AutoCAD Architecture 2011

Uživatelská příručka

Březen 2010

© **2010 Autodesk, Inc. All Rights Reserved.** Except as otherwise permitted by Autodesk, Inc., this publication, or parts thereof, may not be reproduced in any form, by any method, for any purpose.

Certain materials included in this publication are reprinted with the permission of the copyright holder.

Trademarks
The following are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and other countries: 3DEC (design/logo), 3December, 3December.com, 3ds Max, Algor, Alias, Alias (swirl design/logo), AliasStudio, Alias|Wavefront (design/logo), ATC, AUGI, AutoCAD, AutoCAD Learning Assistance, AutoCAD LT, AutoCAD Simulator, AutoCAD SQL Extension, AutoCAD SQL Interface, Autodesk, Autodesk Envision, Autodesk Intent, Autodesk Inventor, Autodesk Map, Autodesk MapGuide, Autodesk Streamline, AutoLISP, AutoSnap, AutoSketch, AutoTrack, Backburner, Backdraft, Built with ObjectARX (logo), Burn, Buzzsaw, CAiCE, Civil 3D, Cleaner, Cleaner Central, ClearScale, Colour Warper, Combustion, Communication Specification, Constructware, Content Explorer, Dancing Baby (image), DesignCenter, Design Doctor, Designer's Toolkit, DesignKids, DesignProf, DesignServer, DesignStudio, Design Web Format, Discreet, DWF, DWG, DWG (logo), DWG Extreme, DWG TrueConvert, DWG TrueView, DXF, Ecotect, Exposure, Extending the Design Team, Face Robot, FBX, Fempro, Fire, Flame, Flare, Flint, FMDesktop, Freewheel, GDX Driver, Green Building Studio, Heads-up Design, Heidi, HumanIK, IDEA Server, i-drop, ImageModeler, iMOUT, Incinerator, Inferno, Inventor, Inventor LT, Kaydara, Kaydara (design/logo), Kynapse, Kynogon, LandXplorer, Lustre, MatchMover, Maya, Mechanical Desktop, Moldflow, Moonbox, MotionBuilder, Movimento, MPA, MPA (design/logo), Moldflow Plastics Advisers, MPI, Moldflow Plastics Insight, MPX, MPX (design/logo), Moldflow Plastics Xpert, Mudbox, Multi-Master Editing, Navisworks, ObjectARX, ObjectDBX, Open Reality, Opticore, Opticore Opus, Pipeplus, PolarSnap, PortfolioWall, Powered with Autodesk Technology, Productstream, ProjectPoint, ProMaterials, RasterDWG, RealDWG, Real-time Roto, Recognize, Render Queue, Retimer,Reveal, Revit, Showcase, ShowMotion, SketchBook, Smoke, Softimage, Softimage|XSI (design/logo), Sparks, SteeringWheels, Stitcher, Stone, StudioTools, ToolClip, Topobase, Toxik, TrustedDWG, ViewCube, Visual, Visual LISP, Volo, Vtour, Wire, Wiretap, WiretapCentral, XSI, and XSI (design/logo).

Third Party Software Program Credits
ACIS Copyright© 1989-2001 Spatial Corp. Portions Copyright© 2002 Autodesk, Inc.
Flash ® is a registered trademark of Macromedia, Inc. in the United States and/or other countries.
International CorrectSpell™ Spelling Correction System© 1995 by Lernout & Hauspie Speech Products, N.V. All rights reserved.
InstallShield™ 3.0. Copyright© 1997 InstallShield Software Corporation. All rights reserved.
PANTONE® Colors displayed in the software application or in the user documentation may not match PANTONE-identified standards. Consult current PANTONE Color Publications for accurate color. PANTONE Color Data and/or Software shall not be copied onto another disk or into memory unless as part of the execution of this Autodesk software product.
Portions Copyright© 1991-1996 Arthur D. Applegate. All rights reserved.
Portions of this software are based on the work of the Independent JPEG Group.
RAL DESIGN© RAL, Sankt Augustin, 2002
RAL CLASSIC© RAL, Sankt Augustin, 2002
Representation of the RAL Colors is done with the approval of RAL Deutsches Institut für Gütesicherung und Kennzeichnung e.V. (RAL German Institute for Quality Assurance and Certification, re. Assoc.), D-53757 Sankt Augustin.
Typefaces from the Bitstream® typeface library copyright 1992.
Typefaces from Payne Loving Trust© 1996. All rights reserved.
Printed manual and help produced with Idiom WorldServer™.
WindowBlinds: DirectSkin™ OCX © Stardock®
AnswerWorks 4.0 ©; 1997-2003 WexTech Systems, Inc. Portions of this software © Vantage-Knexys. All rights reserved.
The Director General of the Geographic Survey Institute has issued the approval for the coordinates exchange numbered TKY2JGD for Japan Geodetic Datum 2000, also known as technical information No H1-N0.2 of the Geographic Survey Institute, to be installed and used within this software product (Approval No.: 646 issued by GSI, April 8, 2002).
Portions of this computer program are copyright © 1995-1999 LizardTech, Inc. All rights reserved. MrSID is protected by U.S. Patent No. 5,710,835. Foreign Patents Pending.
Portions of this computer program are Copyright ©; 2000 Earth Resource Mapping, Inc.
OSTN97 © Crown Copyright 1997. All rights reserved.
OSTN02 © Crown copyright 2002. All rights reserved.
OSGM02 © Crown copyright 2002, © Ordnance Survey Ireland, 2002.
FME Objects Engine © 2005 SAFE Software. All rights reserved.
AutoCAD 2009 is produced under a license of data derived from DIC Color Guide® from Dainippon Ink and Chemicals, Inc. Copyright © Dainippon Ink and Chemicals, Inc. All rights reserved.

Government Use
Use, duplication, or disclosure by the U.S. Government is subject to restrictions as set forth in FAR 12.212 (Commercial Computer Software-Restricted Rights) and DFAR 227.7202 (Rights in Technical Data and Computer Software), as applicable.

Obsah

Pracovní postup a uživatelské rozhraní 1

Kapitola 1 Nové funkce a úvod 3

Nové funkce v aplikaci AutoCAD Architecture 2011 3
Nástroje pro zvýšení produktivity pro osnovy a stěny 3
Nástroj Renovation 8
Vylepšení stěny 10
Geometrické vazby 13
Rychlý start pro přechod od aplikace AutoCAD k aplikaci AutoCAD Architecture 15
Školicí programy a produkty společnosti Autodesk 27
Autorizovaná školicí střediska společnosti Autodesk 27
Oficiální výukový software společnosti Autodesk 27
Certifikace společnosti Autodesk 27
e-Learning 28
Kontakt na společnost Autodesk 28
Informace o prodeji 28
Technická podpora 28
Odezva 29

Kapitola 2 Pracovní prostor 31

Změny pracovního prostoru 31
Pojetí pracovního prostoru 34

Komponenty pracovního prostoru . . . 35
Pás karet . . . 36
Nabídka aplikace . . . 47
Panel nástrojů Rychlý přístup . . . 52
Kontextové nabídky . . . 53
Palety nástrojů . . . 54
Paleta vlastností . . . 55
Stavový řádek výkresu . . . 55
Příkazový řádek . . . 58
Stavový řádek aplikace . . . 59
Paleta Navigátor projektu . . . 62
Hledání informací v aplikaci AutoCAD Architecture . . . 63
Panel nástrojů InfoCenter . . . 63
F1 – kontextová nápověda . . . 64
Místní nápověda . . . 64
Práce s objekty v pracovním prostoru . . . 71
Přidání objektů . . . 72
Úpravy objektů . . . 72
Nástroje zobrazení a navigace . . . 75
Nástroje rychlých pohledů . . . 75
Nástroj ViewCube . . . 77
Nástroje SteeringWheel . . . 78
Funkce ShowMotion . . . 80
Práce s paletami nástrojů . . . 80
Otevření sady palet nástrojů . . . 83
Řízení vzhledu sady palet nástrojů . . . 83
Zadání různých palet nástrojů pro sadu palet nástrojů . . . 85
Vytvoření nové sady palet nástrojů . . . 86
Vytvoření nové skupiny palet nástrojů . . . 87
Vytvoření nové palety nástrojů . . . 88
Definování vzhledu palety nástrojů . . . 88
Přidání textu a oddělovacích řádků do palety nástrojů . . . 91
Práce s paletami nástrojů v centrálním místě . . . 91
Nástroje . . . 95
Vytvoření objektu pomocí nástroje . . . 97
Změna vlastností nástroje . . . 98
Změna ikony nástroje . . . 99
Změna ikony nástroje . . . 101
Vytvoření nástroje z objektu ve výkresu . . . 102
Kopírování nástroje z palety nástrojů . . . 102
Vytvoření nástroje ve Správci stylů . . . 103
Vytvoření nástroje z obsahu AEC v DesignCenter . . . 104
Používání nástrojů příkazů . . . 105
Práce s nástroji v centrálním místě . . . 110
Aplikování vlastností nástroje na existující objekt . . . 114
Reimport stylů pro nástroj . . . 115

Odstranění nástroje . . . 116
Paleta Vlastnosti . . . 116
Otevření palety Vlastnosti . . . 117
Nastavení vzhledu palety Vlastnosti . . . 117
Karta Projekt . . . 119
Karta Zobrazení . . . 120
Karta Rozšířená data . . . 121
Tabulky . . . 122
Přímé úpravy pomocí uzlů a dynamických kót . . . 123
Nápověda pro uzly . . . 125
Barva uzlu . . . 125
Používání klávesy CTRL spolu s uzly . . . 127
Spouštěcí uzly . . . 127
Dynamické kóty . . . 128
Omezení uzlu . . . 131
Dočasné souřadnicové systémy uzlu . . . 131
Zarovnání USS na plochu objektu . . . 132
Kopírování vlastností objektů . . . 132
Styly a podpůrné soubory . . . 134
Integrace aplikace AutoCAD Architecture a aplikace AutoCAD . . . 135

Kapitola 3 Prohlížeč obsahu . . . 137

Prohlížeč obsahu – přehled . . . 137
Schéma Prohlížeče obsahu . . . 139
Prohlížení katalogu nástrojů . . . 140
Používání položek katalogu nástrojů . . . 143
Ovládání katalogové knihovny . . . 144
Vytvoření nového katalogu nástrojů . . . 144
Vytvoření katalogu nástrojů z obsahového výkresu . . . 145
Přidávání nástrojů z obsahových výkresů do katalogu nástrojů . . . 148
Přidání již existujícího katalogu nástrojů do katalogové knihovny . . . 151
Vytvoření instalačního souboru katalogu . . . 152
Publikování katalogů nástrojů . . . 153
Přidání webové stránky do katalogové knihovny . . . 155
Úprava vlastností katalogu nástrojů . . . 157
Vytvoření typů katalogů . . . 159
Seřazení katalogu v náhledu knihovny . . . 160
Filtrování katalogu v náhledu knihovny . . . 160
Odstranění katalogu nástrojů nebo odkazu na webovou stránku . . . 161
Otevření jiné katalogové knihovny . . . 161
Přejmenování katalogové knihovny . . . 162
Hledání položek v katalogu nástrojů . . . 162
Provedení hledání . . . 163
Přidání obsahu do katalogu nástrojů . . . 164
Definování kategorií v katalogu nástrojů . . . 167
Přidání palety nástrojů do katalogu nástrojů . . . 167

Přidání balíčku nástrojů do katalogu nástrojů . . . 168
Přidání nástrojů do katalogu nástrojů . . . 169
Kopírování a přemísťování palet nástrojů a balíčků nástrojů . . . 170
Kopírování a přesunování nástrojů . . . 171
Vlastní úprava nástrojů . . . 173
Vymazání položek z katalogu nástrojů . . . 174
Používání položek z katalogu nástrojů . . . 174
Propojené a nepropojené položky katalogu nástrojů . . . 174
Použití nástroje v pracovním prostoru aplikace AutoCAD Architecture . . . 175
Kopírování palety nástrojů do pracovního prostoru aplikace AutoCAD Architecture . . . 177
Kopírování balíčku nástrojů do pracovního prostoru aplikace AutoCAD Architecture . . . 178
Aktualizování propojených nástrojů . . . 180
Aktualizace propojených palet nástrojů . . . 180
Specifikace možností aktualizace pro propojené palety nástrojů . . . 180
Práce s více okny Prohlížeče obsahu najednou . . . 181
Otevření katalogu nástrojů v novém okně Prohlížeče obsahu . . . 182
Otevření katalogu v novém okně Prohlížeče obsahu . . . 182
Přetažení položek katalogu mezi jednotlivými okny Prohlížeče obsahu . . . 182
Spuštění Prohlížeče obsahu z příkazového řádku systému Windows . . . 184

Kapitola 4 Vytvoření a uložení výkresů . . . 187

O šablonách . . . 187
Vytvoření výkresu ze šablony . . . 188
Vytvoření výkresu bez šablony . . . 189
Otevření starších výkresů . . . 190
Uložení výkresu ve formátu souboru předchozí verze . . . 191
Nastavení výkresu . . . 191
Určení jednotek výkresu . . . 192
Vytvoření měřítek poznámek a jejich přiřazení ke konfiguracím zobrazení . . . 195
Určení Standardu hladiny a Stylu klíče hladiny . . . 198
Zadávání výchozích reprezentací zobrazení . . . 201
Určení možností AEC . . . 203
Změna nastavení Editoru AEC . . . 203
Změna nastavení obsahu AEC . . . 207
Určení nastavení objektů AEC . . . 208
Určení rozlišení zobrazení objektů s ploškami . . . 208
Změna výchozího nastavení projektu AEC . . . 210
Sdílení výkresů s uživateli aplikace AutoCAD . . . 211
Srovnání metod sdílení výkresů . . . 213
Generování proxy grafiky . . . 213
Export výkresu do aplikace AutoCAD . . . 214

Export výkresu do souboru DXF 217

Kapitola 5 Vzájemná spolupráce s dalšími aplikacemi 219

Import a export souborů IFC 219
Obecné informace o exportování souborů výkresu do IFC 220
Import souborů IFC 236
Importování komponent budovy z aplikace Autodesk Inventor 243
Importování komponenty budovy do aplikace AutoCAD Architecture 245
Import dat ve formátu LandXML 246
Verze schématu 247
Podporované typy dat 247
Ověření souboru 251
Import dat LandXML 251
Výběr klíčů hladin pro data LandXML 254
Publikování výkresových souborů do aplikace Autodesk MapGuide 255
Předpoklady 255
Typy publikovaných dat 255
Vytvoření souboru MWX 256
Přehled struktury publikovaných dat 257
Přehled databázové struktury 258
Publikování dat do aplikace Autodesk MapGuide 260
Export dat sad vlastností do databáze MDB 263
Publikování dat ve formátu DWF a DWFx 263
Postup publikování výkresů do DWF nebo DWFx 264
Podmínky a omezení publikování výkresů v souboru 3D DWF nebo DWFx 265
Export dat sady vlastností do souboru DWF nebo DWFx 266
Publikování data sady vlastností z externích referencí 267
Struktura dat Sady vlastností 267
Publikování souboru 3D DWF nebo 3D DWFx s automatickými daty sady vlastností 270
Publikování souboru 3D DWF nebo 3D DWFx s uživatelem definovanými daty sady vlastností 273
Publikování souboru 2D či 3D DWF nebo DWFx s daty sady vlastností 276
Vytvoření nového seznamu publikovaných vlastností (PPL) 279
Publikování výkresů do PDF 281
Publikování do PDF 281
Exportování dat sady vlastností do souboru PDF 285
Publikování dat sady vlastností z externích referencí 286
Publikování souboru PDF s automatickými daty sady vlastností 286
Publikování PDF se všemi daty sady vlastností 288

Kapitola 6 Správa výkresu 289

Pracovní postupy v prostředí projektu 289
Koncepce správy výkresu 291
Struktura projektu 298
Než začnete: externí reference 300
Než začnete: Práce v síťovém prostředí 302
Podpůrné soubory projektu 302
Zadávání výchozích možností projektu 304
Vzdálená spolupráce s týmy návrhářů 307
Otevření projektu z mapované jednotky 307
Prohlížeč projektu 307
Otevření Prohlížeče projektu 308
Používání Prohlížeče projektu 308
Nastavení projektu jako aktuálního 312
Vytvoření nového projektu 313
Práce s vlastnostmi projektu 318
Přesunutí projektu 334
Přejmenování projektu 334
Zavření všech souborů projektu 335
Elektronický přenos projektu 337
Odstranění projektu 342
Zavření Prohlížeče projektu 342
Odebrání kontextu projektu 343
Otevření projektu z programu Průzkumník Windows 344
Navigátor projektu 345
Otevření Navigátoru projektu 346
Karty Navigátoru projektu 346
Používání Navigátoru projektu 352
Stavový řádek projektu 362
Zobrazuje skupinu palety nástrojů projektu 362
Zobrazení knihovny Prohlížeče obsahu projektu 364
Hladiny 365
Vytvoření nové hladiny 366
Kopírování hladiny s přiřazenými konstrukčními prvky 368
Změna vlastností hladiny 370
Odstranění hladiny 371
Změna hladin: Interakce s projektem 372
Dělení 373
Tvorba nového dělení 374
Změna dělení 375
Odstranění dělení 375
Změna dělení: Interakce s projektem 376
Kategorie 376
Vytvoření kategorie v Prohlížeči výkresů 380
Vytvoření kategorie pomocí programu Průzkumník Windows 380
Zadání umístění kategorií na nejvyšší úrovni 383
Změna podkategorie souboru projektu 384

Odstranění kategorie . . . 387
Konstrukční prvky . . . 387
Kdy začít konstrukčními prvky . . . 389
Role konstrukčních prvků ve stavebním projektu . . . 390
Obsah konstrukčních prvků . . . 390
Vytvoření nového konstrukčního prvku . . . 391
Kopírování konstrukčních prvků do hladin . . . 394
Převedení výkresu na konstrukční prvek . . . 396
Otevření a zavření konstrukčního prvku . . . 399
Přetahování objektů do konstrukčního prvku . . . 400
Vytváření referencí prvků v konstrukčních prvcích . . . 401
Zobrazení externích referencí konstrukčního prvku . . . 405
Změna vlastností konstrukčního prvku . . . 407
Elektronický přenos konstrukčního prvku . . . 409
Odstranění konstrukčního prvku . . . 411
Převedení konstrukčního prvku na prvek . . . 412
Změna konstrukčních prvků: Interakce s projektem . . . 414
Prvky ve stavebním projektu . . . 414
Kdy začít s prvky . . . 417
Zpracování prvků ve stavebním projektu . . . 418
Vytvoření prvku . . . 418
Převedení výkresu na prvek . . . 421
Otevření a zavření prvku . . . 425
Přetahování objektů do prvku . . . 426
Změna vlastností prvku . . . 427
Elektronický přenos prvku . . . 429
Odstranění prvku . . . 430
Reference na prvek v jiném prvku . . . 430
Zobrazení externích referencí připojených k prvku . . . 432
Převedení prvku na konstrukční prvek . . . 434
Změna prvků: Interakce s projektem . . . 436
Pohledy . . . 436
Kdy začít s pohledy . . . 442
Postup při vytváření výkresů pohledů . . . 443
Vytvoření nového výkresu pohledu . . . 443
Zobrazení externích referencí výkresu pohledu . . . 448
Otevření a zavření výkresu pohledu . . . 451
Vytvoření pohledu modelového prostoru z odkazu . . . 452
Změna vlastností výkresu pohledu . . . 453
Regenerování výkresů pohledu v projektu . . . 455
Vložení výkresu pohledu do listu . . . 455
Elektronický přenos výkresu pohledu . . . 456
Odstranění výkresu pohledu . . . 457
Vytvoření pohledu modelového prostoru . . . 458
Vložení pohledu modelového prostoru do listu . . . 461
Změna vlastností pohledu modelového prostoru . . . 463

Odstranění pohledů modelového prostoru . . . 464
Synchronizace hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu . . . 465
Změna pohledů: Interakce s projektem . . . 470
Listy . . . 471
Kdy začít s listy . . . 473
Vytvoření listu . . . 474
Nastavení vlastností sady listů projektu . . . 476
Vytvoření dílčí sady listů . . . 480
Nastavení vlastností dílčí sady listů . . . 481
Odebrání dílčí sady listů . . . 483
Import listů do sady listů . . . 483
Importování aktuálního rozvržení jako listu . . . 484
Otevření a zavření listu . . . 485
Změna vlastností listu . . . 486
Odebrání listu . . . 486
Odstranění výkresu listu . . . 487
Vytvoření pohledu listu . . . 488
Otevření pohledu listu . . . 488
Očíslování pohledů listu . . . 489
Odstranění pohledu listu . . . 489
Zobrazení externích referencí výkresu listu . . . 490
Vložení seznamu listů . . . 492
Změna vlastností seznamu listů . . . 495
Aktualizace seznamu listů . . . 496
Obnovení sady listů . . . 496
Vytvoření výběru listů . . . 497
Aktivace výběru listů . . . 497
Odebrání výběru listů . . . 497
Elektronický přenos listů a sad listů . . . 498
Publikování sad listů . . . 500
Změna listů: Interakce s projektem . . . 501
Vytvoření šablony sady listů . . . 502
Vytvoření šablony sady listů . . . 503
Vytvoření šablony z existujících výkresů . . . 509
Změna cest projektu . . . 516
Obnovení Navigátoru projektu . . . 518
Zobrazení objektu v externích referencích . . . 519
Postup při vkládání poznámek do projektu . . . 520
Vytváření mezer . . . 521
Vkládání štítků do projektu . . . 521
Data sady vlastností a tabulky výkazů v projektech . . . 523
Postup při vytváření rohových razítek . . . 531
Kótování projektu . . . 537
Práce s rovinami řezu v projektu . . . 538
Globální roviny řezu . . . 540
Roviny řezu specifické pro dané objekty . . . 549

Příkazy správy výkresů 552
Příkazový řádek: Otevření Prohlížeče projektu 552
Příkazový řádek: Otevření Navigátoru projektu 552
Příkazový řádek: Obnovení projektu 552
Příkazový řádek: Opakované generování pohledů 553
Příkazový řádek: Výběr nového prostředí projektu 553
Příkazový řádek: Zavření Navigátoru projektu 553
Nejčastější dotazy týkající se správy výkresů 554
Dodatek 1: Projekty šablony 557
Hladiny a dělení 558
Pojmenování souboru projektu 558
Konstrukční prvky obsažené v šabloně komerčního projektu 561
Soubor prvku zahrnutý do šablony komerčního projektu 564
Pohledy zahrnuté v projektu šablony 564
Listy zahrnuté do projektu šablony 566
Projektové normy 566

Kapitola 7 Rekonstrukce 569

Přehled funkce rekonstrukce 569
Plány rekonstrukce 569
Demoliční plány 569
Revizní plány 570
Režim rekonstrukce 571
Práce v režimu rekonstrukce 571
První aktivace režimu rekonstrukce 572
Nastavení objektů rekonstrukce 575
Práce na výkresu v aktivovaném režimu rekonstrukce 579
Přizpůsobení pravidel projektu rekonstrukce 582

Kapitola 8 Projektové normy 589

Terminologie projektových norem 589
Přehled projektových norem 591
Standardy AEC 592
Standardy aplikace AutoCAD 594
Standardní nástroje 594
Synchronizace projektu 595
Přehled procesu: Použití norem v projektu 595
Použití Projektových norem 596
Předpoklady pro práci s projektovými normami 597
Nastavení norem v projektu 597
Vytvoření nového projektu pomocí Předdefinovaných norem 597
Konfigurace Projektových norem 598
Nastavení standardních nástrojů v projektu 612
Vytvoření katalogu nástrojů pro projekt 615
Přidávání katalogu projektu do Knihovny prohlížeče obsahu 620

Přidání knihovny projektu a skupiny palety nástrojů 621
Zobrazení skupiny palet nástrojů projektu 626
Vytvoření Skupiny palet nástrojů 628
Kopírování palet nástrojů projektu do umístění souboru palety nástrojů 630
Přidání profilu projektu do umístění souboru palety nástrojů 630
Přidání norem do projektového výkresu 631
Skupina palet nástrojů projektu 631
Přidání stylů norem do Prohlížeče obsahu 633
Přidání stylů norem ze Správce stylů 633
Přidání standardního nastavení zobrazení ze Správce zobrazení 635
Synchronizace projektu s normami 636
Stav synchronizace 640
Synchronizace projektu s normami AEC 642
Výjimky synchronizace 644
Synchronizace projektového výkresu s normami AEC 645
Synchronizování vybraných stylů a nastavení zobrazení s normami AEC 647
Generování protokolu synchronizace 653
Synchronizace projektu s normami aplikace AutoCAD 654
Synchronizace projektového výkresu s normami aplikace AutoCAD 655
Kontrola projektu nebo výkresu 656
Zobrazení přepsání zobrazení v projektových výkresech 658
Úprava projektových výkresů mimo projekt 658
Vytvoření nových výkresů projektových norem 659
Aktualizace výkresů projektových norem 662
Přehled procesu: Použití norem AEC v projektu 662
Verze norem 663
Změna typů ve výkresech projektových norem 665
Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem 666
Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem z projektového výkresu 669
Přidání standardních objektů z projektového výkresu do výkresu projektových norem 672
Úprava historie verzí standardního objektu 673
Verze výkresu projektových norem 674
Čištění historie verzí z výkresu projektových norem 675
Čištění Informace o verzi z výkresu projektových norem 676
Synchronizace projektových norem mezi sebou 677
Úprava výkresů projektových norem vně projektu 678
Skriptování příkazů projektových norem 679

Kapitola 9 **Porovnání výkresů 681**

Přehled funkce Porovnání výkresů 681
Spuštění relace Porovnání výkresů 684
Kontrola výsledků relace Porovnání výkresů 690

Vytvoření vizuálního filtru 696
Příkazy porovnání výkresů 697
Nejčastější dotazy týkající se Porovnání výkresů 697

Kapitola 10 Správa hladin 701

Správa hladin 701
Správa hladin výkresu 706
Otevření Správce vlastností hladin 706
Označení hladiny za aktuální 707
Vytvoření hladiny se standardem hladin 708
Vytvoření nestandarní hladiny 709
Přejmenování hladiny 710
Vymazání hladiny 710
Změna standardu hladin hladiny 711
Definování vlastností hladiny 711
Přepsání vlastností hladiny ve výřezech rozvržení 714
Rozpoznání přepsání hladin výřezu 716
Odebrání přepsání hladin výřezu 717
Práce se skupinami hladin 719
Typy filtrů hladin 720
Vytvoření filtru skupiny 721
Vytvoření položky Vlastnost filtru 722
Vytvoření filtru standardů hladin 727
Přidání hladin do skupiny hladiny 728
Změna vlastností skupiny hladin 729
Přejmenování a vymazání skupiny hladiny 730
Převedení vlastnosti filtru do skupiny filtru 730
Upozornění na novou hladinu 731
Nastavení upozornění na nové hladiny 731
Rozpoznání nových hladin ve výkresu 733
Uznání nových hladin ve výkresu 734
Práce se stavy hladiny 735
Vytvoření uloženého stavu hladiny 736
Úprava uloženého stavu hladiny 739
Obnovení stavu hladiny 740
Vymazání stavu hladiny 743
Importování stavů hladin do současného výkresu 743
Exportování stavu hladiny ze současného výkresu 744
Práce s položkou Klíče hladin 745
Výchozí klíče hladin 746
Výchozí hodnoty klíčů hladin 752
Vytvoření stylu klíčů hladin 752
Vytvoření stylu klíčů hladin ze souboru LY 753
Úprava stylů klíče hladin 754
Připojení poznámek a souborů do položky Styl klíčů hladin 756
Přepsání klíče hladin 757

Vytvoření a úprava standardů hladin 760
Pole komponent ve standardech hladin 761
Vytvoření standardu hladiny 768
Úprava polí komponentů 769
Úprava popisných polí 770
Úprava popisů 770
Úprava položky Specifikace popisu 771
Čištění standardů hladin 772
Importování standardů hladin 773
Export standardů hladin 773
Dodatek: Změny v jazyce LISP týkající se snímků hladin a stavů hladin 774

Kapitola 11 Systém zobrazení 777

Úvod do systému zobrazení 777
Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení 778
Struktura systému zobrazení 787
Reprezentace zobrazení 789
Sady zobrazení 794
Konfigurace zobrazení 796
Správce zobrazení 799
Otevření položky Správce zobrazení 801
Prohlížení konfigurací zobrazení 801
Prohlížení sad zobrazení 803
Prohlížení reprezentací zobrazení 805
Prohlížení objektu v reprezentaci zobrazení 806
Prohlížení reprezentace zobrazení objektu v položce Sada zobrazení 807
Přístup k výchozím vlastnostem zobrazení objektu 808
Vytvoření a úprava konfigurace zobrazení 809
Přehled procesu: Vytvoření konfigurace zobrazení 809
Tipy pro práci s konfiguracemi zobrazení, sadami a reprezentacemi 810
Vytvoření konfigurace zobrazení 811
Vytvoření sady zobrazení 812
Vytvoření reprezentace zobrazení pro objekt 813
Úprava reprezentace zobrazení 814
Přiřazení reprezentace zobrazení do sady zobrazení 815
Porovnávání reprezentací zobrazení mezi sadami zobrazení 818
Přiřazení sady zobrazení do směru pohledu 820
Přiřazení konfigurace zobrazení k výřezu 821
Určení sady zobrazení jako výchozí sady zobrazení 821
Určení výchozí konfigurace zobrazení 822
Určení konfigurace zobrazení, které se používá k překrytí externí reference 823
Změnění konfigurace zobrazení používané v odkazovaných výkresech 824
Zobrazení objektů podle klasifikace 825
Určení nastavení pro živé řezy a materiály 827

Správa konfigurací zobrazení 828
Přejmenování položky Konfigurace zobrazení nebo položky Sada zobrazení 828
Přejmenování reprezentace zobrazení 829
Vymazání konfigurace zobrazení nebo sady zobrazení 829
Vymazání reprezentace zobrazení 830
Přidání poznámek a referenčních souborů do konfigurace zobrazení nebo sady zobrazení 831
Použití nastavení zobrazení v vícenásobných výkresech 832
Vyčištění konfigurace zobrazení 835
Vyčištění sady zobrazení 835
Vyčištění reprezentace zobrazení 836
Práce s položkou Standardní nastavení zobrazení 837
Synchronizování jednotlivých nastavení zobrazení se standardy AEC 839
Vyloučení nastavení zobrazení ze synchronizace 840
Aktualizování položky Standardní nastavení zobrazení v položce Výkres projektových norem 840
Aktualizování položky Standardní nastavení zobrazení v položce Výkres projektových norem z položky Výkres projektu 843
Přidání položky Standardní nastavení zobrazení z položky Výkres projektu do položky Výkres projektových norem 845
Úprava historie verzí Standardního nastavení zobrazení 847
Čištění historie verzí z výkresu projektových norem 848
Čištění Informace o verzi z výkresu projektových norem 848
Vzájemná synchronizace projektových norem 849
Řešení problému systému zobrazení 850
Objekt se nezobrazuje ve výřezu 850
Výřez se správně neaktualizoval 850
Objekty se kopírují z jiných výkresů rozdílně 851
Ověření výskytu nezobrazených objektů ve výkresu 851
Typ čáry objektu je nesprávně zobrazen 852

Kapitola 12 Správce stylů 853

Co jsou to styly? 853
Správce stylů – přehled 854
Třídění stylů ve Správci stylů 857
Vytvoření stylu ze Správce stylů 858
Vytvoření stylu z objektu 859
Vytvoření nástroje ze stylu 860
Přejmenování stylu 861
Kopírování stylů mezi výkresy 861
Poslání stylů ostatním uživatelům 863
Mazání stylů 863
Práce s výkresy a šablonami ve Správci stylů 864
Zahájení nového výkresu nebo šablony ve Správci stylů 866
Otevření výkresu nebo šablony ve Správci stylů 866

Přetažení výkresu do Správce stylů . . . 866
Uzavření výkresů a šablon ve Správci stylů . . . 867

Kapitola 13 Materiály . . . 869

Materiály . . . 869
Objekty, které podporují materiály . . . 871
Práce s nástrojem Materiál . . . 874
Přidání materiálů k objektům pomocí nástroje Materiál . . . 874
Vytvoření vlastních nástrojů pro materiál . . . 876
Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení . . . 881
Skica komponenty materiálu . . . 882
Komponenta materiálu šrafování půdorysu . . . 882
Komponenta materiálu 3D těleso . . . 883
Komponenta materiálu šrafování plochy . . . 883
Skica 2D řezu/pohledu . . . 884
Komponenta materiálu šrafování řezu . . . 885
Těleso v řezu a hranice v řezu . . . 885
Zobrazení materiálů ve výkresu . . . 886
Práce se šrafováními plochy . . . 887
Šrafování plochy na zakřivených plochách . . . 888
Šrafování plochy u více ploch . . . 889
Šrafování plochy u vysunutí . . . 889
Šrafování plochy na objemových prvcích volného tvaru . . . 892
Přepsání šrafování plochy u jednotlivých objektů . . . 892
Skrytí šrafování plochy . . . 893
Zobrazení skrytého šrafování plochy . . . 895
Specifikace otočení šrafování plochy . . . 896
Zadání horizontálního a vertikálního odsazení šrafování plochy . . . 897
Úprava přepsání šrafování plochy . . . 899
Zobrazení seznamu materiálu . . . 900
Zobrazení dotazu na materiál . . . 900
Přehled procesu: Vytvoření a přiřazení materiálu . . . 901
Vytvoření a úpravy definic materiálu . . . 902
Vytvoření definice materiálu . . . 902
Definování hladiny, barvy a typu čáry definice materiálu . . . 903
Zadání plánu a vzorů šrafování řezu definice materiálu . . . 904
Zadání vzorce šrafování plochy definice materiálu . . . 906
Přiřazení rendrovaných materiálů . . . 909
Vyloučení definice materiálu z 2D obvodu řezu . . . 911
Kontrola zobrazení skrytých čar podle materiálu . . . 913
Sloučení definic materiálu v 2D řezu/výšce . . . 914
Připojení poznámek a souborů k definici materiálu . . . 915

Kapitola 14 Pokyny pro vytváření obsahu . . . 917

Obecné standardy a konvence obsahu . . . 917

Typy obsahu . . . 917
Shoda s normou National CAD Standard . . . 919
Zdroje obsahu . . . 924
Výkresy šablon . . . 924
Výkresy knihovny stylů . . . 927
Projekty šablon . . . 928
Katalogy nástrojů . . . 931
Řízení zobrazení . . . 932
Obsah založený na stylu . . . 933
Architektonické objekty . . . 934
Dokumentační objekty . . . 957
Víceúčelové objekty . . . 964
Obsah na základě symbolu a nástroje . . . 975
Obsah AEC . . . 975
Obsah nástrojů palety a různých poznámek . . . 979

Koncepční návrh . . . 983

Kapitola 15 Vytváření koncepčních modelů . . . 985

Objemové prvky a objemové skupiny . . . 985
Použití objemových nástrojů k vytvoření objemových prvků . . . 987
Úpravy objemových prvků . . . 1005
Styly objemových prvků . . . 1038
Vytvoření objemových skupin pomocí objemových nástrojů . . . 1046
Použití materiálů pro objemové prvky a objemové skupiny . . . 1064
Vytvoření objemových modelů pomocí Průzkumníka modelu . . . 1068
Zobrazení Průzkumníka modelu . . . 1070
Definování pohledu v Průzkumníku modelu . . . 1071
Navigace v pohledu v Průzkumníku modelu . . . 1072
Navigace v pohledu pomocí nástroje ViewCube . . . 1073
Navigace v pohledu pomocí nástroje SteeringWheel . . . 1074
Zobrazení objektů v neviditelné hladině . . . 1075
Zachování procenta zvětšení a umístění objektu . . . 1076
Použití příkazů na panelu nástrojů v Průzkumníku modelu . . . 1076
Vytvoření podlaží z koncepčního modelu pomocí řezů . . . 1083
Vytvoření řezu . . . 1084
Určení výšky řezu . . . 1085
Připojení objektů k řezu . . . 1085
Odpojení objektů od řezu . . . 1086
Převedení řezu na křivku . . . 1086
Změna umístění řezu . . . 1087
Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k řezu . . . 1088

Kapitola 16 Rychlý řez . . . 1089

Rychlý řez 1089
Vytvoření rychlého řezu 1089

Kapitola 17 Prohlížeč objektů 1091

Prohlížeč objektů 1091
Definování pohledu v Prohlížeči objektů 1095
Procházení pohledu v prohlížeči objektů 1097
Procházení pohledu pomocí nástroje ViewCube 1098
Navigace v pohledech pomocí Kruhového ovladače 1099
Nastavení směru pohledu prohlížeče objektů ve výkresové oblasti 1100
Uložení náhledu obrázku v prohlížeči objektů 1100

Kapitola 18 Kresba od ruky 1103

Kresba od ruky 1103
Vytváření kresby od ruky 1105
Úpravy kresby od ruky 1106

Navrhování pomocí architektonických objektů 1109

Kapitola 19 Obecné nástroje objektů 1111

Panel Obecné 1111
Výběr podobných objektů 1111
Prohlížeč objektů 1112
Izolování a skrývání objektů 1112
Úpravy objektů v dočasných pohledech 1115
Přidání objektů téhož typu jako vybraný objekt 1118
Úpravy stylů objektů 1118
Kopírování a přiřazování stylů objektů 1119
Kótování objektu 1119
Opatření objektu štítkem 1120
Úpravy komponent objektu na místě 1120
Úpravy komponent založených na křivce na místě 1121
Úpravy na místě u komponent objektů založených na profilu 1122
Úpravy na místě: zvláštní případy 1124
Změna zobrazení komponent objektů v režimu úprav na místě 1126
Vazby objektů AEC 1128

Kapitola 20 Stěny 1139

Pracovní postup přidávání stěn 1141
Kreslení stěn 1142
Vytváření stěn ze skici a z 3D objektů 1153
Přidání dveří a oken ke stěnám 1157
Přidání dveří a oken bez omezujících vazeb 1157

Přidání dveří a oken v polohách vztažených ke stěnám 1158
Přidání dveří a oken v polohách vztažených ke sloupovým osnovám 1162
Přidání otvoru do stěny 1167
Přidání sestavy dveří/oken do stěny 1167
Odebrání oken, otvorů, dveří nebo sestav dveří/oken ze stěny 1168
Ukotvení objektu ke stěně 1168
Odpojení objektů od stěny 1169
Úpravy stěn 1170
Používání uzlů k úpravám stěn 1170
Změna tvaru stěny 1178
Změna zarovnání stěny 1186
Odsazení nových stěn od existujících stěn 1186
Přemístění stěny 1188
Přizpůsobení polohy stěny 1189
Aplikování vlastností nástroje na existující stěnu 1190
Změna stylu stěny 1191
Změna umístění stěny 1192
Slučování stěn 1193
Odebrání jednotlivých podmínek sloučení 1193
Odebrání všech sloučených stěn 1194
Spojování stěn 1194
Zaoblení stěn 1196
Zkosení stěn 1199
Obrácení směru stěny 1201
Používání příkazů aplikace AutoCAD k úpravám stěn 1202
Změna linie střechy a linie podlahy stěny 1202
Zadávání materiálů pro jednotlivé stěny 1215
Změna vlastností zobrazení pro jednotlivé stěny 1217
Připojení poznámek a souborů ke stěně 1224
Parametry stěny 1226
Vytvoření nástroje stěny 1229
Odstraňování problémů se stěnami 1233
Vytváření speciálních podmínek a upravených povrchů stěny 1233
Práce s taženími stěny 1235
Práce s modifikátory stěn 1247
Práce s modifikátory tělesa 1264
Práce s kolizními podmínkami 1272
Styly stěn 1275
Vytvoření stylu stěny 1276
Přidání dat sady vlastností do stylu stěny 1277
Zadání komponent stylu stěny 1278
Zadání materiálu stylu stěny 1291
Zadání vlastností zobrazení stylu stěny 1294
Přidání klasifikací do stylu stěny 1300
Definování stylu stěny jako ohraničení asociativních prostorů 1300
Připojení poznámek a souborů ke stylu stěny 1301

Pracovní postup pro začištění průsečíků stěn 1302
Práce s inteligentním začištěním 1302
Použití funkce inteligentního začištění pro průniky typu L 1303
Použití funkce inteligentního začištění pro průniky typu T 1306
Použití funkce inteligentního začištění pro více průsečíků stěn 1308
Čáry zarovnání stěn a kružnice začištění 1311
Začištění stěn a priority 1315
Pokyny pro úspěšné začištění stěny 1317
Přiřazení jiné definice skupiny začištění stěny existujícím stěnám 1317
Zadání začištění pro jednotlivé stěny 1318
Přepsání poloměru kružnice začištění stěny 1319
Přepsání priorit komponent 1320
Odstraňování problémů se začišťováním stěn 1321
Definice skupin začištění 1328
Používání úprav na místě pro začištění průsečíků stěn 1332
Zadání přepsání začištění komponenty 1335
Skrytí hrany komponenty průsečíku stěny 1335
Zobrazení hrany komponenty průsečíku stěny 1337
Zaoblení komponenty průsečíku stěny 1339
Zkosení komponenty průsečíku stěny 1340
Přidání vrcholu do komponenty průsečíku stěny 1341
Odebrání vrcholu z komponenty průsečíku stěny 1344
Odečtení profilu z komponenty průsečíku stěny 1345
Sloučení profilu s komponentou průsečíku stěny 1346
Oříznutí komponenty průsečíku stěny 1348
Prodloužení komponenty průsečíku stěny 1350
Práce se zakončením stěn a otvorů 1351
Pracovní postup pro vytváření zakončení stěn a otvorů 1352
Používání režimu úprav na místě ke změně zakončení stěny 1353
Zaoblení komponenty zakončení stěny 1364
Zkosení komponenty zakončení stěny 1366
Zobrazení hrany komponenty zakončení stěny 1367
Skrytí hrany komponenty zakončení stěny 1368
Oříznutí komponenty zakončení stěny 1369
Prodloužení komponenty zakončení stěny 1370
Odečtení profilu z komponenty zakončení stěny 1372
Sloučení profilu s komponentou zakončení stěny 1374
Vytvoření zakončení stěn pomocí funkce Vypočítat automaticky 1375
Použití stylů zakončení stěny ve Správci stylů 1380
Změna geometrie stylu zakončení stěny 1382
Změna zpětného odsazení stylu zakončení stěny 1385
Připojení poznámek a souborů ke stylu zakončení stěny 1385
Vytvoření stylu zakončení otvoru stěny 1386
Použití stylu zakončení otvoru stěny u stylu stěny 1387
Přepsání stylu zakončení otvoru stěny u stěny 1388
Používání možností Orto uzavřít a Uzavřít pro stěny 1388

Délky stěn 1389
Zakřivené stěny 1389
Zadání odsazení pro vrcholy linie střechy a linie podlahy 1390
Zadání šířky a odsazení hrany komponenty stěny 1391

Kapitola 21 Obvodové pláště 1393

Obvodové pláště 1393
Použití nástrojů obvodového pláště pro vytvoření obvodových plášťů 1397
Vytvoření přímého obvodového pláště 1398
Vytvoření obvodového pláště s uživatelem zadanými nastaveními 1399
Vytvoření zakřiveného obvodového pláště 1401
Vytvoření obvodového pláště odkazujícího na křivku 1404
Převedení osnovy rozvržení do obvodového pláště 1405
Vytvoření obvodového pláště z náčrtu pohledu 1407
Převedení stěny do obvodového pláště 1409
Převedení 3D plochy do obvodového pláště 1410
Vytvoření nástroje obvodového pláště 1411
Styly obvodových plášťů 1414
Přehled postupu: Vytvoření stylu obvodového pláště 1415
Tipy pro efektivní práci se styly obvodových plášťů 1416
Vytvoření definic prvků pro styl obvodového pláště 1417
Vytvoření stylu obvodového pláště 1418
Definování dělení pro osnovy obvodových plášťů 1420
Definování výplní pro buňky obvodových plášťů 1433
Definování rámů obvodových plášťů 1439
Definování příčlí obvodových plášťů 1446
Přiřazení definic k prvkům obvodového pláště 1453
Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště 1453
Přiřazení výplní k buňkám obvodového pláště 1454
Přiřazení definic k rámům obvodového pláště 1467
Přiřazení definic k příčlím obvodového pláště 1470
Určení materiálů stylu obvodového pláště 1474
Určení zobrazení obvodových plášťů 1476
Definování stylu obvodového pláště jako ohraničení asociativních prostorů 1483
Připojení poznámek a souborů ke stylu obvodového pláště 1483
Použití přepisů v obvodových pláštích 1484
Přepsání výplní obvodových plášťů 1485
Přepsání rámů a příčlí obvodových plášťů 1495
Přepsání dělení obvodového pláště 1506
Odstranění přepisů obvodového pláště 1512
Úpravy definic prvků pro styly obvodových plášťů 1512
Úpravy obvodových plášťů 1514
Použití uzlů k úpravám obvodových plášťů 1515
Výběr odlišného stylu obvodového pláště 1524
Použití vlastností existujícího obvodového pláště 1524

Změna kót obvodového pláště 1525
Změna vlastností umístění obvodového pláště 1526
Přidání kolizní podmínky do obvodového pláště 1527
Odstranění kolizní podmínky z obvodového pláště 1527
Začistění styků obvodových plášťů 1528
Určení úhlu začištění styků pro obvodový plášť, sousedící s dalším objektem 1528
Zadání zobrazení roviny řezu obvodového pláště 1529
Zadání zobrazení ostatních charakteristik obvodového pláště 1531
Připojení odkazů, poznámek nebo souborů k obvodovému plášti 1533
Změna horní a spodní hrany obvodového pláště 1533
Odsazení nebo promítnutí horní hrany obvodového pláště 1534
Odsazení nebo promítnutí spodní hrany obvodového pláště 1536
Úpravy horní nebo spodní hrany obvodového pláště 1537
Změna horní a spodní hrany 1539
Přidání štítu do horní hrany obvodového pláště 1542
Přidání stupně do horní nebo spodní hrany obvodového pláště 1543
Změna vrcholů v horní nebo spodní hraně obvodového pláště 1544
Určení nastavení štítů pro horní hranu 1546
Určení nastavení stupňů pro spodní nebo horní hranu 1547
Určení nastavení vrcholů pro horní nebo spodní hranu 1548
Úpravy objektů, ukotvených v obvodových pláštích 1550
Změna orientace objektu ukotveného v obvodovém plášti 1550
Změna přiřazení objektu ukotveného v obvodovém plášti 1550
Změna odsazení objektu ukotveného v obvodovém plášti 1551
Záměna dvou objektů, ukotvených v obvodovém plášti 1551
Uvolnění objektu ukotveného v obvodovém plášti 1551
Jednotky obvodových plášťů 1552
Vytvoření jednotek obvodových plášťů 1554
Vytvoření jednotky obvodového pláště 1554
Převedení osnovy rozvržení do jednotky obvodového pláště 1555
Vytvoření jednotky obvodového pláště s uživatelskou osnovou 1556
Styly jednotek obvodových plášťů 1558
Vytvoření definic prvků pro styl jednotky obvodového pláště 1559
Vytvoření stylu jednotky obvodového pláště 1559
Definování dělení pro osnovy jednotek obvodových plášťů 1561
Definování výplní pro buňky jednotek obvodových plášťů 1571
Definování rámů jednotek obvodových plášťů 1575
Definování příčlí jednotek obvodových plášťů 1582
Přiřazení dělení k osnově jednotky obvodového pláště 1588
Přiřazení výplní k buňkám jednotek obvodového pláště 1589
Přiřazení definic k rámům jednotky obvodového pláště 1597
Přiřazení definic k příčlím jednotky obvodového pláště 1601
Určení materiálů stylu jednotky obvodového pláště 1605
Určení zobrazení jednotek obvodových plášťů 1607

Definování stylu jednotky obvodového pláště pro asociativní prostory . . . 1613
Připojení poznámek a souborů ke stylu jednotky obvodového pláště . . . 1614
Použití přepisů v jednotkách obvodových plášťů . . . 1615
Přepsání výplní jednotek obvodových plášťů . . . 1616
Přepsání rámů a příčlí jednotek obvodových plášťů . . . 1626
Přepsání dělení jednotek obvodových plášťů . . . 1637
Odstranění přepisů jednotky obvodového pláště . . . 1643
Úpravy jednotek obvodových plášťů . . . 1643
Použití uzlů k úpravám jednotek obvodových plášťů . . . 1644
Výběr odlišného stylu jednotky obvodového pláště . . . 1648
Porovnání vlastností existující jednotky obvodového pláště . . . 1649
Změna kót jednotky obvodového pláště . . . 1650
Určení úhlu začištění styků pro jednotku obvodového pláště, sousedící s dalším objektem . . . 1650
Změna umístění volně stojící jednotky obvodového pláště . . . 1651
Změna polohy ukotvených jednotek obvodových plášťů . . . 1652
Zadání zobrazení roviny řezu jednotky obvodového pláště . . . 1653
Zadání zobrazení ostatních charakteristik jednotky obvodového pláště . . . 1655
Připojení odkazů, poznámek nebo souborů k jednotce obvodového pláště . . . 1657
Odchylka plošky . . . 1658

Kapitola 22 Sestavy dveře/okno . . . 1659

Sestavy dveře/okno . . . 1659
Použití nástroje Sestava dveře/okno k vytvoření sestav dveře a okno . . . 1663
Vytváření nástroje sestavy dveře/okno . . . 1672
Styly sestavy dveře a okno . . . 1675
Použití položky Přepsání v sestavách dveře/okno . . . 1747
Změna definic prvku pro styl sestavy dveře a okno . . . 1776
Úprava sestav dveře a okno . . . 1777
Úprava objektů ukotvených v sestavách dveře/okno . . . 1791

Kapitola 23 Polygony AEC . . . 1795

Polygony AEC . . . 1795
Použití nástrojů polygonů AEC k vytváření polygonů AEC . . . 1798
Vytvoření polygonu AEC . . . 1798
Vytvoření polygonu AEC s uživatelsky definovanými nastaveními . . . 1799
Vytvoření polygonu AEC z křivky . . . 1800
Vytvoření polygonu AEC z profilu . . . 1801
Vytvoření nástroje Polygon AEC . . . 1801
Úprava polygonů AEC . . . 1803
Použití uzlů k úpravě polygonů AEC . . . 1803
Vyberte styl polygonu AEC . . . 1813

Vystředění polygonů AEC . . . 1813
Odečítání polygonů AEC . . . 1813
Slučování polygonů AEC . . . 1814
Vytvoření pole polygonů AEC . . . 1815
Změna umístění polygonů AEC . . . 1816
Nastavení rovnoměrné vzdálenosti polygonů AEC . . . 1816
Oříznutí polygonů AEC . . . 1817
Rozdělení polygonů AEC . . . 1817
Zkrácení polygonů AEC . . . 1818
Přidání vrcholu do polygonu AEC . . . 1819
Odebrání vrcholu z polygonu AEC . . . 1820
Převedení polygonu AEC na křivku . . . 1820
Převedení polygonu AEC na profil . . . 1821
Změna otočení polygonu AEC . . . 1821
Změna výškové úrovně polygonu AEC . . . 1822
Změna umístění polygonu AEC . . . 1822
Zadání vlastností výplně u reprezentace zobrazení True Color polygonu AEC . . . 1823
Připojení hypertextových odkazů, poznámek či souborů k polygonu AEC . . . 1825
Styly polygonů AEC . . . 1826
Vytvoření stylu polygonu AEC . . . 1826
Změna šířky a zarovnání hran polygonu AEC . . . 1828
Maskování podkladových objektů polygony AEC . . . 1829
Určení vlastností zobrazení stylu polygonů AEC . . . 1829
Nastavení barev zobrazení v barvách True Color . . . 1834
Připojení poznámek a souborů ke stylu polygonů AEC . . . 1835
Přidání klasifikací ke stylu polygonů AEC . . . 1836

Kapitola 24 Dveře . . . 1837

Dveře . . . 1837
Vytvoření dveří . . . 1839
Vytvoření dveří v sestavě dveří a okna . . . 1841
Převod objektů na dveře . . . 1841
Vlastnosti dveří . . . 1842
Úprava dveří . . . 1849
Použití uzlů k úpravě dveří . . . 1849
Přemístění dveří podél stěny . . . 1851
Přemístění dveří v rámci stěny . . . 1852
Použití ukotvení ke změně dveří . . . 1853
Přemístění dveří na jinou stěnu . . . 1859
Uvolnění dveří ze stěny . . . 1859
Změna umístění samostatných dveří . . . 1859
Vystředění dveří pomocí nástrojů úprav . . . 1860
Vytvoření pole dveří pomocí nástrojů úprav . . . 1861
Přemístění dveří pomocí nástrojů úprav . . . 1861

Nastavení rovnoměrné vzdálenosti dveří pomocí nástrojů úprav 1861
Vlastnosti zobrazení dveří 1862
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů ke dveřím 1866
Styly dveří 1866
Vytvoření stylu dveří 1867
Zadání kót stylu dveří 1869
Zadání pravidel projektu stylu dveří 1870
Zadání standardních velikostí stylu dveří 1871
Vytvoření vlastního tvaru dveří 1872
Náhrada tvaru dveří ve stylu dveří 1873
Úpravy geometrie stylu dveří 1874
O komponentách zobrazování dveří a materiálech 1877
Zadání vlastností zobrazení stylu dveří 1881
Definování stylu dveří jako vazby asociativních prostorů 1890
Připojení poznámek a souborů ke stylu dveří 1890
Vytvoření mřížek ve stylu dveří 1891

Kapitola 25 Okna 1921

Okna 1921
Používání nástrojů oken k vytváření oken 1923
Vytvoření okna 1924
Vytvoření okna s uživatelsky zadaným nastavením 1925
Vytvoření okna v sestavě dveří a okna 1929
Vytvoření okna z dveří, sestav okno/dveře a otvorů 1929
Vytvoření nástroje okna 1929
Úpravy oken 1933
Používání uzlů k úpravám oken 1933
Změna stylu okna 1936
Změna způsobu měření šířky okna 1936
Změna úhlu výkyvu okna nebo procenta otevření 1937
Změna vertikálního zarovnání okna 1937
Přemístění okna podél stěny 1938
Přemístění okna podél stěny 1941
Používání ukotvení ke změně horizontální polohy okna 1942
Používání ukotvení ke změně vertikální polohy okna 1944
Použití ukotvení ke změně polohy okna ve stěně nebo v hranici prostoru 1945
Změna orientace okna vůči stěně 1947
Přemístění okna na jinou stěnu 1947
Uvolnění okna ze stěny 1947
Vystředění okna pomocí nástrojů úprav 1948
Vytvoření pole oken pomocí nástrojů úprav 1948
Přemístění okna pomocí nástrojů úprav 1948
Nastavení rovnoměrné vzdálenosti oken pomocí nástrojů úprav 1949
Změna zakončení otvoru přiřazeného k oknu 1949
Změna umístění samostatného okna 1949

Změna nastavení roviny řezu pro okno . . . 1950
Určení zobrazení bloků mřížek okna . . . 1951
Určení zobrazení parapetů okna . . . 1952
Obrácené otevírání okna v prostorovém pohledu . . . 1954
Určení zobrazení rámů okna . . . 1954
Určení zobrazení komponent vlastního bloku okna . . . 1955
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k oknu . . . 1958
Styly oken . . . 1958
Vytvoření stylu okna . . . 1959
Zadání kót stylu okna . . . 1961
Zadání standardních rozměrů stylu okna . . . 1962
Vytvoření vlastního tvaru okna . . . 1963
Zadání projektových pravidel stylu okna . . . 1965
Náhrada tvaru okna ve stylu okna . . . 1966
Úpravy geometrie stylu okna . . . 1966
Komponenty a materiály zobrazení oken . . . 1969
Přiřazení materiálů stylu okna . . . 1971
Přidání klasifikací do stylu okna . . . 1972
Zadání vlastností zobrazení stylu okna . . . 1972
Definování stylu okna jako ohraničení asociativních prostorů . . . 1980
Připojení poznámek a souborů ke stylu okna . . . 1980
Vytváření mřížek ve stylu okna . . . 1981

Kapitola 26 Otvory . . . 2009

Otvory . . . 2009
Vytvoření otvorů pomocí nástrojů pro otvory . . . 2010
Vytvoření otvoru . . . 2011
Vytvoření otvoru pomocí uživatelem zadaných nastavení . . . 2012
Vytvoření otvoru pomocí možnosti Dveře, sestava dveře/okno, okno . . . 2014
Vytvoření a úpravy vlastních otvorů . . . 2015
Vytvoření profilu z vlastního otvoru . . . 2015
Vytvoření otvoru s vlastním tvarem . . . 2016
Úpravy geometrie vlastního otvoru . . . 2018
Vytvoření nástroje pro otvor . . . 2021
Úpravy otvorů . . . 2023
Použití úchytů k úpravám otvorů . . . 2023
Změna tvaru a rozměrů otvoru . . . 2025
Otočení otvoru kolem osy X nebo Y . . . 2025
Změna stylu zakončení u otvoru . . . 2026
Použití vlastností nástroje u stávajícího otvoru . . . 2026
Změna umístění otvoru . . . 2027
Použití ukotvení ke změně umístění a orientace otvoru . . . 2030
Vystředění otvoru pomocí nástrojů úprav . . . 2036
Vytvoření pole otvorů pomocí nástrojů úprav . . . 2036
Přemístění otvoru pomocí nástrojů úprav . . . 2037
Nastavení rovnoměrné vzdálenosti otvorů pomocí nástrojů úprav . . . 2037

Změna nastavení roviny řezu pro zárubeň 2037
Zadání zobrazení parapetů pro otvor 2038
Určení zobrazení komponent vlastního bloku u otvoru 2039
Zadání zobrazení typu výplně pro otvor 2041
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k otvoru 2042
Změna vlastností zobrazení otvorů 2043
Zadání vlastností zobrazení pro otvor 2043
Zadání šrafování otvoru 2044
Použití vlastních bloků k vytvoření komponent otvorů 2047
Přidání komponent k otvoru 2047
Vypnutí vlastních komponent v otvoru 2048
Odebrání vlastních komponent z otvoru 2049

Kapitola 27 Schodiště 2051

Schodiště 2051
Tipy řešení pro schodiště 2052
Určení možností AEC pro schodiště 2056
Použití nástrojů schodiště k vytvoření schodiště 2057
Vytvoření schodiště 2058
Vytvoření přímého schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení 2058
Vytvoření víceramenného schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení . . . 2063
Vytvoření schodiště ve tvaru L se stupněm 45 stupňů 2070
Vytvoření schodiště ve tvaru U pomocí uživatelem zadaných nastavení 2073
Vytvoření spirálového schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení 2080
Vytvoření vlastního schodiště ze skici 2087
Vytvoření vlastního schodiště z profilů stupňů 2091
Úprava vlastního schodiště 2094
Vytvoření rampy 2099
Vytvoření nástroje schodiště 2101
Úprava schodiště 2103
Použití uzlů k úpravě schodiště 2103
Změna šířky ramene 2127
Změna tvaru ramene 2129
Změna tvaru podesty 2131
Změna boku schodiště 2133
Změna výšky schodiště 2141
Změna zarovnání schodiště 2143
Změna stylu schodiště 2143
Změna vodorovného směru spirálového schodiště nebo schodiště ve tvaru U 2143
Změna omezení spirálového schodiště 2144
Změna vnější hrany spirálového schodiště 2145
Změna kót schodiště 2148
Změna nastavení podlah schodiště 2152
Nastavení délky schodiště automaticky 2153
Změna mezí délky ramene 2155

Ukotvení schodiště k podestě . . . 2157
Uvolnění ukotveného schodiště . . . 2159
Úprava vinutí . . . 2159
Práce s modifikátory tělesa schodiště . . . 2176
Podmínky kolize schodiště . . . 2185
Změna zarovnání schodiště ve tvaru U . . . 2199
Změna komponent ramene . . . 2200
Změna komponenty podesty . . . 2201
O kótách komponent podesty . . . 2203
Změna rozšíření podesty . . . 2204
Zadání zobrazení komponenty schodiště podle pohledu roviny řezu . . . 2205
Změna zobrazení překrývajícího schodiště . . . 2210
Použití vlastností nástrojů na existující schodiště . . . 2212
Změna umístění schodiště . . . 2213
Určení materiálů schodiště . . . 2214
Změna vlastností zobrazení jednotlivých schodišť . . . 2215
Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů ke schodišti . . . 2223
Styly schodišť . . . 2224
Správa stylů schodiště . . . 2225
Vytvoření stylu schodiště . . . 2225
Určení pravidel projektu pro styl schodiště . . . 2227
Určení schodnice pro styl schodiště . . . 2228
Zadání začištěných rohů pro středové schodnice . . . 2231
Určení komponent stylu schodiště . . . 2233
Určení rozšíření podesty stylu schodiště . . . 2235
Přiřazení materiálů komponentám v stylu schodiště . . . 2237
Určení vlastností zobrazení stylu schodiště . . . 2239
Určení zobrazení číslování podstupnic stylu schodiště . . . 2245
Určení klasifikace pro styl schodiště . . . 2246
Přidání poznámek a souborů ke stylu schodiště . . . 2247
Styly vinutí schodiště . . . 2248
Vytvoření stylu vinutí schodiště . . . 2248
Určení nastavení stylu vinutí schodiště . . . 2249
Přidání poznámek a souborů ke stylu vinutí schodiště . . . 2251
Generátor schodišťové věže . . . 2252
Vytvoření věžového schodiště . . . 2252
Úprava věžového schodiště . . . 2255

Kapitola 28 Zábradlí . . . 2257

Zábradlí . . . 2257
Použití nástrojů pro zábradlí k vytvoření zábradlí . . . 2259
Vytvoření zábradlí . . . 2259
Vytvoření připojeného zábradlí pomocí uživatelem zadaných nastavení . . . 2260
Vytvoření samostatného zábradlí pomocí uživatelem zadaných nastavení . . . 2264
Vytvoření zábradlí z křivky . . . 2267

Vytvoření nástroje pro zábradlí 2268
Úpravy zábradlí 2270
Použití úchytů k úpravám zábradlí 2270
Přidání stojky k zábradlí 2271
Odebrání stojky ze zábradlí 2272
Opětovné uspořádání stojek na zábradlí 2273
Skrytí stojek 2273
Zobrazení skrytých stojek 2273
Změna směru zábradlí 2274
Ukotvení stávajícího zábradlí ke schodišti 2274
Ukotvení stávajícího zábradlí k objektu 2275
Uvolnění ukotveného zábradlí 2277
Vystředění zábradlí pomocí nástrojů úprav 2277
Vytvoření pole zábradlí pomocí nástrojů úprav 2277
Přemístění zábradlí pomocí nástrojů úprav 2278
Nastavení rovnoměrné vzdálenosti zábradlí pomocí nástrojů úprav 2278
Určení zobrazení komponent vlastního bloku u zábradlí 2279
Zadání nastavení čištění pro zábradlí 2283
Přidání vlastního profilu ke komponentě zábradlí 2284
Úpravy vlastního profilu komponenty zábradlí 2285
Určení zobrazení komponenty Vlastní profil u zábradlí 2288
Změna stylu zábradlí 2293
Změna horních madel 2293
Změna dolních madel 2294
Změna stojek 2295
Změna rozšíření zábradlí na úrovních podlah 2297
Změna rozšíření zábradlí u podest 2298
Změna vlastností ukotvení zábradlí 2299
Určení kolmé orientace zábradlí 2300
Změna umístění zábradlí 2302
Použití vlastností nástroje u stávajícího zábradlí 2303
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k zábradlí 2304
Styly zábradlí 2305
Vytvoření stylu zábradlí 2306
Zadání horních madel u stylu zábradlí 2308
Zadání dolních madel u stylu zábradlí 2310
Zadání stojek stylu zábradlí 2311
Zadání komponent u stylu zábradlí 2313
Tento postup slouží k vytvoření profilu pro vlastní komponenty zábradlí 2314
Zadání prodloužení zábradlí u stylu zábradlí 2315
Zadání materiálů u stylu zábradlí 2317
Zadání komponent zobrazení u stylu zábradlí 2320
Zadání klasifikací pro styl zábradlí 2320
Připojení poznámek a souborů ke stylu zábradlí 2321
Přidání vlastních bloků zábradlí a profilů ke stylu zábradlí 2322

Přidání vlastního bloku ke stylu zábradlí . . . 2322
Přidání vlastního profilu ke stylu zábradlí . . . 2327
Vypnutí vlastního bloku nebo vlastního profilu ve stylu zábradlí . . . 2331
Odebrání vlastního bloku ze stylu zábradlí . . . 2332

Kapitola 29 Střechy . . . 2333

Střechy . . . 2333
Použití nástrojů střechy na vytváření střech . . . 2334
Vytvoření šikmé střechy . . . 2335
Vytvoření sedlové střechy . . . 2336
Vytvoření vikýřů . . . 2337
Vytvoření šikmé střechy s uživatelem zadanými nastaveními . . . 2338
Vytvoření sedlové střechy s uživatelem zadanými nastaveními . . . 2339
Vytvoření střechy ze stěn . . . 2340
Vytvoření střechy z křivek . . . 2341
Vytvoření nástroje střechy . . . 2342
Úpravy střech . . . 2344
Použití uzlů k úpravám střech . . . 2345
Použití vlastností nástroje u existující střechy . . . 2345
Změna kót střechy . . . 2346
Změna hran a ploch střechy . . . 2347
Převod střechy na střešní desky . . . 2348
Určení materiálu střechy . . . 2349
Určení vlastností zobrazení střechy . . . 2350
Určení šrafování střechy . . . 2351
Změna umístění střechy . . . 2352
Připojení odkazů, poznámek nebo souborů ke střeše . . . 2353

Kapitola 30 Desky a střešní desky . . . 2355

Přehled desek a střešních desek . . . 2355
Vytvoření desek a střešních desek pomocí nástrojů . . . 2359
Vytvoření desky nebo střešní desky . . . 2360
Vytvoření desky/střešní desky s uživatelem zadanými nastaveními . . . 2361
Vytvoření desky nebo střešní desky ze stěn . . . 2364
Vytvoření střešní desky ze střechy . . . 2367
Vytvoření desky nebo střešní desky z křivky . . . 2368
Vytvoření desky z prostoru . . . 2371
Vytvoření nástroje Deska nebo Střešní deska . . . 2372
Úprava desek a střešních desek . . . 2375
Použití uzlů k úpravám desek/střešních desek . . . 2376
Použití vlastností nástroje u existující desky/střešní desky . . . 2395
Změna vlastností desek nebo střešních desek . . . 2395
Použití kontextových nástrojů desky a střešní desky . . . 2401
Vytvoření střechy s oříznutým štítem . . . 2433
Vytvoření vikýře ve střešní desce . . . 2434

Styly desek a střešních desek 2436
Vytvoření stylu desky nebo střešní desky 2437
Zadání komponent stylu desky nebo střešní desky 2438
Určení materiálů stylu desky/střešní desky 2446
Určení vlastností zobrazení stylu desky nebo střešní desky 2449
Přidání klasifikace do stylu desky/střešní desky 2454
Definování stylu desky/střešní desky jako ohraničení asociativních prostorů 2454
Připojení poznámek a souborů ke stylu desky nebo střešní desky 2455
Styly desek a střešních desek 2456
Vytvoření stylu desky nebo střešní desky 2458
Určení přesahu, vyjmutí hrany a úhlu stylu hrany desky/střešní desky 2460
Vytvoření profilů pro zakončení střešního pláště a pro podbití 2462
Ovládání vysunutí a hran profilů 2464
Určení zakončení střešního pláště a podbití pro styl hrany desky/střešní desky 2465
Úprava geometrie zakončení střešního pláště a podbití 2467
Přiřazení materiálů ke stylu hrany desky/střešní desky 2472
Zapnutí materiálů pro styl hrany desky/střešní desky 2472
Připojení poznámek a souborů ke stylu hrany desky/střešní desky 2473

Kapitola 31 Konstrukční prvky 2475

Konstrukční prvky 2475
Pracovní postup vytvoření stylů konstrukčních prvků 2480
Vytvoření stylů konstrukčních prvků v katalogu konstrukčních prvků 2481
Otevření katalogu konstrukčních prvků 2482
Vytvoření stylu z tvaru v katalogu konstrukčních prvků 2483
Umístění tvaru v katalogu konstrukčních prvků z konstrukčního prvku na výkresu 2485
Otevření souboru katalogu v katalogu konstrukčních prvků 2485
Vytvoření stylu konstrukčního prvku pomocí průvodce stylem konstrukčních prvků 2486
Vytvoření sloupů s uživatelsky definovanými profily 2488
Vytvoření nástrojů konstrukčních prvků 2489
Vytvoření nástroje Trám 2489
Vytvoření nástroje Vzpěra 2494
Vytvoření nástroje sloupu 2499
Použití nástrojů konstrukčních prvků k vytvoření konstrukčních prvků 2503
Vytvoření trámu 2504
Vytvoření trámů s nastaveními určenými uživatelem 2506
Vytvoření vzpěry 2515
Vytvoření vzpěry pomocí uživatelem zadaných nastavení 2516
Vytvoření samostatného sloupu 2520
Vytvoření samostatného sloupu pomocí nastavení určených uživatelem 2521

Vytvoření sloupů s uživatelsky definovanými profily 2525
Vytváření sloupů ukotvených k osnově 2526
Vytváření sloupů ukotvených k osnově pomocí uživatelsky zadaného nastavení 2528
Vytvoření konstrukčního prvku za skici 2532
Úprava konstrukčních prvků 2533
Použití uzlů k úpravě konstrukčních prvků 2534
Změna délky konstrukčního prvku 2540
Změna počátečního a koncového odsazení konstrukčního prvku 2541
Změna počátečního a koncového bodu konstrukčního prvku 2542
Změna natočení konstrukčního prvku 2544
Změna poloměru zakřiveného konstrukčního prvku 2544
O zakřivených konstrukčních prvcích 2545
Změna zarovnání konstrukčního prvku 2546
Změna typu konstrukčního prvku 2548
Oříznutí konstrukčních prvků 2548
Změna stylu konstrukčního prvku 2556
Použití vlastností nástroje na konstrukční prvky 2556
Určení zobrazení roviny řezu konstrukčního prvku 2556
Určení zobrazení komponent vlastního bloku konstrukčního prvku 2558
Určení odsazení konstrukčního prvku v méně detailním půdorysu 2560
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů ke konstrukčnímu prvku 2560
Práce s modifikátory těles konstrukčních prvků 2561
Přidání modifikátoru tělesa ke konstrukčnímu prvku 2561
Odebrání modifikátoru tělesa z konstrukčního prvku 2563
Nahrazení konstrukčního prvku pomocí modifikátoru tělesa 2564
Upravení geometrie úpravy tělesa 2566
Správa úprav tělesa 2568
Obnovení úpravy tělesa na objemový prvek 2569
Práce s kolizními podmínkami konstrukčních prvků 2570
Vytvoření kolizních podmínek konstrukčního prvku 2570
Odstranění kolizních podmínek konstrukčního prvku 2572
Úprava kolizních podmínek konstrukčního prvku 2572
Styly konstrukčních prvků 2573
Vytvoření stylu konstrukčního prvku ve správci stylu 2574
Určení materiálů stylu konstrukčního prvku 2576
Určení vlastností zobrazení stylu konstrukčního prvku 2578
Určení klasifikací pro styl konstrukčního prvku 2588
Definování stylu konstrukčního prvku jako ohraničení asociativních prostorů 2588
Připojení poznámek a souborů ke stylu konstrukčního prvku 2589
Vytvoření vlastních konstrukčních prvků 2590
Jak porozumět pravidlům projektu konstrukčních prvků 2592
Změna tvaru ve stylu konstrukčního prvku 2594
Přidání tvaru do konstrukčního prvku 2595

Přehled postupu: Vytvoření konstrukčního prvku s jednou komponentou (kónický sloup) . . . 2596
Přehled postupu: Vytvoření vícekomponentového konstrukčního prvku (složený sloup) . . . 2600
Přehled postupu: Vytvoření vícekomponentového konstrukčního prvku pomocí více segmentů (tuhý rám) . . . 2603
Vytvoření vlastních tvarů pro konstrukční prvky . . . 2610

Nástroje pro návrhy . . . 2615

Kapitola 32 **Ukotvení . . . 2617**

Ukotvení . . . 2617
Práce s ukotveními objektu . . . 2618
Přidání ukotvení objektu . . . 2619
Uvolnění ukotvení objektu . . . 2620
Práce s ukotveními ke křivce . . . 2621
Přidání ukotvení ke křivce . . . 2621
Změna pozice objektů připevněných ke křivkám . . . 2622
Ukotvení objektů k novým křivkám . . . 2626
Práce s ukotveními odkazu . . . 2627
Přidání ukotvení odkazů . . . 2627
Změna pozice objektů ukotvených k uzlům rozvržení pomocí ukotvení odkazů . . . 2627
Upravování odkazů uzly . . . 2629
Protahování odkazů . . . 2629
Kopírování objektů na všechny uzly rozvržení . . . 2630
Práce s uzlovými ukotveními . . . 2631
Přidání uzlových ukotvení . . . 2631
Změna pozice objektů ukotvených k uzlům rozvržení pomocí uzlových ukotvení . . . 2632
Ukotvení objektů k různým uzlům . . . 2633
Kopírování objektů na všechny uzly rozvržení . . . 2634
Práce s ukotveními buňky . . . 2635
Přidání buňkových ukotvení . . . 2635
Změna pozice a velikosti objektů ukotvených k buňkám rozvržení . . . 2636
Ukotvení objektů k jiné buňce . . . 2637
Kopírování objektů na všechny buňky rozvržení . . . 2638
Práce s objemovými ukotveními . . . 2638
Přidání objemových ukotvení . . . 2638
Změna pozice a velikosti objektů ukotvených k objemům . . . 2639
Ukotvení objektů k jinému objemu . . . 2641
Kopírování objektů na všechny objemy rozvržení . . . 2641
Ukotvené objekty můžete uvolnit a polohovat . . . 2642
Uvolnění ukotvených objektů . . . 2642
Polohování ukotvených objektů . . . 2642

Vytvoření nástroje Ukotvení 2643

Kapitola 33 Křivky a osnovy rozvržení 2645

Křivky a osnovy rozvržení 2645
Použití křivek rozvržení 2646
Vytvoření nástroje Křivka osnovy 2647
Přidání křivek rozvržení 2648
Přidání uzlů ke křivkám rozvržení 2651
Odebrání uzlů z křivek rozvržení 2652
Změna odsazení křivek rozvržení 2653
Změna vzdálenosti uzlu křivky rozvržení 2654
Změna umístění uzlu na křivce rozvržení 2655
Změna režimu vzdálenosti u křivek rozvržení 2656
Výměna křivek rozvržení 2657
Změna vlastností zobrazení křivek rozvržení 2658
Změna poloměru uzlu u křivky rozvržení 2659
Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů ke křivce rozvržení 2660
Použití osnov rozvržení 2661
Vytvoření nástroje osnovy rozvržení 2661
Přidání radiálních osnov 2663
Změna radiálních osnov 2664
Přidání pravoúhlých osnov 2665
Změna pravoúhlých osnov 2666
Vytvoření osnovy rozvržení pomocí nastavení zadaných uživatelem 2667
Vytvoření vlastní osnovy rozvržení ze skici 2670
Přidání čar k osnovám rozvržení 2670
Odebrání čar z osnov rozvržení 2671
Změna režimu vzdálenosti u osnov rozvržení 2672
Změna vlastností zobrazení osnov rozvržení 2674
Změna poloměru uzlu u osnovy rozvržení 2675
Vytvoření a odebrání hranice pro osnovy rozvržení 2675
Vytváření otvorů v osnovách rozvržení 2676
Odebrání otvorů z osnov rozvržení 2676
Změna umístění osnov rozvržení 2676
Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k osnově rozvržení 2677
Použití osnov objemu 2678
Vytvoření nástroje pro osnovu objemu 2679
Přidání osnov objemu 2681
Změna osnov objemu 2682
Přidání čar osnovy k osnovám objemu 2682
Odebrání čar z osnov objemu 2683
Změna režimu vzdálenosti u osnov objemu 2684
Změna vlastností zobrazení osnov objemu 2686
Změna poloměru uzlu u osnovy rozvržení 2687

Změna umístění osnov objemu 2687
Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k osnově objemu 2688

Kapitola 34 Osnovy 2691

Osnovy 2691
Použití nástroje Sloupová osnova k vytváření sloupových osnov 2692
Vytváření pravoúhlých a radiálních sloupových osnov 2693
Vytvoření sloupové osnovy 2694
Vytvoření sloupové osnovy z osnovy rozvržení 2697
Dynamické vytvoření sloupové osnovy 2698
Vytvoření nástroje konstrukční sloupové osnovy 2699
Vytvoření vlastní sloupové osnovy ze skici 2700
Vytváření rozšířených vlastních sloupových osnov 2701
Vytvoření pravoúhlé osnovy 2702
Vytvoření radiální osnovy 2705
Úprava seznamu předkonfigurovaných velikostí roztečí 2707
Vytvoření rozšířené osnovy s různými velikostmi roztečí osnovy 2708
Vytvoření rozšířené osnovy s proměnnými čárami osnovy na každé straně 2709
Definování zobrazení číslování osnovy při vkládání osnovy 2713
Definování schématu číslování osnovy nebo označení osnovy písmeny 2714
Definování schématu číslování sekundárních čar osnovy 2715
Úpravy sloupových osnov a vlastních sloupových osnov 2717
Vytváření popisků sloupových osnov 2717
Kótování sloupových osnov pomocí automatických kót AEC 2719
Změna kót sloupové osnovy 2720
Změna čar sloupové osnovy nebo vlastní sloupové osnovy 2721
Úpravy rozšířených vlastních sloupových osnov 2728
Přidání čar k rozšířené vlastní sloupové osnově 2728
Odebírání čar z rozšířené vlastní sloupové osnovy 2729
Kótování rozšířené vlastní sloupové osnovy 2729
Přidání popisků k rozšířené vlastní sloupové osnově po vložení 2730
Úpravy popisků v rozšířené vlastní sloupové osnově 2731
Označení jednotlivých roztečí osnovy popisky 2732
Úpravy všeobecných vlastností sloupové osnovy 2733
Připojení profilů oříznutí ke sloupovým osnovám 2733
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů ke sloupové osnově 2735
Změna umístění sloupové osnovy 2736
Změna zobrazení sloupové osnovy 2737
Změna poloměru uzlu u sloupcové osnovy 2738
Vytváření osnov stropu pomocí nástrojů osnov stropu 2739
Vytvoření osnovy stropu 2739
Vytvoření osnovy stropu pomocí nastavení zadaných uživatelem 2740

Vytvoření osnovy stropu z osnovy rozvržení 2742
Vytvoření vlastní osnovy stropu ze skici 2742
Dynamické vytvoření osnovy stropu 2743
Vytvoření osnovy stropu pomocí hranice pro oříznutí 2744
Vytvoření nástroje osnovy stropu 2745
Úprava osnov stropů 2746
Změna rozměrů osnovy stropu 2746
Změna čar osnovy stropu 2747
Připojení profilů oříznutí k osnovám stropů 2754
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k osnově stropu 2757
Změna umístění osnovy stropu 2758
změnit zobrazení osnovy stropu 2759
Změna poloměru uzlu u osnovy stropu 2760

Kapitola 35 Nástroje kreslení detailů 2761

Konstrukční čáry 2761
Vytváření konstrukčních čar z existujících objektů / skic 2761
Vytváření konstrukčních čar nezávisle 2764
Nástroje zvyšující produktivitu práce při šrafování 2764
Změna umístění šrafování 2765
Generování hranic šrafování 2765
Změna definice hranic šrafování 2766
Nástroje úprav AEC 2770
Oříznutí skici nebo objektu založeného na profilu 2771
Oříznutí skici nebo objektu založeného na profilu podle hrany 2772
Rozšíření skici ke hraně 2773
Rozdělení skici a objektu založeného na profilu 2774
odečtení od skici a objektu založeného na profilu 2776
Zakrývání částí skici 2777
Sloučení skic nebo objektů založených na profilech 2778
Zkrácení skic nebo objektů založených na profilech 2779
Vytvoření obvodu řezu skici 2780
Vytváření polí 2781
Změna umístění z referenčního bodu 2782
Rovnoměrné rozteče skic nebo objektů 2783
Vystředění skic nebo objektů 2784

Kapitola 36 Profily 2785

Co jsou profily? 2785
Vytváření profilů 2787
Určení směru vysunutí a hran profilu 2788
Přidání profilu ke komponentě objektu 2791
Úpravy profilů na místě 2792
Převod profilů na křivky 2796

Kapitola 37 Bloky masek 2797

Bloky masek 2797
Vytvoření definic bloku masky 2798
Vytvoření definice bloku masky z křivky 2798
Vytvoření definice bloku masky z existující definice bloku masky 2799
Import definic bloku masky 2800
Export definic bloků masek do nového výkresu 2800
Export definic bloků masek do existujícího výkresu 2801
Úprava definice bloku masky 2802
Přidání klasifikací k definici bloku masky 2804
Mazání definic bloku masky 2804
Vytvoření bloků masek pomocí nástroje Maska 2805
Přidání bloku masky 2806
Přidání bloku masky s nastavením zadaným uživatelem 2806
Vytvoření bloku masky z křivek 2807
Vytvoření nástroje Blok masky 2808
Připojení bloků masky k objektům 2811
Odpojení bloků masek od objektů 2811
Úprava bloků masek 2812
Přesunutí bloků masek pomocí uzlů 2812
Změna umístění bloku masky 2813
Úprava profilu bloku masky 2814
Použití vlastností nástroje u existující reference bloku masky 2816
Změna vlastností zobrazení bloků masek 2817
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k bloku masky 2818

Kapitola 38 Vícepohledové bloky 2821

Vícepohledové bloky 2821
Vytvoření definic vícepohledových bloků 2822
Přehled procesu: Vytvoření definic vícepohledových bloků 2823
Vytvoření pohledových bloků 2823
Vytvoření nové definice vícepohledového bloku 2825
Připojení pohledových bloků k směrům pohledu 2826
Definování definice vícepohledového bloku jako vazby pro asociativní prostory 2828
Připojení poznámek a souborů k definici vícepohledového bloku 2828
Přidání klasifikace k definici vícepohledového bloku 2829
Přidání definice vícepohledového bloku k oknu DesignCenter 2830
Vytvoření nástroje Vícepohledový blok 2832
Přidání vícepohledových bloků k výkresu 2835
Vložení vícepohledového bloku 2836
Úpravy vícepohledových bloků 2837
Změna otočení vícepohledového bloku 2837
Změna přiřazené definice vícepohledového bloku 2838

Změna faktoru měřítka vícepohledového bloku 2838
Změna odsazení vícepohledového bloku pomocí úchytů 2838
Změna umístění vícepohledového bloku pomocí úchytů 2840
Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k vícepohledovému bloku 2841
Úpravy umístění a otočení atributů ve vícepohledovém bloku 2842
Aktualizace atributů vícepohledových bloků 2843

Dokumentace 2845

Kapitola 39 Prostory 2847

Typy prostorů 2847
Pracovní postupy týkající se prostorů 2850
Pracovní postup pro generování asociativních prostorů 2850
Pracovní postup pro ruční definování čistých, použitelných a hrubých ploch 2850
Pracovní postup pro určení čistých, použitelných a hrubých ploch pomocí standardu výpočtu plochy 2851
Pracovní postup při vytváření zprávy o vyhodnocení prostoru 2852
Úpravy výpočtů prostorů 2853
Práce s definicemi seznamu – přehled 2853
Práce se zónami – přehled 2854
Práce s modifikátory výpočtu – přehled 2856
Práce s výpočetními rovinami řezu – přehled 2857
Přechod k aplikaci AutoCAD Architecture 2011 od verze Autodesk Architectural Desktop 2006 nebo starší 2858
Automatické převedení zastaralých ploch na prostory 2861
Vlastnosti prostoru 2863
Vytváření prostorů pomocí prostorových nástrojů 2869
Generování asociativních prostorů 2869
Hraniční objekty pro asociativní prostory 2870
Generování asociativního prostoru 2882
Generování asociativních prostorů z externích referencí a bloků 2886
Definování maximální velikosti mezery pro asociativní prostory 2891
Aktualizace asociativních prostorů 2892
Aktivace a deaktivace automatických aktualizací 2893
Ruční aktualizace asociativních prostorů 2895
Sloučení asociativních prostorů 2896
Rozdělení asociativního prostoru 2898
Odečítání prostorů z asociativního prostoru 2900
Nastavení prostoru jako asociativního nebo neasociativního 2901
Odstraňování problémů s asociativními prostory 2903
Vytvoření neasociativních prostorů 2911
Zakreslení neasociativního 2D nebo vysunutého 3D prostoru 2911
Převod objektů, profilů a křivek na neasociativní prostory 2915

Vytvoření nástroje Prostor 2918
Úpravy obecných vlastností prostoru 2924
Přejmenování prostoru 2924
Změna stylu prostoru 2925
Změna umístění prostoru 2925
Zadání typu rozložení prostoru 2926
Zadání vlastností textu rozložení prostoru 2928
Určení zobrazení roviny řezu u prostoru 2930
Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k prostoru 2931
Práce s hranicemi prostoru 2932
Práce s ručními hranicemi 2933
Práce s hranicemi založenými na stylu 2934
Práce s hranicemi založenými na normě výpočtu plochy 2934
Definování typu odsazení hranice prostoru 2936
Zadání standardu výpočtu plochy pro výkres 2938
Klasifikace prostoru podle standardu výpočtu plochy 2939
Změna standardu výpočtu plochy pro stávající prostory 2940
Práce s výkresy s různými standardy výpočtu plochy 2941
Normy výpočtu plochy definované uživatelem 2941
Úpravy hranic prostoru 2941
Změna typu prostoru 2953
Změna výšky prostoru 2956
Změna výšky vysunutých 3D prostorů 2956
Změna výšky 3D volných prostorů 2958
Změna výšky povrchu prostoru (vysunuté 3D prostory) 2960
Logické operace pro Vysunuté 3D prostory 2961
Vytváření kolizních podmínek pro prostory 2962
Odebrání kolizních podmínek z prostorů 2963
Sloučení vysunutých 3D prostorů 2963
Dělení vysunutých 3D prostorů 2966
Vytváření otvorů ve vysunutém 3D prostoru 2967
Vytvoření prostoru z průniku jiných prostorů 2969
Oříznutí vysunutého 3D prostoru 2973
Odebrání otvorů z prostorů 2975
Obrácení okruhů prostoru 2975
Obrácení všech okruhů v prostoru 2976
Logické operace pro 3D volné prostory 2976
Oříznutí 3D volných prostorů 2976
Dělení povrchů 3D volných prostorů 2978
Sloučení povrchů 3D volných prostorů 2979
Slučování 3D volných prostorů s objekty AEC 2980
Odečtení objektů AEC od 3D volných prostorů 2981
Protínání 3D volných prostorů s objekty AEC 2982
Úpravy povrchů pomocí uzlů v 3D volných prostorech 2982
Úpravy vlastností povrchu prostoru 2986

Otevření Správce prostoru/zóny . . . 2987
Úprava vlastností plochy . . . 2989
Úprava ploch stropu a podlahy . . . 2991
Práce s otvory povrchu . . . 2992
Nastavení vztahů přilehlosti mezi povrchy prostoru . . . 3015
Zobrazení vztahů přilehlosti mezi plochami prostoru . . . 3016
Styly prostorů . . . 3016
Vytvoření stylu prostoru . . . 3017
Zadání cílových kót pro prostor . . . 3019
Zadání odsazení hranice prostoru ve stylu prostoru . . . 3019
Připojení definice seznamu ke stylu prostoru . . . 3020
Určení klasifikace pro styl prostoru . . . 3021
Určení materiálů stylu prostoru . . . 3022
Určení vlastností zobrazení stylu prostoru . . . 3025
Určení šrafování pro komponenty stylu prostoru . . . 3028
Nastavení roviny řezu objektu u stylu prostoru . . . 3029
Připojení poznámek a souborů ke stylu prostoru . . . 3030
Převod stylů plochy na styly prostoru . . . 3031
Definice seznamu . . . 3033
Vytvoření definice seznamu . . . 3034
Zadání aplikace pro definici seznamu . . . 3035
Úprava definice seznamu . . . 3036
Připojení poznámek a souborů k definici seznamu . . . 3036
Zóny . . . 3037
Vytvoření zón pomocí nástrojů Zóna . . . 3039
Vlastnosti zóny . . . 3040
Vytvoření zóny . . . 3042
Vytvoření zón s nastaveními určenými uživatelem . . . 3043
Vytvoření struktur zóny z šablony zóny . . . 3045
Vytvoření nástroje Zóna . . . 3046
Převod skupin ploch na zóny . . . 3049
Zóny a prostory . . . 3050
Připojení prostorů a zón k zónám . . . 3051
Odpojení prostorů a zón od zón . . . 3052
Vyberte prostory a zóny připojené k zóně . . . 3052
Úpravy zón . . . 3053
Přejmenování zóny . . . 3053
Změna stylu zóny . . . 3053
Změna odsazení hranice zóny . . . 3054
Změna pravidel obsahu zóny . . . 3055
Změna typu výpočtu zóny . . . 3055
Změna modifikátorů výpočtu pro zónu . . . 3056
Seřazení struktur zóny . . . 3057
Vytvoření křivek ze zón . . . 3058
Zadání dalších vlastností zobrazení u zóny . . . 3059
Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k zóně . . . 3061

Styly zón 3062
Vytvoření stylu zóny 3063
Připojení definice seznamu ke stylu zóny 3064
Omezení obsahu zóny na základě stylu zóny 3064
Určení klasifikace pro styl zóny 3065
Zadání vlastností zobrazení stylu zóny 3066
Připojení poznámek nebo souborů ke stylu zóny 3071
Převod stylů skupiny plochy na styly zóny 3072
Šablony zóny 3074
Vytvoření šablony zóny 3074
Vystavení struktury šablony zóny 3075
Připojení poznámek a souborů k šabloně zóny 3078
Převod šablon skupin plochy na šablony zóny 3079
Práce s daty prostoru 3080
Vlastnosti výkazu prostorů 3080
Modifikátory výpočtu 3086
Nastavení výpočetních rovin řezu pro tvary 3D volných prostorů 3092
Generování dat výstupu a export dat prostoru 3092
Rozdělení prostoru 3093
Vyhodnocení prostoru 3099
Analýza zatížení pomocí prostorů 3111
Převod hranic prostoru na stěny a prostory 3118
Dodatek 1: Změny příkazů prostorů a ploch 3119
Příkazy plochy 3119
Příkazy skupiny plochy 3120
Příkazy hranice prostoru 3121
Dodatek 2: předem definované standardy výpočtu plochy 3122
Výpočet prostorů založený na základní normě výpočtu plochy 3123
Výpočet prostorů založený na standardu DIN 277 3124
Výpočet prostorů založený na standardu SIS 3128
Výpočet prostorů založený na standardu BOMA 3133
Dodatek 3: Implementace doplňku plug-in standardu výpočtu plochy do aplikace AutoCAD Architecture .NET API 3138
Implementace standardu výpočtu plochy 3139
Implementace pravidel odsazení 3147

Kapitola 40 Řezy 3169

Řezy 3169
Postup vytváření 2D a 3D řezů nebo pohledů živých řezů 3175
Kreslení a úpravy linie řezu 3175
Kreslení linie řezu a značek 3177
Změna výšky řezu pomocí uzlů 3179
Změna dolního prodloužení řezu pomocí uzlů 3180
Změna délky řezu pomocí uzlů 3181
Změna kót úhlů řezu 3183
Vytvoření grafických úseků pro 2D a 3D řezy 3184

Změna úseku pomocí uzlů . . . 3185
Změna atributů značky řezu . . . 3185
Změna umístění linie řezu . . . 3186
Úprava linie řezu pomocí uzlů . . . 3187
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k linii řezu . . . 3187
Vytvoření 2D nebo 3D řezu . . . 3188
Vytvoření vodorovného 2D řezu . . . 3190
Vytváření a úprava zobrazení živého řezu . . . 3192
Vytváření zobrazení živého řezu . . . 3193
Aktualizace zobrazení živého řezu . . . 3193
Zobrazení tělesa v řezu v zobrazení živého řezu . . . 3193
Odstranění zobrazení živého řezu . . . 3195
Úpravy 2D nebo 3D řezu . . . 3195
Použití uzlů k úpravě skici v 2D řezu . . . 3196
Změna zobrazení grafických úseků v 2D řezu . . . 3197
Změna zobrazení grafických úseků v 3D řezu . . . 3199
Obrácení 2D nebo 3D řezu . . . 3199
Změna stylu 2D řezu . . . 3200
Vytvoření hranice materiálu v 2D řezu . . . 3201
Úpravy hranice materiálu . . . 3202
Úprava a slučování skic v 2D řezu . . . 3207
Změna umístění 2D nebo 3D řezu . . . 3208
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k 2D nebo 3D řezu . . . 3209
Aktualizace 2D nebo 3D řezu . . . 3210
Globální aktualizace 2D řezů . . . 3212
Podporované typy výkresů projektu . . . 3213
Globální aktualizace 2D řezů a pohledů v projektu nebo složce . . . 3213
Aktualizace zastaralých výkresů . . . 3215
Styly 2D řezů . . . 3216
Vytváření stylu 2D řezu . . . 3217
Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D řezu . . . 3219
Odstranění komponenty zobrazení ze stylu 2D řezu . . . 3219
O komponentách zobrazení 2D a 3D řezů a materiálech . . . 3220
Použití vlastností úseků a materiálů v stylech 2D řezů . . . 3227
Použít komponentu 3D těleso materiálu pro skicu 2D řezu . . . 3227
Přidání pravidla projektu do stylu 2D řezu . . . 3228
Změna pravidla projektu ve stylu 2D řezu . . . 3230
Odstranění pravidla projektu ze stylu 2D řezu . . . 3230
Přidání klasifikace do stylu 2D řezu . . . 3231
Změna hladiny, barvy a typu čáry stylu 2D řezu . . . 3231
Připojení poznámek a souborů k stylu 2D řezu . . . 3232

Kapitola 41 Prostorové pohledy . . . 3235
Práce s pohledy . . . 3235
Postup pro vytvoření 2D nebo 3D pohledu . . . 3241

Kresba a úprava linií pohledů 3242
Kresba linie pohledu a značky pohledu 3245
Změna výšky pohledu pomocí uzlů 3247
Změna dolního prodloužení pohledu pomocí uzlů 3248
Změna délky pohledu pomocí uzlů 3249
Změna úhlových kót pohledu 3250
Vytvoření grafických úseků pro 2D a 3D pohledy 3251
Změna atributů značky pohledu 3252
Změna umístění linie pohledu 3252
Upravování linie pohledu pomocí uzlů 3254
Připojení odkazů, poznámek a souborů k linii pohledu 3254
Vytvoření 2D nebo 3D pohledu 3255
Vytvoření vodorovného 2D pohledu 3257
Úprava 2D nebo 3D pohledu 3259
Použití uzlů k úpravě skici ve 2D pohledu 3259
Změna zobrazení grafických úseků ve 2D pohledu 3260
Změna zobrazení grafických úseků ve 3D pohledu 3262
Obrácení 2D nebo 3D pohledu 3263
Změna stylu 2D pohledu 3263
Přidání a odebrání vlastních komponent zdvihu 3264
Určení zobrazení zdvihu vykreslení povrchu u úseků zdvihu 3265
Určení zobrazení 2D skici u zdvihu 3267
Vytvoření hranice materiálu ve 2D pohledu 3268
Úprava hranice materiálu 3269
Úprava a sloučení skici ve 2D pohledu 3273
Změna umístění 2D nebo 3D pohledu 3275
Připojení odkazů, poznámek a souborů k 2D nebo 3D pohledu 3276
Aktualizování 2D nebo 3D pohledu 3277
Globální aktualizace 2D pohledů 3278
Podporované typy výkresů projektu 3279
Globální aktualizace 2D řezů a pohledů v projektu nebo složce 3280
Aktualizace zastaralých výkresů 3281
Styly 2D pohledů 3281
Vytvoření stylu 2D pohledu 3283
Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D pohledu 3285
Odstranění komponenty zobrazení ze stylu 2D pohledu 3285
O materiálech a komponentách zobrazení 2D and 3D pohledu 3286
Použití vlastností úseků a materiálů ve stylech 2D pohledů 3290
Použití komponenty materiálu 3D tělesa u skici 2D pohledu 3290
Přidání pravidla projektu do stylu 2D pohledu 3291
Změna pravidla projektu ve stylu 2D pohledu 3292
Odstranění pravidla projektu ze stylu 2D pohledu 3293
Přidání klasifikace do stylu 2D pohledu 3294
Změna hladiny, barvy a typu čáry u stylu 2D pohledu 3294
Připojení poznámek a souborů ke stylu 2D pohledu 3295

Kapitola 42 Průmět se skrytím hran 3297

Průmět se skrytím hran 3297
Vytvoření průmětu se skrytím hran 3297

Kapitola 43 Kóty AEC 3299

Kóty AEC 3299
Typy a použití kót 3300
Asociativní kóty z výběru objektů 3301
Asociativní kóty u vybraných bodů 3302
Neasociativní kóty u vybraných bodů 3303
Kóty aplikace AutoCAD 3303
Přehled procesu: Vytvoření kót AEC 3303
Asociativní kóty z objektů 3304
Body kót pro stěny 3305
Body kóty pro otvory stěny 3307
Body kót pro osnovy 3308
Body kóty pro ostatní typy objektů 3308
Body kóty aplikace AutoCAD 3310
Asociativní kóty v externích referencích 3312
Asociativní kóty u vybraných bodů 3313
Zadání předvoleb kótování AEC 3314
Vytváření kót AEC pomocí nástrojů kót AEC 3317
Vytvoření kót AEC 3317
Vytvoření kóty AEC s nastavením definovaným uživatelem 3318
Použití případů u kót AEC 3321
Převod kóty aplikace AutoCAD na kótu AEC 3328
Kopírování vlastností kót AEC do kót aplikace AutoCAD 3330
Vytvoření nástroje kót AEC 3331
Úprava kót AEC 3332
Přidání bodů ke kótě AEC 3333
Odpojení bodů kóty od kóty AEC 3337
Obnovení bodů objektů nastavených ve stylu kóty AEC 3339
Odebrání bodů kóty definovaných bez stylu 3341
Změna směru kóty stěny AEC 3342
Obrácení polohy textu u kót AEC 3343
Přepsání asociativních bodů kóty komponenty stěny 3344
Změna umístění textů kót, vynášecích čar a řetězců kót 3348
Obnovení výchozího umístění textů kót, vynášecích čar a řetězců kót 3349
Přepsání hodnot kót a skrytí segmentů kót 3351
Změna kótovacího stylu AEC 3355
Zadání kótovacích bodů objektu u kóty AEC 3355
Zadání stylu aplikace AutoCAD a dalších vlastností u kóty AEC 3357
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů ke kótě AEC 3359
Kótovací styly AEC 3360
Kótovací styly AEC a kótovací styly aplikace AutoCAD 3361

Průvodce kótovacím stylem AEC . . . 3361
Vytvoření kótovacích stylů aplikace AutoCAD . . . 3362
Vytvoření kótovacího stylu AEC . . . 3362
Změna počtu řetězců v kótovacím stylu AEC . . . 3364
Změna komponent zobrazení kót AEC . . . 3364
Definování objektů kóty ve stylu kóty AEC . . . 3365
Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC . . . 3367
Výběr kótovacích stylů aplikace AutoCAD a dalších vlastností kótovacích stylů AEC . . . 3369
Změna vlastností stylu pomocí Průvodce kótovacím stylem AEC . . . 3371
Připojení poznámek a souborů ke kótovacímu stylu AEC . . . 3374
Otázky a odpovědi týkající se práce s kótami AEC . . . 3375
Změna barvy, velikosti textu a šipek . . . 3375
Aktualizace kót AEC podle potřeby . . . 3375
Změna výšky textu čísel zadaných jako horní index . . . 3376
Oprava symbolu chyby . . . 3376
Nalezení většího počtu bodů kót než bylo očekáváno . . . 3377

Kapitola 44 Popisky pohledu . . . 3379

Popisky pohledu . . . 3379
Používání nástrojů popisků pohledu k vytvoření popisků pohledu . . . 3380
Vytvoření popisku pohledu . . . 3381
Vytvoření popisků pohledu s uživatelem definovaným nastavením . . . 3381
Vytvoření nástroje popisku pohledu . . . 3383
Úprava popisků pohledů . . . 3384
Změna výšky popisku pohledu . . . 3384
Změna systému souřadnic popisku pohledu . . . 3385
Změna související definice vícepohledového bloku . . . 3385
Změna faktoru měřítka popisku pohledu . . . 3385
Změna odsazení popisku pohledu . . . 3386
Zobrazení bloků a atributů vybraného popisku pohledu . . . 3387
Připojování hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k popisku pohledu . . . 3388
Vytvoření uživatelem definovaných popisků pohledů . . . 3389
Vytvoření grafického symbolu . . . 3389
Přidávání atributů . . . 3389
Vytvoření bloku . . . 3390
Vytvoření vícepohledového bloku . . . 3391
Přidání popisku pohledu do aplikace AutoCAD DesignCenter . . . 3391

Kapitola 45 Pole . . . 3393

Přehled polí . . . 3393
Vkládání polí . . . 3395
Vkládání polí do výkresu . . . 3395
Vložení polí do definic sady vlastností . . . 3397

Vkládání zástupných symbolů pole do vlastností objektu 3399
Přidání polí k vlastnostem stylu objektu 3402
Vkládání polí do textových prvků aplikace AutoCAD 3403
Úpravy polí 3407
Úprava zobrazení pole 3409
Aktualizace polí 3409
Převod polí na text 3410
Typy polí v aplikaci AutoCAD Architecture 3410
Pole projektu 3410
Výběr projektového pole 3411
Pole sady listů 3412
Výběr pole sady listů 3415
Pole klíčových poznámek 3417
Výběr pole klíčové poznámky 3418
Pole databáze 3419
Výběr pole databáze 3421
Vytvoření datového spojení se zdrojem ODBC 3424

Kapitola 46 Komponenty detailů 3431

Informace o komponentách detailů 3431
Vkládání komponent detailů 3432
Komponenty razítka 3433
Komponenty lineárního pole 3434
Komponenty sypaniny 3435
Komponenty Bookends 3436
Počitatelné komponenty lineárního pole 3437
Komponenty plochy 3439
Komponenty s dynamickou velikostí plochy 3440
Komponenty šroubů 3441
Úpravy komponent detailů na výkresu 3442
Použití nástrojů komponenty detailů 3444
Přidání nástrojů komponent detailů k paletě nástrojů 3444
Úpravy nástrojů komponenty detailů 3447
Použití vlastností komponenty detailů u skici 3450
Použití vlastností komponenty detailů nástroje u skici 3450
Použití vlastností komponenty detailů u skici prostřednictvím Správce komponent detailů 3450
Použití Správce komponent detailů 3451
Vyhledání komponenty detailů 3452
Vytvoření a úpravy databází komponent detailů 3454
Konfigurace dostupnosti databáze komponent detailů 3485
Přidání databáze komponent detailů k dostupným databázím 3485
Odebrání databáze komponent detailů z dostupných databází 3486
Nastavení oprávnění k databázi komponent detailů v prostředí s více uživateli 3487
Sloučení starých a nových databází komponent detailů 3487

Kapitola 47 **Nástroje poznámek a klíčových poznámek 3489**

Základní Nástroj poznámek 3489
Tvorba výhradně textové poznámky 3502
Vytvoření textu s poznámkou s jedním odkazem 3502
Přidání a odebrání odkazových čar z odkazů 3504
Tvorba označení přerušení 3506
Tvorba blokově orientované poznámky s odkazem 3507
Úprava a textově orientovaná poznámka 3508
Úprava značky přerušení maskování 3509
Úprava a blokově orientovaná poznámka 3509
Nástroje klíčových poznámek 3510
Konfigurace nástroje poznámek pro Klíčové poznámky 3511
Použití nástrojů vložení klíčové poznámky 3514
Použití legend klíčových poznámek 3519
Prohlížení a úpravy poznámek ve výkresu 3529
Specifikování klíčových poznámek 3533
Práce s databázemi klíčových poznámek 3536
Nástroje Označení severu a Vztažný bod 3555
Vložení označení severu nebo vztažného bodu do výkresu 3557
Nástroje požární odolnosti 3558
Vložení požární odolnosti do výkresu 3559
Nástroje lícovací čáry 3560
Vložení lícovací čáry do výkresu 3562
Nástroje revizního obláčku 3562
Vložení revizního obláčku do výkresu 3565
Nástroje měřítka 3566
Vložení měřítka do výkresu 3567
Nástroje bublin sloupové osnovy 3568
Vložení bubliny sloupové osnovy do výkresu 3570
Úprava symbolů poznámky ve výkresu 3571
Úprava blokově orientovaných symbolů poznámky 3571
Úprava křivkově orientovaných symbolů poznámky 3574
Nastavení měřítka poznámek 3576
Nástroje poznámek s vlastnostmi 3577
Zadání měřítka poznámek 3579
Měřítka poznámek a Výřezy 3580
Aktualizace převzatých objektů poznámek 3582
Odvození vlastností poznámek 3586

Kapitola 48 **Odkazy 3587**

Práce s odkazy 3587
Nástroje odkazů 3590
Postup opatřování výkresů poznámkami s odkazy 3593
Vlastnosti nástroje odkazu 3594
Nastavení vlastností nástroje odkazu 3601

Umísťování titulků 3601
Umístění titulku 3602
Umístění odkazů na detail 3602
Vytvoření detailu v aktuálním pohledu výkresu 3603
Vytváření detailu v existujícím výkresu 3606
Vytvoření detailu v novém výkresu 3608
Umístění odkazů na řezy 3609
Vytvoření řezu v aktuálním výkresu 3610
Vytvoření řezu v existujícím pohledu 3612
Vytvoření řezu v novém výkresu 3615
Umístění odkazů na pohled 3617
Umístění odkazu na jednoduchý pohled 3617
Umístění odkazu na čtyřsměrný vnitřní pohled 3619
Umístění odkazu na čtyřsměrný vnitřní pohled 3621
Umístění odkazu bez pohledu modelového prostoru 3623
Odkazování odkazu na existující pohled 3625
Otevření pohledu modelového prostoru 3626
Vymazání pohledu modelového prostoru 3627
Vyhodnocování polí v symbolech odkazů 3627
Práce s odkazy mimo projekt 3628
Umístění odkazu z neprojektového souboru výkresu 3629
Otevření pohledu modelového prostoru v neprojektovém souboru výkresu 3630
Smazání modelového pohledu v neprojektovém souboru výkresu 3631
Vytváření nových nástrojů odkazů 3632
Použití polí v nástrojích odkazů 3632
Vytvoření nástroje odkazů 3633

Kapitola 49 Výkazy a témata zobrazení 3639

Výkazy 3639
Terminologie tabulek výkazu v aplikaci AutoCAD Architecture 3640
Pracovní postup pro opatření výkresů štítky a výkazy 3642
Sady vlastností a definice sad vlastností 3643
Základní výkazy 3646
Přidání výkazů pomocí nástrojů tabulky výkazů 3647
Vytvoření nástroje tabulky výkazu 3648
Přidání objektů do výkazu 3650
Odebrání objektů z výkazu 3651
Opětovný výběr objektů pro výkaz 3651
Vypnutí značky zastaralosti výkazu 3651
Ruční aktualizace výkazu 3652
Vyhledání a zobrazení objektů výkazu ve výkresu 3653
Značky výkazů 3653
Přidání značek pomocí nástrojů značek výkazů 3655
Vytvoření štítku výkazu 3657
Vytvoření nástroje štítku výkazu 3659

Ukotvení existujícího štítku výkazu k objektu . . . 3663
Uvolnění ukotveného štítku výkazu . . . 3663
Prohlížení propojení mezi značkami výkazů a objekty . . . 3663
Přečíslování dat sady vlastností . . . 3664
Správa tabulek výkazů . . . 3665
Pracovní postup pro přizpůsobení tabulek výkazu . . . 3667
Práce se styly tabulky výkazu . . . 3668
Export výkazu . . . 3690
Export dat výkazu pro vybrané objekty . . . 3691
Určení vlastností zobrazení výkazu . . . 3692
Změna obecných vlastností výkazu . . . 3693
Změna kritérií výběru pro výkaz . . . 3693
Změna umístění výkazu pomocí uzlů . . . 3694
Změna vlastností externího zdroje výkazu . . . 3695
Přidání přerušení tabulky do výkazu . . . 3696
Přidání informací o dokumentaci do výkazu . . . 3697
Úprava dat v buňkách tabulky . . . 3698
Přidání dat sady vlastností do všech objektů . . . 3700
Formáty dat vlastností . . . 3700
Rozšíření rozsahu vykazovaných dat . . . 3708
Data sady vlastností . . . 3709
Připojení sady dat vlastností k objektům . . . 3709
Zadání ručních vlastností a polí pro objekty . . . 3710
Úprava a aktualizace polí v ručních vlastnostech . . . 3711
Převedení polí v ručních vlastnostech na text . . . 3712
Odstranění dat sady vlastností z objektu . . . 3712
Připojení dat sady vlastností ke stylům a definicím . . . 3712
Zadání ručních vlastností a polí pro styly a definice . . . 3713
Úprava sad vlastností podle stylu . . . 3714
Úprava sad vlastností podle stylu, připojených k objektům v externích referencích . . . 3716
Odstranění dat sady vlastností ze stylu nebo z definice . . . 3718
Procházení dat vlastností . . . 3719
Definice sady vlastností . . . 3721
Porozumění automatickým vlastnostem . . . 3724
Porozumění vzorcům . . . 3727
Vytvoření definice sady vlastností . . . 3738
Připojení poznámek nebo referenčních souborů k definici sady vlastností . . . 3739
Zadání způsobu používání definice sady vlastností . . . 3740
Přidání definice ruční vlastnosti vzorce do definice sady vlastností . . . 3742
Přidání pole do definice sady vlastností . . . 3744
Přidání definice automatické vlastnosti do definice sady vlastností . . . 3746
Přidání definice vlastnosti umístění do definice sady vlastností . . . 3747
Přidání definice vlastnosti klasifikace do definice sady vlastností . . . 3748
Přidání definice vlastnosti materiálu do definice sady vlastností . . . 3751

Přidání definice vlastnosti projektu do definice sady vlastností 3752
Přidání definice vlastnosti ukotvení do definice sady vlastností 3754
Přidání definice vlastnosti grafiky do definice sady vlastností 3755
Řazení definic vlastností 3758
Skrytí vlastností 3758
Úprava definice sady vlastností 3758
Odstranění všech sad vlastností z objektů a stylů 3762
Spojování definic sad vlastností 3763
Definice seznamu 3764
Vytvoření definice seznamu pro definici ruční vlastnosti 3764
Úpravy definic seznamu 3766
Změna položky seznamu pro objekt 3766
Připojení poznámek nebo referenčních souborů k definici seznamu 3767
Definice klasifikací 3767
Přehled postupu: Zahrnutí klasifikačních dat do výkazů 3769
Příklad použití klasifikace 3769
Vytvoření definice klasifikace 3772
Zadání typů objektů pro definici klasifikace 3773
Přidání klasifikací do definice klasifikace 3774
Připojení definic sady vlastností k definici klasifikace 3776
Úprava definice klasifikace 3777
Změna klasifikace objektu 3779
Připojení poznámek a souborů ke klasifikaci 3779
Zobrazení témat 3780
Přehled postupu: Vytváření témat zobrazení 3780
Vytvoření a úprava témat zobrazení 3781
Vytvoření nástroje tématu zobrazení 3783
Přidání tématu zobrazení do výkresu 3785
Zakázání témat zobrazení 3786
Aktivace témat zobrazení 3787
Styly témat zobrazení 3788
Vytvoření stylu tématu zobrazení 3789
Odstraňování problémů s tabulkou výkazu 3792
Otazníky v buňkách 3792
Objekt není v seznamu 3793
Které sady vlastností mají být připojeny 3793
Změna dat v tabulkách výkazu 3794
Nesprávná čísla objektů 3794
Nalezení objektu 3794
Výběr prázdné buňky 3795
NEPLATNÁ v buňce tabulky 3795
Odstraňování chyb stylů tabulky výkazu 3795
Přidání tlačítka sloupce nedostupné 3795
Sady vlastností nedostupné 3796
Sloupec pro množství nesečítá 3796
Sloupec matice zobrazuje data namísto symbolu matice 3796

Odstraňování problému s definicemi klasifikace . . . 3796
Prázdná karta pro klasifikace ve vlastnostech stylu . . . 3796
Dlouhý název pro vlastnost klasifikace . . . 3797
Vlastnost klasifikace v definici sady vlastností . . . 3797
Zahrnutí klasifikací do tabulky výkazu . . . 3797
Objekty nezahrnuté ve výkazu . . . 3797
Klasifikace vybrána, avšak objekt nezahrnut . . . 3798
Odstraňování problémů se štítky výkazů . . . 3798
Rozdíl mezi štítky výkazů a štítky výkazů projektu . . . 3798
Odstraňování problémů s jednotkami . . . 3798
Hodnoty na kartě Rozšířená data . . . 3799

Kapitola 50 **Obsah AEC a DesignCenter . . . 3801**
Přehled obsahu AEC . . . 3801
Předdefinovaný obsah AEC . . . 3802
Obsah AEC v Prohlížeči obsahu . . . 3802
Obsah AEC v aplikaci DesignCenter . . . 3803
Přidávání obsahu AEC do výkresů . . . 3806
Přidávání obsahu z Prohlížeče obsahu . . . 3806
Přidávání obsahu z modulu DesignCenter . . . 3806
Přidávání rozvržení potrubí z modulu DesignCenter . . . 3807
Přesunování obsahu mezi modulem DesignCenter a Prohlížečem obsahu . . . 3808
Vytváření nástroje z obsahu AEC v modulu DesignCenter . . . 3808
Vytvoření vlastního obsahu AEC . . . 3810
Používání Průvodce obsahem AEC . . . 3810
Úpravy obsahu AEC . . . 3822
Úpravy obsahu DesignCenter pomocí Průvodce obsahem AEC . . . 3822
Úpravy rozvržení potrubí . . . 3823
Vypnutí přepisu měřítka kót . . . 3824

Ostatní nástroje . . . 3825

Kapitola 51 **Kamery . . . 3827**
Úprava umístění kamery . . . 3827

Kapitola 52 **Převod objektů na objemová tělesa 3D . . . 3829**
Převod objektů na objemová tělesa 3D . . . 3829
Převod objektů na objekty objemových těles 3D . . . 3829

Kapitola 53 **Vizuální kontrola . . . 3831**
Práce s nástrojem Vizuální kontrola . . . 3831
Provedení vizuální kontroly . . . 3832

Kapitola 54 **Odkazování na objekty AEC 3835**
Vytvoření reference entity AEC 3835
Přidávání reference k objektu 3835
Připojení objektu k existující referenci entity 3836
Připojování hypertextových odkazů, poznámek a souborů k referenci entity 3836
Změna umístění reference entity 3837

Kapitola 55 **Přizpůsobování a přidávání nového obsahu do komponent detailů 3839**
Úvod 3839
Rekapitulace procesu 3841
Databáze komponent 3843
Specifikace Recipe (Receptu) 3848
Objekty Jig a JigEnts 3871
Běžné objekty Jig 3873
Logování Recipe 3879
Bloky a knihovny bloků 3886
Použití optimální geometrie 3886
Pojmenování bloků 3888
Základní body bloků 3888
Shromažďování podobných bloků 3888
Vlastnosti bloku 3889
Klíče hladin 3889
Odebrání nadbytečných objektů 3890

Kapitola 56 **Migrace databází komponent detailů a klíčových poznámek 3893**
Migrace úprav databáze 3893
Spuštění pomocného programu migrace databáze komponent detailů/klíčových poznámek 3896

Rejstřík 3899

Pracovní postup a uživatelské rozhraní

Nové funkce a úvod 1

Vítejte v aplikaci AutoCAD Architecture 2011! Tato verze je založena na nové platformě AutoCAD® 2011 a jejím cílem je vylepšení architektonických pracovních postupů a usnadnění jejího použití. Uživatelé nyní mají přístup k novým funkcím, jako je například začištění stěny, rekonstrukce, vylepšené funkce rastru a geometrické vazby.

Nové funkce v aplikaci AutoCAD Architecture 2011

Následující části uvádí nové a vylepšené funkce v aplikaci AutoCAD Architecture 2011.

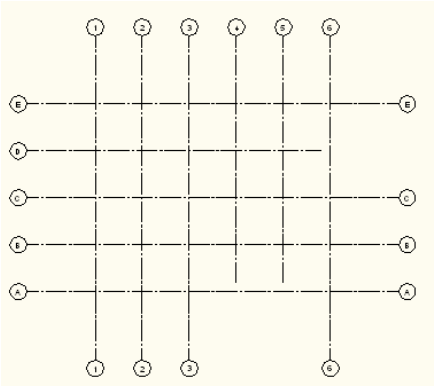
Nástroje pro zvýšení produktivity pro osnovy a stěny

Nástroje pro zvýšení produktivity poskytují zdokonalené funkce k vytváření sloupových osnov, generování sloupů a umísťování dveří a oken relativně k bodům stěn a čarám osnov. Další informace najdete v částech Vytváření rozšířených vlastních sloupových osnov na straně 2701 a Úpravy rozšířených vlastních sloupových osnov na straně 2728.

Pomocí nového nástroje Sloupová osnova lze definovat řadu aspektů sloupové osnovy, které dříve nebyly uživatelsky definovatelné.

Proměnné čáry osnovy na každé straně osnovy

Ke všem čtyřem stranám osnovy je možné definovat různé počty čar osnovy:

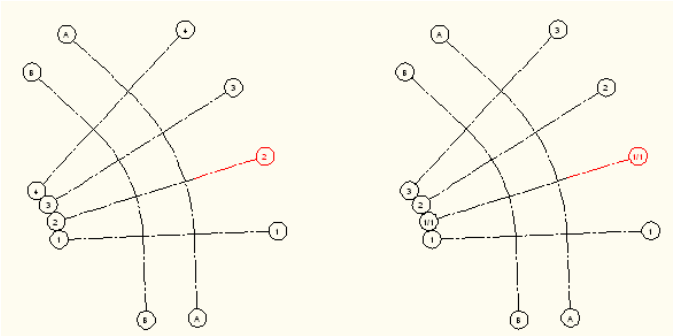


Informace o tom, jak vytvořit proměnné čáry osnovy, získáte v části Vytvoření rozšířené osnovy s proměnnými čárami osnovy na každé straně na straně 2709.

Použití primárního a sekundárního číslování osnovy

Při opatřování osnovy popisky můžete použít primární a sekundární číslování.

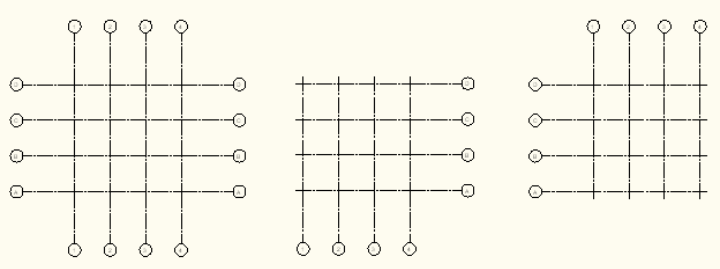
Vložení čáry osnovy se sekundárním číslováním



Čáry osnovy se sekundárním schématem číslování je možné přidat při vytváření osnovy nebo později. Další informace najdete v části Definování schématu číslování sekundárních čar osnovy na straně 2715.

Selektivní číslování osnovy na různých stranách osnovy

U jednotlivých stran osnovy je možné definovat zobrazení popisků. Toto rozhodnutí můžete provést při vložení osnovy, nebo můžete přidat popisky osnovy později. Další informace najdete v částech Definování zobrazení číslování osnovy při vkládání osnovy na straně 2713 a Přidání popisků k rozšířené vlastní sloupové osnově po vložení na straně 2730.



Vlastnosti osnovy

Nástroj Osnova vám navíc umožní ovládat následující vlastnosti osnovy:

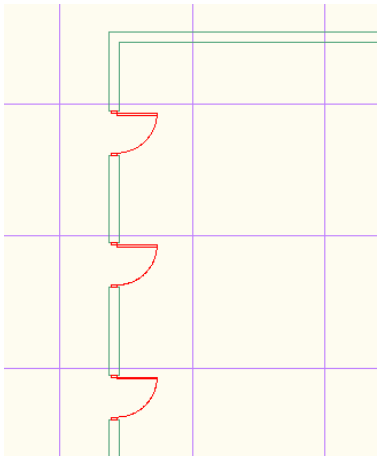
- Ortogonální nebo radiální tvar osnovy,
- počet čar osnovy,
- velikost vertikálních a horizontálních roztečí,
- vnitřní poloměr osnovy (radiální osnova),
- orientaci osnovy ve směru nebo proti směru hodinových ručiček (radiální osnova),
- vícepohledový blok popisku osnovy,
- schéma označení osnovy čísly nebo písmeny,
- předpony popisků osnovy,
- rozšíření osnovy,
- rozšíření popisku osnovy.

S příkazy nástrojů pro zvýšení produktivity lze umisťovat dveře a okna vzhledem ke stěnám a čarám rastru přesněji. Další informace najdete v částech Přidání dveří a oken v polohách vztažených ke stěnám na straně 1158 a Přidání dveří a oken v polohách vztažených ke sloupovým osnovám na straně 1162.

Umístění dveří a oken vzhledem k čáře osnovy

Dveře a okna je možné přidávat od stěny v zadané vzdálenosti od čáry osnovy.

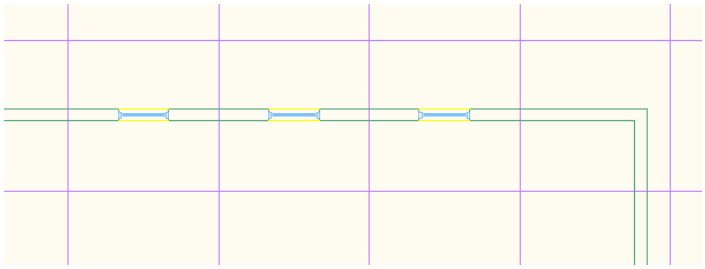
Přidání více dveří v zadané vzdálenosti od čáry osnovy



Vložení dveří a oken vystředěných mezi čárami osnovy

Dveře nebo okno je možné vložit do stěny do středu mezi dvě čáry osnovy.

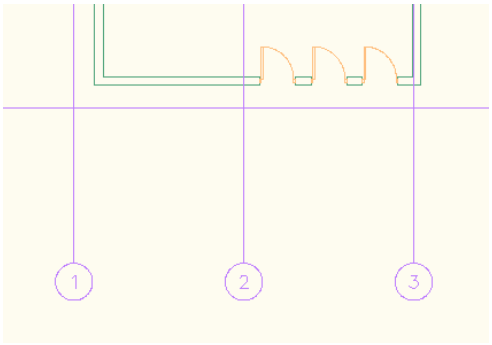
Vložení oken do středu mezi dvě čáry osnovy



Vložení dveří a oken rozmístěných rovnoměrně mezi čárami osnovy

Je možné vložit pevný počet dveří nebo oken ve stejných rozestupech mezi dvě čáry rastru.

Vložení dveří rozmístěných rovnoměrně mezi čárami osnovy

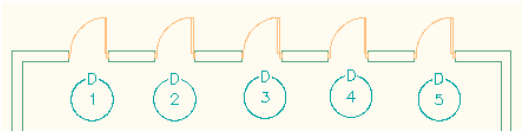


Vložení dveří a oken rozmístěných rovnoměrně ve stěně

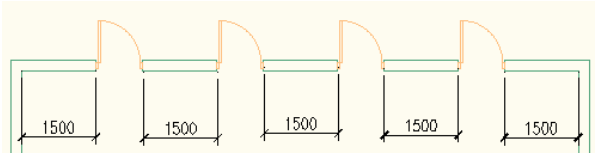
Je možné vložit více dveří a oken rovnoměrně do stěny. V průběhu vkládání lze nastavit následující možnosti:

Pevný počet otvorů nebo pevná vzdálenost mezi otvory

- Vložení pevného počtu dveří nebo oken do vybrané stěny



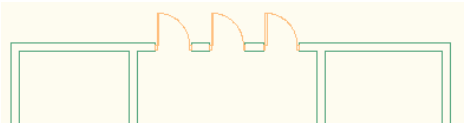
- Vložení proměnného počtu dveří nebo oken v zadané vzdálenosti do vybrané stěny



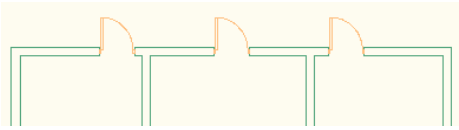
Vložení segmentu stěny nebo celé stěny

Můžete zvolit, zda budou dveře či okna vkládána v řadě do segmentu stěny (mezi protínající se stěny) nebo do celé stěny.

Vložení vícenásobných dveří rovnoměrně do segmentu stěny



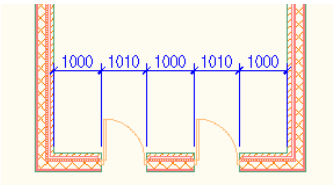
Vložení vícenásobných dveří rovnoměrně do celé stěny



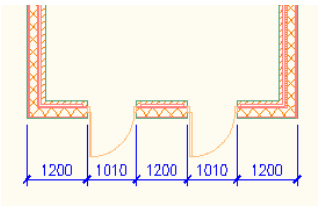
Vložení na vnitřní hranu nebo na vnější hranu stěny

Je možné zvolit, zda by se měly dveře či okna vkládat rovnoměrně v řadě na vnitřní nebo vnější stranu stěny:

Rozmístění dveří rovnoměrně na vnitřní stranu stěny



Rozmístění dveří rovnoměrně na vnější stranu stěny



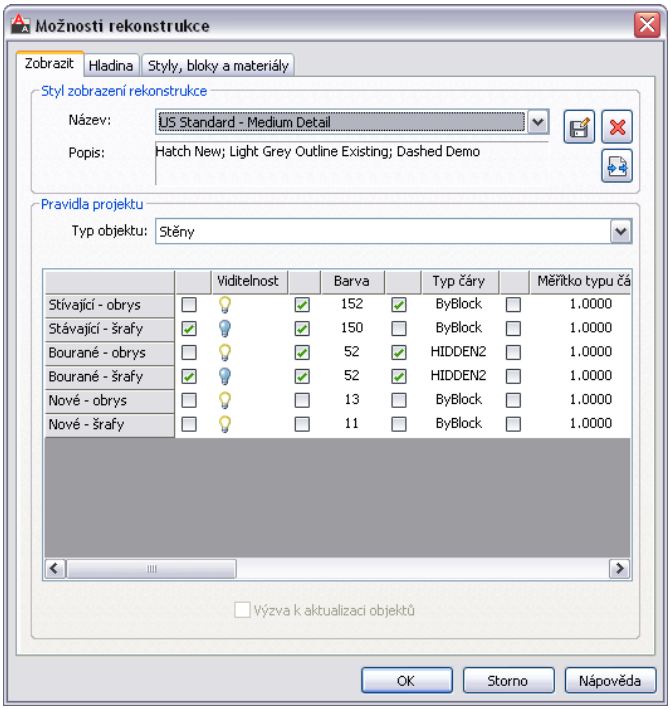
Nástroj Renovation

Funkce rekonstrukce nabízí účinný nástroj pro snadné určování objektů a jejich přiřazení k různým fázím projektu rekonstrukce. Pomocí funkce rekonstrukce lze v jednom výkresu zobrazit existující, bouranou a novou konstrukci. Prací na jediném výkresu s možností přepínání mezi různými typy plánů rekonstrukce lze předejít chybám, které zpravidla vznikají při úpravě několika výkresů současně. Další informace najdete v části Rekonstrukce na straně 569.

Aktivujete-li ve výkresu režim rekonstrukce, existující objekty se přiřadí ke existující kategorii. Pokud objekty odstraníte, tyto objekty se přiřadí ke kategorii demolice. Například přemístěním dveří dojde jak k vytvoření nových dveří, tak k vytvoření dveří v demolici, společně s odpovídajícími stěnovými zárubněmi.

Styl zobrazení a pravidla projektu

V konfiguraci zobrazení rekonstrukce se objekty zobrazí v závislosti na reprezentaci zobrazení. Zobrazení kategorií objektů Existující, Demolice a Nové je určeno konfigurací zobrazení a je možné je používat v půdorysných pohledech, pohledech řezů a bokorysných pohledech.



Interakce mezi objekty stavby

Objekty stavby jsou automaticky zařazeny do kategorií Existující, Demolice nebo Nové a jejich vzájemné interakce jsou založeny na těchto kategoriích. Například objekty kategorií Existující a Nové spolu navzájem interagují, zatímco objekty kategorií Demolice a Nové nikoli. Pokud tedy máte stěny patřící do kategorie Demolice a stěny zařazené do kategorie Nové a chcete vytvořit jejich průnik, můžete je upravit ručně.

Vylepšení stěny

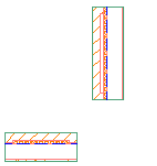
Funkce Stěny prošla také několika vylepšeními.

Inteligentní začištění stěny

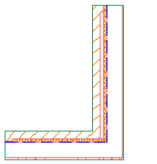
Funkce inteligentního začištění stěny umožňuje provádět rychlé a snadné začištění stavů s průniky stěn u dvou, tří a více segmentů stěn. Vyberte segmenty stěn, pro které chcete použít stav začištění. Obecně platí, že pokud vyberete hranici, bude výsledkem stav začištění T. Nebude-li vybrána žádná hranice, bude výsledkem stav začištění L. Další informace najdete v části Práce s inteligentním začištěním na straně 1302.

Funkce inteligentního začištění stěn kontroluje protínající se čáry zarovnání stěn, čímž usnadňuje řádné začištění stěn.

Pomocí funkce inteligentního začištění vytvořte spoj typu L mezi 2 segmenty stěn.

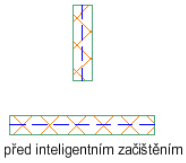


před inteligentním začištěním

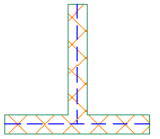


po inteligentním začištění

Pomocí funkce inteligentního začištění vytvořte spoj typu T mezi 2 segmenty stěn.



před inteligentním začištěním

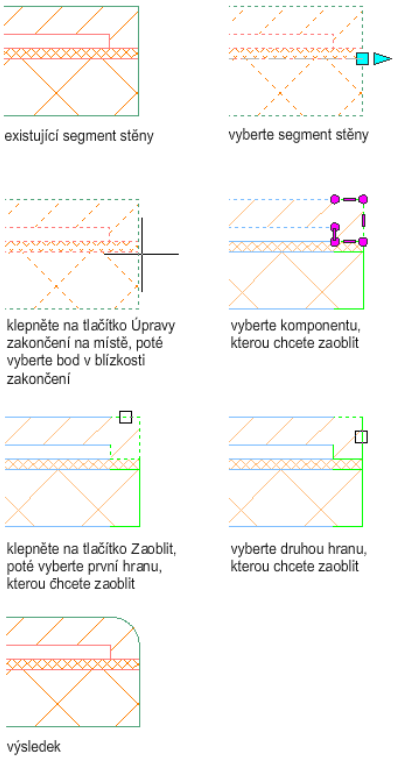


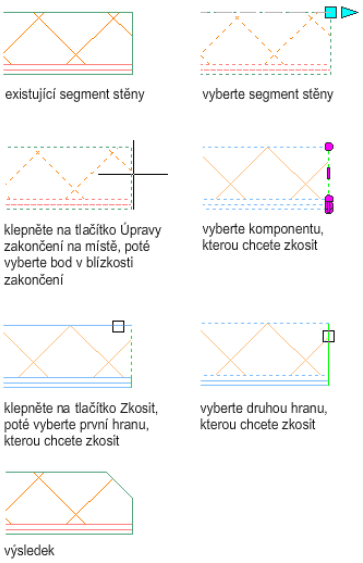
po inteligentním začištění

Použití úprav na místě pro začištění stěny

Funkce úpravy na místě umožňují vytváření spojení stěn jako v reálných objektech a odstraňují potřebu dodatečného navrhování detailů spojení stěn. U jednotlivých komponent

stěny lze přidávat nebo odebírat vrcholy, zobrazovat nebo skrývat společné hrany a provádět ořezávání a prodlužování a zaoblení či zkosení komponent.





Geometrické vazby

Při práci ve 2D půdorysném pohled lze na objekty AEC používat rozměrové a geometrické vazby. Vazby objektů AEC, které jsou rozšířenými verzemi vazeb používaných aplikací AutoCAD, vám poskytují dodatečné funkce při interakci mezi objekty AEC. Vazby objektů AEC obecně podporují počáteční výběr entit objektů namísto výběru bodů. Další informace najdete v části Vazby objektů AEC na straně 1128.

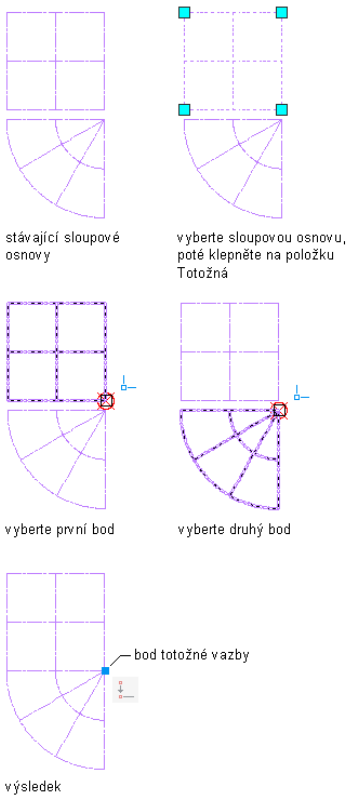
Vazby jsou podporovány u následujících objektů AEC:

- stěny,
- sloupové osnovy,
- sloupce,
- trámy,
- obvodové pláště,
- objemové prvky,
- vícepohledové bloky.

Příklady použití vazeb objektů AEC jsou omezení venkovních stěn sloupovou osnovou za použití pevné a horizontální vazby, zarovnání osy obvodového pláště se sloupovou osnovou pomocí šikmé vazby a vzájemné ukotvení dvou sloupových osnov pomocí totožné vazby

Pokud vyberete jeden z objektů AEC, které podporují vazby, zobrazí se dostupné vazby na panelu Parametrické na pásu karet.

Panel Parametrické



Rychlý start pro přechod od aplikace AutoCAD k aplikaci AutoCAD Architecture

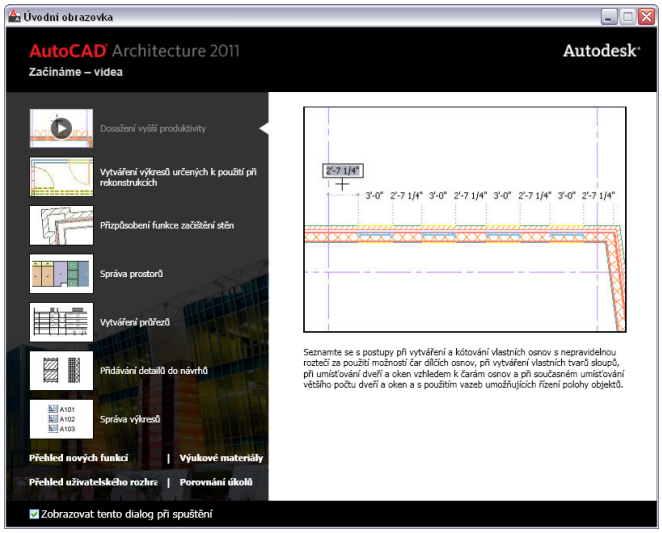
Jestliže jste v minulosti vytvářeli architektonické úlohy v aplikaci AutoCAD a pomýšleli jste na přechod k aplikaci AutoCAD Architecture, zjistíte, že používání nástrojů vyvinutých přímo pro architekty poskytuje zvýšenou produktivitu a výhody ve srovnání s metodami kreslení v aplikaci AutoCAD, které jste používali dříve.

Systém nápovědy je vytvořen tak, aby usnadnil přechod od aplikace AutoCAD k aplikaci AutoCAD Architecture. Tyto komponenty nápovědy pomohou novým uživatelům s předchozími zkušenostmi s aplikací AutoCAD snadno začít pracovat s aplikací AutoCAD Architecture:

- **Přehled uživatelského rozhraní** Interaktivní metoda průzkumu uživatelského rozhraní aplikace AutoCAD.
  Je dostupné z úvodní obrazovky a rozevírací nabídky Nápověda.
- **Jak najít příkaz?** Nástroj, který poskytuje seznam všech příkazů podle jejich předchozího umístění v nabídce aplikace AutoCAD Architecture a zobrazuje jejich aktuální umístění na pásu karet.
  Je dostupný z rozevírací nabídky Nápověda.
- **Videa Začínáme** Krátké filmy o úlohách, které se v aplikaci AutoCAD Architecture často používají.
  Jsou dostupná z úvodní obrazovky a na stránce Výukové materiály.
- **Výukové materiály** Stránka, na které jsou uvedeny odkazy pro různé úrovně znalostí.
  Jsou dostupné z úvodní obrazovky a rozevírací nabídky Nápověda.
- **Přehled nových funkcí** Přehled nových funkcí v aplikaci AutoCAD Architecture.
  Dostupné na uvítací obrazovce, v rozevírací nabídce Nápověda a na hlavní stránce Nápověda.
- **Prohlídka uživatelského rozhraní** Krátké úvodní video o uživatelském rozhraní aplikace AutoCAD Architecture.
  Dostupné na adrese *http://www.autodesk.com/autocadarchitecture-uivideo*.

Uvítací obrazovka poskytuje centralizovaný přístup k některým z těchto komponent a zobrazuje se při spuštění aplikace.

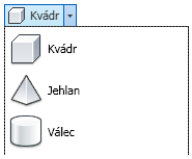
Uvítací obrazovka

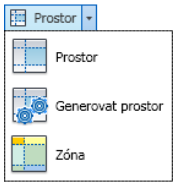
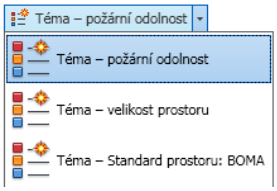


Tento přehled úloh a způsob jejich řešení v aplikaci AutoCAD Architecture vám může pomoci s rychlým začátkem. Další informace o úloze najdete v tématu nápovědy nebo ve videích Začínáme.

POZNÁMKA Složky, ve kterých jsou umístěny nástroje, palety a katalogy, uvedené níže odpovídají výchozímu umístění standardní anglické instalace. Uživatelské instalace nebo lokalizované jazykové verze se mohou v poskytovaných nástrojích a ve struktuře palet nástrojů lišit.

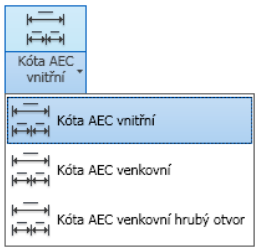
Jak mám...	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture	Umístění na pásu karet	Další informace
Pracovat s				

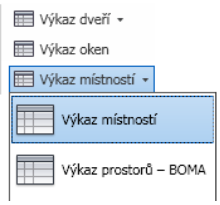
Jak mám...	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture	Umístění na pásu karet	Další informace
koncepčními objemy?				
Navrhovat objemové studie?	Tělesa	Objemové prvky a objemové skupiny	karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Kvádr 	■ Nápověda online: Objemové prvky a objemové skupiny na straně 985
Vytvořit prostorové rozvržení a vybarvené půdorysy?				

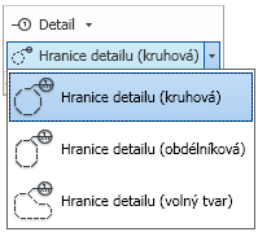
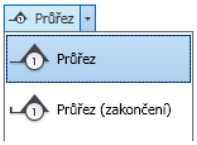
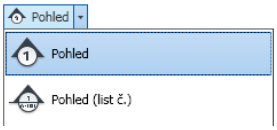
Jak mám...	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture	Umístění na pásu karet	Další informace
Vytvořit půdorysy prostorů?	Křivka a šrafy	Prostory	karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Prostor 	■ Nápověda online: Typy prostorů na straně 2847
Vytvořit vybarvené půdorysy?	Šrafování a křivky	Témata zobrazení a prostory	karta Pohled ➤ panel Vzhled ➤ ➤ rozevírací nabídka Témata 	■ Nápověda online: Přehled postupu: Vytváření témat zobrazení na straně 3780
Vytvořit půdorysy podlaží?				

Jak mám...	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture	Umístění na pásu karet	Další informace
Nakreslit stěny?	Skica nebo multičára	Stěny	karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Stěna	■ Nápověda online: Stěny na straně 1139
Nakreslit dveře?	Bloky nebo dynamické bloky	Dveře	karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Dveře	■ Nápověda online: Dveře na straně 1837
Nakreslit okna?	Bloky nebo dynamické bloky	Okna	karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ Okno	■ Nápověda online: Okna na straně 1921

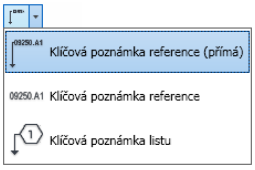
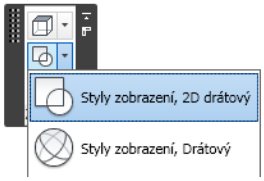
Jak mám...	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture	Umístění na pásu karet	Další informace
Nakreslit schodiště?	Skica	Schodiště	karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Schodiště	■ Nápověda online: Schodiště na straně 2051
Nakreslit zábradlí?	Skica	Zábradlí	karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Zábradlí	■ Nápověda online: Zábradlí na straně 2257
Nakreslit obvodové pláště?	Skica	Obvodové pláště	karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Obvodový plášť	■ Nápověda online: Obvodové pláště na straně 1393
Přidat nábytek a instalace?				
Umístit nábytek, instalace a	Bloky nebo dy-	Vícepohledové	karta Vložit ➤ panel Blok ➤ Vícepohledový blok	■ Nápověda online: Vícepohledové bloky na straně 2821

Jak mám...	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture	Umístění na pásu karet	Další informace
vybavení?	namické bloky	bloky		
Vytvořit poznámku a výkazy?				
Kótovat výkresy?	Rozměry	Kóty AEC	karta Poznámka ➤ panel Kóty ➤ rozevírací nabídka Kóta AEC 	■ Nápověda online: Kóty AEC na straně 3299

Jak mám...	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture	Umístění na pásu karet	Další informace
Přidat štítky výkazů?	Bloky	Nástroje štítku	karta Poznámka ➤ panel Výkazy	■ Nápověda online: Přidání značek pomocí nástrojů značek výkazů na straně 3655
Extrahovat výkazy z projektů?	Tabulky	Výkazy	karta Poznámka ➤ panel Výkazy 	■ Nápověda online: Správa tabulek výkazů na straně 3665
Upravit vlastnosti bloku pro data výkazu?	Atributy	Definice sady vlastností	karta Tabulka výkazu ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Definice sady vlastností	■ Nápověda online: Definice sady vlastností na straně 3721

Jak mám...	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture	Umístění na pásu karet	Další informace
Vytvořit zvětšené půdorysy?	Xořež	Odkazy a Navigátor projektu	karta Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ ➤ rozevírací nabídka Hranice detailu 	■ Nápověda online: Práce s odkazy na straně 3587
Extrahovat řezy budovy?	Skica	Řezy	karta Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ rozevírací nabídka Řez 	■ Nápověda online: Umístění odkazů na řezy na straně 3609
Extrahovat výšky?	Skica	Prostorové pohledy	karta Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ rozevírací nabídka Pohled 	■ Nápověda online: Umístění odkazů na pohled na straně 3617

Jak mám...	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture	Umístění na pásu karet	Další informace
Označit revize výkresu?	Příkaz ROBLÁČEK	Revizní obláčky	karta Výchozí ➤ panel Poznámka ➤ rozevírací nabídka Revize ➤ Revize	■ Nápověda online: Obsah AEC v Prohlížeči obsahu na straně 3802
Přidat detaily a klíčové poznámky?				
Vytvořit detaily?	Skica	Komponenty detailů	karta Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů	■ Nápověda online: Komponenty detailů na straně 3431

Jak mám...	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture	Umístění na pásu karet	Další informace
Anotovat detaily?	Odkazy	Klíčové poznámky	karta Výchozí ➤ panel Poznámka ➤ rozevírací nabídka Klíčová poznámka 	■ Nápověda online: Nástroje klíčových poznámek na straně 3510
Pracovat v projektu?				
Vytvořit prezentační grafiku?	Styly zobrazení	Styly zobrazení	panel Plovoucí pohled ➤ Styly zobrazení 	■ Nápověda online: „Použití stylu zobrazení k zobrazení modelu“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD
Vyhledat a spravovat obsah?	Rámec Windows® a	Prohlížeč obsahu	karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu	■ Nápověda online: Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137

Jak mám...	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD	Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture	Umístění na pásu karet	Další informace
	DesignCenter			
Spravovat hladiny?	Správce vlastností hladiny	Správce hladin, styly klíčů hladin, standardy hladin	karta Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny	■ Nápověda online: Správa hladin výkresu na straně 706 ■ Nápověda online: Práce s položkou Klíče hladin na straně 745 ■ Nápověda online: Vytvoření a úprava standardů hladin na straně 760
Spravovat projektové výkresy?	Správce sad listů	Navigátor projektu	panel nástrojů Rychlý přístup ➤	■ Nápověda online: Krátký přehled Správy výkresů

Školicí programy a produkty společnosti Autodesk

Školicí programy a produkty společnosti Autodesk vám pomohou seznámit se s klíčovými technickými vlastnostmi aplikací společnosti Autodesk a zvýšit vaši produktivitu. Nejnovější informace o školeních společnosti Autodesk získáte na adrese *http://www.autodesk.com/autocadarchitecture-training* nebo od místního zástupce společnosti Autodesk.

Autorizovaná školicí střediska společnosti Autodesk

Zvyšte svou produktivitu se softwarem Autodesk®. Účastněte se školení v autorizovaném školicím středisku společnosti Autodesk (ATC® – Authorized Training Center), kde jsou k dispozici praktické kurzy vedené instruktory, které vám pomohou maximálně využít vaše produkty Autodesk. Zvyšte svou produktivitu prostřednictvím osvědčených školení prováděných ve více než 1 400 autorizovaných školicích střediscích Autodesk ve více než 75 zemích. Další informace o autorizovaných školicích střediscích společnosti získáte na adrese *atc.program@autodesk.com*. Případně můžete použít vyhledávač ATC online na adrese *http://www.autodesk.cz/atc*.

Oficiální výukový software společnosti Autodesk

Společnost Autodesk publikuje každý rok řadu kurzů pro uživatele na všech úrovních, aby si mohli zlepšit svou produktivitu v rámci softwaru Autodesk. Tyto knihy představují preferované školicí materiály pro partnery společnosti Autodesk a zároveň se dobře hodí pro samostatné studium. Všechny kurzy simulují projekty reálného světa a obsahují praktická cvičení týkající se daného úkolu. Program **Autodesk Official Training Courseware (AOTC)** byl vyvinut společností Autodesk. Program **Autodesk Authorized Training Courseware (AATC)** byl vyvinut partnery společnosti Autodesk, a to včetně titulů ve stále větším počtu cizích jazyků. Díky programu **Autodesk Official Certification Courseware (AOCC)** získáte znalosti a dovednosti, které se hodnotí na certifikačních zkouškách. Na adrese *http://www.autodesk.cz/support* můžete procházet katalog výukového softwaru společnosti Autodesk.

Certifikace společnosti Autodesk

Získejte konkurenceschopnost ve své kariéře prostřednictvím Certifikace Autodesk, která dosvědčí vaše znalosti a dovednosti v rámci produktů Autodesk. Společnost Autodesk poskytuje všestranné řešení pro posouzení vaší připravenosti pro certifikaci, přípravy na certifikaci a získání certifikace. Další informace o programu Autodesk Certification získáte na adrese *http://www.autodesk.com/certification*.

e-Learning

Výuka Autodesk e-Learning pro zákazníky s předplatným společnosti Autodesk nabízí interaktivní lekce organizované do produktových katalogů. Každá lekce trvá 20 až 40 minut a obsahuje praktická cvičení s možností použít simulaci nebo softwarovou aplikaci. Lze použít zkušební online nástroj, který odkrývá mezery ve znalostech, určuje, které lekce budou nejužitečnější, a vede proces školení.

Jestliže jste členy klubu předplatitelů společnosti Autodesk, můžete získat přístup k předplatnému e-Learning a jiným přímo z produktu společnosti Autodesk. Více informací o zdrojích předplatného naleznete na adrese *http://www.autodesk.cz/subscription*.

Kontakt na společnost Autodesk

Autodesk, Inc.

111 McInnis Parkway

San Rafael, CA 94903 USA

Telefon: 415-507-5000

Web: *http://www.autodesk.com*

Informace o prodeji

Při nákupu dalšího softwaru společnosti Autodesk se obraťte na svého prodejce. Jméno nejbližšího autorizovaného distributora získáte buď na telefonním čísle 1-800-964-6432, nebo na webových stránkách Distributoři a školicí centra *http://www.autodesk.com/resellers/*.

Technická podpora

Jestliže máte k produktům technické dotazy, můžete se spojit s místním distributorem nebo si prohlédnout často kladené otázky (oddíl Technická řešení & FAQ) a diskusní skupiny na stránce www aplikace AutoCAD Architecture na adrese *http://www.autodesk.com/support*. Dalším dobrým zdrojem informací jsou diskusní skupiny o novinkách. Můžete si prohlédnout dotazy, které již byly vzneseny, nebo můžete klást vlastní otázky.

Odezva

Sdělte nám laskavě, co si myslíte! Máte-li návrhy vztahující se k produktu, jeho rozšíření, pochvalu nebo stížnost, nebo jste-li přesvědčeni, že jste nalezli chybu, rádi bychom se o tom dozvěděli.

Chcete-li uvést komentář nebo vyhledat další informace, navštivte stránku www na adrese *http://www.autodesk.com/contact*.

Pracovní prostor 2

Pracovní prostor aplikace AutoCAD Architecture je vysoce přizpůsobitelné grafické uživatelské rozhraní, které umožňuje profesionálním architektům používat různé pracovní postupy a styly. Témata v této části nabízejí přehled dostupných komponent pracovního prostoru a vysvětlují, jak k nim získat přístup a konfigurovat je tak, aby vyhovovaly vašim potřebám. Podrobné pokyny k používání komponent pracovního prostoru za účelem vytváření architektonických objektů a jejich úprav najdete v příslušných tématech pro dané objekty (stěny, dveře, okna apod.) v Nápovědě.

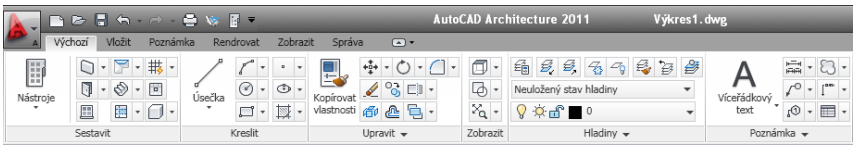
Změny pracovního prostoru

Pracovní prostor byl přepracován tak, aby umožňoval jednodušší a rychlejší vyhledávání a používání nástrojů a příkazů, které potřebujete mít po ruce při provádění úlohy. Podrobnému popisu nového uživatelského rozhraní se budeme věnovat v následujících kapitolách, nicméně na tomto místě uvedeme hlavní změny:

Pás karet

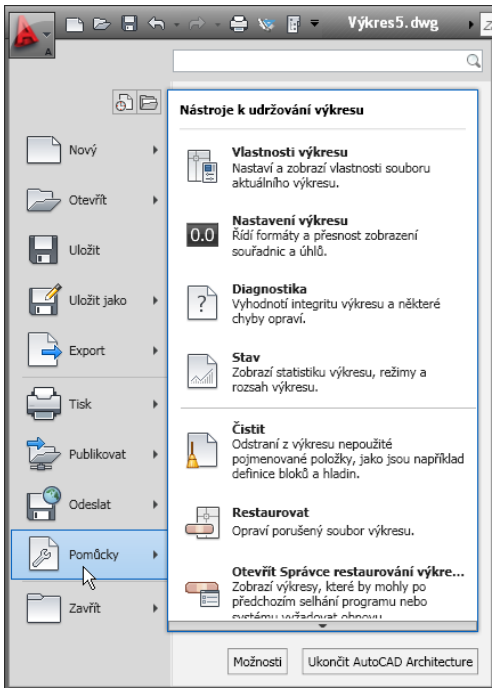
Aplikace AutoCAD Architecture 2011 nyní podobně jako programy sady Microsoft Office využívá pás karet, který představuje centrální místo pro přístup k příkazům. Pás karet obsahuje mnoho karet, na kterých jsou seskupeny příkazy odpovídající koncepčním typům úkolů nebo vybraným objektům.

Pás karet tedy ve funkci primárního přístupu k příkazům nahrazuje panely nástrojů a panel nabídek.



Nabídka aplikace

Nabídka aplikace obsahuje základní příkazy, které se vztahují k výkresu jako celku, jako jsou příkazy Otevřít, Uložit, Tisk a Export. Nabídka aplikace se stejně jako prohlížeč nabídek, který nahrazuje, otevírá klepnutím na ikonu v levém horním rohu pracovního prostoru.



Pracovní prostory

Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje jeden výchozí pracovní prostor (Architektonické). Nabídky a příkazy asociované s dřívějšími pracovními prostory (tzn. Projekt, Dokument, Detaily a Vizualizace) lze nyní spouštět prostřednictvím karet na pásu karet.

POZNÁMKA Skupiny palet nástrojů, které byly asociované s dřívějšími výchozími pracovními prostory, zůstaly zachovány a jsou dostupné prostřednictvím kontextové nabídky sady palet nástrojů.

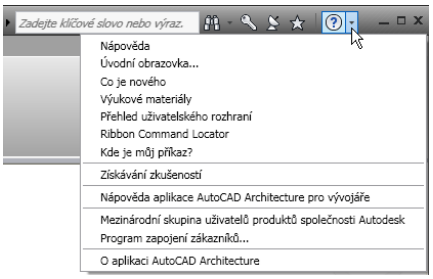
Nabídka stavového řádku výkresu

Nabídka stavového řádku výkresu byla z aplikace AutoCAD Architecture 2011 odstraněna. Příkazy, které v ní byly obsaženy, lze nyní spouštět z nabídky aplikace.

Příkazy ve staré nabídce

Přístup k nápovědě

Při odstranění stavových řádků došlo k přesunu příkazů pro přístup k nápovědě do služby InfoCenter v pravém horním rohu okna aplikace. Zde naleznete zdroje služby InfoCenter online a nabídku Nápověda, kde lze spustit moduly Nápověda, Výukové programy a další interaktivní zdroje.



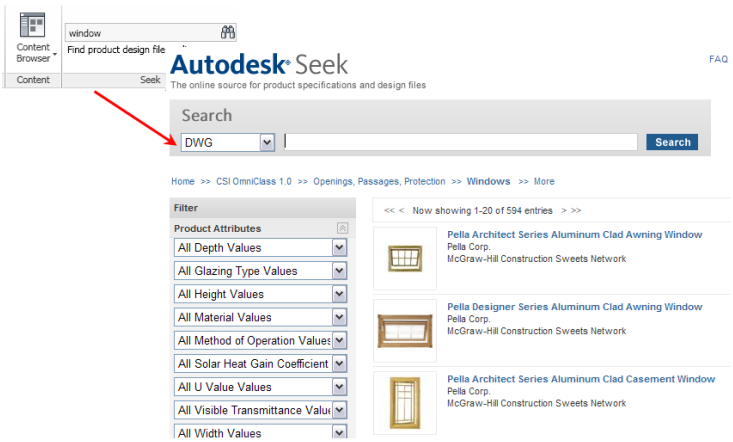
Panely nástrojů

Panely nástrojů byly z aplikace AutoCAD Architecture odstraněny. Příkazy, které se dříve nacházely na paletách nástrojů, lze nyní spouštět prostřednictvím pásu karet.

Autodesk Seek

Službu Autodesk Seek lze využít k vyhledávání informací týkajících se návrhu produktu. Prostřednictvím služby Autodesk Seek publikuje obsah mnoho poskytovatelů z řad obchodních partnerů i jednotlivců. Obsahuje 3D modely, 2D výkresy, technické údaje, brožury a další popisy produktů nebo komponent.

Import obsahu projektu do aplikace AutoCAD Architecture



Prostřednictvím služby Autodesk Seek také můžete sdílet svůj vlastní obsah a ostatními. Nahrajte výkresy nebo bloky do služby Autodesk Seek a umožněte tak svým partnerům a zákazníkům okamžitý přístup k tomuto obsahu.

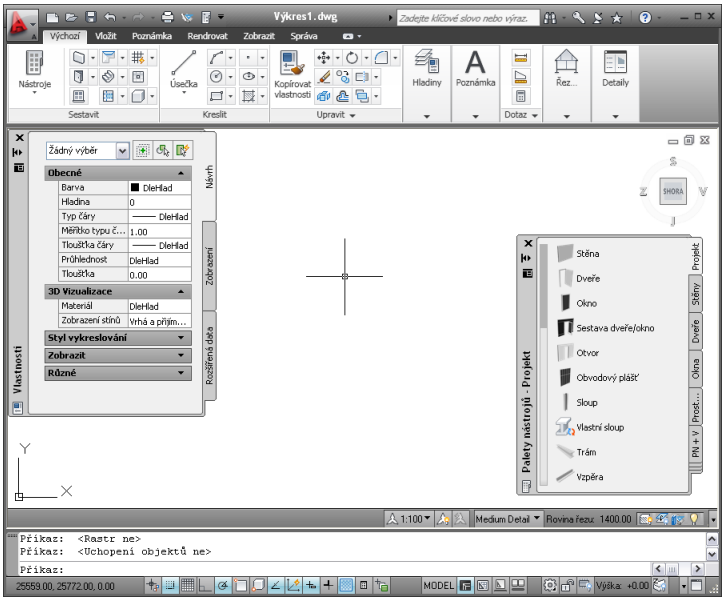
Další informace najdete v části „Používání služby Autodesk Seek pro přidávání a sdílení výkresů“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

Pojetí pracovního prostoru

V aplikaci AutoCAD Architecture představuje pracovní prostor základní uživatelské rozhraní zahrnující ty ovládací prvky, příkazy a palety, které potřebujete pro příslušný architektonický proces. Při prvním spuštění aplikace AutoCAD Architecture se zobrazí výchozí pracovní prostor Architektonické.

Konfiguraci výchozího pracovního prostoru můžete v průběhu práce změnit podle svých potřeb. Podle potřeby můžete přesouvat nebo skrývat různé komponenty, zobrazovat další ovládací prvky pásu karet nebo přidávat nové nástroje a palety nástrojů. Je-li třeba, můžete přizpůsobené hodnoty uložit jako nový pracovní prostor, který můžete používat pro pozdější úlohy. Kdykoliv je možné přepnout z jednoho pracovního prostoru na druhý. Další informace najdete v části „Vytváření pracovních prostorů založených na úlohách“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

Výchozí konfigurace pracovního prostoru Architektonické

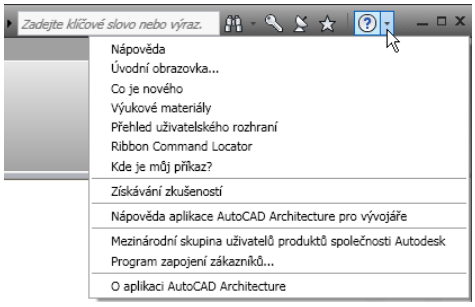


Komponenty pracovního prostoru

Pracovní prostor tvoří okno výkresu s pásem karet, paletami nástrojů a dalšími ovládacími prvky, které slouží k nastavení architektonického projektu, vytvoření projektu a generování projektové dokumentace.

V následujících částech je každá komponenta pracovního prostoru podrobně popsána. Komponenty lze pro různé pracovní prostory podle potřeby zapínat a vypínat.

Chcete-li spustit interaktivního průvodce uživatelským rozhraním, klepněte na tlačítko Nápověda na panelu InfoCenter v pravém horním rohu okna aplikace a klepněte na možnost *Přehled uživatelského rozhraní*.

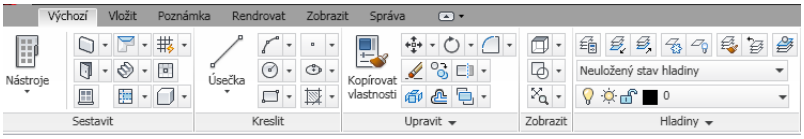


Pás karet

V aplikaci AutoCAD Architecture představuje pás karet ústřední místo pro přístup k příkazům. Pás karet je rozčleněn do jednotlivých karet, které odpovídají obvyklým úlohám při práci s výkresy. K dispozici jsou 2 typy karet:

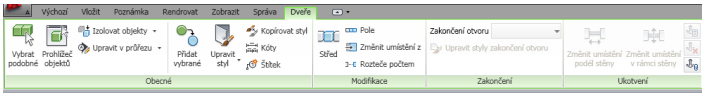
- Statické karty jsou dostupné nezávisle na objektech vybraných na kreslicí ploše. Příkazy na těchto kartách se dříve nacházely v nabídkách a na panelech nástrojů.

  Statická karta Výchozí



- Kontextové karty se zobrazují v závislosti na objektu, který je vybrán na kreslicí ploše. Jakmile vyberete dveře, zobrazí se kontextová karta pro dveře. Příkazy na kontextových kartách odpovídají příkazům v kontextové nabídce objektu.

  Kontextová karta pro objekty dveří

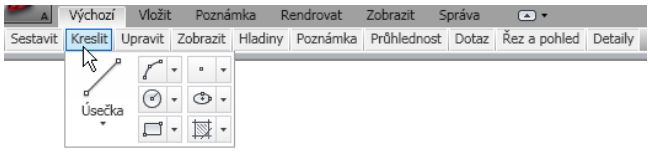


Zobrazení pásu karet

Chcete-li zobrazit pás karet, pokud se v prostoru karet nezobrazuje nebo byl zavřen, zadejte na příkazovém řádku příkaz **PásKaret**.

Vzhled pásu karet lze upravit pomocí tlačítka umístěného napravo od názvů karet:

- Chcete-li zobrazit pouze nadpisy panelů karet na pásu, klepněte na tlačítko (Minimalizovat na nadpisy panelů) v pravé horní části pásu karet.



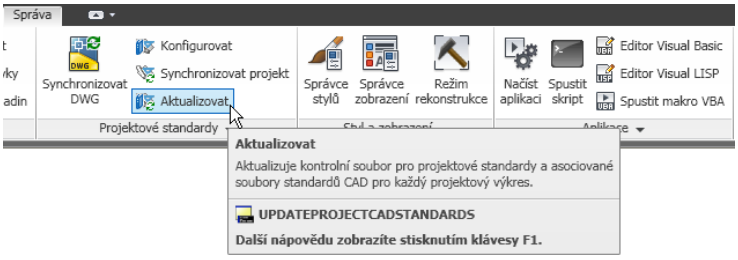
- Chcete-li jako nadpisy zobrazit pouze názvy karet, klepněte znovu na tlačítko (Minimalizovat na karty).

- Jestliže chcete znovu zobrazit celý pás karet, klepněte potřetí na tlačítko (Zobrazit celý pás karet).

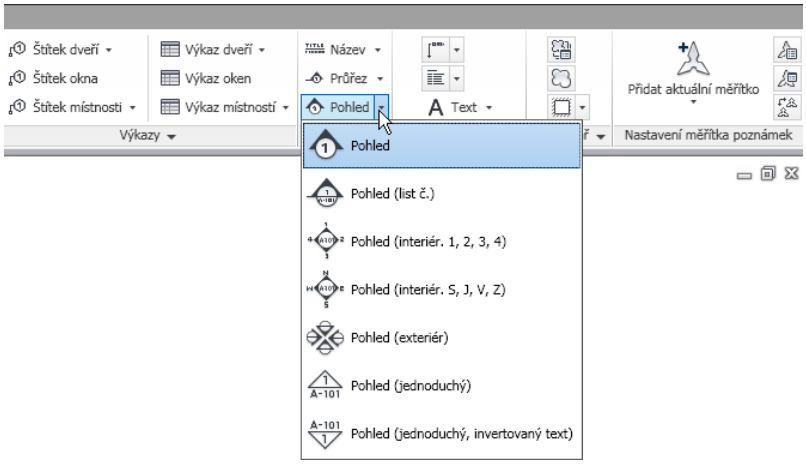
Použití pásu karet

Spuštění příkazu prostřednictvím pásu karet

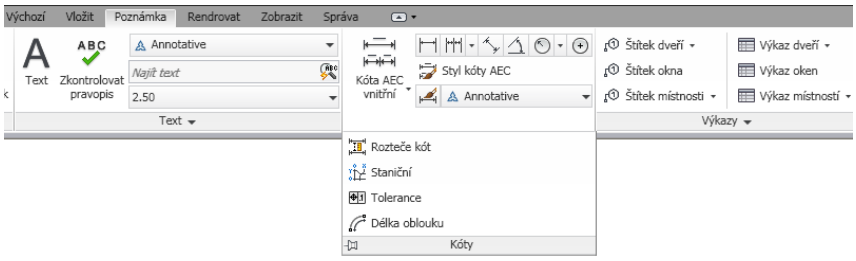
1. Nezobrazuje-li se ve výchozím nastavení pás karet, zadejte na příkazovém řádku příkaz **PásKaret**.
2. Klepněte na požadovanou kartu.
3. Pokud kurzor umístíte nad příslušné příkazy na kartě, zobrazí se místní nápověda s popisy příkazů.
4. Klepněte na příkaz.



Některé příkazy pásu karet jsou seskupeny v rozevírací nabídce. Přístup k těmto příkazům získáte klepnutím na šipku vedle příkazu.



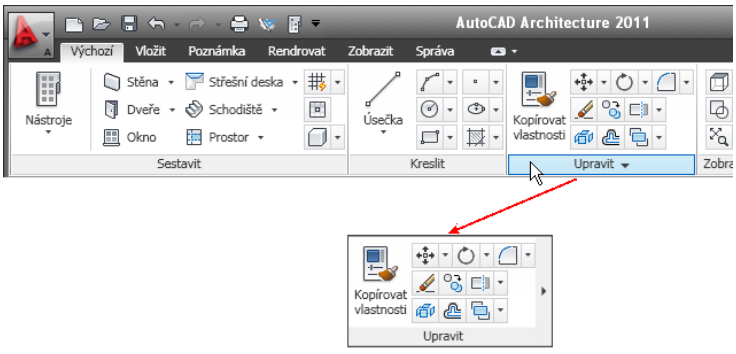
U některých panelů se zobrazuje symbol šipky pro rozbalení , který upozorňuje na to, že lze příslušný panel rozbalit. Rozbalená část zpravidla obsahuje méně často používané příkazy.



5 Panel rozbalíte klepnutím na šipku . Jestliže chcete na obrazovce ukotvit zobrazení rozbalené části panelu, klepněte na tlačítko .

Vytažení panelu ze statické karty pásu

6 Chcete-li mít v pracovním prostoru přístup k určitému panelu i v případě přepnutí na jinou kartu, můžete tento panel oddělit od karty a použít jej jako plovoucí paletu. To se provádí tak, že přesunete kurzor nad záhlaví panelu a poté tento panel přetáhnete z pásu karet na kreslicí plochu.



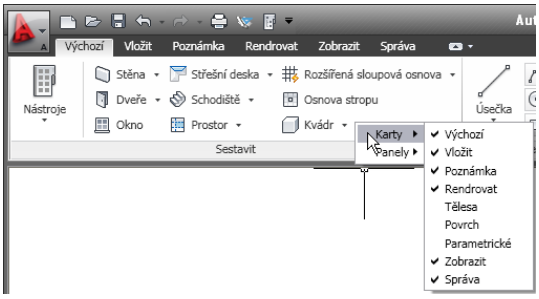
Vrácení plovoucího panelu na pás karet

7 Přemístěte kurzor nad plovoucí panel a klepněte na příkaz Vrátit panely na pás karet.

Skrytí a zobrazení karet a panelů

8 Chcete-li skrýt karty a panely nebo zobrazit určitou kartu či panel, klepněte na pravé tlačítko kdekoli na pásu karet a klepněte na možnost Karty nebo Panely (Zobrazit karty nebo Zobrazit panely, pokud jste klepli pravým tlačítkem na prázdnou oblast pásu karet) a klepnutím na název karty či panelu proveďte jeho výběr nebo zrušení výběru.

Při výběru se u názvu karty či panelu zobrazí značka zaškrtnutí.

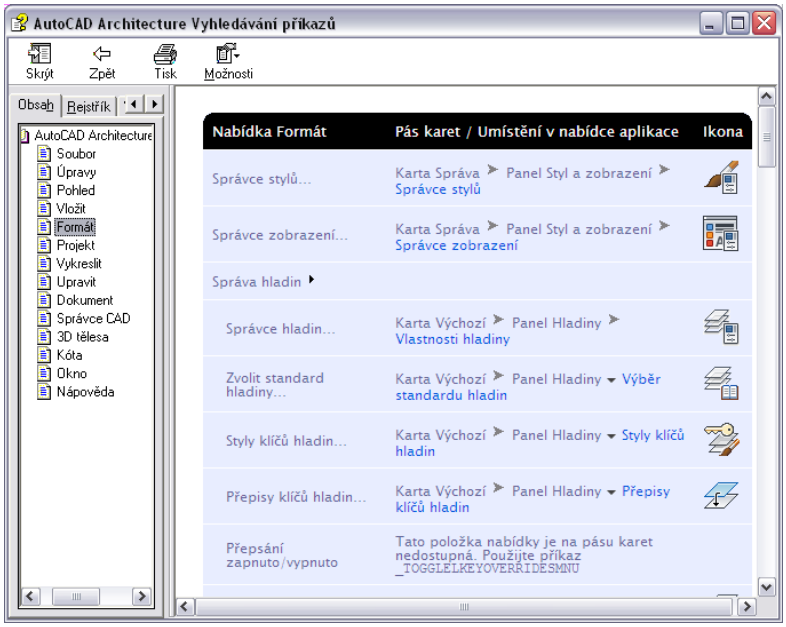


Vyhledání příkazů v pracovním prostoru

Pás karet je intuitivní a odpovídá vždy příslušné úloze, přechod na nové uživatelské rozhraní z dřívějších nabídek a panelů nástrojů bude proto ve většině případů rychlý a snadný. Jde však o nový design uživatelského rozhraní a k hladkému přechodu na jeho používání mohou pomoci následující tipy.

Nástroj Jak najít příkaz? Nástroj

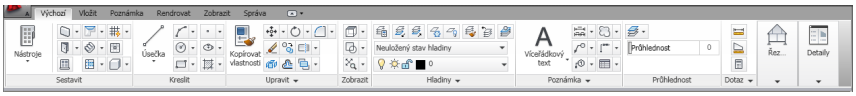
Nástroj *Jak najít příkaz?* je pomocný soubor, který uvádí příkazy podle předchozího umístění příslušné nabídky a zobrazuje jejich aktuální umístění na pásu karet.



Nástroj Jak najít příkaz? lze spustit z nabídky Nápověda ➤ Jak najít příkaz? nebo z úvodní stránky nápovědy online.

Průzkum karty Výchozí

Karta Výchozí obsahuje příkazy, které jsou v rámci aplikace nejčastěji používány. Nacházejí se zde základní nástroje objektů, výkresů a také často používané pomůcky, jako například nástroje úprav, hladiny a základní poznámky. Karta Výchozí slouží v novém výkresu jako výchozí bod.



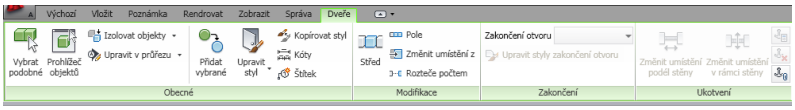
Vyhledávání příkazů prostřednictvím nabídky aplikace

Nabídka aplikace obsahuje režim Vyhledávání, kde lze zadat název příkazu nebo jen část jeho názvu a získat seznam míst v uživatelském rozhraní, která umožňují přístup k příslušnému příkazu. Další informace uvádí část Použití nabídky aplikace k vyhledání příkazů na straně 49.

Vyhledávání podle obsahu

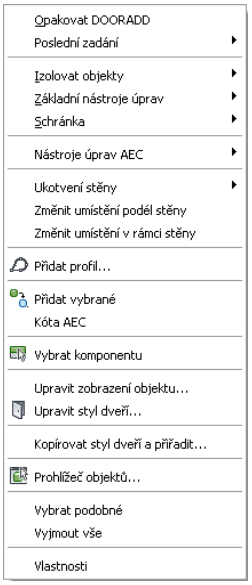
Příkazy, které se vztahují k vybranému objektu, se nacházejí na kontextové kartě příslušného objektu.

Kontextová karta Dveře



Rozvržení příkazů na kontextové kartě objektu většinou vychází ze struktury příkazů na kontextové nabídce objektu.

Kontextová nabídka dveří



V kontextové nabídce dveří se například nachází příkaz Přidat vybrané. Na kontextové kartě Dveře naleznete příkaz Přidat vybrané na panelu Obecné.

Další informace o pásu karet

Chcete-li se o pásu karet získat další informace, využijte následující zdroje.

Klepněte na nabídku Nápověda ➤ Výukové materiály a vyberte některou z těchto možností:

- Přehled uživatelského rozhraní (interaktivní)
- Cvičení

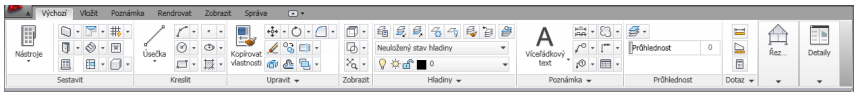
Chcete-li spustit nástroj Jak najít příkaz?, klepněte na nabídku Nápověda ➤ Jak najít příkaz?.

Statické karty pásu

Pracovní prostor obsahuje sadu statických karet, které jsou optimalizovány pro provádění architektonických úkolů. Ve výchozím pracovním prostoru Architektonické aplikace AutoCAD Architecture 2011 se na pásu karet nacházejí následující statické karty:

Karta Výchozí

Karta Výchozí obsahuje příkazy, které jsou v rámci aplikace nejčastěji používány. Nacházejí se zde základní nástroje objektů, výkresů a také často používané pomůcky, jako například nástroje úprav, hladiny a základní poznámky.



- **Vytvořit** Obsahuje základní příkazy pro přidávání nejčastěji používaných objektů, jako jsou stěny, dveře nebo objemové prvky, a také příkazy pro otevření Palet nástrojů na straně 80, Paleta Vlastnosti na straně 116 a Prohlížeč obsahu na straně 137.
- **Kreslit** Obsahuje obvyklé nástroje skic, jako jsou úsečky, křivky a obdélníky, dále nástroje šrafování, ohraničení a Polygony AEC na straně 1795.
- **Úprava** Obsahuje příkazy pro manipulaci s objekty a skicou ve výkresu. Kromě standardních příkazů, jako jsou příkazy Přesunout, Otočit, Vymazat, Odsadit, Zrcadlit, Měřítko, Pole, Rozložit, Spojit, zahrnuje také příkaz pro převod objektů AEC na objemové prvky na straně 1021 a převod objemových prvků na 3D tělesa na straně 1020.

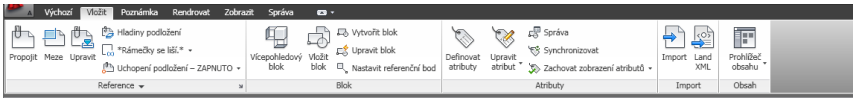
- **Hladiny** Obsahuje příkazy, které jsou potřebné při práci s hladinami. Na tomto místě lze otevřít Správce hladin na straně 706 a Správce stavů hladin na straně 735.
- **Poznámka** Obsahuje základní příkazy pro vkládání textu, odkazů a kót. Přístup k rozsáhlejšímu výběru příkazů poznámek naleznete na kartě Poznámky na straně 44.
- **Dotaz** Obsahuje příkazy pro měření vzdáleností, ploch a příkaz seznamu aplikace AutoCAD. Dále zde naleznete příkazy pro vyhodnocení architektonických prostorů na straně 3099.
- **Řez a bokorys** Obsahuje příkazy pro vytváření řezů na straně 3169 a bokorysů na straně 3235 z půdorysu či modelu. Chcete-li pomocí Odkazy na straně 3587 vytvořit řezy a pohledy, seznamte se s panelem Odkazy na kartě Poznámka na straně 44.
- **Detaily** Umožňuje přístup ke Správci komponent detailů na straně 3451, odkud lze vkládat komponenty detailů přímo do výkresů nebo na palety nástrojů.

Plovoucí panel Pohled

Plovoucí panel Pohled umožňuje přístup k příkazům pohledů, vizuálních stylů a nástrojům Zoom a Posun pohledu. Tento panel není ve výchozím nastavení prvkem pásu karet a lze jej používat nezávisle na aktuální kartě pásu. Plovoucí panel Pohled lze podle potřeby ukotvit ke kartě Výchozí.

Karta Vložit

Karta Vložit slouží k práci s referencemi, vícepohledovými bloky, bloky, atributy a obsahem z externích zdrojů, jako je například Prohlížeč obsahu.



- **Reference** Obsahuje příkazy pro práci s externími referencemi, soubory DWF/DWFx, podloženími DGN a rastrovými obrázky.
- **Blok** Obsahuje příkazy pro vkládání a úpravy bloků a vícepohledových bloků na straně 2835.

- **Atributy** Obsahuje příkazy pro vkládání a úpravy atributů.
- **Import.** Obsahuje příkazy pro import souborů ve formátech WMF, ACIS, 3D Studio Max, DGN a LandXML.
- **Obsah** Obsahuje příkazy pro vkládání obsahu z Prohlížeč obsahu na straně 137, DesignCenter nebo aplikace Autodesk Inventor do vašich výkresů.
- **Seek** Umožňuje online vyhledávání předem připraveného obsahu projektu. Další informace naleznete v části „Používání služby Autodesk Seek ke sdílení výkresů“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Karta Poznámka

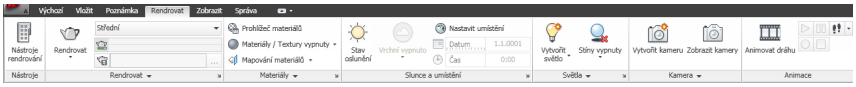
Karta Poznámka obsahuje příkazy umožňující označit výkresové soubory.

- **Nástroje** Slouží k přístupu k sadě palet nástrojů Dokument.
- **Text** Obsahuje veškeré příkazy týkající se textu a stylů textu a umožňuje přístup k nástroji Editor polí.
- **Kóty** Obsahuje příkazy pro vkládání a úpravy jak kót AEC na straně 3299, tak i kót aplikace AutoCAD.
- **Výkazy** Obsahuje příkazy pro vkládání tabulek výkazů na straně 3646 pro základní objekty, vytváření a vkládání popisků výkazů na straně 3653 a spouštění vyhodnocení prostoru na straně 3099. Kromě toho můžete vytvořit styly tabulek výkazu na straně 3668 a přečíslovat data sady vlastností na straně 3664.
- **Odkazy** Obsahuje příkazy pro umístění značek názvů na straně 3601, řezů na straně 3609, bokorysů na straně 3617 a detailních pohledů na straně 3602.
- **Klíčové poznámky** Obsahuje příkazy pro přidání klíčových poznámek listů a referencí na straně 3510, legend klíčových poznámek na straně 3519, otevření editoru klíčových poznámek na straně 3533 a výběru databáze klíčových poznámek na straně 3536.
- **Komentář** Zajišťuje přístup k příkazům pro opatření výkresu komentářem při revizi. Umožňuje přidat revizní obláčky na straně 3562, maskovací bloky na straně 2797 a překrytí, otevřít Správce sady komentářů a načíst soubor DWF s komentáři.

- **Nastavení měřítka poznámek** Obsahuje příkazy, které slouží k přidání aktuálního měřítka k objektům, zobrazení a úpravě seznamu měřítek a přidání nebo odstranění měřítek pro objekty poznámek.

Karta Rendrování

Karta Rendrování obsahuje všechny příkazy, které jsou potřebné při práci s rendrováním, materiály, světly, kamerami a animacemi.

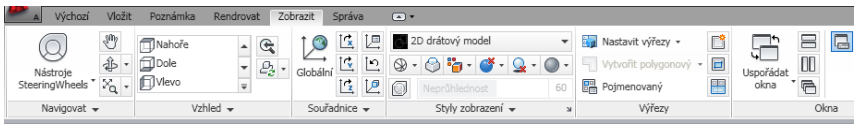


- **Rendrování** Obsahuje příkazy pro rendrování modelu nebo oblasti modelu, určení nastavení rendrování, generování rendrovaného výstupního souboru a otevření palety Rozšířená nastavení rendrování.
- **Materiály** Umožňuje otevřít palety Materiály, aktivovat či deaktivovat materiály nebo textury a nastavit mapování materiálu.
- **Oslunění a umístění** Zde lze nastavit parametry přirozeného slunečního světla.
- **Světla** Obsahuje příkazy pro nastavení reflektorů a stínů, výběr mezinárodních jednotek osvětlení a aktivaci fotometrického osvětlení.
- **Kamera** Obsahuje příkazy pro vytvoření a úpravy pohledů kamery.
- **Animace** Obsahuje příkazy pro vytváření animovaných sekvencí ve formátu WMV a také průchodů a průletů modelem.

Karta Pohled

Karta Pohled představuje centrální místo pro zadávání a změny pohledů a navigace v rámci výkresu.

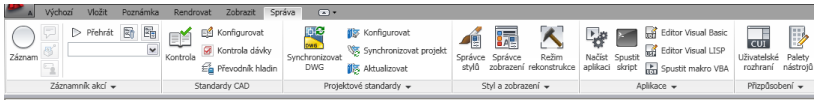
POZNÁMKA Karta Pohled obsahuje řadu příkazů, které se nacházejí i na stavovém řádku aplikace.



- **Navigace** Obsahuje Nástroj ViewCube na straně 77 a Nástroje SteeringWheel na straně 78 a také příkazy Posun pohledu, Zoom a Orbit.
- **Vzhled** Na tomto místě lze vybrat předdefinované pohledy, vytvořit nové pohledy, otevřít Správce pohledů, vybrat vizuální styl, otevřít Správce vizuálních stylů a určit nastavení pro Procházení a průlet. Umožňuje přístup k předdefinovaným tématům zobrazení na straně 3780. Dále umožňuje úpravu rovin ořízntutí a přístup k příkazům Regenerovat.
- **Souřadnice** Obsahuje příkazy týkající se globálního souřadného systému (GSS) nebo uživatelského souřadného systému (USS).
- **Výřezy** Na tomto místě lze přepínat mezi různými konfiguracemi výřezů, vytvářet nové výřezy a ořezávat či spojovat výřezy.
- **Efekty ploch** Obsahuje příkazy pro definování nastavení objektů, včetně stínování, barvy, osvětlení plochy a rentgenu.
- **Efekty hran** Obsahuje příkazy pro definování nastavení hran, včetně složených hran, izočar, přesahu hrany, roztřesení a obrysu. Dále můžete určit barvu zakrytých hran a průsečíků hran.
- **Okna** Obsahuje většinu příkazů, které se v dřívějších verzích nacházely v nabídce Okno. Na tomto místě lze přepínat mezi otevřenými výkresy, uspořádat na obrazovce otevřená okna, uzamknout okna pracovního prostoru, zobrazit nebo skrýt stavový řádek okna výkresu na straně 55, zapnout či vypnout položky na stavovém řádku okna výkresu a zobrazit textové okno.

Karta Správa

Na kartě Správa naleznete funkce pro pokročilé uživatele a správce CAD.

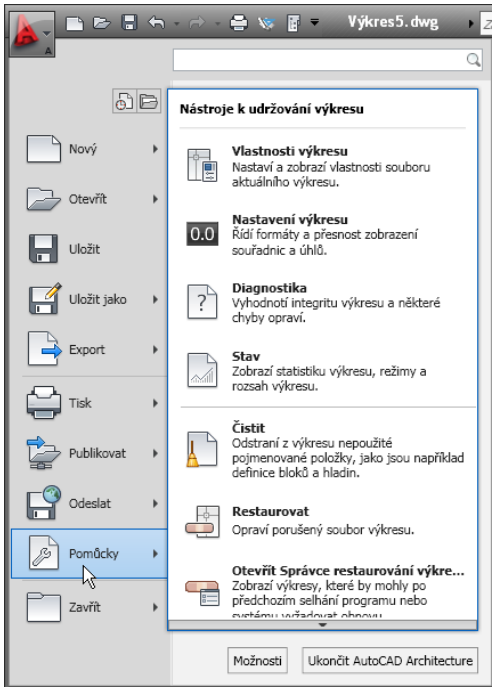


- **Záznamník akcí** Obsahuje příkazy pro záznam a přehrávání maker.

- **Standardy CAD** Obsahuje příkazy pro konfigurování standardů aplikace AutoCAD, provádění kontrol, zda výkresy neporušují příslušné standardy a spouštění Převodníku hladin.
- **Projektové standardy** Obsahuje příkazy související s projektovými standardy na straně 589 pro projekt AEC. Máte možnost provést konfiguraci projektových standardů, synchronizaci projektu s jeho standardy, vzájemnou synchronizaci standardů a kontrolu projektů a výkresů.
- **Styl a zobrazení** Umožňuje přístup do Správce stylů na straně 854, Správce zobrazení na straně 777, Průvodce stylem kót AEC na straně 3361, katalogu konstrukčních prvků na straně 2481 a průvodce konstrukčními prvky na straně 2486. Můžete zde také definovat a vložit profily na straně 2785.
- **Aplikace** Obsahuje příkazy pro načítání dalších aplikací, například aplikací ARX, LSP nebo VB, a spouštění uživatelsky definovaných skriptů a maker VBA. Dále umožňuje přístup ke Správci VBA a editorům jazyků Visual Basic a Visual Lisp.
- **Přizpůsobení** Slouží k přístupu do Editoru uživatelského rozhraní (CUI) a k otevírání Palet nástrojů na straně 80.

Nabídka aplikace

Nabídka aplikace obsahuje příkazy, které se vztahují k výkresu jako celku.



Nabídka aplikace zahrnuje příkazy pro tyto operace se soubory:

- Vytvoření nových výkresů a projektů
- Otevření výkresových souborů, projektových souborů, souborů DGN a souborů IFC
- Uložení výkresů do aktuálního formátu souboru, do formátu souboru aplikace AutoCAD 2007, jako soubor DWT nebo jako soubor DWS.
- Export souborů do formátů DGN, DWF, PDF, IFC, gBXML, DuctXML a předchozích verzí aplikace AutoCAD
- Vykreslování výkresů
- Publikování výkresů do aplikace Map Guide, do formátů DWF či PDF nebo pomocí nástrojů Seek a eTransmit
- Přístup k nástrojům a nastavení výkresu
- Přístup k možnostem programu
- Zavření výkresů a projektů
- Ukončení aplikace AutoCAD Architecture

Přístup k Nabídce aplikace

Nabídku aplikace otevřete klepnutím na ikonu v levém horním rohu pracovního prostoru.

Dokud se kurzor nachází v okně nabídky aplikace, zůstává nabídka aplikace otevřena. Chcete-li nabídku aplikace zavřít, aktivujte některý z příkazů nabídky nebo klepněte mimo okno nabídky aplikace.

Použití nabídky aplikace k vyhledání příkazů

V nabídce aplikace lze zadat vyhledávání příkazu a poté provést jeho výběr ze seznamu nalezených výsledků. Výsledky vyhledávání se získávají z těchto míst:

- Nabídka aplikace
- Statické karty pásu
- Jakékoliv aktuálně zobrazené kontextové karty
- Panel nástrojů Rychlý přístup

Pro vyhledávání můžete zadat následující řetězce:

- Název zobrazení příkazu v nabídce aplikace, pásu karet nebo panelu nástrojů Rychlý přístup. Můžete zadat například „Správce stylů“ nebo „Náhled tisku“.
- Část zobrazovaného názvu: Neznáte-li přesný název, můžete zadat jen jeho část, například „Styl“ nebo „Uložit“. Vyhledáte tak všechny příkazy, které obsahují příslušný řetězec.
- Skutečný název příkazu: můžete uvést název příkazu tak, jak se zadává na příkazovém řádku, například „aecstylemanager“ nebo „dist“. Tak získáte informace o všech místech, kde je tento příkaz možné najít.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Při vyhledávání příkazů aplikace AutoCAD Architecture je potřeba, abyste před příslušný příkaz vždy doplnili předponu „Aec“ (například „aecwalladd“ namísto samotného „walladd“).

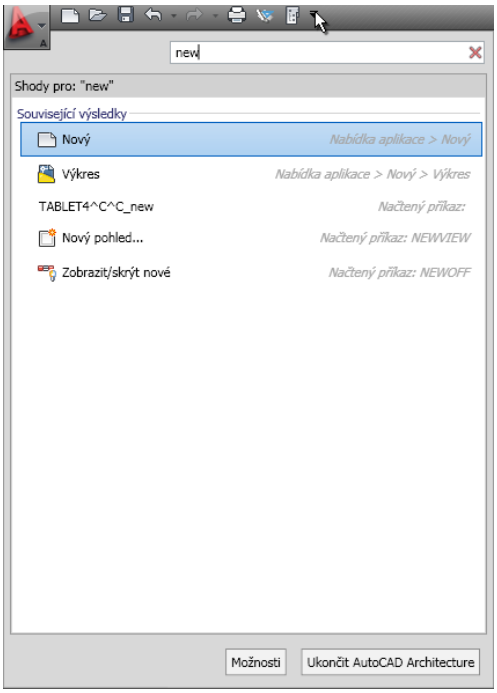
Kromě instancí řetězce hledání zahrnují výsledky i obsah související místní nápovědy a veškeré vyhledávací značky, které jste definovali v editoru Upravit uživatelské rozhraní

(CUI). Další informace o vyhledávacích značkách získáte v tématu „Přiřazení vyhledávacích značek“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

1 Otevřete nabídku aplikace klepnutím na tlačítko v levém horním rohu pracovního prostoru.

2 V poli pro zadání textu v horní části nabídky zadejte požadovaný výraz pro vyhledávání.

Běžné zobrazení nabídky bude nahrazeno seznamem výsledků vyhledávání.



3 Výběr některého z nalezených příkazů provedete tak, že na něj klepnete.

4 Chcete-li se vrátit k běžnému zobrazení nabídky aplikace, klepněte na tlačítko na pravé straně pole pro zadání textu.

Zobrazení naposledy otevřených dokumentů v nabídce aplikace

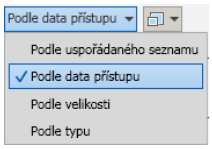
Nabídka aplikace umožňuje zobrazení seznamu nedávno otevřených dokumentů podle preferencí, které uvedete.

1 Klepnutím na tlačítko otevřete nabídku aplikace.

2 Klepněte na položku Poslední dokumenty v horní části nabídky.

3 V části Poslední dokumenty, která se nachází v horní části nabídky, určete požadovaný způsob seskupení dokumentů:

- Podle data přístupu
- Podle velikosti
- Podle typu (DWG, APJ a DGN)
- Podle abecedního pořadí (ve formě abecedního seznamu)



4 V pravé horní části seznamu dokumentů klepněte na tlačítko a určete, zda se mají u názvů dokumentů zobrazovat ikony typu souboru, nebo obrázky s náhledy.

5 Chcete-li ponechat dokument v seznamu bez ohledu na datum jeho posledního uložení, klepněte na jeho připínáček, čímž se jeho podoba změní z na . Dokument zůstane v seznamu, dokud jej neodepnete.

Zobrazení právě otevřených dokumentů v nabídce aplikace

Nabídka aplikace umožňuje zobrazení aktuálně otevřených dokumentů.

1 Klepnutím na tlačítko otevřete nabídku aplikace.

2 V horní části nabídky klepněte na tlačítko Otevřené dokumenty .

3 V pravé horní části seznamu dokumentů klepněte na tlačítko a určete, zda se mají u názvů dokumentů zobrazovat ikony typu souboru, nebo obrázky s náhledy.

Změna počtu posledních souborů a akcí v nabídce aplikace

Změnu výchozího počtu (9) posledních dokumentů, které se zobrazují v nabídce aplikace, provedete takto:

1 Klepnutím na tlačítko otevřete nabídku aplikace.

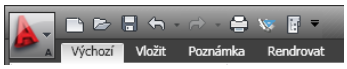
2 V dolní části nabídky aplikace klepněte na položku Možnosti.

3 Na kartě Otevřít a Uložit v dialogovém okně Možnosti změňte v části Nabídka aplikace hodnotu pro Počet souborů v seznamu historie.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Panel nástrojů Rychlý přístup

Panel nástrojů Rychlý přístup je přizpůsobitelný panel nástrojů, který se nachází v horní části okna aplikace, napravo od tlačítka nabídky aplikace.



Ve výchozím nastavení tento panel nástrojů obsahuje sadu příkazů, které v aplikaci často používají. Příkazy můžete podle potřeby přidat či odstranit.

Přidání příkazu z pásu karet

1 Na pásu karet vyhledejte příkaz, který chcete přidat.

2 Klepněte pravým tlačítkem na příslušný příkaz a klepněte na příkaz Přidat do panelu nástrojů Rychlý přístup.

POZNÁMKA Ne všechny příkazy lze přidat na panel nástrojů Rychlý přístup. Pokud to některý příkaz neumožňuje, nezobrazí se v kontextové nabídce příkaz Přidat do panelu nástrojů Rychlý přístup.

Přidání dalších příkazů na panel nástrojů Rychlý přístup

3 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na šipku dolů na pravé straně panelu nástrojů a vyberte položku Další příkazy.

4 V editoru Upravit uživatelské rozhraní vyberte příkaz, který chcete přidat, a přetáhněte jej na panel nástrojů Rychlý přístup.

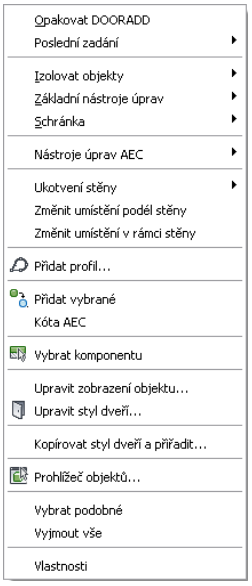
Jak odebrat příkaz z panelu nástrojů Rychlý přístup

➤ Vyberte příkaz na panelu nástrojů Rychlý přístup, klepněte na pravé tlačítko a klepněte na příkaz Odstranit z panelu nástrojů Rychlý přístup.

Kontextové nabídky

Po klepnutí pravým tlačítkem myši ve výkresové oblasti závisí obsah kontextové nabídky na aktuálně vybraných objektech. Pokud je například vybrán jeden nebo více objektů dveří, zobrazí se tato kontextová nabídka specifická pro dveře.

Kontextová nabídka dveří

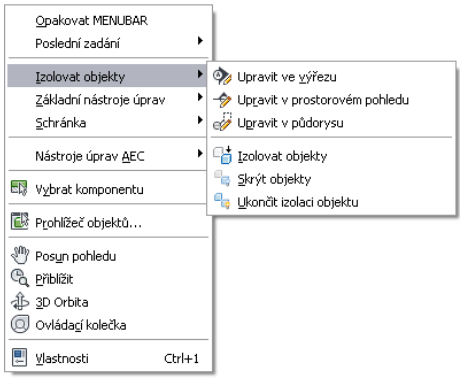


Většina příkazů v kontextové nabídce objektu je dostupná i na kontextové kartě objektu na pásu karet.

V případě výběru více typů objektů zahrnuje kontextová nabídka pouze ty příkazy, které lze použít u všech vybraných objektů. Rovněž na pásu karet se zobrazuje kontextová karta

Více objektů, která obsahuje jen použitelné příkazy. Pokud nejsou vybrány žádné objekty, zobrazí se obecná kontextová nabídka, jak je znázorněno dále. Tato nabídka obsahuje příkazy, které nejsou specifické pro objekt.

Obecná místní nabídka výkresu



Palety nástrojů

Palety nástrojů představují hlavní způsob, jak pracovat s nástroji za účelem vytváření objektů v modelu. Mohou existovat nástroje pro standardní objekty a pro objekty se specifickými styly a vlastnostmi. Palety nástrojů jsou v sadě palet nástrojů oganizovány podle skupin palet nástrojů. Můžete vytvářet své vlastní palety nástrojů, nebo můžete zkopírovat existující palety nástrojů z Prohlížeče obsahu.

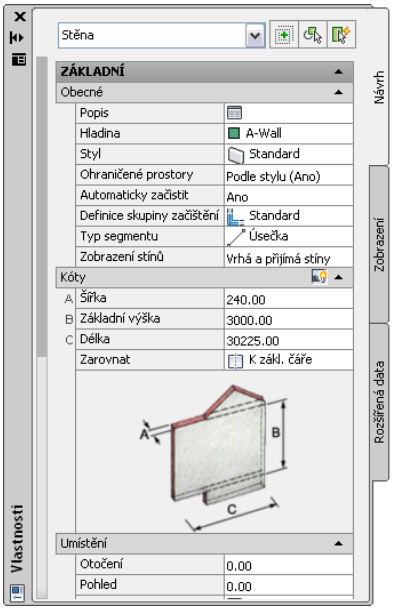
Paleta projektových nástrojů s nástroji pro standardní projektové objekty

Další informace uvádí část Práce s paletami nástrojů na straně 80.

Paleta vlastností

Paleta Vlastnosti představuje centrální místo pro zobrazení a úpravy jak fyzických, tak i grafických vlastností objektu. V případě objektu se může jednat buď o objekt, který se chystáte nakreslit, nebo o objekt, který je již vybrán ve výkresové oblasti. Pomocí karty Rozšířená data na paletě Vlastnosti můžete k objektu také připojit další typy informací, jako jsou klasifikace, poznámky, referenční dokumenty, hypertextové odkazy a data sad vlastností. Obvykle se během sezení aplikace AutoCAD Architecture ponechává paleta vlastností otevřená.

Paleta Vlastnosti pro standardní objekt stěny



Další informace uvádí část Paleta Vlastnosti na straně 116.

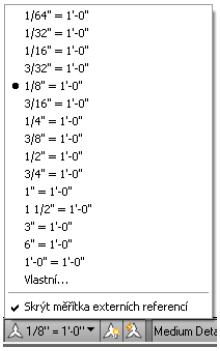
Stavový řádek výkresu

Stavový řádek výkresu se nachází v dolní části kreslicí plochy, zobrazuje informace o stavu aktuálního výkresu a poskytuje přístup k příkazům, které lze použít ve výkresu.

Stavový řádek výkresu obsahuje tyto informace a ovládací prvky:

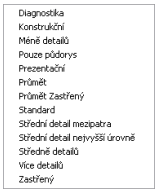
- Informace o projektu: Pokud je výkres součástí projektu aplikace AutoCAD Architecture, budou tyto informace zahrnovat název projektu a typ souboru (například Pohled nebo Konstrukční prvek). Další informace uvádí část Správa výkresu na straně 289.

- Měřítko poznámek: Chcete-li změnit měřítko poznámek aktuálního výřezu, klepněte na současnou hodnotu a vyberte ze seznamu novou hodnotu. Změna měřítka může vést i ke změně níže popsaného nastavení Úrovně detailu.



- Viditelnost poznámek: Klepnutím na položku zobrazíte objekty poznámek pro všechna měřítka. Klepnutím na možnost automaticky přidáte měřítka k objektům poznámek, jakmile dojde ke změně měřítka poznámky.

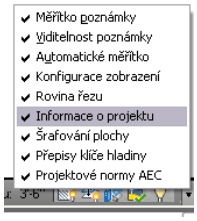
- Úroveň podrobností: Zobrazuje aktuální konfiguraci zobrazení aktivního výřezu a poskytuje rozevírací seznam, v němž můžete vybrat jinou konfiguraci.



- Rovina řezu: Označuje výšku globální roviny řezu pro aktivní konfiguraci zobrazení a poskytuje přístup do dialogového okna, v němž je možné upravit nastavení. Další informace najdete v části Globální roviny řezu na straně 540.

- (Přepnutí šrafování plochy): Slouží k zapnutí nebo vypnutí zobrazení šrafování plochy. Další informace naleznete v části Práce se šrafováními plochy na straně 887.

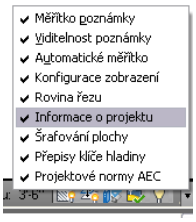
- (Přepsání klíčů hladin): Umožňují zapnutí nebo vypnutí přepsání klíčů hladin v dialogovém okně Přepsání klíčů hladin. Další informace naleznete v části Přepsání klíče hladin na straně 757.
- (Izolovat objekty): Umožňuje skrýt nebo zobrazit objekty, které jste vybrali ve výkresu. Další informace naleznete v části Úpravy objektů v dočasných pohledech na straně 1115.
- (Projektové normy AEC): Pokud je načten projekt, klepnutím sem synchronizujete nebo konfigurujete normy pro stávající projekt. Další informace naleznete v části Projektové normy na straně 589.
- (Důvěryhodný výkres pro aplikace společnosti Autodesk): Tato ikona udává, že máte otevřen soubor DWG, DWT nebo DWS, který je vytvořen pomocí aplikací společnosti Autodesk nebo aplikací založených na softwaru RealDWG™.
- (Správa externích referencí): Klepnutím otevřete paletu Externí reference, kde můžete znovu načíst externí reference spojené s aktuálním výkresem.
- Chybějící soubor(y) standardů: Je-li to možné, zobrazí varování, že v aktuálním výkresu chybí soubory standardů, umožní kontrolu nastavení standardů a jejich konfiguraci podle potřeby. Další informace naleznete v části Konfigurace Projektových norem na straně 598.
- Nabídka stavového řádku výkresu: zobrazí se rozevírací seznam nastavení a příkazů, které jsou k dispozici pro zobrazení na stavovém řádku výkresu.



Zobrazení a skrytí příkazů na stavovém řádku výkresu

Podle potřeby lze určit, které funkce nabídky stavového řádku výkresu mají být zobrazeny nebo skryty.

1 Na pravém konci stavového řádku výkresu klepněte na šipku nabídky stavového řádku výkresu.



2 Vyberte příkazy, které chcete zobrazit, a zrušte výběr příkazů, které chcete skrýt.

Zobrazení a skrytí stavového řádku výkresu

Zobrazování stavového řádku výkresu lze zapnout nebo vypnout na pásu karet nebo na stavovém řádku aplikace na straně 59. Skrytím stavového řádku výkresu zvětšíte kreslicí plochu.

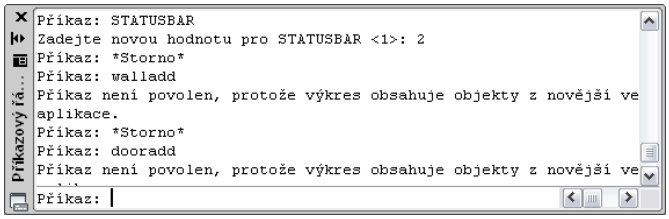
Chcete-li zobrazit nebo skrýt stavový řádek výkresu, klepněte na kartu Pohled ➤ panel Okna ➤ Stavový řádek výkresu.

Příkazový řádek

Prostřednictvím okna příkazového řádku, umístěného bezprostředně pod stavovým řádkem výkresu, můžete přímo zadávat příkazy.

Chcete-li zobrazit nebo skrýt okno příkazového řádku, klepněte na kartu Pohled ➤ panel Okna ➤ Příkazový řádek.

Chcete-li okno příkazového řádku až na jeho záhlaví skrýt, když jej nepoužíváte, klepněte na tlačítko na záhlaví okna příkazového řádku. Okno příkazového řádku se znovu zobrazí při umístění kurzoru nad jeho záhlaví.

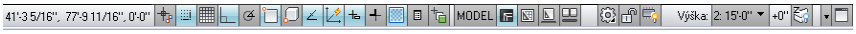


Stavový řádek aplikace

Stavový řádek aplikace obsahuje nastavení, která jsou platná pro aktuální relaci výkresu. Některá nastavení, například možnosti pro různé výšky, se zobrazují pouze při práci v rámci projektu.

Skupina příkazů na levé straně stavového řádku aplikace může být zobrazena jako ikony nebo textové popisky.

Příkazy zobrazené jako ikony



Příkazy zobrazené jako textové popisky

Chcete-li změnit způsob zobrazení těchto příkazů, klepněte na kterýkoliv z nich pravým tlačítkem myši a zvolte příkaz Použít ikony.

Aktivaci či deaktivaci kteréhokoliv z příkazů v této skupině proveďte klepnutím na příslušnou ikonu nebo popisek. Modrá barva udává aktivní ovládací prvek, zelená barva označuje neaktivní ovládací prvek. Chcete-li změnit způsob nastavení některého z těchto příkazů, klepněte pravým tlačítkem myši na příslušnou ikonu nebo popisek a klepněte na položku Nastavení.

Podrobné informace o těchto možnostech získáte v tématu „Použití přesných nástrojů“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

Na stavovém řádku aplikace jsou k dispozici následující příkazy a nastavení:

- Hodnoty souřadnic kurzoru: Určuje, zda je formát souřadnic relativní nebo absolutní. Další informace získáte v tématu „Přehled zadávání souřadnic“ v nápovědě aplikace AutoCAD.
- (Uchop): Umožňuje omezit pohyb kurzoru na osnovu výkresu.
- (Osnova): Umožní zobrazení pravoúhlé osnovy jako pomůcky při kreslení.
- (Orto): Umožňuje omezit pohyb kurzoru při vytváření a úpravách objektů na vodorovný a svislý směr.
- (Polární trasování): Umožňuje omezit pohyb kurzoru na stanovené úhly.

- (Uchopení objektu): Umožňuje omezit pohyb kurzoru na stanovené body na objektech, jako je například středový bod nebo průsečík.

- (Trasování uchopení objektu): Umožňuje trasování kurzoru podél cest trasy na základě jiných bodů uchopení objektu při určení bodů v příkazu. Tuto funkci lze použít jen ve spojení s Uchopením objektu.

- (Dynamický USS): Pomocí této funkce lze při vytváření objektů dočasně a automaticky zarovnat rovinu XY systému USS s rovinou v modelu tělesa.

- (Dynamické zadání): Umožňuje zadat hodnoty pro objekty přímo na obrazovce u kurzoru. Při vytváření nebo úpravách objektu ve výkresové oblasti může být funkce Dynamické zadání zapnuta nebo vypnuta.

- (Tloušťka čáry): Umožňuje zapnout či vypnout komponentu zobrazení tloušťky čáry pro objekty ve výkresu. V modelovém prostoru jsou tloušťky čar zobrazeny v pixelech a při přiblížení nebo oddálení se nemění. Zobrazení tloušťky čáry by mohlo vytvořit velmi silnou čáru.

- (Rychlé vlastnosti): Tato funkce je určena pro objekty aplikace AutoCAD a je tedy v aplikaci AutoCAD Architecture vypnuta.

- (Modelový prostor) nebo (Výkresový prostor): Přepíná mezi rozvrženími. Další informace získáte v tématu „Práce s modelovým prostorem a výkresovým prostorem“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

- (Rozvržení rychlých pohledů): Umožňuje zobrazení náhledu modelového prostoru i všech rozvržení ve výkresu v podobě vodorovné řady obrázků. Klepnutím na náhled zobrazíte rozvržení. Další informace najdete v části Nástroje rychlých pohledů na straně 75 a v části „Navigace ve výkresu (modelový prostor a rozvržení)“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

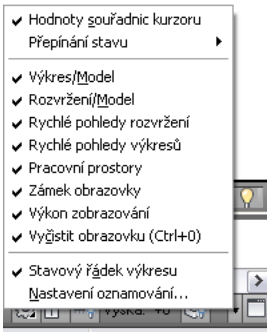
- (Výkresy rychlých pohledů): Umožňuje zobrazení náhledu všech aktuálně otevřených výkresů s jejich modelovým prostorem a rozvrženími. Klepnutím na náhled zobrazíte výkres nebo rozvržení. Další informace najdete v části Nástroje rychlých pohledů na straně 75 a v tématu „Navigace mezi otevřenými výkresy“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

- (Nástroj ShowMotion): Poskytuje zobrazení na monitoru, které lze využít pro vytváření, výběr a přehrávání filmových kamerových animací, označovaných jako snímky. Tyto animace lze využít k prezentačním účelům nebo pro navigaci. Další informace získáte v tématu „Nástroj ShowMotion“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.
- (Posun pohledu): Umožňuje posouvat pohled na kreslicí ploše.
- (Zoom): Umožňuje zvětšit či zmenšit velikost zobrazení objektů na kreslicí ploše.
- (SteeringWheel): Umožňuje zobrazit nabídku trasování obsahující různé navigační nástroje. Další informace získáte v tématu „Navigace pomocí nástrojů SteeringWheels“ v nápovědě aplikace AutoCAD.
- (Pracovní prostory): Umožňuje přepínání mezi pracovními prostory. Další informace naleznete v části Pojetí pracovního prostoru na straně 34.
- (Umístění panelu nástrojů/okna): Zde můžete přepínat mezi ukotvenými okny a panely nástrojů a plovoucími okny a panely nástrojů.
- Zdvih: Umožňuje definovat výšku konstrukčního prvku vůči zvolené úrovni. Tímto tlačítkem otevřete tabulku Odsazení zdvihu, ve které zadáte nebo vyberete odsazení zdvihu.
- (Nahradit hodnotu Z aktuálním zdvihem): Zapíná nebo vypíná nahrazení existující hodnoty *Z* aktuálním výškou.
- (Čistá obrazovka): Klepnutím můžete přepínat mezi standardním zobrazením a zobrazením přes celý monitor. V režimu celé obrazovky jsou všechny panely nástrojů a palety skryty (s výjimkou palety nástrojů). Skryté palety si zachovají aktuální stav.

Zobrazení nebo skrytí příkazů na stavovém řádku aplikace

V nabídce stavového řádku aplikace lze jednotlivé příkazy zobrazit či skrýt.

1. Na pravém konci stavového řádku aplikace klepněte na šipku nabídky stavového řádku aplikace.



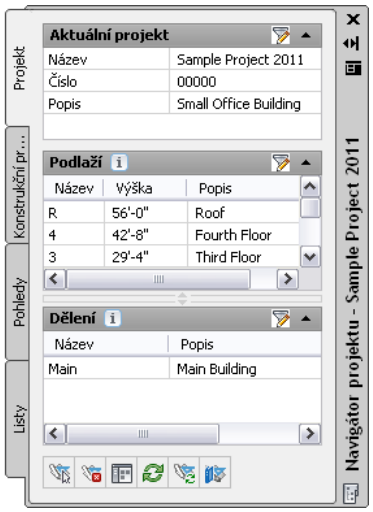
2 Vyberte požadované příkazy.

POZNÁMKA Případně lze přístup k těmto příkazům získat klepnutím na kartu Pohled ➤ panel Okna ➤ Stavový řádek.

Paleta Navigátor projektu

Paleta Navigátor projektu představuje centrální místo, kde je možné vytvářet, měnit a otevírat projektové soubory aplikace AutoCAD Architecture.ů Při práci na projektu je paleta Navigátor projektu obvykle v pracovním prostoru otevřená. Další informace uvádí část Správa výkresu na straně 289.

Paleta Navigátor projektu



Hledání informací v aplikaci AutoCAD Architecture

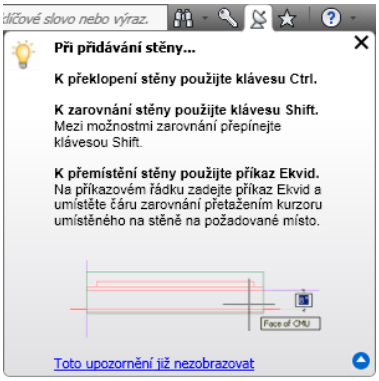
Kromě online nápovědy a cvičení poskytuje aplikace AutoCAD Architecture řadu dalších možností, jak rychle získat přístup k informacím potřebným pro úspěšné používání nových i stávajících funkcí. V následujících částech se seznámíte s tím, jak lze rychle a s minimálním narušením průběhu prací získat potřebnou nápovědu.

Panel nástrojů InfoCenter

InfoCenter je centrálním místem pro vyhledávání nápovědy k produktu a dalších zdrojů informací. Zadáním klíčových slov (nebo napsáním fráze) lze vyhledat potřebné informace, zobrazit panel Komunikační centrum pro informace o aktualizacích produktu a oznámeních týkajících se produktu, nebo zobrazit panel Oblíbené pro přístup k uloženým tématům.

Když zadáte klíčová slova nebo napíšete frázi, a poté stisknete klávesu ENTER nebo klepnete na tlačítko Hledat, vyhledávání nalezne kromě jakýchkoliv souborů určených v dialogovém okně Nastavení InfoCenter i více zdrojů Nápovědy. Výsledky se zobrazí na panelu jako odkazy. Klepnutím na kterýkoliv z těchto odkazů lze zobrazit příslušné téma Nápovědy, článek nebo dokument.

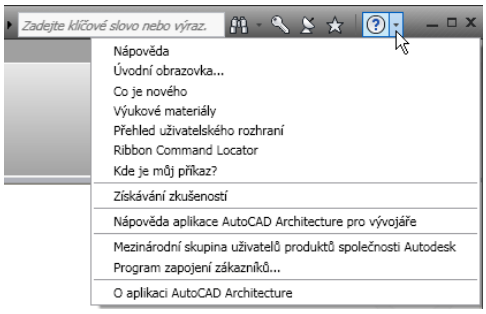
Komunikační centrum navíc zobrazuje bubliny s nápovědou typu „Věděli jste, že“ pro vybrané oblasti funkcí. Tyto bubliny s nápovědou uvádějí informace z článků znalostní báze a obecné instruktážní zprávy, jako například rady a tipy. Klepnutím na ikonu šipky můžete bublinu rozbalit a zobrazit tak podrobné informace.



Další informace o nástroji InfoCenter získáte v tématu „Vyhledávání informací pomocí služby InfoCenter“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Nabídka Nápověda

Při odstranění stavových řádků došlo k přesunu příkazů pro přístup k nápovědě do služby InfoCenter v pravém horním rohu okna aplikace. Zde naleznete nabídku Nápověda, kde lze spustit moduly Nápověda, Výukové programy a další interaktivní zdroje.



Komunikační centrum

Komunikační centrum se spouští z panelu nástrojů InfoCenter. Tento zdroj zobrazuje odkazy na informace o aktualizacích produktu a oznámení týkající se produktu, může také obsahovat odkazy na Centrum pro předplatné, vybrané soubory Správce CAD a kanály RSS.

F1 – kontextová nápověda

U mnoha příkazů a dialogových oken lze získat témata Nápovědy vztahující se k danému kontextu některou z následujících metod:

- Je-li aktivní příkaz nebo otevřeno dialogové okno, stiskněte klávesu F1.
- Jakmile se zobrazí místní nápověda pásu karet, stiskněte klávesu F1.
- Klepněte na tlačítko Nápověda v dialogovém okně.

Místní nápověda

Kromě interaktivní místní nápovědy, která vám pomáhá při vytváření a úpravách objektů (viz část Přímé úpravy pomocí uzlů a dynamických kót na straně 123), poskytuje aplikace AutoCAD Architecture místní nápovědu zobrazující informace o příkazu, volbě nebo souboru, nad kterými umístíte kurzor.

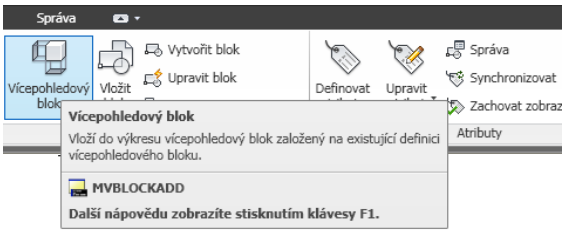
Místní nápověda příkazu

Stručný popis se zobrazí, kdykoliv umístíte kurzor nad příkazem, který se nachází v některém z těchto umístění:

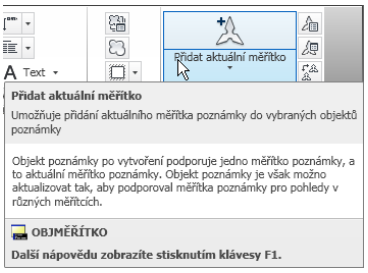
- Pás karet
- Panel nástrojů Rychlý přístup

Pro některé příkazy se rozšířená místní nápověda zobrazí až po uplynutí časového intervalu nastaveného uživatelem.

Standardní místní nápověda příkazu



Rozšířená místní nápověda příkazu



Ovládání zobrazení místní nápovědy příkazů

Zobrazení místní nápovědy příkazů lze měnit. Pro rozšířenou místní nápovědu lze stanovit časový interval mezi zobrazením základní a rozšířené místní nápovědy.

1. Klepněte na položku ➤ Možnosti.
2. Klepněte na kartu Zobrazení.
3. V poli Prvky okna vyberte možnost Zobrazovat místní nápovědu.

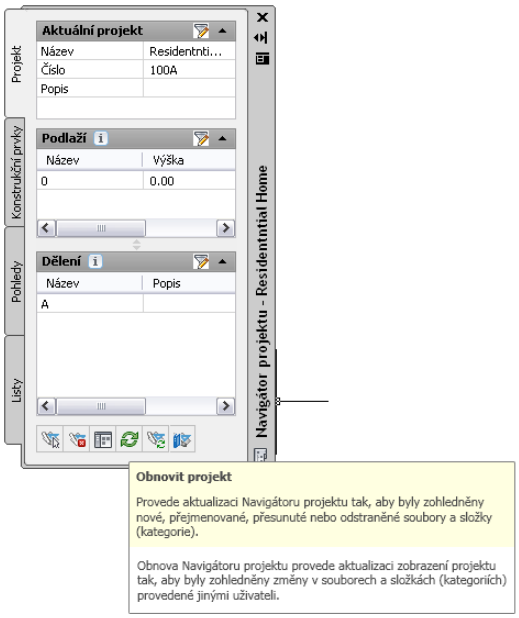
4 Chcete-li změnit časový interval mezi zobrazením základní a rozšířené místní nápovědy, vyberte jinou hodnotu pro nastavení Počet sekund prodlevy. Chcete-li úplně vypnout zobrazování rozšířené místní nápovědy, zrušte výběr položky Zobrazovat rozšířenou místní nápovědu.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Místní nápověda dialogového okna a palety

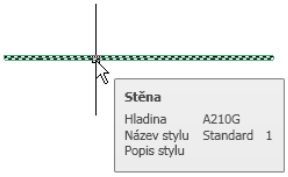
Rozšířenou místní nápovědu podporují následující dialogová okna a palety:

- Dialogové okno Prohlížeč projektu
- Paleta Navigátor projektu
- Paleta Porovnání výkresů



Místní nápověda při umístění kurzoru nad objekt

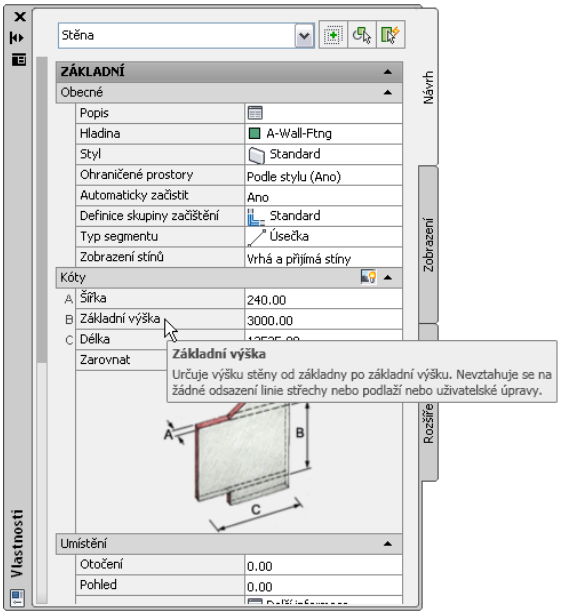
Když ponecháte kurzor nad objektem ve výkresové oblasti, zobrazí se informativní místní nápověda se základními údaji o objektu.



Na rozdíl od místní nápovědy zobrazované při přesunu kurzoru, která je poskytována pro objekty aplikace AutoCAD, jako například úsečky nebo křivky, jsou tyto informace standardizované a nelze je měnit. Další informace o tom, jak se konfiguruje místní nápověda při umístění kurzoru nad objekt pro objekty aplikace AutoCAD, najdete v části „Přizpůsobení nápovědy při umístění kurzoru nad objekt“ v příručce uživatelských úprav aplikace AutoCAD.

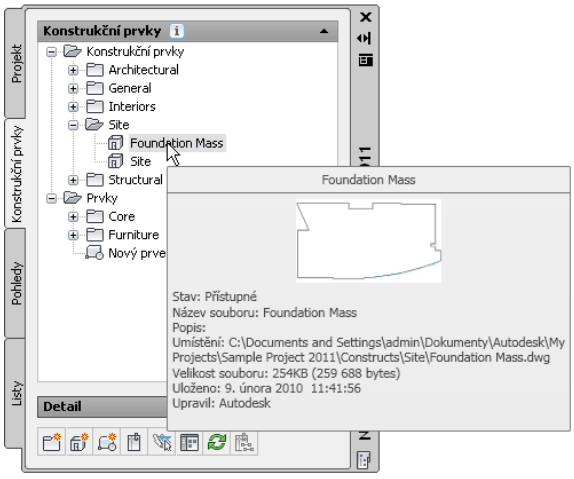
Místní nápověda palety vlastností

Při přesunutí kurzoru nad některou z uvedených vlastností se v paletě Vlastnosti zobrazuje místní nápověda.



Místní nápověda miniatur (náhledů)

V Navigátoru projektu lze zobrazit zmenšené náhledy projektových výkresů. Náhled může obsahovat grafiku, detail nebo obojí. Zobrazení náhledů se může hodit při procházení rozsáhlého projektu s mnoha výkresy.



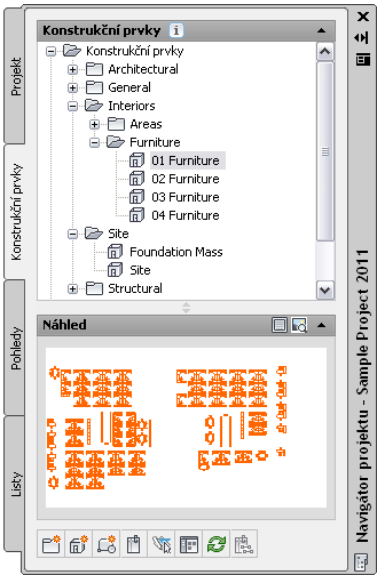
Aktivace místní nápovědy náhledů v Navigátoru projektu

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na tlačítko .
2. V Navigátoru projektu otevřete kartu Konstrukční prvky, Pohledy nebo Listy.
3. Klepněte pravým tlačítkem na ploše panelu nástrojů ve spodní části karty.
4. Klepněte na položku Styl místní nápovědy a vyberte jednu z těchto možností:

Použijte tuto možnost...	Chcete-li zobrazit
Název	pouze název výkresového souboru při maximalizaci viditelnosti stromu souborů.
Náhled	pouze obrázek s náhledem výkresu stanovené velikosti (Malý, Střední nebo Velký).
Detaily	pouze textový popis souboru, určující jeho umístění, velikost, datum posledního uložení a osobu, která jej naposledy upravila.

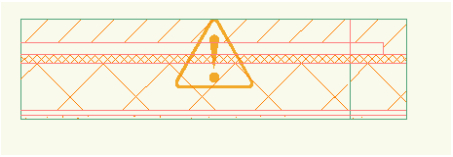
Použijte tuto možnost...	Chcete-li zobrazit
Náhled a detaily	textový popis i obrázek s náhledem ve stanovené velikosti (Malý, Střední nebo Velký).

5 Chcete-li nastavit statické zobrazení obrázku s náhledem nebo detailního popisu souboru, klepněte znovu pravým tlačítkem v oblasti panelu nástrojů, a poté klepněte na podokno Náhled/Detaily. Bez ohledu na zvolený styl místní nápovědy se při této možnosti zobrazuje náhled vybraného souboru v podokně pod stromem souborů. Pomocí tlačítek v záhlaví podokna lze přepínat mezi podoknem Náhled, které obsahuje obrázek, a podoknem Detail obsahujícím textový popis.



Tipy k řešení

Zamýšlená interakce mezi objekty ve výkresu aplikace AutoCAD Architecture závisí na různých pravidlech vzájemného umisťování objektů. Vždy, když software zaznamená problém s umístěním objektů nebo jejich komponent, zobrazí se ikona řešení, která lokalizuje problém, jak ukazuje obrázek.



Přesuňte kurzor nad ikonu, aby se zobrazila zpráva, která popisuje problém a uvádí jedno či více možných řešení. Některé tipy k řešení poskytují kompletní pokyny pro řešení problému. V případě potřeby podrobnějších pokynů lze stisknutím klávesy *F1* otevřít příslušné téma Nápovědy.

Ne všechny problémy s konfigurací objektů mají snadno zjistitelnou příčinu nebo konkrétní řešení. To často platí v případě booleovských operací, při kterých je k objektu přičtena nebo od něj odečtena entita, jako například modifikátor tělesa. V těchto případech určí tip řešení druh objektu nebo komponenty, kterého se problém týká a navrhne opatření k nápravě. Dostane se vám možná doporučení, abyste upravili umístění nebo geometrii objektu, v podstatě se však jedná o metodu pokus-omyl. Tyto zprávy je třeba brát spíš jako tipy, než jako zaručená řešení.

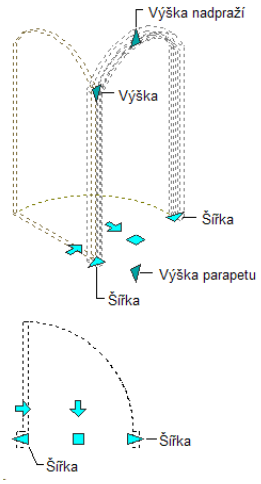
Ve výchozím nastavení se ikony tipů k řešení zobrazují při kreslení, ne však během vykreslování či publikování. Tato nastavení lze změnit v dialogovém okně Možnosti tímto způsobem:

1. Klepněte na položku ➤ Možnosti.
2. V dialogovém okně Možnosti klepněte na kartu Editor AEC.
3. Na panelu Tip řešení podle potřeby vyberte nebo naopak zrušte výběr položek Kreslení a Vykreslení/Publikování.

Místní nápověda uzlu objektu

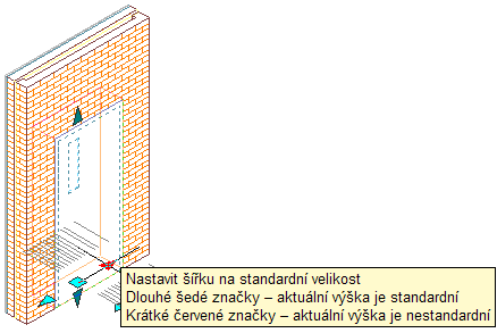
V aplikaci AutoCAD Architecture jsou objekty opatřeny uzly, pomocí kterých s nimi lze manipulovat. Při posunu kurzoru nad uzel se zobrazí místní nápověda, informující o funkci příslušného uzlu.

Uzly kót dveří



Místní nápověda často obsahuje i další informace o tom, jak se příslušný uzel používá.

Zobrazení místní nápovědy pro standardní velikost dveří



Další informace naleznete v části Přímé úpravy pomocí uzlů a dynamických kót na straně 123.

Práce s objekty v pracovním prostoru

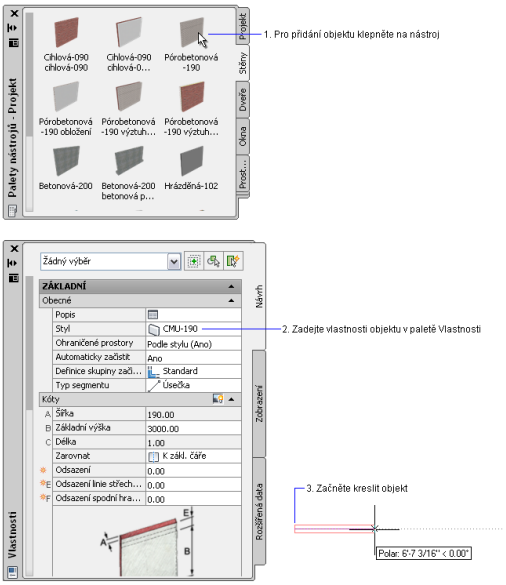
V pracovním prostoru aplikace AutoCAD Architecture přidáváte architektonické objekty, které tvoří výkresy.

Přidání objektů

Objekty se do výkresů přidávají pomocí nástrojů.

Nástroje mají obvykle předem nastavené parametry vytvoření nazývané vlastnosti. Pokud přidáváte objekt do výkresu klepnutím na nástroj objektu, otevře se paleta Vlastnosti, kde je podle potřeby možné změnit vlastnosti nového objektu. Pokud nepožadujete změny, můžete pokračovat a umístit objekt do výkresu. Další informace uvádí část Nástroje na straně 95.

Přidání stěny do výkresu



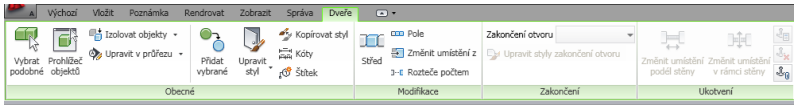
Nástroje jsou na paletách nástrojů uspořádány tak, aby byly snadno přístupné. Chcete-li otevřít výchozí paletu nástrojů Projekt, klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Projektové nástroje .

Úpravy objektů

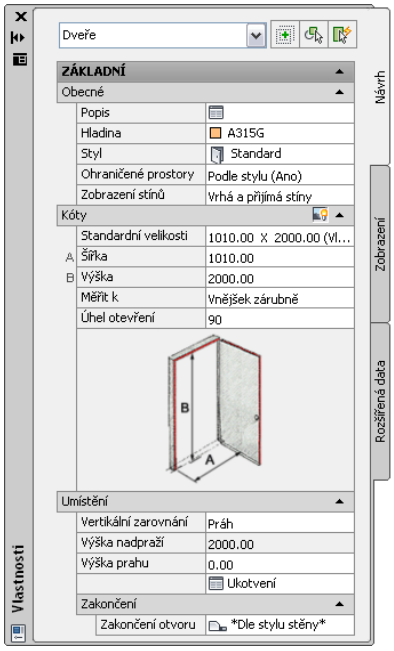
Objekt je možné změnit pomocí některé z následujících metod:

- Karta na pásu karet specifická pro objekt (kontextová): při výběru objektu se na pásu zobrazí karta specifická pro příslušný objekt. Například při výběru dveří se zobrazí

karta Dveře. Karta specifická pro objekt obsahuje příkazy, které se vztahují k vybranému objektu.

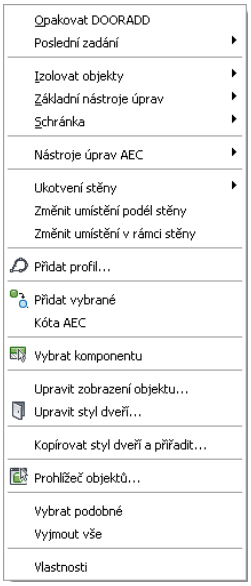


- Paleta Vlastnosti: paleta Vlastnosti představuje jedno z centrálních míst pro zadávání a změny informací o objektu. Tato paleta obsahuje kategorie, které seskupují vlastnosti podle typu.
  Podrobné informace uvádí část Paleta Vlastnosti na straně 116.



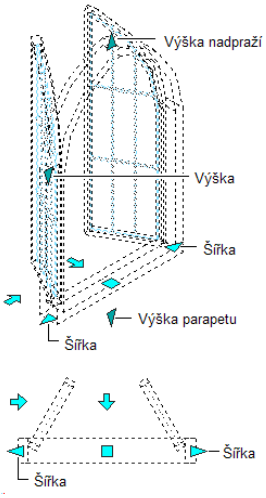
- Kopírování vlastností mezi objekty: Příkazem Kopírovat vlastnosti lze zkopírovat vlastnosti stylu a zobrazení jednoho z objektů AEC, a poté je použít pro jeden či více jiných objektů stejného typu. Další informace naleznete v části Kopírování vlastností objektů na straně 132.
- Místní nabídka: Klepnutím pravým tlačítkem na objekt se zobrazí dostupné příkazy.

Kontextová nabídka dveří



- Přímé úpravy pomocí uzlů: Příkazy pro úpravy objektů jsou přístupné prostřednictvím uzlů objektu. Při klepnutí na objekt ve dvojrozměrném (2D) nebo trojrozměrném (3D) pohledu se zobrazí jeho uzly.
  Podrobné informace o uzlech objektu uvádí část Přímé úpravy pomocí uzlů a dynamických kót na straně 123. Informace o úpravách pomocí uzlů jsou uvedeny také tématech pro jednotlivé objekty.

Uzly okna pro přímé úpravy



Nástroje zobrazení a navigace

V aplikaci AutoCAD Architecture je k dispozici řada různých způsobů zobrazení modelu. Úplný popis problematiky najdete v tématech „Ovládání pohledů výkresů“ a „Práce s více otevřenými výkresy“ v nápovědě aplikace AutoCAD. Následující témata se zaměřují především na nástroje aplikace AutoCAD Architecture pro zobrazování a navigaci.

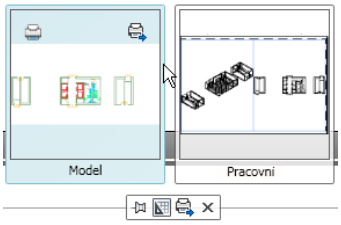
Nástroje rychlých pohledů

Nástroje rychlých pohledů usnadňují navigaci i výběr výkresů a rozvržení.

Rozvržení rychlých pohledů

Tato funkce slouží k náhledu a snadnému přepínání mezi modelovým prostorem a všemi rozvrženími v aktuálním výkresu.

Klepnutím na tlačítko (Rozvržení rychlých pohledů) na stavovém řádku aplikace zobrazíte řádek miniaturních obrázků nad řádkem:



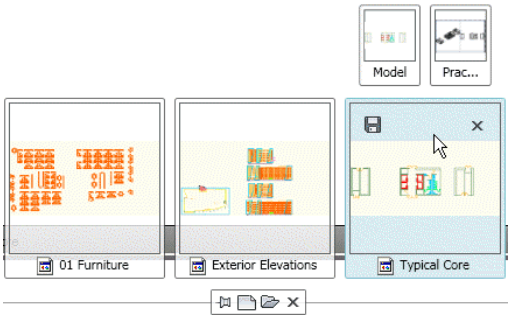
Klepnutím na miniaturu přejděte do modelového prostoru nebo rozvržení.

Pomocí tlačítek, které se při najetí kurzorem zobrazují v horních rozích miniatury rozvržení, můžete snadno provést vykreslení nebo publikování.

Další informace získáte v tématu „Přepínání mezi rozvrženími v aktuálním výkresu“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Výkresy rychlých pohledů

Tato funkce slouží k náhledu a snadnému přepínání mezi modelovým prostorem a rozvržením ve všech otevřených výkresech. Klepnutím na tlačítko (Výkresy rychlých pohledů) na stavovém řádku aplikace zobrazíte řádek miniatur výkresů nad řádkem:



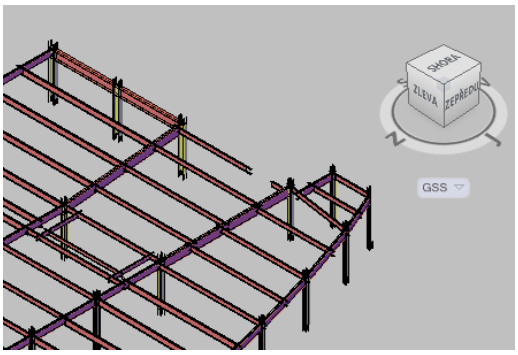
Při umístění kurzoru nad obrázek výkresu se zobrazí tlačítka Uložit a Zavřít a dále menší obrázky modelového prostoru a rozvržení pro příslušný výkres. Když přemístíte kurzor nad jeden z obrázků modelu/rozvržení, dojde ke zvětšení tohoto obrázku, a obrázky výkresů se smrští.

Pomocí panelu nástrojů, který se zobrazuje pod náhledy výkresů, lze také vytvořit a otevřít nový výkres.

Další informace získáte v tématu „Přepínání mezi otevřenými výkresy“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Nástroj ViewCube

ViewCube je 3D navigační nástroj, který se zobrazí, když je zapnutý 3D graficky systém, a umožňuje přepínání mezi standardními a izometrickými pohledy.



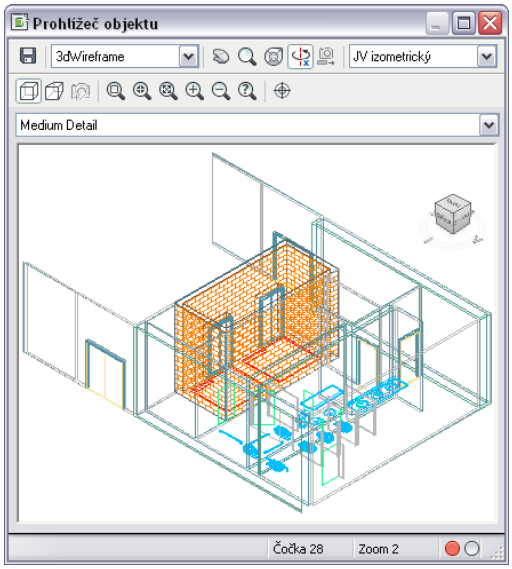
Jakmile se zobrazí nástroj ViewCube, zobrazuje se v jednom z rohů okna výkresu přes model v neaktivním stavu. Při umístění kurzoru nad ViewCube se tento nástroj aktivuje. Máte možnost přepnout zobrazení na jeden z dostupných přednastavených pohledů, posouvat zobrazení aktuálního pohledu nebo změnit Výchozí pohled modelu.

Zobrazení nástroje ViewCube ve výkresové oblasti

➤ Klepněte na kartu Pohled ➤ panel Navigace ➤ ➤ View Cube.

POZNÁMKA Nástroj View Cube je ve výchozím nastavení viditelný. Výjimku tvoří vizuální styly Drátový model 2D a Skrytý 3D, ve kterých se nástroj View Cube nezobrazuje.

Nástroj ViewCube se také zobrazuje v Prohlížeči objektů.



POZNÁMKA Pokud je na kreslicí ploše zobrazen nástroj ViewCube, máte přístup ke kompasu a můžete určit systém USS. V Prohlížeči objektů není dostupná volba USS, k dispozici není ani kompas.

V Prohlížečích objektů je nástroj ViewCube vždy zapnutý.

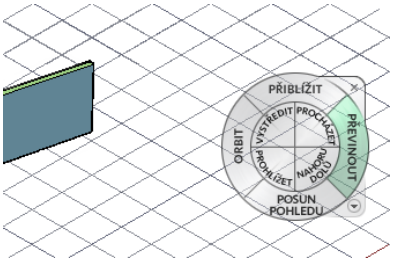
Další informace získáte v tématu „Nástroj View Cube“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Informace o Prohlížeči objektů naleznete v části Prohlížeč objektů na straně 1091.

Nástroje SteeringWheel

Ovládací kolečko SteeringWheel představuje trasovací nabídky, které jsou rozděleny do různých částí nazývaných Výseče. Každá kruhová výseč představuje určitý navigační nástroj. Aktuální pohled modelu lze posouvat, přiblížit či oddálit nebo s ním různými způsoby manipulovat.

Nástroje SteeringWheel šetří váš čas i počet jinak potřebných klepnutí myší tím, že kombinují mnoho obvyklých navigačních nástrojů v jednoduchém rozhraní. Nástroje SteeringWheel jsou odpovídají kontextu, ve kterém je model zobrazen.

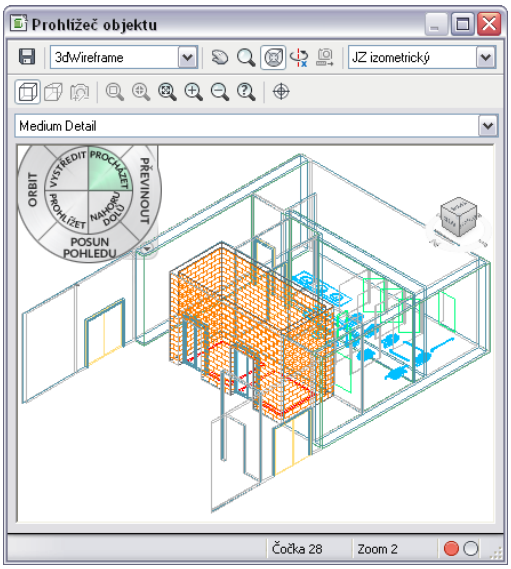


Chcete-li na kreslicí ploše zobrazit nástroje SteeringWheel, klepněte na kartu Pohled ➤ panel Navigace ➤ kolečko Plná navigace.

Případně můžete klepnout pravým tlačítkem myši ve výkresové oblasti (s žádnými vybranými objekty) a klepnout na nástroj SteeringWheels.

Máte na výběr z několika různých koleček, přičemž každé z nich má své vlastní téma kreslení. Některá kolečka jsou určena pro 2D navigaci, jiná se lépe hodí pro 3D navigaci.

Nástroje SteeringWheel mohou být zobrazeny i v Prohlížeči objektů.



Zobrazení a skrytí nástroje SteeringWheel v Prohlížeči objektů

1. Otevřete Prohlížeč objektů z kontextové nabídky některého objektu nebo ze Správce stylů.
2. Klepněte pravým tlačítkem myši v oblasti pohledu a klepněte na nástroj SteeringWheel.

Případně můžete klepnout na tlačítko .

3 Nástroj SteeringWheel zavřete klepnutím pravým tlačítkem a následným klepnutím na příkaz Zavřít nástroj SteeringWheel nebo klepnutím na tlačítko .

Další informace získáte v tématu „Nástroj SteeringWheel“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Funkce ShowMotion

Funkce ShowMotion umožňuje přidat pohyb a přechody k zachyceným pozicím kamery zvaným snímky. Můžete vytvářet nepohyblivé snímky, filmové snímky nebo zaznamenanou chůzi, s možností klepnutí a přetažení podél cesty požadované animace. Snímky je možné seskupit dohromady za účelem vytvoření sekvencí označovaných jako kategorie pohledů.

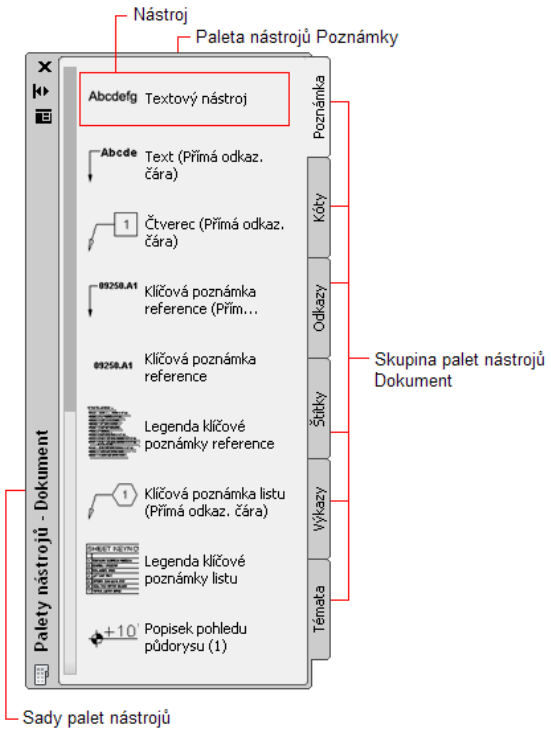
Chcete-li spustit funkci ShowMotion, klepněte na tlačítko na stavovém řádku aplikace.

Další informace získáte v tématu „Funkce ShowMotion“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

Práce s paletami nástrojů

Palety nástrojů umožňují okamžitý přístup k plné výbavě nástrojů v aplikaci AutoCAD Architecture, například ke stěnám, dveřím a oknům, prostřednictvím konzistentního uživatelského rozhraní. Palety nástrojů jsou velmi vizuálně zpracované a umožňují náhledy stylů. Je možné vytvářet palety nástrojů, které odpovídají konkrétním projektovým požadavkům. Můžete například vytvořit paletu, kde bude uložen seznam nástrojů pro obvykle používané obvodové pláště, schody a okna.

Komponenty palety nástrojů



Sada palet nástrojů

Sady palet nástrojů obsahují skupiny palet nástrojů. Výchozí sadu palet nástrojů je možné přejmenovat a vytvořit tak vlastní sadu palet nástrojů. Kromě toho lze pro palety a skupiny v sadě provést přidání, odebrání a změnu uspořádání.

Palety nástrojů je možné přidávat do sady palet nástrojů z katalogu nástrojů. Například je možné vytvořit jednu sadu palet nástrojů pro anglické jednotky a jednu sadu palet nástrojů pro metrické jednotky. Další informace uvádí část Zadání různých palet nástrojů pro sadu palet nástrojů na straně 85.

Během sezení aplikace AutoCAD Architecture může být aktivní pouze jedna sada palet nástrojů, ačkoliv je možné zadat různé palety nástrojů pro různé uživatelské profily. Při použití profilu se sebrané palety nástrojů zkombinují do jedné sady palet nástrojů.

Skupiny palet nástrojů

Skupina palet nástrojů představuje kolekci palet nástrojů. Při spuštění aplikace AutoCAD Architecture jsou k dispozici čtyři skupiny palet nástrojů: Projekt, Dokument, Detaily a

Vizualizace. Skupiny palet nástrojů je možné přidat, přejmenovat, odebrat, exportovat, importovat a změnit jim uspořádání. Skupiny palet nástrojů jsou obsaženy v sadě palet nástrojů. Další informace uvádějí části „Organizovat palety nástrojů“ a „Uložit a sdílet palety nástrojů“ v nápovědě AutoCAD.

TIP Nejrychlejší způsob nalezení a zobrazení tématu nápovědy aplikace AutoCAD, odkazované v nápovědě aplikace AutoCAD Architecture, je klepnout v okně nápovědy na kartu Hledat, zvolit možnost Hledat pouze nadpisy a zkopírovat a vložit nebo přímo zadat název tématu AutoCAD a klepnout na položku Zobrazit témata.

Palety nástrojů

Palety nástrojů obsahují kolekce nástrojů a představují jednotlivé karty skupiny palet nástrojů. Řada palet nástrojů je k dispozici v katalogu vzorových palet aplikace AutoCAD Architecture. Nové palety nástrojů je možné vytvářet v aplikaci AutoCAD Architecture nebo v Prohlížeči obsahu. Nástroje se vkládají do palet nástrojů v závislosti na typu nástroje a fázi projektu. Můžete například umístit nástroje stěny do palety nástrojů nazvané „Stěny“ nebo můžete uložit své předběžné koncepční nástroje do palety nástrojů s názvem „Objemová studie“. Po vytvoření palety nástrojů v Prohlížeči obsahu můžete vytvořit spojení na aplikaci AutoCAD Architecture. Při každé aktualizaci palety nástrojů v Prohlížeči obsahu se změny aktualizují také na paletě nástrojů aplikace AutoCAD Architecture. To je velmi užitečné pro velké projekty, kde je konzistentnost stylů a nástrojů nezbytností. Další informace uvádí část Práce s paletami nástrojů v centrálním místě na straně 91.

Nástroje

Nástroje představují jednotlivé objekty, které lze přidávat do výkresu. Nástroj obsahuje parametry vytvoření pro objekt, který vytváří. Jestliže přidáte nějaký objekt pomocí určitého nástroje, objekt má nastavení, které je definováno v nástroji. To usnadňuje proces projektování a zvyšuje konzistentnost v celém projektu.

Příklad: je možné definovat nástroj stěny, který obsahuje styl „Pórobetonová 8, obložení“, automatické začištění a odsazení základny 1“. Kdykoliv přidáte stěnu pomocí tohoto nástroje, stěna má styl „Pórobetonová 8, obložení“, automaticky se začistí a má odsazení 1“. Další informace uvádí část Nástroje na straně 95.

Palety nástrojů a Prohlížeč obsahu

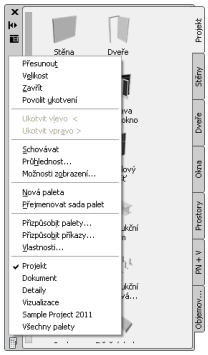
Jestliže na jednom projektu pracuje více uživatelů, konzistentnost nástrojů je obzvláště důležitá. Objekty pro projekt a jejich styly a vlastnosti obvykle nastavuje správce CAD nebo systémový správce, který je poté distribuuje týmu. Správce může uložit nástroje a palety do centrálního místa v Prohlížeči obsahu a vytvořit pro ně spojení do počítače každého uživatele. Při každé aktualizaci nástrojů nebo palet v Prohlížeči obsahu se provede aktualizace také v počítačích uživatelů. Další informace uvádí část Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137 a Práce s nástroji v centrálním místě na straně 110.

Palety nástrojů projektu

Při práci na projektu v aplikaci AutoCAD Architecture je možné vytvořit skupinu palet nástrojů a asociovat ji k projektu. Palety nástrojů projektu obsahují nástroje, které se v projektu používají, a které mohou být založeny na projektových standardech. Podrobné informace o nastavení palet nástrojů projektu najdete v části Nastavení standardních nástrojů v projektu na straně 612.

Otevření sady palet nástrojů

Chcete-li otevřít sadu palet nástrojů, klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Projektové nástroje .



Řízení vzhledu sady palet nástrojů

Obvykle je sada palet nástrojů během sezení aplikace AutoCAD Architecture otevřená. Je to centrální místo, odkud je možné přidávat objekty do výkresu a spouštět příkazy týkající se objektu. Pomocí řady uživatelsky definovaných možností zobrazení je možné optimálně integrovat palety nástrojů do pracovního prostoru.

Ukotvení sady palet nástrojů

Tento postup slouží k ukotvení sady palet nástrojů v levé nebo v pravé straně pracovního prostoru.

1. V záhlaví sady palet nástrojů klepněte na tlačítko a poté klepněte na položku Povolit ukotvení.

2 Umístěte kurzor na záhlaví a přetáhněte sadu palet nástrojů na jednu stranu pracovního prostoru.

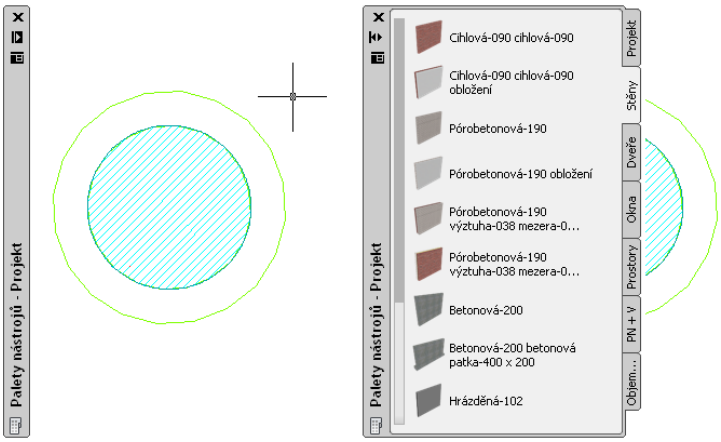
Grafický náhled zobrazuje novou polohu sady palet nástrojů.

3 Po umístění sady palet nástrojů do požadovaného místa ji pusťte.

Skrytí sady palet nástrojů

Tento postup slouží ke skrytí sady palet nástrojů, pokud se nepoužívá. Sada palet nástrojů se skryje, jestliže přemístíte kurzor směrem od ní a ponecháte viditelné pouze záhlaví. Jestliže najedete kurzorem na záhlaví, sada palet nástrojů se opět zobrazí.

Sada palet nástrojů skrytá (vlevo) a znovu zobrazená (vpravo).



1 V záhlaví sady palet nástrojů klepněte na tlačítko (Automaticky skrýt).

Sada palet nástrojů je až na záhlaví skrytá.

2 Chcete-li znovu zobrazit sadu palet nástrojů, posuňte kurzor na záhlaví.

Nastavení průhlednosti sady palet nástrojů

Tento postup slouží k nastavení průhlednosti sady palet nástrojů. Čím je sada palet nástrojů průhlednější, tím lépe jsou vidět objekty ve výkresu pod ní.

POZNÁMKA Funkce průhlednosti není k dispozici, jestliže je zapnutá hardwarová akcelerace.

1 V záhlaví sady palet nástrojů klepněte na tlačítko a poté klepněte na položku Průhlednost.

2 Chcete-li nastavit průhlednost sady palet nástrojů, přemístěte posuvník.

3 Chcete-li průhlednost vypnout, zvolte možnost Vypnout průhlednost okna.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Přejmenování sady palet nástrojů

Tento postup slouží k přejmenování sady palet nástrojů, například pro její pojmenování podle projektu nebo názvu firmy.

1 V záhlaví sady palet nástrojů klepněte na tlačítko a poté klepněte na položku Přejmenovat sadu palet.

2 Zadejte název pro sadu palet nástrojů a stiskněte klávesu *ENTER*.

Zadání různých palet nástrojů pro sadu palet nástrojů

Tento postup slouží k přepínání různých kombinací palet v sadě palet nástrojů.

Během sezení aplikace AutoCAD Architecture může být aktivní pouze jedna sada palet nástrojů. Je však možné definovat různé palety nástrojů pro různé uživatelské profily. To lze provést tak, že se shromáždí palety nástrojů z několika míst (cest) profilu a pracovní prostor je zkombinuje do jediné sady palet nástrojů.

1 Klepněte na položku ➤ Možnosti.

2 Definování palet nástrojů pro aktuální sezení:

- Jestliže jste vytvořili profil pracovního prostoru obsahující cestu k paletám nástrojů, klepněte na kartu Profily, vyberte požadovaný profil a klepněte na položku Aktuální.
- Jestliže jste nevytvořili profil, klepněte na kartu Soubory a klepněte na položku Umístění souboru palet nástrojů. Pak klepněte na položku Procházet a najděte složku, která obsahuje požadovanou paletu nástrojů. Přidejte cesty do všech dalších palet nástrojů, které mají být obsaženy na paletách nástrojů tohoto profilu.

3 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření nové sady palet nástrojů

Tento postup slouží k vytvoření nové sady palet nástrojů.

1. Vytvořte složku, ve které chcete vytvořit novou sadu palet nástrojů.

   Výchozí sada palet nástrojů je umístěna ve složce *\Documents and Settings\<Uživatelské jméno>\Application Data\Autodesk\ACA 2011\csy\Support\WorkspaceCatalog (Imperial/Metric)*.

2. Klepněte na položku ➤ Možnosti.
3. Klepněte na kartu Profily.
4. Klepněte na položku Přidat do seznamu a vytvořte profil, který má obsahovat novou sadu palet nástrojů, například „Projekt – sada metrických palet“.
5. Vyberte nový profil a klepněte na položku Aktuální.
6. Klepněte na kartu Soubory.
7. V Umístění souboru palet nástrojů vyberte cestu pro dříve definovanou složku, kde vytvoříte novou sadu palet nástrojů.

   POZNÁMKA Jestliže ukážete na složku, která již obsahuje sadu palet nástrojů, nová sada palet nástrojů se nevytvoří; místo toho se existující sada palet nástrojů použije v profilu.

8. Klepněte na tlačítko OK.

   V pracovním prostoru aplikace AutoCAD Architecture se zobrazí prázdná sada palet nástrojů.

9. Chcete-li přejmenovat sadu palet nástrojů, klepněte na tlačítko a pak klepněte na položku Přejmenovat sadu palet.
10. Přidání palet nástrojů a nástrojů do nové sady:

Chcete-li…	Pak…
přidat novou prázdnou paletu nástrojů	viz část Vytvoření nové palety nástrojů na straně 88.
přidat paletu nástrojů z Prohlížeče obsahu	viz část Přidání palety nástrojů z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu na straně 92.

Chcete-li…	Pak…
přidat nástroj do palety	viz část Vytvoření nástroje z objektu ve výkresu na straně 102.

Provedené změny se uloží do sady palet nástrojů v novém profilu, který jste vytvořili.

Chcete-li se vrátit zpět k původní sadě palet nástrojů, vyberte původní profil v dialogovém okně Možnosti.

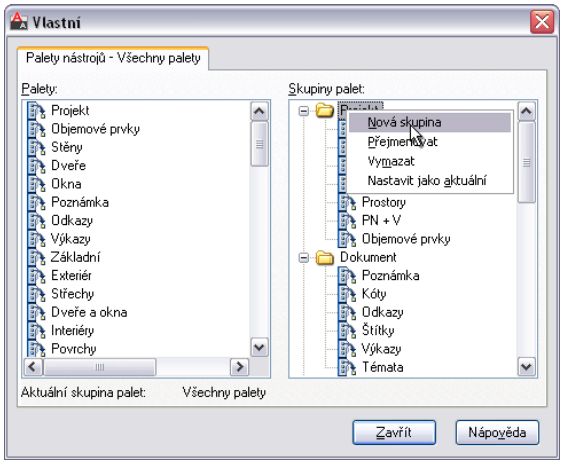
Vytvoření nové skupiny palet nástrojů

Tento postup slouží k vytvoření nové skupiny palet nástrojů.

1 V záhlaví sady palet nástrojů klepněte na tlačítko a poté klepněte na položku Upravit palety.

Případně můžete klepnout na kartu Správa ➤ panel Přizpůsobení ➤ Palety nástrojů.

2 Vyberte skupinu palet, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Nová skupina.



3 Zadejte název pro novou skupinu a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Přetáhněte složku nové skupiny do správné pozice ve stromové struktuře.

5 Vyberte paletu nástrojů pro novou skupinu palet nástrojů z levého okna a přetáhněte ji do složky nové skupiny.

6 Klepněte na položku Zavřít.

TIP Dialog Upravit může být velmi užitečný pro přidávání palet do skupin palet projektu. Další informace uvádí část Zobrazení skupiny palet nástrojů projektu na straně 626.

Vytvoření nové palety nástrojů

Tento postup slouží k přidání prázdné palety nástrojů do sady palet nástrojů.

Po vytvoření nové palety je možné do ní přidávat nástroje. Další informace uvádí část Nástroje na straně 95.

1 V záhlaví sady palet nástrojů klepněte na tlačítko a poté klepněte na položku Nová paleta.

2 Zadejte název pro novou paletu nástrojů a stiskněte klávesu *ENTER*.

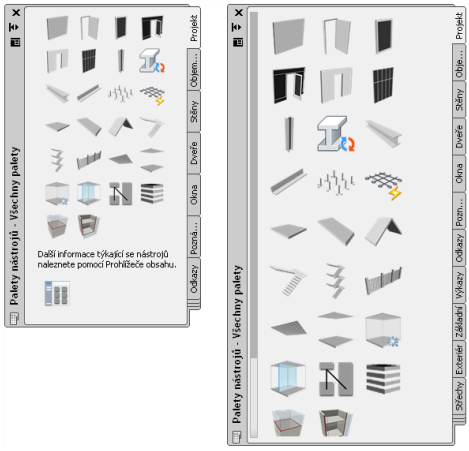
Definování vzhledu palety nástrojů

Tento postup slouží k definování vzhledu jednotlivých palet nástrojů.

Zobrazení palet nástrojů závisí na nastavení, které zadáte pro celou sadu palet nástrojů (jak je popsáno v Řízení vzhledu sady palet nástrojů na straně 83) a na nastavení, které se zadávají pro jednotlivé palety nástrojů. V sadě palet nástrojů se zadává průhlednost, velikost, pozice a automatické skrytí sady palet nástrojů.

Na paletě nástrojů se zadává velikost obrázků nástrojů a jejich uspořádání na paletě nástrojů.

Palety nástrojů se zobrazenými ikonami různých velikostí



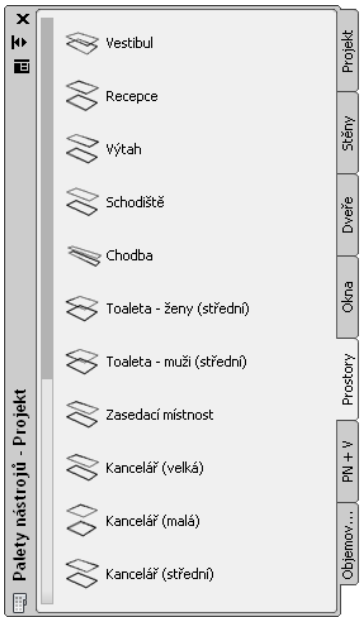
Jestliže změníte obrázky nástrojů na menší velikost, můžete na paletě nástrojů zobrazit více nástrojů. To může být důležité, jestliže se zobrazí různé palety najednou, například paleta Vlastnosti nebo paleta Navigátor projektu.

Pokud chcete ušetřit místo, můžete také zobrazit obrázky nástrojů bez textu pod nimi. Tato metoda je vhodná v případě, kdy ikony nástrojů lze snadno odlišit. Jestliže se ukáže, že ikona samotná nestačí k identifikaci nástroje, další pomocí je k dispozici v podobě nápovědy pro každou ikonu.

Zobrazení pouze ikon na paletě nástrojů

Nástroje je možné na paletě nástrojů zobrazit také v jednom sloupci. Pokud použijete seznam v podobě jednoho sloupce, zobrazí se vždy také text nástroje.

Paleta nástrojů v pohledu seznamu



Změna vzhledu palety nástrojů

1. Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete změnit.
2. Pravým tlačítkem klepněte na paletu a klepněte na položku Možnosti zobrazení.
3. V tabulce Možnosti zobrazení vyberte požadovaný styl pro Pohled:

Chcete-li…	Pak…
zobrazit pouze ikony nástrojů	jako styl pro Pohled vyberte možnost Pouze ikona.
zobrazit ikony a text nástrojů	jako styl pro Pohled vyberte možnost Ikona s textem.
zobrazit ikony a text nástrojů v seznamu v jednom sloupci	jako styl pro Pohled vyberte možnost Seznam.

4 Chcete-li tyto změny aplikovat na všechny palety v sadě palet nástrojů, pro pole Použít na zvolte možnost Všechny palety.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání textu a oddělovacích řádků do palety nástrojů

Tento postup slouží k přidání oddělovacích řádků a textu do palety nástrojů.

Oddělovací řádky mohou být užitečné, jestliže chcete na paletě obsahující mnoho nástrojů, vytvořit dílčí úseky. Pro oznámení oddělovacího řádku můžete vložit textový prvek.

1 Otevřete paletu nástrojů, do které chcete vložit oddělovací řádky a text.

2 Pravým tlačítkem klepněte na paletě mezi nástroje, kam se má vložit oddělovací řádek, a klepněte na položku Přidat oddělovač.

Oddělovací řádek se vloží mezi nástroje.

3 Chcete-li přidat text nad oddělovací řádek, klepněte pravým tlačítkem vpravo od posledního nástroje před oddělovacím řádkem nebo vlevo od samotného oddělovacího řádku a klepněte na položku Přidat text.

4 Zadejte text, který se má zobrazovat nad oddělovacím řádkem a stiskněte klávesu *ENTER*.

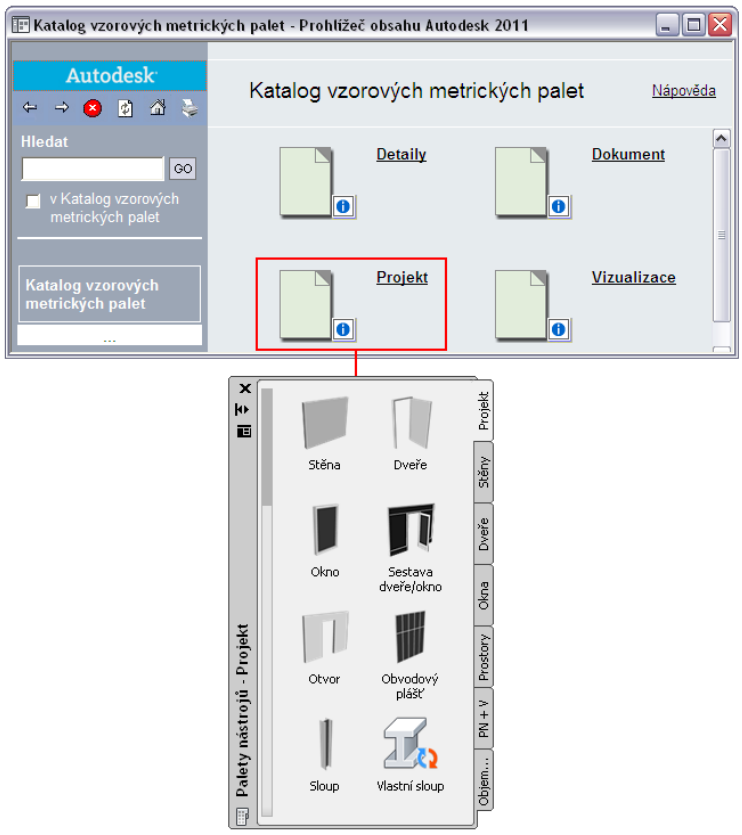
5 Chcete-li text upravit, vyberte textovou položku, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Přejmenovat. Pak podle potřeby upravte text.

6 Chcete-li odstranit oddělovací řádek nebo textovou poznámku, vyberte oddělovací řádek nebo text, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Odstranit.

Práce s paletami nástrojů v centrálním místě

Jestliže na jednom projektu pracuje více uživatelů, konzistentnost nástrojů je obzvláště důležitá. Objekty pro projekt a jejich styly a vlastnosti obvykle nastavuje správce CAD nebo systémový správce, který je poté distribuuje týmu. Správce může uložit nástroje a palety do centrálního místa v Prohlížeči obsahu a vytvořit pro ně spojení do počítače každého uživatele. Při každé aktualizaci nástrojů nebo palet v Prohlížeči obsahu se provede aktualizace také v počítačích uživatelů. Další informace uvádí část Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

Používání palet nástrojů v Prohlížeči obsahu



TIP Při práci na projektu AutoCAD Architecture můžete na základě standardních stylů projektu vygenerovat katalog nástrojů. Další informace uvádí část Vytvoření katalogu nástrojů pro projekt na straně 615.

Přidání palety nástrojů z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu

Tento postup slouží k napojení palety nástrojů z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu na sadu palet nástrojů v aplikaci AutoCAD Architecture.

Další informace o vytváření palet nástrojů v Prohlížeči obsahu uvádí část Přidání obsahu do katalogu nástrojů na straně 164.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Vyberte katalog nástrojů obsahující paletu nástrojů, kterou chcete zkopírovat, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vlastnosti.

3 Vyberte možnost Spojit položky při přidání do pracovního prostoru a klepněte na tlačítko OK.

4 Otevřete katalog nástrojů a přejděte do palety nástrojů.

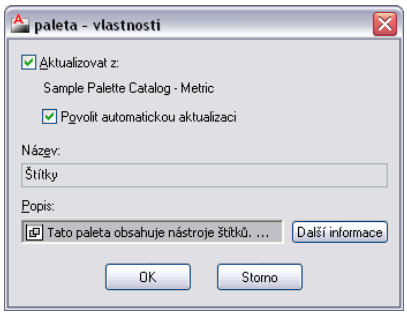
5 Posuňte ukazatel na ikonu i-drop® vedle palety nástrojů tak, aby se obrázek ukazatele změnil na podobu očního kapátka ( ).

Chcete-li zkopírovat více palet nástrojů, stiskněte a podržte klávesu *CTRL* současně s klepnutím na každou paletu, poté posuňte oční kapátko nad některou z vybraných palet.

6 Přetáhněte paletu do sady palet nástrojů v pracovním prostoru AutoCAD Architecture.

Paleta nástrojů se přemístí do sady palet nástrojů.

7 Klepněte pravým tlačítkem na paletu a klepněte na položku Vlastnosti.



Text pod zaškrtávacím políčkem uvede název katalogu v Prohlížeči obsahu, ze kterého se paleta aktualizuje.

Jestliže klepnete na tento název, otevře se katalog, odkud byla paleta nástrojů napojena.

8 Vyberte nebo zrušte výběr možnosti Povolit automatickou aktualizaci:

Chcete-li…	Pak...
automaticky aktualizovat napojenou paletu nástrojů z Prohlížeče obsahu při spuštění aplikace AutoCAD Architecture.	vyberte příkaz Povolit automatickou aktualizaci.

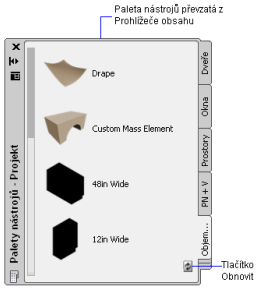
Chcete-li…	Pak...
aktualizovat napojenou paletu nástrojů ručně některou z metod, které byly popsány v části Aktualizace palety nástrojů z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu na straně 94	zrušte volbu Povolit automatickou aktualizaci.

V poli Název se zobrazí název palety nástrojů z Prohlížeče obsahu (odkud se vybraná paleta aktualizuje).

9 Klepněte na tlačítko OK.

Aktualizace palety nástrojů z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu

Tento postup slouží k aktualizaci napojené palety nástrojů v sadě palet nástrojů ze zdrojového katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu.



1 Napojte paletu nástrojů z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu na sadu palet nástrojů tak, jak je popsáno v části Přidání palety nástrojů z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu na straně 92.

Když je paleta napojena na sadu palet nástrojů z katalogu v Prohlížeči obsahu, ve spodní části palety se zobrazí tlačítko Obnovit.

2 Klepnutím na tlačítko Obnovit se provede aktualizace lokální palety nástrojů podle posledních změn v katalogu v Prohlížeči obsahu.

Případně je možné klepnout pravým tlačítkem na paletu a klepnout na Obnovit paletu.

POZNÁMKA Celou sadu palety je také možné aktualizovat klepnutím na tlačítko v sadě palet nástrojů a dále klepnutím na možnost Obnovit sadu palet. Tento příkaz provede aktualizaci všech napojených palet nástrojů v sadě palet nástrojů.

Nástroje

Nástroje představují jednotlivé objekty, které lze přidávat do výkresu. Nástroj obsahuje parametry vytvoření pro objekt, který představuje. Jestliže přidáte nějaký objekt pomocí určitého nástroje, objekt má nastavení, které je definováno v nástroji. Použití těchto nástrojů urychluje proces projektování a zvyšuje konzistentnost celého projektu.

Příklad: je možné definovat nástroj stěny, který obsahuje styl „Pórobetonová 8, obložení“, automatické začištění a odsazení základny 1“. Kdykoliv přidáte stěnu pomocí tohoto nástroje, stěna má styl „Pórobetonová 8, obložení“, automaticky se začistí a má odsazení 1“.

Nástroje standardních objektů

Na základě typu nástroje lze definovat obecné vlastnosti, jako například:

- Název nástroje
- Popis nástroje (slouží také jako nápověda a jako popis nástroje při kopírování nástroje do katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu)
- Popis objektů vložených pomocí tohoto nástroje

- Klíč hladiny objektů vložených pomocí tohoto nástroje
- Přepsání hladin objektů vložených pomocí tohoto nástroje
- Styl objektu (je-li nástroj založen na stylu)
- Umístění stylu objektu (je-li nástroj založen na stylu)

Dále je možné definovat vlastnosti specifické pro objekt, které se vztahují na tento typ nástroje. Příklad: jestliže vytvoříte nástroj stěny, můžete nastavit začištění stěny, šířku, výšku, nastavení základny a střešní/podlahové linie stěn, které se vkládají pomocí tohoto nástroje.

Umístění stylu

Styly objektů se nacházejí ve výkresech stylů. Chcete-li přiřadit styl k nástroji objektu, můžete buď ukázat na styl v aktuálním výkresu nebo na styl v externím výkresu. Další informace uvádí část Styly a podpůrné soubory na straně 134.

Typy nástrojů

Nástroje v aplikaci AutoCAD Architecture spadají do tří kategorií.

Kategorie nástrojů	Popis
Nástroje objektů	Nástroj objektu vkládá do výkresu projektový objekt, například stěnu nebo okenní sestavu. Nástroj objektu má určitý styl a vlastnosti specifické pro objekt: například stěna může mít styl „Cihla-4 Cihla-4“.
Nástroje příkazů	Nástroje příkazů jsou grafickým vyjádřením příkazu, který souvisí s objektem. Příklad: nástroj Procházet data vlastností otevře dialog pro procházení dat vlastností všech objektů ve výkresu; nástroj Přečíslovat data provede přečíslování dat vlastností ve vybraných sadách vlastností o inkrement nebo o uživatelem zadané číslo. Pro každý příkaz je také možné vytvářet vlastní nástroje. Obecný příkazový nástroj AutoCAD umožňuje asociovat libovolný příkaz nebo makro. Příkazům, které vytvářejí objekt, je také možné přiřadit základní vlastnosti objektu AutoCAD. Seznam příkazových nástrojů dostupných v aplikaci AutoCAD

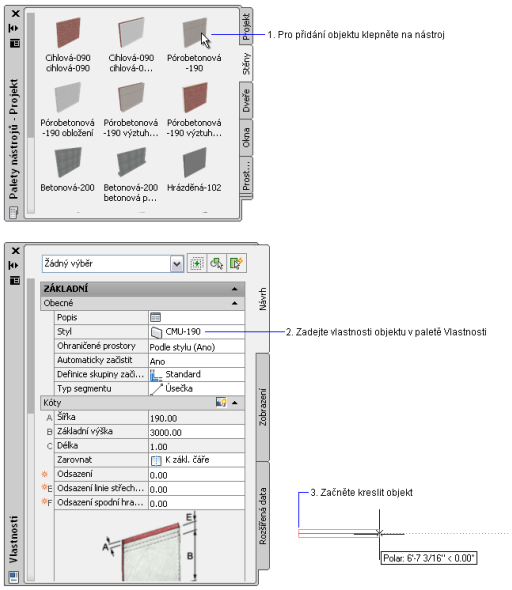
Kategorie nástrojů	Popis
	Architecture je uveden v části Používání nástrojů příkazů na straně 105.
Nástroje obsahu AEC	Je možné vytvářet nástroje pro často používané položky Obsahu AEC, které byly vytvořeny pomocí Průvodce obsahem AEC. Další informace uvádí část Vytvoření nástroje z obsahu AEC v DesignCenter na straně 104.

Nástroje projektových standardů

Při práci na projektu v aplikaci AutoCAD Architecture je možné nastavit standardní styly, které se aktualizují a synchronizují během životního cyklu projektu. Další informace uvádí část Nastavení norem v projektu na straně 597.

Vytvoření objektu pomocí nástroje

Tento postup slouží k vytvoření objektu pomocí nástroje.



1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Projektové nástroje .

2 Klepněte na paletu nástrojů, která obsahuje nástroj pro objekt, který chcete vložit.

Jestliže například chcete vložit skládací oboustranné dveře, klepněte na paletu Dveře a přejděte k nástroji Skládací oboustranné dveře.

3 Klepněte na nástroj.

4 Na paletě Vlastnosti zadejte případné změny výchozích hodnot.

POZNÁMKA Některé hodnoty lze nastavit pouze při vkládání objektu; například polohu dveří ve stěně, do které se vkládají, je možné definovat jedině při vkládání dveří. Pro existující dveře není možné později změnit pozici. Hodnoty, které je možné nastavit pouze během vkládání, jsou na paletě Vlastnosti označeny symbolem .

5 Klepněte na výkres, do kterého chcete vložit objekt.

6 Postupujte podle dalších pokynů pro vkládání jednoho či více objektů do výkresu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Změna vlastností nástroje

Tento postup slouží ke změně vlastností nástroje na paletě nástrojů.

Pro nástroj objektu je možné nastavit tyto obecné vlastnosti:

- Název nástroje
- Popis nástroje (slouží také jako nápověda a jako popis nástroje při kopírování nástroje do katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu)
- Popis objektů vložených pomocí tohoto nástroje
- Klíč hladiny objektů vložených pomocí tohoto nástroje
- Přepsání hladin objektů vložených pomocí tohoto nástroje
- Styl objektu (je-li nástroj založen na stylu)
- Umístění stylu objektu (je-li nástroj založen na stylu)

Dále je možné definovat vlastnosti specifické pro objekt, které se vztahují na tento typ objektu. Příklad: jestliže vytvoříte nástroj stěny, můžete nastavit začištění stěny, šířku,

výšku, nastavení základny a střešní/podlahové linie pro všechny stěny, které se vkládají pomocí tohoto nástroje.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Projektové nástroje .
2. Klepněte na paletu nástrojů.
3. Vyberte nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vlastnosti.
4. Zadejte název nástroje.
5. Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.
6. Rozbalte položky Základní a Obecné.
7. Zadejte popis objektů, které bude možné vytvářet pomocí tohoto nástroje.
8. Zadejte klíč hladiny a všechna přepsání klíče hladiny, jinak se použije přiřazení hladiny zadané ve stylu klíče hladiny ve výkresu.
9. Klepněte na položku Procházet umístění stylu, jestliže je umístění jiné, než má aktuální výkres, za účelem výběru stylu objektu.
10. Přidejte vlastnosti specifické pro objekt.

   POZNÁMKA Pokud klepnete na vlastnost za účelem zadání hodnoty, hodnota pod aktuální vlastností se skryje a pole vlastnosti se zvýrazní. Zadejte hodnotu pro aktuální vlastnost v příslušném umístění.

11. Klepněte na tlačítko OK.

Změna ikony nástroje

Tento postup slouží ke změně ikony nástroje.

Nový nástroj se při přidání do palety nástrojů zobrazuje buď s ikonou nástroje, ze kterého byl zkopírován, nebo s výchozí ikonou. Ikonu je možné změnit a vybrat novou ikonu ze souboru obrázků nebo z objektu ve výkresu. Rovněž je možné zadat, aby se ikona zobrazovala jako jednoduchá jednobarevná skica.

Změna ikony nástroje

Pro ikony nástrojů je možné použít tyto formáty obrázků:

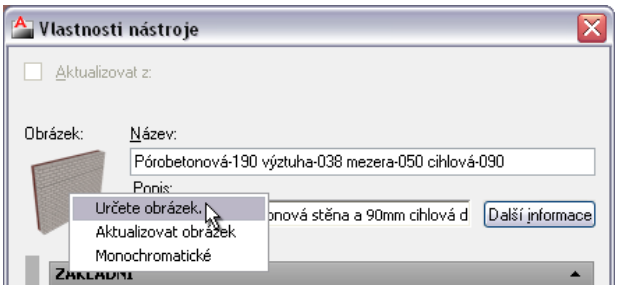
- PNG

- GIF
- JPG
- BMP
- TIFF

POZNÁMKA Ikony na paletách nástrojů mohou mít maximální velikost 64 x 64 pixelů. Pro větší obrázky se při vložení upraví měřítko. Informace o změně velikosti zobrazení nástroje na paletě získáte v části Definování vzhledu palety nástrojů na straně 88

Zkopírování obrázku ikony ze souboru

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Projektové nástroje .
2. Klepněte na paletu nástrojů obsahující nástroj, pro který chcete vybrat novou ikonu.
3. Vyberte nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vlastnosti.
4. V tabulce Vlastnosti nástrojů klepněte pravým tlačítkem na existující ikonu a klepněte na Zadat obrázek.



5. V dialogovém okně Vybrat soubor obrázku vyberte obrázek, který chcete použít jako ikonu nástroje, a klepněte na tlačítko Otevřít.
6. Klepněte na tlačítko OK.
7. Chcete-li zobrazit nástroj jako jednoduchou jednobarevnou skicu, v tabulce Vlastnosti nástrojů klepněte pravým tlačítkem na existující ikonu a klepněte na položku Monochromatické.

   Monochromatická volba není dostupná pro všechny nástroje.

Vytvoření ikony z objektu ve výkresu

1. Vyberte nástroj na paletě nástrojů, klepněte na pravé tlačítko a klepněte na možnost Nastavit obrázek z výběru.
2. Poté vyberte objekt ve výkresu, který chcete použít jako ikonu nástroje, a stiskněte klávesu *ENTER*.

Ikona nástroje se vytvoří s naposledy použitým směrem pohledu a s konfigurací zobrazení použitou v prohlížeči jakéhokoliv nástroje tohoto typu. Je-li například prohlížeč nástroje naposledy použité stěny nastaven na pohled Horní a konfiguraci zobrazení Středně detailů, pak se každá stěna vybraná ve výkresu jako ikona nástroje zobrazí v pohledu Horní a s konfigurací zobrazení Středně detailů.

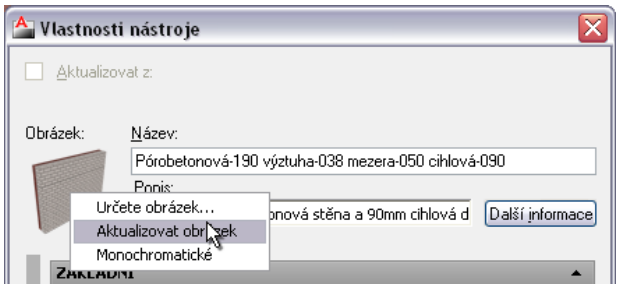
Není možné vytvářet ikony z objektů, které obsahují vlastní bloky, obvodové pláště nebo dveřní/okenní sestavy s vnořenými styly. Je-li potřeba vytvořit ikonu na základě vlastního bloku, zadejte externí obrázek.

Změna ikony nástroje

Tento postup slouží ke změně ikony nástroje po úpravě nastavení prohlížeče nástroje.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Projektové nástroje .
2. Klepněte na paletu nástrojů, která obsahuje ikonu nástroje, kterou chcete obnovit.
3. Vyberte nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vlastnosti.
4. V tabulce Vlastnosti nástroje změňte nastavení prohlížeče obrázku nástroje.

   Například je možné přepnout z SW Izometrického pohledu na Horní pohled.
5. Klepněte pravým tlačítkem na existující ikonu a klepněte na položku Obnovit obrázek.



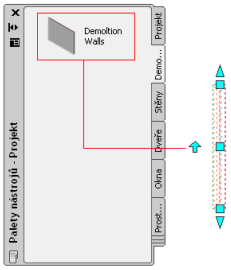
6. Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření nástroje z objektu ve výkresu

Tento postup slouží k vytvoření nástroje z objektu ve výkresu.

Touto metodou lze vytvářet pouze nástroje objektů. Informace o vytváření nástrojů příkazů uvádí část Používání nástrojů příkazů na straně 105.

Vytvoření nástroje z objektu ve výkresu



1 Vytvořte ve výkresu objekt příslušného stylu a vlastností.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Výkres, který obsahuje styl, by měl být uložen do místa, kde bude v budoucnu k dispozici. Jinak nástroj nebude mít přístup ke stylu a změní styl na Standardní styl.

2 Otevřete paletu nástrojů, kde chcete vytvořit nový nástroj.

3 Vyberte objekt a přetáhněte jej na paletu nástrojů.

4 Podle potřeby definujte další vlastnosti nástroje.

Další informace uvádí část Změna vlastností nástroje na straně 98.

Kopírování nástroje z palety nástrojů

Tento postup slouží ke kopírování nástroje z jedné palety nástrojů do jiné.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj, který chcete zkopírovat.

2 Vyberte nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Kopírovat.

3 Otevřete paletu nástrojů, kam chcete zkopírovat nástroj, a klepněte na položku Vložit.

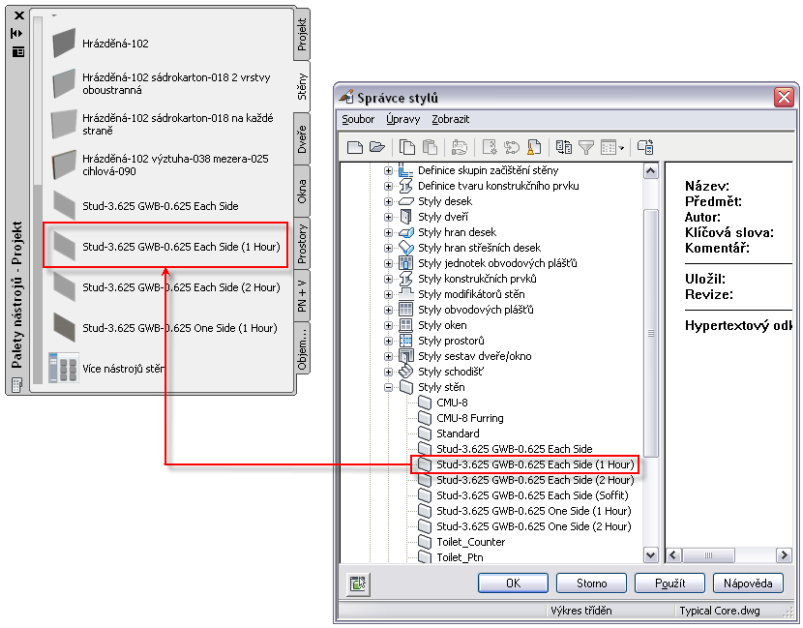
4 Podle potřeby změňte vlastnosti nástroje.

Další informace uvádí část Změna vlastností nástroje na straně 98.

Vytvoření nástroje ve Správci stylů

Tento postup slouží k vytvoření nástroje ze stylu ve Správci stylů.

Vytvoření nástroje ve Správci stylů



1 Otevřete paletu nástrojů, kde chcete vytvořit nový nástroj.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

3 Vyberte styl, ze kterého chcete vytvořit nástroj.

Pokud chcete například vytvořit nástroj stěny se stylem Hrázděná-3,625 sádrokartón-0,625 každá strana (1 hodina), rozbalte položku Styly stěn a vyberte styl Hrázděná-3,625 sádrokartón-0,625 každá strana (1 hodina).

4 Přetáhněte styl do palety nástrojů.

Do palety nástrojů se vloží nový nástroj s vybraným stylem.

5 Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů.

6 Podle potřeby definujte další vlastnosti pro nástroj na paletě nástrojů.

Další informace uvádí část Změna vlastností nástroje na straně 98.

Vytvoření nástroje z obsahu AEC v DesignCenter

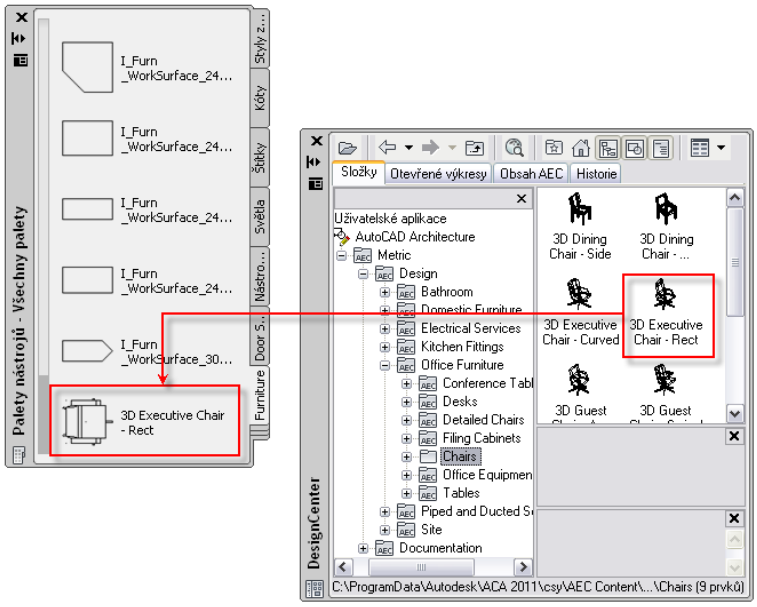
Tento postup slouží k vytvoření nástroje z položky Obsah AEC v prostředí DesignCenter.

POZNÁMKA Nástroje lze vytvářet také z bloků v DesignCenter, ty však mají mírně odlišné možnosti nástroje.

Položky obsahu AEC je možné ze složky DesignCenter přetahovat do palety nástrojů. Další informace o vytváření obsahu AEC uvádí část Přidávání obsahu AEC do výkresů na straně 3806.

Aplikace AutoCAD Architecture obsahuje katalog projektových nástrojů a katalog nástrojů dokumentace v Prohlížeči obsahu. Tytp katalogy jiý obsahují nastavené nástroje pro předem definovaný Obsah AEC a vzorové styly objektů. Katalogy jsou k dispozici pro metrické i anglické jednotky.

Vytvoření nástroje z obsahu AEC v DesignCenter



1 Otevřete paletu nástrojů, kde chcete vytvořit nový nástroj.

2 Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Obsah ➤ rozevírací seznam Prohlížeč obsahu ➤ Design Center a přejděte k položce Obsah AEC, ze které chcete vytvořit nástroj.

3 Přetáhněte položku do palety nástrojů.

Do palety nástrojů se vloží nový nástroj.

Informace o možnosti změny ikony nového nástroje získáte v části Změna ikony nástroje na straně 99.

POZNÁMKA Nástroj obsahu AEC používá pro generování ikony nástroje naposledy použité nastavení prohlížeče tohoto typu nástroje. Jestliže je posledním nastavením prohlížeče pohled Gouraud 3D a uživatel vytvoří nástroj z položky Obsah 2D AEC, ikonu nástroje nebude vidět. V tomto případě je potřeba změnit nastavení prohlížeče nástroje na pohled Horní a drátový.

4 Podle potřeby definujte další vlastnosti nástroje.

Další informace uvádí část Změna vlastností nástroje na straně 98.

Používání nástrojů příkazů

Nástroje příkazů slouží k provádění často používaných příkazů pro jiné úlohy, než je vytvoření objektu AEC. Například nástroj Procházet data vlastností otevře dialogové okno pro procházení dat vlastností všech objektů ve výkresu, a nástroj Přečíslovat data provede přečíslování dat vlastností ve vybraných sadách vlastností. Software obsahuje mnoho předem konfigurovaných nástrojů, přesto však můžete vytvořit uživatelsky definovaný nástroj z kteréhokoliv příkazu aplikace AutoCAD a AutoCAD Architecture, procedur aplikace AutoLISP, skriptů, aplikací a maker VBA.

Používání předdefinovaných nástrojů příkazů

Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje ve výchozí instalaci (verze pro USA) následující předdefinované nástroje příkazů pro často používané úkoly:

Nástroj	Skupina palet/paleta	Popis
Horizontální řez	Projekt/Projekt	Vytvoří horizontální řez.
Vertikální řez	Projekt/Projekt	Vytvoří vertikální řez.
Přečíslovat data	Dokument/Štítek	Umožňuje přečíslování objektů, které jsou zahrnuty do výkazu nebo propojeny s popisky výkazů.

Nástroj	Skupina palet/paleta	Popis
Úprava dat sady vlastností	Dokument/Výkazy	Umožňuje úpravu sady vlastností připojené k vybraným objektům a jejich stylům.
Procházet data sady vlastností	Dokument/Výkazy	Poskytuje přístup k datům a umožňuje jejich prohlížení pro všechny sady vlastností ve výkresu.
Vyhodnocení prostoru	Dokument/Výkazy	Spustí vyhodnocení prostoru.
Reference entity AEC	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Pomocné nástroje	Umožní vytvoření referenční kopie z jednoho objektu na jiný v aplikaci AutoCAD Architecture.
Rychlý řez	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Pomocné nástroje	Umožňuje definovat příčný řez jedním nebo několika trojrozměrnými (3D) objekty ve výkresu (včetně objemových skupin, bloků aplikace AutoCAD a externích referencí) a extrahovat obrys křivky, který lze použít k vytvoření tvaru profilu.
Průmět se skrytím hran	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Pomocné nástroje	Umožňuje vytvořit ploché 2D projekce se skrytými hranami na pozadí z 3D pohledů objektů ve výkresu.
Kresba od ruky	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Pomocné nástroje	Umožňuje vytvořit náčrt geometrie od ruky z objektů ve výkresu.
Zkosení	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Nástroje kreslení	Umožňuje zkosit dvě stěny ve výkresu.
Šrafování a gradient	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Nástroje kreslení	Umožňuje stanovit ohraničení, typ vzoru, vlastnosti vzoru a jiné parametry pro objekty výplně gradientu a šrafování.

Nástroj	Skupina palet/paleta	Popis
Obvod řezu	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Nástroje kreslení	Umožňuje vytvoření profilu nebo obvodu řezu kolem libovolné skupiny sousedících entit skici, včetně architektonických objektů.
Značky svaru	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Nástroje kreslení	Umožňuje vytvoření značek svaru.
Plocha	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Nástroje měření	Umožňuje měření plochy objektu nebo uživatelem definovaného prostoru.
Extrahování atributů	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Nástroje měření	Umožňuje extrahovat data objektů z výkresů a exportovat je do tabulky nebo externího souboru.
Vzdálenost	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Nástroje měření	Umožňuje změřit vzdálenost mezi dvěma uživatelem vybranými body.
Souřadnice bodu	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Nástroje měření	Umožňuje zobrazení souřadnic uživatelem vybraného umístění.
Vlastnosti oblasti/3D objemového tělesa	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Nástroje měření	Umožňuje výpočet hmotových vlastností oblastí nebo 3D objemových těles.
Buňkové ukotvení	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení	Umožňuje připojit objekty k pozicím buněk na osnovách rozvržení a objemových osnovách.
Ukotvení ke křivce	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení	Umožňuje připojit objekty AEC k základní křivce jiných skic nebo objektů AEC, jako jsou úsečky, oblouky, kružnice, objemové prvky, křivky, střechy či stěny.

Nástroj	Skupina palet/paleta	Popis
Ukotvení odkazu	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení	Umožňuje připojit objekty k uzlům na křivkách rozvržení či osnovách s odkazy.
Uzlové ukotvení	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení	Umožňuje připojit objekty k uzlům na křivkách rozvržení či osnovách.
Ukotvení objektu	Prohlížeč obsahu/Katalog základních nástrojů/Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení	Umožňuje připojit objekt AEC k základní křivce jiného objektu AEC.

Použití předkonfigurovaného nástroje příkazu

➤ Přejděte k umístění požadovaného nástroje příkazu na paletách nástrojů nebo v Prohlížeči obsahu.

- Pokud se nástroj příkazu nachází na paletě nástrojů, spustíte příkazovou sekvenci tak, že na něj klepnete.
- Jestliže se příkaz nachází v Prohlížeči obsahu, můžete jej buď přímo spustit tím, že jej přetáhnete do výkresové oblasti, nebo lze příkaz nejprve přetáhnout na paletu nástrojů a spustit jej odtud.

Používání nástrojů příkazů definovaných uživatelem

V aplikaci AutoCAD Architecture jsou k dispozici dva prázdné nástroje příkazů, které lze přizpůsobit pro příkazy definované uživatelem.

- **Nástroj příkazu:** Jednoduchý prázdný nástroj příkazu, který umožňuje spuštění mnoha příkazových sekvencí. Mezi přípustné příkazy patří příkazy aplikací AutoCAD a AutoCAD Architecture, makra a aplikace VBA, procedury aplikace AutoLISP a skripty.
- **Nástroj příkazu s vlastnostmi:** Tento nástroj použijte pro příkazy, které vytvářejí objekty aplikace AutoCAD, jako jsou úsečky, kóty aplikace AutoCAD nebo tělesa. Nastavení vlastností pro barvu, hladinu, typ čáry a tloušťku čáry, která lze nastavit v nástroji, se použijí pouze při vytváření objektů aplikace AutoCAD. Chcete-li tímto nástrojem vytvořit objekt AEC, mají přednost nastavení hladiny, barvy i typu čáry

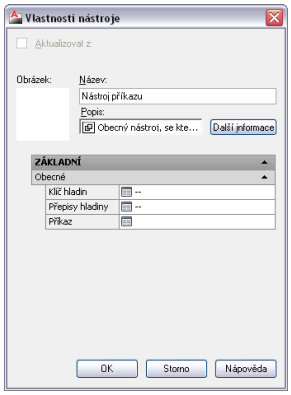
určená pro tento objekt v systému zobrazení. Chcete-li nástrojem příkazu vytvořit objekt AEC, doporučuje se použití jednoduchého Nástroje příkazu.

Nástroje příkazů se vytvářejí zkopírováním prázdného příkazu nástroje z Prohlížeče obsahu na paletu nástrojů a úpravou vlastností příkazu.

Vytvoření jednoduchého nástroje příkazu

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Přejděte k položce Katalog základních nástrojů ➤ Pomocné nástroje.
3. Přesuňte kurzor nad ikonu i-drop u normálního nástroje příkazu a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.
4. Na paletě nástrojů vyberte nástroj příkazu, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Vlastnosti.

Vlastnosti nástroje příkazu



5. Podle potřeby změňte následující vlastnosti nástroje:

Vlastnost	Popis
Název	Umožňuje nahrazení obecného názvu nástroje příkazu takovým názvem, který popisuje funkci nástroje.
Popis	Umožňuje přidat k nástroji příkazu podrobnější popis.

Vlastnost	Popis
Klíč hladiny	Určuje klíč hladiny pro definování hladiny, na kterou budou vloženy objekty vytvořené tímto nástrojem.
Přepsání hladiny	Definuje přepsání pro vybraný klíč hladiny.
Příkaz	Určete příkaz, který má nástroj provést. V rámci Nástroje příkazu jsou platné tyto typy příkazů: ■ Příkazy aplikací AutoCAD a AutoCAD Architecture ■ Procedury aplikace AutoLISP ■ Aplikace a makra VBA ■ Skripty
Obrázek	Ve výchozím nastavení není k nástroji příkazu přiřazen žádný obrázek. Chcete-li přidat obrázek znázorňující funkci nástroje, klepněte pravým tlačítkem do prázdné oblasti obrázku a vyberte obrázek tak, jak je popsáno v části Změna ikony nástroje na straně 99.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Práce s nástroji v centrálním místě

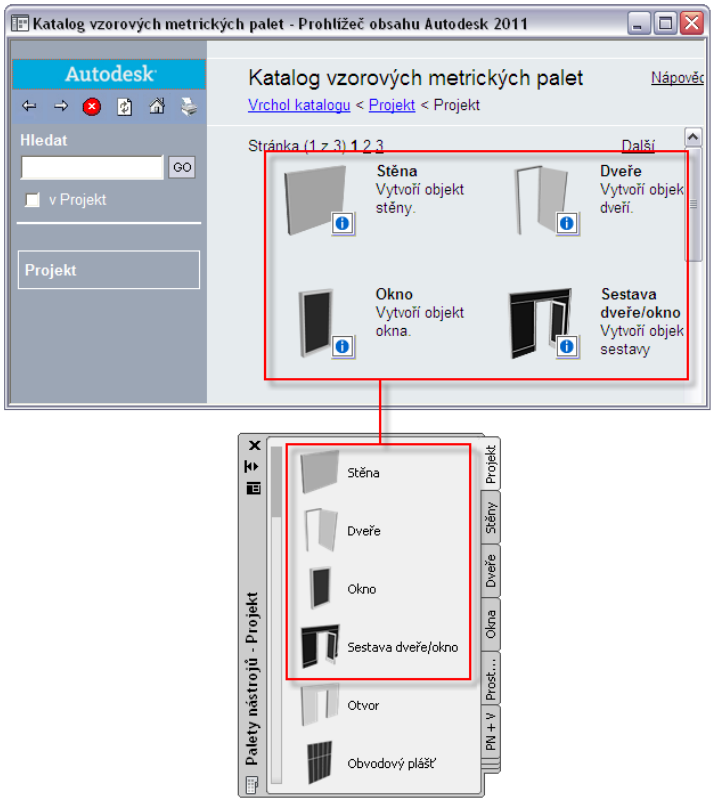
Prohlížeč obsahu je možné používat k ukládání a organizování katalogu nástrojů v centrálním místě. V katalogu základních nástrojů aplikace AutoCAD Architecture je k dispozici řada nástrojů. Dále jsou k dispozici vzorové katalogy, které obsahují nástroje se styly z výkresů Stylů. Tyto nástroje lze zkopírovat do palety nástrojů a pozměnit je. Dále je možné vytvářet vlastní palety nástrojů a nástroje v katalogu v Prohlížeči obsahu, kopírovat je do palety nástrojů a uchovat spojení z Prohlížeče obsahu do palety nástrojů. V takovém případě se nástroj obnoví na paletě nástrojů, pokud je změněn v katalogu v Prohlížeči obsahu.

POZNÁMKA Informace o možnosti připojení úplné palety nástrojů z Prohlížeče obsahu do aplikace AutoCAD Architecture získáte v části Přidání palety nástrojů z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu na straně 92.

Napojení nástroje z katalogu do Prohlížeče obsahu

Tento postup slouží k k napojení nástroje z katalogu v Prohlížeči obsahu na paletu nástrojů v aplikaci AutoCAD Architecture.

Napojení nástroje z katalogu do Prohlížeče obsahu



1 Otevřete paletu nástrojů, kam chcete umístit nástroj z Prohlížeče obsahu.

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu a přejděte na paletu nástrojů nebo do kategorie v katalogu nástrojů obsahující nástroj, který chcete zkopírovat.

Další informace uvádí část Hledání položek v katalogu nástrojů na straně 162.

3 Posuňte ukazatel na ikonu i-drop® vedle nástroje tak, aby se obrázek ukazatele změnil na podobu očního kapátka ( ).

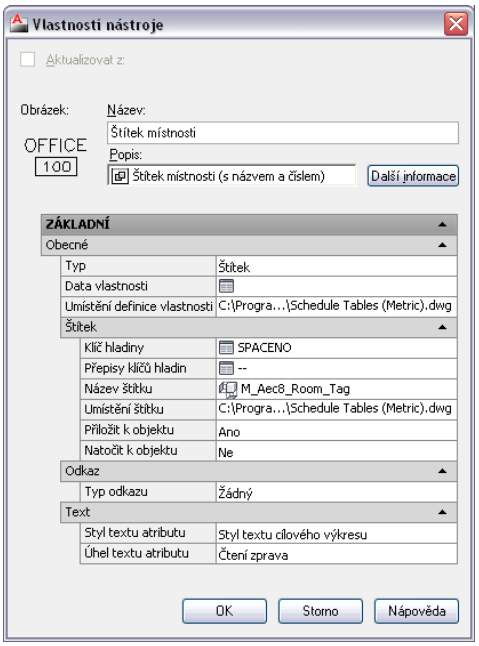
Chcete-li zkopírovat více nástrojů, stiskněte a podržte při označování nástrojů klávesu *CTRL* a poté přemístěte oční kapátko na některý z vybraných nástrojů. Nástroje v aktuální kategorii je také možné vybírat klepnutím pravým tlačítkem a klepnutím na možnost Vybrat vše.

4 Přetáhněte oční kapátko do palety nástrojů v sadě palet nástrojů.

5 Chcete-li obnovit nástroj, vyberte jej, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Obnovit nástroj.

Případně je možné vybrat nástroj na paletě nástrojů, klepnout pravým tlačítkem a klepnout na Vlastnosti. Potom vyberte Obnovit v tabulce Vlastnosti.

Obnovení nástroje v tabulce Vlastnosti



POZNÁMKA Pokud zvolíte možnost Obnovit z, všechny vlastnosti nástroje v tabulce se nastaví pouze pro čtení. Vlastnosti pro tento nástroj se musí změnit v Prohlížeči obsahu.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Aktualizace nástroje v aplikaci AutoCAD Architecture z Prohlížeče obsahu

Tento postup slouží k aktualizaci nástroje na paletě nástrojů, když je nástroj propojen s Prohlížečem obsahu.

POZNÁMKA V Prohlížeči obsahu není možné měnit a aktualizovat nástroje z katalogu základních nástrojů. Tyto nástroje jsou určeny pouze pro čtení.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj, který chcete aktualizovat.

2 Vyberte nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Obnovit nástroj.

Aktualizace nástroje v Prohlížeči obsahu podle napojeného nástroje v aplikaci AutoCAD Architecture

Tento postup slouží k aktualizaci nástroje v katalogu v Prohlížeči obsahu na vlastnosti napojeného nástroje z aplikace AutoCAD Architecture.

Příklad: v Prohlížeči obsahu může být nástroj, který přidává krychlový objemový prvek 3 x 3 x 3 metry. Chcete tento nástroj změnit tak, aby přidával krychlový objemový prvek 4 x 4 x 4 metry. Nejprve napojíte nástroj objemového prvku z Prohlížeče obsahu na paletu nástrojů v aplikaci AutoCAD Architecture. Potom dočasně deaktivujete toto spojení a změníte vlastnosti kót nástroje na 4 x 4 x 4 metry. Dále zkopírujete nástroj zpět do Prohlížeče obsahu. Katalog Prohlížeče obsahu se aktualizuje podle nových vlastností nástroje. Nakonec znovu aktivujete spojení z nástroje Prohlížeče obsahu do palety aplikace AutoCAD Architecture.

1 Napojte nástroj z katalogu v Prohlížeči obsahu na paletu nástrojů tak, jak je popsáno v části Napojení nástroje z katalogu do Prohlížeče obsahu na straně 111.

2 Vyberte nástroj na paletě nástrojů, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vlastnosti.

3 V tabulce Vlastnosti nástroje smažte možnost Obnovit z.

Vlastnosti nástroje je nyní možné upravovat.

4 Proveďte nezbytné změny vlastností nástroje.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Vyberte nástroj na paletě nástrojů a zkopírujte jej do původního umístění v katalogu Prohlížeče obsahu.

POZNÁMKA Nástroj je možné zkopírovat do katalogu v Prohlížeči obsahu pomocí příkazů Kopírovat a Vložit v místní nabídce nebo přetažením nástroje na ikonu Prohlížeče obsahu v panelu úloh Windows. Chcete-li na paletě nástrojů vybrat více nástrojů, pomocí kláves CTRL-A vyberte vše při podržené klávese CTRL proveďte přetažení za účelem vytvoření výběrového okna.

7 Na požádání klepněte na možnost Ano, aby se přepsala původní verze nástroje.

8 Jestliže chcete obnovit nástroj na paletě nástrojů aplikace AutoCAD Architecture podle nové verze uložené v Prohlížeči obsahu, otevřete znovu vlastnosti nástroje pro příslušný nástroj na paletě nástrojů a vyberte položku Obnovit z.

Odebrání spojení nástroje do katalogu v Prohlížeči obsahu

Tento postup slouží k trvalému odebrání spojení mezi nástrojem a jeho zdrojovým nástrojem v Prohlížeči obsahu.

POZNÁMKA Tuto akci nelze vrátit.

1 Otevřete paletu nástrojů obsahující nástroj, který chcete odpojit z katalogu v Prohlížeči obsahu.

2 Vyberte nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Odstranit spojení s katalogem.

Aplikování vlastností nástroje na existující objekt

Tento postup slouží k aplikování vlastností nástroje na existující objekt.

Vlastnosti nástroje je možné aplikovat na existující objekt dvěma způsoby:

- Aplikování vlastností nástroje na objekt stejného typu: například aplikování vlastností nástroje stěny na existující stěnu. Všechny nástroje objektů mají tuto funkci.

- Aplikování vlastností nástroje na objekt jiného typu: pomocí této metody je možné převést objekt na objekt stejného typu jakožto nástroj. Příklad: při aplikování vlastností nástroje stěny na křivku se křivka převede na stěnu s takovým nastavením, jaké je definované v nástroji stěny. V závislosti na typu mohou různé typy nástrojů objektů mít příkazy pro převádění objektů. Podrobné informace uvádějí kapitoly pro jednotlivé objekty.

1. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj s vlastnostmi, které chcete aplikovat na jiný objekt.
2. Vyberet nástroj a klepněte pravým tlačítkem.
3. Definování typu objektu, na který se mají aplikovat vlastnosti nástroje:

Chcete-li…	Pak…
aplikovat vlastnosti nástroje na objekt stejného typu	klepněte na položku Použít vlastnosti nástroje na <objekt>. Příklad: chcete-li aplikovat vlastnosti nástroje dveří na existující dveře, klepněte na položku Použít vlastnosti nástroje na dveře.
aplikovat vlastnosti nástroje na objekt jiného typu	klepněte na položku Použít vlastnosti nástroje na ➤ <objekt>. Příklad: chcete-li aplikovat vlastnosti nástroje dveří na otvor, klepněte na položku Použít vlastnosti nástroje na ➤ Sestava dveře/okno, otvor, okno.

4. Vyberte objekt, kam se mají aplikovat vlastnosti nástroje a stiskněte klávesu *ENTER*.

Reimport stylů pro nástroj

Tento postup slouží k reimportování stylu nástroje, který používá styl z externího výkresu Stylů.

Při vytvoření nástroje je možné přiřadit styl z aktuálního výkresu nebo z externího výkresu Stylů. Obvykle se styl přiřazuje z externího výkresu Stylů, protože je pak možné daný nástroj používat také v ostatních výkresech.

Pokud se styl v externím výkresu Stylů změní, je potřeba provést aktualizaci nástroje, aby se tyto změny vzaly v úvahu.

POZNÁMKA Při aktualizaci stylu nástroje se aktualizují také všechny existující objekty vložené pomocí tohoto nástroje.

1. Otevřete paletu nástrojů s nástrojem, pro který chcete aktualizovat styl.
2. Vyberte nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Importovat styl <název stylu> pro <název objektu>.

   Příklad: pokud chcete provést aktualizaci stylu nástroje stěny Cihla-4 Obložení-4, klepněte na položku Importovat styl ‚Cihla-4 Obložení-4' stěny.

Odstranění nástroje

Tento postup slouží k odstranění nástroje z palety nástrojů.

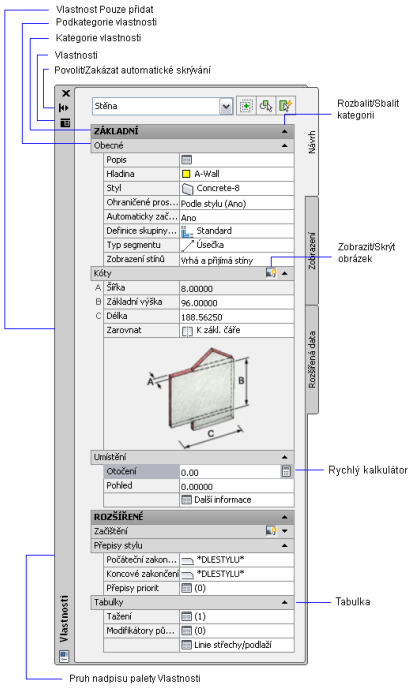
Jestliže odstraníte nástroj z palety nástrojů, objekty ve výkresu, které byly vloženy pomocí tohoto nástroje, nebudou odstraněny.

POZNÁMKA Jestliže jste napojili paletu nástrojů z Prohlížeče obsahu do sady palet nástrojů tak, jak je popsáno v části Přidání palety nástrojů z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu na straně 92, není možné z ní odstranit jednotlivé nástroje. Chcete-li odstranit nástroj, odstraňte jej z palety v Prohlížeči obsahu a proveďte aktualizaci palety v aplikaci AutoCAD Architecture tak, jak je popsáno v části Aktualizace palety nástrojů z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu na straně 94.

1. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj, který chcete odstranit.
2. Vyberte nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Odstranit nástroj.

Paleta Vlastnosti

Paleta Vlastnosti poskytuje centrální umístění k prohlížení a změně fyzických i grafických vlastností objektu, který se chystáte zakreslit, nebo objektů, které jsou vybrány ve výkresové oblasti. Pomocí karty Rozšířená data na paletě Vlastnosti můžete k objektu také připojit další typy informací, jako jsou klasifikace, poznámky, referenční dokumenty, hypertextové odkazy a data sad vlastností. Obvykle se během sezení aplikace AutoCAD Architecture ponechává paleta vlastností otevřená.



Otevření palety Vlastnosti

Paletu Vlastnosti otevřete některým z následujících způsobů:

- Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Vlastnosti.
- Stiskněte klávesu *CTRL*+1.
- Poklepejte na objekt ve výkresu.

Nastavení vzhledu palety Vlastnosti

Paleta Vlastnosti se během sezení aplikace AutoCAD Architecture obvykle nechává otevřená, protože je centrálním místem, odkud se přidávají a mění vlastnosti objektu.

Ukotvení palety Vlastnosti

Tento postup slouží k ukotvení palety Vlastnosti v levé nebo v pravé straně pracovního prostoru.

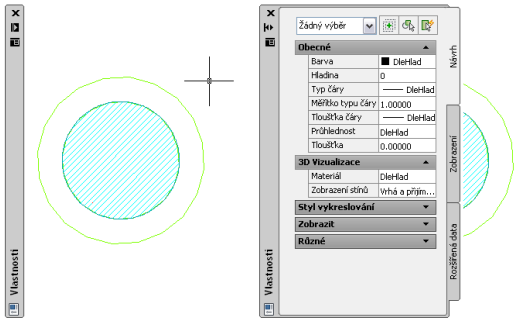
1. V záhlaví palety Vlastnosti klepněte na tlačítko a poté klepněte na položku Povolit ukotvení.
2. Umístěte kurzor na záhlaví a přetáhněte paletu Vlastnosti na jednu stranu pracovního prostoru.

   Grafický náhled zobrazuje novou polohu palety Vlastnosti.
3. Pusťte paletu Vlastnosti ve správném místě.

Skrytí palety Vlastnosti

Tento postup slouží ke skrytí palety Vlastnosti, pokud se nepoužívá. Paletu Vlastnosti je možné konfigurovat tak, aby se skryla, pokud odjedete kurzorem směrem od ní, a aby zůstalo zobrazené pouze záhlaví. Jestliže najedete kurzorem na záhlaví, paleta Vlastnosti se opět zobrazí.

Paleta Vlastnosti skrytá (vlevo) a znovu zobrazená (vpravo)



1. V záhlaví palet Vlastnosti klepněte na tlačítko (Automaticky skrýt).

   Paleta Vlastnosti je skrytá s výjimkou záhlaví.
2. Chcete-li znovu zobrazit paletu Vlastnosti, posuňte kurzor na záhlaví.

Nastavení průhlednosti palety Vlastnosti

Tento postup slouží k nastavení průhlednosti palety Vlastnosti. Čím je paleta Vlastnosti průhlednější, tím lépe jsou vidět objekty ve výkresu pod ní.

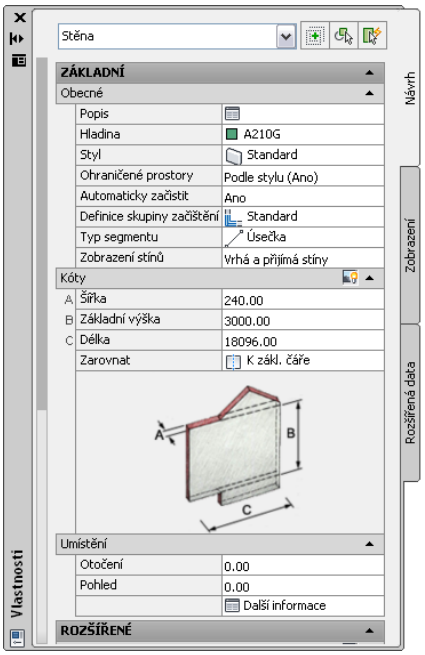
POZNÁMKA Funkce průhlednosti není k dispozici, jestliže je zapnutá hardwarová akcelerace.

1. V záhlaví palety Vlastnosti klepněte na tlačítko a poté klepněte na položku Průhlednost.
2. Chcete-li nastavit průhlednost palety Vlastnosti, přemístěte posuvník směrem k možnosti Méně nebo Více.
3. Chcete-li průhlednost vypnout, zvolte možnost Vypnout průhlednost okna.
4. Klepněte na tlačítko OK.

Karta Projekt

Většina vlastností objektu se zadává na kartě Projekt na paletě Vlastnosti.

Karta Projekt pro stěnu



Na základě objektu jsou některé z vlastností objektu, které lze zadávat, následující:

- Popis objektu
- Klíč hladiny objektu
- Přepsání hladiny objektu
- Styl objektu
- Umístění stylu objektu

Tyto vlastnosti jsou definovány pomocí vlastností, které jsou nastaveny v nástroji použitém pro vytvoření objektu. Pro jednotlivé výskyty objektu je možné tyto vlastnosti změnit. Další informace uvádí část Změna vlastností nástroje na straně 98.

Na kartě Projekt lze také zadávat projektové vlastnosti specifické pro objekt. Dostupné vlastnosti jsou závislé na objektu, který upravujete.

- **Kóty:** Většina objektů v aplikaci AutoCAD Architecture má nastavení kót pro šířku, vášku a další základní funkce. Mnoho objektů má také další nastavení a možnost používat AutoCAD QuickCalc. Stěna má kupříkladu další nastavení délky a zarovnání základny a pomocí kalkulačky QuickCalc je možné vypočítat a použití nové otočení. Další informace uvádí část „Používání kalkulačky QuickCalc“ v nápovědě aplikace AutoCAD.
- **Umístění:** většina objektů v aplikaci AutoCAD Architecture má nastavení pro umístění objektu. Ukotvené objekty, jako jsou okna a dveře, mají také vlastnosti Ukotvení.

Podrobné informace o zadávání vlastností specifických objektů jsou uvedeny v částech pro jednotlivé objekty.

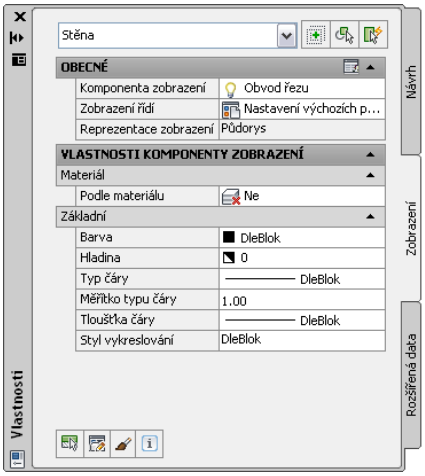
Karta Zobrazení

Stejně jako karta Projekt na paletě Vlastnosti umožňuje kontrolu fyzických vlastností objektu nabízí karta Zobrazení možnost kontroly grafických vlastností objektu úpravou nastavení jeho jednotlivých součástí zobrazení, jako jsou hranice a šrafování. Změny provedené na této kartě jsou ihned viditelné v aktuálně platném vyjádření zobrazení, jako je Půdorys nebo Model, a uživatel má možnost použít ve vyjádření zobrazení použít vlastní změny. Také platí, že i když se nastavení na kartě Projekt vztahuje pouze k aktuálně vybraným objektům, můžete určit, zda se změna provedená ve vlastnosti na kartě Zobrazení bude vztahovat k vybrané součásti všech objektů daného typu, všech objektů daného stylu nebo pouze vybraného objektu. Je-li komponenta zobrazení určována podle materiálu, budou se změny vztahovat ke všech objektům používajícím daný materiál. Podrobné

informace o nastavení a správě zobrazení objektů v aplikaci AutoCAD Architecture najdete v části Systém zobrazení na straně 777.

POZNÁMKA Chcete-li kartu Zobrazení skrýt (nebo ji zobrazit, je-li právě skrytá), zadejte na příkazovém řádku příkaz AecChangeDisplayTabStatus.

Vlastnosti zobrazení na kartě Zobrazení



Karta Rozšířená data

Karta Rozšířená data na paletě Vlastnosti obsahuje následující vlastnosti objektu:

- **Hypertextový odkaz:** k objektu je možné přidat hypertextový odkaz. Další informace uvádí část „Přidání hypertextových odkazů do výkresu“ v nápovědě aplikace AutoCAD.
- **Textové poznámky a referenční soubory:** k objektu je možné přidat poznámku nebo připojit referenční soubor.
- **Sady vlastností:** pro objekt je možné přidat, upravit a odebrat data sady vlastností. Další informace uvádí část Připojení sady dat vlastností k objektům na straně 3709.
- **Sady vlastností ze stylu:** pro styl objektu je možné přidat, upravit a odebrat data sady vlastností. Další informace uvádí část Data sady vlastností na straně 3709.
- **Data komponenty detailu:** pro objekt je možné přidat, upravit a odebrat data komponenty detailu. Další informace uvádí část Úpravy komponent detailů na výkresu na straně 3442.

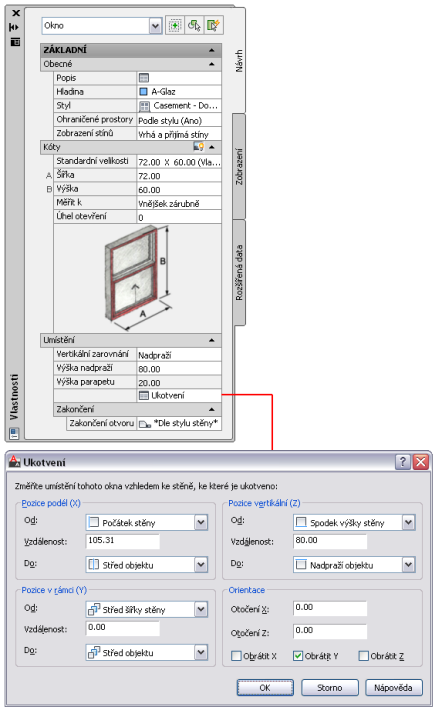
Data sady vlastností na kartě Rozšířená data

Tabulky

Vlastnosti objektu se zadávají a mění na paletě Vlastnosti. Většina vlastností se přímo zadává a okamžitě aktualizuje na obrazovce. Některé objekty mají složité vlastnosti, které se zadávají do tabulek prostřednictvím palety Vlastnosti.

Listy slouží k zaměření se na úkol patřící ke konkrétnímu objektu. Zobrazují se jen v případě spuštění z palety nebo z objektu.

Otevření tabulky Ukotvení

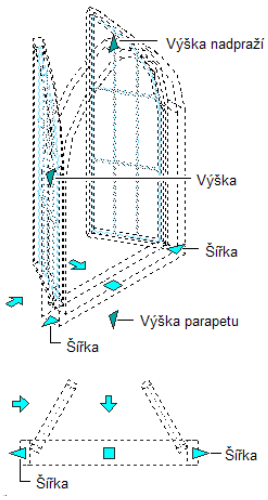


List je modální dialog, který je potřeba zavřít, aby bylo možné pokračovat v práci na výkresu.

Přímé úpravy pomocí uzlů a dynamických kót

Projektové změny v pracovním prostoru je možné provádět bez použití dialogových oken. Jediným klepnutím lze provádět projektové změny jako je upravení šířky dveří a výšky oken, změna střešní linie stěny nebo obrácení směru stěny. Pro některé uzly poskytuje klávesa CTRL další možnosti manipulace, které jsou uvedeny v místní nápovědě uzlů. Například uzel „Šířka“ stěny může při přetažení zachovat buď základnu stěny nebo protější plochu stěny. Pro přepínání mezi těmito možnostmi slouží klávesa CTRL. Při provádění projektových změn se zobrazují dynamické kóty, aby bylo jisté, že změny jsou přesné a správné.

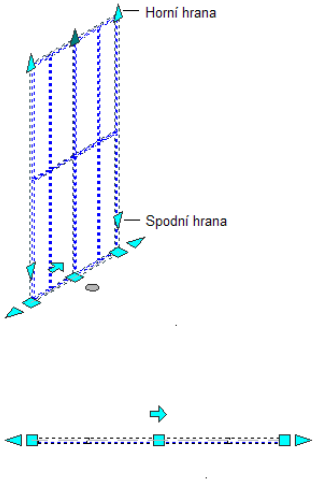
Uzly kót okna v pohledu Půdorys a v pohledu Model



Podle typu objektu jsou k dispozici také další uzly. Například stěna nebo volně stojící zábradlí mají směrový uzel (šipku) pro změnu směru objektu. Zábradlí, které je připojeno ke schodům nebo ke konstrukčnímu členu, nemá směrový uzel.

Objekty mohou mít různé uzly také v závislosti na aktuálním pohledu. Konstrukční trám má například další uzel „Rolování“ v modelových pohledech, který není viditelný v půdorysných pohledech. Protože rolování trámu je 3D operace, kterou lze provádět pouze v izometrickém pohledu, nemá smysl, aby se uzel Rolování zobrazoval v půdorysných pohledech. Podobně platí, že uzly střešní a podlahové linie jsou užitečné pouze v 3D pohledu; zobrazují se proto pouze v pohledech Model.

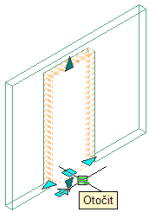
Uzly obvodového pláště v pohledu Půdorys a v pohledu Model



Podrobné informace o uzlech pro objekty aplikace AutoCAD Architecture uvádějí obrázky a popisy v tématech věnovaných úpravám pomocí uzlů pro jednotlivé objekty.

Nápověda pro uzly

Rychlý popis funkce určitého uzlu je možné získat tak, že přidržíte kurzor nad uzlem a zobrazíte tak pro tento uzel místní nápovědu. Každý uzel má svůj název, který se zobrazuje v místní nápovědě uzlu, například Překlopení nebo Prodloužení. V některých případech uzel obsahuje také další informace o funkci uzlu.

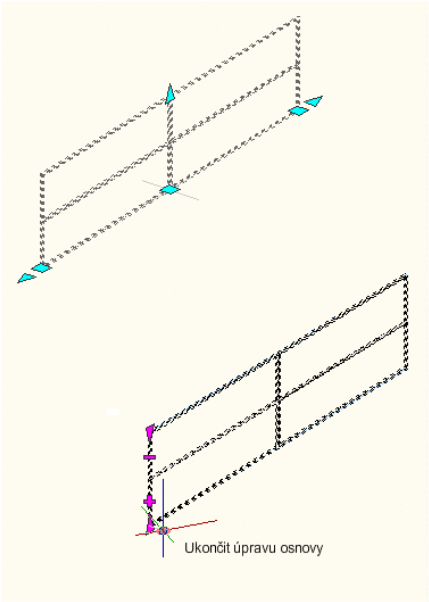


Barva uzlu

Barva uzlu určuje, zda uzel mění vybraný objekt nebo jiné objekty ve výkresu. Obvykle se uzel používá ke změně vlastnosti vybraného objektu. Některé uzly však mohou měnit

vlastnosti všech ostatních objektů ve výkresu, které mají stejný styl jako vybraný objekt. Jiné uzly nemění vybraný objekt vůbec, ale používají se je změně režimu úprav pomocí uzlu pro daný objekt.

Typ uzlu a výchozí barva	Funkce
Objekt (světle modrá)	mění vlastnost vybraného objektu
Styl (fialová)	mění vlastnost vybraného objektu a všech ostatních objektů, které mají v aktuálním výkresu stejný styl
Pomocný (šedá)	nemění žádnou vlastnost žádného objektu



Barvu uzlů je možné změnit na kartě Editor AEC v dialogovém okně Možnosti, které lze otevřít z nabídky aplikace. Další informace uvádí část Změna nastavení Editoru AEC na straně 203.

Používání klávesy CTRL spolu s uzly

Některé uzly objektů mají více funkcí. Příklad: uzel plochy v objemovém prvku volného tvaru má tyto možné režimy uzlu:

- Posunout orto
- Posunout
- Posunout rovinu
- Táhnout orto
- Táhnout
- Vynutit orto

Pokud má uzel více funkcí, tato informace se zobrazuje v nápovědě uzlu. Chcete-li provést přepnutí různých režimů uzlu, použijte klávesu *CTRL*.

1. Vyberte objekt.
2. Přesuňte kurzor nad uzel, abyste zjistili, jaké režimy jsou k dispozici.

   První uvedený režim je režim, který se spustí, pokud zvolíte uzel bez použití klávesy *CTRL*.
3. Vyberte uzel.
4. Stisknutím klávesy *CTRL* přepněte do dalšího režimu úprav.

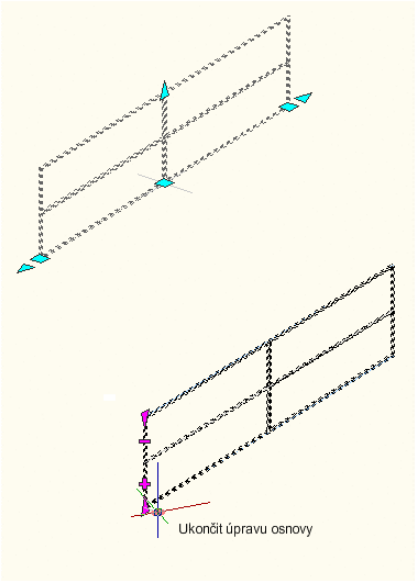
POZNÁMKA Klávesu *CTRL* je potřeba stisknout pouze jednou a poté ji uvolnit. Tím se uzel přepne do dalšího režimu úprav. Po uvolnění klávesy *CTRL* je možné začít s úpravami uzlu. Během úprav uzlu nenechte klávesu *CTRL* stisknutou.

Spouštěcí uzly

Při výběru spouštěcího uzlu se okamžitě provede příslušná akce týkající se objektu, na rozdíl od běžného uzlu pro přetahování, kterým lze změnit vlastnosti kóty až při jeho přetažení. Spouštěcí uzly je možné používat k nastavení diskrétních vlastností objektu, například směru vyklápění dveří nebo zarovnání stěny. Spouštěcí uzly dále slouží ke změně režimu úprav pomocí uzlu daného objektu. Výběrem uzlu Upravit osnovu v obvodovém plášti se například zahájí relace úpravy na místě pro osnovu obvodového pláště. Výběrem uzlu Upravit na místě v kótě AEC se aktivují další uzly pro jednotlivé řetězy kót, textové řetězce a linie rozšíření. Spouštěcí uzel se obvykle zobrazuje s kružnicí nebo se šipkou.

Kóta AEC před aktivací a po aktivaci uzlu úpravy na místě

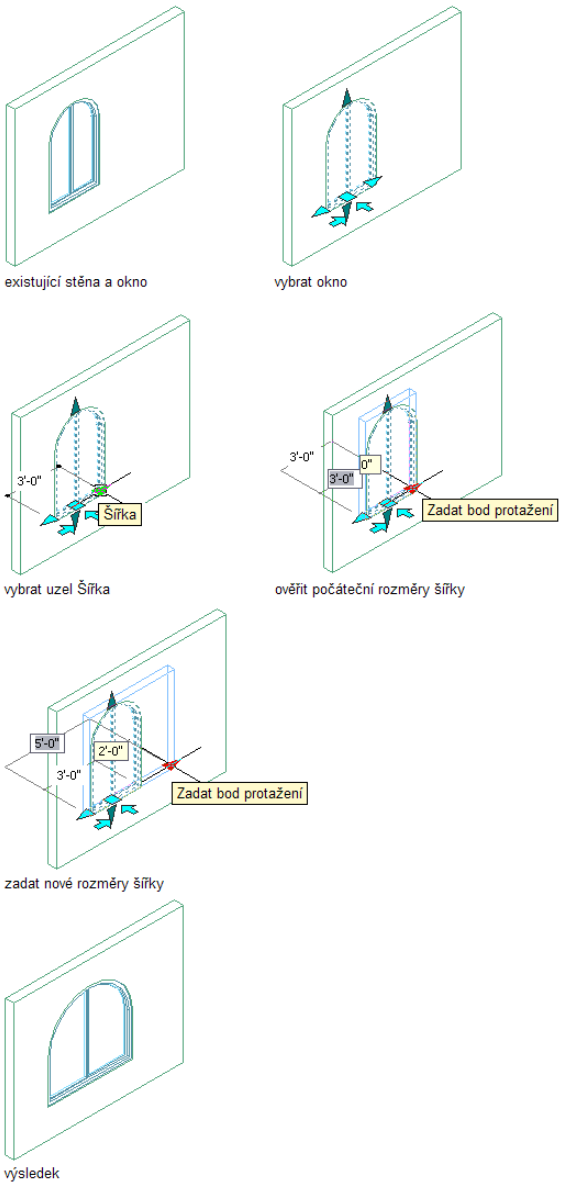
V některých případech, například u uzlu úpravy na místě Kóty AEC, se režim úprav pomocí uzlu ukončí, jakmile již objekt není vybrán. V jiných případech se musí na uzel znovu klepnout, aby se ukončil režim úprav pomocí uzlu.



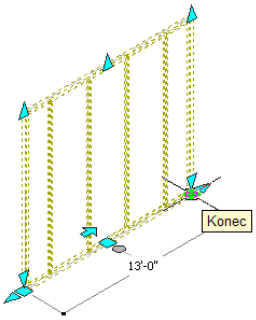
Dynamické kóty

Pokud se používají uzly ke změně kót nebo úhlu objektu, dočasné objekty kót ukazují právě prováděné změny. Dynamické zadávání se používá k zadávání přesných hodnot namísto přetahování uzlu. Ve výchozím nastavení je aktivní a při výběru uzlu se zobrazí textové pole, kam je možné zadat požadovanou hodnotu pro související kótu nebo úhel. Vypnout lze klepnutím na tlačítko (Dynamické zadání) na stavovém řádku aplikace. Další informace uvádí část „Použití dynamického zadání“ v Nápovědě aplikace AutoCAD.

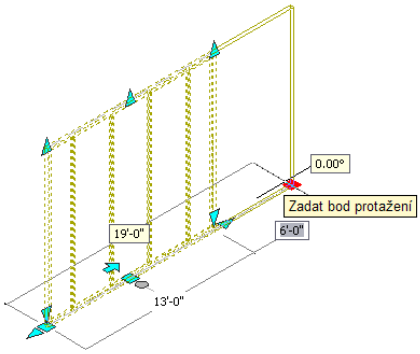
Používání dynamických kót za účelem změny šířky okna



Tyto dynamické kóty poskytují okamžitou zpětnou vazbu o prováděných změnách. Dynamické kóty se používají také k zadávání nových hodnot kót přímo na obrazovce.



vybrat uzel Konec u obvodového pláště



zadat novou hodnotu rozměru

Na uzlech se zobrazují tři typy dynamických kót:

- Ohniskové kóty se zobrazují zvýrazněné v bílém pravoúhlém rámečku. Jestliže zadáte hodnotu, když je dynamická kóta v ohnisku, v místě textu kóty se zobrazí editační okno.
- Kóty schopné úprav, které se zobrazují v nastavení kreslení, které zadáváte. Jestliže stisknete klávesu *TAB*, když je dynamická kóta v ohnisku, ohnisko kóty se posune k další kótě schopné úprav. Opakovaným mačkáním klávesy *TAB* se procházejí všechny kóty schopné úprav směrem vpřed, nebo mačkáním kláves *SHIFT+TAB* se procházejí všechny kóty schopné úprav směrem vzad.
- Kóty neschopné úprav, které se zobrazují s černým textem. Tyto kóty obvykle zobrazují aktuální hodnotu vlastnosti, kterou lze upravovat pomocí uzlu.

Na kartě Dynamické zadávání v dialogu Nastavení kreslení je možné aplikovat různá nastavení, například barvu textového pole dynamické kóty. Další informace uvádí část „Použití dynamického zadání“ v Nápovědě aplikace AutoCAD.

Na kartě Editor AEC v poli Možnosti je možné vybrat barvu uzlů a typ čáry dynamické kóty. Další informace uvádí část Změna nastavení Editoru AEC na straně 203.

POZNÁMKA Jestliže se zobrazí editační okno kóty, stiskem klávesy *ENTER* se nastaví hodnota vlastnosti, kterou upravujete, a ukončí se operace uzlu. Stiskem klávesy *TAB* se nastaví hodnota, změní se kóta v ohnisku a pokračuje se stejnou operací úpravy pomocí uzlu.

POZNÁMKA Jestliže se zobrazí jedna nebo více kót s možností úprav, vždy je možné stiskem klávesy *TAB* přejít do stavu, kdy žádná kóta není v ohnisku a kdy je možné použít normální způsob zadávání do příkazového řádku. Tohoto stavu bez použití ohnisek je možné vždy dosáhnout stiskem kláves *SHIFT+TAB* ihned po výběru uzlu.

Zadání dynamických kót

1. Vyberte uzel představující kótu, kterou chcete změnit.

   Pokud například chcete změnit délku obvodového pláště, vyberte jeden z jeho uzlů typu Prodloužit.

2. Zadejte na obrazovce novou hodnotu.

Omezení uzlu

Jestliže zvolíte a přetáhnete uzel, jeho konečná pozice nemusí být stejná jako aktuální pozice kurzoru, která může být omezena. Například v případě uzlu prodloužení lineární stěny se pozice kurzoru promítne do nejbližšího bodu na stěně. Vždy, když se omezená pozice uzlu liší od aktuální pozice kurzoru, se mezi kurzorem a uzlem zobrazí tečkované čáry nebo oblouky označující způsob omezení uzlu.

Uzel v obdélníkovém tvaru obvykle indikuje, že pohyb kurzoru je omezen rovinou. Uzel ve tvaru rovnoramenného trojúhelníku indikuje, že pohyb kurzoru je omezen úsečkou nebo křivkou.

Dočasné souřadnicové systémy uzlu

Jestliže přetáhnete uzel, aktuální pozice kurzoru se obvykle promítne do roviny *XY* stávajícího Uživatelského souřadnicového systému (USS). Některé operace úprav pomocí uzlů nejsou ve stávajícím souřadnicovém systému možné. Jestliže je například stávající USS v půdorysu, nelze změnit výšku stěny v izometrickém pohledu. Z toho důvodu mají některé uzly vlastní souřadnicové systémy, které se dočasně nastaví, dokud je uzel aktivní. Po dokončení operace úprav pomocí uzlů se USS vrátí do svého předchozího stavu. Chcete-li

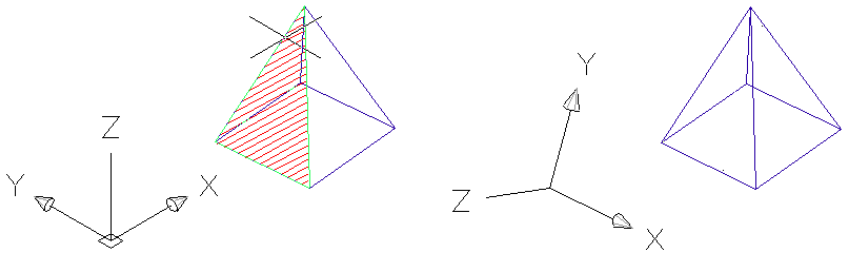
zjistit, zda uzel nastavuje dočasný souřadnicový systém, zapněte systémovou proměnnou UCSICON (ikonu USS) a zobrazte ikonu v počátku.

Zarovnání USS na plochu objektu

Tento postup slouží k zarovnání aktuálně aktivního USS na plochu objektu.

Je možné zarovnat USS na plochu objektu AEC nebo na plochu tělesa aplikace AutoCAD. Podrobnější informace o USS uvádí část „Používání souřadnic a souřadnicových systémů“ v nápovědě aplikace AutoCAD. Další informace o práci s objekty v dočasném řezu, bokorysu nebo půdorysu se správně zarovnaným USS jsou uvedeny v části Úpravy objektů v dočasných pohledech na straně 1115.

Zarovnání USS na plochu jehlanu



1. Klepněte na kartu Pohled ➤ panel Souřadnice ➤ Plocha .
2. Vyberte plochu objektu, který se má zarovnat na USS.

   Zde je možné vybrat plochu objektu AEC nebo tělesa aplikace AutoCAD. Jestliže umístíte kurzor na plochu, dojde k jejímu zvýraznění pomocí dočasného šrafování.
3. Vyberte bod počátku USS na vybrané ploše.
4. Zadejte hodnotu otočení pro nový USS.

   USS je zarovnán s plochou objektu.

Kopírování vlastností objektů

Uživatelé aplikace AutoCAD pravděpodobně znají příkaz Kopírovat vlastnosti (MATCHPROP), který umožňuje rychlé zkopírování vlastností, jako je hladina, barva a typ čáry, z jedné entity aplikace AutoCAD a jejich následné použití pro jinou entitu. Počínaje verzemi 2009 aplikací AutoCAD Architecture a AutoCAD MEP lze tento nástroj použít i

ke kopírování stylů a vlastností zobrazení objektu mezi objekty AEC stejného typu (například dvěma různými velikostmi dveří) nebo mezi objekty aplikace AutoCAD MEP stejného typu. U objektů AEC různých typů (například dveře a okna) lze použít příkaz pro kopírování základních vlastností aplikace AutoCAD. Podobně lze kopírovat základní vlastnosti aplikace AEC mezi entitou aplikace AutoCAD a objektem AEC.

Při kopírování vlastností mezi objekty AEC založenými na stylu se pro jeden či více vybraných cílových objektů použijí jak vlastnosti stylu, tak i vlastnosti zobrazení zvoleného zdrojového objektu. Pro objekty, které nejsou založeny na stylu, se zkopírují jen vlastnosti zobrazení. V obou případech se vlastnosti zobrazení použijí u všech reprezentací zobrazení cílového objektu.

Typy objektů, pro které se zkopírují vlastnosti stylu i zobrazení.	Typy objektů, pro které se zkopírují jen vlastnosti zobrazení.
2D řez	3D osnova
Kóta AEC	Osnova stropu
Polygon AEC	Sloupová osnova
Obvodový plášť	Popisek pohledu
Jednotka obvodového pláště	Křivka rozvržení
Téma zobrazení	Osnova rozvržení
Dveře	Otvor ve střeše
Sestava dveře/okno	
Maskovací blok	
Objemový prvek	
Vícepohledový blok	
Zábradlí	
Střešní deska	
Tabulka výkazu	
Deska	
Prostor	
Schodiště	
Konstrukční prvky	
Stěna	
Okno	
Zóna	

Přepsání

Při použití příkazu Kopírovat vlastnosti se všechna přepsání stylu či objektu, která platí pro zdrojový objekt, použijí u všech reprezentací zobrazení cílového objektu. Přepsání, která aktuálně platí pro cílový objekt, jsou v případě konfliktu s odpovídajícími nastaveními zdrojového objektu odstraněna. Chcete-li změnit nastavení určité vlastnosti zobrazení v konkrétní reprezentaci zobrazení, doporučujeme metodu spočívající v použití karty

Zobrazení palety Vlastnosti. Další informace naleznete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.

Spuštění příkazu Kopírovat vlastnosti:

1. Klepněte na kartu Výchozípanel Upravit ➤ Kopírovat vlastnosti .
   Kurzor se změní na symbol štětce.
2. Vyberte zdrojový objekt, jehož vlastnosti chcete zkopírovat.
3. Zvolte jeden či více cílových objektů, u kterých chcete použít vlastnosti zdrojového objektu.
   Vlastnosti zdrojového objektu se použijí pro každý vybraný cílový objekt.
4. Po ukončení výběru cílových objektů stiskněte klávesu ENTER.

Styly a podpůrné soubory

Styly jsou obsaženy ve výkresech Stylů, ze kterých se vybírají styly za účelem přidání do výkresu. Tím se dosáhne menších šablon a jasnější struktury výkresů. Následující tabulka uvádí umístění výkresů Styly a dalších pomocných souborů.

Soubory	Umístění
Konfigurace plotru	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Plotters*
Styly vykreslování	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Plotters\Plot Styles*
Obsah DesignCenter	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\AEC Content*
Detaily	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Details*
Výkres Standardy hladin	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Layers*
Výkresy Styly	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles*
Definice materiálů	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\<Imperial nebo Metric>\Material Definitions.dwg*
Tabulky výkazů	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\<Imperial nebo Metric>\Schedule Tables.dwg*
Šablony výkresů	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Template*

Soubory	Umístění
Šablony vyhodnocení plochy	*C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Template\Evaluation Templates*
Katalogy vzorových palet nástrojů	*C:\Program Files\AutoCAD Architecture 2011\Sample\Sample Palette Catalog (Imperial/Metric)*
Katalog základních nástrojů	*C:\Program Files\AutoCAD Architecture 2011\Catalogs\StockToolCatalog*
Katalog konstrukčních členů	*C:\Program Files\AutoCAD Architecture 2011\Catalogs\Structural*
Vzorový projekt správy výkresů	*C:\My Documents\Autodesk\My Projects\Sample Project 2011*
Katalog výchozího pracovního prostoru uživatele	*C:\Documents and Settings\<Uživatelské jméno>\Application Data\Autodesk\ACA 2011\csy\Support\WorkspaceCatalog (Imperial/Metric)*

Integrace aplikace AutoCAD Architecture a aplikace AutoCAD

Aplikace AutoCAD Architecture je integrována s návrhovou platformou AutoCAD. Příkazy a funkce obou aplikací se prolínají v rámci uživatelského rozhraní. Jsou určité rozdíly, pokud jde o práci v prostředí čisté aplikace AutoCAD a o přístup k příkazům AutoCAD v aplikaci AutoCAD Architecture. Tyto rozdíly jsou uvedeny v této části.

Nástroje aplikace AutoCAD

- Při použití nástrojů aplikace AutoCAD pro přidání objektů do výkresu se paleta Vlastnosti nevyužívá.
- Nástroje AutoCAD nemají stejné vlastnosti jako nástroje AutoCAD Architecture; například klíč hladiny.
- Nástroje Šrafování a Blok aplikace AutoCAD nemohou mít uživatelem definovaný obrázek nástroje.
- Vlastnosti nástrojů AutoCAD nelze aplikovat na existující objekt AutoCAD ve výkresu.

Palety nástrojů AutoCAD

- Při práci s aplikací AutoCAD není možné vytvářet a napojovat palety nástrojů aplikace AutoCAD z Prohlížeče obsahu.
- Palety nástrojů aplikace AutoCAD nepodporují vlastnosti palet.

Další rozdíly

- **Paleta vlastností:** Při práci s aplikací AutoCAD není možné nastavit paletu Vlastnosti aplikace AutoCAD tak, aby byla průhledná.
- **Revizní obláčky:** funkce revizního obláčku v aplikaci AutoCAD není identická s funkcí revizního obláčku v aplikaci AutoCAD Architecture. Revizní obláčky v aplikaci AutoCAD Architecture mají další funkce pro měřítko a klíč hladiny a také možnost přidat symbol Delta.
- **Jednotky:** Spuštěním příkazu **JEDNOTKY** z příkazového řádku se otevře dialog Nastavení Výkresu Aplikace AutoCAD Architecture. Chcete-li otevřít dialogové okno Jednotky AutoCAD, zadejte do příkazového řádku příkaz **ddunits**.

VAROVÁNÍ Chcete-li změnit nastavení výkresu aplikace AutoCAD Architecture, musíte použít příkaz Nastavení výkresu aplikace AutoCAD Architecture. Změna jednotek v dialogovém okně Jednotky AutoCAD nemá vliv na výkresové jednotky aplikace AutoCAD Architecture.

Prohlížeč obsahu 3

Prohlížeč obsahu umožňuje uchovávat, sdílet a vyměňovat obsah, nástroje a palety nástrojů aplikace AutoCAD Architecture. Prohlížeč obsahu je funkční nezávisle na softwaru, umožňuje vyměňovat nástroje a palety nástrojů s ostatními aplikacemi Autodesk.

Prohlížeč obsahu – přehled

Prohlížeč obsahu je knihovna katalogu nástrojů obsahující nástroje, palety nástrojů a balíčky nástrojů. Je možné publikovat katalogy, aby více uživatelů současně mělo přístup ke standardním nástrojům k projektům.

Katalogy Nástrojů a webové stránky

Nástroje a obsah aplikace AutoCAD Architecture 2011 jsou sdíleny v Prohlížeči obsahu prostřednictvím katalogů nástrojů a webových stránek. Katalog nástrojů může obsahovat jeden nebo více následujících položek:

- Nástroje: Např. je možné vybrat nástroj k vytvoření upravené stěny používané ve stavebním projektu.
- Palety nástrojů: Obsahují nástroje používané k podpoře jednotlivých pracovních postupů nebo úkolů. Např. paleta nástrojů může obsahovat soubor nástrojů poznámek používaných v projektu, nebo soubor nástrojů k narýsování jakéhokoliv typu dveří, použitého v projektu. Paleta nástrojů je považována za samostatný objekt.
- Balíčky nástrojů: Jsou to knihovny nástrojů, které mohou uživatelé vybírat a používat. Například, balíček nástrojů může obsahovat sadu nástrojů produktivity a pomůcek.

Jedna kopie katalogu nástrojů může být sdílena více uživateli v lokální síti. Pokud jsou nástroje v katalogu aktualizovány, je k dispozici přímý přístup k nejnovější verzi nástrojů.

Webové stránky obsahující nástroje aplikace AutoCAD Architecture a obsah, který lze stáhnout za použití technologie i-drop®, mohou být používány také jako katalogy nástrojů.

Několik katalogů nástrojů je dodáno s aplikací AutoCAD Architecture a je možné vytvářet vlastní přídavné katalogy.

Knihovny katalogů

Katalogy nástrojů jsou seřazeny do knihoven katalogů a každý uživatel aplikace AutoCAD Architecture má k dispozici osobní knihovnu katalogů.

Data katalogu nástrojů nejsou uchovávány v knihovně katalogů. Spíše, knihovna katalogů obsahuje ukazatele k fyzickým katalogům nástrojů. Je to jako kartotéka skutečné knihovně, ukáže, kde najdete knihu ale neobsahuje knihu samotnou

Katalogy v knihovně je možné třídit podle kategorií, Naposledy použito, Vydavatel, Nadpis, Typ. Je možné filtrovat seznam katalogů podle Typu.

Další knihovny katalogů nelze vytvořit, ale můžete otevřít osobní knihovnu katalogu jiného uživatele, pokud máte k takové akci oprávnění.

Katalogy nástrojů dodané spolu s aplikací AutoCAD Architecture

Následující katalogy nástrojů obsahují vaši osobní katalogovou knihovnu:

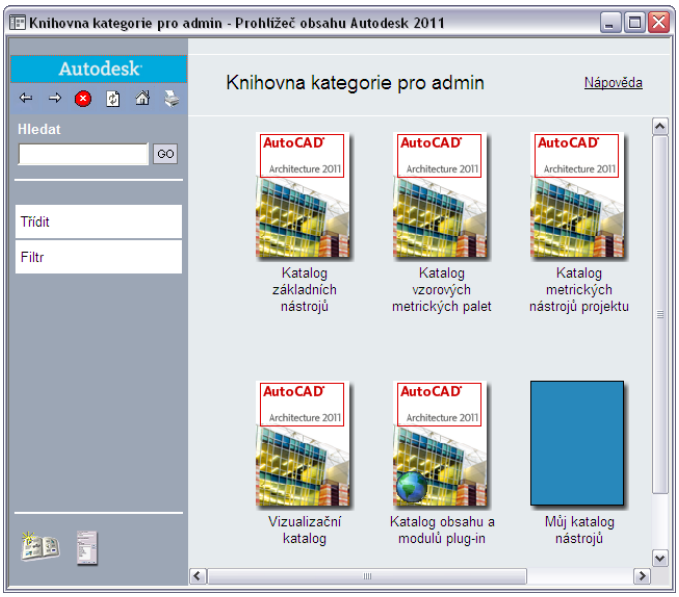
Název katalogu	Obsahuje
Katalog britských nástrojů	Obsahuje nástroje v britských jednotkách pro návrh a dokumentaci vícepohledových bloků a symbolů.
Katalog metrických nástrojů	Obsahuje nástroje v metrických jednotkách pro projektování a dokumentaci vícepohledových bloků a symbolů.
Britský katalog nástrojů dokumentace	Obsahuje nástroje pro poznámky a dokumentaci v britských jednotkách.
Metrický katalog nástrojů dokumentace	Obsahuje nástroje pro poznámky a dokumentaci v metrických jednotkách.
Můj katalog nástrojů	Je k dispozici prázdný katalog nástrojů, v němž můžete vytvořit vlastní sadu nástrojů.
Katalog vizualizace	Katalog nástrojů, který obsahuje rendrované materiály, osvětlení, kamery a styly zobrazení.

Název katalogu	Obsahuje
Britský katalog vzorových palet	Příklady nástrojů v britských jednotkách pro objekty jako jsou například dveře, stěny nebo okna.
Katalog metrických vzorových palet	Příklady nástrojů v metrických jednotkách pro objekty jako jsou například dveře, stěny nebo okna.
Katalog základních nástrojů	Katalog, který obsahuje standardní základní nástroje aplikace AutoCAD Architecture.

Není možné přidávat nebo odebírat položky z katalogů nástrojů dodaných společností Autodesk, ale je možné vytvářet vlastní katalogy nástrojů. Je možné kopírovat ostatní katalogy nástrojů a odkazy na webové stránky za použití funkce Publikování katalogu.

Schéma Prohlížeče obsahu

➤ Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .



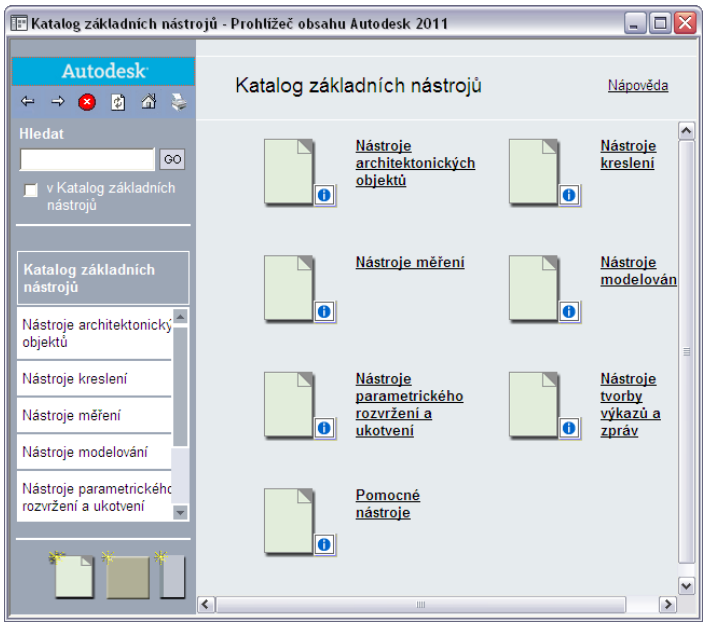
Prohlížeč obsahu je obvykle rozdělený do dvou podoken (webové stránky zobrazené v Prohlížeči obsahu zabírají celé okno). Katalogy nástrojů a jejich obsah jsou zobrazené v pravém podokně. Při otevření Prohlížeče obsahu se v pravém podokně zobrazí osobní katalogová knihovna uživatele pojmenovaná *<uživatelské_jméno> Katalogová knihovna*. Levé podokno se používá pro navigaci, hledání nástrojů, třídění katalogů a zobrazení filtrování katalogu. Tlačítka na horní části levého podokna se používají podobně jako kontrolní tlačítka ve webovém prohlížeči. Klepnutím na tlačítko zobrazte horní úrovně katalogové knihovny v pravém podokně. Tento náhled zobrazí všechny katalogy v knihovně nebo skupinu katalogů filtrovaných podle typu.

Je možné otevřít více instancí Prohlížeče obsahu současně. Pro otevření dalšího okna Prohlížeče obsahu stiskněte klávesy *CTRL+N*. Další informace najdete v části Práce s více okny Prohlížeče obsahu najednou na straně 181.

Prohlížení katalogu nástrojů

Pro prohlížení katalogu nástrojů klepněte na katalogovou knihovnu. Například, klepnutím na katalog základních nástrojů se zobrazí okno jako na následující ilustraci:

Náhled katalogu základních nástrojů



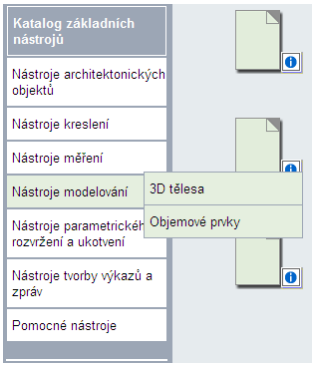
Při otevření katalogu základních nástrojů se v pravém podokně otevře úvodní stránka popisující katalog. Pokud katalog nástrojů nemá úvodní stránku, zobrazí se položky obsažené v katalogu nástrojů v pravém podokně. Informace o specifikaci úvodní stránky najdete v části Úprava vlastností katalogu nástrojů na straně 157.

Pro přeskočení úvodní stránky k obsahu katalogu nástrojů klepněte na název katalogu v levém podokně okna Prohlížeče obsahu.

Obsah katalogu nástrojů může být uspořádán do kategorií. Pokud je katalog nástrojů otevřený v pravém podokně, všechny kategorie jsou uvedeny v levém podokně. Například, katalog základních nástrojů je uspořádán do kategorií ukázaných v předchozí ilustraci.

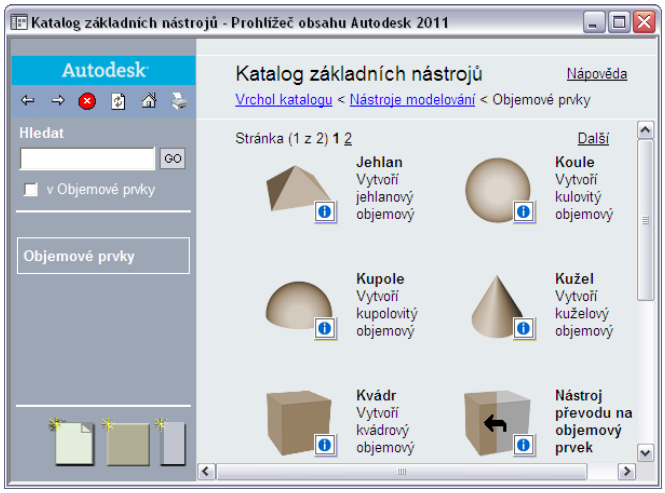
Kategorie mohou být dále rozděleny do jedné nebo více úrovní. Pokud podkategorie existují, seznam podkategorií se objeví při posunutí ukazatele na název kategorie v levém podokně. Například, v katalogu základních nástrojů, posunutím ukazatele na Nástroje modelování se zobrazí podkategorie Nástroje objemových prvků a 3D tělesa.

Zobrazení podkategorií v kategorii



Klepnutím otevřete kategorii nebo podkategorii. Například, klepnutím na Nástroje objemových prvků zobrazíte následující okno:

Kategorie Nástroje objemových prvků z katalogu základních nástrojů



Následující ikona i-drop® je spojena s každou složkou katalogu nástrojů:

Klepnutím na ikonu i-drop přetáhnete nástroj nebo jinou položku katalogu nástrojů do pracovního prostoru aplikace AutoCAD Architecture 2011, do jiného katalogu, palety nástrojů nebo balíčku nástrojů.

Můžete změnit obsah a vlastnosti katalogu nástrojů, pokud jste k tomu oprávněni, jinak je katalog určen pouze pro čtení. Katalogy určené pouze pro čtení jsou označeny v záhlaví Prohlížeče obsahu při otevření katalogu.

Kategorie katalogů nástrojů může obsahovat více položek, které se vejdou na stránku. Pokud je potřeba více stránek, zobrazí se na horní a spodní části každé stránky navigační ovladače. Kategorie Nástroje objemových prvků ukázaná dříve vyžaduje dvě stránky k zobrazení jejího obsahu. Je možné specifikovat stránku k zobrazení klepnutím na číslo stránky nebo klepnutím na tlačítko Další nebo Zpět. (Poznamenejme, že se tyto ovladače zobrazují ve spodní části stránky také.) Je také možné změnit počet položek, které se zobrazují na stránce Prohlížeče obsahu.

Specifikace Počtu řádků na stránce Prohlížeče obsahu

Tento postup se používá ke specifikaci počtu řádků, které se zobrazí na stránce Prohlížeče obsahu.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Klepnutím na tlačítko se zobrazí katalogová knihovna.

3 Klepnutím na tlačítko se zobrazí dialog Předvolby prohlížeče obsahu.

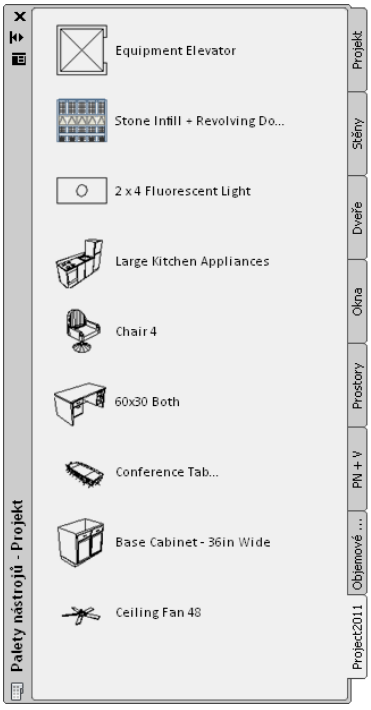
4 V dialogu Předvolby prohlížeče obsahu zadejte počet řádků, které se mají zobrazit na každé stránce. Můžete specifikovat nejvýše 100 řádků a musíte specifikovat nejméně 5.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Používání položek katalogu nástrojů

Pro používání položky katalogu nástrojů v aplikaci AutoCAD Architecture 2011, přetáhněte položku do pracovního prostoru softwaru. Přetáhnutím palety nástrojů do pracovního prostoru se paleta nástrojů přidá do výchozí sady palet nástrojů.

Sada palet nástrojů aplikace AutoCAD Architecture 2011 s přidanou paletou nástrojů



Paleta po přidání do sady palet nástrojů zůstává součástí sady a je k dispozici při každém spuštění aplikace AutoCAD Architecture.

Je možné přetáhnout nástroj z Prohlížeče obsahu přímo do kreslicí plochy. Například, s kategorií Nástroje objemových prvků otevřenou v katalogu základních nástrojů, přetáhněte nástroj Oblouk do kreslicí plochy pomocí ikony i-drop®, abyste mohli začít přidávat Objemový prvek Oblouk do vašeho výkresu.

Pokud používáte nástroj často, ušetříte čas přidáním nástroje do palety v sadě palet nástrojů, kde je k ní přístup i bez použití Prohlížeče obsahu.

Ovládání katalogové knihovny

Spravujete svou knihovnu katalogů přidáváním a mazáním katalogů nástrojů a webových odkazů a nastavením vlastností katalogu podle potřeby. Je možné vytvořit nový katalog nebo přizpůsobit již existující katalogy potřebám uživatele. Je možné reorganizovat katalogy nástrojů pomocí přesunování a kopírování položek mezi nimi.

Vytvoření nového katalogu nástrojů

Tímto postupem je možné vytvořit nový katalog nástrojů ve vaší katalogové knihovně.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Klepněte na tlačítko pro zobrazení katalogové knihovny.

3 Klepněte na tlačítko pro vytvoření nového katalogu.

4 V dialogu Přidat katalog vyberte příkaz Vytvořit nový katalog.

5 Zadejte název katalogu nástrojů.

Název katalogu nástrojů může obsahovat mezery a jakékoliv znaky s výjimkou :\ / : * ? " < > |

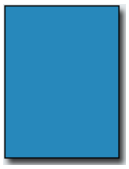
POZNÁMKA Úplný název cesty katalogu nástrojů nemůže obsahovat více než 225 znaků, je potřeba na to dbát při používání dlouhých jmen katalogů.

Název, který přidělíte, je používán jak pro soubor obsahující definici katalogu, tak pro soubor obsahující obsah katalogu. Název je také používán v nadpisu identifikujícím katalog nástrojů v katalogové knihovně. Je možné změnit nadpis v katalogové knihovně beze změny jména souboru a složky. Informace o změně nadpisu najdete v části Úprava vlastností katalogu nástrojů na straně 157.

6 Identifikujte složku, ve které budete uchovávat katalog:

Chcete-li…	Pak…
uložit katalog nástrojů ve výchozím umístění	klepněte na tlačítko OK.
uložit katalog nástrojů na jiné místo	klepněte na tlačítko Procházet, vyberte složku, v níž je uložen katalog, a klepněte na tlačítko OK.

Katalog nástrojů se zobrazí v knihovně katalogu s tímto výchozím grafickým obrázkem:



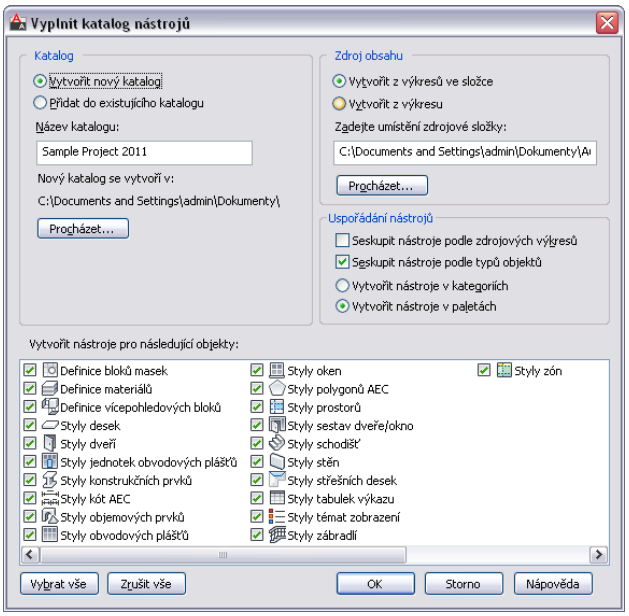
. Informace o možnosti změny tohoto obrázku a dalších vlastností katalogu nástrojů naleznete v části Úprava vlastností katalogu nástrojů na straně 157.

Vytvoření katalogu nástrojů z obsahového výkresu

Tímto postupem je možné vytvořit nový katalog nástrojů založený na existujících standardech ze stylů jednoho nebo více výkresů. Specifikujete styly, ze kterých budou vytvořeny nástroje, a zda nové nástroje budou uspořádány v kategoriích nebo paletách. Prohlížeč obsahu nemusí být otevřen k vytvoření katalogu nástrojů.

VAROVÁNÍ Převod velkých počtů nástrojů může značně zpomalit váš počítač. V závislosti na procesoru a kapacitě paměti RAM si možná proces převodu vyžádá delší dobu, a může se také při něm zdát, že aplikace nereaguje. Chcete-li této situaci zabránit, nepřevádějte v jedné relaci generátoru katalogu nástrojů více než 3000 nástrojů. Místo toho rozdělte zdrojové výkresy a k převodu použijte více instancí generátoru katalogu nástrojů.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Přizpůsobení ➤ ➤ Vytvořit katalog nástrojů .



2 Pod položkou Katalog vyberte příkaz Vytvořit nový katalog.

3 Zadejte název nového katalogu

4 Klepněte na tlačítko Procházet k určení umístění katalogu.

Podle výchozího nastavení je nový katalog uložen ve složce *C:\Moje dokumenty*.

5 Ve složce Zdroj obsahu specifikujte, jestli chcete vytvořit nový katalog z několika výkresů nebo z jednoho výkresu. Poté zadejte cestu pro složku nebo výkres.

POZNÁMKA Pokud specifikujete složku jako zdroj katalogu, všechny vnořené složky jsou zahrnuty do nového katalogu

6 Ve složce Uspořádání nástrojů zadejte, jak budou nástroje uspořádány v novém katalogu

- K uspořádání nových nástrojů podle jejich zdroje vyberte příkaz Seskupit nástroje podle zdrojového výkresu.

Tato volba je výhodná pro katalog nástrojů, který je generován z většího množství stylů výkresů. Výsledné nástroje budou umístěny v kategoriích nebo paletách nazvaných „Styly stěn – betonové (v britských jednotkách)“, „Styly stěn – cihlové (v britských jednotkách)“ atd.

- K uspořádání nových nástrojů podle jejich typu objektu vyberte příkaz Skupiny nástrojů podle typu objektu.
  Tato volba je výhodná pokud chcete sloučit styly z různých výkresů do palet nebo kategorií. výsledné nástroje budou umístěny v kategoriích nebo paletách nazvaných „Stěny“, „Dveře“, atd.

POZNÁMKA Pokud jsou obě možnosti funkční, katalog je napřed seskupen podle výkresů a potom podle typů objektů. Generují se kategorie z výkresů a palety z typů objektů. Toto je implementováno, jelikož palety nemohou být vnořené. V tomto případě jsou vypnuta přepínací tlačítka pro kategorie a palety a pro katalog je vybrána možnost Vytvořit nástroje na paletách.

POZNÁMKA Jestliže není zapnuta ani jedna z těchto dvou možností, všechny nové nástroje budou generovány v horní kategorii katalogu.

- K uspořádání nových nástrojů v kategoriích, vyberte příkaz Vytvořit nástroje v kategoriích.
  Pokud jste vybrali Skupinu nástrojů podle zdroje výkresu, bude vytvořena kategorie pro každý zdroj výkresu. Pokud jste vybrali Skupinu nástrojů podle Typu objektu, bude vytvořena kategorie pro každý typ objektu.

- K uspořádání nových nástrojů na paletě, vyberte příkaz Vytvořit nástroje na paletách
  Pokud jste vybrali skupinu nástrojů podle zdroje výkresu, bude vytvořena paleta pro každý zdroj výkresu. Pokud jste vybrali seskupit nástroje podle typu objektu, bude vytvořena paleta pro každý typ objektu.

7 Ve volbě Vytvořit nástroje pro následující objekt, vyberte styly objektů, které potřebujete aby se zobrazily jako nástroje v novém katalogu.

Implicitně jsou vybrány všechny dostupné typy stylů. Použijte tlačítka Vybrat vše a Vymazat vše podle potřeby.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Postupový pruh ve stavovém řádku aplikace vám poskytuje informace o průběhu generování katalogu. To může chvíli trvat, pokud je generován obsáhlý katalog.

POZNÁMKA Každá kategorie a každá paleta je vytvořena ve vlastním souboru ATC. ATC soubory pro kategorie a palety jsou uloženy v podsložkách Palety nebo Kategorie, tyto podsložky jsou součástí složky, kde je vytvořen nový katalog.

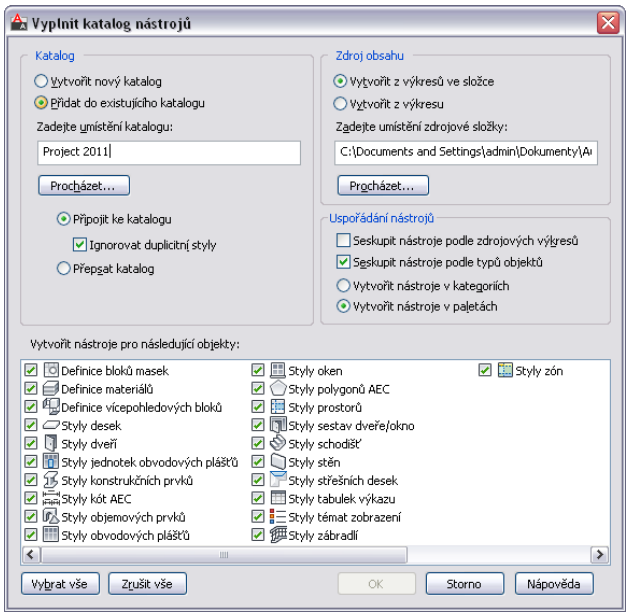
Po vytvoření nového katalogu můžete tento katalog vložit do knihovny Prohlížeče obsahu, jak je popsáno v části Přidání již existujícího katalogu nástrojů do katalogové knihovny na straně 151.

Přidávání nástrojů z obsahových výkresů do katalogu nástrojů

Tímto postupem je možné přidávat nástroje z jednoho nebo více výkresů do již existujícího katalogu.

VAROVÁNÍ Převod velkých počtů nástrojů může značně zpomalit váš počítač. V závislosti na procesoru a kapacitě paměti RAM si možná proces převodu vyžádá delší dobu, a může se také při něm zdát, že aplikace nereaguje. Chcete-li této situaci zabránit, nepřevádějte v jedné relaci generátoru katalogu nástrojů více než 3000 nástrojů. Místo toho rozdělte zdrojové výkresy a k převodu použijte více instancí generátoru katalogu nástrojů.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Přizpůsobení ➤ ➤ Vytvořit katalog nástrojů .



2 V sekci Katalog vyberte příkaz Přidat do existujícího katalogu.

3 Zadejte název a cestu ke katalogu.

4 Klepněte na tlačítko Přidat do katalogu a vyberte příkaz Ignorovat duplicitní styly, pokud chcete existující styly přepsat styly stejných názvů a se stejnými cestami z přidaného výkresu.

Pokud zrušíte zatržení příkazu Ignorovat duplicitní styly, existující styly budou přepsány styly z připojeného výkresu, pokud budou mít stejný název a cestu k souboru.

5 Pokud chcete přepsat existující katalog, klepněte na možnost Přepsat katalog.

Tím vymažete celý katalog a nahradíte jej paletami, kategoriemi a nástroji ze zdrojového výkresu(výkresů).

VAROVÁNÍ Tuto možnost použijte s velkou opatrností, jelikož tím vymažete již hotový, existující katalog. Pokud chcete pouze přepsat nástroje jejich aktuálními verzemi z obsahového výkresu, vyberte raději možnost Připojit ke katalogu a ověřte, že nabídka Ignorovat duplicitní styly je vymazána.

6 Pod položkou Zdroj obsahu vyberte výkresy projektového standardu nebo složku standardů a použijte je jako zdroj pro nové nástroje.

Chcete-li…	Pak...
přidat nástroje z několika výkresů v jedné složce	vyberte příkaz Vytvořit z výkresu ve složce a pak vepište cestu a název složky pod položkou Typ zdrojového umístění.
přidat nástroje z jednoho výkresu	vyberte příkaz Vytvořit z výkresu a zadejte cestu a název výkresu pod položkou Typ zdrojového výkresu.

7 Pod položkou Uspořádání nástrojů upřesněte, jak by nástroje měly být uspořádány v katalogu.

- Chcete-li uspořádat výsledné nástroje pomocí zdroje výkresu, vyberte položku Seskupovat nástroje podle zdrojového výkresu.
  Tato volba je vhodná pro katalog nástrojů, který se generuje z několika stylů výkresů. Výsledné nástroje mohou byt umístěny v kategoriích nebo paletách nazvaných „Styly stěn – betonové (v britských jednotkách)“, „Styly stěn – pórobetonové – (v britských jednotkách)“ atd.

- K uspořádání výsledných nástrojů podle jejich typu objektu, vyberte příkaz Seskupit nástroje podle typu objektu.
  Tato volba je vhodná, pokud chcete propojit styly z více výkresů do nového katalogu. Výsledné nástroje budou umístěny v kategoriích nebo paletách nazvaných „Stěny“, „Dveře“, atd.

  POZNÁMKA Pokud jsou povolené obě možnosti, pak jsou nástroje seskupeny nejdříve dle výkresů, poté podle typů objektů, generujících kategorie z výkresu a palety z typů objektů. Toto je implementováno, jelikož palety nemohou být vnořené. V tomto případě jsou vypnuta přepínací tlačítka a pro nástroje je vybrána možnost Vytvořit nástroje na paletách.

  POZNÁMKA Pokud žádná z těchto alternativ není možná, nové nástroje budou vygenerovány z nejvyšší kategorie katalogu.

- K uspořádání nových nástrojů v kategoriích zvolte položku Vytvořit nástroje v kategoriích.
  Pokud jste vybrali volbu Seskupit nástroje podle zdroje výkresu, bude vytvořena kategorie pro každý zdroj výkresu. Pokud jste vybrali volbu seskupit nástroje podle typu objektu, bude vytvořena kategorie pro každý typ objektu.

- K uspořádání nových nástrojů na paletě vyberte volbu Vytvořit nástroje na paletách.
  Pokud jste vybrali skupinu nástrojů podle zdroje výkresu, bude vytvořena paleta pro každý zdroj výkresu. Pokud jste vybrali volbu Seskupit nástroje podle typu objektu, bude vytvořena paleta pro každý typ objektu.

8 Pod položkou Vytvořit nástroje pro následující objekt, vyberte styly objektů, které potřebujete, aby se zobrazily jako nástroje v novém katalogu.

Implicitně jsou vybrány všechny dostupné typy stylů. Použijte tlačítka Vybrat vše a Vymazat vše podle potřeby, abyste provedli výběr.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Postupový pruh ve stavovém řádku aplikace označuje průběh generování nástrojů. Pokud přidáváte velké množství nástrojů, proces může chvíli trvat.

POZNÁMKA Každá kategorie a každá paleta je vytvořena ve vlastním souboru ATC. Soubory ATC pro kategorie a palety jsou uloženy v podsložkách Palety nebo Kategorie, tyto podsložky jsou součástí složky, kde je vytvořen nový katalog.

Přidání již existujícího katalogu nástrojů do katalogové knihovny

Tímto postupem je možné přidat již existující katalog nástrojů do vaší katalogové knihovny.

Přidání katalogu nástrojů do katalogové knihovny nepřemisťuje ani nekopíruje fyzicky žádné složky. Místo toho je přidán do katalogové knihovny ukazatel k umístění katalogu. Pokud přidáváte katalog nástrojů, který je uložen na jiném počítači, a poté je nástroj v tomto katalogu aktualizován, vždy odkazujete na poslední verzi nástroje v katalogové knihovně.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Klepněte na tlačítko pro zobrazení knihovny nástrojů.

3 Klepněte na tlačítko pro vytvoření katalogu.

4 V dialogu Přidat katalog vyberte příkaz Přidat již existující katalog nebo webovou stránku.

5 Zadejte umístění katalogu nástrojů, který chcete přidat, nebo klepněte na tlačítko Procházet a vyberte katalog.

Složky katalogu nástrojů mají typickou příponu.*atc*

6 Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Případně je možno přetáhnout soubor ATC z Průzkumníku Windows do podokna knihovny prohlížeče obsahu.

Vytvoření instalačního souboru katalogu

Tímto postupem je možné vytvořit složku registru, která přidává katalogy do knihoven Prohlížeče obsahu jiných uživatelů.

Katalog přidaný do Prohlížeče obsahu je automaticky přidán do Knihovny prohlížeče obsahu (CBL). Ačkoliv, jako správce CAD, můžete chtít automaticky nainstalovat nové katalogy do knihoven jiných uživatelů. V tomto případě můžete přidat ukazatel na katalog do již existujícího souboru registru nebo vytvořit nový soubor registru, který přidá tento katalog do knihovny jiného uživatele.

Vytvoření instalační složky katalogu

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Vyberte katalog, který chcete přidat do souboru registru.

Pokud přidáváte katalog do souboru registru, ujistěte se, že všichni uživatelé, kterým chcete katalog přidat, mají přístup k síťovému umístění katalogu a všech jeho přidružených složek.

3 Stiskněte klávesu Shift a klepněte pravým tlačítkem myši na katalog.

4 Klepněte na položku Převést na soubor registru.

Chcete-li…	Pak…
vytvořit nový soubor registru pro katalog	procházejte až do žádaného umístění souboru, zadejte název soubor registru and klepněte na položku Otevřít. V tomto případě je vytvořen nový soubor registru (REG), který obsahuje informace registru pro vybraný katalog.

Chcete-li…	Pak…
zadejte katalog do již existujícího souboru registru	vyhledejte soubor registru, vyberte jej a klepněte na příkaz Otevřít. V tomto případě je záznam obsahující informace registru pro vybraný katalog připojen k souboru registru.

POZNÁMKA Pokud vyberete již existující soubor registru, soubor nebude přepsán, narozdíl od standardního dialogu Uložit systému Windows, katalogový záznam je jednoduše přidán do souboru registru. Pokud chcete přepsat existující soubor registru, potřebujete jej vymazat z Průzkumníku Windows a poté vytvořit nový pod stejným názvem.

Zadání katalogu v knihovně uživatele

5 K vložení odkazu na katalog do místního registru a současně do katalogové knihovny uživatele (CBL) spusťte nový soubor registru.

6 Vytvořený soubor REG umístěte do všeobecně přístupné síťové složky nebo jej zkopírujte na místní počítač uživatele, kde do něj bude možné vstupovat.

7 Klepněte dvakrát na soubor REG v počítači uživatele.

8 Při zobrazení dotazu, chcete-li přidat informaci do místního registru, klepněte na tlačítko Ano.

Katalog bude vložen do registru uživatele a katalogové knihovny.

Publikování katalogů nástrojů

Funkce publikování katalogu pomáhá vytvářet katalogy dostupné pro více uživatelů na síti současně. Je možné přemisťovat nebo kopírovat katalogy nebo učinit je přístupnými v jejich současném umístění. Tato funkce ovládá závislé cesty k nalezení souboru během procesu publikování katalogu.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Klepněte pravým tlačítkem na katalog, který chcete publikovat a klepněte na tlačítko Publikovat <*název_katalogu*>.

3 Ve funkci Publikování katalogu nástrojů – Krok 1 ze 4 v dialogovém okně, proveďte jeden z následujících úkonů:

Chcete-li…	Pak…
přemístit katalog při publikaci do nového umístění	klepněte na položku Přesunout na nové místo.
kopírovat katalog do jiného umístění.	klepněte na položku Kopírovat na jiné místo.
publikovat katalog z jeho aktuálního umístění	klepněte na položku Ponechat na aktuálním místě.

4 Klepněte na tlačítko Další.

Pokud přesunujete nebo kopírujete katalog, budete vyzváni ke specifikaci cílového umístění.

5 Ve funkci Publikování katalogu – Krok 2 ze 4 specifikujte cílové umístění katalogu nástrojů.

Zadejte cestu nebo klepněte na tlačítko [...] pro nalezení cílového umístění. Můžete specifikovat již existující umístění nebo vytvořit novou složku.

6 Klepněte na tlačítko Další.

7 Ve funkci Publikování katalogu nástrojů – Krok 3 ze 4 – zadejte umístění všech závislých souborů.

Zadejte cestu nebo klepněte na tlačítko [...] pro nalezení cílového umístění. Můžete specifikovat již existující umístění nebo vytvořit novou složku.

Závislé soubory obsahují informace odkazované nástroji; například informace o stylu. Pokud vyberete volbu Automaticky přemístit (nebo kopírovat) nástroj závislého souboru do nadřazené složky, na kterou se má odkazovat v publikovaném katalogu, funkce se pokusí kopírovat všechny závislé soubory, odkazované v katalogu, do závislého umístění souboru, který specifikujete. Pokud nevyberete tuto volbu je nutné ověřit, zda soubory jsou již přítomny v závislém umístění. Pokud vyberete volbu Zpráva o neplatných katalogových odkazech, funkce vygeneruje zprávu o všech závislých souborech, které nemůže najít.

8 Aby funkce publikování katalogu přemístila (nebo kopírovala) závislé soubory, klepněte na volbu Automaticky přemístit (nebo kopírovat) soubory závislé na nástroji do nadřazené složky, aby byly odkazovány publikovaným katalogem.

9 Klepněte na položku Zpráva o neplatných katalogových odkazech, tím se vygeneruje soubor HTML obsahující všechny závislé soubory, které nebyly nalezeny, a klepněte na tlačítko Další.

10 Ve funkci Publikování katalogu nástrojů – Krok 4 ze 4 – proveďte některý z následujících kroků

Pokud uživatelé potřebují...	Pak…
přístup ke katalogu přímo ze síťového umístění, které specifikujete	Klepněte na tlačítko Přímo z poskytnutého umístění.
přístup ke katalogu z náhradního umístění	Klepněte na tlačítko Ze stránky *http://* nebo z mapovaného disku a zadejte název umístění.

11 Pokud chcete učinit katalog jenom pro čtení, vyberte příkaz Nastavit položky pouze pro čtení.

12 Aby se položky katalogu automaticky neaktualizovaly při každém přetažení do pracovního prostoru, vyberte příkaz Nastavit položky v katalogu, aby nebyly aktualizovatelné při přetažení do pracovního souboru, a klepněte na tlačítko Dokončit.

Jednotliví uživatelé mohou specifikovat umístění závislých souborů, jako jsou např. styly pro nástroje, na kartě Obsah AEC v dialogovém okně Možnosti. Proměnná %AECCONTENT_DIR% se používá pro odkazy na soubory, které jsou závislé na nástrojích. Tato proměnná je aktualizována, aby využívala specifikovanou cestu. Například, <Styl href="%AECCONTENT_DIR%\ <*StylDveří\StylDveří.dwg*"/>. Další informace naleznete v části Změna nastavení obsahu AEC na straně 207.

Přidání webové stránky do katalogové knihovny

Použijte tento postup pro přidání webového odkazu do své katalogové knihovny. Odkazy jsou užitečné pro webové stránky, obsahující nástroje aplikace AutoCAD Architecture 2011, a obsah, který je možné stáhnout pomocí technologie i-drop®.

Je možné přidat webový odkaz přetažením adresy URL z řádku pro adresy prohlížeče Internet Explorer do okna Prohlížeče obsahu.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Klepněte na tlačítko pro zobrazení katalogové knihovny.

3 Klepněte na tlačítko pro vytvoření katalogu.

4 V dialogu Přidat katalog vyberte příkaz Přidat existující katalog nebo webovou stránku.

5 Zadejte umístění webové stránky do odkazu:

Chcete-li…	Pak…
odkázat na webovou stránku Internetu nebo intranetu	zadejte adresu URL webové stránky včetně předpony *http://*. **TIP** Zde je nejjednodušší cesta k určení URL: 1. Otevřete webový prohlížeč, jako např. Internet Explorer. 2. Otevřete webovou stránku, na kterou se chcete připojit. 3. Zkopírujte adresu URL z řádku pro adresy prohlížeče. 4. Vložte adresu URL do dialogového okna Přidat katalog.
připojte se na webovou stránku v HTML souboru ve vašem počítači nebo na síti.	zadejte název souboru nebo klepněte na tlačítko Procházet a vyberte soubor, na který chcete odkázat.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Odkaz na webovou stránku je reprezentován v katalogové knihovně jako výchozí grafická značka, kterou můžete změnit. Informace o možnosti změny tohoto obrázku stejně jako ostatních vlastností katalogu nástrojů naleznete na Úprava vlastností katalogu nástrojů na straně 157.

Otevření webové stránky v Prohlížeči obsahu

Použijte tento postup pro otevření webového odkazu ve své katalogové knihovně.

TIP Pokud se vyskytnou problémy při prohlížení webové stránky v okně Prohlížeče obsahu, zkuste tuto stránku otevřít v aplikaci Internet Explorer.

- Přesuňte ukazatel na odkaz webové stránky, kterou chcete otevřít, a proveďte některý z následujících kroků:

Chcete-li…	Pak…
zobrazit stránku www v okně Prohlížeče obsahu	klepněte na odkaz.
zobrazit stránku www v novém okně Prohlížeče obsahu	klepněte pravým tlačítkem myši na odkaz a klepněte na tlačítko Otevřít v novém okně.
zobrazit stránku www v novém okně aplikace Internet Explorer	klepněte pravým tlačítkem myši na odkaz a klepněte na položku Otevřít v aplikaci Internet Explorer.

Úprava vlastností katalogu nástrojů

Použijte tento postup pro prohlížení a změnu vlastností katalogu nástrojů. Pokud máte přístup s právem zápisu do katalogu nástrojů, můžete vybrat jiný zdrojový nebo cílový soubor a můžete změnit úvodní stránku.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Klepněte pravým tlačítkem myši na požadovaný katalog nástrojů a poté klepněte na položku Vlastnosti.
3. Úprava vlastností:

Chcete-li…	Pak…
změnit grafickou značku, která reprezentuje katalog nástrojů v katalogové knihovně	klepněte na obrázek v dialogovém okně Vlastnosti a vyberte grafický soubor, který chcete použít. Pro vaši grafiku můžete použít soubor BMP, JPEG, PNG, nebo TIFF. Grafická značka je zobrazena v rozlišení 90 × 120 bodů. Pokud specifikujete obrázek o rozdílné velikosti, jeho měřítko se přizpůsobí.

Chcete-li…	Pak…
	POZNÁMKA Grafický soubor, který vyberete, je zkopírován do obrazové složky katalogu nástrojů.
změnit název zobrazený pod grafickou značkou katalogu nástrojů v katalogové knihovně	zadejte nový název. Je možné taky klepnout pravým tlačítkem myši na katalog a klepnout na tlačítko Přejmenovat <*název_katalogu*>.
posuňte ukazatel nad grafickou značku katalogu a změňte popisný text, který se objeví	zadejte nový popis.
změnit soubor katalogu nástrojů nebo webovou stránku	zadejte nový soubor do pole Soubor nebo Cíl nebo klepnutím na tlačítko Procházet vyberte soubor v katalogu nástrojů.
změnit nebo specifikovat soubor HTML, který se zobrazí při otevření katalogu	zadejte nový soubor HTML v Úvodní stránce nebo klepněte na tlačítko Procházet pro vybrání úvodní stránky.
změňte vydavatele katalogu nástrojů	zadejte nové jméno vydavatele.
změňte typ určení katalogu.	vyberte typ ze seznamu Typ. Další informace o přiřazení typů ke katalogům naleznete v části Vytvoření typů katalogů na straně 159.
definovat, že nástroje a palety z tohoto katalogu mají být automaticky spojeny s Prohlížečem obsahu, pokud jsou přetaženy do sady palet nástrojů aplikace AutoCAD Architecture 2011	vybrat položky odkazu při přidání do pracovního prostoru. Informace o nástrojích pro připojení k Prohlížeči obsahu najdete v částech Použití katalogových položek v aplikaci AutoCAD Architecture na straně 174 a Práce s nástroji v centrálním místě na straně 110.
definovat, že nástroje a palety z tohoto katalogu nemají uchovávat odkaz	odstraňte položky odkazu při přidání do pracovního prostoru. Vložení ná-

Chcete-li…	Pak…
na Prohlížeč obsahu, pokud jsou přetaženy do sady palet nástrojů aplikace AutoCAD Architecture 2011	strojů bez uchovávání odkazu na Prohlížeč obsahu je správnou volbou, pokud chcete změnit v aplikaci AutoCAD Architecture nástroj, který nemá být přepsán vlastnostmi nástrojů v Prohlížeči obsahu; mimo jiné, nástroje bez odkazu jsou v aplikaci AutoCAD Architecture 2011 všeobecně výkonnější;.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření typů katalogů

Použijte tento postup k vytváření typů katalogů. Můžete přiřadit vlastnost typu ke katalogu a potom seřadit a filtrovat katalogy podle typu.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Klepněte na tlačítko pro zobrazení katalogové knihovny.

3 Klepnutím na tlačítko se zobrazí dialog Předvolby prohlížeče obsahu.

4 Na ploše Typů katalogů, ve složce Nové typy katalogů zadejte název typu, který chcete vytvořit.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Nový typ je přidán do seznamu dostupných typů. Můžete nyní přiřadit tento typ do katalogů při úpravě jejich vlastností Jakmile je typ přiřazen do katalogu, můžete seřadit nebo filtrovat zobrazení katalogu v náhledu knihovny podle tohoto typu.

7 Pro odstranění typu klepněte na název typu a klepněte na tlačítko Odstranit.

POZNÁMKA Typ vlastnosti katalogu je odstraněn ze všech katalogů spojených s tímto typem.

Seřazení katalogu v náhledu knihovny

Použijte tento postup pro seřazení zobrazení katalogů podle data posledního použití, vydavatele, názvu nebo typu.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Klepněte na tlačítko pro zobrazení katalogové knihovny.

3 Otevřete katalogovou knihovnu v pravém podokně Prohlížeče obsahu, přesuňte ukazatel nad tlačítko Seřadit v levém podokně.

4 Ze seznamu dostupných způsobů seřazení klepněte na způsob, podle kterého se mají katalogy v knihovně seřadit

Chcete-li…	Pak…
seřadit chronologicky podle data posledního použití každého katalogu	klepněte na položku Naposledy použité.
seřadit abecedně podle jmen vydavatele každého katalogu a poté podle nadpisů	klepněte na tlačítko Podle vydavatele. Pokud katalog nemá vlastnost vydavatel, katalog se objeví na spodní části zobrazení.
seřadit názvy katalogů podle abecedy	klepněte na položku Podle nadpisů.
seřadit podle typu katalogu	klepněte na položku Podle typu. Pokud katalog nemá přiřazený typ, katalog se objeví na spodní části zobrazení.

Filtrování katalogu v náhledu knihovny

Použijte tento postup pro filtrování zobrazení katalogů v náhledu knihovny.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Klepněte na tlačítko pro zobrazení katalogové knihovny.

3 Otevřete katalogovou knihovnu v pravém podokně Prohlížeče obsahu, přesuňte ukazatel nad tlačítko Filtr v levém podokně.

4 Ze seznamu dostupných typů klepněte na typ katalogu, který chcete prohlížet.

Pro zobrazení všech katalogů v knihovně klepněte na tlačítko Všechny katalogy.

POZNÁMKA Pro filtrování katalogu podle typu je nezbytné přiřadit typ ke každému katalogu v knihovně Další informace naleznete v části Vytvoření typů katalogů na straně 159.

Odstranění katalogu nástrojů nebo odkazu na webovou stránku

Použijte tento postup pro odstranění katalogu nástrojů nebo webové stránky z katalogové knihovny.

Pokud odstraníte katalog nástrojů nebo odkaz na webovou stránku, odstraní se pouze ukazatel; nejsou fyzicky odstraněny žádné soubory nebo webové stránky.

1 Otevřete katalogovou knihovnu v pravém podokně Prohlížeče obsahu, klepněte pravým tlačítkem myši na katalog nástrojů nebo webovou stránku, kterou chcete odstranit, a klepněte na tlačítko Odstranit <*název_katalogu*> z Knihovny.

2 Na výzvu klepněte na tlačítko Ano pro potvrzení vymazání nebo klepněte na tlačítko Ne pro zrušení vymazání.

Otevření jiné katalogové knihovny

Použijte tento postup pro otevření jiné katalogové knihovny než je vaše osobní katalogová knihovna nebo pro opětovné otevření vaší osobní katalogové knihovny.

Katalogová knihovna je uložena do souboru s příponou *.cbl* Výchozí název vaší osobní katalogové knihovny je *ContentBrowserLibrary.cbl*. Tato knihovna je uložena ve složce *C:\My Documents\Autodesk\My Content Browser Library\ACA 2011*.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Klepněte na tlačítko pro otevření aktuální katalogové knihovny.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na název katalogové knihovny a klepněte na tlačítko Otevřít novou knihovnu.

4 V dialogovém okně Otevřít vyberte katalogovou knihovnu, kterou chcete otevřít.

Přejmenování katalogové knihovny

Použijte tento postup pro přejmenování aktuálně otevřené katalogové knihovny. Změna názvu se projeví na názvu katalogové knihovny zobrazené v Prohlížeči obsahu, soubory ovšem přejmenovány nebudou.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Klepněte na tlačítko pro zobrazení katalogové knihovny.
3. Klepnutím na tlačítko se zobrazí dialogové okno Předvoleb prohlížeče obsahu.
4. Pod položkou Název knihovny zadejte nový název knihovny.
5. Klepněte na tlačítko OK.

Hledání položek v katalogu nástrojů

Je možné použít volbu Hledání funkce pro nalezení jednotlivých nástrojů. Je možné hledat ve více katalozích současně nebo prohledávat jeden katalog nástrojů, paletu nástrojů nebo balíček nástrojů. Například, pokud hledáte nástroj, pro vytvoření 3D psacího stolu, můžete hledat pomocí klíčových slov *3D psací stůl*. Hledání se týká všech zobrazených (filtrovaných) katalogů. Omezte prohledávanou oblast pomocí filtrování zobrazení katalogů.

Funkce Hledání vyhledává v textu v následujících vlastnostech katalogu nástrojů položky odpovídající klíčovým slovům, které specifikujete:

- Název
- Popis
- Klíčová slova

Funkce Hledání je stejně užitečná jako názvy a popisy, které přiřadíte nástrojům. Název nástroje by měl označit funkci nástroje a popis by měl označit jeho použití.

Pokud zadáte hledaný termín skládající s z více slov, funkce Hledání bude hledat položky obsahující obě slova. Vyhledávaná slova je možné spojit pomocí operátorů AND, & nebo +. Pro obnovení položek obsahujících některé z hledaných slov zadejte NEBO nebo | nebo mezi hledanými pojmy. Abyste vyloučili slovo z hledání, napište před slovo !. Znak * použijte jako zástupný řetězec a znak ? jako zástupný znak. Funkce hledání je nastavena tak, že

nezáleží na tom zda použijete malá nebo velká písmena. Pokud je důležité, aby hledaný výraz byl napsaný malými nebo velkými písmeny, napište před a za slovem uvozovky.

Výsledky hledání jsou zobrazeny v pravém podokně Prohlížeče obsahu. Následující ilustrace ukazuje výsledky hledání termínu *3D psací stůl* ve skupině obsahových katalogů.

Hledaný termín a počet nalezených položek jsou vypsány na řádku pod názvem katalogu nástrojů. Pokud je vráceno více stránek, můžete specifikovat stránku, která má být zobrazena klepnutím na číslo stránky nebo klepnutím na tlačítko Další nebo Zpět.

Provedení hledání

Použijte tento postup pro hledání ve více katalozích nebo pro hledání celého katalogu nástrojů nebo jeho části.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Na knihovnu použijte filtr, abyste zobrazili katalogy, které chcete hledat:

Chcete-li…	Pak…
vyhledat nástroje ve více katalozích současně	zobrazte katalogovou knihovnu a poté prohledejte zobrazení filtrováním tak, aby obsahovalo katalogy, které chcete hledat.
vyhledat nástroje uvnitř určitého katalogu	otevřete katalog nástrojů, který chcete prohledat.
vyhledat nástroje uvnitř určité kategorie a jejích podkategorií	otevřete kategorii, kterou chcete prohledat, a vyberte dialog označený *v <název kategorie>*.

Chcete-li…	Pak…
vyhledat nástroje pouze na určité paletě nástrojů	otevřete paletu nástrojů, kterou chcete prohledat, a vyberte dialog označený *v <název palety>*.
vyhledat nástroje kdekoliv v otevřeném katalogu	okno pod hledaným termínem nechejte volné.

3 Zadejte termíny, které chcete hledat, pod tlačítko Hledat.

4 Klepněte na tlačítko PROVÉST.

Položky, které odpovídají požadavkům hledání, jsou zobrazeny v pravém podokně Prohlížeče obsahu. Pro vstup do katalogu obsahujícího určitou položku klepněte na tuto položku. Pro zobrazení zdrojového katalogu položky klepněte pravým tlačítkem myši na položku.

5 K provedení dalšího hledání klepněte na tlačítko umístěné nahoře v levém podokně.

Přidání obsahu do katalogu nástrojů

Katalog nástrojů může obsahovat nástroje, palety nástrojů a balíčky nástrojů, které mohou být uspořádány do kategorií.

Kategorizace položek v katalogu nástrojů

Je možné definovat kategorie a podkategorie v katalogu nástrojů pro uspořádání velkého množství položek. Například, katalog základních nástrojů obsahuje několik desítek nástrojů. Pokud by tyto nástroje nebyly seskupeny do kategorií, žádaný nástroj by bylo nutné hledat rolováním stránky po stránce. Aby hledání nástrojů bylo snadnější, katalog nástrojů je uspořádán do kategorií a podkategorií, jak je ukázáno na následujícím diagramu:

Název kategorie	Obsah
Nástroje architektonických objektů	■ Stěna, Obvodový plášť, Jednotka obvodových plášťů ■ Otvor, Dveře a Sestava Dveře/Okno ■ Střecha, Střešní deska a Deska ■ Osnova stropu ■ Schodiště, Schodišťová věž a Zábradlí

Název kategorie	Obsah
	■ Prostor a Hranice prostoru ■ Konstrukční prvky a Sloupová osnova
Nástroje kreslení	■ Kóty AEC ■ Poznámky a značka názvu ■ Text, Odkazy, Klíčové poznámky, Legendy ■ Maska ■ Šrafování a Gradient ■ Zkosení a zaoblení ■ Nástroj obvodu řezu ■ Značky sváru
Pomocné nástroje	■ Reference entity AEC ■ Polygon AEC ■ Kamera ■ Horizontální a vertikální úseky projektu ■ Odstranění skrytých čar a Kresba od ruky
Nástroje měření	■ Plocha, Vzdálenost a ID bodu
Nástroje modelování	**Nástroje objemových prvků:** ■ Kvádr, Oblouk, Jehlan, Zešikmení atd. ■ Objemová skupina ■ Převod na objemové prvky **Nástroje 3D těles:** ■ 3D kvádr, Válec, Převod na 3D tělesa
Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení	■ Křivka rozvržení ■ Osnova rozvržení (2D a 3D) ■ Ukotvení objektu, Ukotvení uzlu, Ukotvení buňky, Ukotvení objemu

Název kategorie	Obsah
Nástroje tvorby výkazů a zpráv	■ Vyhodnocení prostoru ■ Téma zobrazení ■ Nástroj Štítek ■ Tabulka výkazů ■ Procházení dat vlastností a nástroje pře-číslování

Všeobecně o paletách nástrojů

Paleta nástrojů je knihovnou nástrojů, které slouží k podpoře realizace úkolu. Například paleta může obsahovat nástroje k vytvoření různých typů dveří (otočné-jednokřídle, otočné-dvoukřídlé, otáčivé atd.) používaných ve stavebním projektu. Uchovávání palety nástrojů v katalogu nástrojů učiní paletu přístupnou pro více uživatelů současně.

Datum a čas, kdy paleta byla nástrojů vytvořena nebo aktualizována, jsou vyznačeny v dialogu Vlastnosti palety nástrojů. Pro zobrazení dialogového okna klepněte pravým tlačítkem myši na paletu nástrojů a klepněte na tlačítko Vlastnosti. Další informace o dalších vlastnostech palety nástrojů naleznete v části Přidání palety nástrojů do katalogu nástrojů na straně 167.

O balíčcích nástrojů

Balíček nástrojů je skupina nástrojů, které jsou uloženy a distribuovány dohromady. Například, balíček nástrojů může obsahovat sadu pomocných nástrojů a nástrojů pro zlepšení výkonnosti.

Datum a čas, kdy byl balíček nástrojů vytvořen nebo aktualizován, jsou vyznačeny v dialogu Vlastnosti balíčku nástrojů. Pro zobrazení dialogového okna klepněte pravým tlačítkem myši na paletu nástrojů a klepněte na položku Vlastnosti. Další informace o dalších vlastnostech balíčku nástrojů naleznete v části Přidání balíčku nástrojů do katalogu nástrojů na straně 168.

Úprava nástrojů

Nástroj je možné upravit pomocí kopírování do palety v sadě palet nástrojů aplikace AutoCAD Architecture 2011, úpravou vlastností nástroje a poté kopírováním zpět do původního umístění v katalodu nástrojů.

Definování kategorií v katalogu nástrojů

Použijte tento postup pro definování kategorií a podkategorií v katalogu nástrojů.

Kategorie jsou uvedeny v levém podokně Prohlížeče obsahu, pod jménem otevřeného katalogu nástrojů.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Otevřete katalog ve kterém chcete definovat kategorie.

3 Vyberte umístění pro novou kategorii:

Pokud katalog nástrojů...	Pak…
již má definovánu alespoň jednu kategorii a chcete přidat podkategorii	v levém podokně Prohlížeče obsahu přejděte na požadovanou kategorii a klepněte na název kategorie.
není aktuálně rozdělena do kategorií a je otevřena v úvodní stránce	v levém podokně Prohlížeče obsahu klepněte na název kategorie.
není aktuálně rozdělena do kategorií a obsahová stránka je zobrazena	neprovádějte žádnou akci, tady se definuje vaše první kategorie.

4 V pravém podokně okna Prohlížeče obsahu klepněte pravým tlačítkem myši na prázdnou plochu a poté klepněte na tlačítko Přidat kategorii.

5 Zadejte název kategorie a klepněte na tlačítko OK

6 Pro definování přidaných kategorií a podkategorií, pokračujte od kroku č. 2.

Přidání palety nástrojů do katalogu nástrojů

Použijte tento postup pro přidání palety nástrojů do katalogu nástrojů. Abyste mohli přidat paletu, musíte mít přístup do katalogu nástrojů s právem zápisu.

Paletu nástrojů můžete také přetáhnout z pracovního prostoru aplikace AutoCAD Architecture 2011 do katalogu nástrojů. Klepněte na kartu palety nástrojů, abyste ji mohli přetáhnout.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Otevřete katalog nástrojů, do kterého má být přidána paleta nástrojů.

Abyste přidali paletu do určité kategorie katalogu, otevřete kategorii.

Pokud se neobjeví žádná grafika na spodní části levého podokna, katalog nástrojů je určen pouze pro čtení a není možné přidat paletu nástrojů.

3 Klepněte na tlačítko v levém podokně Prohlížeče obsahu

4 Zadejte název palety v dialogu Vlastnosti palety nástrojů a zadejte všechny žádané vlastnosti:

Chcete-li…	Pak…
přidat popis, který se má zobrazit v katalogu nástrojů a na který je možné se dotázat při operacích hledání v katalogu	zadejte popis.
definovat termíny, které mají být vyhledány při hledání katalogu nástrojů	zadejte termíny pro klíčová slova.
identifikovat vydavatele palety nástrojů	zadejte vydavatele.

Přidání balíčku nástrojů do katalogu nástrojů

Použijte tento postup pro přidání balíčku nástrojů do katalogu nástrojů. Abyste mohli přidat balíček nástrojů do katalogu nástrojů, musíte mít přístup do katalogu nástrojů s právem zápisu.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Otevřete katalog nástrojů, do kterého má být přidán balíček nástrojů.

Abyste přidali balíček do určité kategorie katalogu, otevřete kategorii.

3 Klepněte na tlačítko v levém podokně Prohlížeče obsahu.

4 V dialogu Vlastnosti balíčku zadejte název balíčku nástrojů a zadejte všechny další požadované vlastnosti:

Chcete-li…	Pak…
přidat popis, který se má zobrazit v katalogu nástrojů a na který je možné se dotázat při operacích hledání v katalogu	zadejte popis.
definovat termíny, které mají být nalezeny během hledání balíčku nástrojů	zadejte termíny pro klíčová slova.
identifikovat vydavatele balíčku nástrojů	zadejte vydavatele.

Pokud je katalog nástrojů určen pouze pro čtení, zobrazí se dialogové okno Vlastností balíčku, ale nebude možné cokoliv do dialogu přidat

Přidání nástrojů do katalogu nástrojů

Použijte tento postup pro přidání nástroje do katalogu nástrojů, nebo do palety nástrojů či do balíčku nástrojů uchovávaných v katalogu. Pro přidání nástroje do katalogu nástrojů je nutné, abyste měli přístup do katalogu nástrojů s právem zápisu.

Nástroj můžete přetáhnout z palety nástrojů v pracovním prostoru aplikace AutoCAD Architecture 2011 do katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Otevřete katalog nástrojů, do kterého má být přidán nástroj.

Pokud přidáváte nástroj do určité kategorie v katalogu nebo do palety či balíčku ve určité kategorii, otevřete tuto kategorii.

3 Pokud přidáváte nástroj do palety nástrojů nebo balíčku nástrojů, klepněte dvakrát na značku.

4 V pracovním prostoru aplikace AutoCAD Architecture 2011 otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj, který má být přidán do katalogu nástrojů.

5 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na tlačítko Kopírovat.

6 V pravém podokně okna Prohlížeče obsahu klepněte pravým tlačítkem myši na volnou plochu a klepněte na položku Vložit.

POZNÁMKA Pokud není v místní nabídce volba Vložit, potom je ukazatel pravděpodobně umístěn nad nástrojem, přestože se prostor zdá být prázdný. Posuňte ukazatel a opakujte znovu.

Kopírování a přemísťování palet nástrojů a balíčků nástrojů

Použijte tento postup pro kopírování nebo přemisťování palet nástrojů nebo balíčků nástrojů mezi katalogy nástrojů nebo mezi kategoriemi v jednom katalogu. Pro kopírování položky je nutné, abyste měli právo zápisu do katalogu, do kterého kopírujete. Pro přesunutí položky musíte mít přístup s právem zápisu jak do katalogu z kterého kopírujete, tak do katalogu do kterého kopírujete.

Je také možné otevřít více oken Prohlížeče obsahu současně a přetáhnout palety nástrojů a balíčky nástrojů z jednoho okna do druhého. Informace o použití více oken ke kopírování a přemísťování položek naleznete v části Přetažení položek katalogu mezi jednotlivými okny Prohlížeče obsahu na straně 182.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Otevřete katalog nástrojů obsahující paletu nástrojů nebo balíček nástrojů, který chcete kopírovat nebo přemístit. Pokud je položka umístěna v určité kategorii katalogu, otevřete tuto kategorii.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na položku a vyberte akci:

Chcete-li…	Pak…
přidat kopii palety nástrojů nebo balíčku nástrojů do jiného umístění	klepněte na tlačítko Kopírovat.
přemístit paletu nástrojů nebo balíček nástrojů do jiného umístění, a odstranit jej z umístění původního	klepněte na tlačítko Vyjmout.

4 Vyberte cílové umístění položky:

Pokud je cílové umístění...	Pak…
kategorie v aktuálním katalogu nástrojů	klepněte na tuto kategorii v levém podokně Prohlížeče obsahu

Pokud je cílové umístění...	Pak…
další katalog nástrojů	klepněte na tlačítko pro návrat do katalogové knihovny a potom klepněte na katalog nástrojů.
kategorie v jiném katalogu nástrojů	klepněte na tlačítko pro návrat do katalogové knihovny, klepněte na katalog, do kterého chcete kopírovat a poté vyberte jeho kategorii v levém podokně okna Prohlížeče obsahu.

5 V pravém podokně okna Prohlížeče obsahu klepněte pravým tlačítkem na prázdnou plochu a klepněte na tlačítko Vložit.

POZNÁMKA Pokud není v místní nabídce volba Vložit, potom je ukazatel pravděpodobně umístěn nad položkou katalogu, přestože se prostor zdá být prázdný. Posuňte ukazatel a opakujte znovu.

Kopírování a přesunování nástrojů

Použijte tento postup pro kopírování nebo přemisťování nástrojů mezi paletami nástrojů, balíčky nástrojů nebo katalogy nástrojů.

Je možné otevřít více oken Prohlížeče obsahu a přemísťovat položky přetažením z jednoho okna do druhého. Informace o užití více oken ke kopírování a přemísťování položek naleznete v části Práce s více okny Prohlížeče obsahu najednou na straně 181.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Otevřete katalog nástrojů obsahující nástroj, který chcete kopírovat nebo přemístit.

3 Otevřete položku obsahující nástroj, který má být zkopírován nebo přemístěn:

Pokud je nástroj v...	Pak…
kategorii katalogu nástrojů	otevřete kategorii.

Pokud je nástroj v...	Pak…
paletě nástrojů v katalogu nástrojů	pokud je třeba, otevřete kategorii pro tuto paletu nástrojů a poté klepněte na paletu nástrojů.
balíčku nástrojů v katalogu nástrojů	pokud je třeba, otevřete kategorii pro tento balíček nástrojů a poté klepněte na balíček nástrojů.

4 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a vyberte akci:

Chcete-li…	Pak…
přidat kopii nástroje na jiné místo	klepněte na položku Kopírovat.
přemístit nástroj do jiného umístění a odstranit jej tak z umístění původního	klepněte na tlačítko Vyjmout.

5 Pokud je cílovým umístěním nástroje jiný katalog, klepněte na tlačítko pro návrat do katalogové knihovny a poté klepněte na katalog nástrojů, čímž jej otevřete.

6 Otevřete cílové umístění nástroje

Pokud je cílové umístění...	Pak…
kategorii katalogu nástrojů	otevřete kategorii.
paletě nástrojů v katalogu nástrojů	pokud je třeba, otevřete kategorii pro tuto paletu nástrojů a poté klepněte na paletu nástrojů.
balíčku nástrojů v katalogu nástrojů	je-li třeba, otevřete kategorii pro tento balíček nástrojů a poté klepněte na balíček nástrojů.

7 V pravém podokně okna Prohlížeč obsahu klepněte pravým tlačítkem na volnou plochu a klepněte na tlačítko Vložit.

POZNÁMKA Pokud není v místní nabídce volba Vložit, potom je ukazatel pravděpodobně umístěn nad položkou katalogu, přestože se prostor zdá být prázdný. Posuňte ukazatel a opakujte znovu.

Vlastní úprava nástrojů

Použijte tento postup pro úpravu nástroje, který je uložen v katalogu nástrojů.

Před úpravou nástrojů musí být na ploše zobrazeny jak sada palet nástrojů aplikace AutoCAD Architecture, tak okno Prohlížeče obsahu, aby bylo možné přetáhnout položky mezi nimi.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Otevřete katalog nástrojů obsahující nástroj, který má být přizpůsoben. Pokud je nástroj umístěn v určité kategorii katalogu, otevřete tuto kategorii.
3. Posuňte ukazatel nad ikonu i-drop® vedle žádaného nástroje tak, aby se obrázek ukazatele se změnil na nástroj Kapátko ( ).
4. Klepněte na nástroj Kapátko a přetáhněte do palety v sadě palet nástrojů.

   Pokud paleta nástrojů nepřijme nástroj, může to být proto, že paleta je nastavena tak, že povolí aktualizaci pouze z palety nástrojů propojené s katalogem nástrojů. Pro kontrolu klepněte pravým tlačítkem myši na paletu, klepněte na tlačítko Vlastnosti a zkontrolujte funkci Aktualizovat z. Pokud je vybrána volba Aktualizovat z, paleta je propojena s paletou v katalogu nástrojů. Pro zrušení odkazu vymažte volbu Aktualizovat z. Další informace naleznete v části Používání položek katalogu nástrojů na straně 143.
5. Klepněte pravým tlačítkem myši na kopii nástroje v sadě palet nástrojů a klepněte na tlačítko Vlastnosti.
6. V tabulce Vlastnosti nástroje vymažte volbu Aktualizovat z.

   Pokud vyberete volbu Aktualizovat z, nástroj bude propojen se svým zdrojem v katalogu nástrojů a může být aktualizován pouze ze zdrojového nástroje.
7. Proveďte požadované změny vlastností a klepněte na tlačítko OK.
8. Přetáhněte nástroj ze sady palet nástrojů zpět do jeho původního umístění v Prohlížeči obsahu.

   TIP Klepněte pravým tlačítkem myši na záhlaví aplikace Autodesk Content Browser a před přetažením nástroje do Prohlížeče obsahu stiskněte tlačítko Vždy nahoře.
9. Pokud jste požádáni, abyste potvrdili nahrazení položky, klepněte na tlačítko Ano.

Vymazání položek z katalogu nástrojů

Použijte tento postup pro vymazání palety nástrojů, balíčku nástrojů nebo nástroje z katalogu nástrojů. Pro vymazání položky je nutné, abyste měli právo zápisu do katalogu, do kterého kopírujete.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Otevřete katalog obsahující položku, která má být vymazána. Pokud je položka umístěna v určité kategorii katalogu, otevřete tuto kategorii.
3. Klepněte pravým tlačítkem myši na položku a klepněte na tlačítko Vymazat.
4. Při zobrazení otázky klepněte na tlačítko Ano pro potvrzení vymazání nebo klepněte na tlačítko Ne pro zrušení vymazání.

Používání položek z katalogu nástrojů

Nástroje z katalogu mohou být použity okamžitě v kreslicí ploše nebo uchovávány na paletě v sadě palet nástrojů. Je možné přidat paletu katalogu nástrojů nebo nástroje v balíčku nástrojů do sady palet nástrojů.

TIP Aby okno Prohlížeče obsahu bylo stále viditelné, i když ostatní aplikace jsou aktivní, klepněte pravým tlačítkem myši na záhlaví aplikace Autodesk Content Browser a vyberte položku Vždy nahoře.

Propojené a nepropojené položky katalogu nástrojů

Pokud kopírujete nástroj nebo paletu nástrojů z Prohlížeče obsahu do sady palet nástrojů, můžete vybrat, jestli kopie si ponechá spojení s originálem. Propojení kopie s originálem znamená, že pokud kopírujete položku zpět do jejího původního umístění, Prohlížeč obsahu počítá s tím, že aktualizujete původní položku. Toto je výchozí chování. Pokud změníte originál, můžete aktualizovat propojenou kopii klepnutím myší. Pro zjednodušení práce je možné nastavit celý katalog nástrojů jako propojený nebo nepropojený. Pokud je katalog nástrojů propojený, všechny nástroje a palety v něm obsažené jsou vloženy do sad palet aplikace AutoCAD Architecture nastavených jako propojené položky podle výchozího nastavení. Pokud je katalog nástrojů nastaven jako nepropojený, všechny nástroje budou považovány za nepropojené.

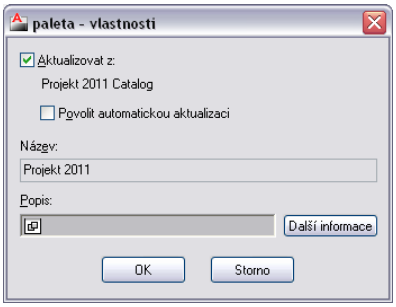
Nepropojená kopie nástroje nebo palety nástrojů je považována za novou položku bez souvislosti s originální položkou. Pokud kopírujete neporopojenou položku zpět do jejího

původního umístění v katalogu nástrojů, Prohlížeč obsahu ji jednoduše přidá do katalogu; budete mít dvě kopie této položky se stejným názvem.

Pokaždé, když kopírujete položku z katalogu základních nástrojů, je položka považována za nepropojenou.

Klepnutím pravým tlačítkem myši na položku v sadě palet nástrojů zjistíte, zda je propojená nebo nepropojená. Pokud je aktivována funkce Aktualizovat z a zdroj je uveden v seznamu, jak je ukázáno níže, položka je propojená.

Aktualizovat z vlastnosti propojené palety



Pokud vyberete možnost Povolit automatickou aktualizaci, pokaždé, když spustíte software, všechny propojené palety nástrojů budou aktualizovány tak, aby odpovídaly všem změnám provedeným na paletě nástrojů a jejímu obsahu v katalogu nástrojů.

Použití nástroje v pracovním prostoru aplikace AutoCAD Architecture

Použijte tento postup pro použití nástroje z katalogu nástrojů v pracovním prostoru aplikace AutoCAD Architecture 2011. Je možné také kopírovat nástroje uložené v balíčku nástrojů do palety nástrojů v sadě palet nástrojů.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Otevřete katalog nástrojů obsahující nástroj, který chcete použít. Pokud je nástroj umístěn v určité kategorii katalogu, otevřete tuto kategorii.
3. Posuňte ukazatel nad ikonu i-drop® vedle nástroje, takže se obrázek ukazatele změní na nástroj kapátko ( ).

   Kopírování více položek zároveň provedete pomocí podržení klávesy *CTRL* za současného klepnutí na každou položku, poté umístěte kapátko nad každou

vybranou položku. Je také možné vybrat všechny nástroje v aktuální kategorii pomocí klepnutí pravého tlačítka myši a klepnutím na tlačítko Vybrat vše.

4 Přetáhněte kapátko podle zamýšlené akce:

Chcete-li…	**Pak…**
hned použít nástroj	klepněte na kapátko a přetáhněte je do kreslicí plochy.
uložit propojenou kopii nástroje do palety nástrojů v sadě palet nástrojů	klepněte na kapátko a přetáhněte je do palety v sadě nástrojů palety. **POZNÁMKA** Propojená kopie bude vytvořena pouze v případě, že katalog nástrojů byl nastaven jako propojený. Pokud je katalog nástrojů nastavený jako nepropojený, všechny nástroje z katalogu budou vloženy do sady palety nástrojů aplikace AutoCAD Architecture jako nepropojené. Další informace o propojování katalogů nástrojů naleznete v části Úprava vlastností katalogu nástrojů na straně 157.
vytvořit nepropojenou kopii nástroje na paletě nástrojů v sadě palet nástrojů	stiskněte a podržte klávesu *alt*. Klepněte na nástroj kapátko a přetáhněte jej do palety nástrojů v sadě nástrojů palety. **POZNÁMKA** Pokud je katalog obsahující nástroj nastaven jako nepropojený, není nutné podržet klávesu *alt* při přetažení nástroje. Nástroj bude vložen jako nepropojený v každém případě.

POZNÁMKA Pokud paleta nástrojů nepřijme nástroj, může to být proto, že paleta je nastavena tak, aby povolila aktualizace pouze z propojených palet z katalogu nástrojů. Pro kontrolu klepněte pravým tlačítkem myši na paletu, klepněte na položku Vlastnosti a podívejte se na nastavení volby Aktualizovat z. Pokud je vybrána volba Aktualizovat z, paleta je propojená s paletou v katalogu nástrojů. Pro zrušení propojení vymažte volbu Aktualizovat z.

Kopírování palety nástrojů do pracovního prostoru aplikace AutoCAD Architecture

Použijte tento postup k uchovávání kopie palety nástrojů v sadě palet nástrojů.

Je možné vytvořit propojenou nebo nepropojenou kopii palety nástrojů. Propojená kopie zůstává spojená s originálem v katalogu nástrojů, takže je možné snadno aktualizovat kopii podle všech změn provedených v originále. Nepropojená kopie je považována za novou paletu nástrojů, bez vztahu k originálu. Další informace o propojených nebo nepropojených paletách nástrojů najdete v Používání položek katalogu nástrojů na straně 143.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Otevřete katalog nástrojů obsahující paletu nástrojů, která má být zkopírována to sady palet nástrojů. Pokud je paleta umístěna v určité kategorii katalogu, otevřete tuto kategorii.
3. Posuňte ukazatel nad ikonu i-drop® vedle palety nástrojů, takže obrázek ukazatele se změní na kapátko ( )

   Pro zkopírování více palet nástrojů současně stiskněte a podržte klávesu *CTRL* a přitom klepněte na každou paletu, poté posuňte kapátko nad některou vybranou paletu.

4 Přetáhněte kapátko podle zamýšlené akce:

Chcete-li…	Pak…
zachovat propojenou kopii palety nástrojů v sadě palet nástrojů	Klepněte na kapátko a přetáhněte je do palety nástrojů v sadě palet nástrojů. **POZNÁMKA** Propojená paleta bude vytvořená pouze tehdy, když katalog nástrojů je nastaven jako propojený. Pokud byl katalog nastaven jako nepropojený, každá paleta z tohoto katalogu bude vložena jako nepropojená paleta nástrojů do sady palet nástrojů aplikace AutoCAD Architecture. Další informace o propojení katalogů nástrojů naleznete v části Úprava vlastností katalogu nástrojů na straně 157.
vytvořit nepropojenou kopii palety nástrojů v sadě palet nástrojů	Stiskněte a podržte klávesu *alt*. Poté klepněte na kapátko a přetáhněte je do palety nástrojů v sadě palet nástrojů. **POZNÁMKA** Pokud katalog obsahující paletu byl nastaven jako nepropojený, není nutné držet *alt* při současném přetažení palety. Položka bude vložena jako nepropojená v každém případě.

Kopírování balíčku nástrojů do pracovního prostoru aplikace AutoCAD Architecture

Použijte tento postup pro kopírování balíčku nástrojů do palety v sadě palet nástrojů.

Je možné vytvořit propojené nebo nepropojené kopie nástrojů v balíčku. Propojená kopie zůstává spojená s originálem v katalogu nástrojů, takže je možné snadno aktualizovat kopii

podle všech změn provedených v originále. Nepropojená kopie je považována za nový nástroj bez vztahu k originálu. Další informace o propojených a nepropojených nástrojích naleznete v části Používání položek katalogu nástrojů na straně 143.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Otevřete katalog nástrojů obsahující balíček nástrojů, který má být zkopírován do sady palet nástrojů. Pokud je balíček nástrojů umístěn v určité kategorii katalogu, otevřete tuto kategorii.

3 Posuňte ukazatel nad ikonou i-drop® vedle balíčku nástrojů, takže obrázek ukazatele se změní na kapátko ( ).

Pro zkopírování více balíčku nástrojů najednou stiskněte a podržte klávesu *CTRL* a přitom klepněte na každý balíček; poté posuňte kapátko nad každý vybraný balíček.

4 Přetáhněte kapátko podle zamýšlené akce.

Chcete-li…	Pak…
uchovat propojené kopie nástrojů balíčku v sadě palet nástrojů	klepněte na kapátko a přetáhněte je do palety nástrojů v sadě palet nástrojů. **POZNÁMKA** Propojené nástroje budou vytvořeny pouze tehdy, když katalog nástrojů je nastaven jako propojený. Pokud je katalog nastaven jako nepropojený, každý nástroj v tomto balíčku bude vložen jako nepropojený balíček nástrojů do sady palet nástrojů aplikace AutoCAD Architecture. Další informace o propojení katalogů nástrojů naleznete v části Úprava vlastností katalogu nástrojů na straně 157.
vytvořit nepropojené kopie nástrojů z balíčku v sadě palet nástrojů.	stiskněte a podržte klávesu *alt*. Poté klepněte na kapátko a přetáhněte je do palety nástrojů v sadě palet nástrojů.

Chcete-li…	Pak…
	POZNÁMKA Pokud katalog obsahující balíček byl nastaven jako nepropojený, není nutné držet klávesu *alt* při současném přetažení palety. Položka bude vložena jako nepropojená v každém případě,

Aktualizování propojených nástrojů

Použijte tento postup pro kopírování balíčku nástrojů do palety v sadě palet nástrojů.

- V sadě palet nástrojů klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj, který chcete aktualizovat, a klepněte na volbu Aktualizace nástroje.
  Pokud volba Aktualizace nástroje není v místní nabídce, klepněte na tlačítko Vlastnosti. Potom v tabulce Vlastnosti nástroje vyberte volbu Aktualizovat z.

Aktualizace propojených palet nástrojů

Použijte tento postup pro aktualizaci propojené palety nástrojů s obsahem zdrojové kopie v katalogu nástrojů.

- V sadě palet nástrojů klepněte pravým tlačítkem na paletu nástrojů, kterou chcete aktualizovat, a klepněte na tlačítko Aktualizovat paletu.
  Pokud není v místní nabídce volba Aktualizovat paletu, klepněte na tlačítko Vlastnosti Potom, v tabulce Vlastnosti palety nástrojů vyberte volbu Aktualizovat z.

Specifikace možností aktualizace pro propojené palety nástrojů

Použijte tento postup pro určení, jestli propojená paleta nástrojů a její nástroje budou aktualizovány z katalogu nástrojů při spuštění aplikace AutoCAD Architecture 2011.

1. V sadě palet nástrojů klepněte pravým tlačítkem na požadovanou paletu nástrojů a klepněte na tlačítko Vlastnosti.

2 Vyberte volbu Automatická aktualizace:

Chcete-li…	Pak…
paletu nástrojů a všechny její nástroje automaticky aktualizovat při spuštění aplikace AutoCAD Architecture 2011	vyberte příkaz Povolit automatickou aktualizaci. **POZNÁMKA** Volba Aktualizovat z musí být také vybrána, aby byla povolena automatická aktualizace.
neautomatická aktualizace palety nástrojů.	zrušte volbu Povolit automatickou aktualizaci.

3 Klepněte na tlačítko OK.

Práce s více okny Prohlížeče obsahu najednou

Je možné otevřít více než jednu kopii Prohlížeče obsahu a je možné přemístit nebo kopírovat položky jejich přetažením mezi okny. Je možné kopírovat palety nástrojů, balíčky nástrojů a nástroje, není možné kopírovat katalogy nástrojů do jiných oken Prohlížeče obsahu. Katalogová knihovna může být otevřená vždy jenom jedna.

Pro přetažení položek katalogu nástrojů mezi okny Prohlížeče obsahu platí následující pravidla:

- Pokud je v každém okně Prohlížeče obsahu otevřený jiný katalog, přetažením se položka zkopíruje do nového umístění a původní položka zůstává na místě.
- Pokud je v obou oknech Prohlížeče obsahu otevřený stejný katalog, přetažením položek z jednoho okna do druhého (např. z jedné kategorie do druhé) se položka přemístí a původní položka zmizí.

Pokud je ten samý katalog otevřený ve více oknech současně, po přidání položky do katalogu se aktualizují zobrazení katalogu ve všech otevřených oknech Prohlížeče obsahu.

Otevření dalších oken Prohlížeče obsahu.

Je možné otevřít novou instanci Prohlížeče obsahu stisknutím kláves *CTRL+N* v Prohlížeči obsahu. Je možné také otevřít určitý katalog nástrojů, paletu nástrojů nebo balíček nástrojů v novém okně Prohlížeče obsahu.

Zavření oken Prohlížeče obsahu.

Zavření jednoho okna Prohlížeče obsahu nemá vliv na ostatní okna Prohlížeče obsahu. Je možné zavřít všechna otevřená okna Prohlížeče obsahu najednou klepnutím pravým tlačítkem myši na záhlaví kteréhokoli okna a vybráním volby Zavřít všechna okna.

Otevření katalogu nástrojů v novém okně Prohlížeče obsahu

Použijte jeden z následujících postupů k otevření katalogu nástrojů v novém okně Prohlížeče obsahu nebo k zobrazení otevřeného katalogu v novém okně Prohlížeče obsahu.

- Otevřete katalogovou knihovnu v pravém podokně okna Prohlížeče obsahu, klepněte pravým tlačítkem myši na katalog, který má být otevřen, a klepněte na volbu Otevřít v novém okně.
- Pokud je katalog nástrojů již otevřen v pravém podokně okna Prohlížeče obsahu, klepněte pravým tlačítkem myši na prázdnou plochu v katalogu a klepněte na volbu Nové okno.
  Je možné otevřít určitou kategorii katalogu nástrojů v novém okně Prohlížeče obsahu otevřením kategorie.

Otevření katalogu v novém okně Prohlížeče obsahu

Použijte tento postup pro otevření této palety nástrojů nebo balíčku nástrojů v novém okně Prohlížeče obsahu.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Otevřete katalog obsahující požadovanou paletu nástrojů nebo balíček nástrojů. Pokud je položka umístěna v určité kategorii katalogu, otevřete tuto kategorii.
3. Klepněte pravým tlačítkem na paletu nástrojů nebo balíček nástrojů a klepněte na položku Otevřít v novém okně.

Přetažení položek katalogu mezi jednotlivými okny Prohlížeče obsahu

Použijte tento postup pro přemístění nástrojů, palet nástrojů nebo balíčků nástrojů z jednoho umístění v katalogu do druhého přetažením mezi okny Prohlížeče obsahu.

Přemístění položky ji odstraní z původního umístění, zatímco kopírováním se originální položka uchová.

POZNÁMKA Abyste přemístili položku, je nutné, abyste měli přístup s právem zápisu do původního katalogu.

1. Otevřete dvě okna Prohlížeče obsahu.
2. Zobrazte katalog, který chcete přemístit nebo kopírovat v prvním okně Prohlížeče obsahu.
3. Otevřete druhé okno Prohlížeče obsahu, otevřete katalog, kategorií, paletu nástrojů nebo balíček nástrojů, do kterých má být položka odeslána (pouze nástroje mohou být odeslány do palet a balíčků).
4. V prvním okně Prohlížeče obsahu přesuňte ukazatel nad ikonu i-drop spojenou s položkou, která má být přemístěna, takže obrázek ukazatele se změní na nástroj kapátko ( ).

Chcete-li…	**Pak…**
přesunout položku do jiného umístění ve stejném katalogu.	klepněte pravým tlačítkem myši na a přetáhněte položku do cílového katalogu nebo kategorie v druhém okně Prohlížeče obsahu a klepněte na tlačítko Kopírovat sem.
kopírovat položku do jiného umístění ve stejném katalogu	podržte klávesu *CTRL*, poté stiskněte tlačítko a přesuňte položku do druhého okna Prohlížeče obsahu na její místo v katalogu nebo kategorii.
přesunout položku do jiného katalogu	stiskněte klávesu *CTRL;* poté klepněte na tlačítko a přetáhněte položku do jejího cílového katalogu nebo kategorie v druhém okně Prohlížeče obsahu.
kopírovat položku do jiného katalogu	klepněte na tlačítko a přetáhněte položku do jejího cílového katalogu nebo kategorie v druhém okně Prohlížeče obsahu.

Chcete-li…	Pak…
přesunout nástroj do palety nástrojů nebo balíčku nástrojů ve stejném katalogu	klepněte na tlačítko a přetáhněte položku do její cílové palety nebo balíčku v druhém okně Prohlížeče obsahu.
kopírovat nástroj do palety nástrojů nebo balíčku nástrojů ve stejném katalogu	stiskněte klávesu *CTRL;* poté klepněte na tlačítko a přetáhněte položku do její cílové palety nebo balíčku v druhém okně Prohlížeče obsahu.
přemístit nástroj do palety nástrojů nebo balíčku nástrojů ve stejném katalogu	stiskněte klávesu *CTRL;* poté klepněte na tlačítko a přetáhněte položku do její cílové palety nebo balíčku v druhém okně Prohlížeče obsahu.
kopírovat nástroj do palety nástrojů nebo balíčku nástrojů v jiném katalogu	klepněte na tlačítko a přetáhněte položku do její cílové palety nebo balíčku v druhém okně Prohlížeče obsahu.

Spuštění Prohlížeče obsahu z příkazového řádku systému Windows

Použijte tento postup pro otevření Prohlížeče obsahu z Příkazového řádku systému Windows, a to i v případě, že aplikace AutoCAD Architecture 2011 není právě otevřená.

1. Klepněte na tlačítko Start (Windows) ➤ Spustit.

   Umístění aplikace Příkazový řádek se liší v různých verzích systému Windows. Aplikace je nejspíše umístěna ve složce Programy nebo v nabídce Příslušenství, Programy.

2. V příkazovém řádku zadejte složku programu AutoCAD Architecture jako aktuální adresář.
3. Zadejte příkaz *aeccb*, volitelně včetně cesty ke katalogu, který chcete, aby Prohlížeč obsahu otevřel. Například:

aeccb "c:\my documents\autodesk\my content browser library\mycatalog\mycatalog.atc"

Vytvoření a uložení výkresů

4

Výkresy mají společné vlastnosti, které můžete určit při vytváření nového výkresu. Je možné zadat:

- šablonu, na které se má založit výkres, nebo vytvořit výkres, který není založen na šabloně,
- jednotky, měřítko, standard hladiny, styl klíče hladiny a výchozí vlastnosti zobrazení,
- možnosti, které řídí vlastnosti a chování výkresu.

Máte také několik možností pro uložení souborů pro použití s jinými aplikacemi. Tyto volby jsou užitečné, pokud pracujete s prodavači a konzultanty, kteří nepoužívají aplikaci AutoCAD Architecture.

O šablonách

Šablony obsažené v softwaru jsou soubory výkresů s předem definovaným nastavením. Předem definované nastavení zahrnuje jednotky výkresu, měřítko výkresu a velikost vykreslování poznámek. Tyto šablony lze použít k vytváření nových výkresů, aniž by bylo nutné provést nějaké další nastavení.

Šablony jsou nainstalovány ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Template*.

POZNÁMKA Složka šablony je standardně označena v systému Windows jako skrytá. K zobrazení skrytých složek aktivujte tuto volbu na kartě Pohled příkazem Možnosti složky v Průzkumníku Windows.

Šablony obsahují také předem definované konfigurace zobrazení. Konfigurace zobrazení umožňují vytvářet různá architektonická zobrazení, například půdorysy, výšky, 3D modely nebo schematická zobrazení. Další informace najdete v části Systém zobrazení na straně 777. Jestliže pracujete s projektem, jak je popsáno v části Správa výkresu na straně 289, můžete

přiřadit konfiguraci zobrazení přímo do projektu jako projektový standard. Další informace najdete v části Konfigurace Projektových norem na straně 598.

Jestliže jste novým uživatelem softwaru, doporučuje se pro vytváření výkresů použít šablonu. Vždy máte možnost šablonu změnit nebo vytvořit svou vlastní šablonu poté, co se blíže seznámíte se softwarem.

Šablonu je možné změnit tak, aby vyhovovala vašim podnikovým standardům, a to tím, že změníte nastavení a uložíte ji jako novou šablonu, nebo importujete nastavení do aktuálního výkresu z jiné šablony a uložíte aktuální výkres jako šablonu. Další informace o vytváření vlastních šablon naleznete v odstavci „Použití souboru šablon k započetí výkresu" v nápovědě aplikace AutoCAD. Další informace o importu nastavení zobrazení do vlastních šablon najdete v části Použití nastavení zobrazení v vícenásobných výkresech na straně 832 a Vytvoření a úprava konfigurace zobrazení na straně 809.

Vytvoření výkresu ze šablony

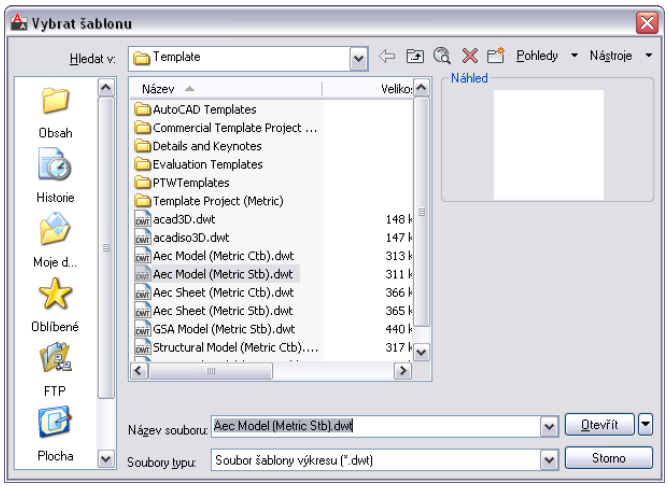
Tento postup slouží k vytvoření výkresu ze šablony. Šablony výkresů, které jsou k dispozici v softwaru, jsou umístěny ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Template*. Soubory šablon mají příponu dwt.

POZNÁMKA Informace o tom, jak se vytvoří výkres, který chcete mít v projektu, najdete v části Pracovní postupy v prostředí projektu na straně 289.

1 Klepněte na položku ➤ Nový ➤ Výkres.

POZNÁMKA Nezapomeňte k výběru šablony použít příkaz Nový v nabídce aplikace. Nová ikona na panelu nástrojů Rychlý přístup je ve skutečnosti zkratkou pro příkaz „RNový", který vytvoří nový výkres založený na výchozím souboru šablony. Můžete nakonfigurovat výchozí soubor šablony, který se používá pro RNový v dialogovém okně Možnosti. Další informace naleznete v položce „Příkaz RNový" v nápovědě aplikace AutoCAD.

2 Vyberte šablonu, kterou chcete použít, nebo klepněte na položku Nástroje
➤ Vyhledat a přejděte do šablon, které chcete použít.



3 Klepněte na tlačítko Otevřít.

K prohlédnutí nebo pro změnu výchozího nastavení výkresu pro jednotky, měřítko, hladiny a zobrazení, klepněte na tlačítko Nastavení výkresu na straně 191.

Vytvoření výkresu bez šablony

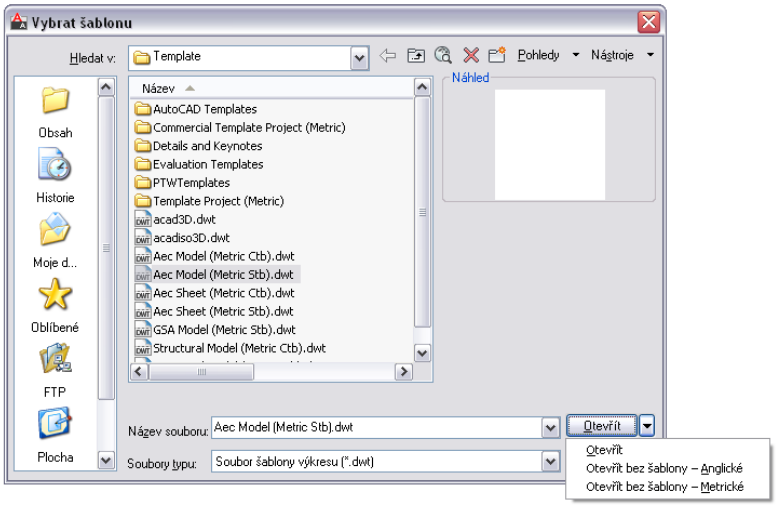
Použijte tento postup k vytvoření výkresu, který není založen na šabloně. Výkresy, které nejsou založené na šablonách, neobsahují vlastní nebo předdefinované nastavení, například konfigurace zobrazení nebo architektonické jednotky. Výkresy bez šablony používají nastavení určené v dialogovém okně nastavení výkresu.

Jestliže jste novým uživatelem, používejte k vytváření výkresů některou z poskytnutých šablon. Šablony používejte do té doby, než se naučíte bez problémů pracovat s konfiguracemi zobrazení a ostatními nastaveními. Poté co se více obeznámíte s programem, můžete vytvořit vlastní šablony a upravit si svoje vlastní nastavení výkresu. Další informace najdete v části Vytvoření výkresu ze šablony na straně 188.

POZNÁMKA Informace o o tom, jak vytvořit výkres a zařadit jej do projektu, najdete v části Pracovní postupy v prostředí projektu na straně 289.

1 Klepněte na položku ➤ Nový ➤ Výkres.

2 Klepněte na šipku vedle tlačítka Otevřít.



3 Vyberte položku Otevřít bez šablony – Britské jednotky pro zahájení výkresu v britských jednotkách nebo vyberte položku Otevřít bez šablony – Metrické jednotky pro zahájení výkresu v metrických jednotkách.

Další informace najdete v části Nastavení výkresu na straně 191.

Otevření starších výkresů

Při otevírání starších výkresů z dřívějších verzí mějte na paměti následující body:

- K aktualizování výkresu z předchozí verze do aktuální verze otevřete starší výkres a pak jej uložte. Při otevření výkresu z předchozí verze v novější verzi se zobrazí dialog s výzvou k provedení aktualizace. Jestliže výkres odkazuje na jiné starší výkresy, otevřete je a znovu uložte. Tím dojde k jejich aktualizaci v právě používané verzi aplikace.
- Jestliže se pokusíte upravit odkazující výkres v rámci staršího výkresu, budete požádáni o aktualizování odkazujícího výkresu k aktuální verzi. Doporučuje se, abyste použili stejnou verzi pro svoje externí reference a hostující výkresy.
- Jestliže otevřete převzatý výkres ve Správci stylů, výkres bude označen jako pouze pro čtení; styly z tohoto výkresu je možné zkopírovat do výkresu v novějších aktuálních

verzích. Jestliže zkopírujete styly z aktuální verze do převzatého výkresu, je nutné uložit převzatý výkres s novým názvem a ve formátu souboru aktuální verze.

- Otevřete a uložte starší výkres v aktuální verzi, jestliže ho chcete upravit v nástroji DesignCenter®.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Kdykoliv budete kombinovat výkres z předchozí verze s výkresem v aktuální verzi, měli byste napřed otevřít předchozí verzi výkresu a uložit ji. Například, před vložením výkresu jako bloku nebo připojením jako externí reference, otevřete výkres a uložte ho do podpory všech objektů do aktuální verze.

Uložení výkresu ve formátu souboru předchozí verze

Když výkres uložíte do formátu souboru předchozí verze, nebude zajištěna podpora všech objektů a vlastností. Máte možnost provést některou z následujících akcí:

- Uložte výkres ve formátu aktuálního vydání: všechny objekty a vlastnosti se uloží správně, ale výkres nemusí být kompatibilní se staršími verzemi.
- Použijte možnost Uložit výkres jako s volbou Pouze objekty aplikace AutoCAD. Další informace najdete v části Export výkresu do aplikace AutoCAD na straně 214. Chcete-li zobrazit objekty aplikace AutoCAD v předchozí verzi, přesvědčte se, že je nainstalován nejnovější nástroj Object Enabler dostupný na stránce *http://www.autodesk.com\enablers*.
- Uložte výkres ve formátu předchozí verze s proxy grafikou. Jestliže otevřete výkres v předchozí verzi, můžete si objekty AEC prohlížet jako proxy grafiku, nemáte ale možnost provádět jejich úpravy. Další informace najdete v části Generování proxy grafiky na straně 213.

Nastavení výkresu

Jestliže vytváříte výkres ze šablony, volby nastavení výkresu jsou většinou předdefinovány. Můžete použít toto nastavení nebo si je přizpůsobit podle potřeby. V jednotlivých výkresech můžete například chtít použít různá měřítka pro různé výkresy.

Když vytváříte výkres bez šablony, nastavení jako jsou standardy hladiny a styly klíčů hladin jsou automaticky importovány do výkresu. Další informace najdete v části Vytvoření výkresu bez šablony na straně 189.

Můžete určit jednotky výkresu, měřítko výkresu a volby hladiny jako výchozí nastavení pro výkres, který začínáte, a to se šablonou nebo bez ní. Jestliže uložíte nastavení specifikované jako výchozí, přepíše nastavení v šabloně.

Pokud nejste obeznámeni se systémem zobrazení nebo správou hladin, je možné si přečíst více v části Systém zobrazení na straně 777 a Správa hladin výkresu na straně 706, než zadáte možnosti hladin a zobrazení.

Určení jednotek výkresu

Použijte tento postup k určení jednotek výkresu v novém nebo existujícím výkresu. Jestliže změníte jednotky výkresu, můžete určit, zda existující objekty ve výkresu budou mít změněné měřítko podle nových jednotek, nebo si ponechají původní rozměr. Můžete také určit, zda vložené objekty z výkresu, které používají různé jednotky, budou změněny podle jednotek v aktuálním výkresu nebo zůstanou v jejich původní velikosti.

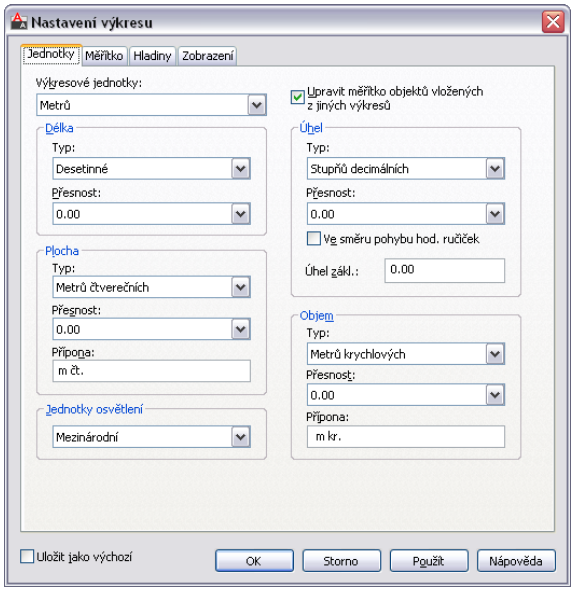
Můžete určit typ a přesnost pro lineární, úhlové, prostorové a objemové jednotky. Přesné hodnoty určují pouze počet desetinných míst zobrazených v rozhraní. Neurčují počet desetinných míst, který se používá v softwaru k provedení výpočtů.

Jestliže změníte jednotky výkresu, výchozí volby pod položkou Prostor a Objem se změní, aby se projevily změny v nových jednotkách výkresu. Volby měřítko výkresu v kartě Měřítko se také změní, aby se ve výkresu projevily nové jednotky.

1 Klepněte na možnost ➤ Pomůcky ➤ Nastavit výkres.

2 Klepněte na kartu Jednotky.

Zadání výchozích možností jednotek u aktuálního výkresu



3 Pod položkou Jednotky výkresu, vyberte požadované jednotky.

K dispozici jsou různé britské a metrické jednotky. Jednotky, které vyberete, určí měrnou jednotku, která reprezentuje každou jednotku ve vašem výkresu. Například pokud vyberete palce, každá jednotka výkresu je rovná jednomu palci.

4 Pro měřítka objektů, které jste vložili do aktuálního výkresu z výkresů s jinými jednotkami, vyberte položku Měřítka objektů vložených z jiných výkresů

Zrušte tuto volbu, abyste mohli vložit objekty v jejich původní velikosti, bez nutnosti změny rozměrů. Například, pokud byla položka, která je jeden palec dlouhá, vložena do kreslicí sady v milimetrech, toto nastavení změní měřítko položky na 25,4 mm délky, pokud je aktivováno. Pokud je toto nastavení vypnuto, zůstane dlouhé jednu jednotku (což nyní bude pouze jeden milimetr namísto jeden palec).

5 Pod položkou Délka vyberte typ jednotky a požadovanou přesnost.

6 Pod položkou Úhel vyberte typ úhlu a požadovanou přesnost.

Jestliže chcete měřit úhly po směru hodinových ručiček, místo proti směru hodinových ručiček, vyberte položku Po směru hodinových ručiček.

7 Pod položkou Základní úhel zadejte hodnotu pro výchozí 0 směr úhlu. Výchozí hodnota je 0 stupňů (Východ) a směr je proti hodinovým ručičkám.

Importované měřičské výkresy mohou obsahovat kreslicí instrukce, které mohou, z důvodu zajištění správné orientace dat, vyžadovat změnu úhlu.

Následující hodnoty se shodují s těmito směry:

Hodnota	Směr
0	Východ
90	Sever
180	Západ
270	Jih

8 Pod položkou Oblast vyberte typ oblasti a přesnost.

Jestliže nechcete použít výchozí příponu, která je zobrazena pro jednotky výkresů, které určíte, zadejte novou příponu.

9 Pod položkou Objem vyberte typ objemu a přesnost.

Jestliže nechcete použít výchozí příponu, která je zobrazena pro jednotky výkresů, které určíte, zadejte novou příponu.

10 V poli Jednotky osvětlení vyberte typ jednotek osvětlení.

11 Uložte nastavení jednotek:

Chcete-li…	Pak...
uložte nastavení jednotek jako výchozí nastavení pro nové výkresy tak, abyste mohli začít od začátku ze šablon, které neobsahují informace o nastavení výkresu	vyberte položku Uložit jako výchozí. Nastavení v kartách Měřítko a Hladiny jsou také uloženy jako výchozí nastavení.
uložte nastavení jednotek pouze pro aktuální výkres	zrušte položku Uložit jako výchozí a pak klepněte na položku Použít.

POZNÁMKA Pomocí možnosti Uložit jako výchozí můžete uložit jednu sadu výchozích měřítek výkresu na typ jednotky. Určete sadu výchozích britských měřítek výkresů a klepněte na položku Uložit jako výchozí. Poté, určete sadu výchozích metrických jednotek a klepněte znovu na položku Uložit jako výchozí. Jestliže začnete výkres bez šablony s britskými jednotkami, bude použito výchozí britské nastavení. Jestliže začnete výkres bez šablony s metrickými jednotkami, bude použito výchozí metrické nastavení. Jestliže začnete nový výkres se šablonou, uložená nastavení v rámci tohoto souboru šablony budou použitá bez ohledu na uložené výchozí nastavení.

12 Klepněte na tlačítko OK.

Jste vyzváni, abyste určili, zda má být měřítko existujících objektů v aktuálním výkresu upraveno podle nových jednotek.

13 Určete měřítko existujících objektů pro modelový prostor a výkresový prostor:

Chcete-li…	Pak...
nastavit měřítko všech objektů existujících ve výkresu tak, aby odráželo nové jednotky	vyberte možnost Znovu nastavit měřítko objektů modelového a výkresového prostoru.
nastavit měřítko objektů v modelovém prostoru tak, aby odráželo nové jednotky	vyberte možnost Znovu nastavit měřítko objektů modelového a výkresového prostoru.
nechat objekty v jejich aktuálním měřítku	vyberte možnost Nenastavovat znovu měřítko existujících objektů.

Vytvoření měřítek poznámek a jejich přiřazení ke konfiguracím zobrazení

Na kartě Měřítko můžete provádět tyto úkony:

- Zobrazit dostupná měřítka poznámek
- Vytvoření nových měřítek poznámek
- Přiřadit měřítko poznámky ke konfiguraci zobrazení

POZNÁMKA Na tomto místě nelze nastavit měřítko poznámky použité pro tento výkres. Informace o nastavení měřítka získáte v části Zadání měřítka poznámek na straně 3579.

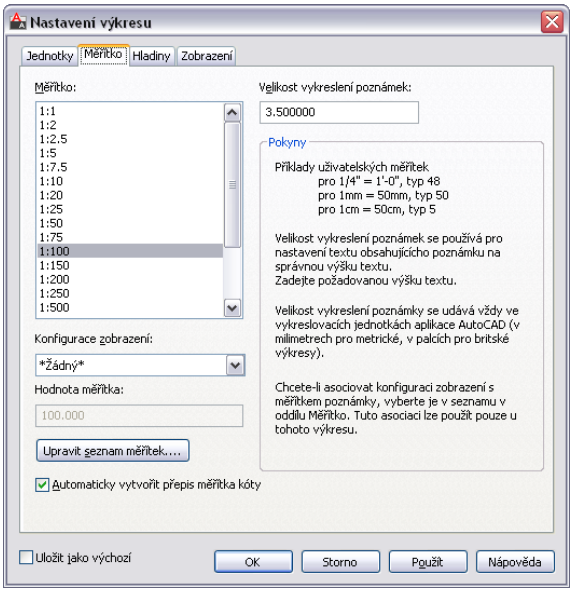
Měřítko poznámky určuje, kolik výkresových jednotek ve výkresu reprezentuje jeden palec (pro britské jednotky) nebo jeden milimetr (pro metrické jednotky) ve vykresleném výkresu. Měřítko výkresu 1/8"=1'-0" (nebo 1:96 – osm stop na palec krát 12 palců na stopu) ve výkresu, který má palce jako výchozí jednotky, znamená, že 8 stop ve výkresu odpovídá 1 palci nakreslenému v plánu. Rovněž, jestliže výkres má měřítko 1:200 a jednotky výkresu jsou milimetry, pak 200 milimetrů ve výkresu bude odpovídat jednomu milimetru nakreslenému v plánu.

Výšku textu poznámek při vykreslení určuje hodnota Velikost vykreslení poznámek vynásobená faktorem měřítka. Objekty závislé na měřítku ve výkresu jsou po vložení automaticky přizpůsobeny měřítku, aby se přizpůsobily jednotkám použitým ve výkresu. Jakýkoliv obsah, který vytvoříte, může být sestaven tak, aby využíval výhod těchto nastavení a byl ve správném měřítku.

1 Klepněte na možnost ➤ Pomůcky ➤ Nastavit výkres.

2 Klepněte na kartu Měřítko.

Zadání výchozích možností měřítka u aktuálního výkresu



3 V části Měřítko se zobrazují dostupná měřítka poznámek.

POZNÁMKA Hodnoty měřítek v seznamu odpovídají aktuálním jednotkám výkresu. Pokud chcete změnit jednotky výkresu, prohlédněte si Určení jednotek výkresu na straně 192.

4 Chcete-li měřítko poznámky přiřadit ke konkrétní konfiguraci zobrazení, vyberte nejprve požadované měřítko poznámky v seznamu Měřítko a poté zvolte v seznamu Konfigurace zobrazení příslušnou konfiguraci zobrazení, ke které má být toto měřítko přiřazeno.

U hodnoty měřítka se zobrazuje aktuálně použité měřítko poznámky pro tuto konfiguraci zobrazení.

5 Pro úpravu existujícího měřítka nebo přidání nového měřítka klepněte na položku Upravit seznam měřítka.

- Pokud chcete vybrat existující měřítko, musíte je napřed vybrat a pak klepnout na položku Upravit.
- Pro přidání nového měřítka klepněte na tlačítko Přidat a zadejte název zobrazení a hodnoty měřítka.
- Pro novou úpravu pořadí položek měřítka, použijte tlačítka Posunout nahoru a Posunout dolů.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Pokud chcete, aby měřítko kóty odpovídalo měřítku výkresu, zaškrtněte políčko Automaticky vytvořit přepsání měřítka kóty.

Přepsání použije faktor měřítka na vlastnosti stylu kóty.

POZNÁMKA Přepsání měřítka kót nemá vliv na kóty AEC přidané s nástroji, protože styl kót AEC závisí na aktivní zobrazovací reprezentaci. Další informace najdete v části Kóty AEC na straně 3299.

Jestliže zaškrtnutí políčka Automaticky vytvořit přepsání měřítka kóty zrušíte, nebudou přepsání aktuálního stylu měřítka kót ve výkresu použita automaticky.

8 Zadejte hodnotu pro položku Velikost vykreslení poznámek.

Velikost vykreslení poznámek je vždy měřena v milimetrech pro metrické výkresy a v palcích pro britské výkresy. Velikost vykreslení poznámek, násobené faktorem měřítka výkresu, určuje výšku textu vykreslených poznámek.

9 Uložit nastavení měřítka:

Chcete-li…	Pak...
uložte nastavení měřítka jako výchozí nastavení pro nové výkresy, které založíte od začátku nebo na základě šablon, které neobsahují informace o nastavení výkresu	vyberte položku Uložit jako výchozí. Nastavení v kartách Jednotky a Hladiny jsou také uloženy jako výchozí nastavení.
uložit nastavení měřítka pouze pro aktuální výkres	zrušte položku Uložit jako výchozí a pak klepněte na položku Použít.

POZNÁMKA Můžete uložit jedno výchozí měřítko výkresu nastavené na typ jednotky s volbou Uložit jako výchozí. Určete sadu výchozích britských měřítek výkresů a klepněte na položku Uložit jako výchozí. Dále určete sadu výchozích metrických měřítek a klepněte znovu na položku Uložit jako výchozí. Jestliže založíte výkres bez šablony s britskými jednotkami, bude použito výchozí britské měřítko. Jestliže založíte výkres bez šablony s metrickými jednotkami, bude použito výchozí metrické měřítko. Jestliže začnete nový výkres se šablonou, uložená nastavení v rámci tohoto souboru šablony budou použitá bez ohledu na uložené výchozí nastavení.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Jestliže také změníte jednotky výkresu, budete vyzváni, abyste určili, zda se pro existující objekty v aktuálním výkresu má změnit měřítko dle nových jednotek. Další informace najdete v části Určení jednotek výkresu na straně 192.

Určení Standardu hladiny a Stylu klíče hladiny

Použijte tento postup k určení standardu hladiny a stylu klíče hladiny k určení hladin, ve kterých jsou objekty ve výkresu umístěné. Můžete určit styl klíčů hladin k použití v aktuálním výkresu. Můžete také určit standard hladiny a styl klíčů hladiny, který bude importován když nastavujete nový výkres.

Existuje řada norem hladin a stylů klíčů hladin v souboru AecLayerStd.dwg, který je umístěn ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Layers*.

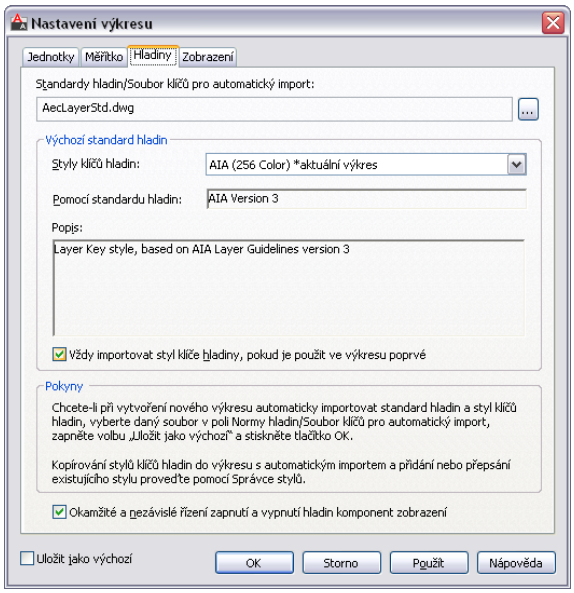
Standardně se soubor AecLayerStd.dwg (umístěný ve složce Layers zmíněné výše) načte automaticky. Tento soubor obsahuje standardy hladin a styly klíčů hladin.

POZNÁMKA Jestliže nejste obeznámeni s klíči hladin, můžete si přečíst přehled klíčování hladin, než nastavíte volby klíče. Další informace najdete v části Práce s položkou Klíče hladin na straně 745.

1 Proveďte některou z následujících akcí:

- Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ ➤ Vybrat standard hladin .
- Klepněte na možnost ➤ Pomůcky ➤ Nastavit výkres a klepněte na kartu Hladiny.

2 Zadání výchozích možností hladin u aktuálního výkresu



3 Pod položkou Standardy hladin/Soubor klíčů pro automatický import zadejte název standardů hladin výkresu (DWG nebo DWT), který chcete použít.

Klepnutím na tlačítko můžete soubor vyhledat procházením.

4 Pod položkou Výchozí standard hladin, vyberte ten styl klíče hladiny, který chcete použít ve vašem výkresu.

5 K dalšímu importu stylu klíčů hladin ze standardu hladiny, které jste určili na začátku každého režimu výkresu, vyberte položku Vždy importovat styly klíčů hladin, pokud je ve výkresu použita poprvé.

Jestliže vyberete tuto volbu v aktuálním výkresu, zkontrolujete, jestli existuje vybraný styl klíčů hladin. Jestliže existuje, bude datum a čas uložení porovnán s externím souborem. Jestliže externí styl klíčů hladin výkresu je novější, pak znovu importuje styl klíčů hladin jako standard Tato akce nastane vždy, když je soubor výkresu otevřen; proto k nastavení dalšího importu stylu klíčů hladin, musíte zavřít a znovu otevřít výkres.

6 Definujte zapnutí/vypnutí chování sekundárních komponent v rámci objektu.

Můžete umístit různé komponenty objektu AEC v různých hladinách. Tohoto se dosáhne pomocí vlastností zobrazení objektu. Aktuální styly klíčů hladin mohou například umístit stěnu na hladinu pojmenovanou A-stěna, mezitím definice materiálu stěny může umístit její vnitřní hranice na hladinu pojmenovanou A-stěna-komp. Vypnutí hladiny A-stěny může zejména celou stěnu (včetně jejich vnitřních hranic) skrýt, dokonce i když tyto komponenty byly přiřazeny do jiné hladiny. Volba bezprostředního a nezávislého zapínání/vypínání zobrazení nastavení komponent hladiny umožňuje komponentám vnitřních hranic na A-Stěna-komp zůstat viditelnými, i když primární hladina objektu (v tomto případě A-stěna) je vypnutá. V některých reprezentacích půdorysu může být toto chování žádoucí.

POZNÁMKA Zmrazení primární hladiny objektu (v tomto případě A-Stěna) způsobí, že celá stěna včetně jejích vnitřních hranic je neviditelná bez ohled na hodnotu tohoto nastavení. Toto nastavení se vztahuje pouze na stav hladiny Vyp.

Chcete-li...	Pak...
vypněte komponenty sekundárního objektu v různých hladinách, pokud hlavní komponent hladiny je vypnut	zrušte položku Okamžité a nezávislé zapnutí/vypnutí hladiny kontroly komponentů zobrazení.
zapněte a vypněte komponenty sekundárního objektu nezávisle na nastavení hlavního objektu komponenty hladiny	vyberte položku Okamžité a nezávislé zapnutí/vypnutí hladiny kontroly komponentů zobrazení.

7 **DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ** Jestliže vyberete položku Uložit jako výchozí, styl klíčů hladin, který jste vybrali je výchozí styl klíčů hladin pro všechny nové výkresy vytvořené bez šablony nebo ze šablon, které nemají přiřazené jiné výchozí standardy klíčů hladin.

Uložit nastavení hladiny:

Chcete-li…	Pak...
uložte nastavení hladiny jako výchozí nastavení pro všechny nové výkresy, které začnete bez šablony nebo ze šablon, které neobsahují informace o nastavení výkresu	zvolte možnost Uložit jako výchozí a klepněte na tlačítko OK. Nastavení v kartách Jednotky a Měřítko jsou také uloženy jako výchozí nastavení.
uložit nastavení hladiny pouze pro aktuální výkres	zrušte volbu Uložit jako výchozí a klepněte na tlačítko OK.

Jestliže také změníte jednotky výkresu, budete vyzváni, abyste určili, zda se pro existující objekty v aktuálním výkresu má změnit měřítko dle nových jednotek. Další informace najdete v části Určení jednotek výkresu na straně 192.

Zadávání výchozích reprezentací zobrazení

Použijte tento postup k určení výchozích reprezentací zobrazení objektů AEC. Můžete také určit výchozí konfiguraci zobrazení pro kartu Model a nové výřezy. Můžete navíc určit zda výkres použije svou vlastní konfiguraci zobrazení nebo konfiguraci zobrazení hostujícího výkresu, když je výkres odkazován jako rozvržení externí reference.

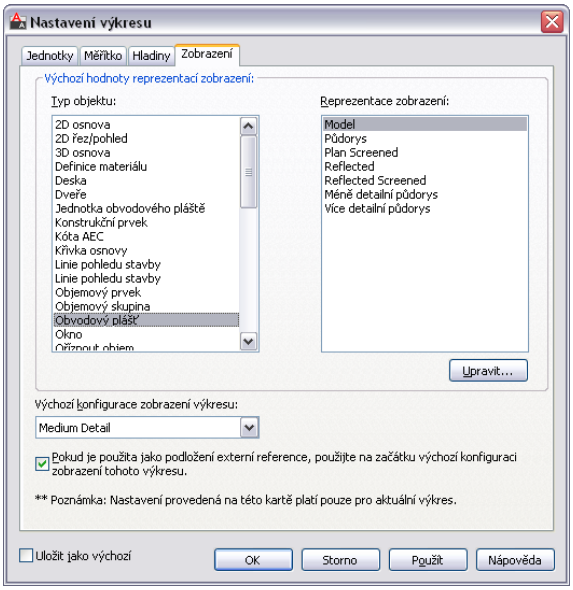
Možná bude pro vás lehčí vybrat a změnit reprezentace zobrazení pomocí Správce zobrazení. Další informace o systému zobrazení najdete v části Systém zobrazení na straně 777. Další informace o použití správce zobrazení najdete v části Správce zobrazení na straně 799.

POZNÁMKA Změny, které uděláte v kartě zobrazení se projeví pouze v aktuálním výkresu. Nové výkresy nejsou ovlivněny. Položka Uložit jako výchozí nemá na tuto kartu vliv.

1 Klepněte na možnost ➤ Pomůcky ➤ Nastavit výkres.

2 Klepněte na kartu Zobrazení.

Zadání výchozích možností zobrazení u aktuálního výkresu



3 Abyste udělali změny v reprezentaci zobrazení pro typ objektu, musíte ji napřed vybrat a pak klepnout na položku Upravit.

Všeobecné informace o reprezentacích zobrazení najdete v části Reprezentace zobrazení na straně 789. Další informace o vlastnostech zobrazení typu objektu, naleznete v kapitole o důležitém objektu. Například informace o vlastnostech zobrazení stěny najdete v části Zadání vlastností zobrazení stylu stěny na straně 1294.

4 Vyberte konfiguraci zobrazení pro položku Výchozí konfigurace zobrazení.

Konfigurace zobrazení je použita na kartu Model a nové výřezy v rozvržení výkresového prostoru.

5 Je-li výkres v hostujícím výkresu odkazován jako přepsání externí reference, ale v aktuálním výkresu chcete použít konfiguraci zobrazení, vyberte možnost „Je-li použito jako přepsání externí reference, použijte nejprve tuto konfiguraci výchozího zobrazení výkresu“.

Zrušte tuto volbu, pokud chcete objekty v aktuálním výkresu použít v konfiguraci zobrazení hostitelského výkresu, jestliže je aktuální výkres v externí referenci hladiny.

Další informace o překrytí externích referencí ve výkresech naleznete v části „Reference ostatních souborů výkresu (Xref)“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Jestliže také změníte jednotky výkresu, budete vyzváni, abyste určili, zda se pro existující objekty v aktuálním výkresu má změnit měřítko dle nových jednotek. Další informace najdete v části Určení jednotek výkresu na straně 192.

Určení možností AEC

V dialogu Možnosti AutoCAD je několik karet, kde můžete vybrat specifické možnosti AEC. Toto nastavení můžete použít k určení výchozích hodnot pro několik architektonických objektů, pro určení umístění a typu obsahu souborů a k řízení výkonu, zatímco pracujete v architektonických výkresech.

Změna nastavení Editoru AEC

Použijte tento postup k určení nastavení a k řízení následujících aspektů softwaru:

- zobrazení diagnostických zpráv a návodů k řešení
- umístění dialogových oken a prohlížečů na obrazovce
- zachování hladiny, barvy a typu čáry objektů při exportu do aplikace AutoCAD nebo souboru DXF

Pro zvýšení kreslicího výkonu můžete omezit počet bodů uchopení, které vytváří určité reprezentace zobrazení, a můžete omezit čas načítání hladiny položky Správce hladin.

Můžete také určit nastavení pro barvy uzlu a určit, zda se dynamické kóty objeví, pokud vyberete a pohnete uzly, abyste změnili geometrii objektu.

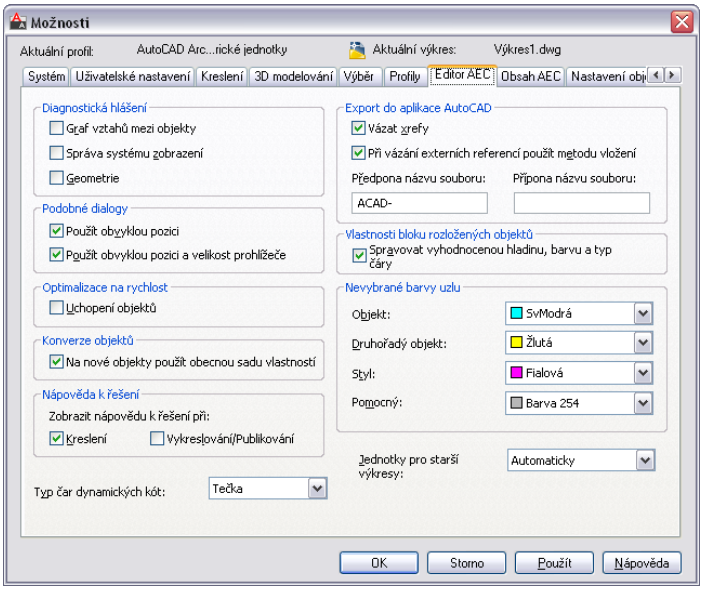
Nastavení editoru AEC, které jste specifikovali, je uloženo v registru systému Windows®.

1 Klepněte na tlačítko ➤ Možnosti.

Můžete také zobrazit dialogové okno Volby, pokud klepnete pravým tlačítkem do oblasti příkazového řádku a klepnete na položku Volby.

2 Klepněte na kartu Editor AEC.

Zadání výchozích možností nástroje Editor AEC u aktuálního výkresu



3 Pod položkou Diagnostické zprávy vyberte v příkazovém řádku volby pro zobrazení diagnostických zpráv:

Chcete-li…	Pak...
zobrazit data o vztahu mezi objekty ve výkresu	vyberte položku Graf vztahů mezi objekty.
zobrazit položku Chyby systému zobrazení	vyberte položku Správa systému zobrazení.
zobrazit specifické data geometrie objektu	Vyberte položku Geometrie.

Všechny diagnostické zprávy jsou standardně vypnuty.

4 Pod položkou Dialogy podobných účelů vyberte volby pro výchozí pozice dialogových oken a prohlížečů:

Chcete-li…	Pak...
použít na obrazovce společnou pozici pro podobné dialogové okna	vyberte položku Použít společnou pozici. Nějaká dialogová okna, jako jsou ta, co obsahují vlastnosti stylu,

Chcete-li…	Pak...
	jsou vždy zobrazena ve středu obrazovky, bez ohledu na toto nastavení.
použít společnou pozici pro podobné prohlížeče	vyberte možnost Použít obvyklou pozici a velikost prohlížeče. Některé prohlížeče se neřídí tímto nastavením.

5 K omezení, které způsobí, že odezva reprezentací zobrazení nastane pouze při uchopení objektu typu Uzel a Vložit, použijte položku Optimalizovat na rychlost, Uchopení objektu.

Toto nastavení ovlivní schodiště, zábradlí, hranice prostoru, vícepohledový blok, řez a výsledek ořízntutého objemu (ořízntutí budovy) objektů.

6 Pod položkou Konverze objektů vyberte položku Použít obecné vlastnosti sad na nové objekty, jestliže si přejete obecné sady vlastností automaticky použít na nové objekty, když se použijí vlastnosti nástroje.

Když použijete vlastnosti nástroje na objekt ve výkresu, výsledkem často může být nový objekt. Například, jestliže použijete vlastnosti nástroje dveře do existujícího okna, vytvoří se nový objekt dveří v místě existujícího okna. Pokud bude toto nastavení zapnuto, jakékoliv sady vlastností které byly přiřazeny do existujícího okna, budou automaticky uchovány a použity do poskytnutých nových dveří, což zajistí, aby byly všechny definice sady vlastností v dotazu použity na oba typy objektů (v tomto případě, dveře a okna jsou vybrány v sadě vlastností karty).

7 V poli Nápověda k řešení určete, zda chcete u uvedených činností zobrazovat místní nápovědu. Ve výchozím nastavení je políčko Kreslení zaškrtnuto. Ve výchozím nastavení není políčko Vykreslování/publikování zaškrtnuto. Další informace najdete v části Tipy k řešení na straně 69.

8 Pod položkou Dynamické kóty typu čáry vyberte buď Plná nebo Tečkovaná čára.

Kóty označují aktuální hodnotu kóty upravovaného prvku. Například délku stěny, rozdíl mezi aktuální hodnotou a novým rozměrem založeným na pozici uzlu a celkovou hodnotu. Například, když vyberete a posunete prodlouženým uzlem na stěně, zobrazené kóty jsou aktuální délka, vzdálenost mezi aktuální délkou a délkou založenou na tom, kam pohnete uzlem a celkovou novou délkou stěny.

Dynamické kóty se zobrazí buď v plné nebo tečkované typu čáry založené na vaší volbě.

9 Jestliže chcete, aby byly všechny objekty z externě odkazovaného výkresu odkazované v exportovaném souboru začleněny do hostitelského výkresu, použijte příkaz Export do aplikace AutoCAD a možnost Použít metodu vložení při vázání Xref.

   Jestliže vyberete tuto volbu, jména odkazovaného výkresu budou zrušena, pokud bude vytvořen exportovaný výkres. Navíc, jejich hladiny a styly jsou začleněny do hostujícího výkresu. Například, všechny rozložené stěny, bez ohledu na jejich původ (hostitelský nebo externí referenci) jsou umístěné ve stejné hladině.

   Chcete-li při exportu souboru do aplikace AutoCAD nebo do formátu DXF zachovat identity externích referencí, jako například názvy hladin, zrušte zaškrtnutí políčka Použít metodu vložení při vázání Xref. Například bloky, které definují stěny v hostitelském výkresu jsou umístěny v rozloženém výkresu A-Stěny. Stěny jsou v připojeném odkazovaném výkresu umístěny na hladině, jejíž jméno je vytvořeno z jména výkresu a jména hladiny, jako je Výkres0A-stěna.

10 Zadejte předponu nebo příponu do souboru jména výkresu, jestliže je výkres exportován do výkresu aplikace AutoCAD nebo do souboru DXF.

11 Chcete-li při rozkládání objektů AEC zachovat jejich hladinu, barvu a typ čáry, vyberte v poli Vlastnosti bloku rozložených objektů možnost Spravovat vyhodnocenou hladinu, barvu a typ čáry.

   Když rozložíte objekt AEC, vytvoříte několik primitivních objektů seskupených v definici bloku. Pokud je tato volba vybrána, jakýkoliv objekt, jehož komponenta hladiny, barvy a typu čáry je nastavena podle bloku, vezme hladinu, barvu a typ čáry jako nadřazený objekt. Jestliže je tato volba zrušena, když rozložíte objekt, vlastnosti, které jsou podle bloku (DleBlok), zůstanou podle bloku. Zrušte tuto volbu, jestliže chcete rozložit definici bloku ještě dále.

12 Pod položkou Barvy nevybraných uzlů vyberte barvy, které chcete použít pro každý typ uzlu.

13 Pro určení měrných jednotek pro výkresy aplikace AutoCAD, které jsou otevřeny v softwaru, vyberte pro starší výkresy jednotky metrické nebo britské.

   Tato volba umožní programu ignorovat hodnotu proměnné MEASUREMENT aplikace AutoCAD, což zajistí, že při otevření výkresu AutoCAD v programu použije software správné jednotky. Jestliže chcete, aby výkresy aplikace AutoCAD použily jednotky, které jsou aktuální v softwaru.

14 Klepněte na tlačítko OK.

Změna nastavení obsahu AEC

Použijte tento postup k určení umístění souborů obsahu, které používá funkce Vlastní pohled aplikace AutoCAD DesignCenter, vyberte si mezi britským a metrickým obsahem a určete, zda se dialogové okno Upravit data vlastností zobrazí při vložení popisků výkazů. Můžete také určit umístění závislých souborů jako jsou styly nástrojů.

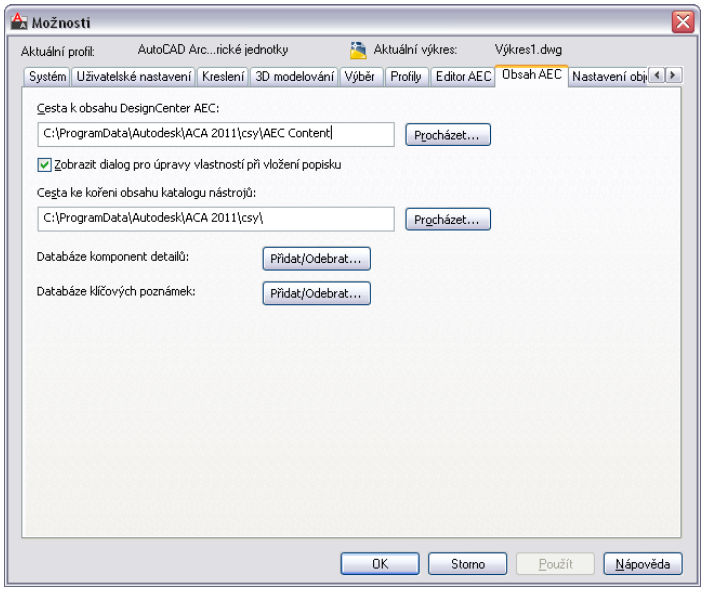
Nastavení obsahu AEC, který jste určili, je uložen v registru systému Windows®.

1 Klepněte na tlačítko ➤ Možnosti.

Můžete také zobrazit dialogové okno Volby, pokud klepnete pravým tlačítkem do příkazové oblasti řádku a klepnete na položku Volby.

2 Klepněte na kartu Obsah AEC.

Zadání výchozích možností nástroje Obsah AEC u aktuálního výkresu



3 Pod položkou DesignCenter AEC obsah cesty upravte cestu a umístění svých souborů obsahu nebo klepněte na položku Procházet k nalezení souborů obsahu.

4 K zobrazení dialogového okna Upravit data vlastností, když do výkresu vložíte štítek výkazu, vyberte položku Zobrazit dialog Upravit vlastnosti při vložení štítku.

   Když je tato volba vybrána, zobrazí se tabulka po každém umístění štítku, což vám umožní upravit hodnoty sady vlastností. Jestliže zrušíte tuto volbu, neobjeví se během značení žádné tabulky.

5 Pod položkou Kořenová cesta obsahu katalogu nástrojů upravte cestu a umístění vašich výkresů nebo klepněte na položku Procházet, abyste mohli vyhledat soubory.

   Proměnná %AECCONTENT_DIR%, se používá pro reference souborů závislých na nástrojích, aktualizuje se proto, abyste mohli použít cestu kterou určíte. Například <Styl href="*%AECCONTENT_DIR%\Styly dveří\StylyDveří.dwg*"/>.

6 Klepněte na položku Přidat/Odebrat vedle databáze komponent detailů pro přidání nebo odstranění dodatečné databáze komponent detailů.

7 Klepněte na položku Přidat/Odebrat vedle databáze klíčových poznámek pro přidání nebo odstranění dodatečné databáze klíčových poznámek.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Určení nastavení objektů AEC

Podívejte se na následující témata, abyste mohli určit volby AEC pro stěny, prostory a zobrazení zakřivených objektů:

- Parametry stěny na straně 1226
- Určení možností AEC pro schodiště na straně 2056
- Nastavení vztahů přilehlosti mezi povrchy prostoru na straně 3015
- Určení rozlišení zobrazení objektů s ploškami na straně 208

Určení rozlišení zobrazení objektů s ploškami

Použijte tento postup k určení odchylky plošky a k maximálnímu počtu plošek, které mohou být použity k zobrazení zakřiveného objektu jako je válcový objemový prvek nebo zakřivená stěna. Hodnoty které určíte, použijte na aktuální výkres.

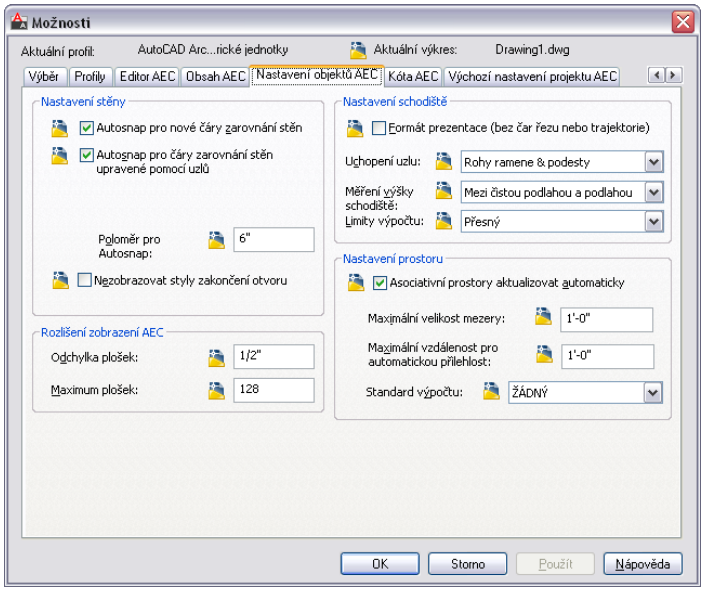
Číslo které určíte pro odchylku plošky udává maximální vzdálenost od tětivy k oblouku, tětiva je hranou, která je vytvořena z křivky plošky do opravdového matematického oblouku. Odchylka plošky musí být větší než nula (0). Nemá žádný horní limit.

1 Klepněte na tlačítko ➤ Možnosti.

Můžete také zobrazit dialogové okno Volby, pokud klepnete pravým tlačítkem do příkazové oblasti řádku a klepnete na položku Volby.

2 Klepněte na kartu nastavení objektu AEC.

Zadání výchozích možností v části Nastavení objektu AEC u aktuálního výkresu



3 Pod položkou Rozlišení zobrazení AEC, zadejte hodnotu pro odchylku plošky.

Výchozí hodnota je 1/2“ pro výkresy vytvořené z britských šablon a 12,7 mm pro výkresy vytvořené z metrických šablon. Hodnota, kterou jste zadali je uložena v proměnné AecFacetDev.

4 Zadejte maximální počet plošek, které mohou být použity k nakreslení zakřivených objektů.

Můžete zadat hodnotu mezi 100 a 10,000. Hodnota, kterou jste zadali, je uložena v proměnné AecFacetDev.

Pro nové výkresy je výchozí hodnota 128.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Změna výchozího nastavení projektu AEC

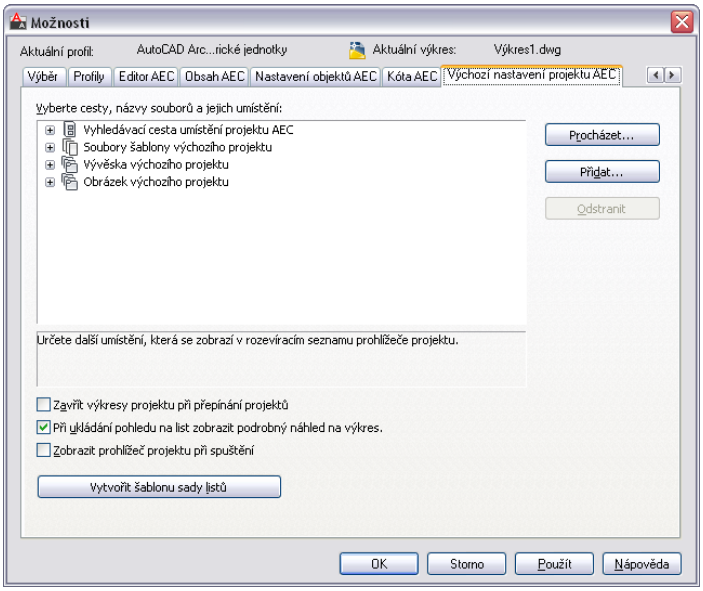
Použijte tento postup k určení výchozích složek, ve kterých software hledá projekty, palety, šablony a ostatní soubory projektu. Tato nastavení se používají k vytvoření nových projektů bez použití šablony. Jestliže je vytvořen nový projekt z šablony projektu, místo toho se použije nastavení šablony projektu.

1 Klepněte na tlačítko ➤ Možnosti.

Můžete také zobrazit dialogové okno Volby, pokud klepnete pravým tlačítkem na příkazový řádek a klepnete na položku Volby.

2 Klepněte na kartu Výchozí nastavení projektu AEC.

Zadání výchozích možností v části Výchozí hodnoty projektu AEC u aktuálního výkresu



3 Rozbalte kategorii a vyberte cestu.

4 Změnit, přidat nebo odstranit cestu:

Chcete-li…	Pak...
změnit aktuální cestu	vyberte cestu a klepněte na položku Procházet. Dostaňte se na novou cestu a klepněte na tlačítko OK.
přidat cestu do seznamu cest	vyberte kategorii a klepněte na tlačítko Přidat. Určete novou cestu a klepněte na tlačítko OK. Pokud je tlačítko Přidat nedostupné, můžete určit pouze jednu cestu pro tuto kategorii.
odstranit cestu	vyberte cestu a klepněte na položku Odstranit. Pokud je položka Odstranit nedostupná, můžete upravit cestu, ale nemůžete ji vymazat.

5 Vyberte položku Ukázat prohlížeč projektu při spuštění, pokud chcete aby se prohlížeč projektu otevřel, když otevřete software.

6 Průvodce vytvořením sady listů spusťte klepnutím na tlačítko Vytvořit šablonu sady listů.

Toto spustí průvodce, aby vám pomáhal při tvorbě vlastních Šablon sady listů k použití v projektech.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Sdílení výkresů s uživateli aplikace AutoCAD

Jsou dva způsoby, jak zpřístupnit výkresy uživatelům pracujícím s aplikací AutoCAD.

- Práce s grafikou proxy
- Export výkresů do souborů DWG nebo DXF aplikace AutoCAD

Metoda, kterou vyberete, závisí na software, který používají jiný uživatelé, jak se přesně musí výkres shodovat s původním výkresem a na konkrétních pohledech, které požadují ostatní uživatelé.

Zapnutí grafiky proxy

Jestliže ve výkresu zapnete grafiku proxy, uživatelé, kteří nemají aplikaci AutoCAD Architecture, ale mají jiný produkt založený na aplikaci AutoCAD (aplikaci AutoCAD 2000 nebo novější), mohou prohlížet a kreslit objekty AEC a data projektu.

Exportování do výkresů aplikace AutoCAD a do souborů DXF

Výkresy vytvořené v softwaru můžete exportovat do výkresů aplikace AutoCAD pro následující verze:

- AutoCAD 2007
- AutoCAD 2004 (včetně 2005 a 2006)
- AutoCAD 2000 (včetně 2000i a 2002)
- AutoCAD R14

Můžete také exportovat výkres do souboru výkresového formátu výměny (DXF). Soubor DXF je textový soubor, který obsahuje informace o výkresu, které mohou být čteny jinými aplikacemi CAD. Další informace o souborech DXF naleznete v odstavci „Soubory DXF“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

TIP Nejrychlejší způsob vyhledání a zobrazení tématu nápovědy aplikace AutoCAD je klepnout v okně nápovědy na kartu Hledat, zvolit možnost Hledat pouze nadpisy a zkopírovat a vložit nebo přímo zadat název tématu AutoCAD a klepnout na položku Zobrazit témata.

Můžete exportovat výkresy do následujících formátů DXF:

- Formát DXF pro aplikaci AutoCAD 2007
- AutoCAD 2004 DXF (včetně 2005 a 2006)
- AutoCAD 2000 DXF (včetně 2000i a 2002)
- Formát DXF aplikace AutoCAD verze 12

Exportování výkresu do výkresu aplikace AutoCAD nebo do souboru DXF vytvoří samostatný výkres, ve kterém všechny objekty AEC, jako jsou stěny, dveře, okna a střechy, jsou rozloženy do primitivních objektů AEC, jako jsou čáry, oblouky a 3D plochy. Výsledné objekty aplikace AutoCAD nemohou být načteny jako objekty aplikace AutoCAD Architecture. Exportujte výkresy aplikace AutoCAD Architecture do souboru DXF a neukládejte je jako soubory DXF.

POZNÁMKA Můžete otevřít soubory DXF vygenerované v dřívější verzi softwaru, pokud soubory neobsahují žádné objekty AEC. Soubory DXF obsahující objekty AEC nemohou být do softwaru importovány.

Srovnání metod sdílení výkresů

Následující tabulka uvádí seznam různých metod sdílení výkresů s uživateli aplikace AutoCAD.

Použijte velikost písmen	Grafika proxy	Object Enabler	Export do aplikace AutoCAD (DWG nebo DXF)
Použití objektů AEC v ostatních aplikacích založených na aplikaci AutoCAD	Pohled, vykreslení objektů AEC a data projektu; bez manipulace objektů	Pohled, vykreslení, manipulace s objekty AEC a data projektu	Pohled, vykreslení, manipulace rozložených objektů AEC
Stav objektů AEC v ostatních aplikacích	Objekty AEC jsou zobrazeny jako grafika proxy bez inteligence	Objekty AEC jsou spravovány jako inteligentní objekty	Bez objektů AEC
Více reprezentací objektů v různých výřezech	Ne	Ano	Jsou generovány samostatné kopie rozložení
Objekty AEC stále existují, i poté co jsou znovu otevřeny v softwaru	Ano	Ano	Ne
Výkresy použité v předchozí verzi	Ano	Ne	Ano

Generování proxy grafiky

Použijte tento postup k vytvoření grafiky proxy ve výkresu, abyste výkres zpřístupnili ostatním uživatelům, kteří nemají tento software.

Grafika proxy ukládá poslední prohlednutý obrázek objektů AEC, které nechá uživatelům prohlédnout si své výkresy bez změny původních objektů. Grafika proxy ukládá pouze reprezentace zobrazení pro aktuální aktivní výřez.

POZNÁMKA Výkres uložený se zapnutou grafikou proxy může mít značnou velikost, což může, v závislosti na komplexitě a hustotě výkresu, zpomalit kreslící výkon. Jestliže chcete sdílet výkres s ostatními uživateli, doporučuje se, abyste udělali kopii výkresu předtím, než zapnete grafiku proxy.

1. Upravte pohled, pro který chcete vytvořit grafiku proxy.
2. V příkazovém řádku zadejte **proxygraphics**.
3. Zadejte **1**.
4. Uložit výkres.
5. K vypnutí grafiky proxy zadejte **proxygraphics** a pak zadejte **0**.

Export výkresu do aplikace AutoCAD

Použijte tento postup k exportu výkresu vytvořeného v softwaru do aplikace AutoCAD. Tento proces vytváří nový výkres aplikace AutoCAD se všemi rozloženými objekty AEC. Původní výkres není ovlivněn.

Výsledný výkres aplikace AutoCAD může obsahovat velké množství primitivních objektů, což může ovlivnit výkon kreslení. Záleží to na velikosti a složitosti originálního výkresu.

POZNÁMKA Jestliže exportujete výkres do výkresu aplikace AutoCAD, všechny objekty AEC jsou rozloženy do primitivních objektů aplikace AutoCAD. Znovuotevřením souboru v softwaru se neobnoví tyto primitivní objekty do objektů AEC.

VAROVÁNÍ Při exportu výkresu obsahujícího pohledy Mview do aplikace AutoCAD R14 je v této aplikaci zachována pouze hladina, která byla aktivní během exportu. Veškeré neobdélníkové pohledy Mview (polygon nebo objekt) jsou převedeny na obdélníkové pohledy Mview.

1. Zvolte, zda chcete exportovat jedinou reprezentaci objektů AEC nebo všechny viditelné reprezentace.

Chcete-li…	Pak...
exportovat aktuální aktivní reprezentaci objektů AEC ve výkresu	aktivujte kartu Model. Budou generovány pouze reprezentace v aktuálně aktivním pohledu.

Chcete-li…	Pak...
exportovat všechny reprezentace objektů AEC ve výkresu	aktivujte libovolnou kartu rozvržení. Budou generovány reprezentace pro všechna rozvržení. **TIP** Výsledek toho je většinou duplikovaná grafika v kartě Model, což výkres znehodnotí.

Například, když vytváříte výkres pro konzultanta k použití připojené externí reference pozadí, měli byste v kartě aktivní model výřezu zobrazit horní pohled. Jestliže je vytváření výkresu použito k vytvoření rendrování, měli byste zobrazit izometrický pohled ve výřezu aktivní karty Model.

Pro vytvoření výkresu, který obsahuje přesnou grafiku, která se používá ve všech kartách rozvržení výřezů, aktivujte jakoukoliv kartu rozvržení. Tyto výkresy mohou být poslány na tiskárnu, například k nakreslení bez potřeby aplikace AutoCAD Architecture nebo nástroje Object Enabler.

2 Stisknutím klávesy F2 zobrazte příkazové okno.

3 Na příkazový řádek zadejte příkaz **-ExportToAutocad**.

Zobrazí se seznam s aktuálně aktivním nastavením exportu ze stránky možností Editoru AEC:

- Formát souboru
- Vázat externí reference
- Typ vázání
- Předpona názvu souboru
- Přípona názvu souboru

4 Případně můžete také na příkazový řádek zadat příkaz **AecToAcad**.

Další informace naleznete v části Export do aplikace AutoCAD v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

5 Chcete-li změnit formát souboru aplikace AutoCAD, do kterého má být výkres exportován, zadejte **F** (Formát) a stiskněte klávesu *ENTER*.

K dispozici jsou následující verze formátu souborů aplikace AutoCAD:

- AutoCAD 2007
- AutoCAD 2004 (včetně 2005 a 2006)

- AutoCAD 2000 (včetně 2000i a 2002)
- AutoCAD R14

6 Chcete-li určit, zda mají být při exportu výkresu vázány externí reference, zadejte **V** (Vázat externí reference), stiskněte klávesu *ENTER* a vyberte možnost **A** (Ano) nebo **N** (Ne).

POZNÁMKA Pro zachování vizuální věrnosti exportovaného výkresu je doporučeno zvolit možnost Ano. Vizuální věrnost lze ovlivnit exportem jednotlivých výkresů a jejich pozdější vazbou, protože při individuálním otevření může externí reference vypadat jinak, než v hostitelském výkresu.

7 Pokud chcete při exportu výkresu vybrat požadovaný typ vázání pro externí reference, zadejte **T** (Typ vázání) a zvolte některou z následujících možností:

Chcete-li…	Pak...
při vytváření exportovaného výkresu vyřadit názvy výkresů externích referencí a začlenit jejich hladiny a styly do hostitelského výkresu	zadejte **V** (Vložit). V tomto případě budou například všechny rozložené stěny umístěny ve stejné hladině, bez ohledu na jejich původ (hostitelský výkres nebo externí reference).
zachovat při vázání externích referencí jejich identity (například názvy hladin)	zadejte **V** (Vázat). V tomto případě budou například bloky, které definují stěny v hostitelském výkresu, umístěny v rozloženém výkresu u stěny A. Stěny jsou v připojeném odkazovaném výkresu umístěny na hladině, jejíž jméno je vytvořeno z jména výkresu a jména hladiny, jako je Výkres0A-stěna.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Jestliže chcete exportovat výkresy s více externími referencemi, je doporučeno zvolit možnost vázání. Mají-li externí reference stejný název, ale různá nastavení viditelnosti, dojde při použití možnosti vložení ke sloučení hladin a k použití nastavení první nalezené hladiny. To může vést k neočekávaným výsledkům v exportovaných výkresech, například ke zmizení objektů z výkresu. Možnost vázání zachová hladiny i jejich nastavení a tím zajistí, že nastavení viditelnosti zůstanou stejná jako ve zdrojovém výkresu.

8 Pokud mají být v exportovaném výkresu aplikace AutoCAD zachovány vlastnosti objektů, zadejte M (Zachovat) a stiskněte klávesu *ENTER*.

- Jestliže mají být vlastnosti objektů vyhodnoceny a přímo přiřazeny rozloženým objektům, zadejte **A** (Ano).
- Pokud mají objekty zůstat v blocích a jejich vlastnosti nastaveny na DleHlad a DleBlok, zadejte **N** (Ne).

9 Chcete-li vybrat předponu nebo příponu názvu výkresu, zadejte P (Předpona) nebo S (Přípona), stiskněte klávesu *ENTER* a zadejte požadovanou předponu nebo příponu.

10 Pokud chcete zadat název exportovaného výkresu aplikace AutoCAD a zahájit export, stiskněte klávesu *ENTER* a zadejte název souboru.

TIP Export do aplikace AutoCAD můžete také zahájit klepnutím na možnost ➤ Export ➤ AutoCAD a následným výběrem požadovaného formátu exportu. V tomto případě je k exportu použito nastavení definované na kartě Editor AEC v dialogovém okně Možnosti. Další informace najdete v části Změna nastavení Editoru AEC na straně 203.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Do položky softwaru Object Enabler byl přidán příkaz **-AecExportToAutoCAD**, což vám umožní exportovat výkres do formátu aplikace AutoCAD v rámci aplikace AutoCAD nebo jiných vertikálních aplikací založených na aplikaci AutoCAD.

Export výkresu do souboru DXF

Tento postup slouží k exportu výkresu, který byl vytvořen v aplikaci AutoCAD Architecture do souboru formátu výměny souboru (DXF). Soubor DXF je textový soubor, který obsahuje informace o výkresu, které mohou čteny jinými aplikacemi CAD. Další informace o souborech DXF naleznete v části „Soubory DXF“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

Můžete exportovat výkresy do následujících formátů DXF:

- AutoCAD 2007
- AutoCAD 2004 DXF (včetně 2005 a 2006)
- AutoCAD 2000 DXF (včetně 2000i a 2002)

■ Formát DXF aplikace AutoCAD verze 12

Export výkresů aplikace AutoCAD Architecture do formátu DXF poskytuje konzistentnější výsledky než uložení výkresů v podobě souborů DXF. Při exportu se vytvoří nový soubor DXF, který obsahuje všechny objekty AEC v rozložené podobě. Původní výkres není ovlivněn.

Výsledný výkres aplikace AutoCAD může obsahovat velké množství primitivních objektů, což může ovlivnit výkonnost kreslení. Záleží to na velikosti a složitosti originálního výkresu.

POZNÁMKA Jestliže exportujete výkres do souboru DXF, všechny objekty AEC jsou rozloženy do primitivních objektů aplikace AutoCAD. Znovuotevřením souboru v softwaru se neobnoví tyto primitivní objekty do objektů AEC.

1 Klepněte na možnost ➤ Export ➤ AutoCAD.

2 Vyberte formát DXF, který chcete použít.

3 Zadejte jméno souboru a pokud je to nezbytné určete cestu.

Výchozí název souboru obsahuje všechny předpony nebo přípony, které určíte na kartě Editor AEC dialogového okna Možnosti. Další informace najdete v části Změna nastavení Editoru AEC na straně 203.

4 Klepněte na tlačítko Uložit.

Vzájemná spolupráce s dalšími aplikacemi

5

Aplikace AutoCAD Architecture 2011 je kompatibilní s jinými softwarovými aplikacemi společnosti Autodesk (jako je Autodesk® Land Desktop nebo Autodesk® DWF™ Viewer) i s aplikacemi s certifikací IFC. Funkce interoperability rozšiřují použitelnost aplikace AutoCAD Architecture. Můžete například importovat data LandXML a využít topografické informace ke správnému umístění stavby.

Import a export souborů IFC

Formát IFC(Industry foundation classes) je založen na uznávaných mezinárodních ve stavebnictví a představuje řešení interoperability mezi různými softwarovými aplikacemi. Jeho použití snižuje ztráty informací při přenosu souborů.

Aplikace AutoCAD Architecture má certifikaci formátu IFC pro import a export souborů IFC verze 2x3. Lze rovněž importovat soubory IFC verze 2x2 a 2x, pokud jsou data kompatibilní s verzí 2x3 a vyhovují implementačním dohodám definovaným v koordinačním dokumentu verze IFC 2x3. Chcete-li získat podrobnější informace, přejděte na adresu *http://www.iai-international.org* a vyhledejte webový zdroj IfcWiki.

Certifikace formátu IFC vylepšuje možnosti sdílení projektových informací mezi různými obory a technickými aplikacemi po dobu projektu. Pomocí formátu IFC lze tyto výkresy exportovat do jiných aplikací s certifikátem IFC, které by jinak nemohly otevřít funkce DWG. Například modely staveb vytvořené v aplikaci AutoCAD Architecture jsou ukládány do souborů formátu DWG. Výkres lze exportovat ve formátu IFC. Podobně lze importovat soubor IFC k vytvoření a práci ve formátu DWG, který byl původně vytvořen v jiném formátu než DWG.

Vizuální věrnost trojrozměrných (3D) objektů zůstává v pohledech v modelu zachována. To znamená, že rozměry 3D objektů exportovaných do formátu IFC zůstanou zachovány. Objekty musí být v jednom modelu IFC rozměrově přesné, protože jsou sdíleny různými aplikacemi.

Informace o jiných způsobech sdílení výkresů s externími uživateli naleznete v části Sdílení výkresů s uživateli aplikace AutoCAD na straně 211.

Obecné informace o exportování souborů výkresu do IFC

Do formátu IFC lze exportovat pouze aktuálně aktivní výkres. V procesu exportu jsou generovány 2 soubory:

- Soubor IFC, který obsahuje informace zadané pro název a číslo projektu, cestu k souboru a externí reference (xref).
- Soubor PROTOKOLU, který obsahuje data o objektech a zeměpisných oblastech ve výkresu. Tento soubor je uložen ve stejném umístění jako soubor IFC.

Aktuální konfigurace zobrazení exportovaného výkresu definuje grafické informace a geometrii pro soubor IFC. Objekty, které se typicky budou zobrazovat v aktuální konfiguraci zobrazení, jsou exportovány bez ohledu na to, zda jsou jejich hladiny zmrazené nebo vypnuté. Další informace naleznete v části Reprezentace zobrazení na straně 789.

Export sady vlastností je možné provést jako IfcElementQuantity, pokud má objekt s definicí sady vlastností příponu IfcElementQuantity. Definice sady vlastností musí také obsahovat nejméně jeden název vlastnosti s hodnotou, například IfcQuantityArea, IfcQuantityCount nebo IfcQuantityLength. Tyto informace jsou zobrazeny na kartě Rozšířená data na paletě vlastností. Další informace naleznete v části Sady vlastností a definice sad vlastností na straně 3643.

K určení názvu a typu objektu pro každou exportovanou entitu IFC je možné použít sadu vlastností IfcBaseProperty. Tyto informace jsou také uloženy ve stejné sadě vlastností při importu souboru IFC.

Pokud chcete exportovat také informace o hranici prostoru, musí být prostory a jejich hranice nastaveny na možnost Asociativní. Jestliže existuje virtuální hranice – hranice mezi prostory nebo prostor, který nic neobsahuje – nakreslete kolem předpokládané hranice čáru a položku Ohraničené prostory nastavte na možnost Ano. Tento prostor bude exportován do IFC jako Virtuální hranice prostoru. Další informace naleznete v části Nastavení prostoru jako asociativního nebo neasociativního na straně 2901.

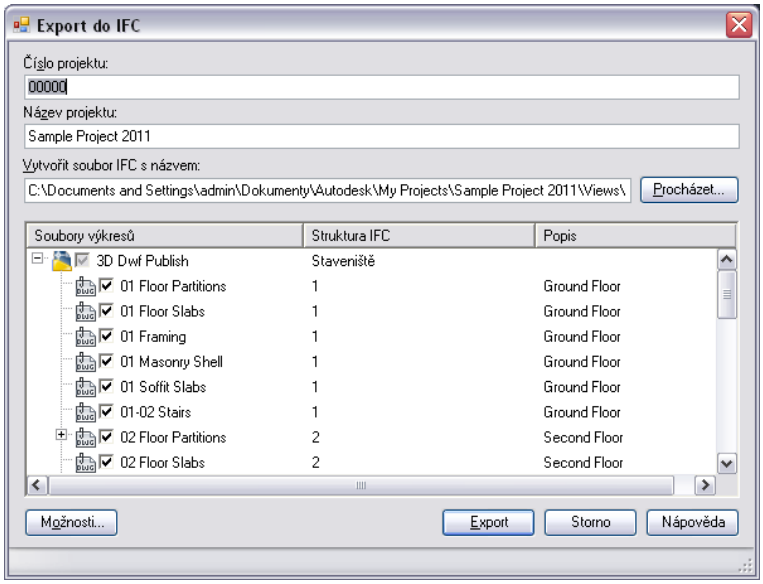
Chcete-li, aby export zachoval skutečný sever, musíte v dialogu Geografická poloha zadat hodnotu. Další informace získáte v části Zobrazení informací o zeměpisné poloze v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Projektové výkresy architektury AutoCAD

Při exportu výkresového souboru ze složky projektu aplikace AutoCAD Architecture bude výkresový soubor ve výchozím nastavení namapován na výkres (Ifc)Site, pokud výkres obsahuje alespoň jednu externí referenci. Soubor výkresu (Ifc)Site může obsahovat stavební objekty a geometrii staveniště, stejně jako externí reference.

V projektu se ve výchozím nastavení zobrazují identifikační informace včetně čísla projektu, názvu projektu a přiřazení na úrovni externích referencí, pokud vyberete projektový výkres pro export.

Vy určujete, které externí reference z projektového souboru budou exportovány a jak se budou v souboru IFC zobrazovat, přijetím přiřazení na výchozí úrovni nebo určením jiného popisku. Všechny výkresy, které jsou přiřazeny ke stejné struktuře IFC, jsou v souboru IFC exportovány do IfcBuildingStorey. Další informace o práci s projekty aplikace AutoCAD Architecture získáte v části Koncepce správy výkresu na straně 291.



Export výkresu z projektu aplikace AutoCAD Architecture

Tento postup slouží k exportu výkresu projektu jako souboru IFC. Na kartě Stavební objekty, Pohledy nebo Listy Navigátoru projektu vyberte výkres.

Externí reference v exportovaném výkresu jsou uvedeny v zobrazení stromové struktury pod názvem výkresu. V případě odeslání do výkresu jsou v dialogovém okně Export do

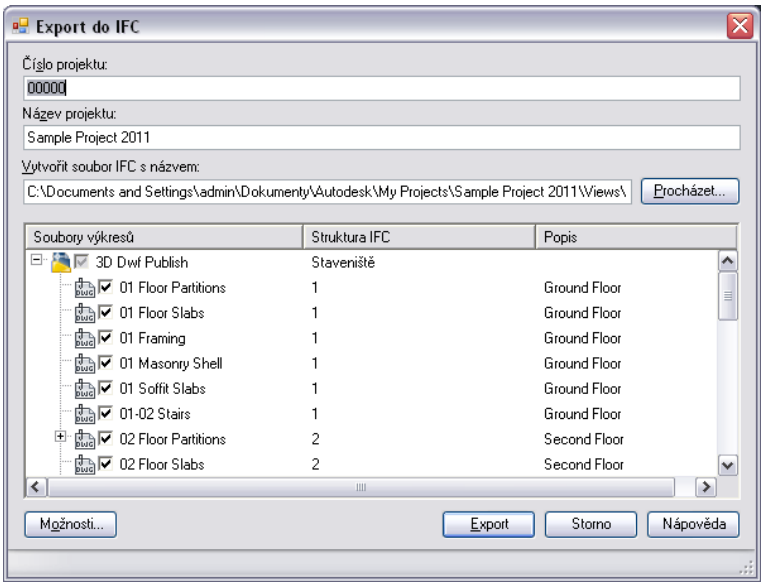
souboru IFC stínované. Další informace naleznete v části Než začnete: externí reference na straně 300.

Kdyby byly výkresy přiřazeny úrovním jako součást projektu aplikace AutoCAD Architecture, ve struktuře IFC se ve výchozím nastavení zobrazí odpovídající popisek. Jinak jsou ve výchozím nastavení mapovány na úroveň 1.

Pokud existují objekty, které chcete pro export klasifikovat jako jiný typ objektu, je nutné, aby byl výkres s klasifikovanými objekty uložen předem. Další informace naleznete v části Klasifikace objektů AEC pro export na straně 234.

1. Na kartě Stavební objekty, Pohledy nebo Listy v Navigátoru projektů otevřete výkres, který chcete exportovat jako soubor IFC.
2. Klepněte na možnost ➤ Exportovat ➤ IFC (Industry Foundation Classes).

   Případně můžete zadat na příkazový řádek příkaz -IfcExport a zvolit možnosti exportu.

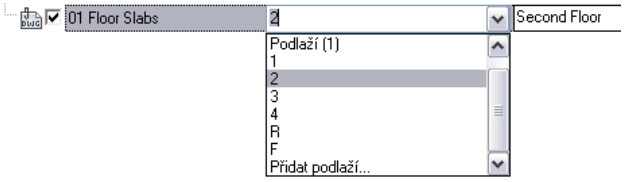


3. V dialogovém okně Export do souboru IFC se ve výchozím nastavení zobrazuje číslo a název projektu. V případě potřeby tyto hodnoty změňte.
4. Chcete-li změnit výchozí hodnotu pole Vytvořit název souboru IFC, zadejte nový název nebo klepněte na tlačítko Procházet, přejděte k požadovanému souboru a vyberte ho.

5 V části Výkresové soubory vyberte výkresové soubory, které chcete exportovat.

Pokud vyberete externí referenci na nejvyšší úrovni, budou vybrány všechny křížové reference vnořené do tohoto výkresu. Rozbalte horní úroveň a v případě potřeby vyberte externí reference samostatně.

6 Chcete-li změnit popisky vybraných souborů výkresu, klepněte na popisek ve sloupci Struktura IFC a v rozevíracím seznamu vyberte jinou úroveň nebo do pole zadejte text.



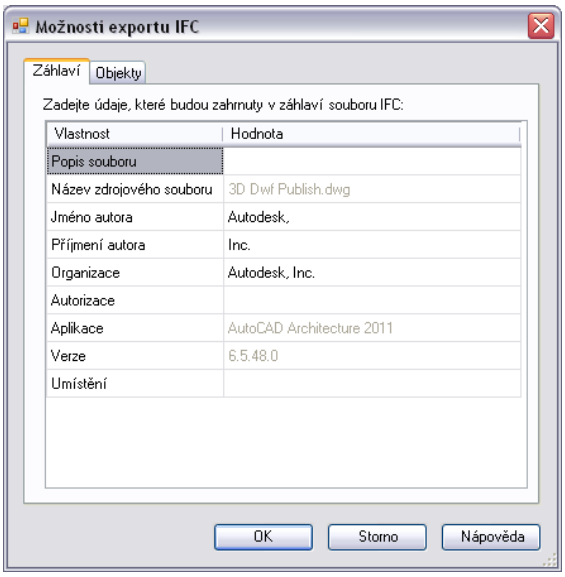
Chcete-li, aby se externí reference zobrazovaly v souboru IFC jako jiná úroveň, zadejte ve struktuře IFC jiné označující popisky. Zadáte-li pro několik externích referencí stejný identifikátor – například Úroveň (1), můžete objekty v těchto externích referencích sloučit do jednoho souboru IfcBuildingStorey.

7 Zadejte popis souboru pro export.

Můžete vybrat více výkresových souborů a změnit všechny popisky nebo popisy současně.

Určete možnosti exportu.

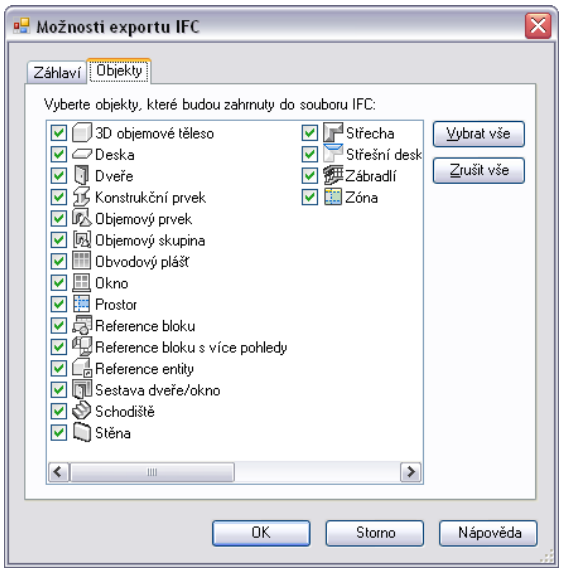
8 Klepněte na položku Možnosti a klepněte na kartu Záhlaví.



Na kartě Záhlaví dialogového okna Možnosti exportu IFC se zobrazí název výkresu, který je na obrazovce právě aktivní. Můžete přidat informace o výkresovém souboru, který má být exportován, například popis výkresu, jméno autora a název společnosti, údaje o ověření a zeměpisné umístění budovy. Na kartě Záhlaví můžete například zadat popis strukturálního výkresu jako strukturu pro obchodní budovu 152. Tyto informace se při prohlížení souboru IFC zobrazují v jeho záhlaví.

Do výkresu jsou ve výchozím nastavení exportována další data obsahující název zdrojového výkresového souboru a název a verzi aplikace, v níž byla vytvořena.

9 Zadejte informace, které mají být zahrnuty, a poté klepněte na kartu Objekty.



Máte možnost vybrat nebo vyloučit objekty pro export s výkresovým souborem. Při prohlížení souboru IFC budou jedinými zahrnutými objekty ty, které jste vybrali. Pro export můžete například vybrat objekty Deska a Konstrukční prvek a vyloučit z něj ostatní objekty.

Pokud pro objekty zadáte možnosti exportu, platí následující omezení:

- Klasifikace objektu má přednost nad typem objektu. Pokud například klasifikujete objemový prvek jako rampu a pak výkres exportujete, aniž by byl na kartě Objekty vybrán objemový prvek, nebude nově vytvořený objemový prvek do exportu zahrnut.
- Jakékoli změny provedené na některé kartě dialogového okna Možnosti exportu IFC se stanou novým výchozím nastavením.
- U objektů vybraných pro export musí být jejich vyjádření zobrazení aktivní ve stávající konfiguraci zobrazení.

10 Vyberte objekty, které chcete zahrnout, a klepněte na tlačítko OK.

11 Klepněte na tlačítko Exportovat.

Export samostatných výkresů

Výkresy vytvořené mimo projekt aplikace AutoCAD Architecture lze exportovat do souboru IFC s externími referencemi nebo bez nich.

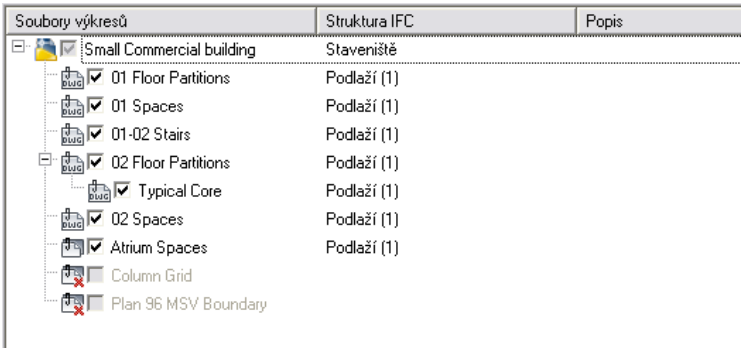
- Při exportu výkresového souboru, který obsahuje externí reference, je ve výchozím nastavení výkresový soubor namapován na soubor (Ifc)Site. Soubor (Ifc)Site může obsahovat stavební objekty a geometrii staveniště, stejně jako externí reference.
- Pokud exportujete výkres, který neobsahuje žádné externí reference, budou všechny objekty ve výkresu obsaženy v souboru (Ifc)Building. Soubor IFC nebude obsahovat místo IfcSite nebo IfcBuildingStorey. Bez místa IfcSite, informací o zeměpisném umístění, jako je zeměpisná šířka a zeměpisná délka, nelze export provést. Tyto informace jsou sledovány v souboru s příponou LOG. Další informace naleznete v části Obecné informace o exportování souborů výkresu do IFC na straně 220.

Export výkresu s externími referencemi

Tento postup slouží k exportu výkresu do souboru IFC a zahrnutí vybraných externích referencí. Exportovaný výkres musí být aktivní na obrazovce kreslení. Ve výchozím nastavení jsou mapovány na soubor (Ifc)Site.

Pokud existují objekty, které chcete pro export klasifikovat jako jiný typ objektu, je nutné, aby byl výkres s klasifikovanými objekty uložen předem. Další informace naleznete v části Klasifikace objektů AEC pro export na straně 234.

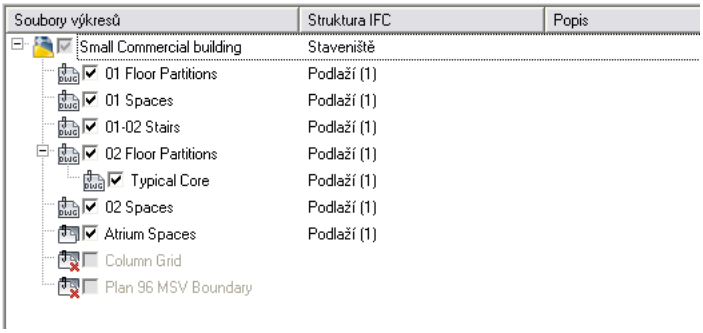
Externí reference obsažené v tomto výkresu jsou uvedeny ve stromovém zobrazení pod názvem výkresu a ve výchozím nastavení jsou namapovány na úroveň (1). Pokud ve výkresu externí reference chybí, nejsou k dispozici ani v dialogovém okně Export do souboru IFC. Ikona vedle názvu souboru udává, že v hostitelském výkresu není načtena externí reference.



1 Otevřete výkres, který chcete exportovat do souboru IFC.

2 Klepněte na možnost ➤ Exportovat ➤ IFC (Industry Foundation Classes).

Případně můžete zadat na příkazový řádek příkaz -IfcExport a zvolit možnosti exportu.



3 Do pole Číslo projektu v dialogovém okně Export do souboru IFC zadejte číslo projektu pro výkres.

4 Ve výchozím nastavení se v poli Název projektu zobrazuje název exportovaného výkresu. V případě potřeby toto nastavení změňte

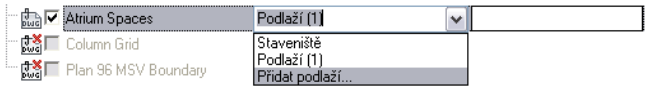
5 Chcete-li změnit výchozí hodnotu pole Vytvořit soubor IFC, klepněte na tlačítko Procházet, přejděte k požadovanému souboru a vyberte jej.

6 V části Výkresové soubory vyberte výkresové soubory, které chcete exportovat.

Pokud vyberete externí referenci na nejvyšší úrovni, budou vybrány všechny křížové reference vnořené do tohoto výkresu. Rozbalte horní úroveň a v případě potřeby vyberte externí reference samostatně.

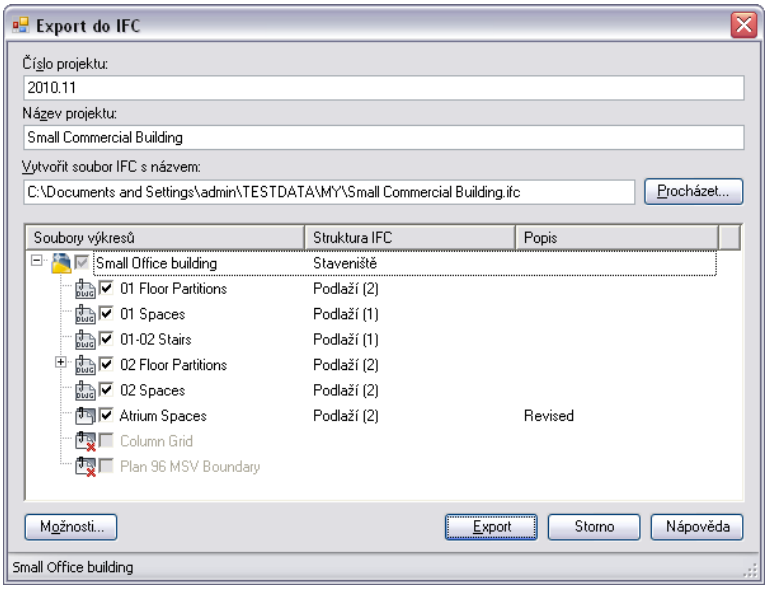
7 Chcete-li změnit popisek ve sloupci Struktura souboru IFC, vyberte nebo přidejte jinou úroveň z rozevíracího seznamu nebo do pole zadejte text.

Chcete-li, aby se externí reference zobrazovaly v souboru IFC jako jiná úroveň, zadejte jiné označující popisky. Zadáte-li pro několik externích referencí stejný identifikátor – například Úroveň (1), můžete objekty v těchto externích referencích sloučit do jednoho souboru IfcBuildingStorey.



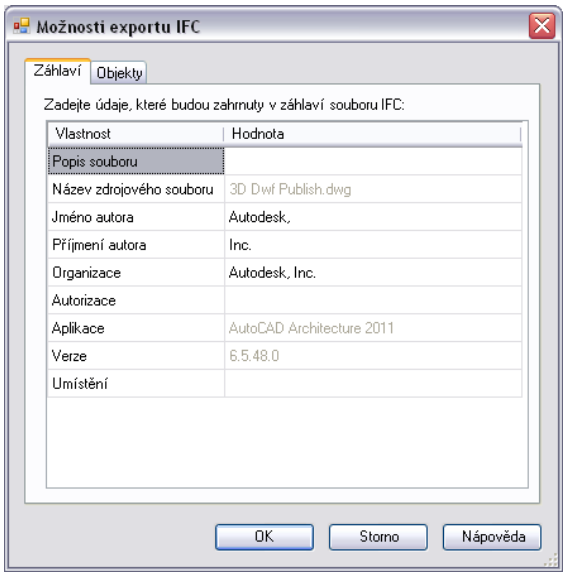
8 Zadejte popis souboru pro export.

Můžete vybrat více výkresových souborů a změnit všechny popisky nebo popisy současně.



Určete možnosti exportu.

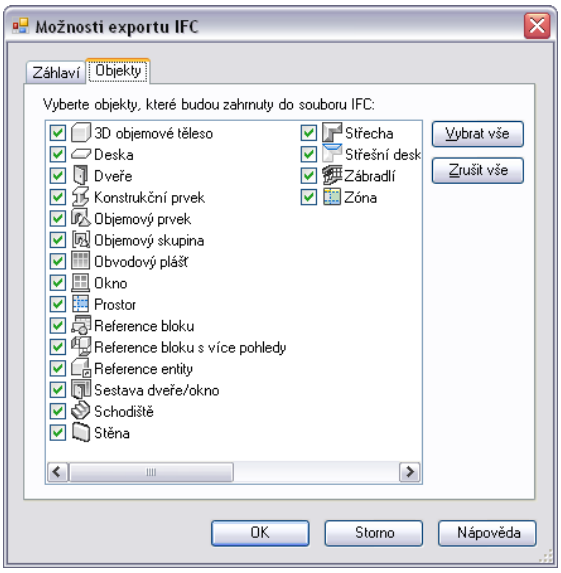
9 Klepněte na položku Možnosti a klepněte na kartu Záhlaví.



Na kartě Záhlaví dialogového okna Možnosti exportu IFC se zobrazí název výkresu, který je na obrazovce právě aktivní. Můžete přidat informace o výkresovém souboru, který má být exportován, například popis výkresu, jméno autora a název společnosti, údaje o ověření a zeměpisné umístění budovy. Na kartě Záhlaví můžete například zadat popis strukturálního výkresu jako strukturu pro obchodní budovu 152. Tyto informace se při prohlížení souboru IFC zobrazují v jeho záhlaví.

Do výkresu jsou ve výchozím nastavení exportována další data obsahující název zdrojového výkresového souboru a název a verzi aplikace, v níž byla vytvořena.

10 Zadejte příslušné údaje a poté klepněte na kartu Objekty.



Máte možnost vybrat nebo vyloučit objekty pro export s výkresovým souborem. Při prohlížení souboru IFC budou jedinými zahrnutými objekty ty, které jste vybrali. Pro export můžete například vybrat objekty Deska a Konstrukční prvek a vyloučit z něj ostatní objekty.

Pokud pro objekty zadáte možnosti exportu, platí následující omezení:

- Klasifikace objektu má přednost nad typem objektu. Pokud například klasifikujete objemový prvek jako rampu a pak výkres exportujete, aniž by byl na kartě Objekty vybrán objemový prvek, nebude nově vytvořený objemový prvek do exportu zahrnut.
- Veškeré změny provedené na některé kartě dialogového okna Možnosti exportu IFC se stanou novým výchozím nastavením.
- U objektů vybraných pro export musí být jejich vyjádření zobrazení aktivní ve stávající konfiguraci zobrazení.

11 Vyberte objekty určené k exportu a klepněte na tlačítko OK.

12 Klepněte na tlačítko Export.

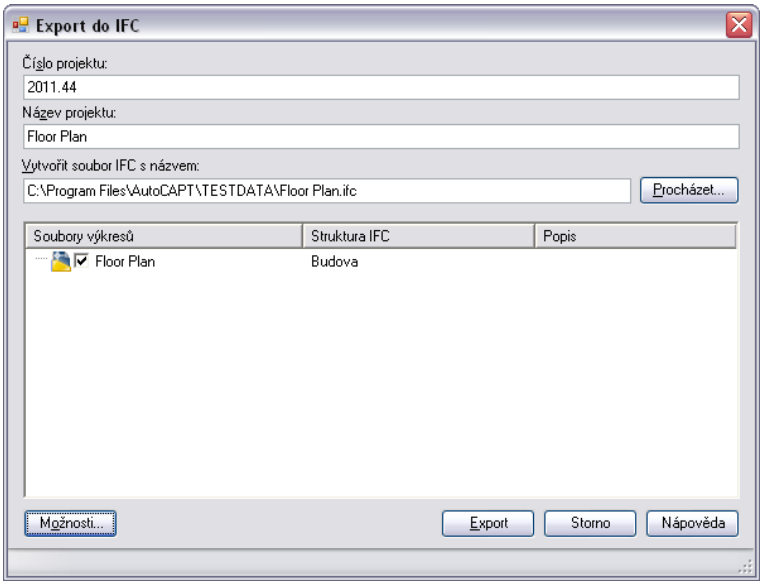
Export výkresu bez externích referencí

Tento postup slouží k exportu výkresu do souboru IFC, pokud výkres neobsahuje žádné externí reference. Exportovaný výkres musí být aktivní na obrazovce kreslení. Ve výchozím nastavení je mapováno na budovu (Ifc)Building.

Pokud existují objekty, které chcete pro export klasifikovat jako jiný typ objektu, je nutné, aby byl výkres s klasifikovanými objekty uložen předem. Další informace naleznete v části Klasifikace objektů AEC pro export na straně 234.

1. Otevřete výkres, který chcete exportovat do souboru IFC.
2. Klepněte na možnost ➤ Exportovat ➤ IFC (Industry Foundation Classes).

   Případně můžete zadat na příkazový řádek příkaz -IfcExport a zvolit možnosti exportu.
3. Do pole Číslo projektu v dialogovém okně Export do souboru IFC zadejte číslo projektu pro výkres.
4. Ve výchozím nastavení se v poli Název projektu zobrazuje název exportovaného výkresu. V případě potřeby toto nastavení změňte.
5. Chcete-li změnit výchozí hodnotu místa, do něhož má být soubor IFC exportován, klepněte na tlačítko Procházet, přejděte k požadovanému souboru a vyberte jej.

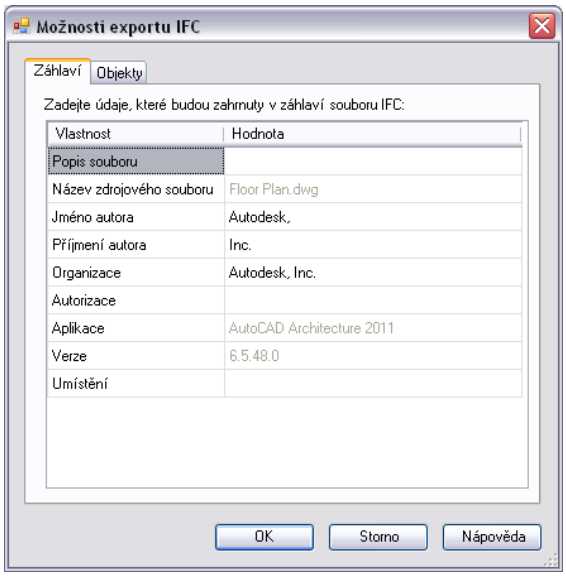


6 Zadejte popis souboru pro export.

Můžete vybrat více výkresových souborů a změnit všechny popisky nebo popisy současně.

Určete možnosti exportu.

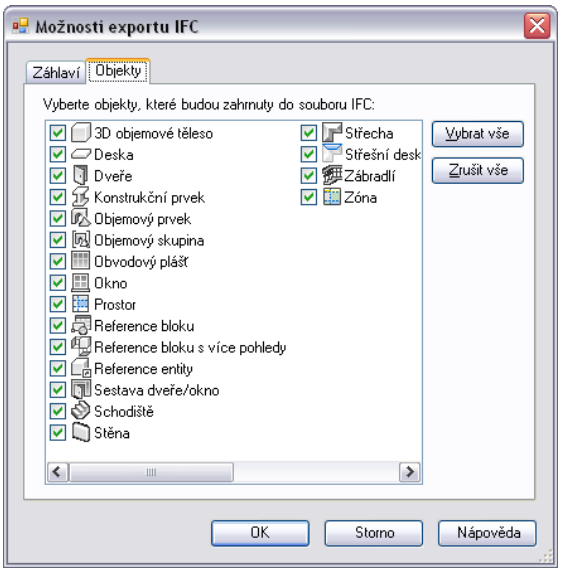
7 Klepněte na položku Možnosti a klepněte na kartu Záhlaví.



Na kartě Záhlaví dialogového okna Možnosti exportu IFC se zobrazí název výkresu, který je na obrazovce právě aktivní. Můžete přidat informace o výkresovém souboru, který má být exportován, například popis výkresu, jméno autora a název společnosti, údaje o ověření a zeměpisné umístění budovy. Na kartě Záhlaví můžete například zadat popis strukturálního výkresu jako strukturu pro obchodní budovu 152. Tyto informace se při prohlížení souboru IFC zobrazují v jeho záhlaví.

Do výkresu jsou ve výchozím nastavení exportována další data obsahující název zdrojového výkresového souboru a název a verzi aplikace, v níž byla vytvořena.

8 Zadejte příslušné informace a klepněte na kartu Objekty.



Máte možnost vybrat nebo vyloučit objekty pro export s výkresovým souborem. Při prohlížení souboru IFC budou jedinými zahrnutými objekty ty, které jste vybrali. Pro export můžete například vybrat objekty Deska a Konstrukční prvek a vyloučit z něj ostatní objekty.

Pokud pro objekty zadáte možnosti exportu, platí následující omezení:

- Klasifikace objektu má přednost nad typem objektu. Pokud například klasifikujete objemový prvek jako rampu a pak výkres exportujete, aniž by byl na kartě Objekty vybrán objemový prvek, nebude nově vytvořený objemový prvek do exportu zahrnut.
- Jakékoli změny provedené na některé kartě dialogového okna Možnosti exportu IFC se stanou novým výchozím nastavením.
- U objektů vybraných pro export musí být jejich vyjádření zobrazení aktivní ve stávající konfiguraci zobrazení.

9 Vyberte objekty určené k exportu a klepněte na tlačítko OK.

10 Klepněte na tlačítko Export.

Klasifikace objektů AEC pro export

Použití definicí klasifikace umožňuje přiřadit trojrozměrným objektům AEC jiné typy objektů. To je užitečné v případě, že chcete exportovat objekt ve výkresu jako jinou položku

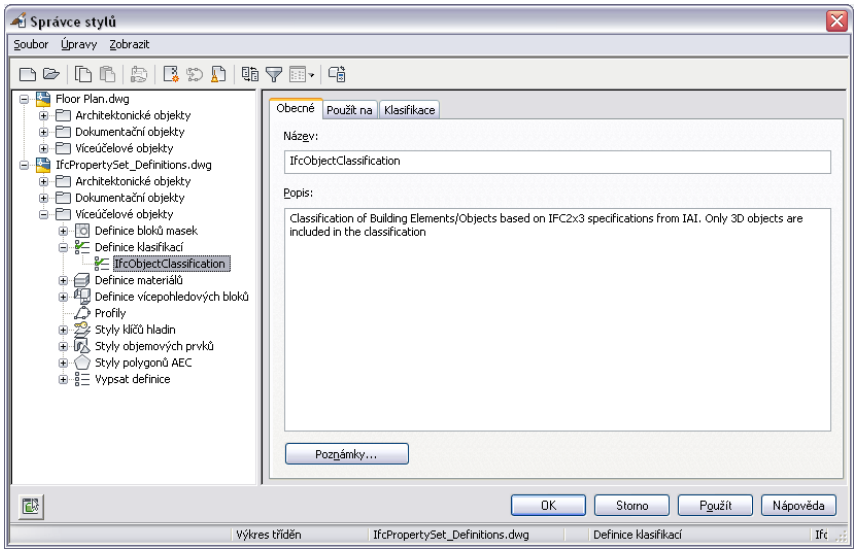
pro soubor IFC. Můžete například zakreslit objemový prvek a klasifikovat jej jako konkrétní typ objektu. Další informace o přiřazování klasifikací objektům získáte v části Definice klasifikací na straně 3767

Výkresový soubor klasifikací (které lze použít pro objekty při exportu) je dostupný v softwaru a lze jej najít v souboru ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\IfcPropertySet_Definition.dwg.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ IfcSiteGeometry je jedinečná klasifikace. Tuto klasifikaci lze použít na libovolný objekt, který však musí být součástí výkresu IfcSite, aby bylo možné klasifikaci při exportu zachovat. Pokud se nejedná o výkres IfcSite (struktura IFC pro výkresy s připojenými externími referencemi), klasifikace IfcSiteGeometry nebude při exportu do formátu IFC zachována.

Tento postup se používá ke klasifikaci objektu AEC 3D tak, aby zobrazoval v souboru IFC jiné položky.

1. Otevřete výkres obsahující objekty, které chcete pro export klasifikovat.
2. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
3. Ve Správci stylů klepněte na tlačítko (otevřít výkres).
4. V dialogu Otevřít výkres přejděte k souboru *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles\IfcPropertySet_Definition.dwg* a klepněte na tlačítko Otevřít.
5. Ve Správci stylů rozbalte soubor výkresu IFC a rozbalte položky Víceúčelové objekty a Definice klasifikací.



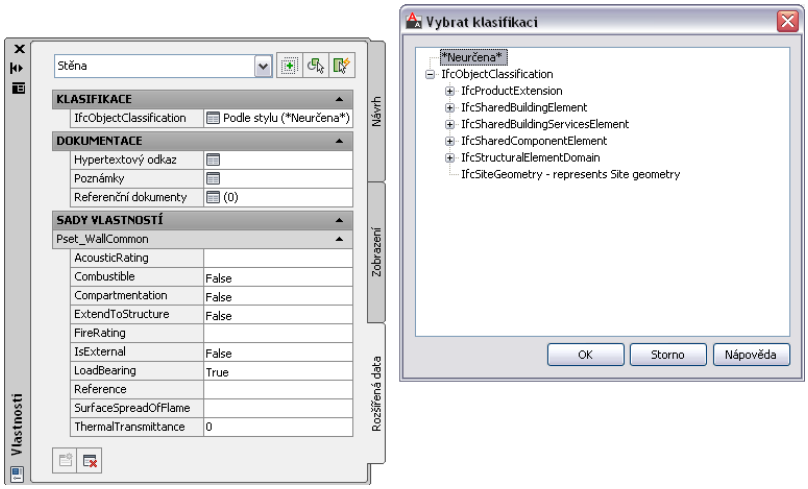
6 Klepněte pravým tlačítkem myši na položku Definice klasifikací a klepněte na příkaz Kopírovat.

7 Vyberte výkres, do něhož chcete přidat klasifikace souboru IFC (výkres otevřený v kroku 1), klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.

8 Klepnutím na tlačítko OK Správce stylů zavřete.

9 Na kreslicí ploše vyberte objekty ke klasifikaci, otevřete paletu vlastností a klepněte na kartu Rozšířená data.

10 Klepněte na tlačítko vedle položky IFCObjectClassification.



11 V dialogovém okně Vybrat klasifikaci vyberte klasifikaci a klepněte na tlačítko OK.

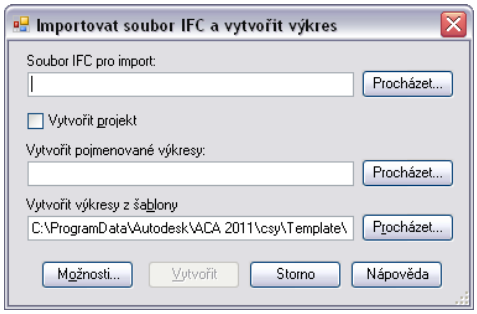
12 Před exportování výkresu do souboru IFC jej uložte. Další informace naleznete v části Obecné informace o exportování souborů výkresu do IFC na straně 220.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Před exportem souboru s klasifikacemi jako hostitelského výkresu nebo externí reference jej uložte.

Import souborů IFC

Při importu souboru IFC jsou vytvořeny výkresové soubory, které odpovídají jednotlivým částem struktury projektu IFC. Soubory jsou společně odkazovány do hlavního hostitelského

souboru, který představuje celý soubor IFC. Proces importu také vytvoří soubor protokolu (LOG), který bude obsahovat informace o objektu a geografické poloze. Tento soubor je uložen ve stejném umístění jako importovaný soubor IFC. Soubory IFC lze importovat do projektu aplikace AutoCAD Architecture nebo jako samostatné výkresy.



Po provedení importu souboru IFC může být vhodné zapnout některé komponenty zobrazení objektů (například povrchů nebo prostorů). Další informace naleznete v části Reprezentace zobrazení na straně 789.

Při importu souboru IFC zadáte název výkresu na nejvyšší úrovni, který bude z tohoto souboru IFC vytvořen. Tento výkres obsahuje pouze externí reference. Pokud například importujete soubor IFC a pojmenujete jej Malá kancelářská budova, vznikne soubor DWG s názvem Malá kancelářská budova.dwg, který bude obsahovat všechny externí reference odpovídající jednotlivým částem struktury projektu obsažené v souboru IFC. Během importu dochází k těmto akcím:

- Pokud v souboru IFC existovaly údaje o terénu, vytvoří se výkres staveniště s informacemi o terénu. Jestliže soubor IfcSite nemá přiřazen název, bude k názvu souboru výkresu staveniště připojena koncovka –Site. Pokud v souboru IFC je určen název IfcSite, bude vytvořen výchozí výkres s názvem Site.dwg. Zeměpisné umístění je importováno ve výchozím nastavení v případě, že v souboru IfcSite byla uvedena zeměpisná šířka a délka staveniště. (Údaje o geografické poloze ve výkresu s vícenásobnými externími referencemi jsou dány hostitelským výkresem.) Tyto informace lze zjistit v dialogovém okně Zeměpisné umístění. Další informace získáte v části Zobrazení informací o zeměpisné poloze v nápovědě k aplikaci AutoCAD.
- Při importu bude soubor projektu nebo výkresu pojmenován takto:

Pokud je soubor IFC importován jako...	Pak...
projekt aplikace AutoCAD Architecture,	název IfcBuilding je použit v názvu projektu. Aplikace AutoCAD Architecture použije jako název prvku IfcBuilding název projektu (zadaný v dialogovém okně Export do souboru IFC). To je patrné při importu souboru IFC,

Pokud je soubor IFC importován jako...	Pak...
	který byl původně vytvořen v aplikaci AutoCAD Architecture.)
samostatné výkresy	výkres je vytvořen s připojeným původním názvem projektu. Při použití výše uvedeného příkladu malé kancelářské budovy bude mít výkres název Malá kancelářská budova-komerční projekt.dwg, protože název prvku IfcBuilding v souboru IFC byl komerční projekt.

- Je vytvořen výkres pro jednotlivé prvky IfcBuildingStorey obsažené v souboru IFC. Soubory jsou vytvořeny pomocí názvu výkresu s připojením názvu prvku IfcStorey. Tyto soubory jsou pomocí reference propojeny se souborem projektu.
- Objekty v souborech, kde jsou barvy zadány jako 0, 0, 0 nebo 255, 255, 255, se zobrazují ve výchozím nastavení s připojeným souborem AutoCAD Color Index (ACI) 7.

Architektonické objekty a formát IFC

Jak je patrné z následující tabulky, většina běžných stavebních objektů importovaných ze souboru IFC je ve výsledném výkresovém souboru vytvořena ve formě odpovídajících objektů aplikace AutoCAD Architecture. V případě objektu IFC se složitou geometrií, který nemá svůj přímý protějšek v aplikaci AutoCAD Architecture, je však v reprezentaci zobrazení modelu vytvořen vlastní blok zobrazení. Proto nemusí 3D geometrie v reprezentaci zobrazení modelu vždy přesně odpovídat reprezentaci zobrazení půdorysu. Další informace naleznete v části Reprezentace zobrazení na straně 789.

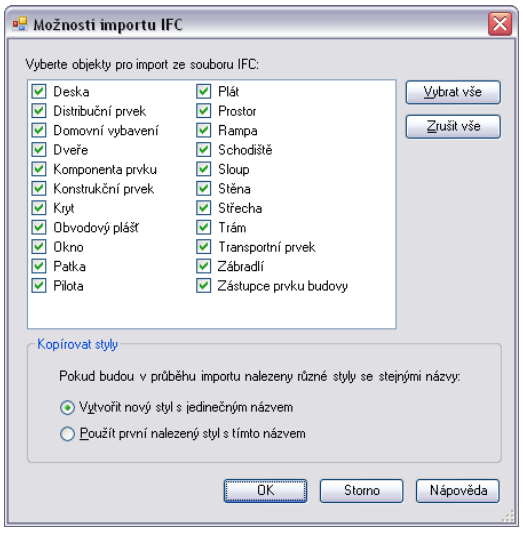
Při importu objektu...	Aplikace AutoCAD Architecture vytvoří…
IfcBeam	Trám
IfcColumn	Sloup
IfcCurtainWall	Obvodový plášť
IfcDoor	Dveře
IfcElementAssembly	Vícepohledový blok
IfcOpening	Otvor

Při importu objektu...	Aplikace AutoCAD Architecture vytvoří…
IfcMember	Vzpěru
IfcRailing	Vícepohledový blok
IfcRamp	Vícepohledový blok
IfcRoof (objekt s geometrií)	Vícepohledový blok
IfcSlab	Desku
IfcSlab (objekt s předdefinovaným typem Střecha nebo agregací desek, jako je například sedlová střecha)	Střešní desku
IfcSpace	Prostor
IfcStair	Vícepohledový blok
IfcWall	Stěnu
IfcWallStandardCase (vzpřímenou stěnu se stálou tloušťkou)	Stěnu
IfcWindow	Okno
IfcBuildingElementProxy (například objekty IFC představující nábytek)	Vícepohledový blok

Při importu všech ostatních objektů IFC s reprezentací 3D geometrie (například objekty IFC reprezentující potrubí nebo trubky) aplikace AutoCAD Architecture vytvoří vícepohledový blok.

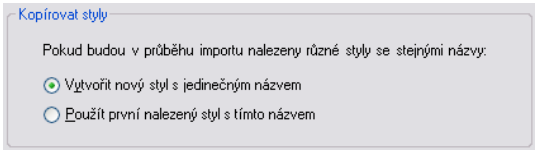
Možnosti importu objektů AEC

Při importu souboru IFC můžete určit objekty k importu: Chcete-li například ze souboru IFC vytvořit výkresový soubor zobrazující pouze obvodové pláště, můžete všechny ostatní objekty uvedené v dialogovém okně Možnosti importu souboru IFC vymazat. Při prohlížení výkresu budou jedinými zahrnutými objekty ty, které jste vybrali.



Na paletě Vlastnosti a ve Správci stylů se budou zobrazovat názvy stylů uložené v souboru IFC. Jestliže v souboru IFC nejsou uvedeny konkrétní názvy stylů, jsou názvy stylů vytvářeny přírůstkově, například IFCSTYLE(0).

Můžete určit, jak a kde budou styly vytvořeny, pokud v souboru IFC existuje více stylů se stejným názvem. Při importu se mohou zobrazovat postupně s číslem přípony nebo se zobrazit pod prvním nalezeným názvem bez ohledu na to, zda jsou styly stejné.



Import souboru IFC

Tento postup slouží k importu souboru IFC. Pokud vyberete soubor IFC k importu, určete, zda mají být vytvořeny výkresy v projektu AutoCAD Architecture nebo jako sada samostatných výkresů.

1 Klepněte na tlačítko ➤ Otevřít ➤ IFC (Industry Foundation Classes).

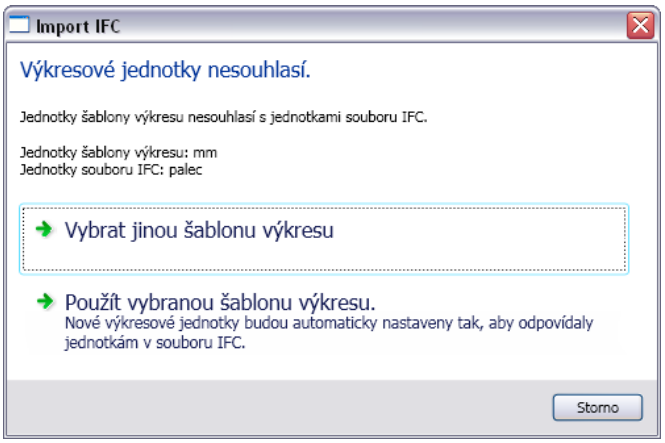
2 V dialogovém okně Importovat soubor IFC a vytvořit výkresy klepněte na tlačítko Procházet u souboru IFC, který chcete importovat, přejděte k požadovanému souboru IFC a vyberte jej.

3 Určete, zda má importovaný soubor být součástí projektu:

Chcete-li…	Pak...
importovat soubor a vytvořit projekt a projektové výkresy,	vyberte možnost Vytvořit projekt a zadejte název složky pro vytvoření projektu nebo klepněte na tlačítko Procházet, přejděte do požadované složky a vyberte ji. Výkresy jsou importovány se strukturou projektu aplikace AutoCAD Architecture. Další informace naleznete v části Koncepce správy výkresu na straně 291.
importovat soubor jako samostatný výkres	zadejte název výkresu pro pojmenované vytvořené výkresy nebo klepněte na tlačítko Procházet, přejděte k požadovanému souboru a vyberte jej. Pokud neurčíte jinak, bude výkres vytvořen ve stejném umístění jako soubor IFC.

4 Chcete-li změnit výchozí hodnotu položky Vytvořit výkresy ze šablony, klepněte na tlačítko Procházet, přejděte k požadovanému souboru DWT a vyberte jej.

Jestliže vybraná šablona (soubor DWT) nemá stejné jednotky jako importovaný soubor IFC, bude vám nabídnuta možnost pokračovat s danou šablonou nebo vybrat jinou šablonu. Rozhodnete-li se pokračovat s vybranou šablonou, jednotky v souboru IFC přepíší jednotky v souboru šablony.



POZNÁMKA Vybraná šablona se stane novou výchozí šablonou.

5 Chcete-li stanovit možnosti importu, klepněte na tlačítko Možnosti a poté klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li…	Pak...
změnit výchozí hodnotu importu všech objektů na výběr konkrétních objektů pro import.	v části Vybrat objekty k importu ze souboru IFC zaškrtněte políčka u objektů, které chcete importovat, nebo zrušte výběr těch, které chcete vynechat. Při výběru použijte tlačítka Vybrat vše a Zrušit vše. Další informace naleznete v části Možnosti importu objektů AEC na straně 239.
nechat vytvořit nový název stylu odpovídající jednotlivým instancím názvu stylu v souboru IFC.	vyberte položku Vytvořit nový styl s jednoznačným názvem. Další informace naleznete v části Možnosti importu objektů AEC na straně 239. Pokud existuje více výskytů stejného názvu stylu, budou se na konci názvu přírůstkově zobrazovat čísla.
použít první instanci názvu stylu pro všechny objekty	vyberte položku Použít první styl nalezený u stejného názvu. Další informace naleznete v části Možnosti importu objektů AEC na straně 239.

6 Klepněte na položku Vytvořit:

Jestliže...	Pak...
jste vybrali položku Vytvořit projektové výkresy po importu souboru IFC	se na kreslicí obrazovce otevře Navigátor projektů. V Navigátoru projektů vyhledejte projektové výkresy vytvořené při importu. Další informace naleznete v části Pracovní postupy v prostředí projektu na straně 289.
chcete vytvořit samostatné výkresy a zobrazit výkres na nejvyšší úrovni	klepněte na tlačítko Ano.
chcete vytvořit výkresy mimo projekt aplikace AutoCAD Architecture, a zobrazit jiný výkres	klepněte na tlačítko Ne.

Pokud se po importu souboru IFC nezobrazí některá komponenta objektu, otevřete reprezentaci zobrazení objektu a na kartě Hladina/Barva/Typ čáry zapněte danou komponentu zobrazení zaškrtnutím ikony žárovky ve sloupci Viditelné. Další informace naleznete v části Reprezentace zobrazení na straně 789.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Jestliže během importu aplikace AutoCAD Architecture vyčerpá paměť, na příkazovém řádku se zobrazí zpráva a import se nezdaří. Pokračování v použití aplikace AutoCAD Architecture za těchto podmínek může mít vliv na další práci. Správným postupem je ukončení a následné spuštění aplikace. Import můžete opakovat po:

- ukončení všech ostatních aplikací,
- omezení počtu objektů k importu v dialogovém okně Možnosti importu IFC,
- přepnutí do 64bitového systému.

Importování komponent budovy z aplikace Autodesk Inventor

Aplikace AutoCAD Architecture 2011 umožňuje import dat z aplikace Autodesk Inventor. Díky této možnosti mohou návrháři vyráběných součástí technických systémů budovy a

architektonických prvků exportovat geometrii digitálního návrhu bez ztráty dat. Architekti, kteří v aplikaci AutoCAD Architecture vytvářejí návrhy budov a technických systémů mohou tato data poté importovat.

Dříve docházelo při exportování komponenty budovy z aplikace Inventor k určitým ztrátám informací, když byla data importována do aplikace AutoCAD Architecture. Některé informace bude možná nezbytné chránit jakožto duševní vlastnictví příslušného autora vyráběné položky, nebo bude potřeba snížit složitost a velikost dat odesílaných do architektonického či technického modelu. V zájmu zajištění požadovaného množství informací v exportovaných datech nyní aplikace Inventor umožňuje provádět uživatelskou redukci dat architektonického nebo technického modelu.

Požadavky na export týkající se aplikace Autodesk Inventor

Pro správný import komponenty budovy do aplikace AutoCAD Architecture je nutné připravit příslušnou komponentu na export v aplikaci Autodesk Inventor a uložit ji jako komponentu budovy do souboru typu Autodesk Exchange (*.adsk). Další informace naleznete v Uživatelské příručce aplikace Inventor.

Formát importu

Při provádění importu komponenty budovy aplikace Inventor do aplikace AutoCAD Architecture máte na výběr, zda chcete příslušnou komponentu importovat jako vícepohledový blok, nebo jako blok.

Změna USS při importu

Při import komponenty budovy z aplikace Inventor do aplikace AutoCAD Architecture lze provést změnu původního souřadného systému USS. Komponenta budovy mohla být v aplikaci Inventor vytvořena například s využitím souřadného systému, ve kterém se osy X a Z nacházely ve vodorovné základní rovině a jako svislá osa byla použita osa Y. Při import do aplikace AutoCAD Architecture je však potřeba použít jiný souřadný systém, v němž tvoří vodorovnou základní rovinu osy X a Y, zatímco osa Z je svislá, aby nedošlo k převrácení importované komponenty. V tomto případě lze v průběhu importu příslušné součásti provést změnu USS.

Opakovaný import komponent

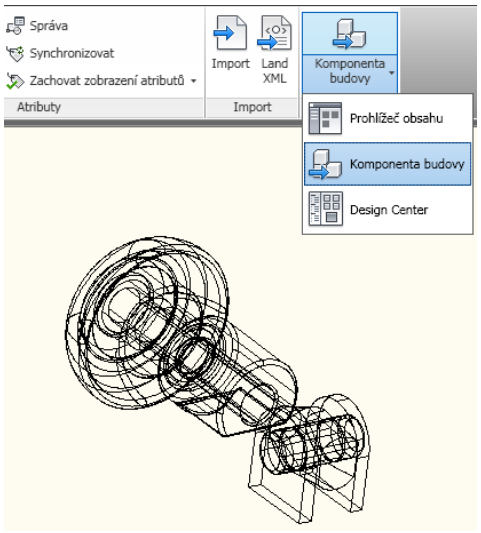
Pokud byla komponenta budovy importována do aplikace AutoCAD Architecture, a poté došlo ke změně původního souboru, lze při opětovném importu určit, zda má být stávající vícepohledový blok nebo blok přepsán aktualizovanou komponentou, nebo zda má být nová verze importována jako nový blok nebo vícepohledový blok.

Importování komponenty budovy do aplikace AutoCAD Architecture

Tento postup slouží k import komponenty budovy aplikace Inventor do aplikace AutoCAD Architecture.

1 Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Obsah ➤ rozevírací nabídka Prohlížeč obsahu ➤ Komponenta budovy .

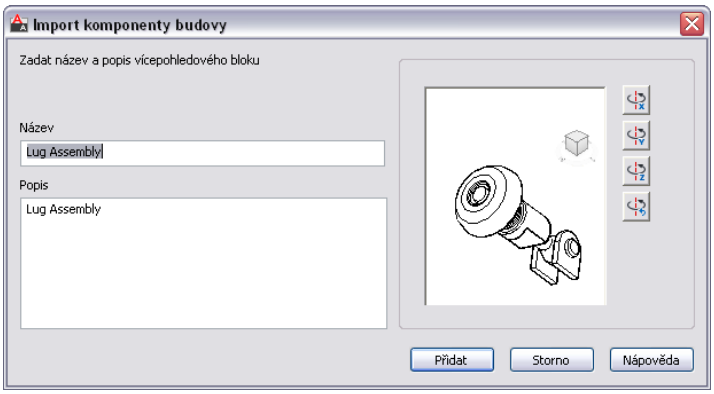
Vložení komponenty aplikace Inventor jako vícepohledového bloku



2 V dialogovém okně Importovat komponentu budovy zvolte soubor typu Autodesk Exchange (*.adsk), který chcete importovat.

3 Vyberte, zda chcete komponentu importovat jako blok nebo vícepohledový blok.

Tím se otevře dialog Import, ve kterém můžete určit název a popis a změnit orientaci bloku či vícepohledového bloku.



4 Při vkládání jednotlivého bloku bude obrázek v prohlížeči odpovídat vkládanému vloku, tzn. přední části, horní části atd. V případě jakéhokoliv axonometrického pohledu bude vložen 3D blok.

V případě potřeby použijte k zobrazení komponenty v požadovaném pohledu nástroj ViewCube v okně s náhledem.

5 Pomocí tlačítek pro otáčení natočte model při vkládání do výkresu kolem jeho os X, Y a Z.

6 Proveďte některou z následujících akcí:

- Při vkládání vícepohledového bloku klepněte na tlačítko Přidat. Poté určete bod vložení ve výkresu.
- Když vkládáte blok, klepněte buď na tlačítko Vložit (chcete-li vložit referenci bloku), nebo na tlačítko Vložit vše (pro vložení reference bloku a samostatné grafické reprezentace všech směrů pohledů). To se doporučuje tehdy, máte-li v úmyslu vytvořit knihovnu bloků a do ní přidat příslušný blok. Poté určete bod vložení, měřítko os X a Y a otočení.

Podle toho, zda byla komponenta vložena jako blok nebo vícepohledový blok, poskytuje aplikace AutoCAD Architecture různé možnosti úprav. Informace o vícepohledových blocích najdete v části Vícepohledové bloky na straně 2821. Informace o blocích najdete v části Vytváření a používání bloků (symbolů) v online nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Import dat ve formátu LandXML

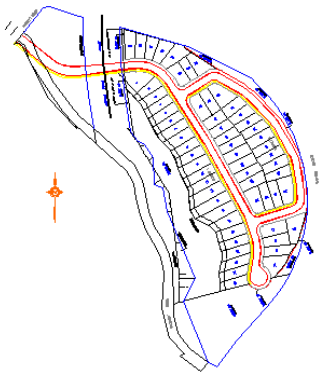
Data ve formátu LandXML lze importovat a převádět na objekty. LandXML je standardní formát dat XML pro stavebnictví a zeměměřičská data používaný v oboru rozvoje krajiny

a v dopravě. LandXML představuje datový formát, který je vhodný pro dlouhodobou archivaci dat, a nabízí standardní formát pro odesílání elektronických projektů.

LandXML umožňuje stavebním odborníkům rozšířit hodnotu vlastních dat od projektu po konstrukci a pro plánování a údržbu pomocí formátu, který lze načíst v mnoha aplikacích.

Soubory LandXML vycházejí ze schématu LandXML, což je definice schématu XML pro stavebnictví a data zaměření.

Rozvržení obytné plochy z aplikace Autodesk® Land Desktop



POZNÁMKA Další informace o LandXML najdete na stránce *http://www.landxml.org*.

Objekty aplikace AutoCAD Architecture nelze převádět na data LandXML, ani není možné exportovat soubory DWG do formátu LandXML.

Verze schématu

Chcete-li importovat soubory LandXML, vytvořte je ve verzi 1.1 schématu LandXML. Soubory LandXML vytvořené ve starších verzích LandXML (například ve verzi 0.88) nelze importovat. Nejnovější verze schématu LandXML je k dispozici ke stažení na adrese *http://www.landxml.org*.

Podporované typy dat

V aplikaci AutoCAD Architecture lze načíst a převádět následující typy dat LandXML:

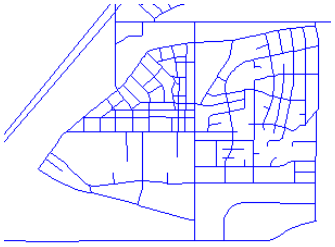
- Parcely
- Body COGO

- Povrchy

Parcely

Parcely jsou dvojrozměrné tvary vytvořené z uzavřených čar, oblouků a křivek. Při importu se pro převod použije název parcely a čáry (segmenty) a křivky (oblouky), které vytvářejí hranici parcely.

Parcely v rozvržení ulic z aplikace Autodesk® Land Desktop



Parcely lze převést na prostory nebo křivky. Při převodu parcel na prostory lze definovat styl prostoru, který bude použit na prostory vygenerované z parcel, přičemž jako název prostoru se použije název parcely. Když je parcela převedena do křivky, název parcely je ztracen.

Data parcely v LandXML

```
<Parcel name="444" area="12846.9020">
    <Center>325.15651476 409.45999549</Center>
    <CoordGeom>
        <Line>
            <Start>304.67904916 281.77993878</Start>
            <End>401.62704976 468.02002165</End>
        </Line>
        <Line>
            <Start>401.62704976 468.02002165</Start>
            <End>269.16344536 478.58002603</End>
        </Line>
        <Line>
            <Start>269.16344536 478.58002603</Start>
            <End>304.67904916 281.77993878</End>
        </Line>
    </CoordGeom>
</Parcel>
```

Body COGO (Coordinate Geometry)

Body LandXML COGO (Coordinate Geometry) lze importovat a převést na body aplikace AutoCAD.

Projektanti vytvářejí body COGO pro vyhledání důležitých umístění zaměření. Bod COGO může být typový bod projektu – obecný srovnávací bod, ze kterého vychází celá projektová skupina a ze kterého jsou odvozovány veškeré důležité kóty.

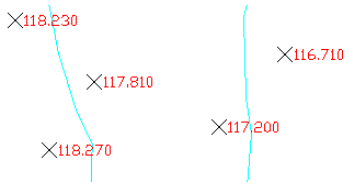
POZNÁMKA Soubor LandXML obvykle obsahuje velké množství bodů COGO. Ve většině případů potřebujete pro práci ve výkresu pouze malou množinu bodů. Není proto nutné importovat všechny body COGO, ale pouze ty, které mají pro výkres zvláštní význam.

Body COGO jsou základem každého stavebního nebo zeměměřičského projektu. V aplikaci Land Desktop lze pro umístění bodů do výkresu použít klíče popisu se symboly na konkrétních hladinách. Při importu souboru LandXML lze vybrané body mapovat na příslušnou hladinu.

Importovaný bod COGO je definován svými souřadnicemi ve formátu „sever východ“ nebo „sever východ výška“.

Například bod COGO lze prezentovat jako: *<CgPOINT NAME="1" DESC="MYPOINT">248,04605951 359,53997314 1,000000</CgPOINT>*.

Body COGO na mapě



POZNÁMKA Aplikace Autodesk Land Desktop využívá pro vyhledávání bodů dva souřadné systémy: X,Y a sever/východ. Po zahájení nového projektu jsou všechny tyto hodnoty nastaveny na výchozí hodnotu 0, takže souřadnice Y odpovídá severu a souřadnice X východu. Pokud neprovedete změnu těchto hodnot v aplikaci Land Desktop před exportem výkresu do LandXML, exportovaná severní souřadnice bude identická se souřadnicí Y a exportovaná východní souřadnice bude identická se souřadnicí X.

Povrchy

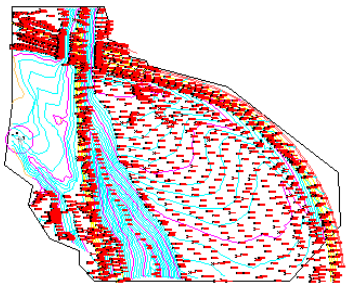
Při většině zaměřovacích stavebnických operací shromažďujete informace o nárysných pohledech pro vytvoření vrstevnic, které představují model zemského povrchu. Povrchy v LandXML jsou tvořeny mnoha plochami TIN (Triangular Irregulated Networks) nebo kvadrilaterálami. Body nebo vrstevnice jsou obvykle primární částí původních informací o povrchu a jsou doplněny povinnými spojnicemi a hranicemi. V datech LandXML lze vytvořit povrch a následně jej importovat. Je převeden na objemový prvek volného tvaru.

V následujících případech může při importu dojít k chybám nebo celkovému selhání:

- Povrchy se svislými plochami
- Povrchy s malými mezerami mezi jednotlivými plochami
- Povrchy s velmi úzkými plochami

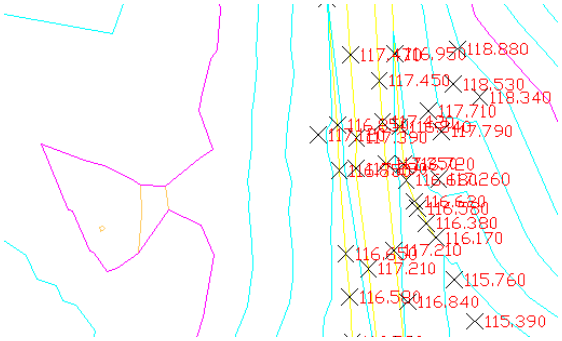
Pokud dojde při importu k chybě, zobrazí se na příkazovém řádku zpráva o chybě, například „Nepodařilo se vytvořit objemový prvek z terénu“.

Model povrchu v aplikaci Autodesk® Land Desktop



Model povrchu je obvykle složitá struktura s mnoha definujícími body a povrchy. Při převedení modelu povrchu na objemový prvek volného tvaru jsou body a plochy sloučeny do jednoho tělesa složeného objemového prvku.

Detail modelu povrchu



Objemový prvek volného tvaru obsahuje velké množství uzlů. Zobrazení všech uzlů může nepříznivě ovlivnit výkon a může být zbytečné pro používání objemového prvku. Zobrazení uzlů na objemových prvcích lze ovládat dvěma způsoby:

- V výchozí konfiguraci jsou uzly na objemovém prvku volného tvaru zobrazeny, pouze pokud jejich počet nepřesahuje 2000 uzlů na prvek.
- Chcete-li zobrazení uzlů ve výkresu zcela vypnout, klepněte na tlačítko ➤ Možnosti, poté klepněte na kartu Výběr a v části Uzly zrušte zaškrtnutí políčka Povolit uzly.

Povrch ve schématu LandXML obsahuje informace o názvu povrchu, typu, ploše 2D a 3D a maximálních a minimálních nárysných pohledech. Obsahuje také informace o všech bodech a plochách, které tvoří povrch. Informace o ploše jsou sloučeny do jednoho těla složeného objemového prvku, který může obsahovat tisíce ploch. Použití šrafování povrchu nebo textury na složený objemový prvek může trvat značně dlouho.

Data povrchu v LandXML

```
<Surfaces>
    <Surface name="Area1" desc="Area1">
        <Definition surfType="TIN" area2DSurf="73335.0380" area3DSurf="188927.3561"
            elevMax="127.6600" elevMin="0.0000">
            <Pnts>
                <P id="1">4838972.630000 315816.970000 116.4700</P>
                <P id="2">4838971.920000 315797.470000 117.6300</P>
                <P id="3">4838965.720000 315798.350000 117.5900</P>
                <P id="4">4838968.400000 315818.170000 116.4000</P>
                ...
            </Pnts>
            <Faces>
                <F>534 214 533</F>
                <F>88 2 3</F>
                <F>256 255 240</F>
                ...
            </Faces>
        </Definition>
    </Surface>
</Surfaces>
```

Ověření souboru

Před importem a otevřením je soubor LandXML automaticky ověřen. Aby mohl být soubor LandXML použit, musí odpovídat definici schématu LandXML 1.1.

Import dat LandXML

Tento postup slouží k importu dat LandXML.

Při importu souboru LandXML můžete vybrat různé typy objektů, které chcete importovat. Podrobný seznam najdete v části Podporované typy dat na straně 247. V závislosti na typu objektu můžete definovat další parametry převodu. Chcete-li například importovat parcely LandXML, můžete zvolit jejich převedení do prostorových objektů nebo standardních křivek.

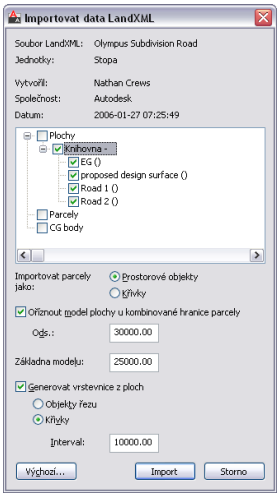
POZNÁMKA Soubor LandXML obsahuje informace o jednotkách výkresu, ve kterých je výkres měřen. Při importu souboru LandXML do výkresu s odlišnými jednotkami budou data LandXML převedena na jednotky v aktuálním souboru DWG. Při importu souboru LandXML, který je v metrech, do výkresu, který je v milimetrech, mohou výsledné souřadnice přesahovat rozsah, ve kterém lze provádět přesné výpočty.

1 Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Importovat ➤ Land XML.

2 Vyberte soubor LandXML, který chcete importovat, a klepněte na tlačítko Otevřít.

POZNÁMKA Vyberete-li neplatný soubor LandXML (soubor XML, který nevychází ze schématu LandXML, nebo soubor XML, který vychází z verze schématu LandXML starší než 1.1), zobrazí se chybová zpráva a soubor nebude možné importovat. Vyberte jiný soubor, který vyhovuje schématu LandXML 1.1, nebo proveďte příslušnou aktualizaci stávajícího souboru.

3 Vyberte možnosti importu.

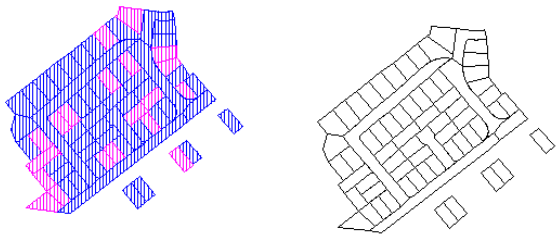


Chcete-li…	Pak...
importovat povrchy ze souboru LandXML	vyberte položku Povrchy. Budou vybrány všechny povrchy z importovaného souboru. Chcete-li importovat pouze jednotlivé povrchy, rozbalte nabídku Povrchy, rozbalte nabídku Knihovna a potom vyberte povrchy, které chcete importovat.
importovat parcely ze souboru LandXML	vyberte položku Parcely. Budou vybrány všechny parcely z importovaného souboru. Chcete-li importovat pouze jednotlivé parcely, rozbalte nabídku Parcely, rozbalte nabídku Knihovna a potom vyberte parcely, které chcete importovat.
importovat body COGO ze souboru LandXML	vyberte položku CG body. Budou vybrány všechny body COGO z importovaného souboru. Chcete-li

Chcete-li…	Pak...
	importovat pouze jednotlivé body, rozbalte nabídku CG body, rozbalte nabídku Knihovna a potom vyberte body, které chcete importovat.

4 Při importu parcel označte výběrem možnosti Prostorové objekty nebo Křivky formu, do které chcete parcely převést.

Parcely převedené do prostorů (vlevo) a křivek (vpravo)



5 Chcete-li oříznout model povrchu pomocí logického sjednocení všech parcel jako ohraničení modelu, zaškrtněte políčko Oříznout model povrchu u kombinované hranice parcely.

Je-li toto políčko zaškrtnuté, můžete také zadat odsazení od hranice.

6 Zadejte hodnotu pro Základnu modelu.

Ze zadané hodnoty bude vytvořeno vysunutí vnější hranice povrchu se začátkem na nejnižším bodu povrchu.

7 Chcete-li z importovaných dat povrchu vytvořit vrstevnice, vyberte v nabídce Povrchy příkaz Vytvořit vrstevnice.

POZNÁMKA Chcete-li zobrazit aktuální povrchy převedeného objemového prvku, například model TIN, můžete zobrazit objemový prvek bez Gouraudova stínování.

8 Výběrem možnosti Křivky nebo Objekty řezu určete, jak chcete vrstevnice vytvořit.

9 Zadejte hodnotu intervalu svislé rozteče vrstevnic.

POZNÁMKA Vzhledem k tomu, že objekty řezu zakrývají celou plochu, mohou kolidovat se vzhledem samotného povrchu v zobrazení stínování nebo v zobrazení se skrytými hranami.

10 Klepněte na tlačítko Import.

Výběr klíčů hladin pro data LandXML

Tento postup slouží k nastavení výchozího klíče hladiny pro různé typy importovaných dat LandXML. Klíče hladin lze nastavit individuálně pro body COGO, parcely, povrchy a vrstevnice.

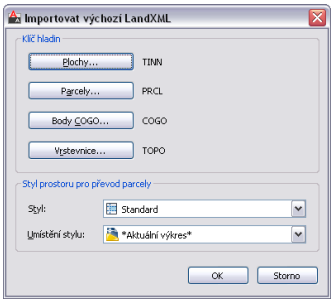
Jestliže nedefinujete určité klíče hladiny pro svoje data LandXML, importovaná data budou umístěna na výchozí klíče hladiny specifikované pro data LandXML, TINN (Povrchy), PRCL (Parcely), GOGO (body GOGO) a TOPO (Vrstevnice).

Můžete také definovat určitý styl prostoru pro parcely, které jsou definovány jako prostory.

1 Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Importovat ➤ Land XML.

2 Vyberte soubor LandXML, který chcete importovat, a klepněte na tlačítko Otevřít.

3 Klepněte na tlačítko Výchozí.



4 Vyberte výchozí klíč hladiny pro importované objekty.

Chcete-li…	Pak...
vybrat výchozí klíč hladiny pro importovaného povrchu	klepněte na položku Povrchy.
vybrat výchozí klíč hladiny pro importované parcely	klepněte na položku Parcely.
vybrat výchozí klíč hladiny pro importované body COGO	klepněte na položku COGO body.
vybrat výchozí klíč hladiny pro importované vrstevnice	klepněte na položku Vrstevnice.

5 Vyberte klíč hladiny a klepněte na tlačítko OK.

6 Když chcete importovat parcely LandXML jako prostory, vyberte styl prostoru a umístění prostoru, když je to nutné.

7 Klepněte na tlačítko OK.

8 Importujte data LandXML podle popisu v části Import dat LandXML na straně 251.

Publikování výkresových souborů do aplikace Autodesk MapGuide

Objekty a data sady vlastností lze publikovat do sady produktů Autodesk MapGuide®.

Sada produktů MapGuide poskytuje nástroje pro vytváření, publikování a zobrazování map, výkresů, návrhů, schémat, plánů řízení budov a přidružených dat atributů prostřednictvím Internetu, intranetu nebo extranetu se službami webového serveru a webového prohlížeče.

Množství příkladů projektů MapGuide je k dispozici na adrese *http://data.mapguide.com/SampleApps/fm/default.htm*.

Předpoklady

Aby bylo možné publikovat grafické objekty a data sad vlastností do aplikace MapGuide, musí být v počítači nainstalována sada nástrojů Autodesk MapGuide SDF Component Toolkit.

Sada nástrojů MapGuide SDF Component Toolkit je vývojářská knihovna, která umožňuje vývojářům načítat, zapisovat a upravovat data bodů, čár a polygonů v souborech SDF. Soubory SDF jsou nativním formátem souborů Spatial Data File aplikace MapGuide vytvořených v samostatných aplikacích nebo v aplikacích CGI.

Sada nástrojů Autodesk MapGuide SDF Component Toolkit je k dispozici ke stažení na adrese *http://www.autodesk.com*.

Typy publikovaných dat

Z výkresu lze do aplikace MapGuide publikovat následující typy dat.

- Grafická data: Veškeré grafické objekty lze exportovat do aplikace MapGuide v souboru SDF (Spatial Data File).

Plochy a prostorové objekty budou v příslušných souborech SDF převedeny na polygony. Všechny ostatní grafické objekty budou převedeny na křivky.

- Data sad vlastností: Data sad vlastností přiložená k exportovanému objektu jsou exportována do databáze aplikace Microsoft® Access a obsahují řadu tabulek, které představují jednotlivé sady vlastností. Každému záznamu objektu v tabulce je přiřazen jedinečný klíč objektu, který je totožný s odpovídajícím klíčem objektu v souboru SDF tak, aby pro záznam v databázi asocioval vhodnou geometrii SDF.

- Bloky a MVbloky: Bloky a MVbloky jsou exportovány jako soubory SDF a databáze bodů. Vzhledem k tomu, že jsou bloky a MVbloky exportovány rovněž ve formátu SDF, databáze bodů nabízejí uživatelům možnost používat pro reprezentaci bloků a MVbloků v aplikaci MapGuide symboly, nikoli geometrii SDF. Existuje formát SDF geometrického bodu, ale vzhledem k tomu, že aplikace AutoCAD Architecture nepracuje s geografickými souřadnými systémy, tabulka v externí databázi představuje lepší zdroj dat pro data související s body.
  Příkaz Publikovat do MapGuide nevytvoří soubory rastrových obrázků (BMP) ani metasoubory Windows (WMF) představující geometrii bloků nebo MVbloků. Chcete-li vytvořit soubory WMF, je třeba použít příkaz *PišWmf* aplikace AutoCAD® nebo nástroj MapGuide SDF Loader.

  Nástroj SDF Loader se používá k vytváření souboru SDF (Spatial Data Files) a jejich doprovodných souborů SIF (Spatial Index Files) z celé řady formátů dat GIS.

  Nástroj SDF Loader je k dispozici ke stažení na adrese *http://www.autodesk.com*.

- Externí reference: objekty a data sad vlastností z externích referencí jsou exportovány jako kdyby byly skutečně uloženy v hostitelském výkresu.

POZNÁMKA Při exportu dat do aplikace MapGuide je z názvu hladiny odebrána předpona názvu externí reference. Znamená to, že objekty stejného typu, které jsou ve stejné hladině v samostatných externích referenčních souborech, jsou umístěny do stejných souborů SDF.

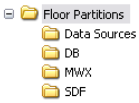
Vytvoření souboru MWX

Příkaz Publikovat do MapGuide vytvoří kromě typů dat uvedených v části Typy publikovaných dat na straně 255 výchozí soubor map (soubor MWX), který kombinuje exportovaná data v projektu MapGuide®. Tato mapa obsahuje jednu hladinu pro každý vytvořený soubor SDF. Každá hladina je viditelná a lze ji vybrat.

Přehled struktury publikovaných dat

Při publikování dat do aplikace MapGuide® je vytvořena datová struktura, která usnadňuje začlenění dat do projektu MWX. Exportované soubory jsou umístěny do řady složek, které představují odpovídající části hierarchie složek projektu MWX. Pokud pod složkou, kterou si vyberete pro export dat, dosud neexistují následující složky, budou vytvořeny a do každé složky budou umístěny příslušné soubory.

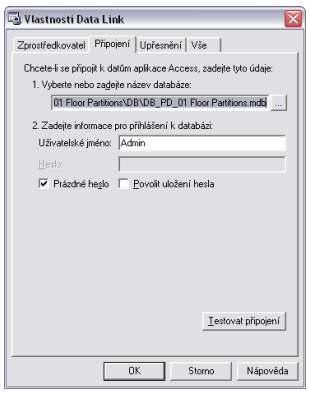
Struktura adresářů exportovaných dat



Následující soubory jsou obsaženy v jednotlivých složkách:

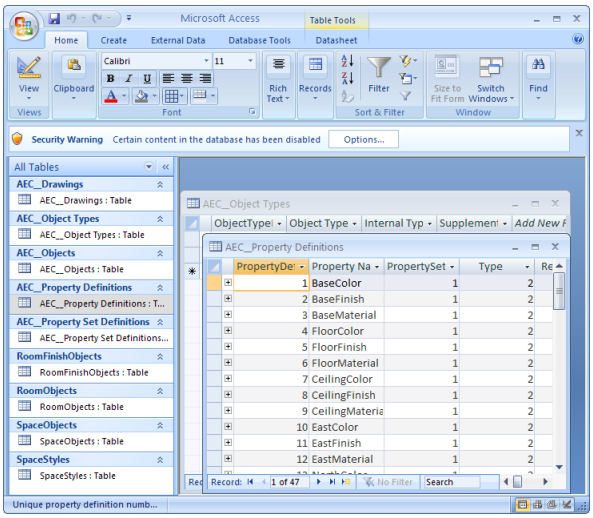
- Složka Zdroje dat: Ve složce Zdroje dat můžete najít datová spojení na databázi MDB a adresář SDF. Příkaz Publikovat do MapGuide umožňuje umístit Zdroje dat do náhradního umístění.

  Datové spojení na exportovanou databázi

- DB: složka DB obsahuje databázi Microsoft® Access Database vytvořenou při exportu.

Soubor exportované databáze

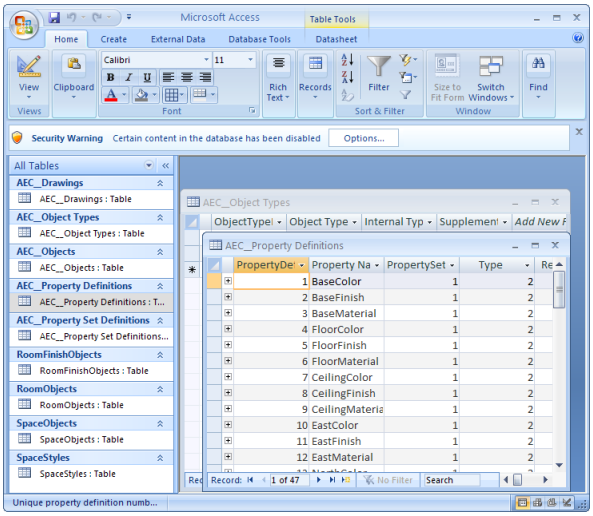


- MWX: složka MWX obsahuje soubor projektu MapGuide, který kombinuje exportovaná prostorová a neprostorová data. Chcete-li zobrazit a upravit exportovaná data v aplikaci MapGuide, otevřete soubor MWX.
- SDF: Složka SDF obsahuje soubory SDF (Spatial Data File) a SIF (Spatial Index File) exportované z grafických souborů.

Přehled databázové struktury

Při publikování dat do aplikace MapGuide® je vytvořena databáze Microsoft® Access (MDB), která obsahuje informace o exportovaných grafických objektech a datech sad vlastností.

Soubor exportované databáze



Název tabulky	Obsah
ADT_Drawings	Tato tabulka obsahuje informace o výkresech, ze kterých jsou data exportována. Informace obsahují název souboru, umístění, datum poslední úpravy a jednotky výkresu.
ADT_Object Types	Tato tabulka obsahuje seznam typů objektů a stylů objektů, které jsou obsaženy v exportovaných datech. Každému typu a stylu je přiřazen identifikátor ID, který později slouží k identifikaci jednotlivých objektů v tabulce ADT_Objects.
ADT_Objects	Tato tabulka obsahuje individuální objekty obsažené v exportovaných datech.
ADT_Property Set Definitions	Tato tabulka obsahuje seznam definic sad vlastností obsažených v exportovaných datech. Každé definici sad vlastností je přiřazen identifikátor ID, který později slouží k identifikaci jednotlivých vlastností.
ADT_Property Definitions	Tato tabulka obsahuje všechny vlastnosti obsažené v exportovaných datech. Pro identifikaci jednotlivých vlastností použijte příkaz PropertySetId z tabulky ADT_Definice sad vlastností.
<Objekty>	Pro každý typ objektu, k jehož jednomu nebo více objektům jsou přímo připojena data vlastností, je vytvořena tabulka, která

Název tabulky	Obsah
	obsahuje objekty a jejich připojená data vlastností. Například pokud exportovaný výkres obsahuje počet dveří s připojenými vlastnostmi hloubky a šířky zárubně, bude vytvořena tabulka ObjektyDveří, ve které bude uveden seznam všech těchto dveří a hloubky a šířky jejich zárubní.
<Objekt>Styly	Pro každý typ objektu, k němuž jsou připojena data vlastností prostřednictvím stylu objektu, je vytvořena tabulka, která obsahuje objekty a data vlastností odvozené od jejich stylů. Například pokud exportovaný výkres obsahuje počet dveří se stylem, který řídí výšku a šířku žaluzií, bude vytvořena tabulka StylyDveří, ve které budou uvedeny všechny dveře daného stylu s jejich výškou a šířkou žaluzií.

POZNÁMKA Chcete-li zobrazit podrobné zobrazení a popis jednotlivých tabulek, vyberte libovolnou tabulku v aplikaci Microsoft® Access, klepněte pravým tlačítkem myši a potom klepněte na příkaz Zobrazit návrh.

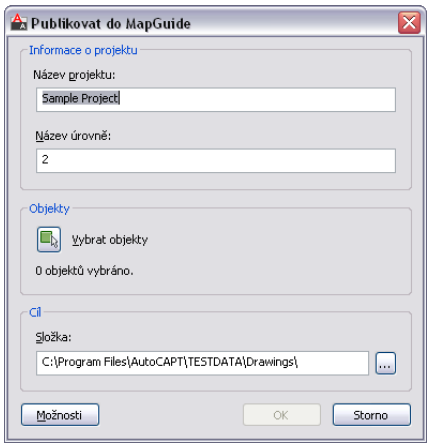
Při exportu dat do databáze MDB musí názvy definic sad vlastností, názvy definic vlastností a názvy hladin splňovat následující konvence.

- Názvy mohou obsahovat maximálně 64 znaků. Delší názvy budou zkráceny na 64 znaků.
- Názvy nesmí obsahovat následující zvláštní znaky: tečku (.), vykřičník (!), čárku nad vlevo (`) a hranaté závorky ([]).

Publikování dat do aplikace Autodesk MapGuide

Tento postup slouží k publikování dat do aplikace MapGuide®.

1 Klepněte na tlačítko ➤ Publikovat ➤ Do aplikace Map Guide.



Pokud je výkres, ze kterého chcete publikovat objekty, součástí projektu budovy, zobrazí se název projektu a definice podlaží zobrazení výkresu v dialogovém okně Publikovat do MapGuide.

Pokud výkres není součástí projektu budovy, zobrazí se jako výchozí název výkresu a „Hladina 1“. Tato zadání lze změnit.

POZNÁMKA Název projektu, který zde zadáte, nebude použit jako název zdrojové složky projektu MapGuide a souborů projektu. Název zdrojové složky projektu a soubory projektu jsou vytvořeny z názvu výkresu.

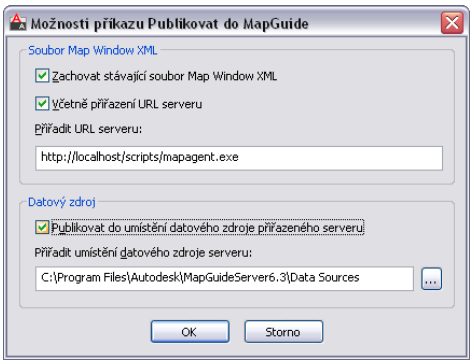
2 V části Objekty klepněte na položku .

3 Vyberte objekty, které chcete publikovat, a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 V části Složka vyberte umístění souborů projektu.

Podrobný popis souborů a složek vytvořených při exportu najdete v části Přehled struktury publikovaných dat na straně 257.

5 Klepněte na položku Možnosti.



6 Určete další možnosti exportu:

Chcete-li…	Pak...
zachovat stávající soubor Map Window XML	zaškrtněte políčko Zachovat stávající soubor Map Window XML. Tato možnost zabrání, aby byl stávající soubor MWX v tomto umístění přepsán. Uživatelé tak mohou zachovat veškeré změny, které provedou v souboru MWX (výběry v tabulkách sekundárních zdrojů dat, vlastnosti hladin nebo témata) při aktualizaci nebo novém publikování zadaných dat nebo geometrie.
včetně přiřazení URL serveru	zaškrtněte políčko Včetně přiřazení URL serveru a zadejte adresu URL serveru.
publikovat data do umístění datového zdroje přiřazeného serveru	zaškrtněte políčko Publikovat do umístění datového zdroje přiřazeného serveru a vyhledejte umístění.

Další informace o umístění datového zdroje přiřazeného serveru naleznete v Uživatelské příručce aplikace Autodesk MapGuide®.

7 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

V závislosti na výběrové množině může export trvat delší dobu. Indikátor ukazuje průběh exportu.

Export dat sad vlastností do databáze MDB

Tento postup slouží k exportu dat sad vlastností ve výkresu do databáze Microsoft® Access (MDB).

1 Klepněte na tlačítko ➤ Exportovat ➤ Data vlastností.

2 Vyberte objekty, které obsahují data vlastností, která chcete exportovat.

3 Stiskněte klávesu *ENTER*.

4 V dialogovém okně Export dat vlastností zadejte cestu a název exportovaného souboru MDB.

5 Klepněte na tlačítko Uložit.

Data sad vlastností vybraných objektů budou exportována do databáze Microsoft® Access.

Publikování dat ve formátu DWF a DWFx

Formát DWF™ (Design Web Format™) je metoda publikování dat návrhu do souboru, který lze umístit v Internetu nebo intranetu, vyvinutá společností Autodesk®. Soubory DWF můžete zobrazit ve webovém prohlížeči, například v aplikaci Microsoft® Internet Explorer nebo v Autodesk® Design Review, kterou můžete zdarma stáhnout z webových stránek. V této aplikaci také můžete soubor vykreslit. Publikovaný soubor DWF můžete odeslat jako přílohu elektronické pošty, sdílet prostřednictvím serveru pro spolupráci na projektu (jako je například Autodesk® Buzzsaw®) nebo umístit na podnikový webový server.

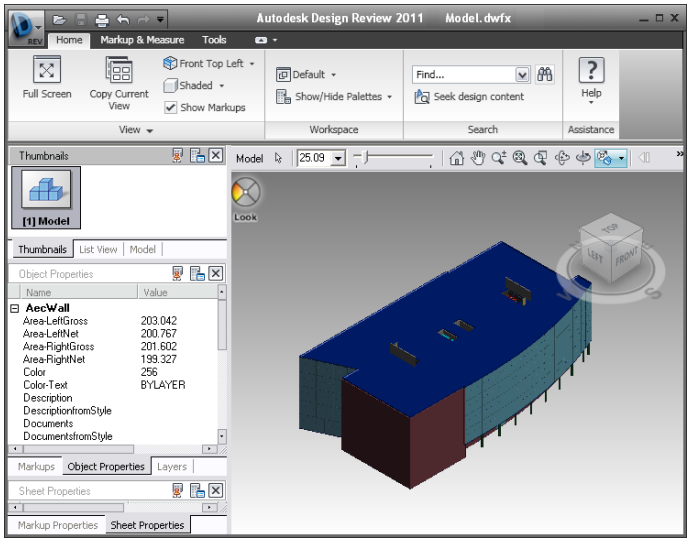
DWFx je další verze formátu souborů DWF. Formát souborů DWFx je kombinace formátu DWF a formátu Microsoft XPS (XML Paper Specification).

Soubory DWG lze publikovat jako 2D nebo 3D modely včetně dat sady vlastností zahrnutých v souboru DWF nebo DWFx. Při zobrazení těchto souborů v prohlížeči Autodesk® Design Review mohou uživatelé vybrat komponenty, které představují objekty, a zobrazit informace o objektu na paletě vlastností objektu.

Další informace o datech sad vlastností najdete v části Definice sady vlastností na straně 3721.

TIP Chcete-li publikované soubory DWF nebo DWFx prohlížet, musíte mít nainstalovaný prohlížeč Autodesk Design Review. Nejnovější verzi prohlížeče Autodesk Design Review si můžete stáhnout na adrese *http://www.autodesk.com*.

Soubor DWFx publikovaný v prohlížeči Autodesk Design Review



Postup publikování výkresů do DWF nebo DWFx

Prohlédnout film

Vrátit kroky zpět

Příprava výkresu k publikování

Vyberte 2D nebo 3D pohled budovy se správným zobrazením na straně 265.
Jestliže pracujete se strukturovaným projektem aplikace AutoCAD Architecture, vyberte list na straně 500 nebo sadu listů v Navigátoru projektu.

Doplňte konkrétní údaje o objektech ve výkresu.

Je-li to požadováno, připojte doplňková data sady vlastností na straně 273.

Publikování výkresu

Publikujte 2D nebo 3D na straně 276 výkres.

Podmínky a omezení publikování výkresů v souboru 3D DWF nebo DWFx

Při publikování výkresu ve formátu 3D DWF nebo DWFx platí následující podmínky:

- Většina typů šrafování (vzory, výplň, grafika) je publikována.
- Soubor 3D DWF nebo 3D DWFx využívá konfiguraci zobrazení, která je aktivní v souboru DWG během publikování.

  POZNÁMKA Při publikování objektů 3D do souborů DWF nebo DWFx je publikována pouze sada zobrazení použitá pro 3D pohledy ve výkresu. Pro pohledy 3D se jedná obvykle o sadu zobrazení Model, například Středně detailní model, Více detailní model nebo Méně detailní model. Objekty lze zobrazit v prohlížeči Design Review v pohledu shora; jedná se však pouze o horní pohled zobrazení modelu, nikoli o topografický náhled. Objekty bez zobrazovací reprezentace v sadě zobrazení Model nejsou v publikovaném souboru DWF nebo DWFx zobrazeny. Objekty, které obvykle nejsou zobrazeny v zobrazení Model, jsou značky, poznámky, kóty a symboly půdorysu 2D. Chcete-li je zobrazit v souboru DWF nebo DWFx, můžete je buď aktivovat pro sadu zobrazení modelu nebo můžete generovat soubor 2D DWF nebo 2D DWFx. Další informace o systému zobrazení najdete v části Systém zobrazení na straně 777.

- Jsou-li povoleny rendrované materiály, bude průhlednost převedena do souboru DWF nebo DWFx. Další informace naleznete v části Materiály na straně 869.
- Jsou publikovány objekty Uživatelské řezy.
- Data sad vlastností připojená k objektům nebo stylům jsou publikována ve formátu DWF nebo DWFx.

Platí následující omezení:

- Nekonečné čáry, například konstrukční čáry (čáry xline) a polopřímky, publikovány nejsou.
- Všechna písma v textu v souboru DWG jsou převedena na Arial. Formátování textu, jako Tučné, Kurzíva a Podtržené, není aktuálně podporováno.
- Roviny ořízntutí a ořízntutí externích referencí nejsou podporovány.
- Objekty OLE a vložené obrázky nejsou podporovány.
- Typy a tloušťky čar nejsou aktuálně podporovány.

- Nejsou publikovány hypertextové odkazy (ale jsou viditelné u jiných objektů než AEC).

Export dat sady vlastností do souboru DWF nebo DWFx

Do souboru DWF nebo DWFx je možné exportovat různé typy dat sady vlastností.

Automatická data sady vlastností

Ke každému objektu v aplikaci AutoCAD Architecture je přiřazena sada automatických vlastností. Každá stěna má například šířku, výšku a délku. Automatické vlastnosti představují dílčí skupinu všech dat sady vlastností, které lze přiřadit objektu (nebo stylu objektů) s definicí sady vlastností.

Všechny automatické vlastnosti objektu lze automaticky exportovat do souboru DWF nebo DWFx. Automatický export všech automatických vlastností má tu výhodu, že nemusíte nastavovat definice sady vlastností pro jednotlivé objekty, nelze však vybrat, které vlastnosti exportovat a které ignorovat.

Informace o exportu automatických dat sady vlastností získáte v části Publikování souboru 3D DWF nebo 3D DWFx s automatickými daty sady vlastností na straně 270.

Data sady vlastností definovaná uživatelem

Data sady vlastností definovaná uživatelem jsou data pocházející z definice sady vlastností, kterou jste vytvořili a přiřadili objektu nebo stylu objektů. Mohou zahrnovat automatické vlastnosti objektu, jako je výška a šířka stěny, ale také ručně definovaná data, jako je požární odolnost nebo informace o výrobci, projektu a další informace.

Při publikování těchto dat určujete, které definice sady vlastností zahrnete a které vyloučíte. Například některé sady vlastností ve výkresu mohou obsahovat důvěrné informace, které nemají být zobrazeny ostatním. V jiných případech může příjemce publikovaného souboru potřebovat pouze velice specifické informace sady vlastností o jednom aspektu výkresu a nechce tyto údaje vyhledávat mezi velkým množstvím nesouvisejících informací.

Při publikování dat sady vlastností definované uživatelem je třeba k objektům ve výkresu přiřadit definice sady vlastností a vybrat soubor seznamu publikovaných vlastností PPL, který tyto sady vlastností obsahuje. Připojíte například definici sad vlastností DoorObjects k počtu dveří ve výkresu. Pak přidáte definice sady vlastností DoorObjects k souboru PPL. Při publikování výkresu ve formátu DWF nebo DWFx budou publikována data sad vlastností z těchto dveří. Ve stejném souboru PPL přidejte definici sad vlastností ObjektyOken. Nicméně nepřipojíte tuto definici sad vlastností ObjektyOken k žádnému oknu ve výkresu. Při publikování výkresu ve formátu DWF nebo DWFx nebudou publikována data sad vlastností z této definice sad vlastností ObjektyOken.

Aby bylo možné publikovat uživatelem definovaná data sady vlastností do souboru DWF nebo DWFx, je třeba provést následující vysokoúrovňové kroky.

1. Vytvořte definice sady vlastností pro objekty a použijte je u objektu nebo stylu objektů.

   Další informace naleznete v části Definice sady vlastností na straně 3721.

2. V souboru PPL definujte, které definice sady vlastností z výkresu mají být exportovány.

   Další informace naleznete v části Vytvoření nového seznamu publikovaných vlastností (PPL) na straně 279.

3. Publikujte výkres ve formátu DWF nebo FWFx, jak je popsáno v částech Publikování souboru 3D DWF nebo 3D DWFx s uživatelem definovanými daty sady vlastností na straně 273 a Publikování souboru 2D či 3D DWF nebo DWFx s daty sady vlastností na straně 276.

Publikování data sady vlastností z externích referencí

Data sad vlastností fungují prostřednictvím externích referencí a umožňují publikovat data z externí reference v souboru DWF nebo DWFx. Aby bylo zajištěno, že budou data z externí reference publikována správně, musí být splněny následující podmínky:

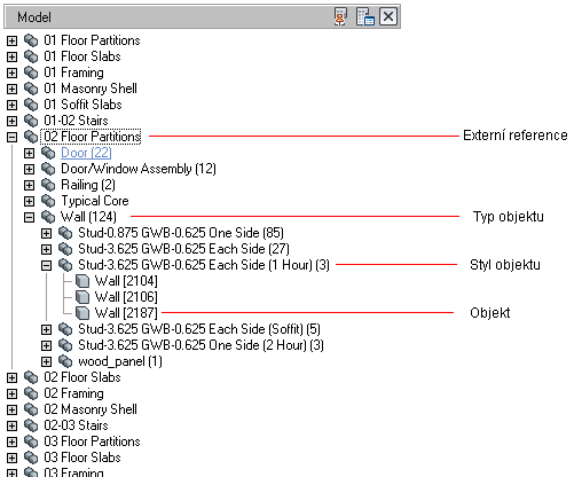
- Struktura dat sad vlastností přicházejících z externí reference musí být identická se strukturou všech odpovídajících sad vlastností hostitelského výkresu. Například obsahuje-li externí reference definici sad vlastností s názvem Dveře, která definuje Výšku, Šířku a Číslo dveří, nemůže hostitelský výkres obsahovat definici sad vlastností s názvem Dveře, která definuje Požární odolnost, Šířku křídla a Tloušťku skla.
- Pro definice sad vlastností z externích definic a pro odpovídající definice sad vlastností v hostitelském výkresu musí být použit totožný formát dat vlastností. Například specifikuje-li definice sad vlastností externí reference s názvem Dveře architektonické jednotky s přesností na 1/4 palce, hostitelský výkres nemůže obsahovat definici sad vlastností s názvem Dveře, která specifikuje architektonické jednotky s přesností 1/16 palce. Pokud se formáty sad vlastností liší, bude pro externí referenci použit formát hostitelského výkresu.

Struktura dat Sady vlastností

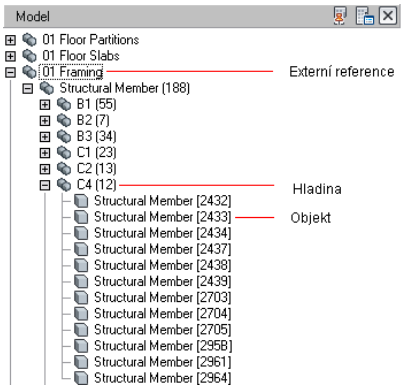
Jak je vidět na následujících příkladech, můžete určit, jakým způsobem budou data uspořádána při exportu dat sady vlastností ze souboru DWG do souboru DWF, DWFx

nebo PDF. Tato možnost se může hodit při exportu rozsáhlých výkresů s mnoha vlastnostmi objektu.

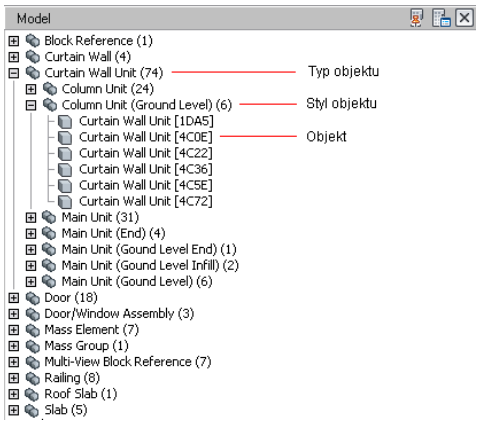
- Seskupení dat sady vlastností nejprve podle externí reference a pak podle typu a stylu objektu:



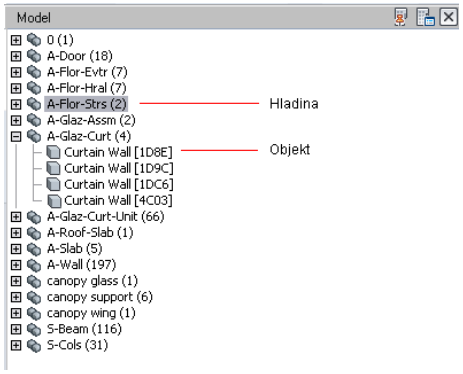
- Seskupení dat sady vlastností nejprve podle externí reference a pak podle hladiny:



- Seskupení dat sady vlastností nejprve podle typu objektu a pak podle stylu objektu:



- Seskupení dat sady vlastností podle hladiny objektu:



Informace o nastavení struktury dat uvádějí části Publikování souboru 3D DWF nebo 3D DWFx s automatickými daty sady vlastností na straně 270 a Publikování souboru 3D DWF nebo 3D DWFx s uživatelem definovanými daty sady vlastností na straně 273.

Publikování souboru 3D DWF nebo 3D DWFx s automatickými daty sady vlastností

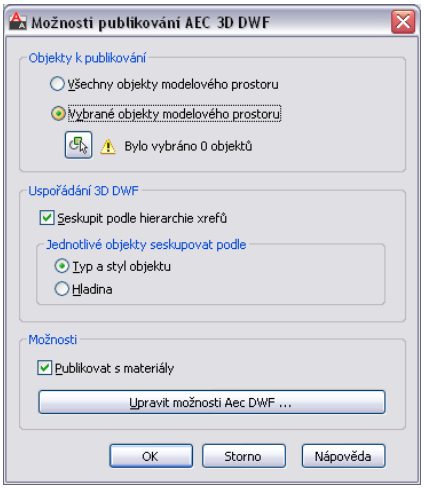
POZNÁMKA Tento pokyn slouží k vytvoření jednoho souboru 3D DWF nebo 3D DWFx modelu, na němž pracujete s automatickými daty sady vlastností. Chcete-li vytvořit více souborů DWF nebo DWFx pro různé listy s automatickými daty sady vlastností, získáte informace v části Publikování souboru 2D či 3D DWF nebo DWFx s daty sady vlastností na straně 276.

1 Proveďte některou z následujících akcí:

- Klepněte na tlačítko Exportovat ➤ 3D DWF.
- Na příkazový řádek zadejte příkaz **3ddwf**.

2 V dialogovém okně Export 3D DWF vyberte pro položku Soubory typu možnost 3D DWF nebo 3D DWFx. (Ve výchozím nastavení je vybrán soubor 3D DWFx.)

3 Klepněte na nabídku Nástroje ➤ Možnosti.



4 V části Objekty k publikování vyberte celý model nebo klepněte na vybrané objekty modelového prostoru a vyberte ve výkresu objekty pro zahrnutí do exportovaného souboru DWF nebo DWFx.

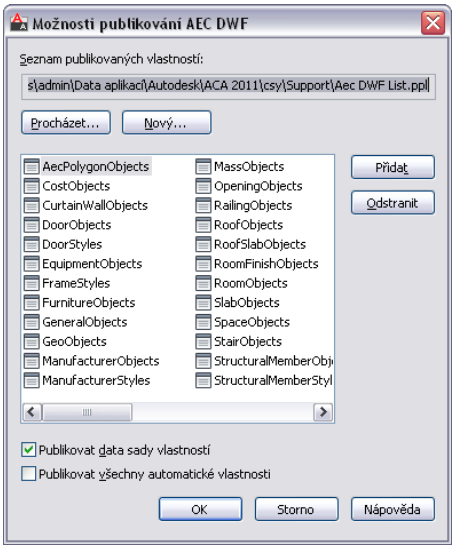
5 V části Uspořádání 3D DWF vyberte pořadí, v jakém se v exportovaném souboru budou zobrazovat křížové reference příkazů a objektů.

Chcete-li…	Pak...
seskupit objekty podle externí reference a potom podle typu objektu a stylu	zaškrtněte políčko Seskupit podle hierarchie externích referencí. V části Seskupit jednotlivé objekty dle vyberte typ a styl objektu.
seskupit objekty podle jejich externí reference a podle hladiny	zaškrtněte políčko Seskupit podle hierarchie externích referencí. V části Seskupit jednotlivé objekty dle vyberte položku Hladina.
seskupit objekty podle jejich typu a stylu	zrušte zaškrtnutí políčka Seskupit podle hierarchie externích referencí. V části Seskupit jednotlivé objekty dle vyberte typ a styl objektu.
seskupit objekty podle hladiny	zrušte zaškrtnutí políčka Seskupit podle hierarchie externích referencí. V části Seskupit jednotlivé objekty dle vyberte položku Hladina.

Příklady jsou uvedeny v části Struktura dat Sady vlastností na straně 267.

6 Chcete-li do souboru DWF nebo DWFx zahrnout definice materiálů ze souboru DWG, vyberte položku Publikovat s materiály.

7 Klepněte na položku Upravit možnosti AEC DWF.



8 V dialogovém okně Možnosti publikování AEC DWF klepněte na položku Publikovat všechny automatické vlastnosti.

Tím budou publikovány všechny automatické vlastnosti spojené s objekty vybranými pro export do souboru DWF nebo DWFx.

9 Chcete-li publikovat uživatelem definovaná data sad vlastností, získáte informace v části Publikování souboru 3D DWF nebo 3D DWFx s uživatelem definovanými daty sady vlastností na straně 273.

10 Klepněte na tlačítko OK a potom na tlačítko Uložit.

Ve výchozím nastavení budou automaticky exportovaná data vlastností uvedena ve skupině vlastností s názvem Aec+<typ objektu>. Chcete-li například exportovat automatické vlastnosti dveří, budou uvedeny pod objektem AecDveře: Jestliže exportujete další uživatelem definované definice sad vlastností a jedna z nich již používá název Aec+<typ objektu>, automatické vlastnosti budou uvedeny ve skupině vlastností s názvem Aec+<typ objektu> (2). V příkladu s dveřmi by to znamenalo, že pokud exportujete uživatelem definovanou definici sady vlastností s názvem AecDveře, pak by automatické vlastnosti dveří byly uvedeny jako AecDveře (2).

Je-li vlastnost objektu automatická a je také zahrnuta v definici sady vlastností, bude uvedena v automatických vlastnostech a v definici sady vlastností bude představovat soubor DWF nebo DWFx.

Publikování souboru 3D DWF nebo 3D DWFx s uživatelem definovanými daty sady vlastností

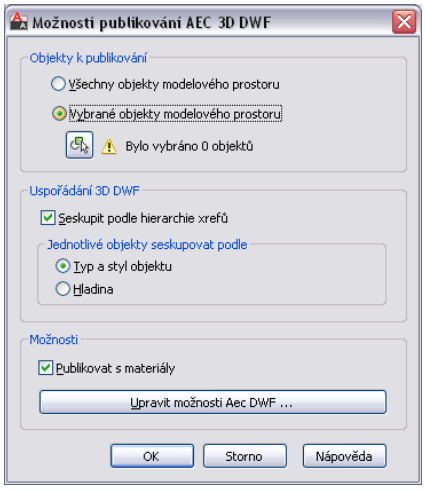
POZNÁMKA Tento pokyn slouží k vytvoření jednoho souboru DWF nebo DWFx modelu, na němž pracujete s uživatelem definovanými daty sady vlastností. Chcete-li vytvořit více souborů DWF nebo DWFx pro různé listy s uživatelem definovanými daty sady vlastností, získáte informace v části Publikování souboru 2D či 3D DWF nebo DWFx s daty sady vlastností na straně 276.

1 Proveďte některou z následujících akcí:

- Klepněte na tlačítko Exportovat ➤ 3D DWF.
- Na příkazový řádek zadejte příkaz **3ddwf**.

2 V dialogovém okně Export 3D DWF vyberte pro položku Formát souboru možnost 3D DWF nebo 3D DWFx. (Ve výchozím nastavení je vybrán soubor 3D DWFx.)

3 Klepněte na nabídku Nástroje ➤ Možnosti.



4 V části objekty k publikování vyberte celý model nebo klepněte na vybrané objekty modelového prostoru a vyberte ve výkresu objekty pro zahrnutí do exportovaného souboru DWF nebo DWFx.

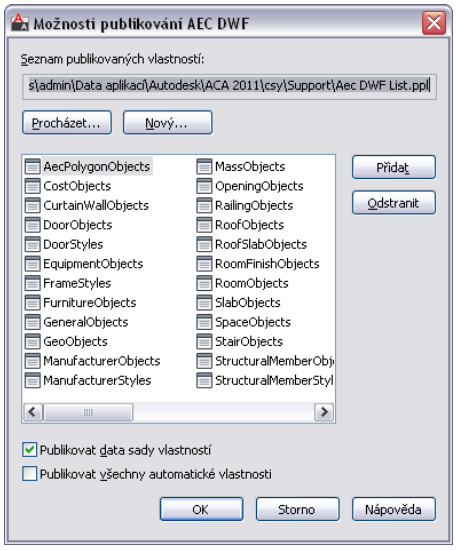
5 V části Uspořádání 3D DWF vyberte pořadí, v jakém se v exportovaném souboru budou zobrazovat křížové reference příkazů a objektů.

Chcete-li…	Pak...
seskupit objekty podle externí reference a potom podle typu objektu a stylu	zaškrtněte políčko Seskupit podle hierarchie externích referencí. V části Seskupit jednotlivé objekty dle vyberte typ a styl objektu.
seskupit objekty podle jejich externí reference a podle hladiny	zaškrtněte políčko Seskupit podle hierarchie externích referencí. V části Seskupit jednotlivé objekty dle vyberte položku Hladina.
seskupit objekty podle jejich typu a stylu	zrušte zaškrtnutí políčka Seskupit podle hierarchie externích referencí. V části Seskupit jednotlivé objekty dle vyberte typ a styl objektu.
seskupit objekty podle hladiny	zrušte zaškrtnutí políčka Seskupit podle hierarchie externích referencí. V části Seskupit jednotlivé objekty dle vyberte položku Hladina.

Příklady jsou uvedeny v části Struktura dat Sady vlastností na straně 267.

6 Chcete-li do souboru DWF nebo DWFx zahrnout definice materiálů ze souboru DWG, vyberte položku Publikovat s materiály.

7 Klepněte na položku Upravit možnosti AEC DWF.



8 Ověřte, zda je vybrána možnost Publikovat data sady vlastností.

9 Chcete-li přidat definici sady vlastností do exportovaného souboru DWF nebo DWFx, klepněte na tlačítko Přidat.

V dialogovém okně Přidat sady vlastností se ve výchozím nastavení zobrazuje aktuálně aktivní výkres a definice sady vlastností, které obsahuje.

10 Chcete-li vybrat jednu z uvedených definicí sad vlastností, zaškrtněte políčko u této definice a klepněte na tlačítko OK.

11 Chcete-li vybrat definice sady vlastností z jiného výkresového souboru, klepněte na tlačítko Procházet a přejděte k požadovanému výkresu. Pak pokračujte k přidání definicí sady vlastností podle výše uvedeného popisu.

12 Klepněte na tlačítko OK.

13 Chcete-li odebrat definici sady vlastností z exportovaného souboru DWF nebo DWFx, vyberte ji a klepněte na tlačítko Odebrat.

14 Chcete-li vytvořit nový soubor PPL, klepněte na tlačítko Nový a postupujte podle pokynů v části Vytvoření nového seznamu publikovaných vlastností (PPL) na straně 279.

15 Chcete-li vybrat jiný soubor PPL, klepněte na tlačítko Procházet a vyberte nový soubor.

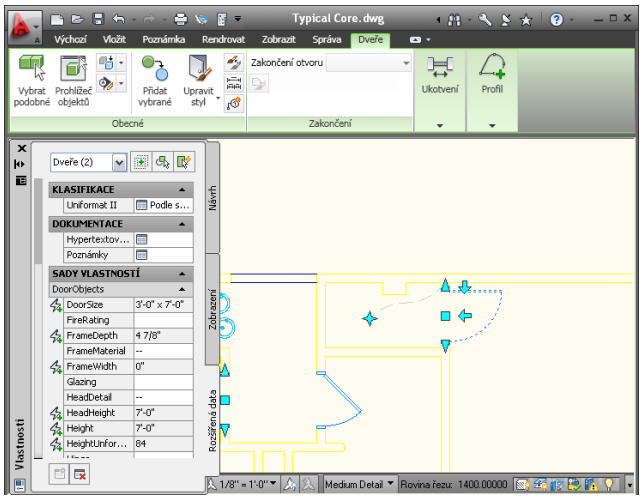
16 Dvakrát klepněte na tlačítko OK a potom na tlačítko Uložit.

Po dokončení exportu se zobrazí dotaz, zda chcete zobrazit soubor DWF nebo DWFx. Klepnutím na tlačítko Ano otevřete soubor v aplikaci Autodesk Design Review.

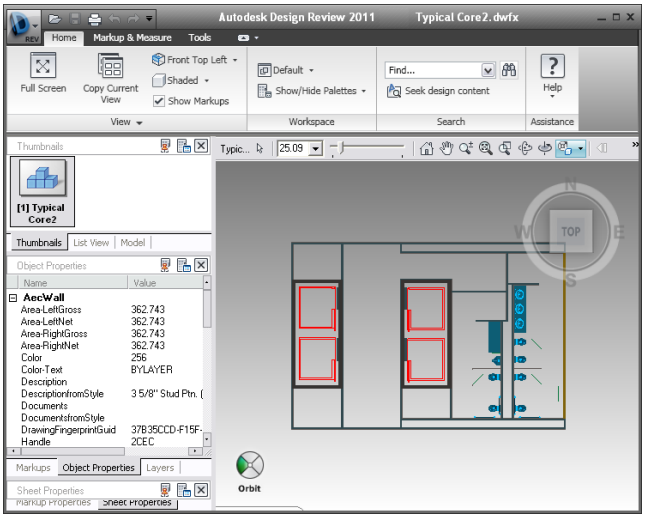
Publikování souboru 2D či 3D DWF nebo DWFx s daty sady vlastností

Při vytvoření souboru DWF nebo DWFx v dialogovém okně Publikovat můžete vytvářet 2D i 3D soubory DWF nebo DWFx. Můžete také vytvářet více souborů DWF nebo DWFx pro jednotlivé listy ve výkresu. Pokud exportujete data sady vlastností, data sady vlastností se zobrazí v každém souboru DWF nebo DWFx.

Soubor DWG s daty sady vlastností



Soubor DWFX s daty sady vlastností



1 Klepněte na tlačítko Publikovat.

POZNÁMKA Další informace o publikování listů z projektu najdete v části Publikování sad listů na straně 500.

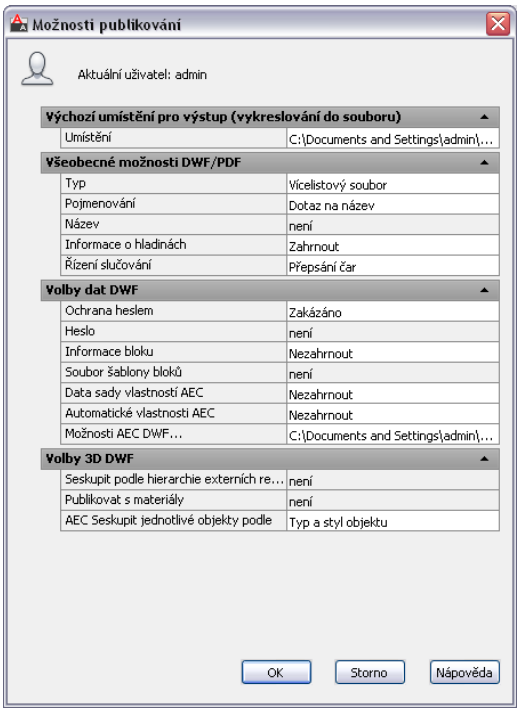
2 V nastavení stránky vyberte, chcete-li publikovat soubor 2D nebo 3D DWF nebo DWFx.

- Chcete-li publikovat Soubor 2D DWF nebo DWFx, vyberte nastavení 2D stránky nebo vyberte položku <Výchozí: Žádný>.
- Chcete-li publikovat soubory 3D DWF nebo 3D DWFx, vyberte možnost <3D DWF>.
  Jestliže není možnost <3D DWF> dostupná, nebyla pro výkres nastavena žádná platná konfigurace 3D zobrazení.

3 V seznamu Publikovat do vyberte formát DWF.

4 Podle toho, zda chcete vytvořit soubor DWF nebo DWFx, vyberte příslušnou možnost pod formátem DWF.

5 Klepněte na položku Možnosti publikování.



6 Určete obecné možnosti formátu DWF, jak je popsáno v dialogovém okně Možnosti publikování v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

7 Chcete-li publikovat data uživatelem definované sady vlastností, vyberte možnost Zahrnout do sady vlastností pro data AEC.

8 Chcete-li publikovat všechny automatické vlastnosti objektů ve výkresu, vyberte možnost Zahrnout pro automatické vlastnosti AEC.

POZNÁMKA Automatické vlastnosti lze publikovat místo nebo kromě uživatelem definovaných dat sady vlastností.

9 Chcete-li přidat nebo odebrat uživatelem definované sady vlastností pro exportovaný soubor DWF nebo DWFx, klepněte na tlačítko Procházet pod možnostmi AEC DWF.

10 Jestliže vytváříte soubor 3D DWF nebo 3D DWFx, definujte organizaci publikovaných objektů AEC v prohlížeči Autodesk Design Review:

Chcete-li…	Pak...
seskupit objekty podle externí reference a potom podle typu objektu a stylu	vyberte položku Typ objektu a styl pro možnost Seskupení jednotlivých objektů AEC podle. Poté u položky Seskupit podle hierarchie externích referencí klepněte na tlačítko Ano..
seskupit objekty podle jejich externí reference a podle jejich hladiny	vyberte položku Hladina pro možnost Seskupení jednotlivých objektů AEC podle. Poté u položky Seskupit podle hierarchie externích referencí klepněte na tlačítko Ano..
seskupit objekty podle jejich typu a stylu	vyberte položky Typ objektu a Styl pro možnost Seskupení jednotlivých objektů AEC podle. Poté klepněte na tlačítko Ne pro Seskupení podle hierarchie externí reference.
seskupit objekty podle hladiny	vyberte položku Hladina pro možnost Seskupení jednotlivých objektů AEC podle. Poté klepněte na tlačítko Ne pro Seskupení podle hierarchie externí reference.

Příklady jsou uvedeny v části Struktura dat Sady vlastností na straně 267.

11 Jestliže vytváříte soubor 2D DWF nebo 2D DWFx, vyberte možnost třídění v nabídce seskupení jednotlivých objektů AEC podle.

12 Klepněte na tlačítko OK.

13 Klepněte na možnost Publikovat.

Bude zahájen proces publikování; po jeho dokončení budete upozorněni.

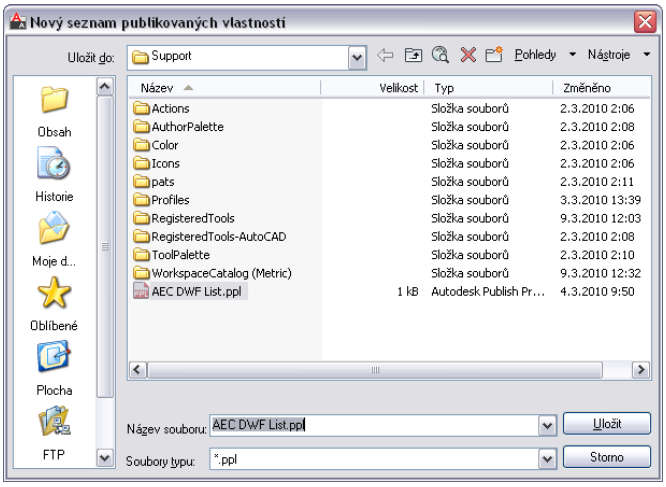
Vytvoření nového seznamu publikovaných vlastností (PPL)

Tento postup slouží k vytvoření nového prázdného seznamu publikovaných vlastností (PPL). Seznam publikovaných vlastností určuje, které definice sady vlastností v souboru

DWG budou exportovány do souboru DWF nebo DWFx za předpokladu, že k objektům nebo stylům ve výkresu byla přidána definice sady vlastností.

1 Klepněte na tlačítko ➤ Publikovat ➤ Možnosti publikování AEC DWF.

2 Klepněte na tlačítko Nový.



3 Vyhledejte složku, do které chcete uložit nový soubor PPL, a zadejte název nového souboru PPL.

4 Klepněte na tlačítko Uložit.

Nový soubor PPL se nyní otevře v dialogovém okně Možnosti publikování AEC. Ve výchozím nastavení neobsahuje žádné definice sady vlastností.

5 Klepněte na tlačítko Přidat.

Ve výchozím nastavení se zobrazuje aktuálně aktivní výkres a všechny definice sady vlastností v něm obsažené.

6 Chcete-li přidat definice sady vlastností z jiného výkresu, přejděte klepnutím na tlačítko Procházet k požadovanému souboru.

7 Vyberte definice sady vlastností, které by měly být zahrnuty v novém souboru PPL, zaškrtnutím příslušných políček nebo klepnutím na tlačítko Vybrat vše.

8 Pokud je seznam PPL kompletní, klepněte na tlačítko OK.

9 Chcete-li do něho přidat více definicí sady vlastností, znovu klepněte na tlačítko Přidat a opakujte kroky 6-7.

10 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Publikování výkresů do PDF

Soubory typu Adobe® Portable Document Format (PDF) usnadňují elektronické výměny sad výkresů. Elektronická výkresová sada je digitální alternativa papírové výkresové sady.

Soubory ve formátu PDF lze snadno distribuovat pro potřeby zobrazení a vykreslování v programu Adobe® Acrobat, který si lze bezplatně stáhnout z webu. Publikovaný soubor PDF můžete odeslat jako přílohu elektronické pošty, sdílet prostřednictvím serveru pro spolupráci na projektu (jako je například Autodesk® Buzzsaw®) nebo umístit na podnikový webový server.

Podobně jako u souborů DWF jsou soubory PDF generovány v zájmu zachování přesnosti ve vektorovém formátu. Výkresy, které jsou převedeny do formátu PDF, lze snadno distribuovat pro potřeby zobrazení a tisku v prohlížeči Adobe Reader verze 7 a novější, který je k dispozici na webových stránkách společnosti Adobe.

Oproti souborům DWF nebo DGN se vícestránkové soubory PDF připojují po jednotlivých stránkách (na rozdíl od jednoho listu najednou u souborů DWF nebo jednoho modelu najednou u souborů DGN). Hypertextové odkazy ze souborů PDF budou převedeny na běžný text, digitální podpisy nejsou podporovány. Informace o publikování souborů ve formátu PDF najdete v části Publikování výkresů v nápovědě aplikace AutoCAD.

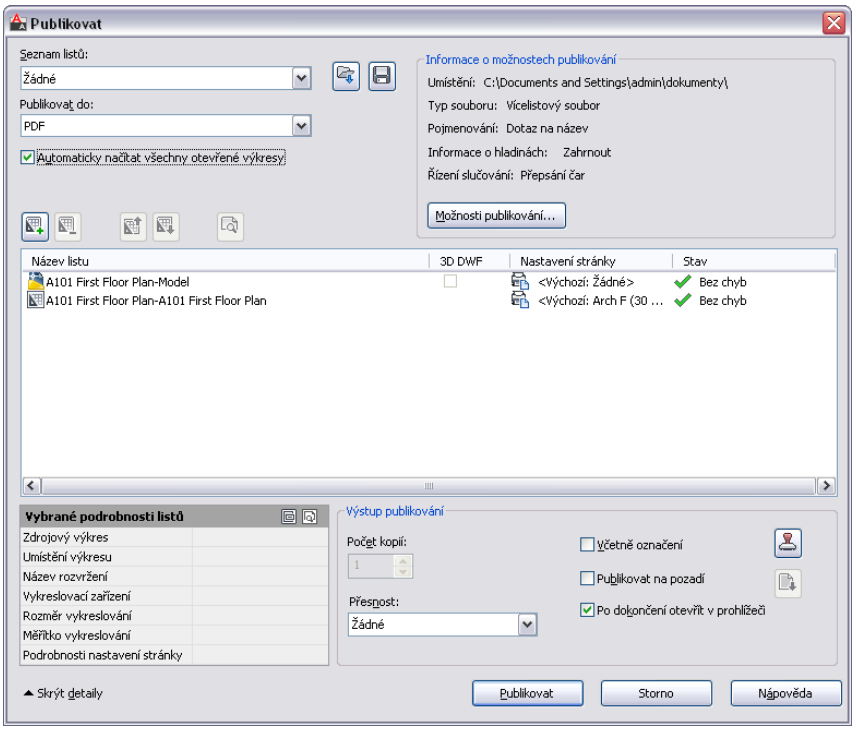
Publikování do PDF

Máte možnost nastavit automatické publikování výkresů do formátu PDF (nebo DWF či DWFx) při každém jejich uložení nebo zavření. U nastavení automatického publikování lze také určit, zda mají být zahrnuty modely, rozvržení nebo obě tyto možnosti a zda mají být publikovány soubory s více listy nebo soubory s jediným listem. (Další informace naleznete v části Možnosti automatického publikování v nápovědě k aplikaci AutoCAD.) V následujících tématech si vysvětlíme, jak podle potřeby publikovat nebo exportovat do souboru PDF pomocí současně uvedených nastavení.

Publikování do PDF

Tento soubor slouží k publikování souborů PDF na základě možností, které zvolíte.

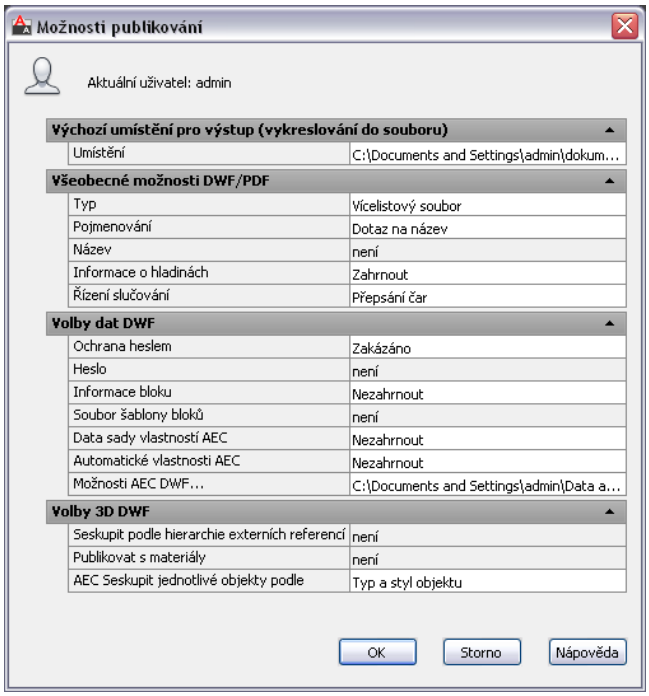
1 Klepněte na tlačítko ➤ Publikovat.



2 V dialogovém okně Publikovat vyberte možnost PDF v části Publikovat do.

3 Podle potřeby zadejte další údaje týkající se souboru PDF. Další informace naleznete v části Dialogové okno Publikovat v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

4 Chcete-li změnit nastavení, klepněte na položku Možnosti publikování, proveďte příslušné změny a klepněte na tlačítko OK.

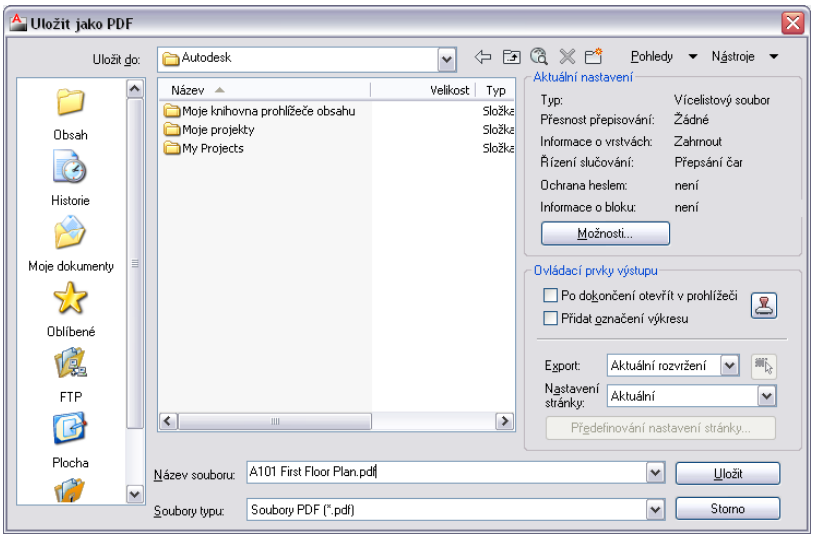


5 V dialogovém okně Publikovat klepněte na tlačítko Publikovat.

Export do PDF

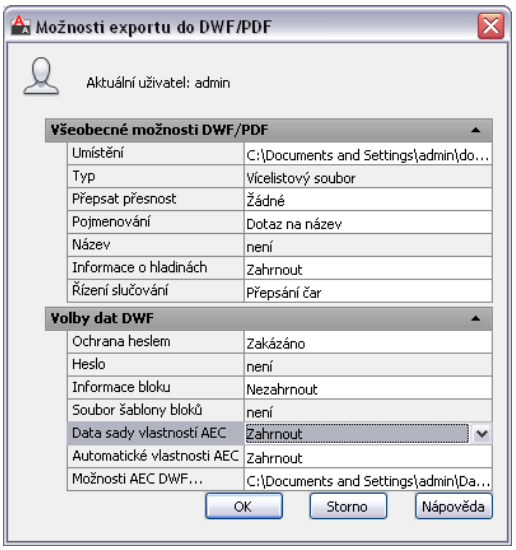
Tento postup slouží k vytvoření souboru PDF.

6 Klepněte na nabídku ➤ Export ➤ PDF.



7 Podle potřeby zadejte údaje týkající se souboru PDF. Další informace naleznete v části Dialogové okno Uložit jako PDF v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

8 Chcete-li změnit nastavení, klepněte na položku Možnosti, proveďte příslušné změny a klepněte na tlačítko OK. Další informace najdete v části Paleta možností exportu do DWF/PDF v nápovědě aplikace AutoCAD.



9 V dialogovém okně Uložit jako PDF klepněte na tlačítko Uložit.

Exportování dat sady vlastností do souboru PDF

Do souboru PDF je možné exportovat jak automatická, tak i uživatelem stanovená data sady vlastností.

Automatická data sady vlastností

Ke každému objektu v aplikaci AutoCAD Architecture je přiřazena sada automatických vlastností. Každá stěna má například vlastnosti upravující její šířku, výšku a délku. Automatické vlastnosti představují podskupinu dat sady vlastností, které lze přiřadit objektu (nebo stylu objektů) s definicí sady vlastností.

Provedete-li automatický export všech automatických vlastností objektu do souboru PDF, nemusíte nastavovat definice sady vlastností pro jednotlivé objekty, nemůžete však vybrat, které vlastnosti exportovat a které ignorovat.

Informace o exportu automatických dat sady vlastností získáte v části Publikování souboru PDF s automatickými daty sady vlastností na straně 286.

Data sady vlastností definovaná uživatelem

Data sady vlastností definovaná uživatelem jsou data pocházející z definice sady vlastností, kterou jste vytvořili a přiřadili objektu nebo stylu objektů. Mohou zahrnovat automatické vlastnosti objektu, jako je výška a šířka stěny, ale také ručně definovaná data, jako je požární odolnost nebo informace o výrobci, projektu a další informace.

Při publikování těchto dat určujete, které definice sady vlastností zahrnete a které vyloučíte. Například některé sady vlastností ve výkresu mohou obsahovat informace, které chcete zachovat jako důvěrné. V jiných případech může příjemce publikovaného souboru potřebovat pouze specifické informace sady vlastností o jednom aspektu výkresu a nechce tyto údaje vyhledávat mezi velkým množstvím nesouvisejících informací.

Při publikování dat sady vlastností definované uživatelem je třeba k objektům ve výkresu přiřadit definice sady vlastností a vybrat soubor seznamu publikovaných vlastností PPL, který tyto sady vlastností obsahuje. Připojíte například definici sad vlastností DoorObjects k počtu dveří ve výkresu. Pak přidáte definice sady vlastností DoorObjects k souboru PPL. Při publikování výkresu ve formátu PDF budou publikována data sady vlastností z těchto dveří. Ve stejném souboru PPL přidejte definici sad vlastností WindowObjects. Nepřipojíte však tuto definici sad vlastností WindowObjects k žádnému oknu ve výkresu. Při publikování výkresu ve formátu PDF nebudou publikována data sady vlastností z definice sady vlastností WindowObjects.

Aby bylo možné publikovat uživatelem definovaná data sady vlastností do souboru PDF, je třeba provést následující důležité kroky:

1. Vytvořte definice sady vlastností pro objekty a použijte je u objektu nebo stylu objektů.

   Další informace naleznete v části Definice sady vlastností na straně 3721.

2. V souboru PPL určete, které definice sady vlastností z výkresu mají být exportovány.

   Další informace naleznete v části Vytvoření nového seznamu publikovaných vlastností (PPL) na straně 279.

3. Publikujte výkres do formátu PDF, jak je popsáno v části Publikování do PDF na straně 281.

Publikování dat sady vlastností z externích referencí

Data sad vlastností fungují prostřednictvím externích odkazů a umožňují publikovat data z externího odkazu do souboru PDF. Aby bylo zajištěno, že budou data z externí reference publikována správně, musí být splněny následující podmínky:

- Struktura dat sad vlastností přicházejících z externí reference musí být identická se strukturou všech odpovídajících sad vlastností hostitelského výkresu. Například obsahuje-li externí reference definici sad vlastností s názvem Dveře, která definuje Výšku, Šířku a Číslo dveří, nemůže hostitelský výkres obsahovat definici sad vlastností s názvem Dveře, která definuje Požární odolnost, Šířku křídla a Tloušťku skla. Další informace naleznete v části Struktura dat Sady vlastností na straně 267.
- Pro definice sad vlastností z externích definic a pro odpovídající definice sad vlastností v hostitelském výkresu musí být použit totožný formát dat vlastností. Například specifikuje-li definice sad vlastností externí reference s názvem Dveře architektonické jednotky s přesností na 1/4 palce, hostitelský výkres nemůže obsahovat definici sad vlastností s názvem Dveře, která specifikuje architektonické jednotky s přesností 1/16 palce. Pokud se formáty sad vlastností liší, bude pro externí referenci použit formát hostitelského výkresu.

Publikování souboru PDF s automatickými daty sady vlastností

Tento postup slouží k publikování dat automatických vlastností v souboru PDF. Další informace o publikování listů z projektu najdete v části Publikování sad listů na straně 500.

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Exportovat ➤ Možnosti DWF/PDF.
- Na příkazovém řádku zadejte příkaz **exportsettings** a vyberte položku Možnosti.

2 V dialogovém okně Možnosti exportu do DWF/PDF vyberte v části Možnosti dat DWF pro automatické vlastnosti AEC položku Zahrnout a klepněte na tlačítko OK.

Všechny automatické vlastnosti spojené s objekty, které jste vybrali pro export, budou publikovány do souboru PDF. Další informace najdete v části Paleta možností exportu do DWF/PDF v nápovědě aplikace AutoCAD.

Ve výchozím nastavení budou automaticky exportovaná data vlastností uvedena ve skupině vlastností s názvem Aec+<typ objektu>. Chcete-li například exportovat automatické vlastnosti dveří, budou uvedeny pod objektem AecDveře: Jestliže exportujete další uživatelem definované definice sad vlastností a jedna z nich již používá název Aec+<typ objektu>, automatické vlastnosti budou uvedeny ve skupině vlastností s názvem Aec+<typ objektu> (2). V příkladu s dveřmi by to znamenalo, že pokud exportujete uživatelem definovanou definici sady vlastností s názvem AecDveře, pak by automatické vlastnosti dveří byly uvedeny jako AecDveře (2).

Je-li vlastnost objektu automatická a je také zahrnuta v definici sady vlastností, bude uvedena v automatických vlastnostech i u definice sady vlastností, jejíž je součástí, v souboru PDF.

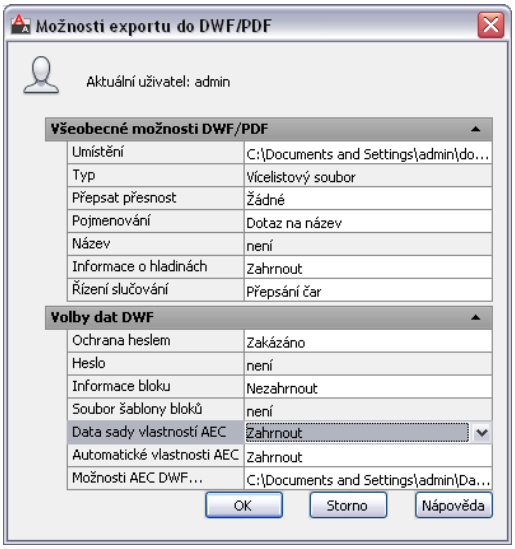
Publikování PDF se všemi daty sady vlastností

Tento postup slouží k zahrnutí automatických a uživatelsky definovaných dat sady vlastností v souboru PDF. Další informace o publikování listů z projektu najdete v části Publikování sad listů na straně 500.

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Exportovat ➤ Možnosti DWF/PDF.
- Na příkazovém řádku zadejte příkaz **exportsettings** a vyberte položku Možnosti.

2 V dialogovém okně Možnosti exportu do DWF/PDF vyberte v části Možnosti dat DWF pro data sady vlastností AEC položku Zahrnout a klepněte na tlačítko OK. Další informace najdete v části Paleta možností exportu do DWF/PDF v nápovědě aplikace AutoCAD.



Správa výkresu

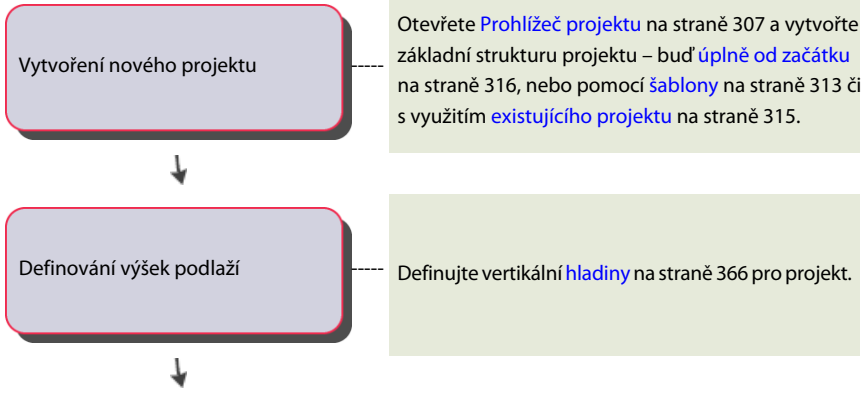
6

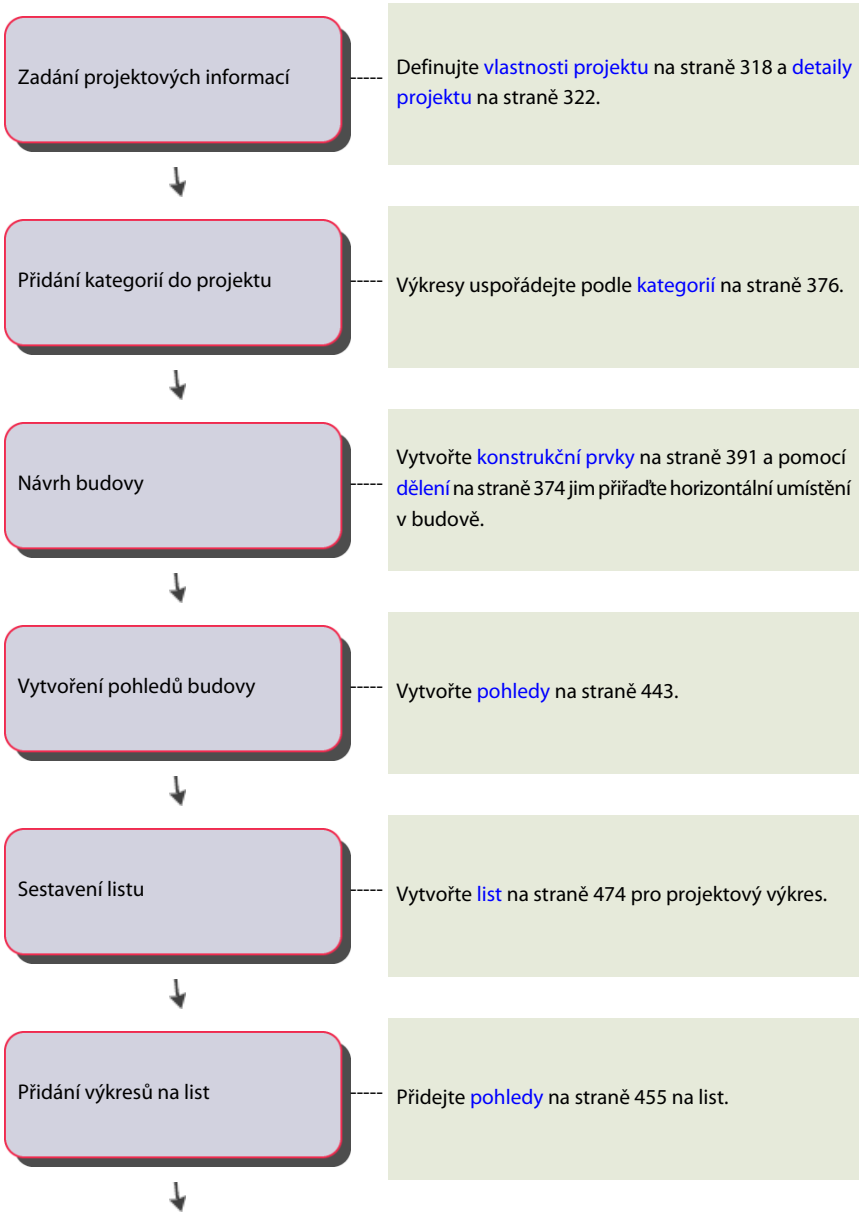
Funkce Správa výkresu formalizuje a automatizuje proces spojený s vytvořením modelového návrhu a dokumentace. Tato funkce poskytuje automatizované nástroje, které pomáhají při správě, prohlížení a konstrukci budovy.

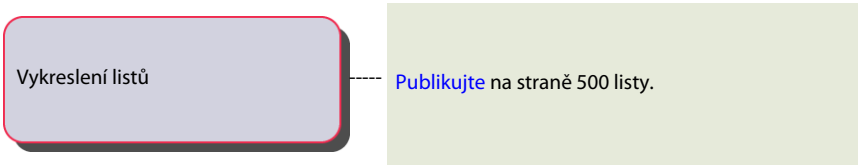
Pokud pomocí této funkce spravujete soubory projektu, zachováte konzistenci ve všech aspektech projektu. Každý ve vašem týmu návrhářů má k dispozici centralizované projektové prostředí pro přístup k nejaktuálnějším dokumentům, od šablon projektu k řezům a pohledům.

Pracovní postupy v prostředí projektu

Vytváření sady projektové dokumentace pomocí funkce Správa výkresů, kterou nabízí aplikace AutoCAD Architecture, je efektivnější než vytváření samostatných výkresů s jejich pozdější kompilací.




Zadání projektových informací
Definujte vlastnosti projektu na straně 318 a detaily projektu na straně 322.
Přidání kategorií do projektu
Výkresy uspořádejte podle kategorií na straně 376.
Návrh budovy
Vytvořte konstrukční prvky na straně 391 a pomocí dělení na straně 374 jim přiřaďte horizontální umístění v budově.
Vytvoření pohledů budovy
Vytvořte pohledy na straně 443.
Sestavení listu
Vytvořte list na straně 474 pro projektový výkres.
Přidání výkresů na list
Přidejte pohledy na straně 455 na list.

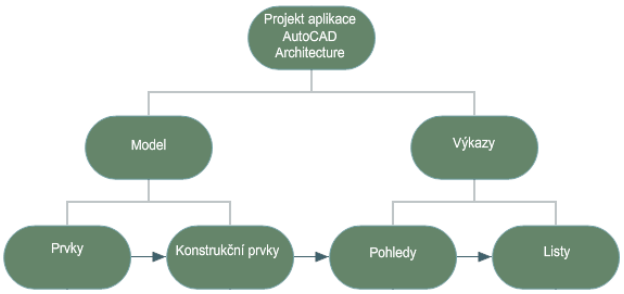


Koncepce správy výkresu

Funkce Správa výkresu aplikace AutoCAD Architecture umožňuje vytváření rozsáhlých stavebních projektů distribuovaných mezi řadou výkresových souborů. Následující části popisují klíčové pojmy této funkce.

Projekt

Na nejvyšší úrovni jsou stavební modely koncepčně uspořádány do projektů. Projekt se skládá ze dvou částí: stavebního modelu a zpráv vytvořených z modelu. Model budovy sestává z konstrukčních prvků a prvků, zatímco zprávy sestávají z pohledů a listů. Konstrukční prvky obsahují reference na pohledy, a pohledy obsahují reference na listy v rámci projektu.



Konstrukční prvky

Konstrukční prvek popisuje jednu jednoznačnou část stavby a je přiřazen konkrétní hladině a dělení v rámci projektu. Rozsahové konstrukční prvky, jako jsou obvodové pláště, lze přiřadit více hladinám a dělením.

První hladina stavebního projektu například může sestávat z konstrukčního prvku vnější stěny, stěžejního konstrukčního prvku první hladiny a konstrukčních prvků vnitřních dělení na první hladině.

Konstrukční prvek může obsahovat výkresové objekty, jako jsou stěny a dveře, externí reference na prvky nebo kombinaci obojího. Stěžejní konstrukční prvek první hladiny může například obsahovat stěžejní stěny zakreslené přímo do konstrukčního prvku a prvek výtahu vložený jako externí referenci.

Konstrukční prvky můžete vytvářet a měnit v rámci aktuálního projektu. Můžete také importovat výkresy a převést je na konstrukční prvky nebo je k nim přidat. Konstrukční prvky můžete importovat do projektu fyzicky nebo vytvořením odkazu.

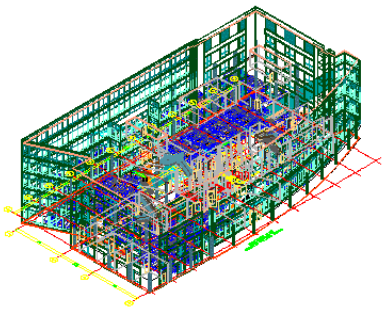
Konstrukční prvky obsahují reference na pohledy. Další informace najdete v části Konstrukční prvky na straně 387.

Pohledy

Poté, co je definována struktura budovy a jsou přiřazeny konstrukční prvky k úrovním a dělením, je možné vytvářet výkazy (pohledy a listy) ze stavebního modelu. Pohled automaticky odkazuje na mnoho konstrukčních prvků a představuje tak konkrétní pohled na stavební projekt. Při tvorbě výkresu pohledu se nejprve rozhodnete, na kterou část budovy se chcete podívat, a který typ pohledu chcete generovat. Například můžete vytvořit průmět půdorysu stropu prvního podlaží nebo půdorys rámové konstrukce druhého podlaží.

Rovněž můžete vytvořit kompozitní pohled na všechna podlaží v budově, jak je uvedeno na obrázku:

3D pohled na celou budovu



Výkresy pohledu automaticky odkazují na příslušné konstrukční prvky na základě jejich umístění v budově. Chcete-li například vytvořit půdorys západního křídla ve druhém podlaží, vytvoříte pohled, který obsahuje referenci na všechny konstrukční prvky přiřazené druhému podlaží a západnímu křídlu. Součástí bude také obvodový plášť pokrývající první až páté podlaží. Můžete odkazovat na další konstrukční prvky, které chcete zobrazit v pohledu, přestože neleží na daném podlaží, například na obrys budovy.

Ve výkresu pohledu můžete také přidávat data, jako jsou poznámky, kóty a výkazy. Rozhodnutí, zda vytvořit poznámku ve výkresu pohledu nebo v listu, provádějte na základě svého pracovního postupu a individuálních potřeb.

Jako organizační nástroje je možné používat tři různé typy výkresů pohledu, z nichž každý má vlastní šablonu a je označen jinou ikonou.

- Obecný výkres pohledu
- Výkres detailního pohledu
- Výkres řezu/prostorového pohledu

Konstrukční prvky obsahují reference na listy. Další informace o systému pohledů v aplikaci AutoCAD Architecture najdete v části Pohledy na straně 436.

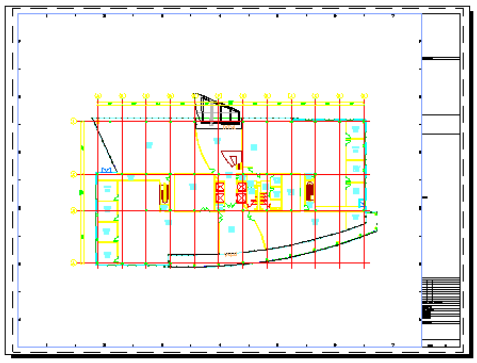
Listy

Listy slouží k vykreslení výkresů stavebního projektu.

Systém listů v aplikaci AutoCAD Architecture se skládá z těchto komponent:

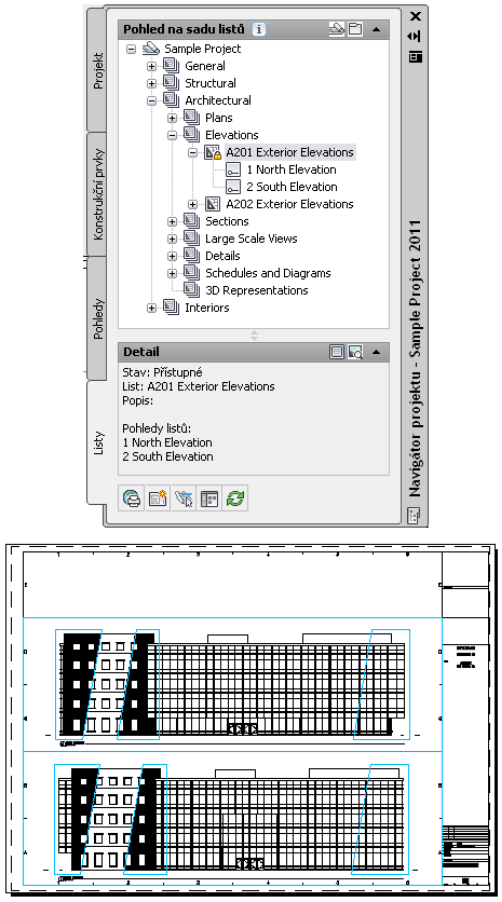
- List: list představuje uspořádání výkresového prostoru, které bylo zaregistrováno jako list. List může obsahovat jeden nebo více pohledů listu. Další informace uvádí část „Práce s modelovým prostorem a výkresovým prostorem“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

  List s pohledem půdorysu budovy

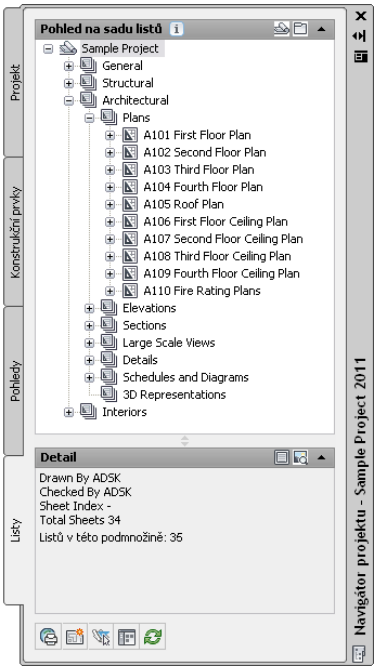
- Pohledy listu: pohled listu je výřez výkresového prostoru vytvořený přetažením pohledu modelového prostoru z výkresu pohledu v Průzkumníku výkresu na list.

Pohled listu vytvořený z pohledu modelového prostoru



- Sada listů: sada listů je pojmenovaná a seřazená kolekce listů. Sady listů jsou podobné fyzické sadě listů ohraničení, které jsou primárním komunikačním médiem v typickém stavebním projektu. Sady listů jsou přesně určeny pro účinný výstup tištěných nebo elektronických dokumentů prostřednictvím příkazu Publikovat.

Sada listů pro projekt aplikace AutoCAD Architecture



Každý projekt v aplikaci AutoCAD Architecture má jednoduchou sadu listů projektu, která obsahuje všechny listy pro projekt.

- Výkres listu: výkres listu je soubor DWG sestávající z jednoho nebo více listů.

Sada listů, listy, pohledy listů, výkresy listů a pohledy modelového prostoru jsou uvedeny na kartě Listy a pohledy v Navigátoru projektu.

Ačkoliv se doporučuje umisťovat poznámky do pohledu, můžete přidávat poznámky jako jsou štítky, kóty a tabulky výkazů do listu. Další informace najdete v části Listy na straně 471.

Projektové normy

Aplikace AutoCAD Architecture obsahuje funkci Projektové normy. Funkce Projektové normy poskytuje nástroj pro vytváření, správu a synchronizaci stylů a nastavení zobrazení v rámci projektu aplikace AutoCAD Architecture. V projektu můžete určit standardní styly, nastavení zobrazení a normy aplikace AutoCAD, které se používají ve všech projektových výkresech. Standardní styly a nastavení zobrazení jsou definovány ve výkresech norem spojených s projektem. Jakmile se na projektu pracuje a je „živý“, je vůči těmto

normám stále synchronizován. Další informace najdete v části Projektové normy na straně 589.

Palety nástrojů projektu a knihovna prohlížeče obsahu

Kromě výkresů norem můžete pro projekt nastavit i palety nástrojů patřící k danému projektu a knihovnu prohlížeče obsahu. Uživatelsky definovatelná kořenová cesta obsahu nástrojů zajišťuje, že nástroje vždy obsahují reference na správné výkresy obsahu pro jejich definici.

Správa externích referencí

Externí reference umožňují distribuci zdrojových souborů do mnoha různých míst v počítači nebo v síti. K externím referencím lze snadno přiřadit tabulky výkazů, štítky poznámek a kóty. Na jednom projektu může současně pracovat několik osob.

Vy zadáte, zda mají být cesty referencí plně externí nebo relativně externí.

Další informace o externích referencích najdete v části Reference na ostatní výkresové soubory v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Další informace o opatřování externích referencí v projektu poznámkami najdete v části Postup při vkládání poznámek do projektu na straně 520.

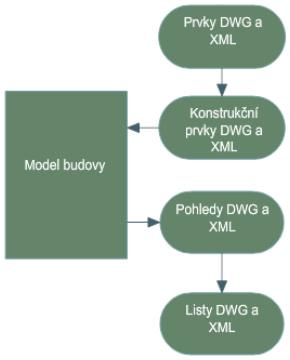
Mapované jednotky

Aplikace AutoCAD Architecture podporuje mapované jednotky v rámci prostředí projektu. Stejné identifikační písmeno jednotky se může v rámci jedné struktury projektu mapovat na různé servery. Pokud používáte mapované jednotky v rámci projektu aplikace AutoCAD Architecture, a otevíráte výkresové soubory projektu uložené na různých serverech, nejste vyzýváni ke změně cesty. Další informace najdete v části Vzdálená spolupráce s týmy návrhářů na straně 307.

Struktura XML

Projekt aplikace AutoCAD Architecture má základní strukturu ve formátu XML. Pro každý vytvářený výkresový soubor, například výkres podlahy nebo konstrukční výkres, je vytvořen doprovodný soubor ve formátu XML. Tento soubor XML obsahuje informace vztahující se k projektu, jako jsou například informace o hladině a dělení. Jakýkoli výkresový soubor

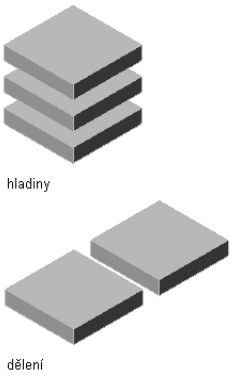
vytvořený v rámci projektu můžete také znovu použít mimo projekt, protože vlastní výkresový soubor neobsahuje informace vztahující se k projektu.



Hladiny a dělení

Projekt poskytuje rámcovou strukturu úrovní (podlaží) a dělení (křídla), která určuje, kde jsou v projektu budovy umístěny konstrukční prvky. Ve výchozím nastavení sestává nový projekt z jedné hladiny a jednoho dělení. Hladiny a dělení lze přidávat po celou dobu životnosti dělení. Matice hladin a dělení poskytuje strukturu napomáhající jedinečnému označení součástí budovy. V budově například můžete používat konstrukční prvek přiřazený na První podlaží – západní křídlo.

Schémata hladin a dělení



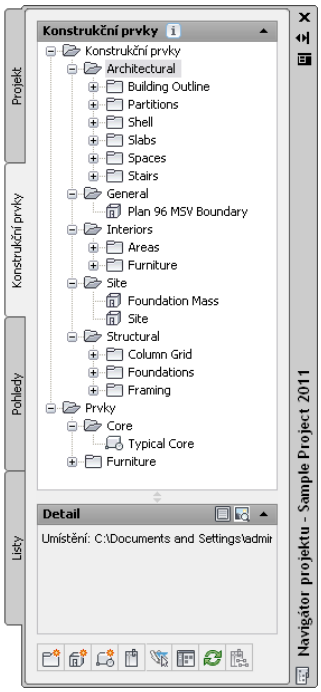
Objekty budovy, například obvodové pláště a šachty výtahů, mohou procházet více úrovněmi a děleními. Pro tyto typy objektů budovy se používají rozsahové konstrukce.

Další informace najdete v částech Hladiny na straně 365 a Dělení na straně 373.

Kategorie

Aby bylo uspořádání budovy snazší, je možné uspořádat části stavebního projektu – konstrukční prvky, pohledy a listy – do kategorií. Je například možné používat kategorie jako vnější stěna, jádro a dělení interiéru. Kategorizace konstrukčního prvku umožňuje filtrovat daný konstrukční prvek při vytváření pohledů.

Kategorie konstrukčního prvku v Navigátoru projektu



Další informace najdete v části Kategorie na straně 376.

Struktura projektu

Při vytváření nového projektu vytvoří aplikace AutoCAD Architecture aicky prostředí projektu, které spojuje jednotlivé soubory do jediného projektu. Toto prostředí má tři hlavní komponenty:

Soubor projektu (APJ)

Soubor projektu (APJ) obsahuje:

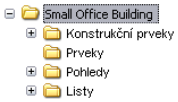
- název a číslo projektu
- informace o úrovních a děleních
- nastavení pro šablony výkresů, detaily projektu, projektové normy, projektové palety a metodu připojování externích referencí

Také se zde konfigurují standardní styly, nastavení zobrazení a normy aplikace AutoCAD. Další informace najdete v části Práce s vlastnostmi projektu na straně 318. Existující soubor APJ může sloužit jako šablona nového projektu. Další informace najdete v části Vytvoření nového projektu na základě šablony (zkopírování projektu) na straně 313.

POZNÁMKA Soubor APJ je správně formátovaný dokument XML. Můžete jej otevírat a měnit v editoru XML.

Výchozí kategorie struktury

Při vytvoření nového projektu je vytvořena následující výchozí kategorie struktury:



Tyto kategorie jsou prázdné, pokud jste nevytvořili nový projekt z existujícího projektu s výkresovými soubory.

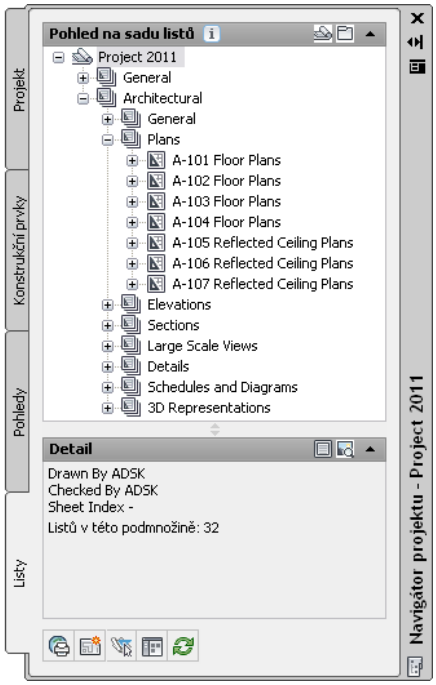
Tyto kategorie nejvyšší úrovně je možné přesměrovat tak, aby ukazovaly do jiných složek. Každá horní složka musí používat jednoznačnou složku a nemohou být ve stromové struktuře navzájem vzestupné nebo sestupné. V každé z nich můžete vytvářet podkategorie. Další informace najdete v části Kategorie na straně 376.

Sada listů projektu

V aplikaci AutoCAD Architecture se listy projektu seskupují do sad listů nebo do projektu. Sada listů umožňuje používání společných nastavení pro publikování v řadě listů.

Při vytváření nového projektu je pro tento projekt vytvořena jedinečná sada listů. Sada listů projektu se zobrazuje na kartě Listy Navigátoru projektu.

Sada projektových listů v Navigátoru projektu aplikace AutoCAD Architecture



S projektem lze asociovat pouze jednu sadu listů. Není možné změnit sadu listů pro existující projekt, ale lze změnit její vlastnosti. Další informace najdete v části Nastavení vlastností sady listů projektu na straně 476.

Než začnete: externí reference

Funkce Správa výkresu používá externí reference (xref) jako nástroj vytvoření projektu a jeho údržby. Na prvky odkazují konstrukční prvky, konstrukční prvky obsahují referenci na pohledy a pohledy pak na listy. Mechanismus referencí je stejný jako běžná funkce správy externích referencí aplikace AutoCAD. Použité metody na pozadí však obsahují další funkce.

Externí reference, které se vytvářejí ve správě výkresů, mohou automaticky používat data projektu, zatímco ty, které byly ručně vytvořené pomocí palety externích referencích nebo příkazového řádku, nemohou. Například konstrukční prvek, který je umístěn na určité úrovni, bude používat data výšky úrovně (jak jsou definována projektem) za účelem řízení bodu vložení osy Z při externí referenci (xref) do pohledu.

Jestliže pracujete v prostředí projektu, nejlepším způsobem pro odkazování výkresů projektu do jiných výkresů projektu je používání Navigátoru projektu namísto standardního Správce externích referencí v aplikaci AutoCAD. Správce Externích referencí aplikace AutoCAD neumí odlišit projektové a neprojektové výkresy. Pokud omylem uvedete v projektovém souboru referenci na soubor mimo projekt, nebude v tomto souboru možné plně využít funkci Správa výkresů.

Vždy, když definujete výkres projektu v Navigátoru projektu, vytvoří se doprovodný soubor XML. Soubor XML je pro projekt nezbytný. Za žádných okolností jej není možné odstranit (pokud neodstraňujete celý projekt). Tento soubor XML obsahuje:

- informace o přiřazení úrovní a dělení
- informace o výřezu a obsahu příslušné pro daný typ výkresu

Při práci s projektem mějte na zřeteli tyto skutečnosti:

- Neodstraňujte žádné soubory XML generované funkcí Správa výkresu. Jsou pro projekt nezbytné.
- Pomocí Navigátoru projektu můžete vytvářet, měnit a uvádět reference souborů projektu v rámci projektu. Pokud chcete v projektu používat existující soubory, které se nevztahují k projektu, nejprve je převeďte na soubory projektu. Další informace najdete v částech Převedení výkresu na prvek na straně 421 a Převedení výkresu na konstrukční prvek na straně 396.
- Správa výkresu podporuje používání relativních cest v externích referencích. V nastavení projektu se můžete rozhodnout, zda chcete používat plné cesty nebo relativní cesty. Práce s relativními cestami externích odkazů usnadňuje přesouvání a elektronický přenos souborů a omezuje nutnost měnit cestu k projektu. Další informace o relativních a úplných cestách uvádí část „Nastavení cest k odkazovaným výkresům“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

POZNÁMKA Změnou úplných cest externích referencí na relativní cesty externích referencí nebo změnou relativních cest na úplné dojde v projektu ke změně stávajících cest. Výjimkou je případ, kdy cesta externí reference ukazuje do umístění, které je mimo složky projektu, nebo které jiným způsobem není podporováno relativními cestami. Informace o přidávání prohledávacích cest uvádí část Zadávání výchozích možností projektu na straně 304.

Než začnete: Práce v síťovém prostředí

Pokud pracujete na rozsáhlém projektu, může být hostitelem tohoto projektu síťový server, odkud k němu může současně přistupovat více uživatelů. Pro zajištění hladkého pracovního postupu je třeba dbát na následující:

- **Udržujte aktuální strom projektu:** Pokud na projektu pracuje více uživatelů současně, je možné, aby se v pohledu projektu u jednoho uživatele neprojevily změny provedené jiným uživatelem.
  Může se například stát, že první uživatel začne v projektu přidávat/přesouvat/odstraňovat konstrukční prvky ve stejnou dobu, kdy druhý uživatel přidává poznámky do listů vykreslení. Druhý uživatel není informován, že spolupracovník odebral z projektu některé konstrukční prvky. Jestliže se druhý uživatel pokusí otevřít odebraný konstrukční prvek z Navigátoru projektu ve svém počítači, zobrazí se chybová zpráva.

  Aby k této situaci nedocházelo, proveďte obnovu Navigátoru projektu klepnutím na položku (Obnovit projekt), aby všechny položky po aktualizaci odrážely aktuální stav projektu. Další informace najdete v části Obnovení Navigátoru projektu na straně 518.

- **Ikony odrážejí stav výkresů:** K výkresu se automaticky přidá symbol zámku, pokud se výkres používá. Pokud podržíte kurzor nad názvem výkresu, zobrazí se nápověda s informací o souboru výkresu.

- **Omezení přístupu na síťovém serveru:** Pomocí síťových oprávnění můžete omezit možnosti ostatních uživatelů upravovat a odstraňovat soubory projektu. Můžete omezit oprávnění k odstraňování v celém projektu, takže uživatelé nemohou mazat soubory z projektu nebo přesouvat soubory v rámci projektu. Můžete zvážit omezení oprávnění k odstraňování na horní složku projektu (obsahující soubor APJ) a přitom umožnit odstraňování v dílčích složkách.

- **Mapované jednotky:** Funkce Správa výkresů podporuje práci s mapovanými jednotkami. Soubor APJ projektu nebo výkresy projektu můžete umístit na mapovanou jednotku a zrcadlit informace ze serveru ve více umístěních. Další informace najdete v části Vzdálená spolupráce s týmy návrhářů na straně 307.

Podpůrné soubory projektu

Projekt lze spojit s vyšším počtem podpůrných souborů. Za normálních okolností tyto soubory poskytují normy zajišťující konzistenci v rámci jednoho nebo více projektů. Některé podpůrné soubory jsou povinné, některé volitelné.

POZNÁMKA Všechny šablony vztahující se k projektu jsou uloženy ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Template*.

V projektu aplikace AutoCAD Architecture lze používat následující podpůrné soubory:

- Šablona projektu (volitelná)
- Výkresové šablony (povinné)
- Šablona sady listů (povinná)
- Výkresové normy projektu (volitelné)
- Skupina palety nástrojů projektu (volitelná)
- Knihovna prohlížeče obsahu projektu (volitelná)
- Šablony struktury projektu (volitelné)

Tyto podpůrné soubory jsou popsány níže.

Šablona projektu

Šablona projektu je existující projekt, který lze použít jako šablonu při vytváření nového projektu. Při tvorbě projektu na základě šablony jsou všechny výkresové soubory, nastavení a podpůrné soubory nového projektu odvozeny z této šablony. Případně můžete jako základ pro nový projekt použít pouze strukturu a podpůrné soubory šablony projektu. Další informace najdete v částech Vytvoření nového projektu na základě šablony (zkopírování projektu) na straně 313 a Vytvoření nového projektu se strukturou existujícího projektu na straně 315.

Šablony výkresu

Když vytváříte nový projekt, definujete výchozí šablony pro nové prvky, konstrukční prvky a pohledy modelu vytvářené v projektu. Další informace najdete v části Vytvoření a uložení výkresů na straně 187. Šablony listu se definují v šabloně sady listů projektu.

Šablona sady listů projektu

Každý projekt má jednoznačnou sadu listů, která shromažďuje a uspořádává listy v projektu během vytváření projektu. Sada listů se vytváří ze šablony, v níž uživatel definuje strukturu sady listů, výchozí šablonu listu a přepsání nastavení stránky. Pokud vytvoříte projekt na základě projektu šablony, sada listů daného projektu se použije jako šablona sady listů. Při vytvoření nového projektu bez použití šablony se použije výchozí šablona sady listů definovaná v části Zadávání výchozích možností projektu na straně 304.

Není možné změnit šablonu sady listů následně po vytvoření projektu. Můžete však změnit vlastnosti sady listů v projektu.

Ve výchozím nastavení jsou se softwarem dodávány následující šablony sady listů.

- Sada listů Aec (britská ctb).dst
- Sada listů Aec (britská stb).dst
- Sada listů Aec (metrická ctb).dst
- Sada listů Aec (metrická stb).dst

Výkresové normy projektu

Pro projekt můžete definovat projektově specifické výkresy, které obsahují standardní styly a nastavení zobrazení i normy pro projekt AutoCAD. Další informace najdete v části Zadání projektových norem na straně 324.

Skupina Palety nástrojů projektu

Můžete definovat skupinu palet nástrojů, která se bude používat v projektu. Jestliže projekt není založen na šabloně obsahující projektově specifickou skupinu nástrojových palet, můžete šablonu definovat způsobem popsaným v části Nastavení standardních nástrojů v projektu na straně 612.

Knihovna Prohlížeče obsahu projektu

Je možné definovat projektově specifickou knihovnu pro Prohlížeč obsahu, která se ve výchozím nastavení otevře při spuštění Prohlížeče obsahu v Navigátoru projektu. Knihovna projektu obsahuje standardní nástroje a palety pro projekt. Další informace najdete v části Nastavení standardních nástrojů v projektu na straně 612.

Zadávání výchozích možností projektu

Tento postup slouží k nastavení výchozích možností projektů v aplikaci AutoCAD Architecture. Pro projekty lze nastavit následující možnosti:

- Cesty hledání umístění
- Soubory šablon pro konstrukční prvky, prvky, pohledy a sady listů
- Vývěska projektu
- Obrázek projektu

POZNÁMKA Při vytváření nového projektu na základě šablony jsou v novém projektu použity výchozí šablony, vývěska a obrázek projektu na základě šablony projektu. V případě, že nový projekt není založen na šabloně, použije se nastavení definované ve výchozích hodnotách projektu.

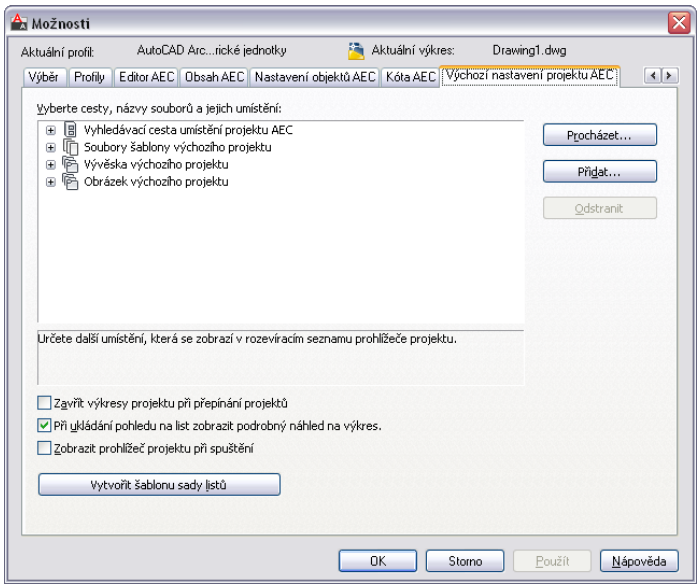
Kromě toho můžete zadat nastavení, která ovlivní pracovní prostor v těchto situacích:

- Spuštění aplikace
- Přepínání projektů
- Přetažení a vložení pohledu na list

Chcete-li zadat výchozí hodnoty projektu:

1 Klepněte na položku ➤ Možnosti.

2 Klepněte na kartu Výchozí nastavení projektu AEC.



3 Rozbalte cestu hledání umístění pro projekt AEC:

Cesty se zobrazují také v místním seznam Prohlížeče projektu (nad seznamem projektů), kde poskytují zkratky do složek s projekty.

Chcete-li...	Pak…
změnit vyhledávací cestu existujícího umístění projektu	klepněte na cestu, kterou chcete změnit, a klepněte na tlačítko Procházet. V dialogu Vyhledat složku vyberte novou vyhledávací cestu a klepněte na tlačítko OK.
přidat vyhledávací cestu	klepněte na tlačítko Přidat. V dialog Vyhledat složku vyberte další vyhledávací cestu a klepněte na tlačítko OK.
odebrat vyhledávací cestu	klepněte na příkaz Odstranit.

4 Rozbalte položku Soubory šablony výchozího projektu.

5 Chcete-li změnit některé z výchozích šablon, vývěsku nebo obrázek, rozbalte kategorii, vyberte existující soubor a klepněte na možnost Procházet. Potom v dialogu Vybrat soubor vyberte nový soubor a klepněte na možnost Otevřít.

6 Zadejte způsob zobrazení pracovního prostoru:

Chcete-li...	Pak...
zavřít všechny soubory výkresů, které jsou otevřeny v aktuálním projektu, když přecházíte do jiného projektu	zvolte možnost Zavřít výkresy projektu při přepnutí projektů. Toto nastavení má efekt pouze v případě, že je v dialogu Prohlížeč projektu – Zavřít soubory projektu zvolena také možnost Vždy provést zvolenou akci. Další informace najdete v části Zavření všech souborů projektu na straně 335.
zlepšit výkon zobrazením pouze názvu pohledu modelového prostoru v rámci pohledu v průběhu vložení na list	zrušte náhled Zobrazit detailní výkres při vložení pohledu na list.
zadat, aby se Prohlížeč projektu otevřel při každém otevření aplikace AutoCAD Architecture	zvolte možnost Zobrazit prohlížeč projektu při spuštění.

7 Chcete-li vytvořit novou sadu listů, klepněte na položku Vytvořit šablonu sady listů a přejděte na část Vytvoření šablony sady listů na straně 502.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Vzdálená spolupráce s týmy návrhářů

Doporučeným postupem spolupráce se členy vzdáleného týmu je nastavení struktury projektu na vyhrazené jednotce na centrálním síťovém serveru. Jestliže musíte jednotku serveru zrcadlit, sdělte její umístění vzdáleným týmům, aby mohly přiřadit a používat stejné písmeno jednotky. Pokud vzdálená místa používají stejně mapovanou jednotku, rozšířený tým může pracovat na projektu, aniž by byl nucen při nastavení projektu za aktuální změnit cestu projektu.

Chcete-li zadat mapované jednotky pro existující projekt, uspořádejte nejprve celý projekt na jedné konkrétní jednotce. Potom si v Prohlížeči projektu prohlédněte projekt pomocí písmene namapované jednotky.

Otevření projektu z mapované jednotky

Tento postup slouží k otevření projektu umístěného na mapované jednotce. Struktura projektu musí být na této jednotce již definována.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .

2 V dialogu Soubory projektu vyhledejte mapovanou jednotku (označenou písmenem), na níž je projekt umístěný, a klepněte na tlačítko Otevřít.

3 Chcete-li tento projekt nastavit jako aktuální, zvolte soubor APJ a klepněte na možnost Otevřít.

4 V Prohlížeči projektu klepněte na tlačítko Zavřít.

Prohlížeč projektu

Prohlížeč projektu je místo, kde se provádějí vysokoúrovňové organizační úlohy související s projektem, například vytvoření nového projektu, výběr aktuálně aktivního projektu a nastavení vlastností projektu.

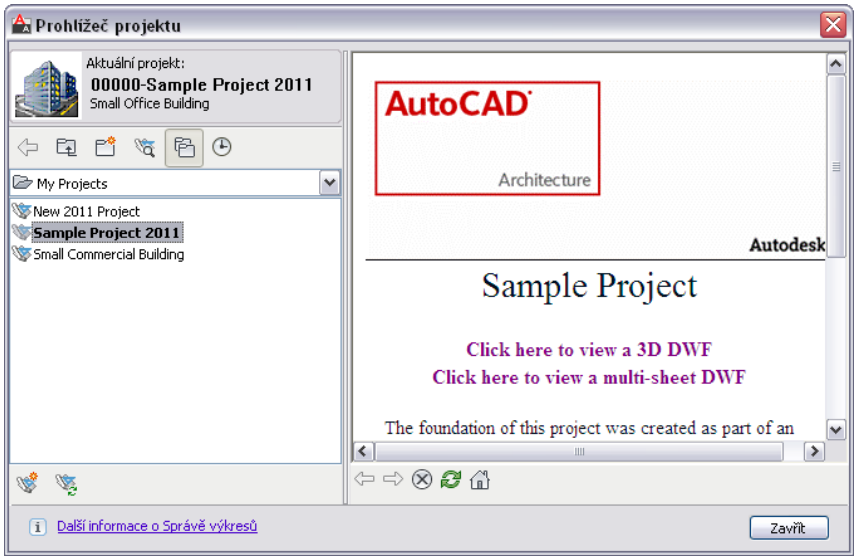
Otevření Prohlížeče projektu

Následujícím postupem otevřete Prohlížeče projektu.

- Klepněte na nabídku ➤ Otevřít ➤ Projekt.
- Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .
- Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecProjectBrowser**.

Používání Prohlížeče projektu

Prohlížeč projektu slouží k vytváření nových projektů, konfiguraci nastavení projektu a projektových norem, přidání detailních informací a výběru aktuálního projektu. Při nastavení aktuálního projektu z kontextové nabídky nebo poklepáním na název souboru je projekt převeden do formátu kompatibilního s aktuální verzí aplikace AutoCAD Architecture. Jestliže změníte také cesty projektu, převedou se i všechny soubory a nebude již možné otevřít projekt v jakékoliv starší verzi softwaru. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.



Prohlížeč projektu

Na levé straně Prohlížeče projektu je možné vybrat aktuální projekt, vytvářet nové projekty, procházet existující projekty a zobrazit historii projektu. V kontextové nabídce je možné upravit vlastnosti projektu, zavřít projekt, zkopírovat strukturu projektu, projekt elektronicky odeslat (eTransmit) a archivovat projekt. Všechny informace, které zde zadáte, se vztahují k projektu jako celku. Aplikace Internet Explorer integrovaná v pravé části Prohlížeče projektu umožňuje procházení domovské stránky projektu.

POZNÁMKA Projekty, které vytvoříte v Prohlížeči projektu, se v aplikaci Průzkumník Windows zobrazují jako soubory a složky. Obecně platí, že byste zde neměli provádět žádné operace se soubory v souboru projektu, s výjimkou případů, kdy postup přesně stanoví, že je to třeba. Změny provedené v programu Průzkumník Windows nejsou v Prohlížeči projektu nebo v Navigátoru projektu správně aktualizovány a mohli byste získat nekonzistentní pohled na data projektu. Veškeré změny provedené u projektu v Prohlížeči projektu jsou spravovány a koordinovány aplikací AutoCAD Architecture. Změny provedené mimo software nemusí být správně koordinovány a zpracovány.

Záhlaví projektu

Aktuálně vybraný projekt je zobrazen v levé horní oblasti Prohlížeče projektu. Záhlaví obsahuje název projektu, číslo projektu, uživatelem vybraný rastrový obrázek, který představuje projekt, a případně krátký popis projektu. Tyto informace lze zadat při vytváření nového projektu nebo při úpravě vlastností již existujícího projektu.

Záhlaví projektu

Navigační pruh projektu

Tlačítka panelu nástrojů pod záhlavím projektu pomáhají procházet strukturou složky.

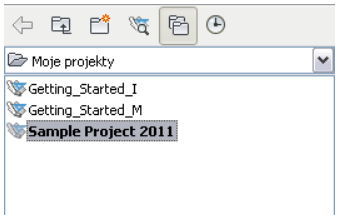
Tlačítko	Popis
	Návrat na předchozí zobrazenou složku.
	Zobrazení složky o jednu úroveň nad aktuálně zobrazenou složkou.
	Přepnutí do Navigátoru souborů projektu, kde lze vyhledávat soubory projektu (APJ).

Tlačítko	Popis
	Umožňuje vytvořit novou složku v zadaném umístění.
	Zobrazení projektů ve složce vybrané ze seznamu níže. Podrobné informace najdete v části Nástroj pro výběr projektu na straně 310.
	Zobrazení historického seznamu projektů seřazených podle různých kritérií. Podrobné informace najdete v části Nástroj pro výběr projektu na straně 310.

Nástroj pro výběr projektu

Nástroj pro výběr projektu v levé části Prohlížeče projektu zobrazuje projekty, které jste vytvořili v aplikaci AutoCAD Architecture.

Výběr projektu



Projekty lze zobrazovat dvěma hlavními způsoby:

Zobrazování projektů podle struktury složky

Projekty uložené v počítači nebo na síti můžete zobrazovat pomocí struktury složek programu Průzkumník Windows. Při procházení složky se zobrazí všechny projekty a dílčí složky v ní obsažené.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .
2. V pruhu prohlížeče projektu klepněte na tlačítko .

Nástroj pro výběr projektu zobrazí strukturu složek vašeho počítače. Obsah aktuálně vybrané složky se zobrazí v nástroji pro výběr projektu. U souborů projektu se zobrazuje ikona projektu . Aktuální projekt se zobrazuje tučným písmem.

3 Chcete-li přepnout do jiné složky, vyberte ji z rozevíracího seznamu.

VAROVÁNÍ Pokud změníte cestu k projektu, který byl uložen ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010, budou výkresy uloženy v novém formátu souborů. Tyto výkresy nebude dále možné otevírat ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010. Synchronizací projektu s projektovými normami také uložíte výkresy projektu v novém formátu souborů. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

4 Chcete-li přejít do nadřazené složky aktuální složky, klepněte na tlačítko .

Zobrazení projektů podle historie

V nástroji pro výběr projektů můžete zobrazovat projekty na základě jejich historie.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .

2 V pruhu prohlížeče projektu klepněte na tlačítko .

3 Vyberte možnost, podle které chcete projekty seřadit.

- Vyberete-li možnost Naposledy použité, zobrazí se v programu pro výběr projektů posledních osm projektů, které jste v poslední době vytvořili, v sestupném pořadí.
- Vyberete-li možnost Podle data, zobrazí se seznam dat projektu seřazených podle aktuálního dne, aktuálního týdne a předchozích týdnů.
- Vyberete-li možnost Podle projektu, zobrazí se seznam názvů projektů seřazených podle abecedy.
- Vyberete-li možnost Podle umístění, zobrazí se seznam složek, které obsahují soubory projektu, seřazený podle abecedy. Jestliže poklepete na složku, zobrazí se všechny projekty v ní obsažené.

U souborů projektu se zobrazuje ikona projektu . Aktuální projekt se zobrazuje tučným písmem.

4 Chcete-li projekt z historie odstranit, vyberte projekt, klepněte na něj pravým tlačítkem myši, a klepněte na příkaz Odstranit ze seznamu historie. V poli se zprávou, které se zobrazí, klepněte na tlačítko Ano.

POZNÁMKA Ze seznamu historie nelze odebrat aktuální projekt.

5 Chcete-li odstranit celý seznam historie kromě aktuálního projektu, vyberte projekt, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vymazat seznam historie. V poli se zprávou, které se zobrazí, klepněte na tlačítko Ano.

Integrované zobrazení aplikace Internet Explorer

Projekt je možné připojit na stránku HTML vývěsky. To můžete například provést za účelem poskytnutí odkazu na domovskou stránku vaší firmy nebo na webovou stránku projektu. Stránka HTML se zobrazuje v pravém podokně Prohlížeče projektu. V dolní části stránky se zobrazuje standardní navigační panel aplikace Internet Explorer s tlačítky Zpět, Předat dál, Konec, Aktualizovat a Domovská stránka projektu.

Nastavení projektu jako aktuálního

Tento postup slouží k nastavení projektu tak, aby představoval aktuální projekt.

Aby bylo možné pracovat v prostředí projektu, je třeba definovat aktuální projekt. V daném okamžiku může být aktuální pouze jeden projekt a všechny operace, které provádíte, jako je přidávání konstrukčních prvků a prvků nebo změna hladin a dělení, se provádějí v aktuálním projektu.

Pokud zvolíte projekt jako aktuální, záhlaví tohoto projektu a jeho výchozí HTML vývěska se zobrazí v Prohlížeči projektu a jeho název se objeví na paletě Navigátoru projektu.

POZNÁMKA Pokud Prohlížeč projektu dosud neobsahuje žádné projekty, najdete informace v části Vytvoření nového projektu na straně 313.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .

2 V nástroji pro výběr projektu vyberte projekt.

U projektů se zobrazuje ikona projektu .

3 Klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Nastavit projekt jako aktuální.

POZNÁMKA Případně můžete na projekt poklepat.

Vybraný projekt je načten do aplikace AutoCAD Architecture, kde s ním můžete pracovat, dokud jej nezavřete a nevyberete jiný.

4 V Prohlížeči projektu klepněte na možnost Zavřít za účelem zahájení práce na paletě Navigátoru projektu.

Jestliže pracujete na stejném projektu ve více než jedné relaci téže verze aplikace AutoCAD Architecture a provedete změny v jedné relaci, můžete automaticky obnovit projekt v ostatních relacích tím, že v nich otevřete Prohlížeč projektu.

Vytvoření nového projektu

Existují tři způsoby vytvoření nového projektu. Můžete zkopírovat stávající projekt a všechna jeho nastavení, můžete vytvořit projekt se strukturou složky a podpůrnými soubory existujícího projektu nebo můžete projekt vytvořit jako zcela nový bez předdefinovaných souborů a nastavení.

Vytvoření nového projektu na základě šablony (zkopírování projektu)

Tento postup slouží k vytvoření projektu pomocí existujícího projektu jako šablony.

Jedná se o nejrychlejší a nejsnazší způsob vytvoření projektu s předdefinovaným nastavením a podpůrnými soubory. Při používání této metody jsou do nového projektu zkopírovány následující soubory a struktury:

- Všechny soubory DWG a XML projektu
- Soubory projektových norem
- Soubory norem aplikace AutoCAD
- Nastavení synchronizace projektových norem
- Šablona sady listů
- Detaily projektu
- Šablony výkresu
- Klíčová poznámka a databáze komponent detailů
- Skupina palety nástrojů projektu
- Cesta ke kořeni obsahu nástrojů

■ Knihovna Prohlížeče obsahu projektu

POZNÁMKA Soubory norem projektu, skupina palet nástrojů projektu a knihovna prohlížeče obsahu projektu jsou zkopírovány do nového projektu pouze v případě, že jsou umístěny v původní složce projektu. Na standardní komponenty umístěné mimo složku projektu se bude odkazovat v novém projektu, ale nebudou do něho zkopírovány.

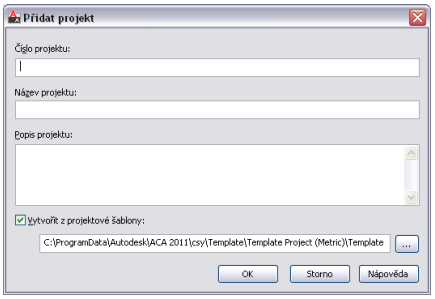
Při vytvoření nového projektu založeného na šabloně se zkopírují všechny soubory, které jsou ve složce projektu. Pokud chcete zkopírovat pouze podpůrné soubory a strukturu projektu, ale nikoli jeho výkresové soubory, najdete informace v části Vytvoření nového projektu se strukturou existujícího projektu na straně 315.

Jestliže jste přesměrovali projektovou složku (prvky, konstrukční prvky, pohledy nebo listy) do složky, která se nenachází pod kořenovou složkou projektu (umístění souboru APJ), projekt nelze použít jako projekt šablony. Další informace najdete v části Zadání umístění kategorií na nejvyšší úrovni na straně 383.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na existující projekt nebo složku v nástroji pro výběr projektu a klepněte na možnost Nový projekt.

Případně můžete klepnout na tlačítko na panelu nástrojů pod nástrojem pro výběr projektu.



3 V dialogu Přidat projekt zadejte číslo nového projektu.

Každý projekt vyžaduje jedinečné identifikační číslo. Můžete používat číslice, abecední znaky nebo kombinaci obojího, například 100A. Číslo projektu se zobrazí v záhlaví projektu.

Číslo, které zde přiřadíte, lez použít jako předponu ke všem výkresům, které v projektu vytvoříte. Číslo můžete také použít jako vlastnost bloku nadpisu. Další informace najdete v části Vlastnosti výkazu projektu na straně 526.

4 Zadejte název nového projektu.

5 Ve skupině Popis projektu zadejte v případě potřeby popis, který bude natolik stručný, aby ho bylo možné zobrazit v záhlaví projektu.

Detaily o projektu lze zadat v samostatné tabulce. Informace najdete v části Přidávání detailních informací do vlastností projektu na straně 322.

6 Vyberte možnost Vytvořit z projektové šablony.

7 Zadejte cestu a název existujícího souboru APJ nebo klepnutím na možnost přejděte k souboru APJ.

8 Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Přímo při vytváření nového projektu nelze zadat všechny podpůrné soubory a cesty. Definovat lze pouze název, číslo, popis a šablonu projektu. Zbývající nastavení lze definovat až po vytvoření projektu. Pokud projekt vytváříte na základě šablony, bude nastavení šablony použito pro počáteční nastavení. Informace o definování nastavení projektu najdete v části Práce s vlastnostmi projektu na straně 318.

Vytvoření nového projektu se strukturou existujícího projektu

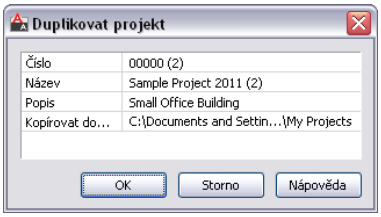
Tento postup slouží k vytvoření nového projektu, který je založen na struktuře a podpůrných souborech existujícího projektu. Pokud jste však přesměrovali nějaké kategorie v projektu, na kterých chcete nový projekt založit, nelze jej použít jako šablonu. Další informace najdete v části Zadání umístění kategorií na nejvyšší úrovni na straně 383.

Při používání této metody jsou do nového projektu zkopírovány následující soubory a jejich nastavení:

- Soubory projektových norem
- Soubory norem aplikace AutoCAD
- Nastavení synchronizace projektových norem
- Šablona sady listů
- Detaily projektu
- Šablony výkresu
- Klíčová poznámka a databáze komponent detailů
- Skupina palety nástrojů projektu

- Cesta ke kořeni obsahu nástrojů
- Knihovna Prohlížeče obsahu projektu

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .
2. V nástroji pro výběr projektu vyhledejte složku, ve které je umístěn projekt, jehož strukturu a podpůrné soubory chcete zkopírovat.
3. Vyberte projekt, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a potom klepněte na příkaz Kopírovat strukturu projektu.



4. V dialogu Duplikovat projekt zadejte číslo nového projektu.

   Každý projekt vyžaduje jedinečné identifikační číslo. Můžete používat číslice, abecední znaky nebo kombinaci obojího, například 100A. Číslo projektu se zobrazí v záhlaví projektu.

   Číslo, které zde přiřadíte, lez použít jako předponu ke všem výkresům, které v projektu vytvoříte. Číslo můžete také použít jako vlastnost bloku nadpisu. Další informace najdete v části Vlastnosti výkazu projektu na straně 526.
5. Zadejte název nového projektu.
6. Ve skupině Popis projektu zadejte v případě potřeby popis, který bude natolik stručný, aby ho bylo možné zobrazit v záhlaví projektu.

   Detaily o projektu lze zadat v samostatné tabulce. Informace najdete v části Přidávání detailních informací do vlastností projektu na straně 322.
7. Ve skupině Kopírovat do vyberte složku, do níž chcete uložit zkopírovaný projekt.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření nového projektu bez použití šablony

Tento postup se používá k vytvoření nového projektu, který není založen na šabloně, ale používá výkresové šablony, šablonu sady projektu a vývěsku projektu zadanou ve výchozím

nastavení projektu AEC, jak uvádí část Zadávání výchozích možností projektu na straně 304. Nezapomeňte, že je nadále nutné definovat detaily projektu a projektové normy.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na existující projekt nebo složku v nástroji pro výběr projektu a klepněte na možnost Nový projekt.

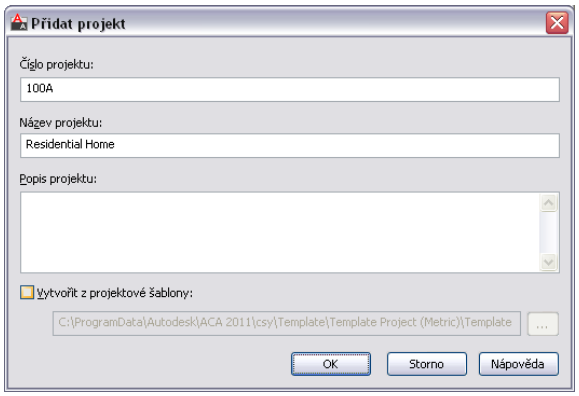
Případně můžete klepnout na tlačítko na panelu nástrojů pod nástrojem pro výběr projektu.

3 V dialogu Přidat projekt zadejte číslo nového projektu.

Každý projekt vyžaduje jedinečné identifikační číslo. Můžete používat číslice, abecední znaky nebo kombinaci obojího, například 100A. Číslo projektu se zobrazí v záhlaví projektu.

Číslo, které zde přiřadíte, lez použít jako předponu ke všem výkresům, které v projektu vytvoříte. Číslo můžete také použít jako vlastnost bloku nadpisu. Další informace najdete v části Vlastnosti výkazu projektu na straně 526.

4 Zadejte název nového projektu.



5 Ve skupině Popis projektu zadejte v případě potřeby popis, který bude natolik stručný, aby ho bylo možné zobrazit v záhlaví projektu.

Detaily o projektu lze zadat v samostatné tabulce. Informace najdete v části Přidávání detailních informací do vlastností projektu na straně 322.

6 Ověřte, zda není vybrána možnost Vytvořit z projektové šablony.

7 Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Přímo při vytváření nového projektu nelze zadat všechny podpůrné soubory a cesty. Definovat lze pouze název, číslo, popis a šablonu projektu. Zbývající vlastnosti jsou definovány až po vytvoření projektu. Pokud projekt vytváříte na základě šablony, budou vlastnosti šablony použity pro počáteční nastavení. Pokud vytvoříte projekt bez použití šablony, budou vlastnosti nejdříve prázdné nebo budou definovány výchozími možnostmi projektu AEC. Informace o definování vlastností projektu najdete v části Práce s vlastnostmi projektu na straně 318.

Práce s vlastnostmi projektu

Po vytvoření nového projektu je možné definovat následující vlastnosti nebo je možné vlastnosti změnit:

- Vývěska projektu
- Obrázek projektu
- Relativní nebo úplné cesty pro externí reference
- Synchronizace nastavení hladiny výkresu pohledu s pohledy listu
- Umístění souboru palety projektových nástrojů
- Typ úložiště palety projektových nástrojů
- Kořenová cesta obsahu projektových nástrojů
- Knihovna Prohlížeče obsahu projektu
- Šablony výkresu pro prvky, konstrukční prvky a pohledy
- Detaily projektu
- Databáze komponent detailu projektu a klíčových poznámek
- Nastavení projektových norem

Po vytvoření projektu na základě šablony projektu je toto nastavení na počátku převzato z tohoto projektu. V případě potřeby je můžete změnit.

POZNÁMKA Šablona sady listů projektu se definuje při vytváření projektu; buď je to šablona, která se používá v šabloně projektu, nebo pokud jste se rozhodli vytvořit nový projekt bez použití šablony, je to výchozí šablona sady listů definovaná v části Zadávání výchozích možností projektu na straně 304.

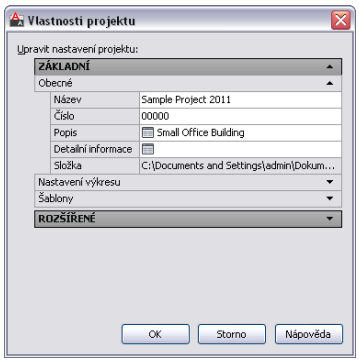
Zadávání základních vlastností projektu

Tento postup slouží k definování nebo změně základních vlastností pro projekt. Základní vlastnosti se dělí do tří kategorií:

- Obecné
- Nastavení výkresu
- Šablony

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .
2. V nástroji pro výběr projektu, pro který chcete definovat nastavení, klepněte pravým tlačítkem myši a potom klepněte na příkaz Vlastnosti projektu.

   Zobrazí se dialog Vlastnosti projektu.



3. V části Obecné podle potřeby definujte nebo změňte následující vlastnosti.

Vlastnost	Popis
Název	Název projektu se definuje při vytváření projektu. Pokud zde název změníte, změní se pouze název zobrazení v Prohlížeči projektu a v Navigátoru projektu, soubor APJ a složka projektu v programu Průzkumník Windows si zachovají původní jméno. Doporučený postup pro přejmenování projektu uvádí část Přejmenování projektu na straně 334.

Vlastnost	Popis
Číslo	Číslo projektu se definuje při vytváření projektu. Číslo můžete zadat sem. **POZNÁMKA** V části Nastavení výkresu můžete určit, že číslo projektu se přidá jako předpona ke každému výkresu projektu, který se v projektu vytvoří. Jestliže změníte číslo projektu v průběhu projektu, změní se existující názvy souborů včetně jejich cest.
Popis	Chcete-li přidat popis nebo změnit existující popis, klepněte na položku , zadejte požadovaný text a klepněte na tlačítko OK.
Detailní informace	Chcete-li připojit uživatelem definované informace k projektu, například projektová data a popis staveniště, klepněte na tlačítko . Další informace najdete v části Přidávání detailních informací do vlastností projektu na straně 322.
Složka	Tato cesta je určena pouze ke čtení a označuje místo, kde se projekt nachází.

4 V části Základní rozbalte Nastavení výkresu a podle potřeby definujte nebo změňte následující vlastnosti:

Vlastnost	Popis
Použít relativní cesty externích referencí	Zvolte možnost Ano, pokud chcete, aby externí reference byly v projektu připojovány s využitím s relativních cest vždy, když je to možné. Díky tomu je jednodušší projekt přesunout nebo poslat elektronickou poštou. Poté, co panel postupu bude indikovat přejmenování projektových souborů, máte možnost změnit cesty projektu hned nebo je změnit později. Změnou úplných cest externích referencí na relativní cesty externích referencí nebo změnou

Vlastnost	Popis
	relativních cest na úplné dojde v projektu k odpovídající změně stávajících cest. Výjimkou tohoto chování je případ, kdy cesta externí reference ukazuje do umístění, které je mimo složky projektu, nebo které jiným způsobem není podporováno relativními cestami.
Porovnat hladiny pohledu listu s pohledem	Zvolte možnost Ano, pokud chcete použít nastavení hladiny výkresu pohledu ve všech pohledech listu, které se generují z tohoto výkresu pohledu, nebo z jednoho z jeho pohledů modelového prostoru. Nastavení se aktualizují v pohledu listu v případě, že se změní ve výkresu pohledu. Další informace najdete v části Synchronizace hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu na straně 465.
Přidat před názvy souborů čísla projektu	Zvolte možnost Ano, pokud chcete, aby číslo projektu bylo předponou souborů výkresu vytvářených v tomto projektu. Pokud vyberete možnost Ne, není k výkresovým souborům vytvořeným v tomto projektu přidána žádná předpona. **POZNÁMKA** Pokud přidáte nebo změníte nastavení předpony v existujícím projektu, rozšířené názvy souborů se přejmenují a změní se pro ně cesta. Předpony názvů souboru se nezobrazují v Průzkumníku výkresů.

5 V části Základní rozbalte Šablony a podle potřeby definujte nebo změňte následující vlastnosti:

Vlastnost	Popis
Použít společný model/Zobrazit šablony	Zadejte, zda mají vaše prvky, konstrukční prvky a výkresy pohledů vycházet z jediné společné šablony, nebo zda chcete definovat samostatné soubory DWT jako šablony pro každý typ výkresu. Přehled typů výkresu uvádí část Koncepce správy výkresu na straně 291.

Vlastnost	Popis
	Jestliže hodnota položky Použít společný model/Zobrazit šablony je Ano, pak vlastnost Použít společný model/Zobrazit šablony určuje umístění společné šablony pro prvky, konstrukční prvky a výkresy pohledu. Chcete-li tuto hodnotu změnit, klepněte na položku , vyberte jinou šablonu výkresu a klepněte na možnost Otevřít.
Šablona prvku Šablona konstrukčního prvku Šablona obecného pohledu Šablony řezu/prostorového pohledu Šablona detailního pohledu	Jestliže hodnota položky Použít společný model/Zobrazit šablony je Ne, tyto vlastnosti určují umístění souboru výchozí šablony. Chcete-li změnit některou z těchto hodnot, klepněte na tlačítko , vyberte jinou šablonu výkresu a klepněte na možnost Otevřít.
Šablona listu	Určuje umístění souboru výchozí šablony pro vytváření nových listů. Chcete-li tuto hodnotu změnit, klepněte na tlačítko , vyberte jinou šablonu výkresu a klepněte na možnost Otevřít. Jestliže sada listů je pro projekt uzamknuta, tato vlastnost je určena pouze ke čtení.

6 Klepnutím na tlačítko OK se vraťte do Prohlížeče projektu.

Přidávání detailních informací do vlastností projektu

Tento postup slouží k přidání podrobných informací do projektu.

Detaily projektu jsou uživatelsky definované informace, které lze připojit k projektu. Detaily mohou obsahovat kontaktní informace o smluvních stranách, právních zástupcích a podobně. Detaily projektu lze použít také ke sledování změn a vylepšení projektu.

Můžete vytvořit kategorie detailů projektu, například Finanční data, která mohou obsahovat detailní položky, jako jsou Částka úvěru nebo Udělená částka. Tabulka s detaily umožňuje vytvoření informačního modelu, který splňuje vaše potřeby.

Jestliže vytvoříte projekt na základě projektové šablony, můžete použít kategorie detailů projektu z existujícího projektu. Další informace uvádí část Vytvoření nového projektu na straně 313. Pokud nový projekt vytváříte bez šablony, neexistují žádné detaily projektu.

POZNÁMKA Detailní informace se ukládají do souboru projektu APJ ve formátu XML. Soubor APJ projektu můžete otevřít v editoru XML a upravit detailní informace.

Detaily projektu se nepoužívají v souboru APJ projektu, ale zobrazují se také jako ruční vlastnosti v datech výkazu projektu. Detaily můžete použít k vytváření tabulek výkazů projektu nebo můžete vytvořit bloky nadpisů pro listy. Další informace najdete v části Vlastnosti výkazu projektu na straně 526.

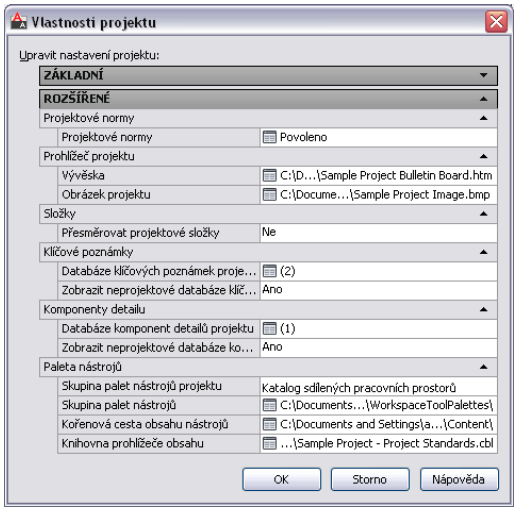
1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .
2. Vyberte projekt, do kterého chcete přidat detaily, klepněte na něj pravým tlačítkem myši, a klepněte na příkaz Vlastnosti projektu.
3. Je-li potřeba, rozbalte položku Základní ➤ Obecné a pro položku Detailní informace klepněte na možnost .
4. Podle potřeby přidejte nebo změňte:

Chcete-li...	Pak...
přidat nebo upravit hodnotu detailní položky	zadejte informace do pravého sloupce příslušného řádku detailů.
přidat kategorii detailů	klepněte na tlačítko , zadejte název nové kategorie detailů a klepněte na tlačítko OK.
přidat položku detailů v rámci kategorie detailů	vyberte kategorii, klepněte na tlačítko , zadejte název nového detailu a stiskněte klávesu *ENTER*.
odebrat položku detailů	vyberte položku detailů a klepněte na tlačítko .
odebrat kategorii detailů	nejprve odstraňte všechny položky detailů v kategorii detailů, pak vyberte kategorii a klepněte na tlačítko .

5 Po skončení úprav dvakrát klepněte na tlačítko OK.

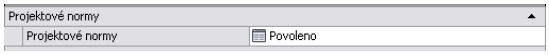
Rozšířené vlastnosti projektu

Je možné definovat nebo změnit rozšířené vlastnosti projektu, jako jsou normy, obrázky, klíčové poznámky, detailní komponenty a palety nástrojů.



Zadání projektových norem

Tento postup slouží ke konfigurování projektových norem. Funkce Projektové normy je ve výchozím nastavení vypnutá a umožňuje založení, údržbu a synchronizaci norem mezi všemi výkresy v projektu aplikace AutoCAD Architecture. Projektové normy obsahují standardní styly, nastavení zobrazení a normy aplikace AutoCAD, které jsou použity ve všech projektových výkresech. Standardní styly a nastavení zobrazení jsou zadány v jednom nebo ve více výkresech norem sdružených s projektem. Projektové výkresy mohou být synchronizovány s těmito normami v průběhu životního cyklu projektu, a to buď automaticky, nebo na vyžádání.



Funkce Projektové normy aplikace AutoCAD Architecture obsahuje nástroj pro kontrolu norem AutoCAD, který vám umožňuje nastavení jednoho nebo více souborů DWS pro

komponenty aplikace AutoCAD. Komponenty aplikace AutoCAD, které mohou být obsaženy v kontrole norem, jsou:

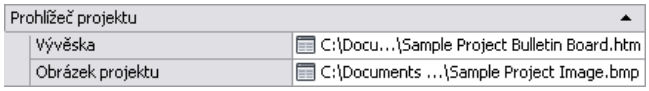
- Styly kót aplikace AutoCAD
- Hladiny aplikace AutoCAD
- Styly textu
- Typy čar

V dialogu Konfigurovat projektové normy AEC můžete definovat, které výkresy se mají použít jako zdroj standardních stylů a nastavení zobrazení, které výkresy se mají použít jako zdroj pro hladiny aplikace AutoCAD, kótovací styly, textové styly a hladiny, a také jak synchronizovat normy v projektu. Podrobné informace o konfigurování projektových norem najdete v části Projektové normy na straně 589.

Zadávání obrázků prohlížeče projektu a vývěsky

Tento postup slouží k zadání obrázku BMP pro záhlaví projektu a souboru HTML pro vývěsku projektu. Můžete určit, zda bude soubor HTML ukazovat na domovskou stránku vaší firmy nebo na webové stránky projektu. Aktuální záhlaví projektu a výchozí vývěska HTML se zobrazují v Prohlížeči projektu.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .
2. V nástroji pro výběr projektu, pro který chcete definovat nastavení, klepněte pravým tlačítkem myši a potom klepněte na příkaz Vlastnosti projektu.
3. V části Rozšířené podle potřeby definujte nebo změňte vlastnosti projektu pro Prohlížeč projektu.



4. Pro vývěsku klepněte na tlačítko , vyberte stránku HTML, kterou chcete zobrazit v Prohlížeči projektu, a klepněte na tlačítko Otevřít.

   Vybraná stránka se zobrazí v pravé části Prohlížeče projektu a v integrované aplikaci Internet Explorer.

5 Pro obrázek projektu klepněte na tlačítko , vyberte soubor rastrových obrázků, který se má zobrazit v záhlaví projektu, a klepněte na tlačítko Otevřít.

TIP Vzhledem k relativně malé velikosti záhlaví (64×64 bodů) lze dosáhnout nejlepšího efektu jednoduchým obrázkem se zřetelnými kontrasty.

6 Klepnutím na tlačítko OK se vraťte do Prohlížeče projektu.

Zadání umístění pro složky projektu

Tento postup slouží ke změně umístění složek projektu. V ideálním případě se složky projektu nebudou přesměrovávat a budou umístěny v rámci projektových složek jako jsou Prvky, Konstrukční prvky, Pohledy a Listy. Jestliže změníte umístění složek projektu, bude potřeba změnit cesty. Další informace najdete v části Zadání umístění kategorií na nejvyšší úrovni na straně 383.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .

2 V nástroji pro výběr projektu, pro který chcete definovat nastavení, klepněte pravým tlačítkem myši a potom klepněte na příkaz Vlastnosti projektu.

3 V části Rozšířené podle potřeby definujte nebo změňte vlastnosti projektu pro Složky.

Vlastnost	Popis
Přesměrování složek projektu	Zadejte, zda chcete přesměrovat složky pro vaše prvky, konstrukční prvky, pohledy a listy do jiného umístění. Jestliže hodnota položky Přesměrovat složky projektu je Ne, použije se výchozí umístění složky pro projekt. Další informace najdete v části Zadávání výchozích možností projektu na straně 304.
Složka prvků Složka konstrukčních prvků	Jestliže hodnota položky Přesměrovat složky projektu je Ano, tyto vlastnosti

Vlastnost	Popis
Složka pohledů Složka listů	určují umístění složek projektu. Chcete-li některou z těchto složek změnit, klepněte na hodnotu, klepněte na možnost Procházet, vyberte jiné umístění složky a klepněte na tlačítko OK.

4 Klepnutím na tlačítko OK se vraťte do Prohlížeče projektu.

POZNÁMKA Složky musí být jednoznačné a nesmějí být předchůdci nebo následníky složky projektu.

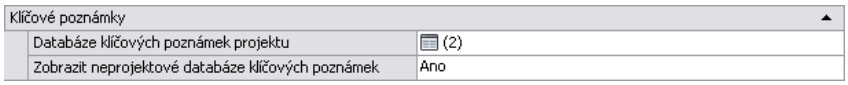
Zadávání databází klíčových poznámek pro projekt

Aby bylo zajištěno splnění specifické normy pro klíčové poznámky, například normy CSI, je možné následující postup použít k zadání relevantních databází klíčových poznámek pro projekt. Další informace najdete v části Nástroje poznámek a klíčových poznámek na straně 3489.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .

2 V nástroji pro výběr projektu, pro který chcete definovat nastavení, klepněte pravým tlačítkem myši a potom klepněte na příkaz Vlastnosti projektu.

3 V části Rozšířené podle potřeby definujte nebo změňte vlastnosti projektu pro Klíčové poznámky.



4 Pro položku Databáze klíčových poznámek projektu klepněte na možnost . (Uvede se počet databází asociovaných s aktuálním projektem).

5 V dialogu Přidat/Odebrat databáze klíčových poznámek klepněte na možnost Přidat za účelem přidání databáze klíčových poznámek do projektu.

6 Chcete-li databázi odebrat ze seznamu databází dostupných pro projekt, vyberte databázi a klepněte na tlačítko Odebrat.

7 Klepněte na tlačítko OK.

8 Pro možnost Zobrazit neprojektové databáze klíčových poznámek zadejte, zda kromě databází klíčových poznámek zadaných pro projekt se mají zobrazit také všechny databáze klíčových poznámek uvedené na kartě Obsah AEC v dialogu Možnosti.

9 Klepnutím na tlačítko OK se vraťte do Prohlížeče projektu.

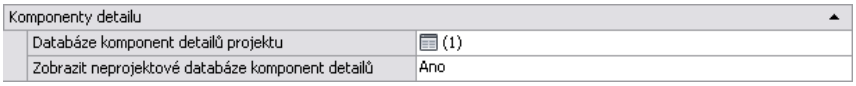
Zadávání databází detailních komponent projektu pro projekt

Tento postup slouží k zadávání relevantních databází detailních komponent pro projekt. Další informace najdete v části Komponenty detailů na straně 3431.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .

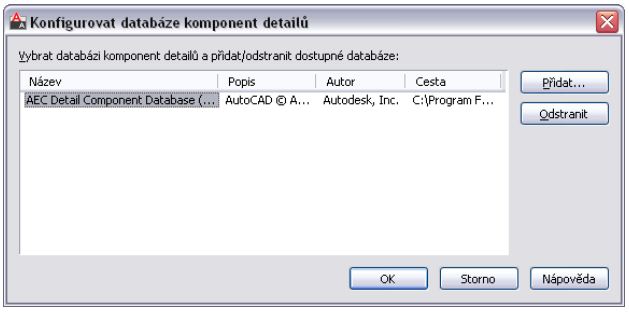
2 V nástroji pro výběr projektu, pro který chcete definovat nastavení, klepněte pravým tlačítkem myši a potom klepněte na příkaz Vlastnosti projektu.

3 V části Rozšířené podle potřeby definujte nebo změňte vlastnosti projektu pro Detailní komponenty.



4 Pro položku Databáze detailních komponent projektu klepněte na možnost . (Uvede se počet databází asociovaných s aktuálním projektem).

5 V dialogu Konfigurovat databáze detailních komponent klepněte na možnost Přidat za účelem přidání databáze komponent do projektu.



POZNÁMKA Je zde možné přidávat pouze správně strukturované databáze komponent detailů; pokud se pokusíte přidat databázi s jinou strukturou, zobrazí se chybová zpráva.

6 Chcete-li databázi odebrat ze seznamu databází dostupných pro projekt, vyberte databázi a klepněte na tlačítko Odebrat.

7 Klepněte na tlačítko OK.

8 Pro možnost Zobrazit neprojektové databáze detailních komponent zadejte, zda kromě databází detailních komponent zadaných pro projekt se mají zobrazit také všechny databáze detailních komponent uvedené na kartě Obsah AEC v dialogu Možnosti.

9 Klepnutím na tlačítko OK se vraťte do Prohlížeče projektu.

Přidání knihovny Prohlížeče obsahu projektu a skupiny palety nástrojů

Můžete definovat skupinu palety nástrojů projektu a určit knihovnu Prohlížeče obsahu, která se má asociovat s projektem. Pak se při každém otevření Prohlížeče obsahu z palety Navigátoru projektu zobrazí knihovna projektu.

Skupina Palety nástrojů projektu

Každý projekt může mít specifickou skupinu palet nástrojů (soubory ATC), která je s ním asociována. V závislosti na tom, jak je projekt vytvořen, může být vytvořena i skupina palet nástrojů a lze ji rovněž zobrazit různými způsoby.

Pro nový projekt je skupina palet nástrojů projektu implicitně prázdná, pokud nastavení projektu nejsou umístěna do existující skupiny palet.

Cesta ke kořeni obsahu nástrojů

Nastavení cesty ke kořeni obsahu nástrojů vám může pomoci uchovat vaše nástroje konzistentní v případě, že jsou projekt nebo výkresy norem v průběhu trvání projektu přesunuty.

Pokud nástroje na paletách nástrojů projektu umístí cestu ke kořeni obsahu nástroje do nastavení projektu, cesta ke kořeni obsahu je vytvořena jako proměnná (% PROJEKTAEC_DIR%) v XML definici nástroje. Pokud je cesta ke kořeni obsahu nástroje v nastavení projektu změněna, cesta k nástrojům je podle toho změněna.

Jsou-li například všechny nástroje projektu umístěny do obsahu uloženého v *<Kořenová složka projektu>\Normy\Obsah\Obsah 1* , můžete přesunout obsah do *<Kořenová složka projektu>\Normy\Obsah\Obsah 2* , upravit cestu ke kořeni obsahu nástroje v nastavení projektu a všechny nástroje budou nyní správně uloženy do *<Kořenová složka projektu>\Normy\Obsah\Obsah 2*.

Jiným příkladem je případ, kdy uživatel vytvoří balík eTransmit projektu a jeho souborů obsahu nástrojů pro účely práce offline. Když se balík eTransmit rozbalí v místním počítači, kořenová cesta obsahu nástrojů se může přesměrovat na jinou jednotku a veškerý obsah zůstane platný.

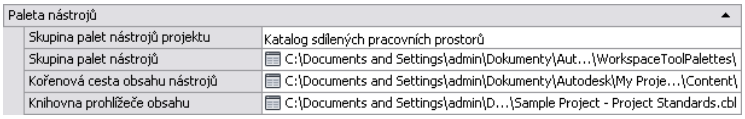
Později, když jsou výkresy, které uživatel změnil offline zkopírovány zpět do hlavního projektu na server P, cesta ke kořeni obsahu se automaticky změní zpět na *P:* \ *<Kořenová složka projektu>\Normy\Obsah\Obsah* , protože to je cesta původního souboru APJ.

Knihovna prohlížeče obsahu projektu

Pro velký projekt může správce CAD nastavit knihovnu Prohlížeče obsahu ve sdíleném síťovém svazku, aby všichni uživatelé projektu měli rychlý přístup ke standardním nástrojům. Pokud se Prohlížeč obsahu otevře z palety Navigátoru projektu, automaticky se otevře knihovna asociovaná s projektem.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .
2. V nástroji pro výběr projektu, pro který chcete definovat nastavení, klepněte pravým tlačítkem myši a potom klepněte na příkaz Vlastnosti projektu.

   Zobrazí se dialog Vlastnosti projektu.



3. V části Palety nástrojů zadejte umístění skupiny palety nástrojů projektu. Můžete vybrat místní nebo síťovou složku.

   Jestliže nezadáte umístění, bude v závislosti na způsobu vytvoření projektu automaticky vybráno následující výchozí chování:

Typ projektu	Umístění souboru skupiny palety nástrojů	Skupina Palety nástrojů projektu
Zastaralý projekt z aplikace Architectural Desktop 2005/2006	odkazuje na nový prázdný soubor ATC ve složce \<*Název_projektu*>*Normy**Palety_nástrojů_pracovního prostoru*\<*Název_projektu*>.*atc*	Vytvořena, ale nezobrazena. Zobrazení skupiny palet nástrojů na paletách nástrojů a přidání nástroje do skupiny je popsáno v částech Zobrazení skupiny palet nástrojů projektu na straně 626 a Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 628.

Typ projektu	Umístění souboru skupiny palety nástrojů	Skupina Palety nástrojů projektu
Nový projekt, který není založen na šabloně	odkazuje na nový prázdný soubor ATC ve složce \<*Název_projektu*>*Normy**Palety_nástrojů_pracovního prostoru*\<*Název_projektu*>.*atc*	Vytvořena, ale nezobrazena. Zobrazení skupiny palet nástrojů na paletách nástrojů a přidání nástroje do skupiny je popsáno v částech Zobrazení skupiny palet nástrojů projektu na straně 626 a Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 628.
Nový projekt založený na výchozí šabloně projektu aplikace AutoCAD Architecture	odkazuje na nový prázdný soubor ATC ve složce \<*Název_projektu*>*Normy**Palety_nástrojů_pracovního prostoru*\<*Název_projektu*>.*atc*. Ve výchozím nastavení je již jedna prázdná paleta nástrojů vložena.	Vytvořen a zobrazen s prázdnou výchozí paletou nástrojů. Přidání nástrojů a palet je popsáno v části Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 628.
Nový projekt založený na existující šabloně projektu definované uživatelem	Je-li skupina palet nástrojů šablony projektu umístěna ve složce šablony projektu, bude zkopírována se všemi obsaženými paletami do odpovídající složky nového projektu. Umístění souboru palety nástrojů nového projektu bude umístěno do zkopírované skupiny palet nástrojů. Je-li skupina palet nástrojů šablony projektu umístěna mimo složku šablony projektu, umístění souboru palety nástrojů nového projektu bude uloženo do stejného umístění a sdílet skupinu palet nástrojů se šablonou projektu.	Zobrazení jako zkopírovaná skupina palet nástrojů nebo odkazovaná skupina palet nástrojů

4 Pro položku Skupina palet nástrojů projektu vyberte možnost Katalog sdílených pracovních prostorů, Katalog pracovního prostoru podle uživatele nebo Žádný.

Jestliže zvolíte katalog sdílených pracovních prostorů, cesta vybraná pro Skupinu palet nástrojů je přidána do vašeho profilu projektu (AWS) a katalog nástrojů je použit ze zadaného umístění. Jestliže zvolíte možnost Katalog pracovních prostorů na uživatele, složka se vytvoří v adresáři *C:\My Documents\Autodesk\My Projects\<název projektu>* a palety nástrojů se zkopírují do této složky. Jestliže zvolíte možnost Žádný, skupina palet nástrojů projektu se pro tento projekt vypne a ostatní vlastnosti na paletě nástrojů se nezobrazí.

5 V nabídce Cesta ke kořeni obsahu nástrojů můžete zadat kořenovou cestu pro nástroje, použité ve skupině palet nástrojů projektu. Po vytvoření nástrojů na paletách projektu a zadání cesty ke kořeni obsahu nástrojů v nastavení projektu bude cesta ke kořeni obsahu vytvořena jako proměnná (% PROJEKTAEC_DIR%). Je-li v nastavení projektu změněna cesta ke kořeni obsahu nástrojů a odkazované styly ve výkresech přesunuty do nového umístění, cesta nástrojů projektu bude rovněž změněna.

POZNÁMKA Pokud dojde ke změně cesty k projektu a kořen obsahu je umístěn ve složce projektu, bude odpovídajícím způsobem změněna také jeho cesta.

VAROVÁNÍ Pokud změníte cestu k projektu, který byl uložen ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010, budou výkresy uloženy v novém formátu souborů. Tyto výkresy nebude dále možné otevírat ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010. Synchronizací projektu s projektovými normami také uložíte výkresy projektu v novém formátu souborů. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

6 Pro Knihovnu prohlížeče obsahu vyberte výchozí Knihovnu prohlížeče obsahu (CBL), která se má zobrazit při otevření Prohlížeče obsahu z Navigátoru projektu.

7 Klepnutím na tlačítko OK se vraťte do Prohlížeče projektu.

Sjednocení nekonzistentních informací o projektu a sadě listů

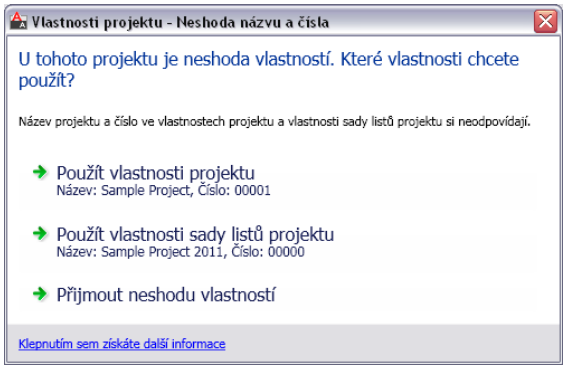
Jestliže se název projektu a číslo projektu, které jste zadali ve vlastnostech sady listů (Vytvoření šablony sady listů na straně 502), liší od názvu projektu a čísla projektu z doby vytvoření projektu (Vytvoření nového projektu na straně 313), znamená to, že informace

o projektu jsou nekonzistentní. Pokud upravíte vlastnosti nekonzistentního projektu, budete požádáni o konsolidaci projektových informací.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .

2 V nástroji pro výběr projektu, pro který chcete definovat nastavení, klepněte pravým tlačítkem myši a potom klepněte na příkaz Vlastnosti projektu.

Pokud název a číslo projektu a šablona sady listů nejsou shodné, zobrazí se zpráva:



V části Vlastnosti projektu se zobrazí název a číslo z vlastností projektu. V části Vlastnosti sady listů projektu se zobrazí odlišný název a číslo projektu ze sady listů.

Chcete-li...	Pak…
konsolidovat projektové informace v rámci názvu a čísla projektu	vyberte možnost Použít vlastnosti projektu. Název a číslo sady listů se přepíšou názvem a číslem projektu.
konsolidovat projektové informace v rámci názvu a čísla sady listů projektu	vyberte možnost Použít vlastnosti sady listů projektu. Název a číslo projektu se přepíšou názvem a číslem sady listů projektu.
pokračovat v používání odlišných názvů pro projekt a pro sadu listů projektu	vyberte možnost Přijmout nesoulad vlastností.

Přesunutí projektu

Tento postup slouží k přesunutí projektu se všemi jeho asociovanými soubory do jiného umístění souboru.

Při přesunutí projektu jsou automaticky aktualizovány všechny interní cesty mezi soubory projektu, takže jsou veškeré vztahy mezi výkresy aktuální.

VAROVÁNÍ Pokud změníte cestu k projektu, který byl uložen ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010, budou výkresy uloženy v novém formátu souborů. Tyto výkresy nebude dále možné otevírat ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010. Synchronizací projektu s projektovými normami také uložíte výkresy projektu v novém formátu souborů. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

POZNÁMKA K přemístění souboru projektu do jiného umístění nepoužívejte Průzkumník Windows. Může to způsobit nekonzistenci mezi daty projektu.

1. Zkontrolujte, zda je projekt zavřený. Další informace najdete v části Zavření všech souborů projektu na straně 335.
2. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .
3. Vyberte projekt, který chcete přesunout, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přesunout projekt.
4. Vyberte umístění, kam chcete projekt přesunout.
5. Klepněte na tlačítko OK.

   Projekt a všechny jeho soubory a složky budou přesunuty do nového umístění.

Přejmenování projektu

Tento postup slouží k přejmenování existujícího projektu.

Přejmenováním projektu dojde k přejmenování následujících souborů projektu:

- Změňte název projektu v Prohlížeči projektu a Navigátoru projektu
- Přejmenování souboru APJ
- Přejmenujte horní složku projektu

Při přejmenování projektu jsou automaticky aktualizovány všechny interní cesty mezi soubory projektu, takže jsou veškeré vztahy mezi výkresy aktuální.

VAROVÁNÍ Pokud změníte cestu k projektu, který byl uložen ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010, budou výkresy uloženy v novém formátu souborů. Tyto výkresy nebude dále možné otevírat ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010. Synchronizací projektu s projektovými normami také uložíte výkresy projektu v novém formátu souborů. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

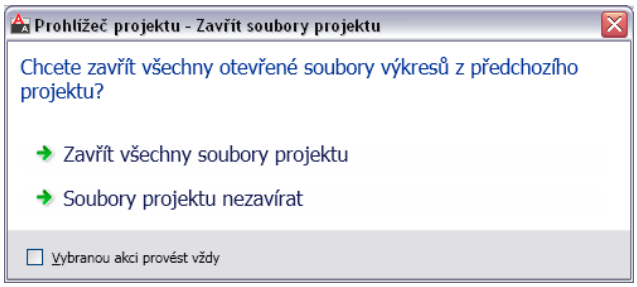
POZNÁMKA K přejmenování souboru projektu nepoužívejte Průzkumník Windows. Může to způsobit nekonzistenci mezi daty projektu.

1. Zkontrolujte, zda je projekt zavřený. Další informace najdete v části Zavření všech souborů projektu na straně 335.
2. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .
3. V nástroji pro výběr projektu vyberte projekt, který chcete přejmenovat, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a pak klepněte na příkaz Přejmenovat projekt.
4. Zadejte nový název a klepněte na tlačítko OK.

Zavření všech souborů projektu

Pomocí některé z následujících metod zavřete všechny soubory výkresů v aktuálním projektu.

- Klepněte na možnost ➤ Zavřít ➤ Všechny projektové výkresy.
  Tato možnost zavře všechny projektové výkresy, ale ponechá zobrazený aktuální projekt a Navigátor projektu.
- Na paletě Navigátor projektu klepněte pravým tlačítkem na strom souborů a klepněte na položku Zavřít všechny soubory projektu.
  Tato možnost zavře všechny projektové výkresy, ale ponechá zobrazený aktuální projekt a Navigátor projektu.
- Na kartě Projekt na paletě Navigátor projektu klepněte na položku , potom zadejte svoje preference v dialogu Prohlížeč projektu – Zavřít soubory projektu.



Chcete-li...	Pak…
vždy zavřít všechny soubory projektu, zavřít Navigátor projektu a ukončit prostředí projektu při klepnutí na položku	zvolte možnost Vždy provést zvolenou akci a potom klepněte na položku Zavřít všechny projektové soubory.
vždy zavřít Navigátor projektu a ukončit prostředí projektu, ale nechat všechny projektové soubory otevřené při klepnutí na položku	zvolte možnost Vždy provést zvolenou akci a potom klepněte na položku Nezavírat projektové soubory. Tato možnost umožňuje pracovat se soubory mimo projektové prostředí, abyste náhodně neprovedli změny projektu.
zavřít všechny soubory projektu, zavřít Navigátor projektu a ukončit prostředí projektu pro tuto instanci	klepněte na možnost Zavřít všechny projektové soubory.
zavřít Navigátor projektu a ukončit prostředí projektu, ale nechat všechny projektové soubory otevřené pro tuto instanci	klepněte na možnost Nezavírat projektové soubory. Tato možnost umožňuje pracovat se soubory mimo projektové prostředí, abyste náhodně neprovedli změny projektu.

POZNÁMKA Pokud zvolíte možnost Vždy provést zvolenou akci, pak se aktivuje také možnost Zavřít výkresy projektu při přepnutí projektů uvedená na kartě Výchozí nastavení projektu AEC v dialogu Možnosti. Viz část Zadávání výchozích možností projektu na straně 304. Všimněte si, že dialog Prohlížeč projektu – Zavřít soubory projektu se stane skrytou zprávou. Při klepnutí na položku se nezobrazí, dokud jej znovu nezapnete, jak je vysvětleno v části Dialog s nastavením skryté zprávy v nápovědě aplikace AutoCAD.

Elektronický přenos projektu

Tento postup slouží k vytvoření balíku elektronické sady souborů pro projekt nebo ke sbalení souborů tak, aby je bylo možné archivovat.

Elektronický balíček může zahrnovat následující:

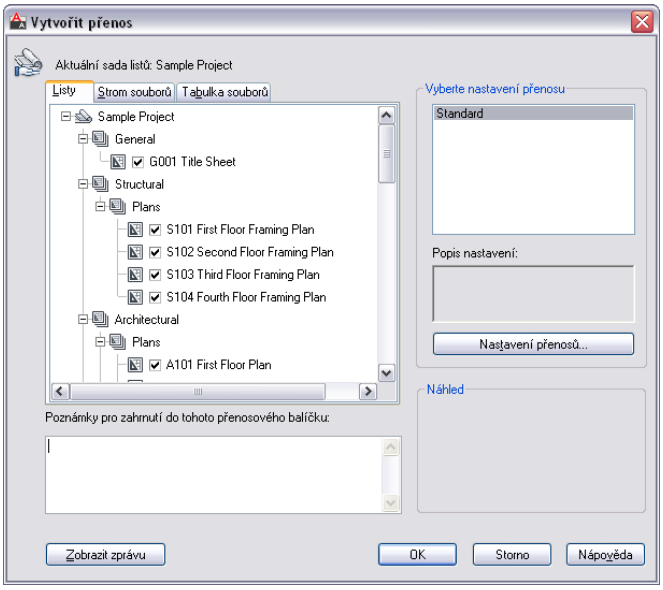
- Všechny soubory výkresů projektu (DWG) včetně externích referencí
- Všechny soubory XML projektu
- Soubor projektu (APJ)
- Všechny šablony projektu
- Soubor sady listů projektu (DST)
- Mapa písem AutoCAD
- Tabulky stylu vykreslení AutoCAD

Chcete-li projekt odeslat elektronicky příkazem eTransmit, doporučuje se používat relativní cesty externích referencí. Můžete určit, zda bude projekt v nastavení používat úplné cesty externích referencí nebo relativní cesty externích referencí. Další informace najdete v částech Vytvoření nového projektu na straně 313 a Než začnete: externí reference na straně 300.

Další informace o vytváření balíků pro elektronické přenosy najdete v části „Zabalení sady souborů pro přenos po Internetu“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .
2. V nástroji pro výběr projektu vyberte projekt, z něhož chcete vytvořit elektronický balíček.
3. Klepněte na něj pravým tlačítkem myši a pak klepněte na příkaz eTransmit.

Otevře se dialog Vytvořit přenos. Další informace najdete v části „Zabalení sady souborů pro přenos po Internetu“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

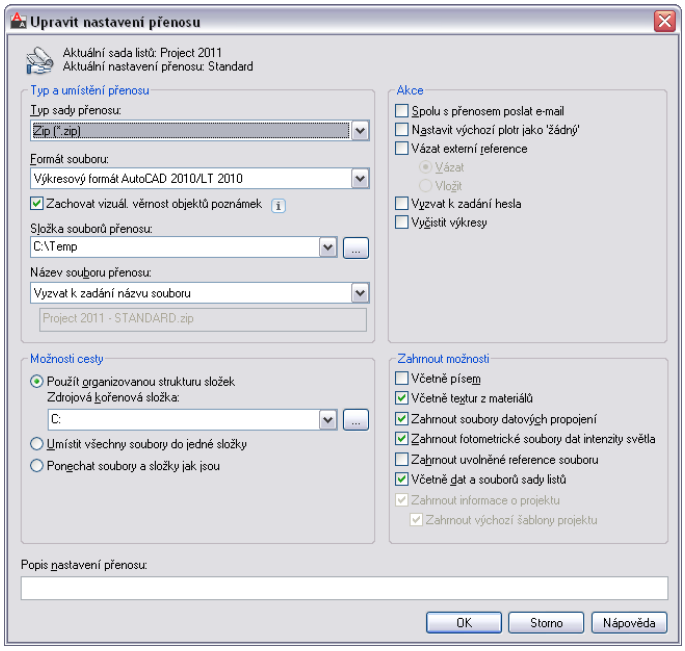


4 Vyberte komponenty, které chcete zahrnout do elektronického balíčku.

5 Vyberte nastavení pro přenos balíčku a klepněte na tlačítko Nastavení přenosu.

6 V dialogu Nastavení přenosu klepněte na položku Změnit.

Otevře se dialog Změnit nastavení přenosu.



7 Ve skupině Typ přenosového balíčku vyberte typ balíčku, do kterého chcete projekt exportovat.

Další informace uvádí dialog Změnit nastavení přenosu v nápovědě aplikace AutoCAD.

8 Ve skupině Formát souboru vyberte formát, ve kterém chcete exportovat soubory výkresů. Jestliže chcete exportovat výkresy projektu s jejich objekty AEC:

- nedotčenými (například stěny a dveře), zvolte možnost Formát výkresu <verze> AutoCAD.
- rozloženými (například 3D plochy a šrafování), zvolte možnost Formát výkresu <verze> AutoCAD s rozloženými objekty AEC.

9 Ve skupině Složka souborů přenosu vyberte složku, do které chcete vložit balíček.

Pokud jste například jako typ přenosového balíčku vybrali možnost ZIP a jako složku pro přenos C:\MyTransfer, bude soubor ZIP s projektem umístěn do složky C:\MyTransfer\MyProject.zip

10 Ve skupině Název souboru přenosu zadejte metodu pro pojmenování přenosového balíčku:

Chcete-li...	Pak…
zobrazit standardní dialog pro výběr souboru, kde můžete zadat název přenosového balíčku	vyberte možnost Vyzvat k zadání názvu souboru.
použít výchozí název logického souboru a v případě, že název souboru již existuje, přepsat existující název souboru	v případě potřeby vyberte možnost Přepsat.
použít výchozí název logického souboru a v případě, že název souboru již existuje, přidat na konec názvu souboru číslici	v případě potřeby vyberte možnost Přírůstek názvu souboru.

11 Vyberte možnosti pro přenos:

Chcete-li...	Pak…
duplikovat strukturu složek pro přenášené soubory a nastavit kořenovou složku jako složku nejvyšší úrovně v rámci hierarchického stromu složky	vyberte možnost Použít uspořádanou strukturu složek. Další informace uvádí dialog Změnit nastavení přenosu v nápovědě aplikace AutoCAD. **POZNÁMKA** Tato možnost není k dispozici, pokud ukládáte přenosový balíček do umístění v Internetu.
při instalaci přenosového balíčku rozbalit všechny soubory do jedné určené cílové složky	vyberte možnost Umístit všechny soubory do jedné složky. **VAROVÁNÍ** Tuto možnost nevybírejte, pokud informace o projektu přenášíte elektronicky. Pokud umístíte všechny soubory do jedné složky, bude struktura projektu vyrovnána.

Chcete-li...	Pak…
zachovat strukturu složky všech souborů v přenosovém balíčku	Vyberte možnost Ponechat soubory a složky jak jsou. **POZNÁMKA** Tato možnost není k dispozici, pokud ukládáte přenosový balíček do umístění v Internetu.

Pokud přenášíte projekt, budou v přenosovém balíčku vždy zahrnuty následující informace související s projektem:

- soubor projektu (APJ)
- soubory XML
- soubory šablony projektu

12 Zadejte akce pro přenos. Další informace uvádí dialog Změnit nastavení přenosu v nápovědě aplikace AutoCAD.

13 Označte možnosti, které se mají zahrnout do přenosu:

Chcete-li zahrnout...	Pak...
asociované soubory písem (TXT a SHX) do balíku přenosu	zvolte možnost Zahrnout písma. **POZNÁMKA** Písma TrueType nejsou do přenosového balíčku zahrnuta, protože jsou součástí systému. Pokud nejsou jakákoli písma TrueType uložena v počítači, do kterého kopírujete přenosový balíček, bude písmo určené systémovou proměnnou FONTALT nahrazeno.
textury materiálů do balíku přenosu	zvolte možnost Zahrnout textury z materiálů, které jsou připojeny k objektům nebo plochám.
externí soubory odkazované datovým připojením do balíku přenosu	zvolte možnost zahrnutí souborů z datových připojení.

Chcete-li zahrnout...	Pak...
fotometrické webové soubory, které jsou asociovány s webovými světly ve výkresu	zvolte možnost Zahrnout fotometrické webové soubory.
data a soubory sady listů (DST) do balíku přenosu	zvolte možnost Zahrnout data a soubory sady listů.

14 Zadejte popis nastavení přenosu a klepněte na tlačítko OK.

Tento popis se zobrazuje v dialogu Vytvořit přenos pod seznamem nastavení souborů přenosu. Můžete vybrat libovolné nastavení přenosu v seznamu za účelem zobrazení jeho popisu.

15 Klepněte na tlačítko Zavřít a klepnutím na tlačítko OK zahajte elektronický přenos.

Odstranění projektu

Odstranění projektu je úlohou správce systému. Proto jej neprovádějte pomocí Prohlížeče projektu, ale pomocí programu Průzkumník Windows.

Odstraněním složky projektu odstraníte všechny soubory DWG, XML a soubor APJ. Před odstraněním se ujistěte, že tyto soubory opravdu již nepotřebujete. Pokud na projektu již nepracujete, ale přesto do něj chcete uložit soubory DWG, stačí často pouze odebrat kontext projektu, jak je popsáno v části Odebrání kontextu projektu na straně 343.

POZNÁMKA Před odstraněním projektu se ujistěte, že se nejedná o aktuální projekt v aplikaci AutoCAD Architecture.

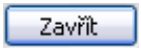
1 V programu Průzkumník Windows přejděte do složky projektu, který chcete odstranit.

2 Odstraňte složku projektu.

Zavření Prohlížeče projektu

Zavřením Prohlížeče projektu přejdete do další fáze, kde pracujete s aktuálním stavebním projektem, vytváříte a upravujete prvky, stavební prvky, stavební pohledy a listy. V této fázi pracujete zejména s Navigátorem projektu. Další informace najdete v části Navigátor projektu na straně 345.

Prohlížeč projektu se zavírá pomocí některého z následujících tlačítek:

Tlačítko	Popis
	Klepněte pravým tlačítkem do záhlaví dialogu aplikace AutoCAD Architecture a klepněte na možnost Zavřít.
	Klepněte na tlačítko Zavřít v pravém dolním rohu Prohlížeče projektu.
	Klepněte na tlačítko Zavřít okna v pravém horním rohu Prohlížeče projektu.

Odebrání kontextu projektu

Tento postup slouží k odebrání všech informací souvisejících s projektem z výkresových souborů projektu. To může být žádoucí, pokud chcete vrátit soubory smluvní straně, která nepracovala s nejnovější verzí aplikace AutoCAD Architecture, nebo pokud projekt již neexistuje, ale vy nechcete výkresové soubory odstranit.

Většina informací souvisejících s projektem ve výkresovém souboru není uložena ve vlastním výkresovém souboru, ale v přiloženém souboru XML. To znamená, že můžete kdykoli používat všechny své soubory projektu v kontextu výkresů, který není spojen s projektem. Chcete-li však trvale pracovat mimo kontext projektu, doporučuje se vymazat sadu nepoužívaných souborů projektu.

Informace související s projektem jsou uloženy v následujících souborech.

- Soubor APJ obsahující obecná projektová data nejvyšší úrovně, jako jsou název, číslo, detaily projektu a projektové normy.
- Soubory XML, v nichž jsou uloženy informace o projektu pro jednotlivé výkresové soubory.

Jestliže odstraníte soubor APJ a soubory XML, nemají zbývající výkresové soubory nadále připojení k projektu. Jsou to běžné výkresové soubory aplikace AutoCAD Architecture, které lze kopírovat, upravovat a odstraňovat jako jakékoli další výkresové soubory.

Výkresové soubory mohou obsahovat standardní styly a nastavení zobrazení, pokud pro ně byly nastaveny normy. V případě odstranění souborů XML a APJ nejsou žádné standardní styly a nastavení zobrazení nadále synchronizovány s nyní samostatnými výkresy.

POZNÁMKA Po odebrání kontextu projektu neexistuje žádná jednoduchá cesta k jeho opětovnému vytvoření. pokud jste projekt odebrali a chcete jej znovu vytvořit u zbývajících výkresových souborů, vytvořte jej zcela znovu a importujte do něj výkresový soubor.

Postup pro odebrání informací spojených s projektem:

1. V programu Průzkumník Windows přejděte do složky s projektem.
2. V této složce odstraňte soubor APJ. Pokud například používáte projekt nazvaný Kancelářská budova, odstraňte soubor Kancelářská_budova.apj.
3. Otevřete složky Prvky, Stavební Prvky, Listy a Pohledy a odstraňte doprovodné soubory XML výkresových souborů.

   Jestliže například složka Konstrukční prvky obsahuje výkres Konstrukční prvek prvního podlaží.dwg, vyberte a odstraňte soubor s názvem Konstrukční prvek prvního podlaží.xml.
4. Opakujte předchozí krok pro každý výkresový soubor.

POZNÁMKA Jestliže soubory přeuspořádáte do jiné struktury souborů, bude možná nutné ručně resetovat porušené cesty externích referencí ve výkresech.

Otevření projektu z programu Průzkumník Windows

Aplikaci AutoCAD Architecture můžete otevřít s konkrétním aktuálně nastaveným projektem poklepáním na soubor APJ projektu v programu Průzkumník Windows®. Pokud je již otevřená nějaká relace aplikace AutoCAD Architecture, nový projekt se stane aktivním projektem v téže relaci. Na základě vámi zadaného nastavení máte možnost zavřít všechny otevřené soubory výkresů z předchozího projektu. Další informace najdete v části Zavření všech souborů projektu na straně 335.

Pokud nainstalujete aplikaci AutoCAD Architecture 2011 a příloha souborů APJ nebyla předtím asociována s jinou aplikací, například editorem XML, bude asociace souborů s příponou APJ a aplikací AutoCAD Architecture vytvořena automaticky. Jestliže jste dříve spojili příponu souborů APJ s jinou aplikaci a chcete toto spojení změnit na aplikaci AutoCAD Architecture, postupujte takto:

1. V nabídce Start systému Windows klepněte na položky Nastavení ➤ Ovládací panely.
2. Poklepejte na položku Možnosti složky.
3. Klepněte na kartu Typy souborů.

4 V části Registrované typy souborů přejděte na příponu APJ a vyberte ji.

V části Detaily se uvedena výchozí aplikace pro otevření souborů APJ. Jestliže hodnota pro možnost Otevře se s je AECLAUNCHCURRENTPROJECT.EXE, klepněte na tlačítko OK. Pokud ne, klepněte na položku Obnovit nebo klepněte na položku Změnit, vyberte aplikaci AutoCAD Architecture v dialogu Otevřít s a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li aplikaci AutoCAD Architecture otevřít ze souboru APJ, postupujte takto:

1 V programu Průzkumník Windows přejděte k souboru APJ projektu, který chcete otevřít.

Soubory APJ mají v programu Průzkumník Windows specifickou ikonu ( ).

2 Poklepejte na soubor APJ.

Aplikace AutoCAD Architecture se otevře s projektem, na který jste poklepali a který je nastavený jako aktuální projekt.

Navigátor projektu

Po výběru projektu v Prohlížeči projektu otevřete Navigátor projektu, kde lze vytvořit a upravit skutečná data budov a dokumentace. Zde můžete vytvářet prvky, konstrukční prvky, modelové pohledy, podrobné pohledy, pohledy řezů a listy a navzájem je propojovat.

POZNÁMKA Ačkoliv se projektové soubory a kategorie vytvářené na paletě Navigátoru projektu zobrazují jako soubory a složky v Průzkumníku Windows, neměli byste jej používat pro přemisťování, kopírování, odstraňování nebo přejmenování projektových souborů. Takové změny nejsou aktualizovány na paletě v Navigátoru projektu a mohou způsobit nekonzistentní pohled na data projektu. Veškeré změny provedené v projektu pomocí palety v Navigátoru projektu jsou spravovány a koordinovány softwarem. Také si všimněte, že všechny změny provedené na paletě v Navigátoru projektu (například přejmenování, odstranění nebo změna vlastností souboru) nelze vrátit pomocí příkazu Zpět v aplikaci AutoCAD.

Otevření Navigátoru projektu

Jakmile zavřete Prohlížeč projektu, otevře se ve výchozím nastavení Navigátor projektu. Jestliže jste jej zavřeli ručně a chcete jej znovu zobrazit, použijte některý z následujících postupů:

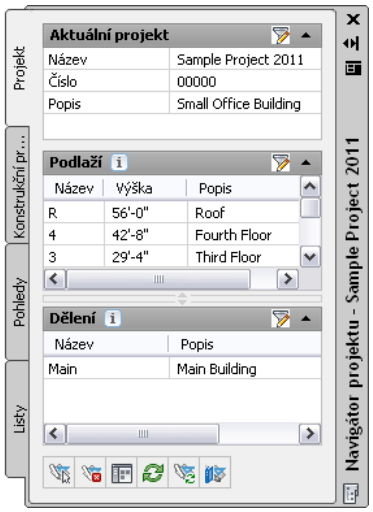
- Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
- Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecProjectNavigator**.

Karty Navigátoru projektu

Navigátor projektu obsahuje čtyři karty, na nichž lze zadávat data projektu. Karty odpovídají hlavním fázím tvorby projektu: obecné informace o projektu (hladiny a dělení), vytvoření stavebních dat (konstrukční prvky a prvky) a vytvoření stavební dokumentace (pohledy a listy).

Karta Projekt

Karta Projekt v Navigátoru projektu je místo, kde se zadávají informace týkající se celého projektu.

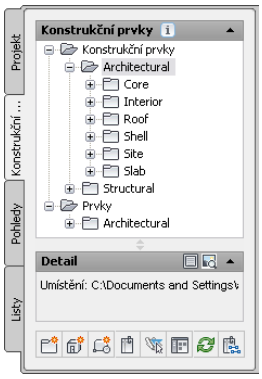


Na kartě Projekt můžete dělat tyto úkony:

- Změna vlastností projektu. Další informace najdete v části Práce s vlastnostmi projektu na straně 318.
- Přidat, změnit a odstranit úrovně. Další informace najdete v části Hladiny na straně 365.
- Přidat, změnit a odstranit dělení. Další informace najdete v části Dělení na straně 373.
- Spustit Prohlížeč projektu. Další informace najdete v části Otevření Prohlížeče projektu na straně 308.
- Spustit Prohlížeč obsahu za účelem přístupu do knihovny projektu. Další informace najdete v části Zobrazení knihovny Prohlížeče obsahu projektu na straně 364.
- Zavření aktuálního projektu. Další informace najdete v části Zavření všech souborů projektu na straně 335.
- Obnova projektu. Další informace najdete v části Obnovení Navigátoru projektu na straně 518.
- Synchronizace projektu se styly projektových standardů a nastavení zobrazení. Další informace najdete v části Synchronizace projektu s normami AEC na straně 642.
- Aktivace a konfigurace projektových standardů. Další informace najdete v části Konfigurace Projektových norem na straně 598.

Karta Konstrukční prvky

Karta Konstrukční prvky na paletě Navigátoru projektu je místem, kde se přidávají základní stavební objekty pro projekt. Informace o příkazech, které jsou k dispozici v kontextové nabídce, uvádí část Kontextová nabídka Prohlížeče výkresů na straně 355.



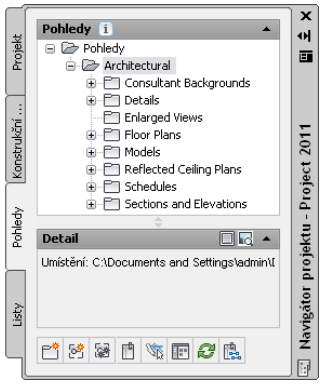
Na kartě Konstrukční prvky můžete dělat tyto úkony:

- Přidat, změnit a odstranit konstrukční prvky a prvky v rámci projektu. Další informace najdete v částech Konstrukční prvky na straně 387 a Prvky ve stavebním projektu na straně 414.
- Otevřít a zavřít existující výkresy prvků konstrukčních prvků. Další informace najdete v částech Otevření a zavření konstrukčního prvku na straně 399 a Otevření a zavření prvku na straně 425.
- Vytvořit kategorie pro konstrukční prvky a prvky. Další informace najdete v části Kategorie na straně 376.
- Odkazovat prvky do konstrukčních prvků. Další informace najdete v částech Připojení prvku jako externí reference ke konstrukčnímu prvku na straně 402 a Překrytí prvku jako externí reference ke konstrukčnímu prvku na straně 403.
- Spustit Prohlížeč obsahu za účelem přístupu do knihovny projektu. Další informace najdete v části Zobrazení knihovny Prohlížeče obsahu projektu na straně 364.

Karta Pohledy

Karta Pohledy na paletě Navigátoru projektu je místem, kde se vytvářejí jednotlivé pohledy vašich stavebních dat. Pohledy obsahují konstrukční prvky a jsou hlavním místem pro přidávání poznámek, štítků a kót v projektu. Po vytvoření výkresu pohledu v něm můžete

vytvářet pohledy modelového prostoru. Informace o příkazech, které jsou k dispozici v kontextové nabídce, uvádí část Kontextová nabídka Prohlížeče výkresů na straně 355.



Na kartě Pohledy můžete dělat tyto úkony:

- Přidat, změnit a odstranit obecné pohledy, detailní pohledy a pohledy řezu/prostorového pohledu. Další informace najdete v části Vytvoření pohledu modelového prostoru z odkazu na straně 452.
- Přidat, změnit a odstranit pohledy modelového prostoru. Další informace najdete v části Vytvoření pohledu modelového prostoru na straně 458.
- Otevřít a zavřít výkresy pohledu. Další informace najdete v části Otevření a zavření výkresu pohledu na straně 451.
- Změnit obsah výkresů pohledu. Další informace najdete v části Změna vlastností výkresu pohledu na straně 453.
- Vytvořit kategorie pro výkresy pohledů. Další informace najdete v části Kategorie na straně 376.
- Spustit Prohlížeč obsahu za účelem přístupu do knihovny projektu. Další informace najdete v části Zobrazení knihovny Prohlížeče obsahu projektu na straně 364.

Karta Listy

Karta Listy na paletě Navigátoru projektu je místem, kde můžete vytvářet a organizovat listy pro váš projekt. Listy odkazují na pohledy a slouží pro vykreslování výkresů.

Na kartě Listy dále můžete spravovat sadu listů projektu, provádět úlohy, jako jsou vytvoření tabulky obsahu, správa nastavení stránek nebo publikování na plotr nebo do souboru PDF,

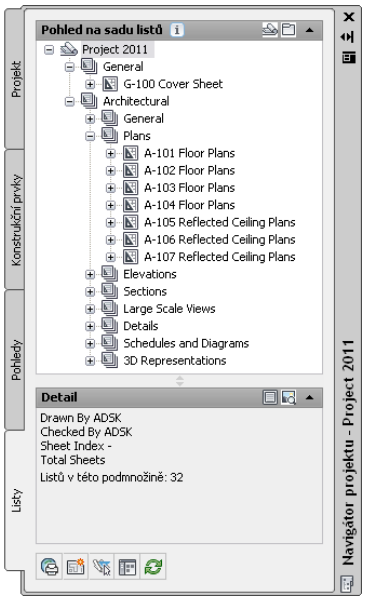
DWF nebo DWFx. Informace o příkazech, které jsou k dispozici v kontextové nabídce, uvádí část Kontextová nabídka Prohlížeče výkresů na straně 355.

Tlačítka v horní části karty Listy umožňují zobrazit informace o listu některým z následujících způsobů: klepnutím na tlačítko Pohled na sadu listů se zobrazí pohled sady listů.

- Pohled na sadu listů
- Pohled Průzkumníku

Pohled na sadu listů

Pohled na sadu listů je stromový pohled sady listů projektu, kde máte přístup ke všem možnostem publikování.



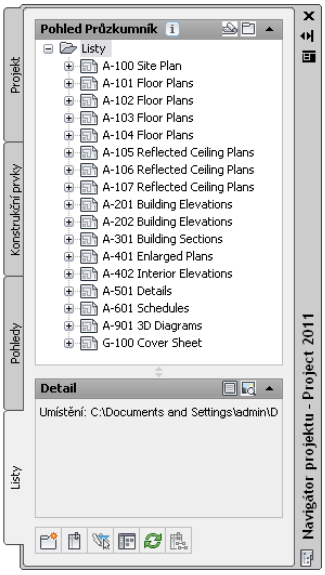
V Pohledu na sadu listů můžete provádět následující úkony:

- Přidat, změnit a odstranit listy v projektu. Další informace najdete v části Vytvoření listu na straně 474.
- Vytvořit dílčí sady listů, které definují logickou strukturu sady listů. Další informace najdete v části Vytvoření dílčí sady listů na straně 480.

- Otevřít a zavřít pohledy listů. Další informace najdete v části Otevření pohledu listu na straně 488.
- Přiřadit čísla k pohledům listů. Další informace najdete v části Očíslování pohledů listu na straně 489.
- Vložit obsah. Další informace najdete v části Vložení seznamu listů na straně 492.
- Elektronicky přenést sady listů nebo dílčí sady listů. Další informace najdete v části Elektronický přenos listů a sad listů na straně 498.
- Archivovat sadu nebo dílčí sadu listů. Další informace najdete v části Publikování sad listů na straně 500.
- Publikovat sadu listů nebo dílčí sadu listů na plotr, do souboru PDF, DWF, DWFx nebo do alternativního nastavení stránky. Další informace najdete v části Publikování sad listů na straně 500.
- Vytvořit výběry listů pro konkrétní úlohy. Další informace najdete v části Vytvoření výběru listů na straně 497.
- Správa stránky a možnosti publikování. Další informace najdete v části Publikování sad listů na straně 500.
- Spustit Prohlížeč obsahu za účelem přístupu do knihovny projektu. Další informace najdete v části Zobrazení knihovny Prohlížeče obsahu projektu na straně 364.

Pohled Průzkumníku

Pohled Průzkumníku je pohled na strukturu složky a na výkresy listů v projektu.



V Pohledu Průzkumníku můžete provádět následující úkony:

- Otevřít, zavřít a odstranit výkresy listu. Další informace najdete v části Odstranění výkresu listu na straně 487.
- Vytvořit kategorie pro výkresy listů. Další informace najdete v části Kategorie na straně 376.
- Spustit Prohlížeč obsahu za účelem přístupu do knihovny projektu. Další informace najdete v části Zobrazení knihovny Prohlížeče obsahu projektu na straně 364.

Používání Navigátoru projektu

Navigátor projektu je hlavní bod, ze kterého pracujete s projektem.

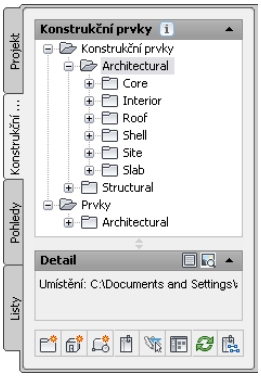
Prohlížeč výkresů

Prohlížeč výkresů je stromové zobrazení společné pro karty Konstrukční prvky, Pohled a Listy v Navigátoru projektu. Představuje místo, kde se organizují soubory výkresů. Každá karta Prohlížeče výkresů kromě karty Projekt obsahuje strom Prohlížeče výkresů, kde se

zobrazují asociované výkresové soubory projektu – prvky, konstrukční prvky, pohledy a listy.

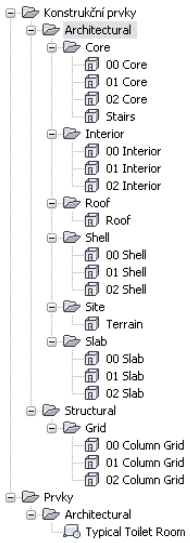
- Na kartě Konstrukční prvky jsou uspořádány konstrukční prvky a prvky v projektu.
- Na kartě Pohled jsou uspořádány výkresy pohledů a jejich asociované pohledy modelového prostoru.
- Na kartě Listy jsou uspořádány výkresy listů, listy, pohledy na listy a sada listů.

Prohlížeč výkresů



Výkresové soubory, které patří k projektu, jsou zobrazeny na příslušných kartách ve stromu Prohlížeče výkresů, který uvádí výkresy v jejich kategorii (složce). Výkresové soubory je možné v Průzkumníku výkresů přetahovat nebo kopírovat a vkládat.

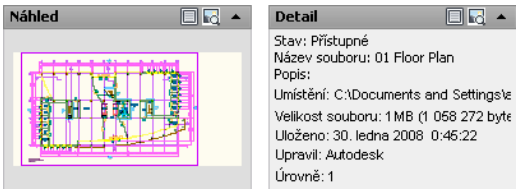
Plně rozbalený Prohlížeč výkresů na kartě Konstrukční prvky.



Podokna Náhled a Detaily

Pod Prohlížečem výkresů na paletě Navigátoru projektu se nachází okno Náhled nebo Detaily. Toto okno se zobrazí klepnutím pravým tlačítkem na spodní část palety Navigátor projektu a výběrem položky Okno náhledu/detailů v nabídce Styl nápovědy. Další informace najdete v části Nápovědy v Prohlížeči výkresů na straně 360.

Když je vybrané Okno náhledu/detailů, pak klepnutím na položku (Náhled) se zobrazí náhled, nebo klepnutím na položku (Detail) se zobrazí popis vybraného souboru výkresu.



Kontextová nabídka Prohlížeče výkresů

Pokud klepnete pravým tlačítkem na soubor výkresu v Prohlížeči výkresů na paletě Navigátoru projektu, zobrazí se kontextová nabídka. Příkazy v kontextové nabídce se mohou mírně lišit podle typu a stavu vybraného souboru:

Příkaz	Popis
Otevřít	Slouží k otevření vybraného výkresového souboru v aplikaci AutoCAD Architecture. Příkaz není k dispozici, pokud se soubor výkresu používá nebo má atribut pouze ke čtení.
Přenést dopředu	Vrátí zaměření na vybraný soubor, pokud je již otevřený v aktuální relaci výkresu.
Otevřít pouze ke čtení	Otevře vybraný soubor v režimu pouze ke čtení a zobrazí jej ve výkresové oblasti. Jestliže výkres je již v aktuální relaci otevřený pro zápis, klepnutím na možnost Otevřít pouze ke čtení se otevře kopie a daný soubor výkresu se přenese dopředu.
Zavřít	Zavře vybraný soubor výkresu. Další informace najdete v části Zavření všech souborů projektu na straně 335.
Externí reference	Otevře dialog Externí reference, který uvádí všechny externí reference ve vybraném souboru, a v kontextové nabídce umožní jejich zrušení načtení, opakované načtení a odpojení. Další informace najdete v části Zobrazení externích referencí konstrukčního prvku na straně 405, Zobrazení externích referencí výkresu pohledu na straně 448 nebo Zobrazení externích referencí výkresu listu na straně 490.
Nová ➤ Kategorie	Slouží k vytvoření nové kategorie pro vybraný typ souboru: například kategorie prvku nebo konstrukčního prvku. Další informace najdete v části Kategorie na straně 376.
Nový ➤ Prvek	Slouží k vytvoření nového souboru projektu zadaného typu. Popis těchto typů souboru

Příkaz	Popis
Konstrukční prvek Zobrazit výkres (Obecné, Řez/pohled, Detail) Pohled modelového prostoru List	uvádí část Koncepce správy výkresu na straně 291.
Uložit aktuální výkres jako Prvek Konstrukční prvek Pohled (Obecné, Řez/pohled, Detail)	Převede dříve existující a neprojektové výkresy na výkresy souboru projektu. **POZNÁMKA** Tento příkaz lze spustit, pouze pokud je zastaralý soubor otevřený.
Připojit externí referenci	Slouží k připojení vybraného výkresu jako externí reference (xref) k aktuálně aktivnímu výkresu. **POZNÁMKA** Externí reference musí být při připojování zavřená.
Překrýt externí referenci	Slouží k překrytí vybraného výkresu jako externí reference k aktuálně aktivnímu výkresu. **POZNÁMKA** Externí reference musí být při překrývání zavřená.
Vložit jako blok	Slouží k vložení vybraného výkresu jako bloku do aktivního výkresu. **POZNÁMKA** Výkres vkládaný jako blok musí být při vkládání zavřený.
Vyjmout	Slouží k vyjmutí vybraného souboru z Prohlížeče výkresů. Tento příkaz používejte spolu s příkazem Vložit ke změně umístění výkresových souborů v Prohlížeči výkresů. **POZNÁMKA** Nelze vyjmout soubor, který je otevřený.
Kopírovat	Slouží ke zkopírování vybraného souboru. Tento příkaz používejte spolu s příkazem Vlo-

Příkaz	Popis
	žit ke zkopírování souboru do jiného umístění.
Kopírovat konstrukční prvek na úrovně	Vytvoří novou kopii výkresu konstrukčního prvku pro každou úroveň, kterou zadáte.
Připojit prvek ke konstrukčnímu prvku	Odkazuje vybraný prvek do jednoho nebo více konstrukčních prvků, které zadáte.
Vložit	Vloží vyjmutý nebo zkopírovaný soubor do nového umístění souboru, které zadáte v Prohlížeči výkresů. Po vložení souboru do jiného umístění budete požádáni o změnu cest v projektu za účelem aktualizace informací o souboru.
Odstranit	Slouží k odstranění vybraného souboru. **POZNÁMKA** Nelze odstranit soubor, který je aktuálně otevřený.
Přejmenovat	Slouží k přejmenování vybraného souboru. **POZNÁMKA** Nelze přejmenovat soubor, který je otevřený. Po přejmenování souboru budete požádáni o změnu cest v projektu za účelem aktualizace informací o souboru.
Změnit cestu pro soubor	Otevře dialog Fronta změny cest projektu, kde můžete zobrazit frontu změn cest a provést změnu cesty nebo odstranit nevyřízené cesty souboru. Příkaz není k dispozici, pokud ve frontě nejsou žádné soubory. Další informace najdete v části Vzdálená spolupráce s týmy návrhářů na straně 307. **VAROVÁNÍ** Výběrem volby Změnit cestu přesunete výkresy do formátu aktuální verze. To znamená, že tyto výkresy nebudete moci otevřít v žádné ze starších verzí. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

Příkaz	Popis
eTransmit	Slouží k vytvoření balíčku eTransmit z vybraného souboru včetně všech externích referencí.
Vlastnosti	Slouží k otevření vlastností vybraného výkresového souboru projektu. Vlastnosti se mohou lišit podle typu souboru. Konstrukční prvek má například nastavení pro přiřazení hladiny a dělení, pohled obsahuje seznam konstrukčních prvků, které jsou k němu přiřazeny. Podrobné informace o vlastnostech souboru najdete v příslušných částech k jednotlivým typům souborů.

Panel nástrojů Navigátor projektu

Jak ukazuje následující tabulka, tlačítka na panelu nástrojů ve spodní části Navigátoru projektu se mohou lišit podle toho, která karta je aktivní. Některé stejné funkce jsou dostupné také v kontextové nabídce karty:

Tlačítko	Popis	Umístění karty
Prohlížeč projektu	Spustí Prohlížeč projektu	Vše
Zavřít aktuální projekt	Zavře všechny projektové soubory aktuálního projektu. Další informace uvádí část Zavření všech souborů projektu na straně 335	Projekt
Prohlížeč obsahu	Slouží ke spuštění Prohlížeče obsahu. V případě, že pro projekt byla nastavena knihovna projektu, bude se zobrazovat v Prohlížeči obsahu.	Vše

Tlačítko	Popis	Umístění karty
Obnovit projekt	Obnoví projektové informace v Prohlížeči výkresů, aby se v nich projevily provedené změny. **POZNÁMKA** Častá aktualizace projektu je obzvlášť důležitá, pokud s projektem pracujete na síťovém serveru.	Vše
Synchronizovat projekty	Synchronizuje projekt s projektovými normami, pokud byly stanoveny. Další informace najdete v části Synchronizace projektu s normami na straně 636.	Projekt
Konfigurovat projektové normy	Otevře dialog Konfigurovat projektové normy AEC, kde můžete nastavit nebo změnit normy pro aktuální projekt. Další informace najdete v části Konfigurace Projektových norem na straně 598.	Projekt
Přidat kategorii	Slouží k přidání nové kategorie pro prvky, konstrukční prvky, pohledy nebo listy. Kategorie můžete také vnořovat a vytvořit tak strukturovaný strom.	Konstrukční prvky, pohledy, listy
Přidat prvek	Slouží k vytvoření nového prvku.	Konstrukční prvky
Přidat konstrukční prvek	Slouží k vytvoření nového konstrukčního prvku.	Konstrukční prvky
Zobrazit externí reference	Otevře dialog Externí reference, který uvádí všechny externí reference ve vybraném souboru, a v kontextové nabídce umožní jejich zrušení načtení, opakované načtení a odpojení. Další informace uvádí části Zobrazení externích referencí konstrukčního prvku na straně 405, Zobrazení externích referencí výkresu pohledu na straně 448 nebo Zobrazení externích referencí výkresu listu na straně 490.	Konstrukční prvky, pohledy, listy

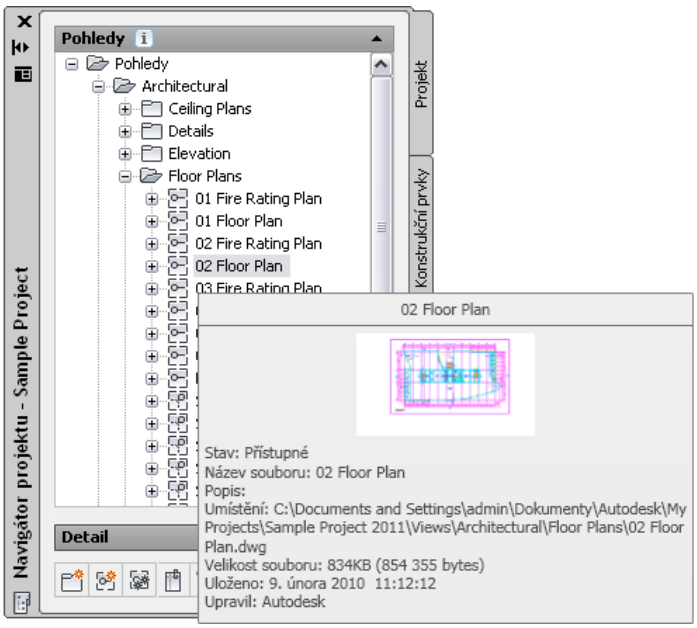
Tlačítko	Popis	Umístění karty
Změnit cestu externí reference	Otevře dialog Fronta změny cest projektu, kde můžete zobrazit frontu změn cest a provést aktualizaci změněných cest externích referencí. Příkaz není k dispozici, pokud ve frontě nejsou žádné soubory. **VAROVÁNÍ** Výběrem volby Změnit cestu přesunete výkresy do formátu aktuální verze. To znamená, že tyto výkresy nebudete moci otevřít v žádné ze starších verzí. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.	Konstrukční prvky, pohledy, listy
Přidat pohled	Slouží k vytvoření nového pohledu.	Pohledy
Regenerovat pohled	Znovu načte všechny externí reference potřebné pro vytvoření vybraného pohledu poté, co jste upravili externí reference v pohledu, přidali nové reference nebo změnili vlastnosti pohledu.	Pohledy
Přidat list	Vytvoří nový výkres na listu.	Listy
Publikovat	Publikuje sadu listů k vykreslení na plotr, do souboru DWF, DWFx nebo PDF, který zadáte.	Listy

Nápovědy v Prohlížeči výkresů

Chcete-li zadat obsah nápovědy, která se zobrazuje, když přemístíte kurzor na určitou položku v Prohlížeči výkresů, klepněte pravým tlačítkem na otevřenou plochu na panelu nástrojů a vyberte jednu z těchto možností:

Chcete-li...	Pak…
zobrazit okno Náhled nebo Detail ve spodní části palety Navigátoru projektu	zvolte možnost Okno náhledu/detailu.
zavřít paletu Navigátoru projektu	zvolte možnost Zavřít.

Chcete-li...	Pak…
zobrazit pouze název souboru	zvolte možnost Styl nápovědy a klepněte na položku Název.
zobrazit název a obrázek obsahu	zvolte možnost Styl nápovědy, klepněte na položku Náhled a potom klepněte na možnost Malý, Střední nebo Velký.
zobrazit detaily, například stav, umístění a kdo má právě soubor otevřený (případně)	zvolte možnost Styl nápovědy a klepněte na položku Detaily.
zobrazit obrázek a detaily	zvolte možnost Styl nápovědy, klepněte na možnost Náhled a detaily a potom klepněte na možnost Malý, Střední nebo Velký.



Přetažení a vložení na paletě Navigátoru projektu

Na kartě Navigátor projektu je možné přetahovat soubory z karty do výkresové oblasti nebo z Průzkumníku Windows či do něj. Poté budete požádáni, abyste provedli změnu cest projektu za účelem aktualizace informací o souboru.

Jsou podporovány následující operace přetažení a upuštění:

- Přetahování prvků, konstrukčních prvků, pohledů a listů z jedné kategorie v Prohlížeči výkresů do jiné.
- Přetahování prvků, konstrukčních prvků, pohledů a listů z Prohlížeče výkresů do výkresové oblasti aplikace AutoCAD Architecture.
- Přetahování objektů z otevřeného výkresu do výkresové oblasti v prvku nebo konstrukčním prvku v Prohlížeči výkresů.
- Při přetahování výkresových souborů z Průzkumníku Windows do Navigátoru projektu je místo vložení určeno typem souboru. Například soubor přetažený do kategorie konstrukčních prvků se stane konstrukčním prvkem.

Stavový řádek projektu

Při práci s výkresem v projektu se v oblasti stavového řádku výkresu zobrazuje název aktuálního projektu, název souboru projektu a typ souboru projektu. V případě otevření výkresu, který do projektu nepatří, se nezobrazí žádné informace o projektu.

Stavový řádek výkresu

Zobrazuje skupinu palety nástrojů projektu

Použijte tento postup pro zobrazení skupiny palet nástrojů projektu v sadě palet nástrojů.

V závislosti na nastavení umístění souboru palety nástrojů (jak je popsáno v části Přidání knihovny Prohlížeče obsahu projektu a skupiny palety nástrojů na straně 329) může být skupina palet nástrojů projektu zobrazena automaticky poté, co projekt nastavíte jako aktuální a ukončíte Prohlížeč projektu, nebo může být prázdná a nebude zobrazena v sadě palet nástrojů. Skupina palet nástrojů projektu se zobrazí automaticky v případě, že obsahuje nejméně jednu paletu.

Skupiny palet nástrojů projektu, které se nezobrazují automaticky, se nebudou zobrazovat v následujících případech:

- Nový projekt, který není založen na šabloně a neodkazuje na existující skupinu palet nástrojů
- Starší projekt, který není ručně přesměrován do existující skupiny palet nástrojů
- Projekt, který je založen na projektu šablony, kde typ uložení Skupiny palety nástrojů projektu je nastaven na možnost Žádný

- Projekt, který je založen na projektu s šablonou bez palet nástrojů projektu

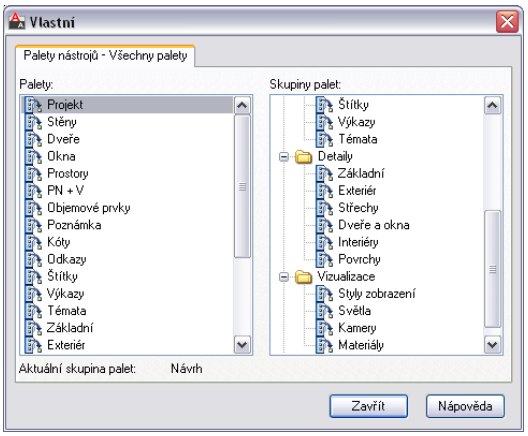
Je-li pro projekt vytvořena prázdná skupina palet nástrojů, nezobrazí se v sadě palet nástrojů po nastavení projektu jako aktuálního. Chcete-li ji zobrazit, přidejte alespoň jednu paletu nástrojů.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Projektové nástroje .
2. V záhlaví okna sady palet nástrojů klepněte na tlačítko .
   - Jestliže skupina palet nástrojů projektu obsahuje nejméně jednu paletu, zobrazí se na seznamu dostupných skupin palet nástrojů a může být vybrána.

     Výběr skupiny palet nástrojů projektu

   - Je-li skupina palet nástrojů aktuálního projektu prázdná, nebude zobrazena.

3 Chcete-li přidat novou paletu do prázdné skupiny palet nástrojů projektu, aby se skupina palet nástrojů projektu zobrazila, klepněte na položku a klepněte na možnost Přizpůsobit palety.



Vlevo jsou uvedeny všechny dostupné palety. Vpravo jsou uvedeny všechny skupiny palet. Zde je uvedena prázdná skupina palet nástrojů projektu.

4 Klepněte pravým tlačítkem na seznam palet vlevo a klepněte na možnost Nová paleta.

5 Zadejte název nové palety.

6 Vyberte paletu a táhněte ji do skupiny palet projektu napravo.

7 Klepněte na tlačítko Zavřít a znovu klepněte na tlačítko .

Skupina palet nástrojů projektu je uvedena pod dostupnými skupinami palet a může být vybrána a zobrazena.

Zobrazení knihovny Prohlížeče obsahu projektu

Prohlížeč obsahu je možné spustit přímo z Navigátoru projektu a zobrazit v něm knihovnu Prohlížeče obsahu patřící k projektu.

Pokud pracujete s projektovými normami, měla by knihovna projektu obsahovat nástroje odkazující na styly projektových norem. Jestliže projektové normy nepoužíváte, měla by knihovna obsahovat nástroje, které v tomto projektu potřebujete.

Informace o vytvoření knihovny Prohlížeče obsahu pro projekt najdete v části Nastavení standardních nástrojů v projektu na straně 612.

1 Nastavte projekt jako aktuální v popisu v části Nastavení projektu jako aktuálního na straně 312 a zavřete Prohlížeč projektu.

2 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

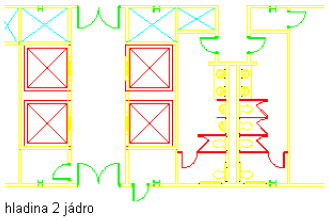
3 Na paletě Navigátor projektu klepněte na položku .

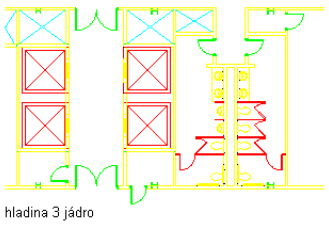
Otevře se Prohlížeč obsahu se zobrazenou knihovnou projektu.

Hladiny

Budovy jsou ve vertikálním půdorysu segmentovány do úrovní (nebo podlaží). Při vytváření projektu určujete počet hladin, jejich výšku mezi podlažími a jejich výšku podlaží. Při přidání nebo odebrání hladin je projekt aktualizován novými informacemi o hladině.

Pohled půdorysu klíčových hladin identických budov





Výchozí hodnoty hladiny

Ve výchozím nastavení je první hladina k dispozici v každém novém projektu. Má nulovou výšku podlaží a představuje přízemí. Hodnotu výšky pro první hladinu můžete změnit. Tato hodnota je později použita jako výchozí zvýšení pro každou novou vloženou hladinu.

POZNÁMKA Jednotka, ve které se zobrazuje výška hladiny, závisí na výchozích hodnotách aktivního výkresu.

Kopírování hladin s konstrukčními prvky

Podlaží lze rychle a snadno duplikovat pomocí totožných půdorysů. Po vytvoření jedné hladiny a přiřazení konstrukčních prvků půdorysu podlaží – například rozvržení místností v prvním podlaží – můžete snadno vytvářet nové hladiny, ke kterým jsou přiřazeny kopie konstrukčních prvků první hladiny. Tyto konstrukční prvky můžete později upravit a přejmenovat na kartě Konstrukční prvky.

TIP Pokud tímto způsobem duplikujete půdorysy podlaží, je vytvořen konstrukční prvek pro každou novou hladinu. Pokud půdorys podlaží upravíte později, například za účelem přidání dalších dveří, upravte každou hladinu a konstrukční prvek zvlášť. Jestliže mají být půdorys podlaží zcela totožné, můžete se tomuto úkolu vyhnout. Vytvořte prvek obsahující půdorys podlaží a odkazujte jej na první konstrukční prvek. Pak zkopírujte konstrukční prvky do hladin. Každý ze zkopírovaných konstrukčních prvků má stejnou referenci a lze je rychle změnit jednou změnou prvku, na který se odkazuje.

Informace o vytváření konstrukčních prvků a jejich přiřazování k hladinám najdete v části Vytvoření nového konstrukčního prvku na straně 391.

Informace o vytváření prvků a jejich odkazování v konstrukčních prvcích najdete v částech Vytvoření prvku na straně 418 a Připojení prvku jako externí reference ke konstrukčnímu prvku na straně 402.

Vytvoření nové hladiny

Tento postup slouží k přidání hladin budovám.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Projekt a v poli Hladiny klepněte na tlačítko .
3. Chcete-li, aby každá nová hladina převzala zvýšení podlaží z výšky níže uvedené úrovně, klepněte na možnost Automaticky upravit zvýšení.
4. Přidejte hladinu některým z následujících způsobů:

Chcete-li...	Pak…
přidat hladinu nad aktuální hladinou	klepněte na tlačítko . Výchozí výška mezi podlažími nové hladiny je totožná s hladinou níže. Jestliže jste vybrali možnost Automaticky upravit zvýšení, začíná zvýšení podlaží hladiny nad předchozí hladinou.

Chcete-li...	Pak…
	POZNÁMKA Případně můžete vybrat hladinu, nad kterou chcete přidat další hladinu, klepnout na ni pravým tlačítkem myši a klepnout na možnost Přidat podlaží nad.
přidat hladinu pod aktuální hladinou	vyberte hladinu, pod kterou chcete přidat další hladinu, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na možnost Přidat podlaží pod. **POZNÁMKA** Jestliže přidáte hladinu pod přízemím a vybrali jste možnost Automaticky upravit pohled, bude mít zvýšení nové hladiny negativní výšku.

POZNÁMKA Pokud přidáte hladinu mezi existující hladiny a vybrali jste možnost Automaticky upravit pohled, bude zvýšení všech hladin nad nebo pod novou hladinou automaticky upraveny.

5 V případě potřeby upravte vlastnosti nové hladiny:

Chcete-li...	Pak…
změnit název hladiny	klepněte na název a zadejte nový. Dvěma různým hladinám nelze přidělit stejný název – název je jednoznačný identifikátor hladiny při přidávání konstrukčních prvků.
změnit základní zvýšení hladiny	zadejte novou hodnotu. Pokud jste vybrali možnost Automaticky upravit pohled, bude základní zvýšení upraveno podle výšky a hladiny podlaží dolní hladiny a nebude zde nutné provádět změny.

Chcete-li...	Pak…
	POZNÁMKA Základní zvýšení hladiny určuje, zda bude hladina začínat v horizontálním půdorysu. Zpravidla je základní zvýšení hladiny dáno výškou mezi podlažími dolní hladiny.
změnit výšku hladiny mezi podlažími	zadejte novou hodnotu. Pokud nad tuto hladinu přidáte hladiny a vybrali jste možnost Automaticky upravit výšku, je jako základní zvýšení použita výška podlaží této hladiny.
změnit ID (identifikátor) hladiny	zadejte nové ID. ID lze použít v tabulkách výkazu. Další informace o tvorbě výkazů projektu uvádí část Postup při vkládání poznámek do projektu na straně 520.
přidat k hladině popis	zadejte popis hladiny.

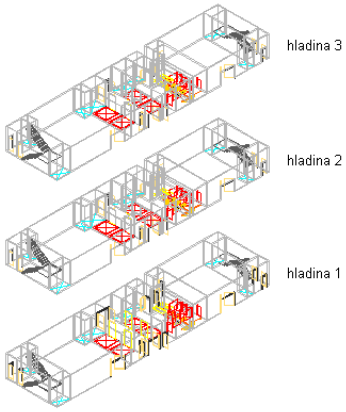
6 Po dokončení přidávání hladin k projektu klepněte na tlačítko OK.

7 V dialogu, který se následně zobrazí, aktualizujte klepnutím na tlačítko Ano změněné informace o hladině v celém projektu.

Kopírování hladiny s přiřazenými konstrukčními prvky

Tento postup slouží ke zkopírování existující hladiny a všech jejích přiřazených konstrukčních prvků v rámci budovy.

3D pohled na zkopírované hladiny s přiřazenými konstrukčními prvky



Při vytváření nové hladiny je hladina prázdná a nemá přiřazeny žádné konstrukční prvky. Po přiřazení konstrukčních prvků k hladině, jak je popsáno v části Vytvoření nového konstrukčního prvku na straně 391, můžete tuto hladinu a její konstrukční prvky v rámci budovy kopírovat. Předpokládejme například, že jste vytvořili hladinu prvního podlaží a přiřadili k ní tři konstrukční prvky místností. Chcete-li vytvořit hladinu druhého podlaží s přesně stejným rozvržením, můžete první hladinu zkopírovat a vložit s konstrukčními prvky místností a přejmenovat ji na „Druhé podlaží“.

1. Vytvořte hladinu a přiřaďte k ní konstrukční prvky.

   Další informace najdete v části Vytvoření nového konstrukčního prvku na straně 391.

2. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

3. Klepněte na kartu Projekt a v poli Hladiny klepněte na tlačítko .
4. Vyberte název hladiny, kterou chcete zkopírovat, klepněte na něj pravým tlačítkem myši, a vyberte příkaz Kopírovat hladinu a obsah.
5. Klepněte na hladinu nad nebo pod hladinou, do které chcete umístit zkopírovanou hladinu, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na možnost Vložit hladinu nad nebo Vložit hladinu pod.
6. Odpovídajícím způsobem přejmenujte vloženou hladinu, například Druhá hladina.
7. V případě potřeby upravte popis a ID.
8. Klepněte na tlačítko OK.

9 V dialogu, který se následně zobrazí, aktualizujte klepnutím na tlačítko Ano změněné informace o hladině v celém projektu.

10 Klepněte na kartu Konstrukční prvky.

11 Vyhledejte kategorii Konstrukční prvky.

Konstrukční prvky, které byly vytvořeny zkopírováním hladiny a konstrukčních prvků, budou pod původními konstrukčními prvky. Jestliže jste například zkopírovali hladinu prvního podlaží s konstrukčním prvkem pojmenovaným První podlaží – levý pokoj, máte nyní 2 konstrukční prvky: První podlaží – levý pokoj a První podlaží – levý pokoj (2).

12 V případě potřeby přejmenujte zkopírovaný konstrukční prvek na vhodný název, například Druhé podlaží – levý pokoj.

13 Chcete-li aktualizovat Prohlížeč výkresu, klepněte na položku .

Změna vlastností hladiny

Tento postup slouží ke změně vlastností hladiny.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Projekt a v poli Hladiny klepněte na tlačítko .

3 Podle potřeby změňte informace o hladině.

Chcete-li...	Pak…
změnit název hladiny	klepněte na název a zadejte nový. Případně můžete vybrat název, klepnout na něj pravým tlačítkem myši a klepnout na příkaz Přejmenovat hladinu.

Chcete-li...	Pak…
změnit zvýšení hladiny	klepněte na hladinu podlaží a změňte ji. **POZNÁMKA** Pokud jste vybrali možnost Automaticky upravit podlaží, budou hladiny pod a nad touto hladinou změněny odpovídajícím způsobem. Tím lze zabránit zrušením zaškrtnutí políčka u možnosti Automaticky upravit pohled před provedením změn.
změnit výšku hladiny mezi podlažími	klepněte na výšku mezi podlažími a změňte ji. **POZNÁMKA** Pokud jste vybrali možnost Automaticky upravit podlaží, budou hladiny pod a nad touto hladinou změněny odpovídajícím způsobem. Tím lze zabránit zrušením zaškrtnutí políčka u možnosti Automaticky upravit pohled před provedením změn.
změnit ID hladiny	klepněte na ID a změňte je.
změnit popis hladiny	klepněte na popis a změňte jej.

4 Klepněte na tlačítko OK.

5 V dialogu, který se následně zobrazí, aktualizujte klepnutím na tlačítko Ano změněné informace o hladině v celém projektu.

Odstranění hladiny

Tento postup slouží k odstranění hladiny z budovy.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Projekt a v poli Hladiny klepněte na tlačítko .

3 Klepněte na název hladiny, kterou chcete odstranit.

4 Odstraňte hladinu některou z následujících metod:

- Klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Odstranit hladinu.
- V dialogu Hladiny klepněte na položku .

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 V dialogu, který se následně zobrazí, aktualizujte klepnutím na tlačítko Ano změněné informace o hladině v celém projektu.

POZNÁMKA Konstrukční prvky přiřazené k odstraněné hladině se neodstraní.

Změna hladin: Interakce s projektem

Změny provedené v jedné části projektu často ovlivňují také jiné části projektu. Následující informace popisují změny, které můžete v hladině provést, a vliv těchto změn na ostatní části stavebního projektu:

- **Přidání nových hladin:** Při přidání nové hladiny k projektu do ni musíte přiřadit konstrukční prvky. Potřebujete také pohledy a listy, které budou tuto hladinu představovat.
  Další informace najdete v částech Konstrukční prvky na straně 387, Pohledy na straně 436 a Listy na straně 471.
- **Změna názvu hladiny:** Pokud změníte název hladiny, budou konstrukční prvky, které jsou k ní přiřazeny, automaticky aktualizovány tak, aby odpovídaly novému názvu. Jestliže například změníte název hladiny z 1 na První podlaží, budou konstrukční prvky přiřazené této hladině automaticky aktualizovány tak, aby byly přiřazeny hladině První podlaží.
- **Změna ID hladiny:** ID hladiny lze používat v tabulkách výkazu. Změníte-li informace zde uvedené, změní se také informace v tabulce výkazu.
- **Změna zvýšení hladiny mezi podlažími:** Pokud změníte zvýšení hladiny mezi podlažími a vybrali jste možnost Automaticky upravit výšku, bude upravena výška mezi podlažími všech hladin. Pohled více hladin se regeneruje, aby se přizpůsobil změně výšky. Jestliže například změníte výšku prvního podlaží ze 3 metrů na 4, změní se zvýšení druhé hladiny ze 3 metrů na 4. Pokud jste se rozhodli, že hladiny neupravíte

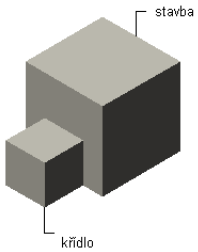
automaticky, je nutné aktualizovat všechny další hladiny ručně. Vyhnete se tak mezerám nebo překrývajícím se hladinám. V každém případě se ujistěte, že objekty v přiřazených konstrukčních prvcích mají správnou výšku hladiny i po její změně. Tímto způsobem se vyhnete zobrazení 4metrových stěn v 3metrové hladině.

- **Změna zvýšení podlaží hladiny:** Pokud změníte zvýšení hladiny a vybrali jste možnost Automaticky upravit výšku, bude upravena výška všech hladin. Pohled více hladin se regeneruje, aby se přizpůsobil změně zvýšení.
- **Odstranění hladiny:** Při odstranění hladiny nebudou odstraněny konstrukční prvky přiřazené této hladině. Zůstanou v projektu, ale jsou „osiřelé“, to znamená, že ztratily svoji hladinu. Můžete se rozhodnout, co s nimi provedete:
  - Můžete je odstranit, protože hladina, na které jsou umístěny, již neexistuje.
  - Můžete je přiřadit na jinou hladinu v rámci projektu.
- Při odstranění hladiny, která se používala pro pohled, není z projektu odstraněn pohled. Pokud však pohled aktualizujete, chybí mu tato hladina. Můžete si vybrat některou z následujících akcí:
  - Odstranit pohled, protože hladina, kterou zobrazoval, již neexistuje.
  - Vytvořit novou sadu výběrů pro pohled.
    Další informace najdete v části Pohledy na straně 436.

Dělení

Dělení segmentují budovu v horizontálním půdorysu. Dělením může být křídlo budovy. Ve výchozím nastavení má každý nový projekt aplikace AutoCAD Architecture jedno dělení. Dělení můžete přidávat, měnit jejich vlastnosti a odstraňovat je.

Schéma budovy a křídla



Ve většině projektů se pracuje pouze s horizontálním dělením.

Tvorba nového dělení

Tento postup slouží k přidání dělení do projektu.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Projekt a v poli Dělení klepněte na tlačítko

3 Přidejte dělení některým z následujících způsobů:

- Klepněte pravým tlačítkem myši na seznam a klepněte na příkaz Přidat dělení.
- V dialogu Dělení klepněte na položku .

4 V případě potřeby upravte nastavení dělení:

Chcete-li...	Pak…
změnit název dělení	klepněte na název a zadejte nový. Případně můžete vybrat název, klepnout na něj pravým tlačítkem myši a klepnout na příkaz Přejmenovat dělení. **POZNÁMKA** Dvěma dělením nelze přiřadit stejný název; název slouží jako jednoznačný identifikátor dělení při přiřazování konstrukčních prvků.
změnit ID dělení	zadejte nové ID. ID lze použít pro tabulky výkazu. Další informace o tvorbě výkazů projektu uvádí část Postup při vkládání poznámek do projektu na straně 520.
přidat k dělení popis	zadejte popis a stiskněte klávesu *ENTER*.

POZNÁMKA Názvy dělení se zobrazují v pořadí, v jakém byla vytvořena.

5 Po přidání všech nových dělení k projektu klepněte na tlačítko OK.

Změna dělení

Tento postup slouží ke změně vlastností dělení.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Projekt a v poli Dělení klepněte na tlačítko

3 Podle potřeby změňte informace o dělení.

Chcete-li...	Pak…
změnit název dělení	klepněte na název a změňte jej.
změnit ID dělení	klepněte na ID a změňte je. ID lze použít v tabulkách výkazu.
změnit popis dělení	klepněte na popis a změňte jej.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění dělení

Tento postup slouží k odstranění dělení ze stavebního projektu.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Projekt a v poli Dělení klepněte na tlačítko

3 Klepněte na název dělení, které chcete odstranit.

4 Odstraňte dělení některou z následujících metod:

- Klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Odstranit dělení.
- klepněte na možnost .

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 V dialogu, který se následně zobrazí, aktualizujte klepnutím na tlačítko Ano změněné informace o dělení v celém projektu.

Změna dělení: Interakce s projektem

Změny provedené v jedné části projektu často ovlivňují také jiné části projektu. Následující informace popisují změny, které můžete v dělení provést, a vliv těchto změn na ostatní části stavebního projektu:

- **Přidání nových dělení:** Při přidání dělení do projektu do nich musíte přiřadit konstrukční prvky. Potřebujete také pohledy a listy, které budou toto dělení představovat. Můžete například vytvořit dělení s názvem Jižní křídlo a list Půdorys – jižní křídlo.
  Další informace najdete v části Vytvoření nového výkresu pohledu na straně 443.
- **Změna názvu dělení:** Pokud změníte název dělení, budou konstrukční prvky, které jsou k němu přiřazeny, aktualizovány novým názvem. Pokud například změníte název dělení z JK na Jižní křídlo, budou všechny konstrukční prvky přiřazené tomuto dělení aktualizovány tak, aby byly přiřazeny dělení Jižní křídlo.
- **Změna ID dělení:** ID dělení lze používat v tabulkách výkazu. Změníte-li informace zde uvedené, změní se také informace v tabulce výkazu.
- **Odstranění dělení:** Pokud odstraníte dělení, nebudou s ním odstraněny konstrukční prvky, které jsou k němu přiřazeny. Jsou považovány za osiřelé a ztratí dělení. Můžete provést některou z následujících akcí:
  - Odstranit konstrukční prvky, protože dělení, ve kterém byly umístěny, již neexistuje.
  - Můžete je přiřadit jinému dělení v rámci projektu.

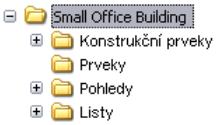
  Při odstranění dělení, které se používalo pro pohled, není z projektu odstraněn pohled. Pokud však pohled aktualizujete, odstraněné dělení chybí. Můžete provést některou z následujících akcí:
  - Odstranit pohled, protože dělení, které zobrazoval, již neexistuje.
  - Vytvořit novou sadu výběrů pro pohled.

Kategorie

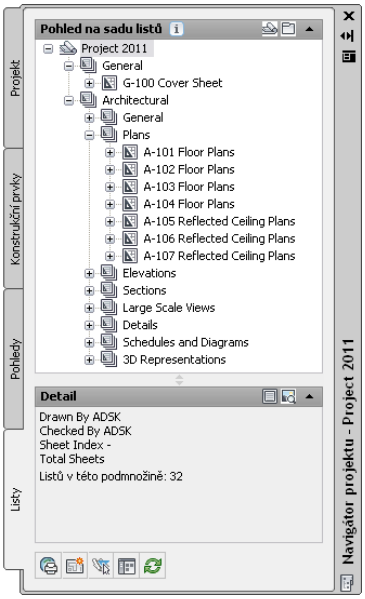
Základní kategorie jsou reprezentovány složkami v Prohlížeči výkresů v rámci struktury projektu, které pomáhají uspořádat projektové soubory podle oborů, typů výkresů nebo aspektů vašeho pracovního postupu.

Základní kategorie projektu

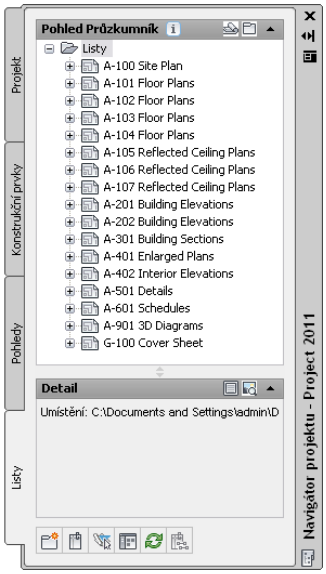
Pro každý stavební projekt v aplikaci AutoCAD Architecture se na kartě Projekt na paletě Navigátoru projektu zobrazí následující základní struktura kategorií:



- **<NázevProjektu>:** Jedná se o nejvyšší uzel projektu představovaný složkou s názvem projektu.
- **Konstrukční prvky:** jedná se o výchozí kategorii pro konstrukční prvky projektu. Při vytváření je konstrukční prvek uložen do kategorie Konstrukční prvky nebo jedné z jejích podkategorií. Další informace najdete v části Konstrukční prvky na straně 387.
- **Prvky:** jedná se o výchozí kategorii pro prvky v projektu. Při vytváření je prvek uložen do kategorie Prvky nebo některé z jejích podkategorií. Další informace najdete v části Prvky ve stavebním projektu na straně 414.
- **Pohledy:** jedná se o výchozí kategorii pro výkresy pohledu v projektu. Při vytváření je výkres pohledu uložen do kategorie Pohledy nebo jedné z jejích podkategorií. Další informace najdete v části Pohledy na straně 436.
  Pokud vytváříte pohledy modelového prostoru v rámci výkresu pohledu, budou umístěny pod výkresem pohledu ve stejné kategorii jako vlastní výkres pohledu.
- **Listy:** listy v projektu je možné zobrazit dvěma způsoby: Pohled na sadu listů a Pohled průzkumníku. Následující obrázek je Pohled na sadu listů.



Následující obrázek je Pohled Průzkumníku.



Listy jsou v Pohledu na sadu listů uspořádány v dílčích sadách listů. Dílčí sady listů představují spíše logickou než fyzickou strukturu. Kategorie složky listů nemusí být

totožná s dílčí sadou listů, v níž je list uložen, aby však nedocházelo k omylům, doporučuje se udržovat paralelní struktury v sadě listů a v kategoriích listů.

Listy můžete přeuspořádat do jiných dílčích sad na kartě Pohled na sadu listů, ale tím se nezmění jejich fyzické umístění v kategorii nebo složce. Podobně, pokud odeberete list z dílčí sady listů v zobrazení sady listů, bude odebrán pouze odkaz listu na danou dílčí sadu; vlastní rozvržení a výkresy listů, které obsahuje, nejsou odstraněny ze složky nebo podsložky Listy. Další informace najdete v části Listy na straně 471.

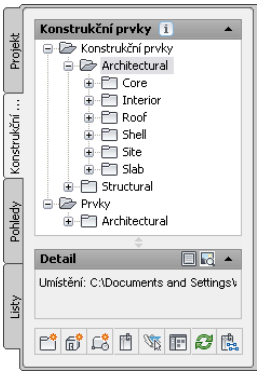
V Pohledu průzkumníku jsou výkresy listu umístěny do kategorií složek. Listy nebo pohledy listů jsou při vytváření ve výkresu listu umisťovány do výkresu listu.

Uživatelsky definované kategorie

V rámci hlavní struktury kategorií, která je pevná, můžete vytvářet podkategorie a stromy podkategorií. Podkategorie zpravidla představují aspekty vašeho pracovního postupu. Podkategorie je možné nastavit podle oboru, typu pohledu (například pracovní, prezentace, řez a rendrování), typu listu (například půdorys podlaží, půdorys stropu, výška) nebo podle jiného systému, který vám bude vyhovovat.

POZNÁMKA Nelze směšovat základní typy kategorií. Nemůžete například vytvořit podkategorii Konstrukční prvky v rámci kategorie Pohledy nebo podkategorii Prvek v rámci kategorie Listy.

Karta Konstrukční prvky může vypadat takto:



Výhody kategorií

Kategorie nabízejí optimální uspořádání a přehlednost. I malé stavební projekty obsahují vysoký počet samostatných kreseb, které není snadné sledovat. Jejich uspořádání do popisných kategorií pomáhá rychle vyhledat správné soubory.

Kategorie pomáhají při sestavování pohledů. Při vytváření pohledů na stavební data můžete jako kritéria výběru nebo filtru používat kategorie. Kompletní pohled na konstrukční prvky rámování v budově můžete například získat nastavením pohledu, který odkazuje na podkategorii Rámování a odkazovat tak na všechny výkresové soubory z dané kategorie. Jestliže později přidáte do kategorie Rámování další strukturu rámování, pohled se aktualizuje tak, aby obsahoval příslušné konstrukční prvky. Další informace najdete v části Vytvoření výkresu pohledu: Výběr konstrukčních prvků na straně 446.

Metody tvorby kategorií

Můžete vytvářet podkategorie na paletě Navigátoru projektu nebo v Průzkumníku Windows, jak je popsáno v dalších tématech.

Vytvoření kategorie v Prohlížeči výkresů

Tento postup slouží k vytvoření nové kategorie v Prohlížeči výkresů.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Přejděte na kartu pro typ kategorie, který chcete vytvořit.
3. Jestliže chcete vytvořit kategorii listu, klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled průzkumníku).
4. Chcete-li vytvořit kategorii v rámci existující kategorie, klepněte na existující kategorii ve stromu a některým z následujících způsobů vytvořte novou podkategorii:
   - Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Nový ➤ Kategorie.
   - Na panelu nástrojů v dolní části karty klepněte na tlačítko .
5. Zadejte název kategorie a stiskněte klávesu *ENTER*.

   Nyní můžete přidávat soubory projektu k nové kategorii.

Vytvoření kategorie pomocí programu Průzkumník Windows

Tento postup slouží k vytvoření nové kategorie v projektu přetažením složky z Průzkumníku Windows do Prohlížeče výkresů na paletě Navigátoru projektu. Tímto způsobem se do projektu přidá složka a její obsah.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Přejděte na kartu pro typ kategorie, který chcete vytvořit.

3 Jestliže chcete vytvořit kategorii listu, klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled průzkumníku).

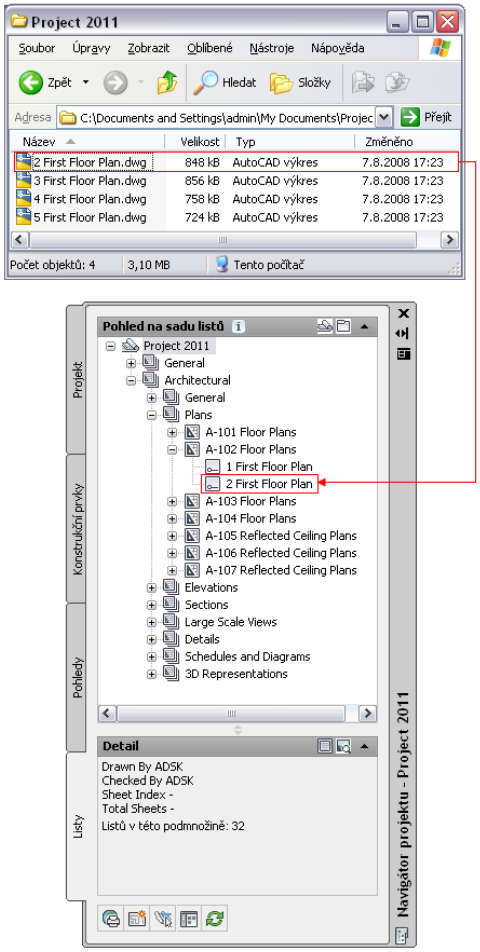
4 Spusťte program Průzkumník Windows a umístěte jej vedle Navigátoru projektu.

5 V programu Průzkumník Windows vyberte složku, ze které chcete vytvořit kategorii.

6 Umístěte složku do Prohlížeče výkresů nebo na vybranou kartu Navigátoru projektu.

Chcete-li...	**Pak…**
přemístit složku ze jejího aktuálního umístění	přetáhněte složku do požadovaného umístění.
zkopírovat složku ze jejího aktuálního umístění	se stisknutou klávesou CTRL přetáhněte složku do požadovaného umístění

Přetažení složky z programu Průzkumník Windows do Navigátoru projektu



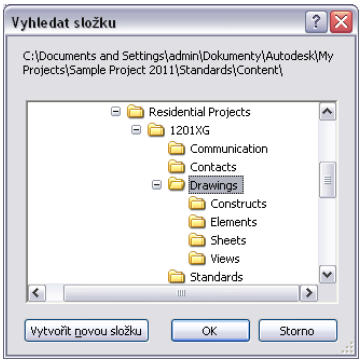
POZNÁMKA Jestliže složka, kterou přetahujete do palety Navigátoru projektu, obsahuje soubory výkresů (DWG), budete požádáni, abyste každý z nich přidali jako soubor projektu. Pokud například přetáhnete složku do kategorie Prvky v Prohlížeči výkresů, otevře se dialog Přidat prvek se žádostí, abyste přidali každý soubor DWG ve složce jako prvek. Podrobné informace o převádění existujících souborů projektu najdete v části Převedení výkresu na konstrukční prvek na straně 396 a Převedení výkresu na prvek na straně 421.

Další informace o aktualizaci souborů najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

Zadání umístění kategorií na nejvyšší úrovni

Pokud chcete zadat alternativní umístění složek kategorií na nejvyšší úrovni (konstrukční prvky, prvky, pohledy a listy), je nejlepší začít novým projektem. Nejprve uspořádejte strukturu projektu v programu Průzkumník Windows tak, aby kategorie byly umístěny ve stejné kořenové složce jako soubor APJ. Můžete například uspořádat projekt tak, aby položky Konstrukční prvky, Prvky, Pohledy a Listy byly uloženy v jedné kategorii nazvané Výkresy. Další informace najdete v části Vytvoření nového projektu na straně 313.

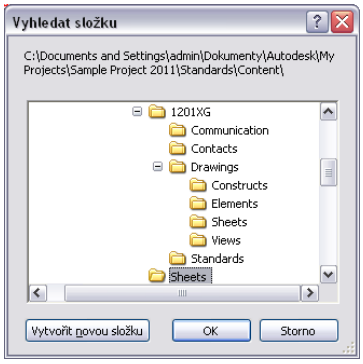
Kategorie na nejvyšší úrovni v rámci struktury projektu



Tyto horní kategorie lze nasměrovat tak, aby odkazovaly na jedinečné složky, ale nemohou být následníky ani podřízenými složkami sama sebe ve stromové struktuře. Pokud chcete změnit umístění kategorie v existujícím projektu, vytvořte novou kategorii v programu Průzkumník Windows a přesuňte nejprve soubory ze staré kategorie do nové v programu Průzkumník Windows a teprve potom změňte směr kategorie.

POZNÁMKA Pokud složky kategorií na nejvyšší úrovni umístíte mimo složku projektu, nelze tento projekt použít jako šablonu pro nové projekty.

Kategorie na nejvyšší úrovni umístěné mimo složku projektu



Přesměrování kategorií na nejvyšší úrovni

Tento postup použijte, pokud chcete změnit umístění kategorií na nejvyšší úrovni v projektu po vytvoření nových složek kategorií v programu Průzkumník Windows. Cestu k položkám Konstrukční prvky, Prvky, Pohledy a Listy můžete přesměrovat.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Projekt a v poli Aktuální projekt klepněte na tlačítko .
3. V dialogu Vlastnosti projektu rozbalte položku Rozšířené a v poli Složky pro přesměrování složek projektu klepněte na možnost Ano.
4. Klepněte na tlačítko u kategorie, kterou chcete přesměrovat, a vyhledejte procházením umístění nové složky.
5. Vyberte novou složku a klepněte na tlačítko OK.

   Cesty k souborům v rámci kategorie jsou přesměrovány do nového umístění.

Změna podkategorie souboru projektu

Ve výchozím nastavení se každý soubor výkresu vytvořený v projektu přiřadí do jedné z předem definovaných kategorií na nejvyšší úrovni – Prvky, Konstrukční prvky, Pohledy nebo Listy. Po vytvoření podrobnějšího systému kategorií pro projekt můžete přesouvat výkresové soubory do podkategorií.

Vytvoření souboru v podkategorii

Tento postup slouží k vytvoření souboru projektu v podkategorii.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Přejděte na kartu pro typ souboru, který chcete vytvořit.
3. Jestliže chcete vytvořit soubor v kategorii listu, klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled průzkumníku).
4. Vyhledejte podkategorii, ve které chcete vytvořit soubor projektu.
5. Vyberte podkategorii, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na možnosti Nový ➤ Prvek/Konstrukční prvek/ Obecný pohled DWG/ Řez/ Pohled/ Detail/ List.

   POZNÁMKA Případně můžete použít tlačítko Přidat v dolní části karty.

6. Zadejte vlastnosti nového souboru.

   Další informace o zadávání nových souborů projektu najdete v příslušných částech pro jednotlivé typy souborů.

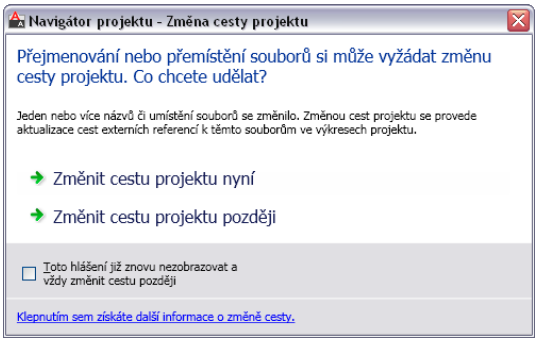
Změna kategorie existujícího souboru

Tento postup slouží ke změně kategorie existujícího souboru.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Přejděte na kartu pro typ kategorie, který chcete změnit.
3. Jestliže chcete změnit kategorii listu, klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled průzkumníku).
4. Vyhledejte soubor, který chcete převést do jiné kategorie.
5. Změňte kategorii souboru pomocí některé z následujících metod:
   - Vyberte soubor, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vlastnosti. V dialogu Změnit změňte kategorii souboru a klepněte na tlačítko OK.
   - Vyberte soubor a přetáhněte jej do jiné podkategorie.

- Vyberte soubor, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vyjmout. Vyberte cílovou kategorii, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na příkaz Vložit.

Otevře se dialog Navigátor projektu – Změna cest projektu.



6 Proveďte aktualizaci svých souborů, aby se změny projevily v projektu:

Chcete-li...	Pak...
aktualizovat nyní projektové soubory	klepněte na možnost Změnit cesty projektu nyní.
aktualizovat projektové soubory jindy	klepněte na možnost Změnit cesty projektu později. Jestliže zavřete projekt před změnou cest, soubory výkresů zůstanou ve frontě na aktualizaci a zobrazí se v dialogu Fronta změny cest projektu při jeho příštím otevření.

7 Případně klepněte na položku za účelem změny cest všech souborů kdykoliv.

VAROVÁNÍ Pokud změníte cestu k projektu, který byl uložen ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010, budou výkresy uloženy v novém formátu souborů. Tyto výkresy nebude dále možné otevírat ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010. Synchronizací projektu s projektovými normami také uložíte výkresy projektu v novém formátu souborů. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

Odstranění kategorie

Tento postup slouží k odstranění nepotřebných kategorií z projektu.

Pokud odstraníte kategorii, která obsahuje výkresy, budou výkresy odstraněny s kategorií.

POZNÁMKA Odstraněním kategorie v programu Průzkumník Windows může dojít k nekonzistenci dat projektu.

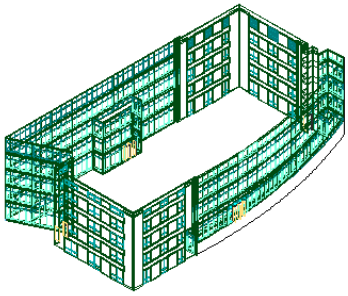
1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Přejděte na kartu pro typ kategorie, který chcete odstranit.
3. Jestliže chcete odstranit kategorii listu, klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled průzkumníku).
4. Vyberte kategorii, kterou chcete odstranit, klepněte na ni pravým tlačítkem myši, a potom klepněte na příkaz Odstranit.
5. V dialogu, který se zobrazí, klepněte na tlačítko Ano.

Konstrukční prvky

Konstrukční prvky představují základní stavební bloky (nebo základní výkresové soubory) stavebního modelu. Konstrukční prvek představuje jednu jednoznačnou část budovy, například jádro budovy, byt nebo celé podlaží.

Konstrukční prvek se přiřazuje k hladině a dělení v rámci projektu. Můžete například přiřadit architektonickou strukturu s názvem Vnitřní oddíly – První podlaží/jižní křídlo k první hladině a k dělení jižního křídla budovy. Rovněž můžete přiřadit konstrukční prvek Rámování – První podlaží/jižní křídlo k první hladině a k dělení jižného křídla, ten má však jiný účel. Konstrukční prvky může zasahovat do více než jedné hladiny, jako v případě obvodových plášťů.

3D pohled na konstrukční prvek obvodového pláště



Soubory konstrukčních prvků

Konstrukční prvek je výkresový soubor (DWG). Jako opak výkresových souborů nesouvisejících s projektem je vytvořen další soubor XML se stejným názvem. Doprovodný soubor XML obsahuje informace pro připojení konstrukčního prvku k projektu. Doprovodný soubor XML obsahuje informace pro připojení konstrukčního prvku k projektu.

POZNÁMKA Soubor XML je vytvořen a aktualizován automaticky. Není nutné jej upravovat, ale dávejte pozor, abyste jej omylem nesmazali v aplikaci Průzkumník Windows.

Kopírování konstrukčních prvků do hladin

V případě vícepodlažních budov mohou mít hladiny totožné půdorysy podlaží. Můžete vytvořit konstrukční prvky pro jednu hladinu a zkopírovat je do ostatních hladin v jednom rychlém kroku. Podrobné informace najdete v části Kopírování konstrukčních prvků do hladin na straně 394.

Převedení zastaralých výkresů na konstrukční prvky

Existující výkresový soubor můžete převést na konstrukční prvek v rámci projektu. Zadejte podkategorii, do které přesunete nebo zkopírujete zdrojový výkres.

Pokud převedete převzatý soubor výkresu na konstrukční prvek:

- Výkresový soubor se přesune, zkopíruje nebo propojí odkazem se zadanou kategorií projektu.
- Ke konstrukčnímu prvku se přiřadí hladina a dělení.
- Je-li třeba, můžete konstrukční prvek přejmenovat a přidat k němu popis.

Podrobné informace najdete v části Převedení výkresu na konstrukční prvek na straně 396.

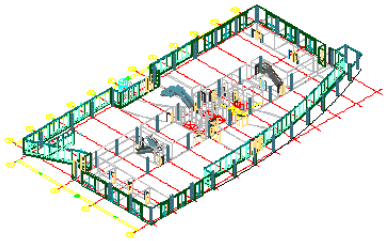
Konstrukční prvky a pohledy

Konstrukční prvky slouží k vytváření pohledů projektu. Je možné vytvořit pohled s názvem První podlaží, který bude zobrazovat následující konstrukční prvky:

- Vnitřní oddíly – První podlaží/Jižní křídlo
- Rámování – První podlaží/Jižní křídlo
- Strop – První podlaží/Jižní křídlo
- Rozpětí předního obvodového pláště

Tento pohled by obsahoval všechny objekty v jižném křídlu prvního podlaží. Konstrukční prvky se vybírají do pohledu v průběhu označování vlastností pohledu. Konstrukční prvky lze do pohledu přidávat nebo je z něj odstraňovat.

3D pohled na první podlaží budovy

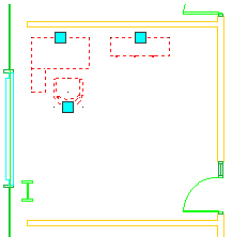


Kdy začít konstrukčními prvky

Konstrukční prvky začněte vytvářet, pokud chcete sestavit základní objekty stavebního projektu do základních souborů.

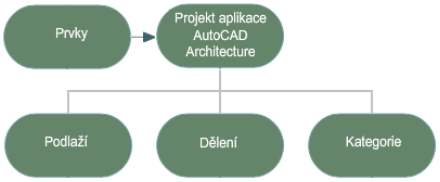
Projekt se zpravidla začíná vytvořením konstrukčních prvků Později v průběhu procesu se přidávají volitelné prvky. Předpokládejme například, že víte, kolik kanceláří potřebujete na podlaží, a teprve potom se dozvíte přesné rozmístění nábytku v kancelářích. Proto je třeba nejprve vytvořit konstrukční prvek pro stěny a dveře kanceláře První podlaží – kancelářský prostor. Později můžete vytvořit prvky pro kombinace stolů/židlí nebo obecné rozvržení tiskárny/kopírky a odkazovat je do konstrukčního prvku stěn a dveří kanceláře.

Pohled půdorysu na konstrukční prvek se zvýrazněnými prvky nábytku



Role konstrukčních prvků ve stavebním projektu

Konstrukční prvky představují základní stavební bloky nebo základní soubory stavebního modelu. Konstrukční prvek může obsahovat odkazované prvky a stavební objekty, jako jsou stěny, střechy a dveře. Obsahuje také abstraktnější informace, jako jsou konstrukční osnovy, obrysy budovy a cesty. Po vytvoření konstrukčních prvků můžete vytvářet různé pohledy na stavební data. Pohled může obsahovat rámovací konstrukční prvky pro poschodí 1-4, konstrukční prvek základů a konstrukční prvek osnovy sloupce. Případně může pohled na první poschodí zahrnovat příčkové stěny prvního poschodí, rámec prvního poschodí a komponenty vnějších zdí budovy.



Obsah konstrukčních prvků

Existují 3 různé typy obsahu, které můžete vložit do konstrukčního prvku:

- **Výkresové objekty:** Jako konstrukční prvek můžete zakreslit celé podlaží, rozvržení pokoje, výkres rámování nebo osnovu stropu. Rozsahové objekty, jako jsou obvodové stěny nebo výtahové šachty, se zpravidla vytvářejí přímo jako konstrukční prvky.
- **Odkazy na prvky:** Je možné zobrazovat opakované komponenty v rámci konstrukčního prvku, jako jsou kombinace stolu a židlí, rozvržení koupelny nebo schody. Další informace najdete v částech Vytváření referencí prvků v konstrukčních prvcích na straně 401 a Vytvoření reference na prvek ve více konstrukčních prvcích na straně 404.

- **Kombinace výkresových objektů a odkazů na prvky:** Používáte-li poschodí s různými typy kanceláří, ale opakovanými prvky nábytku, můžete zakreslit stěny kanceláře přímo do konstrukčního prvku, ale odkazovat na nábytek jako na prvky.

Obecně není vhodné odkazovat na konstrukční prvky v konstrukčních prvcích. Konstrukční prvek má definované přiřazení hladiny a dělení. Pokud by se na konstrukční prvek odkazovalo v jiném konstrukčním prvku, měl by 2 rozporuplná přiřazení hladiny a dělení. Existují však situace, kdy je třeba takto odkazovat. Pokud například kontrolujete správné vertikální zarovnání stropu v budově, můžete zobrazit konstrukční prvek stropu s konstrukčním prvkem podlahy, který jej překrývá. Nebo můžete chtít v rámci konstrukčního prvku půdorysu zobrazit alternativní verze garáže na 2 auta a garáže na 3 auta. Pokud nastane situace, kdy je potřeba toto udělat, je několik možností, jak to vyřešit:

- Překryjte konstrukční prvek jiným konstrukčním prvkem.
- Převeďte první konstrukční prvek na prvek, jak je popsáno v části Převedení konstrukčního prvku na prvek na straně 412, a vytvořte na něj odkaz v jiném konstrukčním prvku.

  VAROVÁNÍ Nepřipojujte data sady vlastností k překrytému konstrukčnímu prvku z hostitelského konstrukčního prvku. Tato data se nepřenášejí vpřed do pohledů. Propojte data vlastnosti místně v překrytém konstrukčním prvku.

- Vytvořte pohled, ve kterém odkazujete na oba konstrukční prvky. Další informace najdete v části Vytvoření nového výkresu pohledu na straně 443.

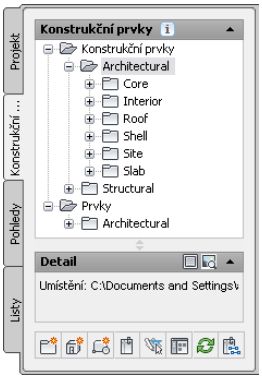
Výběr nejvhodnější možnosti velmi záleží na pracovním postupu a výsledcích, jichž chcete dosáhnout.

Vytvoření nového konstrukčního prvku

Tento postup slouží k vytvoření nového konstrukčního prvku v projektu.

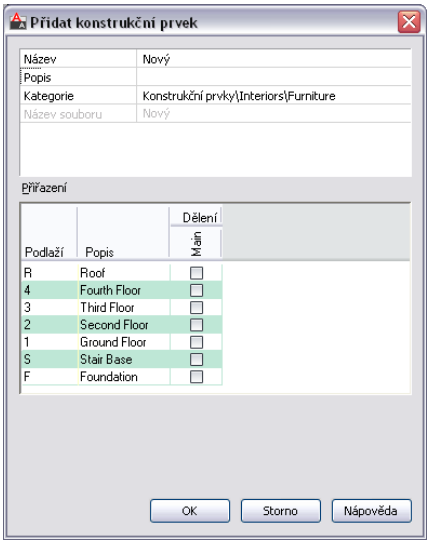
1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Konstrukční prvky najděte kategorii nebo podkategorii Konstrukční prvky, kam chcete přidat nový konstrukční prvek.



3 Některým z následujících způsobů otevřete dialog Přidat konstrukční prvek:

- Klepněte pravým tlačítkem myši na kategorii, do které chcete umístit nový konstrukční prvek, a vyberte možnost Nový ➤ Konstrukční prvek.
- Na panelu nástrojů v dolní části karty Konstrukční prvky klepněte na tlačítko . (V dialogu potom zadáte kategorii.)



4 Definujte vlastnosti konstrukčního prvku:

Chcete-li...	Pak…
pojmenovat nový konstrukční prvek	zadejte název. Pokud se číslo projektu použije jako předpona názvů souborů projektu, není nutné zde předponu zadávat. Úplný název s předponou se zobrazuje pod možností Název souboru. Další informace o předponách najdete v části Zadávání základních vlastností projektu na straně 319.
zadejte popis konstrukčního prvku	klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis konstrukčního prvku a klepněte na tlačítko OK.
změnit kategorii konstrukčního prvku	vyberte kategorii v seznamu Kategorie. Ve výchozím nastavení je navržena kategorie vybraná v kroku 3.
vybrat jiný soubor šablony	klepněte na možnost a vyhledejte novou šablonu. Pro konstrukční prvky v projektu software používá výchozí sadu šablon.
přiřadit konstrukční prvek k hladině a dělení	v tabulce přiřazení vyberte správnou hladinu a dělení. Vyberte požadovaný řádek hladiny a sloupec dělení a zaškrtněte příslušné políčko. **POZNÁMKA** Měli byste zaškrtnout pouze jednu hladinu a dělení. Více hladin a dělení vytváří rozsahové konstrukční prvky.

5 Jestliže chcete okamžitě začít pracovat s tímto konstrukčním prvkem, zvolte v editoru výkresu možnost Otevřít.

Informace o ostatních metodách otevření konstrukčních prvků uvádí část Otevření a zavření konstrukčního prvku na straně 399.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Podle potřeby konstrukční prvek upravte.

- Přidejte ke konstrukčnímu prvku objekty.
- Vytvořte v prvku reference na konstrukční prvky.
  Informace o přidávání obsahu ke konstrukčním prvkům najdete v části Obsah konstrukčních prvků na straně 390.

8 Zavřete konstrukční prvek některou z následujících metod:

- Klepněte pravým tlačítkem na konstrukční prvek v Prohlížeči výkresu a klepněte na položku Zavřít.
- Klepněte na možnost ➤ Zavřít ➤ Aktuální výkres.

9 Je-li potřeba, klepnutím na tlačítko Ano uložte změny ve výkresu.

10 Chcete-li aktualizovat stromový pohled v Prohlížeči výkresu, klepněte na možnost .

Kopírování konstrukčních prvků do hladin

Tento postup slouží ke zkopírování konstrukčního prvku do několika hladin.

Kopírování konstrukčních prvků do hladin je snadný způsob vyplnění více podlažních budov obsahem. Zakreslete konstrukční prvek pro první hladinu a pak vytvořte jeho kopii pro každou vybranou hladinu.

Schéma kopírování konstrukčních prvků do všech hladin

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Konstrukční prvky vyberte konstrukční prvek, který chcete zkopírovat do více kladin, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Kopírovat konstrukční prvek do hladiny.

3 Vyberte hladiny, na kterých chcete vytvářet kopie konstrukčního prvku.

POZNÁMKA Hladina, na které je umístěn původní konstrukční prvek, je vybrána ve výchozím nastavení. Výběr zde nelze vymazat.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Pro každé vybrané podlaží se vytvoří nový konstrukční prvek. Číslo hladiny je uvedeno za názvem konstrukčního prvku v závorkách.

POZNÁMKA Chcete-li přejmenovat zkopírovaný konstrukční prvek, vyberte jej v Prohlížeči výkresů, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Přejmenovat.

Převedení výkresu na konstrukční prvek

V aplikaci AutoCAD Architecture můžete mít výkresové soubory, které chcete převést na konstrukční prvky. Pokud převedete soubor výkresu na konstrukční prvek:

- Výkresový soubor se přesune, zkopíruje nebo propojí odkazem se zadanou kategorií projektu.
- Ke konstrukčnímu prvku se přiřadí hladina a dělení.
- Je-li třeba, můžete konstrukční prvek přejmenovat a přidat k němu popis.

Existují 2 způsoby převedení výkresového souboru na konstrukční prvek: Výkresový soubor můžete otevřít v aplikaci AutoCAD Architecture a uložit jako konstrukční prvek nebo jej můžete přetáhnout z programu Průzkumník Windows do Navigátoru projektu.

Převedení souborů výkresu uložením konstrukčního prvku

Tento postup slouží k převedení výkresového souboru na konstrukční prvek otevřením aplikace AutoCAD Architecture a uložením jako konstrukční prvek.

1. Klepněte na nabídku ➤ Otevřít ➤ Výkres.
2. V dialogu Vybrat soubor vyberte soubor a klepněte na možnost Otevřít.
3. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
4. Na kartě Konstrukční prvky vyhledejte kategorii konstrukčních prvků nebo její libovolnou podkategorii.
5. Klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Uložit aktuální výkres jako konstrukční prvek.
6. Definujte vlastnosti konstrukčního prvku:

Chcete-li...	Pak…
změnit název výkresového souboru	zadejte nový název. Pokud se číslo projektu použije jako předpona názvů souborů projektu, není nutné zde předponu zadávat. Úplný název s předponou se zobrazuje pod možností Název souboru. Další informace o předponách najdete v části Zadávání

Chcete-li...	Pak…
	základních vlastností projektu na straně 319.
zadejte popis konstrukčního prvku	klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis konstrukčního prvku a klepněte na tlačítko OK.
změnit kategorii konstrukčního prvku	vyberte kategorii ze seznamu kategorií. Ve výchozím nastavení je navržena kategorie vybraná v kroku 4.
přiřadit konstrukční prvek k hladině a dělení	v tabulce přiřazení vyberte správnou hladinu a dělení. Vyberte požadovaný řádek hladiny a sloupec dělení a zaškrtněte příslušné políčko. **POZNÁMKA** Měli byste zaškrtnout pouze jednu hladinu a dělení. Více hladin a dělení vytváří rozsahové konstrukční prvky.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Převedení výkresových souborů pomocí programu Průzkumník Windows

Tento postup slouží k převedení výkresových souborů na konstrukční prvky přetažením z programu Průzkumník Windows.

Program Průzkumník Windows nabízí tři různé režimy převedení:

- Převedení souboru na konstrukční prvek a jeho přetažení do složky projektu
- Zkopírování souboru a převedení kopie na konstrukční prvek ve složce projektu
- Převedení souboru na konstrukční prvek a vytvoření odkazu na jeho původní umístění

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Konstrukční prvky.

3 Spusťte program Průzkumník Windows a umístěte jej vedle Navigátoru projektu.

4 V programu Průzkumník Windows otevřete složku se souborem výkresu.

5 Umístěte výkres do kategorie Konstrukční prvky nebo některé z jejích podkategorií.

Chcete-li...	Pak…
přesunout výkres do vybrané kategorie a převést jej na konstrukční prvek	přetáhněte výkres do požadovaného umístění v Prohlížeči výkresu.
přesunout kopii výkresu do vybrané kategorie a převést jej na konstrukční prvek	se stisknutou klávesou CTRL a přetáhněte výkres do požadovaného umístění v Prohlížeči výkresu.
vytvořit odkaz na výkres v původním umístění a jeho převedení na konstrukční prvek	se stisknutou klávesou ALT a přetáhněte výkres do požadovaného umístění v Prohlížeči výkresu.

POZNÁMKA Do projektu můžete také přetáhnout celou složku. Složka je převedena na kategorii a všechny výkresy v rámci ní jsou převedeny na konstrukční prvky. Pokyny pro převádění zastaralých složek na kategorie najdete v části Vytvoření kategorie pomocí programu Průzkumník Windows na straně 380.

6 Definujte vlastnosti konstrukčního prvku:

Chcete-li...	Pak…
změnit název výkresového souboru	zadejte nový název. Pokud se číslo projektu použije jako předpona názvů souborů projektu, není nutné zde předponu zadávat. Úplný název s předponou se zobrazuje pod možností Název souboru. Další informace o předponách najdete v části Zadávání základních vlastností projektu na straně 319.
zadejte popis konstrukčního prvku	klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis konstrukčního prvku a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li...	Pak…
změnit kategorii konstrukčního prvku	vyberte kategorii ze seznamu kategorií. Ve výchozím nastavení je navržena kategorie vybraná v kroku 5.
přiřadit konstrukční prvek k hladině a dělení	v tabulce přiřazení vyberte správnou hladinu a dělení. Vyberte požadovaný řádek hladiny a sloupec dělení a zaškrtněte příslušné políčko. **POZNÁMKA** Pokud nedefinujete rozsahový konstrukční prvek, měli byste zkontrolovat pouze jednu hladinu a dělení. Více hladin a dělení vytváří rozsahové konstrukční prvky.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Otevření a zavření konstrukčního prvku

Tento postup slouží k otevření a zavření konstrukčního prvku Informace o dalších příkazech, které jsou k dispozici v kontextové nabídce, uvádí část Kontextová nabídka Prohlížeče výkresů na straně 355.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Konstrukční prvky vyhledejte kategorii Konstrukční prvky nebo podkategorii, která obsahuje konstrukční prvky k otevření.

3 Otevřete konstrukční prvek některou z následujících metod:

- Vyberte konstrukční prvek, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Otevřít.
- Poklepejte na konstrukční prvek.

Konstrukční prvek se otevře ve výkresové oblasti aplikace AutoCAD Architecture.

Při otevření konstrukčního prvku se na stavovém řádku ve výkresové oblasti aplikace AutoCAD Architecture zobrazuje název asociovaného projektu.

4 Některým z následujících způsobů zavřete konstrukční prvek:

- Klepněte pravým tlačítkem na konstrukční prvek v Prohlížeči výkresu a klepněte na položku Zavřít.
- Klepněte na možnost ➤ Zavřít ➤ Aktuální výkres.

5 Je-li potřeba, klepnutím na tlačítko Ano uložte změny ve výkresu.

Přetahování objektů do konstrukčního prvku

Tento postup slouží k přetažení a vložení objektů z výkresové obrazovky do konstrukčního prvku.

Při vytváření nového konstrukčního prvku máte několik možností přidání obsahu do tohoto prvku. Můžete přetahovat objekty v rámci konstrukčního prvku, můžete vytvářet reference prvků do konstrukčního prvku nebo můžete do konstrukčního prvku přetahovat objekty z jiných výkresových souborů.

1 Otevřete výkres obsahující objekty, které chcete přetáhnout do konstrukčního prvku.

Výkres s objekty nemusí být součástí projektu.

2 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

3 Na kartě Konstrukční prvky najděte konstrukční prvek, kam chcete přidat objekty z jiného souboru výkresu.

4 V otevřeném výkresovém souboru vyberte objekty, které chcete přetáhnout do konstrukčního prvku.

5 Přesuňte nebo zkopírujte objekty do konstrukčního prvku.

Chcete-li...	Pak…
přesunout objekty z otevřeného výkresu do konstrukčního prvku	přetáhněte je z výkresu do požadovaného konstrukčního prvku v Prohlížeči výkresu.

Chcete-li...	Pak…
zkopírovat objekty z otevřeného výkresu do konstrukčního prvku	se stisknutou klávesou CTRL je přetáhněte z výkresu do požadovaného konstrukčního prvku v Prohlížeči výkresů.

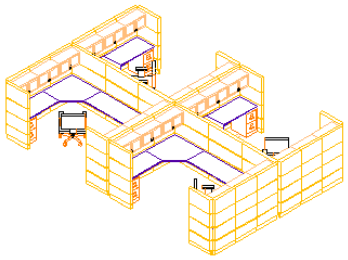
POZNÁMKA Objekty je také možné vložit na kategorii a vytvořit tak nový konstrukční prvek obsahující objekty.

Vytváření referencí prvků v konstrukčních prvcích

Existuje několik způsobů vytvoření odkazu na prvek v konstrukčním prvku:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit odkaz z prvku na konstrukční prvek	připojte prvek jako externí referenci. Jakékoli změny prvku, na který existuje reference, se zobrazí v konstrukčním prvku při jeho otevření nebo obnovení. Další informace najdete v části Připojení prvku jako externí reference ke konstrukčnímu prvku na straně 402.
vytvořit odkaz z prvku na konstrukční prvek	překryjte prvek jako externí referenci. Překrytá reference není zahrnuta při připojení nebo překrytí konstrukčního prvku jako reference do pohledu. Další informace najdete v části Překrytí prvku jako externí reference ke konstrukčnímu prvku na straně 403.
vyjmout odkaz mezi prvkem a konstrukčním prvkem	vložte prvek jako referenci bloku. Vložený prvek je převeden na blok a při změně referenčního prvku není aktualizován. Blok však můžete upravit v konstrukčním prvku. Další informace najdete v části Vložení prvku do konstrukčního prvku jako bloku na straně 403.

3D pohled na prvek krychle se 4 referencemi v prostorovém konstrukčním prvku kanceláře



Připojení prvku jako externí reference ke konstrukčnímu prvku

Tento postup slouží k připojení prvku jako externí reference na konstrukční prvek.

Podrobnější informace o připojování externích referencí k výkresům najdete v části „Reference na ostatní výkresové soubory (externí reference – Xref)“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Na kartě Konstrukční prvky vyberte prvek pro reference.
3. Vytvořte referenci prvku do konstrukčního prvku pomocí jedné z následujících metod:
   - S konstrukčním prvkem otevřeným ve výkresové oblasti přetáhněte prvek do otevřeného výkresu konstrukčního prvku.
   - S konstrukčním prvkem otevřeným ve výkresové oblasti klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Připojit externí referenci.
   - Klepněte pravým tlačítkem, klepněte na položku Připojit prvek ke konstrukčnímu prvku a v dialogu Připojit prvek ke konstrukčnímu prvku vyberte konstrukční prvky, kam budete odkazovat prvek, a klepněte na tlačítko OK.

   Prvek se připojí jako externí reference ke konstrukčnímu prvku v 0, 0, 0.

POZNÁMKA Jestliže prvek nevidíte, může být vložen v 0, 0, 0. Pomocí příkazu Maximálně aplikace AutoCAD jej můžete zobrazit.

Překrytí prvku jako externí reference ke konstrukčnímu prvku

Tento postup slouží k překrytí prvku jako externí reference na konstrukční prvek.

Podrobnější informace o překrývání externích referencí k výkresům najdete v části „Reference na ostatní výkresové soubory (externí reference – Xref)“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Na kartě Konstrukční prvky najděte konstrukční prvek, kam budete odkazovat prvek, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Otevřít.
3. Na paletě Navigátoru projektu vyhledejte prvek pro překrytí.
4. Vyberte prvek, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Překrýt externí referenci.

   Prvek je do konstrukčního prvku vložen jako externí reference.

POZNÁMKA Jestliže prvek nevidíte, může být vložen v 0, 0, 0. Pomocí příkazu Maximálně aplikace AutoCAD jej můžete zobrazit.

Vložení prvku do konstrukčního prvku jako bloku

Tento postup slouží k vložení prvku do konstrukčního prvku jako bloku.

Podrobné informace o blocích najdete v části „Vytváření a používání bloků (symbolů)“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

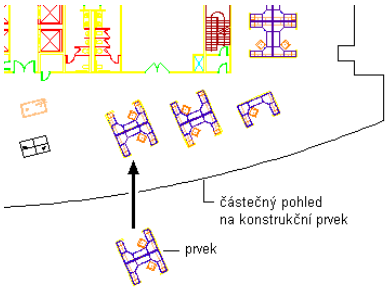
1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Na kartě Konstrukční prvky najděte konstrukční prvek, kam budete odkazovat prvek jako blok, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Otevřít.
3. Na paletě Navigátoru projektu vyhledejte prvek, který chcete vložit jako blok.
4. Vyberte prvek, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit jako blok.
5. Zadejte možnosti pro vložení – jako je bod vložení, měřítko a úhel otočení – a klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření reference na prvek ve více konstrukčních prvcích

Tento postup slouží k vytvoření reference na prvek ve více konstrukčních prvcích.

Je vhodný při aktualizaci vyššího počtu podobných konstrukčních prvků v budově.

Vytvoření reference na prvek v konstrukčním prvku



1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Konstrukční prvky najděte prvek, který má odkazovat do více konstrukčních prvků, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Připojit prvek ke konstrukčnímu prvku.

3 Zaškrtněte políčka u konstrukčních prvků, na které chcete vytvořit reference prvku.

POZNÁMKA Jako zástupce můžete vybrat k vytvoření reference celou kategorii.

4 Definujte metodu vytvoření reference:

Chcete-li...	Pak…
připojit prvek jako externí referenci	vyberte konstrukční prvek, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Nastavit na připojení. **POZNÁMKA** Pokud není příkaz Nastavit na připojení k dispozici, je již prvek nastavený na připojení.

Chcete-li...	Pak…
překrýt prvek jako externí referenci	vyberte konstrukční prvek, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Nastavit na překrytí. **POZNÁMKA** Pokud není příkaz Nastavit na překrytí k dispozici, je již prvek nastavený na překrytí.

5 Opakujte kroky 5 – 6 pro každý konstrukční prvek, ke kterému by měl být připojen prvek.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Prvky se připojí v 0, 0, 0.

Zobrazení externích referencí konstrukčního prvku

Tento postup slouží k zobrazení seznamu externích referencí připojených ke konstrukčnímu prvku a k přístupu k funkcím, které jsou k dispozici pro každou externí referenci.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

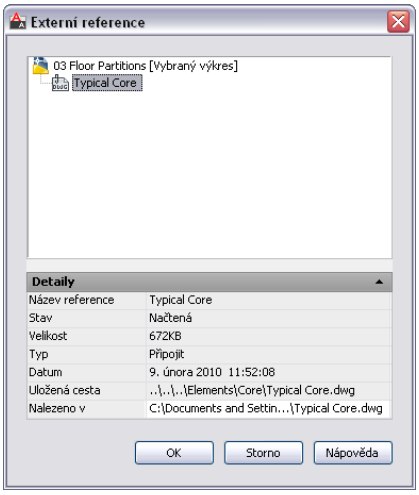
2 Klepněte na kartu Konstrukční prvky.

3 V Prohlížeči výkresů vyhledejte konstrukční prvek, pro který chcete zobrazit externí reference, a vyberte jej.

4 Zobrazte externí reference některou z těchto metod:

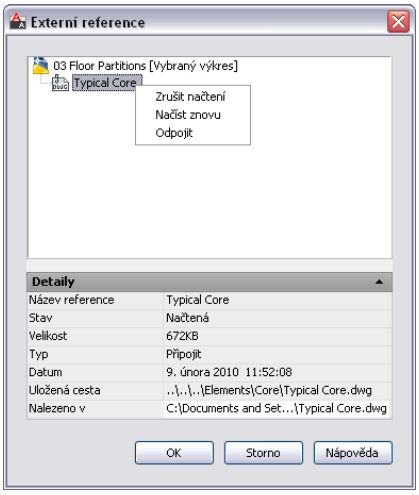
- Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Externí reference.
- Na panelu nástrojů v dolní části karty Konstrukční prvky klepněte na tlačítko .

Dialog Externí reference zobrazí seznam externích referencí v konstrukčním prvku.

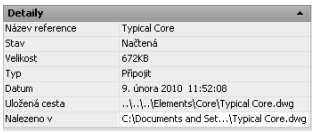


5 Rozbalte nebo sbalte seznam klepnutím na jednotlivé položky a podle potřeby změňte stav externích reference klepnutím pravým tlačítkem.

V kontextové nabídce můžete zrušit načtení, znovu načíst nebo odpojit připojenou externí referenci. Další informace naleznete v části Reference na jiné výkresové soubory v nápovědě k aplikaci AutoCAD.



6 Zobrazení detailů externí reference:



- Název reference zobrazí název výkresu.
- Stav zobrazí, zda je externí reference načtena do hostitelského výkresu nebo z něj vydána, a zobrazí hostitelský výkres jako Otevřený, pokud je otevřen ve výkresovém okně. Pokud není hostitelský výkres otevřen ve výkresovém okně, bude stav ponechán prázdný.
- Velikost zobrazuje velikost vybraného výkresu.
- Typ zobrazuje, zda je výkres příloha, překrytí nebo hostitelský výkres.
- Datum zobrazuje datum poslední úpravy vybraného výkresu.
- Položka Uložená cesta zobrazí uloženou cestu, je-li nějaká, která je použita pro nalezení externí reference. Tato cesta může být úplná (absolutní) cesta nebo relativní (částečně zadaná) cesta.
- Položka Nalezeno v zobrazí cestu, kde byla externí reference nalezena. Jestliže nebyla pro externí referenci uložena žádná cesta nebo pokud se externí reference již nenachází v zadané cestě, program vyhledá externí referenci a zde zobrazí její umístění.

7 Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialog.

POZNÁMKA Externí reference můžete zobrazit také otevřením konstrukčního prvku ve výkresové oblasti aplikace AutoCAD Architecture a pomocí Správce externích referencí aplikace AutoCAD. Další informace o externích referencích najdete v části „Reference na ostatní výkresové soubory (externí reference)“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Změna vlastností konstrukčního prvku

Tento postup slouží ke změně vlastností konstrukčního prvku.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

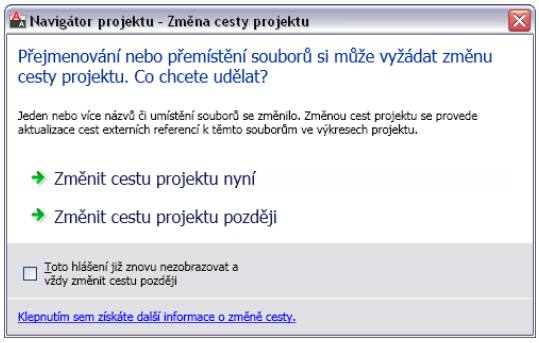
2 Na kartě Konstrukční prvky najděte kategorii Konstrukční prvky, která obsahuje konstrukční prvek, který chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na možnost Vlastnosti.

3 Změňte vlastnosti konstrukčního prvku:

Chcete-li...	Pak…
změnit název výkresového souboru	zadejte název. Pokud se číslo projektu použije jako předpona názvů souborů projektu, není nutné zde předponu zadávat. Úplný název s předponou se zobrazuje pod možností Název souboru. Další informace o předponách najdete v části Zadávání základních vlastností projektu na straně 319.
zadejte popis konstrukčního prvku	klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis konstrukčního prvku a klepněte na tlačítko OK.
změnit kategorii konstrukčního prvku	vyberte kategorii ze seznamu kategorií. Ve výchozím nastavení je navržena kategorie vybraná v kroku 3.
přiřadit konstrukční prvek k jiné hladině a dělení	vyberte správnou kombinaci obou tabulek přiřazení. Vyberte požadovaný řádek hladiny a sloupec dělení a zaškrtněte příslušné políčko. **POZNÁMKA** Pokud nedefinujete rozsahový konstrukční prvek, měli byste zkontrolovat pouze jednu hladinu a dělení. Více hladin a dělení vytváří rozsahové konstrukční prvky.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Jestliže jste změnili název nebo kategorii konstrukčního prvku, zobrazí se dialog Navigátor projektu – změna cest projektu.



5 Proveďte aktualizaci svých souborů, aby se změny projevily v projektu:

Chcete-li...	Pak…
aktualizovat nyní projektové soubory	klepněte na možnost Změnit cesty projektu nyní.
aktualizovat projektové soubory jindy	klepněte na možnost Změnit cesty projektu později. Jestliže zavřete projekt před změnou cest, soubory výkresů zůstanou ve frontě na aktualizaci a zobrazí se v dialogu Fronta změny cest projektu při jeho příštím otevření.

VAROVÁNÍ Pokud změníte cestu k projektu, který byl uložen ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010, budou výkresy uloženy v novém formátu souborů. Tyto výkresy nebude dále možné otevírat ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010. Synchronizací projektu s projektovými normami také uložíte výkresy projektu v novém formátu souborů. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

Další informace o aktualizaci souborů najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

Elektronický přenos konstrukčního prvku

Tento postup slouží k elektronickému přenosu výkresu konstrukčního prvku.

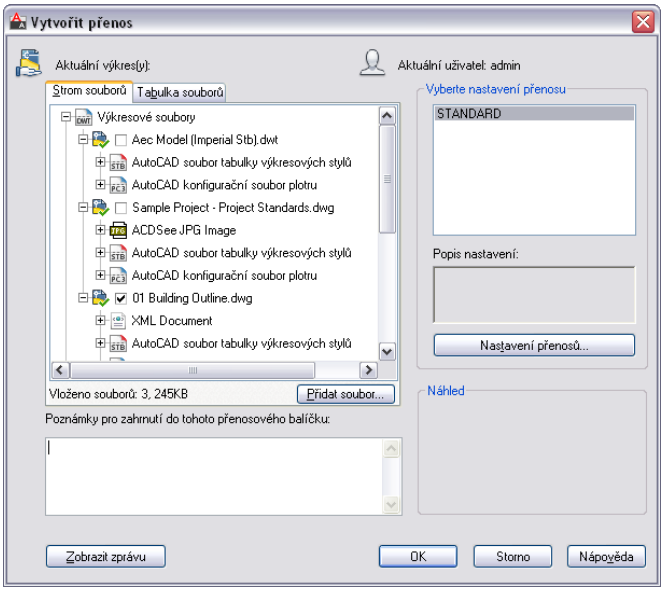
Elektronický přenos výkresu znamená, že výkres se zabalí k doručení v elektronické formě. Výkresové soubory v přenosovém balíčku zahrnují všechny související závislé soubory, jako jsou externí reference a soubory s písmy.

Další informace o elektronickém přenosu najdete v části „Zabalení sady souborů pro přenos po Internetu“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Konstrukční prvky najděte kategorii Konstrukční prvky, která obsahuje konstrukční prvek, který chcete přenést, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na možnost eTransmit.

Otevře se dialog Vytvořit přenos.



3 Na kartě Strom souborů nebo Tabulka souborů vyberte komponenty, které chcete zahrnout do elektronického balíčku.

Na kartě Strom souborů se zobrazují zahrnuté soubory seřazené podle typu. Na kartě Tabulka souborů se zobrazují všechny soubory v zobrazení seznamu. Seznam lze seřadit podle názvu, cesty, typu, verze, velikosti a data.

4 Chcete-li zahrnout projektové informace, poklepejte na nastavení v části Vybrat nastavení přenosu a v dialogu Změnit nastavení přenosu vyberte projektové informace v možnostech Zahrnout.

Podrobné informace o balení projektových informacích pro elektronický přenos najdete v části Elektronický přenos projektu na straně 337.

5 Klepnutím na tlačítko OK zahajte elektronický přenos.

Odstranění konstrukčního prvku

Tento postup slouží k odstranění konstrukčního prvku

Informace o důsledcích odstranění konstrukčních prvků najdete v části Změna konstrukčních prvků: Interakce s projektem na straně 414.

Odstranit lze pouze zavřený konstrukční prvek.

POZNÁMKA Konstrukční prvek neodstraňujte pomocí programu Průzkumník Windows. Může to způsobit nekonzistenci mezi daty projektu.

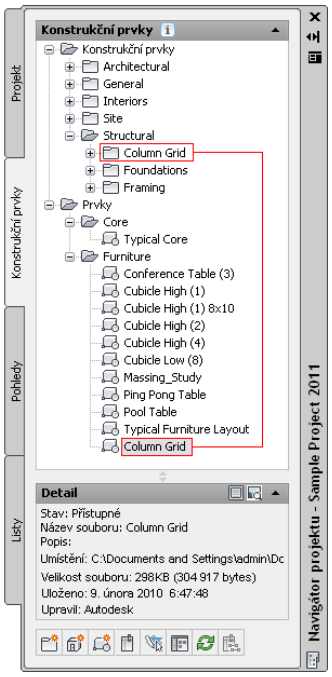
1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Konstrukční prvky najděte konstrukční prvek, který chcete odstranit, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na možnost Odstranit.

3 V poli se zprávou, které se zobrazí, klepněte na tlačítko Ano.

Převedení konstrukčního prvku na prvek

Tento postup slouží k převedení konstrukčního prvku na prvek.



Může se stát, že vytvoříte konstrukční prvek a poté naznáte, že se ve skutečnosti jedná o opakovaný prvek. Můžete například vytvořit osnovu projektu a poté se rozhodnete, že ji použijete v jiném podlaží. Konstrukční prvek můžete snadno převést na prvek a vytvořit na něj referenci ve více konstrukčních prvcích.

POZNÁMKA Při převádění konstrukčního prvku na prvek dojde ke ztrátě informací o hladině a dělení. Kdybyste později chtěli prvek převést zpět na konstrukční prvek, je třeba jej znovu přiřadit k hladině a dělení.

POZNÁMKA Nepřetahujte konstrukční prvek do složky Prvky v programu Průzkumník Windows. Mohlo by to způsobit nekonzistenci mezi daty projektu.

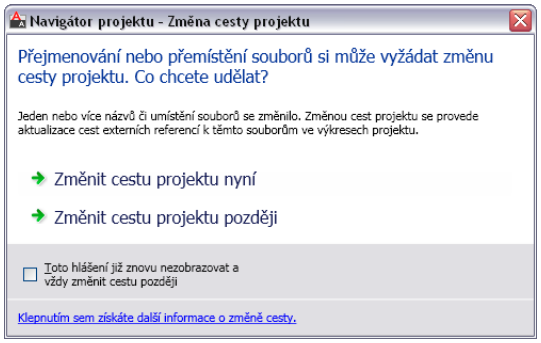
1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Konstrukční prvky najděte konstrukční prvek, který chcete převést na prvek, a přetáhněte jej do kategorie Prvky nebo do jedné z jejích podkategorií.

POZNÁMKA Chcete-li prvek převést zpět na konstrukční prvek, přetáhněte jej do kategorie Konstrukční prvky.

3 Zadejte vlastnosti prvku podle popisu v části Vytvoření prvku na straně 418.

Otevře se dialog Navigátor projektu – Změna cest projektu.



4 Aktualizujte svoje soubory projektu:

Chcete-li...	Pak…
aktualizovat všechny projektové soubory nyní	klepněte na možnost Změnit cesty projektu nyní.
aktualizovat všechny projektové soubory později	klepněte na možnost Změnit cesty projektu později. Jestliže zavřete projekt před změnou cest, soubory výkresů zůstanou ve frontě na aktualizaci a zobrazí se v dialogu Fronta změny cest projektu při jeho příštím otevření.

VAROVÁNÍ Pokud změníte cestu k projektu, který byl uložen ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010, budou výkresy uloženy v novém formátu souborů. Tyto výkresy nebude dále možné otevírat ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010. Synchronizací projektu s projektovými normami také uložíte výkresy projektu v novém formátu souborů. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

Další informace o aktualizaci souborů najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

Změna konstrukčních prvků: Interakce s projektem

Změny provedené v jedné části projektu často ovlivňují také jiné části projektu. Následující informace popisují změny, které můžete v konstrukčním prvku provést, a vliv těchto změn na ostatní části stavebního projektu:

- **Přidání nového konstrukčního prvku:** Při přidání nových konstrukčních prvků k projektu je musíte vyplnit výkresovými objekty nebo prvky s referencemi. Musíte také vytvořit pohledy, ve kterých se budou zobrazovat. Další informace najdete v části Vytvoření nového výkresu pohledu na straně 443.
- **Změna názvu a kategorie konstrukčního prvku (umístění):** konstrukční prvky jsou odkazovány do pohledů. Proto je třeba jakoukoli změnu názvu a místa konstrukčního prvku aktualizovat v celém projektu. Chcete-li aktualizovat cesty externích referencí do konstrukčního prvku, proveďte změnu cest projektu, jak je popsáno v části Změna cest projektu na straně 516.

  VAROVÁNÍ Pokud změníte cestu k projektu, který byl uložen ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010, budou výkresy uloženy v novém formátu souborů. Tyto výkresy nebude dále možné otevírat ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010. Synchronizací projektu s projektovými normami také uložíte výkresy projektu v novém formátu souborů. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

- **Změna hladiny a dělení konstrukčního prvku:** jestliže změníte hladinu a dělení, může být nutné regenerovat pohledy. Další informace najdete v části Regenerování výkresů pohledu v projektu na straně 455.
- **Odstranění konstrukčního prvku:** jestliže odstraníte konstrukční prvek, může být nutné regenerovat pohledy. Podrobné informace o odstraňování konstrukčních prvků najdete v části Odstranění konstrukčního prvku na straně 411. Podrobné informace o pohledech najdete v části Pohledy na straně 436.

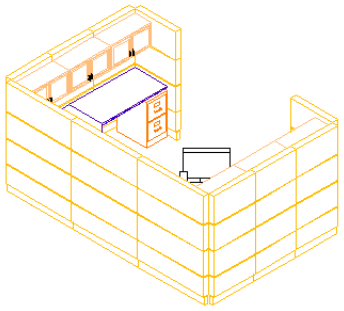
Prvky ve stavebním projektu

Prvek je obecný stavební blok pro víceúčelové použití. Můžete například vytvořit prvek pro opakovaný objekt návrhu, jako je kombinace stolu a židlí za účelem vložení do řady krychlí. Prvek můžete také vytvořit pro typické rozvržení koupelny a vytvořit na něj více

referencí do jednoho nebo více konstrukčních prvků. Protože můžete opatřit jednotlivé instance externí reference poznámkami, můžete použít stejný prvek a opatřit jej v různých umístěních jinými poznámkami.

Prvky

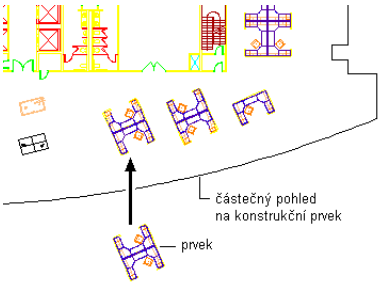
3D pohled na prvek krychle



Stejný prvek je možné umístit v různých úrovních a děleních. Pokud vytvoříte rozvržení koupelny jako prvek, můžete je použít ve druhém podlaží západního křídla stejně jako v prvním podlaží východního křídla. Chcete-li prvek umístit do konkrétního podlaží a křídla, je nutné na něj uvést referenci v konstrukčním prvku. Můžete například vytvořit prvek s názvem Obecné rozvržení koupelny a uvést na něj referenci v konstrukčních prvcích s názvy První podlaží – levý byt, První podlaží – prostřední byt, První podlaží – pravý byt, atd.

Další informace najdete v části Prvky ve stavebním projektu na straně 414.

Prvek opakovaný v konstrukčním prvku



Informace o vykazování opakovaných prvků najdete v části Připojení sad vlastností k objektům z externích referencí na straně 528.

Soubory prvků

Prvek je výkresový soubor (DWG). Na rozdíl od neprojektových výkresových souborů je vytvořen další soubor XML se stejným názvem. Doprovodný soubor XML obsahuje informace pro připojení konstrukčního prvku k projektu.

POZNÁMKA Soubor XML je vytvořen a aktualizován automaticky. Není nutné jej upravovat, ale dávejte pozor, abyste jej omylem nesmazali v aplikaci Průzkumník Windows.

Převedení výkresů na prvky

Výkresový soubor můžete převést na prvek v rámci projektu. Zadejte podkategorii, do které přesunete nebo zkopírujete zdrojový výkres.

Pokud převedete převzatý soubor výkresu na prvek:

- Výkresový soubor je převeden, zkopírován nebo propojen se zadanou kategorií projektu.
- Souboru můžete přiřadit jiný název a přidat k němu popis.

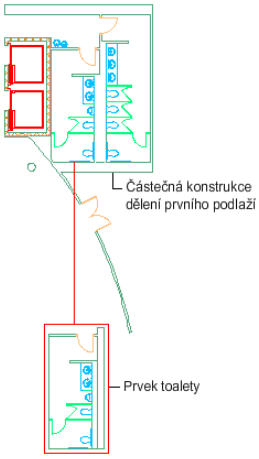
Šablony prvků

Při vytváření projektu zadejte výchozí šablonu pro nové prvky. Další informace o šablonách projektů najdete v části Podpůrné soubory projektu na straně 302.

Konstrukční prvky a prvky

Prvek je obecný stavební blok pro víceúčelové použití. Pokud vytvoříte rozvržení koupelny jako prvek, můžete je použít ve druhém podlaží západního křídla stejně jako v prvním podlaží východního křídla. Chcete-li prvek umístit do konkrétního podlaží a křídla, uveďte na něj referenci v konstrukčním prvku. Například je možné vytvořit prvek pojmenovaný Obecné rozvržení koupelny a odkazovat jej do konstrukčních prvků s názvem První podlaží, Druhé podlaží a Třetí podlaží.

Vytvoření reference na prvek v konstrukčním prvku



Vytvoření referencí na prvky ve více konstrukčních prvcích

V případě vícepodlažních budov mohou mít hladiny totožné prvky. Prvek můžete vytvořit jednou a odkazovat na něj ve více konstrukčních prvcích v jednom jednoduchém pohodlném kroku. Podrobné informace najdete v části Vytvoření reference na prvek ve více konstrukčních prvcích na straně 404.

Kdy začít s prvky

S vytvářením prvků je možné začít, když je možné určit obecné stavební bloky v projektu.

Prvky mohou být menší jednotky, jako například kombinace stolu a židlí, nebo větší jednotky, jako například rozvržení celého pokoje nebo obecné rozvržení nábytku. Můžete také definovat prvek, který používá ve svém obsahu jiné prvky jako externí reference. Obecný prvek jádra budovy může například obsahovat reference na prvky koupelny nebo schodiště. Prvky, které jsou externími referencemi, je možné vnořovat do hloubky několika hladin.

Při vytváření prvků mějte na paměti tyto body:

- Na prvek je nutné vytvořit referenci v konstrukčním prvku, než jej lze používat pro pohledy.
- Prvek může být odkazován přímo do listu. To lze provést u bloků nadpisu nebo dokumentace podrobností v listu.
- Prvek lze jednoznačně uvádět ve výkazech.

- Prvek je opakovaně použitelný.

Zpracování prvků ve stavebním projektu

Poté, co v projektu vytvoříte a změníte prvky, rozhodněte se, jak je budete v projektu používat. Následující seznam popisuje typické využití prvků a možnosti vyhledání dalších informací:

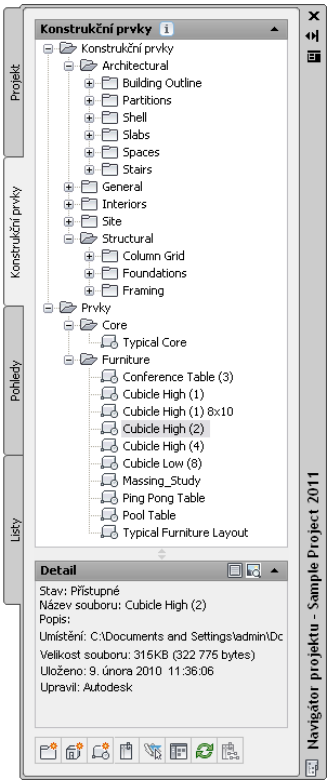
Použijte	Další informace
reference na prvek v konstrukčním prvku	Jedná se o nejčastější způsob využití prvku. Obecný prvek, jako je rozvržení koupelny, obsahuje reference na konkrétní konstrukční prvek, jako je například půdorys podlaží. Další informace najdete v částech Vytváření referencí prvků v konstrukčních prvcích na straně 401 a Vytvoření reference na prvek ve více konstrukčních prvcích na straně 404.
reference na prvek v jiném prvku	Pokud například chcete pro jednoduché krychle používat různé prvky – skupinu se čtyřmi krychlemi – můžete vytvořit prvek pro jednu krychli a vytvořit na něj 4 reference ve skupině se čtyřmi krychlemi. Další informace najdete v části Reference na prvek v jiném prvku na straně 430.
reference na prvek v listu	Na prvek můžete vytvořit přímou referenci v listu. To může být užitečné pro prvky rohového razítka.

Vytvoření prvku

Tento postup slouží k vytvoření prvku.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

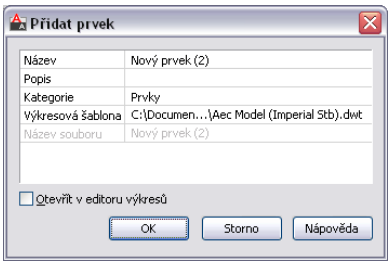
2 Na kartě Prvky najděte kategorii nebo podkategorii Prvky, kam chcete přidat nový prvek.



3 Otevřete dialog Přidat prvek jedním z následujících způsobů:

- Klepněte na kategorii, do které chcete vložit nový prvek, a klepněte na možnost Nový ➤ Prvek.

- Na panelu nástrojů v dolní části karty Konstrukční prvky klepněte na tlačítko . (V dialogu potom zadáte kategorii).



4 Definujte vlastnosti prvku:

Chcete-li...	Pak…
pojmenovat nový prvek	zadejte název. Pokud se číslo projektu použije jako předpona názvů souborů projektu, není nutné zde předponu zadávat. Úplný název s předponou se zobrazuje pod možností Název souboru. Další informace o předponách najdete v části Zadávání základních vlastností projektu na straně 319.
přidat popis prvku	klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis prvku a klepněte na tlačítko OK.
změnit kategorii prvku	vyberte kategorii v seznamu Kategorie. Ve výchozím nastavení je navržena kategorie vybraná v kroku 3.
vybrat jiný soubor šablony	klepněte na možnost a vyhledejte novou šablonu. Ve výchozím nastavení je použita výchozí šablona pro sady prvků v projektu.

5 Jestliže chcete okamžitě začít pracovat s tímto prvkem, zvolte v editoru výkresu možnost Otevřít.

Informace o dalších způsobech otevírání prvků, pokud nechcete zvolit tuto možnost, uvádí část Otevření a zavření prvku na straně 425.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Podle potřeby prvek upravte.

- Přidejte k prvku objekty.
- Vytvořte v prvku referenci na jiné prvky.
  Další informace najdete v části Reference na prvek v jiném prvku na straně 430.

8 Zavřete prvek některou z následujících metod:

- Klepněte pravým tlačítkem na prvek v Prohlížeči výkresu a klepněte na položku Zavřít.
- Klepněte na možnost ➤ Zavřít ➤ Aktuální výkres.

9 Je-li potřeba, klepnutím na tlačítko Ano uložte změny ve výkresu.

Převedení výkresu na prvek

V aplikaci AutoCAD Architecture můžete mít výkresové soubory, které chcete převést na prvky. Pokud převedete soubor výkresu na prvek:

- Výkresový soubor se přesune, zkopíruje nebo propojí odkazem se zadanou kategorií prvku.
- V případě potřeby je soubor přejmenován a je k němu přidán popis.

Existují 2 způsoby převedení výkresového souboru na prvek: výkresový soubor můžete otevřít v aplikaci AutoCAD Architecture a uložit jako prvek nebo jej můžete přetáhnout z programu Průzkumník Windows do Navigátoru projektu.

Převedení výkresových souborů otevřením a uložením jako prvku

Tento postup slouží k převedení výkresového souboru na prvek jeho otevřením v aplikaci AutoCAD Architecture a následným uložením jako prvku.

1 Klepněte na nabídku ➤ Otevřít ➤ Výkres.

2 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

3 Na kartě Konstrukční prvky najděte kategorii Prvky, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na možnost Uložit aktuální výkres jako prvek.

4 Definujte vlastnosti prvku:

Chcete-li...	Pak…
změnit název výkresového souboru	zadejte nový název. Pokud se číslo projektu použije jako předpona názvů souborů projektu, není nutné zde předponu zadávat. Úplný název s předponou se zobrazuje pod možností Název souboru. Další informace o předponách najdete v části Zadávání základních vlastností projektu na straně 319.
zadejte popis prvku	klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis prvku a klepněte na tlačítko OK.
změnit kategorii prvku	vyberte kategorii ze seznamu kategorií. Ve výchozím nastavení je navržena kategorie vybraná v kroku.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Některým z následujících způsobů zavřete prvek:

- Klepněte pravým tlačítkem na prvek v Prohlížeči výkresu a klepněte na položku Zavřít.
- Klepněte na možnost ➤ Zavřít ➤ Aktuální výkres.

7 Je-li potřeba, klepnutím na tlačítko Ano uložte změny ve výkresu.

Převod výkresových souborů z programu Průzkumník Windows

Tento postup slouží k převedení výkresových souborů na prvky přetažením z programu Průzkumník Windows.

Program Průzkumník Windows nabízí 3 různé režimy převedení:

- Převedení souboru na prvek a jeho přetažení do složky projektu
- Zkopírování souboru a převedení kopie na prvek ve složce projektu
- Převedení souboru na prvek a vytvoření odkazu na jeho původní umístění

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Konstrukční prvky.
3. Spusťte program Průzkumník Windows a umístěte jej vedle Navigátoru projektu.
4. V programu Průzkumník Windows otevřete složku s výkresem.
5. Přetáhněte výkres do kategorie Prvky nebo do některé z jejích podkategorií.

Chcete-li...	Pak...
přesunout výkres do vybrané kategorie a převést jej na prvek	přetáhněte výkres do požadovaného umístění v Prohlížeči výkresu.
přesunout kopii výkresu do vybrané kategorie a převést jej na prvek	se stisknutou klávesou CTRL přetáhněte výkres do požadovaného umístění v Prohlížeči výkresů.
vytvořit odkaz na výkres v původním umístění a jeho převedení na prvek	se stisknutou klávesou ALT přetáhněte výkres do požadovaného umístění v Prohlížeči výkresů.

POZNÁMKA Do projektu můžete také přetáhnout celou složku. Složka je převedena na kategorii a všechny výkresy v rámci ní jsou převedeny na prvky. Pokyny pro převádění složek na kategorie najdete v části Vytvoření kategorie pomocí programu Průzkumník Windows na straně 380.

6. Definujte vlastnosti prvku:

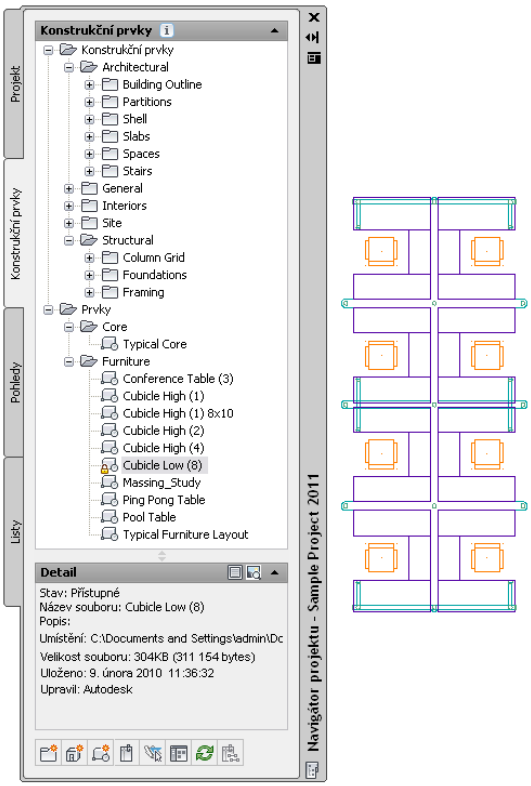
Chcete-li...	Pak...
změnit název výkresového souboru	zadejte nový název. Pokud se číslo projektu použije jako předpona názvů souborů projektu, není nutné zde předponu zadávat. Úplný název s předponou se zobrazuje pod možností Název souboru. Další informace o

Chcete-li...	Pak…
	předponách najdete v části Zadávání základních vlastností projektu na straně 319.
zadejte popis prvku	klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis prvku a klepněte na tlačítko OK.
změnit kategorii prvku	vyberte kategorii ze seznamu kategorií. Ve výchozím nastavení je navržena kategorie vybraná v kroku.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Otevření a zavření prvku

Tento postup slouží k otevření a zavření prvku. Informace o dalších příkazech, které jsou k dispozici v kontextové nabídce, uvádí část Kontextová nabídka Prohlížeče výkresů na straně 355.



Při otevření prvku se na stavovém řádku ve výkresové oblasti aplikace AutoCAD Architecture zobrazuje název asociovaného projektu.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Konstrukční prvky najděte prvek, který chcete otevřít.

3 Otevřete prvek některou z následujících metod:

- Vyberte prvek, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Otevřít.
- Poklepejte na prvek.

Prvek se otevře ve výkresové oblasti aplikace AutoCAD Architecture. Nyní jej můžete upravit.

4 Některým z následujících způsobů zavřete prvek:

- Klepněte pravým tlačítkem na prvek v Prohlížeči výkresu a klepněte na položku Zavřít.
- Klepněte na možnost ➤ Zavřít ➤ Aktuální výkres.

5 Je-li potřeba, klepnutím na tlačítko Ano uložte změny ve výkresu.

6 Chcete-li aktualizovat náhled prvku v Prohlížeči výkresů, klepněte na možnost .

Přetahování objektů do prvku

Tento postup slouží k přetahování objektů do prvku.

Při vytváření nového prvku můžete vybírat mezi několika způsoby přidání obsahu do prvku. Můžete přetahovat objekty v rámci prvku, můžete vytvářet reference z jednoho prvku na jiný nebo můžete přetahovat objekty z jiných výkresových souborů do prvku.

1 Otevřete výkres obsahující objekty, které chcete přetáhnout do prvku.

POZNÁMKA Výkres s objekty nemusí být součástí projektu.

2 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

3 Na kartě Konstrukční prvky najděte prvek, kam chcete přidat objekty z jiného souboru výkresu.

4 V otevřeném výkresovém souboru vyberte objekty, které chcete přetáhnout do prvku.

5 Přesuňte nebo zkopírujte objekty do prvku.

Chcete-li...	Pak…
přesunout objekty z otevřeného výkresu do prvku	přetáhněte objekty z výkresu do požadovaného prvku v Prohlížeči výkresů.
zkopírovat objekty z otevřeného výkresu do prvku	se stisknutou klávesou CTRL přetáhněte objekty z výkresu do požadovaného prvku v Prohlížeči výkresů.

POZNÁMKA Také je možné přetáhnout objekty z výkresu do kategorie v Prohlížeči výkresů za účelem vytvoření prvku.

Změna vlastností prvku

Tento postup slouží ke změně vlastností prvku.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Konstrukční prvky najděte prvek, který chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vlastnosti.

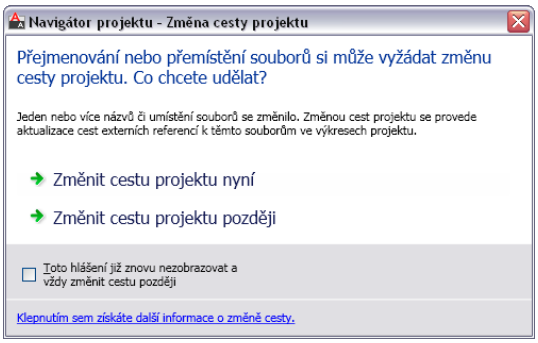
3 Změňte vlastnosti prvku:

Chcete-li...	Pak…
změnit název prvku	zadejte nový název. Pokud se číslo projektu použije jako předpona názvů souborů projektu, není nutné zde předponu zadávat. Úplný název s předponou se zobrazuje pod možností Název souboru. Další informace o předponách najdete v části Zadávání základních vlastností projektu na straně 319.
změnit popis prvku	klepněte na nastavení pro Popis, změňte popis prvku a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li...	Pak…
změnit kategorii prvku	vyberte kategorii ze seznamu kategorií. Změna kategorie prvku znamená změnu jeho umístění v projektu.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Otevře se dialog Navigátor projektu – Změna cest projektu.



5 Aktualizujte svoje soubory projektu:

Chcete-li...	Pak…
aktualizovat všechny projektové soubory nyní	klepněte na možnost Změnit cesty projektu nyní.
aktualizovat všechny projektové soubory později	klepněte na možnost Změnit cesty projektu později. Jestliže zavřete projekt před změnou cest, soubory výkresů zůstanou ve frontě na aktualizaci a zobrazí se v dialogu Fronta změny cest projektu při jeho příštím otevření.

VAROVÁNÍ Pokud změníte cestu k projektu, který byl uložen ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010, budou výkresy uloženy v novém formátu souborů. Tyto výkresy nebude dále možné otevírat ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010. Synchronizací projektu s projektovými normami také uložíte výkresy projektu v novém formátu souborů. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

Elektronický přenos prvku

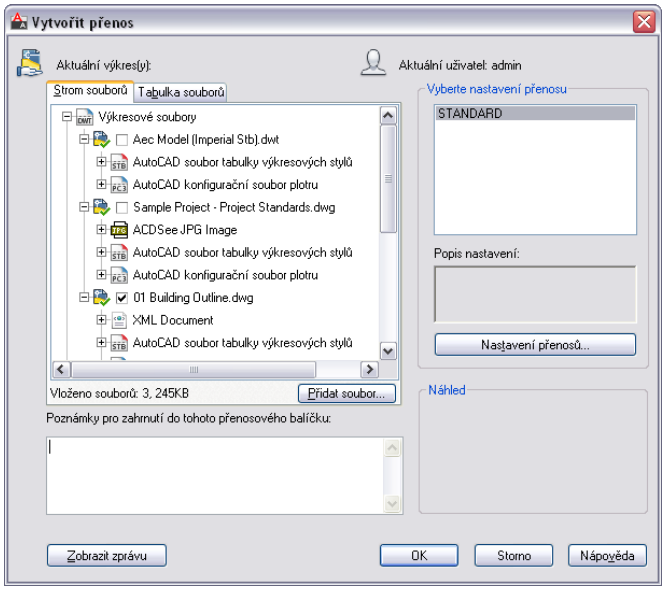
Tento postup slouží k elektronickému přenosu výkresu prvku.

Elektronický přenos výkresu znamená, že výkres se zabalí k doručení v elektronické formě. Výkresové soubory v přenosovém balíčku zahrnují všechny související závislé soubory, jako jsou externí reference a soubory s písmy.

Další informace o elektronickém přenosu najdete v části „Zabalení sady souborů pro přenos po Internetu“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Na kartě Konstrukční prvky najděte prvek pro přenos.
3. Vyberte prvek, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz eTransmit.

   Otevře se dialog Vytvořit přenos.



4. Na kartě Strom souborů nebo Tabulka souborů vyberte komponenty, které chcete zahrnout do elektronického balíčku.

   Na kartě Strom souborů se zobrazují zahrnuté soubory seřazené podle typu. Na kartě Tabulka souborů se zobrazují všechny soubory v zobrazení seznamu. Seznam lze seřadit podle názvu, cesty, typu, verze, velikosti a data.

Podrobné informace o balení projektových informacích pro elektronický přenos najdete v části Elektronický přenos projektu na straně 337.

5 Klepnutím na tlačítko OK zahajte elektronický přenos.

Odstranění prvku

Tento postup slouží k odstranění prvku.

Odstranit lze pouze zavřený prvek.

POZNÁMKA Prvek neodstraňujte pomocí programu Průzkumník Windows. Může to způsobit nekonzistenci mezi daty projektu.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Konstrukční prvky najděte prvek pro odstranění.

3 Vyberte prvek, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Odstranit.

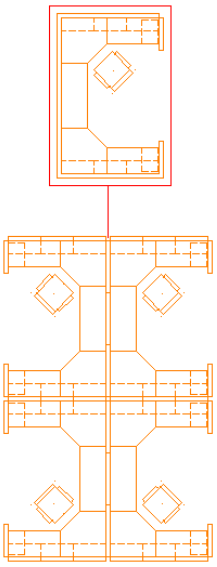
4 V poli se zprávou, které se zobrazí, klepněte na tlačítko Ano.

Reference na prvek v jiném prvku

Tento postup slouží k vytvoření reference na prvek v jiném prvku.

POZNÁMKA Při práci v prostředí projektu se ujistěte, že všechny soubory, které používáte, patří k tomuto projektu. Výkresové soubory, které nepatří do projektu, neumožňují přístup ke všem funkcím Správy výkresů. Chcete-li vytvořit referenci na mimoprojektový výkresový soubor do projektu, převeďte soubor na prvek a vytvořte na něj odkaz.

Prvek krychle čtyřikrát odkazovaný do skupiny krychlí



1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Konstrukční prvky.

3 V Prohlížeči výkresů vyhledejte a otevřete prvek, do kterého chcete vytvořit referenci na jiný prvek.

4 Na paletě Navigátoru projektu vyhledejte prvek, na který chcete mít referenci v otevřeném prvku.

5 Vytvořte referenci prvku do otevřeného prvku pomocí jedné z následujících metod:

Chcete-li...	Pak…
připojit prvek jako externí referenci k otevřenému prvku	vyberte prvek v Prohlížeči výkresů, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Připojit externí referenci nebo vyberte prvek v Prohlížeči výkresů a přetáhněte jej na otevřený prvek ve výkresové oblasti aplikace AutoCAD Architecture. Při připojení prvku jako externí reference vytvořte odkaz z prvku s referencí na aktuální prvek; jakékoli změny v

Chcete-li...	Pak…
	prvku, na který existuje reference, se zobrazí v aktuálním prvku při jeho otevření nebo obnovení.
překrýt prvek jako externí referenci k otevřenému prvku	vyberte prvek v Prohlížeči výkresů, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Překrýt externí referenci. Při překrývání externí reference vytváříte také odkaz z prvku s referencí na aktuální prvek. Na rozdíl od připojené reference není překrytá reference zahrnuta, pokud je vlastní prvek připojen nebo překryt jako reference na jiný prvek nebo konstrukční prvek.
vložit prvek jako blok do otevřeného prvku	vyberte prvek v Prohlížeči výkresů, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit jako blok. Při vkládání prvku jako reference bloku do jiného prvku je propojení mezi prvkem s referencí a aktuálním prvkem vyjmuto. Vložený prvek je převeden na blok a při změně referenčního prvku není aktualizován. Blok však můžete upravit v aktuálním prvku.

6 V případě potřeby upravte externí referenci v otevřeném prvku.

Další informace o externích referencích najdete v části „Připojení externích referencí“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Další informace o blocích najdete v části „Vytváření a vkládání symbolů (bloků)“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Zobrazení externích referencí připojených k prvku

Tento postup slouží k zobrazení seznamu externích referencí připojených k prvku a k přístupu k funkcím, které jsou k pro každou externí referenci k dispozici.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Konstrukční prvky.

3 V Prohlížeči výkresů vyhledejte konstrukční prvek, pro který chcete zobrazit externí reference.

4 Vyberte prvek.

5 Některým z následujících způsobů zobrazte externí reference:

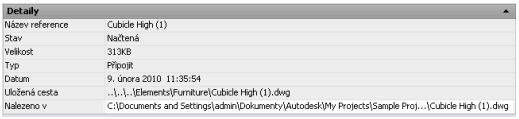
- Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Externí reference.
- Na panelu nástrojů v dolní části karty Konstrukční prvky klepněte na tlačítko .

Dialog Externí reference zobrazí seznam externích referencí v prvku.

6 Rozbalte nebo sbalte seznam klepnutím na jednotlivé položky a podle potřeby změňte stav externí reference klepnutím pravým tlačítkem.

V kontextové nabídce můžete zrušit načtení, znovu načíst nebo odpojit připojenou externí referenci. Další informace naleznete v části Reference na jiné výkresové soubory v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

7 Zobrazte detaily externí reference:



- Název reference zobrazí název výkresu.
- Stav zobrazí, zda je externí reference načtena do hostitelského výkresu nebo z něj vydána, a zobrazí hostitelský výkres jako Otevřený, pokud je otevřen ve výkresovém okně. Pokud není hostitelský výkres otevřen ve výkresovém okně, bude stav ponechán prázdný.
- Velikost zobrazuje velikost vybraného výkresu.
- Typ zobrazuje, zda je výkres příloha, překrytí nebo hostitelský výkres.
- Datum zobrazuje datum poslední úpravy vybraného výkresu.
- Položka Uložená cesta zobrazí uloženou cestu, je-li nějaká, která je použita pro nalezení externí reference. Tato cesta může být úplná (absolutní) nebo relativní (zadaná částečně).

- Položka Nalezeno v zobrazí cestu, kde byla externí reference nalezena. Jestliže nebyla pro externí referenci uložena žádná cesta nebo pokud se externí reference již nenachází v zadané cestě, program vyhledá externí referenci a zde zobrazí její umístění.

8 Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialog.

POZNÁMKA Externí reference můžete zobrazit také otevřením prvku ve výkresové oblasti aplikace AutoCAD Architecture a pomocí Správce externích referencí aplikace AutoCAD. Další informace naleznete v části Reference na jiné výkresové soubory v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Převedení prvku na konstrukční prvek

Tento postup slouží k převedení prvku na konstrukční prvek.

Pokud vytvoříte prvek a později naznáte, že tento výkres nepotřebujete jako opakovaný prvek, můžete jej převést na konstrukční prvek.

POZNÁMKA Nepřetahujte prvek do složky Konstrukční prvky v programu Průzkumník Windows. Mohlo by to způsobit nekonzistenci mezi daty projektu.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Konstrukční prvky.

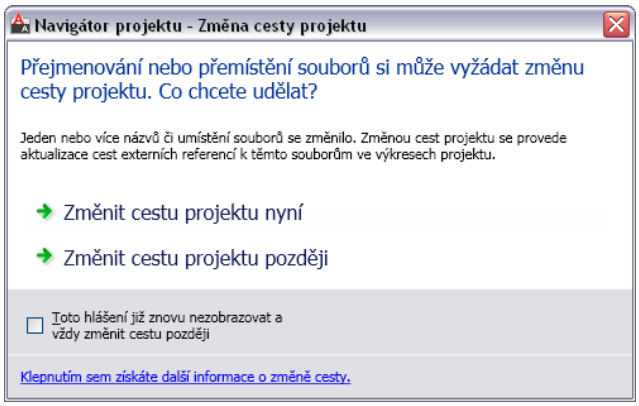
3 V Prohlížeči výkresů vyhledejte prvek, který chcete převést na konstrukční prvek.

4 Vyberte prvek a přetáhněte jej do kategorie Konstrukční prvky nebo některé z jejích podkategorií.

5 Zadejte vlastnosti konstrukčního prvku podle popisu v části Vytvoření nového konstrukčního prvku na straně 391.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Otevře se dialog Navigátor projektu – Změna cest projektu.



7 Aktualizujte svoje soubory projektu:

Chcete-li...	Pak…
aktualizovat všechny projektové soubory nyní	klepněte na možnost Změnit cesty projektu nyní.
aktualizovat všechny projektové soubory později	klepněte na možnost Změnit cesty projektu později. Jestliže zavřete projekt před změnou cest, soubory výkresů zůstanou ve frontě na aktualizaci a zobrazí se v dialogu Fronta změny cest projektu při jeho příštím otevření.

POZNÁMKA Pokud chcete konstrukční prvek převést zpět na prvek, přetáhněte jej zpátky do kategorie Prvky.

VAROVÁNÍ Pokud změníte cestu k projektu, který byl uložen ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010, budou výkresy uloženy v novém formátu souborů. Tyto výkresy nebude dále možné otevírat ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010. Synchronizací projektu s projektovými normami také uložíte výkresy projektu v novém formátu souborů. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

Změna prvků: Interakce s projektem

Změny provedené v jedné části projektu často ovlivňují také jiné části projektu. Následující informace popisují změny, které můžete v prvku provést, a vliv těchto změn na ostatní části stavebního projektu:

- **Přidání nových prvků:** Při přidávání nových prvků do projektu na ně můžete vytvořit reference v jiných prvcích, konstrukčních prvcích nebo listech.
- **Změna názvu a kategorie (umístění) prvku:** Prvky slouží jako externí reference v jiných souborech. Pokud změníte název a umístění prvku, cesty externí reference již nebudou správné. Chcete-li projekt aktualizovat, změňte jeho cestu podle popisu v části Změna cest projektu na straně 516.

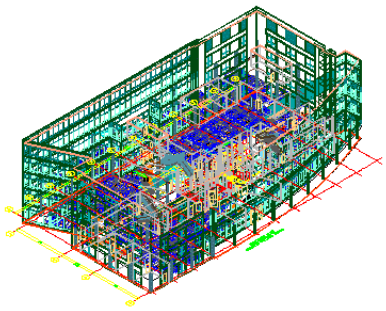
  VAROVÁNÍ Pokud změníte cestu k projektu, který byl uložen ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010, budou výkresy uloženy v novém formátu souborů. Tyto výkresy nebude dále možné otevírat ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010. Synchronizací projektu s projektovými normami také uložíte výkresy projektu v novém formátu souborů. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

- **Odstranění prvku:** Pokud odstraníte prvek, na který existuje reference do jiného prvku nebo do konstrukčního prvku či listu, výkresu budou chybět reference. Pokud existovala reference na konstrukční prvek s odstraněnými prvky v pohledu, který byl aktualizován, budou mu rovněž chybět reference. Proto před odstraněním prvku zkontrolujte, zda se stále používá někde jinde.
  Podrobné informace o odstraňování prvků najdete v části Odstranění prvku na straně 430.

Pohledy

Po definování struktury stavebního projektu a přiřazení konstrukčních prvků hladinám a dělením můžete začít vytvářet výkresy pohledu. Výkres pohledu odkazuje na řadu konstrukčních prvků a představuje tak konkrétní pohled na stavební projekt. Při tvorbě výkresu pohledu se nejprve rozhodnete, na kterou část budovy se chcete podívat, a který typ pohledu chcete generovat. Můžete například vytvořit průmět stropního půdorysu prvního podlaží nebo složený pohled všech podlaží v budově. Výkresy pohledu automaticky odkazují na příslušné konstrukční prvky na základě jejich přiřazení hladiny/dělení v budově. Chcete-li například vytvořit půdorys západního křídla ve druhém podlaží, vytvoříte pohled, který obsahuje referenci na všechny konstrukční prvky přiřazené druhému podlaží a západnímu křídlu. Součástí bude také obvodový plášť pokrývající první až páté podlaží.

3D pohled na celou budovu



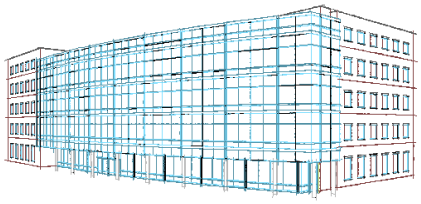
Ve výkresu pohledu se také přidávají data, jako jsou poznámky, kóty a tabulky výkazů.

Typy výkresů pohledu

Funkce Správa výkresů obsahuje tři různé typy výkresů pohledu:

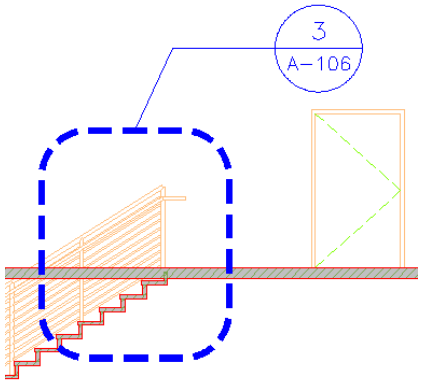
- **Obecný výkres pohledu:** Obecný výkres pohledu obsahuje konstrukční prvky, na které je uvedena reference v projektu a které představují specifický pohled na model budovy. Obecné výkresy pohledu jsou založeny na obecné šabloně pohledu definované v nastavení projektu.
  Na výkres pohledu v listu můžete vytvořit odkaz. Při vytváření odkazu na výkres pohledu do listu se vytvoří zobrazení listu obsahující odkaz na výkres pohledu.

  Perspektivní zobrazení budovy

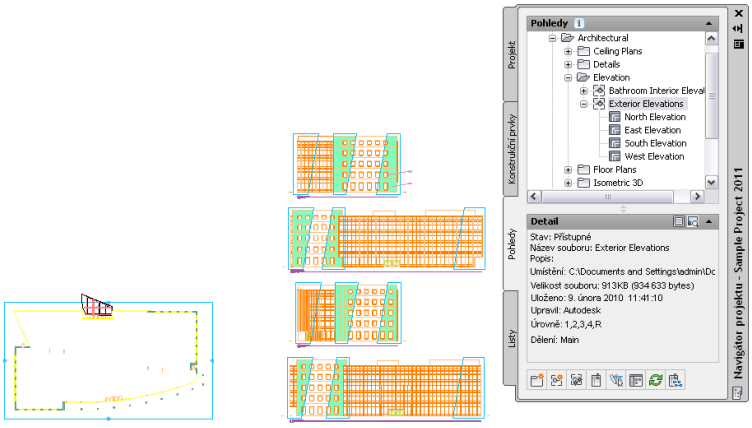
- **Detailní výkres pohledu:** Detailní výkres pohledu obsahuje jeden nebo více pohledů modelového prostoru, které znázorňují definovanou část detailního výkresu na zadané úrovni podrobností. Pohled modelového prostoru obsahující detaily lze spojit s odkazem. Detailní výkresy pohledu jsou založeny na šabloně detailního pohledu definované v nastavení projektu.

Detailní pohled v odkazu



- **Výkres řezu/prostorového pohledu:** Výkres řezu/prostorového pohledu obsahuje jeden nebo více pohledů modelového prostoru, které znázorňují definovanou část výkresu řezu/prostorového pohledu. Pohled modelového prostoru obsahující řez nebo prostorový pohled lze spojit s odkazem. Výkresy řezu/prostorového pohledu jsou založeny na šabloně řezu/prostorového pohledu definované nastavením projektu.

Výkres prostorového pohledu se čtyřmi pohledy modelového prostoru



Při vytváření odkazu na výkres pohledu do listu se vytvoří zobrazení listu obsahující odkaz na výkres pohledu.

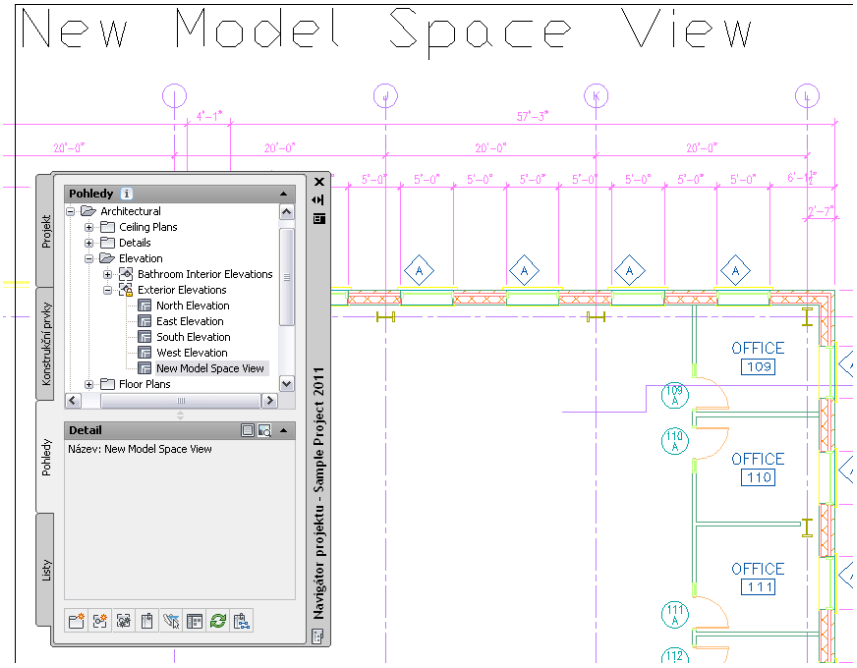
Pohledy modelového prostoru

Pohled modelového prostoru představuje část výkresu pohledu, kterou lze zobrazit ve vlastním výřezu výkresového prostoru na listu. Pohledy modelového prostoru jsou vývojem koncepce pojmenovaných pohledů aplikace AutoCAD. Na rozdíl od pojmenovaných pohledů má pohled modelového prostoru definované hranice. Při umístění pohledu modelového prostoru do listu je vytvořen pohled listu. Výkres pohledu může obsahovat libovolný počet pohledů modelového prostoru

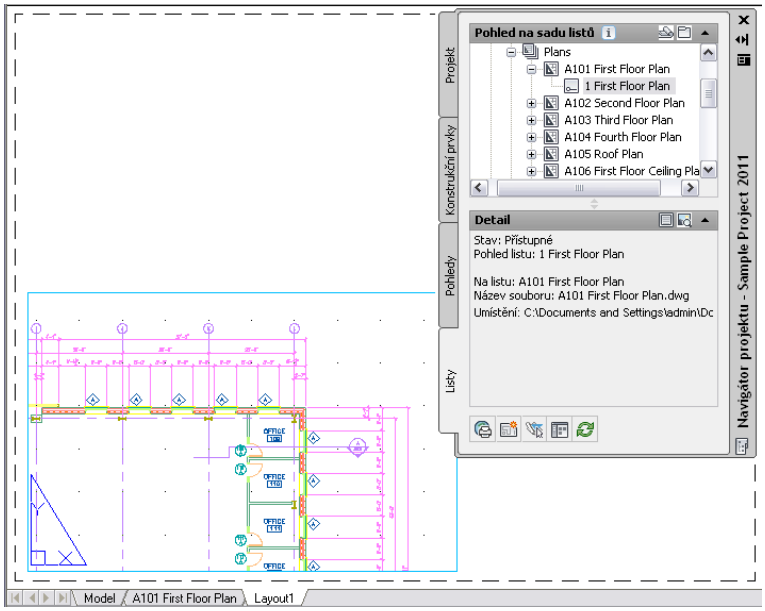
pohledy listů

Pohled listu je výřez výkresového prostoru na listu, který se vytvoří, pokud přetáhnete výkres pohledu nebo pohled modelového prostoru z palety Navigátoru projektu na list.

Pohled modelového prostoru oblasti půdorysu



Pohled listu vložený v listu



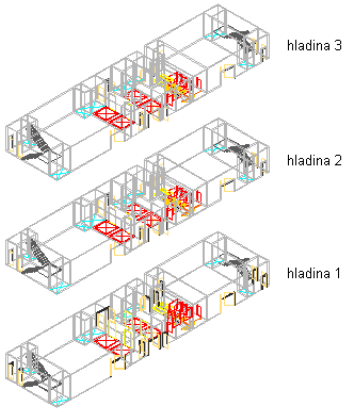
Pohledy listů mohou mít přepsání hladiny specifická pro výřez. Pokud je výkres pohledu nebo pohled modelového prostoru odkazován do pohledu listu, tato přepsání zůstanou zachována, pokud projekt nebyl nastaven na synchronizaci pohledů s listy. V takovém případě, se nastavení hladiny resetují v pohledu listu, pokud bude tento list otevřen, vykreslován nebo publikován. Další informace najdete v části Synchronizace hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu na straně 465.

Další informace o přepsáních hladin specifických pro výřezy najdete v části „Přepsání vlastností hladiny ve výřezech“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Pohledy a konstrukční prvky

Výkres pohledu se vytváří výběrem konstrukčních prvků na paletě Navigátoru projektu a vytvořením reference na tyto prvky ve výkresu pohledu. Pokud vytváříte pohledy s více hladinami, každý konstrukční prvek je odkazován ve své relativní výšce hladiny, kdy nejnižší hladina je vložena na Z = 0. Další informace najdete v části Vytvoření nového výkresu pohledu na straně 443.

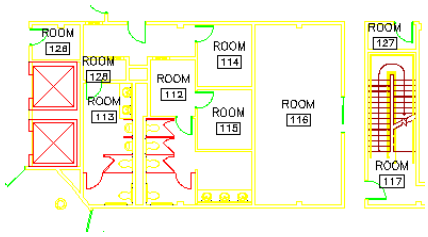
3D pohled na zkopírovaný konstrukční prvek jádra na jednotlivých hladinách budovy



Pohledy a poznámky

Poznámky, kóty a tabulky výkazů lze přidávat ve výkresu pohledu nebo na listu v závislosti na konkrétním pracovním postupu a potřebách. Další informace o vkládání poznámek do projektu uvádí část Postup při vkládání poznámek do projektu na straně 520.

Výkres pohledu se štítky poznámek



Aktualizace výkresů pohledu

Výkres pohledu může obsahovat samostatné konstrukční prvky nebo celé kategorie konstrukčních prvků. Pokud například vyberete kategorii konstrukčního prvku Architektonický – první podlaží, budou do výkresu pohledu zahrnuty všechny konstrukční prvky v příslušné hladině a dělení v rámci této kategorie. Jestliže do této kategorie později přidáte konstrukční prvky, bude výkres pohledu později vytvořen tak, aby automaticky zahrnoval nové konstrukční prvky, jak je potřeba. Používání kategorií pomáhá udržovat výkresy pohledu aktuální v celém projektu.

Šablony pohledu

Při vytváření projektu nastavte výchozí šablonu pro nové výkresy pohledu. Existují samostatné šablony pro obecné výkresy pohledu, detailní výkresy pohledu a výkresy řezu/prostorového pohledu.

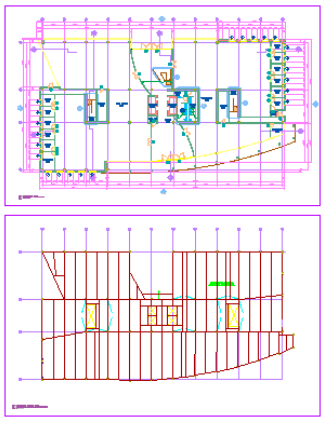
Výchozí šablona pohledu by měla být uložena, aby vytvořila výkres, který otevírá kartu Model. Při vytvoření nového výkresu pohledu budou všechny konstrukční prvky k němu přiřazené obsahovat referenci na výkres pohledu. Pokud se šablona neotevře s aktivním modelovým prostorem, bude reference na budovu existovat ve výkresovém prostoru.

Další informace o šablonách projektů najdete v části Podpůrné soubory projektu na straně 302.

Kdy začít s pohledy

Výkresy pohledu a pohledy modelového prostoru se obvykle vytvářejí po definování hladin, dělení a základních konstrukčních prvků. Můžete například vytvořit následující řadu pohledů pro jednotlivá podlaží: Půdorys prvního podlaží, Půdorys druhého podlaží, Půdorys základů, Půdorys střechy. Můžete také vytvořit řadu pohledů založených na typu půdorysu, například: Pohled půdorysu, Modelový pohled, Pohled průmětu. V jiném přístupu se postupuje podle funkce; například: Stěny, Rámování, Nábytek. Do výkresu pohled lze odkazovat pouze konstrukční prvky. Chcete-li zobrazit prvky v pohledu, musí na ně existovat reference v konstrukčním prvku.

Půdorys prvního podlaží (nahoře) a půdorys nosných konstrukcí (dole)



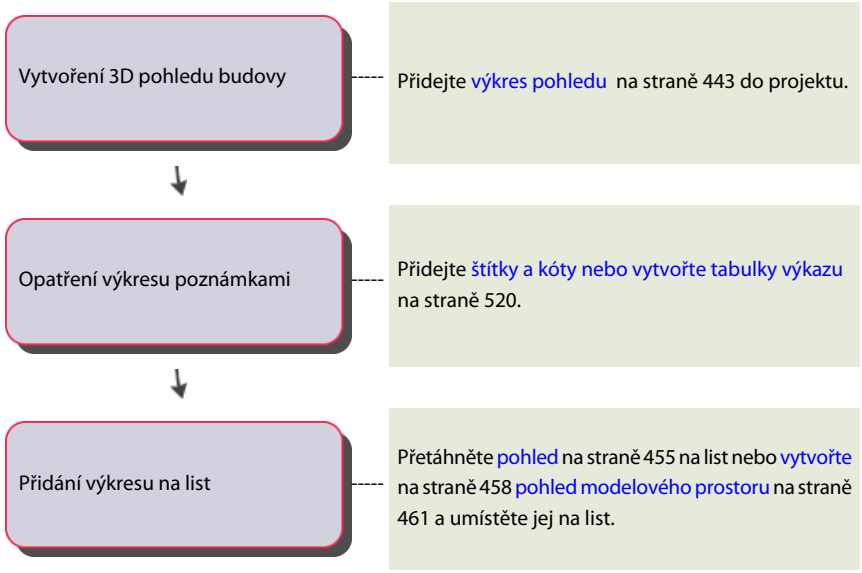
Při práci v pohledu se přidávají štítky, kóty pro stavební objekty a vytváří se tabulka výkazu. Štítky a tabulky výkazu mohou obsahovat řadu vlastností projektu, jako jsou přiřazení

hladin a dělení. Další informace o vkládání poznámek do projektu uvádí část Postup při vkládání poznámek do projektu na straně 520.

Po sestavení výkresu pohledu v něm můžete vytvářet pohledy modelového prostoru. Tyto pohledy modelového prostoru se později umístí na listy a vytvoří tak pohledy listů.

Postup při vytváření výkresů pohledů

Pohled je souborem konstrukčních prvků z projektu.



Vytvoření nového výkresu pohledu

Průvodce vás provede jednotlivými kroky pro vytvoření výkresu pohledu, jak je popsáno v následujících tématech.

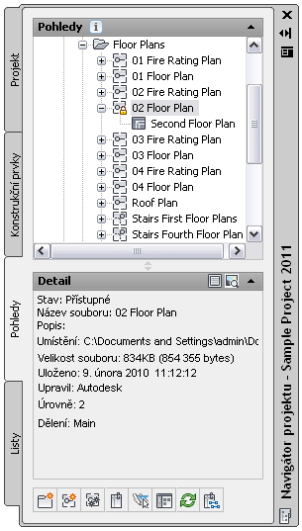
POZNÁMKA Výkresy pohledu jsou zásobníky konstrukčních prvků. Výkres pohledu se zpravidla vytváří po přidání nezbytných konstrukčních prvků do projektu. Můžete však také nejprve vytvořit prázdný výkres pohledu a později do něj odkázat konstrukční prvky.

Vytvoření výkresu pohledu: Definování obecných vlastností

Tento postup slouží k zadání názvu, popisu, kategorie a souboru šablony pro nový výkres pohledu.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Pohledy a najděte kategorii nebo podkategorii Pohledy, kam chcete přidat nový výkres pohledu.



3 Přidejte nový výkres pohledu jednou z následujících metod:

- Klepněte pravým tlačítkem na kategorii, kam chcete umístit nový výkres pohledu, klepněte na položku Nový výkres pohledu a klepněte na typ pohledu (Obecný, Řez/pohled nebo Detail).
- Na panelu nástrojů ve spodní části karty Pohledy klepněte na položku a v dialogu Přidat pohled klepněte na typ pohledu (Obecný, Řez/pohled nebo Detail).

4 V dialogu Přidat <Typ pohledu> pohled definujte obecné vlastnosti pro pohled:

Chcete-li...	Pak...
pojmenovat nový výkres pohledu	zadejte název. Pokud se číslo projektu použije jako předpona názvů souborů

Chcete-li...	Pak…
	projektu, není nutné zde předponu zadávat. Úplný název s předponou se zobrazuje pod možností Název souboru. Další informace o předponách najdete v části Zadávání základních vlastností projektu na straně 319.
zadat popis výkresu pohledu	klepněte na hodnotu v poli Popis, zadejte popis pohledu a klepněte na tlačítko OK.
změnit kategorii výkresu pohledu	klepněte na hodnotu pro Kategorii a vyberte kategorii v seznamu. Doporučuje se kategorie vybraná v kroku 3.
vybrat jiný soubor šablony	klepněte na možnost a vyhledejte novou šablonu. Doporučuje se výchozí šablona pro sadu výkresů pohledu v projektu.

5 Klepněte na tlačítko Další a pokračujte v přiřazování hladin a dělení. Další informace najdete v části Vytvoření výkresu pohledu: Přiřazení hladin a dělení na straně 445.

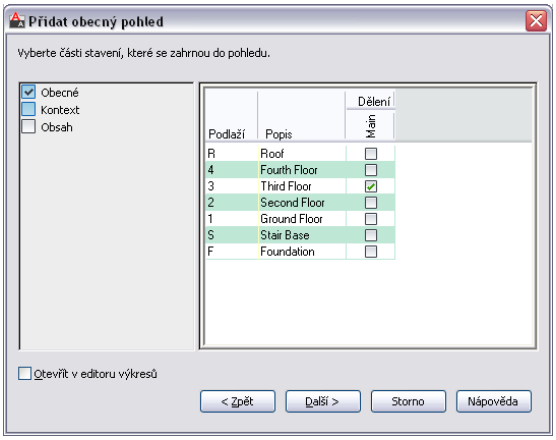
Vytvoření výkresu pohledu: Přiřazení hladin a dělení

Tento postup slouží k výběru částí budovy, které se mají zahrnout do pohledu při přiřazování hladin a dělení. Pro výkres pohledu můžete vybrat více hladin a dělení, například k vytvoření pohledu na celou budovu. Tím se poskytuje kontext pro výkres pohledu.

Pokud vyberete jednu nebo více hladin jako kontext pohledu, všechny konstrukční prvky, které patří do vybraných hladin, jsou odkazovány do výkresu pohledu. Nejnižší hladina v pohledu je vložena ve zdvihu 0' - 0". Na rozsahový prvek budou existovat reference ve zvýšení nejnižší hladiny, na kterou je přiřazen.

Hladiny a dělení, které vybíráte pro kontext, slouží jako předběžný výběr pro účely výběru konstrukčních prvků. Pokud například jako kontext pohledu zvolíte první hladinu a jižní křídlo, budou všechny konstrukční prvky patřící na tuto hladinu a křídlo ve výchozím nastavení vybrány jako obsah v dalším kroku. V případě potřeby můžete vyloučit konstrukční prvky, ale předvýběr vám ušetří čas a práci.

1 Definujte výchozí vlastnosti výkresu pohledu podle popisu v části Vytvoření výkresu pohledu: Definování obecných vlastností na straně 444.



2 V dialogu Přidat <typ pohledu> pohled vyberte hladiny a dělení, které se mají zahrnout do výkresu pohledu.

3 Když jste hotovi s definováním hladin a dělení, klepněte na možnost Další a pokračujte v definování obsahu pohledu. Další informace najdete v části Vytvoření výkresu pohledu: Výběr konstrukčních prvků na straně 446.

Vytvoření výkresu pohledu: Výběr konstrukčních prvků

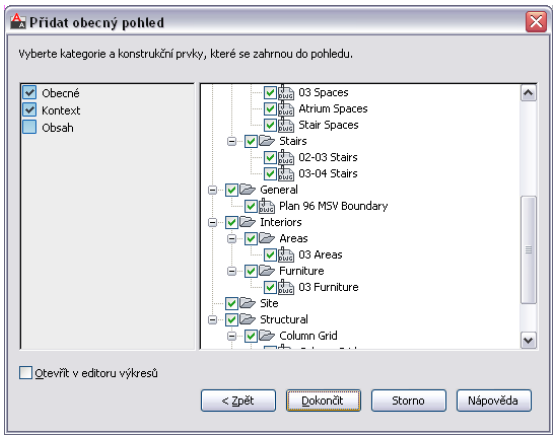
Tento postup slouží k výběru konstrukčních prvků, na které mají existovat reference ve výkresu pohledu – obsahu. Ve výchozím nastavení je každý prvek připojen jako externí reference. Podrobné informace o připojování a překrývání externích referencí najdete v části „Reference na ostatní výkresové soubory“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Výběr konstrukčních prvků je klíčem pro vytvoření výkresu pohledu. Výkres pohledu sestává hlavně z konstrukčních prvků s referencemi.

Existuje několik způsobů usnadnění výběru konstrukčních prvků:

- **Předvýběr hladin a dělení:** V závislosti na hladině a dělení vybraných dříve jako kontext jsou všechny konstrukční prvky na této hladině a dělení již zkontrolovány.
- **Práce s kategoriemi:** Při výběru kategorie jsou vybrány všechny konstrukční prvky v této kategorii. Pokud do kategorie později přidáte konstrukční prvky, jsou zahrnuty ve výkresu pohledu.

1 Definujte obecné vlastnosti a kontext výkresu pohledu, jak je popsáno v částech Vytvoření výkresu pohledu: Definování obecných vlastností na straně 444 a Vytvoření výkresu pohledu: Přiřazení hladin a dělení na straně 445.



2 Vytvořte sadu výběru konstrukčních prvků pro výkres pohledu:

Chcete-li...	Pak…
vybrat celou kategorii pro zahrnutí do výkresu pohledu	vyberte kategorii Všechny konstrukční prvky v kategorii jsou vybrány automaticky. Pokud do kategorie později přidáte konstrukční prvky, jsou zahrnuty ve výkresu pohledu.
vybrat konstrukční prvek pro zahrnutí do výkresu pohledu	podle potřeby rozbalte kategorie a vyberte konstrukční prvek.
vyloučit kategorii z výkresu pohledu	zrušte zaškrtnutí políčka u kategorie Automaticky se zruší výběr všech konstrukčních prvků v kategorii.
vyloučit konstrukční prvek z výkresu pohledu	smazat konstrukční prvek.

3 Určete režim referencí na konstrukční prvky ve výkresu pohledu:

Chcete-li...	Pak…
připojit konstrukční prvek k výkresu pohledu	vyberte konstrukční prvek, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Nastavit vše na připojení. **POZNÁMKA** Připojení externí reference je výchozí metoda vkládání pro pohledy. Pokud příkaz Nastavit vše na připojení není k dispozici, konstrukční prvek již byl připojen.
překrýt konstrukční prvek ve výkresu pohledu	vyberte konstrukční prvek, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Nastavit vše na překrytí. **POZNÁMKA** Pokud příkaz Nastavit vše na překrytí není k dispozici, konstrukční prvek již byl překrytý.

4 Jestliže chcete okamžitě začít pracovat v tomto výkresu pohledu, zvolte v editoru výkresu možnost Otevřít.

Informace o ostatních metodách otevření pohledů uvádí část Otevření a zavření výkresu pohledu na straně 451.

5 Klepněte na tlačítko Dokončit.

Zobrazení externích referencí výkresu pohledu

Tento postup slouží k zobrazení seznamu externích referencí připojených k výkresu pohledu a k přístupu k funkcím, které jsou k dispozici pro každou externí referenci.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Pohledy.

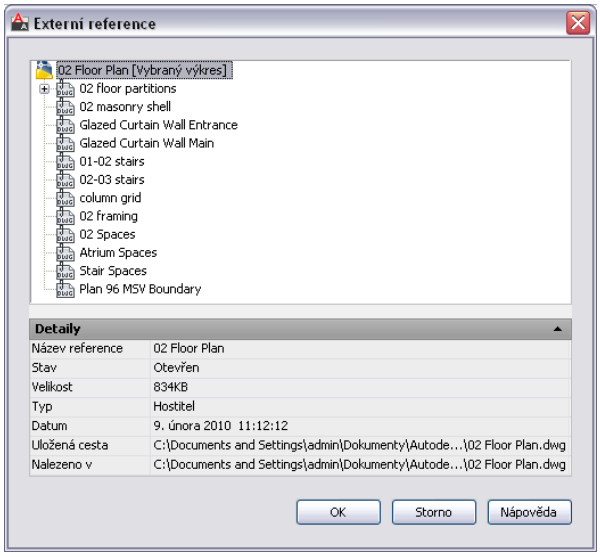
3 V Prohlížeči výkresů vyhledejte výkres pohledu, pro který chcete zobrazit externí reference.

4 Vyberte výkres pohledu.

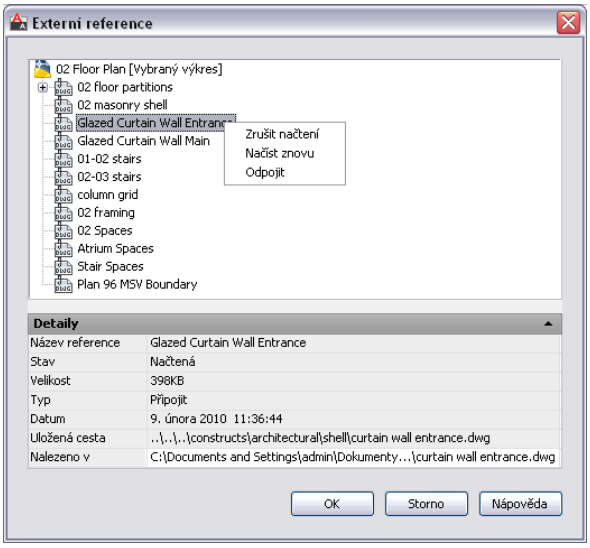
5 Některým z následujících způsobů zobrazte externí reference:

- Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Externí reference.
- Na panelu nástrojů v dolní části karty Pohledy klepněte na tlačítko .

Dialog Externí reference zobrazí seznam externích referencí v pohledu.

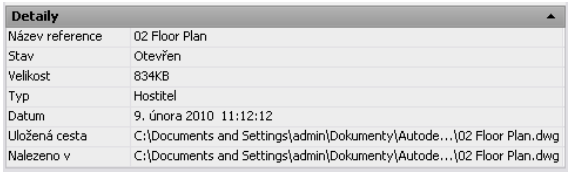


6 Rozbalte nebo sbalte seznam klepnutím na jednotlivé položky a podle potřeby změňte stav externí reference klepnutím pravým tlačítkem.



Připojenou externí referenci je možné znovu načíst, odpojit nebo její načtení zrušit. Další informace naleznete v části Odkazy na jiné výkresové soubory v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

7 V dialogu Externí reference zobrazte detaily externí reference:



- Název reference zobrazí název výkresu.
- Stav zobrazí, zda je externí reference načtena do hostitelského výkresu nebo z něj vydána, a zobrazí hostitelský výkres jako Otevřený, pokud je otevřen ve výkresovém okně. Pokud není hostitelský výkres otevřen ve výkresovém okně, bude stav ponechán prázdný.
- Velikost zobrazuje velikost vybraného výkresu.
- Typ zobrazuje, zda je výkres příloha, překrytí nebo hostitelský výkres.
- Datum zobrazuje datum poslední úpravy vybraného výkresu.

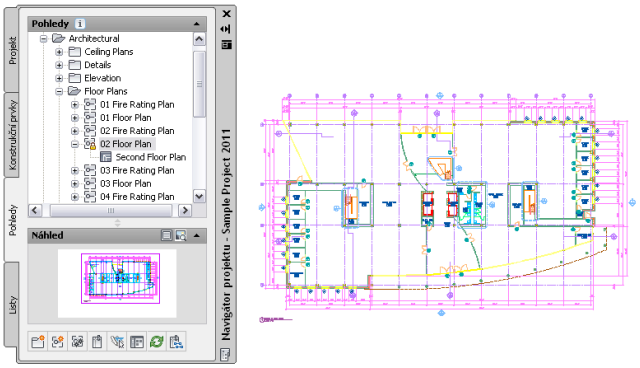
- Položka Uložená cesta zobrazí uloženou cestu, pokud nějaká existuje, která je použita pro nalezení externí reference. Tato cesta může být úplná (absolutní) nebo relativní (zadaná částečně).
- Položka Nalezeno v zobrazí cestu, kde byla externí reference nalezena. Jestliže nebyla pro externí referenci uložena žádná cesta nebo pokud se externí reference již nenachází v zadané cestě, program vyhledá externí referenci a zde zobrazí její umístění.

8 Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialog.

POZNÁMKA Externí reference můžete zobrazit také otevřením výkresu pohledu a použitím Správce externích referencí aplikace AutoCAD. Další informace uvádí část „Přehled odkazovaných výkresů (Xref)“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Otevření a zavření výkresu pohledu

Tento postup slouží k otevření a zavření výkresu pohledu.



1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Pohledy.

3 V Prohlížeči výkresů vyhledejte výkres pohledu, který chcete otevřít.

4 Otevřete výkres pohledu jednou z následujících metod:

- Vyberte výkres pohledu, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Otevřít. (Informace o dalších příkazech, které jsou k dispozici v kontextové nabídce, uvádí část Kontextová nabídka Prohlížeče výkresů na straně 355.)

- Poklepejte na výkres pohledu.

  Výkres pohledu se otevře ve výkresové oblasti aplikace AutoCAD Architecture.

5 Zavřete výkres pohledu jednou z následujících metod:

- Klepněte pravým tlačítkem do výkresu pohledu v Prohlížeči výkresů v Navigátoru projektu a klepněte na položku Zavřít.
- Klepněte na možnost ➤ Zavřít ➤ Aktuální výkres.

6 Je-li potřeba, klepnutím na tlačítko Ano uložte změny ve výkresu.

Vytvoření pohledu modelového prostoru z odkazu

Ve většině případů platí, že pokud potřebujete vytvořit pohled modelového prostoru obsahující detail nebo řez/pohled, vytvoříte jej s využitím nástroje odkazu. Tato metoda umožňuje určit, zda se výsledný pohled modelového prostoru umístí do výkresu pohledu, ze kterého jste jej vytvořili, do jiného výkresu nebo do nového výkresu pohledu. Další informace najdete v části Odkazy na straně 3587.

POZNÁMKA I nadále je možné asociovat symbol odkazu s pohledem později, pokud nepoužíváte k vytvoření pohledu modelového prostoru nástroj odkazu. Další informace najdete v části Práce s odkazy na straně 3587.

Na kartě Pohledy na paletě Navigátoru projektu jsou výkresy obecné, detailní a řezu/pohledu odlišeny různými symboly:

Typ výkresu pohledu	Symbol
Obecný výkres pohledu	
Výkres detailního pohledu	
Výkres řezu/prostorového pohledu	

Další informace najdete v části Vytvoření nového výkresu pohledu na straně 443.

Změna vlastností výkresu pohledu

Tento postup slouží ke změně obecných, kontextových nebo obsahových vlastností výkresu pohledu.

Jestliže změníte název nebo umístění (obecné vlastnosti) konstrukčních prvků obsažených ve výkresu pohledu, proveďte změnu cest projektu.

Pokud změníte přiřazení hladiny nebo dělení (kontextové vlastnosti) konstrukčních prvků zahrnutých ve výkresu pohledu, načtěte znovu externí reference do výkresu. Informace najdete v části Regenerování výkresů pohledu v projektu na straně 455.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Pohledy.
3. V Prohlížeči výkresů vyberte výkres pohledu, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vlastnosti.
4. V levém okně dialogu Změnit <typ pohledu> pohled klepněte na kategorii Obecné a podle potřeby změňte vlastnosti obecného pohledu:

Chcete-li...	Pak...
změnit název výkresu pohledu	zadejte nový název. Pokud se číslo projektu použije jako předpona názvů souborů projektu, není nutné zde předponu zadávat. Úplný název s předponou se zobrazuje pod možností Název souboru. Další informace o předponách najdete v části Zadávání základních vlastností projektu na straně 319. Změna názvu má za následek požadavek na změnu cest projektu. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.
změnit popis výkresu pohledu	klepněte na nastavení pro Popis, změňte popis výkresu prvku a klepněte na tlačítko OK.
změnit kategorii výkresu pohledu	vyberte kategorii ze seznamu kategorií. Změna kategorie má za následek požadavek na změnu cest projektu. Další

Chcete-li...	Pak…
	informace uvádí část Změna cest projektu na straně 516

VAROVÁNÍ Pokud změníte cestu k projektu, který byl uložen ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010, budou výkresy uloženy v novém formátu souborů. Tyto výkresy nebude dále možné otevírat ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010. Synchronizací projektu s projektovými normami také uložíte výkresy projektu v novém formátu souborů. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

5 V levém okně dialogu Změnit <typ pohledu> pohled klepněte na kategorii Kontext a změňte hladiny a dělení, aby byly dle potřeby zahrnuty do výkresu pohledu.

6 V levém okně dialogu Změnit <typ pohledu> pohled klepněte na kategorii Obsah a podle potřeby změňte vybrané konstrukční prvky pro pohled:

Chcete-li...	Pak…
přidat konstrukční prvek nebo kategorii k výkresu pohledu	vyberte konstrukční prvek nebo kategorii.
odebrat konstrukční prvek nebo kategorii z výkresu pohledu	vyberte konstrukční prvek nebo kategorii.
změnit režim referencí konstrukčního prvku	klepněte pravým tlačítkem na konstrukční prvek a vyberte jeden z následujících příkazů: ■ Chcete-li k pohledu připojit dříve překrytý konstrukční prvek, klepněte na možnost Nastavit vše na připojení. ■ Chcete-li překrýt dříve připojený konstrukční prvek v pohledu, klepněte na možnost Nastavit vše na překrytí. **POZNÁMKA** Pokud některý z těchto příkazů není k dispozici, je již vybrán jeho režim.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Regenerování výkresů pohledu v projektu

Tento postup slouží k regenerování výkresů pohledu v projektu, když se změní obsah, hladiny nebo dělení. Pokud regenerujete výkres pohledu, externí reference použité pro jeho vytvoření se podle potřeby připojí, odpojí nebo znovu načtou.

1 Na paletě Navigátoru projektu klepněte na kartu Pohledy.

2 Na panelu nástrojů v dolní části karty klepněte na tlačítko .

Všechny výkresy pohledu v projektu jsou aktualizovány změněnými konstrukčními prvky.

Vložení výkresu pohledu do listu

Při přetažení výkresu pohledu do listu za účelem vytvoření pohledu listu se v pohledu listu použijí nastavení modelového prostoru, (měřítko výřezu, nastavení hladiny a konfigurace zobrazení) výkresu pohledu.

POZNÁMKA Informace o umístění pohledu modelového prostoru do výkresu místo celého výkresu pohledu uvádí část Vložení pohledu modelového prostoru do listu na straně 461.

Při generování pohledu modelového prostoru nebo nového výkresu pohledu z nástroje odkazu definujete měřítko výkresu, které se má použít. Toto měřítko je použito také ve všech pohledech listu generovaných z pohledu.

Změny hladiny (včetně změn hladiny závislých na externí referenci) z výkresu pohledu je možné zobrazit a aktualizovat v pohledu listu v případě, že projekt byl nastaven tak, aby synchronizoval listy s pohledy, jak je popsáno v části Synchronizace hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu na straně 465.

Pokud byl projekt nastaven na synchronizaci hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu, budou při načtení nebo opakovaném načtení přepsání hladiny výřezu přepsány konfigurací hladiny výkresu pohledu. Pokud nebyl, hladiny a externí reference hladin v pohledu listu se budou chovat jako normálně.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Listy klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.

3 V pohledu na sadu listů vyhledejte list, do kterého chcete odkazovat výkres pohledu.

4 Otevřete list jednou z následujících metod:

- Vyberte list, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Otevřít.
- Poklepejte na list.

Výkres obsahující list je otevřen na kreslicí ploše. Vybraný list představuje aktivní rozvržení.

5 Na paletě Navigátor projektu klepněte na kartu Pohledy.

6 Vyberte výkres pohledu, který chcete do listu vložit, a přetáhněte jej z Prohlížeče výkresů do výkresové oblasti listu.

TIP Při vkládání výkresu pohledu do listu můžete změnit měřítko výsledného pohledu listu tak, že klepnete pravým tlačítkem myši a před definováním bodu vložení vyberete jiné měřítko. Po vytvoření pohledu listu můžete změnit jeho měřítko na paletě Vlastnosti.

POZNÁMKA Pohledy listů se vkládají s vlastním klíčem hladiny. Ve výchozím nastavení je hladina pohledu listu G-Anno-Nplt.

Elektronický přenos výkresu pohledu

Tento postup slouží k elektronickému přenosu výkresu pohledu.

Elektronický přenos výkresu znamená, že výkres se zabalí k doručení v elektronické formě. Výkresové soubory v přenosovém balíčku automaticky zahrnují všechny související závislé soubory, jako jsou externí reference a soubory s typy písma.

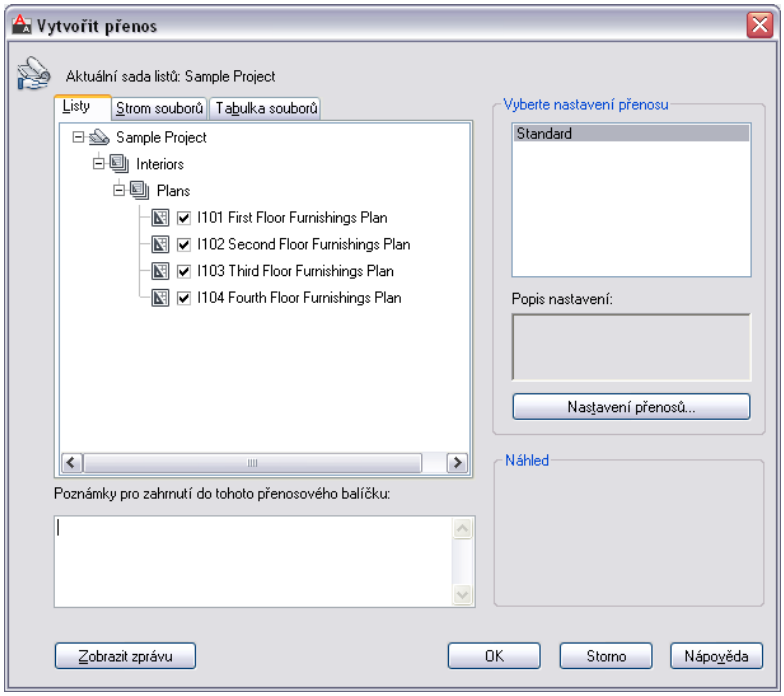
POZNÁMKA Jestliže pohled obsahuje více pohledů modelového prostoru, budete postupně požádáni o vložení každého z nich.

Další informace o elektronickém přenosu najdete v části „Zabalení sady souborů pro přenos po Internetu“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Pohledy.

3 Vyberte výkres pohledu, který chcete přenést, klepněte na něj pravým tlačítkem myši, a klepněte na příkaz eTransmit.



4 Na kartě Strom souborů nebo Tabulka souborů vyberte komponenty, které chcete zahrnout do elektronického balíčku.

   Na kartě Strom souborů se zobrazují zahrnuté soubory seřazené podle typu. Na kartě Tabulka souborů se zobrazují všechny soubory v zobrazení seznamu. Seznam lze seřadit podle názvu, cesty, typu, verze, velikosti a data.

5 Chcete-li zahrnout projektové informace, poklepejte na nastavení v části Vybrat nastavení přenosu a v dialogu Změnit nastavení přenosu vyberte projektové informace v možnostech Zahrnout.

   Podrobné informace o balení projektových informací pro elektronický přenos najdete v části Elektronický přenos projektu na straně 337.

6 Klepnutím na tlačítko OK zahajte elektronický přenos.

Odstranění výkresu pohledu

Tento postup slouží k odstranění výkresu pohledu.

Informace o důsledcích odstranění výkresů pohledu najdete v části Změna pohledů: Interakce s projektem na straně 470.

Odstranit lze pouze zavřený výkres pohledu.

POZNÁMKA Výkres pohledu neodstraňujte pomocí programu Průzkumník Windows. Může to způsobit nekonzistenci mezi daty projektu.

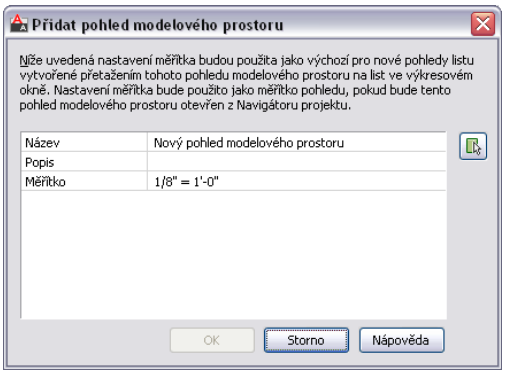
1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Pohledy.
3. V Prohlížeči výkresů vyberte výkres pohledu, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Odstranit.
4. V poli se zprávou, které se zobrazí, klepněte na tlačítko Ano.

Vytvoření pohledu modelového prostoru

Pohled modelového prostoru je pojmenovaný pohled, který představuje definici pohledu v modelovém prostoru. Ve výkresu pohledu můžete vytvořit více pohledů modelového prostoru, z nichž každý bude mít vlastní název, popis, nastavení hladiny a měřítko výkresu.

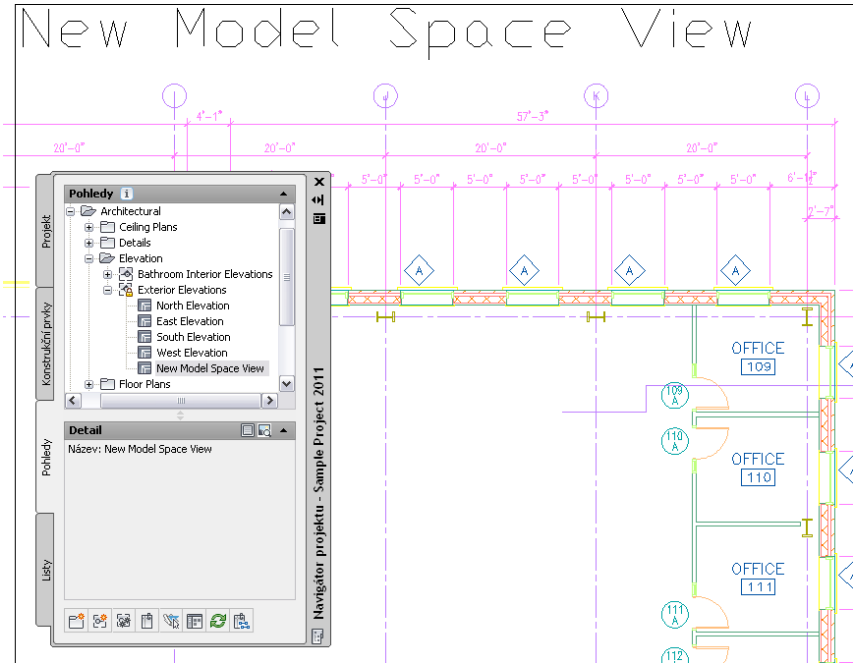
Při vložení pohledu modelového prostoru do listu je ve vytvořeném pohledu listu použito vlastní měřítko výřezu, nastavení hladiny a konfigurace zobrazení výkresu pohledu. Směr pohledu se však standardně nastaví na půdorys.

Snímek hladiny AutoCAD můžete spojit s pohledem modelového prostoru. Pokud pak vložíte pohled modelového prostoru do listu, určí snímek hladiny AutoCAD nastavení hladin modelového prostoru Zapnuto/Vypnuto a Zmrazit/Rozmrazit. Nastavení hladiny ze snímku hladiny se použije pouze v případě, že projekt nebyl nastaven na synchronizaci hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listů. Jestliže byla nastavena tato synchronizace, použije se nastavení hladiny z modelového prostoru výkresu pohledu a všechny připojené snímky hladin v pohledu modelového prostoru jsou ignorovány.



Definování pohledu modelového prostoru

Zobrazení pohledu modelového prostoru



Vytvoření pohled modelového prostoru ve výkresu pohledu

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Pohledy vyberte výkres pohledu, ve kterém chcete vytvořit pohled modelového prostoru, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Otevřít.

3 Znovu vyberte výkres pohledu, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Nový pohled modelového prostoru.

4 V dialogovém okně Přidat pohled modelového prostoru zadejte název nového pohledu modelového prostoru.

5 Definujte nastavení pro nový pohled modelového prostoru:

Chcete-li...	Pak...
zadat popis nového pohledu modelového prostoru	klepněte na nastavení pro Popis a přidejte popis k pohledu modelového prostoru.
změnit měřítko pohledu modelového prostoru	vyberte měřítko ze seznamu měřítek použitých v aktuálním výkresu pohledu.

6 Klepnutím na možnost definujte hranice nového pohledu modelového prostoru.

7 Zadejte první bod ohraničení požadované oblasti pohledu.

8 Zadejte druhý bod ohraničení požadované oblasti pohledu.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Nový pohled modelového prostoru je uveden pod výkresem pohledu, ze kterého byl vytvořen.

10 Chcete-li spojit snímek hladiny aplikace AutoCAD s novým pohledem modelového prostoru, vyberte v Prohlížeči výkresů pohled modelového

prostoru, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Uložit stav hladiny.

11 Některou z následujících metod otevřete pohled modelového prostoru:

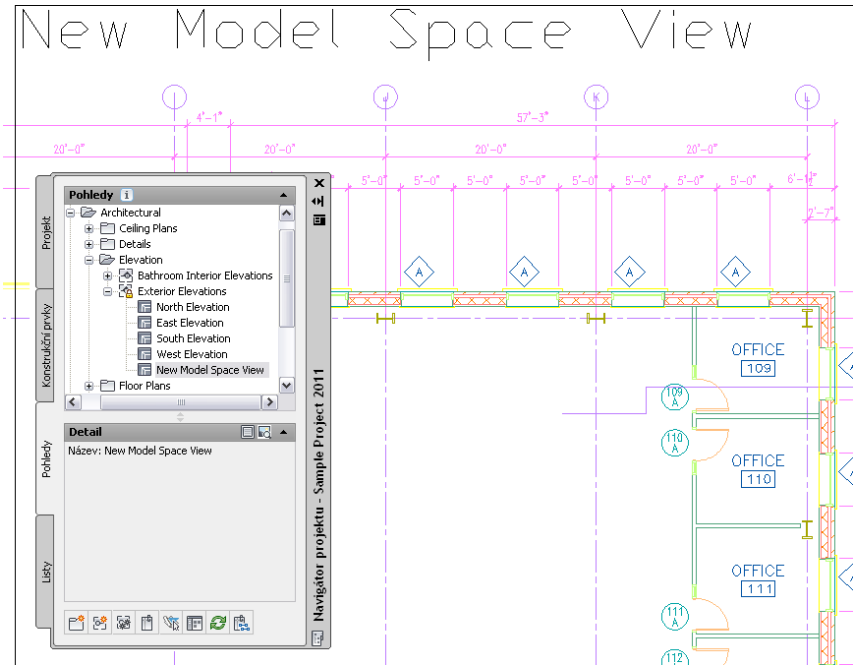
- poklepejte na pohled v Prohlížeči výkresů;
- vyberte pohled modelového prostoru v Prohlížeči výkresů, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na možnost Otevřít.

Vložení pohledu modelového prostoru do listu

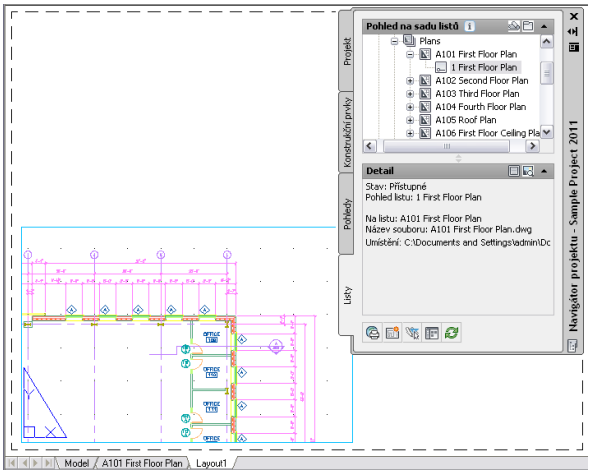
Tento postup slouží k vložení pohledu modelového prostoru do listu a vytvoření pohledu listu. List může obsahovat libovolný počet pohledů listu.

Při umístění pohledu modelového prostoru do listu zůstane zachováno vlastní měřítko výkresu a nastavení hladiny, ale použije se konfigurace zobrazení výkresu pohledu. Směr pohledu listu je dán listem.

Pohled modelového prostoru detailu půdorysu



Pohled listu vložený v listu



1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Listy klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.

3 V pohledu Sada listů vyhledejte list, na který chcete vytvořit odkaz v pohledu modelového prostoru, a otevřete jej některou z následujících metod:

- Vyberte list, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Otevřít.
- Poklepejte na list.

Výkres obsahující list se otevře ve výkresové oblasti, přičemž vybraný list je aktivním rozložením.

4 Na paletě Navigátor projektu klepněte na kartu Pohledy.

5 Pomocí některého z následujících postupů vložte požadovaný pohled modelového prostoru na list:

- Vyberte pohled modelového prostoru, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Umístit na list. Poté zadejte bod vložení na listu.
- Vyberte pohled modelového prostoru a přetáhněte jej z Navigátoru projektu do výkresové oblasti listu.

Můžete vypnout náhledy obrázků za účelem zlepšení výkonu při přetahování pohledu z palety Navigátoru projektu. Další informace najdete v části Nápovědy v Prohlížeči výkresů na straně 360.

Můžete změnit měřítko výsledného pohledu listu klepnutím pravým tlačítkem a vybráním jiného měřítka předtím, než budete definovat bod vložení. Po vytvoření pohledu listu můžete změnit jeho měřítko na paletě Vlastnosti.

POZNÁMKA Pohledy listů se vkládají s vlastním klíčem hladiny. Ve výchozím nastavení je hladina pohledu listu G-Anno-Nplt.

Změna vlastností pohledu modelového prostoru

Tento postup slouží ke změně vlastností pohledu modelového prostoru.

POZNÁMKA Pokud změníte vlastnosti pohledu modelového prostoru, nebudou aktualizovány instance tohoto pohledu, které byly vloženy jako pohledy listu do listu. Nové nastavení budou mít pouze nové instance pohledu modelového prostoru. Pokud je například definován pohled modelového prostoru pojmenovaný Západní schodiště s měřítkem 1/8" = 1'-0", bude s tímto měřítkem vložen do listu. Pokud se list později změní na hodnotu 1/4"= 1'-0", nebude nové měřítko v existujících pohledech listu aktualizováno, ale bude použito pro nové pohledy listu.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Pohledy.
3. V Prohlížeči výkresů vyberte výkres pohledu, který obsahuje pohled modelového prostoru, jenž si přejete změnit, a rozbalte jej.

POZNÁMKA Chcete-li změnit název, popis nebo měřítko pohledu modelového prostoru, není nutné otevírat asociovaný výkres pohledu. Chcete-li změnit hranice modelového prostoru, musí být asociovaný výkres pohledu otevřený.

4 Klepněte pravým tlačítkem, klepněte na položku Vlastnosti a podle potřeby změňte vlastnosti pohledu modelového prostoru:

Chcete-li...	Pak…
změnit název pohledu modelového prostoru	zadejte nový název.
změnit popis pohledu modelového prostoru	klepněte na nastavení pro Popis a změňte je.
změnit měřítko pohledu modelového prostoru	vyberte nové měřítko ze seznamu.

5 Chcete-li změnit hranici modelového prostoru, klepněte na možnost a předefinujte hranice na obrazovce.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění pohledů modelového prostoru

Tento postup slouží k odstranění pohledu modelového prostoru

Při odstranění pohledu modelového prostoru je pohled odstraněn pouze ve výkresu pohledu; existující pohledy listů založené na odstraněném pohledu modelového prostoru zůstanou v příslušných listech.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Pohledy.
3. Vyberte výkres pohledu, který obsahuje pohled modelového prostoru, jenž si přejete odstranit, a rozbalte jej.
4. Vyberte pohled modelového prostoru, kterou chcete odstranit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a potom klepněte na příkaz Odstranit.

POZNÁMKA Pohledy modelového prostoru je také možné odstranit klepnutím na kartu Pohled ➤ panel Vzhled ➤ rozevírací nabídka Pohledy ➤ Správce pohledů a následným vymazáním pohledu modelového prostoru.

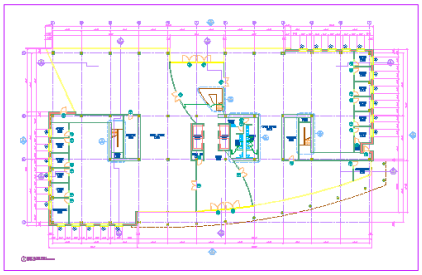
Synchronizace hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu

Projekt můžete nastavit tak, aby nastavení hladiny pohledu listu bylo aktualizováno z nastavení hladiny v modelovém prostoru výkresu pohledu.

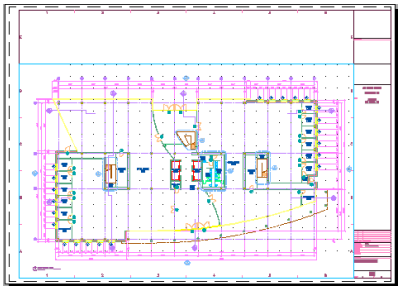
Nastavení synchronizované hladiny obsahuje:

- stavy hladiny (zap/vyp, rozmrazená/zmrazená);
- vlastnosti hladiny (hladina, barva, typ čáry, styl vykreslování) pro nativní hladiny výkresu pohledu;
- hladiny v externích referencích připojené k výkresu pohledu pomocí konstrukčních prvků a prvků.

Výkres pohledu se změnami hladiny závislými na externí referenci



Pohled listu s nastavením hladiny z pohledu



Než budete moci použít nastavení hladiny výkresu pohledu v pohledu listu, musí být splněny tyto podmínky:

- V dialogu Vlastnosti projektu musí být aktivováno nastavení pro synchronizaci hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu. Další informace najdete v části Konfigurace existujícího projektu na synchronizaci hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu na straně 470.
- Ve výkresu pohledu i výkresu listu musí být proměnná VISRETAIN nastavena na hodnotu 1.
- Proměnná VPLAYEROVERRIDESMODE pro relaci AutoCAD musí být nastavena na hodnotu 1.
- Projekt, v němž je uložen výkres pohledu a výkres listu, musí být aktuálně aktivní projekt. Pokud otevřete výkres listu mimo Navigátor projektu a projekt není aktuální, synchronizace neproběhne. Nastavení hladiny z poslední úspěšné synchronizace zůstane v platnosti.
- Synchronizace hladin proběhne, pouze pokud je výkres pohledu a výkres listu umístěn v kontextu projektu. Pokud byl výkres pohledu nebo výkres listu odpojen od projektu, pak standardní chování AutoCAD VISRETAIN řídí, jak se řeší externě odkazované nastavení hladiny. Pokud zaregistrujete oba soubory zpět v projektu, můžete hladiny listu a pohledu znovu synchronizovat.
- Pokud jste projekt nastavili tak, aby synchronizoval hladiny výkresu pohledu s hladinami pohledu listu po vytvoření pohledů listu, zavřete a znovu otevřete stávající pohledy listu nebo znovu načtěte jejich externí reference za účelem provedení synchronizace.
- Jestliže jste nastavili zastaralý projekt z předchozí verze softwaru na synchronizaci hladin výkresů pohledu s hladinami pohledu listu, může být nutné ručně propojit pohledy listu do výkresu pohledu. Je-li třeba pohledy listu propojit, zobrazí se v Prohlížeči výkresů varovná ikona ( ). V takovém případě podle pokynů v části

Připojení převzatého výkresu pohledu k pohledu listu na straně 469 propojte pohled listu s výkresem pohledu.

Synchronizace hladin výkresů pohledu s hladinami pohledu listu probíhá v následujících případech:

- načtení nebo opětovné načtení externích referencí,
- vykreslení listu na pozadí a jeho publikování.

Pokud je projekt nastaven na synchronizaci hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu, bude následující chování odlišné od standardního chování aplikace AutoCAD:

- Pokud je hladina vypnutá nebo zmrazená v modelovém prostoru výkresu pohledu, bude zmrazena v synchronizovaných pohledech listu.
- Vykreslení nebo publikování výstupu bude zahrnovat synchronizované pohledy listu v případě, že aktivní list vykreslujete na popředí. V takovém případě bude použito aktuální nastavení zobrazení v pohledu listu. Ve všech ostatních případech může výstup zobrazovat aktualizované synchronizované nastavení hladiny, přestože otevřený pohled listu zůstane mimo synchronizaci.
- K synchronizaci nastavení hladiny nikdy nedojde při elektronickém přenosu listu.

Pokud pohled listu zkopírujete a vložíte, nebudou nové kopie propojeny s původním zdrojovým pohledem. Chcete-li vytvořit více pohledů listu pohledu modelového prostoru, přetáhněte pohled modelového prostoru znovu do listu. Tím vznikne nový pohled listu se stejným obsahem pohledu modelového prostoru.

Pokud přetáhnete výkres pohledu s více pohledy modelového prostoru do listu, budou hladiny pohledu listu po vytvoření všech pohledů listu synchronizovány s výkresem pohledu.

Je-li projekt nastaven na synchronizaci hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu, budou jakékoli snímky hladiny aplikace AutoCAD, které jsou připojeny k pohledům modelového prostoru, ignorovány. Pokud projekt není nastaven na synchronizaci hladin výkresů pohledu s hladinami pohledu listu, bude nastavení snímku hladiny zachováno. Jakákoli hladina, která neexistovala při vytvoření snímku hladiny aplikace AutoCAD, však bude v pohledu listu zmrazena bez ohledu na to, zda je ve výkresu pohledu zmrazená či nikoli. Nová hladina bude také uvedena ve Správci hladin jako nespárovaná. Další informace najdete v části Upozornění na novou hladinu na straně 731.

Konfigurace zobrazení v pohledech listů

Pokud je projekt nastaven na synchronizaci hladin výkresů pohledu s hladinami pohledu listu, změny konfigurace zobrazení výkresu pohledu nebudou při změně pohledu listu v tomto pohledu aktualizovány. Konfigurace zobrazení původně použitá v pohledu listu

bude stejná jako konfigurace, která byla aktivní, když byl výkres pohledu nebo pohled modelového prostoru poprvé odkazován ve výkresu listu, pokud se v pohledu listu nezměnila. Pomocí jedné z následujících metod aktualizujte konfiguraci zobrazení výkresu pohledu v pohledu listu:

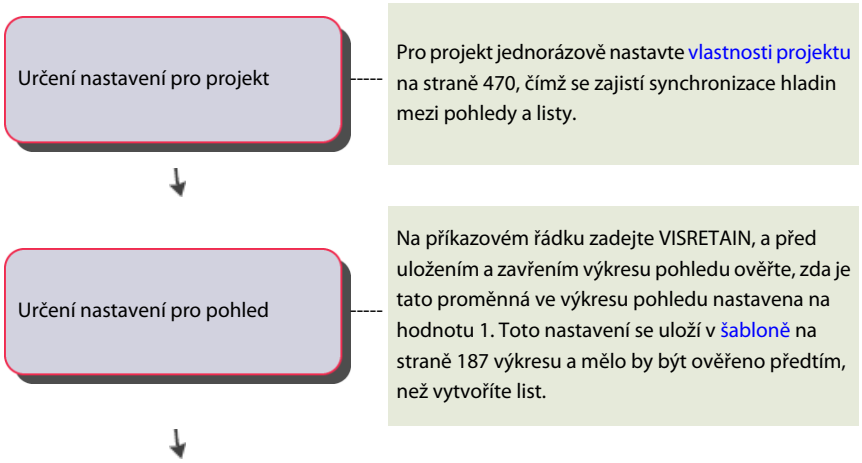
- Upravte list přímo poklepáním a změnou konfigurace zobrazení v pohledu listu.
- Vytvořte nový výkres listu a vytvořte na něj odkaz ve výkresu pohledu s požadovanou konfigurací zobrazení.

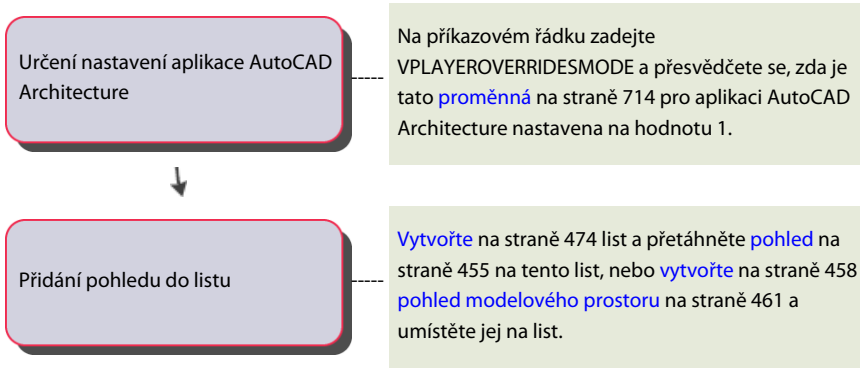
Přepsání hladin výřezů v pohledech listu

Pohledy listu vytvořené v aplikaci AutoCAD Architecture umožňují přepsání hladin ve výřezech výkresového prostoru. (Další informace naleznete v části Přepsání vlastností hladiny ve výřezech rozvržení na straně 714.) Pokud je projekt nastaven na synchronizaci hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu, budou jakákoli přepsání specifická pro výřez v pohledu listu při opětovném načtení externích referencí v pohledu listu přepsána. Jinak se budou přepsání specifická pro pohled listu chovat jako normální přepsání hladin výřezu. V takovém případě budou změny hladiny závislé na externí referenci v listu označené jako přepsání výřezu.

Postup při synchronizaci pohledu a hladin listu

Když jste nastavili projekt tak, aby byla nastavení hladiny pohledu listu aktualizována z nastavení hladiny v modelovém prostoru výkresu pohledu, není už potřeba tato nastavení znovu synchronizovat.





Připojení převzatého výkresu pohledu k pohledu listu

Za účelem synchronizace hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu je třeba tyto hladiny propojit. V převzatých projektech vytvořených v dřívější verzi softwaru, kdy byl výkres pohledu bez pohledů modelového prostoru umístěn v listu, tyto informace neexistovaly a bylo nutné je přidat vytvořením propojení pohledu listu s výkresem pohledu.

Jakmile tato situace nastane, zobrazí ikona pohledu listu ve stromu sady listů varování ( ). Je nutné vytvořit propojení pohledu listu s výkresem pohledu, aby se vytvořilo propojení a povolila synchronizace.

POZNÁMKA V ostatních případech, kdy je propojení mezi pohledem listu a jeho souvisejícím výkresem pohledu porušeno, nebude zobrazena žádná ikona propojení. V těchto případech je třeba v listu znovu vytvořit pohled listu přetažením pohledu modelového prostoru nebo výkresu pohledu do listu. Tím se vytvoří nový pohled listu se správným připojením. Propojení mezi pohledem listu a výkresem pohledu nebo pohledem modelového prostoru se může porušit: přejmenováním výkresu pohledu, přejmenováním pohledu modelového prostoru, zkopírováním a vložením výřezu listu nebo vytvořením výřezu pomocí příkazu MVIEW.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Na kartě Listy otevřete list, který obsahuje pohled listu pro připojení.
3. Vyberte požadovaný pohled listu a přetáhněte jej do výkresu pohledu na kartě Pohledy.

Uzel pohledu listu bude aktualizován při rozbalení obsahujícího uzlu listu, klepnutí na tlačítko Aktualizovat ( ) na paletě Navigátoru projektu nebo při dokončení propojení.

Konfigurace existujícího projektu na synchronizaci hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu

Kdykoliv v průběhu projektu je možné aktivovat synchronizaci hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu. Výběrem této možnosti nedojde k aktualizaci existujících listů okamžitě; aktualizace proběhne při jejich příštím otevření nebo při novém načtení externích referencí.

1. V dolní části palety Navigátoru projektů klepněte na tlačítko .
2. V Prohlížeči projektu vyberte aktuálně aktivní projekt, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na možnost Vlastnosti projektu.
3. V kategorii Základní rozbalte Nastavení výkresu.
4. U volby Pro zobrazení porovnat hladiny pohledů listů klepněte na tlačítko Ano.
5. Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialogové okno Vlastnosti projektu a klepnutím na tlačítko Zavřít zavřete Prohlížeč projektů.

   Nově vytvořené pohledy listů budou používat nastavení hladiny souvisejících výkresů pohledů. Stávající pohledy listů budou synchronizovány při jejich dalším otevření nebo po novém načtení jejich externích referencí.

Změna pohledů: Interakce s projektem

Změny provedené v jedné části projektu často ovlivňují také jiné části projektu. Dole jsou uvedeny efekty některých obvyklých změn v pohledu.

- **Přidání nového výkresu pohledu:** Při vytváření nového výkresu pohledu by měly být k dispozici všechny odkazované konstrukční prvky nebo většina těchto prvků. Pro účely snadného výběru konstrukčních prvků je umístěte do kategorií.
- **Změna názvu a kategorie (umístění) pohledu:** Výkres pohledu má řadu konstrukčních prvků, které na něj obsahují reference, a vlastní výkres pohledu může obsahovat reference do listu. Proto je třeba jakoukoli změnu názvu a místa výkresu pohledu aktualizovat v celém projektu. Chcete-li aktualizovat cestu, změňte cestu k projektu, jak je uvedeno v části Změna cest projektu na straně 516.

- **Změna obsahu výkresu pohledu:** Jakékoli změny provedené u obsahu pohledu jsou provedeny také v listech, které na tento pohled mají referenci. Pokud jste vytvořili pohledy modelového prostoru a pohledy listů z výkresů pohledu, budou aktualizovány tak, aby odrážely změněný obsah výkresu pohledu.
- **Odstranění výkresu pohledu:** Odstraníte-li výkres pohledu, na který existuje reference v listu, bude tento list neúplný a budou v něm chybět reference. Před odstraněním pohledu ověřte, zda se stále nepoužívá v listu. Pokud odstraníte výkres pohledu, budou všechny pohledy modelového prostoru s ním asociované také odstraněny. Jakékoli pohledy listů, které na tyto pohledy odkazují, budou mít chybějící reference.
- **Změna pohledu modelového prostoru:** změny provedené na hranicích nebo měřítku existujícího pohledu modelového prostoru nejsou aktualizovány v existujících pohledech listu odvozených z tohoto pohledu. Chcete-li změnit pohled listu, odstraňte jej a znovu vytvořte z aktualizovaného pohledu modelového prostoru. Pokud se obsah pohledu modelového prostoru změní z důvodu změn ve výkresu pohledu, budou tyto změny aktualizovány v pohledu listu.
- **Odstranění pohledu modelového prostoru:** Při odstranění pohledu modelového prostoru zůstanou všechny pohledy listu z něho vytvořené beze změn. Pro definici potřebují pohledy listů pouze model budovy ve výkresu pohledu.

Listy

Listy slouží k vykreslení výkresů pohledu stavebního projektu. Systém listů v aplikaci AutoCAD Architecture® sestává z následujících součástí:

- List: list představuje uspořádání výkresového prostoru, které bylo zaregistrováno jako list. List může obsahovat jeden nebo více pohledů.
- Pohledy listu: pohled listu je výřez výkresového prostoru vytvořený přetažením a upuštěním pohledu modelového prostoru z Navigátoru projektu na list.
- Sady listů: sada listů je kolekce listů. V rámci sady listů jsou listy uspořádány do dílčích sad listů.
- Výkres listu: Výkres listu je soubor DWG sestávající z jednoho nebo více listů.

Listy, dílčí sady listů, pohledy listů a výkresy listů jsou uvedeny na kartách Listy v Navigátoru projektu.

Listy a výkresy listu

Standard National CAD Standard (NCS) vyžaduje, aby listy byly ukládány v samostatných výkresech, a to každý s jedním rozvržením výkresu. Název výkresu by měl být název listu v jeho sadě listů. Navigátor projektu aplikace AutoCAD Architecture je vytvořen v souladu s touto normou, takže každý nový list je vkládán do nového výkresu listu. V případě potřeby však můžete v jednom výkresu listu vytvořit více listů. Další informace najdete v části Importování aktuálního rozvržení jako listu na straně 484.

Listy a poznámky

Ačkoliv se doporučuje umisťovat poznámky do pohledu, je možné přidat poznámky, kóty a tabulky výkazů do pohledu nebo do listu v závislosti na vašem pracovním postupu a na vašich potřebách. Tvorba výkazů v aplikaci AutoCAD Architecture usnadňuje přidávání poznámek do pohledů i na listy. Další informace o vkládání poznámek do projektu uvádí část Postup při vkládání poznámek do projektu na straně 520.

Soubory výkresu listu

Výkres listu je výkresový soubor (DWG). Na rozdíl od jiných výkresových souborů nesouvisejících s projektem je při vytvoření výkresu listu vytvořen soubor XML se stejným názvem. Doprovodný soubor XML obsahuje informace pro připojení konstrukčního prvku k projektu.

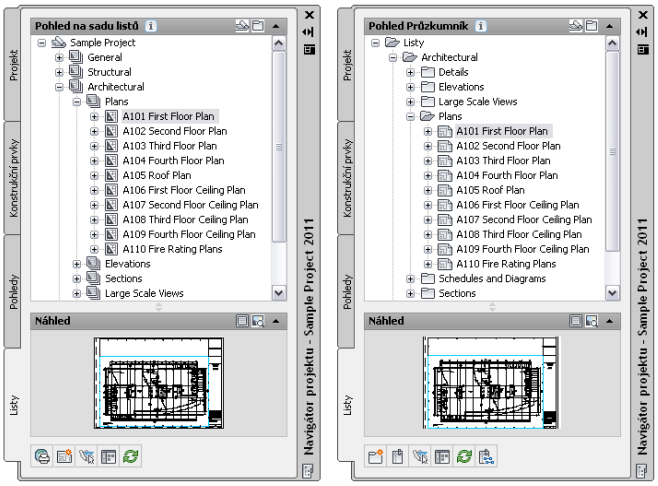
POZNÁMKA Soubor XML je vytvořen a aktualizován automaticky. Není nutné jej upravovat, ale dávejte pozor, abyste jej omylem nesmazali v aplikaci Průzkumník Windows.

Listy a pohledy listu jsou obsaženy ve výkresech listu. Pro jednotlivé sady nebo pohledy listů nejsou žádné odpovídající soubory XML.

Kategorie a dílčí sady listů

Listy jsou uspořádány dvěma různými způsoby V Pohledu průzkumníku jsou výkresy listu umístěny do složek kategorií. Při vytváření listů nebo pohledů listů ve výkresu listu jsou tyto umístěny do hostitelského výkresu listu.

Karta List uvádějící Pohled sady listů projektu (vlevo) a Pohled průzkumníku (vpravo)



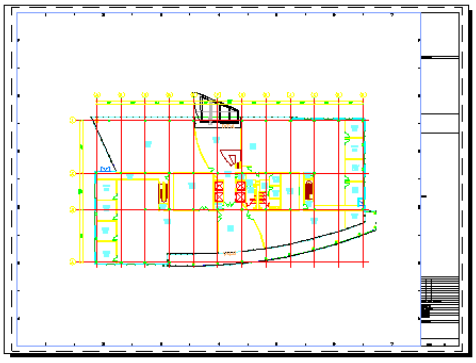
V Pohledu na sadu listů jsou listy uspořádány v dílčích sadách listů. Dílčí sady listů jsou spíše logická než fyzická struktura. To znamená, že uspořádání listu a dílčí sady nemusí odrážet uspořádání výkresových souborů na disku. Listy můžete logicky přeuspořádat do jiných dílčích sad na kartě Pohled na sadu listů, ale tím se nezmění jejich fyzické umístění v kategorii nebo složce. Složka kategorií listů nemusí být totožná s dílčí sadou listů, v níž je list uložen. Aby však nedocházelo k nejasnostem, doporučuje se používat v sadě listů paralelní struktury a kategorie listů. Pokud odeberete list z dílčí sady listů v zobrazení sady listů, bude odebrán pouze odkaz listu na danou dílčí sadu; vlastní rozvržení a výkresy listů, které obsahuje, nejsou odstraněny ze složky nebo podsložky Listy. Další informace najdete v části Listy na straně 471.

Kdy začít s listy

Listy představují konečný výstup stavebního projektu. Listy se vytvářejí po vytvoření konstrukčních prvků pro všechny části stavebního modelu spolu s nezbytnými modelovými pohledy, detailními pohledy a pohledy řezu/prostorové pohledy. Poté se přetáhnou pohledy na listy za účelem vytvoření pohledů listů.

Vytváření návrhu budovy je opakující se proces. Znovu je nutné se vracet k fázím plánování a provádět změny konstrukčních prvků, prvků a pohledů. Tyto změny se odrazí na listech.

List s půdorysem budovy



Při vytváření listů mějte na paměti následující skutečnosti:

- Obsah listu závisí na pohledech, které na něj obsahují reference, a na konstrukčních prvcích, které obsahují reference na pohledy.
- Nastavení výřezu pohledu listu se definuje v pohledu modelového prostoru vloženého do listu z výkresu pohledu. Další informace najdete v části Vytvoření pohledu modelového prostoru na straně 458.
- List obsahuje všechna nastavení specifická pro vykreslování a rohové razítko.

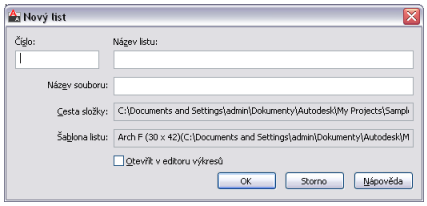
Vytvoření listu

Tento postup slouží k vytvoření nového listu. Každý nový list je vytvořen v novém výkresu listu.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.
3. Přidejte nový list jednou z následujících metod:
   - Klepněte pravým tlačítkem myši na dílčí sadu, do které chcete vložit nový list a potom klepněte na příkaz Nový ➤ List.
   - Na panelu nástrojů v dolní části karty Listy klepněte na tlačítko .

4 Pokud jste nastavili, abyste byli při každém vytvoření nového listu vyzváni k zadání šablony, budete nyní vyzváni k zadání šablony listu. Vyberte šablonu výkresu a rozvržení ze souboru DWT, DWG nebo DWS jako šablony listů a klepněte na tlačítko OK.

Pokud jste vybrali možnost, že nechcete být vyzváni k zadání šablony listů při vytváření nových listů, bude použita výchozí šablona definovaná v dílčí sadě listů.



5 Definujte vlastnosti listu:

Chcete-li...	Pak…
očíslovat nový list	zadejte číslo. Pokud jste v nastavení projektu vybrali předponu projektu, bude předpona vložena před číslo listu v názvu souboru. Další informace najdete v části Zadávání základních vlastností projektu na straně 319.
zadat název listu	zadejte text do pole Název listu. Čárky, ampersandy (&) a středníky jsou v názvech listu povoleny. Název listu se používá v následujících umístěních: ■ Jako zobrazovaný název listu v Prohlížeči výkresů. ■ Jako zobrazovaný název listu v seznamu listů. ■ Jako název rozvržení listu ve výkresu listu.
zadat název souboru pro list	zadejte jej ve skupině Název souboru.
změnit složku, ve které je list uložen	Zobrazí se cesta souboru definovaná ve Vlastnostech projektu. Toto pole je určeno pouze ke čtení. Informace o změně cesty do složky najdete v části Zadávání základních vlastností projektu na straně 319.

Chcete-li...	Pak…
vybrat novou šablonu listu	zadejte cestu k šabloně.

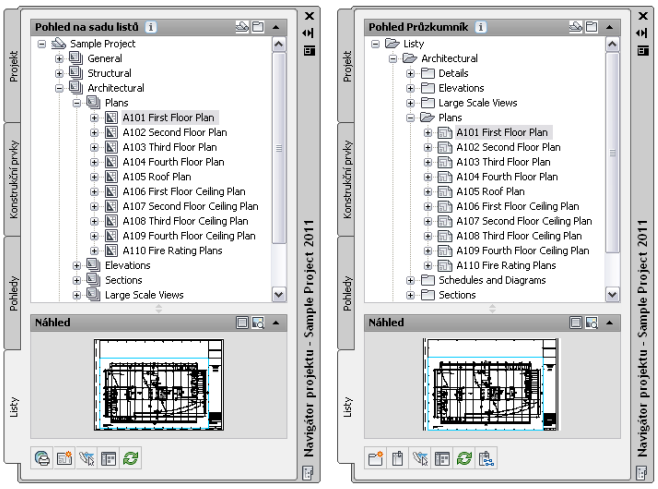
POZNÁMKA Je-li nastavení složky pro ukládání a šablony sady listů určeno jen ke čtení, bude toto nastavení definováno v dílčí sadě listů. Chcete-li je změnit, musíte změnit vlastnosti dílčí sady listů.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Přístup k novému listu lze získat ze 2 míst:

- V pohledu na sadu listů se zobrazuje nový list pod dílčí sadou listů, ve které jste jej vytvořili.
- V pohledu průzkumníku se zobrazuje výkres listu a list pod kategorií složky, do které jste list uložili.

Pohled na sadu listů (vlevo) a pohled průzkumníku (vpravo)



Ve výchozím nastavení mají stejné uspořádání, ale v závislosti na vašem nastavení projektu mohou mít tato 2 umístění jiné názvy a struktury.

Nastavení vlastností sady listů projektu

Tento postup slouží k nastavení vlastností sady listů projektu.

Vlastnosti sady listů projektu jsou na počátku definovány šablonou sady listů, kterou přiřadíte v části Vytvoření nového projektu na straně 313. Můžete však změnit nastavení pro individuální projekt.

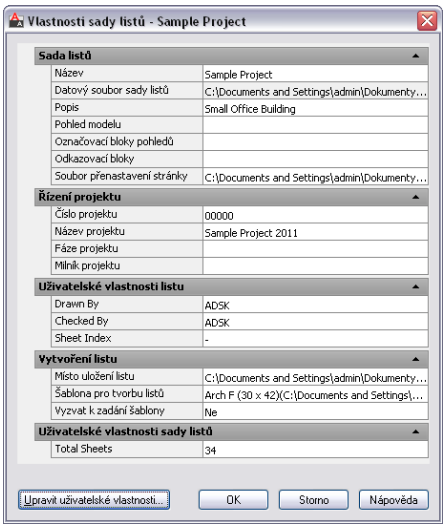
POZNÁMKA Řada nastavení se používá pouze u sad listů odkazovaných ve Správci sady listů aplikace AutoCAD. Většina nastavení pro sadu listů, která se bude používat v projektu aplikace AutoCAD Architecture, pochází z projektu a nikoli z šablony sady listů.

Používáte-li v projektu aplikace AutoCAD Architecture šablonu sady listů, budou ignorována následující nastavení:

- Soubor dat sady listů: soubor DST je vždy uložen v kořenové složce projektu.
- Pohled modelu: umístění modelových výkresů pohledů není v sadách listů aplikace AutoCAD Architecture sledováno. Jsou automaticky převzata z pohledů projektu.
- Blok popisku pro pohledy: bloky popisku nejsou v projektu aplikace AutoCAD Architecture doporučovány. Místo nich se používají nástroje odkazů. Další informace najdete v části Nástroje odkazů na straně 3590.
- Bloky odkazů: bloky odkazů nejsou v projektu aplikace AutoCAD Architecture doporučovány. Místo nich se používají nástroje odkazů. Další informace najdete v části Nástroje odkazů na straně 3590.
- Umístění úložiště projektu: Listy v projektu jsou vždy uloženy ve složce Listy projektu nebo v některé z jejích podsložek.

POZNÁMKA Pokud ve skupině Řízení projektu zadáte název a číslo projektu, které se liší od názvu a čísla projektu zadaných v části Vytvoření nového projektu na straně 313, zobrazí se při úpravách projektu zpráva a budete vyzváni ke sjednocení informací.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.
3. Vyberte kořenový uzel sady listů, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vlastnosti.



4 Rozbalte sadu listů.

5 Chcete-li v projektu definovat hodnoty pro přepis nastavení stránky, klepněte na nastavení pro soubory přepisu stránky.

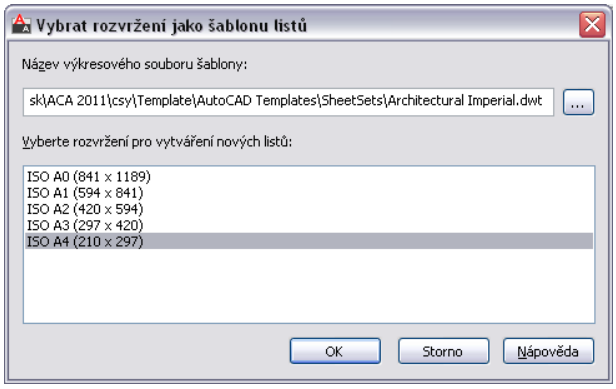
6 V dialogu Vybrat šablonu vyberte soubor šablony výkresu (DWT).

POZNÁMKA Vyberte šablonu, která obsahuje pojmenovaná rozvržení výkresového prostoru, a ujistěte se, že jejich oblasti vykreslení byly nastaveny na hodnotu Rozvržení. Jinak je nemůžete používat jako hodnoty pro přepis nastavení stránky.

7 Rozbalte vytvoření listu.

V této kategorii se definuje nastavení pro listy vytvořené v rámci sady listů.

8 Chcete-li pro nové listy definovat výchozí šablonu, klepněte na nastavení šablony pro vytvoření listu.



9 Klepnutím na tlačítko vyhledejte soubor výkresu (DWG) nebo šablony (DWT) a klepněte na tlačítko Otevřít.

10 Vyberte výchozí rozvržení, které chcete použít pro vytváření nových listů. Potom klepněte na tlačítko OK.

11 Zadejte, zda chcete být vyzváni k zadání šablony listu při každém vytvoření nového listu.

Chcete-li...	Pak…
být vyzváni k zadání šablony listu při každém vytváření nového listu	klepněte na tlačítko Ano.
vždy používat výchozí šablonu listu	klepněte na tlačítko Ne.

12 Chcete-li přidat, upravit nebo odstranit vlastní vlastnosti, klepněte na tlačítko Vlastní vlastnosti.

Informace o vlastních vlastnostech najdete v části „Zahrnutí informací s listy a sadami listů“ v nápovědě AutoCAD.

POZNÁMKA Při práci v projektu aplikace AutoCAD Architecture můžete používat také vlastnosti projektu. Další informace najdete v části Přidávání detailních informací do vlastností projektu na straně 322.

13 Klepněte na tlačítko OK.

Pokud jste do vlastností sady listů zadali název a číslo projektu, které je jiné než název a číslo projektu definované v části Vytvoření nového projektu na straně 313, zobrazí se zpráva s informací o této nesrovnalosti. Informace o sloučení nekonzistentního názvu a čísla najdete v části Sjednocení nekonzistentních informací o projektu a sadě listů na straně 332.

Vytvoření dílčí sady listů

Tento postup slouží k vytvoření nové dílčí sady listů. Dílčí sady listů můžete vytvářet v pohledu Sada listů na kartě Listy.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.

3 Vyberte dílčí sadu listů, pod kterou chcete vytvořit novou dílčí sadu, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a zvolte příkaz Nový ➤ Podmnožina.

4 Definujte vlastnosti nové dílčí sady:

Chcete-li...	Pak...
změnit název dílčí sady listů:	zadejte nový název.
nastavit jiný výchozí adresář pro nové listy vytvořené v této dílčí sadě	Ve skupině Ukládat nové DWG soubory listu v klepněte na možnost . Poté vyberte složku, do které chcete uložit nové listy, a klepněte na tlačítko Otevřít.
nastavit jinou výchozí šablonu pro nové listy vytvořené v této dílčí sadě	V poli Vytvoření šablony listů pro dílčí sadu klepněte na možnost . Potom použijte výchozí hodnotu nebo vyberte soubor DWG nebo DWT a vyberte rozvržení souboru.
být vyzváni k zadání šablony při každém vytvoření nového listu v této dílčí sadě	Vyberte možnost Vyžádat šablonu.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Nastavení vlastností dílčí sady listů

Tento postup slouží k nastavení vlastností dílčí sady listů projektu.

Dílčí sada listů je logickým seskupením listů a dílčích sad. Dílčí sady slouží jako pomůcka pro organizování listů tím, že umožňují vytvářet dílčí sady pro listy půdorysů, listy detailů, listy výšek nebo jiná kritéria seskupování.

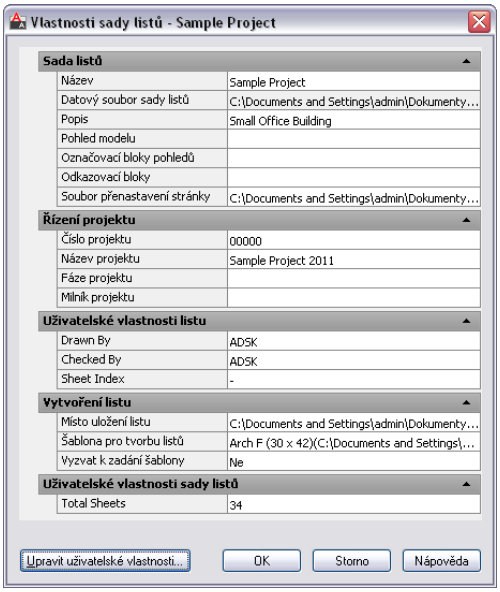
Pro dílčí sadu listů můžete nastavit následující parametry:

- Výchozí šablona pro nové listy vytvořené v této dílčí sadě
- Zda chcete být vyzváni k zadání šablony listu při každém vytváření nového listu

Tyto parametry jsou nastaveny ve vlastnostech sady listů, ale můžete je přepsat pro jednotlivé dílčí sady. To je užitečné v případě, že chcete používat jiné šablony listů pro listy půdorysu a detailní listy.

Pokud v sadě listů dosud nemáte žádné dílčí sady listů, najdete informace v části Vytvoření dílčí sady listů na straně 480.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.
3. Vyberte dílčí sadu listů, jejíž vlastnosti chcete změnit, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vlastnosti.



4 Změňte vlastnosti dílčí sady listů:

Chcete-li...	Pak...
změnit název dílčí sady listů:	zadejte nový název.
nastavit jiný výchozí adresář pro nové listy vytvořené v této dílčí sadě	Ve skupině Ukládat nové DWG soubory listu v klepněte na možnost ... . Poté vyberte složku, do které chcete uložit nové listy, a klepněte na tlačítko Otevřít.
nastavit jinou výchozí šablonu pro nové listy vytvořené v této dílčí sadě	V poli Vytvoření šablony listů pro dílčí sadu klepněte na možnost ... . Pak vyberte soubor DWG nebo DWT a zvolte rozvržení souboru jako výchozí šablony listů.
být vyzváni k zadání šablony při každém vytvoření nového listu v této dílčí sadě	Vyberte možnost Vyžádat šablonu.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Odebrání dílčí sady listů

Tento postup slouží k odebrání dílčí sady listů ze sady listů projektu. Pokud odstraníte dílčí sadu listů, neodstraní se žádné listy nebo výkresy listů.

Dílčí sadu listů můžete odebrat pouze v případě, že neobsahuje žádné listy.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.
3. Vyberte dílčí sadu listů, kterou chcete odstranit, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a potom klepněte na příkaz Odstranit.

Import listů do sady listů

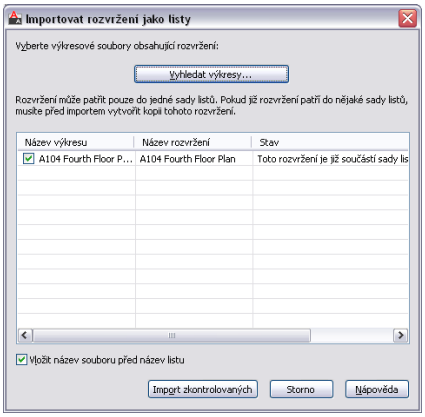
Tento postup slouží k importování listu do dílčí sady listů projektu.

Při importu rozvržení v podobě listu není rozvržení a s ním asociovaný výkres listu fyzicky přesunut z původního umístění. Pokud například importujete rozvržení z výkresu C:\Další výkresy\Příklad.dwg do dílčí sady listů projektu nazvané Architektonické, vybraný list se zobrazí v dílčí složce Architektonické; soubor Příklad.dwg však nebude přesunut do složky Listy daného projektu. Tento výkres zůstane ve svém původním umístění C:\Další výkresy\Příklad.dwg.

Jestliže přepnete na Pohled průzkumníku, importovaný výkres listu bude uveden, pokud se výkres nachází mimo složku. Je označen zvláštní ikonou .

List může patřit pouze do jedné sady listů. Nemůžete importovat list, který je již součástí jiné sady listů.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.
3. Vyberte dílčí sadu listů, do které chcete importovat list, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Importovat rozvržení jako list.



4 Klepněte na tlačítko Procházet výkresy.

5 Vyhledejte výkresový soubor, který obsahuje list, jenž chcete importovat, a klepněte na tlačítko Otevřít.

6 Vyberte rozložení listu k importu.

POZNÁMKA Můžete zde vybrat více rozvržení.

7 Chcete-li před název listu přidat předponu ve formě názvu souboru výkresu listu, vyberte možnost Vložit název souboru před název listu.

8 Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Chcete-li importovat list, který je aktuálně otevřený a zobrazený na obrazovce výkresu, vyberte dílčí sadu, ve které se má zobrazit, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na možnost Importovat aktuální rozvržení jako list.

Importování aktuálního rozvržení jako listu

Tento postup slouží k importování aktuálního rozvržení jako listu v sadě listů.

V některých případech můžete mít výkresy listů, které neodpovídají normě NCS a obsahují více než jeden list. Pokud vytvoříte list v Prohlížeči výkresů aplikace AutoCAD Architecture, zaregistruje se pouze první list ve výkresu listu. Chcete-li zaregistrovat také ostatní listy, můžete je importovat, dokud je výkres listu otevřený a rozvržení je zobrazeno.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled průzkumníku) v záhlaví okna.

3 Vyhledejte výkres listu s dalšími rozvrženími, která chcete zaregistrovat jako sadu.

4 Poklepejte na výkres listu.

5 Na obrazovce výkresu klepněte na rozvržení, které chcete importovat, a nastavte je jako aktuální.

6 Na paletě Navigátoru projektu klepněte na položku .

7 Přejděte k dílčí sadě listů, do které chcete vložit další list, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Importovat aktuální rozvržení jako list.

List je přidán do dílčí sady listů. Pokud přepnete na Pohled na sadu listů a rozbalíte výkres listu obsahující daný list, zjistíte, že je další list nyní uveden pod výkresem listu.

Otevření a zavření listu

Tento postup slouží k otevření a zavření listu. Informace o dalších příkazech, které jsou k dispozici v kontextové nabídce, uvádí část Kontextová nabídka Prohlížeče výkresů na straně 355.

Při otevření listu se otevře výkres listu, který obsahuje list se správným zobrazeným listem (rozvržením).

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Listy klepněte na položku (Pohled na sadu listů) v záhlaví okna.

POZNÁMKA List můžete otevřít také z karty Pohled Průzkumník listů.

3 Vyhledejte list, který chcete otevřít.

4 Otevřete list jednou z následujících metod:

- Vyberte list, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Otevřít.
- Poklepejte na list.

Výkres obsahující list se otevře ve výkresové oblasti aplikace AutoCAD Architecture. Nyní jej můžete upravit. Pokud chcete list zavřít, musíte zavřít výkres listu.

5 Zavřete výkres listu jednou z následujících metod:

- Klepněte na něj pravým tlačítkem v Prohlížeči výkresu a klepněte na položku Zavřít.
- Klepněte na možnost ➤ Zavřít ➤ Aktuální výkres.

6 Je-li potřeba, klepnutím na tlačítko Ano uložte změny ve výkresu.

7 Chcete-li aktualizovat náhled listu v Prohlížeči výkresů, klepněte na možnost (Obnovit projekt).

Změna vlastností listu

Tento postup slouží ke změně vlastností listu.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.

3 Vyberte list, jehož vlastnosti chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vlastnosti.

4 Podle potřeby změňte vlastnosti listu.

Další informace najdete v části „Zahrnutí informací s listy a sadami listů“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Odebrání listu

Pokud odeberete list ze sady listů, výkres listu a jeho doprovodný soubor XML se odstraní, pokud ve výkresu listu neexistují další listy. Jestliže ve výkresu existují další listy nebo se výkres listu nachází mimo složku listu, odebere se pouze reference na list. Pokud se odebere pouze reference, je výkres listu stále fyzicky uložen na disku.

Musíte se nacházet v pohledu sady listů na kartě Sada listů v Navigátoru projektu, aby bylo možné odstranit listy.

Odebrání listu ze sady listů má následující důsledky:

- List nelze vybrat pro výběr listu.
- List nebude zahrnut v nové sadě listů.
- List nebude zahrnut v balíčcích elektronického přenosu sady listů.
- List nebude zahrnut v balíčcích archivace sady listů.
- List nebude zahrnut, pokud publikujete sadu listů na plotr nebo do souboru PDF, DWF nebo DWFx.

Chcete-li odebrat list ze sady listů:

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.
3. Vyberte list, který chcete odebrat ze sady listů, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Odstranit.
4. V dialogu Potvrdit odstranění listu klepněte na tlačítko Ano.

Odstranění výkresu listu

Musíte odstranit výkresy listů z projektu pomocí Pohledu průzkumníku na kartě Listy v Navigátoru projektu. Poté, co odstraníte výkres listu, z tohoto projektu se odstraní všechna rozvržení listů.

Chcete-li odstranit výkres listu z projektu:

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled průzkumníku) v záhlaví okna.
3. Vyberte výkres listu, který chcete odstranit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a potom klepněte na příkaz Odstranit.
4. V dialogu Potvrdit odstranění listu klepněte na tlačítko Ano.

Vytvoření pohledu listu

Tento postup slouží k vytvoření pohledu listu v daném listu.

Pohled listu je výřez výkresového prostoru na listu, který se vytvoří, pokud se pohled modelového prostoru přetáhne z Navigátoru projektu a vloží na list. Informace o pohledech modelového prostoru najdete v části Vytvoření pohledu modelového prostoru na straně 458.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.
3. V pohledu na sadu listů vyhledejte list, na který chcete umístit nový pohled listu.
4. Otevřete list jednou z následujících metod:
   - Vyberte list, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Otevřít.
   - Poklepejte na list.

   List se otevře ve výkresové oblasti aplikace AutoCAD Architecture. Vybraný list představuje aktivní rozvržení.
5. Na paletě Navigátor projektu klepněte na kartu Pohledy.
6. Vyberte pohled modelového prostoru, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Umístit na list. Pak vyberte bod vložení v listu.

   Případně přetáhněte pohled modelového prostoru z Navigátoru projektu a vložte jej na list.

POZNÁMKA Pohledy listů se vkládají s vlastním klíčem hladiny. Klíč hladiny používaný pro pohledy listů je G-Anno-Nplt.

Otevření pohledu listu

Tento postup slouží k otevření pohledu listu

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.

3 Vyberte list s pohledem listu, který chcete otevřít, a rozbalte jej.

4 Vyberte pohledu listu, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Otevřít.

Očíslování pohledů listu

Tento postup slouží k očíslování pohledů listu v sadě listů.

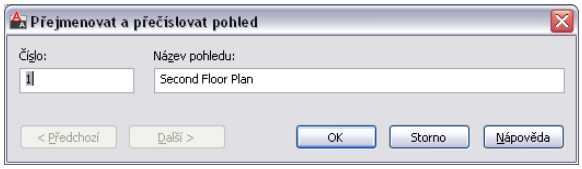
Číslo přiřazené pohledu listu je v Navigátoru projektu zobrazeno jako předpona názvu pohledu sady listů.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.

3 Vyberte list s pohledem listu, který chcete očíslovat, a rozbalte jej.

4 Vyberte pohled listu, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přejmenovat a přečíslovat.



5 Zadejte číslo pohledu listu.

6 V případě potřeby pohled listu přejmenujte.

7 Klepnutím na tlačítko Další zobrazte informace pro další pohled listu v listu.

8 Po změně číslování pohledů listu klepněte na tlačítko OK.

Odstranění pohledu listu

Tento postup slouží k odstranění pohledu listu z listu.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.

3 Vyberte list s pohledem listu, který chcete odstranit, a rozbalte jej.

4 Vyberte pohledu listu, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Otevřít.

Pohled listu se otevře ve výkresové oblasti.

5 Vyberte pohled listu ve výkresové oblasti a stiskněte klávesu *DELETE* (Odstranit).

POZNÁMKA Externí reference pohledu je stále připojená v modelovém prostoru. Chcete-li také odpojit pohled z listu, klepněte pravým tlačítkem v Prohlížeči výkresů a klepněte na Externí reference. V dialogu Externí reference vyberte pohled, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na možnost Odpojit.

Zobrazení externích referencí výkresu listu

Tento postup slouží k zobrazení externích referencí výkresu listu.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled průzkumníku) v záhlaví okna.

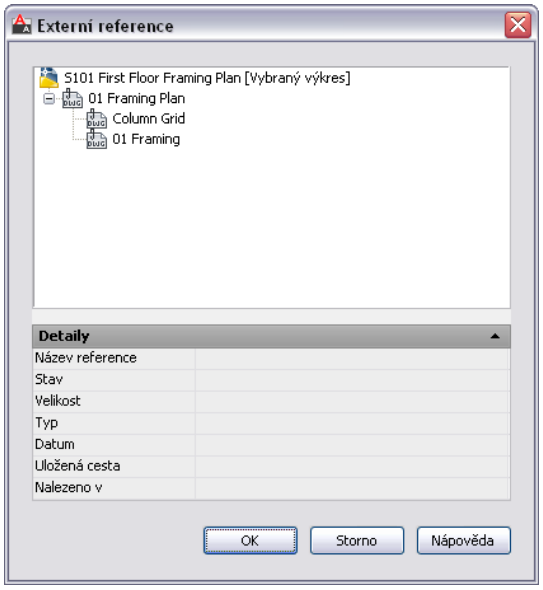
3 V Prohlížeči výkresů vyhledejte výkres listu, pro který chcete zobrazit externí reference.

4 Vyberte výkres listu.

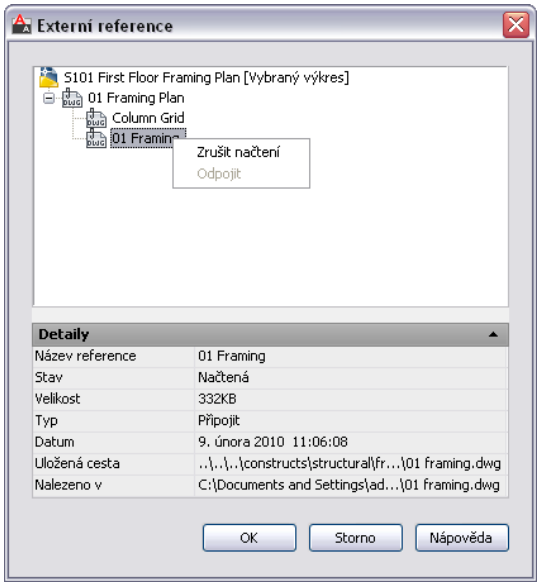
5 Některým z následujících způsobů zobrazte externí reference:

- Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Externí reference.
- Na panelu nástrojů v dolní části karty Listy klepněte na tlačítko .

Dialog Externí reference zobrazí seznam externích referencí v listu.

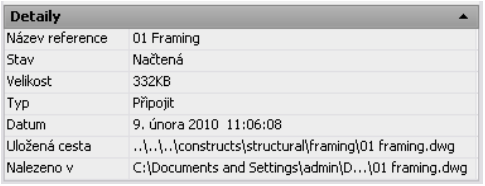


6 Rozbalte nebo sbalte seznam klepnutím na jednotlivé položky a podle potřeby změňte stav externí reference klepnutím pravým tlačítkem.



V kontextové nabídce můžete zrušit načtení, znovu načíst nebo odpojit připojenou externí referenci. Další informace naleznete v části Reference na jiné výkresové soubory v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

7 V dialogu Externí reference zobrazte detaily externí reference:



- Název reference zobrazí název výkresu.
- Stav zobrazí, zda je externí reference načtena do hostitelského výkresu nebo z něj vydána, a zobrazí hostitelský výkres jako Otevřený, pokud je otevřen ve výkresovém okně. Pokud není hostitelský výkres otevřen ve výkresovém okně, bude stav ponechán prázdný.
- Velikost zobrazuje velikost vybraného výkresu.
- Typ zobrazuje, zda je výkres příloha, překrytí nebo hostitelský výkres.
- Datum zobrazuje datum poslední úpravy vybraného výkresu.
- Položka Uložená cesta zobrazí uloženou cestu, je-li nějaká, která je použita pro nalezení externí reference. Tato cesta může být úplná (absolutní) nebo relativní (částečně zadaná).
- Položka Nalezeno v zobrazí cestu, kde byla externí reference nalezena. Jestliže nebyla pro externí referenci uložena žádná cesta nebo pokud se externí reference již nenachází v zadané cestě, program vyhledá externí referenci a zde zobrazí její umístění.

8 Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialog.

POZNÁMKA Externí reference můžete zobrazit také otevřením výkresu listu a použitím Správce externích referencí aplikace AutoCAD. Další informace o externích referencích najdete v části „Reference na ostatní výkresové soubory (externí reference)“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

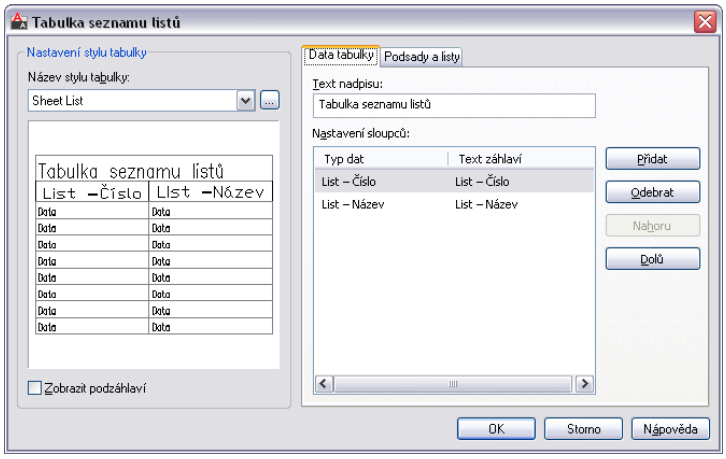
Vložení seznamu listů

Tento postup slouží k vložení seznamu listů do listu.

Seznam listů je obsah listů v projektu. Normálně se umísťuje na úvodní list sady listů, můžete jej však umístit na libovolný list.

Seznam listů se vkládá jako tabulka.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.
3. Otevřete list, do kterého chcete umístit seznam listů.
4. Vyberte sadu listů, list nebo dílčí sadu, klepněte na pravé tlačítko a klepněte na možnost Vložit tabulku sady listů.



5. Na kartě Data tabulky vyberte pro list sady styl tabulky v poli Název stylu tabulky.

   Chcete-li vytvořit nový styl tabulky, klepněte na možnost . Informace o vytváření stylů tabulek najdete v části „Práce se styly tabulek“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.
6. Do pole Text nadpisu zadejte nadpis sady listů.
7. Ve skupině Nastavení sloupce definujte informace, které chcete zahrnout do sady listů.

Sloupce pro číslo a název listu již byly definovány, můžete je však odstranit.

Chcete-li...	Pak...
přidat sloupec na seznam listů	klepněte na tlačítko Přidat. Pak klepněte na položku Datový typ a vyberte data, která chcete v seznamu zobrazit. Můžete vybrat předmět, autora, klíčová slova a další položky. Chcete-li změnit text záhlaví položky, klepněte na text záhlaví a zadejte nový text.
odebrat sloupec ze seznamu listů	vyberte sloupec v seznamu a klepněte na tlačítko Odebrat
změnit uspořádání sloupce v seznamu listů	vyberte sloupec v seznamu a klepněte na možnosti Nahoru nebo Dolů. Horní položka v seznamu bude vložena jako sloupec nejvíce vlevo v seznamu listů. Další nejnižší položka bude vložena vedle levého sloupce atd. **POZNÁMKA** Náhled seznamu listů můžete zobrazit v prohlížeči vlevo.

8 Klepněte na kartu Dílčí sady a listy a vyberte listy, které budou zahrnuty, nebo, pokud chcete, aby byl každý list v této dílčí sadě zahrnut do tabulky, vyberte dílčí sadu.

Jestliže je vybrána dílčí sada, budou všechny listy, přidané v budoucnosti do této dílčí sady, také přidány do tabulky seznamu listů.

9 Klepněte na tlačítko OK.

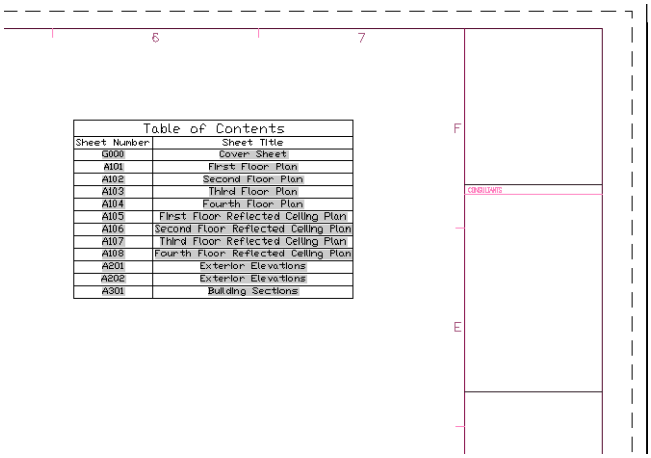
POZNÁMKA Seznam listů je vytvořen z listů obsažených v sadě listů. Provedete-li ruční změny sady listů po jejím vložení do listu, nebudou tyto změny při aktualizaci sady listů přepsány, jak je popsáno v části Aktualizace seznamu listů na straně 496.

10 Zadejte bod vložení seznamu listů do aktuálního listu.

Seznam je umístěn do listu.

Položky nadpisu listu a čísla listu jsou hypertextovými odkazy na soubory, které tyto listy obsahují. Pokud podržíte klávesu CTRL a klepnete na nadpis nebo číslo listu, otevře se asociovaný soubor výkresu.

Tabulka seznamu listů na úvodním listu



Změna vlastností seznamu listů

Tento postup slouží ke změně vlastností seznamu listů.

POZNÁMKA Změna vlastností seznamu listů zahrnuje změnu stylu tabulky, čísla a uspořádání zobrazených sloupců a nadpis seznamu listů. Pokud v seznamu změníte aktuální listy (například pokud přejmenujete, přidáte nebo odstraníte listy), aktualizujte seznam listů podle popisu v části Aktualizace seznamu listů na straně 496.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.
3. Otevřete list se seznamem listů.
4. Vyberte seznam listů ve výkresu, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit nastavení tabulky seznamu listů.
5. Změňte vlastnosti seznamu listů, jak je popsáno v tématu Vložení seznamu listů na straně 492.

Aktualizace seznamu listů

Tento postup slouží k aktualizaci seznamu listů.

Jestliže přidáte, odeberete nebo přejmenujete listy, aktualizujte seznam listů při změně sady listů; například v případě přidání, odebrání nebo přejmenování listů.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.
3. Otevřete list se seznamem listů.
4. Vyberte seznam listů ve výkresu, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Aktualizovat tabulku seznamu listů.

Obnovení sady listů

Toto tlačítko slouží k obnovení sady listů.

Obnovení sady listů zahrnuje otevření všech listů v sadě, jejich aktualizaci jakýmikoli změnami, ke kterým došlo (například změna externích referencí), jejich uložení a zavření. Sady nelze obnovovat, pokud nastane některá z následujících podmínek:

- Je otevřen asociovaný výkres listu.
- Výkres listu nebo jeho složka jsou nastaveny na hodnotu jen ke čtení.
- Byl odstraněn asociovaný výkres listu.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.
3. Vyberte kořenový uzel sady listů, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Znovu uložit všechny listy.

   Nové uložení sady listů může chvíli trvat. Předpokládaná doba trvání je zobrazena na ukazateli postupu. Jestliže byla sada listů uložena, budete upozorněni zprávou. Pokud při ukládání některých listů došlo k potížím, budou tyto listy uvedeny. Můžete také zobrazit detaily v souboru protokolu, který je uložen v kořenovém adresáři složky projektu.

Vytvoření výběru listů

Tento postup slouží k vytvoření výběru listů.

Pokud v sadě listů projektu pravidelně pracujete s konkrétní skupinou listů, můžete vytvořit pojmenované výběry těchto listů. Výběr listů definujete výběrem jeho názvu v Pohled na sadu listů v Navigátoru projektu.

Výběr listu můžete použít jako sadu výběru pro elektronický přenos nebo publikování.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.
3. Podržte klávesu CTRL nebo SHIFT a vyberte listy pro zahrnutí do výběru listů.
4. Po výběru listů klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Uložit výběr listů.
5. Zadejte název výběru listů a klepněte na tlačítko OK.

Aktivace výběru listů

Tento postup slouží k aktivaci výběru listů.

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.
3. Vyberte kořenový uzel sady listů projektu, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Výběry listů.
4. Proveďte výběr z podnabídky Výběry listů.

Odebrání výběru listů

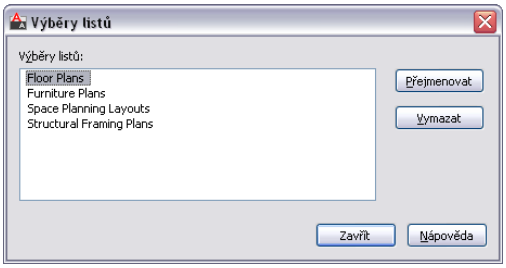
Tento postup slouží k odstranění výběru listů.

POZNÁMKA Odstraněním výběru listů nedojde k odstranění litů zahrnutých v tomto výběru.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Listy a klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.

3 Vyberte kořenový uzel sady listů projektu, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Výběry ➤ Správa.



4 Vyberte výběr listů, který chcete odstranit, a klepněte na tlačítko Odstranit.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Elektronický přenos listů a sad listů

Tento postup slouží k elektronickému přenosu listu, dílčí sady listů nebo sady listů projektu.

Elektronický přenos sady souborů znamená, že zabalíte sadu souborů pro doručení v elektronické podobě. Výkresové soubory v přenosovém balíčku zahrnují všechny související závislé soubory, jako jsou externí reference a soubory s písmy.

Můžete vybrat různé komponenty listů projektu pro elektronický přenos:

- Chcete-li dokončit sadu listů projektu: tímto se zahrnou všechny listy do sady listů projektu.
- Dílčí sada listů: tímto se zahrnou všechny listy z dané dílčí sady listů.
- List: tímto se zahrne list.

Další informace o elektronickém přenosu najdete v části „Zabalení sady souborů pro přenos po Internetu“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

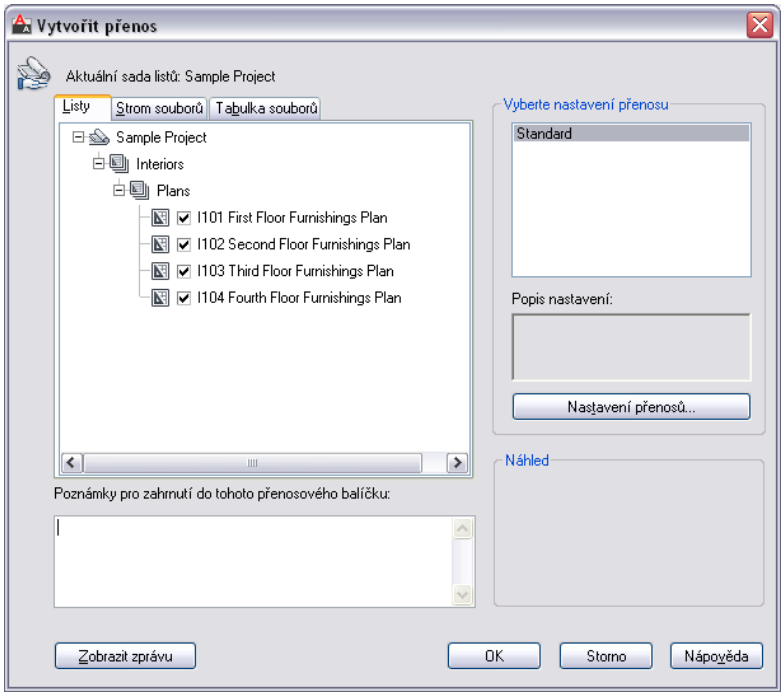
1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Listy klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.

3 Vyberte komponentu, kterou chcete elektronicky přenést:

Chcete-li...	Pak...
přenést úplnou sadu listů projektu	vyberte sadu listů projektu.
přenést dílčí sadu listu	vyberte požadovanou dílčí sadu
přenést list	vyberte požadovaný list.

4 Klepněte na něj pravým tlačítkem myši a pak klepněte na příkaz eTransmit.
Otevře se dialog Vytvořit přenos.



5 Na kartě Strom souborů nebo Tabulka souborů vyberte komponenty, které chcete zahrnout do elektronického balíčku.

Na kartě Strom souborů se zobrazují zahrnuté soubory seřazené podle typu. Na kartě Tabulka souborů se zobrazují všechny soubory v zobrazení seznamu. Seznam lze seřadit podle názvu, cesty, typu, verze, velikosti a data.

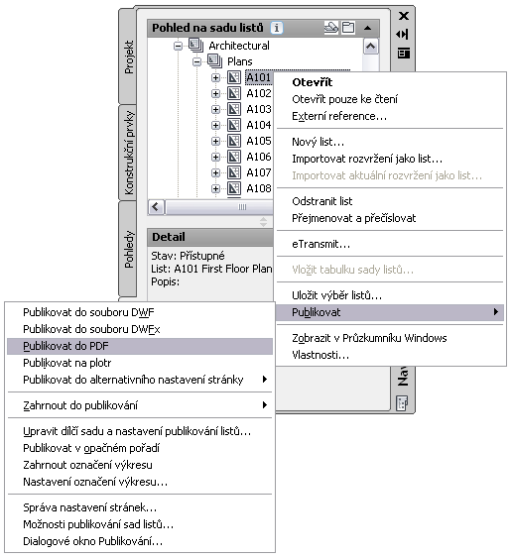
6 Chcete-li zahrnout projektové informace, poklepejte na nastavení v části Vybrat nastavení přenosu a v dialogu Změnit nastavení přenosu vyberte projektové informace v možnostech Zahrnout.

Podrobné informace o balení projektových informacích pro elektronický přenos najdete v části Elektronický přenos projektu na straně 337.

7 Klepnutím na tlačítko OK zahajte elektronický přenos.

Publikování sad listů

V Pohledu sady listů můžete publikovat listy na plotr, do souboru PDF, DWF nebo DWFx. K sadě listů můžete přiřadit označení výkresu, publikovat listy do alternativního nastavení stránky a zadávat nastavení pro publikování ve formátu PDF, DWF a DWFx.



Publikování se provádí z následujících komponent:

- Samostatný list.
- Dílčí sada listů. Další informace o tom, jak vytvářet podmnožiny sady listů, jsou k dispozici v tématu Vytvoření dílčí sady listů na straně 480.

- Výběr listu. Další informace o tom, jak vytvářet podmnožiny sady listů, jsou k dispozici v tématu Vytvoření výběru listů na straně 497.
- Sada listů projektu.

Podrobné informace o vykreslování a publikování uvádějí následující témata v nápovědě aplikace AutoCAD:

- Publikování výkresů
- Publikování, přenos a archivace sad listů
- Přehled nastavení stránky
- Nastavení možností pro vykreslované objekty a dialog razítka vykreslování

Změna listů: Interakce s projektem

Změny provedené v jedné části projektu často ovlivňují také jiné části projektu. Následující informace popisují změny, které můžete v listu provést, a vliv těchto změn na ostatní části stavebního projektu:

POZNÁMKA Protože je list poslední fází projektu, má s projektem méně interakcí než ostatní komponenty. Odstranění listu například nemá vliv na ostatní výkresy, jako jsou pohledy nebo konstrukční prvky.

- Přidání nového listu: list se zpravidla vytváří za účelem vytvoření konkrétního pohledu. Pokud například vytvoříte pohled nazvaný Půdorys prvního podlaží, vytvořte list, který tento pohled obsahuje.
- Změna názvu a dílčí sady listu: list obsahuje reference na jeden nebo více pohledů. Proto je třeba jakoukoli změnu názvu a místa listu aktualizovat v celém projektu. Chcete-li aktualizovat cestu, změňte cestu k projektu, jak je uvedeno v části Změna cest projektu na straně 516.

  VAROVÁNÍ Pokud změníte cestu k projektu, který byl uložen ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010, budou výkresy uloženy v novém formátu souborů. Tyto výkresy nebude dále možné otevírat ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010. Synchronizací projektu s projektovými normami také uložíte výkresy projektu v novém formátu souborů. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 516.

- Podrobné informace o odstraňování pohledů najdete v části Odstranění výkresu pohledu na straně 457.

Vytvoření šablony sady listů

Při vytváření nového projektu je automaticky vytvořena sada listů projektu. Tato sada určuje nastavení, které se vztahuje k listům a sadě listů, jako je nastavení stránky, šablona listu a dílčí sady listů. Sada listů je založena na šabloně sady listů, kterou definujete ve výchozích možnostech projektu, nebo, pokud nový projekt založíte na šabloně projektu, na sadě listů této šablony projektu.

Nejsnazší způsob vytvoření nové šablony sady listů je založit ji na existující sadě listů. Novou šablonu sady listů také můžete založit na existujících výkresových souborech. Díky tomu budete moci přidávat dříve existující rozvržení listů do šablony.

POZNÁMKA Řada nastavení se používá pouze u sad listů odkazovaných ve Správci sady listů aplikace AutoCAD. Většina nastavení pro sadu listů, která se bude používat v projektu aplikace AutoCAD Architecture, pochází z projektu a nikoli z šablony sady listů. Další informace najdete v části Přidávání detailních informací do vlastností projektu na straně 322 a Práce s vlastnostmi projektu na straně 318.

Tato pole v dialogu Vlastnosti sady listů jsou ignorována, pokud použijete šablonu v projektu aplikace AutoCAD Architecture z těchto důvodů:

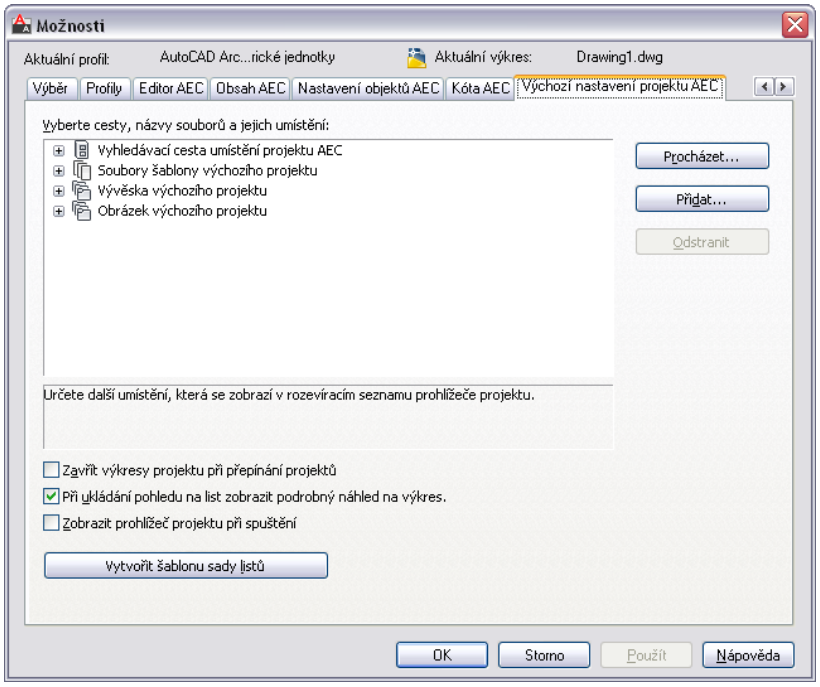
- Soubor dat sady listů: soubor sady listů (DST) je vždy uložen v kořenové složce projektu.
- Pohled modelu: umístění modelových výkresů pohledů není v sadách listů aplikace AutoCAD Architecture sledováno. Jsou automaticky převzata z pohledů projektu.
- Blok popisku pro pohledy: bloky popisku nejsou v projektech aplikace AutoCAD Architecture doporučovány. Místo nich se používají nástroje odkazů. Další informace najdete v části Práce s odkazy na straně 3587.
- Bloky odkazů: bloky odkazů nejsou v projektech aplikace AutoCAD Architecture doporučovány. Místo nich se používají nástroje odkazů. Další informace najdete v části Nástroje odkazů na straně 3590.
- Umístění úložiště projektu: Listy v projektu jsou vždy uloženy ve složce Listy projektu nebo v některé z jejích podsložek.

Vytvoření šablony sady listů

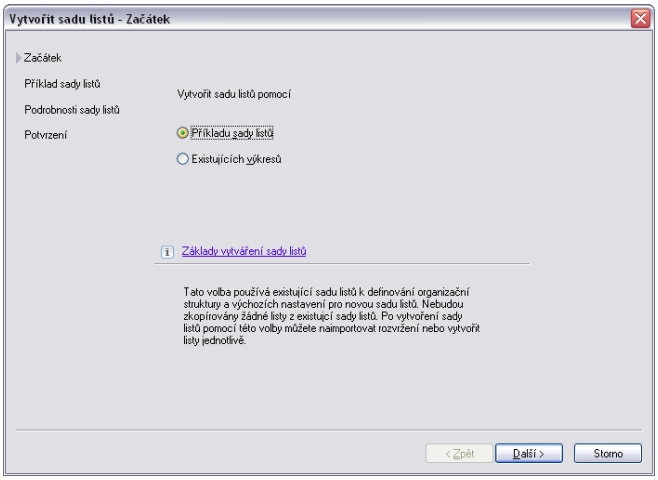
Tento postup slouží k vytvoření šablony sady listů na základě sady listů v existujícím projektu. Pokud přesměrujete kategorie na nejvyšší úrovni v dialogu Vlastnosti projektu v tom projektu, ve kterém se sada listů nachází, je zde provedené nastavení přepsáno. Další informace najdete v části Zadání umístění kategorií na nejvyšší úrovni na straně 383.

1 Klepněte na položku ➤ Možnosti.

2 Klepněte na kartu Výchozí hodnoty AEC a klepněte na možnost Vytvořit šablonu sady listů



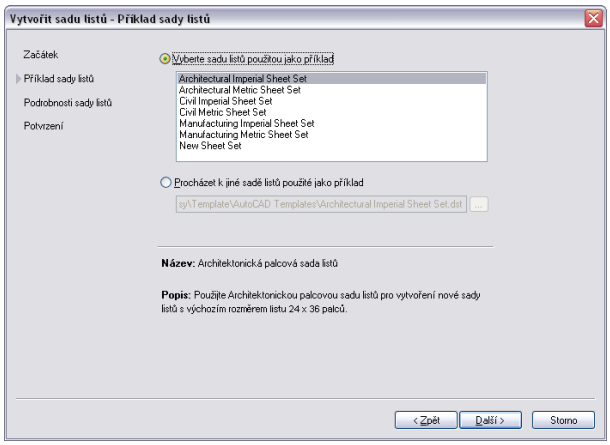
Zobrazí se průvodce sadou listů. Pomůže vám vytvořit novou šablonu sady listů.



3 V dialogu Vytvořit sadu listů – Začít vyberte v části Vytvořit sadu listů pomocí možnost Příklad sady listů a klepněte na tlačítko Další.

4 V dialogu Vytvořit sadu listů – Příklad sady listů vyberte list, který se má použít jako příklad:

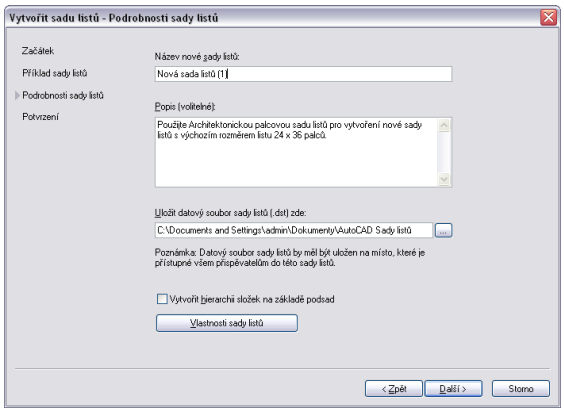
Chcete-li...	**Pak…**
použít příklad sady listů ze seznamu	klepněte na možnost Použít sadu listů použitou jako příklad, vyberte sadu listů ze seznamu a potom klepněte na tlačítko Další.
použít sadu listů, která není uvedena	klepněte na možnost Procházet k jiné sadě listů použité jako příklad a klepněte na položku . V dialogu Procházet sadu listů vyberte soubor sady listů (DST), klepněte na možnost Otevřít a potom klepněte na tlačítko Další.



5 V dialogu Vytvořit sadu listů – Detaily sady listů zadejte název pro novou šablonu sady listů.

6 Zadejte popis nové šablony sady listů.

7 Vyberte umístění složky, do níž chcete uložit novou šablonu sady listů.



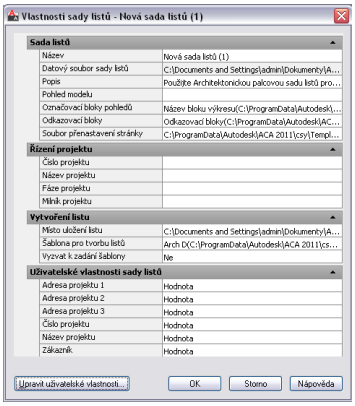
POZNÁMKA Umístění šablony sady listů (soubor DST) nedefinuje umístění sad listů projektu vytvořených z této šablony. Šablona sady listů je vždy uložena v kořenové složce asociovaného projektu.

Jestliže vytváříte šablonu sady listů pro projekt aplikace AutoCAD Architecture, výběr možnosti Vytvořit hierarchii složek na základě podsad nebude mít žádný vliv, protože dílčí sady listů v Prohlížeči výkresů budou k sobě mít automaticky asociovány odpovídající složky. Jestliže vytváříte šablonu sady listů pro sadu listů aplikace AutoCAD, můžete vybrat tuto

možnost. Tím se v sadě listů vytvoří nová dílčí složka pokaždé, když ve Správci sad listů vytvoříte novou dílčí sadu listů.

8 Chcete-li definovat vlastnosti nové šablony sady listů, klepněte na tlačítko Vlastnosti sady listů.

Zobrazí se dialog Vlastnosti listu.



Není nezbytné vyplňovat následující pole, pokud používáte šablonu sady listů pro projekt aplikace AutoCAD Architecture:

Pole	Důvod
Soubor dat sady listů	Soubor DST je vždy uložen v kořenové složce projektu.
Pohled modelu	Umístění modelových výkresů pohledů není v sadách listů aplikace AutoCAD Architecture sledováno. Jsou automaticky převzata z pohledů projektu. V sadě listů aplikace AutoCAD toto pole zobrazuje cesty a názvy složek obsahujících výkresy používané sadou listů.
Blok popisku pro pohledy	Tyto se ukládají v šablonách pohledu.
Bloky odkazu	Ty se ukládají na paletě Nástroje.
Název, Číslo, Fáze, Milník v rámci Řízení projektu	Pokud pracujete v projektu aplikace AutoCAD Architecture, informace o projektu se asociují s projektovým so-

Pole	Důvod
	uborem (APJ) namísto sady listů projektu. Informace o asociování informací s projektem najdete v částech Vytvoření nového projektu na straně 313 a Práce s vlastnostmi projektu na straně 318. **POZNÁMKA** Pokud v dialogu Vlastnosti sad listů v rámci Řízení projektu zadáte název a číslo projektu, které se liší od názvu a čísla projektu zadaných v Vytvoření nového projektu na straně 313, zobrazí se při úpravách projektu chybová zpráva a budete vyzváni ke sjednocení informací. Proto se důrazně doporučuje nechat pole Řízení projektu v šabloně listu projektu prázdná.
Místo pro uložení listu	Listy v projektu jsou vždy uloženy ve složce Listy projektu nebo v některé z jejích podsložek.

9 V dialogu Vlastnosti sady listů v rámci položky Sada listů klepněte na nastavení pro soubor přepsání nastavení stránky za účelem definování přepsání pro projekt.

10 V dialogu Vybrat šablonu vyberte soubor šablony výkresu (DWT) a klepněte na možnost Otevřít.

POZNÁMKA Vyberte šablonu, která obsahuje pojmenovaná rozvržení výkresového prostoru, a ujistěte se, že jejich oblasti vykreslení byly nastaveny na hodnotu Rozvržení. Jinak je nemůžete používat jako hodnoty pro přepsání nastavení stránky.

Pokud se pro projekt aplikace AutoCAD Architecture použije šablona sady listů, nepoužije se žádná z hodnot nastavení v části Sada listů.

11 V části Vytvoření listu se definuje nastavení pro listy vytvořené v rámci sady listů.

12 Chcete-li pro nové listy definovat výchozí rozvržení, klepněte na nastavení šablony pro vytvoření listu.

13 V části Vybrat rozvržení jako šablonu listu klepněte na položku za účelem procházení k souboru výkresu (DWG) nebo souboru šablony (DWT) a klepněte na možnost Otevřít.

14 V dialogu Vybrat výkres vyberte výchozí rozvržení, které se má použít pro vytvoření nových listů, a klepněte na tlačítko OK.

15 Zadejte, zda chcete být vyzváni k zadání šablony listu při každém vytvoření nového listu.

Chcete-li...	Pak…
být vyzváni k zadání šablony listu při každém vytváření nového listu	zvolte hodnotu Ano pro možnost Vyzvat k zadání šablony.
vždy používat zadanou šablonu	zvolte hodnotu Ne pro možnost Vyzvat k zadání šablony.

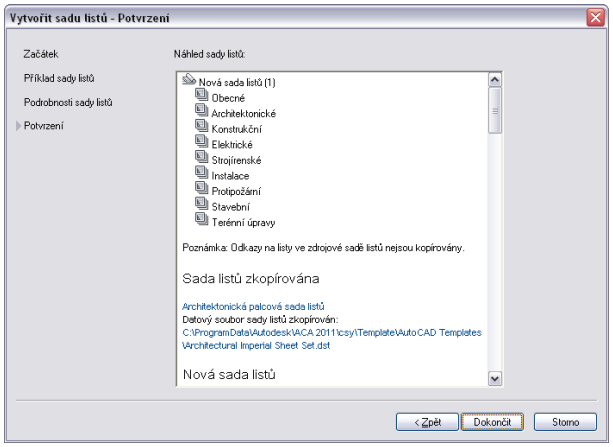
16 Chcete-li přidat, upravit nebo odstranit vlastní vlastnosti, klepněte na tlačítko Vlastní vlastnosti.

Informace o vlastních vlastnostech najdete v části „Zahrnutí informací s listy a sadami listů“ v nápovědě AutoCAD.

POZNÁMKA Při práci na projektu aplikace AutoCAD Architecture se vlastní vlastnosti zpravidla nepoužívají. Ve většině případů používejte detaily projektu v Prohlížeči projektu. Další informace najdete v části Přidávání detailních informací do vlastností projektu na straně 322.

17 Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialog Vlastnosti sady listů. Potom klepněte na tlačítko Další.

Zobrazí se dialog Vytvořit sadu listů – Potvrdit.



18 Ověřte, zda jsou všechna nastavení pro novou sadu listů správná:

Chcete-li...	Pak…
provést změny jednoho nebo více nastavení	klepněte na tlačítko Zpět.
dokončit vytváření šablony sady listů	klepněte na tlačítko Dokončit.

POZNÁMKA Sadu listů projektu můžete upravit v Pohledu na sadu listů v Navigátoru projektu, jak je popsáno v tématu Nastavení vlastností sady listů projektu na straně 476. Upravit šablonu sady listů projektu je možné pomocí nástroje Správce sady listů aplikace AutoCAD, jak je popsáno v tématu „Vytvoření a správa sady listů“ nápovědy aplikace AutoCAD.

Vytvoření šablony z existujících výkresů

Tento postup slouží k vytvoření šablony sady listů, která obsahuje rozvržení z jednoho nebo více existujících výkresů. Dále můžete vybrat možnosti pro určení předpony pro názvy listů a názvy souborů a pro vytváření dílčích sad ve struktuře složky. Pokud přesměrujete kategorie na nejvyšší úrovni v dialogu Vlastnosti projektu v tom projektu, ve kterém se sada listů nachází, je zde provedené nastavení přepsáno. Další informace najdete v části Zadání umístění kategorií na nejvyšší úrovni na straně 383.

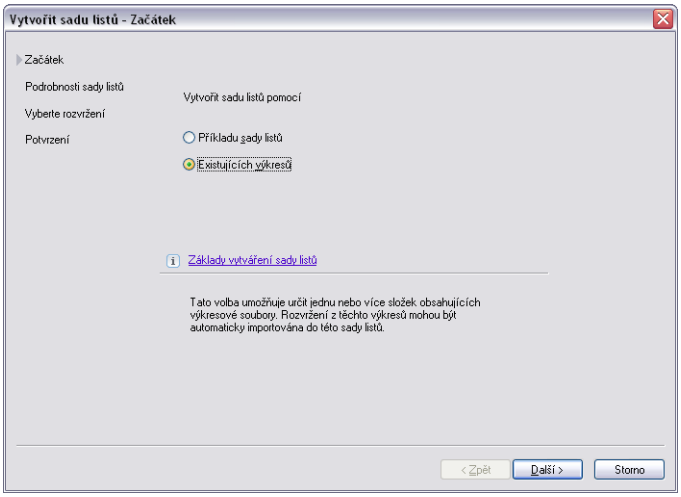
1 Klepněte na položku ➤ Možnosti.

2 Klepněte na kartu Výchozí hodnoty AEC a klepněte na možnost Vytvořit šablonu sady listů

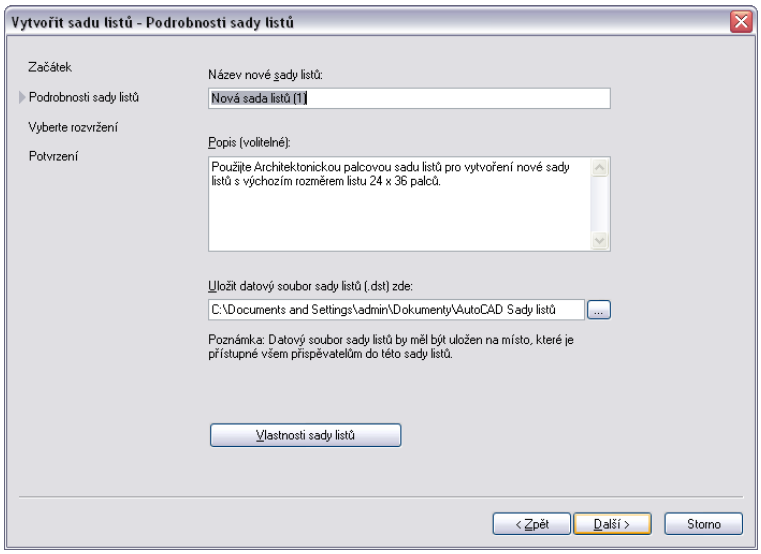
Zobrazí se průvodce sadou listů. Pomůže vám vytvořit novou šablonu sady listů.

3 V části Šablona sady listů klepněte na tlačítko Vytvořit.

Zobrazí se průvodce sadou listů. Pomůže vám vytvořit novou šablonu sady listů.



4 V části Vytvořit sadu listů pomocí zvolte možnost Existující výkresy a potom klepněte na tlačítko Další.



5 V dialogu Vytvořit sadu listů – Detaily sady listů zadejte název pro novou sadu listů.

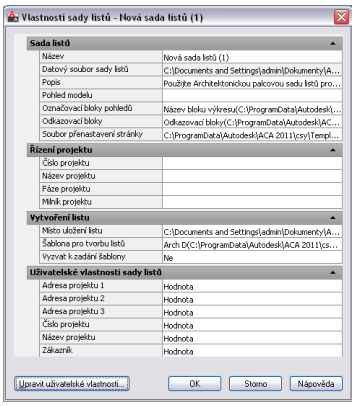
6 Zadejte popis nové sady listů.

7 Vyberte složku, do níž chcete uložit novou šablonu sady listů.

POZNÁMKA Umístění šablony sady listů (soubor DST) nedefinuje umístění sad listů projektu vytvořených z této šablony. Šablona sady listů je vždy uložena v kořenové složce asociovaného projektu.

8 Chcete-li definovat vlastnosti nové šablony sady listů, klepněte na tlačítko Vlastnosti sady listů.

Zobrazí se dialog Vlastnosti listu.



Není nezbytné vyplňovat následující pole, pokud používáte šablonu sady listů pro projekt aplikace AutoCAD Architecture:

Pole	Důvod
Soubor dat sady listů	Soubor DST je vždy uložen v kořenové složce projektu.
Pohled modelu	Umístění modelových výkresů pohledů není v sadách listů aplikace AutoCAD Architecture sledováno. Jsou automaticky převzata z pohledů projektu. V sadě listů aplikace AutoCAD toto pole zobrazuje cesty a názvy složek obsahujících výkresy používané sadou listů.
Blok popisku pro pohledy	Tyto se ukládají v šablonách pohledu.
Bloky odkazu	Ty se ukládají na paletě Nástroje.
Název, Číslo, Fáze, Milník v rámci Řízení projektu	Pokud pracujete v projektu aplikace AutoCAD Architecture, informace o projektu se asociují s projektovým souborem (APJ) namísto sady listů projektu. Informace o asociování informací s projektem najdete v částech Vytvoření nového projektu na straně 313 a Práce s vlastnostmi projektu na straně 318.

Pole	Důvod
	POZNÁMKA Pokud v dialogu Vlastnosti sad listů v rámci Řízení projektu zadáte název a číslo projektu, které se liší od názvu a čísla projektu zadaných v Vytvoření nového projektu na straně 313, zobrazí se při úpravách projektu chybová zpráva a budete vyzváni ke sjednocení informací. Proto se důrazně doporučuje nechat pole Řízení projektu v šabloně listu projektu prázdná.
Místo pro uložení listu	Listy v projektu jsou vždy uloženy ve složce Listy projektu nebo v některé z jejích podsložek.

9 V dialogu Vlastnosti sady listů v rámci položky Sada listů klepněte na nastavení pro soubor přepsání nastavení stránky za účelem definování přepsání pro projekt.

10 V dialogu Vybrat šablonu vyberte soubor šablony výkresu (DWT) a klepněte na možnost Otevřít.

POZNÁMKA Vyberte šablonu, která obsahuje pojmenovaná rozvržení výkresového prostoru, a ujistěte se, že jejich oblasti vykreslení byly nastaveny na hodnotu Rozvržení. Jinak je nemůžete používat jako hodnoty pro přepsání nastavení stránky.

Pokud se pro projekt aplikace AutoCAD Architecture použije šablona sady listů, nepoužije se žádná z hodnot nastavení v části Sada listů.

11 V části Vytvoření listu se definuje nastavení pro listy vytvořené v rámci sady listů.

12 Chcete-li pro nové listy definovat výchozí rozvržení, klepněte na nastavení šablony pro vytvoření listu.

13 V části Vybrat rozvržení jako šablonu listu klepněte na položku za účelem procházení k souboru výkresu (DWG) nebo souboru šablony (DWT) a klepněte na možnost Otevřít.

14 V dialogu Vybrat výkres vyberte výchozí rozvržení, které se má použít pro vytvoření nových listů, a klepněte na tlačítko OK.

15 Vyberte výchozí rozvržení, které chcete použít pro vytváření nových listů. Potom klepněte na tlačítko OK.

16 Zadejte, zda chcete být vyzváni k zadání šablony listu při každém vytvoření nového listu.

Chcete-li...	Pak…
být vyzváni k zadání šablony listu při každém vytváření nového listu	zvolte hodnotu Ano pro možnost Vyzvat k zadání šablony.
vždy používat zadanou šablonu	zvolte hodnotu Ne pro možnost Vyzvat k zadání šablony.

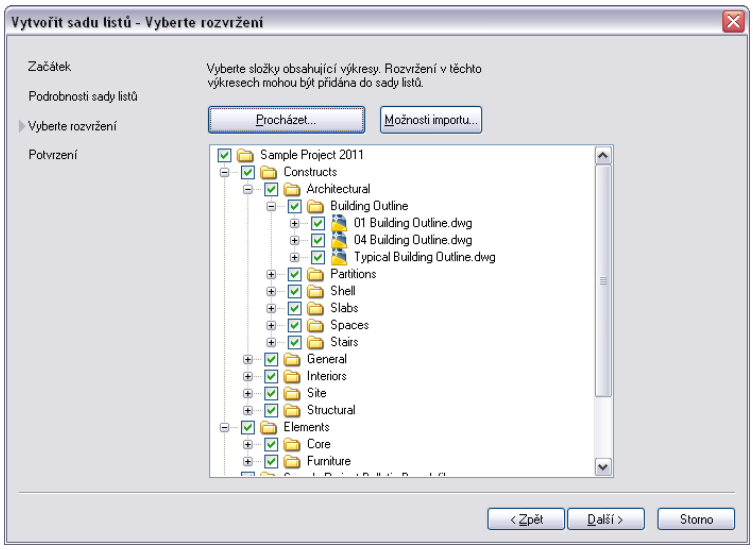
17 Chcete-li přidat, upravit nebo odstranit vlastní vlastnosti, klepněte na tlačítko Vlastní vlastnosti.

Informace o vlastních vlastnostech najdete v části „Zahrnutí informací s listy a sadami listů“ v nápovědě AutoCAD.

POZNÁMKA Při práci na projektu aplikace AutoCAD Architecture se vlastní vlastnosti zpravidla nepoužívají. Ve většině případů používejte detaily projektu v Prohlížeči projektu. Další informace najdete v části Přidávání detailních informací do vlastností projektu na straně 322.

18 Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialog Vlastnosti sady listů. Potom klepněte na tlačítko Další.

Zobrazí se dialog Vytvořit sadu listů – Zvolit rozvržení.



V dialogu Vytvořit sadu listů – Zvolit rozvržení můžete vybírat rozvržení z existujících výkresů a přidávat je k šabloně sady listů jako listy. To je například možné udělat pro převedení převzatých listů na listy projektu

19 Chcete-li vybrat jednu nebo více výkresů, z nichž budete kopírovat rozvržení do šablony sady listů, klepněte na tlačítko Procházet.

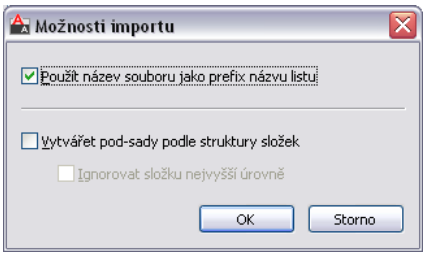
20 V dialogu Vyhledat složku vyberte složku s výkresy a klepněte na tlačítko OK.

21 Rozbalte složku a název výkresu a vyberte rozvržení, které bude zahrnuto v šabloně sady listů.

22 Chcete-li výkres nebo složku odebrat, vyberte je, klepněte na ně pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Odebrat.

23 Tento krok opakujte v případě potřeby také pro výkresy v jiných složkách.

24 Chcete-li názvy listů opatřit předponou s názvem souboru nebo vytvořit dílčí sady pro sady listů na základě struktury složky, klepněte na možnost Importovat možnosti, zvolte možnosti a klepněte na tlačítko OK.



25 Klepněte na tlačítko Další.

26 Ověřte, zda jsou všechna nastavení pro novou sadu listů správná:

Chcete-li...	Pak…
provést změny jednoho nebo více nastavení	klepněte na tlačítko Zpět.
dokončit vytváření šablony sady listů	klepněte na tlačítko Dokončit.

POZNÁMKA Šablonu sady listů projektu můžete upravit v průzkumníku sady listů Navigátoru projektu, jak je popsáno v tématu Nastavení vlastností sady listů projektu na straně 476. Upravit sadu listů projektu je možné pomocí nástroje Správce sady listů aplikace AutoCAD, jak je popsáno v tématu „Vytvoření a správa sady listů“ nápovědy aplikace AutoCAD.

Změna cest projektu

Tento postup slouží k aktualizaci cest externích referencí v projektu po provedení změn názvů nebo umístění prvků, konstrukčních prvků, nebo pohledů. Pokud například přesunete soubor projektu do jiné kategorie nebo jej přejmenujete, je třeba aktualizovat soubor, který odkazuje do změněného výkresu tak, aby odrážel tuto změnu v Navigátoru projektu.

VAROVÁNÍ Pokud změníte cestu k projektu, který byl uložen ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010, budou výkresy uloženy v novém formátu souborů. Tyto výkresy nebude dále možné otevírat ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010. Synchronizací projektu s projektovými normami také uložíte výkresy projektu v novém formátu souborů.

Změna cest je nezbytná poté, co v projektu provedete některé z následujících změn:

- Přesunutí projektu do jiného umístění

- Přesunutí souboru projektu do jiné kategorie
- Přejmenování souboru projektu
- Přesunutí podkategorie z jedné kategorie do jiné

Kromě aktualizace souborů projektu bude změna cesty aktualizovat také cesty k následujícím souborům.

- Cesty k podpůrným souborům, složkám a šablonám uloženým v nastavení projektu, jako jsou šablony výkresů, kořenová cesta k obsahu nástrojů nebo výkresové normy projektu.
- Cesty k souborům s referencemi ve výkresech projektu
- Cesty pro výkazy s referencemi na externí výkresy v rámci výkresů projektu

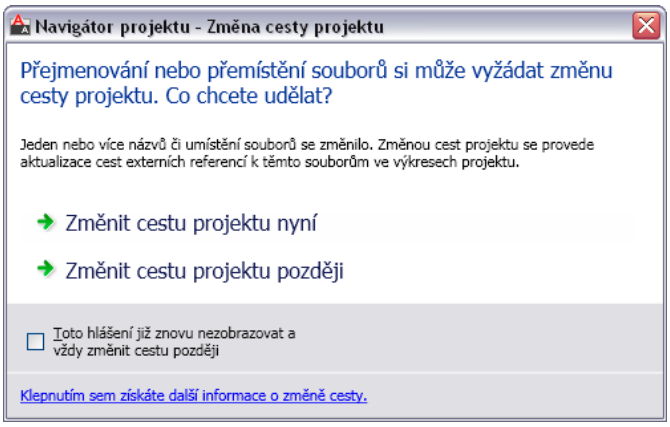
Jakmile projekt uložíte do složky zip a odešlete ji jinému uživateli, který projekt rozbalí do jiného umístění v jiném počítači, bude projekt aktualizován v jeho novém umístění, jakmile je v novém počítači poprvé nastaven jako aktuální. Pokud je například projekt umístěn ve složce C:\Project1\ a uživatel, kterému jej odesíláte, jej rozbalí do složky D:\Project1, jsou informace o cestě aktualizovány v momentě, kdy nový uživatel nastaví projekt jako aktuální v jeho aplikaci AutoCAD Architecture. Takto se však provede aktualizace pouze v případě, že byly všechny cesty k projektu při sbalení do složky ZIP správné a aktuální. Pokud jste například projekt přesunuli z jiného umístění ve vašem počítači před sbalením do složky ZIP a nezměnili jste předtím jeho cestu, nebude změna cesty v počítači nového uživatele fungovat správně. Před sbalením a odesláním souboru ve formátu ZIP se musíte ujistit, že všechny cesty externích referencí projektu byly správné.

Změnit cesty můžete pro:

- Jeden soubor projektu
- Všechny soubory v kategorii
- Všechny soubory v projektu

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Změňte název nebo umístění souboru projektu nebo složky projektu v Prohlížeči výkresů.

   Otevře se dialog Navigátor projektu – Změna cest projektu.



3 Zadejte, kdy chcete provést změnu cest:

Chcete-li...	Pak...
aktualizovat všechny projektové soubory nyní	klepněte na možnost Změnit cesty projektu nyní.
aktualizovat všechny projektové soubory později	klepněte na možnost Změnit cesty projektu později. Jestliže zavřete projekt před změnou cest, soubory výkresů zůstanou ve frontě na aktualizaci a budou zobrazeny v dialogu Fronta změny cest projektu při jeho příštím otevření. Fronta změny cest je sdílena všemi uživateli, kteří pracují na projektu, a ukládá se pro každou relaci.

4 Případně klepněte na položku za účelem aktualizace všech souborů kdykoliv.

Obnovení Navigátoru projektu

Tento postup slouží k obnovení pohledu projektu na paletě v Navigátoru projektu.

Pokud na jednom projektu pracuje více lidí současně, může nastat situace, že pohled Prohlížeč výkresů jedné osoby v Navigátoru projektu přestane být synchronizován se změnami ostatních.

Pokud například jeden uživatel přidá/přemístí/odebere konstrukční prvky projektu. Současně druhý uživatel vkládá poznámky na listy. Druhý uživatel automaticky není informován, že první uživatel odebral některé konstrukční prvky z projektu. Jestliže se druhý uživatel pokusí otevřít odebraný konstrukční prvek z Navigátoru projektu ve svém počítači, zobrazí se chybová zpráva.

Aby k této situaci nedocházelo, proveďte obnovu Navigátoru projektu klepnutím na položku (Obnovit projekt), aby všechny položky po aktualizaci odrážely aktuální stav projektu.

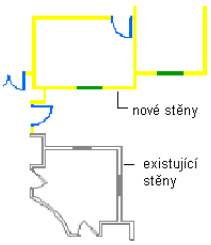
1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu, pro kterou chcete obnovit strom souboru.
3. Klepněte na možnost .

POZNÁMKA Pokud na projektu pracuje více lidí najednou, doporučuje se toto dělat v rámci relace projektu často.

Zobrazení objektu v externích referencích

Pokud odkazujete výkres projektu do jiného výkresu projektu – konstrukční prvek do pohledu nebo pohled do listu – odkazovaný výkres použije nastavení zobrazení z hostitelského výkresu (výkres, do kterého se odkazuje).

V některých případech je však vhodné změnit zobrazení externí reference pro konkrétní pohled. Může být například vhodné zobrazit konstrukční prvek nové stěny s normální konfigurací zobrazení a konstrukční prvek existující stěny v podobě světle šedého obrázku v pozadí, jak se zobrazí v jiné konfiguraci zobrazení.

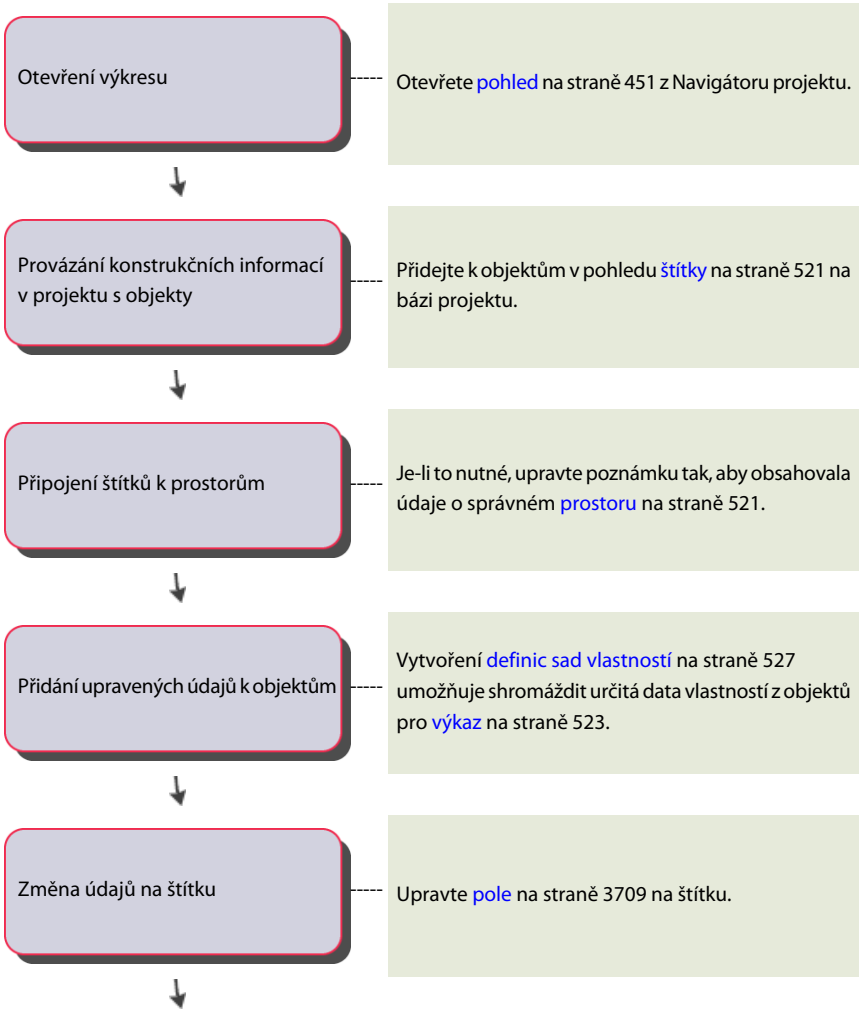


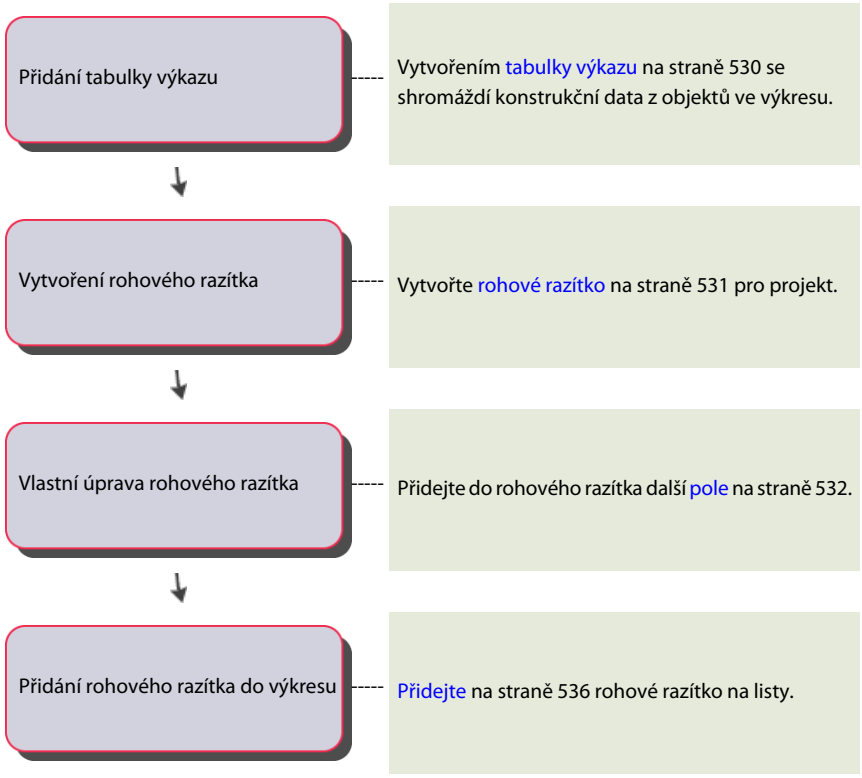
Za tím účelem můžete v konstrukčním prvku definovat konfiguraci zobrazení nazvanou Existující stěny a přidat k ní světle šedou barvu. Pokud vytváříte referenci na konstrukční prvek do pohledu během první fáze projektu, použijte běžnou konfiguraci zobrazení pro nové stěny. Pokud na tento konstrukční prvek později vytvoříte referenci do pohledu,

můžete přiřadit konfiguraci zobrazení Existující stěny. Další informace najdete v části Určení konfigurace zobrazení, které se používá k překrytí externí reference na straně 823.

Postup při vkládání poznámek do projektu

Nejvhodnějším místem pro vkládání poznámek je výkres pohledu.





Vytváření mezer

Než začnete vytvářet poznámky pro stavební objekty, můžete z projektu vytvořit prostory a informace o vlastnostech prostorů. Vlastnosti prostorů a výkazu prostorů poskytují informace o místnostech budovy, jako je počet místností, povrchy místností nebo fyzické informace, jako jsou čisté a hrubé plochy, obvody a modifikátory výpočtů. Prostory můžete snadno vytvořit ze stěn a jiných stavebních objektů. Další informace najdete v částech Generování asociativních prostorů na straně 2869, Převod objektů, profilů a křivek na neasociativní prostory na straně 2915 a Základní výkazy na straně 3646.

Vkládání štítků do projektu

Tento postup slouží k přidání štítků k objektům ve výkresu projektu.

Jedním z nejčastějších využití poznámek v projektu je označení jednotlivých objektů štítky. Doporučuje se, aby objekty byly opatřovány štítky ve výkresech pohledu. Můžete vytvořit

projektově specifické štítky, které budou zobrazovat informace o projektu, nebo používat výchozí štítky výkazů založené na projektu, které se nacházejí na paletách nástrojů Dokument. Rozdíl mezi standardním štítkem výkazu a štítkem výkazu založeným na projektu spočívá v tom, že štítek výkazu založený na projektu rozpozná podlaží v projektu, na kterém je objekt umístěn. Chcete-li zaznamenat tuto dodatečnou informaci, použijte štítek výkazu založený na projektu. Další informace najdete v části Přidání značek pomocí nástrojů značek výkazů na straně 3655.

Další informace najdete v částech Vlastnosti výkazu projektu na straně 526, Vytvoření definice sady vlastností s definicemi vlastností projektu na straně 527 a Postup při vytváření rohových razítek na straně 531.

1. Otevřete výkres pohledu, do kterého chcete přidat štítky.
2. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje štítek, který chcete použít, a vyberte nástroj.

   Předem definované nástroje štítků projektu jsou umístěny v katalogu dokumentace v Prohlížeči obsahu. Tyto nástroje můžete přidat do libovolné palety nástrojů.
3. Vyberte objekt, ke kterému má být připojen štítek.

   POZNÁMKA Můžete vybrat objekt v rámci externí reference.
4. Zadejte umístění štítku.
5. Jste-li požádáni, zadejte data sady vlastností pro objekt v dialogu Upravit data sady vlastností a klepněte na tlačítko OK.

   Informace, jak zabránit tabulce, aby se zobrazovala při každém přidání štítku, najdete v části Vypnutí tabulky Upravit data sady vlastností na straně 3656.

   Pokud data sady vlastností dosud nejsou připojena k objektu, můžete připojit příslušnou sadu vlastností z aktuálního výkresu nebo ze souboru Schedule Tables.dwg umístěného ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\<Imperial nebo Metric>*. Další informace o sadách vlastností naleznete v části Definice sady vlastností na straně 3721.
6. Zadejte hodnotu m, stiskněte klávesu ENTER a vyberte několik objektů, které chcete opatřit štítkem.
7. Můžete také stisknout klávesu ENTER a přidat štítky výkazů po jednom.

Data sady vlastností a tabulky výkazů v projektech

Výkazy jsou tabulky, které uvádějí konkrétní informace o vybraných objektech v modelu budovy Můžete vytvářet jiné typy výkazů připojením dat sady vlastností k objektům a stylům objektů a následným extrahováním a zobrazením dat v tabulce výkazu.

Podrobné informace o sadách vlastností a tabulkách výkazu najdete v části Výkazy a témata zobrazení na straně 3639.

Jednotlivé instance jednotlivých externích referencí můžete vykazovat samostatně. Používáte-li například prvek, který obsahuje typické dveře, můžete na tento prvek dveří v konstruktu vytvořit referenci pětkrát. Pokud vytvoříte v konstrukčním prvku půdorys dveří, bude nezávisle na tom vytvořeno všech pět instancí prvku dveří a mohou mít jednoznačná data.

Při práci v prostředí projektu se obvykle připojují data vlastností k objektům přímo ve výkresu. Pokud používáte funkci Správa výkresu, pracujete extenzívně s externími referencemi a často dáváte objektům v externích referencích štítky.

- **Připojit data sady vlastností k externím referencím:** Můžete například vytvořit referenci konstrukčního prvku do pohledu a připojovat sady vlastností v pohledu k objektům z konstrukčního prvku s referencí. Připojení sad vlastností k externím referencím funguje pro všechny vnořené úrovně, doporučuje se však připojovat data ve výkresu pohledu.
- **Připojit různé sady vlastností k jednotlivým instancím externí reference v hostitelském výkresu:** Na jedny dveře můžete vytvořit několik referencí do stejného hostitelského výkresu a připojit různé sady vlastností k jednotlivým instancím dveří. Tímto způsobem můžete vytvářet reference na stejný typický prvek v budově několikrát a vytvořit tak výkaz pro každý z nich odlišně.
- **Přístup k sadám vlastností ze zdrojového výkresu prvku nebo konstrukčního prvku a k sadám vlastností z pohledů nebo listů:** můžete vytvořit sadu vlastností s vlastnostmi ve výkresu prvku a jinou sadu vlastností na listu a pro obě vytvořit výkaz na listu.

Příklad: Očíslování dveří v projektu

Následující příklad uvádí, jak můžete definovat data vlastností, která kombinují vlastnosti objektu s vlastnostmi projektu. V příkladu jsou využity informace o prostoru, aby bylo

vidět, jak lze použít definice vlastnosti projektu a vzorce. Následující diagram znázorňuje, jak lze odvodit číslo prostoru na základě jiných informací o prostoru a v projektu.

Hodnota	Definice sady vlastností	Definice vlastnosti	Popis
2	Prostor	Číslo hladiny	Definice vlastnosti projektu, získání ID hladiny pro objekt v aktuálním projektu
01	Prostor	Základní číslo	Ruční definice vlastnosti automatických přírůstků
201	Prostor	Číslo místnosti	Definice vlastnosti vzorce se vzorcem [Číslo hladiny][Základní číslo]

Tvorba sad vlastností a tabulek výkazu v projektu

Při práci s daty sad vlastností a výkazy postupujte takto:

1. Vytvořte definice sady vlastností a styly tabulky výkazu, které obsahují nezbytné projektové informace.

   Další informace najdete v částech Vlastnosti výkazu projektu na straně 526 a Vytvoření definice sady vlastností s definicemi vlastností projektu na straně 527.

   Můžete vytvářet definice sad vlastností a styly tabulek výkazu v jiných umístěních prostředí projektu:

   - V aplikaci AutoCAD Architecture jde o soubor Tabulky výkazu.dwg.
   - Ve vlastním uživatelsky definovaném výkresu sady vlastnosti
   - V šabloně výkresu
   - Ve výkresu

   POZNÁMKA Chcete-li připojit definici sady vlastností k externí referenci, importujte ji do výkresu objektu. To se provede automaticky při přetažení štítku z nástroje DesignCenter do výkresu.

   POZNÁMKA Výkres, který obsahuje definice sady vlastností, nemusí být součástí vašeho projektu. Definici sady vlastností můžete importovat a používat z každého výkresu, ke kterému máte přístup.

K dispozici je řada pokynů, které vám mohou pomoci při rozhodování, do které sady vlastností se mají definice vlastností vložit:

- Definice vlastností nezadávané ručně – tj. Automatická definice, Vzorec, Klasifikace, Materiál a Definice vlastností projektu – mohou být v řadě případů definovány jako součást definice sady vlastností, která se používá u stylů. Pokud se má definice sady vlastností použít u objektů, které nemají styly, nezáleží na tom, kde je definována.
- Mnoho definic vlastností s daty, která se nemění v jednotlivých instancích stylu, lze definovat jako definice sady vlastností, které se použijí u stylů.
- Ruční definice vlastností s daty, která se nemění v jednotlivých instancích stylu, lze definovat jako definice sady vlastností, které se použijí u objektů.

2 Připojte definici sady vlastností k objektu nebo stylu v projektovém výkresu.

Sadu vlastností můžete připojit k objektu v různých fázích projektu. Můžete připojit data sady vlastností k externí referenci a také přepsat existující sady vlastností z externí reference v hostitelském výkresu. Můžete například připojit definici sady vlastností ke dveřím v prvku a poté tuto sadu vlastností přepsat rozšířenou sadou při vytváření reference na tyto dveře do konstrukčního prvku. Můžete také vytvořit prvek bez sad vlastností, vytvořit na něj referenci v konstrukčním prvku a pohledu a připojit zde sadu vlastností.

POZNÁMKA Přepis definicí sad vlastností pracuje pouze u těchto sad vlastností připojených k objektům. Sady vlastností připojené ke stylům nelze přepsat, pokud na ně existuje reference do jiného výkresu.

Další informace najdete v částech Připojení sady dat vlastností k objektům na straně 3709 a Připojení sad vlastností k objektům z externích referencí na straně 528.

Následující rady vám pomohou vybrat správné umístění pro připojení sad vlastností k objektům v projektu.

- Definice sady vlastností, které jsou přiřazeny ke stylům, musí být připojeny ke stylům ve výkresu obsahujícím styl.
- Definice sady vlastností, které jsou přiřazeny k objektům a které obsahují data, jež se nemění pro každou instanci objektu, na kterou existuje externí reference, by měly být připojeny k vlastnímu objektu ve výkresu s externí referencí.
- Definice sady vlastností, které jsou přiřazeny k objektům a které obsahují data, jež se mění pro každou instanci objektu, na kterou existuje externí reference, by měly být přepsány na externí referenci, a to obvykle na úrovni konstrukčního prvku projektu.

Tyto rady slouží pouze jako doporučení. Umístění dat vlastností závisí také na procesech a pracovních postupech, které jste určili v pracovním prostředí.

3 Otevřete projektový výkres, do kterého chcete umístit tabulku výkazu.

4 V případě potřeby připojte sady vlastností k objektům, aby byly vykazovány z externích referencí, nebo přepište sady vlastností pro tyto objekty v externích referencích, které je obsahují.

Další informace najdete v části Připojení sad vlastností k objektům z externích referencí na straně 528.

5 Vytvořte ve výkresu tabulky výkazu.

Další informace najdete v části Vytvoření tabulky výkazu v projektu na straně 530.

Vlastnosti výkazu projektu

Definice vlastností projektu lze určit v definici sady vlastností, takže objekt má přístup k informacím o projektu, ve kterém je aktuálně umístěn.

Tyto vlastnosti projektu jsou k dispozici:

Vlastnost	Popis
Název	Název projektu
Popis	Popis projektu
Číslo	Číslo projektu
Umístění	Umístění souboru projektu na pevném disku nebo na síťové mechanice
Počet podlaží	Celkový počet podlaží v projektu
ID hladiny	ID hladiny, na které objekt leží
Zvýšení hladiny	Zvýšení hladiny, na které objekt leží
Výška hladiny	Výška hladiny, na které objekt leží
Počet dělení	Celkový počet dělení v projektu
ID dělení	ID dělení, na kterém objekt leží

Vlastnost	Popis
Název listu	Název listu výkresu, který obsahuje objekt
Popis listu	Popis listu výkresu, který obsahuje objekt
Detaily projektu: Projektová data, Navrhovaná zlepšení, Právní popis staveniště, Údaje o majiteli, Informační zdroje staveniště, Veřejné služby, Finanční data a Metoda zpracování	Vlastnosti všech detailů projektu vytvořené v části Přidávání detailních informací do vlastností projektu na straně 322.

Všeobecné informace o vytváření definic sad vlastností najdete v tématu Vytvoření definice sady vlastností na straně 3738.

Vytvoření definice sady vlastností s definicemi vlastností projektu

Tento postup slouží k vytvoření definice sady vlastností s definicemi vlastností projektu.

Seznam dostupných vlastností projektu najdete v části Vlastnosti výkazu projektu na straně 526.

Všeobecné informace o vytváření definic sad vlastností najdete v tématu Vytvoření definice sady vlastností na straně 3738.

POZNÁMKA Definice sady vlastností může obsahovat různé typy definic vlastností, jako jsou automatické vlastnosti, vlastnosti projektu, vzorce a klasifikace.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte objekty dokumentace a klepněte na možnost Definice sady vlastností.
3. Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Nový.
4. Zadejte název nové definice sady vlastností a stiskněte klávesu *ENTER*.
5. Klepněte na kartu Použít na a určete, zda má být definice sady vlastností použita u objektů nebo stylů objektů.
6. Vyberte entity nebo styly, u kterých se má definice sady vlastností použít.

   Informace o projektu se zpravidla připojují k objektům, jako jsou prostory, stěny, dveře, okna a obvodové zdi.
7. Klepněte na kartu Definice.

8 Klepněte na možnost .

Obecné vlastnosti projektu jsou uvedeny. Pokud jste vytvořili detaily projektu, jak je uvedeno v části Vlastnosti výkazu projektu na straně 526, jsou také uvedeny a lze je vybírat pro definici sady vlastností.

9 Vyberte vlastnost projektu.

10 Zadejte název a klepněte na tlačítko OK.

11 Opakujte kroky 8 – 10 pro každou vlastnost projektu, kterou chcete přidat do definice sady vlastností.

12 V případě potřeby přidejte do definice další vlastnosti.

13 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Připojení sad vlastností k objektům z externích referencí

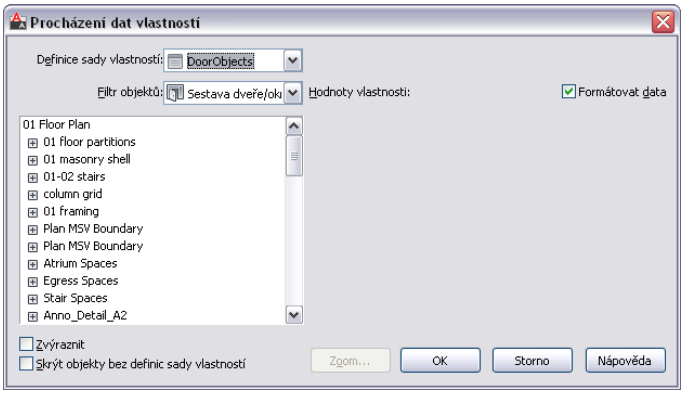
Tento postup slouží k připojení sad vlastností k objektům v externích referencích.

Toto téma popisuje následující postupy:

- Připojení sad vlastností k objektům z externích referencí.
- Připojení jiných sad vlastností k jiným instancím stejné externí reference. Můžete například vytvořit referenci na stejné půdorysy podlaží do více hladin a vykazovat každou hladinu jiným způsobem.

1 Vytvořte referenci na výkres projektu, jako je prvek nebo konstrukční prvek, do jiného projektového výkresu, jako je pohled nebo list vykreslení.

2 Otevřete paletu nástrojů Výkazy a vyberte možnost Procházení dat vlastností.



3 Ve skupině Definice sady vlastností vyberte definici sady vlastností z hostitelského výkresu, se kterým chcete pracovat.

4 Rozbalte požadovanou externí referenci ve stromu a vyhledejte požadovaný objekt.

5 Připojte data sady vlastností k objektům:

Chcete-li…	Pak...
připojit sadu vlastností z hostitelského výkresu k objektu v externí referenci	Pokud nebyla k objektu připojena žádná definice sady vlastností se stejným názvem, bude řada zaškrtávacích políček vedle ní prázdná. Vyberte políčko k zaškrtnutí. Sada vlastností je připojena přímo k objektu. Zobrazuje se vpravo a lze ji upravit.
přepsat sadu vlastností z externí reference sadou vlastností z hostitelského výkresu	Pokud byla na nižší hladině k externí referenci připojena sada vlastností se stejným názvem, zobrazí se na příslušné hladině políčko jen ke čtení. Zaškrtněte políčko na hladině vedle objektu. Sada vlastností je připojena k externí referenci na vybrané hladině jako přepsání objektu. Pokud v externí referenci existuje definice sady vlastností se stejným názvem jako je reference vybraná výše, použije ji. Jinak je definice sady vlastností v hostitelském výkresu zkopírována do externí reference. Sada vlastností se zobrazuje vpravo a lze ji upravit.
připojit jiné sady vlastností k jiným instancím externí reference	Rozbalte požadovanou instanci externí reference ve stromu. Zaškrtněte políčko vedle instance objektu. Chcete-li přiřadit k jiné instanci odlišnou sadu vlastností, vyberte jinou definici sady vlastností, rozbalte odlišnou instanci externí reference a připojte k ní sadu vlastností.
odebrat sadu vlastností z hostitelského výkresu pro externí referenci	zrušte zaškrtnutí políčka na příslušné úrovni vedle požadovaného objektu.

6 V případě potřeby snižte počet objektů zobrazených ve stromu:

Chcete-li…	Pak...
zobrazit ve stromu pouze jeden typ objektu	vyberte příslušný objekt v části Filtr objektů.
zobrazit pouze objekty, které již mají na některé hladině připojenu vybranou sadu vlastností	zrušte zaškrtnutí políčka Skrýt objekty bez definic sady vlastností.

7 Pokud si nejste jistí, zda jste z externí reference vybrali správný objekt, označte klepnutím na možnost Zvýraznit ve výkresové ploše.

8 K zobrazení správného objektu ve výkresové ploše zvolte možnost Zoom.

9 V případě potřeby upravte data sady vlastností vpravo.

10 K zobrazení vlastností se správným stylem formátu data z definice sady vlastností vyberte možnost Formátovat data.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření tabulky výkazu v projektu

Tento postup slouží k vytvoření tabulky výkazu, která obsahuje data vlastností z externího výkresu, jako je například výkres projektu.

Tabulky výkazu mohou obsahovat informace z externích referencí a referencí bloku, které musí zpravidla existovat ve stejném výkresu jako tabulka výkazu. Tabulky výkazu nyní volitelně určují externí výkres, který je vykazován, jako by se jednalo o externí referenci ve stejném výkresu jako tabulka. Výhodou je, že není třeba vytvářet obrázek externího výkresu, aby se vyplnila data v tabulce.

Obecné informace o přidávání tabulek výkazu najdete v části Výkazy na straně 3639.

TIP Aby se zajistilo zobrazení palety Vlastnosti před výběrem nástroje, klepněte pravým tlačítkem myši do výkresového prostoru a klepněte na příkaz Vlastnosti.

1 Otevřete list, který má obsahovat tabulku výkazu.

2 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj Tabulka výkazu.

V případě potřeby přejděte k nástroji, který chcete použít.

3 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Obecné.

4 Vyberte styl.

5 Místo výběru objektů ve výkresu stiskněte klávesu *ENTER*.

6 Zadejte bod vložení tabulky výkazu.

7 Zadejte velikost tabulky výkazu.

Do výkresu se vloží tabulka výkazu bez řádků.

8 Vyberte prázdnou tabulku, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vlastnosti.

9 Na paletě Vlastnosti rozbalte oblast Rozšířené a potom oblast Externí zdroj.

10 U možnosti Zařadit do výkazu externí výkres klepněte na tlačítko Ano.

Zobrazí se nastavení externího výkazu se seznamem, který obsahuje všechny výkresy v adresáři Pohledy aktuálního projektu. Každý výkres by měl odpovídat pohledu definovanému v projektu. Jestliže není žádný projekt aktivní, seznam bude obsahovat všechny výkresy z posledního procházeného prohlížeče.

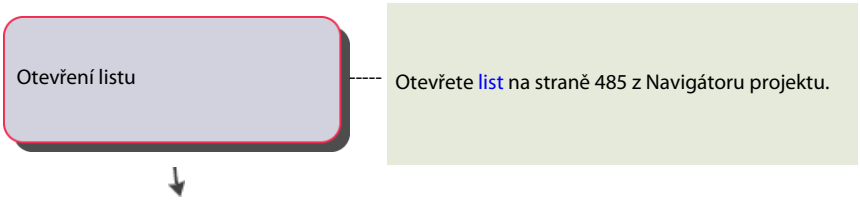
11 Vyberte pohled, který chcete zahrnout do výkazu.

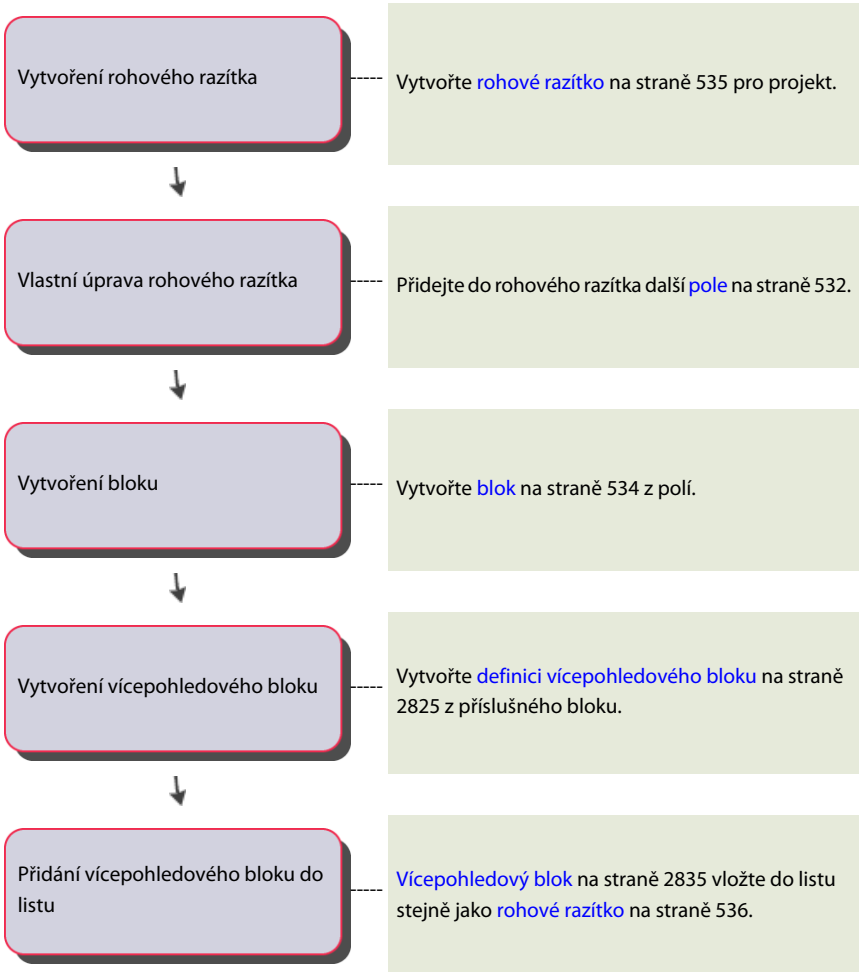
POZNÁMKA Nastavení pro Název externího výkresu se zobrazí pouze v případě, že jste pro položku Zařadit do výkazu externí výkres vybrali možnost Ano.

Pokud se požadovaný externí výkres pohledu v seznamu nezobrazuje, klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte jej.

Postup při vytváření rohových razítek

Je možné vytvářet bloky nadpisů, které zobrazují informace specifické pro sadu listů projektu. Pokud dojde ke změně těchto informací, jsou aktualizovány v bloku nadpisů. Rohové razítko může být vícepohledový blok nebo blok s poli, která obsahují informace o projektu z atributů projektu.



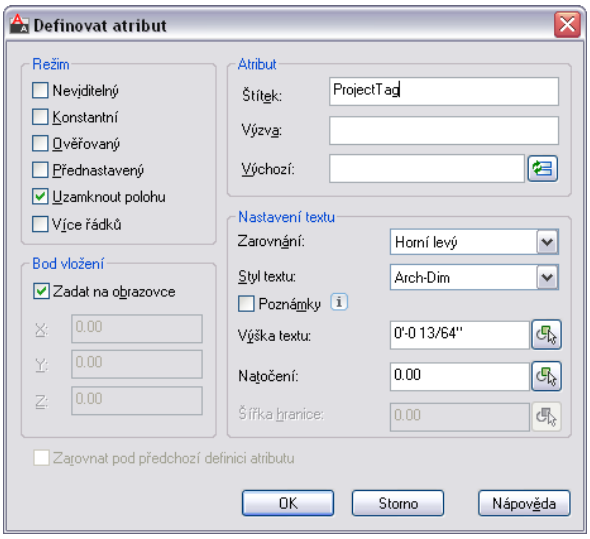


Rohové razítko se zpravidla objevuje v šabloně listu nebo výkresu listu. Je-li v šabloně listu, můžete jej použít pro všechny výkresy listu založené na této šabloně.

Přidání atributů projektu

Tento postup slouží k přidání atributů projektu pro blok nadpisů do výkresu.

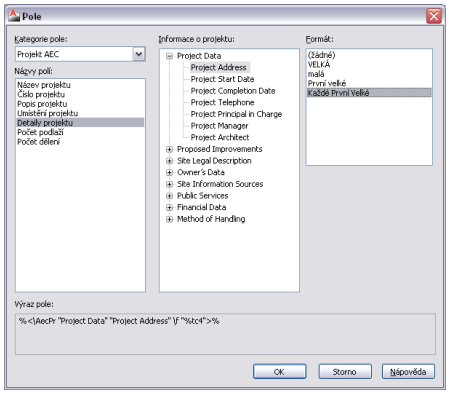
1 Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Atributy ➤ Definovat atributy .



2 V dialogu Definice atributu zadejte název pro Štítek.

3 Klepněte na položku pro možnost Výchozí.

Zobrazí se dialog Pole.



4 V dialogu Pole vyberte kategorii pole, která se má zobrazovat v rohovém razítku.

Pokud například chcete zobrazit detaily projektu, vyberte položku Projekt AEC pro kategorii Pole a poté Detaily projektu pro Název pole.

5 Vyberte formát textu pro možnost Formát a klepněte na tlačítko OK.

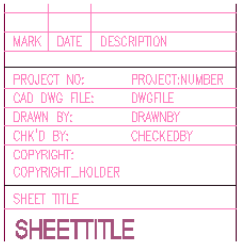
6 Klepnutím na tlačítko OK přidejte atribut.

   Další informace najdete v části Přidat data do bloků (atributy bloků) v nápovědě aplikace AutoCAD.

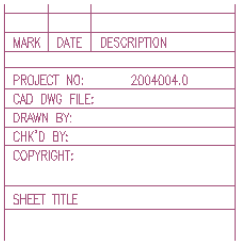
7 Opakujte kroky 1 – 5 a přidejte další atributy do rohového razítka projektu.

8 Dokončete blok atributů pomocí řádků a hranic.

Výsledkem je počet atributů a grafických prvků ve výkresu. Blok atributů může vypadat takto:



zobrazen detail bloku nadpisu s atributy



zobrazen detail bloku s údaji o číslu projektu

Vytvoření bloku projektu

Tento postup slouží k vytvoření bloku, který obsahuje atributy projektu, jež se mají zobrazovat v bloku nadpisů projektu. Informace o přidávání atributů uvádí část Přidání atributů projektu na straně 532.

1 Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Blok ➤ Vytvořit blok .

2 V dialogu Definice bloku zadejte název pro blok.

3 Klepněte na možnost Vybrat objekty a vyberte atributy a další obrázky pro zahrnutí do bloku nadpisu.

4 Pro možnost Jednotky bloku zvolte hodnotu Bez jednotek.

5 Pokračujte ve vytváření bloku, jak je popsáno v tématu Vytvořit bloky ve výkresu v nápovědě aplikace AutoCAD.

Vytvoření vícepohledového bloku pro rohové razítko

Tento postup slouží k vytvoření vícepohledového bloku, který obsahuje bloky pro zobrazení v bloku nadpisů projektu. Informace o vytváření bloků najdete v tématu Vytvořit bloky ve výkresu v nápovědě aplikace AutoCAD.

Další informace o vícepohledových blocích najdete v části Vytvoření definic vícepohledových bloků na straně 2822.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte objekty pro více účelů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na položku Definice vícepohledových bloků a potom klepněte na příkaz Nový.

4 Zadejte název nové definice vícepohledového bloku a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Vyberte novou definici vícepohledového bloku, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Úpravy.

6 Klepněte na kartu Bloky pohledů.

7 Vyberte reprezentaci zobrazení bloku nadpisů.

Rohové razítko se obvykle zobrazuje v pohledech půdorysu a průmětu.

8 Klepněte na tlačítko Přidat.

9 Vyberte blok, který jste definovali v Vytvoření bloku projektu na straně 534 a klepněte na tlačítko OK.

10 Vyberte směry pohledu bloku.

11 Opakujte kroky 6-10 pro každou reprezentaci zobrazení, ve které se má zobrazovat rohové razítko.

12 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření nástroje pro rohové razítko

Tento postup slouží k vytvoření nástroje pro vložení bloku nadpisů do výkresu. Předpokládá se, že již máte vytvořený vícepohledový blok, jak je popsáno v části Vytvoření vícepohledového bloku pro rohové razítko na straně 535.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Definice vícepohledových bloků.

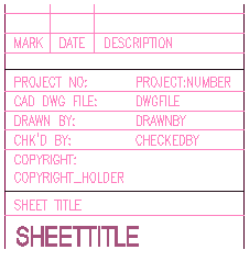
3 Najděte definici pro vícepohledový blok, který chcete zapracovat do nástroje, a přetáhněte ji do palety nástrojů.

4 Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů.

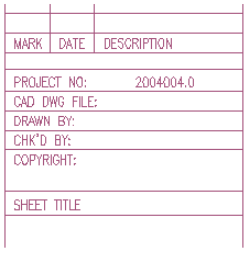
Vložení rohového razítka do listu

Tento postup slouží k vložení rohového razítka do výkresu pomocí vámi vytvořeného nástroje. Viz část Vytvoření nástroje pro rohové razítko na straně 535.

Zobrazení atributů a dat bloku nadpisů



zobrazen detail bloku nadpisu s atributy



zobrazen detail bloku s údaji o číslu projektu

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Na kartě Listy otevřete list, do které ho chcete vložit rohové razítko.

3 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj rohového razítka, který chcete použít.

4 Zadejte bod vložení bloku nadpisů.

5 V případě potřeby zadejte měřítko a otočení bloku nadpisů.

6 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Kótování projektu

Tento postup slouží k přidání kót k objektům ve výkresu projektu.

V dokumentační fázi projektu vytvořte podrobné kóty objektů. Kóty AEC lze připojit k objektům ve výkresu nebo k objektům v externí referenci. Objektům můžete přiřazovat kóty ve zdrojových výkresech, jako jsou prvky nebo konstrukční prvky nebo jim můžete přiřadit značky výkresů ve vyšších hladinách, jako jsou pohledy nebo listy.

Podrobné informace najdete v části Kóty AEC na straně 3299.

1 Otevřete výkres projektu, do kterého chcete přidat kótu.

Nemusí se jednat o výkres, ve kterém je umístěn objekt pro opatření kótami. Může to být výkres s referencí na objekt. Další informace najdete v části Asociativní kóty v externích referencích na straně 3312.

2 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj Kóta AEC.

V případě potřeby přejděte k nástroji, který chcete použít.

3 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Obecné.

4 Vyberte styl.

5 Ve výkresové oblasti vyberte objekty, ke kterým chcete přidat kótu.

6 Stiskněte klávesu *ENTER*.

7 Zadejte pozici nové kóty:

Chcete-li…	Pak...
vložit skupinu kót rovnoběžnou nebo kolmou k objektu pro přidání kót	přetáhněte kurzor do požadovaného směru a klepněte do výkresu v požadovaném bodu vložení. **POZNÁMKA** Pokud sada výběru obsahuje objekty s jinými směry, bude směr prvního vybraného objektu definovat rovnoběžné a kolmé směry.
vložit skupinu kót v zadaném otočení	na příkazový řádek zadejte příkaz **r** (Otočení) a stiskněte klávesu *ENTER*. Poté zadejte úhel otočení klepnutím

Chcete-li…	Pak...
	na výkres nebo zadáním úhlu na příkazový řádek. Stiskněte klávesu *ENTER* a klepněte do výkresu v požadovaném bodu vložení. **POZNÁMKA** Pokud sada výběru obsahuje objekty s rozdílnými směry, bude otočení vypočteno s referencí na první vybraný objekt.
vložit skupinu kót zarovnanou rovnoběžně s jiným objektem, než který obsahuje kótu	na příkazový řádek zadejte příkaz **a** (Zarovnat) a stiskněte klávesu *ENTER*. Pak vyberte objekt, se kterým chcete zarovnat skupinu kót. Stiskněte klávesu *ENTER* a klepněte do výkresu v požadovaném bodu vložení. **POZNÁMKA** Směr skupiny kót je závislý na otočení vybraného objektu. Směr výkresu objektu nemá žádný vliv na směr skupiny kót.

Práce s rovinami řezu v projektu

Pro každou konfiguraci zobrazení ve výkresu můžete nastavit globální rovinu řezu a můžete nastavit také samostatné roviny řezu pro objekty, jako jsou stěny, obvodové pláště a otvory stěn. Další informace najdete v části Prohlížení konfigurací zobrazení na straně 801.

Globální rovina řezu

Rovinu řezu lze nastavit pro konfiguraci zobrazení ve výkresu. Všechny objekty zahrnuté v této konfiguraci zobrazení jsou ořízntuty ve výšce definované konfigurací zobrazení, pokud nemají přepis roviny řezu specifický pro daný projekt. Každá konfigurace zobrazení může mít jinou rovinu řezu. Další informace najdete v částech Roviny řezu specifické pro dané objekty na straně 549 a Globální roviny řezu na straně 540.

Rovina řezu specifická pro daný objekt

Řada objektů může přepsat nastavení roviny řezu v konfiguraci zobrazení a používat vlastní roviny: například stěny, obvodové pláště a schodiště. Další informace najdete v části Roviny řezu specifické pro dané objekty na straně 549.

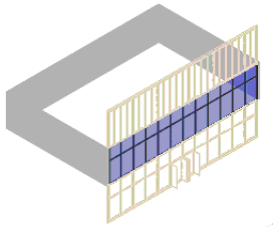
Rozsah zobrazení roviny řezu

Rovina řezu je nastavena na konkrétní výšku, například 1,4 metru. Objekty nad nebo pod touto hladinou se ve výchozím zobrazení nezobrazují v pohledu půdorysu. Můžete však definovat rozsah zobrazení nad a pod rovinou řezu. Komponenty objektů uvnitř tohoto rozsahu jsou rovněž zobrazeny. To může být užitečné, pokud chcete zobrazit okno, které leží nad nebo pod rovinou řezu, ale které by mělo být zahrnuto v zobrazení.

Zobrazení možností roviny řezu okna pohledu půdorysu

Rozsah zobrazení můžete použít k definování ořízntutých pohledů, jako je například modelový pohled na druhé podlaží. V takovém případě bude daný rozsah zobrazení definovat, které hladiny mají být zobrazeny a které skryty.

Oříznutý 3D pohled na druhé podlaží



Další informace najdete v části Vytvoření ořízntutého pohledu modelu na straně 546.

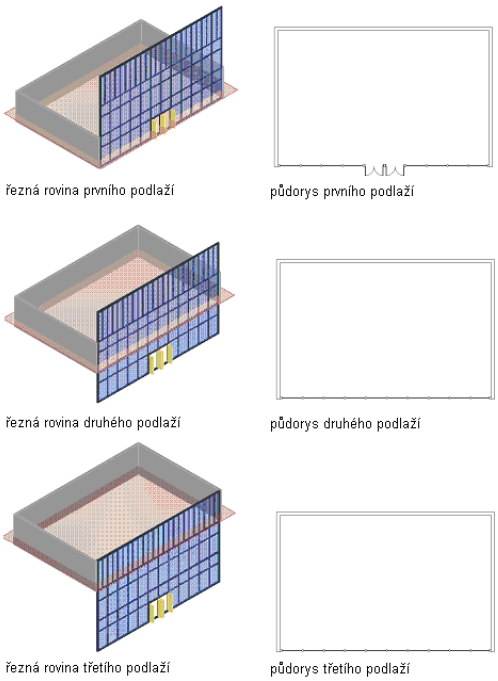
Roviny řezu a hladiny

Hladiny jsou představovány samostatně jedním nebo více soubory a jsou seskupeny v pohledu nebo listu, kde představují celou budovu.

Rovinu řezu můžete nastavit pro každou hladinu budovy zvlášť. Vytvořte výkresový soubor – konstrukční prvek nebo pohled, který představuje hladinu, a přiřaďte rovinu řezu konfiguraci zobrazení v rámci výkresu.

Následující obrázky znázorňují obvodové pláště, které pokrývají tři hladiny. Obrázky vlevo označují rovinu řezu pro asociovaný výkres hladiny. Roviny vpravo znázorňují, jakým způsobem se bude zobrazovat obvodový plášť v pohledu půdorysu na jednotlivých hladinách. Všimněte si rozdílného vzhledu dveří a příčlí na různých rovinách podlahy.

Určení tří hladin roviny řezu



Globální roviny řezu

Globální rovina řezu vyjme všechny objekty ve výkresu ve stejné výšce. Je definována samostatně pro každou z konfigurací zobrazení, kterou lze použít ve výkresu, takže můžete mít například jednu výšku roviny řezu pro pravidelné zobrazení roviny a jinou pro promítaný pohled.

Globální rovina řezu se používá ve všech objektech, které nemají přepsání roviny oříznutí specifický pro daný objekt. Další informace najdete v části Roviny řezu specifické pro dané objekty na straně 549.

Rozsah zobrazení globální roviny řezu

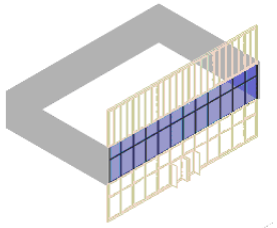
Při nastavování roviny řezu pro konfiguraci zobrazení nastavte také rozsah zobrazení nad a pod rovinou řezu. Jedná se o rozsah, ve kterém budou zobrazeny objekty, a to i v případě, že neprotínají rovinu oříznutí. Pokud například nastavíte rovinu řezu na 1,4 metru a definujete viditelný rozsah nad rovinou řezu na 2 metry a viditelný rozsah pod rovinou řezu ve výšce 1 metr, budou objekty vyříznuty ve výšce 1,4 metry. Objekty, které leží mezi 1,4 a 2 metry spolu s objekty, které leží mezi 1,4 a 1 metrem, se budou také zobrazovat, ale v jiném zobrazení pro horní a dolní rovinu řezu. Objekty, které leží mimo rozsah, například okno, které je vloženo ve výšce 0,8 metru, se nezobrazují vůbec.

POZNÁMKA Hodnoty pro rozsah zobrazení se počítají ve vztahu k GSS, nikoli ve vztahu k výšce globální roviny řezu.

Pohled půdorysu na roviny řezu okna

Rozsah zobrazení můžete použít k definování oříznutých pohledů, jako je například modelový pohled na druhé podlaží. V takovém případě bude daný rozsah zobrazení definovat, které hladiny mají být zobrazeny a které skryty.

Oříznutý 3D pohled na druhou hladinu



Další informace najdete v části Vytvoření oříznutého pohledu modelu na straně 546

Vlastnosti zobrazení rozsahu zobrazení roviny řezu

Řada objektů má komponenty zobrazení, které lze nastavit pro zobrazení nad a pod rovinou řezu. Objekt pod rovinou ořízntutí lze například zobrazit s přerušovanými čarami a jinou barvou čáry. Chcete-li pracovat v rozsahu zobrazení, nastavte příslušné komponenty zobrazení.

POZNÁMKA Komponenty zobrazení nad a pod rovinou řezu se zobrazují v některých reprezentacích zobrazení všech typů půdorysů, jako je Půdorys, Více detailní půdorys, Méně detailní půdorys, Stíněný půdorys, Průmět a Stíněný průmět ve všech uživatelsky definovaných reprezentacích zobrazení, které jsou založeny na některé z těchto reprezentací zobrazení.

Následující objekty mají komponenty zobrazení nad a pod rovinou řezu:

Objekt	Komponenty, které lze nastavit pod a nad rovinou řezu
Obvodové pláště/Jednotky obvodových plášťů	Obvodový plášť/Tělo jednotky obvodového pláště
Dveře	Rám/Křídlo/Doraz/Otevírání/Práh
Sestava dveře/okno	Tělo sestavy dveře/okno
Objemové prvky	Tělo objemového prvku
Zábradlí	Ochranné madlo/Madlo/Dolní madlo/Stojka
Desky/Střešní desky	Tělo desky/Obrys desky
Schodiště	Schodnice/Plošky schodnice/Podstupnice/Čísla podstupnic/Podkosení/Obrys cesty
Konstrukční prvky	Trám/Vzpěra/Tělo sloupku
Stěny	Těleso stěny
Okna	Sklo/Rám/Rám křídla/Parapet

Další informace o nastavení vlastností zobrazení jednotlivých objektů najdete v příslušných postupech pro dané objekty.

Nastavení globální roviny řezu a rozsahu zobrazení

Tento postup slouží k nastavení roviny řezu a viditelného rozsahu zobrazení pro konfiguraci zobrazení. Informace o systému zobrazení najdete v tématu Konfigurace zobrazení na straně 796.

POZNÁMKA Hodnoty, které zadáte pro rozsah pod a nad, jsou absolutní hodnoty výšky vypočítané z původu GSS. Nejsou relativní k rovině řezu. Pokud jste například nastavili globální rovinu řezu na 1,4 metru, nastavte viditelný rozsah nad rovinou oříznutí na hodnotu vyšší než 1,4 metru, jinak získáte neplatný rozsah zobrazení.

1 Použijte ovládání globální roviny řezu pomocí některé z následujících metod.

Chcete-li...	Pak...
definujte výšku globální roviny řezu pro aktuální konfiguraci zobrazení	klepněte na hodnotu roviny řezu v pruhu stavu okna výkresu. **POZNÁMKA** Určete rovinu řezu, která spadá do rozsahu zobrazení, nebo změňte hodnotu rozsahu zobrazení tak, aby byla zahrnuta výška roviny řezu.
definujte výšku globální roviny řezu pro libovolnou konfiguraci zobrazení.	klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení . Pak v levém podokně vyberte konfiguraci zobrazení a klepněte na kartu Rovina řezu.

2 Definujte rovinu řezu a viditelné rozsahy nad a pod ní:

Chcete-li…	Pak...
definujte výšku globální roviny řezu pro konfiguraci zobrazení	zadejte příslušnou hodnotu pro výšku oříznutí.
definovat viditelný rozsah nad rovinou řezu.	zadejte příslušnou hodnotu pro položku Zobrazit nad rozsahem. **POZNÁMKA** Hodnota zde zadaná je vypočtena z původu GSS a není relativní k výšce řezu.

Chcete-li…	Pak...
definovat viditelný rozsah pod rovinou řezu.	zadejte příslušnou hodnotu pro položku Zobrazit pod rozsahem. **POZNÁMKA** Hodnota zde zadaná je vypočtena z původu GSS a není relativní k výšce řezu.

Musíte určit rovinu řezu, která spadá do rozsahu zobrazení, nebo upravit hodnotu rozsahu zobrazení tak, aby byla zahrnuta výška roviny řezu.

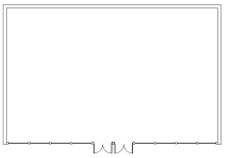
3 Klepněte na tlačítko OK.

Zobrazení roviny řezu pro určitou hladinu

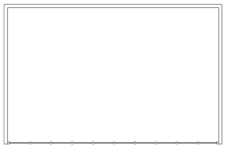
Tento postup slouží k zobrazení roviny řezu pro určitou hladinu v projektu.

Zpravidla chcete zobrazit rovinu řezu aktuální hladiny. V některých případech však můžete chtít zobrazit jinou hladinu. Můžete například chtít vidět, jak se v jednotlivých hladinách zobrazuje obvodový plášť, který prochází více hladinami v projektu.

Zadání jiných výsledků roviny řezu



výsledek pomocí
řezné roviny prvního podlaží



výsledek pomocí
řezné roviny druhého podlaží

1 V Navigátoru projektu otevřete konstrukční prvek s obvodovým pláštěm.

2 V případě potřeby přepněte do zobrazení půdorysu.

3 Použijte ovládání roviny řezu pomocí některé z následujících metod.

Chcete-li…	Pak...
definujte výšku roviny řezu pro aktuální konfiguraci zobrazení	klepněte na hodnotu roviny řezu v pruhu stavu okna výkresu.
definujte výšku roviny řezu pro libovolnou konfiguraci zobrazení.	klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení . Pak v levém podokně vyberte konfiguraci zobrazení a klepněte na kartu Rovina řezu.

4 Klepněte na možnost Spočítat.

Toto tlačítko je k dispozici pouze v případě, že výkres je součástí projektu. Používá informace o hladině zadané v části Vytvoření nové hladiny na straně 366.

5 V listu roviny řezu vyberte hladinu, jejíž pohled půdorysu chcete zobrazit v aktuálním výkresu.

Pokud jste například vytvořili pohled prvního podlaží, ale chcete zobrazit pohled půdorysu druhého podlaží, vyberte možnost 2.

6 Vyberte výšku roviny řezu vybrané hladiny.

Chcete-li například zobrazit druhou hladinu ve výšce řezu 1,4 metru, zadejte sem hodnotu 1,4.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Rozsah zobrazení je přizpůsoben tak, aby zobrazoval výšku vybrané hladiny.

Máte například trojpodlažní budovu s výškou podlaží 2,75 metru pro každé podlaží. Vytvořili jste pohled na první podlaží, ale chcete v něm zobrazit druhé podlaží ve výšce řezu 1,4 metru. V dialogovém okně Rovina řezu zadáte pro hladinu hodnotu 2 a pro možnost Výška roviny řezu nad podlažím zadáte hodnotu 1,4. Po klepnutí na tlačítko OK bude rozsah zobrazení pohledu nyní pokrývat druhou hladinu. Následující hodnoty jsou zadány na kartě Rovina řezu konfigurace zobrazení:

Název pole	Hodnota	Komentář
Zobrazit pod rozsahem	2,75 metru	Zde začíná druhá hladina.

Název pole	Hodnota	Komentář
Výška řezu	4,15 metru (2,75 metru + 1,4 metru)	K zobrazení výšky řezu 1,4 metru přidejte 1,4 metru na začátek druhé hladiny ve výšce 2,75 metru.
Zobrazit nad rozsahem	5,5 metru	Druhá hladina začíná ve výšce 2,75 metru a má základní výšku 2,75 metru. Tento výsledek je celková výška 5,5 metru.

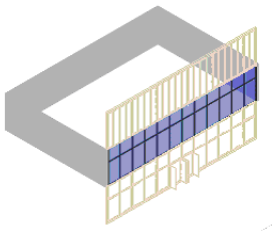
8 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření oříznutého pohledu modelu

Tento postup slouží k vytvoření oříznutého modelového pohledu hladiny budovy.

Pokud je hladina překřížena rozsahovým prvkem, jako je obvodový plášť nebo výtahová šachta, budete chtít zobrazit pouze ty části rozsahového prvku, které skutečně leží na této hladině. Můžete vytvořit oříznutý modelový pohled, který zobrazuje pouze ty objekty a rozsahy objektů v rámci rozsahu zobrazení definovaného uživatelem.

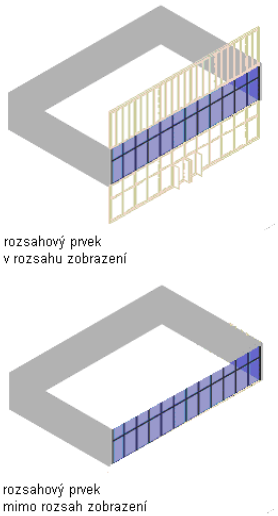
Oříznutý modelový pohled



Některá nastavení zobrazení pro oříznutý modelový pohled jsou ovlivněna materiály přiřazenými k oříznutým objektům:

- Zobrazení rozsahů objektů mimo rozsah zobrazení: Můžete zobrazit části rozsahového prvku, které spadají mimo rozsah zobrazení hladiny. V některých případech můžete chtít zobrazit tyto části objektu světlejší barvou a tenčí čarou, aby označovaly úplný tvar objektu.

3D pohled na rozsahový prvek v rozsahu zobrazení a mimo něj



Způsob zobrazení těchto částí je nastaven v komponentě Těleso v řezu materiálů objektu. Informace o nastavení zobrazení komponenty Těleso s řezem najdete v tématech Těleso v řezu a hranice v řezu na straně 885 a Definování hladiny, barvy a typu čáry definice materiálu na straně 903.

- Zobrazení šrafování řezu a hranice řezu, kde rozsah zobrazení protíná rozsahový objekt: Toto zobrazení si můžete vybrat ke zvýraznění čáry řezu.
  Způsob zobrazení šrafování a hranice řezu je definován komponentou Šrafování řezu materiálů pro objekt. Informace o nastavení zobrazení těchto komponent najdete v tématech Komponenta materiálu šrafování řezu na straně 885Těleso v řezu a hranice v řezu na straně 885 a Definování hladiny, barvy a typu čáry definice materiálu na straně 903.

1. Vytvořte pohled, který obsahuje požadovanou hladinu.

   Další informace najdete v části Vytvoření nového výkresu pohledu na straně 443.

2. V případě potřeby přepněte do modelového pohledu, například Přední izometrický levý.
3. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
4. Rozbalte položku Konfigurace.

5 Vyberte aktuální konfiguraci zobrazení.

   Zobrazuje se tučným písmem.

6 Klepněte na kartu Rovina řezu.

7 Nastavte rozsahy zobrazení Pod a Nad tak, aby byly totožné s výškou hladiny.

   Pokud je například hladina 2,75 metrů vysoká, nastavte u možnosti Zobrazit rozsah pod hodnotu 0,0 metrů a u možnosti Zobrazit rozsah nad na hodnotu 2,75 metru.

POZNÁMKA U ořízntého modelového pohledu není důležité, jak bude rovina řezu nastavena, protože rovina řezu se zobrazuje pouze v zobrazení půdorysu. Ponechejte původní hodnotu nebo zadejte libovolnou hodnotu v rozsahu zobrazení, například 1,4 metru.

8 Rozbalte sady.

9 Vyberte aktuální sadu zobrazení (zobrazenou tučně).

10 Klepněte na kartu Možnosti zobrazení.

11 Definujte zobrazení ořízntého modelového pohledu:

Chcete-li…	Pak...
zobrazit objekty v rozsahu zobrazení definovaném v kroku 7 pomocí jejich běžného nastavení zobrazení a objekty mimo rozsah zobrazení jako Těleso v řezu	vybrat řez objektů AEC podle rozsahu zobrazení definovaného v konfiguraci zobrazení.
zobrazit šrafování řezu a hranici řezu tam, kde rozsahové objekty protíná rozsah zobrazení	vyberte položku Zobrazit materiály, kde rozsah zobrazení protíná objekty AEC.
skrýt všechny části rozsahových objektů mimo rozsah zobrazení	vyberte možnost Skrýt komponentu tělesa s řezem.
potlačit povrchové šrafování objektů v rozsahu zobrazení	vyberte položku Skrýt šrafování plochy.

12 Klepněte na tlačítko OK.

Roviny řezu specifické pro dané objekty

Řada objektů v aplikaci AutoCAD Architecture má individuální nastavení pro roviny řezu, které mohou přepsat nastavení roviny řezu v konfiguraci zobrazení. Roviny řezu specifické pro dané objekty jsou užitečné, pokud máte v zobrazení půdorysu objekty různých výšek. To se často stává, pokud pracujete s oknem vysoko ve stěně.

POZNÁMKA Rovina řezu, kterou určíte, musí spadat do rozsahu zobrazení, nebo můžete změnit hodnotu rozsahu zobrazení tak, aby byla zahrnuta výška roviny řezu.

Rovina řezu specifická pro daný objekt má přednost nad globální rovinou řezu v konfiguraci zobrazení. Další informace o globální rovině řezu najdete v části Globální roviny řezu na straně 540.

Příklad: Přepis roviny řezu stěny

Rovina řezu specifická pro daný objekt je součástí vlastností zobrazení objektu. Můžete ji nastavit pro samostatný objekt, styl objektu nebo jako výchozí systémovou hodnotu.

Podrobné informace o vlastnostech zobrazení najdete v tématech Reprezentace zobrazení na straně 789 a Vytvoření reprezentace zobrazení pro objekt na straně 813.

TIP Chcete-li vytvořit oříznutý modelový pohled, jak je popsáno v části Vytvoření oříznutého pohledu modelu na straně 546 nebo pokud chcete zobrazit rovinu řezu jiné hladiny, jak je popsáno v části Zobrazení roviny řezu pro určitou hladinu na straně 544, nezapomeňte vypnout rovinu řezu specifickou pro daný objekt zahrnutých objektů. Rovina řezu specifická pro daný objekt přepíše globální rovinu řezu, takže může dojít k neočekávaným výsledkům zobrazení.

Dále je uveden příklad způsobu nastavení roviny řezu pro styl stěny. Podrobné kroky pro ostatní objekty se mohou mírně lišit. Další informace najdete v kapitolách k jednotlivým objektům.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Architektonické objekty a potom položku Styly stěn.
3. Vyberte styl stěny, pro který chcete nastavit samostatnou rovinu řezu a klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
4. Vyberte zobrazení půdorysu nebo průmětu.
5. Klepněte na tlačítko Upravit.
6. Klepněte na kartu Rovina řezu.
7. Vyberte možnost Přepsat rovinu řezu konfigurace zobrazení.
8. Pro výšku roviny řezu zadejte požadovanou rovinu řezu.

9 Klepněte třikrát na tlačítko OK.

Příklad: Použití roviny řezu ukotvujícího objektu

Skutečnost, zda ukotvený objekt používá rovinu řezu hostitelského objektu nebo rovinu řezu konfigurace zobrazení, je nastavena ve vlastnostech zobrazení objektu. Můžete ji definovat pro samostatný objekt, styl objektu nebo jako výchozí systémovou hodnotu.

Podrobné informace o vlastnostech zobrazení najdete v tématech Reprezentace zobrazení na straně 789 a Vytvoření reprezentace zobrazení pro objekt na straně 813.

Následující příklad znázorňuje, jak nastavit ukotvené okno tak, aby používalo rovinu řezu stěny, ke které je ukotveno. Podrobné kroky pro ostatní objekty se mohou mírně lišit. Další informace najdete v kapitolách k jednotlivým objektům.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a potom položku Styly okna.

3 Vyberte styl okna, pro který chcete nastavit rovinu řezu při ukotvení, a klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

4 Vyberte zobrazení půdorysu nebo průmětu.

5 Klepněte na tlačítko Upravit.

6 Klepněte na kartu Další.

7 Vyberte položku Zohlednit rovinu řezu nadřazeného objektu při ukotvení.

POZNÁMKA Toto nastavení byste měli používat jako výchozí. I když se rovina řezu ukotvujícího objektu neliší od globální roviny řezu, toto nastavení zajišťuje správné zobrazení ukotveného objektu v zobrazení půdorysu.

8 Klepněte třikrát na tlačítko OK.

Přepsání roviny řezu patřící k jednotlivým objektům

Následující objekty mohou mít specifickou rovinu řezu:

- Obvodové pláště
- Jednotky obvodových plášťů
- Sestava dveře/okno
- Objemové prvky
- Střešní desky

- Desky
- Schodiště
- Stěny

Roviny řezu z ukotvujícího objektu

Objekty, jako jsou okna nebo dveře, jsou zpravidla ukotveny do stěn, obvodových plášťů a sestav oken. Tyto ukotvené objekty mají mít normálně stejnou výšku roviny řezu jako objekty, ke kterým jsou ukotveny. Protože však rovina řezu ukotvujícího objektu může být nastavena podle konfigurace zobrazení nebo podle vlastního objektu, určete v ukotveném objektu, zda má používat rovinu řezu konfigurace zobrazení nebo objektu, ke kterému je ukotvený.

Následující objekty mohou odvodit svou vlastní rovinu řezu z roviny řezu objektu, ke kterému jsou ukotveny:

- Jednotky obvodových plášťů
- Dveře
- Sestava dveře/okno
- Okna

Ruční roviny řezu

Můžete definovat libovolný počet ručních rovin řezu pro stěnu nebo obvodový plášť. Ruční roviny řezu se zobrazují pouze v případě, že spadají do rozsahu zobrazení.

Informace o nastavení ruční roviny řezu stěny najdete v části:

- Zadání zobrazení roviny řezu obvodového pláště na straně 1529
- Zadání zobrazení roviny řezu stylu stěny na straně 1297
- Zadání zobrazení roviny řezu obvodového pláště na straně 1529
- Zadání zobrazení roviny řezu jednotky obvodového pláště na straně 1653
- Zadání zobrazení roviny řezu u sestavy dveří a okna na straně 1785

Příkazy správy výkresů

Některé příkazy Správy výkresu můžete spouštět z příkazového řádku. Tyto příkazy jsou k dispozici také jako tlačítka panelu nástrojů nebo příkazy kontextové nabídky. V některých případech, například při vytváření procedur LISP je můžete chtít spustit pomocí příkazového řádku.

Příkazový řádek: Otevření Prohlížeče projektu

Tento postup slouží k otevření Prohlížeče projektu z příkazového řádku.

- Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecProjectBrowser**.
  Zobrazí se Prohlížeč projektu.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na tlačítko na kartě Projekty Navigátoru projektu.

Příkazový řádek: Otevření Navigátoru projektu

Tento postup slouží k otevření Navigátoru projektu z příkazového řádku.

- Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecProjectNavigator**.
  Zobrazí se paleta navigátoru projektu.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na tlačítko na panelu nástrojů Rychlý přístup.

Příkazový řádek: Obnovení projektu

Tento postup slouží k obnovení projektu na paletě v Navigátoru projektu z příkazového řádku.

- Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecRefreshProject**.
  Zobrazí se paleta navigátoru projektu a všechny karty jsou obnoveny tak, aby znázorňovaly aktuální stav projektu.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na tlačítko na jednotlivých kartách Navigátoru projektu.

Příkazový řádek: Opakované generování pohledů

Tento postup slouží k opakovanému generování všech pohledů v aktuálním projektu v příkazovém řádku. Při opakovaném generování pohledu znovu načtěte všechny externí reference používané ke generování pohledu.

- Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecRegenerateProjectViews**.
  Všechny pohledy v aktuálním projektu jsou znovu generovány.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na tlačítko na kartě Pohledy Navigátoru projektu.

Příkazový řádek: Výběr nového prostředí projektu

Tento postup slouží k výběru nového prostředí projektu z příkazového řádku.

POZNÁMKA Na příkazovém řádku můžete vybrat pouze existující projekty. Chcete-li vytvořit nové prostředí projektu, přejděte do Prohlížeče projektu a vytvořte nový projekt podle popisu v části Nastavení projektu jako aktuálního na straně 312.

1. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecSetCurrentProject** a stiskněte klávesu *ENTER*.
2. Na příkazovém řádku zadejte projekt, který chcete nastavit jako aktuální.

POZNÁMKA Případně můžete na kartě Navigátoru projektu klepnout na tlačítko a nastavit v Prohlížeči projektu nový projekt jako aktuální.

Příkazový řádek: Zavření Navigátoru projektu

Tento postup slouží k zavření Navigátoru projektu z příkazového řádku.

- Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecCloseProjectNavigator**.
  Paleta navigátoru projektu se zavře.

Nejčastější dotazy týkající se správy výkresů

Toto téma obsahuje otázky a odpovědi, které vám mohou pomoci dosáhnout potřebných výsledků při práci se Správou výkresů.

Co musím brát v úvahu při práci se soubory XML v projektu?

Projektová data stavebního modelu jsou uvedena v souboru APJ, který obsahuje informace o celkovém projektu, a v souborech XML přidaných k jednotlivým souborům DWG. Oba typy souborů jsou správně formované soubory XML. Ve většině případů byste se neměli pokoušet upravovat tyto soubory ručně v editoru XML, protože byste soubor mohli neúmyslně poškodit. Chcete-li provést v projektu změny, použijte místo toho příkazy Prohlížeče projektu a Navigátoru projektu.

POZNÁMKA Neodstraňujte žádné soubory XML generované funkcí Správa výkresu. Jsou pro projekt nezbytné.

Přidal jsem do Prohlížeče projektu řadu detailů projektu. Mohu je exportovat do jiné aplikace?

Ano. Detaily projektu zadané v Prohlížeči projektu jsou uloženy v souboru APJ projektu, což je správně formovaný soubor XML. Pokud chcete tyto detaily exportovat, vytvořte kopii souboru APJ a exportujte ji do libovolné aplikace nebo databáze XML. Pokud chcete používat kategorie detailů projektu a položky z jiného projektu, použijte jako šablonu pro nový projekt existující soubor APJ.

Co mám dělat, pokud byl můj soubor APJ náhodně poškozen nebo odstraněn?

Odstranění nebo poškození souborů APJ projektu nemá žádný vliv na soubory DWG a XML obsažené v projektu. Projekt se v Prohlížeči projektu již nebude zobrazovat. Chcete-li vytvořit projekt s novým souborem APJ, přejděte do Prohlížeče projektu a vytvořte nový projekt se stejným názvem ve stejném umístění složky, jako je předchozí soubor APJ. Pokyny najdete v části Vytvoření nového projektu na straně 313. Pak přejděte do Navigátoru projektu a přetáhněte složky Prvky, Konstrukční prvky, Pohledy a Listy z programu Průzkumník Windows na odpovídající karty Navigátoru projektu. Tím jsou soubory znovu vloženy do projektu.

Co mám dělat, pokud byl můj soubor XML náhodně poškozen nebo odstraněn?

Každý soubor DWG v projektu má doprovodný soubor XML, který obsahuje informace specifické pro projekt. Pokud dojde k náhodnému poškození nebo odstranění doprovodného souboru XML, není soubor DWG dále rozpoznáván jako součást projektu a nebude se zobrazovat v Prohlížeči výkresů. Chcete-li jej znovu vložit do projektu, zkonvertujte soubor

DWG na projektový soubor. Pokyny najdete v částech Převedení výkresu na konstrukční prvek na straně 396 a Převedení výkresu na prvek na straně 421.

Mohu omezit přístup ostatních uživatelů k souborům projektu?

Můžete omezit možnosti ostatních uživatelů upravovat a odstraňovat soubory projektu pomocí síťových oprávnění. Můžete omezit oprávnění k odstraňování v celém projektu, takže uživatelé nebudou moci mazat soubory z projektu nebo přesouvat soubory v rámci projektu. Můžete se také rozhodnout, že pouze omezíte oprávnění pro odstraňování horní složky projektu (se souborem APJ) a povolíte odstraňování v podsložkách.

Kolik dalšího místa potřebují projektové soubory?

Práce s projektem nevyžaduje velké další místo pro soubory v počítači nebo síťové složce. Soubory XML mají méně než 10K, většina z nich pak kolem 1-3K. Soubor APJ je o něco větší, ale většinou také nepřekročí 10K.

Jak mohu nejlépe archivovat projekt?

V aplikaci AutoCAD Architecture je možné elektronicky přenést a archivovat projekt. Další informace najdete v části Elektronický přenos projektu na straně 337.

Případně můžete projekt kopírovat a vkládat v aplikaci Průzkumník Windows. Všechny soubory projektu jsou uloženy ve struktuře složek v horní složce projektu, která také obsahuje soubor APJ. Stačí vzít horní složku projektu a přesunout ji nebo zkopírovat do požadovaného umístění archivu ve složce, na disku CD nebo na pásce.

Jak do projektu nejlépe přidám dodatky, změny nebo doplňky?

Způsob uspořádání těchto položek velmi záleží na vašich interních procesech a pracovních postupech. Jedním řešením je vykreslení změn jako běžných konstrukčních prvků a vytvoření speciálních pohledů pro tyto změny.

Chcete-li pro změny vytvořit zcela jiné půdorysy/zvýšení, můžete vytvořit dělení, která je budou představovat. Při generování pohledu stačí pouze do pohledu zahrnout příslušné dělení.

V některých případech můžete také zkopírovat projekt a vložit změny do zkopírovaného projektu. Pokyny najdete v části Vytvoření nového projektu na základě šablony (zkopírování projektu) na straně 313. Pokud však projekt zkopírujete, máte 2 různé sady souborů k udržování, zkopírovaný projekt si nezachová žádné odkazy na původní projekt.

Jak definovat fyzická umístění konstrukčních prvků a prvků v budově?

Umístění objektů v souboru projektu, pokud má reference do jiného souboru projektu, závisí na umístění původního souboru. Ve výchozím nastavení jsou soubory projektu

odkazovány v 0,0,0. Při vytváření pohledu je nejnižší hladina zahrnutá v tomto pohledu umístěna na osu Z v hodnotě 0.

Při vytváření reference souboru projektu do jiného souboru projektu jsou respektovány jiné základní body než 0,0,0?

Ano. Při vytváření referencí na prvky v konstrukčních prvcích a konstrukčních prvků v pohledech jsou vloženy do bodu 0,0,0. Základní bod (INSBASE) jiný než 0,0,0 v rámci konstrukčních prvků a prvků je respektován.

Mohu přepsat základní body souborů projektu při vytváření referencí na tyto soubory v jiných souborech projektu?

Ne. Jedná se o standardní chování aplikace AutoCAD.

Mohu zamknout konstrukční prvky a prvky v jejich pozici, aby nedošlo k jejich náhodnému přesunutí?

Ano. Pokud chcete zamknout prvek nebo konstrukční prvek ve stavebním modelu, zamkněte hladinu, na které byl prvek nebo konstrukční prvek vložen.

Existuje snadný způsob zkopírování prvku do několika konstrukčních prvků najednou?

Ano. Vyberte prvek v Prohlížeči výkresů, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a pak klepněte na příkaz Připojit prvky ke konstrukčním prvkům. Podrobné pokyny najdete v části Vytvoření reference na prvek ve více konstrukčních prvcích na straně 404.

Existuje snadný způsob zkopírování konstrukčního prvku na více hladin současně?

Ano. Existují dva způsoby, jak toho dosáhnout. Ty jsou popsány v částech Kopírování hladiny s přiřazenými konstrukčními prvky na straně 368 a Kopírování konstrukčních prvků do hladin na straně 394.

Jak lze přesunout konstrukční prvky z jedné hladiny na jinou?

Chcete-li přesunout konstrukční prvek na jinou hladinu, změňte jeho přiřazení hladiny. Vyberte konstrukční prvek, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a v kontextové nabídce klepněte na příkaz Vlastnosti. Pak vyberte v matici Přiřazení jinou hladinu. Podrobné pokyny najdete v části Změna vlastností konstrukčního prvku na straně 407.

Budou začištění stěn pracovat mezi stěnami z různých dělení?

Ano. Stěny provádějí začištění napříč externími referencemi, jako jsou dělení. Musíte se pouze ujistit, že jsou základny stěn ve stejné výšce.

Budou kóty AEC pracovat s objekty z externích referencí?

Ano. Kóty AEC mohou vkládat do objektů kóty z externích referencí, a to i v případě, že jsou vnořené. Podrobné informace najdete v části Kótování projektu na straně 537.

Budou značky výkazů a sady vlastností pracovat s objekty z externích referencí?

Ano. Značky výkazů a definice sady vlastností mají možnost označit objekty z externích referencí poznámkami, a to i v případě, že jsou vnořené. Podrobné informace najdete v části Vkládání štítků do projektu na straně 521 a Data sady vlastností a tabulky výkazů v projektech na straně 523.

Je Navigátor projektu kompatibilní s formátem MDI?

Ne. Během relace aplikace AutoCAD Architecture lze v daném okamžiku otevřít jen jeden projekt. Soubory z různých projektů můžete otevírat běžným příkazem Otevřít soubor v nabídce aplikace. Neuvidíte však asociovaný projekt na paletě v Navigátoru projektu.

Dodatek 1: Projekty šablony

Šablona projektu je projekt aplikace AutoCAD Architecture, který se používá jako výchozí bod nového projektu. Struktura souborů a složek existujícího projektu se použije pro nový projekt a zkopíruje se do zadaného umístění. K šablonám projektu můžete přistupovat při vytváření nového projektu v prohlížeči projektu.

Při výběru je projekt šablony zkopírován do nového umístění (vybraného v okně prohlížeč projektu před klepnutím na tlačítko Nový projekt) a je automaticky změněna jeho cesta. Projekt šablony poskytuje stejné výhody jako soubory DWT pro jednotlivé výkresové soubory. Projekty šablon pomáhají urychlit nastavení projektu a zajišťují kancelářské normy a jednotnost.

Použití komerční šablony projektu jako šablony pro nový projekt

1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .
2. V okně Prohlížeč projektu přejděte do umístění, kde chcete vytvořit nový projekt, a klepněte na tlačítko .
3. Zadejte název a číslo projektu a klepněte na tlačítko Vytvořit z šablony projektu.
4. Přejděte k následujícímu projektu: *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Template\Commercial Template Project (Imperial)\Commercial*

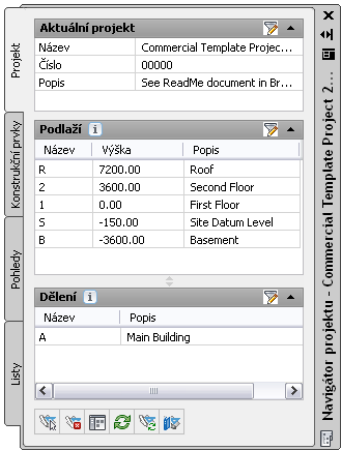
Template Project (Imperial).apj. Ten obsahuje konstrukční prvky pro Spojené státy.

Případně můžete vybrat metrickou verzi.

5 Klepněte na tlačítko OK a počkejte, dokud neskončí změna cesty projektu.

Hladiny a dělení

Šablona komerčního projektu obsahuje pro začátek práce 5 základních podlaží. Podrobné informace najdete v části Vytvoření nové hladiny na straně 366.



Pokud použijete dělení ke stranovému rozdělení projektu, nastavte zde tyto hodnoty hned.

Pojmenování souboru projektu

Následující souhrn uvádí možné názvy souborů založené na doporučeních národních standardů CAD pro USA tak, jak byla přizpůsobena navigátoru projektu a zde uvedeným návrhům. Úplné informace a informace o možnosti zakoupení kopie NSS najdete na adrese: *http://www.nationalcadstandard.org/*.

Název souboru modelu NCS sestává ze slova Discipline, kódu typu výkresu a vyčíslením (které obvykle odpovídá číslu podlaží). To však nemusí platit vždy. (Prostorové pohledy budou například pojmenovány sekvenčně v jakémkoli logickém pořadí.)

Například:

- A-FP01 = Architektonická rovina prvního podlaží

- A-EL01 = Architektonické výšky (první skupina výšek; ostatní mohou být nazvané 02, 03 atd.)
  Pomlčka se použije mezi disciplínou a kódem, ale ne mezi kódem a číslem.

NCS doporučuje následující kódy pro soubory Model. Použijte tato označení pro názvy souborů Pohledu:

- RP = Rovina podlahy
- PS = Půdorys staveniště
- DR = Demoliční rovina
- RV = Rovina vybavení
- XP = eXistující půdorys
- VK = Výška
- RZ = Řez
- DT = Detaily
- PL = Plány
- 3D = izometrie/3D
- DG = Diagramy

FP se zpravidla použije pro jakýkoli typ půdorysu a každý bude jednoduše označen číslem. Takže rovina prvního poschodí může být A-RP01, zatímco rovina stropu prvního podlaží může být A-RP02. Název A-RP2 však může být pro půdorys stropu prvního podlaží pro většinu uživatelů matoucí a je vysoce pravděpodobné, že vám při použití pouhých dvou číslic brzy dojdou kódy. Proto se ve většině společností téměř univerzálně používají následující zkratky:

- RS = reflektovaná rovina stropu
- RV = rovina vybavení
- ZR = zvětšená rovina

I kdyby technicky byl správný název složeného modelu A-3D01, doporučuje se následující model:

- SM = Složený model

Takže soubor bude mít název A-SM01. (Tento název byste také měli použít pro první složený model v sadě. Není důležité, jakým číslem začnete.)

Standard NSS neví nic o konstrukčních prvcích. Protože názvy výkresů označují jejich typ a funkci, je nejvhodnější je použít jako názvy souborů pohledu. Zvažte pro konstrukční prvky popisné názvy, například:

- 01 Stěny
- 01 Skořepina a jádro
- 01 Podlaží
- 01 podlaha (ne rovina)
- Schodiště (pro celé schodiště)
- 00 Schod (alternativa schodiště)
- Střecha
- 01 DESKA

Pro listy je sytém NSS v pořádku. Doporučují číslo listu, které zpravidla obsahuje také kód oboru. Číslo je tvořeno 2 částmi: první číslice je kód označující typ výkresu a druhé 2 jsou vyčíslením.

- 1 = Roviny (Horizontální pohledy)
- 2 = Prostorové pohledy (Vertikální pohledy)
- 3 = Řezy (Pohledy řezů)
- 4 = Pohledy s velkým měřítkem (Roviny, Řezy a výšky, které nejsou detaily)
- 5 = Detaily
- 6 = Plány a diagramy
- 7 = Definováno uživatelem
- 8 = Definováno uživatelem
- 9 = 3D vyjádření (izometrické, perspektivy a fotografie)

Příklady:

- A-101 – (Architektonická rovina prvního podlaží)
- A-102 – (Architektonická rovina druhého podlaží)

- A-103 – (Architektonická rovina stropu odrážející první podlaží)
- A-201 – (Architektonické prostorové pohledy budovy)
- A-301 – (Architektonické řezy budovy)

Konstrukční prvky obsažené v šabloně komerčního projektu

Všechny konstrukční prvky zahrnuté do šablony komerčního projektu představují typické uspořádání komerčního projektu. Nebojte se změnit uspořádání tak, aby vyhovovalo vašim konkrétním potřebám na projektu a podle potřeby přidávat nebo odstraňovat soubory. Některé soubory mohou obsahovat geometrii. Jde o zástupce, které mají členové projektového týmu před zahájením práce odstranit. Stačí smazat geometrii a zakreslit skutečnou geometrii projektu tam, kam patří. Soubor s prvkem typické toalety například obsahuje obdélník a množství souborů obsahuje vložený blok s průvodcem pro vytvoření zátěžových oblastí.

Obecné poznámky ke všem konstrukčním prvkům

Zpravidla se bude používat nejméně jeden konstrukční prvek pro každou hladinu a dělení (pokud se používá). Často však bude k dispozici mnohem více. Požadavky projektu a členů týmu budou určujícím faktorem při určování přesného množství a vzhledu konstrukčních prvků na základě projektu. Některé projekty budou mít více konstrukčních prvků na podlaží, zatímco ostatní mohou mít pouze jeden na podlaží. Následující část uvádí stručný popis jednotlivých konstrukčních prvků zahrnutých v této šabloně komerčního projektu. Přidávejte nebo odstraňujte podle potřeby tak, aby splňovaly potřeby konkrétního projektu a týmu. Šablonu komerčního projektu můžete podle potřeby upravit a uložit ji jako vlastní šablonu projektu pro pozdější projekty.

Terénní konstrukční prvek

Tento konstrukční prvek je určen pro jednoduchý model terénu v podmínkách staveniště projektu. Konstrukční prvek Terén je odkazován v souborech Půdorys staveniště, Složený model, Řez a Prostorový pohled.

Konstrukční prvek Skořepina

Do projektu komerční šablony bylo zahrnuto několik konstrukčních prvků skořepiny: jeden pro každé poschodí budovy. Tyto konstrukční prvky jsou určeny pro zahrnutí

exteriéru budovy. Soubory půdorysů podlaží, složeného modelu, pohledu řezu a prostorového pohledu odkazují na různé konstrukční prvky skořepiny.

Základní konstrukční prvek

Tento konstrukční prvek je určen pro objekty, které jsou součástí jádra budovy (jako jsou stěny, dveře atd.) s výjimkou schodišť a případně také toalet. Schodiště by se mělo kreslit do samostatného konstrukčního prvku schodiště. Pokud je ve všech hladinách stejné rozvržení, mohou se zde zakreslit toalety a zkopírovat do jednotlivých hladin. Jinak je lze vytvořit jako soubor prvku, jako je například soubor prvku Typická toaleta (zahrnutý v této šabloně komerčního objektu) a přetáhnut je do souboru základního konstrukčního prvku.

Pokud si nepřejete používat samostatný základní konstrukční prvek, lze základní geometrii zakreslit v konstrukčních souborech Skořepina nebo Interiér. Pokud tak učiníte, odstraňte z projektu základní konstrukční prvek.

Soubory půdorysů podlaží, složeného modelu a pohledu řezu odkazují na různé konstrukční prvky jádra.

Konstrukční prvek Deska

Tento konstrukční prvek se používá pro deskové objekty a další objekty, které by se měly zobrazovat v řezech a modelech, avšak nikoli v půdorysech. Soubory složeného modelu a pohledu řezu odkazují na různé konstrukční prvky desky.

Konstrukční prvek Interiér

Tento konstrukční prvek se používá pro veškerou geometrii, která je umístěna v rámci skořepiny interiéru budovy. Patří sem všechny oddíly, dveře apod. v interiéru na jednotlivých podlažích. Můžete sem zahrnout také objekty prostoru, osnovy stropu, nábytek a vybavení. Případně můžete tyto ostatní objekty rozdělit do vlastních konstrukčních prvků prostorů a mřížek a nábytku.

Soubory půdorysů podlaží, složeného modelu a pohledu řezu odkazují na různé konstrukční prvky interiéru.

Konstrukční prvek Schodiště

Tento rozsahový konstrukční prvek by měl obsahovat kompletní řadu schodů od nejnižšího podlaží až po střechu (pokud se používá). Můžete vytvořit samostatné konstrukční prvky

pro každou schodišťovou věž nebo samostatný konstrukční prvek obsahující všechna schodiště pro celý projekt. Pokud zobrazíte vlastnosti konstrukčního prvku na paletě v Navigátoru projektu, všimněte si, že jsou označeny všechny hladiny. Tím jsou pokryty celé schody. Chcete-li pracovat s tímto konstrukčním prvkem, zakreslete jednu řadu schodiště na nejnižší úrovni a přidejte zábradlí a jakékoli desky potřebné pro odpočívadla. Pak pomocí nástroje pro generování schodišťové věže (na paletě Projekt – skupina palety nástrojů Projekt) zkopírujte schodiště, zábradlí a desky (jsou-li požadovány) na vyšší úrovně. Další informace najdete v části Generátor schodišťové věže na straně 2252.

Chcete-li v souborech pohledu vytvořit správné zobrazení schodiště s více podlažími, použijte při odkazování schodiště do pohledu konfiguraci zobrazení na úrovni středních detailů jako přepsání zobrazení externí reference. Vyberte konfiguraci zobrazení středních detailů pro střední hladiny a konfiguraci zobrazení středních detailů horní úrovně pro referenci schodiště horní hladiny. Další informace uvádí část Zobrazení objektu v externích referencích na straně 519

Na konstrukční prvek Schodiště se odkazuje v rovinách Podlaha, Složitý model a Zobrazení řezu.

Konstrukční prvek Střecha

Tento konstrukční prvek je určen pro střechu budovy. Můžete vytvořit samostatný konstrukční prvek střecha pro každou samostatnou část střechy (dolní střechy, křídla, věže atd.), případně můžete vytvořit všechny střechy v tomto souboru a jejich odpovídající výšky Z relativní ke zvýšení hladiny střechy. Parapety a ostatní funkce střechy je možné odpovídajícím způsobem zahrnout sem nebo do ostatních konstrukčních prvků.

Na tento konstrukční prvek se odkazuje v souborech Rovina střechy, Složitý model, Výška a Pohled řezu.

Konstrukční prvek Osnova sloupce

Tento konstrukční prvek je určen pro osnovy konstrukčních sloupců a jejich sloupce. Do tohoto souboru začleňte osnovy sloupce, sloupce, bubliny osnovy sloupce a kóty. Tento soubor je uložen ve složce Konstrukční.

Soubory půdorysů podlaží, složeného modelu a pohledu řezu odkazují na různé konstrukční prvky sloupové osnovy.

Soubor prvku zahrnutý do šablony komerčního projektu

Prvky představují typické podmínky v projektu a jsou užitečné také pro různé zdroje projektu, jejichž chování externích referencí chcete ovládat ručně (které se automaticky nezobrazují v pohledech nebo listech).

Typický prvek toalety

Tento prvek slouží k vytvoření rozvržení toalety, které se v projektu zobrazí vícekrát. Místo opakovaného kreslení stejného rozvržení několikrát nebo jeho kopírování a vkládání jen za účelem překreslení v případě změn použijte prvek k centralizaci úprav jednoho zdrojového souboru.

Tento soubor prvku obsahuje na hladině, na kterou nelze kreslit, jednoduchý obdélník upozorňující na svou přítomnost v předem nakonfigurovaných souborech. Při zahájení projektu tento prvek otevřete, odstraňte zmíněný obdélník a nahraďte jej skutečnou geometrií toalety. Na typický prvek Toaleta se odkazuje v různých základních konstrukčních prvcích.

Pohledy zahrnuté v projektu šablony

V tomto projektu šablony je zahrnutá kolekce počátečních pohledů.

Pozadí pro konzultace

Tato složka obsahuje pohledy roviny podlahy, které byly uloženy ve stíněné aktivní konfiguraci zobrazení. Konzultantům, kteří používají aplikaci AutoCAD Architecture nebo AutoCAD ME, stačí tyto soubory uložit a poslat. U konzultantů, kteří používají aplikaci AutoCAD, změňte konfiguraci zobrazení na možnost Pouze půdorys a pak pomocí příkazu Uložit jako AutoCAD v nabídce aplikace uložte verzi souboru pro použití v jiné aplikaci než v aplikaci AutoCAD Architecture. Další informace najdete v části Export výkresu do aplikace AutoCAD na straně 214.

Detailní pohledy

Jediný pohled v této složce, který poskytuje osnovu rozložení rozdělenou do detailního osnovového modulu. Detaily v tomto souboru zakreslete do osnovy detailů. Vytvořte nový soubor pro detaily v jiném měřítku.

Zvětšené pohledy

Tato složka je určena pro výšky interiérů a zvětšené pohledy půdorysu. Tyto pohledy se vytvářejí pomocí nástrojů odkazů na kartě Odkazy palety nástrojů. Další informace naleznete v části Nástroje odkazů v aplikaci AutoCAD Architecture na straně 3590.

Pohledy Rovina podlahy

Zde jsou zahrnuty pohledy rovina podlahy. V těchto souborech jsou zahrnuty základní značky pro výšky a řezy. Tyto položky můžete použít, změnit je nebo smazat a znovu podle potřeby přidat.

Pohledy 3D modelu

Složité modelové pohledy shromažďují všechny konstrukční prvky k vizualizaci a koordinaci. Dva jsou k dispozici zde, jeden na celý model a druhý pouze na konstrukční prvky kostry.

Odražené pohledy roviny stropu

Zde jsou zahrnuty promítnuté pohledy půdorysu stropu. V těchto souborech jsou zahrnuty základní značky výšky a řezu.

Pohledy výkazu

Šablona komerčního projektu obsahuje kompozitní model, který se používá při generování tabulek výkazu. Na tento soubor pohledu přímo odkazují objekty výkazu v souboru listu výkazu, který je zahrnut v projektu (list výkazy A601). Znovu zaveďte externí reference a pak pravidelně aktualizujte tabulku výkazu v celém projektu, aby se zobrazovala nejnovější data. Další informace najdete v části Ruční aktualizace výkazu na straně 3652.

Pohledy výšky a řezu

Tyto soubory jsou generovány pomocí nástrojů odkazů. Zahrnují objekty 2D řezu/prostorového pohledu celé budovy. Zahrnuty jsou čtyři výšky a dva řezy. Při přidávání geometrie ke konstrukčním prvkům můžete přesunout a změnit velikost objektů řezů a čár výšky tak, aby odrážely celkový projekt, a potom aktualizovat řezy a výšky. Konstrukční prvky uvedené v tomto dokumentu již jsou součástí složek řez a výška výběrové sady. Pokud přidáváte nové soubory, bude nutné znovu vytvořit řez nebo výšku. Další informace najdete

v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 3210 a Aktualizování 2D nebo 3D pohledu na straně 3277

Listy zahrnuté do projektu šablony

Do tohoto projektu šablony bylo zahrnuto několik základních listů. Některé z nich již obsahují výřezy, například roviny podlahy. Ostatní jsou prázdné listy připravené k příjmu pohledů. Přetáhněte soubor pohledu nebo pojmenovaný pohled modelového prostoru v rámci souboru pohledu z Navigátoru projektu a umístěte jej v listu. Další informace najdete v části Vložení pohledu modelového prostoru do listu na straně 461 a Vytvoření pohledu listu na straně 488

Listy jsou uspořádány v sadě listů a podřízených sadách. Seznam listů obsahuje následující položky:

Obecné	G-100, úvodní list
Architektonické: Obecné	A-100, půdorys místa
Architektonické: Roviny	A-101, půdorysy podlaží A-102, půdorysy podlaží A-103,půdorysy podlaží A-104, půdorysy podlaží
Architektonické: Výšky	A-201, výšky budovy A-202, výšky budovy
Architektonické: Řezy	A-301, výšky budovy
Architektonické: Pohledy s velkým měřítkem	A-401, zvýšené půdorysy A-402, výšky interiéru
Architektonické: Detaily	A-501, detaily
Architektonické: Výkazy a detaily	A-601, výkazy
Architektonické: 3D vyjádření	A-901, 3D diagramy

Projektové normy

Projektové normy jsou nástrojem, který umožňuje souborům projektu, aby jejich nastavení stylů a zobrazení objektů bylo synchronizováno s jedním nebo více výkresovými soubory norem. Projekt šablony je nastaven tak, aby byl s normami synchronizován pouze tehdy,

když uživatel ručně zahájí synchronizaci. Další informace najdete v části Nastavení synchronizace norem AEC na straně 605.

Ve složce projektu Normy\Obsah je uložen soubor Project Styles.dwg. Do tohoto souboru byly zahrnuty některé vzorové styly. Nástroje na paletě nástrojů projektu odkazují na styly v tomto souboru. Projekt je nastaven tak, aby synchronizoval všechny typy stylů do tohoto výkresu kromě stylů klíčů hladin. Výchozí soubor AECLayerStd.dwg byl nastaven jako druhý výkres norem pro Synchronizaci stylů klíčů hladin.

Ve složce Normy\Šablony jsou také k dispozici dva další soubory šablony výkresu (DWT): jeden pro konstrukční prvky, prvky a pohledy a další pro listy. Projekt je konfigurován tak, aby synchronizoval nastavení zobrazení z modelového Souboru DWT v této složce. Všechny styly v projektu byly rozděleny do verzí a synchronizovány s těmito soubory.

Rekonstrukce 7

Efektivní způsob snadné identifikace objektů a jejich asociace s různými fázemi projektu rekonstrukce je klíčem k vytváření čistých konstrukčních výkresů. Funkce rekonstrukce tento způsob přináší a poskytuje současně rámec pro návrh, vývoj a vytváření výkresů, které jsou součástmi projektů rekonstrukce.

Přehled funkce rekonstrukce

V rámci jednoho výkresu je možné zobrazit existující konstrukce, konstrukce v demolici a nové konstrukce. Prací na jediném výkresu s možností přepínat mezi různými typy plánů rekonstrukce lze předejít chybám, které zpravidla vznikají při úpravě několika výkresů současně. Tato funkce je dostupná pro aplikaci AutoCAD Architecture 2010 a její novější verze.

Plány rekonstrukce

Existující objekty, objekty v demolici a nové objekty se zobrazují v plánu rekonstrukce. Při práci na tomto plánu je k zobrazení objektů použita reprezentace zobrazení rekonstrukce. Tento plán je základním plánem, podle něhož vytváříte demoliční a revizní plány. To je ideální režim aktuálně probíhající práce.

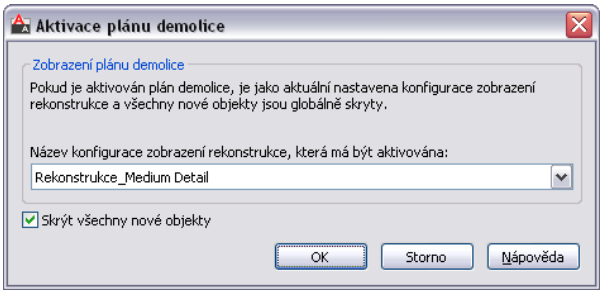
Demoliční plány

Na demoličním plánu jsou zobrazeny existující konstrukce a ty objekty, které jsou zařazeny do kategorie Demolice (Demo). Veškeré nové objekty jsou skryté.

Díky možnosti přepínání mezi typy plánů rekonstrukce můžete pracovat s různými „pohledy“ na výkres a předejít chybám, které často vznikají při úpravě více výkresů současně. Nastavení zobrazení typu plánu demolice se provádějí v dialogu Možnosti rekonstrukce. Ve výchozím nastavení je k objektům v demolici přiřazena žlutá barva. Další informace naleznete v části Přizpůsobení pravidel projektu rekonstrukce na straně 582.

Než bude možné pracovat s výkresy, které používají funkce rekonstrukce, je třeba nejprve aktivovat režim rekonstrukce. Další informace naleznete v části První aktivace režimu rekonstrukce na straně 572.

- Při otevřeném výkresu rekonstrukce s aktivním režimem rekonstrukce klepněte na tlačítko (Plán demolice) na panelu Rekonstrukce.
  Zobrazí se dialog Aktivace plánu demolice. Další informace o akt



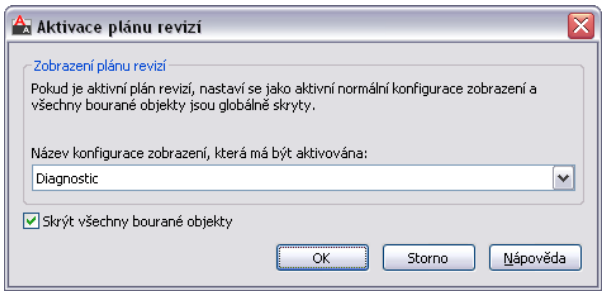
Ve výchozím nastavení je zobrazení nových objektů vypnuto. Chcete-li zobrazit plán s novými objekty, klepněte na tlačítko (Nové zobrazit/skrýt).

Revizní plány

Na revizním plánu se zobrazují nové a existující konstrukční objekty, zatímco všechny objekty v demolici jsou skryté. Díky možnosti přepínání mezi typy plánů rekonstrukce můžete pracovat s různými „pohledy“ na výkres a předejít chybám způsobených úpravami více výkresů současně. Nastavení zobrazení typu revizního plánu se provádějí v dialogu Možnosti rekonstrukce.

Než bude možné pracovat s výkresy, které používají funkce rekonstrukce, je třeba nejprve aktivovat režim rekonstrukce. Další informace naleznete v části První aktivace režimu rekonstrukce na straně 572.

- Při otevřeném výkresu rekonstrukce s aktivním režimem rekonstrukce klepněte na tlačítko (Plán revizí) na panelu Rekonstrukce.
  Zobrazí se dialog Aktivace plánu revizí.



Ve výchozím nastavení je zobrazení objektů v demolici vypnuto. Chcete-li zobrazit plán s bouranými objekty, klepněte na tlačítko (Zobrazit/skrýt bourané).

Režim rekonstrukce

Jakmile režim rekonstrukce aktivujete, vytvoří se konfigurace zobrazení rekonstrukce. Tato konfigurace je kopií aktuální konfigurace zobrazení, existující ve výkresu. Veškeré objekty se zobrazují podle nastavení rekonstrukce.

Je-li aktivován režim rekonstrukce, je ke všem objektům, které dosud nebyly zařazeny do žádné kategorie, přiřazena kategorie rekonstrukce s názvem „Existující“. Objekty přidané do výkresu při aktivovaném režimu rekonstrukce budou automaticky zařazeny do kategorie „Nové“. Jestliže při práci v režimu rekonstrukce použijete například příkaz Odstranit, zařadí se objekty do kategorie „Demolice“, k jejich odstranění však nedojde. Přemístěním dveří dojde jak k vytvoření nových dveří, tak k vytvoření dveří v demolici, včetně odpovídajících stěnových zárubní. Nastavení konfigurace zobrazení rekonstrukce se provádějí na kartě Zobrazení v dialogu Možnosti rekonstrukce.

Práce v režimu rekonstrukce

Při práci v režimu rekonstrukce se při dodržování doporučeného pracovního postupu přiřazují objekty automaticky ke kategoriím Existující, Demolice nebo Nové. Je možné přiřazovat dvojrozměrné (2D) a trojrozměrné (3D) objekty k různým kategoriím, snadno zobrazit výkres jako plán rekonstrukce, demoliční plán nebo revizní plán a zobrazit objekty podle kategorií.

V pohledu půdorysu, příčného řezu nebo v bokorysném pohledu se 2D a 3D objekty zobrazují podle kategorií, k nimž jsou přiřazeny. Konfigurace zobrazení se řídí styly rekonstrukce, které lze přizpůsobit v dialogu Možnosti rekonstrukce.

Pomocí nástrojů na tomto pásu karet lze ukončit režim rekonstrukce, přidávat objekty do kategorií a zmrazovat či obnovovat stěny, aby bylo možné provádět ruční opravy hran. Tento panel pásu karet Rekonstrukce je viditelný a dostupný pouze v případě, že pracujete v aktivní relaci rekonstrukce.

Dvojrozměrné objekty, bloky a vícepohledové bloky zachovávají při spuštěném režimu rekonstrukce vlastní reprezentaci zobrazení a jsou zařazeny do kategorie existujících objektů. Jestliže odstraníte, upravíte nebo vytvoříte nové 2D objekty, zobrazí se podle příslušných kategorií rekonstrukce. Můžete je k nějaké kategorii přímo přiřadit a změnit tím jejich zobrazení. U objektů, které byly již zařazeny do kategorií v dřívější fázi rekonstrukce, zůstane zachována kategorie i reprezentace zobrazení. Objekty, které byly vytvořeny v aktivním režimu rekonstrukce, jsou automaticky označeny jako nové.

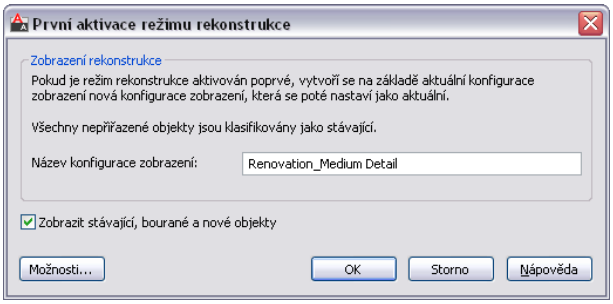
Jestliže je na vybraný objekt použit některý z příkazů Odstranit, Přemístit, Otočit nebo Kopírovat, je objekt v závislosti na příkazu přiřazen ke kategorii a zobrazen. Například stisknutím tlačítka Odstranit dojde k označení objektů jako Demolice, přemístěním dveří vzniknou jak nové dveře, tak dveře v demolici, včetně odpovídajících otvorů ve stěnách. Existující a nové stěny se automaticky vzájemně začistí, bourané a nové objekty však spolu neinteragují.

První aktivace režimu rekonstrukce

Při první aktivaci režimu rekonstrukce se vytvoří určitá konfigurace zobrazení rekonstrukce. Tato konfigurace je kopií aktuální existující konfigurace zobrazení, k jejímuž názvu je jako předpona připojeno slovo rekonstrukce.

1 Otevřete existující výkres, ve kterém chcete zahájit plánování rekonstrukce, a klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ (Režim rekonstrukce).

Zobrazí se dialog První aktivace režimu rekonstrukce a ve výchozím nastavení také název konfigurace zobrazení s předponou rekonstrukce.



2 Je-li to nutné, zadejte nový název konfigurace zobrazení.

U konfigurace zobrazení se doporučuje zachovat výchozí předponu.

3 Klepnutím na tlačítko Možnosti lze změnit nastavení zobrazení rekonstrukce, hladin, stylů, bloků a materiálů, nebo klepnutím na tlačítko OK zahajte práci v režimu rekonstrukce.

Styly rekonstrukce lze uložit, změnit nebo odstranit. Styly zobrazení je také možné importovat z externího katalogu nebo je do něj exportovat. Další informace naleznete v části Nastavení objektů rekonstrukce na straně 575.

Další kroky při práci v režimu rekonstrukce

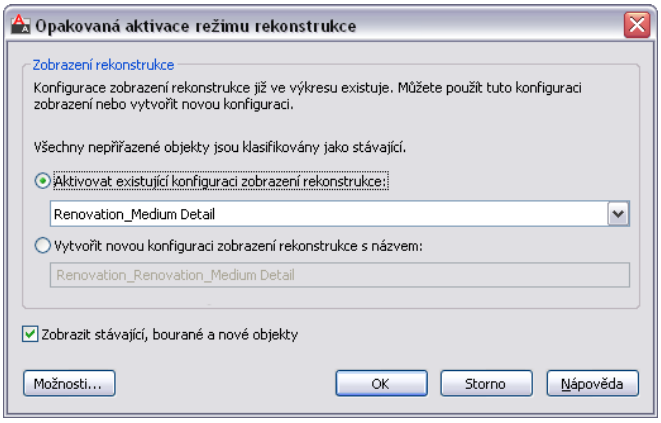
Jestliže znovu aktivujete režim rekonstrukce ve výkresu, kde byl tento režim již dříve aktivován, můžete buď pokračovat v používání existující konfigurace zobrazení rekonstrukce, nebo vytvořit konfiguraci novou.

U objektů, které byly zařazeny do kategorií v dřívější fázi rekonstrukce, zůstanou jejich kategorie i reprezentace zobrazení zachovány. Veškeré objekty, které nebyly zařazeny do kategorie rekonstrukce (například objekty, které byly přidány v době, kdy režim rekonstrukce nebyl aktivní), budou automaticky zařazeny do kategorie a zobrazeny jako existující objekty.

Ve výchozím nastavení bude vybrána možnost Zobrazit stávající, bourané a nové objekty. Protože tato možnost zajišťuje, že objekty zařazené do kategorií zůstanou v plánu rekonstrukce viditelné i v případě, že přepnete do zobrazení výkresu jako plánu rekonstrukce, demolice nebo revizního plánu, doporučujeme ponechat tuto možnost vybranou.

1 Otevřete výkres rekonstrukce, ve kterém chcete pokračovat v práci, a klepněte na kartu Správapanel ➤ Styl a zobrazení ➤ (Režim rekonstrukce).

Zobrazí se dialog Opakovaná aktivace režimu rekonstrukce.



2 V tomto dialogu určete nastavení.

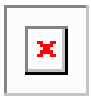
Chcete-li...	Pak...
spustit relaci rekonstrukce s existující konfigurací zobrazení rekonstrukce	Klepněte na šipku rozevíracího seznamu Aktivovat existující konfiguraci zobrazení, zvolte konfiguraci zobrazení a klepněte na tlačítko OK.
spustit relaci rekonstrukce s novou konfigurací zobrazení	Vyberte možnost Vytvořit novou konfiguraci zobrazení rekonstrukce s názvem, zadejte název konfigurace a klepněte na tlačítko OK.
zobrazit všechny objekty ve všech kategoriích rekonstrukce výkresu	Ponechejte vybránu možnost Zobrazit stávající, bourané a nové objekty. Tato možnost zajišťuje, aby objekty výkresu zařazené do kategorií zůstaly viditelné, i když budete přepínat mezi plánem rekonstrukce, demolice a revizním plánem. Nejlepších výsledků dosáhnete, ponecháte-li tuto možnost vybranou.
změnit styl nebo pravidla zobrazení objektů	Klepněte na tlačítko Možnosti, proveďte požadované změny a klepněte na tlačítko OK. Další informace naleznete v části Nastavení objektů rekonstrukce na straně 575.

3 Klepněte na tlačítko OK.

Další informace naleznete v části Práce na výkresu v aktivovaném režimu rekonstrukce na straně 579.

Ukončení relace rekonstrukce

Relaci rekonstrukce dokončíte klepnutím na nástroj Ukončit režim rekonstrukce na panelu Rekonstrukce. Režim rekonstrukce lze kdykoli znovu aktivovat. Další informace naleznete v části Další kroky při práci v režimu rekonstrukce na straně 573.

- Klepnutím na tlačítko  ukončete relaci rekonstrukce. Jestliže ve výkresu provedete změny po ukončení relace rekonstrukce, objekty, které nejsou zařazeny do žádné kategorie, budou při příští aktivaci režimu rekonstrukce zařazeny do kategorie Existující.

Práce s kótami

Při používání kót AEC nelze automaticky ignorovat objekty podle kategorie rekonstrukce; všechny existující, bourané a nové objekty budou okótovány. Všechny nežádoucí kóty je třeba odstranit ručně.

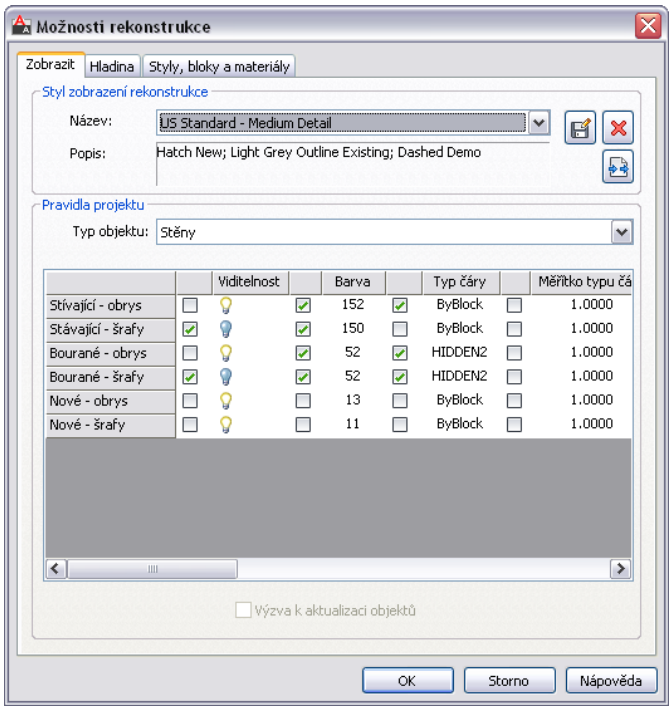
Nastavení objektů rekonstrukce

Pravidla projektu pro kategorie Existující, Demolice a Nové se řídí styly rekonstrukce na základě typů objektů. V dialogu Možnosti rekonstrukce lze styly rekonstrukce importovat z externích katalogů, exportovat do externích katalogů, upravovat, ukládat nebo odstraňovat. Aby bylo dosaženo maximální flexibility, je možné určit styly rekonstrukce pro zobrazení a přiřazení hladin nezávisle na sobě. Tato nastavení se ukládají do aktuálního výkresu.

Pravidla projektu řídí způsob zobrazení objektů, přiřazení hladin, pojmenování stylů rekonstrukce a bloků a určují, zda se mají stejné definice materiálů zobrazovat nezávisle na tom, jak jsou objekty zobrazeny v půdorysném pohledu, 2D řezu či bokorysném pohledu. Informace naleznete v části Přizpůsobení pravidel projektu rekonstrukce na straně 582.

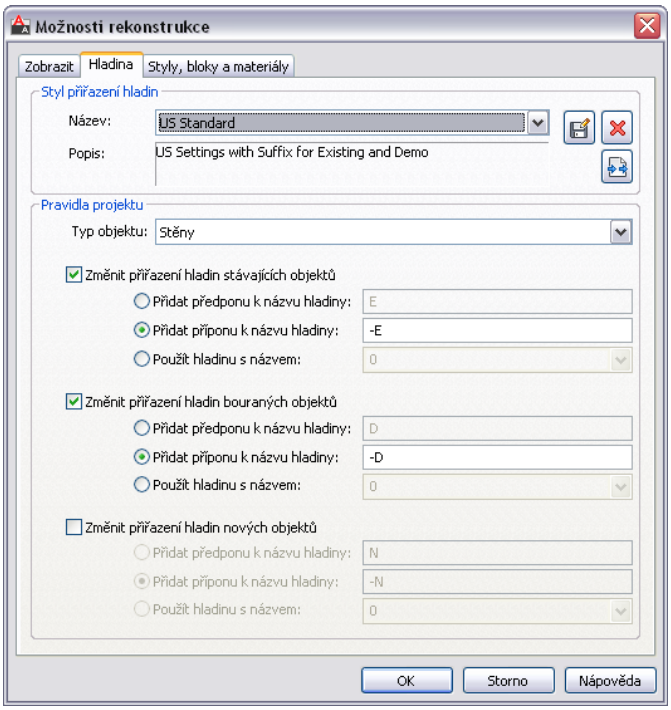
Styl zobrazení a pravidla projektu

Objekty se zobrazují na základě své reprezentace zobrazení v konfiguraci zobrazení rekonstrukce. Zobrazení kategorií objektů Existující, Demolice a Nové je určeno konfigurací zobrazení a je možné je používat v půdorysných pohledech, pohledech řezů a bokorysných pohledech.



Styl přiřazení hladin a pravidla projektu

Pravidla projektu pro přiřazení hladin lze změnit podle typu objektu a kategorie. Je možné určit, že se namísto změny názvu hladiny připojí k názvu hladiny předpona nebo přípona. Tato nastavení lze uložit do stylu přiřazení hladin vybraného v dialogu Nastavení rekonstrukce.



Pravidla projektu pro styl, bloky a materiály

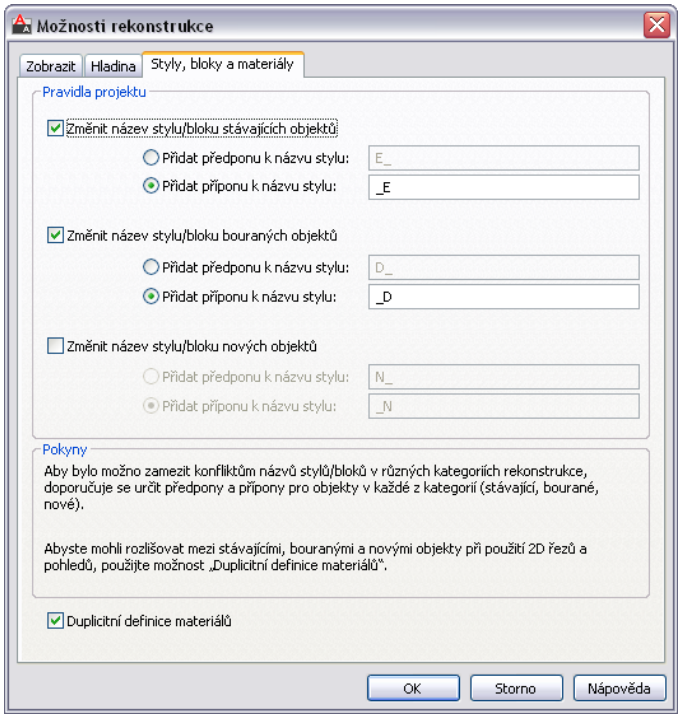
Pravidla projektu pro názvy existujících, bouraných a nových objektů lze pomocí předpony nebo přípony připojit k názvu stylu rekonstrukce. Tím bude možné styl rekonstrukce identifikovat podle kategorie. Definováním předpony a přípony lze předejít konfliktům názvů v různých kategoriích rekonstrukce.

Jestliže je například existující stěna se stylem nazvaným Cihla přemístěna v režimu rekonstrukce do jiného umístění, původní stěna se zobrazí jako demolice a přemístěná stěna bude označena jako nová. Z tohoto důvodu je existující stěna přejmenována v kategorii Existující, stěna v demolici je přejmenována v kategorii Demolice a nová stěna je přejmenována v kategorii Nové. Určení pravidla projektu umožňuje automatické přejmenování stěny spolu s objekty, které stěna obsahuje, namísto přejmenovávání každého z objektů uživatelem.

Nové styly rekonstrukce se zadanou předponou či příponou se zobrazují ve Správci stylů. Další informace naleznete v části Správce stylů – přehled na straně 854.

Jestliže určíte, že chcete definice materiálů duplikovat, vytvoří se kopie materiálu, přiřadí se k objektu stavby (například Zdivo.Prefabrikované zdivo.Cihla.Modulová.Vlámský_Nové)

a zobrazí se barva podle odpovídajícího nastavení. Objekty lze zobrazovat správně podle kategorií ve 2D řezech a bokorysných pohledech, přičemž se v asociativních 2D řezech a bokorysných pohledech zobrazují objekty stavby podle kategorií rekonstrukce.



Interakce mezi objekty stavby

V režimu rekonstrukce budou objekty stavby automaticky označeny jako existující, bourané nebo nové. Objekty interagují na základě kategorie rekonstrukce. Například objekty kategorií Existující a Nové spolu navzájem interagují, zatímco objekty kategorií Demolice a Nové nikoli. Pokud tedy máte stěny patřící do kategorie Demolice a stěny zařazené do kategorie Nové a chcete vytvořit jejich průnik, můžete je upravit ručně. Další informace naleznete v části Provádění ručních úprav na straně 579.

POZNÁMKA Jestliže je v režimu rekonstrukce změněno zakončení otvoru objektu dveří, okna, zárubně nebo sestavy dveře/okno, dojde k vytvoření nového objektu. Má-li objekt zůstat zachován, musí být zakončení otvoru změněno mimo režim rekonstrukce.

Práce na výkresu v aktivovaném režimu rekonstrukce

Provádění ručních úprav

Úpravy objektů stěny lze provést při dočasně vypnutém režimu rekonstrukce. To může být nutné v případě, že se stěny z různých kategorií rekonstrukce neprotínají správně.

Můžete mít například plán, který obsahuje stěny patřící do kategorie Existující i stěny patřící do kategorie Demolice, jejichž hrany je nutné opravit. Objekty patřící do kategorie Nové a objekty patřící do kategorie Demolice spolu při práci v režimu rekonstrukce neinteragují. Při provádění oprav ručně dočasně přerušíte režim rekonstrukce tak, že zmrazíte stěny, které chcete upravit, a poté upravíte jejich hrany. Změny nejsou považovány za rekonstrukci. Možnost zmrazení nebo rozmrazení stěny je dostupná pouze v případě, že je režim rekonstrukce aktivní.

1. Při otevřeném výkresu rekonstrukce s aktivním režimem rekonstrukce klepněte na tlačítko (Zmrazit stěny) na panelu Rekonstrukce.
2. Vyberte stěny a stiskněte klávesu Enter.

   Režim rekonstrukce bude dočasně pozastaven.
3. Opravte hrany stěny a klepněte na tlačítko (Rozmrazit stěny).

   Režim rekonstrukce se obnoví.

Práce s kategoriemi rekonstrukce

Kategorie rekonstrukce jsou: Existující, Demolice a Nové. V režimu rekonstrukce budou objekty automaticky zařazeny do těchto kategorií. Kategorie objektů stavby se zobrazují podle nastavení v dialogu Možnosti rekonstrukce. Objekty lze do kategorií zařadit ručně a vybrat nebo je zobrazit podle kategorií.

Přiřazení objektů ke kategoriím rekonstrukce

V režimu rekonstrukce lze kategorii rekonstrukce objektu ručně přiřadit ke kategorii Existující, Bourané nebo Nové. Vlastnosti zobrazení se mění podle kategorií. Ruční zařazení objektů do kategorií může být nutné u 2D vícepohledového bloku nebo u objektů bloků,

protože tyto objekty jsou při spuštění relace rekonstrukce automaticky přiřazeny ke kategorii Existující. Další informace naleznete v části Práce v režimu rekonstrukce na straně 571.

1 Při otevřeném výkresu rekonstrukce s aktivním režimem rekonstrukce klepněte na tlačítko Přiřadit (existující, bourané nebo nové) na panelu Rekonstrukce.

Chcete-li...	Pak...
přidat objekty do kategorie Demolice	Klepněte na tlačítko .
přidat objekty do kategorie Nové	Klepněte na tlačítko .
přidat objekty do kategorie Existující	Klepněte na tlačítko .

2 Vyberte ve výkresu objekty, které chcete přiřadit, a stiskněte klávesu ENTER.

Vybrané objekty jsou nyní přiřazeny k určeným kategoriím a zobrazují se tak, jak je jejich kategorie definována na kartě Zobrazení dialogu Možnosti rekonstrukce.

Výběr objektů podle kategorií rekonstrukce

V režimu rekonstrukce lze vybrat všechny objekty zařazené do vybrané kategorie rekonstrukce.

1 Při otevřeném výkresu rekonstrukce v aktivním režimu rekonstrukce klepněte na nástroj Vybrat (existující, bourané nebo nové) na panelu Rekonstrukce.

Chcete-li...	Pak...
vybrat všechny objekty v kategorii Existující	Klepněte na tlačítko .
vybrat všechny objekty v kategorii Demolice	Klepněte na tlačítko .
vybrat všechny objekty v kategorii Nové	Klepněte na tlačítko .

2 Na vybraných objektech je možné provádět příkazy, například příkaz Odstranit.

Zobrazení objektů podle kategorií rekonstrukce

V režimu rekonstrukce lze všechny objekty zobrazit nebo skrýt podle kategorií pomocí nástroje Zobrazit/Skrýt. V závislosti na aktuálním stavu objektů tento nástroj určitou kategorii zapíná nebo vypíná.

Stav zobrazení/skrytí objektů se ukládá do výkresu a měl by být brán v úvahu při zavření a opětovném otevření výkresu. Jestliže si nejste jisti, jsou-li objekty skryté, zvolte tento nástroj a prohlédněte si, co se stalo.

➤ Při otevřeném výkresu rekonstrukce s aktivním režimem rekonstrukce klepněte na nástroj Zobrazit/skrýt.

Chcete-li...	Pak...
zobrazit či skrýt všechny objekty v kategorii Demolice	Klepněte na tlačítko .
zobrazit či skrýt všechny objekty v kategorii Nové	Klepněte na tlačítko .

Provedení menších úprav

Stěny je možné zmrazit a rozmrazit, což umožňuje ruční úpravu jejich hran. Volbou nástroje Zmrazit stěny dojde k dočasnému přerušení aktivního režimu rekonstrukce, což umožní ruční úpravu hran stěny. Další informace naleznete v části Provádění ručních úprav na straně 579.

1 Při otevřeném výkresu rekonstrukce s aktivním režimem rekonstrukce klepněte na tlačítko (Zmrazit stěny) na panelu Rekonstrukce.

2 Vyberte stěny a stiskněte klávesu Enter.

3 Opravte hrany stěny a klepněte na tlačítko (Rozmrazit stěny). Režim rekonstrukce se obnoví.

Přizpůsobení pravidel projektu rekonstrukce

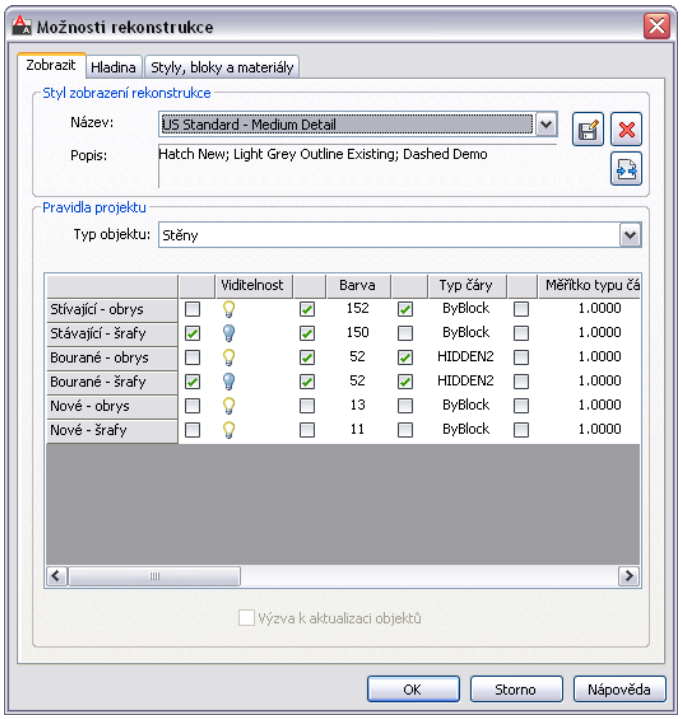
Pravidla projektu řídí způsob zobrazení objektů ve výkresu, hladinu, ke které jsou přiřazeny, zda je k názvu hladiny nebo stylu připojena předpona či přípona a zda jsou definice materiálů duplikovány při zobrazení objektů ve 2D řezech nebo bokorysných pohledech. Tato nastavení se ukládají do výkresu. Další informace naleznete v části Nastavení objektů rekonstrukce na straně 575.

Úprava zobrazení rekonstrukce

Způsob zobrazení vlastností objektů v rámci konkrétních kategorií je ve výkresu možné změnit tak, že je odemknete, podle typu objektu individuálně změníte a uložíte jako styl zobrazení rekonstrukce. Provedené změny se ukládají do aktuálního výkresu.

Ikona zámku zobrazená nalevo od vlastnosti označuje, zda je tuto vlastnost možné změnit. V uzamknuté poloze si například vlastnost zachovává původní zobrazení a nemění se. Jestliže je vlastnost odemknuta, veškeré změny provedené na jejím zobrazení se odrazí ve výkresu.

1 Při otevřeném výkresu rekonstrukce s aktivním režimem rekonstrukce klepněte na tlačítko (Možnosti) na panelu Rekonstrukce.
Zobrazí se dialog Nastavení rekonstrukce.



2 Na kartě Zobrazit vyberte styl zobrazení, který má být použit na aktuální výkres, a zadejte popis.

Styly rekonstrukce lze upravovat, ukládat, odstraňovat a importovat z externího katalogu nebo je do něj exportovat.

3 Vyberte typ objektu pro pravidla projektu.

4 Zaškrtněte políčko vlevo od jednotlivých hodnot vlastností u těch kategorií, které chcete změnit.

TIP Pomocí kláves Shift nebo Ctrl lze změnit více vlastností různých pravidel projektu současně.

5 Podle potřeby změňte vlastnosti.

6 Vyberte možnost Výzva k aktualizaci objektů.

7 Vyberte objekty, které se mají změnit, nebo stisknutím klávesy Enter vyberte všechny objekty.

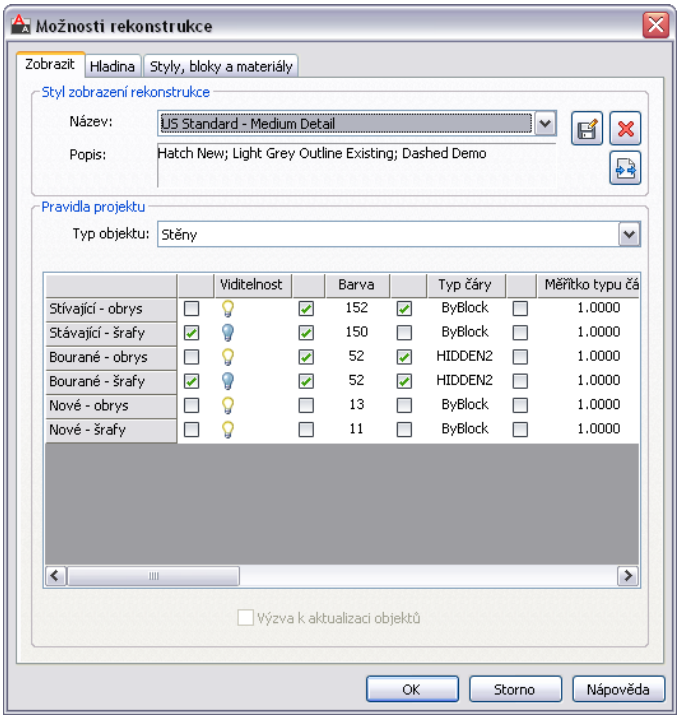
V aktuálním výkresu budou použity změny vybraných vlastností určitého typu objektu.

Změna přiřazení hladin rekonstrukce

Změnou pravidel projektu rekonstrukce lze přejmenovat a změnit přiřazení hladin pro objekty v závislosti na typu objektu a kategorii rekonstrukce. Tyto změny budou uloženy do aktuálního výkresu. Další informace naleznete v části Nastavení objektů rekonstrukce na straně 575.

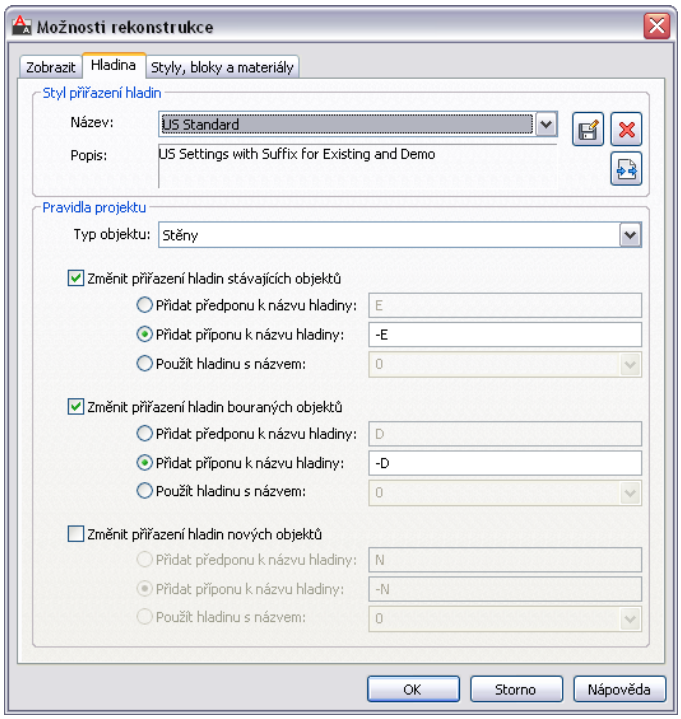
1 Při otevřeném výkresu rekonstrukce s aktivním režimem rekonstrukce klepněte na tlačítko (Možnosti) na panelu Rekonstrukce.

Zobrazí se dialog Nastavení rekonstrukce.



2 Klepněte na kartu Hladina, vyberte styl přiřazení hladiny, který má být použit na aktuální výkres, a zadejte popis.

Styly rekonstrukce lze upravovat, ukládat, odstraňovat a importovat z externího katalogu nebo je do něj exportovat.



3 Vyberte typ objektu pro pravidla projektu.

4 Vyberte požadované kategorie rekonstrukce a změňte přiřazení hladin.

Chcete-li...	Pak...
Připojte k názvu hladiny předponu.	Vyberte možnost Přidat předponu k názvu hladiny a určete předponu.
Připojte k názvu hladiny příponu.	Vyberte možnost Přidat příponu k názvu hladiny a určete příponu.
Použijte jinou existující hladinu k objektům.	Vyberte možnost Použít hladinu s názvem a zvolte název.

5 Klepněte na tlačítko OK.

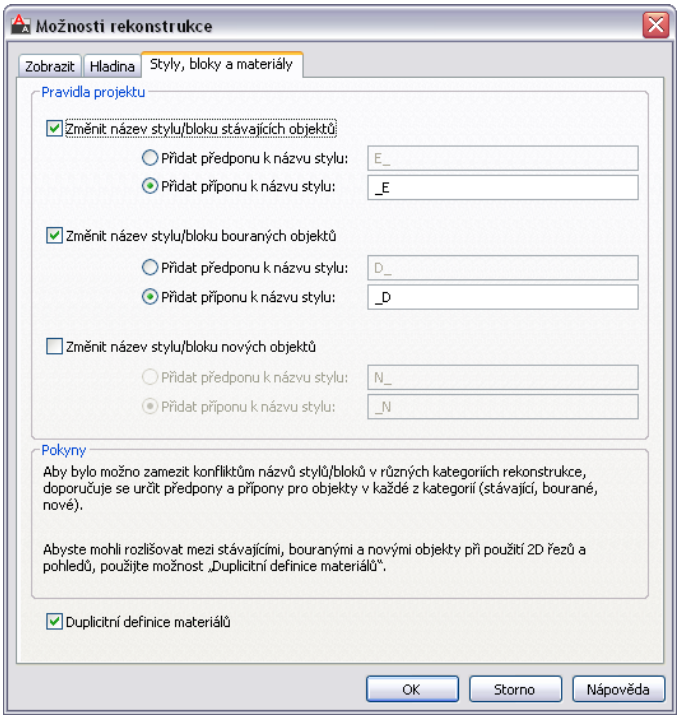
Změna názvu stylu a bloku podle kategorie rekonstrukce

Změnou pravidel projektu rekonstrukce lze automaticky připojit k názvu stylu nebo bloku předponu či příponu v závislosti na kategorii rekonstrukce objektu. Jestliže předpona nebo přípona není předem definována a stejný název bloku nebo stylu existuje ve výkresu v jiné kategorii, zobrazí se výstraha a nový název bude možné zadat ručně. Další informace naleznete v části Pravidla projektu pro styl, bloky a materiály na straně 577.

1. Při otevřeném výkresu rekonstrukce s aktivním režimem rekonstrukce klepněte na tlačítko (Možnosti) na panelu Rekonstrukce.

   Zobrazí se dialog Nastavení rekonstrukce.

2. Klepněte na kartu Styly, bloky a materiály.
3. Vyberte požadované kategorie rekonstrukce a zadejte předponu nebo příponu, kterou chcete připojit k názvu stylu nebo bloku v aktuálním výkresu.



4 Zaškrtnutím nebo zrušením zaškrtnutí políčka Duplicitní definice materiálů určete, zda se mají definice materiálů ve 2D řezech či bokorysných pohledech duplikovat.

5 Klepněte na tlačítko OK.

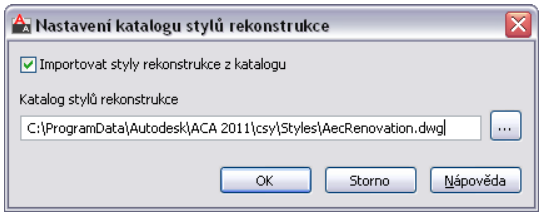
Katalog stylů rekonstrukce

Katalog stylů rekonstrukce obsahuje styly zobrazení a styly přiřazení hladin. Styly používané aplikací AutoCAD Architecture pro objekty, jakými jsou například stěny a okna, jsou spravovány Správcem stylů.

Ve výchozím nastavení bude katalog stylů rekonstrukce (AecRenovation.dwg) nainstalován do složky ProgramData\Autodesk\ACA 2011\enu\Styles. Pokud katalog stylů rekonstrukce přejmenujete nebo přesunete, budou styly deaktivovány a nebudou již k dispozici. Pomocí dialogu Nastavení katalogu stylů rekonstrukce určete platný katalog.

1 Pokud je výkres rekonstrukce otevřen v aktivním režimu rekonstrukce, klepněte na tlačítko (Katalog stylů) v rozevírací nabídce Možnosti na panelu Rekonstrukce.

Zobrazí se dialog Nastavení katalogu stylů rekonstrukce.



2 Zaškrtněte políčko Importovat styly rekonstrukce z katalogu u výkresů, u kterých mají být použity všechny styly rekonstrukce z vybraného katalogu.

U nových výkresů, které mají obsahovat pouze standardní styly, zrušte zaškrtnutí políčka Importovat styly rekonstrukce z katalogu.

3 Přejděte do umístění katalogu stylů rekonstrukce, který chcete použít.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Projektové normy

8

Funkce Projektové normy vám umožňuje vytvářet, ukládat a synchronizovat normy všech projektových výkresů aplikace AutoCAD Architecture. Projektové normy obsahují standardní styly, nastavení zobrazení a standardy aplikace AutoCAD, které jsou použity ve všech projektových výkresech. Standardní styly a nastavení zobrazení jsou zadány v jednom nebo ve více výkresech norem sdružených s projektem. Projektové výkresy mohou být synchronizovány s těmito normami v průběhu životního cyklu projektu, a to buď automaticky, nebo na vyžádání. Navíc můžete označit knihovnu Prohlížeče obsahu a ty palety nástrojů, které jsou spojeny s projektem.

Terminologie projektových norem

projektový výkres Soubor výkresu náležící k projektu aplikace AutoCAD Architecture. Výkres musí být součástí projektu, aby byl umožněn přístup a synchronizace s projektovými normami.

výkresy norem Soubor (DWG, DWT, DWS), který obsahuje standardní styly a nastavení zobrazení, sdružené s projektem. Pokud obsahují normy specifické pro projekt, výkresy norem mohou být uloženy ve složce uvnitř složky projektu, nebo naopak, pokud obsahují normy specifické pro oddělení nebo pro celou firmu, jsou uloženy mimo složku projektu.

Výkresy norem mohou být obsaženy v e-přenosu a v balíčcích archivace.

styl normy nebo nastavení zobrazení Styl nebo nastavení zobrazení, které bylo definováno jako norma pro určitý projekt. Aby byla definována jako norma stylu nebo nastavení zobrazení, musí být obsažena ve výkresu norem. Typy stylů norem a nastavení zobrazení obsahují následující:

- styly objektů (například styly stěn, styly dveří atd.)
- definice sady vlastností
- formát dat vlastností
- styly tabulky výkazu

- definice klasifikací
- styly témat zobrazení
- styly klíče hladiny
- definice bloku masky
- definice materiálů
- definice vícepohledového bloku
- definice profilů
- vlastnosti zobrazení
- sady zobrazení
- konfigurace zobrazení

nejednotný styl nebo nastavení zobrazení Styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu, pro který nelze ve výkresech projektových norem nalézt žádný odpovídající objekt.

verze Proces záznamu změn ve stylech projektových norem a nastavení zobrazení. Standardní styly a nastavení zobrazení mohou být verzovány, pokud jsou změněny ve výkresech norem. Je-li vytvořena nová verze, následná synchronizace rozpozná změnu stylu nebo nastavení zobrazení a umožní vám souběžnou aktualizaci projektového výkresu.

Nestandardní verze normy stylu nebo nastavení zobrazení Standardní styly a nastavení zobrazení v projektu jsou verzovány vždy, když jsou změněny buď ve výkresu projektu, nebo ve výkresu projektových norem. Verze stylu standardu může mít například datum 14. července 2006. Předchozí verze může být z předchozího týdne, tedy ze 7. července 2006.

Pokud synchronizace nalezne v projektovém výkresu verzi stylu nebo nastavení zobrazení, které nemá datovou verzi ve výkresech projektových norem (např. verzi datovanou 12. července 2006), je tato veze označena jako „nestandardní verze“ stylu projektového standardu nebo nastavení zobrazení.

starší veze normy stylu nebo nastavení zobrazení Nalezne-li synchronizace v předchozím případě verzi stylu nebo nastavení zobrazení s datem 7. července 2006 v projektovém výkresu, je označena jako „starší verze“, jelikož verze sice existuje ve výkresech projektových norem, ale byla aktualizována na novější verzi ze dne 14. července 2006.

synchronizace Proces kontroly výkresu nebo projektu proti jemu připojeným normám pro identifikaci a odstranění nesrovnalostí verzí mezi normami a projektem. Synchronizaci lze nastavit tak, aby byla spuštěna neviditelně na pozadí, spustila se automaticky na výzvu uživatele, nebo byla manuálně spuštěna uživatelem.

skupina palet nástrojů projektu Skupina palet nástrojů projektu je automaticky propojena s projektem. Lze na ni odkazovat ze sdíleného umístění, nebo kopírovat na počítač každého uživatele.

nástroje projektu Nástroje projektu jsou nástroje na paletě nástrojů projektu, nastavené pro daný projekt. Abyste se ujistili, že je vždy používána aktuální definice stylu, nástroje specifické pro projekt by měly odkazovat přímo do stylů výkresů norem.

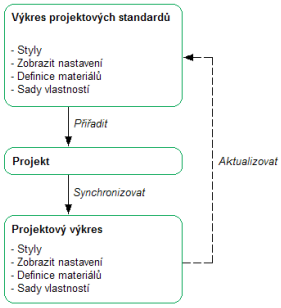
umístění výkresů norem Pokud jsou výkresy norem, katalogy a knihovny umístěny ve složce projektu, jsou považovány za specifické pro projekt. Jestliže je například projekt použit jako šablona pro nový projekt, všechny soubory ze složky norem jsou zkopírovány do nového projektu a zároveň je v novém projektu umožněna jejich změna a přepsání. Soubory norem, umístěné mimo složku projektu, nebudou při vytváření nového projektu zkopírovány; bude na ně pouze odkazováno z jejich původního umístění, a to jak v projektu již existujícím, tak i v projektu novém. Toto je vhodné pro soubory obsahující firemní normy, které by se neměly měnit s každým novým projektem.

Přehled projektových norem

Standardní styly a nastavení zobrazení projektu jsou zadané a umístěné v jednom nebo ve více výkresech norem, spojených s projektem. To vám umožní uspořádání vašich výkresů norem různými způsoby. Můžete mít například jeden výkres norem pro styly, další pro nastavení zobrazení, třetí pro komponenty aplikace AutoCAD, jako jsou hladiny, kótovací styly, písma a typy čar. Můžete také umístit všechny styly stěn do jednoho výkresu norem a všechny definice sady vlastností a styly formátu dat do druhého.

Projektové normy mohou být zpřístupněny z různých formátů souborů aplikace AutoCAD. Mohou být uloženy do jednoho nebo více výkresových souborů (DWG), výkresových šablon (DWT), nebo výkresů norem aplikace AutoCAD (DWS). Každý z těchto typů souborů může být sdružen s projektem jako výkresy norem.

Projekt může být porovnán s projektovými normami kdykoli v průběhu trvání projektu a jsou-li nalezeny nesrovnalosti verzí mezi normami a projektovými výkresy, může být s normami synchronizován. Normy mohou být navíc v případě potřeby aktualizovány z projektových výkresů.



Standardy AEC

Standardy AEC pro projekt obsahují všechny položky ze Správce stylů a Správce zobrazení. Standardní objekty AEC jsou obsaženy v synchronizaci a mohou být aktualizovány z projektových výkresů.

Obsahují tyto položky:

- styly objektů (například styly stěn, styly dveří atd.)
- definice sady vlastností
- formát dat vlastností
- styly tabulky výkazu
- definice klasifikací
- styly témat zobrazení
- styly klíče hladiny
- definice bloku masky
- definice materiálů
- definice vícepohledového bloku
- definice profilů
- vlastnosti zobrazení
- sady zobrazení
- konfigurace zobrazení

Informace o Standardních výkazech

Projektové normy vám umožňují definovat a distribuovat nastavení definice sady vlastností, formát dat vlastností, styl tabulky výkazu a popisky objektu do celého projektu. Definice sady vlastností, formáty dat vlastností a styly tabulky výkazu jsou vytvořeny a zpřístupněny pomocí Správce stylů. Popisky výkazů jsou přístupné z palet nástrojů projektu.

Definice standardního materiálu

Definice materiálů mohou být definovány a distribuovány do projektu. Materiály tvoří nedílnou součást stylů objektů a měly by být obsaženy ve stejném výkresu norem jako styly objektů, které na ně odkazují.

Styly klíče hladin

Styly klíče hladin lze definovat ve výkresech projektových norem a distribuovat do projektu. Standardy hladin však nejsou nastaveny v projektových normách. Chcete-li sdružit standard hladiny s projektem, musíte jej sdružit se šablonami výkresů, použitých pro prvky, konstrukční prvky, pohledy a listy.

Profily

Definice profilů pro projekt jsou zadány v jednom nebo ve více výkresech projektových norem. Profily mohou být použity mnoha objekty, např. tvary objemových prvků, nebo styly oken.

Definice klasifikací

Projekt může mít sadu definic klasifikací v jednom nebo více výkresech norem. Klasifikace jsou používány jako nástroj protokolu a zobrazení pro stavební objekty. Klasifikace jsou připojeny ke stylům objektů. Chcete-li použít klasifikaci ve stylu projektových norem, musí být tato klasifikace uložena ve stejném výkresovém standardu jako styl objektu, na který je odkazován.

Nastavení zobrazení

Můžete definovat standardní reprezentace zobrazení, sady zobrazení a konfigurace zobrazení projektu. Tím je zajištěno shodné zobrazení výkresových objektů v projektu. Pro projekt lze nastavit pouze jediné zobrazení výkresových norem.

Standardy aplikace AutoCAD

Funkce Projektové normy zahrnuje funkci Kontrola norem aplikace AutoCAD umožňující uživateli nastavit jeden nebo více souborů DWS jako komponenty aplikace AutoCAD. Komponenty aplikace AutoCAD, které mohou být obsaženy v kontrole norem, jsou:

- Styly kót aplikace AutoCAD
- Hladiny aplikace AutoCAD
- Styly textu
- Typy čar

Pokud nastavíte standardy aplikace AutoCAD, je pro projekt vytvořen soubor dávkové kontroly CHX. Soubor CHX obsahuje všechny projektové výkresy jako výkresy ke kontrole a všechny zadané soubory DWS jako výkresy, se kterými budou zkontrolovány. Můžete spustit tento dávkový soubor pro kontrolu celého projektu, nebo manuálně zkontrolovat jednotlivé projektové výkresy. Další informace najdete v části Synchronizace projektu s normami aplikace AutoCAD na straně 654 a Synchronizace projektového výkresu s normami aplikace AutoCAD na straně 655.

Standardní nástroje

Standardní styly mohou být uspořádány a přístup k nim umožněn přes nástroje. Pro rychlý a snadný přístup můžete definovat palety nástrojů projektu a knihovnu projektu v Prohlížeči obsahu. Další informace najdete v části Nastavení standardních nástrojů v projektu na straně 612.

Skupina palet nástrojů projektu

Můžete definovat skupinu palet nástrojů projektu, obsahující standardní styly projektu. Můžete zvolit mezi definováním sdílené skupiny palet nástrojů, umístěné na síti, nebo zkopírováním skupiny palet nástrojů projektu na lokálním počítači uživatele.

Standardní knihovna Prohlížeče obsahu

na paletě Navigátoru projektu se zobrazí ikona pro spuštění Prohlížeče obsahu. Můžete nastavit uživatelskou knihovnu Prohlížeče obsahu, která je otevřena jako výchozí při spuštění Prohlížeče obsahu z Navigátoru projektu. S možností vytváření katalogů nástrojů z existujících výkresů, jak je popsáno v Vytvoření katalogu standardních nástrojů projektu na straně 615, je nyní jednoduché vytvářet standardní nástroje a katalogy projektu.

Synchronizace projektu

Během životního cyklu projektu mohou být projektové normy měněny. Například šrafování sdružené s komponentou stěny může změnit svůj vzor, nebo do definice sady vlastností mohou být doplněny vlastnosti. V případech jako jsou tyto musí být projekt synchronizován s modifikovanými normami. Můžete konfigurovat projektové normy tak, aby projektové výkresy byly automaticky zkontrolovány s normami, jsou-li otevřeny, a automaticky aktualizovány s novými změnami. Můžete rovněž kdykoliv manuálně spustit synchronizaci pro projektový výkres nebo v dokončeném projektu, nebo můžete konfigurovat normy pro manuální synchronizaci nezávisle na celkovém nastavení synchronizace projektu.

Přehled procesu: Použití norem v projektu

Nastavení a používání norem v projektu způsobí následující akce:

1. Vytvoří standardní styly, nastavení zobrazení a komponenty aplikace AutoCAD v jednom nebo ve více výkresech norem.

   Výkresy norem mohou být buď výkresové soubory (DWG), výkresové šablony (DWT), nebo soubory norem aplikace AutoCAD (DWS).

   Volitelně můžete vytvářet různé soubory projektových norem pro různé styly, nastavení zobrazení a komponenty aplikace AutoCAD.

2. Pokud chcete, můžete vytvořit katalog nástrojů, který používá styly z výkresů norem pro definice nástrojů.
3. Volitelně můžete vytvořit knihovnu Prohlížeče obsahu, která bude použita v projektu.
4. Sdružte výkresy norem s projektem.
5. Pokud existuje více výkresových norem pro styly, definujte typ stylu, který chcete zkontrolovat, a s kterým výkresem norem.
6. Nastavte požadovaný typ synchronizace projektu.

   Můžete zvolit mezi různými režimy synchronizace v závislosti na vašem pracovním postupu. Můžete například zadat provedení synchronizace projektového výkresu s normami pouze když je otevřený, nebo můžete zadat možnost pouze manuálního provedení synchronizace.

7. Přidejte standardní styly a nastavení zobrazení do svých projektových výkresů jedním z těchto způsobů:
   - Použijte nástroje z palet norem.
   - Použijte nástroje z knihovny Prohlížeče obsahu norem.

- Zkopírujte styly a nastavení zobrazení z výkresových norem prostřednictvím Správce stylů a Správce zobrazení.

8 Synchronizujte projektové výkresy s projektovými normami. Projektové výkresy mohou být synchronizovány automaticky při otevření, nebo manuálně uživatelem.

9 Aktualizujte jakékoli neshodné objekty.

Použití Projektových norem

Projektové normy pomáhají zajistit konzistenci v celém projektu.

Následující postupy demonstrují použití norem v projektu:

- Uživatel otevře projektový výkres a styly a nastavení zobrazení budou synchronizovány s přidruženými projektovými normami. V závislosti na nastavení norem může být uživatel buď vyzván k aktualizaci nesynchronizovaných objektů, nebo mohou být objekty aktualizovány automaticky softwarem.
- Správce CAD změní styl ve výkresu norem, použije verzi na tuto změnu a uloží a zavře výkres norem. Při příštím otevření je projektový výkres synchronizován se změněným stylem tak, aby byl shodný s verzí v souboru norem.
- Uživatel obdrží projektový výkres od jiného uživatele nebo subdodavatele a provede kontrolu norem v něm obsažených aby určil, zda neobsahuje žádné nestandardní styly nebo nastavení zobrazení, nebo zda některý z těchto stylů není zastaralý. Uživatel může rozhodnout, zda budou zastaralé styly a nastavení zobrazení aktualizovány, nebo je může ignorovat.
- Správce CAD nastaví výchozí knihovnu Prohlížeče obsahu pro projekt. Pokud uživatel spustí Prohlížeč obsahu z aktuálního projektu v Navigátoru projektu, zobrazí se knihovna projektu. Uživatel poté může přetáhnout standardní nástroje do projektového výkresu.
- Pro vytvoření katalogu standardních nástrojů na základě existujícího projektu otevře správce CAD Generátor katalogu nástrojů AEC, přejde na projekt a vytvoří z projektových výkresů katalog nástrojů. Přidá nový katalog do knihovny Prohlížeče obsahu a připojí tuto knihovnu k projektu. Nyní již mohou být nástroje použity buď přímo v projektu, nebo k vytvoření skupiny palet nástrojů specifických pro projekt.
- Pro přenesení projektu k externímu subdodavateli správce CAD vytvoří balíček e-přenosu, obsahující všechny soubory projektových výkresů, výkresů norem a katalogů norem a knihovnu Prohlížeče obsahu norem. Subdodavatel tento balíček dekomprimuje a zpřístupní tak tyto standardní objekty, aby je bylo možno použít při projektové práci subdodavatele.

- Správce CAD zamýšlí vytvořit hierarchickou strukturu norem. Některé normy jsou specifické pro projekt, zatímco jiné jsou specifické pro daného zákazníka, nebo jsou obecnými podnikovými normami. Vložením různých výkresových norem do různých umístění mohou být některé z nich kopírovány a přepisovány pro daný projekt, zatímco jiné jsou odkazovány z centrálního umístění a určeny pouze pro čtení.

Předpoklady pro práci s projektovými normami

Následující body nutno vzít na vědomí pro účinnou práci s funkcemi projektových norem:

- Projektové normy mohou být použity pouze v projektech. Výkres musí být součástí projektu, aby byl synchronizován s projektovými normami. Projektové normy nemohou být použity pro samostatné výkresy. Standardní styly a nastavení zobrazení lze kopírovat do samostatných výkresů, ale nelze je synchronizovat při změně norem.
- Projektové normy je možno distribuovat mezi více výkresů norem. Lze však mít pouze jeden výkres, který je určen pro nastavení zobrazení projektu.
- Projektové normy mohou být ukládány v souborech DWG, DWT a DWS.
- Standardy aplikace AutoCAD pro hladiny, styly textu, typy čar a kótovací styly aplikace AutoCAD musí být uloženy v souborech DWS.
- Pro práci s projektovými normami musí být povoleno načítání podle potřeby. Systémová proměnná XLOADCTL musí být nastavena na 2 (výchozí hodnota).

Nastavení norem v projektu

Můžete definovat jeden nebo více souborů, které budou použity jako zdrojové pro standardní styly a nastavení zobrazení. Můžete rovněž zadat volby pro synchronizaci stylů a nastavení zobrazení s normami. Navíc můžete nastavit soubory DWS pro hladiny aplikace AutoCAD, kótovací styly, styly textu a typy čar.

Vytvoření nového projektu pomocí Předdefinovaných norem

Nejrychlejším a nejjednodušším způsobem, jak vytvořit nový projekt, který již obsahuje standardy s ním sdružené, je použít existující projekt s normami jako šablonu. Použijete-li existující projekt jako šablonu, následující soubory a struktury budou zkopírovány do nového projektu:

- Všechny soubory projektu DWG a XML

- Soubory norem AEC
- Soubory norem aplikace AutoCAD
- Nastavení synchronizace projektových norem
- Šablona sady listů
- Detaily projektu
- Cesty šablon výkresu
- Klíčové poznámky a cesty databáze detailů komponent
- Skupina palet nástrojů projektu
- Cesta ke kořeni obsahu nástrojů
- Knihovna Prohlížeče obsahu projektu

POZNÁMKA Soubory projektových norem, palety nástrojů a knihovna Prohlížeče obsahu projektu jsou zkopírovány do nového projektu pouze za předpokladu, že jsou umístěny v původní složce projektu. Standardní komponenty, umístěné mimo složku projektu, budou novým projektem odkazovány, ale nebudou do něj zkopírovány.

Informace o vytváření projektu pomocí předdefinovaných norem získáte v části Vytvoření nového projektu na základě šablony (zkopírování projektu) na straně 313.

Vytváříte-li nový projekt na základě šablony, všechny soubory obsažené ve složce projektu budou zkopírovány, včetně souborů projektových výkresů (DWG) a jim přidružených souborů XML. Chcete-li kopírovat pouze soubory norem a podpůrné soubory a strukturu projektu, musíte vytvořit projekt se zkopírovanou strukturou, jak je popsáno v části Vytvoření nového projektu se strukturou existujícího projektu na straně 315.

Konfigurace Projektových norem

Po nastavení projektu je možno konfigurovat projektové normy. Jestliže jste vytvořili projekt na základě šablony, původní nastavení projektových norem pochází z této šablony. Pokud jste šablonu nepoužili, nastavení buď nejsou definována, nebo jsou výchozí.

Nastavení projektových norem zahrnuje následující:

- Standardní styly
- Nastavení zobrazení norem
- Nastavení synchronizace

- Standardy aplikace AutoCAD (hladiny, kótovací styly, styly textu a typy čar)

POZNÁMKA Pro nastavení projektových norem musí být k dispozici jeden nebo více výkresů projektových norem. Pokud jste vytvořili nový projekt na základě projektu obsahujícího standardy, výkresy norem původního projektu jsou zkopírovány do nového projektu a automaticky sdruženy s novým projektem. Pokud jste vytvořili nový projekt bez použití šablony, nebo na základě projektu neobsahujícího standardy, nejprve musíte definovat jeden nebo více výkresů norem. Další informace najdete v části Vytvoření nových výkresů projektových norem na straně 659.

Nastavení Stylů norem a Nastavení zobrazení

Použijte tento postup pro nastavení stylů norem a nastavení zobrazení pro projekt.

POZNÁMKA Standardní styly obsahují styly objektů, kót, profilů, materiálů, definice sady vlastností a klasifikace.

Pro nastavení stylů norem a nastavení zobrazení definujte jeden nebo více výkresů projektových norem, které obsahují normy pro styly a nastavení zobrazení. Tyto výkresy mohou být typu DWG, DWT nebo DWS a jsou přidány do dialogu konfigurace.

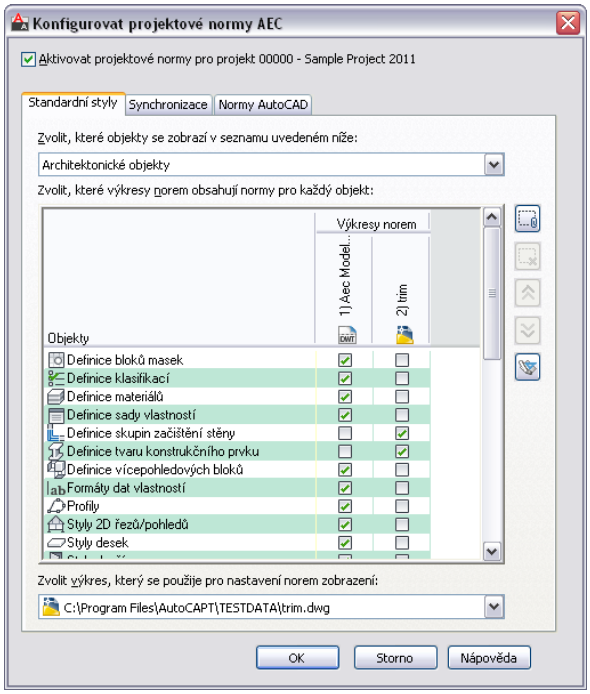
Soubory norem jsou označeny ikonami vedle jejich názvu v nastavení konfigurace.

Ikona	Popis
	Výkres norem (DWG)
	Šablona norem (DWT)
	Soubor norem aplikace AutoCAD (DWS)
	Chybějící soubor norem

Pořadí synchronizace

Máte-li více výkresů norem sdružených se specifickým typem stylu, v průběhu synchronizace je styl, vyskytující se v prvním výkresu norem, použit jako styl, se kterým je styl projektového výkresu synchronizován. Další výkresy obsahující stejné standardní styly jsou ignorovány.

Pořadí výkresů norem

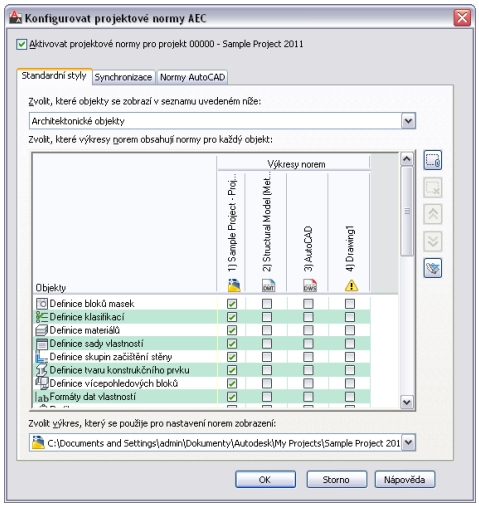


1 Klepněte na nabídku ➤ Otevřít ➤ Projekt.

POZNÁMKA Přístup ke konfiguraci standardů pouze pro aktuální projekt získáte klepnutím na kartu Správa ➤ panel Projektové standardy ➤ Konfigurovat .

2 Vyberte projekt, pro který chcete konfigurovat normy, klepněte pravým tlačítkem a poté klepněte na nabídku Vlastnosti projektu.

3 Rozbalte položku Rozšířené a klepněte na možnost Projektové standardy .



4 Pro přidání nových výkresů norem do stylů klepněte na tlačítko .

5 V dialogovém okně Vybrat výkresy norem vyberte soubor DWG, DWT nebo DWS, obsahující standardní styly a klepněte na možnost Otevřít.

Pokud ještě nemáte výkresy norem, podívejte se na Vytvoření nových výkresů projektových norem na straně 659.

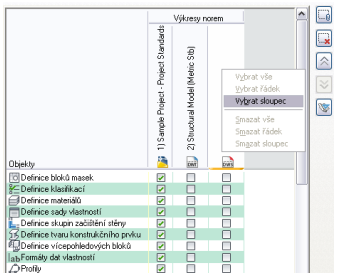
Nové výkresy norem jsou přidány do seznamu Výkresy norem. Pořadí sloupců zleva doprava určuje pořadí vyhledávání a přednost v průběhu synchronizace. Pro změnu pořadí výkresů vyberte v záhlaví sloupce název výkresu a klepněte na tlačítko pro přesun výkresu nahoru v pořadí výkresů, a klepněte na tlačítko pro přesun výkresu dolů v pořadí výkresů.

Po přidání stylů výkresů do nastavení projektových norem musíte definovat, pro které typy stylů bude každý výkres normou. Abyste toto provedli, musíte sdružit každý typ stylu s výkresem norem. Typy stylů jsou uvedeny v Objektech v kartě Standardní styly. Zde najdete všechny typy stylů ze Správce stylů.

6 Pro zobrazení typů stylů pouze z jedné kategorie stylů, vyberte kategorii v nabídce Vybrat objekty, které chcete zobrazit v seznamu níže. Chcete-li vidět všechny kategorie stylů, vyberte Všechny objekty.

7 Abyste definovali, že specifický typ stylu by měl být zkontrolován specifickým výkresem norem, klepněte na políčko typu stylu v příslušném výkresovém sloupci.

TIP Chcete-li vybrat jeden výkres pro všechny typy stylů, klepněte pravým tlačítkem na záhlaví a poté klepněte na možnost Vybrat sloupec.



Nebyl-li typ stylu sdružen s výkresem norem, nejsou tyto styly zkontrolovány pomocí norem. Nebyl-li například výkres norem „Standardní styly 1.dwg“ sdružen s typem Stylů stěn, tak i za předpokladu, že styly stěn tohoto výkresu norem existují v projektovém výkresu, budou synchronizací interpretovány jako „nestandardní“.

Vyberete-li více výkresů norem pro jeden typ stylu, v průběhu synchronizace bude každý výkres prohledaný pro tento typ stylu v pořadí výkresů. To znamená, že můžete distribuovat standardní styly do typu stylu mezi různé výkresy. Můžete například ukládat vaše styly betonových stěn do výkresu norem „Styl stěn – Betonové (Britské)“ a vaše styly cihlových stěn do výkresu „Styl stěn – Cihlové (Britské)“.

POZNÁMKA Obsahují-li dva výkresy norem styl se stejným názvem a typem, styl prvního výkresu norem bude použit pro synchronizaci. Další výskyty tohoto stylu budou ignorovány. Pořadí výkresů norem je podmíněno jejich pozicí v tabulce zleva doprava. Pro přeskupení výkresů použijte tlačítka Nahoru a Dolů .

8 Pro odstranění standardního stylu výkresu z projektu klepněte na jeho název v seznamu Výkresové normy a klepněte na tlačítko .

Odstraněním výkresu norem ze seznamu pouze odstraníte reference tohoto výkresu z projektu. Výkres není vymazán ze systému souborů.

Dále musíte definovat výkresy norem pro nastavení zobrazení v projektu. K nastavení zobrazení můžete přiřadit pouze jednu výkresovou normu. Nastavení zobrazení norem výkresu může být již jednou přiřazeno jako styl výkresů norem.

9 V nabídce Vybrat výkres pro použití jako nastavení zobrazení norem vyberte soubor. Je-li to nutné, vyberte možnost Procházet pro procházení souborů.

POZNÁMKA Používáte-li zobrazení výkresů norem, které je odlišné od stylů výkresů norem, nebo máte-li více stylů výkresů norem, ujistěte se, že styly výkresů norem jsou synchronizovány se zobrazením výkresů norem. Další informace najdete v části Synchronizace projektových norem mezi sebou na straně 677.

10 Klepněte na kartu Synchronizace.

Pokud jste přidali výkres norem do projektu a výkres je umístěn ve složce projektu, tento výkres bude mít automaticky počáteční informaci o verzi, přidanou do všech stylů a nastavení zobrazení. Jsou-li nové výkresy norem umístěny mimo složku projektu a nebyly zatím verzovány, musíte jim verze přiřadit, jak je popsáno v části Verze výkresu projektových norem na straně 674. Další informace o verzích najdete v části Verze norem na straně 663.

11 Je-li to nutné, zadejte univerzální komentář do všech verzovaných stylů a nastavení zobrazení.

Můžete například chtít přidat komentář pro upřesnění změn ve stylu nebo verzi.

12 Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Pokud byly některé výkresy norem nastaveny pouze ke čtení, nelze je automaticky verzovat. V tomto případě musí být verzování provedeno manuálně uživatelem, který má přístup k zápisu a čtení.

Možnosti Synchronizace

Používá-li projekt normy, musí být v pravidelných intervalech s těmito normami synchronizován, aby bylo zajištěno, že jsou tyto normy dodržovány. V průběhu synchronizace s normami jsou styly a nastavení zobrazení projektu nebo projektové výkresy porovnány s projektovými normami pro nalezení nesrovnalostí verzí mezi nimi a tyto nesrovnalosti jsou opraveny.

Můžete nastavit různé možnosti synchronizace. Než se rozhodnete jaké nastavení zvolíte, měli byste posoudit požadovaný postup pro nalezení vhodné varianty. Nezapomeňte že možnost, kterou zvolíte, bude platná pro všechny uživatele projektu.

Automatická synchronizace

Jestliže zvolíte automatickou synchronizaci, budou pro synchronizaci definovány následující vlastnosti:

- Projektové výkresy jsou porovnány s projektovými normami při jejich otevření.
- V případě nesrovnalostí verzí mezi projektovým výkresem a projektovou normou jsou styly a nastavení zobrazení v projektovém výkresu přepsány stylem a nastavením zobrazení z projektových norem, a to bez vyzvání. Uživatel nemůže zabránit aktualizaci.
- Žádné upozornění na nejednotné styly a nastavení zobrazení v projektovém výkresu nebude v průběhu automatické synchronizace zobrazeno. Pokud nejednotné styly a nastavení zobrazení existují, jsou ignorovány.

  TIP Pro zobrazení nestandardních stylů a nastavení zobrazení můžete zkontrolovat výkres, jak je popsáno v části Kontrola projektu nebo výkresu na straně 656.

- Pokud uživatelé změní styl normy nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu, nebudou vyzváni k uložení stylů ani k nastavení zobrazení ve výkresech projektových norem. Pokud uživatel neuloží změněné objekty do výkresu norem manuálně, nebudou zkopírovány do výkresu norem.

Poloautomatická synchronizace

Jestliže zvolíte poloautomatickou synchronizaci, budou pro synchronizaci definovány následující vlastnosti:

- Projektové výkresy jsou porovnány s projektovými normami při jejich otevření.
- V případě nesrovnalostí verzí mezi projektovým výkresem a projektovými normami je zobrazen dialog komentáře, ve kterém se uživatel může rozhodnout, zda budou styly a nastavení zobrazení v projektových výkresech přepsány normami. Uživatel má možnost ignorovat neshodné styly a nastavení zobrazení.
- Nejednotné styly a nastavení zobrazení v projektovém výkresu budou zobrazeny v seznamu.
- Pokud uživatelé změní standardní styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu, budou vyzváni k uložení stylů nebo nastavení zobrazení do výkresů projektových norem.

Manuální synchronizace

Jestliže zvolíte automatickou synchronizaci, budou pro synchronizaci definovány následující vlastnosti:

- Projektové výkresy *nejsou* porovnány a synchronizovány s projektovými normami při otevření projektového výkresu. Pro provedení synchronizace ji musí uživatel manuálně spustit. Další informace najdete v části Synchronizace projektu s normami na straně 636.
- V případě nesrovnalostí verzí mezi projektovým výkresem a projektovými normami je zobrazen dialog komentáře, ve kterém se uživatel může rozhodnout, zda budou styly a nastavení zobrazení v projektových výkresech přepsány projektovými normami. Uživatel má možnost ignorovat neshodné standardní styly nebo nastavení zobrazení.
- Nejednotné styly a nastavení zobrazení v projektovém výkresu se zobrazí na seznamu.
- Pokud uživatelé změní standardní styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu, *nebudou* vyzváni k uložení stylů do projektových norem. Pokud uživatel neuloží změněné normy do výkresu norem manuálně, nebudou do výkresu norem zkopírovány.

Nastavení synchronizace je platné pro všechny uživatele projektu. Zvolený způsob synchronizace by tak měl odrážet potřeby pracovních postupů většiny uživatelů. Pokud například chcete, aby všichni uživatelé byli vždy v synchronizaci se všemi projektovými normami, zvolte automatickou synchronizaci. Pokud chcete větší průhlednost a uživatelskou kontrolu, zvolte poloautomatickou nebo manuální synchronizaci.

Pokud jste zvolili automatickou synchronizaci, synchronizace projektových výkresů bude probíhat „neviditelně“ na pozadí. Při otevření bude každý výkres automaticky synchronizován s normami bez jakéhokoli upozornění uživatele. Pokud jste zvolili poloautomatickou nebo manuální synchronizaci, máte větší kontrolu a více informací o průběhu synchronizace; můžete zobrazit seznam nejednotných stylů a nastavení zobrazení, nestandardních verzí, nebo starších verzí a individuálně se rozhodnout, zda je chcete aktualizovat nebo ignorovat.

Nastavení synchronizace norem AEC

Použijte tento postup pro nastavení možností synchronizace norem AEC v projektu.

POZNÁMKA Nastavení synchronizace, které jste definovali, je platné pouze pro synchronizaci standardních stylů AEC a nastavení zobrazení projektu, jak je uvedeno v Nastavení Stylů norem a Nastavení zobrazení na straně 599. Neovlivní synchronizaci aplikace AutoCAD norem projektu, jak je definováno v Nastavení norem aplikace AutoCAD na straně 607. Další informace o synchronizaci najdete v části Synchronizace projektu s normami na straně 636.

POZNÁMKA Nastavení v tomto dialogovém okně řídí pouze synchronizaci projektových výkresů s výkresy projektových norem. Nespecifikují, jak jsou výkresy projektových norem synchronizovány mezi sebou. Informace o synchronizaci výkresů norem projektu získáte v části Synchronizace projektových norem mezi sebou na straně 677.

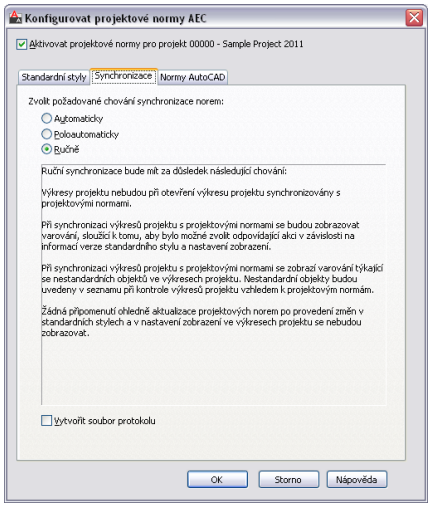
1 Klepněte na nabídku ➤ Otevřít ➤ Projekt.

POZNÁMKA Přístup ke konfiguraci standardů pouze pro aktuální projekt získáte klepnutím na kartu Správa ➤ panel Projektové standardy ➤ Konfigurovat .

2 Vyberte projekt, pro který chcete konfigurovat normy, klepněte pravým tlačítkem a poté klepněte na nabídku Vlastnosti projektu.

3 Rozbalte položku Rozšířené a klepněte na možnost Projektové standardy .

4 Klepněte na kartu Synchronizace.



5 Vyberte způsob synchronizace vašeho projektu.

Informace o dostupných způsobech získáte v části Možnosti Synchronizace na straně 603.

6 Pro vytvoření protokolového souboru synchronizace vyberte možnost Vytvořit protokolový soubor.

Když je protokolový soubor vytvořen, můžete zvolit mezi protokolem ve formátu XML, nebo HTML. Protokolový soubor obsahuje informace o synchronizovaných výkresech, použitých výkresech norem a změnách, provedených ve standardních stylech a nastavení zobrazení v průběhu synchronizace.

7 Klepněte na tlačítko OK, nebo klepněte na kartu Standardy aplikace AutoCAD.

Nastavení norem aplikace AutoCAD

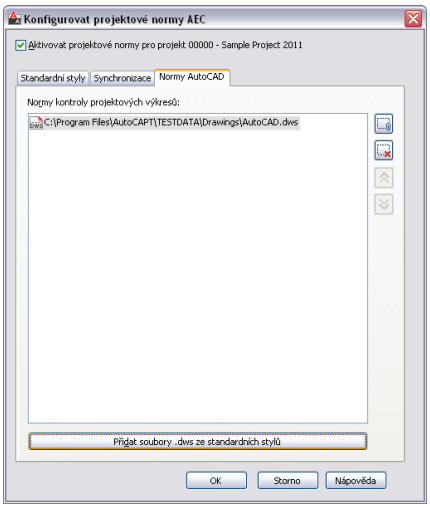
Použijte tento postup pro nastavení norem aplikace AutoCAD v projektu.

Standardy aplikace AutoCAD obsahují hladiny aplikace AutoCAD, kótovací styly aplikace AutoCAD, styly textu a typy čar a jsou obsaženy v souborech DWS. Nelze definovat různé soubory DWS pro různé komponenty; nemůžete například definovat jeden soubor DWS pro kótovací styly a jiný pro typy čar. Každé nastavení z každého souboru DWS je zpracováno. Je-li v různých souborech DWS obsažena konfliktní informace, použije se ta, která je první na seznamu. Je-li to nutné, můžete změnit pořadí souborů DWS a tím se

změní i přednost. Další informace najdete v části „Definování norem“ v Nápovědě aplikace AutoCAD.

Po nastavení norem aplikace AutoCAD je ve složce projektu vytvořen soubor dávkové kontroly CHX se stejným názvem jako soubor projektu. Soubor CHX obsahuje všechny projektové výkresy jako výkresy, které budou zkontrolovány, a všechny zadané soubory DWS jako výkresy proti kterým budou kontrolovány. Můžete spustit tento dávkový soubor pro kontrolu celého projektu, nebo manuálně zkontrolovat jednotlivé projektové výkresy. Další informace najdete v části Synchronizace projektu s normami aplikace AutoCAD na straně 654 a Synchronizace projektového výkresu s normami aplikace AutoCAD na straně 655.

1. Klepněte na nabídku ➤ Otevřít ➤ Projekt.
2. Vyberte projekt, pro který chcete nastavit standardy aplikace AutoCAD, klepněte pravým tlačítkem a poté klepněte na Vlastnosti projektu.
3. Rozbalte položku Rozšířené a klepněte na možnost Projektové standardy .
4. Klepněte na kartu Standardy aplikace AutoCAD.



5. Pro přidání nového souboru DWS klepněte na tlačítko .

   Implicitně je nový soubor DWS připojen na konec seznamu. To znamená, že bude zpracován jako poslední a nastavení z výše uvedených souborů DWS bude mít přednost.

6 Pro změnu pořadí souborů DWS v seznamu použijte tlačítka Nahoru a Dolů .

7 Pro odstranění souboru DWS ze seznamu klepněte na jeho název v seznamu a poté klepněte na tlačítko .

Odstraněním souboru DWS ze seznamu pouze odstraníte reference tohoto souboru z projektu. Soubor není vymazán ze systému souborů.

8 Pokud jste nastavili soubory DWS jako výkresové normy AEC v Nastavení Stylů norem a Nastavení zobrazení na straně 599, můžete je znovu použít pro standardy aplikace AutoCAD klepnutím na možnost Přidat soubory .dws ze Standardních stylů. Tím zkopírujete soubory norem AEC do karty Standardy aplikace AutoCAD a použijete je v projektu jako soubory norem aplikace AutoCAD.

Kopírování Projektových norem z jiného projektu

Použijte tento postup pro zkopírování nastavení projektových norem z existujícího projektu.

Zkopírováním projektových norem zkopírujete následující nastavení norem:

- Zkopíruje nebo odkáže styl a zobrazení výkresů norem do nového projektu
- Zkopíruje nebo odkáže výkresy norem aplikace AutoCAD do nového projektu
- Zkopíruje asociaci výkresů norem do typů stylu v novém projektu
- Zkopíruje nastavení synchronizace do nového projektu

Pokud kopírujete normy existujícího projektu do nového projektu, výkresy norem mohou být buď odkazovány z jejich původního umístění do nového projektu, nebo zkopírovány do nového projektu.

- Jestliže jsou výkresy norem kopírovaného projektu umístěny v původní složce projektu, výkresy budou zkopírovány do nového projektu. Toto provedete, pokud chcete mít oddělenou sadu výkresů projektových norem pro každý projekt, který vytvoříte. Tímto způsobem můžete provádět změny specifické pro projekt pro každou sadu projektových norem zvlášť.
- Jsou-li výkresové normy kopírovaného projektu umístěny mimo původní složku projektu, nebudou zkopírovány do nového projektu, ale budou odkazovány z jejich původního umístění. Toto provedete, pokud vaše projektové normy nejsou specifické pro jeden projekt, ale spíše specifické pro celé oddělení, nebo jsou to normy celé firmy.

Pokud provedete změny ve výkresech projektových norem, odkazovaných několika projekty, všechny projekty budou moci být synchronizovány s těmito změnami.

1 Klepněte na nabídku ➤ Otevřít ➤ Projekt.

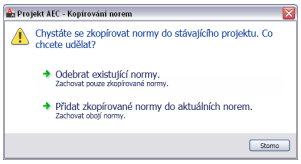
2 Vyberte projekt, pro který chcete nastavit standardy aplikace AutoCAD, klepněte pravým tlačítkem a poté klepněte na Vlastnosti projektu.

3 Rozbalte položku Rozšířené a klepněte na možnost Projektové standardy .

4 Klepněte na kartu Standardní styly.

5 Klepněte na tlačítko .

6 V dialogovém okně Vybrat projekt vyberte soubor projektu (APJ), ze kterého chcete zkopírovat projektové normy, a poté klepněte na nabídku Otevřít.



7 Vyberte nastavení kopírování.

Pokud chcete ...	Pak...
přepsat normy existujícího projektu zkopírovanými normami projektu	klepněte na položku Odstranit existující nastavení.
přidat projektové normy z vybraného projektu do jakýchkoli norem existujícího projektu	klepněte na položku Připojit zkopírovaná nastavení do existujících nastavení. Existující nastavení, která jsou neshodná se zkopírovanými nastaveními, budou nahrazena zkopírovanými nastaveními.

8 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Povolení Projektových norem pro projekt

Poté, co jsou normy projektu definovány, musí být povolena jejich aktivace v projektu.

Zatímco pracujete na nastavení norem projektu, není třeba mít normy ihned v projektu aktivovány vzhledem k tomu, že do projektu mohou být stále ještě přidávány, odstraňovány nebo měněny standardní styly. Jakmile je nastavení dokončeno, musíte normy v projektu povolit.

1 Klepněte na nabídku ➤ Otevřít ➤ Projekt.

2 Vyberte projekt, pro který chcete povolit standardy aplikace AutoCAD, klepněte na pravé tlačítko a poté klepněte na možnost Vlastnosti projektu.

3 Rozbalte položku Rozšířené a klepněte na možnost Projektové standardy .

4 Vyberte Povolit projektové normy pro projekt <Název projektu>.

5 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Vybraná možnost synchronizace (automatická, poloautomatická nebo manuální) je nyní aktivována.

POZNÁMKA Povolení norem v projektu neznamená, že standardní styly a nastavení zobrazení jsou zkopírovány do projektových výkresů. Informace o přidání standardních stylů a nastavení zobrazení do projektových výkresů získáte v části Přidání norem do projektového výkresu na straně 631.

Generování protokolu nastavení projektových norem

Použijte následující postup pro vytvoření protokolu HTML nebo XML, který vypíše výkresy projektových norem, standardní styly a nastavení zobrazení s jejich historií verzí.

1 Ověřte, že projekt, pro který chcete vytvořit protokol nastavení norem, je nastaven jako aktuální.

Informace o nastavení aktuálního projektu získáte v části Nastavení projektu jako aktuálního na straně 312.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Projektové standardy ➤ ➤ Zpráva o nastavení .

3 V dialogovém okně Uložit protokol nastavení vyberte název souboru, umístění a požadovaný formát generovaného protokolu.

4 Klepněte na možnost Uložit.

Protokol je uložen v zadaném umístění a lze ho zobrazit pomocí webového prohlížeče nebo editoru XML.

Nastavení standardních nástrojů v projektu

Každý projekt obsahuje skupinu palet nástrojů projektu, která je s ním sdružena. Používáte-li projektové normy, nástroje by měly vést ke standardním stylům z výkresů projektových norem. Pro usnadnění práce s nástroji projektu lze v Prohlížeči obsahu vytvořit knihovnu, specifickou pro projekt.

Nastavení standardních palet nástrojů je obvykle úkolem správce CAD, nebo majitele projektu. V závislosti na požadavcích projektu lze provést různé kroky, vedoucí k dosažení požadovaných výsledků. Hlavními důvody pro vytvoření palet nástrojů projektu jsou:

Katalog pracovních prostorů uživatele a katalog sdílených pracovních prostorů

Správce CAD může rozhodnout, zda bude vytvořena skupina nástrojů a palet, které budou sdíleny všemi uživateli projektu a budou přístupné z jediného umístění, nebo bude definován katalog projektu a knihovna Prohlížeče obsahu, nebo bude možno vytvořit spouštěcí sadu palet pro kopírování do počítačů jednotlivých uživatelů. Další informace najdete v části Než začnete: Práce v síťovém prostředí na straně 302.

Aplikace AutoCAD Architecture načte palety nástrojů, nalezené pomocí cest, zadaných v kartě Soubory v dialogovém okně Možnosti. Projekty umožňují zadávat další cesty umístění souborů palet nástrojů, které obsahují palety nástrojů, specifické pro projekt. Tato cesta je připojena k aktuálnímu profilu vždy, když je projekt zvolen jako aktuální, a odstraněna vždy, když je projekt zavřen, nebo je jiný projekt nastaven jako aktuální.

Projekty podporují dva postupy pro práci s paletami projektu:

Katalog pracovních prostorů uživatele: Toto je doporučená volba. Použijte volbu Katalog pracovních prostorů uživatele v kombinaci s katalogy nástrojů projektu v Prohlížeči obsahu. V tomto režimu jsou uživatelům zpřístupněny nástroje a palety nástrojů, které potřebují pro svou práci, z katalogů nástrojů v Prohlížeči obsahu na uživatelské bázi. Použitím volby obnovit/připojit v Prohlížeči obsahu můžete měnit původní nástroje a palety nástrojů v katalozích projektu a váš tým může obnovit nástroje a palety, aby získal jejich poslední verze. Proto aplikace jednoznačně zachovává každé uživatelské prostředí, ale připojené palety umožňují globální aktualizace.

Můžete volitelně vašemu týmu poskytnout spouštěcí sadu palet nástrojů, včetně původního rozvržení a pořadí nástrojů. Abyste toto provedli, musíte vytvořit palety projektu ve vašem vlastním pracovním prostředí a poté použít Průzkumník Windows pro zkopírování souborů do umístění, zadaného pro umístění souboru palety nástrojů ve vlastnostech projektu. Informace o podrobnější instrukce získáte v příkladech postupů uvedených níže.

Katalog sdílených pracovních prostorů: Tato možnost je doporučena pro případ, že chcete zpřístupnit výběrovou množinu palet nástrojů projektu pro každého, kdo pracuje s projektem. V tomto případě nechcete, aby měli uživatelé možnost přizpůsobit si v Prohlížeči obsahu nástroje projektu, nebo palety nástrojů. Pro vytvoření sdíleného pracovního prostoru zadejte sdílené síťové umístění a přiřaďte je k umístění souboru palety nástrojů projektu. Jelikož bude tato cesta připojena k profilu každého člena projekčního týmu vždy, když bude projekt nastaven jako aktuální, tato cesta by měla být určena pouze pro čtení. Jinak by změny, provedené jedním uživatelem, ovlivnily i ostatní uživatele a poslední provedená změna by byla konečnou podobou nástroje.

POZNÁMKA Provádíte-li změny ve sdílených paletách nástrojů, nejsou tyto změny kopírovány na disk, dokud nezavřete projekt a aplikaci AutoCAD Architecture. Podobně ostatní uživatelé neuvidí vaše aktualizace, dokud nebude projekt příště opět nastaven jako aktuální, nebo dokud nebude ukončena aplikace AutoCAD Architecture a poté znovu otevřena, přičemž projekt bude nastaven jako aktuální.

Použití Prohlížeče obsahu nebo Správce stylů

Pro projekt můžete vytvořit standardní katalogy v Prohlížeči obsahu a definovat standardní knihovnu Prohlížeče obsahu. Můžete použít katalog a knihovnu pro přetažení nástrojů a palet do pracovního prostředí, nebo do palet nástrojů projektu. Toto je pravděpodobné, pokud nastavíte projekt pomocí volby Katalog pracovních prostorů uživatele. Nechcete-li umožnit uživatelům přístup do knihovny Prohlížeče obsahu se standardními nástroji, nenastavujte knihovnu pro projekt. V tom případě musíte sestavit palety nástrojů projektu ze standardních stylů ve Správci stylů. Toto obvykle provedete v případě, že použijete volbu Katalog sdílených pracovních prostorů.

Použití Připojených nebo Odpojených nástrojů

Při sestavování vašich palet projektu z katalogu projektu v Prohlížeči obsahu můžete buď připojit palety a nástroje z Prohlížeče obsahu, nebo vytvořit odpojenou kopii na paletách projektu. Pokud chcete mít možnost provádět časté aktualizace v Prohlížeči obsahu, je doporučeno připojení nástrojů a palet.

Zde jsou uvedeny dva doporučené postupy pro nastavení standardních nástrojů. První postup je založen na katalogu pracovních prostorů uživatele a ponechává jednotlivým uživatelům projektu více svobody. Druhý postup je založen na katalogu se sdílenými pracovními prostory a klade větší důraz na to, aby odpovídal dané struktuře.

Postup 1: Použití katalogu pracovních prostorů uživatele

1 Vytvořte standardní styly ve výkresech norem a připojte je k projektu. Další informace najdete v části Vytvoření nových výkresů projektových norem na straně 659 a Nastavení Stylů norem a Nastavení zobrazení na straně 599.

2 Vytvořte jeden nebo více katalogů nástrojů z výkresů norem. Další informace najdete v části Vytvoření katalogu nástrojů pro projekt na straně 615.

3 Vytvořte knihovnu projektu v Prohlížeči obsahu a přidejte katalogy norem. Další informace najdete v části Přidávání katalogu projektu do Knihovny prohlížeče obsahu na straně 620.

TIP Implicitně jsou katalogy nástrojů nastaveny tak, aby byly připojené. To usnadňuje jejich aktualizaci poté, co byly zkopírovány do pracovního prostoru palet nástrojů.

4 Definujte umístění souboru palety nástrojů projektu. Další informace najdete v části Přidání knihovny projektu a skupiny palety nástrojů na straně 621.

TIP Používáte-li jednu ze šablon projektu dodávaných se softwarem, umístění souboru palety nástrojů je implicitně nastaveno v *\<Složka projektu>\PracovníProstorPaletNástrojů*.

5 Pro typ umístění palety nástrojů vyberte katalog pracovních prostorů uživatele.

6 Připojte knihovnu Prohlížeče obsahu, kterou jste v projektu vytvořili. Další informace najdete v části Přidání knihovny projektu a skupiny palety nástrojů na straně 621.

7 Sestavte skupinu palet nástrojů projektu. Další informace najdete v části Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 628.

8 Chcete-li, aby uživatelé projektu začali se stejnými nástroji, které máte vy ve vašem pracovním prostředí, zkopírujte palety do umístění, zadaných v cestě umístění souboru palety nástrojů. Další informace najdete v části Kopírování palet nástrojů projektu do umístění souboru palety nástrojů na straně 630.

9 Chcete-li, aby uživatelé projektu měli k dispozici stejné skupiny palet, velikosti ikon a pořadí jako máte vy, zkopírujte profil projektu (AWS) do umístění, zadaného v cestě umístění souboru palety nástrojů. Tímto způsobem budou mít uživatelé projektu nainstalovaný profil do svých složek Dokumenty a Nastavení. Další informace najdete v části Přidání profilu projektu do umístění souboru palety nástrojů na straně 630.

Postup 2: Použití katalogu sdílených pracovních prostorů

1 Vytvořte standardní styly ve výkresech norem a připojte je k projektu. Další informace najdete v části Vytvoření nových výkresů projektových norem na straně 659 a Nastavení Stylů norem a Nastavení zobrazení na straně 599.

2 Definujte umístění souboru palety nástrojů projektu. Další informace najdete v části Přidání knihovny projektu a skupiny palety nástrojů na straně 621.

TIP Pracujete-li s katalogem sdílených pracovních prostorů, důrazně doporučujeme uložit umístění souboru palety nástrojů do složky určené pouze ke čtení.

3 Pro typ umístění palety nástrojů vyberte katalog sdílených pracovních prostorů.

4 Sestavte skupinu palet nástrojů projektu. Další informace najdete v části Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 628.

5 Chcete-li, aby uživatelé projektu měli k dispozici stejné skupiny palet, velikosti ikon a pořadí jako máte vy, zkopírujte profil projektu (AWS) do umístění, zadaného v cestě umístění souboru palety nástrojů. Tímto způsobem budou mít uživatelé projektu nainstalovaný profil do svých složek Dokumenty a Nastavení. Další informace najdete v části Přidání profilu projektu do umístění souboru palety nástrojů na straně 630.

Vytvoření katalogu nástrojů pro projekt

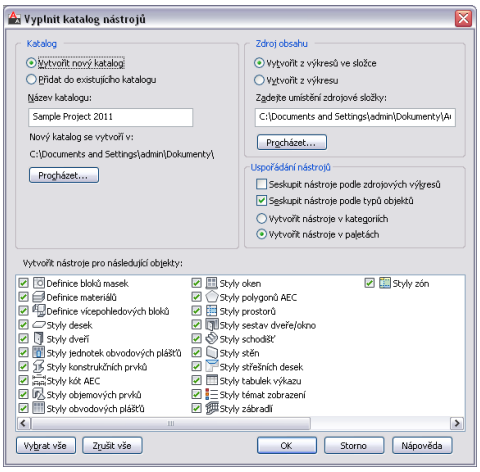
Katalog nástrojů pro projekt by měl obsahovat nástroje z výkresů projektových norem. Nejjednodušším způsobem, jak generovat katalog nástrojů z výkresů norem, je buď vytvořit nový katalog nástrojů, založený na jednom nebo více výkresech norem projektu, nebo přidat nástroje z výkresů norem projektu do již existujícího katalogu nástrojů.

Katalog nástrojů poté může být přidán do knihovny Prohlížeče obsahu, která je s projektem spojena. To usnadní použití nástrojů ve výkresu i jejich přidání do palet nástrojů projektu.

Vytvoření katalogu standardních nástrojů projektu

Použijte tento postup pro vytvoření nového katalogu nástrojů, založeného na již existujících výkresech norem. Zadejte styly, ze kterých budou nástroje vytvořeny a variantu, zda budou nové nástroje uspořádány v kategoriích, nebo na paletách.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Přizpůsobení ➤ ▾ ➤ Vytvořit katalog nástrojů .



2 V nabídce Katalog vyberte možnost Vytvořit nový katalog.

3 Zadejte název nového katalogu.

4 Klepněte na tlačítko Procházet pro definování umístění katalogu.

5 V nabídce Zdroj obsahu zadejte, zda chcete nový katalog vytvořit z více výkresů ve složce, nebo pouze z jednoho výkresu. Poté zadejte cestu pro složku nebo výkres.

POZNÁMKA Po zadání složky jako zdroje katalogu budou jakékoli vnořené složky součástí nového katalogu nástrojů.

---

6 Zadejte, jak chcete mít nástroje v novém katalogu uspořádány:

- Pro uspořádání nových nástrojů podle jejich zdrojového výkresu vyberte Seskupování nástrojů podle zdrojového výkresu.
  Tato možnost je vhodná pro katalog nástrojů, který je generován z více stylů výkresů. Výsledné nástroje mohou být umístěny do kategorií, nebo palet nazvaných „Styly stěn – Betonový (Britský)“, „Styly stěn – Cihlový (Britský)“ apod.

- Pro uspořádání nových nástrojů podle jejich typu objektu vyberte Seskupování nástrojů podle typu objektu.
  Tato možnost je vhodná pro sloučení stylů z různých výkresů do palet nebo kategorií. Výsledné nástroje budou umístěny v kategoriích nebo paletách nazvaných „Stěny“, „Dveře“ apod.

POZNÁMKA Pokud jsou povoleny obě možnosti, katalog je nejdříve seskupen podle výkresů, a poté podle typu objektu, přičemž kategorie budou generovány z výkresů a palety z typů objektů. Toto je implementováno, jelikož palety nemohou být vnořené. V tomto případě jsou vypnuta přepínací tlačítka pro kategorie a palety a pro katalog je vybrána možnost Vytvořit nástroje na paletách.

POZNÁMKA Jestliže není zapnuta ani jedna z těchto dvou možností, všechny nové nástroje budou generovány v horní kategorii katalogu.

- Pro uspořádání nových nástrojů v kategoriích vyberte možnost Vytvořit nástroje v kategoriích.
  Jestliže jste vybrali možnost Seskupování nástrojů podle zdrojového výkresu, bude kategorie vytvořena pro každý zdrojový výkres. Jestliže jste vybrali možnost Seskupování nástrojů podle typu objektu, bude kategorie vytvořena pro každý typ objektu.
- Pro uspořádání nových nástrojů na paletách vyberte možnost Vytvořit nástroje na paletách.
  Jestliže jste vybrali možnost Seskupování nástrojů podle zdrojového výkresu, bude paleta vytvořena pro každý zdrojový výkres. Jestliže jste vybrali možnost Seskupování nástrojů podle typu objektu, bude paleta vytvořena pro každý typ objektu.

7 V nabídce Vytvořit nástroje pro následující objekty vyberte ty styly objektů, které chcete mít obsaženy v novém katalogu jako nástroje.

Implicitně jsou vybrány všechny dostupné typy stylů. Použijte tlačítka Vybrat vše a Vymazat vše podle potřeby.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Postupový pruh ve stavovém řádku aplikace vám poskytuje informace o průběhu generování katalogu. To může chvíli trvat, pokud je generován obsáhlý katalog.

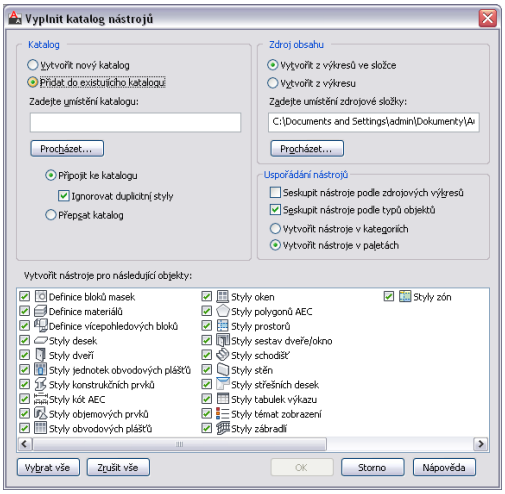
POZNÁMKA Každá kategorie a každá paleta je vytvořena ve vlastním souboru ATC. Soubory ATC pro kategorie a palety jsou uloženy v podsložkách Palety nebo Kategorie uvnitř složky, ve které byl nový katalog vytvořen.

Informace o sdružení katalogu nástrojů do knihovny projektu získáte v části Přidávání katalogu projektu do Knihovny prohlížeče obsahu na straně 620.

Přidání standardních nástrojů do katalogu nástrojů

Použijte tento postup pro přidání standardních nástrojů projektu do existujícího katalogu nástrojů.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Přizpůsobení ➤ ➤ Vytvořit katalog nástrojů .



2 V sekci Katalog vyberte možnost Přidat do existujícího katalogu.

3 Zadejte název a cestu katalogu.

4 Klepněte na možnost Připojit ke katalogu a vyberte Ignorovat duplicitní styly, pokud chcete zabránit přepsání existujících stylů styly se stejným názvem a cestou k souborům z připojených výkresů.

Pokud vymažete možnost Ignorovat duplicitní styly, existující styly budou přepsány styly z připojených výkresů, pokud mají stejný název a cestu k souboru.

5 Pokud chcete přepsat existující katalog, klepněte na možnost Přepsat katalog.

Tím vymažete celý katalog a nahradíte jej paletami, kategoriemi a nástroji ze zdrojového výkresu(výkresů).

VAROVÁNÍ Tuto možnost použijte s velkou opatrností, jelikož tím vymažete již hotový, existující katalog. Pokud chcete pouze přepsat nástroje jejich aktuálními verzemi z obsahového výkresu, vyberte raději možnost Připojit ke katalogu a ověřte, že nabídka Ignorovat duplicitní styly je vymazána.

6 Pod položkou Zdroj obsahu vyberte výkresy projektových norem nebo složku norem a použijte je jako zdroj pro nové nástroje.

Chcete-li…	Pak...
přidejte nástroje z více výkresů do složky	vyberte možnost Vytvořit z výkresů ve složce a poté zadejte cestu a název složky do Typu umístění zdrojové složky.
přidejte nástroje z jediného výkresu	vyberte možnost Vytvořit z výkresu a poté zadejte cestu a název výkresu do Typu zdrojového výkresu.

7 Zadejte, jak by měly být nástroje v katalogu uspořádány.

- Pro uspořádání výsledných nástrojů podle jejich zdrojového výkresu vyberte Seskupování nástrojů podle zdrojového výkresu.
  Tato možnost je vhodná pro katalog nástrojů, který je generován z více stylů výkresů. Výsledné nástroje mohou být umístěny do kategorií nebo palet, nazvaných „Styly stěn – Betonový (Britský)“, „Styly stěn – Pórobeton (Britský)“ apod.

- Pro uspořádání výsledných nástrojů podle jejich typu objektu vyberte Seskupování nástrojů podle typu objektu.
  Tato možnost je vhodná pro sloučení stylů z různých výkresů do katalogu. Výsledné nástroje budou umístěny do kategorií nebo palet, nazvaných podle typu stylu, například „Stěny“, „Dveře“ apod.

  POZNÁMKA Pokud jsou povoleny obě možnosti, nástroje jsou nejdříve seskupeny podle výkresů, a poté podle typu objektu, přičemž kategorie budou generovány z výkresů a palety z typů objektů. Toto je implementováno, jelikož palety nemohou být vnořené. V tomto případě jsou vypnuta přepínací tlačítka a pro nástroje je vybrána možnost Vytvořit nástroje na paletách.

  POZNÁMKA Jestliže není zapnuta ani jedna z těchto dvou možností, všechny nové nástroje budou generovány v horní kategorii katalogu.

- Pro umístění nových nástrojů v kategoriích vyberte možnost Vytvořit nástroje v kategoriích.
  Pokud jste vybrali seskupování nástrojů podle jejich zdrojového výkresu, pak bude kategorie vytvořena pro každý zdrojový výkres. Pokud jste vybrali seskupování nástrojů podle jejich typu objektu, pak bude kategorie vytvořena pro každý typ objektu.

- Pro umístění nových nástrojů na paletách vyberte možnost Vytvořit nástroje na paletách.
  Pokud jste vybrali seskupování nástrojů podle jejich zdrojového výkresu, pak bude paleta vytvořena pro každý zdrojový výkres. Pokud jste vybrali seskupování nástrojů podle jejich typu objektu, pak bude paleta vytvořena pro každý typ objektu.

8 V nabídce Vytvořit nástroje pro následující objekty vyberte ty styly objektů, které chcete mít obsaženy v katalogu jako nástroje.

Implicitně jsou vybrány všechny dostupné typy stylů. Použijte tlačítka Vybrat vše a Vymazat vše podle potřeby, abyste provedli výběr.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Postupový pruh ve stavovém řádku aplikace označuje průběh generování nástrojů. Pokud přidáváte velké množství nástrojů, proces může chvíli trvat.

POZNÁMKA Každá kategorie a každá paleta je vytvořena ve vlastním souboru ATC. Soubory ATC pro kategorie a palety jsou uloženy v podsložkách Palety nebo Kategorie uvnitř složky, ve které je nový katalog vytvořen.

Informace o sdružování katalogu nástrojů do knihovny projektu získáte v části Přidávání katalogu projektu do Knihovny prohlížeče obsahu na straně 620.

Přidávání katalogu projektu do Knihovny prohlížeče obsahu

Katalogy nástrojů jsou umístěny v knihovnách katalogu. Pokud jste vytvořili katalog nástrojů se standardními nástroji, přidejte jej do knihovny katalogu. Knihovna prohlížeče obsahu může být nastavena ve sdílené síti a přístupná pro všechny uživatele projektu. Správce CAD nebo majitel projektu může projekt umístit do knihovny Prohlížeče obsahu pro rychlejší přístup ke standardním nástrojům. Další informace najdete v části Přidání knihovny projektu a skupiny palety nástrojů na straně 621.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Klepněte na tlačítko pro zobrazení knihovny katalogu.

3 Klepněte na tlačítko pro vytvoření katalogu.

4 V dialogovém okně Přidat katalog vyberte možnost Přidat existující katalog nebo webovou stránku.

5 Zadejte umístění katalogu standardních nástrojů vytvořených v Vytvoření katalogu standardních nástrojů projektu na straně 615, nebo klepněte na Procházet pro navigaci do katalogu.

6 Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Případně můžete přetáhnout soubor ATC z Průzkumníku Windows do podokna knihovny Prohlížeče obsahu.

Přidání knihovny projektu a skupiny palety nástrojů

Pokud jste vytvořili knihovnu projektu v Prohlížeči obsahu, můžete ji sdružit s projektem. Po otevření Prohlížeče obsahu v Navigátoru projektu se knihovna projektu automaticky zobrazí.

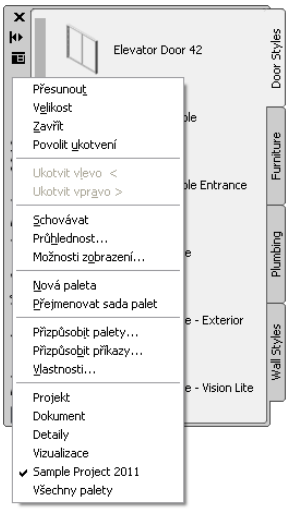
Knihovnu projektu lze použít pro přetažení nástrojů z projektových výkresů, nebo pro vyplnění palet nástrojů projektu standardními nástroji.

Skupina palet nástrojů projektu

Každý projekt má specifickou skupinu palet nástrojů (ATC), která je s ním sdružena. V závislosti na tom, jak je projekt vytvořen, může být vytvořena i skupina palet nástrojů a lze ji rovněž zobrazit různými způsoby.

Pro nový projekt je skupina palet nástrojů projektu implicitně prázdná, pokud nastavení projektu nejsou umístěna do existující skupiny palet.

Výběr skupiny palet nástrojů projektu



Cesta ke kořeni obsahu nástrojů

Nastavení cesty ke kořeni obsahu nástrojů vám může pomoci uchovat vaše nástroje ve shodě s normami v případě, že jsou projekt nebo výkresy norem v průběhu trvání projektu přesunuty.

Pokud nástroje na paletách nástrojů projektu umístí cestu ke kořeni obsahu nástroje do nastavení projektu, cesta ke kořeni obsahu je vytvořena jako proměnná (% PROJEKTAEC_DIR%) v XML definici nástroje. Pokud je cesta ke kořeni obsahu nástroje v nastavení projektu změněna, cesta k nástrojům je podle toho změněna.

Jsou-li například všechny nástroje projektu umístěny do obsahu uloženého v *<Kořenová složka projektu>\Normy\Obsah\Obsah 1*\, můžete přesunout obsah do *<Kořenová složka projektu>\Normy\Obsah\Obsah 2*\ , upravit cestu ke kořeni obsahu nástroje v nastavení projektu a všechny nástroje budou nyní správně uloženy do *<Kořenová složka projektu>\Normy\Obsah\Obsah 2*.

Jiný případ použití změny cesty ke kořeni obsahu nástroje nastane, pokud uživatel zamýšlí pracovat offline a pro tento účel si vytvoří e-přenosový balíček projektu i se soubory obsahu nástrojů. Pokud je balíček e-přenosu rozbalen na lokálním počítači, cesta k souborům obsahu bude změněna. Byla-li původně *P:*\ *<Kořenová složka projektu>\Normy\Obsah\Obsah*, nyní se změní na *C:*\ *<Kořenová složka projektu>\Normy\Obsah\Obsah*. Jestliže je cesta ke kořeni obsahu nástroje přesměrována na disk C uživatele, celý obsah zůstane platný.

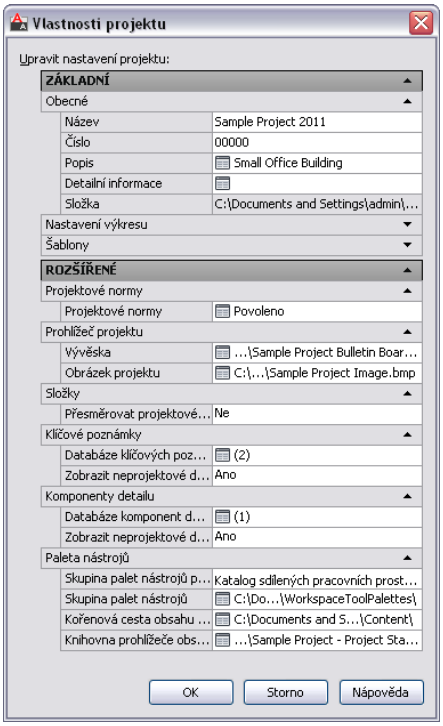
Později, když jsou výkresy, které uživatel změnil offline zkopírovány zpět do hlavního projektu na server P, cesta ke kořeni obsahu se automaticky změní zpět na *P:\ <Kořenová složka projektu>\Normy\Obsah\Obsah* , což je cesta v hlavním souboru APJ.

Knihovna projektu

Knihovna prohlížeče obsahu může být nastavena v obsahu sdílené sítě a přístupná pro všechny uživatele projektu. Správce CAD nebo vlastník projektu může spojit knihovnu s projektem, aby tak umožnil rychlý přístup ke standardním nástrojům. Toto může být obzvláště užitečné u velkých projektů. Další informace najdete v části Než začnete: Práce v síťovém prostředí na straně 302.

Je-li Prohlížeč obsahu otevřen z Navigátoru projektu, bude automaticky otevřena i knihovna spojená s projektem.

1. Klepněte na nabídku ➤ Otevřít ➤ Projekt.
2. Vyberte projekt, pro který chcete zadat skupinu palet nástrojů a knihovnu prohlížeče obsahu, klepněte pravým tlačítkem a poté klepněte na Vlastnosti projektu.



3 V poli Skupina palet nástrojů určete umístění skupiny palet nástrojů projektu. Můžete zde vybrat buď lokální složku, nebo síťovou složku.

Jestliže zde přímo nezadáte umístění, bude v závislosti na způsobu vytvoření vašeho projektu vybráno následující výchozí chování:

Typ projektu	Umístění souboru palety nástrojů	Skupina palet nástrojů projektu
Převzatý projekt z aplikace Autodesk Architectural Desktop 2005	umístění do nového prázdného souboru ATC ve složce \<*NázevProjektu*>*Normy**PracovníprostorPaletNástrojů*\ <*NázevProjektu*>*.atc*	Vytvořena, ale nezobrazena. Zobrazení skupiny palet nástrojů na paletách nástrojů a přidání nástroje do skupiny je popsáno v částech Zobrazení skupiny palet nástrojů projektu na straně 626 a Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 628.

Typ projektu	Umístění souboru palety nástrojů	Skupina palet nástrojů projektu
Nový projekt, který není založen na šabloně	umístění do nového prázdného souboru ATC ve složce \<*NázevProjektu*>*Normy**Pracovní prostorPaletNástrojů*\ <*NázevProjektu*>.*atc*	Vytvořena, ale nezobrazena. Zobrazení skupiny palet nástrojů na paletách nástrojů a přidání nástroje do skupiny je popsáno v částech Zobrazení skupiny palet nástrojů projektu na straně 626 a Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 628.
Nový projekt založený na výchozí šabloně projektu aplikace AutoCAD Architecture	umístění do nového souboru ATC ve složce \<*NázevProjektu*>*Normy**Pracovní prostor PaletNástrojů*\ <*NázevProjektu*>.*atc*. Implicitně je již v ATC vložena jedna prázdná paleta nástrojů.	Vytvořen a zobrazen s prázdnou výchozí paletou nástrojů. Přidání nástrojů a palet je popsáno v části Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 628.
Nový projekt založený na existující šabloně projektu definované uživatelem	Je-li skupina palet nástrojů šablony projektu umístěna ve složce šablony projektu, bude zkopírována se všemi obsaženými paletami do odpovídající složky nového projektu. Umístění souboru palety nástrojů nového projektu bude umístěno do zkopírované skupiny palet nástrojů. Je-li skupina palet nástrojů šablony projektu umístěna mimo složku šablony projektu, umístění souboru palety nástrojů nového projektu bude uloženo do stejného umístění a sdílet skupinu palet nástrojů se šablonou projektu.	Zobrazení jako zkopírovaná skupina palet nástrojů nebo odkazovaná skupina palet nástrojů

4 V poli Skupina palet nástrojů projektu vyberte možnost Katalog sdílených pracovních prostorů nebo Katalog pracovních prostorů na uživatele.

   Jestliže zvolíte možnost Katalog sdílených pracovních prostorů, cesta vybraná pro umístění souboru palety nástrojů je přidána do profilu projektu uživatele (AWS) a katalog nástrojů je použit ze zadaného umístění. Jestliže zvolíte možnost Katalog pracovních prostorů uživatele, složka bude vytvořena ve složce *Dokumenty a nastavení*\<*Uživatelské jméno*>\ a palety nástrojů budou zkopírovány do této složky.

5 V nabídce Cesta ke kořeni obsahu nástrojů můžete nastavit kořenovou cestu pro nástroje, použité ve skupině palet nástrojů projektu. Po vytvoření nástrojů na paletách projektu a zadání cesty ke kořeni obsahu nástrojů v nastavení projektu bude cesta ke kořeni obsahu vytvořena jako proměnná (% PROJEKTAEC_DIR%). Je-li v nastavení projektu změněna cesta ke kořeni obsahu nástrojů a odkazované styly ve výkresech přesunuty do nového umístění, cesta nástrojů projektu bude rovněž změněna.

   POZNÁMKA Je-li změněna cesta projektu a cesta ke kořeni obsahu je obsažena ve složce projektu, tato cesta bude rovněž změněna.

6 V nabídce Knihovna Prohlížeče obsahu vyberte výchozí knihovnu Prohlížeče obsahu (CBL), která se zobrazí při otevření Prohlížeče obsahu v Navigátoru projektu.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Zobrazení skupiny palet nástrojů projektu

Použijte tento postup pro zobrazení skupiny palet nástrojů projektu v sadě palet nástrojů.

V závislosti na nastavení umístění souboru palety nástrojů v Přidání knihovny Prohlížeče obsahu projektu a skupiny palety nástrojů na straně 329 může být skupina palet nástrojů projektu zobrazena automaticky poté, co bude projekt nastaven jako aktuální a Prohlížeč projektu bude ukončen, nebo může být prázdná a nebude zobrazena v sadě palet nástrojů. Skupina palet nástrojů projektu je zobrazena automaticky, pokud obsahuje nejméně jednu paletu.

Skupiny palet nástrojů, které nejsou zobrazeny automaticky, se mohou objevit v následujících případech:

- Nový projekt, který není založen na šabloně a není umístěn do existující skupiny palet nástrojů
- Starší projekt aplikace Autodesk Architectural Desktop 2005, který není automaticky znovu umístěn do existující skupiny palet nástrojů

- Projekt, který je založen na projektu s šablonou bez palet nástrojů projektu

Je-li pro projekt vytvořena prázdná skupina palet nástrojů, nezobrazí se v sadě palet nástrojů po nastavení projektu jako aktuálního. Pro jeho zobrazení do něj musíte přidat nejméně jednu paletu nástrojů.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Nástroje pro navrhování.
2. V záhlaví okna sady palet nástrojů klepněte na tlačítko .
   - Jestliže skupina palet nástrojů projektu obsahuje nejméně jednu paletu, zobrazí se na seznamu dostupných skupin palet nástrojů a může být vybrána.

     Výběr skupiny palet nástrojů projektu

   - Je-li skupina palet nástrojů aktuálního projektu prázdná, nebude zobrazena.
3. Pro zobrazení skupiny palet nástrojů projektu klepněte na tlačítko a poté klepněte na položku Upravit.

   Vlevo jsou uvedeny všechny dostupné palety. Vpravo jsou uvedeny všechny skupiny palet. Zde je uvedena prázdná skupina palet nástrojů projektu.
4. Klepněte pravým tlačítkem na seznam palet vlevo a klepněte na možnost Nová paleta.

5 Zadejte název nové palety.

6 Vyberte paletu a táhněte ji do skupiny palet projektu napravo.

7 Klepněte na Zavřít a znovu klepněte na tlačítko .

Skupina palet nástrojů projektu je uvedena pod dostupnými skupinami palet a může být vybrána.

Vytvoření Skupiny palet nástrojů

Poté, co je nový projekt vytvořen, jemu přidružená skupina palet nástrojů je prázdná, dokud není nový projekt přesně umístěn do existující skupiny palet nástrojů. Můžete přidávat a odstraňovat palety, přidat, odstranit a znovu uspořádat nástroje na základě potřeb aktuálního projektu.

TIP Abyste se ujistili, že změny, které jste zde provedli, budou distribuovány všem spolupracovníkům na projektu, musíte definovat typ uložení palety nástrojů jako katalog sdíleného pracovního prostoru.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Všechny nové palety, které jste přidali do sady palet nástrojů, jsou přidány do skupiny palet nástrojů aktuálního projektu, je-li tento nastaven jako aktuální. K tomu dojde nezávisle na tom, zda je skupina palet nástrojů aktivní, nebo není. Pro přidání nových palet do globálních palet nástrojů, sdružených s vaším uživatelským profilem, musíte nejdříve zavřít jakýkoli projekt, nastavený jako aktuální.

Do skupiny palet projektu můžete standardní nástroje přidat těmito způsoby:

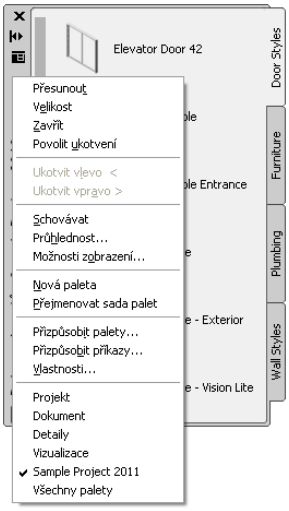
- Přidat standardní nástroje z knihovny projektu
- Přidat standardní nástroje z výkresů norem ve Správci stylů

1 Nastavit požadovaný projekt jako aktuální

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Nástroje pro navrhování.

3 V záhlaví okna sady palet nástrojů klepněte na tlačítko a poté vyberte skupinu palet nástrojů projektu.

Výběr skupiny palet nástrojů



4 Přidejte a přejmenujte palety podle potřeby.

Další informace najdete v části Vytvoření nové palety nástrojů na straně 88.

5 Pro přidání standardních nástrojů z knihovny projektu klepněte na tlačítko v panelu nástrojů Navigátoru projektu.

Prohlížeč obsahu je otevřen a knihovna projektu zobrazena.

6 Přetáhněte nástroje nebo palety z knihovny projektu do skupiny palet projektu.

7 Chcete-li přidat standardní nástroje z výkresů standardů, otevřete projektový výkres a Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Výkresy projektových norem jsou zobrazeny v uzlu projektu. Můžete přetáhnout a pustit styly ze Správce stylů do palet projektu.

Při příštím otevření projektu budou nové palety a nástroje obsaženy na paletách nástrojů projektu.

Kopírování palet nástrojů projektu do umístění souboru palety nástrojů

Pracujete-li s katalogem pracovních prostorů uživatele, můžete vytvořit spouštěcí sadu palet a nástrojů pro uživatele projektu tak, že zkopírujete vaše palety do umístění souboru palet nástrojů projektu. Po prvním otevření projektu uživatelem budou palety nástrojů z umístění souboru palety nástrojů zkopírovány na lokální počítače uživatelů.

1. Nastavte nástroje projektových norem tak, jak je popsáno v části Přidání knihovny projektu a skupiny palety nástrojů na straně 621 a Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 628.
2. Zavřete aplikaci AutoCAD Architecture.
3. V Průzkumníku Windows přejděte do složky *C:\Documents and Settings\<uživatelské jméno>\Data aplikací\Autodesk\ACA 2011\csy\Support\Profiles\ProjectCatalogs*.
4. Vyberte složku katalogu projektu.

   Pokud jste právě uzavřeli aplikaci AutoCAD Architecture, složka aktuálního projektu je ta, která má nejnovější datum. Navíc je složka nazvaná pomocí GUID projektu, které můžete rovněž nalézt v souboru APJ projektu.
5. Kopírujte složku katalogu projektu a zadejte ji do složky zadané jako umístění souboru palety nástrojů projektu.

Přidání profilu projektu do umístění souboru palety nástrojů

Po nastavení skupiny palet nástrojů projektu by se měl správce CAD nebo vlastník projektu ujistit, že noví uživatelé projektu mají identická nastavení nástrojů a palet pro práci s projektem. Pro provedení tohoto je nutné zkopírovat profil projektu do složky, zadané jako umístění souboru palety nástrojů.

1. Nastavte nástroje projektových norem, jak je popsáno v části Přidání knihovny projektu a skupiny palety nástrojů na straně 621 a Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 628.
2. Zavřete aplikaci AutoCAD Architecture.
3. V Průzkumníku Windows přejděte do složky *C:\Documents and Settings\<uživatelské jméno>\Data aplikací\Autodesk\ACA 2011\csy\Support\Profiles\ProjectProfiles*.
4. Vyberte soubor AWS projektu.

Pokud jste uzavřeli aplikaci AutoCAD Architecture, profil aktuálního projektu je ten, který má nejnovější datum. Navíc AWS obsahuje GUID projektu, který můžete rovněž nalézt v souboru APJ projektu.

5 Zkopírujte soubor AWS projektu a zadejte jej do složky zadané jako umístění souboru palety nástrojů projektu.

Přidání norem do projektového výkresu

Pokud jste nastavili normy pro nový projekt nebo přidali nové výkresy do existujícího projektu, prozatím v těchto výkresech standardní styly ani nastavení zobrazení neexistují a musí sem být zkopírována.

Pokud jste nakonfigurovali nástroje projektových norem, jak je popsáno v části Nastavení standardních nástrojů v projektu na straně 612, můžete je táhnout a pustit z knihovny projektu, nebo palet projektových norem do projektových výkresů.

Pokud chcete použít standardní styly a nastavení zobrazení v projektovém výkresu bez použití nástrojů, musíte je zkopírovat pomocí Správce stylů a Správce zobrazení.

VAROVÁNÍ Styly projektových norem a nastavení zobrazení mohou být použity pouze v projektových výkresech. Můžete rovněž kopírovat standardní styly a nastavení zobrazení do samostatných výkresů; nebudou však synchronizovány ani verzovány a nebudou spojeny s projektovými normami.

Existují různé způsoby pro kopírování stylů norem a nastavení zobrazení do výkresu:

- Palety nástrojů projektu mohou být definovány, jak je popsáno v části Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 628. Jestliže nástroje odkazují styly z výkresů norem, přidružený styl standardu je zkopírován do projektového výkresu po vytvoření nástroje.
- Knihovna prohlížeče obsahu může být pro projekt definována, jak je popsáno v části Přidání knihovny projektu a skupiny palety nástrojů na straně 621. Můžete táhnout a pustit nástroje z Prohlížeče obsahu do projektového výkresu.
- Výkresy norem jsou zobrazeny ve Správci stylů a Správci zobrazení v uzlu projektu. Můžete táhnout a pustit styly a nastavení zobrazení do projektového výkresu z výkresu projektových norem.

Skupina palet nástrojů projektu

Po vytvoření projektu je s ním skupina palet nástrojů sdružena. Skupina palet nástrojů je zobrazena v sadě palet nástrojů, pokud je projekt nastaven jako aktuální. Informace o

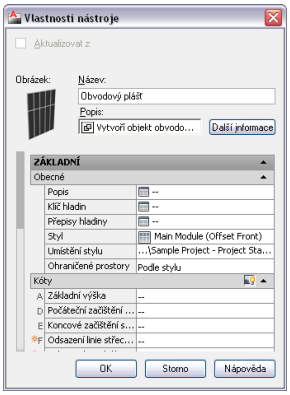
vytvoření skupiny palet nástrojů projektu získáte v části Nastavení standardních nástrojů v projektu na straně 612.

Přidání stylů norem z palet nástrojů projektu

Pokud chcete kopírovat styl standardu z palety projektu do aktuálního výkresu, můžete buď vložit nástroj do výkresu, nebo importovat přidružený styl z palety nástrojů do výkresu.

1 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj a poté klepněte na volbu Vlastnosti.

Ověřování umístění stylu



V nabídce Umístění stylu je uveden přidružený výkres stylu.

2 Ověřte, že nástroj odkazuje do výkresu norem projektu.

3 Klepněte na tlačítko OK.

4 Pro přidání stylu standardu do výkresu proveďte jeden z následujících postupů:

- Vyberte nástroj, klepněte na něj pravým tlačítkem a poté klepněte na Importovat <Název stylu> <Objekt> Styl. Pokud například chcete přidat styl stěny Pórobeton-190 do výkresu, klepněte na Importovat Pórobeton-190 Styl stěny.
- Klepněte na nástroj pro spuštění jeho funkce, která automaticky použije odkazovaný styl.

Oběma těmito možnostmi lze přidat styl do výkresu.

Přidání stylů norem do Prohlížeče obsahu

Správce CAD může nastavit v Prohlížeči obsahu knihovnu, která obsahuje standardní nástroje. Standardní nástroje mohou být přetaženy z Prohlížeče obsahu přímo do výkresu, nebo do palety nástrojů.

Informace o přidružení knihovny do projektu získáte v části Přidání knihovny projektu a skupiny palety nástrojů na straně 621.

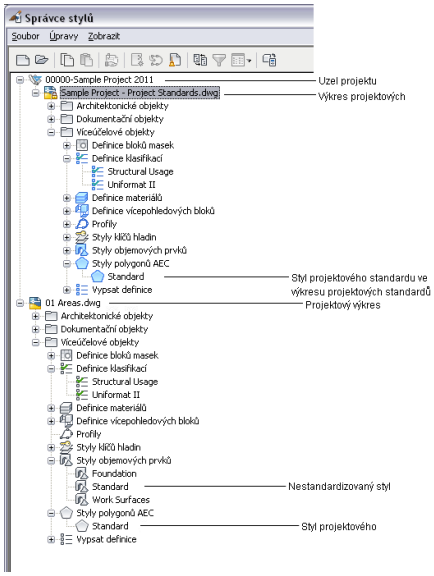
1. Nastavte projekt jako aktuální, jak je popsáno v části Nastavení projektu jako aktuálního na straně 312 a zavřete Prohlížeč obsahu.
2. Klepněte na kartu Pohled ➤ panel Palety ➤ Navigátor projektu .
3. V panelu nástrojů Navigátoru projektu klepněte na .
   Otevře se Prohlížeč obsahu se zobrazenou knihovnou projektu.
4. Vyberte standardní nástroj pomocí nástroje „kapátko“ a přetáhněte jej buď do výkresové plochy aplikace AutoCAD Architecture, nebo do jedné z palet nástrojů.

POZNÁMKA Ujistěte se, že držíte tlačítko myši, dokud se v nástroji „kapátko“ nezobrazí „naplněno“, teprve pak jej přetáhněte do výkresu nebo palety nástrojů.

Přidání stylů norem ze Správce stylů

Můžete přidávat standardní styly do projektového výkresu ve Správci stylů. Když jsou výkresy norem zadány v konfiguraci projektových norem, zobrazí se ve Správci stylů po otevření projektového výkresu. Zde mohou být styly přetaženy z uzlu projektu do uzlu projektového výkresu.

Standardní styly ve Správci stylů



1 Otevřete projektový výkres, do kterého chcete přidat standardní styly.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Výkresové normy, zadané v konfiguraci norem, jsou uvedeny v uzlu projektu.

3 Rozbalte uzel pro výkres projektových norem, obsahující styl, který chcete přidat a dále rozbalte poduzly, potřebné pro umístění stylu.

4 Táhněte styl z uzlu výkresu projektových norem do uzlu projektového výkresu ve stromovém zobrazení.

Styl standardu je zkopírován do uzlu projektového výkresu.

POZNÁMKA Pro provedení synchronizace stylu standardu musí styl pocházet z výkresu norem, který byl vybrán jako výkres norem pro tento typ stylu v nastavení konfigurace. Pokud byl například výkres norem „Styly stěn.dwg“ nakonfigurován jako standard pro styly stěna a výkres norem „Styly dveří.dwg“ nakonfigurován jako výkres norem pro styly dveří, nekopírujte žádné styly stěn ze „Styly dveří.dwg“ do projektového výkresu. Jelikož tento výkres nebyl definován jako výkres norem pro styly stěn, zkopírované styly budou v synchronizaci zobrazeny jako nejednotné. Informace o konfiguraci výkresů norem získáte v části Nastavení Stylů norem a Nastavení zobrazení na straně 599.

---

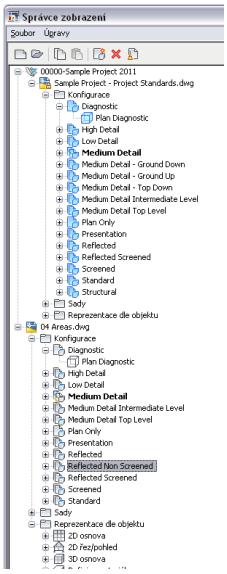
5 Klepněte na tlačítko OK.

Můžete také přetáhnout styly z výkresů projektových norem do výkresu, který není součástí aktuálního projektu. Jestliže výkres není součástí žádného projektu, nedojde v budoucnu k synchronizaci s tímto stylem. Jestliže je výkres součástí jiného projektu, styl bude zobrazen jako nejednotný v budoucích synchronizacích tohoto projektu, pokud tento projekt neodkazuje stejné výkresy norem, ze kterých byl styl přetažen.

Přidání standardního nastavení zobrazení ze Správce zobrazení

Do projektových výkresů můžete přidat standardní nastavení zobrazení ve Správci zobrazení. Když je standardní zobrazení výkresu zadáno v konfiguraci projektových norem, je zobrazeno ve Správci zobrazení v uzlu projektu. Odtud můžete přetáhnout konfigurace zobrazení, sady zobrazení a reprezentace zobrazení do uzlů projektových výkresů.

Přidání standardního nastavení zobrazení ze Správce zobrazení



1. Otevřete projektový výkres, do kterého chcete přidat standardní nastavení zobrazení.
2. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

   Výkres, který byl definován jako zobrazení výkresů norem v konfiguraci projektových norem je uveden v uzlu projektu.
3. Rozbalte uzel výkresu norem a navigujte do požadovaných typů uzlů pro Konfigurace, Nastavení a Reprezentace dle objektu.

4 Přetáhněte komponentu do uzlu projektového výkresu ve stromovém zobrazení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Synchronizace projektu s normami

Když je projekt nebo projektový výkres synchronizován s jeho normami, jeho styly a nastavení zobrazení jsou porovnány s projektovými normami, aby byly nalezeny nesrovnalosti verzí mezi nimi a jejich následnou opravu.

Synchronizace může být nezbytná v těchto případech:

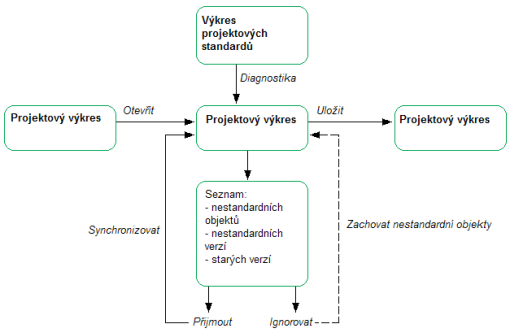
- Styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu se změnilo a musí být aktualizováno s platnou verzí z projektových norem.
- Styl nebo nastavení zobrazení v projektových normách se změnilo a musí být aktualizováno v projektových výkresech.
- Nejednotné styly a nastavení zobrazení byly uvedeny v projektovém výkresu.

V závislosti na nastavení synchronizace, zadané v Nastavení synchronizace norem AEC na straně 605, jsou zastaralé normy v projektových výkresech buď automaticky aktualizovány na poslední verzi z výkresů projektových norem, nebo je vám předložen seznam objektů, které je třeba aktualizovat. Můžete vybrat jednotlivé objekty pro aktualizaci a ostatní ignorovat. Pokud vyberete aktualizaci stylů se sdruženými standardy, vybraný styl je zkopírován z výkresů projektových norem do projektového výkresu a je přepsána definice existujícího stylu.

POZNÁMKA Automatická synchronizace stylů norem a nastavení zobrazení není provedena během vykreslování na pozadí/publikování.

VAROVÁNÍ Vždy byste měli synchronizovat nastavení zobrazení ve vašem projektu. Nesrovnalosti verzí mezi nastavením zobrazení v projektových výkresech může způsobit, že objekty v projektových výkresech nebudou zobrazovány konzistentně. Musíte se také ujistit, zda synchronizujete všechny výkresy projektových norem s aktuálními standardními nastaveními zobrazení, jak je popsáno v části Synchronizace projektových norem mezi sebou na straně 677, aby bylo zajištěno shodné zobrazení ve výkresových normách.

Synchronizování projektu s normami



Verze stylů a nastavení zobrazení

Pro zjištění, zda je styl standardu nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu identické s odpovídajícím objektem ve výkresu projektových norem, jsou styly a nastavení zobrazení v projektu verzovány. Informace o verzi zahrnuje jednoznačný GUID (Globální jednoznačný identifikátor), datum a čas poslední změny, přihlašovací jméno do Windows toho, kdo naposledy změnil objekt a volitelný komentář.

Nová verze stylu standardu nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu je vytvořena pokaždé, když je styl nebo nastavení zobrazení změněno ve Správci stylů nebo Správci zobrazení, a je uložena.

Ve výkresu projektových norem musí být nová verze stylu standardu nebo nastavení zobrazení vytvořena manuálně poté, co byl styl nebo nastavení zobrazení změněn ve Správci stylů nebo Správci zobrazení. Informace o verzích stylů norem a nastavení zobrazení získáte v části Verze norem na straně 663. Ve výkresech projektových norem je rovněž uložena historie verzí. Historie verzí bude použita pro zjištění, zda jsou styly nebo nastavení zobrazení v projektových výkresech identické s verzí ve výkresu projektových norem, nebo zda je to verze novější či starší.

Starší verze stylu nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu je verze, která existuje ve výkresu projektových norem, ale není verzí nejnovější. Novější verze stylu nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu je styl nebo nastavení zobrazení, které existuje ve výkresu projektových norem, ale nemá odpovídající verzi v jeho historii verzí.

Zvláštní případ nastane, jestliže styl standardu nebo nastavení zobrazení ve výkresu norem nemá žádnou informaci o verzi. To se může stát, pokud byla informace o verzi vyčištěna, jak je popsáno v části Čištění Informace o verzi z výkresu projektových norem na straně 676. V tomto případě styl standardu nebo nastavení zobrazení podléhá synchronizaci a je považován za „nejnovější verzi“, je-li porovnána s verzemi objektu v projektových výkresech. V průběhu synchronizace není učiněn žádný pokus o automatické vytvoření verze GUID, nebo o seznam historie. Pokud chcete do stylu standardu nebo nastavení zobrazení přidat

údaje o verzi, musíte objekt verzovat manuálně, jak je popsáno v části Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem na straně 666.

Podmínky synchronizace

Dva styly nebo nastavení zobrazení jsou považovány za identické, pokud jsou identické i následující položky:

- Typ objektu (např. styl stěny, sada zobrazení)
- Název
- Verze GUID

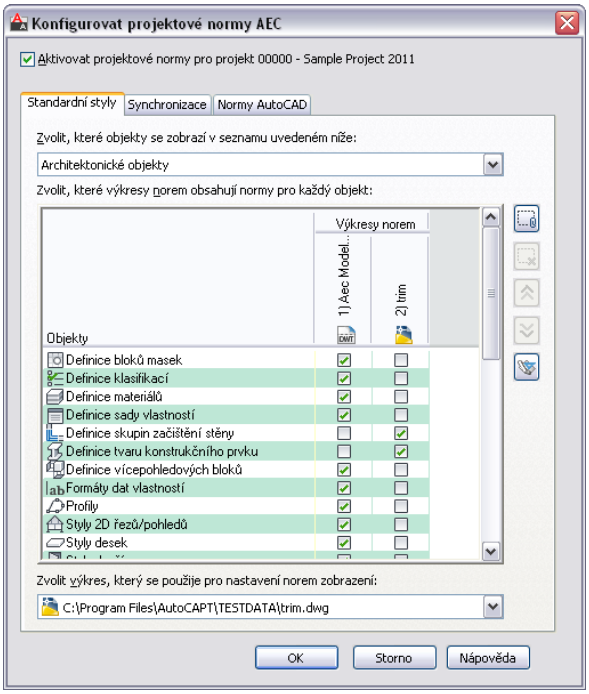
Jestliže je v průběhu procesu synchronizace nalezen styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu, který má stejný typ, název a verzi GUID, jako odpovídající styl nebo nastavení zobrazení v projektových normách, je rozhodnuto, že styl nebo nastavení zobrazení je vzhledem k projektovým normám aktuální. V tomto případě není potřebná žádná změna.

POZNÁMKA Synchronizace neprovádí srovnání vlastnictví mezi verzemi. Důvodem je, že toto srovnání by značně zpomalilo činnost softwaru a také to, že označení GUID, datumu a času v informaci o verzi poskytuje dostatek informací k identifikaci změn.

Pořadí synchronizace

Máte-li více výkresů norem obsahujících stejné standardní styly sdružených podle určitého typu stylu, instance stylu v prvním výkresu norem se použije jako styl, s kterým je styl v projektovém výkresu synchronizován. První výkres norem je ten, který je uveden vlevo v tabulce konfigurací norem. Další výkresy obsahující stejné standardní styly jsou ignorovány.

Pořadí výkresů norem



POZNÁMKA Pořadí synchronizace je dodrženo ve všech případech, i pokud pozdější výkres projektových norem obsahuje novější verzi stylu standardu, než ten, který je obsažen v předchozím výkresu norem.

Závislé styly

Některé styly mají styly závislé, nebo styly obsahující definice, použité pro jejich vytvoření. Mohou to být například styly dveří a oken, které jsou použity v sestavě oken, nebo styly obvodových plášťů. V takovém případě je doporučeno, aby všechny závislé styly a definice byly umístěny ve stejném výkresu norem.

Granularita synchronizace

Můžete synchronizovat rozdílné části projektu. Můžete synchronizovat celý projekt, jednotlivé projektové výkresy, nebo jednotlivé styly či nastavení zobrazení.

Synchronizace jednoho výkresu nebo stylu potrvá mnohem kratší dobu a často může být dostačující.

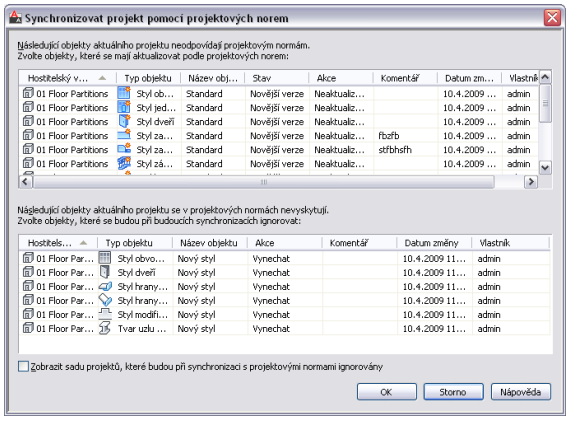
Synchronizace norem aplikace AutoCAD

Synchronizace norem aplikace AutoCAD (DWS) projektu je procesem, odděleným od synchronizace norem AEC projektu. Zatímco můžete nastavit standardy AEC v projektu tak, aby byly automaticky synchronizovány vždy, když je výkres otevřen, synchronizace norem aplikace AutoCAD musí být spuštěna manuálně uživatelem. Když jsou standardy aplikace AutoCAD nastaveny v projektu, je automaticky vytvořen soubor CHX, obsahující projektové výkresy a přidružené výkresy projektových norem aplikace AutoCAD. Dávková kontrola norem může být použita k otevření souboru CHX projektu a k dávkové kontrole celého projektu.

Stav synchronizace

Když synchronizujete projekt nebo výkres s jeho projektovými normami AEC, styly a nastavení zobrazení v projektových výkresech jsou porovnány s verzemi z výkresů norem. Není-li verze stylu nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu identická s verzí ve výkresu norem, můžete zvolit z několika možných akcí, týkajících se stylu nebo nastavení zobrazení.

Dialog synchronizace



Stav	Popis	Akce
Aktuální verze standardu	Styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu je identické s verzí ve výkresu projektových norem.	Není požadována žádná akce. Objekt je v synchronizaci se normou.

Stav	Popis	Akce
Starší veze stylu standardu nebo nastavení zobrazení	Styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu je starší verze, než styl ve výkresu projektových norem. **POZNÁMKA** Verze GUID je použita pro určení, která verze je aktuálnější.	Můžete si vybrat z těchto akcí: ■ Aktualizovat podle norem: tím zkopírujete verzi z výkresu projektových norem do projektového výkresu. Objekt v projektovém výkresu je přepsán. ■ Neaktualizovat: Styl nebo nastavení zobrazení je pro tuto synchronizaci přeskočen. Když je příště výkres synchronizován, bude znovu zobrazen jako neshodný s normami. ■ Ignorovat: Styl nebo nastavení zobrazení je pro tuto i příští synchronizace přeskočen. **POZNÁMKA** Pokud zvolíte tuto možnost, můžete zvolit zobrazení ignorovaných objektů v průběhu každé synchronizace.
Nestandardní (Novější) verze stylu standardu nebo nastavení zobrazení	Styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu je verze, která nebyla nalezena v historii verzí výkresu projektových norem.	
Nejednotný styl nebo nastavení zobrazení	Styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu není přítomno ve výkresech projektových norem.	■ Přeskočit: Nejednotný objekt je pro tuto synchronizaci přeskočen. Při příští synchronizaci projektu bude znovu zobrazen jako nejednotný. ■ Ignorovat: Nejednotný objekt je pro tuto i příští synchronizace přeskočen.

Stav	Popis	Akce
		POZNÁMKA Pokud zvolíte tuto možnost, můžete zvolit zobrazení ignorovaných objektů v průběhu každé synchronizace.

Synchronizace projektu s normami AEC

Po nastavení norem AEC projektu a jejich zapnutí můžete synchronizovat projekt s normami.

Informace o nastavení norem AEC získáte v části Nastavení Stylů norem a Nastavení zobrazení na straně 599.

Synchronizace projektu synchronizuje všechny výkresy v něm obsažené. V závislosti na vašem systémovém nastavení a velikosti projektu může tato akce chvíli trvat. Projektové výkresy, které jsou v průběhu synchronizace otevřené, nemusí být správně synchronizovány, jelikož nebudou moci být uloženy po skončení synchronizace. V tom případě musí být výkresy zavřeny a synchronizace zopakována.

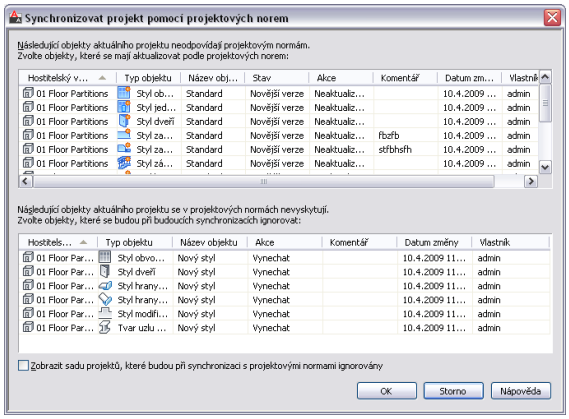
POZNÁMKA Synchronizace projektu nebude synchronizovat výkresy norem projektu mezi sebou, ani pokud jsou uloženy ve složce projektu. Informace o synchronizaci výkresů projektových norem mezi sebou získáte v části Synchronizace projektových norem mezi sebou na straně 677.

1. Ověřte, že projekt, který chcete synchronizovat, je nastaven jako aktuální.

   Informace o nastavení aktuálního projektu získáte v části Nastavení projektu jako aktuálního na straně 312.

2. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Projektové standardy ➤ Synchronizovat projekt .

Synchronizování projektu s normami AEC



Je zobrazen katalog synchronizace se dvěma seznamy. Horní seznam obsahuje styly a nastavení zobrazení, která jsou buď staršími verzemi stylů norem nebo nastavení zobrazení, nebo nestandardními (novějšími) verzemi. Spodní seznam obsahuje soupis nejednotných stylů a nastavení zobrazení. Definici podmínek najdete v části Terminologie projektových norem na straně 589

3 Pro synchronizaci stylu nebo nastavení zobrazení, které je buď starší verzí, nebo nejednotnou (novější) verzí, vyberte Aktualizovat ze norem v seznamu nabídky Akce.

4 Pro synchronizaci stylu nebo nastavení zobrazení, které je buď starší verzí, nebo nejednotnou (novější) verzí, vyberte Aktualizovat ze norem v seznamu nabídky Akce.

V tomto případě zůstává nyní nestandardní verze v projektovém výkresu a není aktualizována s normou. Při příští synchronizaci výkresu bude styl nebo nastavení zobrazení uvedeno znovu jako neshodné s normou.

5 Pro ignorování stylu nebo nastavení zobrazení, které je neshodné s normou, vyberte možnost Ignorovat v seznamu nabídky Akce.

V tomto případě nebude neshodný objekt znovu uveden při příští synchronizaci, kromě případu, kdy zvolíte možnost Ukázat objekty nastavené pro ignorování v průběhu synchronizace projektových norem, nebo odstraníte návěští Ignorovat z nastavení stylu nebo zobrazení ve Správci stylů nebo Správci zobrazení, jak je popsáno v části Vyloučení stylů a nastavení zobrazení ze synchronizace na straně 653.

VAROVÁNÍ Možnost Ignorovat byste měli zvolit pouze u jasně definovaných výjimečných případů, u kterých jste si jisti, že styl nebo nastavení zobrazení nemusí odpovídat projektovým norem.

6 Pro přeskočení nejednotného stylu nebo nastavení zobrazení vyberte možnost Přeskočit ze seznamu nabídky Akce.

Při příští synchronizaci výkresu bude styl nebo nastavení zobrazení znovu uvedeno jako nejednotné.

POZNÁMKA Zde nemůžete nestandardní styly a nastavení zobrazení povýšit na standardní. Abyste toto provedli, musíte přidat nejednotný styl do projektových norem, jak je popsáno v části Přidání standardních objektů z projektového výkresu do výkresu projektových norem na straně 672.

7 Pro ignorování nejednotného stylu nebo nastavení zobrazení vyberte Ignorovat ze seznamu nabídky Akce.

V tomto případě nebude neshodný objekt znovu uveden při příští synchronizaci, kromě případu, kdy zvolíte možnost Ukázat objekty nastavené pro ignorování v průběhu synchronizace projektových norem, nebo odstraníte návěští Ignorovat z nastavení stylu nebo zobrazení ve Správci stylů nebo Správci zobrazení, jak je popsáno v části Vyloučení stylů a nastavení zobrazení ze synchronizace na straně 653.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Výjimky synchronizace

Při synchronizaci celého projektu budou výkresy, které jsou současně otevřené jiným uživatelem, nebo určeny pouze ke čtení vyloučeny ze synchronizace. Před započetím synchronizace projektu program spustí interní kontrolu pro zjištění, zda jsou v něm obsaženy výkresy, které nemohou být nyní synchronizovány. Pokud jsou takové výkresy nalezeny, zobrazí se tabulka upozornění.

POZNÁMKA Jestliže je projektový výkres otevřen uživatelem, který se pokouší o synchronizaci projektu, nebude zobrazeno žádné chybové hlášení. Program detektuje otevřený výkres a umožní provedení synchronizačních změn v otevřeném výkresu.

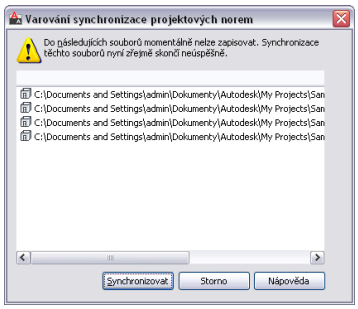
Pokud obdržíte takové upozornění, můžete buď počkat, až jsou vám všechny projektové výkresy zpřístupněny, nebo můžete synchronizovat projekt ihned a akceptovat skutečnost, že existují výkresy, které nemohou být zahrnuty.

1 Ověřte, že projekt, který chcete synchronizovat, je nastaven jako aktuální.

Informace o nastavení aktuálního projektu získáte v části Nastavení projektu jako aktuálního na straně 312.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Projektové standardy ➤ Synchronizovat projekt .

Existují-li projektové výkresy, které aktuálně nejsou k dispozici pro synchronizaci, obdržíte následující upozornění:



3 Klepněte na možnost synchronizovat pro synchronizaci všech projektových výkresů *ne*uvedených v tabulce upozornění.

4 Po otevření dialogu Synchronizace postupujte podle instrukcí v části Synchronizace projektu s normami AEC na straně 642.

Synchronizace projektového výkresu s normami AEC

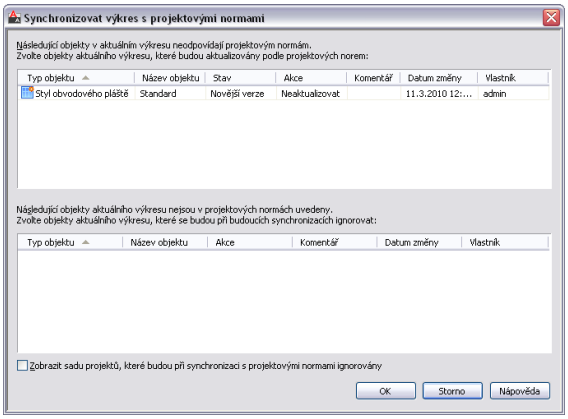
Použijte tento postup pro synchronizaci projektového výkresu s projektovými normami AEC.

POZNÁMKA Pokus jste zvolili automatickou či poloautomatickou synchronizaci ve vaší konfiguraci norem, synchronizace se automaticky spustí vždy při každém otevření projektového výkresu. Informace o nastavení režimu synchronizace získáte v části Možnosti Synchronizace na straně 603.

1 Otevřete projektový výkres, který chcete synchronizovat.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Projektové standardy ➤ Synchronizovat DWG .

Synchronizace projektového výkresu s normami AEC



Jsou zobrazeny dva seznamy. Horní seznam zobrazí styly a nastavení zobrazení, která obsahují odpovídající styly nebo nastavení zobrazení v projektových normách, ale jsou buď starší verzí stylu normy nebo nastavení zobrazení, nebo jsou nestandardní (novější) verzí. Spodní seznam obsahuje soupis stylů a nastavení zobrazení, která nemají odpovídající styly nebo nastavení zobrazení v normách (nejednotné styly a nastavení zobrazení). Definici podmínek najdete v části Terminologie projektových norem na straně 589.

3 Pro synchronizaci stylu nebo nastavení zobrazení, které je buď starší verzí, nebo nejednotnou (novější) verzí, vyberte možnost Aktualizovat ze norem ze seznamu nabídky Akce.

4 Pro přeskočení stylu nebo nastavení zobrazení, které je buď starší verzí, nebo nestandardní (novější) verzí, vyberte možnost Neaktualizovat ze seznamu nabídky Akce.

V tomto případě zůstává nyní nestandardní verze v projektovém výkresu a není aktualizována se standardní verzí. Při příští synchronizaci výkresu bude styl nebo nastavení zobrazení znovu uvedeno jako starší verze, nebo nestandardní verze.

5 Pro ignorování stylu nebo nastavení zobrazení, které je buď starší verzí, nebo nestandardní verzí vyberte možnost Ignorovat ze seznamu nabídky Akce.

V tomto případě nebude nestandardní verze uvedena znovu při příštích synchronizacích, kromě případu, kdy zvolíte možnost Zobrazit objekty nastavené pro ignorování v průběhu synchronizace projektových norem, nebo odstraníte návěští Ignorovat v nastavení stylu nebo zobrazení ve Správci stylů nebo Správci zobrazení, jak je popsáno v části Vyloučení stylů a nastavení zobrazení ze synchronizace na straně 653.

Možnost Ignorovat byste měli zvolit pouze u jasně definovaných výjimečných případů, u kterých jste si jisti, že styl nebo nastavení zobrazení nemusí odpovídat projektovým norem.

6 Pro přeskočení nejednotného stylu nebo nastavení zobrazení vyberte možnost Přeskočit ze seznamu nabídky Akce.

Při příští synchronizaci výkresu bude styl nebo nastavení zobrazení znovu uvedeno jako nejednotné.

POZNÁMKA Zde nemůžete nestandardní styly a nastavení zobrazení povýšit na standardní. Abyste toto provedli, musíte přidat nejednotný styl do projektových norem, jak je popsáno v části Přidání standardních objektů z projektového výkresu do výkresu projektových norem na straně 672.

7 Pro ignorování nejednotného stylu nebo nastavení zobrazení vyberte Ignorovat ze seznamu nabídky Akce.

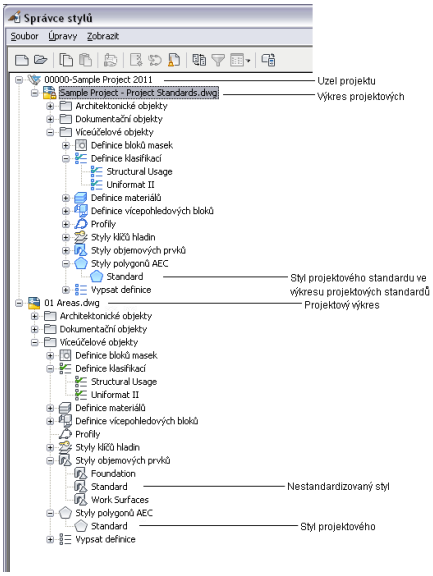
V tomto případě nebude neshodný objekt znovu uveden při příští synchronizaci, kromě případu, kdy zvolíte možnost Ukázat objekty nastavené pro ignorování v průběhu synchronizace projektových norem, nebo odstraníte návěští Ignorovat z nastavení stylu nebo zobrazení ve Správci stylů nebo Správci zobrazení, jak je popsáno v části Vyloučení stylů a nastavení zobrazení ze synchronizace na straně 653.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Synchronizování vybraných stylů a nastavení zobrazení s normami AEC

Můžete synchronizovat jednotlivé styly a nastavení zobrazení ve Správci stylů nebo Správci zobrazení. Toto můžete provést, jestliže jste náhodně změnili styl v projektovém výkresu a chcete obnovit správnou verzi z projektových norem. Synchronizování jednotlivých stylů nebo nastavení zobrazení zabere mnohem méně času než synchronizování výkresu nebo projektu.

Standardní styly ve Správci stylů



Tento proces synchronizuje pouze styly a nastavení zobrazení v projektovém výkresu s normami. Nesynchronizuje styly a nastavení zobrazení v různých výkresech norem mezi sebou. Informace o synchronizování výkresů norem mezi sebou získáte v části Synchronizace projektových norem mezi sebou na straně 677.

Standardní ikony

Standardní styly a nastavení zobrazení jsou zobrazeny ve Správci stylů a Správci zobrazení. V závislosti na jejich stavu pokud jde o projektové normy je zde obsaženo množství různých ikon pro jejich rozlišení.

Ikona	Popis
	Standardní styl nebo nastavení zobrazení Objeví-li se modrá ikona ve stylu nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu nebo ve výkresu projektových norem, styl nebo nastavení zobrazení je standardní a odpovídá normě. Není nutná aktualizace ani synchronizace.
	Styl standardu nebo nastavení zobrazení, které je zastaralé Objeví-li se ikona ve stylu nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu, styl nebo nastavení zobrazení je standardem, ale je zastaralé. To znamená, že odpovídající styl nebo nastavení zobrazení ve výkresech projektových norem má novější GUID než styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu. Informace o aktualizaci stylu nebo nastavení zobrazení v projekto-

Ikona	Popis
	vém výkresu získáte v částech Synchronizace jednotlivých stylů s normami AEC na straně 652 a Synchronizace jednotlivých nastavení zobrazení s normami AEC na straně 652.
	Styl standardu nebo nastavení zobrazení, který má nejednotnou (novější) verzi Objeví-li se ikona ve stylu nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu, objekt je standardním objektem, ale má verzi GUID, která nebyla nalezena v projektových normách. Pokud se tato ikona objeví, lze nestandardní verzi buď přepsat aktuální verzí z výkresu norem jak je popsáno v částech Synchronizace jednotlivých stylů s normami AEC na straně 652 a Synchronizace jednotlivých nastavení zobrazení s normami AEC na straně 652, nebo lze normy aktualizovat podle verze z projektového výkresu, jak je popsáno v části Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem z projektového výkresu na straně 669.
	Styl standardu nebo nastavení zobrazení, které je ze synchronizace vyloučeno Objeví-li se tato ikona ve stylu nebo nastavení zobrazení, objekt je ze synchronizace vyloučen. Další informace najdete v části Vyloučení stylů a nastavení zobrazení ze synchronizace na straně 653.
	Styl standardu nebo nastavení zobrazení, které neobsahuje informaci o verzi Objeví-li se tato ikona ve stylu nebo nastavení zobrazení ve výkresu projektových norem, styl nebo nastavení zobrazení neobsahuje informaci o verzi. Údaje o verzi mohou být vymazány, jak je popsáno v části Čištění Informace o verzi z výkresu projektových norem na straně 676. Inofrmace o přidávání údajů o verzi do stylu nebo nastavení zobrazení získáte v části Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem na straně 666.
	Styl standardu nebo nastavení zobrazení, které bylo změněno, ale není verzováno Objeví-li se tato ikona ve stylu nebo nastavení zobrazení ve výkresu projektových norem, objekt byl změněn, není však zatím verzován. Aby byly změny zahrnuty do synchronizace, objekt být verzován, jak je popsáno v části Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem na straně 666. Tato ikona se objeví pouze ve výkresech projektových norem. Změny v projektových výkresech jsou automaticky verzovány, pokud ve Správci

Ikona	Popis
	stylů nebo Správci zobrazení klepnete na možnost Použít nebo na tlačítko OK.
	Nejednotný styl nebo nastavení zobrazení Objeví-li se šedá ikona ve stylu nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu, tento objekt nemá žádný ekvivalent v projektových normách nebo (v případě stylů) ekvivalentní styl v projektových normách nebyl sdružen s tímto typem stylu v konfiguraci projektových norem. Objeví-li se tato ikona ve stylu ve výkresu norem projektu, typ stylu, ke kterému patří, nebyl sdružen s odpovídajícím typem stylu standardu v nastavení konfigurace projektu. Nebyl-li například typ stylu stěny v konfiguraci norem sdružen s výkresem norem „Styly stěn 1.dwg“, budou styly stěn ve „Styly stěn 1.dwg“ zobrazeny jako standardní styly ve Správci stylů. Styly stěn ve „Styly stěn 2.dwg“ budou zobrazeny jako nejednotné styly.

Přehled: Styly v projektových výkresech

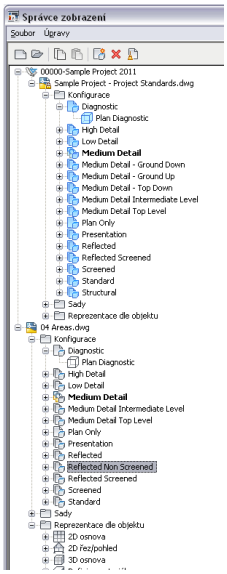
Můžete synchronizovat jednotlivé styly v projektovém výkresu.

- Všechny styly v projektovém výkresu
- Kategorie stylů: Můžete synchronizovat všechny styly obsažené v kategorii stylů. Můžete například synchronizovat všechny styly, obsažené v Objektech dokumentace, pokud jste provedli změny v definicích nastavení sady vlastností, stylech tabulky a formátech dat.
- Typy stylů: Můžete synchronizovat všechny styly, náležející typu stylu. Můžete například synchronizovat všechny styly stěn nebo všechny styly dveří.
- Styly: Můžete synchronizovat jednotlivé styly. Toto můžete provést, pokud jste provedli jedinou změnu ve stylu standardu a nechcete proto spustit celkovou synchronizaci výkresu.

Přehled: Nastavení zobrazení v projektových výkresech

Můžete synchronizovat jednotlivé komponenty systému zobrazení v projektovém výkresu.

Strom Správce zobrazení



- Všechna nastavení zobrazení v projektovém výkresu: Můžete synchronizovat všechna nastavení zobrazení v projektovém výkresu. To zahrnuje konfigurace zobrazení, sady zobrazení a reprezentace zobrazení.
- Konfigurace zobrazení: Můžete synchronizovat buď jednotlivé konfigurace zobrazení, nebo všechny konfigurace zobrazení ve výkresu.

  POZNÁMKA Změna v rovině řezu není změnou verze. Pokud změníte rovinu řezu a synchronizujete konfiguraci zobrazení s projektovými normami, změněná rovina řezu nebude přepsána projektovým standardem.

- Sady zobrazení: Můžete buď synchronizovat jednotlivé sady zobrazení, nebo všechny sady zobrazení ve výkresu.

  POZNÁMKA Změny v nastaveních Uživatelského řezu nejsou změnami verzí. Pokud změníte nastavení Uživatelského řezu a synchronizujete sadu zobrazení s projektovými normami, změněná nastavení Uživatelského řezu nebudou přepsána projektovým standardem.

- Reprezentace zobrazení: Můžete synchronizovat jednotlivé reprezentace zobrazení, všechny reprezentace zobrazení typu objektu, nebo všechny reprezentace zobrazení ve výkresu.

Synchronizace jednotlivých stylů s normami AEC

Použijte tento postup pro synchronizaci stylů v projektovém výkresu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Ve stromu Správce stylů navigujte na styl, typ stylu, nebo na kategorii stylu, kterou chcete synchronizovat.
3. Ve stromu vyberte objekt, klepněte na něj pravým tlačítkem a poté klepněte na možnost Synchronizovat s projektovými normami.
4. V dialogovém okně Synchronizovat výkres s projektovými normami vyberte možnost Aktualizovat podle normy v rozbalovacím seznamu Akce pro každý objekt, který by měl být synchronizován.
5. Klepněte na tlačítko OK.

Synchronizace jednotlivých nastavení zobrazení s normami AEC

Použijte tento postup pro synchronizaci nastavení zobrazení v projektovém výkresu.

POZNÁMKA Nastavení zobrazení by vždy měly být synchronizovány s nejnovějšími nastaveními zobrazení. Nesynchronizovaná nastavení zobrazení v projektu mohou způsobit, že objekty budou zobrazovány neshodně.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Ve stromu Správce zobrazení navigujte na objekt, který chcete synchronizovat.

   Můžete synchronizovat následující objekty:

   - Všechna nastavení zobrazení ve výkresu
   - všechny konfigurace zobrazení
   - jednotlivé konfigurace zobrazení
   - všechny sady zobrazení
   - jednotlivé sady zobrazení
   - všechny reprezentace zobrazení
   - všechny reprezentace zobrazení typu objektu
   - jednotlivé reprezentace zobrazení v typu objektu

3 Ve stromu vyberte objekt, klepněte na něj pravým tlačítkem a poté klepněte na možnost Synchronizovat s projektovými normami.

4 V dialogovém okně Synchronizovat výkres s projektovými normami vyberte možnost Aktualizovat podle normy v rozbalovacím seznamu Akce pro každý objekt, který by měl být synchronizován.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Vyloučení stylů a nastavení zobrazení ze synchronizace

Použijte tento postu pro zadání jednotlivých stylů a nastavení zobrazení, které chcete ignorovat v průběhu synchronizace.

Zadané styly a nastavení zobrazení nebudou v průběhu automatické synchronizace přepsány normami a nebudou zobrazeny jako neplatné verze v průběhu poloautomatické nebo manuální synchronizace, pokud nevyberete zaškrtávací políčko Zobrazit objekty nastavené pro ignorování v průběhu synchronizace projektových norem v dialogovém okně Synchronizace.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů nebo Správce zobrazení .

2 Navigujte na styl nebo nastavení zobrazení, které chcete vyloučit, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na možnost Ignorovat v průběhu synchronizace.

Všimněte si, že možnost Ignorovat v průběhu synchronizace je nyní zatržena. Pokud klepnete na tuto možnost znovu, zatržení zmizí a vybraný styl nebo nastavení zobrazení je odstraněno ze seznamu komponent, které budou ignorovány.

Generování protokolu synchronizace

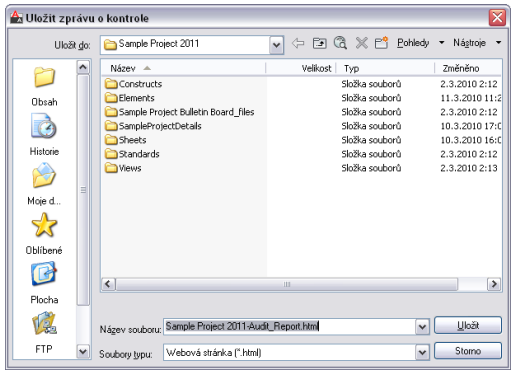
Když synchronizujete projekt nebo projektový výkres, můžete uložit protokol synchronizace ve formátu HTML nebo XML.

Můžete definovat v nastavení projektu, zda by protokol synchronizace měl být generován při synchronizaci projektu.

1 Ověřte, že vytvoření protokolových souborů synchronizace bylo v konfiguraci projektu aktivováno, jak je popsáno v části Nastavení synchronizace norem AEC na straně 605.

2 Synchronizovat projekt nebo výkres s jeho normami, jak je popsáno v částech Synchronizace projektu s normami AEC na straně 642 nebo Synchronizace projektového výkresu s normami AEC na straně 645.

Po ukončení synchronizace je zobrazeno dialogové okno Uložit protokol projektových norem.



3 Vyberte umístění souboru a zadejte název protokolu synchronizace.

4 Klepněte na možnost Uložit.

Protokol je uložen jako dokument HTML nebo XML do zadaného umístění. Můžete jej otevřít pomocí webového prohlížeče nebo editoru XML.

Protokol umožňuje různé způsoby zobrazení výsledků synchronizace; například lze zobrazit výsledky synchronizace podle výkresů, standardních objektů nebo nalezených problémů.

Synchronizace projektu s normami aplikace AutoCAD

Použijte tento postup pro synchronizování projektu s jeho normami aplikace AutoCAD. Iinformace o definování norem aplikace AutoCAD pro projekt získáte v části Nastavení norem aplikace AutoCAD na straně 607.

Po nastavení norem aplikace AutoCAD pro projekt je ve složce projektu vytvořen soubor dávkové kontroly CHX s názvem projektu. Soubor CHX obsahuje seznam všech projektových výkresů, které budou zkontrolovány a seznam všech zadaných souborů norem aplikace AutoCAD (DWS), s kterými budou porovnány. Pokud chcete synchronizovat celý projekt proti normám aplikace AutoCAD, musíte spustit tento dávkový soubor pomocí Dávkové kontroly norem aplikace AutoCAD.

Dávková kontrola norem aplikace AutoCAD je nezávisle spuštěna aplikací AutoCAD Architecture.

Před spuštěním Dávkové kontroly norem aplikace AutoCAD aktualizujte soubor CHX projektu a ujistěte se, že CHX obsahuje aktuální seznam souborů norem aplikace AutoCAD a souborů projektu.

1 Ověřte, že projekt, který chcete synchronizovat, je nastaven jako aktuální.

Informace o nastavení aktuálního projektu získáte v části Nastavení projektu jako aktuálního na straně 312.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Standardy CAD ➤ Dávková kontrola.

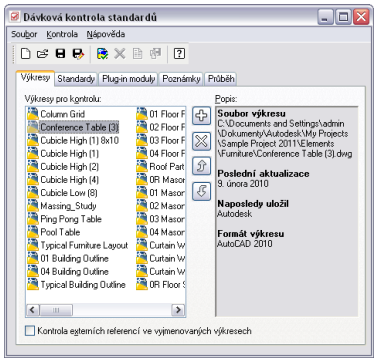
Postupový pruh označuje postup aktualizace CHX.

3 Klepněte na nabídku Start (Windows) ➤ Všechny programy (nebo Programy) ➤ Autodesk ➤ AutoCAD Architecture 2011 ➤ Dávková kontrola norem.

4 Klepněte na nabídku Soubor ➤ Otevřít kontrolní soubor.

5 V dialogovém okně Otevřít soubor vyberte soubor CHX projektu.

Dávková kontrola norem



6 Klepněte na nabídku Kontrola ➤ Spustit kontrolu.

Další informace o normách aplikace AutoCAD najdete v části „Zachovat normy ve výkresech“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Synchronizace projektového výkresu s normami aplikace AutoCAD

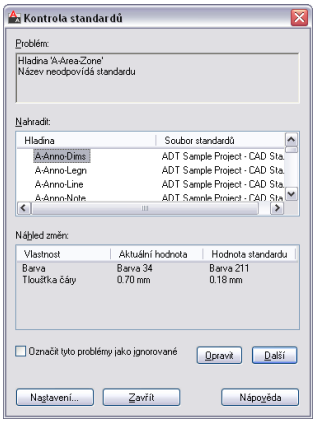
Použijte tento postup pro synchronizaci projektového výkresu s jeho přidruženými normami aplikace AutoCAD. Normy aplikace AutoCAD obsahují nastavení hladin, kótovací styly aplikace AutoCAD, typy čar a styly textu.

1 Otevřete výkres, který chcete synchronizovat s normami aplikace AutoCAD.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Projektové standardy ➤ Aktualizovat .

Postupový pruh označuje postup aktualizace CHX.

3 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Standardy CAD ➤ Kontrola.



V nabídce Problém je uveden první kótovací styl, styl textu, hladina nebo styl typu čáry, který je neshodný s projektovými normami aplikace AutoCAD.

4 Pro synchronizaci komponenty s projektovými normami vyberte jeden ze stylů uvedených v nabídce Nahradit za a klepněte na možnost Opravit.

5 Pro zachování nejednotné komponenty ve výkresu klepněte na možnost Označit tento problém pro ignorování.

6 Klepněte na Další pro zobrazení další nejednotné komponenty.

Po zpracování všech problémových komponent se zobrazí hlášení se souhrnem problémů.

7 Klepněte na tlačítko OK a poté klepněte na Zavřít.

Kontrola projektu nebo výkresu

Při kontrole projektu nebo výkresu jsou styly a nastavení zobrazení v projektovém výkresu porovnány se styly a nastaveními zobrazení z projektových norem a jakékoliv nesynchronizované normy jsou hlášeny.

Nesynchronizované normy se mohou objevit v těchto případech:

- Styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu se změnilo a musí být aktualizováno s platnou verzí z projektových norem.

- Styl nebo nastavení zobrazení v projektových normách se změnilo a musí být aktualizováno v projektových výkresech.
- Nejednotné styly a nastavení zobrazení byly obsaženy v projektovém výkresu.

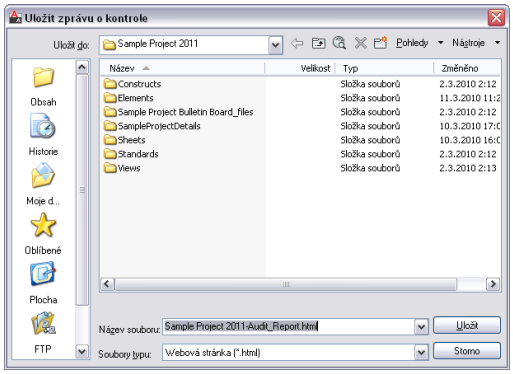
Můžete například spustit diagnostiku ve výkresech, které pochází od dodavatelů nebo z jiných vnějších zdrojů. Než synchronizujete výkresy s projektovými normami, budete se nejdříve chtít podívat na rozdíly mezi výkresy a standardy. Informace o synchronizaci norem získáte v části Synchronizace projektového výkresu s normami AEC na straně 645.

POZNÁMKA Výkres musí být částí projektu, aby mohl být diagnostikován s projektovými normami. Nelze kontrolovat samostatné výkresy. Pokud pochází výkres z vnějšího zdroje, musí být před kontrolou zkopírován zpět do projektu. Další informace najdete v části Převedení výkresu na konstrukční prvek na straně 396.

Výsledek kontroly je uložen v kontrolním protokolu HTML nebo XML.

1. Chcete-li k projektu vytvořit zprávu o výsledku diagnostiky, klepněte na kartu Správa ➤ panel Projektové standardy ➤ Výsledek diagnostiky .
2. Chcete-li k projektovému výkresu vytvořit zprávu o výsledku diagnostiky, klepněte na kartu Správa ➤ panel Projektové standardy ➤ Diagnostika projektového výkresu .

   Po dokončení kontroly je zobrazeno dialogové okno Uložit protokol projektových norem.



3. Vyberte umístění souboru a zadejte název pro protokol synchronizace.
4. Klepněte na možnost Uložit.

Protokol je uložen jako dokument HTML nebo XML do zadaného umístění. Můžete jej otevřít pomocí webového prohlížeče, nebo editoru XML.

Zpráva nabízí různé způsoby zobrazení výsledků kontroly; můžete například zobrazit výsledky kontroly podle výkresů, standardních objektů nebo podle zjištěných problémů.

Zobrazení přepsání zobrazení v projektových výkresech

Pro zachování synchronizace projektu je důležitá kontrola vlastností a vlastností zobrazení stavebních objektů podle stylu, což umožní aktualizovat objekty vždy, když dojde ke změně projektových norem. Uvedením přepsání na úrovni objektů je znemožněna aktualizace přepsaných objektů pomocí procesu synchronizace vždy, když se projektové normy změní.

Použijte tento postup pro detekci přepsání na úrovni objektů pro objekty podle stylu v aktuálním výkresu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Zobrazit přepsání zobrazení.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **AecShowDisplayOverrides**.

2 Na příkazovém řádku zadejte volbu zobrazení:

Pokud chcete ...	Pak...
zvýrazněte přepsané objekty ve výkresové ploše	zadejte **O** (podleObjektu).
zobrazit výpis přepsaných objektů v příkazové řádce aplikace AutoCAD	zadejte **S** (podleStylu).
zvýrazněte objekty a zobrazte výpis v příkazové řádce aplikace AutoCAD	zadejte **B** (Obojí).

3 Odstraňte jakákoli přepsání na úrovni objektů.

Úprava projektových výkresů mimo projekt

Je nutno, abyste pracovali na projektovém výkresu mimo projekt v jakémkoli z těchto případů:

- Výkres je upraven vnějším dodavatelem.

- Uživatel chce pracovat na výkresu offline bez nutnosti přístupu do projektu.
- Výkres byl vytvořen mimo projekt a je do projektu integrován později.

Pokud pracujete s projektovým výkresem vně projektu, můžete použít standardní styly výkresu a nastavení zobrazení, ale nelze je aktualizovat změnami, které jsou současně v projektových normách prováděny. Proto je důležité synchronizovat výkres až poté, co byl do projektu znovu integrován.

Pokud jste provedli změny ve stylech norem a nastavení zobrazení v projektovém výkresu v průběhu práce mimo projekt, nová verze stylů a nastavení zobrazení bude vytvořena automaticky, aby byly trasovány změny při synchronizaci výkresu s projektovými normami. Můžete zvolit buď přepsání nové verze aktuální verzí z projektových norem, nebo aktualizaci projektových norem verzí z projektového výkresu. Další informace najdete v části Synchronizace projektového výkresu s normami AEC na straně 645 a Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem z projektového výkresu na straně 669.

Vytvoření nových výkresů projektových norem

Výkresy projektových norem jsou přiřazeny k projektu, ale nejsou projektovými výkresy jako např. prvky, konstrukční prvky, pohledy a listy. Styly a nastavení zobrazení v projektových výkresech jsou porovnány s normami a aktualizovány dle potřeby v průběhu procesu synchronizace.

Pro vytvoření výkresů projektových norem je třeba vytvořit výkresový soubor, nebo výkresovou šablonu obsahující styly a nastavení zobrazení, která by měla být v projektu použita.

Můžete například vytvořit jeden výkres, který bude obsahovat standardní styly stěn a jiný výkres, který bude obsahovat standardní styly dveří, nebo definice bloků masek.

Soubory projektových norem mohou mít formát souboru DWG, DWT nebo DWS. Pokud vyberete formát DWS pro svoje výkresové normy, můžete je zároveň použít jako výkresové normy aplikace AutoCAD.

Výkres projektových norem je řádným výkresovým souborem. Definice výkresu jako výkresu projektových norem je vytvořena, je-li výkres přidán jako výkres projektových norem do konfigurace norem projektu, jak je popsáno v části Nastavení Stylů norem a Nastavení zobrazení na straně 599.

Styly versus Nastavení zobrazení

Ke stylům projektu lze přiřadit více výkresů norem. V průběhu synchronizace jsou projektové výkresy porovnány s výkresy projektových norem v pořadí, které jste zadali v

konfiguraci projektových norem. Je-li styl umístěn ve více výkresech norem, je první instance v pořadí hledání použita jako standard.

Pro nastavení zobrazení lze přiřadit pouze jediný výkres norem. Musí obsahovat všechna nastavení standardního zobrazení projektu. Všimněte si, že stejný výkres norem může být použit pro styly i nastavení zobrazení.

Umístění souboru výkresů projektových norem

Můžete zvolit dvě rozdílné možnosti pro uložení výkresů projektových norem:

Složka projektu

Pokud jsou výkresy projektových norem uloženy uvnitř projektu, jsou považovány za specifické pro tento projekt. Obvykle jsou výkresy, obsahující normy specifické pro projekt uloženy ve složce projektu. Pokud například vytvoříte styly pouze pro jeden stavební projekt, uložíte je do výkresů norem specifických pro projekt ve složce projektu. Umístění výkresů norem do složky projektu má následující důsledky:

- Po použití projektu jako šablony pro nový projekt jsou výkresy projektových norem zkopírovány do nového projektu a je změněna cesta k jejich novému umístění.
- Pokud zkopírujete normy projektu do jiného projektu, výkresy norem projektu jsou zkopírovány do tohoto projektu.
- Pokud synchronizujete výkresy norem projektu mezi sebou, budou výkresy norem projektu zahrnuty do synchronizace. Další informace najdete v části Synchronizace projektových norem mezi sebou na straně 677.
- Výkresy norem jsou zahrnuty v e-přenosu a jsou vytvořeny archivační balíčky projektu.

Pokud chcete zachovat výkresy norem specifických pro projekt, umístěte výkresy norem do tohoto projektu. Můžete zkopírovat výkresy norem do nového projektu, ale jakékoliv změny, které provedete v jedné sadě výkresů norem, nebudou převedeny do jiné.

Složka vně projektu

Jestliže jsou výkresy projektových norem umístěny mimo projekt, budou odkazovány z tohoto umístění. Toto obvykle provedete s normami, které nejsou specifické pro projekt, ale spíše pro oddělení nebo firmu. V tomto případě zkopírováním norem do jednotlivých projektů riskujete vytvoření nesrovnalostí verzí uvedených ve více kopiích. Rovněž změna, provedená v souboru norem, specifických pro celou firmu, nebude automaticky převedena

do všech projektů, používajících tento soubor norem. Umístění výkresu norem mimo projekt bude mít následující důsledky:

- Při použití projektu jako šablony pro nový projekt nebudou výkresy projektových norem zkopírovány do tohoto nového projektu. Budou odkazovány z jejich původního umístění.
- Pokud zkopírujete normy projektu do jiného projektu, výkresy projektových norem budou odkazovány z jejich původního umístění v tomto projektu.
- Pokud synchronizujete výkresy norem projektu mezi sebou, nebudou výkresy norem vně projektu zahrnuty do synchronizace. Další informace najdete v části Synchronizace projektových norem mezi sebou na straně 677.
- Výkresy norem umístěné mimo složku projektu nebudou zahrnuty do e-přenosu a do archivních balíčků vytvořených z projektu. Další informace najdete v části Elektronický přenos projektu na straně 337.

1. Otevřete nový výkresový soubor.
2. Přidejte standardní styly a nastavení zobrazení, které v tomto projektu budete potřebovat.

   Další informace najdete v části Správce stylů na straně 853, Systém zobrazení na straně 777, a příslušné kapitoly objektů.
3. Uložte výkres ve formátu DWG, DWT nebo DWS.

Pokud chcete ...	Pak...
vytvořte výkres norem specifický-ch pro projekt	uložte jej ve složce projektu. **POZNÁMKA** Můžete vytvářet podsl-ožky výkresů norem.
zpřístupněte výkres norem pro běžné použití uvnitř firmy nebo týmu	uložte jej mimo složku projektu.

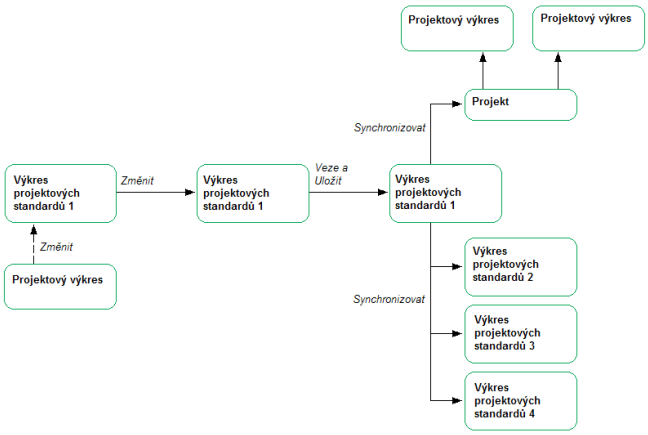
4. Připojte výkres norem k projektu, jak je popsáno v části Nastavení Stylů norem a Nastavení zobrazení na straně 599.

Aktualizace výkresů projektových norem

Pokud se styl standardu nebo nastavení zobrazení změní v průběhu trvání projektu, musí být verzováno, být uloženo a poté aktualizováno v projektovém výkresu a v ostatních výkresech projektových norem.

Komponenta standardu může být buď změněna přímo ve výkresu norem, nebo aktualizována z projektového výkresu. Další informace najdete v části Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem na straně 666 a Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem z projektového výkresu na straně 669.

Aktualizace výkresů projektových norem AEC



Přehled procesu: Použití norem AEC v projektu

Pokud je provedena změna v projektovém standardu AEC, musí být v projektu provedeny následující vysokoúrovňové kroky:

1. Proveďte změnu ve stylu standardu nebo nastavení zobrazení ve výkresu projektových norem.
2. Přiřaďte verzi změněnému stylu nebo nastavení zobrazení ve Správci stylů nebo Správci zobrazení a uložte nebo zavřete výkres norem. Další informace najdete v části Verze norem na straně 663.
3. Synchronizujte projekt, jednotlivé projektové výkresy nebo jednotlivé styly či nastavení zobrazení se změněným standardem. Další informace najdete v části Synchronizace projektu s normami na straně 636.

4 Je doporučena synchronizace všech ostatních výkresů projektových norem s touto změnou. Další informace najdete v části Synchronizace projektových norem mezi sebou na straně 677.

Verze norem

Styly a nastavení zobrazení ve výkresu projektových norem a projektové výkresy obsahují verzi. Verze slouží pro zjištění, zda je styl nebo nastavení zobrazení nutno synchronizovat. Informace o verzi zahrnuje jednoznačný GUID (Globální jednoznačný identifikátor), datum a čas poslední změny, přihlašovací jméno do Windows uživatele, který naposledy změnil objekt a volitelný komentář.

Srovnání verzí

Pokud je projekt diagnostikován nebo synchronizován s jeho normami, srovnání verzí zjišťuje, zda jsou styly a nastavení zobrazení v projektu identické, starší nebo novější než projektový standard.

Styly nebo nastavení zobrazení jsou považovány za identické s projektovými normami, pokud jsou zároveň identické:

- Typ objektu (jako např. Styl stěny nebo sada zobrazení)
- Název
- Verze GUID

Pro zjištění, zda je styl v projektovém výkresu identický se stylem standardu projektu, jsou porovnány hodnoty GUID obojího. GUID je jednoznačný řetězec, který je nově vytvořen pro každou verzi standardního objektu. Ve výkresu projektových norem je uložen seznam předchozích hodnot GUID jako historie verzí, která umožňuje srovnání s objekty v projektovém výkresu.

Jestliže je v průběhu procesu synchronizace nalezen styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu, který má stejný typ, název a verzi GUID jako odpovídající styl nebo nastavení zobrazení ve výkresu projektových norem, je rozhodnuto, že styl nebo nastavení zobrazení je standardem a je v synchronizaci s objektem ve výkresu projektových norem. V tomto případě není potřeba žádná změna.

Pokud je při tomto srovnání zjištěno, že GUID v projektovém výkresu neodpovídá hodnotě GUID stylu ve výkresu projektových norem, ale odpovídá předchozí hodnotě GUID ze seznamu verzí stylů norem, bude styl v projektovém výkresu označen jako „starší verze stylu standardu“.

Pokud je při srovnání zjištěno, že styl nebo nastavení zobrazení, které se shoduje se standardním objektem v názvu a typu objektu, ale jeho GUID se neobjevuje v historii verzí tohoto stylu standardu nebo nastavení zobrazení, styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu je označeno jako „nestandardní (novější) verze standardního objektu“.

POZNÁMKA Synchronizace neprovádí srovnání vlastnictví mezi verzemi. Důvodem je, že toto srovnání by značně zpomalilo činnost softwaru a také že označení GUID, datumu a času v informaci o verzi poskytuje dostatek informací k identifikaci změn.

Vytváření verzí

Nová verze stylu standardu nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu je automaticky vytvořena pokaždé, když je styl nebo nastavení zobrazení změněno ve Správci stylů nebo Správci zobrazení.

Nová verze stylu standardu nebo nastavení zobrazení ve výkresu projektových norem musí být vytvořena manuálně vždy, když je styl nebo nastavení zobrazení změněno ve Správci stylů nebo Správci zobrazení. Ve výkresech projektových norem je rovněž uložena historie verzí pro každý styl standardu a nastavení zobrazení. Historie verzí je použita v průběhu synchronizace pro zjištění, zda styly nebo nastavení zobrazení v projektových výkresech odpovídají verzím ve výkresu projektových norem, nebo jsou verzemi staršími či novějšími.

Výjimky přiřazování verzí pro Nastavení zobrazení ve výkresech projektových norem

Existuje několik případů, kdy při změnách v nastavení zobrazení nebudou automaticky přiřazeny verze, jelikož to nebude mít ve většině případů požadovaný efekt. Některá nastavení se budou běžně lišit od výkresu norem, proto tato nastavení nebudou zahrnuta do procesu automatického přiřazení verzí.

- Konfigurace zobrazení: Rovina řezu
- Sada zobrazení: Šrafování plochy zapnuto/vypnuto
- Sada zobrazení: Uživatelský řez zapnuto/vypnuto
- Zobrazení stěny: Grafické zobrazení stěny ano/ne

Historie verzí

Standardní styly a nastavení zobrazení ve výkresech projektových norem obsahují historii verzí se změnami, které jsou v nich provedeny v průběhu práce na projektu. Není možno vrátit se k předchozí verzi standardního objektu. Historie verzí je použita pouze pro zjištění aktuálního stavu stylů norem a nastavení zobrazení.

Změna typů ve výkresech projektových norem

Rozdílné typy změn, které můžete provést v projektových normách, vyžadují rozdílné použití akcí v projektu.

Změna typu	Požadované akce
Úprava stylu standardu nebo nastavení zobrazení	■ Verze stylu nebo nastavení zobrazení ■ Uložení výkresu projektových norem ■ Synchronizace projektových výkresů ■ Synchronizace dalších výkresů projektových norem (volitelně)
Přejmenování stylu standardu nebo nastavení zobrazení	■ Přejmenovat styl nebo nastavení zobrazení ■ Uložit výkres projektových norem ■ Zkopírovat styl nebo nastavení zobrazení do projektových výkresů ■ Přiřadit styl nebo nastavení zobrazení k projektovému výkresu ■ Odstranit verzi staršího názvu z projektových výkresů **POZNÁMKA** Přejmenování stylu není považováno za změnu stylu a nemůže být synchronizováno.
Přidání nového stylu standardu nebo nastavení zobrazení	■ Vytvořit nový styl nebo nastavení zobrazení ■ Uložit výkres projektových norem ■ Zkopírovat styl nebo nastavení zobrazení do projektových výkresů ■ Zkopírovat styl nebo nastavení zobrazení do jiných výkresů projektových norem (volitelně)
Výmaz stylu standardu nebo nastavení zobrazení	■ Ujistěte se, že styl nebo nastavení zobrazení nebudete v projektu již dále potřebovat. ■ Vymazat styl nebo nastavení zobrazení ■ Uložit výkres projektových norem

Změna typu	Požadované akce
	■ Odstranit styl nebo nastavení zobrazení z projektových výkresů

Úprava standardního stylu nebo nastavení zobrazení: Pokud provedete změnu ve standardním stylu nebo nastavení zobrazení (vyjma jejich přejmenování), je třeba synchronizovat projektové výkresy, které používají tento styl nebo nastavení zobrazení. Pokud je styl standardu nebo nastavení zobrazení použito v jiných výkresech projektových norem, musí být také synchronizovány.

Přejmenování stylu standardu nebo nastavení zobrazení: Přejmenování stylu nebo nastavení zobrazení je podobné, jako vytváření nového stylu. Předchozí historie verzí přejmenovaného stylu v něm zůstává. Pokud chcete použít přejmenovaný objekt v projektovém výkresu, nebo v jiném výkresu projektových norem, musíte jej do něj zkopírovat. Jakýkoliv výskyt staršího názvu v projektovém výkresu nebo ve výkresu projektových norem by měl být vymazán.

Přidání nového stylu standardu nebo nastavení zobrazení: Pokud jste přidali nový styl standardu nebo nastavení zobrazení do výkresu norem a chcete použít tento styl v projektovém výkresu nebo v jiném výkresu projektových norem, musíte jej do těchto výkresů zkopírovat pomocí Správce stylů a Správce zobrazení, nebo přes palety nástrojů. Pro informace o kopírování stylů a nastavení zobrazení do projektových výkresů získáte v části Přidání norem do projektového výkresu na straně 631. Pokud byl již jednou zkopírován, bude nový styl nebo nastavení zobrazení zahrnuto v dalších synchronizacích.

Výmaz stylu standardu nebo nastavení zobrazení: Pokud odstraníte styl standardu nebo nastavení zobrazení z výkresu norem, bude v následných synchronizacích výskyt tohoto stylu v projektových výkresech identifikován jako nejednotný. Nejednotné výskyty by také měly být z těchto výkresů odstraněny.

POZNÁMKA Standardní styly a nastavení zobrazení mohou být vymazány pouze ve svých výkresech norem. Synchronizace nevymaže nepoužívané standardní styly nebo nastavení zobrazení.

Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem

Ve výkresu projektových norem můžete změnit styl standardu nebo nastavení zobrazení. Pokud je změna provedena, je nutno přiřadit k ní verzi a poté synchronizovat projekt s touto změnou.

Pokud změníte styl standardu nebo nastavení zobrazení přímo ve výkresu norem, nemusíte přiřadit verzi každé jednotlivé změně. Mnoho změn je nutno provést proto, aby bylo možno vytvořit styl standardu nebo nastavení zobrazení v jeho konečné podobě; vytvoření verze pro každou přechodnou fázi by zpomalilo celý proces. ne nezbytně.

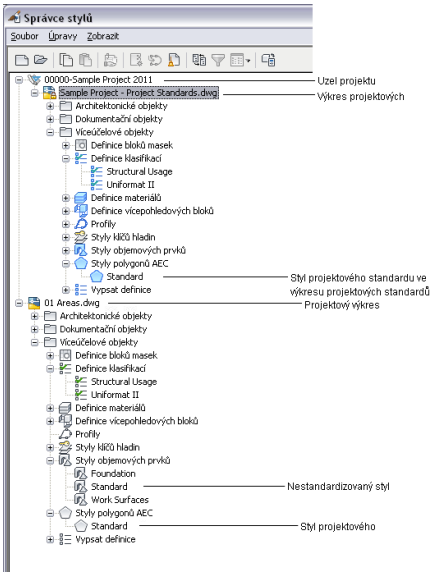
Můžete provést několik změn, uložit a zavřít výkres, znovu jej otevřít a poté přiřadit verzi pro styl nebo nastavení zobrazení, je-li připraven pro vyrovnání do projektu. Pokud budou změny uloženy do výkresu projektových norem, žádné úpravy nebudou ztraceny, a to i bez průběžného verzování.

VAROVÁNÍ Pokud budou změny uloženy, ale nebudou mít přiřazeny verze, jakékoliv synchronizace provedené v průběhu této doby nerozeznají styly a nastavení zobrazení jako změněné, jelikož je porovnání objektů prováděno v GUID verzi, ne na základě skutečných vlastností objektu. Důsledkem toho styly a nastavení zobrazení sice změněné, ale v projektových normách neverzované nebudou aktualizovány v projektových výkresech. Pro synchronizaci změn s projektem musíte nejprve přiřadit verzi stylům nebo nastavení zobrazení.

Pro provedení změn ve výkresu projektových norem musíte mít přístup pro zapisování do výkresu. Pokud je výkres norem určen pouze pro čtení, je označen ikonou Uzamknout

ve Správci stylů nebo Správci zobrazení. V tomto výkresu lze provádět změny, nelze je však uložit. Pokud potřebujete provést změny v uzamknutém výkresu, kontaktujte vlastníka výkresu, nebo správce CAD.

Výkresy norem a standardní styly v uzlu projektu



Změna stylu standardu nebo nastavení zobrazení

1 Otevřete výkres projektových norem

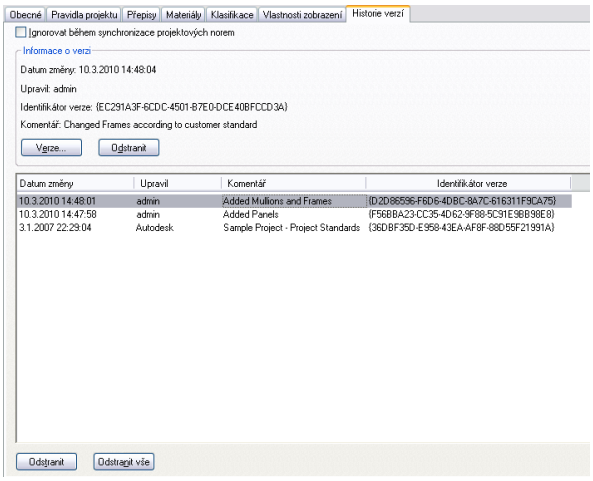
2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů nebo Správce zobrazení .

TIP Všechny výkresy norem jsou uvedeny v uzlu projektu ve Správci stylů a Správci zobrazení.

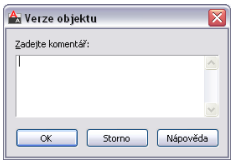
3 Vyberte styl nebo nastavení zobrazení, které chcete změnit, a proveďte změny.

Verze změněných stylů a nastavení zobrazení

4 Klepněte na kartu Historie verzí změněného stylu nebo nastavení zobrazení.



5 Klepněte na nabídku Verze.

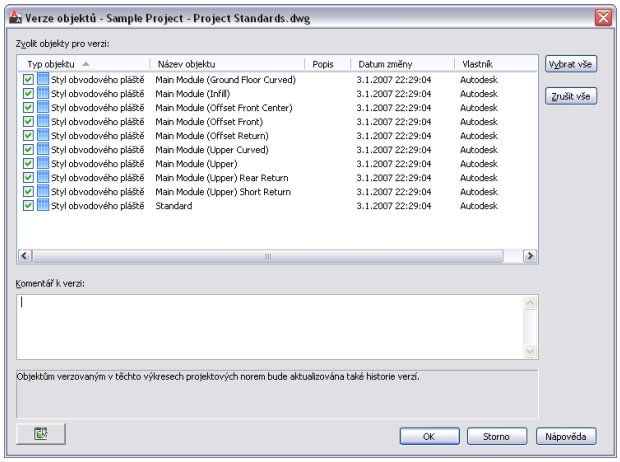


6 Pokud to bude nutné, zadejte komentář k nové verzi.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Nová verze bude připojena ke kartě Historie verzí.

8 Pro přiřazení verzí více stylům nebo nastavením zobrazení ve výkresu projektových norem vyberte skupinu objektů a přiřaďte jim verze:



9 Vyberte styly nebo nastavení zobrazení, kterým chcete přiřadit verze.

10 Pokud chcete, zadejte komentář.

Komentář bude použit pro všechny objekty, vybrané pro přiřazení verzí.

11 Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Chcete-li verzovat všechna nastavení stylů a zobrazení ve výkresu, klepněte na kartu Správa ➤ panel Projektové standardy ➤ ➤ Použít verzování na aktuální výkres.

Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem z projektového výkresu

Můžete změnit styl standardu nebo nastavení zobrazení ve výkresu projektových norem tak, že jej přepíšete odpovídajícím stylem nebo nastavením zobrazení z projektového výkresu. Po aktualizaci projektového standardu z projektového výkresu musí být projekt synchronizován, aby používal aktualizované styly a nastavení zobrazení. Informace získáte v části Synchronizace projektu s normami na straně 636.

POZNÁMKA Než změníte projektový standard z projektového výkresu, ověřte, že se jedná o správný postup. Pokud byl projektový standard již jednou změněn, styl nebo nastavení zobrazení bude aktualizováno ve všech projektových výkresech v průběhu příští synchronizace projektu, je-li vybrána volba automatická synchronizace.

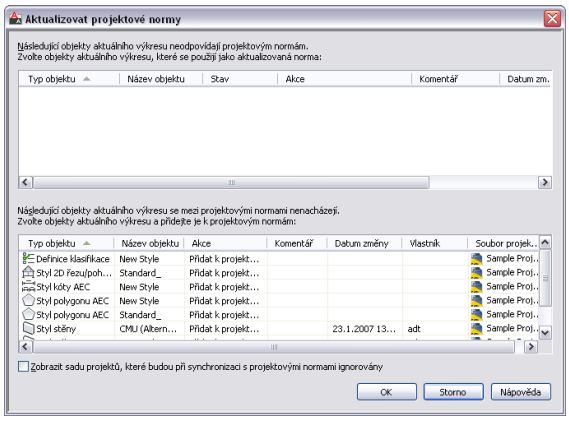
Pro provedení změn ve výkresu norem musíte mít přístup pro zápis do výkresu. Pokud je výkres norem určen pouze ke čtení, je označen ikonou Uzamknout ve Správci stylů nebo Správci zobrazení. V tomto výkresu lze provádět změny, nelze je však uložit. Pokud chcete provést změny v uzamčeném výkresu, kontaktujte majitele výkresu, nebo správce CAD.

1. Otevřete projektový výkres v Navigátoru projektu.
2. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů nebo Správce zobrazení .
3. Rozbalte uzel projektového výkresu a vyberte styl standardu nebo nastavení zobrazení, se kterým chcete projektové normy aktualizovat.

   POZNÁMKA Styl standardu nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu je označen modrou ikonou. Pokud je styl nebo nastavení zobrazení zobrazeno šedou ikonou, nejedná se o styl standardu nebo nastavení zobrazení. V tomto případě jej můžete přidat do projektových norem, jak je popsáno v části Přidání standardních objektů z projektového výkresu do výkresu projektových norem na straně 672.

4. Klepněte pravým tlačítkem a poté klepněte na možnost Aktualizovat normy z výkresu.

   POZNÁMKA Zde můžete vybrat více objektů.



Vybraný styl nebo nastavení zobrazení je uvedeno v horním panelu.

5 Pro aktualizaci projektových norem ze stylu nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu vyberte možnost Aktualizovat projektové normy v seznamu nabídky Akce ve stylu nebo nastavení zobrazení.

6 Pro aktualizaci projektových norem ze stylu nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu vyberte možnost Aktualizovat projektové normy v seznamu nabídky Akce ve stylu nebo nastavení zobrazení.

   V tomto případě nebude verze v projektových normách přepsána verzí z projektového výkresu. V průběhu následné synchronizace projektového výkresu bude styl nebo nastavení zobrazení zobrazeno jako nesynchronizované s projektovými normami.

7 Pro ignorování nesynchronizované verze stylu nebo nastavení zobrazení vyberte možnost Ignorovat ze seznamu nabídky Akce.

   V tomto případě nebude styl nebo nastavení zobrazení zobrazeno při dalších aktualizacích, vyjma případu, kdy zvolíte možnost Zobrazit objekty nastavené pro ignorování v průběhu synchronizace projektových norem, nebo odstraníte návěští Ignorovat ze stylu nebo nastavení zobrazení ve Správci stylů nebo Správci zobrazení, jak je popsáno v části Vyloučení stylů a nastavení zobrazení ze synchronizace na straně 653.

8 Klepněte na tlačítko OK.

9 Ve Správci stylů nebo Správci zobrazení klepněte na tlačítko OK nebo Použít.

10 Klepněte na tlačítko Ano pro uložení aktualizovaného výkresu projektových norem.

Přidání standardních objektů z projektového výkresu do výkresu projektových norem

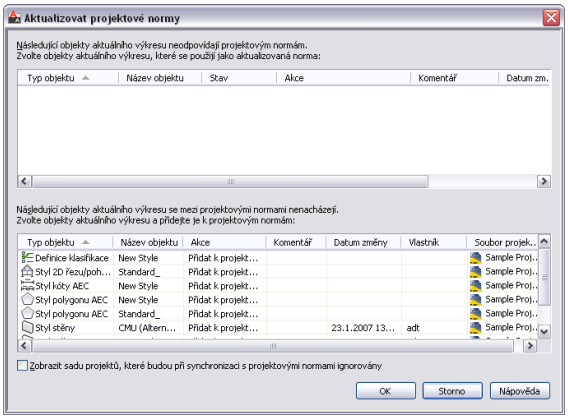
Z aktuálního projektového výkresu můžete přidat nejednotné styly nebo nastavení zobrazení do projektových norem. Toto můžete provést, pokud jste například vytvořili úplný styl v projektovém výkresu a chcete jej zahrnout do svých norem.

Pokud chcete přidat styl do projektových norem tímto způsobem, po zkopírování stylu do výkresu norem musíte navíc ještě ověřit, že příslušný typ stylu byl vybrán pro výkres norem v konfiguraci projektu. Jinak nebude použit jako standard. Pokud například zkopírujete styl stěny z projektového výkresu do výkresu norem „Normy 1.dwg“, musíte se ujistit, že v konfiguraci projektu byl typ Styl stěny zkontrolován se „Normy 1.dwg“. Další informace najdete v části Nastavení Stylů norem a Nastavení zobrazení na straně 599.

Poté, co zkopírujete styl nebo nastavení zobrazení do projektových norem, musíte synchronizovat projekt, aby bylo možno použít nový standardní objekt.

1. Otevřete projektový výkres v Navigátoru projektu.
2. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů nebo Správce zobrazení .
3. Přidejte nový styl nebo nastavení zobrazení do aktuálního projektového výkresu.
4. Vyberte nový styl nebo nastavení zobrazení, klepněte pravým tlačítkem a poté klepněte na možnost Aktualizovat normy z výkresu.

POZNÁMKA Můžete zde vybrat více položek.



Nový styl nebo nastavení zobrazení je uveden ve spodním panelu, který zobrazí styly a nastavení zobrazení projektového výkresu, která neexistují v projektových normách.

5 Pro přidání stylu nebo nastavení zobrazení do výkresu projektových norem, čímž se stane stylem standardu nebo nastavením zobrazení, vyberte možnost Přidat k projektovým normám v seznamu nabídky Akce.

POZNÁMKA Pokud přidáte nastavení zobrazení do projektových norem, je přidáno i do zobrazení výkresu norem. Pokud přidáte styl do projektových norem, je zároveň přidán do prvního výkresu projektových norem v pořadí hledání, které bylo sdruženo s tímto typem stylu v konfiguraci projektových norem, jak je popsáno v části Nastavení Stylů norem a Nastavení zobrazení na straně 599.

---

6 Pro přeskočení nejednotného stylu nebo nastavení zobrazení vyberte možnost Přeskočit v seznamu nabídky Akce.

V tomto případě zůstane nejednotný objekt v projektovém výkresu a nebude vložen do norem.

7 Pro ignorování stylu nebo nastavení zobrazení vyberte možnost Ignorovat ze seznamu nabídky Akce.

V tomto případě nebude nejednotný objekt uveden znovu při příštích aktualizacích, vyjma případu, kdy zvolíte možnost Zobrazit objekty nastavené pro ignorování v průběhu synchronizace projektových norem, nebo odstraníte návěští Ignorovat ze stylu nebo nastavení zobrazení ve Správci stylů nebo Správci zobrazení, jak je popsáno v části Vyloučení stylů a nastavení zobrazení ze synchronizace na straně 653.

8 Klepněte na tlačítko OK.

9 Ve Správci stylů nebo Správci zobrazení klepněte na tlačítko OK nebo Použít.

10 Klepnutím na možnost Ano uložte aktualizovaný výkres projektových norem.

Úprava historie verzí standardního objektu

Každý styl a nastavení zobrazení ve výkresu projektových norem obsahuje historii verzí. Historie verzí zobrazuje jednoznačný identifikátor verzí (GUID), datum a čas změny, uživatelské jméno a jakékoliv další komentáře, zadané uživatelem.

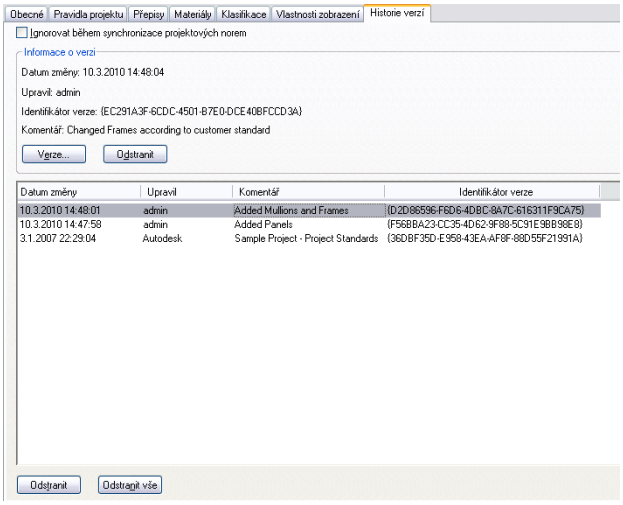
Historii můžete upravit selektivním odstraněním jednotlivých verzí, nebo odstraněním všech verzí.

1 Otevřete výkres projektových norem

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů nebo Správce zobrazení .

3 Vyberte styl standardu z uzlu projektových norem ve stromu.

4 Klepněte na kartu Historie verzí.



5 Pro přidání nové verze klepněte na nabídku Verze a zadejte informace o verzi.

6 Pro odstranění existující verze vyberte verzi z karty Historie verzí a klepněte na možnost Odstranit.

Pro odstranění všech verzí jediným krokem klepněte na možnost Odstranit vše.

7 Pokud chcete styl nebo nastavení zobrazení ignorovat v průběhu synchronizace norem, vyberte možnost Ignorovat v průběhu synchronizace projektových norem.

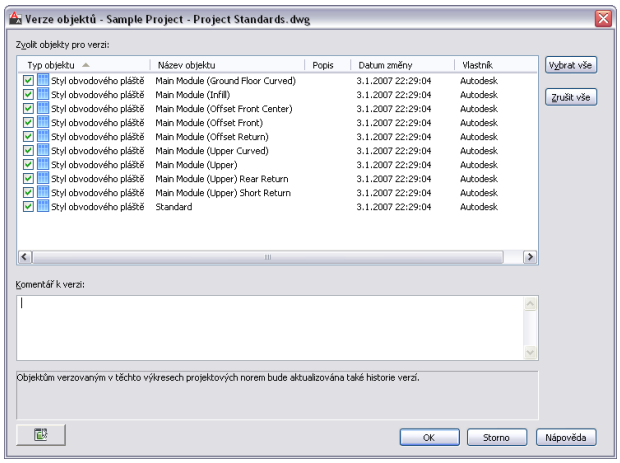
8 Klepněte na tlačítko OK.

Verze výkresu projektových norem

Můžete přiřadit verze všem stylům a nastavením zobrazení ve výkresu projektových norem jediným krokem.

1 Otevřete výkres projektových norem.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Projektové standardy ➤ ➤ Použít verzování na aktuální výkres.



3 Vyberte styly nebo nastavení zobrazení, kterým chcete přiřadit verze.

4 Pokud chcete, zadejte komentář.

Komentář bude použit pro všechny objekty, vybrané pro přiřazení verzí.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Čištění historie verzí z výkresu projektových norem

Můžete odstranit historii verzí ze všech stylů norem a nastavení zobrazení ve výkresech projektových norem jediným příkazem. Čištěním historie verzí budou odstraněny všechny verze vyjma té aktuální ze standardních stylů a nastavení zobrazení. Toto můžete provést, abyste předešli nepořádku ve svých stylech a nastaveních zobrazení.

Pokud vyčistíte historii verzí, nezůstane zde žádná verze GUID, vyjma té aktuální. To znamená, že synchronizace již dále nebude moci rozlišit mezi starší verzí stylu standardu a nejednotnou verzí stylu. Každý styl v projektovém výkresu, který nemá aktuální GUID odpovídajícího stylu standardu bude označen jako „nejednotný“ nebo jako novější verze.

1 Ověřte, že projekt, se kterým je výkres projektových norem sdružen, je aktuálním projektem.

2 Otevřete výkres projektových norem, ze kterého chcete odstranit informace o verzi.

POZNÁMKA Výkresy projektových norem nebudou zobrazeny v Navigátoru projektu. Musíte je otevřít klepnutím na možnost ➤ Otevřít ➤ Výkres.

3 Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecVymazatHistoriiVerzí**.

Historie verzí je odstraněna ze všech stylů norem a nastavení zobrazení ve výkresu.

Čištění Informace o verzi z výkresu projektových norem

Můžete odstranit informace o verzi ze všech stylů norem a nastavení zobrazení ve výkresu projektových norem. Pokud odstraníte informace o verzi, historie verzí a aktuální informace o verzi bude vymazána.

Pokud spustíte synchronizaci, styl standardu nebo nastavení zobrazení je stále součástí synchronizace a je považováno za poslední verzi, pokud je porovnáno s verzemi objektu v projektových výkresech. V průběhu synchronizace není učiněn žádný pokus o automatické vytvoření verze GUID, nebo o seznam historie. Pokud chcete přidat informace o verzi do stylu standardu nebo nastavení zobrazení, musíte objektu manuálně přiřadit verzi, jak je popsáno v části Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem na straně 666.

1 Ověřte, že je projekt, se kterým je výkres projektových norem sdružen, nastaven jako aktuální.

2 Otevřete výkres projektových norem, ze kterého chcete odstranit informace o verzi.

POZNÁMKA Výkresy projektových norem nebudou zobrazeny v Navigátoru projektu. Musíte je otevřít klepnutím na možnost ➤ Otevřít ➤ Výkres.

3 Na příkazovém řádku zadejte **AecVyčistitVerzi**.

Informace o verzi je odstraněna ze všech stylů norem a nastavení zobrazení ve výkresu.

POZNÁMKA Pokud chcete znovu přidat verzi do všech stylů nebo nastavení zobrazení ve výkresu, otevřete Správce stylů nebo Správce zobrazení, vyberte výkres ve stromu, klepněte pravým tlačítkem a poté klepněte na nabídku Verze výkresu.

Synchronizace projektových norem mezi sebou

Projektové standardní styly a nastavení zobrazení mohou být distribuovány do více výkresů norem a mohou záviset jeden na druhém. Styly ve výkresovém stylu mohou například použít nastavení zobrazení z výkresu standardního zobrazení. Jestliže jsou změny zobrazení uvedeny ve výkresu standardních stylů a nejsou synchronizovány s výkresem standardního zobrazení, styly mohou být v projektu zobrazovány nejednotně. Proto je třeba synchronizovat výkresy projektových norem mezi sebou vždy, když jsou provedeny změny v jednotlivých výkresech norem.

Můžete synchronizovat výkresy projektových norem mezi sebou buď z uzlu projektových norem ve Správci stylů a Správci zobrazení, nebo v nabídce Správce CAD.

Pokud jsou výkresy projektových norem synchronizovány mezi sebou, budou použita následující kritéria pro zjištění, jakým způsobem budou objekty aktualizovány:

- Typ výkresu standardu: Nastavení zobrazení ve Standardních zobrazeních výkresu aktualizují nastavení zobrazení ve všech výkresech standardních stylů.
- Přiřazení typů stylů: Pokud byl výkres sdružen s typem stylu v nastavení konfigurace norem, styly v tomto výkresu aktualizují všechny ostatní výkresy norem, které mohou obsahovat standardní styly tohoto typu. Pokud byl například výkres standardu „Styly dveří.dwg“ sdružen s typem stylu Dveře, styly v tomto výkresu přepíšou jakýkoliv existující styl standardu dveří ve všech ostatních výkresech norem. Nezapomeňte, že ve většině případů nebudete umisťovat standardní styly jinam než do určeného výkresu norem pro tento typ stylu.
- Pořadí hledání: Pokud byl více než jeden výkres standardu v nastavení konfigurace norem sdružen s typem stylu, aktualizuje první výkres standardu v pořadí hledání všechny další výkresy, sdružené s tímto typem stylu.

Synchronizace výkresů projektových norem mezi sebou je automatickým procesem synchronizace, ve kterém není možné žádné spolupůsobení uživatele. To znamená, že žádný styl nebo nastavení zobrazení nemůže být vyloučeno z procesu synchronizace.

1 Ověřte, že projekt, jehož normy chcete synchronizovat, je nastaven jako aktuální.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů nebo Správce zobrazení .

3 Vyberte uzel projektu ve stromovém zobrazení, klepněte pravým tlačítkem a poté klepněte na možnost Synchronizovat výkresy projektových norem.

4 Po dokončení synchronizace klepněte na tlačítko OK pro opuštění Správce stylů nebo Správce zobrazení.

POZNÁMKA Případně můžete klepněte na kartu Správa ➤ panel Projektové standardy ➤ ➤ Synchronizovat projektové standardy .

Úprava výkresů projektových norem vně projektu

Můžete upravovat výkresy projektových norem vně aktuálního projektu. To se může stát, pokud potřebujete pracovat offline, bez přístupu do projektu, nebo pokud chcete pracovat na výkresu projektových norem, který není součástí aktuálního projektu.

Následující vysokoúrovňové kroky je nutno provést pro úpravu výkresu projektových norem vně projektu:

1 Pokud je to nutné, zkopírujte výkres projektových norem do offline umístění vně projektu.

2 Otevřete výkres projektových norem a otevřete Správce stylů nebo Správce zobrazení.

3 Upravte styly nebo nastavení zobrazení dle potřeby.

POZNÁMKA Pokud má styl nebo nastavení zobrazení, které právě upravujete, historii verzí v projektu, tato historie verzí bude zobrazena ve Správci stylů nebo Správci zobrazení.

4 Po uzavření Správce stylů nebo Správce zobrazení budete vyzváni k přiřazení verzí změněným stylům nebo nastavením zobrazení. Přiřaďte jim verze stejně jako byste to provedli uvnitř projektu.

5 Uložte a zavřete projektový standard výkresu.

6 Pokud bude třeba, zkopírujte projektový standard výkresu zpět do projektu.

7 Nastavte projekt jako aktuální a spusťte synchronizaci, aby byly změněné styly a nastavení zobrazení převedeny do projektu.

Skriptování příkazů projektových norem

Příkazy vám mohou pomoci automatizovat normy vašeho projektu pomocí skriptování vašich pracovních postupů a procesů. Následující příkazy jsou k dispozici pro funkci projektových norem:

Příkaz	Popis
AecProjektovéNormy	Spustí dialogové okno Konfigurovat Projektové normy AEC pro aktuální projekt. Další informace najdete v části Konfigurace Projektových norem na straně 598.
AecSynchronizovatProjektovýVýkres	Synchronizuje aktuální výkres s projektovými normami. **TIP** Pro spuštění tohoto příkazu bez spoluúčasti uživatele se ujistěte, že je vybrána volba automatické synchronizace, jak je popsáno v části Nastavení synchronizace norem AEC na straně 605.
AecSynchronizovatProjekt	Synchronizuje aktuální projekt s projektovými normami. **TIP** Pro spuštění tohoto příkazu bez spoluúčasti uživatele se ujistěte, že je vybrána volba automatické synchronizace, jak je popsáno v části Nastavení synchronizace norem AEC na straně 605.
AecDiagnostikovatProjektovýVýkres	Diagnostikuje aktuální výkres proti projektovým normám. Další informace najdete v části Kontrola projektu nebo výkresu na straně 656
AecDiagnostikovatProjekt	Diagnostikuje aktuální projekt proti projektovým normám. Další informace najdete v části Kontrola projektu nebo výkresu na straně 656
AecZobrazitPřepsányZobrazeníObjektu	Identifikuje objekty v aktuálním výkresu s přepsanými vlastnostmi zobrazení na úrovni objektu. Další informace najdete v části Zobrazení přepsání zobrazení v projektových výkresech na straně 658.
AecVerzeZměněnýchObjektů	Přiřadí všem změněným stylům a nastavením zobrazení aktuálním výkresu verze. Další informace najdete v části Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem na straně 666.

Příkaz	Popis
	POZNÁMKA Tento příkaz pracuje pouze s projektovými normami výkresů.
NastaveníProtokoluProjektovýchnoremAec	Generuje zprávu o trasování pro nastavení projektových norem. Další informace najdete v části Generování protokolu nastavení projektových norem na straně 611.
AecAktualizaceNorem	Aktualizuje projektové normy se styly a nastaveními zobrazení z aktuálního výkresu. Další informace najdete v části Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem z projektového výkresu na straně 669.
AecČistitVerzi	Vyčistí informaci o verzi ze všech stylů a nastavení zobrazení v aktuálním výkresu. Další informace najdete v části Čištění Informace o verzi z výkresu projektových norem na straně 676. **POZNÁMKA** Tento příkaz pracuje pouze s projektovými normami výkresů.
AecVymazatHistoriiVerzí	Vyčistí historie verzí ze všech stylů a nastavení zobrazení v aktuálním výkresu, vyjma aktuální verze. Další informace najdete v části Čištění historie verzí z výkresu projektových norem na straně 675. **POZNÁMKA** Tento příkaz pracuje pouze s projektovými normami výkresů.
AecSynchronizovatNormy	Synchronizuje projektové normy výkresů v aktuálním projektu mezi sebou. Další informace najdete v části Synchronizace projektových norem mezi sebou na straně 677.
AecAktualizovatProjektovéNormyCAD	Aktualizuje soubor CHX dávkové kontroly norem CAD projektu. Rovněž aktualizuje asociační soubory norem CAD s každým výkresem v aktuálním projektu.

POZNÁMKA Příkazy pro funkci Správa výkresů mohou být rovněž užitečné pro vytváření skript pro projektové normy. Další informace najdete v části Příkazy správy výkresů na straně 552.

Porovnání výkresů 9

Pohybujete-li se mezi návrhovou, vývojovou a konstrukční fází projektu, klíčovou roli hraje efektivní přehled výkresů a změn. Funkce Porovnání výkresů usnadňuje a urychluje vizuální porovnání verzí výkresů i kontrolu navrhovaných změn. Kromě výkresů aplikace AutoCAD Architecture umožňuje funkce Porovnání výkresů porovnat také výkresy aplikací AutoCAD®, Revit MEP, Revit Architecture a Revit Structure.

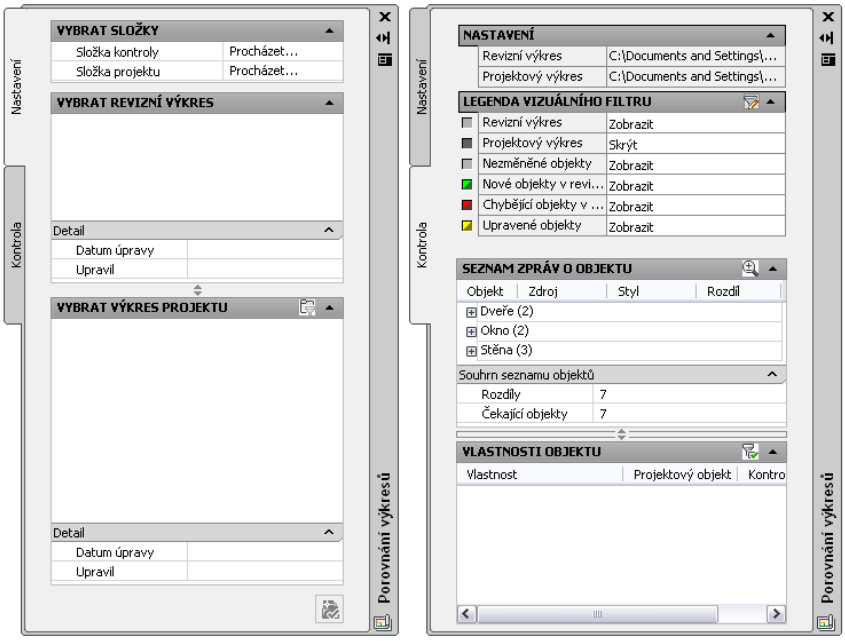
Přehled funkce Porovnání výkresů

V souvislosti s vytvářením výkresů a doplňováním dodatečných informací je u typického projektu potřeba provádět mnoho revizí. Funkce Porovnání výkresů srovnává revizní výkresy s projektovými výkresy. Původními výkresy jsou projektové výkresy. Výkresy, které jsou revidovány a připraveny k vyhodnocení, označujeme jako revizní výkresy.

Proces porovnání se podobá způsobu porovnání výkresů, které byly vyhotoveny na pauzovacím papíru nebo průsvitné fólii a poté přiloženy na původní projektové výkresy. Funkce Porovnání výkresů zobrazí informace o objektech ve výkresu, zobrazí také grafické změny na obrazovce.

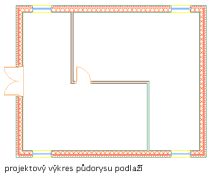
K výběru revizních výkresů a porovnání každého z nich s odpovídajícím projektovým výkresem slouží karta Nastavení palety Porovnání výkresů. Po porovnání se příslušné výsledky zobrazí na kartě Revize palety Porovnání výkresů a ve výkresové oblasti.

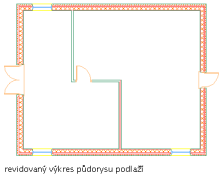
Funkce Porovnání výkresů identifikuje objekty, které byly v revizních výkresech upraveny, přidány nebo odstraněny. V závislosti na stavu objektů (upravený, nový či chybějící) jsou objektům přiřazeny barvy a vytvoří se seznam změn.



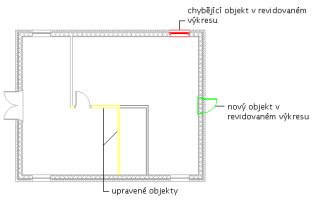
Paleta Porovnání výkresů

V následujícím příkladu si na jednoduchém upraveném půdorysu ukážeme, jaké informace zobrazuje funkce Porovnání výkresů během relace porovnání. Revizní výkres vykazuje oproti projektovému výkresu změny zahrnující posunutí spodního vertikálního segmentu vnitřní stěny doleva (způsobující zkrácení horizontálního segmentu vnitřní stěny), přidání vnějších dveří do pravého segmentu vnější stěny a odstranění okna z horního segmentu vnější stěny.

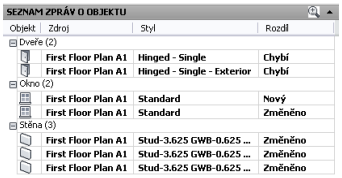




Po porovnání výkresů se zobrazí zjištěné změny, které jsou barevně rozlišeny podle typu změny.



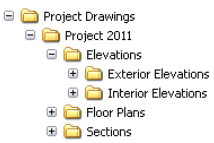
Informace o změnách se také zobrazí v Seznamu zpráv o objektech a na kartě Revize.



Uspořádání souborů pro Porovnání výkresů.

Projekty aplikace AutoCAD Architecture (funkce správy výkresů) disponují automatickými nástroji, které usnadňují správu, prohlížení i konstrukci budovy. I když není nutné, aby byly výkresy ve strukturovaném projektu, pracuje funkce Porovnání výkresů nejlépe tehdy, když tomu tak je. Při práci v prostředí projektu rozpoznává funkce Porovnání výkresů soubor informací o projektu aplikace Autodesk (APJ), který identifikuje kolekci výkresových souborů jako organizovanou součást projektu. Další informace o správě výkresů v projektech najdete v části Pracovní postupy v prostředí projektu na straně 289. Různí členové týmu mohou získat přístup k projektovým a revizním výkresům, a také je sdílet a přesměrovávat ve složkách nejvyšší úrovně v nastavení projektu. Další informace najdete v části Vzdálená spolupráce s týmy návrhářů na straně 307.

Jestliže nepracujete se strukturovaným projektem v aplikaci AutoCAD Architecture, uspořádejte původní výkresy v projektových složkách, a revidované výkresy uspořádejte pro kontrolu v revizních složkách. Aby byl zajištěn správný kontext pro porovnání, musí být všechny projektové výkresy uloženy ve stejné složce nejvyšší úrovně. Při spuštění funkce Porovnání výkresů určete pro Projektové i Revizní složky tyto zdrojové složky. Volné uspořádání vašich výkresů jako půdorysů, pohledů a řezů může vypadat takto:



Obecné pokyny pro provádění porovnání výkresů

Funkce Porovnání výkresů pracuje jen v modelovém prostoru. Pokud byl výkres, který je vybrán pro porovnání, uložen ve výkresovém prostoru, přepne se funkce Porovnání výkresů automaticky na kartu modelu. Vzhledem k tomu, že obsah listů náleží výhradně k výkresovému prostoru, nezobrazí funkce Porovnání výkresů listy v seznamu projektových výkresů v podokně Vybrat projektový výkres.

Funkce Porovnání výkresů vytvoří otisk podmínek aktuálního výkresu. Provedete-li nějaké změny (jako např. úpravu projektových entit nebo změnu měřítka poznámky) v době, kdy je aktivní kontrolní proces, nezobrazí se výsledky těchto změn, dokud nespustíte nové porovnání.

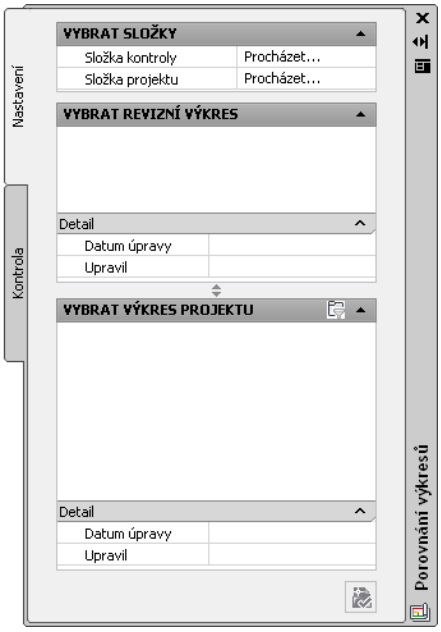
Během relace Porovnání výkresů je na obrazovce otevřen projektový výkres, přes který je přeložen zastřený obrázek revizního výkresu. Veškeré změny, které realizujete, se provádějí v projektovém výkresu. Prováděné změny lze uložit do tohoto projektového výkresu, není však možné slučovat revizní výkresy s projektovými výkresy ani revizní výkresy upravovat.

Funkce Porovnání výkresů není integračním nástrojem. Po dokončení procesu Porovnání výkresů a shrnutí rozdílů mezi výkresy nejsou revizní výkresy automaticky začleněny do projektu. Odpovědnost za ruční začlenění a zkopírování revizních výkresů a všech s nimi asociovaných souborů (například souborů s obrázky a externích referencí) do příslušných umístění nesete sami.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Data pořízená při porovnání nejsou ukládána. Jakmile ukončíte Porovnání výkresů, jsou výsledky porovnání vymazány.

Spuštění relace Porovnání výkresů

Karta Nastavení palety Porovnání výkresů je místem, kde vybíráte kontext, ve kterém se provádí porovnání a analýza výkresů. U položky Vybrat složky obsahuje revizní složka aktualizované nebo revidované výkresy a projektová složka obsahuje původní verze výkresových souborů. Aby byl zajištěn správný kontext, musí být všechny projektové výkresy uloženy ve stejné složce nejvyšší úrovně. Další informace najdete v části Uspořádání souborů pro Porovnání výkresů. na straně 683.



Proces spárování a analýzy prohlédne všechny revizní výkresy a ověří, zda jde o upravené verze projektového výkresu. Jestliže ano, jsou oba výkresové soubory spárovány. Další informace najdete v části Obecné pokyny pro provádění porovnání výkresů na straně 684.

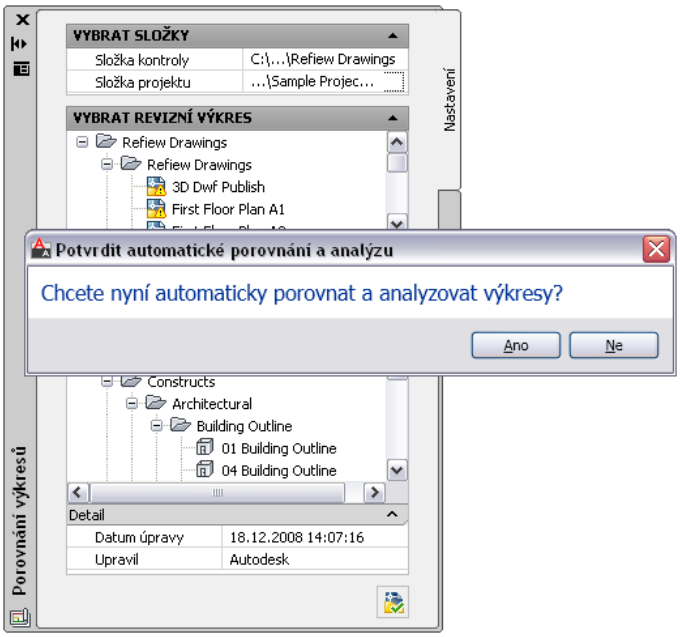
1 Klepněte na možnost ➤ Pomůcky ➤ Porovnání výkresů.

2 Na kartě Nastavení klepněte v poli Složka kontroly na tlačítko Procházet , vyhledejte složku obsahující projektové výkresy a vyberte ji.

Výkresové soubory v této složce jsou zobrazeny v abecedním pořadí v podokně Vybrat revizní výkres. Tyto soubory zahrnují hostitelské výkresy a veškeré ostatní výkresy, které jsou do nich vnořeny jako externí reference (xref).

3 V poli Složka projektu klepněte na tlačítko Procházet , vyhledejte složku obsahující projektové výkresy a vyberte ji.

Zobrazí se dialogové okno Potvrďte automatické spárování a analyzování.



POZNÁMKA Pro většinu případů se doporučuje využít možnosti automatického spárování a analyzování. Možnost ručního spárování výkresů využívejte jen tehdy, když byl revizní výkres přejmenován, nebo pokud chcete porovnat menší sadu výkresů.

4 Porovnejte revizní výkresy s projektovými výkresy.

Chcete-li…	Pak...
aby funkce Porovnání výkresů provedla automatické spárování všech revizních výkresů se všemi projektovými výkresy v těchto složkách	klepněte na tlačítko Ano. Zobrazí se indikátor průběhu Automatického porovnání a analyzování výkresů. Software porovná výkresy podle názvů souborů.
před automatickým porovnáním vybrat jako Projektovou složku jinou projektovou složku	klepněte na tlačítko Ne a u položky Vybrat složky přejděte do složky, která obsahuje projektové výkresy pro Projektovou složku. Klepněte na tlačítko Ano, když se zobrazí dialogové okno Potvrďte automatické porovnání a analýzu.

Porovnání výkresů lze provést i selektivně:

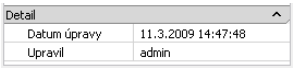
Chcete-li…	Pak...
vybrat konkrétní výkresy/složku pro automatické porovnání	klepněte na tlačítko Ne a v podokně Vybrat revizní výkres klepněte pravým tlačítkem myši na výkresy nebo složku výkresů pro porovnání, a poté vyberte příkaz Porovnat automaticky.
porovnat výkresy ručně	klepněte na tlačítko Ne, v podokně Vybrat revizní výkres zvolte výkres a přetáhněte jej do výkresu v podokně Vybrat projektový výkres. Při ručním porovnání dvou výkresů s různými názvy vznikne mezi výkresy vztah. To má vliv na to, co se zobrazí při použití režimu filtrování pro projektovou složku.
vyloučit určitý výkres z párování	klepněte na tlačítko Ne. V podokně Revizní výkres klepněte pravým tlačítkem myši na výkresy nebo složku výkresů, které chcete vyloučit, a zrušte volbu Zahrnout do porovnání. **POZNÁMKA** Pokud vyloučíte výkresy z porovnání, budou objekty ve vyloučených výkresech po porovnání označeny jako nezměněné. To vám umožní zaměřit se na menší sady úprav, které lze lépe spravovat. Soubor vyloučený z porovnání výkresů i všechny jeho externí reference se budou chovat jako přesné kopie originálů. Objekty ve vyloučených souborech (nebo ty, na něž odkazují externí reference ve vyloučených souborech) budou vypadat jako nezměněné. Měli byste vyloučit soubory, které nechcete zahrnout do porovnání.

POZNÁMKA Porovnání výkresů aplikace Architectural Desktop R14 nebo starších verzí nemusí proběhnout automaticky, ale porovnat tyto výkresy možné je. Starší výkresy lze buď aktualizovat uložením ve formátu 2007, nebo je možné provést jejich ruční porovnání.

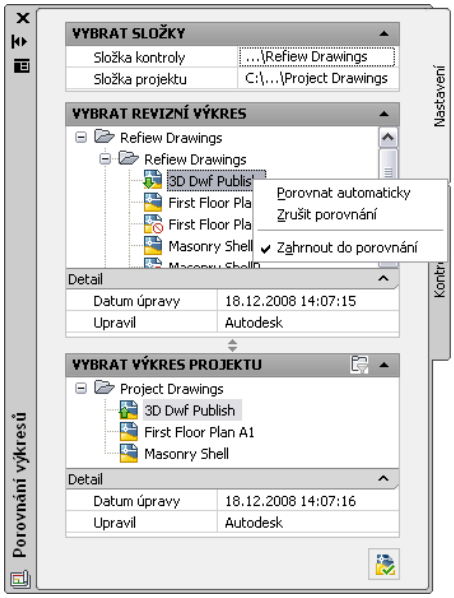
Po porovnání projektových a revizních výkresů udává ikona u názvu výkresu stav výkresů takto:

Ikona	Popis
	Pokus o porovnání dosud nebyl proveden. Toto je počáteční stav všech revizních výkresů.
	Revizní výkres je porovnán, není však vybrán.
	Revizní výkres je porovnán a vybrán.
	Projektový výkres, pro který je vybrán porovnaný revizní výkres.
	Pro revizní výkres nebyl nalezen žádný odpovídající výkres.
	Revizní výkres, který byl uživatelem vyloučen z porovnávání.

Když vyberete výkres v revizní nebo projektové složce, zobrazí se datum, kdy byl výkresový soubor změněn, a také jméno osoby, která úpravy provedla.



5 V případě potřeby lze stav výkresů v Revizní složce nastavit zpět z porovnaných na neporovnané. Tím lze vrátit zpět nesprávné nebo neúmyslné porovnání a odstranit párový vztah.



- Zrušit přiřazení všech revizních výkresů můžete provést najednou výběrem složky nejvyšší úrovně v podokně Vybrat revizní výkres, klepnutím pravým tlačítkem a klepnutím na příkaz Zrušit přiřazení všech.
- Zrušit přiřazení jednoho výkresu lze provést výběrem výkresu, klepnutím pravým tlačítkem a volbou příkazu Zrušit přiřazení.

6 Chcete-li provést nastavení filtru výsledků, zvolte jakýkoliv výkres v podokně Vybrat revizní výkres a klepněte na položku v záhlaví okna Vybrat projektový výkres.

Při zapnutém filtru jsou výkresy v projektové složce filtrovány tak, aby se zobrazily jen ty výkresy, které byly porovnány s výkresy vybranými v revizní složce, a veškeré projektové výkresy, na které odkazují externí reference ve zvoleném revizním výkresu. Jakmile režim filtrování vypnete, zobrazí se všechny výkresy umístěné v projektové složce.

7 Porovnávání spustíte některým z následujících způsobů.

- V podokně Vybrat revizní výkres zvolte revizní výkres, v podokně Vybrat projektový výkres zvolte projektový výkres, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Začít porovnávání od tohoto výkresu.

- V podokně Vybrat revizní výkres zvolte revizní výkres, v podokně Vybrat projektový výkres zvolte projektový výkres, poté klepněte na položku (Spustit Porovnání výkresů) ve spodní části karty.
- V podokně Vybrat revizní výkres zvolte revizní výkres a v podokně Vybrat projektový výkres poklepejte na projektový výkres.

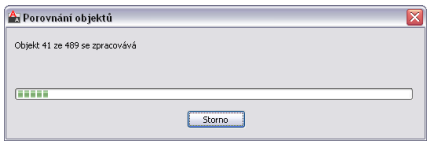
Indikátor průběhu funkce Porovnání objektů zobrazuje počet objektů, jejichž porovnání bylo provedeno. Proces Porovnání výkresů nechejte vždy proběhnout až do konce, aby mohly být generovány jeho výsledky. Další informace najdete v části Kontrola výsledků relace Porovnání výkresů na straně 690.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ I když lze při práci ve výkresu používat příkaz Zpět aplikace AutoCAD, nelze tímto příkazem vrátit zpět žádné akce specifické pro funkci Porovnání výkresů.

Po dokončení porovnání se zobrazí karta Revize palety Porovnání výkresů spolu se samostatným panelem Porovnání výkresů. Další informace najdete v části Kontrola výsledků relace Porovnání výkresů na straně 690.

Kontrola výsledků relace Porovnání výkresů

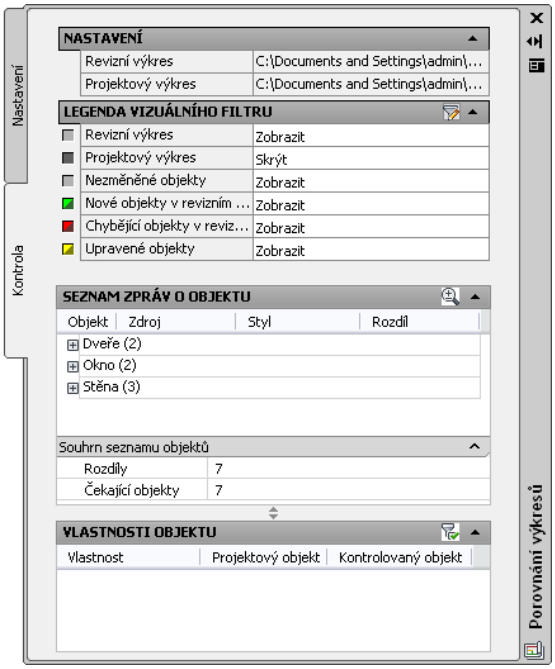
Po spuštění porovnání revizního a projektového výkresu (viz část Spuštění relace Porovnání výkresů na straně 684) se zobrazí ukazatel postupu Porovnání objektů, jak ukazuje následující obrázek.



Další průběh po porovnání všech objektů ve výkresech:

- Aktivuje se karta Revize na paletě Porovnání výkresů. Tato karta obsahuje legendu barev použitých ve výkresové oblasti a uvádí všechny objekty, u kterých byly nalezeny

rozdíly. Po výběru objektu v seznamu se zobrazí srovnávací seznam jeho vlastností v obou výkresech (a volitelně lze objekt přiblížit ve výkresové oblasti).



- Výsledky porovnání jsou graficky znázorněny ve výkresové oblasti, s geometrií revizního výkresu položenou na projektovém výkresu. Objekty s nalezenými rozdíly se zobrazí v barvě odpovídající legendě vizuálního filtru na kartě Revize. Další informace najdete v části Vytvoření vizuálního filtru na straně 696.

- Na kartě Výchozí se zobrazí panel Porovnání výkresů, který poskytuje sadu nástrojů pro kontrolu výsledků porovnání.

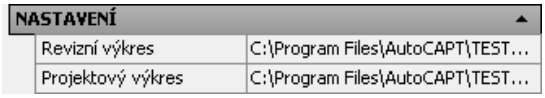
Ikona	Popis
	Ukončí relaci Porovnání výkresů. Pro ukončení funkce Porovnání výkresů neexistuje žádný příkaz typu „Zpět“ a zpracovaná data nebudou uložena. Neexistuje žádný způsob obnovení revidovaných informací, kromě provedení nového porovnání.
	Vykreslí relaci Porovnání výkresů. Aktuální výsledky porovnání revizního výkresu (vycházející z aktuálních nastavení systému zobrazení, hladin a filtru) lze publikovat do souboru 2D DWF nebo vykreslit s vykreslením popředí. Další informace najdete v nápovědě k aplikaci AutoCAD v

Ikona	Popis
	částech Publikování dat ve formátu DWF a DWFx na straně 263 a „Vykreslování a publikování výkresů“. **POZNÁMKA** Ve výchozím nastavení se používá vykreslení popředí. Při výběru tlačítka vykreslení je možnost vykreslení pozadí zakázána. Zvolíte-li vykreslení nebo publikování s použitím vykreslení pozadí, nebudou výsledky porovnání vykresleny a tematické výsledky budou ztraceny.
	Vybere předchozí nebo příští objekt v Seznamu zpráv o objektech a přiblíží objekt ve výkresové oblasti, pokud je aktivována volba Zoom na.
	Vybere objekt ve výkresové oblasti a zvýrazní jej v Seznamu zpráv o objektech.
	Aktivuje/deaktivuje volbu Zoom na. Aktivuje přesouvání volby směrem vpřed i vzad přes objekty v Seznamu zpráv o objektech.
	Skryje/zobrazí paletu Porovnání výkresů. Paletu Porovnání výkresů je možné minimalizovat a pro navigaci při prohlížení objektů používat panel Porovnání výkresů na kartě Výchozí v pásu karet. Paletu maximalizujte, jestliže potřebujete získat informace o objektech a jejich vlastnostech.

Používání karty Revize

Karta Revize palety Porovnání výkresů umožňuje kontrolu výsledků relace Porovnání výkresů na bázi prohlížení jednoho objektu za druhým. Poskytuje i mechanismus pro filtrování zobrazení ve výkresové oblasti, umožňující zobrazit/skrýt určité kategorie objektů nebo celý výkres. Karta obsahuje následující části.

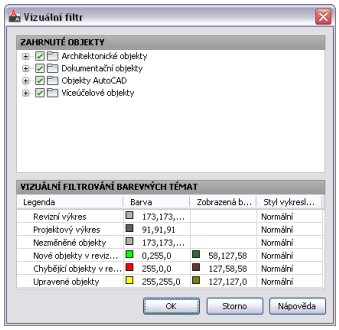
- **Nastavení:** Tato část zobrazuje úplnou cestu k porovnávaným revizním a projektovým výkresům. Pokud je aktivních více porovnání, jsou tyto informace při přepínání mezi výkresy aktualizovány.



- **Legenda vizuálního filtru:** V poli Legenda vizuálního filtru jsou uvedeny barvy použité pro označení různých kategorií výkresů a objektů. Přepnutím nastavení Skrýt/Zobrazit

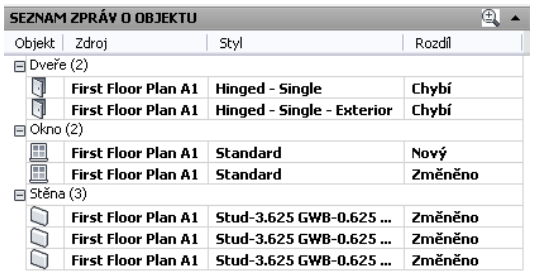
lze ovládat, co bude ve výkresové oblasti viditelné. Ikona pro nové, chybějící a upravené objekty má dvě barvy: Barva v levém horním rohu ikony se používá pro objekty, které nebyly prohlédnuty, a barva vpravo dole se používá pro prohlédnuté objekty.
Při spuštění relace Porovnání výkresů je stále aktivní poslední použitý filtr z předešlé relace. Chcete-li změnit barvy nebo styly vykreslení pro kteroukoliv z kategorií v legendě, klepnutím na ikonu Upravit vizuální filtr ( ) v záhlaví legendy Vizuálního filtru otevřete dialogové okno Vizuální filtr. Další informace najdete v části Vytvoření vizuálního filtru na straně 696.

- **Vizuální filtr:** Dialogové okno Vizuální filtr se zobrazí po klepnutí na ikonu Upravit vizuální filtr v záhlaví legendy vizuálního filtru. Umožňuje určit filtry, které ovlivní způsob zobrazení objektů během relace Porovnání výkresů.
Pod položkou Zahrnuté objekty vyberte, které objekty budou porovnány. Nastavit lze například vizuální filtr, který zajistí, aby byla do porovnání zahrnuta jen upravená okna. Všechny ostatní objekty by se zobrazily jako nezměněné. V části Barevné téma vizuálního filtrování lze upravit schémata barev a přiřadit styly vykreslení k různým skupinám objektů, například ke všem upraveným oknům. Ve sloupci Barva je uveden výčet barev pro objekty čekající na vybrání. Ve sloupci Barva prohlédnutých je uveden výčet barev objektů po jejich vybrání. Další informace najdete v části Vytvoření vizuálního filtru na straně 696.



- **Seznam zpráv o objektu:** Objekty, které se ve vybraném revizním výkresu změnily, jsou uvedeny v abecedním pořadí dle kategorií, jako např. Kružnice, Dveře, Vícepohledový blok nebo Křivka. Všechny údaje jsou při výchozím stavu zobrazeny

tučným písmem, které označuje čekající (dosud neprohlédnuté) objekty. Po prohlédnutí objektu se související informace zobrazí jako normální text.

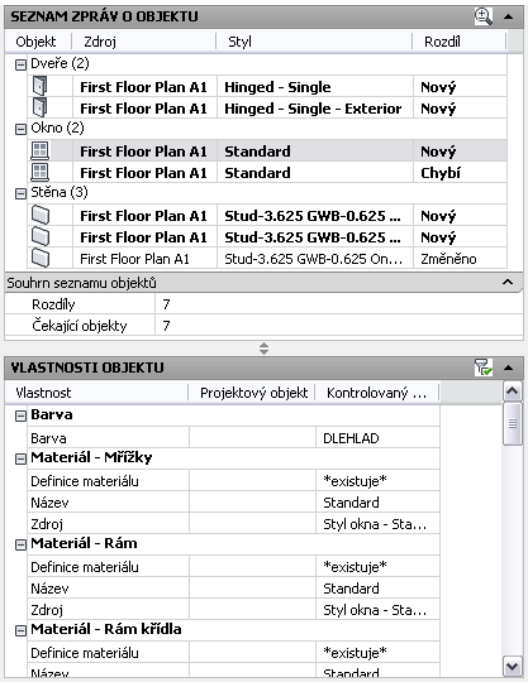


Vyberte objekty ze seznamu a změňte jejich stav na čekající nebo prohlédnuté. Pro výběr více objektů použijte klávesu *SHIFT*, pro výběr všech objektů najednou stiskněte klávesu *CTRL*, poté klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Nastavit jako čekající nebo Označit jako prohlédnutý. Změna stavu objektů na čekající změní styl textu v Seznamu zpráv o objektech a provede aktualizaci hodnot v Souhrnném seznamu objektů.

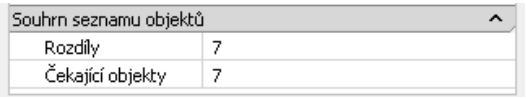
Možnost přiblížit objekt se zapíná a vypíná klepnutím na ikonu ( ) Aktivovat/Deaktivovat zoom v záhlaví Seznamu zpráv o objektech nebo v panelu Porovnání výkresů. Pokud je tato volba zapnuta, po výběru objektu v Seznamu zpráv o objektech přiblíží software objekt automaticky.

Když ve výkresové oblasti vyberete změněné objekty, dojde v Seznamu zpráv o objektech ke zvýraznění objektu. Při umístění kurzoru nad nové nebo upravené objekty ve výkresu indikuje ikona uzamknutí, že tyto objekty nelze měnit.

Seznam zpráv o objektech pracuje v součinnosti se Souhrnným seznamem objektů a seznamem Vlastnosti objektů. Při výběru objektu ze Seznamu zpráv se změní počet čekajících objektů a u položky Vlastnosti objektů se zobrazí vlastnosti příslušného objektu.



- **Souhrnný seznam objektů:** V tomto souhrnu je uveden celkový počet změněných objektů a celkový počet objektů čekajících na prohlédnutí. V následujícím příkladu bylo v revizním výkresu nějakým způsobem změněno celkem 209 objektů, 7 z nich bylo zkontrolováno, a 202 objektů tedy stále čeká na prohlédnutí, což znamená, že tyto objekty zatím nebyly vybrány v Seznamu zpráv o objektech. Počet čekajících objektů se zvyšuje nebo snižuje v závislosti na tom, jak měníte stav objektů v Seznamu zpráv o objektech.



- **Vlastnosti objektu:** Tato možnost je ve výchozím nastavení zapnuta a zobrazuje vlastnosti, které jste změnili u objektu vybraného v Seznamu zpráv o objektech. Chcete-li si prohlédnout všechny vlastnosti vybraného objektu, vypněte klepnutím na ikonu volbu Vlastnosti zobrazení prohlédnutých objektů ( ) v záhlaví Vlastností objektů.

Jestliže objekt chybí, zobrazí se údaje pouze ve sloupci Projektový objekt. Jestliže je objekt nový, zobrazí se údaje pouze ve sloupci Kontrolní objekt. Pro upravené objekty se zobrazí vlastnosti projektu i revize.

Vytvoření vizuálního filtru

Tento postup použijte v případě, že chcete vytvořit filtr, který určí, které objekty budou zobrazeny a jak budou zobrazovány v průběhu kontrolní relace. Po klepnutí na tlačítko OK budou změny, které jste provedli v tabulce, použity na výkres a na legendu Vizuálního filtru.

1 Na kartě Revize klepněte na tlačítko Upravit vizuální filtr ( ).

2 V dialogovém okně Vizuální filtr podle potřeby zvolte nebo zrušte výběr objektů v podokně Zahrnuté objekty, čímž určíte, které z nich budou zobrazeny.

TIP Místní nabídka obsahuje volby Zrušit vše a Vybrat všechny objekty.

3 Určete nastavení pro barevné téma vizuálního filtrování:

Chcete-li…	**Pak klepněte na tlačítko**
změnit primární barvu skupin objektů čekajících na kontrolu	vyberte pro ikonu příslušnou primární barvu u položky Barva pro zobrazení v dialogovém okně Vybrat barvu a poté klepněte na tlačítko OK.
změnit sekundární barvu skupin objektů, jakmile jsou vybrány a prohlédnuty	vyberte pro ikonu příslušnou sekundární barvu u položky Barva prohlédnutých v dialogovém okně Vybrat barvu a poté klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li…	Pak klepněte na tlačítko …
vybrat styl vykreslení	vyberte styl vykreslení skupiny objektů u položky Styl vykreslení v dialogovém okně Vybrat styl vykreslení a poté klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Pro výkresy používající styl vykreslení CTB nejsou uvedeny žádné možnosti. Je-li použit styl STB, je možné pro tuto skupinu objektů změnit barvu a tloušťku pera. Další informace o stylech vykreslení najdete v části „Změna nastavení stylu vykreslení“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Příkazy porovnání výkresů

Některé příkazy Porovnání výkresů lze spouštět z příkazového řádku.

- Paletu Porovnání výkresů otevřete zadáním příkazu **DwgCompare** na příkazový řádek.
- Chcete-li otevřít dialogové okno Vizuální filtr (když je aktuální karta Revize), zadejte příkaz **VisualFilter**.

Nejčastější dotazy týkající se Porovnání výkresů

Dotaz: Jestliže zkopíruji objekt z projektového výkresu do kontrolního výkresu a poté spustím relaci Porovnání výkresů, očekával bych, že zkopírovaný objekt by měl být identifikován jako nezměněný. Zkopírovaný objekt je však označen za nový a chybějící. Jak je to možné?

Odpověď: Porovnání výkresů používá k párování objektů v kontrolním výkresu s objekty v projektovém výkresu indexy objektů. Je-li objekt zkopírován z jednoho výkresu do druhého, je mu přiřazen nový index, a objekt je tak považován za novou verzi objektu. Což má za následek to, že objekt je identifikován jako chybějící v projektovém výkresu a jako nový v kontrolním výkresu.

Dotaz: Když spustím relaci Porovnání výkresů, objekty, o kterých vím, že byly zaměněny, nejsou rozpoznány jako změněné. Co je příčinou této situace?

Odpověď: Zkontrolujte tabulku vizuálních filtrů a ověřte, zda nejsou dotyčné objekty vyřazeny z kontroly Porovnání výkresů. Je-li třeba, rozbalte v sekci Zahrnuté objekty všechny seznamy objektů a zvolte příslušné objekty, které mají být zahrnuty do kontroly pomocí Porovnání výkresů. Jestliže jsou upravené komponenty závislé na měřítku poznámky, nebudou možná upraveny v aktuálním měřítku poznámky.

Při porovnávání výkresů využívá funkce Porovnání výkresů aktuální měřítko poznámky modelového prostoru z projektového výkresu. Entity s poznámkami nepodporující aktuální měřítko budou také porovnány, ale vlastnosti, které se mohou lišit při zobrazení v měřítku, budou opatřeny označením „Chybějící reprezentace měřítka". Vlastnosti, které se nikdy neliší reprezentací měřítka, jsou vždy určeny pomocí svých skutečných hodnot. Pro každou konkrétní entitu s poznámkami porovná funkce Porovnání výkresů všechny její vlastnosti bez poznámek a také její vlastnosti týkající se měřítka, které jsou asociovány s aktuálním měřítkem poznámky.

Entity bez poznámek se vždy zobrazí ve stejné velikosti i se stejným otočením a budou mít stále stejné hodnoty vlastností bez ohledu na aktuální měřítko poznámky.

Dotaz: Očekávám, že funkce Porovnání výkresů provede přiblížení každého objektu, který zvolím v Seznamu zpráv o objektech, ale nestane se tak. Proč?

Odpověď: Toto chování může mít některou z následujících příčin:

- Mohli jste klepnout na tlačítko Zoom na a automatické přiblížení vypnout.
- Můžete se nacházet uprostřed příkazu. Klepněte znovu na tlačítko Zoom na a tuto možnost zapněte nebo ukončete právě prováděný příkaz, abyste se vrátili do relace Porovnání výkresů.
- Zvolený objekt není právě viditelný z důvodu nastavení hladiny nebo zobrazovacího systému. Jestliže je ze Seznamu zpráv o objektech vybrán neviditelný objekt, zobrazí se na příkazovém řádku příslušná zpráva.

Otázka: Ve výsledcích Moje porovnání výkresů byly identifikovány externí reference, které jsou nové nebo chybějící, avšak já jsem očekával, že budou identifikovány jako nezměněné nebo upravené. Jak je to možné?

Odpověď: Porovnání výkresů používá k párování objektů v kontrolním výkresu s objekty v projektovém výkresu indexy objektů. Jestliže byla externí reference odpojena a poté znovu připojena, byl jí přiřazen jiný index, a objekt je tak považován za novou verzi externí reference. Což má za následek to, že externí reference je v revizním výkresu označena jako nová a v projektovém výkresu jako chybějící.

Dotaz: Po automatickém porovnání výkresů z revizní a projektové složky zůstávají některé výkresy stále neporovnané, ačkoli mají tyto výkresy stejný název. Jak se to může stát?

Odpověď: Názvy výkresů se sice mohou shodovat, ale jednotlivé interní identifikátory výkresů jsou různé. To může nastat například v případě, že výkres byl vložen do nového výkresu jako blok (pomocí funkce W-blok). Výkresům aplikací AutoCAD Architecture nebo Revit Architecture jsou také přiřazeny jiné interní identifikátory, když jsou exportovány do aplikace AutoCAD.

POZNÁMKA Použitím příkazů Uložit nebo Uložit jako k záměně interních identifikátorů nedojde.

Dotaz: Proč je můj seznam Vybrat projektový výkres prázdný, když zvolím projektovou složku?

Odpověď: To může nastat v případě, že je filtr projektových výkresů zapnutý a nebyl vybrán žádný revizní výkres, nebo vybraný revizní výkres nebyl porovnán s žádným projektovým výkresem.

Dotaz: Proč nevidím výkresy, které byly nedávno přidány do projektové nebo revizní složky?

Odpověď: Obsah složky se po přidání nebo odstranění výkresů automaticky neaktualizuje. Jestliže byl změněn obsah složky, aktualizujte jej tak, že složku znovu vyberete.

Dotaz: V Seznamu zpráv o objektech vidím externí referenci bloku, která je označena jako nová, upravená nebo chybějící, avšak v grafické podobě se tato reference nezobrazuje s žádnou z barev přiřazených nastavením Vizuálního filtru. Co je příčinou tohoto problému?

Odpověď: Externí reference bloku nemohou mít přiřazena žádná nastavení Vizuálního filtru. Tím se zajistí, aby úpravy základních objektů v rámci externí reference bloku měly přiřazeny barvy v souladu s nastavením Vizuálního filtru.

Dotaz: Objekty, kterým bylo upraveno nastavení zobrazení, nejsou v Seznamu zpráv o objektech označeny jako změněné. Jak je to možné?

Odpověď: Proces Porovnání výkresů nekontroluje nastavení zobrazení objektů. Kontrolují se pouze nastavení vlastností a stylů objektů.

Dotaz: Při porovnávání výkresů exportovaných z aplikace Revit Architecture nebo Revit Structure jsem si všiml, že jednoduchá úprava, kterou jsem provedl v těchto výkresech u objektů, zapříčinila řadu odlišností u přidružených objektů. Proč?

Odpověď: Každý objekt aplikace Revit lze exportovat jako samostatné objekty, přičemž každý z nich může vykazovat svoji vlastní úpravu.

Dotaz: Proč vždy musím výkresy exportované z aplikace Revit Architecture spárovat ručně?

Odpověď: Každému souboru výkresu exportovaného z aplikace Revit Architecture je vždy přiřazen nový interní identifikátor.

Správa hladin 10

Zdokonalená správa hladin umožňuje vytvářet, zobrazovat a upravovat mnoho různých prvků architektonických plánů. Správce vlastností hladin použijte v aplikaci AutoCAD Architecture k zefektivnění uspořádání a správy koncepčních seskupení ve výkresu.

Správa hladin

Správce vlastností hladiny

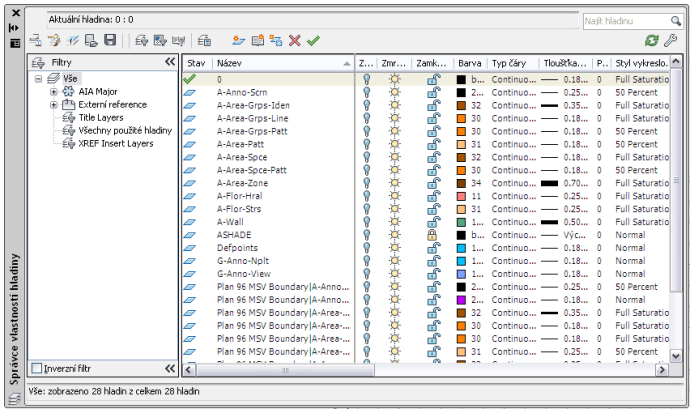
Správce vlastností hladin vám pomůže uspořádat, setřídit a seskupit hladiny a také vám umožní pracovat se standardy hladin, styly klíčů hladin, filtry hladin, přepsání hladin a s uloženými stavy hladin.

Prostřednictvím Správce vlastností hladin lze provádět všechny činnosti související s hladinami:

- Vytvořit, přejmenovat a vymazat hladiny
- Nastavit a změnit vlastnosti hladiny
- Nastavit hladinu jako aktuální
- Pracovat se standardy hladin a se styly klíčů hladin
- Vytvořit skupiny hladin a filtry hladin
- Vytvořit přepsání hladin pro výřezy hladin
- Nastavit upozorňování na nové hladiny ve výkresu a jeho externích referencích
- Uložit a obnovit stavy hladin

Jestliže zobrazíte Správce vlastností hladin, zobrazí se všechny hladiny v aktuálním výkresu ve skupině Všechny hladiny. Existují-li nějaké externí referenční soubory propojené s

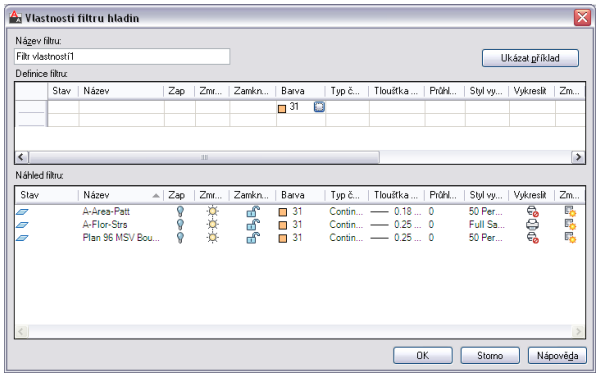
výkresem, budou příslušné hladiny uvedeny v samostatné skupině hladin, zaznamenané dle odkazovaného výkresu.



Filtry hladin

Pro správu velkých sad hladin můžete vytvořit filtry hladin. Správce vlastností hladin umožňuje vytvořit tři typy filtrů hladin: filtry skupin, filtry vlastností a filtry standardů hladin. Filtry vlastností seskupují hladiny na základě vlastností a stavů hladin, například viditelnosti a barvy. Filtry skupin obsahují jakékoliv hladiny, které do nich vložíte. Filtry norem obsahují hladiny asociované s určitou kategorií standardů hladin.

Vytvoření filtru vlastností hladiny



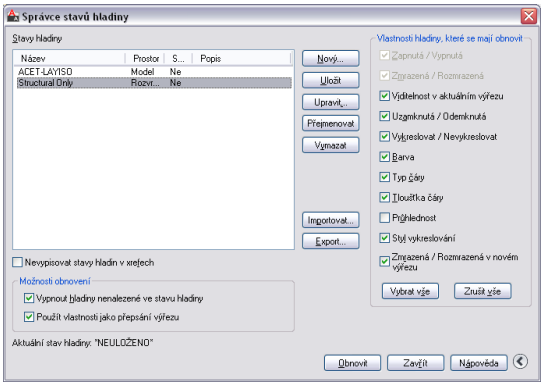
Stavy hladiny

Aktuální nastavení hladiny ve výkresu lze uložit jako stav hladiny a později tuto konfiguraci hladiny obnovit. Uložení stavů hladin je vhodné v případě, že se během různých stádií

dokončování výkresu nebo při vykreslování potřebujete vrátit k určitým nastavením pro všechny hladiny.

Nastavení hladiny zahrnují stavy hladin, jako třeba stavy zapnuto či zamknuto, a také vlastnosti hladiny, jako je například barva nebo typ čáry. U uloženého stavu hladiny můžete rozhodnout, které stavy a vlastnosti hladiny budete chtít obnovit později. K obnovení lze ve výkresu vybrat třeba jen nastavení hladin Zmrazeno/Rozmrazeno a všechna ostatní nastavení ignorovat. Při obnovení pojmenovaného stavu hladiny zůstávají zachována všechna nastavení kromě toho, zda je příslušná hladina zmrazena nebo rozmrazena.

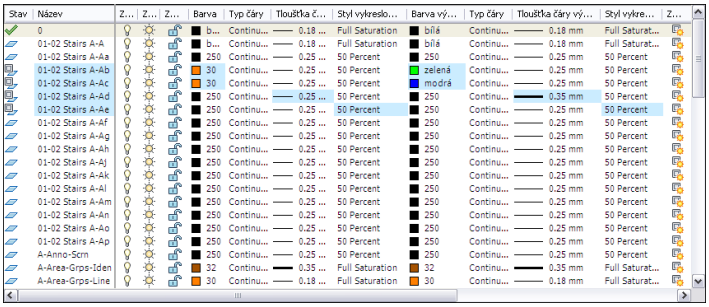
Obnovení uloženého stavu hladiny



Přepsání hladin výřezu

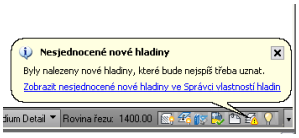
Nyní lze na hladiny v jednotlivých výřezech rozvržení aplikovat přepsání pro barvu, typ čáry, tloušťku čáry a styl vykreslování. Jedná se o účinný způsob zobrazení objektů s různými nastaveními vlastností v jednotlivých výřezech, aniž by se prováděla změna jejich vlastností DleHlad či DleBlok. Protože přepsání vlastností hladiny nemění globální vlastnosti hladiny, je možné zobrazovat objekty v různých výřezech odlišně, bez nutnosti vytvořit duplicitní geometrii, nebo využít externí reference s odlišnými nastaveními hladiny. Při přístupu ke Správci vlastností hladin z karty rozvržení se zobrazí další čtyři sloupce pro přepsání vlastností hladin specifických pro výřez: Barva výřezu, Tloušťka čáry výřezu, Typ čáry výřezu a Styl vykreslování výřezu.

Přepsání vlastností hladiny pro výřez



Upozornění na novou hladinu

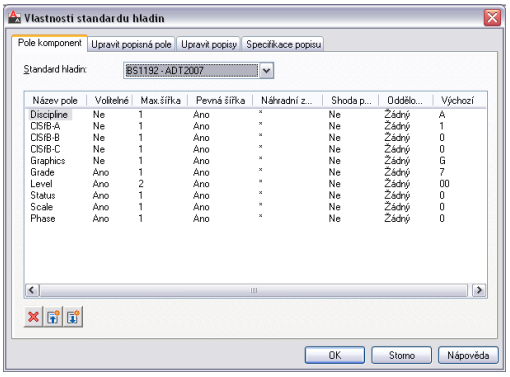
Před provedením určitých úkonů, například vykreslení, uložení nebo obnovení stavu hladiny, můžete být upozorněni na přidání nových hladin do aktuálního výkresu nebo některé z jeho připojených externích referencí. Takto se lze vyhnout možným problémům, jako třeba vykreslování objektů, které byly přidány do výkresu připojením nové hladiny. Lze také rozhodnout, kdy a zda vůbec se má provést vyhodnocení nových hladin výkresu. Máte možnost stanovit, které příkazy (jako třeba ULOŽIT anebo VYKRESLIT) spustí kontrolu seznamu hladin a upozorní vás na nové hladiny. Toto rozhodnutí lze omezit na nové hladiny, které byly přidány k připojeným externím odkazům, nebo do něj zahrnout hladiny v aktuálním výkresu a připojené externí reference.



Standardy hladin

Standardy hladin stanoví ve vašem výkresu pravidla pro tvorbu názvů hladin. Standard hladiny obsahuje sadu pravidel, která určují strukturu názvů hladin ve výkresu. Po instalaci softwaru si můžete pro vlastní použití vybrat z řady standardů hladin. Bude-li třeba, můžete později standardy hladiny měnit nebo upravovat.

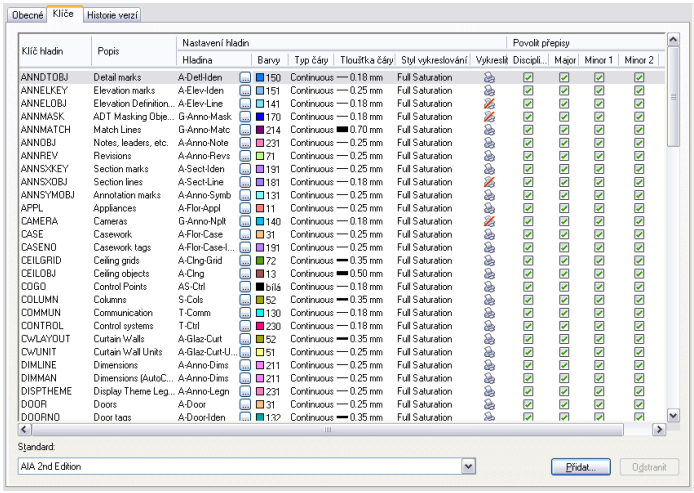
Stanovení standardu hladiny



Klíče hladin a styly klíčů hladin

Každý standard hladiny má odpovídající styl klíčů hladin. Klíče hladin ve stylu klíče hladin přiřadí objekty do předdefinovaných hladin s názvy, které se řídí standardy hladin. Když přidáte objekt, bude automaticky vykreslen na hladině, která je mu přiřazena v aktuálním stylu klíče hladiny. Tento proces se nazývá *klíčování hladin*.

Zobrazení stylu klíče hladiny



Můžete změnit jakoukoliv část struktury názvu hladiny, která používá přepsání klíčů hladin v rámci stylu klíče hladin. Můžete přepsat název hladin pro všechny klíče hladin, ve stylu klíče hladin nebo můžete přepsat jednotlivé styly klíče hladin.

Správa hladin výkresu

Správce vlastností hladin vám pomůže uspořádat, seřadit a seskupit hladiny, a také uložit a koordinovat stavy hladin. Pro snadnější práci s názvy hladin ve více výkresech lze také ve Správci vlastností hladin použít standardy hladin.

Jestliže otevřete Správce vlastností hladin, zobrazí se všechny hladiny v aktuálním výkresu v pravém podokně. Při práci s jednotlivými hladinami je možné:

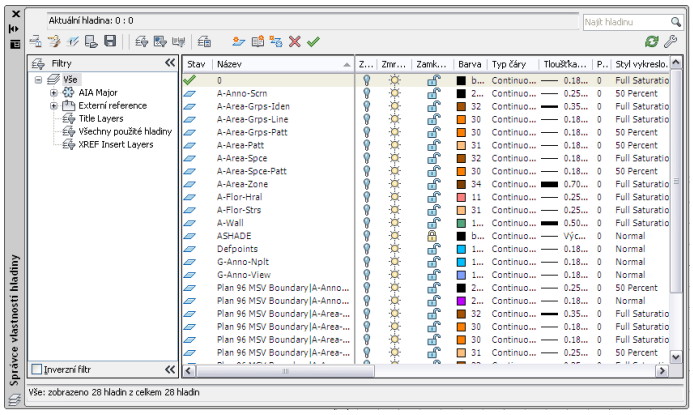
- Vytvořit, přejmenovat a vymazat hladiny
- Změnit vlastnosti hladiny
- Nastavit hladinu jako aktuální
- Přidat a odstranit přepsání hladiny výřezu
- Nastavit upozorňování na nové hladiny a zařadit je do výkresu
- Filtrovat a seskupovat hladiny

POZNÁMKA Další funkce hladin aplikace AutoCAD jsou dostupné na kartě Výchozí ➤ panel Hladiny. Další informace o funkcích hladin v aplikaci AutoCAD naleznete v části „Práce s hladinami“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Otevření Správce vlastností hladin

Tento postup použijte k otevření Správce vlastností hladin. Po otevření Správce vlastností hladin se všechny hladiny v aktuálním výkresu zobrazí v pravém podokně, zatímco skupiny hladin se zobrazí v levém podokně.

➤ Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .



Označení hladiny za aktuální

Následujícím postupem se určitá hladina výkresu stane aktuální hladinou Aby se hladina stala aktuální, musíte ji vybrat. Více hladin nebo skupin hladin nelze stanovit současně aktuálními.

Při určení aktuální hladiny se nově vytvářené objekty kreslí do této hladiny, pokud nemají své vlastní přiřazení hladiny. Pokud například nastavíte jako aktuální hladinu **A-stěna**, budou všechny čáry, křivky a ostatní objekty skici bez přiřazení hladiny zakreslovány do této hladiny, dokud jako aktuální neurčíte jinou hladinu.

POZNÁMKA Objekty aplikace AutoCAD Architecture mají své vlastní přiřazení hladiny prostřednictvím stylů klíčů hladin a standardu hladiny, takže nejsou ovlivňovány nastavením aktuální hladiny.

1. Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .
2. V pravém podokně poklepejte na hladinu, kterou chcete učinit aktuální.

   Můžete také vybrat hladinu, kterou chcete učinit aktuální, a klepnout na tlačítko .

   Vybraná hladina je nyní aktuální hladinou a je ve Správci vlastností hladin označena zeleným zaškrtnutím. Název hladiny se zobrazí vedle položky Aktuální hladina: u horní části pole Správce vlastností hladin.

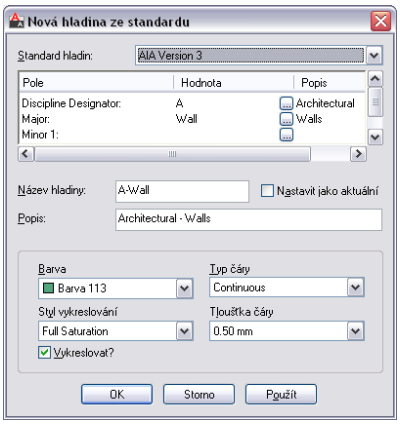
Vytvoření hladiny se standardem hladin

Tento postup použijte pro vytvoření hladiny odpovídající standardu hladiny, který je vybrán pro výkres. Standardy hladin určují tvorbu názvů nových hladin podle struktury definované v příslušném standardu. Aplikace AutoCAD Architecture vytváří podle potřeby hladiny na základě aktuálního standardu hladiny. Jestliže třeba přidáte do výkresu stěnu, software vytvoří nezbytné hladiny stěny, pokud ještě neexistují.

Standardy hladin mohou být založeny na architektonických standardech jako AIA či BS1192 nebo definovány uživateli, a představovat tak standard společnosti nebo jiný standard. Aplikace AutoCAD Architecture se dodává s řadou předdefinovaných standardů hladin a odpovídajících stylů klíčů hladin.

Informace o výběru standardu hladiny a stylu klíče hladiny pro výkres najdete v části Určení Standardu hladiny a Stylu klíče hladiny na straně 198. Informace o vytvoření vlastního standardu hladiny naleznete v části Vytvoření standardu hladiny na straně 768.

1. Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .
2. Klepněte na tlačítko .



3. Vyberte standard hladiny, který chcete použít pro položku Standard hladin.
4. Zadejte informace o standardu hladin.

   V závislosti na používaném standardu jsou zde dostupná různá pole.

   Pro výběr hodnoty pro některé z dostupných polí klepněte na tlačítko [...] a vyberte jednu z hodnot.

   Můžete také zadat novou hodnotu, za předpokladu, že se budete držet parametrů specifikovaných pro standardní komponenty hladiny.

Jakmile budete hotovi, název hladiny a popisná pole zobrazí kombinaci hodnot, které jste vybrali. Jestliže jste například vytvořili novou hladinu pro skladovací regály podle standardu hladiny BS1192, ponese název *A746G*.

POZNÁMKA Jestliže je název nové hladiny stejný jako existující hladiny v aktuálním stylu klíče hladin, budou vlastnosti nové hladiny automaticky aktualizovány vlastnostmi existující hladiny.

5 Jestliže chcete, aby se nová hladina stala ihned aktuální hladinou, použijte příkaz Nastavit jako aktuální.

6 Ze seznamu vyberte pro hladinu barvu.

Jestliže je požadovaná barva na seznamu nedostupná, vyberte položku Vybrat barvu a vyberte Nástroj pro výběr barvy.

7 Vyberte typ čáry.

Jestliže není požadovaný typ čáry na seznamu dostupný, vyberte položku Ostatní a vyberte typ čáry v dialogovém okněVybrat typ čáry.

8 Vyberte tloušťku čáry.

9 Vyberte styl vykreslení.

Zrušte položku Vykreslit, pokud nechcete aby byla nová hladina vykreslena.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření nestandarní hladiny

Tento postup použijte k vytvoření nestandardní hladiny. Nestandardní je taková hladina, která se nepřizpůsobuje standardu hladiny. Nestandardní hladiny lze použít pro takové prvky, jako jsou architektovy komentáře, nebo konstrukční čáry a bloky, které nechcete vložit do jejich původní hladiny, anebo stěny, které chcete zobrazit částečně.

1 Je-li to nezbytné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 Klepněte na tlačítko .

3 Vyberte položku Nestandardní pro položku Standard hladiny.

4 Zadejte název nové hladiny.

5 Jestliže chcete, aby se hladina stala aktuální hladinou, použijte příkaz Nastavit jako aktuální.

6 Pro novou hladinu zadejte popis.

7 Ze seznamu vyberte pro hladinu barvu.

Jestliže je požadovaná barva na seznamu nedostupná, vyberte položku Vybrat barvu a vyberte Nástroj pro výběr barvy.

8 Vyberte typ čáry.

Jestliže není požadovaný typ čáry na seznamu dostupný, vyberte položku Ostatní a vyberte typ čáry v dialogovém okněVybrat typ čáry.

9 Vyberte tloušťku čáry.

10 Vyberte styl vykreslení.

Zrušte položku Vykreslit, pokud nechcete aby byla nová hladina vykreslena.

11 Jakmile dokončíte zadávání vlastností hladiny, klepněte na tlačítko OK.

Přejmenování hladiny

Tento postup použijte k zadání nového názvu hladiny.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 Vyberte hladinu, kterou chcete přejmenovat, a klepněte na název hladiny.

3 Zadejte nový název hladiny a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vymazání hladiny

Tento postup použijte k vymazání hladiny z výkresu.

Pří mazání hladin si zapamatujte následující body:

- Jestliže se snažíte vymazat hladinu, která má stále v sobě objekty, objeví se zpráva o chybě. Pokud chcete tuto hladinu vymazat, musíte nejprve ve výkresu vymazat všechny objekty, které leží na této hladině.
- Jestliže se snažíte vymazat aktuální hladinu, objeví se zpráva o chybě. Pokud chcete vymazat tuto hladinu, učiňte jinou hladinu aktuální hladinou a poté hladinu vymažte.
- Několik hladin může být přiřazeno do komponentů jiného objektu nebo dokonce do jiných stylů objektů. Tyto hladiny nelze vymazat.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 Klepněte pravým tlačítkem na hladinu, kterou chcete vymazat, a klepněte na položku Vymazat hladinu.

Případně můžete vybrat hladinu, kterou chcete smazat, a klepnout na tlačítko .

Změna standardu hladin hladiny

Tento postup použijte pro přiřazení určité hladiny do různých standardů hladin.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 Klepněte pravým tlačítkem na hladinu, kterou chcete změnit, a klepněte na možnost Změnit standard hladiny.

3 Vyberte standard hladin, který chcete použít pro položku Standard hladin.

Hladina, kterou jste vybrali, je nyní přiřazena k určitému standardu hladiny.

POZNÁMKA Jestliže je standard hladiny v kontextové nabídce nedostupný, nebude hladina, kterou jste vybrali, pro tento standard platná.

Definování vlastností hladiny

Hladina má mnoho různých vlastností a stavů, které určují její zobrazení a chování ve výkresu.

Stav je vlastností hladiny, která může mít jednu ze dvou hodnot, jako například Zapnuto/Vypnuto nebo Zmrazit/Rozmrazit. Ve Správci vlastností hladin lze nastavit následující stavy hladiny:

Ikona	Hodnota stavu hladiny	Popis
	Zapnuto	Objekty v hladině jsou zobrazeny, vykresleny a regenerovány, a použijete-li příkaz SKRÝT, dojde ke skrytí ostatních objektů.
	Vypnuto	Objekty v hladině nejsou zobrazeny ani vykresleny, avšak když použijete příkaz SKRÝT, dojde ke skrytí ostatních objektů. Když hladinu zapnete, výkres se neregeneruje.

Ikona	Hodnota stavu hladiny	Popis
	Rozmrazeno	Objekty v hladině jsou zobrazeny a vykresleny a když použijete příkaz SKRÝT, dojde ke skrytí ostatních objektů.
	Zmrazeno	Objekty v hladině nejsou zobrazeny ani vykresleny, avšak když použijete příkaz SKRÝT, dojde ke skrytí ostatních objektů. Když hladinu rozmrazíte, dojde k regeneraci výkresu.
	Odemknuto	Objekty v hladině lze upravovat.
	Uzamknuto	Objekty v hladině nelze upravovat. U objektů v uzamknuté hladině lze i nadále použít uchopení objektu a provádět další operace, při nichž se tyto objekty neupravují.
	Vykreslovat	Vybraná hladina je vykreslena.
	Nevykreslovat	Vybraná hladina není vykreslena. I když pro vrstvu vypnete vykreslování, objekty v dané vrstvě se stále zobrazují. Vypnuté nebo zmrazené hladiny se nevykreslí, a to bez ohledu na jejich nastavení možnosti Vykreslovat/Nevykreslovat.
	Rozmrazeno v novém výřezu	Rozmrazí zvolenou hladinu v nových výřezech rozvržení.
	Zmrazit v novém výřezu	Zmrazí zvolené hladiny v nových výřezech rozvržení. Například zmrazení hladiny KÓTY ve všech nových výřezech zamezí zobrazení kót v příslušné hladině v jakýchkoliv nově vytvářených výřezech rozvržení, neovlivní však hladinu KÓTY v existujících výřezech. Pokud později vytvoříte výřez vyžadující kóty, můžete přepsat výchozí nastavení změnou nastavení Zmrazit/Rozmrazit v aktuálním výřezu.
	Rozmrazeno v aktuálním výřezu	Rozmrazí zvolenou hladinu v aktuálním výřezu rozvržení.

Ikona	Hodnota stavu hladiny	Popis
	Zmrazit v aktuálním výřezu (Zmrazit ve výřezu)	Zmrazí zvolené hladiny v aktuálním výřezu rozvržení. Hladiny v aktuálním výřezu lze zmrazit či rozmrazit, aniž by to ovlivnilo viditelnost hladiny v jiných výřezech. Nastavení Zmrazit v aktuálním výřezu představuje přepsání nastavení Rozmrazit v celém výkresu. Je možné zmrazit hladinu v aktuálním výřezu, pokud je ve výkresu rozmrazena, nelze však rozmrazit hladinu v aktuálním výřezu, jestliže je ve výkresu zmrazena či vypnuta. Jestliže je ve výkresu použito nastavení Vypnuto nebo Zmrazeno, hladina viditelná není.

Vlastnosti hladiny jsou nastavení, u nichž může charakteristika zobrazení nabývat řady rozdílných hodnot. Ve Správci vlastností hladin lze pro hladinu nastavit následující vlastnosti:

- Barva: Změní barvu objektů v dané hladině. Po klepnutí na název barvy se zobrazí dialogové okno Vybrat barvu.
- Typ čáry: Změní typ čáry objektů v dané hladině. Po klepnutí na název typu čáry se zobrazí dialogové okno Vybrat typ čáry.
- Tloušťka čáry: Změní tloušťku čáry objektů v dané hladině. Po klepnutí na název tloušťky čáry se zobrazí dialogové okno Vybrat tloušťku čáry.
- Styl vykreslování: Pracujete-li s barevně závislými styly vykreslování (PSTYLEPOLICY = 1), není možné změnit styl vykreslování asociovaný s hladinou. Po klepnutí na styl vykreslování se zobrazí dialogové okno Vybrat styl vykreslování.
- Popis: K hladině lze přidat popis. Jsou-li hladiny vytvořeny pomocí standardu hladin, popis se vyplní automaticky. V takovém případě se jej nedoporučuje přepisovat.

POZNÁMKA Můžete přepsat vlastnosti hladiny pro jednotlivé výřezy. Další informace najdete v části Přepsání vlastností hladiny ve výřezech rozvržení na straně 714.

Změna viditelnosti subkomponent objektu

Můžete umístit různé komponenty objektu AEC v různých hladinách. Toto se splní přes vlastnosti zobrazení objektu. Aktuální styl klíčů hladin může například umístit stěnu na hladinu pojmenovanou *A-stěna*, zatímco definice materiálu stěny může umístit její vnitřní hranice na hladinu pojmenovanou *A-stěna-komp*. Vypnutí hladiny *A-stěna* zpravidla způsobí, že je celá stěna (včetně vnitřních hranic) neviditelná, dokonce i když byly tyto komponenty přiřazeny do jiné hladiny. Lze stanovit, aby subkomponenty objektu zůstaly

viditelné, i když je primární hladina objektu (v tomto případě *A-stěna*) vypnuta. Informace o nastavení této možnosti najdete v části Určení Standardu hladiny a Stylu klíče hladiny na straně 198.

POZNÁMKA Zmrazení primární hladiny objektu by způsobilo neviditelnost celého objektu včetně jeho vnitřních subkomponent, a to bez ohledu na hodnotu tohoto nastavení. Jestliže chcete, aby byly viditelné subkomponenty bez hlavní komponenty, musíte hladinu vypnout.

Hladinu 0 (nula) musíte mít nastavenu jako zapnutou a rozmrazenou, abyste mohli pracovat s funkcemi uchopení objektů AEC. Je-li hladina 0 vypnuta, nejsou body umožňující uchopení objektů AEC viditelné nebo aktivní.

Změna vlastností hladiny

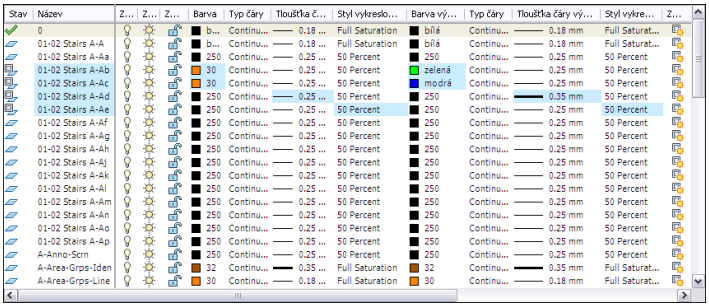
1. Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .
2. Chcete-li změnit jeden ze stavů hladiny, například Zapnuto/Vypnuto, Zmrazit/Rozmrazit, Zamknout/Odemknout, Vykreslovat/Nevykreslovat, Zmrazit/Rozmrazit v aktuálním výřezu nebo Zmrazit/Rozmrazit v novém výřezu, můžete hodnotu daného stavu přepnout klepnutím na ikonu stavu hladiny.
3. Chcete-li změnit jednu z vlastností hladiny, jako je Barva, Typ čáry, Tloušťka čáry, Styl vykreslování, nebo Popis, klepněte na aktuální nastavení dané vlastnosti. V následujícím dialogovém okně pak vyberte jinou hodnotu.

POZNÁMKA K řadě z těchto vlastností můžete také přistupovat přímo z rozevíracího seznamu Hladiny na kartě Výchozí ➤ panel Hladiny.

Přepsání vlastností hladiny ve výřezech rozvržení

Nyní lze na hladiny v jednotlivých výřezech rozvržení aplikovat přepsání pro barvu, typ čáry, tloušťku čáry a styl vykreslování. Jedná se o účinný způsob zobrazení objektů s různými nastaveními vlastností v jednotlivých výřezech, aniž by se prováděla změna jejich vlastností DleHlad či DleBlok. Protože přepsání vlastností hladiny nemění globální vlastnosti hladiny, je možné zobrazovat objekty v různých výřezech odlišně, bez nutnosti vytvořit duplicitní geometrii, nebo využít externí reference s odlišnými nastaveními hladiny. Při přístupu ke Správci vlastností hladin z karty rozvržení se zobrazí další čtyři sloupce pro přepsání vlastností hladiny specifické pro výřez: Barva výřezu, Tloušťka čáry výřezu, Typ čáry výřezu a Styl vykreslování výřezu (dostupné pouze ve výkresech pojmenovaného stylu vykreslování; PSTYLEMODE=1).

Přepsání hladin výřezu ve Správci vlastností hladin



Chcete-li dočasně zrušit zobrazování nebo vykreslování přepsání vlastností, nastavte u parametru VPLAYEROVERRIDESMODE hodnotu 0. Objekty se zobrazí a vykreslí s využitím příslušných globálních vlastností hladiny. Přepsání vlastností lze stále nastavit, dokonce i když je položka VPLAYEROVERRIDESMODE nastavena na hodnotu 0.

POZNÁMKA Přepsání vlastností, které jsou v hladině externích referencí, nejsou při nastavení systémové proměnné VISRETAIN na hodnotu 0 zachovány.

Přepsání vlastností hladiny v předchozích verzích

Když je výkres obsahující přepsání hladin otevřen v předešlé verzi softwaru, nejsou přepsání viditelná a hladina zobrazuje své globální vlastnosti. Nastavení přepsání zůstanou zachována, i když je výkres uložen v předešlé verzi, a stanou se opět viditelnými po opětovném otevření výkresu v aktuální verzi.

Pokud je při otevření výkresu v předchozí verzi smazán výřez obsahující přepsání hladin, nezůstanou nastavení přepsání zachována a nebudou dostupná ani po opětovném otevření výkresu v aktuální verzi.

Když je při otevření výkresu v předchozí verzi nastavena u parametru VISRETAIN hodnota 0, nejsou zachována přepsání výřezů v hladině externí reference.

Přepsání vlastností hladiny ve výřezu rozvržení

1. Nastavte jako aktivní ten výřez rozvržení, pro který chcete vytvořit přepsání hladiny výřezu.
2. Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .
3. Posunujte zobrazení, dokud nebudou ve Správci vlastností hladin zobrazeny sloupce přepsání výřezů.

Pro výřezy rozvržení jsou k dispozici následující přepsání výřezů:

- Barva výřezu
- Typ čáry výřezu
- Tloušťka čáry výřezu
- Styl vykreslování výřezu

4 Klepnutím na požadované nastavení změňte hodnotu vlastnosti.

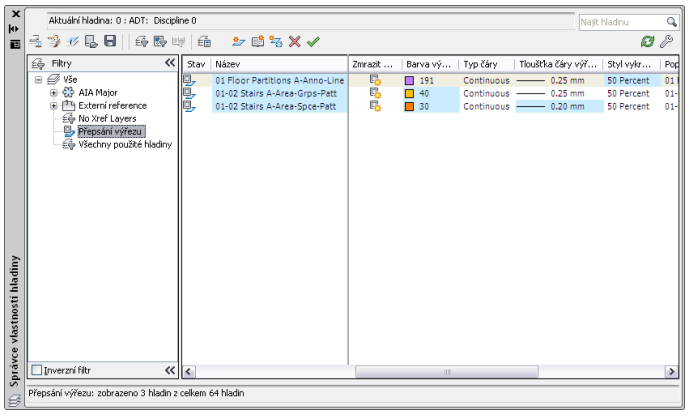
Hodnota hladiny, která je přepsána ve výřezu, je vyznačena odlišnou barvou pozadí (ve výchozím nastavení bleděmodře) u vlastnosti přepsání, u globální vlastnosti a u názvu hladiny.

Rozpoznání přepsání hladin výřezu

Je celá řada způsobů, jak určit hladiny obsahující přepsání.

Ve Správci vlastností hladin:

- Pro každé přepsání a pro každé odpovídající globální nastavení vlastností se zobrazí barva pozadí. Ve výchozím nastavení se používá bleděmodrá barva, kterou však můžete změnit na jinou barvu. Další informace o změnách barvy pozadí najdete v části „Vlastnosti hladin přepsání ve výřezech“ v nápovědě aplikace AutoCAD.
- Ve sloupci hladiny Stav se zobrazuje jiná ikona ( ).
- Při umístění kurzoru nad ikonu Stav u hladiny obsahující přepsání se zobrazí nápověda s informacemi o přepsání vlastnosti.
- Ve stromovém zobrazení, kde jsou uvedeny všechny hladiny s přepsáními výřezů, se zobrazí předdefinovaný filtr s názvem Přepsání výřezů.



V pracovním prostoru výkresu:

- Na příkazovém řádku zadejte příkaz VPLAYEROVERRIDES pro provedení kontroly, zda aktuální výřez obsahuje přepsání vlastností hladiny. Pokud je hodnota parametru VPLAYEROVERRIDES rovna 1, obsahuje výřez přepsání.

Odebrání přepsání hladin výřezu

Přepsání hladiny lze z výřezů rozvržení odstranit.

Existují různé možnosti, jak lze efektivně a intuitivně provést odstranění přepsání výřezů:

- Je možné odebrat přepsání buď jen v aktivním výřezu, nebo ve všech výřezech.
- Je možné odebrat přepsání buď jen pro vybrané hladiny, nebo pro všechny hladiny.
- Jednotlivá přepsání lze z vybrané hladiny odstranit.

Odstranění jednotlivého přepsání z vybrané hladiny

1. Nastavte jako aktivní výřez rozvržení s přepsáním hladiny výřezu, který chcete odebrat.
2. Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .
3. V seznamu hladin klepněte pravým tlačítkem na přepsané nastavení, které chcete odstranit (informace o rozpoznání přepsání najdete v části Rozpoznání

přepsání hladin výřezu na straně 716), poté klepněte na položku Odstranit přepsání výřezů pro.

V závislosti na nastavení, na které jste klepli pravým tlačítkem myši, se zobrazí kontextová nabídka pro nastavení:

- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Styl vykreslování

4 Klepněte na požadovanou kontextovou nabídku, poté klepněte na některý z těchto příkazů:

- Pouze v aktuálním výřezu: Tímto se odstraní přepsání z vybrané hladiny, ale pouze v aktuálním výřezu. Jestliže například klepnete na příkaz Odstranit přepsání výřezů pro ➤ Barvy ➤ Pouze v aktuálním výřezu, nastaví se na globální barvu jen přepsaná barva v právě aktivním výřezu ve vybrané hladině.
- Ve všech výřezech: Tímto se odstraní zvolené přepsání z vybrané hladiny ve všech výřezech rozvržení. Jestliže například klepnete na příkaz Odstranit přepsání výřezů pro ➤ Barvy ➤ Ve všech výřezech, nastaví se veškerá přepsání barev zvolené vrstvy ve všech výřezech rozvržení ve výkresu na globální barvu.

Odstranění všech přepsání z vybrané hladiny

5 Nastavte jako aktivní ten výřez rozvržení, ve kterém chcete odstranit všechna přepsání výřezu z hladiny.

6 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

7 V seznamu hladin klepněte pravým tlačítkem na název nebo stavovou ikonu hladiny, ze které chcete odstranit všechny výřezy, a klepněte na možnost Odstranit přepsání výřezů pro ➤ Vybrané hladiny.

8 Klepněte na některý z těchto dvou příkazů:

- Pouze v aktuálním výřezu: Tímto se odstraní všechna přepsání z vybrané hladiny, ale jen v aktuálním výřezu.
- Ve všech výřezech: Tímto se odstraní všechna přepsání z vybraných hladin ve všech výřezech rozvržení a obnoví se jejich globální vlastnosti.

Odstranění všech přepsání ze všech přepsaných hladin

9 Nastavte jako aktivní ten výřez rozvržení, ve kterém chcete odstranit všechna přepsání hladiny výřezu.

10 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

11 V seznamu hladin klepněte pravým tlačítkem na libovolný název nebo stavovou ikonu hladiny a klepněte na možnost Odstranit přepsání výřezů pro ➤ Všechny hladiny.

12 Klepněte na některý z těchto dvou příkazů:

- Pouze v aktuálním výřezu: Tímto se odstraní všechna přepsání ze všech hladin, ale jen v aktuálním výřezu.
- Ve všech výřezech: Tímto se odstraní všechna přepsání ze všech hladin ve všech výřezech rozvržení a obnoví se jejich globální vlastnosti.

Práce se skupinami hladin

Ve Správci vlastností hladin můžete vytvořit různé skupiny hladin k vytvoření pracovních pohledů a pozadí z velkých datových sad budovy. Rozdělení hladin do skupin vám usnadní práci s výkresy, které obsahuj mnoho hladin. Můžete změnit nastavení skupiny hladin a změny použít současně na všechny hladiny ve skupině. Můžete například zamknout skupinu hladin a zamknout tak všechny hladiny ve filtru.

Typy skupin hladin

Existuje pět skupin hladin:

Typ	Popis
Vše	Je vždy přítomna a obsahuje všechy hladiny a skupiny hladin obsažené ve výkresu.
externí reference	Vypíše všechny hladiny v odkazovaných souborech spojené s aktuálním výkresem. Tato skupina je automaticky vytvořena, pokud v aktuálním výkresu použijete výkres jako externí referenci.
filtry skupin	Obsahuje hladiny, které jste k nim přiřadili.

Typ	Popis
filtry vlastností	Obsahuje hladiny založené na filtru, který zadáte. Můžete založit filtry na názvech hladin a ostatních vlastnostech hladin.
filtry standardů hladin	Obsahuje hladiny spojené s určitými kategoriemi norem.

Pravidla pro skupiny hladin

Následující pravidla skupiny použijte, pokud vytváříte nebo pracujete se skupinami hladin:

- Můžete vypsat hladinu ve více než jedné skupině osnov.
- Vícenásobný výpis stejné hladiny musí mít vždy identické nastavení vlastností. Například hladina, která je prvkem dvou skupin, nemůže mít v každé skupině jinou barvu.
- Hladinu nelze ve skupině uvést dvakrát.
- Můžete vymazat skupiny hladin, aniž by byly ovlivněny hladiny ve skupinách.
- Změnou jedné z vlastností skupiny hladin se změní vlastnost pro všechny hladiny v této skupině, nezmění se pouze tam, kde by byla změna neplatná. Například není možné zmrazit aktuální hladinu.
- Názvy skupin hladin nemusí být jedinečné.
- Pro skupiny hladin neexistuje pravidlo pro tvorbu názvu. Názvy skupin mohou obsahovat prostory, nealfanumerické znaky a velká i malá písmena.
- Odkazované skupiny hladin nemohou obsahovat ostatní skupiny filtrů.

Správa skupin hladin

Do skupin hladin můžete hladiny přidávat i odebírat. Můžete měnit standardní vlastnosti aplikace AutoCAD® pro hladiny ve skupinách, přejmenovávat skupiny hladin, mazat skupiny hladin a měnit filtry ve skupinách filtrů.

Typy filtrů hladin

Pomocí Správce vlastností hladin můžete vytvořit tři typy filtrů hladin: filtry skupiny, filtry vlastností a filtry standardů hladin.

Skupiny filtrů mohou obsahovat v aktuálním výkresu jakékoliv hladiny. Hladiny lze ručně přidat do filtrů skupiny, a také je z nich odstranit tím, že je přetáhnete ve Správci vlastností hladin do filtru skupiny, nebo ve výkresu vyberete objekt na hladině, kterou chcete přidat do filtru skupiny.

Skupina filtrů se považuje za statickou, protože nejsou automaticky aktualizovány. Obsahují pouze hladiny, které jim byly přiřazeny, když byla vytvořena tato skupina. Můžete ručně přidat a odstranit hladiny ze skupin filtrů.

Vlastnosti filtrů obsahují hladiny, splňující kritéria filtru, které jste zadali pro skupinu. Kritéria filtru mohou obsahovat hladiny rozlišené podle stavů hladin (zapnutá/vypnutá, zmrazená/rozmrazená, uzamknutá/odemknutá). vlastností nebo názvů. Můžete například vytvořit vlastnosti filtru, které obsahují všechny červené hladiny v aktuálním výkresu.

Vlastnosti skupin jsou považovány za dynamické, protože jsou automaticky aktualizovány při každé změně vlastností hladin, které jsou součástí skupiny. Vlastnosti filtrů jsou také aktualizovány, jestliže přidáte nebo změníte hladiny, které mají kritéria určená ve filtru. Ručně nemůžete do vlastností filtrů hladiny přidávat ani je z nich odstraňovat.

Skupiny hladin pojmenované Externi reference a Vše jsou vytvořeny automaticky.

Vytvoření filtru skupiny

Tento postup použijte k vytvoření filtru skupiny. Filtry skupin mohou obsahovat jakékoliv hladiny, které jsou aktuálně uvedeny ve Správci vlastností hladin. Hladiny lze ručně přidat do filtrů skupiny, a také je z nich odstranit tím, že je přetáhnete ve Správci vlastností hladin do filtru skupiny, nebo ve výkresu vyberete objekt na hladině, kterou chcete přidat do filtru skupiny.

1. Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .
2. V levém podokně Správce hladin vyberte skupinu hladin, pod kterou chcete vytvořit novou skupinu, klepněte na pravé tlačítko a vyberte možnost Nový filtr skupiny nebo ve Správci vlastností hladin klepněte na tlačítko .
3. Zadejte název nové skupiny filtrů a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Úprava filtru nové skupiny:

Chcete-li…	Pak...
přidat hladiny do filtru skupiny	viz část Přidání hladin do skupiny hladiny na straně 728.

Chcete-li…	Pak...
určete vlastnosti pro filtr skupiny	viz část Změna vlastností skupiny hladin na straně 729.

Vytvoření položky Vlastnost filtru

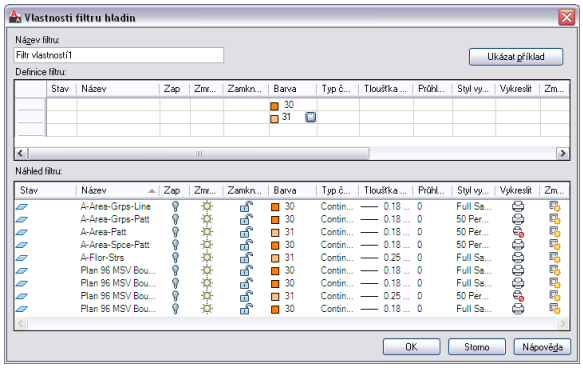
Vlastnost filtru obsahuje hladiny, které vyhovují kritériím filtru, který jste zadali pro skupinu. Kritéria filtru mohou obsahovat hladiny podle stavů hladin (zapnutá/vypnutá, zmrazená/rozmrazená, uzamknutá/odemknutá), jejich vlastností nebo názvů. Můžete například vytvořit vlastnosti filtru, které obsahují všechny červené hladiny v aktuálním výkresu.

Vytvoření filtrů vlastností

Tento postup použijte k vytvoření filtrů vlastností. Pro skupinu můžete definovat více než jeden filtr. Například můžete filtrovat název hladiny a stav, abyste mohli seskupit všechny zmrazené hladiny stěn.

Pro vlastnost filtru můžete také určit více než jednu sadu kritérií. Můžete například vytvořit filtr, který obsahuje všechny zmrazené červené hladiny a všechny zmrazené modré hladiny. V definicích filtrů se používá pro specifikaci zahrnutých hladin booleovská logika AND/OR. Aby byla hladina začleněna do filtru, musí vyhovovat všem kritériím uvedeným na řádku. Pokud chcete pokračovat s příkladem, musí být hladina ve filtru zmrazená *a* červená. Vícenásobné řádky poskytují alternativní kritéria. V níže uvedeném příkladu musí být hladina přepsána barvou 30 *nebo* barvou 31.

Příklad filtru vlastností s více kritérii



1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 V levém podokně Správce vlastností hladin vyberte skupinu hladin, pod kterou chcete vytvořit novou skupinu, klepněte na pravé tlačítko a vyberte možnost Nový filtr vlastností nebo klepněte ve Správci hladin na tlačítko .

3 Zadejte název do pole Název filtru.

4 Určení kritéria filtru:

Chcete-li…	Pak...
filtrovat hladiny podle stavu viditelnosti	viz část Určení filtru pro stav hladiny na straně 724.
filtrovat hladiny podle barvy hladiny	viz část Určení filtru pro barvy hladin na straně 725.
filtrovat hladiny podle typu čáry hladiny	viz část Určení filtru pro typ čáry nebo tloušťku čáry na straně 726.
filtrovat hladiny podle zástupných znaků	viz část Určení filtru pro název hladiny na straně 726.

5 Když je řádek kritérií jednou nakonfigurován, můžete jej kopírovat nebo vymazat:

Chcete-li…	Pak...
kopírovat řádek kritérií	klepněte pravým tlačítkem na řádek, který chcete kopírovat, a vyberte položku Kopírovat řádek.
vymazat řádek	klepněte pravým tlačítkem na řádek a vyberte položku Vymazat řádek.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Určení filtru pro stav hladiny

Tento postup použijte k určení filtru, který obsahuje hladiny založené na následujících stavech hladiny:

- Používá se/nepoužívá se
- Zapnuto/vypnuto
- Zmrazený/rozmrazený
- Zamknuto/odemknuto

Hladina musí splnit všechna určená kritéria filtru, aby mohla být zahrnuta. Například, jestliže vyberete položku Vypnout a Zmrazit pro filtr, hladina, která je vypnutá, avšak nikoli zmrazená, nebude zahrnuta.

1. Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .
2. V levém podokně Správce vlastností hladin vyberte skupinu hladin, pod kterou chcete vytvořit novou skupinu, klepněte na pravé tlačítko a vyberte možnost Nový filtr vlastností.
3. Do pole Název filtru zadejte název.
4. Pro filtr určete kritéria hladiny Používá se/Nepoužívá se:

Chcete-li…	Pak...
zahrnout všechny hladiny ve výkresu, které se používají	klepněte do pole Stav a klepněte na tlačítko .
zahrnout všechny hladiny ve výkresu, které se nepoužívají	klepněte do pole Stav a klepněte na tlačítko .

5. Pro filtr určete stavová kritéria Zapnuto/Vypnuto:

Chcete-li…	Pak...
zahrnout všechny hladiny ve výkresu, které jsou zapnuté	klepněte do pole Na a klepněte na tlačítko .
zahrnout všechny hladiny ve výkresu, které jsou vypnuté	klepněte do pole Na a klepněte na tlačítko .

6 Pro filtr určete stavová kritéria hladiny Zmrazit/Rozmrazit:

Chcete-li…	Pak...
zahrnout všechny hladiny ve výkresu, které jsou rozmrazené	klepněte do zmrazeného pole a klepněte na tlačítko .
zahrnout všechny hladiny ve výkresu, které jsou zmrazené	klepněte do zmrazeného pole a klepněte na tlačítko .

7 Pro filtr určete stavová kritéria hladiny Uzamknutá/Odemknutá:

Chcete-li…	Pak...
zahrnout všechny hladiny ve výkresu, které jsou odemknuté	klepněte do zamknutého pole a klepněte na tlačítko .
zahrnout všechny hladiny ve výkresu, které jsou zamknuté	vyberte položku Zamknutý .

8 Klepněte na tlačítko OK.

Určení filtru pro barvy hladin

Tento postup použijte k určení filtru, který obsahuje hladiny založené na barvách hladiny.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 V levém podokně Správce vlastností hladin vyberte skupinu hladin, pod kterou chcete vytvořit novou skupinu, klepněte na pravé tlačítko a klepněte na možnost Nový filtr vlastností.

3 Zadejte název pro název filtru.

4 Pod položkou Definice filtru klepněte na pole Barva.

5 Klepněte na tlačítko [...].

6 V dialogovém okně Vybrat barvu vyberte barvu.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Určení filtru pro typ čáry nebo tloušťku čáry

Tento postup použijte k určení filtru, který obsahuje hladiny založené na typu čáry nebo tloušťky čáry.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 V levém podokně Správce vlastností hladin vyberte skupinu hladin, pod kterou chcete vytvořit novou skupinu, klepněte na pravé tlačítko a klepněte na možnost Nový filtr vlastností.

3 Do pole Název filtru zadejte název.

4 Určete kritéria filtru pro typ čar nebo tloušťku čar:

Chcete-li…	pak...
určit typ čáry, která bude zahrnuta ve filtru	klepněte do Pole typu čáry a klepněte na tlačítko [...]. V dialogovém okně Vybrat typ čáry vyberte typ čáry.
určit tloušťku čáry, která bude zahrnuta ve filtru	klepněte do Pole tloušťka čáry a klepněte na tlačítko [...]. V dialogovém okně Tloušťka čáry vyberte tloušťku čáry.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Určení filtru pro název hladiny

Tento postup použijte k určení filtru, který obsahuje hladiny založené na zástupném řetězci v názvu hladiny. V řetězci zástupných znaků nejsou rozlišována malá a velká písmena.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 V levém podokně Správce vlastností hladin vyberte skupinu hladin, klepněte na pravé tlačítko a klepněte na možnost Nový filtr vlastností.

3 Do pole Název filtru zadejte název.

4 Pod položkou Definice filtru klepněte na položku Název pole.

5 Určení zástupných znaků kritéria filtru:

Chcete-li…	Pak...
zahrnout všechny hladiny, které začínají určitým řetězcem	do pole Název zadejte zástupný řetězec a hvězdičku (*). Příklad: *stěna**
zahrnout všechny hladiny, jejichž název končí určitým řetězcem	jako název zadejte hvězdičku (*) a zástupný řetězec. Příklad: **pohled*
zahrnout všechny hladiny, kde se může vyskytnout určitý řetězec v rámci názvu hladiny	jako název zadejte hvězdičku (*), zástupný řetězec a další hvězdičku (*). Příklad: **trub**

Další informace o práci se zástupnými znaky naleznete v položce „Sady výběru filtru“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření filtru standardů hladin

Filtr standardu hladin obsahuje hladiny, které jsou přidruženy s určitou kategorií standardu. Například, pokud vytváříte filtr standardů hladin pro druhé vydání standardu AIA a určíte Hlavní kategorii jako jedinou zahrnutou ve filtru, vytvoříte filtr, který obsahuje všechny anotované hladiny výkresu.

Vytvoření filtrů standardů hladin

Tento postup použijte k vytvoření norem filtrů. Pro filtr můžete zadat více než jednu standardní kategorii.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 V levém podokně Správce vlastností hladin vyberte skupinu hladin, pod kterou chcete vytvořit novou skupinu, klepněte na pravé tlačítko a vyberte možnost Nový filtr standardů nebo ve Správci vlastností hladin klepněte na tlačítko .

3 Do pole Název filtru zadejte název.

4 Vyberte standard pro položku Standard hladin.

5 Kategorie ve sloupci Dostupné kategorie se budou lišit, což záleží na použitém standardu. Vyberte kategorii, která se zahrne do filtru, a klepněte na tlačítko Přidat >> pro přesunutí do sloupce Vybrané kategorie.

Můžete zahrnout více kategorií do jednoho standardu filtru. Všechny hladiny spojené k položkou Vybraná kategorie budou ve filtru obsaženy.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání hladin do skupiny hladiny

Tento postup použijte pro přidání hladin do skupiny hladin. Hladiny můžete do filtru skupiny přidat ručně. Můžete je buď přetáhnout ze seznamu hladin v pravém podokně Správce vlastností hladin do skupiny v levém podokně, nebo přidat hladinu do skupiny tak, že v aktuálním výkresu vyberete objekt ležící na hladině, kterou chcete přidat.

Můžete také nahradit všechny hladiny v existující skupině tím, že vyberete objekty v aktuálním výkresu, které jsou na hladinách, které chcete použít jako náhradu za existující hladiny.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 Přidání hladiny do skupiny hladin:

Chcete-li…	Pak...
přetáhnutím přidat hladiny do skupiny hladin	V levém podokně Správce vlastností hladin vyberte možnost Skupina všech hladin. V pravém podokně Správce vlastností hladin přetáhněte hladinu do skupiny uživatelských hladin nebo staticky odfiltrujte skupinu v levém podokně.
vybráním objektů výkresu přidat hladiny do skupiny hladin	vyberte skupinu hladin, klepněte pravým tlačítkem a zvolte položku Vybrat hladiny ➤ Přidat. V aktuálním výkresu vyberte v každé hladině objekt, který chcete přidat do skupiny. Stisknutím klávesy *ENTER* se vraťte do Správce vlastností hladin.
nahradit hladiny ze skupiny vybráním objektů výkresu	vyberte skupinu hladin, jejíž hladiny chcete nahradit, klepněte pravým tla-

Chcete-li…	Pak...
	čítkem a klepněte na položku Vybrat hladiny ➤ Nahradit. V každé hladině vyberte objekt, kterým chcete nahradit hladiny ve skupině. Stisknutím klávesy *ENTER* se vraťte do Správce vlastností hladin.

3 Klepněte na tlačítko OK.

Změna vlastností skupiny hladin

Tento postup použijte pro změnu vlastností všech hladin ve skupině hladin. Jestliže je hladina ve více než jedné skupině, změny se projeví na této hladině ve všech skupinách, které zahrnuje. Například pokud zmrazíte skupinu, která obsahuje hladinu A-stěna, tato hladina bude zmrazena v jakékoliv jiné skupině, ve které se objeví A-stěna.

POZNÁMKA Protože nemůžete zmrazit aktuální hladinu, nemáte možnost zmrazení skupiny hladin v aktivním výřezu, jestliže je aktuální hladina obsažena ve skupině. Nemůžete také zmrazit aktivní výřez na kartě Rozvržení modelu.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 Klepněte na skupinu hladin, jejíž vlastnosti chcete změnit a určete vlastnosti:

Chcete-li…	Pak...
určit, zda bude skupina uzamknuta	klepněte pravým tlačítkem, vyberte položku Uzamknout a nastavte políčko Uzamknout nebo Odemknout na možnost vypnuto.
určit, zda bude skupina zmrazena	klepněte pravým tlačítkem, vyberte položku Viditelnost a vyberte položku Rozmrazená nebo Zmrazená.
určit viditelnost skupiny	klepněte pravým tlačítkem, vyberte položku Viditelnost a vyberte možnost Zapnuta nebo Vypnuta.

Chcete-li…	Pak...
zmrazit všechny hladiny ve výkresu, kromě těch, které jsou ve vybrané skupině hladin	klepněte pravým tlačítkem, vyberte položku Izolovat skupinu a vyberte položku Všechny výřezy nebo položku Pouze aktivní výřezy.

Přejmenování a vymazání skupiny hladiny

Tento postup použijte k přejmenování nebo vymazání skupiny hladin. Skupina hladin je vymazána ze Správce vlastností hladin, avšak hladiny, které skupina obsahuje, vymazány nejsou.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 Přejmenování nebo vymazání skupiny hladin:

Chcete-li…	Pak...
přejmenovat skupinu hladin	klepněte pravým tlačítkem na položku Skupina hladin a klepněte na tlačítko Přejmenovat. Zadejte nový název a stiskněte klávesu *ENTER*.
vymazat skupinu hladin	klepněte pravým tlačítkem na položku Skupina hladin a klepněte na tlačítko Vymazat.

Převedení vlastnosti filtru do skupiny filtru

Tento postup použijte pro převedení vlastnosti filtrů do skupiny filtrů. Všimněte si, že dynamické vlastnosti filtrů jsou převedeny do statických filtrů skupin. Ručně přidáte, zaměníte a vymažete hladiny ze skupin filtrů.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 V levém podokně, vyberte vlastnost filtru, který chcete převést.

3 Klepněte pravým tlačítkem a vyberte položku Převést do skupiny filtru.

Upozornění na novou hladinu

Před provedením určitých úkonů, jako je třeba vykreslení, uložení, nebo obnovení stavu hladiny, můžete být upozorněni na přidání nových hladin do výkresu. Je důležité vědět o nových hladinách, které byly přidány do výkresu nebo do připojených externích referencí bez vašeho vědomí. Lze se tak vyhnout možným problémům, například vykreslování objektů, které byly přidány k výkresu připojením nové hladiny.

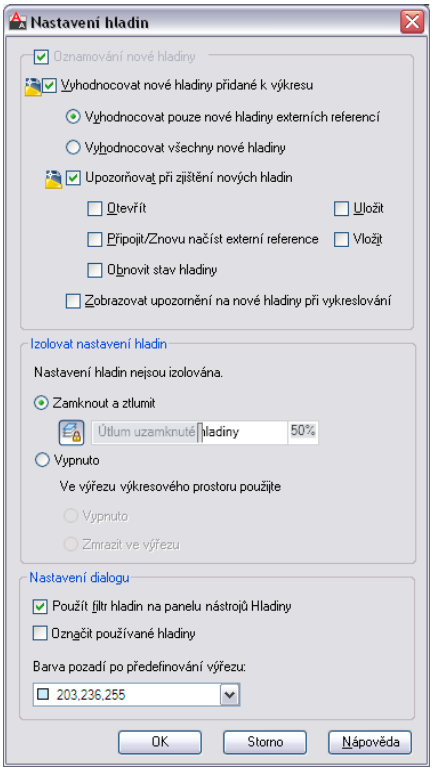
Lze také rozhodnout, kdy a zda vůbec se má provést vyhodnocení nových hladin výkresu. Máte možnost stanovit, které příkazy (jako třeba ULOŽIT anebo VYKRESLIT) spustí kontrolu seznamu hladin a upozorní vás na nové hladiny. Zahrnout lze i nové hladiny, které byly přidány k připojeným externím odkazům.

Nastavení upozornění na nové hladiny

Tento postup použijte, chcete-li být upozorněni na zavedení nových hladin do výkresu nebo jakýchkoliv externích referencí, které na něj odkazují.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 Klepněte na tlačítko (Nastavení).



3 Chcete-li nastavit upozorňování na nové hladiny ve výkresu, zaškrtněte možnost Vyhodnocovat nové hladiny přidané do výkresu.

4 Určete, zda chcete být upozorňováni jen na nové hladiny, které byly přidány k výkresům s externími referenci, nebo na nové hladiny ve výkresech s externími referencemi i v aktuálním výkresu:

Chcete-li být upozorňováni jen na nové hladiny v externě odkazovaných výkresech, klepněte na položku Vyhodnotit jen hladiny externích referencí.

Chcete-li být upozorňováni na nové hladiny v externě odkazovaných výkresech a v aktuálním výkresu, klepněte na položku Vyhodnotit všechny nové hladiny.

5 Klepněte na položku Upozorňovat na nové hladiny a určete akce, které vyvolají vyhodnocení nových hladin. Pokaždé, když se ve výkresu provede některá z určených akcí, proběhne porovnání okamžiku, kdy byl daný úkon naposledy proveden (základna hladiny) a současného stavu. Jestliže byly mezitím přidány nové hladiny, zobrazí se upozornění na nové hladiny.

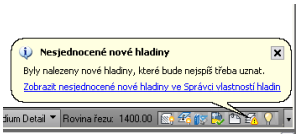
V nových výkresech se základna hladiny vytváří při prvním uložení nebo vykreslení výkresu. Když se například přidají hladiny do nového výkresu a poté se výkres uloží, vytvoří se základna hladiny. Hladiny, které byly přidány až po uložení výkresu, se považují za nové neuznané hladiny.

- Otevřít: Při otevření výkresu budou zkontrolovány nové hladiny.
- Připojit/Znovu načíst externí reference: Při připojení nebo opětovném načtení externích referencí se zkontrolují nové hladiny.
- Obnovit stav hladiny: Při obnovení uloženého stavu hladiny se zkontrolují nové hladiny. Další informace najdete v části Práce se stavy hladiny na straně 735.
- Uložit: Při uložení výkresu se zkontrolují nové hladiny.
- Vložit: Při vložení bloku se zkontrolují nové hladiny.

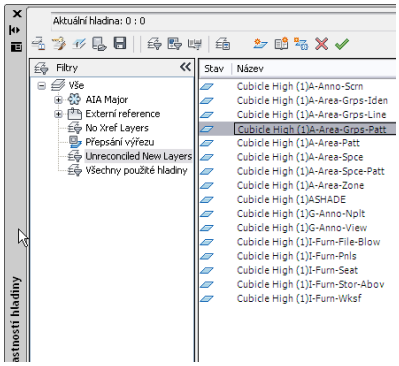
6 Pro provedení kontroly nových hladin při vykreslování výkresu klepněte na položku Zobrazovat upozornění na nové hladiny při vykreslování.

Rozpoznání nových hladin ve výkresu

Když je zapnuto upozorňování, zobrazí se ve stavovém řádku bublina Upozorňování na nové hladiny, a to pokaždé, když je proveden některý je stanovených úkonů a během zpracování jsou zjištěny nové hladiny. Nové hladiny můžete zobrazit klepnutím na odkaz Zobrazit neuznané nové hladiny.



Když klepnete na odkaz, otevře se Správce vlastností hladiny a automaticky se vybere filtr Nesjednocené nové hladiny. Nové hladiny, které byly přidány do výkresu nebo do připojených externích referencí, jsou zobrazeny v seznamu.



Upozornění na hladiny lze vypnout, a přitom mít stále k dispozici seznam hladin, který se vyhodnocuje pro nové hladiny. I když se bublina upozornění nezobrazí, lze stále provést kontrolu nových hladin klepnutím pravým tlačítkem na ikonu Upozornění ( ) na stavovém řádku.

Uznání nových hladin ve výkresu

Neuznané hladiny jsou takové hladiny, které byly do výkresu nebo do připojených externích referencí přidány po posledním vyhodnocení seznamu hladin. Kontrola nových hladin proběhne při použití některého z příkazů vybraných v části Nastavení upozornění na nové hladiny na straně 731.

Zařazení hladiny do výkresu se provede jejím ručním výběrem a označením jako zařazené.

1. Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .
2. Ve stromovém zobrazení vyberte na levé straně skupinu Nesjednocené hladiny.

   Uvedeny jsou všechny hladiny, které byly do výkresu nebo jeho externích referencí přidány od poslední uživatelsky definované akce (například opětovného načtení externí reference).
3. Chcete-li sjednotit novou hladinu, vyberte název nebo stav hladiny, klepněte na pravé tlačítko a klepněte na možnost Sjednotit hladinu.

   Tímto se přidá hladina k základně hladiny a už se nezobrazuje ve výkresu jako nová.

Práce se stavy hladiny

POZNÁMKA V aplikaci AutoCAD Architecture 2011 jsou dřívější funkce snímků hladiny nahrazeny funkcemi stavu hladiny. Když je v zastaralém výkresu obsahujícím snímky hladiny spuštěn Správce stavů hladiny, převedou se automaticky existující soubory snímků hladiny (LAY) na stavy hladiny (LAS). Po převodu se snímek hladiny vymaže.

Aktuální nastavení hladiny ve výkresu lze uložit jako stav hladiny a později tato nastavení obnovit. Uložení stavů hladin je vhodné v případě, že se během různých stádií dokončování výkresu nebo při vykreslování potřebujete vrátit k určitým nastavením pro všechny hladiny.

Správce zařízení může například uložit stav hladiny jednotlivých půdorysů a nábytku, kabelů a rozvržení systému topení, ventilace a klimatizace, a oddělit tyto informace od dokončeného rozvržení budovy.

Nastavení hladiny, která lze uložit nebo obnovit, zahrnují stavy hladiny, jako třeba zapnuto či zamknuto, a také vlastnosti hladiny, jako třeba barvu nebo typ čáry. Můžete rozhodnout, které stavy hladiny a vlastnosti hladiny se mají obnovit později.

Vlastnosti uloženého stavu hladiny je možné upravovat. Upravit lze všechny vlastnosti hladiny kromě názvu hladiny. Jestliže byly od posledního uložení stavu hladin přidány nové hladiny, lze také přidat nové hladiny do stavu hladin.

POZNÁMKA Nastavení upozornění na přidání nových hladin do výkresu najdete v části Nastavení upozornění na nové hladiny na straně 731.

Stavy hladiny v externích referencích

Když se do hostitelského výkresu vloží externí reference obsahující uložené stavy hladin, zobrazí se stavy hladin externích referencí uvedené podle názvů, které lze prohlížet prostřednictvím Správce stavů hladiny. Ačkoliv je lze obnovit, není možné je upravit. Stavy hladin externích referencí lze rozpoznat podle toho, že před názvem hladiny stojí název výkresu externí reference, oddělený dvojitým podtržítkem. (Příklad: Název externí reference__Název stavu hladiny.) Když je k hostitelskému výkresu připojena externí reference, lze příslušné stavy hladin rozpoznat podle označení 0, které se zobrazuje mezi názvem externí reference a názvem stavu hladiny. (Příklad: Název externí reference0Název stavu hladiny.)

Zahrnuty jsou i stavy hladin vnořených externích referencí. Při odpojení či uvolnění externích referencí se stavy hladin externích referencí odstraní z hostitelského výkresu.

Vytvoření uloženého stavu hladiny

Jakoukoliv sadu aktuálně existujících hladin a jejich vlastností lze uložit jako stav hladiny, a to buď za účelem pozdějšího obnovení daného stavu hladiny v aktuálním výkresu, nebo jeho exportování do jiného výkresu a jeho obnovení tamtéž.

Následuje seznam vlastností a stavů hladin, které jsou uloženy ve stavu hladiny:

Uložení stavu hladiny v modelovém prostoru:

- Název hladiny
- Zapnuto/Vypnuto
- Zmrazit/Rozmrazit
- Zamknout/Odemknout
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Styl vykreslování

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Když je stav hladiny uložen z modelového prostoru, uloží se globální vlastnosti hladiny pro barvu, typ čáry, tloušťku čáry a styl vykreslování ve stavu hladiny. Při obnovení stavu hladiny pro modelový prostor se obnoví globální vlastnosti hladiny jako globální vlastnosti hladiny výkresu. V případě obnovení stavu hladiny pro výřez rozvržení můžete rozhodnout, zda se nastavení uloženého stavu hladiny obnoví buď jako globální vlastnosti hladiny pro výkres, nebo jako přepsání výřezu pro příslušný výřez.

- Vykreslit/Nevykreslovat
- Zmrazit v novém výřezu

Uložení stavu hladiny ve výřezu rozvržení:

- Název hladiny
- Zapnuto/Vypnuto
- Zmrazit/Rozmrazit
- Zamknout

- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Styl vykreslování

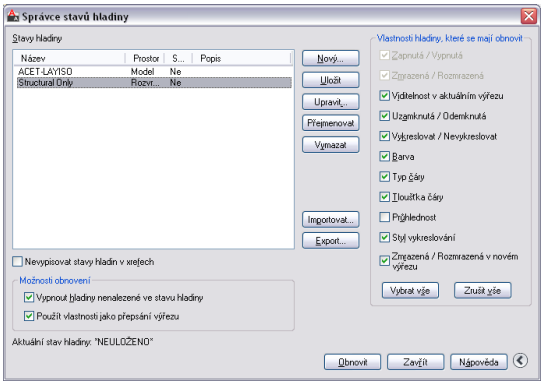
DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Když je stav hladiny uložen z výřezu rozvržení a výřez obsahuje přepsání pro barvu, typ čáry, tloušťku čáry, nebo styl vykreslování, uloží se nastavení přepsání jako vlastnosti výřezu. Při obnovení stavu hladiny pro výřez rozvržení můžete rozhodnout, zda se nastavení z uloženého stavu hladiny obnoví buď jako globální vlastnosti hladiny pro výkres, nebo jako přepsání výřezu pro příslušný výřez. Při obnovení stavu hladiny pro modelový prostor výkresu se obnoví uložená nastavení hladiny jako globální vlastnosti hladiny modelového prostoru.

- Vykreslit/Nevykreslovat
- Zmrazit v novém výřezu

1. Přesvědčte se, že se nacházíte v tom výřezu (buď modelového prostoru, nebo rozvržení), který chcete uložit jako stav hladiny.
2. Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .
3. Přesvědčte se, zda všechny hladiny mají požadované stavy a vlastnosti, které chcete uložit ve stavu hladiny. Je-li třeba, upravte nastavení.
4. Klepnutím na tlačítko otevřete Správce stavů hladin.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ rozevírací nabídka Stavy hladin ➤ Nový stav hladiny.

Uložení stavu hladiny



5 Klepněte na položku Nový, poté zadejte název a popis stavu hladiny. Potom klepněte na tlačítko OK.

Současná nastavení Správce vlastností hladin se ukládají do stavu hladiny.

Když je vytvořen stav hladiny, zobrazí se ve Správci stavů hladiny následující informace o stavu hladiny:

- Název: Název stavu hladiny.
- Prostor: Zobrazuje, zda byl stav hladiny uložen z modelového prostoru nebo z výřezu rozvržení.
- Stejný jako DWG: Je-li konfigurace hladiny ve výkresu identická s tou, která je uložena ve stavu hladiny, je uvedena možnost Ano. Jinak je použito nastavení Ne. Při svém vytvoření a obnovení by se měl obvykle stav hladiny shodovat s konfigurací hladiny výkresu.

  POZNÁMKA Stav hladiny bude také považován za Stejný jako DWG=Ano, pokud výkres obsahuje nové hladiny neuvedené ve stavu hladiny, ale tyto hladiny jsou ve výkresu vypnuty.

- Popis: Nepovinný popis stavu hladiny.

TIP Zobrazení uložených nastavení stavu hladiny proveďte klepnutím na příkaz Upravit.

6 Chcete-li určit, která nastavení hladiny by se při pozdějším obnovení stavu hladiny měla obnovit, klepněte na tlačítko a vyberte příslušné vlastnosti u položky Vlastnosti hladiny pro obnovení.

POZNÁMKA Výběr nastavení pro obnovení nijak neovlivňuje to, která nastavení jsou uložena. Veškerá nastavení uvedená v okně Upravit jsou uložena, máte však možnost určit, která z těchto nastavení se mají obnovit.

Pokud obnovujete stav hladiny pro výřez rozvržení, nemůžete změnit nastavení Zapnuto/Vypnuto a Zmrazit/Rozmrazit. Když se pro výřez rozvržení obnoví stav hladiny, mají v něm obsažené hladiny nastavení Zapnuto a Rozmrazeno.

Pokud obnovujete stav hladiny pro modelový prostor, nemůžete změnit nastavení položky Viditelnost v aktuálním výřezu. V modelovém prostoru lze ovládat jen globální viditelnost hladiny.

7 Klepněte na tlačítko Uložit.

8 Obsahuje-li výkres nové hladiny, které do něj byly přidány po uložení stavu hladiny, a neprovedli jste přidání těchto hladin do stavu hladin, můžete je při obnovení stavu hladiny vypnout. To lze provést klepnutím na položku Vypnout hladiny nenalezené ve stavu hladiny.

9 Chcete-li obnovit uložený stav hladiny pro výřez rozvržení, určete, zda se mají uložené vlastnosti hladiny pro barvu, typ čáry, tloušťku čáry a styl vykreslování obnovit pro výřez jako globální vlastnosti hladiny, nebo jako přepsání výřezu:

Jestliže chcete obnovit uložené vlastnosti stavu hladiny jako přepsání výřezů, vyberte příkaz Použít vlastnosti jako přepsání výřezů.

Chcete-li obnovit uložené vlastnosti stavu hladiny jako globální vlastnosti hladiny, zrušte označení položky Použít jako přepsání výřezů.

POZNÁMKA Když se pro modelový prostor obnoví uložený stav hladiny, obnoví se uložené vlastnosti vždy jako globální vlastnosti hladiny.

Úprava uloženého stavu hladiny

Když je stav hladiny uložen, využívá aktuální nastavení hladiny výřezu. V uloženém stavu hladiny lze provádět změny.

Změny uloženého stavu hladiny mohou být těchto 3 typů:

- Přidání hladin, které byly do výkresu doplněny od uložení stavu hladiny.
- Odebrání hladin ze stavu hladin.
- Úpravy nastavení hladiny.

1 Některým z následujících postupů otevřete Správce stavů hladin:
   - Klepněte nakartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ rozevírací nabídka Stavy hladin ➤ Správa stavů hladin.
   - Otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny a poté klepněte na tlačítko .
2 Vyberte stav hladiny, který chcete upravit, poté klepněte na položku Upravit.
3 Upravit zvolený stav hladiny:

Chcete-li…	Pak...
přidat hladiny z výkresu do stavu hladiny	klepněte na tlačítko , vyberte hladinu, kterou chcete přidat, a klepněte na tlačítko OK.
vymazat hladinu ze stavu hladiny	vyberte hladinu, kterou chcete smazat, a klepněte na tlačítko .
upravit nastavení jednotlivých hladin ve stavu hladin	klepněte na ikonu příslušného stavu či vlastnosti a proveďte požadovanou změnu. Tím se ovlivní jen stav hladiny. Dokud neobnovíte stav hladiny, nebudou hladiny ve výkresu ovlivněny.

4 Klepněte na tlačítko OK a klepnutím na možnost Zavřít zavřete Správce stavů hladin.

Obnovení stavu hladiny

Uložený stav hladiny lze ve výkresu obnovit. Při obnovení stavu hladiny můžete určit, která z uložených nastavení chcete obnovit. Nastavení hladin, která nebyla vybrána, zůstávají ve výkresu nezměněna. Jestliže například rozhodnete, že se má ze stavu hladiny obnovit jen

vlastnost Barva, zůstanou vlastnosti typ čáry, tloušťka čáry a styl vykreslování beze změn, a to i v případě, že jsou ve stavu hladiny jiné než ve výkresu. Obsahuje-li výkres hladiny, které byly přidány po uložení stavu hladiny, nebudou tyto hladiny při obnovení stavu hladiny vymazány. Lze je však vypnout při obnovení stavu hladiny, který neobsahuje tyto hladiny. Další informace najdete v části Vytvoření uloženého stavu hladiny na straně 736.

Při obnovení stavu hladiny se jako aktuální nastaví ta hladina, která byla aktuální při ukládání stavu hladiny. Pokud už tato hladina neexistuje, aktuální hladina se nezmění.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Když do aktuálního výkresu uložíte stav hladiny, a poté ve výkresu provedete smazání hladin, které jsou ve stavu hladin, vymažou se tyto hladiny ze stavu hladin bez upozornění. Chcete-li ve stavu hladiny zachovat hladiny, které se odstraňují z výkresu, je třeba provést jejich export ještě před vymazáním hladin ve výkresu. Později lze exportovaný soubor LAS znovu importovat a obnovit vymazané hladiny.

Možnosti obnovení pro různé výřezy

Ve většině případů se doporučuje obnovit stavy hladiny uložené z výřezu rozvržení pro výřez rozvržení, a stavy hladin uložené z modelového prostoru pro modelový prostor výkresu. Chcete-li obnovit stavy hladiny mezi různými pracovními prostory, všimněte si následujícího chování:

Když je stav hladiny uložen z modelového prostoru, uloží se globální vlastnosti hladiny pro barvu, typ čáry, tloušťku čáry a styl vykreslování do stavu. Když se pro modelový prostor výkresu později obnoví stav hladiny, obnoví se globální vlastnosti hladiny jako globální vlastnosti hladiny výkresu. V případě obnovení stavu hladiny pro výřez rozvržení můžete rozhodnout, zda se nastavení uloženého stavu hladiny obnoví buď jako globální vlastnosti hladiny pro výkres, nebo jako přepsání výřezu pro příslušný výřez.

POZNÁMKA Hladiny, které jsou v modelovém prostoru vypnuté nebo zmrazené, mají ve Správci vlastností hladin nastavenu vlastnost Zmrazit ve výřezu, pokud jsou obnoveny ve výřezu rozvržení.

Když je stav hladiny uložen z výřezu rozvržení, a výřez obsahuje přepsání pro barvu, typ čáry, tloušťku čáry, nebo styl vykreslování, uloží se nastavení přepsání jako vlastnosti výřezu. Když se pro modelový prostor výkresu později obnoví stav hladiny, obnoví se uložená nastavení hladiny jako globální vlastnosti hladiny modelového prostoru. Při pozdějším obnovení stavu hladiny pro výřez rozvržení můžete rozhodnout, zda se nastavení uloženého stavu hladiny obnoví buď jako globální vlastnosti hladiny, nebo jako přepsání výřezu pro příslušný výřez.

1. Přesvědčte se, že je aktivní výřez, ve kterém chcete obnovit uložený stav hladiny.

2 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

3 Klepnutím na tlačítko otevřete Správce stavů hladin.

4 Vyberte uložený stav hladiny k obnovení.

Je-li u nastavení Stejný jako DWG uvedena možnost Ano, je už konfigurace hladiny ve výkresu totožná s tou, která je uložena ve stavu hladiny, nebo obsahuje výkres nové hladiny neuvedené ve stavu hladiny, ale tyto hladiny jsou ve výkresu vypnuty. V tomto případě bude stav hladiny také považován za Stejný jako DWG.

5 Klepnutím na tlačítko rozbalte Správce stavů hladin.

6 Chcete-li určit, která nastavení hladiny by měla být obnovena, vyberte příslušné vlastnosti u položky Vlastnosti hladiny pro obnovení.

Pokud obnovujete stav hladiny pro výřez rozvržení, nemůžete změnit nastavení Zapnuto/Vypnuto a Zmrazit/Rozmrazit. Když se pro výřez rozvržení obnoví stav hladiny, mají v něm obsažené hladiny nastavení Zapnuto a Rozmrazeno.

Pokud obnovujete stav hladiny pro modelový prostor, nemůžete změnit nastavení položky Viditelnost v aktuálním výřezu. V modelovém prostoru lze ovládat jen globální viditelnost hladiny.

7 Klepněte na tlačítko Uložit.

8 Obsahuje-li výkres nové hladiny, které do něj byly přidány po uložení stavu hladiny, a neprovedli jste přidání těchto hladin do stavu hladin, můžete je při obnovení stavu hladiny vypnout. To lze provést klepnutím na položku Vypnout hladiny nenalezené ve stavu hladiny.

9 Chcete-li obnovit uložený stav hladiny pro výřez rozvržení, určete, zda se mají uložené vlastnosti hladiny pro barvu, typ čáry, tloušťku čáry a styl vykreslování obnovit pro výřez jako globální vlastnosti hladiny, nebo jako přepsání výřezu:

Jestliže chcete obnovit uložené vlastnosti stavu hladiny jako přepsání výřezů, vyberte příkaz Použít vlastnosti jako přepsání výřezů.

Chcete-li obnovit uložené vlastnosti stavu hladiny jako globální vlastnosti hladiny, zrušte označení položky Použít jako přepsání výřezů.

POZNÁMKA Když se pro modelový prostor obnoví uložený stav hladiny, obnoví se uložené vlastnosti vždy jako globální vlastnosti hladiny.

10 Klepněte na tlačítko Obnovit.

Vymazání stavu hladiny

Při vymazání uloženého stavu hladiny nedojde k výmazu hladin z výkresu. Smažete jen stav hladiny.

1. Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .
2. Klepnutím na tlačítko otevřete Správce stavů hladin.
3. Vyberte uložený stav hladiny ke smazání.
4. Klepněte na tlačítko Odstranit a v následném dialogu klepněte na možnost Ano.
5. Klepněte na tlačítko Zavřít.

Importování stavů hladin do současného výkresu

Importovat lze stavy hladin, které jsou uloženy v souborech výkresu (DWG, DWS a DWT) anebo přímo v souboru stavu hladiny (LAS).

Jestliže se stav hladiny importuje z výkresu obsahujícího hladiny, které nejsou použity v aktuálním výkresu, provede se import těchto hladin do aktuálního výkresu.

Je-li stav hladiny importován z výkresu a obsahuje nějakou vlastnost hladiny, jako třeba typ čáry nebo styl vykreslování, která není v aktuálním výkresu načtena nebo dostupná, importuje se příslušná vlastnost automaticky ze zdrojového výkresu.

Jestliže se stav hladiny importuje ze souboru LAS, a obsahuje vlastnosti typ čáry nebo styl vykreslování, které v aktuálním výkresu neexistují, nelze příslušnou vlastnost obnovit.

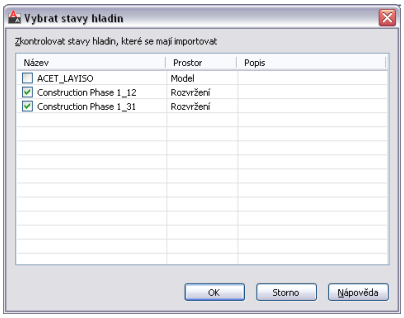
Při importu stavu hladiny, který je duplikátem stavu hladiny v aktuálním výkresu, můžete rozhodnout, zda se má existující stav hladiny přepsat, nebo se nemá importovat.

1. Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .
2. Klepnutím na tlačítko otevřete Správce stavů hladin.
3. Klepněte na položku Import.
4. V dialogovém okně Importovat stav hladiny vyberte formát souboru, ze kterého chcete importovat stav hladiny:
   - DWG: Importuje stavy hladin ze souboru výkresu.
   - DWS: Importuje stavy hladin ze souboru norem výkresu

- DWT: Importuje stavy hladin z šablony výkresu.
- LAS: Importuje přímo uložený a exportovaný stav hladiny.

5 Vyberte požadovaný soubor a klepněte na příkaz Otevřít.

6 Jestliže jste vybrali soubor DWG, DWS, nebo DWT obsahující více uložených stavů hladiny, zvolte požadovaný stav v dialogu Vybrat stavy hladiny a klepněte na tlačítko OK.



7 Jestliže jste vybrali soubor LAS, budete po úspěšném importu dotázáni, zda chcete provést okamžité obnovení stavu hladiny v aktuálním výkresu. Klepněte na možnost Ano pro obnovení, nebo na možnost Ne pro provedení importu bez obnovení.

Exportování stavu hladiny ze současného výkresu

Uložený stav hladiny lze exportovat z aktuálního výkresu. Uložené stavy hladiny se uloží jako soubory LAS a lze je importovat do souborů výkresů.

Při exportu stavu hladiny se všechny hladiny i jejich nastavení uloží do externího souboru s možností opětovného importu do výkresu. Exportování stavu hladiny se hodí pro uložení konfigurací hladin, které potřebujete ve více výkresech.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 Klepnutím na tlačítko otevřete Správce stavů hladin.

3 Vyberte stav hladiny, který chcete exportovat, poté klepněte na položku Export.

4 V dialogu Exportovat stav hladiny vyberte název a umístění souboru LAS a klepněte na možnost Uložit.

5 Klepněte na tlačítko Zavřít.

Práce s položkou Klíče hladin

Klíč hladiny mapuje objekt, který nakreslíte určené hladině. Klíče hladin také určují výchozí vlastnosti každé hladiny.

Klíče hladin a klíčování hladin

Jestliže vytváříte objekt, klíč hladiny, který je spojen s objektem, automaticky umístí tento objekt na hladinu, do které je namapován. Používání klíčů hladin k automatickému umístění na předdefinovaných hladinách se nazývá *klíčování hladin*. Obvykle klíčujete objekty do hladin, které se podřídí standardu hladin. Každý standard hladiny pojmenovává hladiny podle sady pravidel, které můžete měnit. Další informace naleznete v části Vytvoření a úprava standardů hladin na straně 760.

Styly klíčů hladin

Můžete vytvořit různé sady klíčů hladin, nazvaných styly klíčů hladin, které můžete použít pro umístění objektů na určených hladinách ve výkresech. Každý styl klíče hladin obsahuje sadu klíčů hladin. Oba styly klíčů hladin, AIA i BS1192, obsahují klíče hladin a vlastnosti hladin obsahující název hladiny, popis, barvu, typ čáry, tloušťku čáry, styl kreslení a nastavení kreslení pro všechny objekty AEC. Standardy hladin a styly klíčů hladin AIA a BS1192, které poskytuje aplikace AutoCAD Architecture 2011, můžete importovat ze souboru *AecLayerStd.dwg* ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Layers*. Pokud budete potřebovat můžete tyto styly upravit nebo vytvořit nové styly klíčů hladin. Můžete také vytvořit styly klíčů hladin ze souborů LY.

Vlastnosti stylů klíčů hladin

Do stylů klíče hladin můžete přidat a odstranit klíče hladin. Výchozí klíče hladin nemohou být odstraněny. Vlastnosti jakékoliv hladiny v existujícím stylu klíče hladin, mohou být také upraveny. Můžete změnit název hladiny, popis, barvu, typ čáry, tloušťku čáry, styl vykreslení a nastavení vykreslení pro hladinu, do kterého se každý klíč hladiny namapuje. Jestliže je styl klíčů hladin založen na standardu hladin, můžete použít přepsání na všechny nebo nějaké klíče hladin v rámci stylu klíčů hladin. Další informace o přepsáních naleznete v části Přepsání klíče hladin na straně 757.

POZNÁMKA Výchozí styl klíče hladin není založen na standardu hladin. Obsahuje výchozí sadu klíčů hladin.

Soubory LY a styly klíčů hladin

Jestliže máte soubory LY z S8 nebo z verze 1 aplikace Architectural Desktop, které chcete použít, můžete vytvořit nový styl klíčů hladin ze souboru LY. Další informace naleznete v části Vytvoření stylu klíčů hladin ze souboru LY na straně 753.

Přepsání do stylů klíčů hladin

Je jedno, jestli vytvoříte původní styl klíče hladiny nebo některý z existujícího souboru LY, pokud chcete použít přepsání, musíte založit styl klíčů hladin na standardu hladin v aktuálním výkresu. Jestliže vytváříte nestandardní styl klíčů hladin, příkaz Přepsání zapnuto/vypnuto bude nedostupný. Jestliže kopírujete styl klíčů hladin, můžete použít přepsání klíčů hladin pouze v případě, že styl klíčů hladin, který kopírujete, je založen na standardu hladiny. Další informace o použití přepsání klíčů hladin naleznete v části Přepsání klíče hladin na straně 757.

Správa stylů klíčů hladin

Pro vytvoření, úpravu nebo čištění stylů klíče hladin, vstupte do položky Správce stylů. Správce stylů poskytuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture, kde můžete pracovat se styly z různých výkresů a šablon. Další informace o použití Správce stylů naleznete v části Správce stylů na straně 853.

Výchozí klíče hladin

Aplikace AutoCAD Architecture používá následující výchozí klíče hladin, pokud vytváříte objekty AEC.

Výchozí klíče hladin pro vytvoření objektů AEC

Klíč hladiny	Popis
ANNDTOBJ	Označení detailů
ANNELKEY	Označení pohledů
ANNELOBJ	Objekty pohledů
ANNMASK	Maskování objektů aplikace AutoCAD Architecture.
ANNMATCH	Kopírované čáry

Výchozí klíče hladin pro vytvoření objektů AEC	
ANNOBJ	Poznámky, odkazy, atd.
ANNREV	Revize
ANNSXKEY	Označení řezu
ANNSXOBJ	Čáry řezu
ANNSYMOBJ	Označení poznámek
APPL	Přístroje
KAMERA	Kamery
VELIKOST PÍSMEN	Skříňka
CASENO	Popisky skříněk
CEILGRID	Osnovy stropu
CEILOBJ	Stropní objekty
PRŮDUCH	Průduchy
COGO	Kontrolní body
SLOUPEC	Sloupce
COMMUN	Komunikace
ŘÍZENÍ	Kontrolní systémy
CWLAYOUT	Obvodové pláště
CWUNIT	Jednotky obvodového pláště
DIMLINE	Rozměry
DIMMAN	Rozměry (body aplikace AutoCAD)

Výchozí klíče hladin pro vytvoření objektů AEC	
DVEŘE	Dveře
DOORNO	Popisky dveří
KANALIZACE	Kanalizace
ELEC	Elektrický
ELECNO	Popisky elektrických prvků
ELEV	Pohledy
ELEVAT	Výtahy
ELEVHIDE	Pohledy (2D)
VYBAVIT	Vybavení
EQUIPNO	Popisky vybavení
FINCEIL	Popisky stropu
JEMNÝ	Detaily – vlasové čáry
FINFLOOR	Popisky povrchu
OHEŇ	Protipožární vybavení
FURN	Nábytek
FURNNO	Popisky nábytku
GRIDBUB	Bubliny osnovy půdorysu
ČÁRA OSNOVY	Osnovy sloupce
ŠRAFOVÁNÍ	Detaily – šrafy
SKRYTÝ	Skryté čáry

Výchozí klíče hladin pro vytvoření objektů AEC	
LAYGRID	Osnovy
LIGHTCLG	Stropní svítidla
LIGHTW	Nástěnná svítidla
MASSELEM	Objemové prvky
MASSGRPS	Objemové skupiny
MASSSLCE	Objemové řezy
MED	Detaily – střední čáry
OTVOR	Otvory stěny
LIDÉ	Lidé
PFIXT	Vodovodní potrubí
ROSTLINY	Rostliny – venkovní
PLANTSI	Rostliny – vnitřní
POLYGON	Polygony AEC
ZAPNOUT	Elektrická energie
PRCL	Vlastnosti
PRK-SYM	Označení parkoviště
STŘECHA	Linie střechy
STŘEŠNÍDESKY	Střešní desky
ROOMNO	Popisky místností
SCHEDOBJ	Vyberte tabulky výkazu

Výchozí klíče hladin pro vytvoření objektů AEC	
SEATNO	Popisky sedadel
SECT	Různé řezy
SECTHIDE	2D řezy
STAVENIŠTĚ	Staveniště
DESKA	Desky
SPACENO	Štítky prostoru
SPACEOBJ	Prostorové objekty
SCHODIŠTĚ	Schodiště
STAIRH	Madla schodiště
STRUCTBEAM	Konstrukční trámy
STRUCTBEAMIDEN	Popisky konstrukčních trámů
STRUCTBRACE	Konstrukční vzpěry
STRUCTBRACEIDEN	Popisky konstrukčních vzpěr
STRUCTCOLS	Konstrukční sloup
STRUCTCOLSIDEN	Popisky konstrukčních sloupů
SPUSTIT	Elektrické přepínače
TENKÝ	Detaily – tenké čáry
TINN	Trojúhelníková nepravidelná síť
TITSCALE	Grafické měřítka
TITTEXT	Rámeček a rohové razítko

Výchozí klíče hladin pro vytvoření objektů AEC	
TITTEXT-DWG	Text nadpisu výkresu
TOILACC	Architektonické speciality
TOILNO	Popisky toalet
TOPO	Topografie
UTIL	Ostatní části staveniště
VOZIDLA	Vozidla
VÝŘEZ	Výřezy pohledu listu
STĚNA	Stěny
WALLFIRE	Šrafování protipožární zdi
WALLNO	Popisky stěny
ŠIROKÝ	Detaily – tlusté čáry
VÍTR	Okna
WINDASSEM	sestavy okno
WINDNO	Popisky okna
XLINE	Konstrukční čára
ZONE	Zóny
ZONENO	Štítky zóny

Výchozí hodnoty klíčů hladin

Následující výchozí hodnoty jsou přiřazeny do nových klíčů hladin.

Výchozí hodnoty pro klíče hladin	
Název hladiny	Stejné jako klíče hladiny. Přiřaďte patřičný kořenový název hladiny.
Popis	Prázdný
Barva	7 (bílá/černá)
Typ čáry	Plynule
Tloušťka čáry	Výchozí
Styl vykreslování	Normální
Vykreslit	Ano

Vytvoření stylu klíčů hladin

Tento postup použijte k vytvoření stylu klíčů hladin. Můžete vytvořit styl klíčů hladin pomocí výchozích vlastností stylu nebo zkopírováním existujícího stylu. Poté co vytvoříte styl, upravte vlastnosti stylu do vlastních charakteristik stylu.

Jestliže chcete použít přepsání klíčů hladin, musíte založit styl klíčů hladin, který jste vytvořili na standardu hladiny v aktuálním výkresu. Jestliže vytváříte nestandardní styl klíčů hladin, nemůžete připojit přepsání klíčů hladin do tohoto stylu klíčů hladin.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ ➤ Styly klíčů hladin . Případně můžete na paletě Správce vlastností hladin klepnout na tlačítko .

Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Vytvoření nového styly klíče hladiny:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit styl z výchozích vlastností	klepněte pravým tlačítkem na položku Styly klíčů hladin a klepněte na položku Nový.

Chcete-li…	Pak...
vytvořit styl z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem na styl hladiny který chcete kopírovat, a klepněte na tlačítko Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem na položku Styly klíčů hladin a klepněte na tlačítko Vložit.

3 Klepněte pravým tlačítkem na nový styl klíčů hladin a klepněte na položku Přejmenovat.

4 Zadejte název nového stylu klíče hladin a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Úprava nového stylu klíče hladin:

Chcete-li…	Pak...
zadat vlastnosti pro klíče hladin	viz část Úprava stylů klíče hladin na straně 754.
přidat ke stylu poznámky a soubory	viz část Připojení poznámek a souborů do položky Styl klíčů hladin na straně 756.

6 Jestliže jste ukončili zadávání vlastností stylu klíčů hladin, klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření stylu klíčů hladin ze souboru LY

Tento postup použijte k vytvoření nového stylu klíčů hladin z existujícího souboru LY z S8 nebo Verze 1 aplikace Architectural Desktop. Jestliže soubor LY, který používáte, neobsahuje výchozí klíče hladin, které požaduje software, budou standardně klíče hladin přidány do nového stylu klíčů hladin a namapovány do výchozích hladin založených na názvu klíče. Například, klíč hladiny ANNOBJ se mapuje do hladiny ANNOBJ.

Jestliže chcete použít přepsání klíčů hladin, musíte založit nový styl klíčů hladin na standardu hladin. Jestliže vytváříte nestandardní styl klíčů hladin, nemůžete připojit přepsání klíčů hladin do tohoto stylu klíčů hladin. Jestliže vytváříte původní styl klíčů hladin z existujícího souboru LY, můžete si vybrat, které řezy souboru LY chcete zahrnout do stylu klíčů hladin.

Napřed musíte importovat existující soubor LY.

1 Na příkazový řádek zadejte příkaz **-AECLYImport**.

2 Zadejte název souboru pro import nebo zadejte **?** a soubor vyhledejte.

3 Vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.

4 Zadejte název pro nový styl klíčů hladin.

5 Vyberte sekce souboru LY, které chcete zahrnout do nového stylu klíčů hladin.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Je vytvořen nový styl klíče hladin. Není spojený se standardem hladiny, dokud nepřiřadíte nový styl klíčů hladin do standardu hladin. Další informace o změně vlastností stylu naleznete v části Úprava stylů klíče hladin na straně 754.

Úprava stylů klíče hladin

Tento postup použijte k úpravě stylu klíče hladin.

- Můžete změnit standard hladiny, na kterým je založen styl klíčů hladin, nebo můžete určit standard hladiny pro nestandardní styl klíčů hladin.
- Do stylu klíče hladin můžete přidat klíče hladin.
- Můžete odstranit jakékoliv klíče hladin, kromě výchozích klíčů hladin.
- Můžete upravit vlastnosti hladiny, do které se mají namapovat klíče hladin.
- Můžete určit, zda přepsání klíče hladin budou použity se stylem klíče hladin.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ ➤ Styly klíčů hladin . Případně můžete klepnout na tlačítko ve Správci vlastností hladin. Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Vyberte styl klíče hladin, který chcete změnit.

3 Klepněte na kartu Klíče.

4 Určení standardu hladiny:

Chcete-li…	Pak...
zadat jiný standard hladiny, na kterém je založen styl klíčů hladin	Pro položku Standard vyberte nový standard hladiny.
zadat že styl klíče hladin není založen na standardu hladin	Pro položku Standard vyberte položku Nestandardní.

POZNÁMKA Ve stejném standardu hladiny můžete založit více než jeden styl klíčů hladin, takže každý styl klíčů hladin může být použit s jinou barvou, s jiným typem čáry a jinými nastaveními přepsání.

5 Pro přidání nového klíče hladin klepněte na tlačítko Přidat.

Nové klíče jsou přidány s výchozími hodnotami.

6 Pokud chcete vymazat klíč hladiny, vyberte klíč hladiny a klepněte na tlačítko Odstranit.

Nemůžete vymazat výchozí klíče hladin.

TIP Pokud chcete najednou změnit vlastnosti více než jednoho klíče hladiny, podržte klávesu *CTRL* a vyberte další klíče hladin.

7 Výběr klíče hladiny a určení vlastnosti klíče hladiny:

Chcete-li…	**Pak...**
upravit popis pro klíč hladiny	poklepejte na text, kterému chcete změnit popis, a zadejte nový text.
upravit název hladiny	pod položkou Hladina klepněte na tlačítko [...]. Určete přibližné hodnoty pro pole hladina a klepněte na tlačítko OK.
upravit barvy pro klíč hladiny	pod položkou Barva klepněte na aktuální hodnotu. Vyberte novou barvu a klepněte na tlačítko OK.
upravit typ čáry pro klíč hladiny	pod položkou Typ čáry klepněte na aktuální hodnotu. Vyberte nový typ čáry a klepněte na tlačítko OK.
upravit tloušťku čáry pro klíč hladiny	pod položkou Tloušťka čáry klepněte na aktuální hodnotu. Vyberte novou tloušťku čáry a klepněte na tlačítko OK.
určit, zda bude klíč hladiny vykreslen	pod položkou Vykreslit klepněte na ikonu tiskárny pro zapnutí nebo vypnutí vykreslení.

Chcete-li…	Pak...
určit, zda povolit přepsání polí hladin	pod položkou Povolit přepsání zrušte volby, pro které nejsou přepsání povolena. **TIP** Při prvním přidání nového klíče hladiny ještě není dle výchozího nastavení generovaný název hladiny založen na použitém standardu hladiny. Proto nejsou přepsání hladin aktivní. Nejprve upravte název hladiny přidružený ke klíči klepnutím na tlačítko [...]. Jakmile bude název založen na standardu hladiny, budete moci u standardu povolit přepsání.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů do položky Styl klíčů hladin

Tento postup použijte ke vložení poznámek a připojení referenčních souborů do stylu klíčů hladin. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo připojit referenční soubory ze stylu klíčů hladin.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ ➤ Styly klíčů hladin . Případně můžete klepnout na tlačítko ve Správci vlastností hladin. Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Vyberte styl klíče hladin, který chcete změnit.

3 Klepněte na kartu Obecné.

4 Pro přidání popisu do stylu klíče hladin zadejte položku Popis.

5 Klepněte na položku Poznámky.

6 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

7 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor.

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Vymazat.

8 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Přepsání klíče hladin

Přepsání klíče hladin vám dovolí změnit výchozí názvy hladin, které jsou určeny jedním nebo více klíči hladin. Struktura jmen hladin je určena podle popisných polí v definici standardu hladiny. Můžete povolit přepsání na všech klíčích hladin v rámci stylu klíče hladin nebo můžete vybrat jednotlivé klíče hladin, které chcete přepsat. Můžete přepsat všechna popisná pole, které tvoří název hladiny, nebo můžete určit, která popisná pole se mají přepsat. Přepsání můžete použít na jakékoliv klíče hladin ve stylu klíčů hladin, které jsou založeny na standardu hladin.

Například v druhém vydání definice standardu hladiny AIA (2nd Edition Layer Standard) je poli Značka disciplíny přiřazen popis a Hlavní pole přiřadí standardně název. Použitím přepsání klíčů hladin můžete měnit hodnoty určené v těchto polích a přidávat hodnoty do nepoužívaných polí, Nižší kód a Stav.

Informace, které jste zadali k vytvoření přepsání klíče hladin, se musí řídit šířkou pole a typy hodnot určených definicí standardu hladin. Například do pole Značka disciplíny nelze zadat čtyřpísmenné přepsání ve druhém vydání standardu hladin AIA, protože maximální šířka pro pole Značka disciplíny je 1, což je dáno standardem hladin AIA. Pro změnu popisných polí musíte upravit definici standardu hladiny. Další informace naleznete v části Vytvoření a úprava standardů hladin na straně 760.

Poté co přidáte přepsání ke stylu klíčů hladin, můžete zapnout nebo vypnout přepsání ve svém aktuálním výkresu. Jestliže jsou přepsání klíčů hladin zapnuté, objekty, které jste

vytvořili, jsou umístěny na hladinách určených standardní definicí hladin a přepsány hodnotami, které jste zadali. Jestliže jsou přepsání klíčů hladin vypnuty, objekty, které jste vytvořili, jsou umístěny na hladinách určených pouze klíči hladin. Můžete začít používat přepsání klíče hladin ihned poté, co je zadáte, nebo je můžete příkazem Přepsání zapnuto/vypnuto později zapnout.

Přepsání klíčů hladin nezmění přiřazení hladin existujících objektů. Pouze objekty, které jsou přidány poté co je zapnuto přepsání, jsou přepsáním ovlivněny.

Určení přepsání klíčů hladiny

Tento postup použijte k určení přepsání klíče hladin. Zadaná přepsání klíče hladin se použijí pouze na klíče hladin, které mají nějaké nebo všechna přepsání popisného pole vybrané v dialogovém okně Vlastnosti klíče hladin. Další informace naleznete v části Úprava stylů klíče hladin na straně 754.

Pro určení přepsání klíčů hladin musíte mít styl klíčů hladin, který je založen na standardu hladin. Jestliže založíte standardy klíčů na nestandardním stylu, nemůžete určit přepsání klíčů hladin.

Jestliže nemáte všechna přepsání v dialogovém okně Přepsání klíčů hladin zapnutá, objekty, které nakreslíte poté co opustíte dialogové okno, budou umístěny na hladině určené standardem hladin. Můžete použít příkaz Přepsání zapnuto/vypnuto k pozdějšímu spuštění přepsání hladin.

POZNÁMKA Jednotlivé klíče hladin, které nepovolí přepsání, jak je určeno v dialogovém okně Vlastnosti klíčů hladin, nejsou přepsány, jestliže vyberete položku Povolit všechna přepsání.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ ➤ Přepsání klíčů hladin . Případně můžete na paletě Správce vlastností hladin klepnout na tlačítko .
2. Pod položkou Aktuální styl klíčů hladin, vyberte styl klíčů hladin, který chcete přepsat.

   Standard hladiny, na kterém je založen styl klíče hladin, je zobrazen pod položkou Založené na standardu a tato položka nelze upravit.
3. Zadejte hodnoty pro přepsání, nebo klepněte na tlačítko [...] pro určení hodnot pro přepsání informací v popisných polích.

   Pole v dialogovém okně záleží na kterém standardu hladiny je založen váš styl klíče hladin. Například pokud používáte druhé vydání standardu hladiny

AIA, můžete zadat hodnoty přepsání pro položku Značka disciplíny, Hlavní, Vedlejší 1, Vedlejší 2 a Stav popisných polí.

4 Pro okamžité použití přepsání hladiny vyberte položku Povolit všechna přepsání.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Jestliže zapnete přepsání klíčů hladin, jakékoliv objekty, které jste vytvořili, nyní budou používat přepsání klíčů hladin podle hodnot přepsání, které jste zadali, a podle toho, zda jste povolili přepsání pro klíče hladin ve stylu klíčů hladin. Jestliže jste nezapnuli přepsání klíčů hladin, objekty, které jste vytvořili, budou umístěny na hladiny určené standardem hladin.

Zapnutí a vypnutí přepsání klíčů hladin

Můžete použít příkaz Přepsání zapnuto/vypnuto pro zapnutí nebo vypnutí přepsání klíčů hladin pro aktuální styl klíče hladin ve výkresu. Tento příkaz je dostupný pouze v případě, že je váš aktuální styl klíče hladiny založen na standardech hladiny a že jste zadali přepsání klíčů hladin. Jestliže jsou přepsání klíčů hladin v aktuálním výkresu zapnuté, je zaškrtávací políčko zobrazeno v nabídce vedle názvu příkazu.

- Na příkazový řádek zadejte příkaz **AecToggleLKeyOverridesMnu**.

Jestliže jste zapnuli přepsání klíčů hladin, objekty které jste vytvořili, budou umístěny na hladinách určených definicemi standardu hladin a budou přepsány hodnotami, které jste zadali. Jestliže jste vypnuli přepsání klíčů hladin, objekty, které jste vytvořili, budou umístěny na hladinách určených standardem hladin.

Přemapování objektů k jiným hladinám

Tento postup použijte pro změnu objektu hladiny, která je nakreslena přemapováním z aktuálních klíčů hladin do jiného klíče hladin.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ ▾ ➤ Změnit přiřazení hladin k objektům .

2 Vyberte objekt nebo objekty, které chcete změnit, a stiskněte klávesu *ENTER*.

3 Pro zobrazení seznamu dostupných klíčů hladin zadejte **?**.

4 Stiskněte klávesu *F2* k zobrazení seznamu klíčů hladin.

5 Vyberte klíč hladiny, do kterého chcete namapovat objekt, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vložit na příkazový řádek.

6 Stiskněte klávesu *F2* k zavření textového okna a stiskněte klávesu *ENTER*.

Objekt je mapován do výkresu jiné hladiny a respektuje všechna aktuální přepsání klíčů hladin.

Obnovení objektů do položky Výchozí hladiny klíčů hladin

Tento postup použijte k obnovení výchozího přiřazení klíče hladin do objektu, poté, co přemapujete objekt do jiné hladiny, přiřazením k jinému klíči hladiny.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ ➤ Změnit přiřazení hladin k objektům .

2 Vyberte objekt nebo objekty, které chcete změnit, a stiskněte klávesu *ENTER*.

3 Zadejte **o** (podle objektu).

Tímto bude použita hladina přiřazená k výchozímu klíči hladiny ve vybrané sadě každého objektu, při zohlednění všech aktuálních přepsání klíče hladin.

4 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření a úprava standardů hladin

Standard hladiny obsahuje předdefinované názvy hladin a sadu pravidel, která určují názvy nových hladin, které vytvoříte pomocí standardu hladin. Můžete použít standardy hladin k založení jednotlivého, projektu nebo pravidlo pro tvorbu hladin, které poskytuje konzistentní a informativní název hladin. Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje několik standardů hladin, které můžete použít ve výkresech. Můžete také vytvořit vaše vlastní standardy hladin, tím že upravíte existující standard hladin.

Jak standardy hladin určí název hladiny

Jestliže vytvoříte novou hladinu, která používá standard hladin, název hladiny má několik částí oddělených oddělovači (například pomlčkou). Každá část názvu hladiny je určena pravidly určenými v odpovídajícím poli standardu hladin.

Například druhé vydání standardů hladin AIA obsahuje pět polí, která určují každý nový název hladiny: Značka disciplíny, Hlavní, Vedlejší 1, Vedlejší 2 a Stav. Jednotlivá pole jsou oddělena spojovníkem (-), viz následující příklad:

(Značka disciplíny) – (Hlavní) – (Vedlejší 1) – (Vedlejší 2) – (Stav)

Hladina ve výkresu, kde proměnná Disciplína má hodnotu „A“, proměnná Hlavní má hodnotu „Wall“ (Stěna), proměnná Vedlejší 1 má hodnotu „Full“ (Úplná), proměnná

Vedlejší 2 má hodnotu „Abov“ (Nad) a proměnná Stav má hodnotu „D“, která označuje demoliční hladinu, bude pojmenována A-WALL-FULL-ABOV-D.

Můžete upravit definici standardu hladin pro změnu těchto pravidel. Další informace naleznete v části Úprava polí komponentů na straně 769.

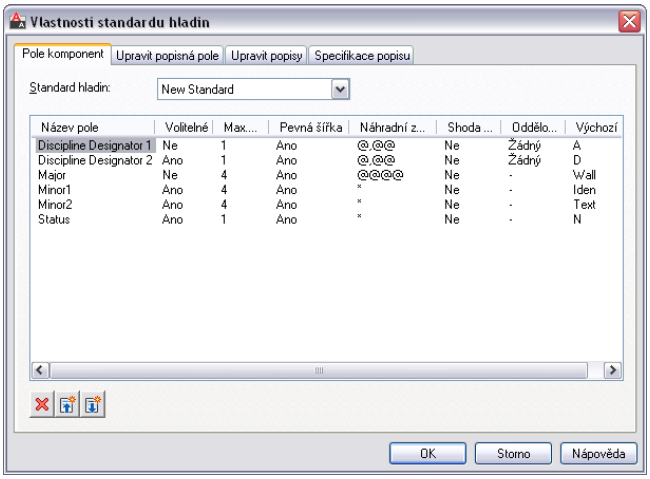
Můžete přepsat informace v každém poli, pro změnu způsobu jak vytváří standard hladiny název hladiny, určením přepsání klíčů hladin. Další informace naleznete v části Přepsání klíče hladin na straně 757.

Standardy hladin, které poskytuje Správce vlastností hladin

Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje konvence průmyslových standardů hladin včetně: druhého vydání AIA, Popisu BS1192 a BS1192 – AUG Verze 2. K dispozici jsoui také další mezinárodní konvence hladin, včetně DIN 276, dlouhého formátu ISYBAU, krátkého formátu ISYBAU a STLB. Každý standard hladiny obsahuje specifické informace organizované v polích. Změnou hodnot v polích standardu hladin, můžete určit jak se zobrazí informace v každém poli. Další informace naleznete v části Úprava polí komponentů na straně 769.

Pole komponent ve standardech hladin

Každý standard hladiny určuje počet polí komponent, které tvoří název hladiny, a určuje pravidla pro obsah, který je v každém poli povolen. Jestliže vytváříte nebo upravujete standard hladin, máte přístup k vlastnostem standardu hladin pro úpravu komponenty polí.



Popisy pole komponenty

Každý standard hladiny obsahuje následující komponentu polí.

Hodnota	Popis
Název pole	Identifikuje pole. Názvy polí by měly být z důvodu usnadnění překladu pokud možno konzistentní napříč systémy hladin.
Volitelné	Jestliže Ano, bude možné z konce názvu hladiny pole vynechat. Volitelná pole hladin nemohou předcházet požadovaným polím hladin, pokud není volba shody Ano, takže pole mohou být identifikována, s ohledem na shodu proti určitým popisům.
Maximální šířka	Reprezentuje maximální šířku vyjádřenou počtem znaků, které lze použít.
Pevná šířka	Jestliže Ano, neumožní, aby bylo pole zkráceno z maximální šířky nastavení.
Zástupný	Vzor zástupného znaku aplikace AutoCAD, který musí pole splňovat.
Shoda popisu	Jestliže Ano, rozpozná pole pouze v případě, jestliže se přesně shoduje s popisem. Můžete vynechat pole ze středu názvů osnov. Například hladina AIA může být vytvořena z <disciplína> <hlavní> <vedlejší>, nebo <disciplína> <hlavní> <stav>, nebo <disciplína> <hlavní> <vedlejší> <stav>, jako<vedeljší> pole nemohou předcházet <stav> pole a mohou být určeny pouze souhlasnou hodnotou pole proti platným <vedlejší> popisům pole. **POZNÁMKA** Jestliže opomenete pole z názvů hladin, prověřte že opomenutá pole v položce Vlastnost souhlasného popisu nejsou. Toto zajistí, že může být vytvořený určený název hladiny.

Hodnota	Popis
Oddělovač	Určuje znak, který se používá k oddělení polí bez pevné šířky. Oddělovače jsou také často používány v polích s pevně danou šířkou z důvodu přehlednosti.
Výchozí	Předdefinovaná hodnota pro tyto názvy pole, která nejsou v rámci hladiny volitelná.

Další informace o obsahu specifických standardů hladin naleznete v části Dlouhý formát standardu hladin AIA na straně 763 a Úprava polí komponentů na straně 769.

Dlouhý formát standardu hladin AIA

Dlouhý formát standardu AIA obsahuje následující pole:

Název pole	Popis
Značka disciplíny	Zobrazuje dělení ovladatelných řezů. Například A jako architektonický, M jako mechanický. Toto pole je povinné.
Hlavní	Určuje sestavy návrhů nebo konstrukčních systémů jako jsou stěny a dveře. Toto pole je povinné.
Vedlejší 1	Dále rozděluje hlavní skupiny do vedlejších skupin, jako jsou například stěny plné výšky a stěny částečné výšky. Toto pole je volitelné a je definováno uživatelem.
Vedlejší 2	Dodatečné informace jako jsou název nebo informace o jednotce.
Stav	Různé fáze práce. Například Nový značí nový, Demo značí určeno pro demolici. Toto pole je volitelné.

V následující tabulce jsou uvedena pravidla pro dlouhý formát standardu hladin AIA:

Dlouhý formát AIA							
Pole	**Volitelné**	**Šířka**	**Pevný**	**Zástupný**	**Porovnat**	**Oddělovač**	**Výchozí**
Značka disciplíny	Ne	1	Ano	"@"	Ne	Žádný	A
Hlavní	Ne	4	Ano	„@@@@"	Ne	„-"	Stěna
Zrcadlo	Ano	4	Ne	„*"	Ne	„-"	
Stav	Ano	4	Ne	„*"	Ne	„-"	

BS1192 – Standard hladin SRP Verze 2

BS1192 – SRP Verze 2 standardu hladin obsahuje následující pole:

Pole	Popis
Disciplína	Identifikuje autora hladiny podle použití jednoho znaku. Například A jako architekt, K jako konstrukční inženýr. Toto pole je povinné.
Kategorie	Identifikuje prvek budovy použitím tří číslic a použije CISfB jako obecný referenční systém. Například 210 pro stěnu, 315 pro dveře. Toto pole je povinné.
Grafika	Zobrazí informace, které jsou spojené s kategorií použitím jednoduchého znaku. Například R jako rozměr, G jako grafika, T jako text. Toto pole je povinné.
Svah	Doporučenou tloušťku čáry vyjadřuje číslicí. Číslo 1 představuje nejtenší čáru, číslo 9 nejtlustší. Toto pole se nejčastěji uplatní při používání textu, kde koreluje tloušťka pera podle standardu ISO s výškou textu podle standardu ISO. Například textu, kterýje 2,5 mm vysoký a

Pole	Popis
	je nakreslen perem 0,25mm, je dán stupeň pera 2. Toto pole je povinné.
Úroveň	Rozlišuje prohlížení rovin v půdorysu, řezu nebo prostorovém pohledu použitím dvojčíselných alfanumerických znaků. Například 01 bude Úroveň/Podlaží 1, pohled PA a Řez ŘA. Toto pole je volitelné.
Stav	Použitím jednoduchého znaku zobrazí stav práce. Například N značí nový, O značí odstranit. Toto pole je volitelné.
Měřítko	Zobrazí úroveň zobrazení, která se zobrazí použitím jednoduchého znaku. Například P značí plánovací úroveň, D značí detail. Toto pole je volitelné.
Fáze/čas	Fázování nebo alternativy označuje pomocí jednoduchého znaku.
Uživatel	Určí uživatel. Není to pole s pevně danou šířkou, ale je podtržítkem odděleno od zbytku názvu hladiny. Například A210A210G701_WALL_L1. Toto pole je volitelné.

Následující tabulka vypíše pravidla pro BS1192 – SRP Standardy hladin verze 2:

BS1192 – SRP Verze 2

Pole		Volitelné	Šířka	Pevný	Zástupný	Porovnat	Oddělovač	Výchozí
Disciplína		Ne	1	Ano	[0A-Z]	Ne	Žádný	A
CSIfB	CISfB-A	Ne	1	Ano	#	Ne	Žádný	1
	CISfB-B	Ne	1	Ano	#	Ne	Žádný	0

BS1192 – SRP Verze 2								
Pole		**Volitelné**	**Šířka**	**Pevný**	**Zástupný**	**Porovnat**	**Oddělovač**	**Výchozí**
	CISfB-C	Ne	1	Ano	#	Ne	Žádný	0
Grafika		Ne	1	Ano	[0ACDGHTZ]	Ne	Žádný	G
Spád		Ne	1	Ano	#	Ne	Žádný	7
Úroveň		Ano	2	Ano	[0-9A-Z][0-9A-Z]	Ne	Žádný	00
Stav		Ano	1	Ano	[0NXR]	Ne	Žádný	0
Velikost		Ano	1	Ano	[0ASPD]	Ne	Žádný	0
Fáze		Ano	1	Ano	[0-9A-Z]	Ne	Žádný	0

BS1192 – Popisné standardy hladin

BS1192 – Popisné standardy hladiny obsahují následující pole:

Název pole	Popis
Disciplína	Identifikuje autora hladiny podle použití jednoho znaku. Například A jako architekt, K jako konstrukční inženýr. Toto pole je povinné.
Prvek	Identifikuje prvek budovy použitím popisného názvu. Například možné volby pro toto pole jsou „Vybavení“ nebo „Místnost“. Toto pole je povinné.
Grafika	Zobrazí informace, které jsou spojené s kategorií použitím jednoduchého znaku. Například R jako rozměr, G jako grafika, T jako text. Toto pole je povinné.

Název pole	Popis
Úroveň	Rozlišuje prohlížení rovin v půdorysu, řezu nebo prostorovém pohledu použitím dvojčíselných alfanumerických znaků. Například 01 bude Úroveň/Podlaží 1, pohled PA a Řez ŘA. Toto pole je volitelné.
Stav	Použitím jednoduchého znaku zobrazí stav práce. Například N značí nový, O značí odstranit. Toto pole je volitelné.
Měřítko	Zobrazí úroveň zobrazení, která se zobrazí použitím jednoduchého znaku. Například P značí plánovací úroveň, D značí detail. Toto pole je volitelné.
Fáze	Fázování nebo alternativy označuje pomocí jednoduchého znaku.
Uživatel	Určí uživatel. Není to pole s pevně danou šířkou, ale je podtržítkem odděleno od zbytku názvu hladiny. Například A210A210G701_WALL_L1. Toto pole je volitelné.

Následující tabulka vypíše pravidla pro BS1192 – Popisný standard hladin:

BS1192 – Popisné

Pole	Volitelné	Šířka	Pevný	Zástupný	Porovnat	Oddělovač	Výchozí
Disciplína	Ne	1	Ano	[0A-Z]	Ne	Žádný	A
Prvek	Ne	15	Ne	*	Ne	-	Stěna
Grafika	Ne	1	Ano	[0ACDGHTZ]	Ne	-	G
Úroveň	Ano	2	Ano	[0-9A-Z][0-9A-Z]	Ne	Žádný	00
Stav	Ano	1	Ano	[0NXR]	Ne	Žádný	0

BS1192 – Popisné							
Pole	**Volitelné**	**Šířka**	**Pevný**	**Zástupný**	**Poro-vnat**	**Oddělo-vač**	**Výchozí**
Měřítko	Ano	1	Ano	[0ASPD]	Ne	Žádný	0
Fáze	Ano	1	Ano	[0-9A-Z]	Ne	Žádný	0

Vytvoření standardu hladiny

Tento postup použijte k vytvoření standardu hladiny s výchozím nastavením založeném na existujícím standardu, který ve výkresu určuje pravidlo pro tvorbu názvu hladin.

Jestliže vaše výkresy neobsahují standard hladiny, můžete importovat standard hladiny z jiného výkresu nebo z šablony aplikace AutoCAD Architecture. Další informace najdete v části Importování standardů hladin na straně 773.

1. Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .
2. Klepněte na tlačítko .
3. Klepněte na položku Nový.
4. Pro založení nového standardu hladin na existujícím standardu vyberte položku Založen na a vyberte standard.
5. Zadejte název nového standardu hladiny a klepněte na tlačítko OK.
6. Úprava nového standardu hladiny:

Chcete-li…	Pak...
zadat pole komponenty standardu hladiny	viz část Úprava polí komponentů na straně 769.
zadat popisná pole standardu hladiny	viz část Úprava popisných polí na straně 770.
zadat popisy pro standard hladiny	viz část Úprava popisů na straně 770.
zadat popisné specifikace standardu hladiny	viz část Úprava položky Specifikace popisu na straně 771.

7. Klepněte na tlačítko OK.

Úprava polí komponentů

Tento postup použijte k určení toho, jak chcete nastavit pole v rámci standardu hladiny, která určuje různé části názvů hladin vytvořených v tomto standardu. Zde můžete přidat a vymazat pole.

1. Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .
2. Klepněte na tlačítko .
3. Vyberte standard hladiny, který chcete upravit, a klepněte na položku Upravit.
4. Klepněte na kartu Pole komponent.
5. Úprava polí komponenty:

Chcete-li…	Pak...
vymazat pole komponenty	vyberte popis pole a klepněte na tlačítko .
přidat pole komponenty nad existující pole	vyberte pole, klepněte na tlačítko a zadejte název pro nové pole komponenty.
přidat pole komponenty pod existující pole	vyberte pole, klepněte na tlačítko a zadejte název pro nové pole komponenty.
upravit název pole	poklepejte na název pole a nahraďte existující název novým názvem.
změnit hodnoty jednotlivých polí komponent	vyberte hodnoty, které chcete změnit, a vyberte novou hodnotu. Další informace naleznete v části Popisy pole komponenty na straně 762.

6. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Úprava popisných polí

Tento postup použijte pro přidání popisu, který je použit pro každé pole komponenty v názvu hladiny. Můžete přidat jednoduchý popis ke skupině polí komponent názvů hladin.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 Klepněte na tlačítko .

3 Vyberte standard hladiny, který chcete upravit, a klepněte na položku Upravit.

4 Klepněte na kartu Upravit popisná pole.

5 Změna popisných polí:

Chcete-li…	Pak...
vymazat popisné pole	vyberte pole a klepněte na tlačítko .
přidat popisné pole nad existující pole	vyberte pole, klepněte na tlačítko a zadejte název pro nové popisné pole.
přidat popisné pole pod existující pole	vyberte pole, klepněte na tlačítko a zadejte název pro nové popisné pole.
upravit název pole	poklepejte na název pole a nahraďte existující název novým názvem.
vymazat komponentu z popisného pole	Vyberte komponentu a klepněte na tlačítko Vymazat.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Úprava popisů

Tento postup použijte pro namapování delších nebo různých popisů do polí komponent názvů hladin.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 Klepněte na tlačítko .

3 Vyberte standard hladiny, který chcete upravit, a klepněte na položku Upravit.

4 Klepněte na kartu Upravit popisy.

5 Úprava popisů:

Chcete-li…	Pak...
vymazat popis	vyberte popis pole a klepněte na tlačítko .
upravit popis	vyberte popis pole a klepněte na tlačítko . Proveďte v popisu změny a klepněte na tlačítko OK.
přidat pole s hodnotou a popisem	klepněte na tlačítko . Zadejte hodnotu a popis pole a klepněte na tlačítko OK. Chcete-li přidat více polí, klepněte po každém jednotlivém poli na položku Použít a přidávání ukončete klepnutím na tlačítko OK.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Úprava položky Specifikace popisu

Tento postup použijte k určení, jak všechna pole ve standardu hladiny určují popis hladiny, který je zobrazen ve Správci vlastností hladin. Můžete změnit pole používané v popisu a pořadí polí a také můžete přidat text na začátek popisu hladiny.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 Klepněte na tlačítko .

3 Vyberte standard hladiny, který chcete upravit, a klepněte na položku Upravit.

4 Klepněte na kartu Specifikace popisu.

5 Určení způsobu, jak pole definují popis hladiny:

Chcete-li…	Pak...
vymazat pole standardu hladiny	vyberte pole a klepněte na tlačítko .
přidat pole nad existující pole	vyberte pole, klepněte na tlačítko a zadejte název pro nové pole.
přidat pole pod existující pole	vyberte pole, klepněte na tlačítko a zadejte název pro nové pole.
upravit text	poklepejte na text u položky Před text a zadejte nový název.
změnit hodnotu pole	vyberte aktuální hodnotu Pole a klepněte na novou hodnotu.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Čištění standardů hladin

Tento postup použijte k odstranění standardů, které se nepoužívají.

1 Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .

2 Klepněte na tlačítko .

3 Vyberte standardy hladin, které chcete vyčistit, a klepněte na položku Čistit.

4 Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Pro vyčištění všech standardů hladin a stylů klíčů hladin ve výkresu zadejte **AecPurgeLayerStyles**. Toto je užitečné použít při vytváření vlastních šablon nebo při import nových standardů hladin a stylů klíčů hladin.

Importování standardů hladin

Tento postup použijte k importu standardů hladin z jiných výkresů nebo z výkresu *AecLayerStd.dwg* ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Layers*.

1. Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .
2. Klepněte na tlačítko .
3. Klepněte na položku Import/Export.
4. Klepněte na tlačíko Otevřít.
5. Vyberte výkres se standardy hladin, které chcete importovat, a klepněte na tlačítko Otevřít.

   Všechny standardy hladin ve výkresu jsou zobrazeny v položce Seznam externích souborů.
6. Pod položkou Externí soubor vyberte standard hladiny, který chcete importovat, a klepněte na položku Import.

   V seznamu můžete vybrat více než jeden standard hladiny podržením klávesy *CTRL* při volbě dalších standardů hladin.

   Jestliže importujete standard hladin, který už v cílovém výkresu existuje, zobrazí se zpráva s výzvou, chcete-li přepsat existující standard hladin. Pro přepsání existujícího standardu hladin klepněte na tlačítko Ano, nebo pro zrušení klepněte na tlačítko Ne.
7. Klepněte na tlačítko OK.

Standardy hladin, které importujete, jsou zobrazeny v dialogovém okně Standardy hladiny.

Export standardů hladin

Tento postup použijte k exportu standardů hladin z aktuálního výkresu do nového výkresu neob do existujícího výkresu.

1. Je-li to nutné, otevřete Správce vlastností hladin klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Hladiny ➤ Vlastnosti hladiny .
2. Klepněte na tlačítko .
3. Klepněte na položku Import/Export.

4 Export standardů hladin:

Chcete-li…	Pak...
exportovat standardy hladin do nového výkresu	klepněte na položku Nový, zadejte název pro nový výkres a klepněte na tlačítko Uložit.
exportovat standardy hladin do existujícího výkresu	klepněte na položku Otevřít, vyberte výkres a klepněte na tlačítko Otevřít.

5 Vyberte standard hladin, který chcete exportovat, a vyberte položku Export.

Můžete vybrat v seznamu více než jednu položku, pokud podržíte klávesu *CTRL* a zároveň vyberete další položky. Jestliže exportujete standard hladin, který již v cílovém výkresu existuje, zobrazí se zpráva s výzvou, chcete-li přepsat existující standard hladin. Pro přepsání existujícího standardu hladiny klepněte na tlačítko Ano, nebo pro zrušení klepněte na tlačítko Ne.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Dodatek: Změny v jazyce LISP týkající se snímků hladin a stavů hladin

POZNÁMKA V aplikaci AutoCAD Architecture 2011 jsou dřívější funkce snímků hladiny nahrazeny funkcemi stavu hladiny. Když je v zastaralém výkresu obsahujícím snímky hladiny spuštěn Správce stavů hladiny, převedou se automaticky existující soubory snímků hladiny (LAY) na stavy hladiny (LAS). Po převodu se snímek hladiny vymaže.

Jestliže jste v minulosti ke snímkům hladiny přistupovali prostřednictvím standardních funkcí jazyka LISP, představují tyto funkce LISP ekvivalenty funkcí snímků hladin, které se přestaly používat, a proto musíte příslušnou změnu ve skriptech:

Zrušená funkce snímku hladiny	Nová funkce stavu hladiny
AecLayerAddToSnapshot	layerstate-addlayers
AecLayerExportSnapshot	layerstate-export
AecLayerGetSnapshot	layerstate-getlayers
AecLayerImportSnapshot	layerstate-import

Zrušená funkce snímku hladiny	Nová funkce stavu hladiny
AecLayerRestoreSnapshot	layerstate-retore

Další informace o těchto funkcích viz odkaz na AutoLISP v nápovědě aplikace AutoCAD.

Systém zobrazení 11

Systém zobrazení v aplikaci AutoCAD Architecture řídí, jak jsou objekty AEC prezentovány ve výřezu. Volbou konfigurace zobrazení ve výřezu a směru, z kterého chcete vidět objekty, můžete vytvořit různé architektonické reprezentace. Zobrazovací systém vám umožní vytvořit půdorysy, průměty, pohledy, 3D modely, nebo schematická zobrazení bez nutnosti překreslovat objekty.

Úvod do systému zobrazení

Systém zobrazení je v aplikaci AutoCAD Architecture navržen tak, že architektonický objekt stačí nakreslit jen jednou. Vzhled tohoto objektu se potom automaticky mění tak, aby odpovídal požadavkům zobrazení různých typů výkresů, směrů pohledů nebo hladin detailu.

Vlastnosti zobrazení a komponenty zobrazení

Zobrazení objektů závislé na pohledu je v aplikaci AutoCAD Architecture možné díky hierarchickému systému nastavení zobrazení, kterými se určují vlastnosti zobrazení (viditelnost, hladina, barva, typ čáry, atd.) pro jednotlivé komponenty zobrazení všech různých typů architektonických objektů při všech různých typech a situacích zobrazení.

Například objekt dveří má ve výchozím stavu 5 komponent zobrazení: Dveřní křídlo, Rám, Doraz, Otevírání a Sklo. (Mnohé komponenty zobrazení přímo odpovídají fyzickým součástem objektu, jiné, např. komponenta Otevírání, však nikoliv.) Pro každou z těchto komponent zobrazení stanoví výchozí nastavení výkresu příslušné vlastnosti zobrazení vhodné pro daný typ výkresu. V případě dveří platí, že výchozí nastavení komponenty Otevírání je viditelné v půdorysu a pohledech, ale ne v 3D zobrazeních.

Přepsání

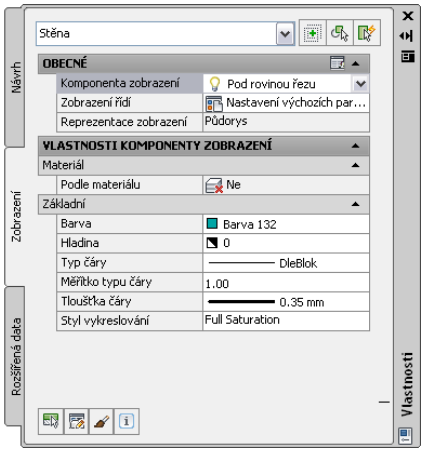
Výchozí nastavení výkresu pro určitý typ objektu se použije u všech těchto objektů ve výkresu, s výjimkou objektů, pro které platí přepsání. Změnit lze například nastavení všech dveří určitého stylu (přepsáním stylu) nebo jednotlivých dveří (přepsáním objektu).

Vytváření a úpravy výchozích nastavení zobrazení

Jste-li správcem CAD, bude potřeba se důkladně seznámit s tématy Struktura systému zobrazení na straně 787 a Správce zobrazení na straně 799, aby bylo možné podle potřeby upravovat a organizovat výchozí nastavení a zavádět tak vlastní standardy zobrazení. Jakýkoliv uživatel však může provést rychlou změnu vzhledu objektu v konkrétním pohledu tím, že upraví hodnoty na kartě Zobrazení palety Vlastnosti.

POZNÁMKA Chcete-li kartu Zobrazení skrýt (nebo ji naopak zobrazit, jestliže je aktuálně skrytá), zadejte na příkazový řádek následující příkaz: AecChangeDisplayTabStatus.

Karta Zobrazení při vybrané komponentě zobrazení



Pomocí této karty lze změnit zobrazení tak, že klepnutím na tlačítko (Vybrat komponenty) vyberete komponentu zobrazení objektu (například šrafování nebo hranici), a poté vyberete nebo zadáte novou hodnotu pro vlastnost zobrazení, kterou chcete změnit (například barvu, viditelnost nebo tloušťku čáry).

Výsledky v aktuální reprezentaci zobrazení jsou ihned vidět ve výkresové oblasti, a lze je použít i pro další reprezentace zobrazení, které využívají stejnou komponentu. Dále je možné použít přepsání stylu nebo objektu změnou hodnoty u položky Zobrazení řízeno. Podrobné pokyny najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.

Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení

Ke změně nastavení vlastností zobrazení pro vybraný objekt v aktuální reprezentaci zobrazení je rovněž možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti. Změnit můžete

nastavení vlastností, které platí pro objekt jako celek (např. Výšku roviny řezu), a také nastavení jednotlivých komponent zobrazení objektu (jako je Barva, Hladina a Typ čáry pro komponentu šrafování).

Lze také určit, zda budou vaše změny platit pro:

- všechny objekty zvoleného typu (výchozí nastavení výkresu)
- všechny komponenty stejného stylu jako je ten, ke kterému patří příslušná komponenta (přepsání stylu)
- pouze zvolený objekt (přepsání objektu)

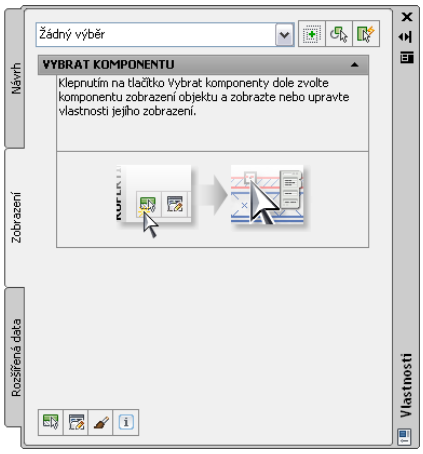
Změny lze také použít pro další reprezentace zobrazení, které využívají stejnou komponentu zobrazení při kreslení vybraného objektu.

POZNÁMKA Chcete-li kartu Zobrazení skrýt (nebo ji naopak zobrazit, jestliže je aktuálně skrytá), zadejte na příkazový řádek následující příkaz: AecChangeDisplayTabStatus.

---

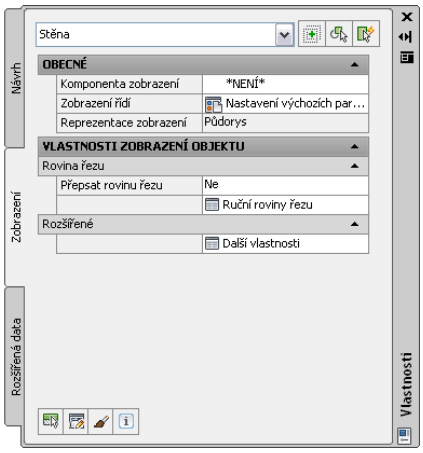
1. V případě potřeby otevřete paletu Vlastnosti pomocí některé z následujících metod:
   - Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Vlastnosti .
   - Stiskněte klávesu *CTRL*+1.
   - Vyberte objekt ve výkresu, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vlastnosti.
   - Poklepejte na objekt ve výkresu.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

Karta Zobrazení bez vybraného objektu



3 Vyberte objekt ve výkresové oblasti. Povšimněte si, že se aktuální reprezentace zobrazení určuje v kategorii Obecné na kartě Zobrazení.

Karta Zobrazení s jedním vybraným objektem



4 V kategorii Obecné vyberte hladinu pro nastavení Zobrazení řízeno, na které se mají vámi provedené změny uplatnit, jak je popsáno v následující tabulce.

Jestliže je u položky Zobrazení řízeno uvedena hodnota …	Změny se poté použijí u ...
Výchozí nastavení výkresu	všech objektů stejného typu, pro které neplatí žádné přepsání (například všechny dveře ve výkresu).
<typ objektu>Styl:<název stylu> (například Styl dveří: Otočné – jednokřídlé)	všech objektů daného stylu, pro které neplatí žádné přepsání objektů. Jedná se o tzv. přepis stylu, který má přednost před výchozím nastavením výkresu.
Tento objekt	jen vybraného objektu. Jedná se o tzv. přepis objektu. Tento přepis má přednost buď před výchozím nastavením výkresu, nebo stylem.

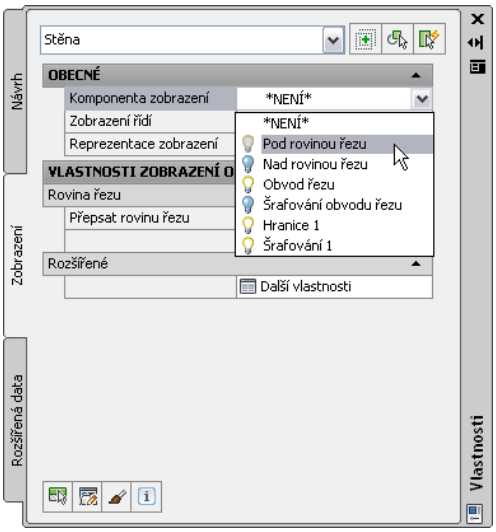
5 Proveďte některou z následujících akcí:

Chcete-li …	Poté…
změnit jedno nebo více nastavení vlastností zobrazení pro určitou komponentu zobrazení objektu (nebo změnit nastavení viditelnosti pro více komponent)	pokračujte krokem 6.
zobrazit nebo upravit vlastnosti zobrazení, která platí pro celý objekt na hladině, která je aktuálně určena hodnotou Zobrazení řízeno	pro komponentu zobrazení zvolte možnost *ŽÁDNÝ*, poté v kategorii Vlastnosti zobrazení objektu změňte hodnotu nebo klepněte na tlačítko tabulky pro každou vlastnost či sadu vlastností, kterou chcete změnit. Vlastnosti zobrazené v této kategorii závisí na typu zvoleného objektu. Podrobné informace o upravování vlastností zobrazení konkrétního typu objektu najdete v příslušných tématech Nápovědy, jako např. tématech Stěny nebo Dveře. Každé z těchto témat týkajících se objektů obsahuje dílčí témata věnovaná každé z kategorií vlastností zobrazení. Například pokyny týkající se změny

Chcete-li …	Poté…
	nastavení na kartě Další pro objekt stěny naleznete v části Určení zobrazení ostatních charakteristik stěny na straně 1222.

6 Chcete-li změnit jedno nebo více nastavení vlastností zobrazení pro určitou komponentu zobrazení objektu, použijte k jejímu výběru nejprve některou z následujících metod:

- Je-li již nějaký objekt vybrán, zvolte v kategorii Obecné na kartě Zobrazení komponentu z rozevíracího seznamu komponent zobrazení.

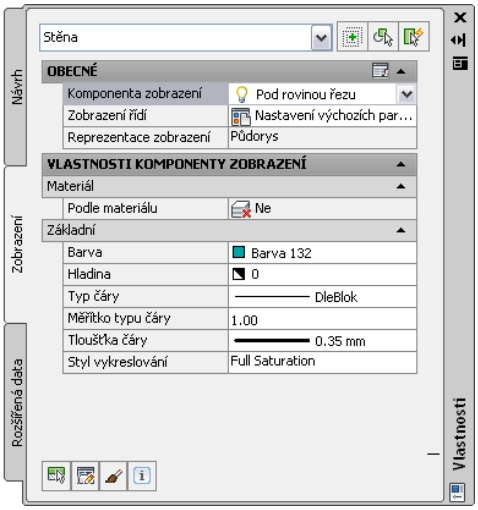


Barva ikony žárovky před každým názvem komponenty udává, zda je komponenta v aktuální reprezentaci zobrazení viditelná (žlutá barva), nebo ne (modrá barva). Když je seznam otevřený, lze klepnutím na jednu či více těchto ikon změnit nastavení viditelnosti přiřazených komponent. Ve výkresu se změny projeví, až klepnutím na název komponenty zavřete rozevírací seznam, stisknete klávesu *Enter* nebo klepnete kamkoliv mimo seznam. Stisknutím klávesy *Esc* zavřete seznam a zrušíte veškeré změny nastavení viditelnosti, které jste provedli v otevřeném seznamu.

TIP Šrafování může překrývat další komponenty, k jejichž výběru tak může nechtěně dojít při klepnutí na šrafování ve výkresové oblasti. Z toho důvodu je při výběru plně šrafovaných komponent preferován rozevírací seznam. Všimněte si také, že rozevírací seznam obsahuje jen ty komponenty, jejichž vzhled se řídí systémem zobrazení. Klepnutí ve výkresové oblasti může vést k výběru objektu nebo komponenty, jejichž zobrazení nelze upravovat prostřednictvím karty Zobrazení (jako jsou např. vícepohledové bloky, vlastní bloky, objekty aplikace AutoCAD a další entity). V těchto případech se zobrazí chybové hlášení s uvedením důvodu, proč je takový výběr neplatný.

- Není-li vybrán žádný objekt, klepněte ve spodní části karty Zobrazení na a poté klepněte na komponentu zobrazení ve výkresové oblasti.
- Bez ohledu na to, zda je zvolen nějaký objekt, můžete klepnout pravým tlačítkem ve výkresové oblasti, klepnout na příkaz Vybrat komponentu, a poté klepnout na komponentu zobrazení, kterou chcete upravit.

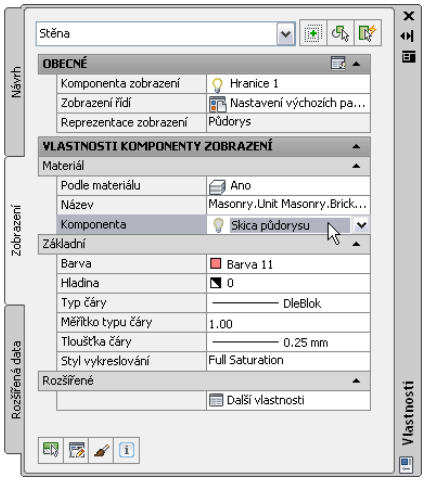
Karta Zobrazení s vybranou komponentou zobrazení objektu



POZNÁMKA Nastavení vlastností uvedené na kartě Zobrazení pro vybranou komponentu jsou specifická pro daný systém zobrazení. Ve většině případů nebudou tato nastavení stejná jako nastavení (ať už výchozí, nebo přepsání) pro přiřazené hladiny ve Správci vlastností hladin.

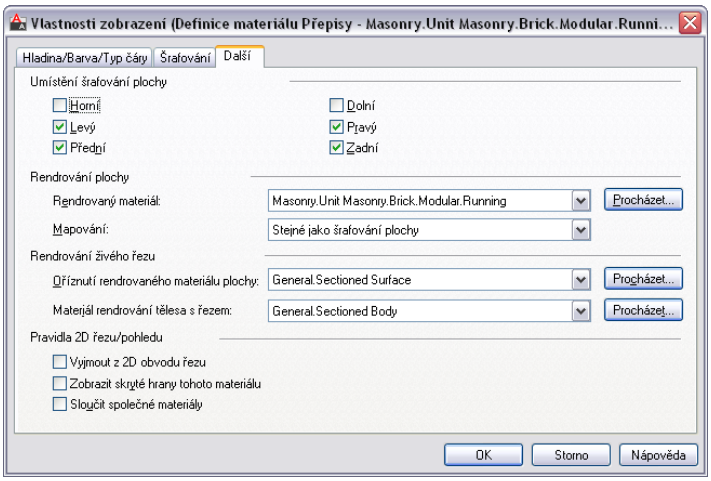
7 Zadejte nebo vyberte novou hodnotu pro jakékoliv vlastnosti zobrazení, které chcete změnit. Výsledky vámi provedených změn jsou ihned vidět ve výkresové oblasti. Všimněte si, že vlastnosti uvedené na kartě Zobrazení se liší v závislosti na vybraném objektu či komponentě. Většina z nich nevyžaduje vysvětlení. Podrobné informace o upravování vlastností zobrazení konkrétního typu objektu najdete v příslušných tématech Nápovědy, jako např. tématech Stěny nebo Dveře. Každé z těchto témat týkajících se objektů obsahuje dílčí témata věnovaná použitelným kategoriím vlastností zobrazení. Například téma Stěny zahrnuje samostatná dílčí témata věnovaná Zadání hladiny, barvy a typu čáry stěny na straně 1217 a Zadání šrafování pro komponenty stěny na straně 1218.

POZNÁMKA Jestliže je u položky Podle materiálu uvedena hodnota Ano, použijí se změny u všech objektů s komponentami zobrazení, které se řídí definicí materiálu určenou vlastností Název, bez ohledu na hodnotu uvedenou u položky Zobrazení řízeno. Jedná se o tzv. přepis definice materiálu. Pokud je u položky Podle materiálu uvedena hodnota Ano, lze použít rozevírací seznam komponent zobrazení materiálu a změnit nastavení viditelnosti stejným postupem, jaký je popsán v předešlém kroku pro komponenty zobrazení.



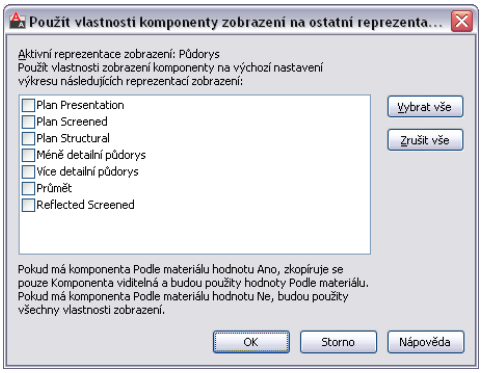
V tomto případě obsahuje karta Zobrazení i kategorii Rozšířené, kde lze tlačítkem tabulky Další vlastnosti otevřít dialogové okno, ve kterém můžete prohlížet a upravovat vlastnosti zobrazení přiřazené k definici materiálu, jako například umístění šrafování plochy a rendrování plochy, jak je ukázáno níže. Podrobné pokyny najdete v části Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902.

Karta Další pro přepis definice materiálu



8 Chcete-li provedené změny použít i u dalších reprezentací zobrazení ve stejné hladině, která je určena nastavením Zobrazení řízeno podle hodnoty, klepněte na tlačítko tabulky v záhlaví kategorie Obecné. (Všimněte si, že tlačítko tabulky je dostupné jen tehdy, když je vybrána komponenta zobrazení, a že tabulka uvádí jen ty reprezentace zobrazení, které lze použít pro danou komponentu.)

Tabulka pro použití změn u dalších reprezentací zobrazení



9 V tabulce vyberte reprezentace zobrazení, u kterých chcete použít změny a klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Jestliže je u položky Podle materiálu uvedena hodnota Ano, použije se pro vybrané reprezentace zobrazení jen toto nastavení a nastavení Komponenta viditelně. Jestliže je u položky Podle materiálu uvedena hodnota Ne, použijí se všechna nastavení vlastností zobrazení komponenty pro vybrané reprezentace zobrazení.

Struktura systému zobrazení

Systém zobrazení se používá ke správě vlastností zobrazení a pro přiřazení pohledu objektům projektu. Můžete také vytvořit nové seskupování pro účely zobrazení.

Prvky systému zobrazení

Systém zobrazení má 3 hlavní prvky:

- Reprezentace zobrazení, která řídí, jak se zobrazuje individuální objekt, jako například dveře nebo stěny
- Sada zobrazení, která je skupinou reprezentace zobrazení objektů
- Konfigurace zobrazení, která je knihovnou sady zobrazení přiřazená k určitým směrům pohledu

Tyto 3 prvky jsou hierarchicky uspořádány: Každá konfigurace zobrazení obsahuje několik sad zobrazení, a každá sada zobrazení obsahuje určitý počet reprezentací zobrazení. Pro použití konfigurace zobrazení musíte ji přiřadit k výřezu. Objekty ve výřezu poté použijí vlastnosti zobrazení, které jsou určené v konfiguraci zobrazení.

Přednastavené konfigurace zobrazení v položce Šablony

Používáte různé konfigurací zobrazení pro různé úkoly, jako jsou náčrty a vykreslování. Používáte také různé konfigurace zobrazení pro různé typy výkresů, jako jsou půdorysy, 3D modely a pohledy.

Aplikace AutoCAD Architecture zahrnuje šablony s přednastavenými konfiguracemi zobrazení použité k výřezům. Tyto konfigurace jsou vytvořeny pro typické architektonické úlohy a typy výkresů. Můžete použít konfigurace a výřezy poskytnuté šablonami, nebo můžete upravit nastavení zobrazovacího systému tak, aby vyhovoval standardu vaší kanceláře. Pokud chcete vytvořit svou vlastní konfiguraci zobrazení, můžete začít kreslit výkres od začátku ze šablony, která neobsahuje přednastavené konfigurace zobrazení.

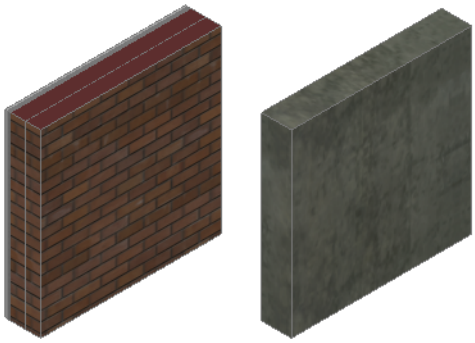
Materiály a systém zobrazení

Definice materiálu je skupina nastavení pro vlastnosti zobrazení skutečných materiálů, jako je sklo, cihla nebo dřevo. Nastavení definuje, jak se komponenty přiřazené k materiálu zobrazí v každém pohledu.

Funkce materiály pracuje se systémem zobrazení, aby se zjednodušil proces uživatelských úprav zobrazení výkresů. Spíše než upřesňovat jednotlivé vlastnosti, můžete řídit zobrazení objektů podle materiálů přiřazených k fyzickým komponentám objektů.

Například, můžete přiřadit cihlu jako materiál pro všechny stěny, jejichž komponenty se skládají z tohoto materiálu. Vlastnosti zobrazení cihel jsou nastaveny pro uživatele tak, aby vypadaly jako typická cihlová zeď. Přiřazením materiálu ke stěnám se vyhnete potřebě upravit vlastnosti zobrazení pro každou stěnu, která je složena z cihel. Kromě toho, jestliže se materiály změní během projektu, můžete k novému materiálu obnovit přiřazení komponent

Komponenty stěny s přiřazenými cihlovými a betonovými materiály



Vzorové styly v katalozích AutoCAD Architecture obsahují předdefinované materiály přiřazené k jejich komponentám. Použijte tyto materiály ve výkresech, přizpůsobte si je, nebo si vytvořte vlastní materiály. Další informace naleznete v Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902.

Nastavení zobrazení v externích referencích.

Nemůžete změnit nastavení zobrazení v externích referencích, pokud jsou reference upravovány z hostitelského výkresu. Můžete otevřít položku Správce zobrazení a udělat změny, ale tyto změny nebudou uloženy, pokud externí reference je uložena a uzavřena v hostitelském výkresu. K provedení změny nastavení zobrazení v externích referencích, musíte přímo otevřít výkres externí reference, tam udělat změny, a uložit je. Externí reference by poté měla být znovu načtena, aby se projevily změny.

Reprezentace zobrazení

Reprezentace zobrazení definuje jak jsou komponenty, které vytváří objekt, vykresleny. V tradičním kreslení CAD a v ručním kreslení se jednotlivý objekt, jako jsou dveře, obvykle v různých výkresech kreslí několikrát. V těchto výkresech je každá instance dveří samostatnou knihovnou skic. V aplikaci AutoCAD Architecture můžete vytvořit objekt, který změní sám způsob kreslení, což záleží na reprezentaci zobrazení používané k reprezentaci tohoto objektu.

Komponenty zobrazení objektů AEC

Většina objektů AEC je vytvořena z individuálních komponentů. Například dveře mají následující komponenty: dveřní křídlo, rám, doraz, otevírání, sklo a práh. Dveře mohou mít také mřížky.

Každá komponenta objektu má fyzické i grafické vlastnosti, které pomáhají určit reprezentaci zobrazení tohoto objektu.

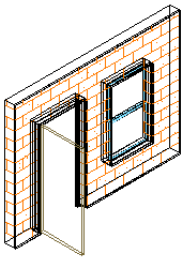
- Fyzické vlastnosti objektu řídí šířku, výšku, tvar a pozici objektu ve výkresu.
- Grafické vlastnosti řídi viditelnost (zapnuto/vypnuto), hladinu, barvu a typ čáry.

Obvykle si navolíte fyzické vlastnosti objektu při jeho vytváření. Například, vyberete rozměr dveří a jejich umístění ve stěně. Grafické vlastnosti objektu nastavíte v jeho reprezentaci zobrazení. Pro stejný objekt. můžete definovat několik reprezentací zobrazení.

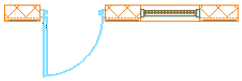
Reprezentace zobrazení a směry pohledu

Reprezentace zobrazení není závislá na směru pohledu, ačkoliv je obvykle navržena s určitou představou.

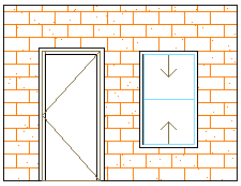
Objekty zobrazené z různých směrů pohledu, které používají různé reprezentace zobrazení



Reprezentace zobrazení modelu stěny, dveří a kona zobrazená v 3D z izometrického směru pohledu



Reprezentace zobrazení půdorysu stěny, dveří a kona zobrazená ve 2D z půdorysného směru pohledu



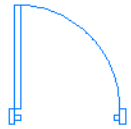
Reprezentace prostorového zobrazení stěny, dveří a kona zobrazená ve 2D z čelního směru pohledu

Proč má většina objektů vícenásobnou reprezentaci zobrazení

Všechny objekty mají předdefinovanou reprezentaci zobrazení. Většina objektů má půdorys, model, zobrazení průmětu reprezentací, protože tyto situace jsou v projektu nejběžnější. Některé objekty, jako jsou kamery a reference objektů AEC, mají pouze obecnou reprezentaci, protože zobrazení těchto objektů se v různých pohledech nezmění.

Jediný objekt může být načrtnut několika způsoby, podle potřeb různých typů výkresů. Například, reprezentace zobrazení půdorysu vykreslí komponenty dveřní křídlo, rám, doraz a otevírání. Jmenovitá reprezentace zobrazení kreslí dveřní panel, rám a komponenty otevírání. Ačkoliv obě reprezentace vykreslí dveřní panel, každá ho vykreslí rozdílně. Reprezentace půdorysu kreslí dveřní panel jako obdélník, zatímco reprezentace nominální kreslí dveřní panel jako jednu čáru.

Dveře zobrazené v půdorysu a v položce Jmenovitá reprezentace zobrazení



dveře v reprezentaci zobrazení půdorysu zobrazující rám, dveřní křídlo, otevírání a dveřní doraz

dveře v reprezentaci jmenovitého zobrazení zobrazující rám, dveřní křídlo, otevírání a dveřní doraz

Reprezentace zobrazení půdorysu odpovídá dvojrozměrným pohledům (2D), pokud jsou komponenty zobrazeny v půdorysu. Pokud je nutné omezit detail v půdorysu, jmenovitá reprezentace zobrazení odpovídá dvojrozměrným pohledům (2D). Například, konfigurace zobrazení určená pro vykreslování v malých měřítkách, kde můžou být detaily objektů zakryté, často používá jmenovitou reprezentaci zobrazení.

Výchozí reprezentace zobrazení

Dostupné reprezentace zobrazení pro objekt a název těchto reprezentací jsou udělány tak, abyste se mohli rozhodnout z jakého pohledu chcete vidět objekt. Reprezentace zobrazení zahrnuje různé komponenty objektu nebo další volby zobrazení.

Například zobrazení vlastností schodiště v reprezentaci půdorysového zobrazení obsahuje nastavení pro označení přerušení a ostatní symboly schodiště. Označení přerušení se objeví pouze v 2D výkresech z horního pohledu, takže ostatní reprezentace zobrazení, jako je Model a Pohled, neobsahují nastavení pro označení přerušení. Podobně, objekty, které nikdy nezobrazují označení přerušení nemají své nastavení v jejich reprezentaci zobrazení půdorysu.

Reprezentace zobrazení půdorysu schodiště obsahuje volby pro označení přerušení

cikcak označení přerušení

označení přerušení křivkou

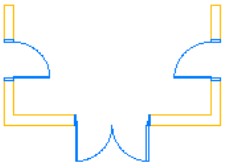
Přizpůsobení zobrazení objektu

Jestliže nepoužíváte materiály k řízení zobrazení, přizpůsobte si vzhled objektu změněním jeho vlastností zobrazení pro reprezentaci zobrazení. Například, můžete vypnout otvírání dveří v zobrazení Půdorysu; určit jestli otvírání je přímé nebo obloukovité; zadat procento otevření; nebo změnit hladinu, barvu a typ čáry otvírání.

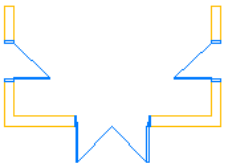
Pro změnu zobrazení objektu, určíte jak jsou změny použity v instancích objektu ve výkresu. To provedete určením zdroje vlastností zobrazení pro vybranou reprezentaci zobrazení.

- K provedení změn do výchozích vlastností zobrazení objektu, změníte výchozí nastavení výkresu. Změny ovlivní ve výkresu všechny instance objektu.

  Výchozí nastavení zobrazení výkresu ovlivní všechny instance objektu.



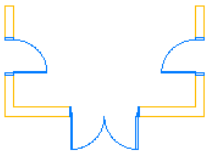
dveře s výchozími vlastnostmi zobrazení



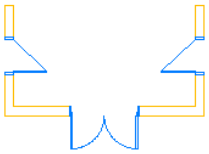
dveře s přímým otevíráním zadané ve vlastnostech zobrazení výkresu

- K použití změn do všech instancí objektu, které mají stejný styl, přepíšete výchozí nastavení výkresu s vlastnostmi zobrazení stylu objektu.

  Změny vlastnosti zobrazení stylu ovlivní všechny objekty tohoto stylu



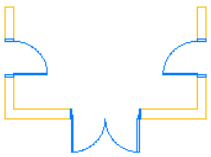
dveře s výchozími vlastnostmi zobrazení



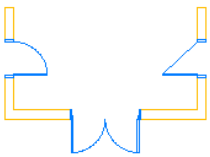
dveře s přímým otevíráním zadané ve vlastnostech zobrazení stylu dveří

- K použití změn pouze k vybranému objektu, přepíšete výchozí nastavení výkresu nebo styl vlastností zobrazení s vlastnostmi zobrazení objektu.

  Vlastnosti zobrazení objektu použijte pouze na tento objekt



dveře s výchozími vlastnostmi zobrazení



dveře s přímým otevíráním zadané ve vlastnostech zobrazení dveří

Objekty používají výchozí vlastnosti nastavení, pokud nejsou vlastnosti přepsány vlastnostmi zobrazení stylu objektu nebo samostatným objektem. Zpravidla přizpůsobujete vlastnosti zobrazení stylu objektu, takže vzhled různých typů stejného objektu je stejný v celém výkresu. Možná budete potřebovat přepsat vlastnosti zobrazení stylu pro samostatný objekt, abyste dosáhli určitých výsledků.

Sady zobrazení

Sady zobrazení jsou knihovnami objektu reprezentace zobrazeni. U objektů jako jsou sestavy zdi, která obsahuje dveře a okna se u sady zobrazení určuje, které objekty jsou viditelné a jak se objekty zobrazují v různých pohledech.

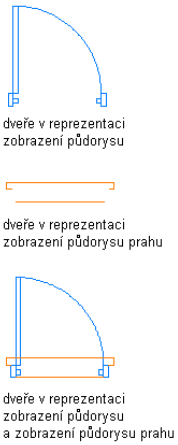
Reprezentace zobrazení jsou obsaženy v položce Sada zobrazení

Sada zobrazení obvykle obsahuje reprezentace zobrazení, které jsou vhodné pro specifické úkoly nebo typy výkresů. Například sada zobrazení průmětu obsahuje reprezentace pro objekt, které jsou obvykle obsaženy v půdorysu průmětu stropu. Tato sada zobrazení používá reprezentaci zobrazení průmětu pro většinu těchto objektů, ale pro ostatní objekty používá reprezentaci zobrazení půdorysu, jako jsou konstrukční prvky, které vypadají stejně v půdorysných i průmětových pohledech.

Sada zobrazení může obsahovat více než jednu reprezentaci zobrazení objektu. Například, sada zobrazení pro vykreslování půdorysu může obsahovat položku Půdorys a položka Půdorys prahu může obsahovat reprezentaci zobrazení pro dveře.

- Reprezentace zobrazení půdorysu obsahuje komponenty pro dveřní panel, rám, doraz a otvírání.
- Reprezentace zobrazení půdorysu prahu obsahuje komponenty pro vnitřní a vnější prahy dveří.

Reprezentace půdorysu a půdorysu prahu jsou používány k zobrazení dveří a to samostatně a společně.



Jestliže sada zobrazení neobsahuje žádnou reprezentaci zobrazení objektu, objekt není zobrazen, pokud je tato sada zobrazení používána. Například, sada zobrazení pro průmět půdorysu stropu, nepotřebuje reprezentace zábradlí, které nejsou obvykle zobrazeny v těchto výkresech.

Sada zobrazení a směr pohledu

Sada zobrazení není závislá na směru pohledu, ačkoliv je obvykle navržena s určitou představou. Například sada zobrazení půdorysu se používá k zobrazení objektů z horního směru pohledu v půdorysu průmětu stropu.

Podobně sada zobrazení půdorysu, může obsahovat reprezentace zobrazení půdorysu pro počet objektů určených pro dvojrozměrné (2D) horní pohledy. Třírozměrná (3D) sada zobrazení modelu může obsahovat reprezentaci zobrazení modelu pro několik objektů. V reprezentaci zobrazení, která je obsažena v sadě zobrazení záleží, jaké reprezentace jsou pro každý objekt dostupné a zda objekty musí být vykresleny z různých směru pohledu odlišně.

Výchozí sady zobrazení

Výkresy založené na šablonách dodávané s aplikací AutoCAD Architecture obsahují sady zobrazení pro mnoho účelů. Všechny výkresy, dokonce i ty, které nejsou vytvořeny ze šablon, obsahují výchozí sady zobrazení: Pohled, Model, Více detailní model, Méně detailní model, Půdorys, Více detailní půdorys, Méně detailní půdorys a Průmět. Tyto sady zobrazení obsahují reprezentace zobrazení pro každý objekt založený na nejběžnějších situacích projektu.

Konfigurace zobrazení

Konfigurace zobrazení je knihovnou sady zobrazení přiřazené směrům pohledu.

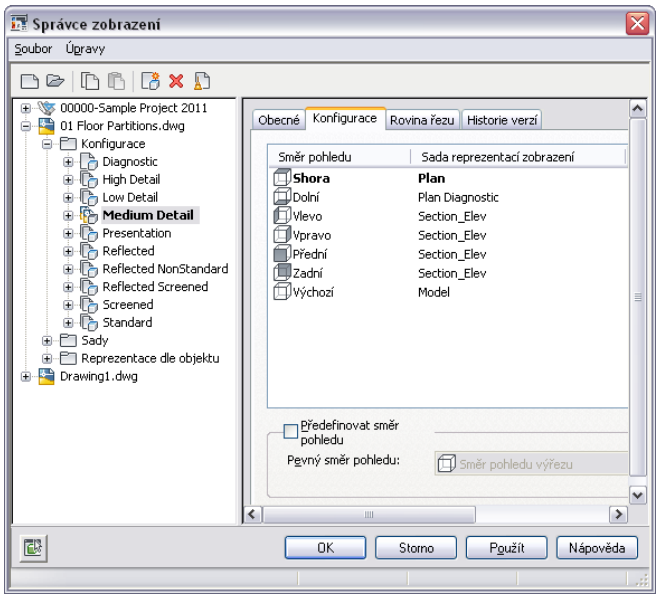
Konfigurace zobrazení, výřezy a šablony

Konfigurace zobrazení je typicky vytvořena pro určitý úkol projektu nebo typ výkresu. Jestliže chcete použít konfiguraci zobrazení, musíte ji přiřadit k průřezu. Výkresy založené na šablonách poskytnuté aplikaci AutoCAD Architecture, obsahují kartu rozvržení s výřezy, ke kterým jsou přiřazeny odpovídající konfigurace zobrazení. Můžete použít přiřazenou konfiguraci výřezu, přiřadit jinou nebo upravit konfiguraci.

Sady zobrazení přiřazené směrům pohledu

Můžete určit sadu zobrazení přiřazením ke každému směru pohledu, použitím položky Správce zobrazení. Správce zobrazení je nástroj pro řízení prvků systému zobrazení. Následující zobrazení ukazuje výkres s dvěma konfiguracemi zobrazení, se středním a standardním rozlišením.

Příklad konfigurací zobrazení v položce Správce zobrazení



Ve Správci zobrazení je aktivní výřez ve výkresu (napsaný velkými písmeny) a je přiřazen ke konfiguraci zobrazení středního detailu. V levém podokně jsou použité sady zobrazení seřazeny pod podložkou název konfigurace. Ikona vedle každé sady zobrazení určuje směr pohledu ve kterém je sada zobrazení použita. Karta Konfigurace, v pravém podokně

zobrazuje směr pohledu ve kterém je každá sada zobrazení mapována. V tomto případě je ve výkresu aktuální horní směr pohledu, který používá položku Půdorys sady zobrazení. Objekty v aktivním výřezu jsou zobrazeny použitím reprezentací zobrazení v položce Sada zobrazení půdorysu.

Jestliže je směr pohledu v aktivním výřezu změněn na Přední, pak objekty budou zobrazeny použitím reprezentace zobrazení v sadě zobrazení Section_Elev. Toto platí také v případě, že směr pohledu v aktivním výřezu je změněn na pravý, levý nebo zadní.

Sada zobrazení přiřazená k Výchozímu směru pohledu se používá, jestliže je vybrán jiný směr pohledu než šest ortogonálních pohledů nebo jestliže směr pohledu není přiřazen k sadě zobrazení. Jestliže je směr pohledu aktivního výřezu změněn na spodní pohled, objekty jsou zobrazeny použitím sady zobrazení přiřazené k položce Výchozí směr pohledu – Sada zobrazení modelu.

Další informace o Správci zobrazení naleznete v části Správce zobrazení na straně 799.

Zobrazení objektů ve výřezu

Konfigurace zobrazení, aktuální výřez a aktuální interakce objektu následujícím způsobem určí, co bude zobrazeno ve výřezu:

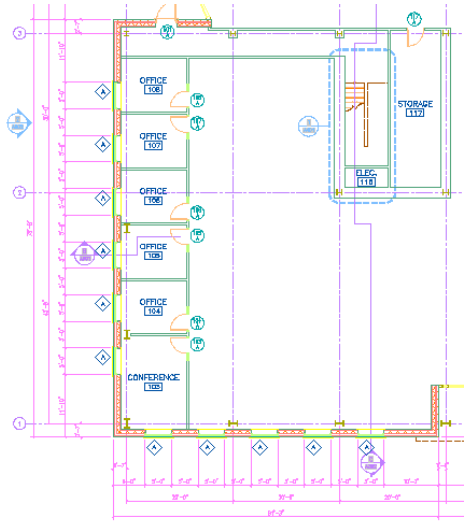
- Aktivní výřez má aktuální směr pohledu a aktuální konfiguraci zobrazení. Například, směr pohledu je ze shora a konfigurace zobrazení má střední detail.
- Konfigurace zobrazení má jednu nebo více sad zobrazení a používá sadu zobrazení, která je přiřazena k aktuálnímu směru pohledu. Například v konfiguraci zobrazení středního detailu je sada zobrazení půdorysu přiřazena k hornímu pohledu.
- Sada zobrazení má přiřazené reprezentace zobrazení a vybírá reprezentaci, která je přidružena s objektem a který musí být zobrazen. Například v sadě zobrazení půdorysu, dveří, oken a stěn použijte jejich reprezentace zobrazení půdorysu.
- Objekt je zobrazen v aktivním výřezu, s použitím příslušných reprezentace (reprezentací) zobrazení a vlastností zobrazení.

Příklady směrů pohledu, které používají jiné sady zobrazení

Konfigurace zobrazení přiřazuje sady zobrazení k určitým směrům pohledu. Jestliže je vybrán směr pohledu, reprezentace zobrazení v sadě zobrazení je určena podle toho jak je každý objekt ve výřezu zobrazen.

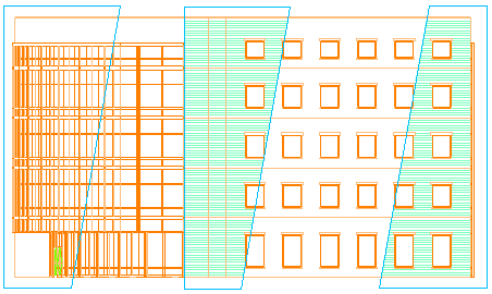
Například, následující obrázek ukazuje výřez, který je přiřazen ke konfiguraci vykreslování a hornímu směru pohledu. Na tomto obrázku jsou objekty zobrazeny v reprezentaci zobrazení půdorysu.

Objekty z horního pohledu používají sadu zobrazení pro půdorysy



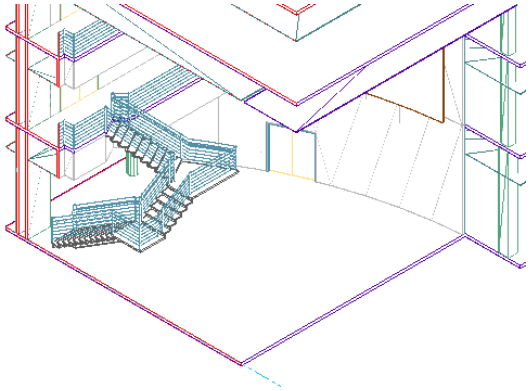
Jestliže je v tomto výřezu vybrán přední směr pohledu, pak jsou stejné objekty zobrazeny spolu s reprezentací zobrazení pohledů.

Objekty z Horního pohledu používají sadu zobrazení pro prostorové pohledy



Jestliže je vybrán SW izometrický pohled, jsou stejné objekty zobrazeny v třírozměrné (3D) reprezentaci.

Objekty z SW izometrického pohledu používají sadu zobrazení pro pohledy modelu



Konfigurace výchozího zobrazení

Konfigurace zobrazení ve výkresu záleží na šabloně použité k vytvoření výkresu. Výkres, který není vytvořen ze šablony, obsahuje položku Standardní konfigurace zobrazení, která obsahuje položky Model a Půdorys sady zobrazení.

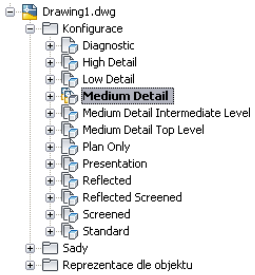
Správce zobrazení

Správce zobrazení je centrálním umístěním informací systému zobrazení pro výkres aplikace AutoCAD Architecture. Správce zobrazení použijete pro vytvoření a změnu konfigurací zobrazení, sad zobrazení a reprezentací zobrazení. Můžete také přiřadit konfiguraci zobrazení k výřezu a prohlédnout si, jak jsou objekty zobrazeny v různých reprezentacích. Můžete změnit velikost okna položky Správce zobrazení a levých a pravých podoken, abyste si mohli prohlédnout informace o zobrazení.

Levé podokno Správce zobrazení

Levé podokno Správce zobrazení organizuje informace o zobrazení pro vaše výkresy v hierarchické stromové struktuře. Můžete přidat, vyčistit, přejmenovat, kopírovat a poslat systém zobrazení komponentů v zobrazení stromové struktury. Když vyberete položku v levém podokně, pravé podokno se patřičně aktualizuje.

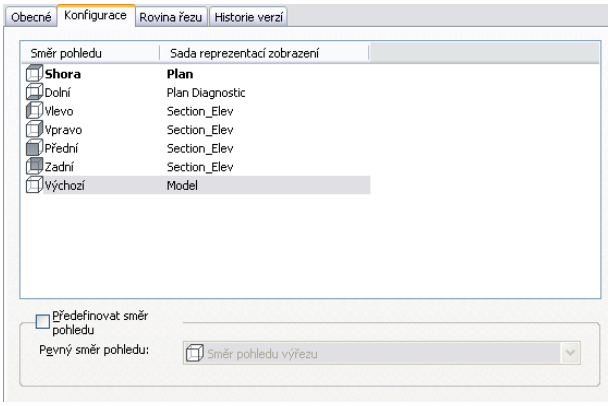
Levé podokno zobrazuje stromovou strukturu konfigurace zobrazení a jejich komponentů



Pravé podokno Správce zobrazení

Informace, které jsou zobrazeny v pravém podokně Správce zobrazení, záleží na tom co vyberete v levém podokně. Můžete si prohlédnout sady zobrazení a mapované směry pohledů připojené ke každé konfiguraci zobrazení. Můžete si prohlédnout reprezentace zobrazení rozdílných objektů a vstoupit do výchozích vlastností grafického zobrazení objektů ve vašich výkresech. Můžete si také v náhledu prohlédnout jak je objekt zobrazen.

Pravé podokno ukáže detaily vybrané konfigurace zobrazení



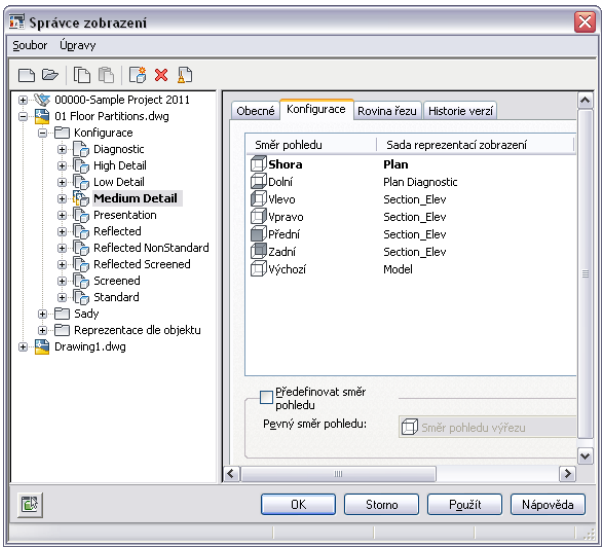
Prohlížení Ikon pohledu ve Správci zobrazení

Ikony které se používají se sadami zobrazení a směry pohledu označují jak je sada zobrazení používaná v konfiguraci. Jestliže rozbalíte konfiguraci zobrazení sady zobrazení, které se v ní používají jsou zobrazeny. Ikona vedle každé sady zobrazení označuje směr pohledu ve kterém je použita v konfiguraci zobrazení.

V následujícím příkladu je sada zobrazení modelu použita do výchozího směru pohledu. Pravé podokno zobrazí, zda sada zobrazení Section_Elev je použita na přední, zadní, levý a pravý směr pohledů. Sada zobrazení půdorysu je použita ke směru horního pohledu. V

pravém podokně ikony odpovídají šesti ortogonálním směrům pohledů a výchozímu směru pohledu.

Používání ikon k identifikaci směrů pohledu, pro kterou sadu zobrazení jsou použity



Otevření položky Správce zobrazení

Použijte tento postup k otevření položky Správce zobrazení.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Přesuňte a změňte rozměr položky Správce zobrazení nebo změňte rozměr levého a pravého podokna, tak abyste si mohli prohlédnout informace o zobrazení.

Prohlížení konfigurací zobrazení

Použijte tento postup k prohlížení konfigurací zobrazení dostupných v aktuálním výkresu. Konfigurace zobrazení záleží na šabloně použité k vytvoření výkresu. Výkres, který není vytvořen ze šablony, obsahuje položku Standardní konfigurace zobrazení, která obsahuje položky Model a Půdorys sady zobrazení.

Konfiguraci zobrazení lze přiřadit následující ikony:

Ikona	Popis
	Konfigurace zobrazení s více pohledy
	Konfigurace zobrazení s pevným pohledem
	Konfigurace zobrazení s více pohledy (výchozí hodnota výkresu)
	Konfigurace zobrazení s pevným pohledem (výchozí hodnota výkresu)
	Výchozí sada zobrazení použitá v konfiguraci zobrazení. Tato sada se používá pro všechny pohledy, které jinak nejsou spojené se sadou zobrazení.
	Sada zobrazení použitá pro horní pohled konfigurace zobrazení.
	Sada zobrazení použitá pro dolní pohled konfigurace zobrazení.
	Sada zobrazení použitá pro levý pohled konfigurace zobrazení.
	Sada zobrazení použitá pro pravý pohled konfigurace zobrazení.
	Sada zobrazení použitá pro přední pohled konfigurace zobrazení.
	Sada zobrazení použitá pro zadní pohled konfigurace zobrazení.
	Sada zobrazení použitá pro více pohledů konfigurace zobrazení, ale nikoli jako výchozí sada zobrazení.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Rozbalte položku Konfigurace a vyberte konfiguraci.
3. Klepněte na kartu Konfigurace.

Levé podokno vypíše sady zobrazení včetně konfigurace. Pravé podokno vypíše sady zobrazení přiřazené ke každému směru pohledu. Jestliže není sada zobrazení vypsána vedle položky směr pohledu, sada zobrazení pro výchozí směr pohledu se použije, jestliže je vybrán tento směr pohledu. Výchozí směr pohledu je také použit pro jakýkoliv směr pohledu ostatních více než šesti ortogonálních pohledů.

4 Klepněte na kartu Rovina řezu.

Karta Rovina řezu obsahuje nastavení pro výšku roviny řezu a výšku nad a pod rovinou řezu, která je zahrnuta v pohledech, jestliže k ní přiřadíte tuto konfiguraci zobrazení.

Jestliže pracujete s projektem, můžete také spočítat rovinu řezu založenou na úrovních výšek projektu. Další informace najdete v části Globální roviny řezu na straně 540.

5 Jestliže pracujete s projektem a používáte projektové normy, můžete použít kartu Historie verzí pro změnu historie verzí konfigurace zobrazení.

Další informace najdete v části Projektové normy na straně 589.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Prohlížení sad zobrazení

Použijte tento postup k prohlížení sad zobrazení v aktuálním výkresu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

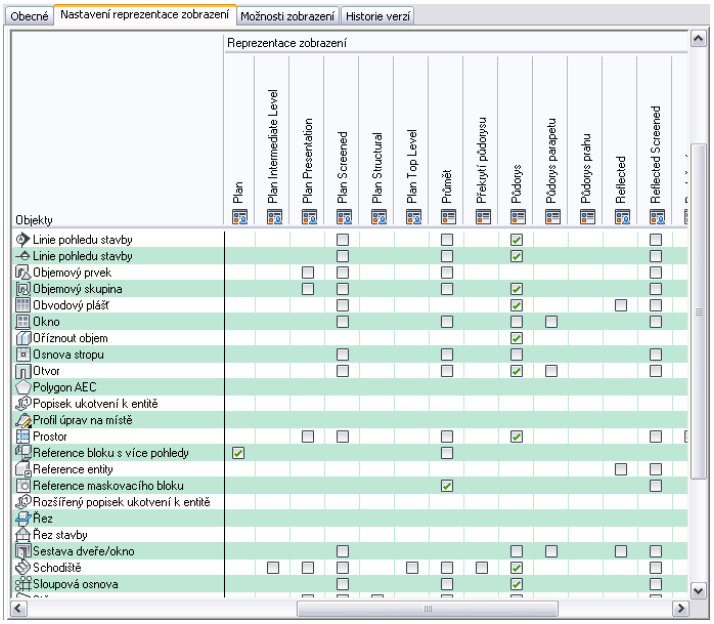
2 Rozbalte sady a vyberte sadu zobrazení.

Ikony vedle jmen sady zobrazení v levém podokně označují zda je sada zobrazení používaná v konfiguraci zobrazení v rámci aktuálního výkresu. Ikona s červeným zaškrtnutím označuje, že je přiřazena sada zobrazení. Ikona se zelenou tečkou označuje, že sada zobrazení je standardní sada. Ačkoliv sady standardů mohou být přejmenovány nemohou být odstraněny.

3 Klepněte na kartu Ovládání reprezentace zobrazení.

Pravé podokno obsahuje matrici, která vypíše každý objekt a každou reprezentaci zobrazení. Zaškrtávací políčko pod položkou reprezentace zobrazení označuje, že sada zobrazení používá tuto reprezentaci pro zobrazení odpovídajícího objektu. Například v sadě zobrazení modelu, používá většina objektů reprezentace zobrazení modelu.

Vybraná reprezentace zobrazení pro každý objekt v sadě zobrazení Modelu



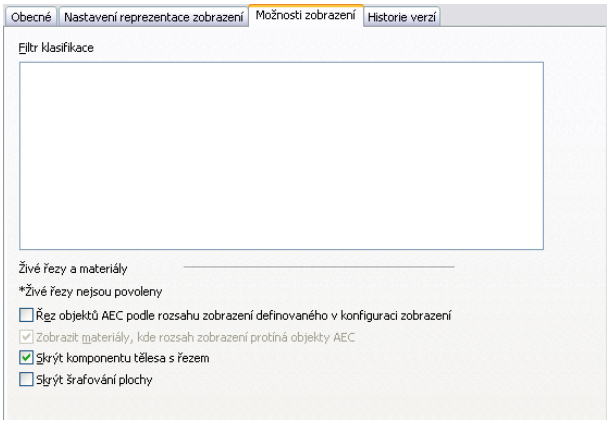
Sady zobrazení mohou mít různé ikony v závislosti na funkci ve výkresu.

Ikona	Popis
	Sada zobrazení je standardní sadou a nelze ji odstranit.
	Sada zobrazení se aktuálně používá v konfiguraci zobrazení ve výkresu.
	Sada zobrazení představuje standardní sadu zobrazení a aktuálně se používá v konfiguraci zobrazení ve výkresu.
	Sada zobrazení není ani standardní sada zobrazení, ani se nepoužívá v konfiguraci zobrazení ve výkresu.

4 Klepněte na kartu Volby zobrazení.

Nastavení na této kartě vám dovolí filtrovat objekty podle jejich klasifikace. Navíc můžete určit nastavení, které ovlivní způsob zobrazení materiálu pokud modelem budovy vygenerujete živý řez.

Volby zobrazení určené pro vybranou sadu zobrazení



5 Jestliže pracujete s projektem a používáte projektové normy, můžete použít kartu Historie verzí pro změnu historie verzí sady zobrazení.

Další informace najdete v části Projektové normy na straně 589.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Prohlížení reprezentací zobrazení

Použijte tento postup k prohlížení reprezentací zobrazení v aktuálním výkresu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

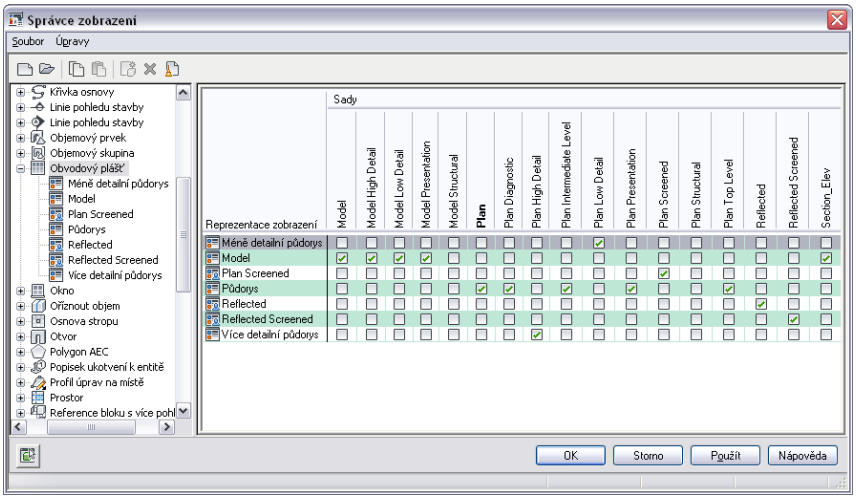
2 Rozbalte reprezentace podle objektu a vyberte objekt.

Reprezentace zobrazení mohou mít různé ikony v závislosti na funkci ve výkresu.

Ikona	Popis
	Standardní reprezentace zobrazení s vlastnostmi, které může uživatel nastavit.
	Uživatelsky definovaná reprezentace zobrazení s vlastnostmi, které může nastavit uživatel.
	Reprezentace zobrazení bez vlastností definovatelných uživatelem.

V pravém podokně řady vypíší reprezentace zobrazení, které existují pro tento objekt a sloupce vypíší sady zobrazení. Zaškrtávací políčko pod sadou zobrazení zobrazuje, že reprezentace zobrazení je v této sadě zobrazení použita. Reprezentace zobrazení může být použita v vícenásobných sadách zobrazení.

Reprezentace zobrazení obvodového pláště je použita v sadách zobrazení



Ikona vedle názvu reprezentace zobrazení označuje zda je to předdefinovaná reprezentace zobrazení nebo vlastní reprezentace zobrazení ( ).

3 Klepněte na tlačítko OK.

Prohlížení objektu v reprezentaci zobrazení

Použijte tento postup pro prohlédnutí objektu, tak jak se zobrazí v jiných reprezentacích zobrazení a směrech pohledu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Klepněte na tlačítko .

3 Změna položky Plovoucí prohlížeč a položky Správce zobrazení, tak aby byli obě viditelné.

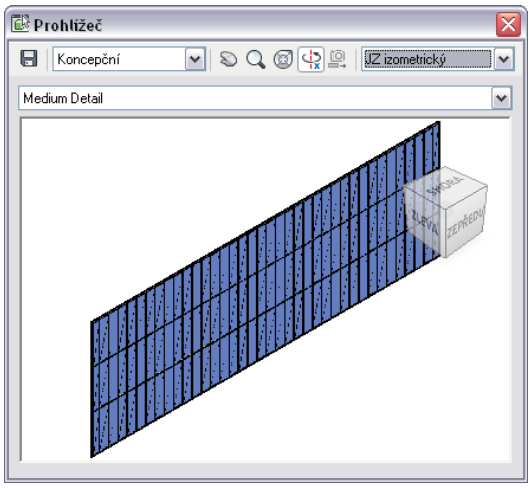
4 Rozbalte reprezentace podle objektu a vyberte objekt.

5 V pravém podokně vyberte reprezentaci zobrazení.

POZNÁMKA Přepisy ve výchozích reprezentacích zobrazení, provedených ve vlastnostech zobrazení stylu objektu nebo v jednotlivém objektu, se ve Správci zobrazení nezobrazí.

Plovoucí prohlížeč zobrazí objekt v reprezentaci zobrazení.

Plovoucí prohlížeč zobrazuje obvodový plášť



6 Použijte řízení v položce Plovoucí prohlížeč, pro prohlížení objektu z různých směrů pohledu a s odstraněními skrytými čárami nebo se stínováním.

7 Opakujte kroky 4 a 5 abyste si prohlédli objekty v různých reprezentacích zobrazení.

8 Klepněte na tlačítko pro ukončení prohlížeče.

Prohlížení reprezentace zobrazení objektu v položce Sada zobrazení

Tento postup použijte pro zobrazení objektu v reprezentaci zobrazení, která používá objekt ve vybrané sadě zobrazení.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Klepněte na tlačítko .

3 Změna položky Plovoucí prohlížeč a položky Správce zobrazení, tak aby byli obě viditelné.

4 Rozbalte sady a vyberte sadu zobrazení.

5 Klepněte na kartu Ovládání reprezentace zobrazení.

6 Vyberte objekt.

POZNÁMKA Přepisy ve výchozích reprezentacích zobrazení, provedených ve vlastnostech zobrazení stylu objektu nebo v jednotlivém objektu, se ve Správci zobrazení nezobrazí.

Plovoucí prohlížeč zobrazí objekt v reprezentaci zobrazení vybrané pro ni v sadě zobrazení.

7 Použijte řízení v položce Plovoucí prohlížeč, pro prohlížení objektu z různých směrů pohledu a se skrytými čárami a stínováním.

8 Opakujte kroky 6 a 7 pro prohlédnutí ostatních objektů v reprezentaci zobrazení použité v sadě zobrazení.

9 Vyberte jinou sadu zobrazení a opakujte kroky 6 a 7, abyste mohli vidět objekty tak jak se jeví v sadě zobrazení.

10 Klepněte na tlačítko pro ukončení prohlížeče.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Přístup k výchozím vlastnostem zobrazení objektu

Použijte tento postup k přístupu a prohlížení výchozích vlastností zobrazení reprezentace zobrazení objektu. Výchozí vlastnosti zobrazení použijte na všechny instance objektu ve výkresu, pokud vlastnosti jsou přepsány stylem objektu nebo jednotlivým objektem.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Rozbalení reprezentací podle objektu

3 Rozbalte objekt a vyberte reprezentaci zobrazení.

Pravé podokno Správce zobrazení zobrazí pro vybranou reprezentaci zobrazení výchozí vlastnosti zobrazení objektu.

POZNÁMKA Přepisy ve výchozích reprezentacích zobrazení, provedených ve vlastnostech zobrazení stylu objektu nebo v jednotlivém objektu, se neobjeví ve výchozích vlastnostech zobrazení v položce Správce zobrazení.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření a úprava konfigurace zobrazení

Konfigurace zobrazení je knihovnou sad zobrazení, které řídí reprezentace objektů prohlížených ve výkresu z různých pohledů. Použijete konfiguraci zobrazení k výřezu, ve kterém chcete zobrazit objekty. Můžete také vybrat konfiguraci zobrazení pro výchozí použití jako modelový prostor a nové výřezy.

Výkresy založené na šablonách poskytnuté aplikací AutoCAD Architecture obsahují konfigurace zobrazení pro obecné úlohy a typy výkresů. Můžete je upravovat a jejich sady zobrazení a reprezentace zobrazení vám budou vyhovovat. Můžete také kopírovat tyto prvku systému zobrazení k použití základu pro vlastní konfigurace zobrazení.

Přehled procesu: Vytvoření konfigurace zobrazení

Šablony aplikace AutoCAD Architecture poskytují konfigurace zobrazení pro obecný projekt, kreslení a úkoly výroby. Můžete také vytvořit vlastní konfigurace zobrazení.

Postup vytváření konfigurace zobrazení má následující kroky:

1 Vytvořte konfiguraci zobrazení s výchozími vlastnostmi.

2 Vytvořte sady zobrazení k přidružení s jinými směry pohledu.

Ačkoliv můžete přiřadit sady zobrazení do jakéhokoliv směru pohledu, obvykle je vytváříte s určitou představou. Například můžete chtít vytvořit sady zobrazení pro půdorys, pohledy a pohledy modelu budovy. Později přidáte do sad zobrazení více reprezentací zobrazení.

3 Vytvořte nebo změňte reprezentace zobrazení pro každý objekt, který chcete zobrazit.

Reprezentaci zobrazení vytvoříte tak, že zkopírujete existující reprezentaci zobrazení pro objekt. Použijte reprezentaci zobrazení, která je podobná té, kterou chcete vytvořit, abyste nemuseli měnit mnoho nastavení. Ačkoliv můžete použít reprezentace zobrazení v jakémkoliv směru pohledu obvykle je vytváříte s určitou představou.

4 Přiřadit nové, změněné nebo existující reprezentace zobrazení do sad zobrazení.

Sada zobrazení může obsahovat jakoukoliv vámi specifikovanou reprezentaci zobrazení. Objekt může používat v sadě zobrazení více než jednu reprezentaci

zobrazení. Pamatujte si, že potřebujete zahrnout nejméně jednu reprezentaci zobrazení pro každý objekt, který se objeví ve výřezu.

5 Přiřaďte v konfiguraci zobrazení sady zobrazení do směrů pohledu.

Přidáte sady zobrazení do konfigurací zobrazení tím, že je přiřadíte k jakémukoliv ze šesti ortogonálních směrů pohledu nebo k položce Výchozí směr pohledu. Sada zobrazení přiřazená k Výchozímu směru pohledu se používá, jestliže není přiřazena žádná sada zobrazení ke směru pohledu.

6 K výřezu přiřaďte konfiguraci zobrazení.

Konfigurace zobrazení se stane aktivní, hned co ji přiřadíte k výřezu. Můžete přiřadit konfiguraci zobrazení k více výřezům. Můžete také exportovat konfigurace zobrazení do jiných výkresů.

Tipy pro práci s konfiguracemi zobrazení, sadami a reprezentacemi

Toto téma poskytuje návrhy pro efektivní práci s konfiguracemi zobrazení a jejich prvky.

- Šablony poskytnuté aplikací AutoCAD Architecture a výkresy založené na těchto šablonách obsahují konfiguraci zobrazení pro obecný projekt, kreslení a produkčních úloh a různých typů výkresu. Jestliže váš výkres neobsahuje tyto konfigurace zobrazení, můžete je importovat. Další informace najdete v části Konfigurace zobrazení na straně 796.
  Šablony a výkresy založené na šablonách obsahují karty rozvržení s konfigurací zobrazení přiřazenou k výřezům pro speciální úkoly. Vyzkoušejte váš model budovy v těchto různých rozvrženích, abyste si prohlédli objekty jestli jsou zobrazeny tak, jak byste si přáli.
- Před vytvořením nebo změněním konfigurace zobrazení si prohlédněte předdefinované konfigurace, abyste viděli, jestli vám budou vyhovovat nebo jestli je můžete pohotově adaptovat pro váš projekt.
- Jestliže je to možné, použijte předdefinovanou konfiguraci zobrazení, jako základ pro vámi vytvořené konfigurace. Začínání s konfigurací zobrazení, která je podobná té kterou potřebujete, vám pomůže pracovat efektivně. Změňte raději pouze nastavení, které potřebujete změnit, než abyste vytvářeli vše od začátku.
- Jestliže upravujete reprezentaci zobrazení, změny ovlivní každou sadu zobrazení a konfiguraci zobrazení, která používá tuto reprezentaci. Pro větší výběr použití změn, vytvořte novou reprezentaci zobrazení pro objekt a přiřaďte ji do sad zobrazení ve kterých se změny projeví.

- Podobně, když měníte sadu zobrazení, změny se projeví v každé konfiguraci zobrazení, které používá sadu zobrazení. A jestliže měníte konfiguraci zobrazení změny se objeví v každém výřezu, ke kterému je konfigurace přiřazena. Jestliže chcete použít změny selektivněji, vytvořte vlastní sady zobrazení a vlastní konfigurace.
- Pamatujte si, že změny, provedené v reprezentaci zobrazení prostřednictvím Správce zobrazení, se použijí pouze na výchozí vlastnosti zobrazení objektů. Změny vlastností zobrazení stylů objektu a jednotlivých objektů přepíší výchozí vlastnosti zobrazení. Navíc, jestliže výchozí vlastnosti zobrazení přiřadí materiál ke komponentům objektu, vlastnosti zobrazení materiálu určí vzhled objektu.

Vytvoření konfigurace zobrazení

Použijte tento postup k vytvoření konfigurace zobrazení. Konfiguraci zobrazení můžete vytvořit použitím standardu výchozích vlastností nebo vytvořením a zkopírováním existující konfigurace.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Rozbalte položku Konfigurace.
3. Vytvořit konfiguraci zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit konfiguraci zobrazení s výchozími vlastnostmi (neobsahující sady zobrazení)	klepněte na položku Konfigurace a na možnost Nová .
z existující konfigurace zobrazení vytvořit konfiguraci zobrazení	klepněte na konfiguraci zobrazení, kterou chcete kopírovat, a klepněte na tlačítko Nová .

4. Zadejte název pro novou konfiguraci zobrazení a stiskněte klávesu *ENTER*.
5. Zadejte sady zobrazení a reprezentace zobrazení k použití v této konfiguraci zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
pro tuto konfiguraci vytvořit sadu zobrazení	viz část Vytvoření sady zobrazení na straně 812.

Chcete-li…	Pak...
vytvořit reprezentaci zobrazení pro použití v této konfiguraci zobrazení	viz části Vytvoření reprezentace zobrazení pro objekt na straně 813 a Přiřazení reprezentace zobrazení do sady zobrazení na straně 815.
přiřadit sady zobrazení k směrům pohledu	viz část Přiřazení sady zobrazení do směru pohledu na straně 820.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření sady zobrazení

Použijte tento postup k vytvoření sady zobrazení. Můžete vytvořit sadu zobrazení, které používá standardní výchozí vlastnosti nebo vytvořit kopii existující sady zobrazení.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Rozbalte sady.

3 Vytvořit sadu zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit sadu zobrazení s výchozími vlastnostmi (neobsahující reprezentace zobrazení)	klepněte na položky Sady a Nová .
z existující sady zobrazení vytvořit sadu zobrazení	klepněte na sadu zobrazení, kterou chcete kopírovat a klepněte na tlačítko Nová .

4 Zadejte název pro novou sadu zobrazení a stiskněte *ENTER*.

5 Určete reprezentace zobrazení k použití v této sadě zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
vytvořte reprezentace zobrazení k použití v této sadě zobrazení	viz část Vytvoření reprezentace zobrazení pro objekt na straně 813.

Chcete-li…	Pak...
Přiřadit reprezentaci zobrazení do této sady zobrazení	viz část Přiřazení reprezentace zobrazení do sady zobrazení na straně 815.
přidat tuto sadu zobrazení do konfigurace zobrazení	viz část Přiřazení sady zobrazení do směru pohledu na straně 820.
použijte sadu zobrazení jako jednu z výchozích sad zobrazení	viz část Určení sady zobrazení jako výchozí sady zobrazení na straně 821.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření reprezentace zobrazení pro objekt

Použijte tento postup k vytvoření reprezentace zobrazení pro vybraný objekt. Reprezentaci zobrazení vytvoříte zkopírováním existující reprezentace pro objekt.

Každý objekt má jednu nebo více reprezentací zobrazení, což záleží na tom zda se objekt musí změnit v různých pohledech. Vyberte existující reprezentaci, která je podobná té kterou chcete vytvořit. Tímto způsobem vlastnosti zobrazení jsou dostupné pro vás, abyste si je mohli upravit v nové reprezentaci.

Například pro vytvoření reprezentace zobrazení pro schodiště a použití vlastního označení přerušení, zkopírujte reprezentaci zobrazení půdorysu pro schodiště, které obsahuje nastavení pro označení přerušení.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Rozbalení reprezentací podle objektu

3 V levém podokně Správce zobrazení vyberte objekt, ke kterému se má vytvořit reprezentace zobrazení.

4 V pravém podokně klepněte pravým tlačítkem na reprezentaci zobrazení a klepněte na možnost Duplikovat.

5 Zadejte název pro novou reprezentaci zobrazení a stiskněte klávesu *ENTER*.

Nová reprezentace zobrazení má vlastnosti zobrazení reprezentace, kterou jste zkopírovali.

Reprezentace zobrazení vytvořená v pravém podokně není uvedena v levém podokně v adresáři Reprezentace podle objektu, do té doby, než zavřete a znovu otevřete Správce zobrazení.

6 Poklepejte na novou reprezentaci zobrazení, abyste mohli upravit její vlastnosti.

   Další informace o úpravě vlastností zobrazení naleznete v Úprava reprezentace zobrazení na straně 814.

7 Přiřaďte reprezentaci zobrazení k sadám zobrazení, ve kterých budou používány.

   Další informace najdete v části Přiřazení reprezentace zobrazení do sady zobrazení na straně 815.

8 Klepněte na tlačítko OK.

   Můžete klepnout na tlačítko Použít místo na tlačítko OK pro uložení změn a pokračování práce ve Správci zobrazení.

Úprava reprezentace zobrazení

Použijte tento postup ke změně následujících výchozích vlastností zobrazení reprezentací zobrazení:

- Viditelnost (zapnutá nebo vypnutá) a zda zobrazení komponenty je řízeno jejím přiřazením materiálu
- Hladina, barva, typ čáry a tloušťka čáry
- Vlastnosti zobrazení, které je specifické podle objektu a reprezentace zobrazení, jako je čára schodiště v půdorysné reprezentaci zobrazení schodiště.

Standardně je hladina komponentů objektu 0. Výchozí barva a typ čáry jsou podle bloku. S těmito výchozími nastaveními komponenty objektu zdědí barvu a vlastnosti typu čáry „nadřazeného“ objektu. Například, jestliže barva a typ čáry komponenty rámu dveří jsou podle bloku, rám dveří má barvu a typ čáry objektu dveří. Komponenty objektů nemohou existovat vně svých nadřazených objektů, jak je typické pro blokové objekty aplikace AutoCAD.

Změny, které se provedly v reprezentaci zobrazení se použijí na každou sadu zobrazení a konfiguraci zobrazení, která používá reprezentaci zobrazení. Pro větší výběr použití změn, vytvořte reprezentaci zobrazení založenou na reprezentaci kterou chcete změnit. Poté můžete změnit vlastnosti nastavení nové reprezentace a přiřadit ji do určitých sad zobrazení. Další informace o vytváření reprezentace zobrazení najdete v části Vytvoření reprezentace zobrazení pro objekt na straně 813.

POZNÁMKA Změny provedené do reprezentace zobrazení použitím tohoto postupu se projeví pouze ve výchozích vlastnostech zobrazení objektu. Změny vlastností zobrazení stylů objektu nebo jednotlivých objektů přepíší výchozí vlastnosti zobrazení.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Rozbalení reprezentací podle objektu
3. Rozbalte objekt, který obsahuje tu reprezentaci zobrazení, kterou chcete upravit.
4. Vyberte reprezentace zobrazení, které chcete upravit.

   Vlastnosti zobrazení můžete upravovat, což záleží na tom jaký objekt a jakou reprezentaci zobrazení vyberete. Například stěna v reprezentaci modelu zobrazuje pouze kartu Hladina/barva/typ čáry zatímco stěna v reprezentaci půdorysu zobrazuje dvě další karty pro určení vlastností zobrazení šrafování a komponentů řezu roviny.
5. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry pro změnu vlastností aplikace AutoCAD, včetně viditelnosti komponentů objektu a určení zda jejich zobrazení je řízeno přiřazením materiálu.
6. Jestliže je to vhodné klepněte na karty jako jsou Šrafování nebo Ostatní pro změnu vlastností zobrazení, které jsou specifické pro objekt.

   Další informace o vlastnostech zobrazení, které jsou specifické pro objekt, naleznete v postupech pro určení vlastností zobrazení stylu objektu v tématu nápovědy k danému objektu. Například informace pro určení vlastností zobrazení stylů stěny naleznete v části Zadání vlastností zobrazení stylu stěny na straně 1294.
7. Po dokončení úprav vlastností zobrazení klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení reprezentace zobrazení do sady zobrazení

Použijte tento postup pro přidání nebo odebrání reprezentace zobrazení v sadě zobrazení. Změny provedené v sadě zobrazení ovlivní každou konfiguraci zobrazení, která používá sadu zobrazení.

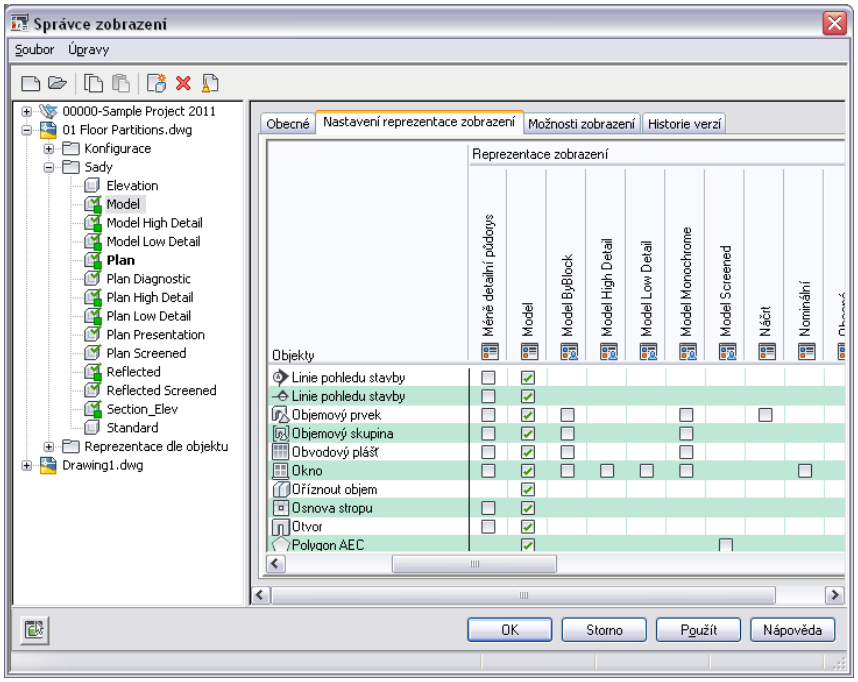
Mějte na paměti následující body, jestliže přidáváte nebo odstraňujete reprezentace zobrazení v sadě zobrazení:

- Sada zobrazení může použít pro objekt více než jednu reprezentaci zobrazení. Například některé sady zobrazení pro půdorys obsahují půdorys a půdorys prahu reprezentací zobrazení pro dveře.

- Abyste mohli použít reprezentaci zobrazení pro objekt jinak než jak je aktuální, ujistěte se, že jste zrušili aktuální reprezentaci zobrazení poté, co vyberete novou. Jinak sada zobrazení použije vlastnosti zobrazení obou reprezentací zobrazení.
- Jestliže není pro objekt vybraná žádná reprezentace zobrazení, objekty se neobjeví pokud je sada zobrazení aktivní ve výřezu.
- Jestliže se pod položkou reprezentace zobrazení neobjeví u objektu zaškrtávací políčko, objekt nemá reprezentaci zobrazení. Například objekty jako jsou křivky rozvržení a osnovy rozvržení mají jen jednu reprezentaci zobrazení.
- Můžete porovnat dvě sady zobrazení, abyste viděli rozdíly v přiřazení reprezentace zobrazení. Další informace najdete v části Porovnávání reprezentací zobrazení mezi sadami zobrazení na straně 818.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Rozbalte sady.
3. Vyberte sadu zobrazení, kterou chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Ovládání reprezentace zobrazení.

Upravování sady zobrazení



5 V pravém podokně přidejte nebo odstraňte reprezentace zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
přidat do sady zobrazení reprezentaci zobrazení pro objekt	pokud chcete najít objekt musíte rolovat skrz seznam. Vyberte, kterou reprezentaci chcete použít. Jestliže se pod položkou reprezentace zobrazení neobjeví zaškrtávací políčko, objekt nemá reprezentaci zobrazení.
v sadě zobrazení odstraňte z objektu reprezentaci zobrazení	rolujte skrz seznam a najděte objekt. Zrušte reprezentaci zobrazení, kterou chcete odstranit.
v sadě zobrazení pro všechny objekty použijte stejnou reprezentaci zobrazení	pravým tlačítkem klepněte na název reprezentace zobrazení a klepněte na položku Vybrat vše. Ujistěte se, že jste v této sadě zobrazení zrušili všechny reprezentace zobrazení objektů.

Chcete-li…	Pak...
odstranit objekt ze sady zobrazení	rolujte skrz seznam a najděte objekt. Klepněte pravým tlačítkem na název objektu a klepněte na položku Zrušit vše.
v sadě zobrazení přidat všechny reprezentace zobrazení ke všem objektům	klepněte pravým tlačítkem v Oblasti záhlaví objektů a klepněte na položku Vybrat všechny reprezentace zobrazení.
v sadě zobrazení zrušte ze všech objektů všechny reprezentace zobrazení	klepněte pravým tlačítkem do položky Oblast záhlaví objektů a klepněte na položku Zrušit všechny reprezentace zobrazení.

POZNÁMKA Tyto kroky můžete použít k přiřazení reprezentace zobrazení z adresáře Reprezentace podle objektu. Rozbalte *Reprezentace podle objektu* v levém podokně, vyberte objekt a přidejte nebo odstraňte přiřazení reprezentace zobrazení.

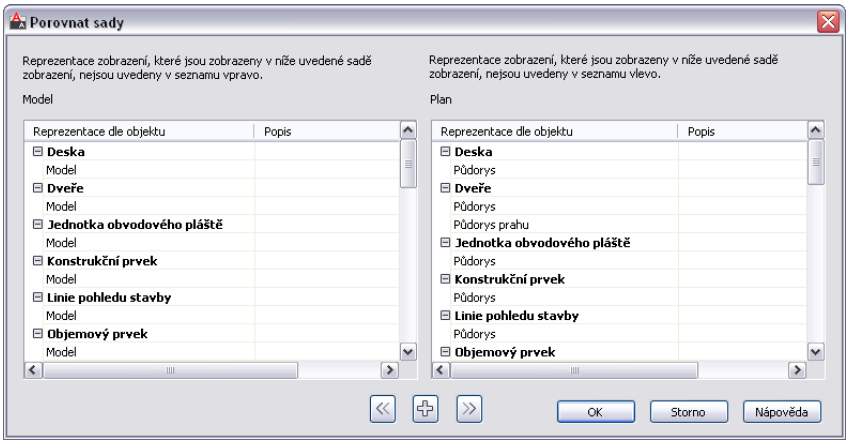
6 Klepněte na tlačítko OK.

Porovnávání reprezentací zobrazení mezi sadami zobrazení

Použijte tento postup k prohlížení rozdílů v přiřazeních reprezentací zobrazení mezi dvěma sadami zobrazení.

Dialogové okno Porovnat sady zobrazí dva seznamy. Každý seznam obsahuje reprezentace zobrazení, které jsou přiřazeny do určité sady zobrazení, ale nejsou přiřazeny do sady zobrazení v sousedním sloupci.

Porovnání sad zobrazení pro prohlížení různých přiřazení reprezentace zobrazení



Můžete použít dialogové okno Porovnat sady pro přiřazení jedné nebo více reprezentací k sadě zobrazení.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Klepněte na položku Sady.

3 Přidržte klávesu CTRL a v pravém podokně a vyberte dvě sady zobrazení, které chcete porovnat.

4 Klepněte pravým tlačítkem na jednu z vybraných názvů sad zobrazení a klepněte na položku Porovnat sady.

POZNÁMKA Příkaz Porovnat sady je dostupný pouze tehdy když jsou vybrané dva názvy sad zobrazení. Nemůžete najednou porovnávat více než dvě sady zobrazení.

5 Každý seznam zobrazí přiřazení reprezentace zobrazení, které jsou odlišné od jiné sady zobrazení.

6 Přiřadit reprezentace zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
přiřadit reprezentaci zobrazení na levé straně do sady zobrazení na pravé straně	pod položkou sada zobrazení na levé straně, vyberte název reprezentace zobrazení a klepněte na tlačítko .

Chcete-li…	Pak...
přiřadit reprezentaci zobrazení na pravé straně do sady zobrazení na levé straně	pod položkou sada zobrazení na pravé straně vyberte název reprezentace zobrazení a klepněte na tlačítko .
přiřadit všechny reprezentace zobrazení do jiné sady zobrazení, tak aby oboje sady měly stejné přiřazení	Klepněte na tlačítko .

7 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Přiřazení sady zobrazení do směru pohledu

Použijte tento postup k určení sady zobrazení přiřazené k jednotlivým směrům pohledu v konfiguraci zobrazení.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Rozbalte položku Konfigurace.

3 Vyberte konfiguraci zobrazení, kterou chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Konfigurace.

5 Pod položkou Sada reprezentací zobrazení vyberte patřičnou sadu zobrazení pro každý směr pohledu.

Sada zobrazení se stane aktivní, jestliže je vybrán směr pohledu ve výřezu ve kterém je přiřazena konfigurace zobrazení. Sada zobrazení přiřazená k Výchozí, se používá pro směry pohledu, ve které nepřiřadíte sadu zobrazení pro čtyři izometrické pohledy.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Pro prohlédnutí výsledků vašich změn, musíte přiřadit konfiguraci zobrazení k výřezu. Další informace najdete v části Přiřazení konfigurace zobrazení k výřezu na straně 821.

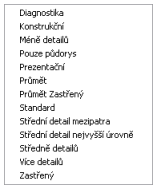
Přiřazení konfigurace zobrazení k výřezu

Použijte tento postup k přiřazení konfigurace zobrazení k výřezu. Kdykoliv během procesu projektu, můžete určit konfiguraci zobrazení pro výřez, modelový prostor nebo skládaný výřez.

POZNÁMKA Můžete také přiřadit konfiguraci zobrazení do aktuálního výřezu v položce Správce zobrazení. Klepněte pravým tlačítkem na konfiguraci zobrazení a klepněte na položku Nastavit do aktuálního výřezu.

1. Vyberte výřez pro který chcete přiřadit konfiguraci zobrazení.
2. Ve stavové oblasti výkresu vyberte nastavení pro položku Konfigurace zobrazení.

   Zobrazení konfigurace, kterou můžete přiřadit k aktuálnímu výřezu

3. Vyberte konfiguraci zobrazení, kterou chcete použít.
4. Je-li třeba, klepnutím na kartu Pohled ➤ panel Vzhled ➤ rozevírací seznam Regenerovat ➤ Regenerovat výkres a výřezy aktualizujte zobrazení tak, aby byla použita nová konfigurace zobrazení.

   POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **rea** (Regenerovat vše).

Určení sady zobrazení jako výchozí sady zobrazení

Použijte tento postup ke změně sad zobrazení definované jako výchozí sady zobrazení. Další informace o výchozích sadách zobrazení, také známé jako sady standardů, najdete v části Sady zobrazení na straně 794.

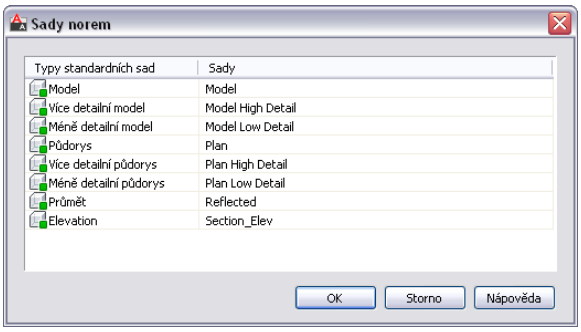
1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Klepněte pravým tlačítkem na položku Sady a klepněte na volbu Přizpůsobení sad standardů.

Ve sloupci Typy standardních sad jsou vypsány výchozí sady zobrazení pro výkres. Položka Sady sloupců vypíše sadu zobrazení určenou pro každou výchozí sadu zobrazení.

3 Vyhledejte sadu standardů, kterou chcete změnit, a klepněte ve sloupci Sady na její název.

4 Vyberte název sady zobrazení pro použití pro typ sady standardů.

Určení sady zobrazení pro typ sady standardu Modelu



5 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Určení výchozí konfigurace zobrazení

Použijte tento postup k určení výchozí konfigurace zobrazení použité na nové průřezy, prostor modelu nebo skládaných výřezů v aktuálním výkresu. Existující průřezy s přiřazenými konfiguracemi zobrazení nejsou ovlivněny.

POZNÁMKA V položce Správce zobrazení můžete přiřadit výchozí konfiguraci zobrazení. Klepněte pravým tlačítkem na konfiguraci zobrazení a klepněte na položku Nastavit jako výchozí výkres.

1 Klepněte na položku ➤ Pomůcky ➤ Nastavit výkres.

2 Klepněte na kartu Zobrazení.

3 Pod položkou Konfigurace výchozího nastavení výkresu, vyberte konfiguraci zobrazení k použití na nové výřezy nebo pokud je systém TILEMODE nastaven na 1.

4 Klepněte na tlačítko OK.

5 Je-li třeba, klepnutím na kartu Pohled ➤ panel Vzhled ➤ rozevírací seznam Regenerovat ➤ Regenerovat výkres a výřezy aktualizujte zobrazení tak, aby byla použita nová konfigurace zobrazení.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **rea** (Regenerovat vše).

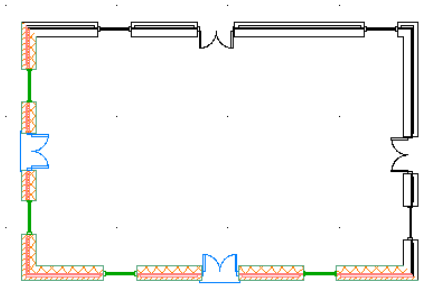
Určení konfigurace zobrazení, které se používá k překrytí externí reference

Tento postup použijte k určení toho, zda objekty v odkazovaném výkresu mají používat konfigurace zobrazení podle externí reference, je-li výkres odkazován hostitelským výkresem jako překrytí.

Standardně objekty v překrytých i připojených výkresech používají konfigurace zobrazení přiřazené k hostitelskému výkresu. Tento postup popisuje, jak určit, že podložená externí reference používá pouze své vlastní konfigurace zobrazení a ne ty, které jsou v hostitelském výkresu. Jestliže nezapnete tuto volbu, objekty v odkazovaném výkresu mohou použít jejich vlastní konfigurace zobrazení nebo ty které jsou v hostitelském výkresu. Odkazované výkresy, které jsou odkazovány jako připojení, mohou použít jednu ze skupiny konfigurace zobrazení. Další informace najdete v části Změnění konfigurace zobrazení používané v odkazovaných výkresech na straně 824.

V následujícím příkladu používají objekty v odkazovaném výkresu, které jsou vloženy jako překrytí, konfiguraci zobrazení Stíněné (severní a jižní stěny, dveře a okna). Hostitelský výkres používá konfiguraci detailního zobrazení (jižní a západní stěny, dveře a okna).

Podložená externi reference, která nepoužívá aktivní konfiguraci zobrazení je v hostitelském výkresu



1 Otevřete výkres, který chcete odkázat v jiném výkresu.

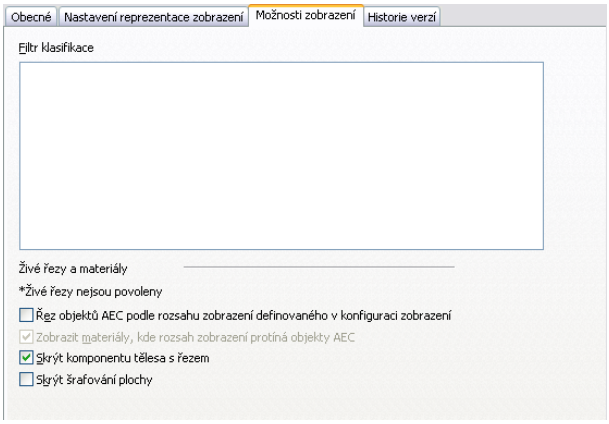
2 Klepněte na položku ➤ Pomůcky ➤ Nastavit výkres.

3 Klepněte na kartu Zobrazení.

4 V poli Výchozí konfigurace zobrazení výkresu vyberte možnost „Je-li použito jako překrytí externí reference, použijte nejprve tuto konfiguraci výchozího zobrazení výkresu“.

Zrušte tuto volbu, jestliže chcete externě odkazovaný výkres použít ke konfiguraci jeho vlastního zobrazení nebo konfigurace zobrazení v hostitelském výkresu.

Určení toho, že objekty používají konfigurace zobrazení pouze z aktuálního výkresu



5 Klepněte na tlačítko OK.

Změnění konfigurace zobrazení používané v odkazovaných výkresech

Použijte tento postup ke změně konfigurace zobrazení odkazovaného výkresu, který je odkazován buď jako připojení nebo jako překrytí v hostitelském výkresu.

POZNÁMKA Jestliže určíte, že výkres by měl vždy používat své vlastní konfigurace zobrazení, pokud se vloží jako překrytí externí reference, nemůžete změnit konfiguraci zobrazení používaného k zobrazení externí reference objektů v hostitelském výkresu. Další informace najdete v části Určení konfigurace zobrazení, které se používá k překrytí externí reference na straně 823.

1 Otevřete hostitelský výkres, který obsahuje externě odkazovaný výkres, pro který se má určit jiná konfigurace zobrazení.

2 Vyberte externě odkazovaný výkres, který chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Upravit zobrazení objektu.

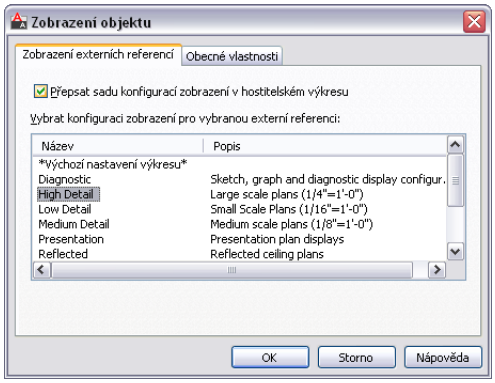
3 Klepněte na kartu Zobrazení externí reference.

Jestliže není na kartě dostupné nastavení, nemůžete změnit konfiguraci zobrazení používaného pro překrytí externí reference.

4 V hostitelském výkresu vyberte položku Přepsat sadu konfigurace zobrazení.

5 Vyberte konfiguraci zobrazení, kterou chcete použít.

Vybrání konfigurace zobrazení z těch co jsou v externě odkazovaném výkresu



Seznamy konfigurací zobrazení jsou ty, které jsou v externě odkazovaném výkresu. Jestliže chcete použít výchozí konfiguraci zobrazení zadané v hostitelském výkresu, vyberte položku Výchozí výkres.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Je-li třeba, klepnutím na kartu Pohled ➤ panel Vzhled ➤ rozevírací seznam Regenerovat ➤ Regenerovat výkres a výřezy aktualizujte zobrazení tak, aby byla použita nová konfigurace zobrazení.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **rea** (Regenerovat vše).

Zobrazení objektů podle klasifikace

Použijte tento postup ke skrytí nebo zobrazení objektů v sadě zobrazení založené na klasifikaci objektů. Například, pokud klasifikujete objekty podle konstrukčního stavu (nový,

existující nebo demo), ze zobrazení můžete vyloučit objekty s demo klasifikací. Jestliže je zobrazení použito ve výkresu, tyto objekty se nezobrazí.

Objekty, které jsou filtrovány ze zobrazení, nejsou odstraněny z výkresu. Jejich zobrazení je vypnuté pouze ve výřezech, které používají sadu zobrazení, ve které jsou filtrovány. Pokud je chcete znovu zobrazit, stačí změnit filtr. Zobrazení jiných objektů se nezmění, protože objekty stále ve výkresu existují. Například, jestliže filtrujete dveře z půdorysu, zdi ve kterých jsou umístěné, jsou stále vyjmuté v místě, které je obsazeno dveřmi.

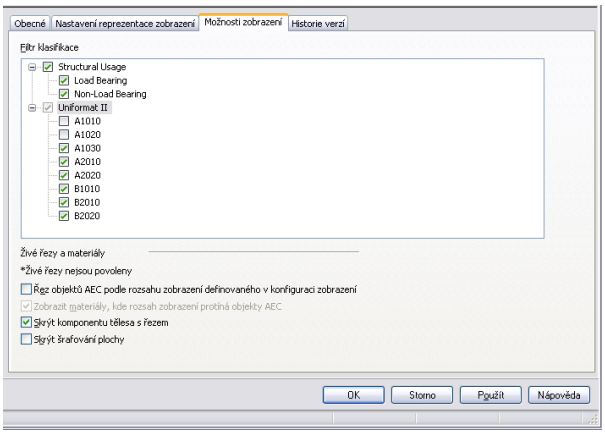
Další informace o definování klasifikace a jejich přiřazení do stylů objektu naleznete v části Definice klasifikací na straně 3767.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Rozbalte sady.
3. Vyberte sadu zobrazení, kterou chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Volby zobrazení.

   Klasifikační filtr vypíše všechny klasifikace v aktuálním výkresu. Ve výchozím nastavení jsou vybrány všechny klasifikace.
5. Chcete-li skrýt objekty zadané klasifikace, zrušte zaškrtnutí políčka v části Filtr klasifikace.

   Pokud chcete například skrýt všechny dveře a stěny klasifikované jako A1010 a A1020, zrušte zaškrtnutí políček A1010 a A1020 v části Uniformat II.

   Skrytí objektů založených na jejich klasifikaci



   Pro opětovné zobrazení objektů v klasifikaci, ve které byly skryty, vyberte danou klasifikaci.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Určení nastavení pro živé řezy a materiály

Použijte tento postup k určení jak jsou živé řezy a materiály zobrazeny, když je vybraná sada zobrazení aktivní ve výřezu a je zapnut živý řez pohledu modelu budovy. Tyto nastavení vám dovolí změnit vzhled řezu. Například můžete odstranit šrafování povrchu, které může zakrýt detaily ve výřezu.

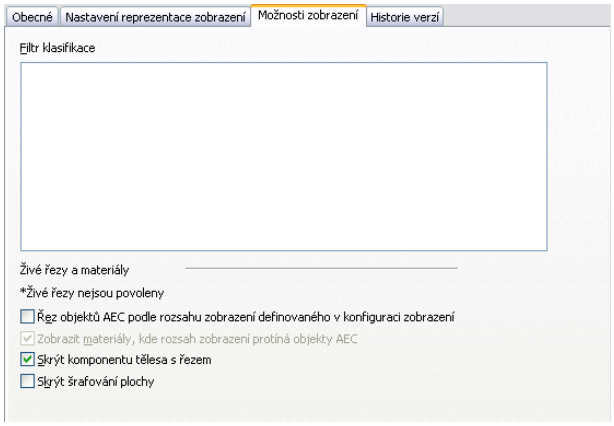
Další informace o materiálech najdete v části Materiály na straně 869. Další informace o živých řezech najdete v části Vytváření a úprava zobrazení živého řezu na straně 3192.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Rozbalte sady.

3 Vyberte sadu zobrazení, kterou chcete změnit a klepněte na kartu Volby zobrazení.

Určení možnosti zobrazení pro živé řezy a materiály



4 Pod položkou Živé řezy a materiály, určete nastavení zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
použijte rozsah zobrazení konfigurace zobrazení k určení vertikálního rozsahu pohledu živého řezu	vyberte položku Řez objektů AEC podle rozsahu zobrazení definovaného v konfiguraci zobrazení. Jestliže chcete graficky označit, kde se objekty v modelu prodlouží pod rozsahem zobrazení, vy-

Chcete-li…	Pak...
	berte položku Zobrazit materiály, kde rozsah zobrazení protíná objekty AEC. **VAROVÁNÍ** Pro sady zobrazení půdorysu byste měli toto nastavení zrušit. Jestliže je vybráno toto nastavení, jakékoliv 2D řezy vložené do Půdorysu se nezobrazí.
odstraňte nastavení části vybraných objektů pod hraničním obdélníkem živého řezu	vyberte položku Skrýt komponentu tělesa v řezu.
odstranit šrafování povrchu na vybraných objektech	vyberte položku Skrýt šrafování povrchu.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Správa konfigurací zobrazení

Správce zobrazení je nástroj pro Správu konfigurace zobrazení, sad zobrazení a reprezentací zobrazení: pro jejich přejmenování nebo vymazání, kopírování mezi výkresy, posílání mezi ostatní uživatele a čištění nepoužívaných prvků ve výkresu.

Přejmenování položky Konfigurace zobrazení nebo položky Sada zobrazení

Použijte tento postup k přejmenování konfigurace zobrazení nebo sady zobrazení. Položku Standardní konfigurace zobrazení nemůžete přejmenovat.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Vyberte konfiguraci zobrazení nebo sadu zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
přejmenovat reprezentaci zobrazení	rozbalte položku Konfigurace, klepněte pravým tlačítkem na položku konfigurace zobrazení a klepněte na tlačítko Přejmenovat.
přejmenovat sadu zobrazení	rozbalte sady, klepněte pravým tlačítkem na sadu zobrazení a klepněte na tlačítko Přejmenovat.

3 Zadejte nové název a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Přejmenování reprezentace zobrazení

Použijte tento postup k přejmenování reprezentace zobrazení. Můžete přejmenovat jakoukoliv reprezentaci zobrazení, kterou jste vytvořili stejně tak jako ty které jsou poskytnuté v šablonách aplikace AutoCAD Architecture. Nemůžete přejmenovat předdefinované reprezentace zobrazení.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Rozbalení reprezentací podle objektu.

3 Vyberte objekt pro který se má přejmenovat reprezentace zobrazení.

4 V pravém podokně klepněte pravým tlačítkem na reprezentaci zobrazení a volbou možnosti Přejmenovat ji přejmenujte.

Jestliže je možnost Přejmenovat v kontextové nabídce nedostupná, je reprezentace zobrazení předdefinována. Předdefinované reprezentace zobrazení mají ikonu vedle jejich názvů.

5 Zadejte nový název a stiskněte klávesu *ENTER*.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Vymazání konfigurace zobrazení nebo sady zobrazení

Použijte tento postup k vymazání konfigurace zobrazení nebo sady zobrazení.

Mějte na paměti následující body, jestliže mažete konfigurace zobrazení nebo sady zobrazení:

- Nemůžete vymazat konfigurace zobrazení přiřazené do aktuálního výřezu.
- Nemůžete vymazat předdefinované konfigurace zobrazení označené červeným zaškrtávacím políčkem na levé straně názvu konfigurace.
- Nemůžete vymazat sadu zobrazení, která je použita v konfiguraci zobrazení, stejně tak nemůžete vymazat položku Standardní konfigurace zobrazení.

POZNÁMKA Vymazání konfigurace zobrazení nevymaže sady zobrazení a reprezentace zobrazení, které jsou v konfiguraci zobrazení použity. Vymazání sady zobrazení nevymaže reprezentace zobrazení, které jsou v ní použity. Další informace najdete v části Vymazání reprezentace zobrazení na straně 830.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Vyberte konfiguraci zobrazení nebo sadu zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
vymazat konfiguraci zobrazení	rozbalte možnost Konfigurace, klepněte na konfiguraci zobrazení a klepněte na tlačítko Vymazat .
vymazat sadu zobrazení	rozbalte možnost Sady, klepněte na sadu zobrazení a klepněte na tlačítko Vymazat .

3 Klepněte na tlačítko OK.

Vymazání reprezentace zobrazení

Použijte tento postup k vymazání reprezentace zobrazení, která není přiřazena k sadě zobrazení. Můžete vymazat reprezentace zobrazení, které jste vytvořili stejně tak jako ty které jsou poskytované v šablonách aplikace AutoCAD Architecture. Reprezentace zobrazení definovaná uživatelem má tuto ikonu která je vedle jejich názvů. Nemůžete vymazat předdefinované reprezentace zobrazení. Předdefinované reprezentace zobrazení mají ikonu vedle jejich názvů.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Rozbalení reprezentací podle objektu

3 Vyberte objekt pro který se má vymazat reprezentace zobrazení.

4 Abyste odstranili položku reprezentace zobrazení ze všech sad zobrazení musíte klepnout pravým tlačítkem na reprezentaci zobrazení a klepnout na položku Zrušit vše.

5 Klepněte pravým tlačítkem na reprezentaci zobrazení, která je určena k vymazání a klepněte na položku Vymazat.

   Pokud se pokusíte vymazat předdefinovanou reprezentaci zobrazení nebo tu, která je přiřazena k sadě zobrazení, dostanete chybovou zprávu.

   Název vymazané reprezentace zobrazení v pravém podokně zůstane vypsán v adresáři Reprezentace podle objektu v levém podokně, dokud nezavřete a znovu neotevřete Správce zobrazení.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání poznámek a referenčních souborů do konfigurace zobrazení nebo sady zobrazení

Použijte tento postup k zadání poznámek a připojení referenčních souborů k reprezentaci zobrazení nebo sadě zobrazení. Můžete také upravovat poznámky a odpojit referenční soubory.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Vyberte konfiguraci zobrazení nebo sadu zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
přidat poznámky nebo soubory do konfigurace zobrazení	rozbalte položku Konfigurace a vyberte konfiguraci zobrazení.
do sady zobrazení přidat poznámky nebo soubory	rozbalte sady a vyberte sadu zobrazení.

3 Klepněte na kartu Obecné.

4 Pro přidání popisu ke konfiguraci zobrazení, zadejte její Popis.

5 Klepněte na položku Poznámky.

6 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

7 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

8 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Použití nastavení zobrazení v vícenásobných výkresech

Ve vícenásobných výkresech můžete použít vaše konfigurace zobrazení, sady zobrazení a reprezentace zobrazení.

Můžete kopírovat konfigurace zobrazení, sady zobrazení a reprezentace zobrazení mezi výkresy. Při kopírování konfigurace zobrazení, systém zobrazení také kopíruje všechny sady zobrazení a reprezentace zobrazení, zahrnutých ve vybrané konfiguraci, která v cílovém výkresu neexistuje. Podobně, jestliže kopírujete sadu zobrazení, systém zobrazení kopíruje jakékoliv reprezentace zobrazení, které neexistují v cílovém výkresu.

Jestliže sada zobrazení nebo reprezentace zobrazení se stejným názvem již existuje v cílovém výkresu, nebude přepsána novou informací zobrazení. Předtím než budete kopírovat konfigurace zobrazení nebo sady zobrazení, přejmenujte existující sadu zobrazení nebo reprezentaci v cílovém výkresu, abyste přenesli novou informaci.

Například, můžete chtít zkopírovat sadu zobrazení pojmenovanou Nový půdorys, který obsahuje reprezentaci zobrazení pro dveře pojmenované Stíněný průmět. Aktuální výkres také obsahuje reprezentace zobrazení pro dveře pojmenované Stíněný průmět. Musíte přejmenovat položku Stíněný průmět v aktuálním výkresu před kopírováním nové sady zobrazení a jejich reprezentací zobrazení.

Odeslání konfigurace zobrazení e-mailem

Jestliže váš systém má elektronickou poštu, můžete ze Správce zobrazení poslat vaši konfiguraci zobrazení jiným uživatelům. Můžete poslat celý systém zobrazení svého výkresu k jinému uživateli aplikace AutoCAD Architecture. Správce zobrazení zkopíruje informace systému zobrazení do nového výkresu a připojí výkres k nové e-mailové zprávě vtvořené ve vašem e-mailovém programu. Uživatelé aplikace AutoCAD Architecture, kteří obdrží e-mailem váš systém zobrazení, si jej mohou importovat do svých výkresů, otevřít přiložený soubor výkresu a exportovat váš systém zobrazení do svých výkresů; nebo mohou použít přiložený soubor výkresu jako šablonu pro nové výkresy. Další informace o importování a exportování systémů zobrazení, naleznete v části Odeslání konfigurací zobrazení jiným uživatelům na straně 835.

Kopírování nastavení zobrazení mezi výkresy

Použijte tento postup ke kopírování konfigurací zobrazení, sady zobrazení a reprezentace zobrazení z aktuálního výkresu do jiného. Mezi existujícími výkresy,můžete kopírovat nastavení zobrazení. Můžete je také kopírovat z existujícího výkresu do nového výkresu.

POZNÁMKA Mezi výkresy, můžete také přetáhnout konfigurace zobrazení, sady zobrazení a reprezentace zobrazení.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. V položce Správce zobrazení otevřete výkres do kterého chcete zkopírovat reprezentaci zobrazení, sadu zobrazení nebo konfiguraci zobrazení, podle potřeby:

Chcete-li…	Pak...
zkopírovat konfiguraci zobrazení, sadu zobrazení nebo reprezentaci zobrazení do výkresu, který není otevřen v položce Správce zobrazení.	V položce Správce zobrazení klepněte na položku Soubor ➤ Otevřít, vyberte výkres, který potřebujete, a klepněte na tlačítko Otevřít.
do nového výkresu zkopírovat konfiguraci zobrazení, sadu zobrazení nebo reprezentaci zobrazení	V položce Správce zobrazení klepněte na položku Soubor ➤ Nový výkres, zadejte název výkresu a klepněte na tlačítko Uložit.

3. Rozbalte položku konfigurace, sady nebo reprezentace podle složky objektu.

4 Vyberte konfigurace zobrazení, sady zobrazení nebo reprezentace zobrazení, které chcete kopírovat:

Chcete-li…	Pak...
zkopírovat jednotlivou konfiguraci zobrazení, sadu zobrazení nebo reprezentaci zobrazení	klepněte pravým tlačítkem na konfiguraci zobrazení, sadu zobrazení nebo reprezentaci zobrazení a klepněte na tlačítko Kopírovat.
zkopírovat všechny konfigurace zobrazení, sady zobrazení nebo reprezentace zobrazení	klepněte pravým tlačítkem na složku Konfigurace, Sady nebo Reprezentace zobrazení a klepněte na tlačítko Kopírovat.

5 Ve Správci zobrazení klepněte pravým tlačítkem na výkres, do kterého chcete vložit nastavení zobrazení, a klepněte na tlačítko Vložit.

Konfigurace zobrazení, sady zobrazení nebo reprezentace zobrazení se vloží do vybraného výkresu. Jestliže výkres již obsahuje nastavení se stejným názvem, duplicitní název je zobrazen v položce Import/Export – v dialogovém okně Nalezené duplicitní názvy.

6 Jestliže budete požádání vyřešte duplicitní názvy:

Chcete-li…	Pak...
zabránit Správci zobrazení přepsání existující konfigurace zobrazení, sady zobrazení nebo reprezentace zobrazení se stejnou položkou a stejným názvem	vyberte možnost Ponechat existující a klepněte na tlačítko OK.
nahradit existující konfiguraci zobrazení, sadu zobrazení nebo reprezentaci zobrazení novou položkou	vyberte možnost Přepsat existující a klepněte na tlačítko OK.
zachovat existující konfiguraci zobrazení, sadu zobrazení nebo reprezentaci zobrazení a přidat novou položku s jiným názvem	vyberte možnost Přejmenovat na jiné a klepněte na tlačítko OK. Správce zobrazení přidá číslo k názvu nového nastavení. Klepněte pravým tlačítkem na nastavení a pro změnu názvu klepněte na tlačítko Přejmenovat.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Odeslání konfigurací zobrazení jiným uživatelům

Použijte tento postup k odeslání všech konfigurací zobrazení a jejich prvků ve výkresu, k ostatním uživatelům aplikace AutoCAD Architecture. Software vytvoří nový výkres, který obsahuje pouze informace o zobrazení z aktuálního výkresu a připojí výkres k elektronické zprávě. Objekty, hladiny a ostatní obsahy a nastavení výkresu nejsou obsaženy v novém výkresu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Klepněte pravým tlačítkem na název výkresu a klepněte na tlačítko Poslat.

   Ve vašem e-mailovém programu se vytvoří e-mailová zpráva s předmětem „Systém zobrazení aplikace AutoCAD Architecture“. Soubor výkresu, který obsahuje informaci o zobrazení, je připojen ke zprávě.

   Jestliže ve vašem systému není elektronická pošta dostupná, pak volba Poslat bude neaktivní.
3. Dokončete a pošlete zprávu ve vašem programu na odesílání e-mailu.
4. Klepněte na tlačítko OK.

Vyčištění konfigurace zobrazení

Použijte tento postup k vyčištění nepoužívaných konfigurací zobrazení z výkresu.

Nemůžete vyčistit konfiguraci zobrazení přiřazenou k výřezu nebo modelového prostoru nebo předdefinované konfigurace zobrazení jako je Standard.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Klepněte na možnost Konfigurace a na tlačítko Vyčistit .

   Všechny konfigurace zobrazení, které můžete vyčistit jsou vybrány v dialogovém okně Čistit konfigurace zobrazení.
3. Zrušte všechny konfigurace zobrazení, které nechcete vyčistit a klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Vyčištění sady zobrazení

Použijte tento postup k vyčištění nepoužívaných sad zobrazení z výkresu.

Nemůžete vyčistit sadu zobrazení přiřazenou ke konfiguraci zobrazení nebo k předdefinovaným sadám zobrazení jako je Standard, Model nebo Půdorys.

TIP Abyste zjistili jestli sada zobrazení je přiřazena k nějaké konfiguraci zobrazení, vyberte v levém podokně položku Konfigurace. Pravé podokno vypíše každou konfiguraci zobrazení a sady zobrazení které používá.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Klepněte na možnost Sady a na tlačítko Vyčistit .

   Všechny sady, které můžete vyčistit jsou vybrány v dialogovém okně Čistit konfigurace zobrazení.
3. Zrušte všechny sady zobrazení, které nechcete vyčistit a klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Vyčištění reprezentace zobrazení

Použijte tento postup k vyčištění nepoužívaných reprezentací zobrazení z výkresu. Nemůžete vyčistit reprezentaci zobrazení přiřazenou k sadě zobrazení nebo k předdefinované reprezentaci zobrazení jako je Model nebo Obecné.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Rozbalení reprezentací podle objektu
3. Vyberte reprezentace zobrazení, které chcete vyčistit:

Chcete-li…	Pak...
vyčistit nepoužívané reprezentace zobrazení pro určitý objekt	klepněte na název objektu a klepněte na tlačítko Vyčistit .
vyčistit všechny nepoužívané reprezentace zobrazení ve výkresu	klepněte na možnost Reprezentace podle objektu a na tlačítko Vyčistit .

   Všechny konfigurace zobrazení, které můžete vyčistit jsou vybrány v dialogovém okně Čistit konfigurace zobrazení.
4. Zrušte každou reprezentaci zobrazení, kterou nechcete vyčistit a klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Práce s položkou Standardní nastavení zobrazení

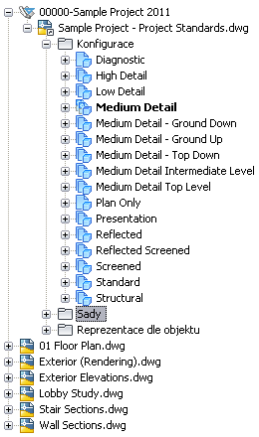
Funkce Projektové normy poskytuje uživatelům mechanismus na založení, údržbu a synchronizaci nastavení zobrazení napříč projektem aplikace AutoCAD Architecture. V rámci projektu, můžete určit standardní nastavení zobrazení, která jsou používána napříč všemi výkresy projektu.

Další informace o projektech a projektových normách najdete v částech Správa výkresu na straně 289 a Projektové normy na straně 589.

Standardní nastavení zobrazení je organizováno ve výkresu norem, který je přiřazen k projektu. Pokud již byla skupina nastavení zobrazení definována jako nastavení projektových norem a zavedena do výkresu projektu, je navázáno spojení s normami a lze provést synchronizaci. Se stejným připojením, nastavení zobrazení z výkresu projektu může také aktualizovat standardní nastavení zobrazení.

Správce zobrazení může otevírat, upravovat, synchronizovat, kopírovat a aktualizovat standardní nastavení zobrazení.

Standardní nastavení ve Správci zobrazení



Ikony standardů

Standardní nastavení zobrazení jsou zobrazena ve Správci zobrazení. Existuje zde určitý počet různých ikon proto aby je odlišili, což záleží na jejich stavu s ohledem na projektové normy.

Ikona	Popis
	Standardní nastavení zobrazení Jestliže se objeví světle modrá ikona v nastavení zobrazení nebo ve výkresu projektových norem, nastavení zobrazení je standardně nastaveno a je synchronizováno s normou. Není nutné aktualizování nebo synchronizace.
	Standardní nastavení zobrazení, které je zastaralé Jestliže se tato ikona objeví v nastavení zobrazení výkresu projektu, nastavení zobrazení je standardní nastavení, ale je zastaralé. To znamená, že odpovídající nastavení zobrazení ve výkresu projektových norem má novější GUID než to, které je ve výkresu projektu. aktualizování nastavení zobrazení ve výkresu projektu naleznete v části Synchronizace jednotlivých nastavení zobrazení s normami AEC na straně 652.
	Standardní nastavení zobrazení, které má nestandardní (novější) verzi Jestliže se tato ikona objeví v nastavení zobrazení výkresu projektu, nastavení je standardní nastavení, ale má verzi GUID, kterou nelze v projektových normách nalézt. Pokud se setkáte s touto ikonou, můžete buď přepsat nestandardní verzi aktuální verzí z výkresu normy, jak je popsáno v části Synchronizace jednotlivých nastavení zobrazení s normami AEC na straně 652, nebo můžete obnovit normy s verzí z projektu výkresu, jak je popsáno v části Aktualizování položky Standardní nastavení zobrazení v položce Výkres projektových norem z položky Výkres projektu na straně 843.
	Standardní nastavení zobrazení, které je vyloučeno ze synchronizace Jestliže se tato ikona objeví v nastavení zobrazení, nastavení je vyloučeno ze synchronizace. Další informace najdete v části Vyloučení nastavení zobrazení ze synchronizace na straně 840.
	Standardní nastavení zobrazení, které nemá údaje o verzi Jestliže se tato ikona objeví v nastavení zobrazení výkresu projektových norem, nastavení zobrazení nemá údaje o verzi. Informace o verzi může být vymazána, jak je popsáno v části Čištění Informace o verzi z výkresu projektových norem na straně 676. Přidávání informací o verzích do nastavení zobrazení naleznete v části Aktualizování položky Standardní nastavení zobrazení v položce Výkres projektových norem na straně 840.

Ikona	Popis
	Standardní nastavení zobrazení, které bylo změněno, ale nebylo verzováno Jestliže se tato ikona objeví v nastavení zobrazení výkresu projektových norem, nastavení bylo změněno, ale nebylo ještě verzováno. Aby změny byly obsaženy v synchronizaci, nastavení musí být verzováno, jak je popsáno v části Aktualizování položky Standardní nastavení zobrazení v položce Výkres projektových norem na straně 840. Ikona se objeví pouze ve výkresech projektových norem. Změny v projektových výkresech jsou verzovány automaticky, když klepnete na tlačítko Použít nebo na tlačítko OK ve Správci zobrazení.
	Nestandardní nastavení zobrazení Jestliže se objeví tmavě modrá ikona v nastavení zobrazení ve výkresu projektu, toto nastavení nemá ekvivalent v projektových normách.

Synchronizování jednotlivých nastavení zobrazení se standardy AEC

Použijte tento postup k synchronizaci nastavení zobrazení výkresu projektu s normami projektu.

1. Otevřete výkres projektu.

   Další informace o projektech a projektových normách najdete v částech Správa výkresu na straně 289 a Projektové normy na straně 589.

2. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

3. Ve stromové struktuře Správce zobrazení přejděte do nastavení zobrazení, které chcete synchronizovat.

   Můžete synchronizovat následující položky:

   - konfigurace zobrazení
   - sady zobrazení
   - reprezentace zobrazení

4. Ve stromové struktuře vyberte položku, klepněte pravým tlačítkem a vyberte položku Synchronizovat s projektovými normami.

5 V dialogovém okně Synchronizovat výkresy s projektovými normami vyberte položky určené k synchronizaci, jak je popsáno v části Synchronizace projektového výkresu s normami AEC na straně 645.

6 K zahájení synchronizačního procesu, klepněte na tlačítko OK.

Vyloučení nastavení zobrazení ze synchronizace

Použijte tento postup k určení jednotlivých nastavení zobrazení, které chcete během synchronizace ignorovat.

Určené nastavení zobrazení nebude během automatické synchronizace přepsáno standardy a nebude zobrazeno jako neodpovídající verze během poloautomatické nebo manuální synchronizace, pokud nenastavíte položku Zobrazit objekty na Ignorovat během synchronizace projektových norem v dialogovém okně Synchronizace.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Pro vyloučení přejděte do konfigurace zobrazení, sady zobrazení nebo reprezentace zobrazení, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Ignorovat během synchronizace.

Poznamenejme, že má teď volba Ignorovat během synchronizace vedle sebe zaškrtávací políčko. Jestliže klepnete znovu na tuto volbu, zaškrtávací políčko se ztratí a vybrané nastavení zobrazení se odstraní ze seznamu komponent a bude ignorováno.

Aktualizování položky Standardní nastavení zobrazení v položce Výkres projektových norem

Použijte tento postup ke změně verze standardního nastavení zobrazení v zobrazení výkresu projektových norem.

Nastavení zobrazení ve výkresu projektových norem a ve výkresech projektu je verzováno. Verze se používá na to aby se mohlo rozhodnout, zda musí být nastavení zobrazení aktualizováno během synchronizace. Informace o verzi obsahují GUID (Global Unique Identifier – jedinečný globální identifikátor), datum a čas poslední změny, přihlašovací jméno do windows poslední osoby, která naposledy změnila položku a volitelný komentář.

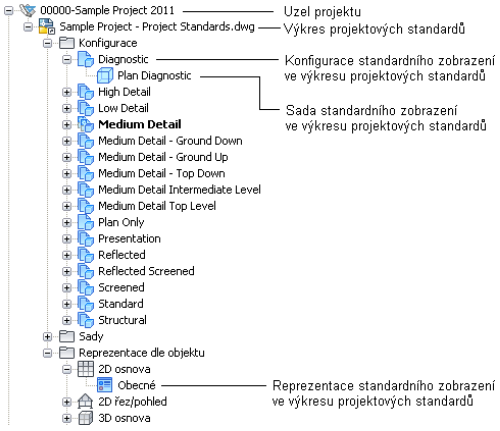
Jestliže změníte standardní nastavení zobrazení v otevřených standardech výkresu, nejste automaticky vyzváni ke změně verze. Můžete udělat více změn, uložit a zavřít výkres, znovu ho otevřít a pak verzovat nastavení zobrazení, jestliže je už připraveno pro rozšíření v

projektu. Dokud jsou změny uloženy do výkresu projektových norem, žádné úpravy nebudou ztraceny, dokonce bez verzování.

POZNÁMKA Jestliže děláte změny do výkresových standardů zobrazení, musíte aktualizovat standardní styl výkresů novým nastavením tak jak je to popsané v části Vzájemná synchronizace projektových norem na straně 849. Jinak se může objevit neslučitelné zobrazení objektů.

Dokud jsou vaše změny uloženy, ale nejsou verzovány, jakákoliv synchronizace která se uskuteční během této doby, nepozná že je nastavení zobrazení změněno, je to od té doby co je srovnávání objektu prováděno ve verzi GUID a ne v aktuálních vlastnostech objektu. Jako následek, změněné ale neverzované nastavení zobrazení v projektových normách nebude ve výkresech projektu aktualizováno. Abyste měli změny synchronizovány s projektem, potřebujete napřed verzovat nastavení zobrazení.

Projektové normy ve Správci zobrazení

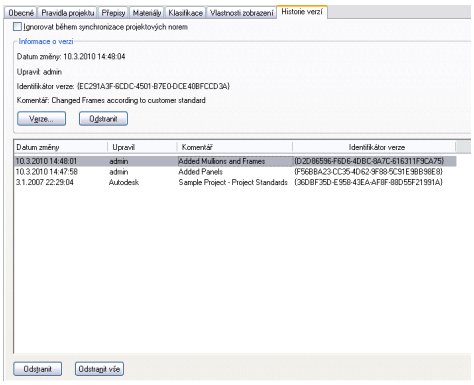


Aktualizování standardního nastavení zobrazení

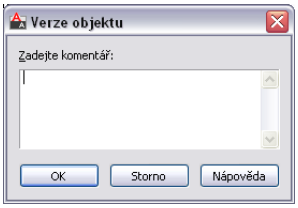
1. Otevřete standardy zobrazení výkresu aktuálního projektu.
2. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

   TIP Výkresy standardního zobrazení jsou ve Správci zobrazení uvedeny pod uzlem projektu ( ). Jestliže není zobrazen žádný projektový uzel, aktuální výkres není částí projektu.

3. Vyberte nastavení zobrazení, které chcete upravit a proveďte změny.
4. Klepněte na kartu Historie verze změněného nastavení zobrazení.



5 Klepněte na položku Verze.

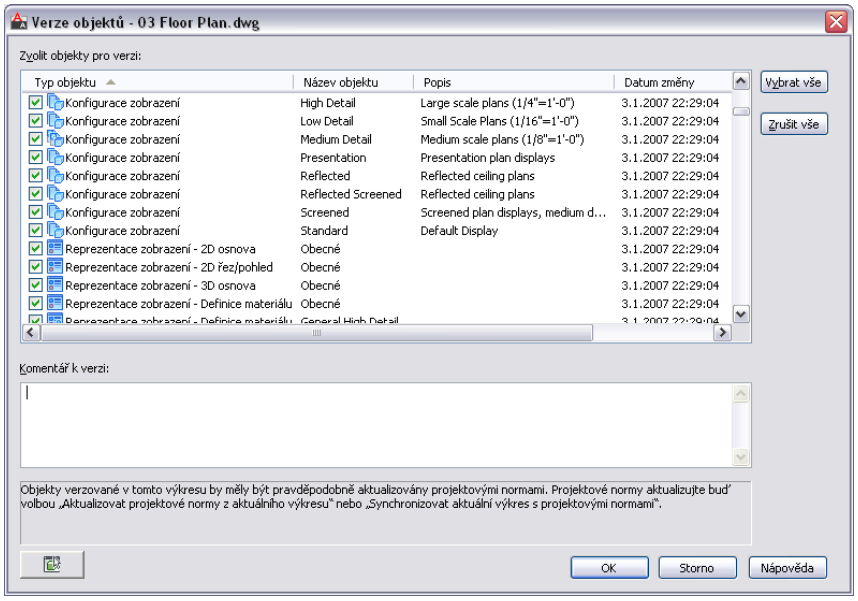


6 Pokud to bude nutné, zadejte komentář k nové verzi.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Nová verze je připojena ke kartě Historie verzí.

8 Pro verzování vícenásobných nastavení výkresu ve výkresu projektových norem vyberte skupinu nastavení a proveďte jejich verzování:



9 Vyberte nastavení zobrazení, které by mělo být verzováno.

10 Podle potřeby zadejte poznámky.

Komentář bude použit pro všechny objekty, vybrané pro přiřazení verzí.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Aktualizování položky Standardní nastavení zobrazení v položce Výkres projektových norem z položky Výkres projektu

Můžete změnit standardní nastavení zobrazení ve výkresu zobrazení projektových norem, tím že je přepíšete odpovídajícím nastavením zobrazení ve výkresu projektu. Po dokončení aktualizace nastavení zobrazení projektových norem z výkresu projektu musí být projekt synchronizován pro použití aktualizovaného nastavení zobrazení. Další informace naleznete v části Synchronizace projektu s normami na straně 636.

POZNÁMKA Jestliže děláte změny do výkresových standardů zobrazení, musíte aktualizovat standardní styl výkresů novým nastavením tak jak je to popsané v Vzájemná synchronizace projektových norem na straně 849. Jinak se může objevit neslučitelné zobrazení objektů.

1 Otevřete výkres projektu.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

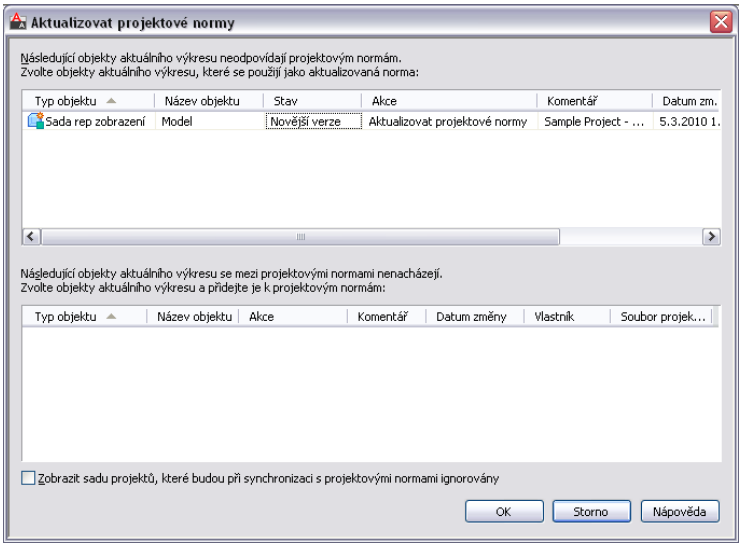
3 Rozbalte uzel výkresu projektu a vyberte standardní nastavení zobrazení se kterým můžete aktualizovat projektové normy.

POZNÁMKA Pomocí modré ikony lze rozpoznat nastavení standardního zobrazení ve výkresu projektu.

4 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Aktualizovat normy z výkresu.

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Správa ➤ panel Projektové standardy ➤ ➤ Aktualizovat standardy z výkresu .

POZNÁMKA Můžete zde také vybrat zda aktualizovat vícenásobné nastavení zobrazení.



Vybrané nastavení zobrazení je vypsáno v horním panelu.

5 Pro aktualizování standardů projektu z výkresu projektu, vyberte položku Aktualizovat normy projektu z roletového seznamu Akce položky nastavení zobrazení.

6 Jestliže nechcete aktualizovat normy projektu z nastavení zobrazení ve výkresu projektu, vyberte položku Neaktualizovat projektové normy z roletového seznamu Akce položky nastavení zobrazení.

V tomto případě verze v projektových normách výkresu nebude přepsána verzí ve výkresu projektu. Během příští synchronizace výkresu projektu bude nastavení zobrazení zobrazeno jako nesynchronizované s projektovými normami.

7 Pokud chcete ignorovat verzi bez synchronizace nastavení zobrazení, vyberte položku Ignorovat z roletového seznamu Akce.

V tomto případě bude položka zobrazena v příštích aktualizacích, pokud nenastavíte položku Zobrazit sadu objektů na Ignorovat během synchronizace standardů nebo neodstraníte příznak Ignorovat z nastavení zobrazení ve Správci zobrazení, jak je popsáno v části Vyloučení nastavení zobrazení ze synchronizace na straně 840.

8 Klepněte na tlačítko OK.

9 Ve Správci zobrazení klepněte na tlačítko OK nebo na tlačítko Použít.

10 Pro aktualizování projektových norem výkresu, klepněte na ano.

Přidání položky Standardní nastavení zobrazení z položky Výkres projektu do položky Výkres projektových norem

Můžete přidat nestandardizované nastavení zobrazení z aktuálního projektového výkresu do projektových standardů. Můžete to udělat například jestli vytvoříte komplexní konfiguraci zobrazení ve výkresu projektu a chcete ho zahrnout do vašich standardů.

Po kopírování nastavení zobrazení do standardů projektu musíte synchronizovat projekt, aby mohl použít nové standardní nastavení.

1 Otevřete výkres projektu z položky Navigátor projektu.

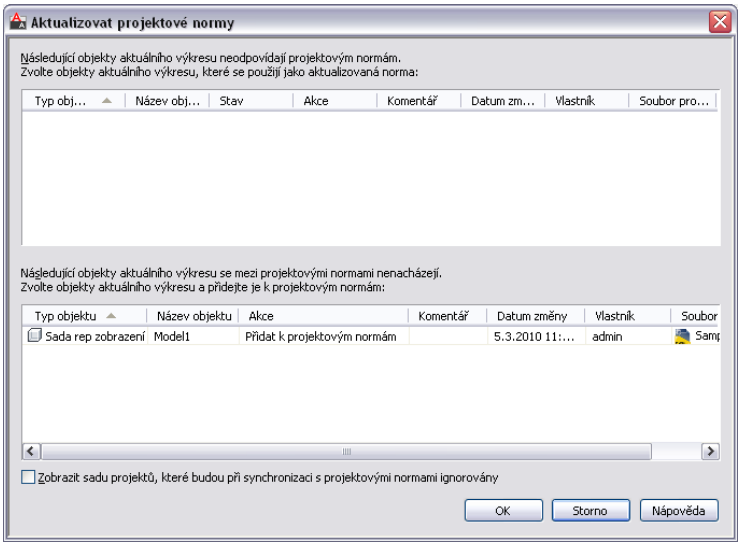
2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

3 Přidat nastavení zobrazení do aktuálního výkresu projektu.

4 Vyberte nové nastavení, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Aktualizovat normy z výkresu.

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Správa ➤ panel Projektové standardy ➤ ➤ Aktualizovat standardy z výkresu .

POZNÁMKA Zde můžete vybrat vícenásobné nastavení zobrazení.



Nové nastavení je vypsáno na panelu níže, kde se zobrazují styly a nastavení zobrazení v projektovém výkresu, které v projektových standardech neexistují.

5 Pro přidání nastavení zobrazení do výkresu projektových norem a tím vytvořením nastavení standardů, vyberte položku Přidat do projektových norem v roletovém seznamu Akce.

6 Chcete-li nestandardizované nastavení zobrazení přeskočit, vyberte v rozevíracím seznamu Akce možnost Přeskočit.

V tomto případě zůstane nestandardizované nastavení zobrazení v projektovém výkresu a nebude vloženo do standardů.

7 K ignoraci nastavení zobrazení vyberte položku Ignorovat z roletového seznamu Akce.

V tomto případě nestandardní nastavení zobrazení nebude v příštích aktualizacích znovu vypsáno, pokud nenastavíte položku Zobrazit sadu objektů na možnost Ignorovat během synchronizace standardů nebo v nastavení zobrazení nezrušíte ve Správci zobrazení příznak Ignorovat, jak je popsáno v části Vyloučení nastavení zobrazení ze synchronizace na straně 840.

8 Klepněte na tlačítko OK.

9 Ve Správci zobrazení klepněte na tlačítko OK nebo na tlačítko Použít.

10 Klepnutím na možnost Ano aktualizované projektové normy výkresu uložte.

Úprava historie verzí Standardního nastavení zobrazení

Každé nastavení zobrazení výkresu projektových norem má historii verzí. Historie verze zobrazuje jedinečný identifikátor verze, datum a čas úprav, jméno uživatele a jakékoliv dodatečné komentáře vložené uživatelem.

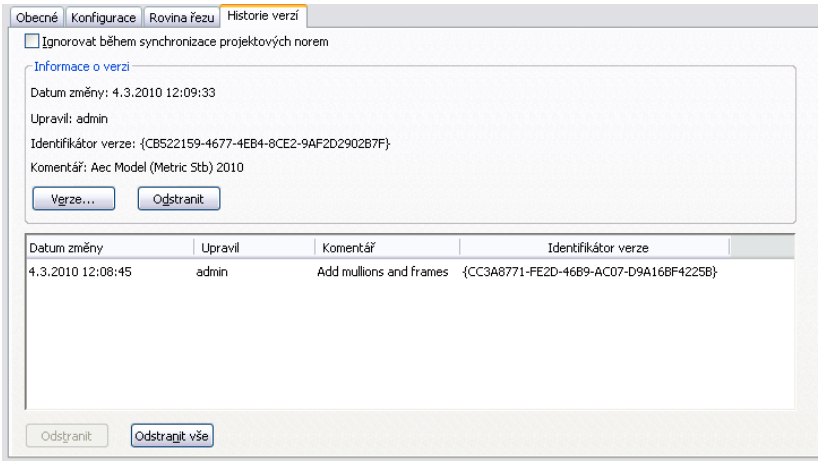
Historii je možné upravit odebráním jednotlivých verzí nebo odebráním všech verzí. Aktuální verzi nelze odebrat.

1 Otevřete výkres standardů projektu.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

3 Z položky uzel projektu vyberte standardní nastavení zobrazení.

4 Klepněte na kartu Historie verze.



5 Pro přidání nové verze klepněte na nabídku Verze a zadejte informace o verzi.

6 Pro odstranění existující verze vyberte verzi z karty Historie verzí a klepněte na možnost Odstranit.

Abyste odstranili všechny verze v jednom kroku klepněte na tlačítko Odstranit vše.

7 Jestliže chcete, aby nastavení zobrazení bylo ignorováno během synchronizace standardů, vyberte položku Ignorovat během synchronizace standardů projektu.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Čištění historie verzí z výkresu projektových norem

Můžete odstranit historii verzí ze všech stylů standardů a nastavení zobrazení ve výkresech projektových norem jediným příkazem. Čištěním historie verzí budou odstraněny všechny verze vyjma té aktuální ze standardních stylů a nastavení zobrazení. Toto můžete provést, abyste zabránili chaosu ve svých stylech a nastaveních zobrazení.

Jestliže vyčistíte historii verzí žádná verze GUID kromě aktuální nezůstane. To znamená, že synchronizace už nemůže oddělit starou verzi standardního nastavení zobrazení a nestandardní verzi standardního nastavení zobrazení. Každé nastavení zobrazení ve výkresu projektu, které nemá aktuální GUID odpovídající standardnímu nastavení zobrazení, bude označeno jako nestandardní nebo novější verze.

1 Otevřete výkres projektových norem.

2 Na příkazový řádek zadejte příkaz **AecSmazatHistoriiVerzí**.

Historie verzí je odstraněna ze všech stylů standardů a nastavení zobrazení ve výkresu.

Čištění Informace o verzi z výkresu projektových norem

Můžete odstranit informace o verzi ze všech stylů standardů a nastavení zobrazení ve výkresu projektových norem. Jestliže odeberete informace o verzi, odstraní se historie verzí a informace o aktuální verzi.

Při spuštění synchronizace se standardní styl nebo nastavení zobrazení i nadále účastní synchronizace a považují se za „poslední verzi“ při porovnání s verzemi objektu v projektovém výkresu. Během synchronizace se neprovede žádné automatické vytvoření GUID verze nebo historie verzí. Jestliže chcete přidat informace o verzi do standardního stylu nebo nastavení zobrazení, musíte zadat verzi objektu ručně tak, jak popisuje část Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem na straně 666.

1 Otevřete výkres projektových norem, odkud chcete odebrat informace o verzi.

2 Na příkazový řádek zadejte příkaz **AecSmazatVerzi**.

Informace o verzi se odstraní ze všech standardních stylů a z nastavení zobrazení ve výkresu.

Vzájemná synchronizace projektových norem

Projektové standardní styly a nastavení zobrazení mohou být distribuovány do více výkresů standardů a mohou záviset jeden na druhém. Styly ve výkresovém stylu mohou například použít nastavení zobrazení z výkresu standardního zobrazení. Jestliže jsou změny zobrazení uvedeny ve výkresu standardních stylů a nejsou synchronizovány s výkresem standardního zobrazení, styly mohou být v projektu zobrazovány nejednotně. Proto byste měli synchronizovat navzájem projektové normy, jestliže byly provedeny změny v jednotlivých standardech výkresů.

Výkresy projektových standardů můžete navzájem synchronizovat buď z uzlu projektu v nástroji Správce zobrazení nebo na pásu karet.

Jestliže výkresy projektových norem jsou navzájem synchronizovány, následující kritéria se používají k určení toho, jak budou komponenty aktualizovány:

- Typ standardů výkresu: Nastavení zobrazení ve standardním zobrazení výkresu aktualizuje nastavení zobrazení ve všech standardních stylech výkresů.
- Tipy přiřazených stylů: Jestliže byl výkres v nastavení standardů konfigurace sloučen do typu stylu, styly v tomto výkresu aktualizují všechny ostatní normy výkresů, které mohou obsahovat styly norem tohoto typu. Příklad: jestliže výkres standardů „Styly dveří.dwg“ byl asociován s typem stylu Dveře, styly v daném výkresu přepíšou všechny standardní styly dveří ve všech ostatních výkresech standardů. Všimněte si, že ve většině případů se standardní styly neumístí nikam jinam, než do určených výkresů norem pro daný typ stylu.
- Pořadí hledání: pokud v nastavení konfigurace standardů byl s typem stylu asociován více než jeden výkres standardů, pak první výkres v nastavení konfigurace standardů v pořadí hledání aktualizuje všechny ostatní výkresy na daný typ stylu.

Vzájemná synchronizace výkresů projektových norem je automatický synchronizační proces, do kterého uživatel nemůže nijak zasáhnout. To znamená, že z procesu synchronizace není možné vyloučit žádné styly nebo nastavení zobrazení.

1. Prověřte, že projekt, se kterým chcete synchronizovat normy je aktuální projekt.
2. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
3. Vyberte v kořenovém adresáři uzel projektové normy, klepněte pravým tlačítkem, a klepněte na položku Synchronizovat projektové normy výkresů.
4. Poté co je synchronizace dokončena, klepněte na tlačítko OK pro ukončení Správce zobrazení.

POZNÁMKA Případně můžete klepněte na kartu Správa ➤ panel Projektové standardy ➤ ▾ ➤ Synchronizovat projektové standardy .

Řešení problému systému zobrazení

Pokud máte problémy se zobrazením objektů ve vašem výkresu, použijte následující řešení problémů.

Objekt se nezobrazuje ve výřezu

Proč se nezobrazuje můj objekt?

Pokud se vám objekty AEC ve vašem modelu nezobrazí správně ve výřezu, následující postupy vám můžou pomoci vyřešit problém.

- Ve stavové oblasti výkresu ověřte název vybrané konfigurace zobrazení. Vyberte jinou konfiguraci zobrazení a uvidíte, jestli se problém vyřešil.
- V položce Správce zobrazení, najdete které sady zobrazení se používají v konfiguraci zobrazení přiřazené v dotazu k výřezu. Název aktuální konfigurace zobrazení je zvýrazněn. Název aktuální sady zobrazení je také zvýrazněn.
- V detailním pohledu na sady zobrazení se ve Správci zobrazení ujistěte, že je v této sadě zobrazení k objektu vybrána reprezentace zobrazení.
- Je objekt skryt, protože objekty této klasifikace jsou v aktuální sadě zobrazení filtrovány? V kartě Volby zobrazení prověřte že objekty nejsou skryty.
- Jestliže je reprezentace zobrazení vybraná v aktuální sadě zobrazení, podívejte se na vlastnosti zobrazení reprezentace zobrazení. Jsou komponenty zobrazení vypnuty? Jsou komponenty na hladinách vypnuty?
- Jsou komponenty zobrazení řízeny podle přiřazeného materiálu (je položka Podle materiálu vybrána ve vlastnostech zobrazení)? Je-li tomu tak, podívejte se na vlastnosti zobrazení materiálu přiřazeného ke komponentům objektu pro určení nastavení.
- Je objekt nakreslen na hladině, která je vypnutá?

Výřez se správně neaktualizoval

Proč není můj výřez aktualizován?

Za určitých podmínek, pokud například zapnete směry pohledů ve stínovaném režimu jiném než 2D drátovém modelu, zobrazení se správně neobnoví.

V takových případech klepněte na kartu Pohled ➤ panel Vzhled ➤ rozevírací seznam Regenerovat ➤ Regenerovat model a buď vyberte problémový objekt AEC nebo stisknutím klávesy *ENTER* vyberte všechny objekty AEC. Toto nastaví systém zobrazení k regenerování všech aktuálních reprezentací zobrazení.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **objrelupdate**.

Objekty se kopírují z jiných výkresů rozdílně

Přetáhl jsem objekty do jiného výkresu. Proč vypadají nyní jinak?

Objekty natažené nebo zkopírované z jednoho výkresu do druhého používají vlastnosti zobrazení konfigurace zobrazení přiřazené k výřezu v cílových výkresech. Konfigurace zobrazení v původním výkresu se kopíruje bez objektů.

Ověření výskytu nezobrazených objektů ve výkresu

Existuje rychlý způsob ověření, že objekt ve výkresu existuje, ale není zobrazen?

Označte všechny objekty ve výkresu jejich názvy zadáním příkazu DisplayDxfName na příkazový řádek. Popisky se objeví i pro objekty, které nejsou zobrazeny. Například, pokud vytvoříte sadu zobrazení, které neobsahuje reprezentaci zobrazení pro dveře, a poté přiřadíte sadu zobrazení ke konfiguraci zobrazení používané v aktuálním výřezu, dveře se ve výřezu nezobrazí. Objekt může také existovat ve výkresu a nebýt zobrazení, pokud byl objekt odfiltrován z důvodu jeho klasifikace v aktuální sadě zobrazení.

DisplayDxfNamevám pomůže se rozhodnout, zda objekty nejsou zobrazeny nebo nejsou přítomny.

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz **displaydxfname**.
2. Zadejte **a** (Ano).
3. Klepněte na kartu Pohled ➤ panel Vzhled ➤ rozevírací seznam Regenerovat ➤ Regenerovat výkres a výřezy.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **rea**.

Zobrazení názvů objektů, včetně těch které nejsou ukázány

4 Pokud chcete vypnout názvy objektů zadejte **displaydxfname**.

5 Zadejte **n** (Ne).

Typ čáry objektu je nesprávně zobrazen

Proč se typ čáry pro můj objekt nezobrazí tak jak očekávám?

Měřítko typu čáry pro komponenty objektů AEC pracuje s měřítkem typu čáry aplikace AutoCAD určeným v proměnné LTSCALE pro kontrolu typů čar objektů AEC. Výchozí hodnota pro měřítko typu čáry všech komponentů objektů AEC je 1.0. Tato hodnota je násobena aktuální hodnotou pro TČMĚŘ k vytvoření měřítka typu čáry komponentů objektu.

Například, jestliže je hodnota LTSCALE 48 a měřítko typu čáry ve vlastnostech zobrazení objektu je pro komponentu objektu 1.0, pak měřítko typu čáry komponenty bude 48.0. Jestliže změníte měřítko typu čáry ve vlastnostech zobrazení na 2.0, pak měřítko typu čáry komponenty bude efektivně 96 nebo 2.0 x 48.

Správce stylů

12

Správce stylů v aplikaci AutoCAD Architecture představuje centrální místo pro práci se styly, které určují funkci a vzhled objektů ve výkresu.

Co jsou to styly?

Styly jsou sady parametrů, které určují funkci a vzhled objektů ve výkresech aplikace AutoCAD Architecture. Styl dveří například určuje typ dveří (jednoduché nebo dvojité, dvoukřídlové skládací nebo otočné), tvar dveří (pravoúhlé nebo obloukové), a také výchozí rozměry rámu, standardní velikosti, materiály a vlastnosti zobrazení.

Každý objekt ve výkresu představuje instanci určitého stylu. Stejný styl se používá pro všechny objekty, které mají mít stejné charakteristiky. Jeden styl dveří byste například mohli použít pro všechny dveře kanceláří, a jiný styl zase pro všechny požární dveře v budově.

Obecně platí, že styl se u objektu aplikuje prostřednictvím toho nástroje, který použijete pro vytvoření objektu. Jakmile bude objekt vytvořen, můžete na něj použít jiný styl nebo jeho styl upravit buď ve Správci stylů nebo v dialogu dostupném pomocí kontextové nabídky objektu. Při úpravě stylu se provedené změny použijí u všech instancí daného stylu ve výkresu, což představuje efektivní způsob, jak lze upravit velké množství objektů najednou.

Aplikace AutoCAD Architecture využívá styly pro definování objektů ve třech různých kategoriích:

- Architektonické objekty, jako například stěny, dveře a okna
- Dokumentační objekty, například 2D řezy/pohledy, kóty a tabulky výkazů
- Víceúčelové objekty, například klíče hladin, objemové prvky a definice materiálů

Kde se styly nacházejí?

Pro většinu architektonických, dokumentačních a víceúčelových objektů je k dispozici výchozí standardní styl, který lze otevřít a přizpůsobit pomocí Správce stylů. Také výchozí paleta nástrojů poskytuje nástroje, které představují mnoho různých stylů. Například paleta nástrojů Dveře obsahuje nástroje pro vytváření objektů dveří stylu Skládací oboustranné, Skládací jednostranné, Obložková zárubeň atd. Jakmile pomocí některého z těchto nástrojů přidáte do výkresu nějaký objekt, přidá se přiřazený styl do seznamu stylů daného výkresu ve Správci stylů, kde si můžete prohlédnout a upravit vlastnosti definující příslušný styl.

Další předdefinované styly jsou k dispozici v katalozích Základní nástroje, které jsou dostupné prostřednictvím Prohlížeče obsahu. Všechny styly jsou definovány ve výkresech stylů, které se nacházejí ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\Imperial nebo Metric*.

Další informace o tom, jak určit umístění souborů při instalaci, najdete v odstavci „Instalace aplikace AutoCAD Architecture 2011“ *Instalační příručky aplikace AutoCAD Architecture 2011*.

Styly v externích odkazech

Není možné změnit styl objektu v externím odkazu, pokud probíhají úpravy refedit z jeho hostitelského výkresu. Je možné otevřít Správce stylů a provádět změny, ty se však neuloží, pokud je externí odkaz uložen a uzavřen v hostitelském výkresu. Chcete-li dělat změny stylů v externích odkazech, je potřeba otevřít přímo výkres externího odkazu, v něm provést změny a uložit jej. Poté by se měl externí odkaz znovu načíst za účelem aktualizace změn.

Správce stylů – přehled

Správce stylů je nástrojem aplikace AutoCAD Architecture, která poskytuje centrální umístění pro zobrazování a zpracovávání stylů, které určují vzhled nebo funkci objektů ve výkresu.

Je možné také spravovat styly klíčů hladin, formáty dat výkazů a definice pro skupiny začištění, maskovací bloky, vícepohledové bloky, profily a sady vlastností.

Správce stylů umožňuje pohodlně vytvářet nebo upravovat styly a sdílet je s ostatními uživateli. Ve Správci stylů je možné provádět tyto úkoly:

- Přístup ke stylům z otevřených výkresů a intranetových stránek
- Přetahování stylů do palety za účelem vytváření nástrojů
- Nastavení nových výkresů a šablon zkopírováním stylů z jiných výkresů nebo šablon
- Třídění a zobrazení stylů ve výkresech a šablonách podle výkresu nebo typu stylu

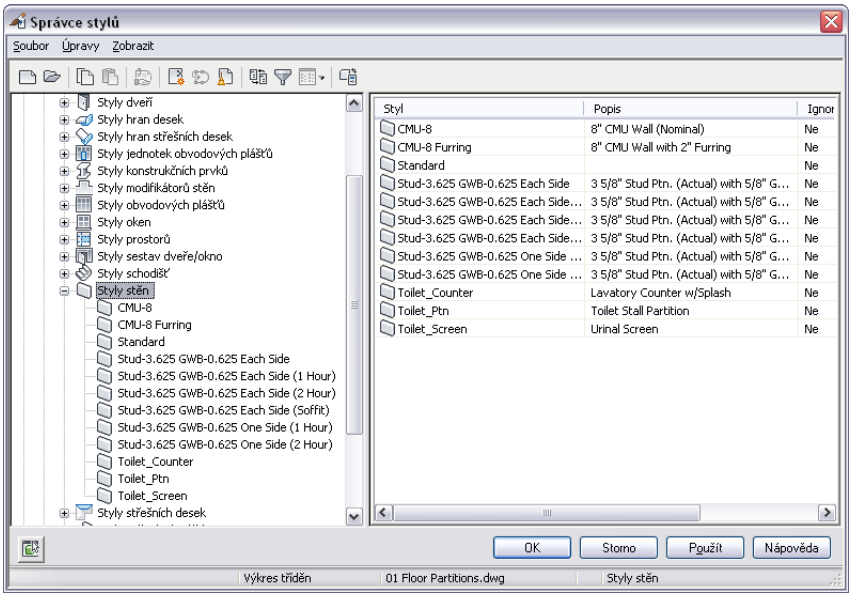
- Náhled objektu s vybraným stylem
- Tvorba a úpravy stylů
- Odstranění nepoužívaných stylů z výkresů a šablon
- Posílání stylů ostatním uživatelům aplikace AutoCAD Architecture elektronickou poštou

Otevření Správce stylů

Chcete-li otevřít Správce stylů, Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Správce stylů je možné otevřít klepnutím pravým tlačítkem myši na nástroj objektu založeného na stylu na paletě nástrojů a následným klepnutím na možnost Styly <typ objektu>.

Správce stylů



Správce stylů je rozdělen do dvou podoken s nastavitelnou velikostí a dále obsahuje panel nabídek, panel nástrojů a stavový řádek. Po otevření Správce stylů se všechny výkresy a šablony, které jsou v aktuální relaci otevřené, zobrazí ve stromovém zobrazení v levém podokně.

Levé podokno Správce stylů

Levé podokno Správce stylů zobrazuje styly ve všech otevřených výkresech a šablonách v hierarchickém stromovém zobrazení, ve kterém je možné se pohybovat rozbalováním a sbalováním různých úrovní stromu. Ve výchozím nastavení jsou styly ve stromovém zobrazení seřazeny podle výkresů, které je obsahují, ale je také možné seřadit je podle typů stylu. Stromový pohled se vždy zobrazuje v levém podokně bez ohledu na způsob třídění stylů.

Styly jsou uspořádány do tří kategorií: Architektonické objekty, například styly dveří; Dokumentační objekty, například styly tabulek výkazů; a Víceúčelové objekty, například styly klíčů hladin. V každé kategorii se styly uvádějí v abecedním pořadí. Chcete-li na stromové zobrazení použít filtr tak, aby se zobrazily pouze styly jednoho typu, vyberte typ stylu a na paletě nástrojů Správce stylů klepněte na tlačítko . Chcete-li se vrátit k zobrazení všech stylů, klepněte na tlačítko znovu.

POZNÁMKA Jestliže jsou výkresy nebo šablony určeny pouze ke čtení, jejich stav pouze pro čtení ke indikován zámkem ve složce vedle výkresu ve stromovém pohledu a dále ikonou zámku ve stavovém pruhu.

Pravé podokno Správce stylů

Informace o stylu zobrazené v pravém podokně závisejí na volbě provedené ve stromovém pohledu v levém podokně. Jestliže je například stromové zobrazení filtrováno podle výkresů a je vybrána kategorie stylů, zobrazí se v pravém podokně seznam typů stylů podle kategorií. Je-li vybrán typ stylu, budou v pravém podokně vypsány styly tohoto typu. Jestliže je vybrán konkrétní styl, zobrazí se v pravém podokně sada karet, na kterých je možné upravovat vlastnosti stylu a prohlížet si, jak bude objekt vypadat při použití daného stylu. Jestliže je stromové zobrazení seřazeno podle stylů, je možné vybrat typ stylu a zobrazit distribuci stylů v rámci tohoto typu napříč všemi výkresy a šablonami otevřenými ve Správci stylů.

Panel nabídek a panel nástrojů ve Správci stylů

Horní část Správce stylů obsahuje panel nabídek a panel nástrojů, které umožňují rychlý přístup k příkazům nabídky. Pozastavením kurzoru myši nad ikonou panelu nástrojů dojde k zobrazení místní nápovědy s popisem odpovídajícího nástroje.

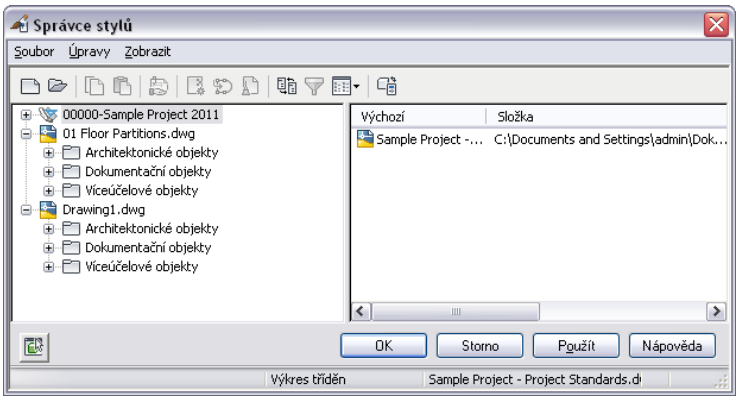
Stavový pruh

Stavový pruh u dolního okraje Správce stylů označuje způsob seřazení stylů ve stromovém zobrazení (podle výkresů nebo podle stylů), název výkresu, aktuálně vybraný typ stylu a styl.

Třídění stylů ve Správci stylů

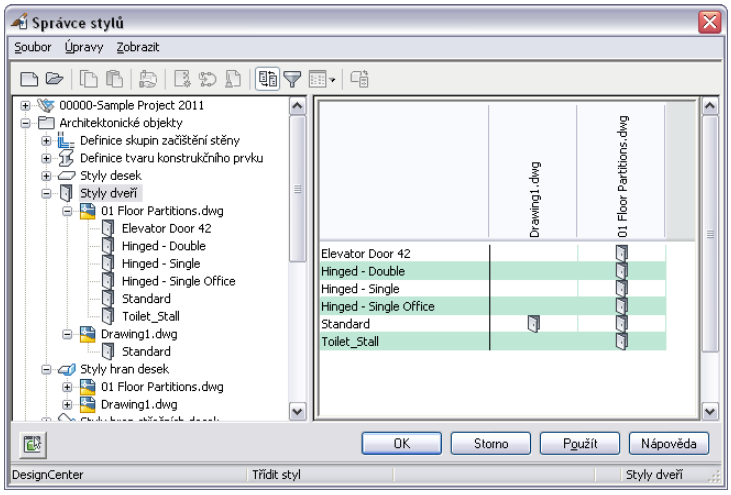
Tento postup použijte ke změně způsobu seřazení stylů ve Správci stylů. Ve výchozím nastavení jsou v levém podokně stromového zobrazení zobrazeny názvy otevřených výkresů a šablon. Jestliže rozbalíte výkres ve stromovém zobrazení, jednotlivé styly ve výkresech se seskupí do tří kategorií: Architektonické objekty, Dokumentační objekty a Víceúčelové objekty. Pokud rozbalíte kategorii, jednotlivé styly se uvedou v abecedním pořadí podle typu stylu.

Styly seřazené podle výkresů



Pokud chcete zjistit, které styly určitého typu, například styly dveří, jsou k dispozici v každém výkresu, můžete provést seřazení podle stylů. Styly se poté seskupí podle kategorií a budou uspořádány podle typů a následně podle výkresů.

Styly seřazené podle typů



Stavový pruh ve spodní části Správce stylů indikuje, zda jsou styly setříděny podle výkresu nebo podle typu stylu.

Změna způsobu řazení stylů ve Správci stylů

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
   Ve výchozím nastavení jsou styly tříděny podle výkresu.
2. Klepnutím na tlačítko na panelu nástrojů Správce stylů se styly seřadí podle typů.
   Případně můžete v nabídce Správce stylů klepnout na možnost Pohled ➤ Prozkoumat ➤ Podle stylu.
3. Chcete-li zobrazit styly dostupné ve výkresu, rozbalte kategorii, typ stylu a poté výkres.
4. Chcete-li se vrátit do uspořádání podle výkresů, klepněte znovu na tlačítko .

Vytvoření stylu ze Správce stylů

Chcete-li vytvořit nový styl nebo definici konkrétního typu objektu, můžete začít s výchozími vlastnostmi stylu pro daný typ objektu, nebo můžete zkopírovat existující styl, který obsahuje

nejvíce požadovaných vlastností. V každém případě pak podle potřeby proveďte úpravu vlastností stylu, čímž stanovíte požadované charakteristiky objektu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Zobrazí se Správce stylů se všemi otevřenými výkresy zobrazenými ve stromovém zobrazení a s rozbaleným aktuálním výkresem.

2 Rozbalte kategorii objektu (Architektonický, Dokumentační nebo Víceúčelový) a typ objektu, pro které chcete vytvořit styl.

3 Zvolte některý z postupů:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit styl s výchozími vlastnostmi	pravým tlačítkem klepněte na typ stylu a klepněte na položku Nový.
vytvořit styl z existujícího stylu	rozbalte typ stylu, pravým tlačítkem klepněte na styl, který chcete kopírovat a klepněte na příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vložit.

4 Na kartě Obecné zadejte název a popis definice nového stylu.

5 Po klepnutí na další karty podle potřeby zobrazte nebo upravte vlastnosti.

Podrobné informace o zadávání vlastností stylu konkrétního objektu najdete v tématech nápovědy pojednávajících o daném typu objektu.

6 Jakmile dokončíte zadávání vlastností stylu, klepněte na tlačítko OK.

Nový styl bude uveden v seznamu, pokud Správce stylů znovu otevřete s otevřeným výkresem, avšak nebude uložen, pokud výkres neuložíte.

Po vytvoření stylu je možné jej přetáhnout ze Správce stylů na paletu nástrojů a vytvořit tak nástroj. Další informace uvádí část Vytvoření nástroje ze stylu na straně 860.

Vytvoření stylu z objektu

Tento postup použijte k vytvoření nového stylu objektu zkopírováním a následnou úpravou jeho aktuálního stylu. Touto metodou můžete změnit vlastnosti stylu vybraného objektu, aniž by došlo k ovlivnění jiných objekty používajících tentýž styl. Nový styl lze poté podle potřeby přiřadit k dalším objektům. Tyto funkce mohou ušetřit čas, pokud je potřeba vytvořit mnoho stylů nebo pokud je potřeba vytvořit šablony nebo výkresy stylů.

1 Na ploše výkresu vyberte objekt se stylem, který chcete zkopírovat.

2 Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ Kopírovat styl .

3 Na kartě Obecné dialogu Vlastnosti stylu <typ objektu> zadejte název pro nový styl nebo potvrďte výchozí název, což je název původního stylu doplněný příponou s přírůstkovým číslem v závorce.

4 Podle potřeby změňte další vlastnosti nového stylu.

Další informace o změně vlastností stylu objektu uvádí příslušná část v nápovědě. Například informace o stylech stěn vyhledejte v části Styly stěn na straně 1275.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Nový styl byl přiřazen k objektu. Nový styl je přístupný ve Správci stylů v rámci příslušného typu stylu objektu.

Vytvoření nástroje ze stylu

Tento postup slouží k vytvoření nástroje ze stylu. Nástroje je možné vytvářet z následujících stylů a definic: polygon AEG, obvodový plášť, jednotka obvodového pláště, dveře, sestava dveře/okno, blok masky, objemové prvky, vícepohledový blok, zábradlí, střešní deska, tabulka výkazu, deska, mezera, schody, konstrukční prvek, stěna, okno, šablona zóny a zóna.

Nástroje objektů je možné vytvářet přetažením stylu ze Správce stylů do palety nástrojů. Při přetažení stylu do palety nástrojů se vytvoří reference, která asociuje nástroj ke stylu. Umístěním reference může být aktuální výkres, jiný výkres nebo vzdálené umístění. Jestliže upravujete styl ve Správci stylů, nástroj automaticky použije aktualizovaný styl.

Jestliže existující nástroj odkazuje na styl z jiného výkresu, styl se nepřidá do aktuálního výkresu, dokud se nepřidá objekt daného stylu do výkresu. Umístění reference se používá pouze v případě, že aktuální výkres byl uložen.

Podrobné informace o vytváření a přizpůsobení panelů nástrojů najdete v části Nástroje na straně 95.

1 Otevřete paletu nástrojů, kde chcete vytvořit nástroj.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

3 Najděte styl, který chcete kopírovat a přetáhněte jej do palety nástrojů.

Výchozí název nástroje je název odkazovaného stylu.

Obrázek, který označuje nový nástroj, používá směr pohledu, který byl naposledy použit na paletě Vlastnosti pro vybraný typ objektu.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Přejmenování stylu

Tento postup použijte ke změně názvu stylu v otevřeném výkresu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Ve stromovém zobrazení Správce stylů klepněte pravým tlačítkem na styl, který chcete přejmenovat, a klepněte na možnost Přejmenovat.
3. Na kartě Obecné zadejte nový název stylu.
4. Klepněte na tlačítko OK.

   Nový název se zobrazí, pokud Správce stylů znovu otevřete s otevřeným výkresem, avšak nebude uložen, pokud neuložíte výkres.

Kopírování stylů mezi výkresy

Tento postup slouží ke kopírování stylů nebo definic z aktuálního výkresu do jiného výkresu. Styly a definice je možné kopírovat mezi existujícími výkresy. Rovněž je lze kopírovat z existujícího výkresu do nového výkresu.

Jestliže styl odkazuje na další styly, tyto styly se rovněž zkopírují do ostatních výkresů. Jestliže například kopírujete styl stěny do nového výkresu, styl zakončení stěny použitý ve stylu stěny se také zkopíruje do nového výkresu.

POZNÁMKA Styly a typy stylů je možné mezi výkresy také přetahovat.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

   Zobrazí se Správce stylů se všemi otevřenými výkresy zobrazenými ve stromovém zobrazení a s rozbaleným aktuálním výkresem.
2. Pokud výkres, do kterého chcete styl zkopírovat, není uveden, otevřete jej, nebo vytvořte nový výkres:

Chcete-li…	Pak…
zkopírovat styl do výkresu, který není otevřený ve Správci stylů	ve Správci stylů klepněte na možnost Soubor ➤ Otevřít výkres, vyberte požadovaný výkres a klepněte na možnost Otevřít.
zkopírovat styl do nového výkresu	ve Správci stylů klepněte na položku Soubor ➤ Otevřít, zadejte název pro výkres a klepněte na položku Uložit.

3 Rozbalte kategorii a rozbalte typ stylu.

4 Vyberte styly nebo definice, které chcete zkopírovat:

Chcete-li…	Pak…
zkopírovat jednotlivý styl nebo definici	pravým tlačítkem klepněte na styl nebo definici a klepněte na položku Kopírovat.
zkopírovat všechny styly nebo definice vybraného typu, například všechny styly stěn	pravým tlačítkem klepněte na typ stylu nebo definice a klepněte na položku Kopírovat. Jestliže jsou styly setříděny podle typu stylu, klepněte pravým tlačítkem na název výkresu v rámci požadovaného typu stylu nebo definice, a klepněte na položku Kopírovat.

5 Pravým tlačítkem klepněte na výkres, do kterého chcete zkopírovat styl(y), a klepněte na možnost Vložit.

Styly nebo definice se vloží do vybraného výkresu. Jestliže výkres již obsahuje styl se stejným názvem, duplicitní název se zobrazí v dialogu Import/Export – nalezeny duplicitní názvy.

6 Na požádání vyřešte duplicitní názvy stylů:

Chcete-li…	Pak…
předejít tomu, aby Správce stylů přepsal existující styl novým stylem se stejným názvem	zvolte možnost Ponechat existující a klepněte na tlačítko OK.
nahradit existující styl novým stylem	zvolte možnost Přepsat existující a klepněte na tlačítko OK.
zachovat existující styl a přidat nový styl s jiným názvem	zvolte možnost Přejmenovat na jiné a klepněte na tlačítko OK. Správce stylů připojí k názvu nového stylu číslo. Pravým tlačítkem klepněte na styl a klepnutím na položku Přejmenovat změňte název stylu.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Poslání stylů ostatním uživatelům

Tento postup slouží k posílání stylů nebo definic ostatním uživatelům aplikace AutoCAD Architecture pomocí elektronické pošty. Software vytvoří z aktuálního výkresu nový výkres, který obsahuje pouze informace o stylu, a připojí výkres ke zprávě elektronické pošty. Jestliže ve vašem systému není k dispozici elektronická pošta, možnost Poslat není dostupná.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte kategorii.

3 Vyberte styly nebo definice, které chcete poslat:

Chcete-li…	Pak…
poslat jednotlivý styl nebo definici	pravým tlačítkem klepněte na styl nebo definici a klepněte na položku Poslat.
poslat všechny styly nebo definice vybraného typu, například všechny styly stěn	pravým tlačítkem klepněte na typ stylu nebo definice a klepněte na položku Poslat. Jestliže jsou styly setříděny podle typu stylu, klepněte pravým tlačítkem na název výkresu v rámci vybraného typu stylu nebo definice, a klepněte na položku Poslat.
poslat všechny styly nebo definice ve výkresu (styly musí být setříděny podle výkresu)	pravým tlačítkem klepněte na název výkresu a klepněte na položku Poslat.

Ve vašem e-mailovém programu se vytvoří nová e-mailová zpráva s předmětem Styly aplikace AutoCAD Architecture. Výkres, který obsahuje vybrané styly a definice, se připojí ke zprávě jako příloha.

4 Dokončete a pošlete zprávu pomocí svého emailového programu.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Mazání stylů

Tento postup slouží k odebrání nepoužitých stylů a definic z výkresu. Smazat lze všechny styly, které nejsou použity na objekt ve výkresu a které nejsou použity ani v jiném stylu. Je možné odstranit jak samostatný nepoužívaný styl nebo definici, tak i všechny styly a definice v rámci vybraného typu. Můžete například smazat všechny nepoužité styly stěn.

Pokud smažete styl, který odkazuje na jiné styly nebo definice, k jejich smazání nedojde. Jestliže například smažete styl stěny, pak styl zakončení stěny a definice skupiny začištění použité ve stylu stěny se nesmažou.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem rozbaleným do stromového pohledu.

POZNÁMKA Vybraný styl nebo typ stylu je také možné smazat stiskem *ODSTRANIT*.

2 Rozbalte kategorii a rozbalte typ stylu.

3 Mazání stylů nebo definic:

Chcete-li…	Pak…
smazat jeden nepoužitý styl nebo definici	pravým tlačítkem klepněte na styl nebo definici, kterou chcete odebrat, a klepněte na položku Čistit.
smazat všechny nepoužité styly nebo definice vybraného typu	pravým tlačítkem klepněte na typ stylu nebo definice a klepněte na položku Čistit. Na požádání ověřte, zda jsou vybrány styly, které chcete smazat, a klepněte na tlačítko OK.

Jestliže styl nebo definice, které jste vybrali ke smazání, zůstanou po smazání i nadále v seznamu, znamená to, že daný styl nebo definice jsou aktuálně aplikovány na objekt nebo jsou použity v jiném stylu. Například nelze smazat styl zakončení stěny, který je použit ve stylu stěny nebo je použit pro jednotlivou stěnu.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Práce s výkresy a šablonami ve Správci stylů

Po prvním otevření Správce stylů se ve stromovém pohledu zobrazí všechny výkresy nebo šablony, které jsou otevřeny v aplikaci AutoCAD Architecture. Ve Správci stylů je také možné otevřít další výkresy nebo šablony a vytvářet nové výkresy nebo šablony.

Otevření výkresů ve Správci stylů

Pokud vytvoříte ve Správci stylů nový výkres nebo šablonu nebo otevřete existující, daný výkres nebo šablona se otevřou k použití pouze ve Správci stylů, nikoliv v relaci kreslení. Aby bylo možné otevřít výkres nebo šablonu v relaci kreslení, je nutné ukončit Správce stylů.

Určení stavu výkresu

To, zda je výkres nebo šablona otevřena v programu a nikoli pouze ve Správci stylů, označuje ikona vedle názvu výkresu nebo šablony ve stromovém zobrazení.

Ikona výkresu	Stav výkresu
	Výkres je otevřený v softwaru a ve Správci stylů.
	Výkres je otevřený pouze ve Správci stylů.
	Výkres je uzamčený.

Pokud nastane některý z následujících případů, měl by se výkres ve Správci stylů uzamknout:

- Výkres je určený pouze ke čtení.
- Výkres byl vytvořen v předchozí verzi softwaru.
- Na výkres existuje odkaz z právě otevřeného výkresu.
- Výkres je otevřený v jiné aplikaci.
- Soubor výkresu je v síti blokován.

Chcete-li zobrazit místní nápovědu s uvedeným důvodem uzamknutí, vyberte výkres ve stromovém zobrazení a pozastavte kurzor nad ikonou zámku na stavovém pruhu Správce stylů.

TIP Styly ve výkresu určeném pouze pro čtení je možné uložit a podle potřeby zkopírovat do jiných výkresů.

Uzavření výkresů ve Správci stylů

Všechny výkresy a šablony, které ve Správci stylů vytvoříte nebo otevřete, budou uvedeny ve stromovém zobrazení při každém otevření Správce stylů, dokud je ve Správci stylů nezavřete.

Zahájení nového výkresu nebo šablony ve Správci stylů

Tento postup slouží k zahájení nového výkresu nebo šablony ve Správci stylů. Nový výkres nebo šablona neobsahují žádné styly a jsou otevřeny pouze pro použití ve Správci stylů. Nejsou otevřeny v relaci aplikace AutoCAD Architecture. Nový výkres nebo šablonu je možné otevřít v softwaru po ukončení Správce stylů.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. V nabídce Správce stylů klepněte na možnost Soubor ➤ Nový výkres nebo klepněte na tlačítko na panelu nástrojů Správce stylů.
3. V dialogu Nový výkres zadejte do pole Název souboru název nového souboru.
4. V poli Soubory typu zvolte možnost Výkres (*.dwg), chcete-li vytvořit výkres, nebo možnost Šablona výkresu (*.dwt), chcete-li vytvořit šablonu.
5. Klepněte na tlačítko Uložit.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Otevření výkresu nebo šablony ve Správci stylů

Tento postup slouží k otevření výkresu nebo šablony ve Správci stylů. Výkres nebo šablona se otevře pouze ve Správci stylů, což znamená, že nebude otevřena v relaci kreslení aplikace AutoCAD Architecture. Výkres je možné otevřít v softwaru po ukončení Správce stylů.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Ve Správci stylů klepněte na možnost Soubor ➤ Otevřít výkres nebo klepněte na tlačítko na panelu nástrojů Správce stylů.
3. Vyberte jeden nebo více souborů a klepněte na tlačítko Otevřít.
4. Klepněte na tlačítko OK.

Přetažení výkresu do Správce stylů

Tento postup slouží k otevření výkresu nebo šablony ve Správci stylů jejich přetažením z Průzkumníku Microsoft® Windows®. Výkres nebo šablona se otevře pouze ve Správci stylů, což znamená, že nebude otevřena v relaci aplikace AutoCAD Architecture. Výkres je možné otevřít v softwaru po ukončení Správce stylů.

1. Ve Správci stylů setřiďte styly podle typu stylu.
2. Spusťte Průzkumník Microsoft Windows.

3 V Průzkumníku Windows vyberte výkres nebo šablonu, které chcete otevřít ve Správci stylů.

4 Přetáhněte výkres do stromového pohledu ve Správci stylů.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Uzavření výkresů a šablon ve Správci stylů

Tento postup použijte k zavření výkresu nebo šablony, která je otevřena pouze ve Správci stylů. Pokud je výkres otevřený v relaci aplikace AutoCAD Architecture, není jej možné zavřít ve Správci stylů.

1 Ve Správci stylů setřiďte styly podle typu stylu.

2 Vyberte výkres nebo šablonu, které chcete zavřít.

3 Ve Správci stylů klepněte na možnost Soubor ➤ Zavřít.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Materiály

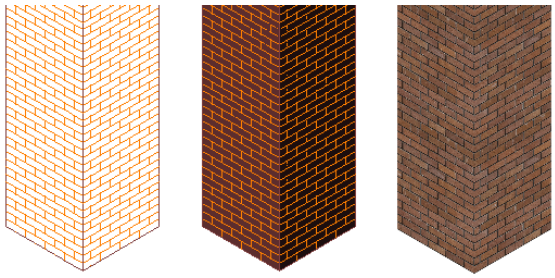
13

Materiál v aplikaci AutoCAD Architecture odpovídá konkrétnímu hotovému materiálu ve stavebním modelu, jako je cihla, beton nebo sklo. Materiály jsou užitečné pro ilustrování plánů, řezů, zvýšení a rendrování v procesu tvorby projektu. Nabízejí také způsob správy vlastností zobrazení stylů objektu.

Materiály

Materiál v aplikaci AutoCAD Architecture odpovídá konkrétnímu hotovému materiálu ve stavebním modelu, jako je cihla, beton nebo sklo. Materiály jsou užitečné pro ilustrování plánů, řezů, zvýšení a rendrování v procesu tvorby projektu. Nabízejí také způsob správy vlastností zobrazení stylů objektu.

Zobrazení rohu stavebního modelu se znázorněnými materiály



pohled se skrytými čarami v aplikaci ADT | stíněný pohled s hranami v aplikaci ADT | rendrovaný pohled v aplikaci VIZ

Zjednodušení procesu tvorby projektu

Použití materiálů nabízí realističtější zobrazování objektů. Zobrazení materiálu, jako je cihla nebo sklo, definujete pouze jednou ve výkresu nebo výkresové šabloně a poté je přiřadíte ke komponentě objektu, ve kterém se má materiál zobrazit. Můžete například definovat materiál „Sklo“ a pak jej přiřadit k libovolnému počtu oken, výplní skleněných dveří nebo krychlových stěn. Materiály se ke komponentám obvykle přiřazují ve stylu objektu, jako je například cihla

ve stylu stěny. Poté, při každém přidání stěny tohoto stylu k výkresu se cihla této stěny zobrazuje konzistentně.

Definování materiálů ve stylu objektu poskytuje kontrolu zobrazování objektů v celém projektu. Jakmile se změní vlastnosti materiálu, změníte je pouze jednou v definici materiálu a všechny objekty, které tento materiál používají, budou aktualizovány. Pomocí nástroje Materiál můžete použít materiál u jedné instance objektu.

Styly zobrazení a rendrované materiály

Aplikaci AutoCAD Architecture přináší výhodu využívat funkce Styly zobrazení, Rendrované materiály, Světla a Kamery. V Prohlížeči obsahu umožňuje katalog Vizualizace přístup k řadě předem definovaných nástrojů pro světla, rendrované materiály, kamery a vizuální styly. Další informace o těchto funkcích vizualizace najdete v části „Vytváření realistických obrázků a grafiky“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

Předdefinované materiály

Aplikace AutoCAD Architecture nabízí řadu předdefinovaných definicí materiálů pro běžné účely projektování, které usnadňují zahájení práce s novými výkresy. Tyto předdefinované definice materiálů můžete použít „tak, jak jsou“ nebo je můžete změnit tak, aby vyhovovaly vašim návrhům. Můžete také vytvářet vlastní definice materiálů. Styly objektů poskytované se softwarem již mají přiřazeny definice materiálů.

Šrafování plochy

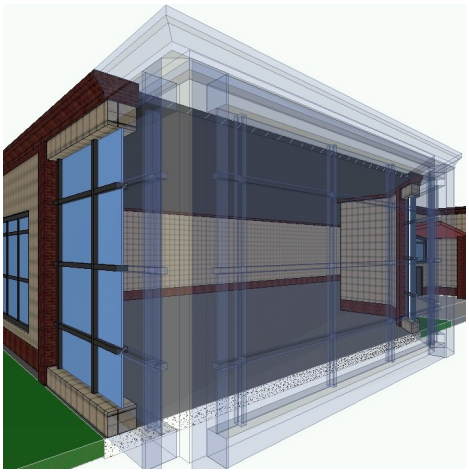
Materiály nabízejí možnost přiřadit objektům šrafování plochy. Šrafování plochy se může zobrazovat v modelových pohledech, pohledech řezu a prostorových pohledech. Umístění a orientaci šrafování můžete kontrolovat u každé plochy objektu.

Šrafování řezu

Materiály pomáhají zřetelně ilustrovat řezy a zvýšení. Šrafování řezu se zadává nezávisle na šrafování plochy. Speciální komponenty materiálu umožňují realistické nebo schématické zobrazení rendrovaných pohledů živých řezů, vyjmutí řezů a těl řezů.

Další informace o pohledech živých řezů najdete v části Vytváření a úprava zobrazení živého řezu na straně 3192.

Rendrovaný pohled živého řezu s transparentním vnějším materiálem



Nástroj Materiál

Nástroj Materiál lze vytvořit z definice materiálu. Následně můžete tento nástroj použít stejným způsobem, jakým byste používali libovolný jiný nástroj v projektu. Další informace o práci s nástroji najdete v části Nástroje na straně 95. Jedná se o nejúčinnější metodu použití definice materiálu u objektu nebo komponenty u objektu. Další informace najdete v části Vytvoření nástroje Materiál z definice materiálu ve Správci stylů na straně 876.

Objekty, které podporují materiály

Objekty, ke kterým se přiřazují materiály, jsou zpravidla trojrozměrné (3D) objekty. Dvojrozměrné (2D) objekty, jako jsou plochy, osnovy nebo polygony AEC, jsou spíše symbolické reprezentace a pomůcky pro výkresy než skutečné stavební objekty.

Ne všechny komponenty objektu mohou pracovat s definicí materiálu. Otevírání dveří je například symbolická grafika, proto nepodporuje přiřazení materiálu. Vzhled otevírání dveří se zadává ve vlastnostech zobrazení stylu dveří. Dveřní rám je však fyzickou částí dveří, ke kterému lze přiřadit definici materiálu.

Objekt	Komponenty, které podporují materiály
Obvodové pláště/Jednotky obvodových plášťů	výplně, rámy, příčle
Dveře	rámy, panely, podesty, vložky, osnovy

Objekt	Komponenty, které podporují materiály
Sestavy dveří/okna	výplně, rámy, příčle
Objemové prvky	tělo objemového prvku
Objemové skupiny	tělo objemové skupiny
Zábradlí	ochranná madla, madla, dolní madla, stojky, příčle
Střecha	tělo střechy
Desky/Střešní desky	tělo desky, okraj desky, deska zakončení střešního pláště, podbití hrany
Hranice prostoru	vnitřní prostor, vnější prostor
Prostory	podlaha, strop
Schodiště	stupeň, podstupnice, podesta
Konstrukční prvky	trám/vzpěra/tělo sloupku
Stěny	tělo stěny, obvod řezu stěny, komponenty stěny
Okna	skla, rámy, okenní křídla, osnovy

Přiřazení materiálů k objektům a stylům objektů

Nejúčinnějším způsobem využití materiálů je jejich přiřazení ke stylu. Jakýkoli objekt daného stylu zdědí tyto definice materiálu nebo příslušné vlastnosti. Při přidávání nových objektů daného stylu k projektu, bude mít každý projekt přiřazeny stejné materiály.

Materiály můžete také přiřadit přímo k objektu. To můžete provést v následujících případech:

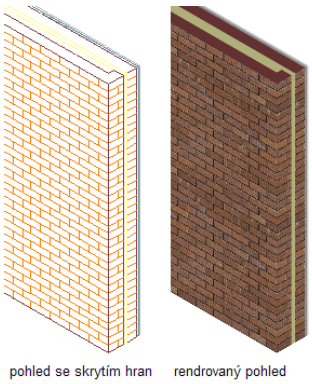
- Chcete přepsat existující materiál pro konkrétní objekt.
- Daný objekt nepodporuje styly, ale podporuje materiály. (To se týká polygonů AEC.)

Příklady přiřazení materiálu

Přiřazení materiálu ke komponentám objektu změní způsob, jakým se objekt zobrazuje v pohledu půdorysu, izometrickém pohledu, pohledu řezu a prostorovém pohledu.

Pokud například chcete vykreslit cihlovou vnější stěnu, můžete přiřadit materiál, který zobrazuje cihlové povrchové šrafování v modelovém pohledu a realistické cihlové zobrazení pro rendrovaný pohled.

Cihlová stěna ve skrytém pohledu čáry a rendrování



Pokud jsou ve stěně speciální izolační komponenty, můžete k nim přiřadit lehký poloprůhledný materiál. Chcete-li stěnu rozdělit na řezy, můžete přiřadit konkrétní vzorec šrafování řezu nebo výplně, který se liší od běžného šrafování cihlového povrchu.

Materiál výplně řezu v rendrování

V jiném příkladu můžete přiřadit materiály komponentám stěny a podlahy prostoru, jako je například kobercový materiál podlaze a dláždění stropu.

Práce s nástrojem Materiál

Materiály lze u objektů použít dvěma různými způsoby.

- Přiřaďte jednotlivým komponentám objektu definice materiálu pomocí vlastností zobrazení jeho stylu. Další informace najdete v části Přehled procesu: Vytvoření a přiřazení materiálu na straně 901.
- Pomocí nástroje materiálu použijte definici materiálu přímo u komponenty objektu ve výkresu. Další informace najdete v části Přidání materiálů k objektům pomocí nástroje Materiál na straně 874.
- Použijte vykreslený materiál z definice materiálu AEC u objektu aplikace AutoCAD. Další informace najdete v části Vytvoření nástroje Materiál AEC z rendrovaného materiálu v Prohlížeči obsahu na straně 878.

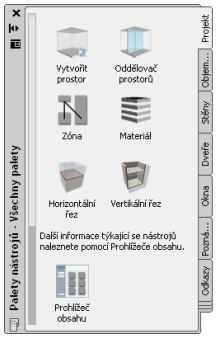
Paleta nástrojů Návrh zahrnuje výchozí nástroj Materiál, který odkazuje na soubor Definice materiálu a umožňuje použití libovolné z těchto definicí materiálu. Řadu těchto definicí materiálu lze použít také u nástrojů specifických pro materiály umístěných na paletě nástrojů Materiály ve skupině palet Vizualizace.

Můžete také vytvářet vlastní nástroje materiálu z jiných existujících nástrojů z definicí materiálu ve Správci stylů nebo z rendrovaných materiálů v prohlížeči obsahu. Další informace najdete v části Vytvoření vlastních nástrojů pro materiál na straně 876.

Přidání materiálů k objektům pomocí nástroje Materiál

Tento postup slouží ke konfiguraci výchozího nástroje Materiál a používá jej k použití existující definice materiálu u komponenty objektu AEC ve výkresu. Ve výchozím nastavení tento nástroj používá standardní definici materiálu, ale je možné změnit jeho vlastnosti tak, aby určoval některý z materiálů definovaných v souborech Definice materiálu (britské).dwg nebo Definice materiálu (metrické).dwg.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Projektové nástroje .

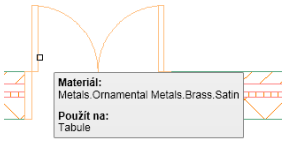


2 Na paletě Projekt proveďte některý z následujících úkonů:

Chcete-li…	Pak...
použít standardní definici materiálu	klepněte na nástroj Materiál.
vybrat jinou definici materiálu	klepněte pravým tlačítkem na nástroj Materiál a poté klepněte na příkaz Vlastnosti. Rozbalte pole Základní ➤ Obecné, klepněte na hodnotu názvu definice a vyberte požadovanou definici. Pak klepněte na tlačítko OK a na nástroj Materiál.

TIP Řada připravených nástrojů materiálů je dostupná na paletě Materiály ve skupině palet Vizualizace.

Kurzor se změní na malý čtvereček. Při jeho umístění na komponentu objektu se komponenta zvýrazní a v nápovědě k nástroji bude uvedena komponenta a materiál, který je u ní třeba použít.



Pokud komponenta nepodporuje materiály v aktuálním pohledu, nepodporuje materiály jako takové nebo se jedná o externí referenci, bude vás nápověda k nástroji informovat, že materiál nelze použít, a kurzor se

změní na přerušovaný červený kroužek, dokud jej nepřesunete mimo tuto komponentu.

POZNÁMKA Informace o objektech, k nimž lze přiřazovat materiál, najdete v části Objekty, které podporují materiály na straně 871.

3 Přesouvejte kurzor po objektech ve výkresu, dokud v nápovědě k nástroji nebude uvedena požadovaná komponenta a pak klepnutím použijte materiál.

4 Chcete-li u této komponenty použít materiál ve všech objektech tohoto stylu, stiskněte klávesu *ENTER*. Chcete-li jej použít pouze u této komponenty v aktuálním objektu, zadejte **O** a stiskněte klávesu *ENTER*. (Použití materiálu u stylu je výchozí možností pro první použití nástroje u libovolné komponenty, pokud se rozhodnete materiál použít pouze u aktuálního objektu, stane se výchozí možností a budete muset zadat **S** k použití materiálu u stylu při dalším použití tohoto nástroje u dané komponenty. Jinými slovy, ať vyberete jakoukoli možnost, bude při dalším použití tohoto nástroje výchozí)

POZNÁMKA U objektů, které nejsou založeny na stylech, jako je střecha, je u objektu hned po klepnutí použita definice materiálu (nebo část rendrovaného materiálu v případě objektu aplikace AutoCAD). Nebudete vyzváni k použití materiálu u stylu a nemusíte stisknout klávesu *ENTER*.

Vytvoření vlastních nástrojů pro materiál

Kromě použití standardního nástroje Materiál na paletě nástrojů Projekt nebo nástrojů specifických pro materiál na paletě nástrojů Materiály ve skupině palet Vizualizace můžete vytvořit vlastní nástroje pro materiály mnoha způsoby, jak je popsáno v následujících tématech.

Vytvoření nástroje Materiál z definice materiálu ve Správci stylů

Nový nástroj Materiál můžete vytvořit z definice materiálu v nástroji Správce stylů.

POZNÁMKA Nástroj Materiál lze ve Správci stylů vytvořit pouze v případě, že byl výkres obsahující definici materiálu uložen již dříve.

1. Vytvoření definice materiálu podle popisu uvedeného v části Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902
2. Nastavte paletu nástrojů, na kterou chcete umístit nový nástroj Materiál, jako aktivní.
3. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
4. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Definice bloků masek.
5. Vyberte definici materiálu, kterou jste vytvořili, a přetáhněte ji ze Správce stylů na aktivní paletu nástrojů.
6. Zvolte Správce stylů.

   Definice materiálu byla přidána jako nástroj Materiál na paletu nástrojů. Můžete jej použít k přiřazení materiálů k objektům, jak je uvedeno v části Přidání materiálů k objektům pomocí nástroje Materiál na straně 874.

   POZNÁMKA Nástroj Materiál používá definici materiálu, kterou jste vybrali v nástroji Správce stylů. Umístění stylu nástroje Materiál je výkres obsahující tuto definici. To znamená, že při použití tohoto nástroje Materiál máte přístup ke všem definicím materiálu obsaženým ve výkresu.

Zkopírování nástroje Materiál na paletu nástrojů

Můžete vytvořit nový nástroj Materiál zkopírováním a vložením existujícího nástroje na paletě nástrojů.

1. Vyberte nástroj materiálu na některém z těchto umístění na sadě palet nástrojů:
   - paleta nástrojů Projekt (obsahuje výchozí nástroj materiálu),
   - paleta nástrojů Materiály (ve skupině palet nástrojů Vizualizace),
   - uživatelsky definované palety a nástroje.
2. Vyberte nástroj Materiál, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na příkaz Kopírovat.
3. Chcete-li jej vložit do jiné palety, nastavte tuto paletu jako aktivní.
4. Na paletě klepněte pravým tlačítkem a klepněte na příkaz Vložit.
5. Vyberte nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na Vlastnosti.

6 Chcete-li změnit přidruženou definici materiálu, vyberte v části Název definice jinou definici.

7 Chcete-li vybrat jiný zdrojový výkres, klepněte v části Umístění stylu na položku Procházet.

8 V dialogovém okně Vybrat umístění vyberte zdrojový výkres a klepněte na tlačítko Otevřít.

9 Vyberte definici materiálu z vybraného zdrojového souboru.

10 Chcete-li aktualizovat ikonu nástroje materiálu novým materiálem, vyberte ikonu v části Obrázek v levém horním rohu, klepněte na ni, a klepněte na příkaz Obnovit obrázek.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření nástroje Materiál AEC z rendrovaného materiálu v Prohlížeči obsahu

Nástroj Materiál můžete vytvořit přetažením rendrovaného materiálu z prohlížeče obsahu do aplikace AutoCAD Architecture.

Vytvoření nového nástroje Materiál ve výkresu s sebou nese vytvoření nové definice materiálu ve Správci stylů. Definice materiálu slouží k vytvoření nástroje Materiál, ale lze ji použít také k jiným účelům ve výkresu, jako je například použití definice materiálu k vytvoření stylů objektů.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Otevřete katalog Vizualizace a přejděte do kategorie Rendrované materiály. Potom vyberte požadovaný materiál.

3 Umístěte ukazatel myši na ikonu i-drop® vedle nástroje tak, aby se obrázek ukazatele změnil na oční kapátko ( ).

4 Klepněte na ikonu i-drop® a podržte ji, dokud se nenaplní.

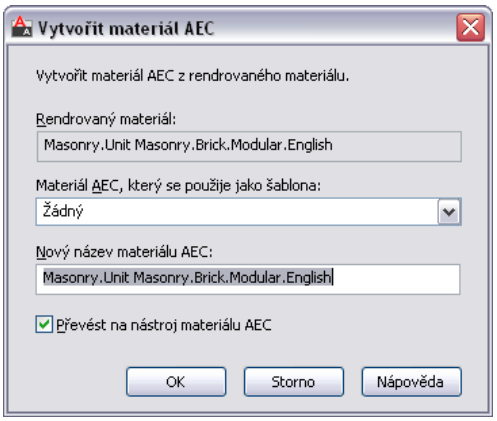
5 Pomocí některé z následujících možností zkopírujte rendrovaný materiál do aplikace AutoCAD Architecture:

- Přetáhněte materiál z Prohlížeče obsahu do výkresu aplikace AutoCAD Architecture.
  Pokud přetáhnete rendrovaný materiál z prohlížeče obsahu přímo do výkresu aplikace AutoCAD Architecture, bude z něj vytvořena definice materiálu aplikace AutoCAD Architecture. Tímto způsobem nelze přímo vytvořit nástroj Materiál aplikace AutoCAD Architecture. Nové definice

materiálu budou uvedeny ve Správci stylů, odkud z nich lze vytvořit nástroj Materiál, jak je popsáno v části Vytvoření nástroje Materiál z definice materiálu ve Správci stylů na straně 876.

- Přetáhněte materiál z Prohlížeče obsahu do palety aplikace AutoCAD Architecture.
  Pokud přetáhnete rendrovaný materiál na paletu aplikace AutoCAD Architecture, vytvoří se „dočasný“ nástroj Materiál.

6 Pokud jste přetáhli rendrovaný materiál přímo do výkresu, zobrazí se list Vytvořit materiál AEC.



- Chcete-li použít Materiál AEC jako šablonu, vyberte stávající definici materiálu, která obsahuje parametry, jež si přejete použít.

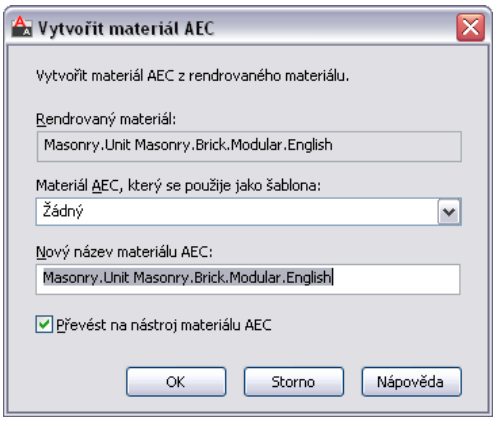
POZNÁMKA Definice materiálu vybraná jako šablona bude definovat všechna počáteční nastavení materiálu s výjimkou rendrovaného materiálu. Patří sem nastavení hladiny, barvy a typu čáry, šrafování, přiřazení šrafování plochy a chování materiálu při použití v řezu.

- Zadejte název nové definice materiálu.
- Klepněte na tlačítko OK.

Možnost automatického vytvoření nástroje Materiál z nové definice materiálu je dezaktivována. Informace o vytvoření nástroje Materiál uvádí část Vytvoření nástroje Materiál z definice materiálu ve Správci stylů na straně 876.

7 Pokud jste přetáhli rendrovaný materiál na paletu aplikace AutoCAD Architecture, dokončete vytváření nástroje Materiál AEC.

- Na paletě nástrojů vyberte dočasnou ikonu.



- V listu pro vytvoření materiálu AEC vyberte existující definici materiálu AEC pro použití jako šablony.

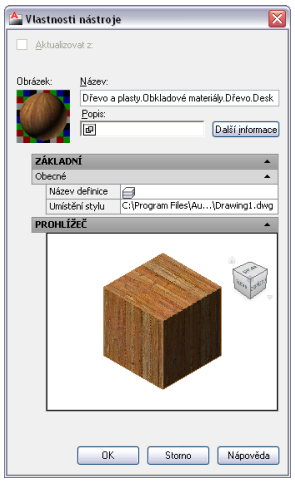
POZNÁMKA Definice materiálu vybraná jako šablona bude definovat všechna počáteční nastavení materiálu s výjimkou rendrovaného materiálu. Patří sem nastavení hladiny, barvy a typu čáry, šrafování, přiřazení šrafování plochy a chování materiálu při použití v řezu.

- Zadejte název nové definice materiálu.
- Ověřte, zda je vybrán nástroj Převést na materiál AEC.
- Klepněte na tlačítko OK.
  Zobrazí se zpráva s upozorněním připomínající nutnost uložení výkresu poté, co zpráva zmizí, aby se nástroj Materiál uložil s aktuálním výkresem.

8 Pokud jste nástroj Materiál vytvořili přetažením vykresleného materiálu na paletu nástrojů, aktualizujte bitovou kopii nástroje tak, aby zobrazovala ikonu nástroje materiálu aplikace AutoCAD Architecture.

9 Vyberte nástroj na paletě nástrojů, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na příkaz Vlastnosti.

Můžete se podívat, zda se náhled ikony liší od náhledu prohlížeče.



10 V části Obrázek vyberte náhled ikony, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Obnovit obrázek. Pak klepněte na tlačítko OK.

Nástroj Materiál je nyní součástí palety ikonou krychle v aplikaci AutoCAD Architecture se správným zobrazením materiálu.

Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení

Každá definice materiálu má následující komponenty zobrazení, které určují vzhled komponent objektu, k nimž byl materiál přiřazen.

- Skica
- 3D těleso šrafování půdorysu
- Šrafování plochy
- Šrafování řezu
- Těleso a hranice v řezu

Po zadání komponent zobrazení objektu tak, aby měly hodnotu Podle materiálu, nemusíte nadále měnit vlastnosti komponenty zobrazení tohoto objektu.

Komponenty materiálu odpovídají vlastnostem zobrazení skupin objektů nebo typům vlastností zobrazení. Komponenta materiálu Skica například určuje vzhled komponent skici v 2D pohledech plánu, jako jsou obvody stěn, hranice hromadných prvků nebo rámy

dveří. Povrchové šrafování určuje vzhled všech povrchových šrafování objektů v modelu a prostorových pohledů.

Pokud zadáte, že se komponenta objektu má zobrazovat podle materiálu, bude komponenta používat vlastnosti zobrazení asociovaného materiálu a nikoli vlastnosti zobrazení objektu. Definice materiálu lze přiřadit pouze komponentám objektu, které odpovídají fyzické komponentě objektu. Další informace najdete v části Objekty, které podporují materiály na straně 871.

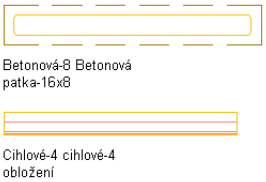
Definice materiálu nelze přiřadit k vlastnímu bloku zobrazení, ale objekty, které jsou v těchto blocích, mají přiřazené definice materiálu.

Podrobný seznam komponent objektu mapovaných ke komponentám materiálu najdete v tématech nápovědy k příslušným objektům.

Skica komponenty materiálu

Komponenta skici se používá pro komponenty objektů, které představují skicu v pohledu 2D půdorysu a prostorovém pohledu, jako jsou hranice stěn, rámy dveří nebo hranice objemových prvků.

Zobrazení komponent materiálu skici pohledu půdorysu stěny



Komponenta materiálu šrafování půdorysu

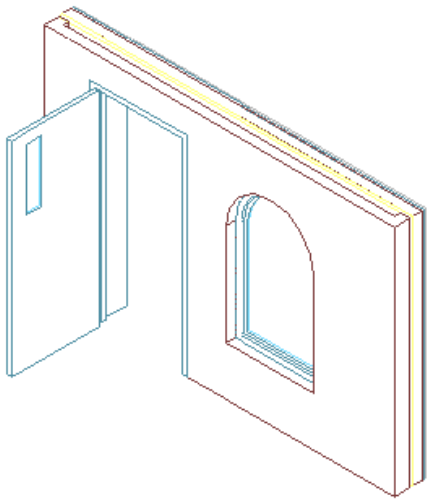
Komponenta materiálu šrafování půdorysu slouží ke šrafování komponent zobrazení v pohledech plánu, jako jsou šrafování komponent stěny, šrafování objemových prvků a šrafování desek.

Zobrazení vyšrafovaných komponent pohledu půdorysu stěny

Komponenta materiálu 3D těleso

Komponenta Těleso se používá pro komponenty objektu, které představují skicu v pohledech 3D modelu, jako jsou tělesa stěny, hranice objemových prvků, rámy dveří a rámy oken.

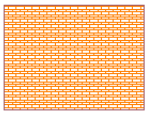
Zobrazení komponent materiálu 3D těleso



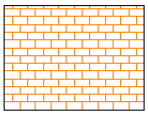
Komponenta materiálu šrafování plochy

Komponenta Šrafování plochy se používá pro komponenty zobrazení šrafování v 3D modelových pohledech, řezech a zvýšeních. Šrafování řezu se používá v ploše výřezu objektu či komponenty v řezu.

Zobrazení materiálu šrafování plochy u zvýšení stěny



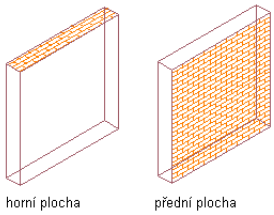
šrafování cihlového povrchu

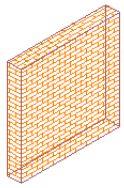


šrafování pórobetonového povrchu

Můžete zadat plochy objektu, které zobrazují šrafování plochy v definici materiálu. Můžete například určit, že šrafování bude pouze na povrchu a levé straně objektu.

Specifikace přiřazení vzhledu šrafování plochy stěny





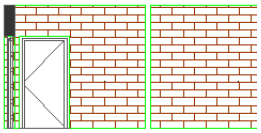
všechny plochy

Další informace o vzhledu šrafování plochy najdete v části Zadání vzorce šrafování plochy definice materiálu na straně 906.

Skica 2D řezu/pohledu

Komponenta Skica 2D řezu/pohledu se používá zejména pro 2D stavební řezy nebo zvýšení budovy. Všechny skici ve 2D řezu/pohledu lze řídit touto komponentou. Další informace o používání definic materiálů ve zvýšeních najdete v části Šrafování ploch skici v pohledech na straně 3288.

Zobrazení skici 2D zvýšení u stěny

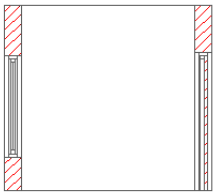


2D řez
skica (zelená)

Komponenta materiálu šrafování řezu

Komponenta Šrafování řezu se používá zejména u řezů budovy. Používá se u šrafování plošek objektů oříznutých linií řezu. Šrafování řezu lze používat u pohledů 2D řezů, 3D řezů a živých řezů. Další informace o používání definic materiálů v řezech najdete v části Skica šrafování řezu na straně 3225.

Zobrazení 2D řezu se šrafováním řezu



2D řez
se šrafovaným
řezem (červená)

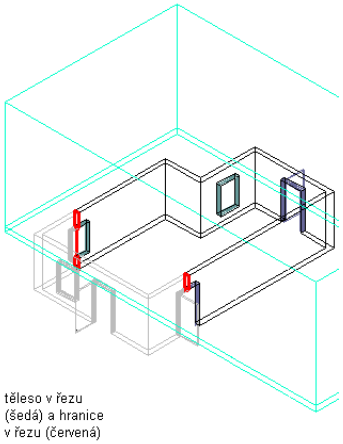
Těleso v řezu a hranice v řezu

Komponenty Těleso v řezu a Hranice v řezu se zobrazují pouze v pohledech živých řezů. Pohledy živých řezů jsou speciální pohledy řezů ve 3D stavebním modelu. Stavební objekty nejsou převedeny na objekt řezu, ale jsou zachovány jako samostatné objekty v řezu. Zachovávají si své vlastnosti a komponenty zobrazení a lze je upravovat v řezu. Zobrazení povrchu pohledů v živém řezu se změní tak, aby se stalo tělesem v řezu. Toto zobrazení může být poloprůhledné nebo skryté.

Komponenta materiálu	Popis
Těleso v řezu	objekty nebo části objektů mimo řez
Hranice v řezu	osnova linie řezu vytvořená řezem

Podrobné informace o pohledech živých řezů najdete v části Vytváření a úprava zobrazení živého řezu na straně 3192.

Pohled živého řezu s tělesem v řezu (šedá) a hranicí v řezu (červená)



Zobrazení materiálů ve výkresu

Tento postup slouží k převedení definic materiálů v reprezentaci zobrazení, pokud jsou přiřazeny objektům, ale nezobrazují se ve výkresu. Další informace najdete v části Struktura systému zobrazení na straně 787.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Rozbalte položku Konfigurace.

   Aktuální konfigurace zobrazení je označena tučným písmem.
3. Rozbalte aktuální konfiguraci zobrazení.
4. Vyberte sadu zobrazení v aktuální konfiguraci zobrazení.
5. Klepněte na kartu Nastavení reprezentace zobrazení.
6. Přejděte k položce Definice materiálu a vyberte reprezentaci zobrazení.

   Ve výchozím nastavení mají definice materiálu pouze zobrazení reprezentace Obecné. Pokud se jedná o jedinou dostupnou uvedenou reprezentaci zobrazení, vyberte ji. Jestliže vytvoříte pro definice materiálů jinou reprezentaci zobrazení, můžete vybrat tuto reprezentaci.

POZNÁMKA Pro definice materiálu v jednotlivých sadách zobrazení vybírejte skutečně vždy pouze jednu reprezentaci zobrazení. Měli byste také ověřit, zda je zapnutá hladina objektu komponenty.

7 Opakováním kroků 4 – 6 vyberte reprezentaci zobrazení pro definice materiálu v jiné sadě zobrazení aktuální konfigurace.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení materiálu, které provedete, se nyní zobrazuje ve výkresu.

Práce se šrafováními plochy

Šrafování plochy jsou vzory šrafování na trojrozměrných (3D) objektech, které se zobrazují v 3D modelových pohledech a prostorových pohledech.

Každý 3D objekt má řadu ploch: horní, dolní, levou, pravou, přední a zadní. Můžete se rozhodnout, zda má objekt mít povrchové šrafování. Pokud například zobrazíte stěnu v 3D pohledu, můžete vyšrafovat pouze tu stranu, která je otočena směrem k vám, aby nedošlo ke zmatkům ve výkresu.

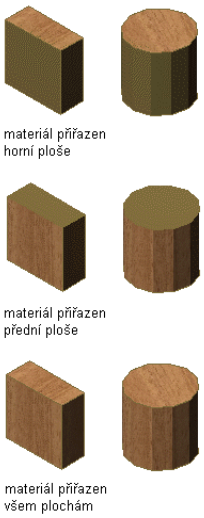
Plochy objektu, které mají šrafování plochy, jsou zadány v definici materiálu. Všechny objekty s touto definicí materiálu mají stejné přiřazení šrafování plochy, pokud nevytvoříte samostatné přepsání šrafování plochy.

Definování ploch běžného objektu, jako je stěna, deska nebo objemový prvek čtvercového tvaru je intuitivní. Přední, zadní, levá, pravá, horní a dolní jsou snadno definované plochy, kterým lze snadno přiřazovat definice materiálu. Definování směru, ve kterém leží jednotlivé plochy, však může být složitější pro různé objekty nepravidelného tvaru, jako jsou zakřivené objekty, objekty vysunutí nebo objekty volného tvaru, které jsou výsledkem booleovských operací.

Informace o změně přiřazení šrafování plochy v definici materiálu najdete v části Zadání vzorce šrafování plochy definice materiálu na straně 906.

Informace o přepsáních šrafování plochy najdete v části Přepsání šrafování plochy u jednotlivých objektů na straně 892.

Specifikace přiřazení materiálu plochy objektu

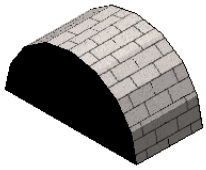


Šrafování plochy na zakřivených plochách

Zakřivené plochy nemají všechny směry pohledů, které můžete zadat v definici materiálu. Je důležité vědět, že plochy jsou určeny pro zakřivené povrchy, abyste si uvědomili, jak se používá šrafování plochy při přiřazení definicí materiálu k těmto objektům.

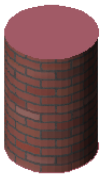
Objekt s vertikálně zakřivenou plochou, jako je například objemový prvek Válcová klenba, nemá žádné přední a zadní plochy, protože jej nelze ničím vymezit. Zakřivená plocha u objemového prvku Válcová klenba se považuje za horní plochu objektu.

Hromadný prvek Válcová klenba s materiálem přiřazeným k horní ploše



Objekt s horizontálně zakřivenou plochou, jako je například objemový prvek Válec, nemá levou a pravou stranu, protože jej nelze ničím vymezit. Zakřivený povrch se považuje za přední plochu.

Objemový prvek Válec s materiálem přiřazeným k přední ploše



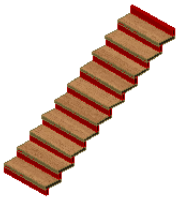
Objekt, který má pouze jednu zakřivenou plochu, jako je například objemový prvek Koule, má pouze přední plochu.

Objemový prvek Koule s materiálem přiřazeným k přední ploše

Šrafování plochy u více ploch

Nepravidelné a složité objekty mohou mít v jednom směru pohledu několik ploch. Pokud je to nutné, můžete přepsat šrafování plochy na všech plochách se stejným směrem pohledu nebo na jednotlivých plochách. Informace o přepsání jednotlivých ploch najdete v části Přepsání šrafování plochy u jednotlivých objektů na straně 892.

Schodiště s materiálem přiřazeným ke stupňům



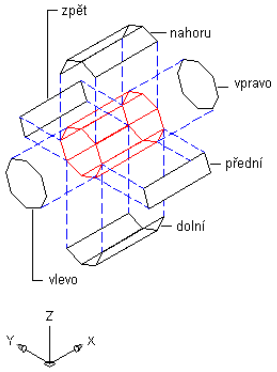
Šrafování plochy u vysunutí

Umístění šrafování plochy u objektů vytvořených z vysunutého profilu závisí na dvou faktorech:

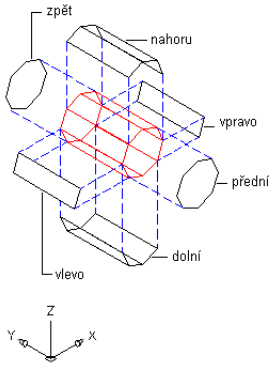
- směr pohledu přiřazený k jednotlivým hranám profilu

- směr vysunutí
  Požadované vysunutí závisí na objektu, který chcete vysunout z profilu. Například zábradlí je vysunuto ve směru *X*. Stojka zábradlí je vysunuta ve směru *Z*. Vlastní tvary dveří a oken jsou vysunuty ve směru *Y*.

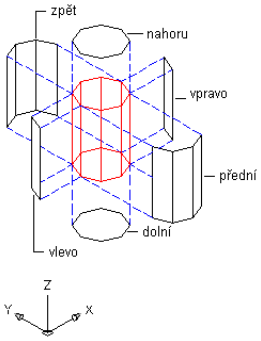
Přiřazení ploch z hran vysunutých ve směru X



Přiřazení ploch z hran vysunutých ve směru Y



Přiřazení ploch z hran vysunutých ve směru Z



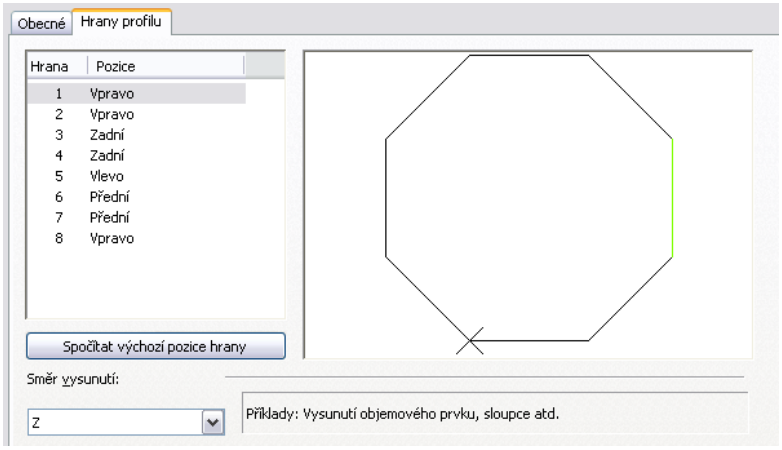
Zadání ploch u vysunutí

Tento postup slouží k zadání ploch u komponent objektů vytvořených vysunutím profilu. Tyto objekty a komponenty zahrnují vysunuté objemové prvky, úpravy tělesa stěny, vlastní komponenty zábradlí a další komponenty vysunuté z profilu.

Při vytvoření profilu jsou všechny hrany označeny pro vysunutí ve směru *Z*. Tyto pozice hran jsou vypočteny na základě kvadrantu, do něhož spadá polovina hrany. Směr pohledu hran a směr vysunutí můžete změnit v definici profilu.

Určete směr hran profilu před vytvořením objektů z profilu. Pokud jste například vytvořili profil pro vlastní příčel zábradlí a zadali směr jednotlivých hran, bude jakákoli příčel přidaná k zábradlí na základě tohoto profilu mít tato přiřazení. Pokud později změníte směr pohledu hrany v profilu, nezmění se existující příčle odpovídajícím způsobem.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Profily.
3. Vyberte profil pro vysunutí.
4. Klepněte na kartu Hrany profilu.



5 Vyberte směr vysunutí.

6 Pro každou hranu vyberte pozici, která odpovídá směru pohledu, jenž chcete přiřadit k ploše vytvořené z dané hrany.

Pozice hrany, které jsou k dispozici, závisí na vybraném směru vysunutí.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Šrafování plochy na objemových prvcích volného tvaru

Objemové prvky hromadného tvaru jsou vytvořeny při provádění booleovské operace u standardních objemových prvků přidáním, odečtením nebo vytvořením průsečíku s jiným objemovým prvkem. Výsledný hromadný prvek může mít nepravidelný tvar. Další informace najdete v části Objemové prvky a objemové skupiny na straně 985.

Jakmile dojde k převedení objemového prvku na objemový prvek volného tvaru, veškeré předchozí přiřazení materiálu zdrojových objemových prvků se ztratí. Nový objemový prvek se vrátí na standardní definici materiálu. Novému hromadnému prvku můžete přiřadit jinou definici materiálu.

Přepsání šrafování plochy u jednotlivých objektů

Šrafování plochy zadané pro materiál určuje zobrazení objektů, kterým je přiřazen materiál v prostorovém a modelovém pohledu, a vzhled v rendrovaných pohledech. Definice materiálu určuje, které plochy objektů – horní, dolní, levá, pravá, přední, zadní – zobrazují šrafování plochy.

V některých případech však můžete chtít přepsat šrafování plochy pro vybranou plochu objektu. Můžete například chtít vypnout šrafování plochy tam, kde může zakrýt malé detaily objektu při vykreslení výkresu.

Operace přepsání

Šrafování plochy pro plochy v jednotlivých objektech můžete změnit následujícími způsoby:

- skrýt šrafování plochy,
- změnit otočení šrafování plochy,
- změnit vertikální a horizontální odsazení šrafování plochy.

Můžete také určit, zda budou změny použity pouze u vybrané plochy nebo všech ploch objektu se stejným směrem, například u všech předních ploch.

Přepsání více šrafování plochy

Není nutné vytvářet samostatná přepsání pro jednotlivé změny – můžete vytvořit jedno přepsání šrafování plochy, které je otočené i odsazené. Ve většině případů se jedná o preferovanou metodu práce. V některých případech je však nutné přiřadit více přepsání. Předpokládejme například, že chcete otočit šrafování plochy všech předních ploch sloupce a odsadit jednu samostatnou přední plochu. Nejprve přidejte přepsání otočení a vyberte položku Všechny přední plochy. Pak přidejte přepsání pro odsazení, ve kterém jste vybrali položku Pouze vybraná přední plocha.

Skrytí šrafování plochy

Tento postup slouží ke skrytí šrafování plochy v ploše objektu.

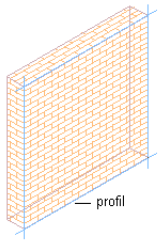
Chcete-li přidat přepsání ke šrafování plochy, musí mít objekt přiřazený materiál šrafování plochy. Šrafování plochy v objektu může pocházet z přiřazeného materiálu nebo z vlastností zobrazení objektu nebo stylu objektu.

Pokud šrafování plochy pochází z vlastností zobrazení objektu místo z přiřazení materiálu, nemůžete je přepsat v jednotlivých plochách. Při výběru plochy objektu se zobrazí chybová zpráva.

1. Vyberte objekt, u kterého chcete skrýt určité šrafování plochy, poté klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Šrafování plochy ➤ Přidat přepsání .
2. Vyberte plochu objektu, u které chcete skrýt šrafování plochy.

   Profil obklopuje vybranou plochu.

Profil definující plochu stěny

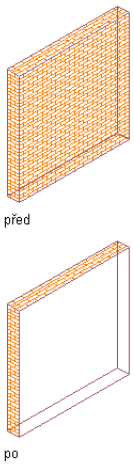


3 Zadejte, kde bude přepsání použito:

Chcete-li…	Pak...
přepsat pouze vybranou plochu objektu	vyberte položky Pouze vybrané <směr> Plocha pro plochy. Chcete-li například použít přepsání šrafování plochy pouze u vybrané přední plochy stěny, vyberte položku Pouze vybraná přední plocha.
přepsat všechny plochy objektu ve stejném směru pohledu	vyberte položku Vše <směr> Plocha pro plochy. Chcete-li například použít přepsání šrafování plochy u všech horních ploch vybraného sloupce, vyberte položku Všechny horní plochy.

4 vyberte položku Skrýt šrafování plochy.

Šrafování plochy skryté u přední plochy stěny



5 Klepněte na tlačítko OK.

Zobrazení skrytého šrafování plochy

Tento postup slouží k zobrazení dříve skrytého šrafování plochy.

K objektu musí být přiřazen materiál šrafování plochy, aby bylo možné přidat přepsání ke šrafování plochy. Šrafování plochy v objektu může pocházet z přiřazeného materiálu nebo z vlastností zobrazení objektu nebo stylu objektu.

Pokud šrafování plochy pochází z vlastností zobrazení objektu místo z přiřazení materiálu, nemůžete je přepsat v jednotlivých plochách. Při výběru plochy objektu se zobrazí chybová zpráva.

1 Vyberte objekt, u kterého chcete znovu zobrazit určité skryté šrafování plochy, a klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Šrafování plochy ➤ Upravit přepsání .
2 Vyberte profil okolo skrytého šrafování plochy.
3 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Upravit přepis šrafování .
4 V poli Přepsání zrušte zaškrtnutí políčka Skrýt šrafování plochy.
5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Klepnutím na tlačítko (Dokončit) na panelu Úpravy uložte provedené změny.

Specifikace otočení šrafování plochy

Tento postup slouží k určení otočení šrafování plochy.

1 Vyberte objekt, u kterého chcete otočit určité šrafování plochy, a klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Šrafování plochy ➤ Přidat přepsání .

2 Vyberte plochu objektu, u které chcete změnit otočení.

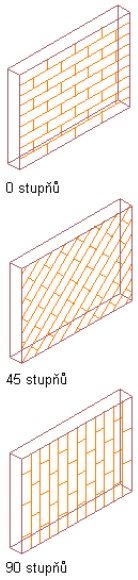
Profil obklopuje vybranou plochu.

3 Zadejte, kde bude přepsání použito:

Chcete-li…	Pak...
přepsat pouze vybranou plochu objektu	vyberte položky Pouze vybrané <směr> Plocha pro plochy. Chcete-li například použít přepsání šrafování plochy pouze u vybrané přední plochy stěny, vyberte položku Pouze vybraná přední plocha.
přepsat všechny plochy objektu ve stejném směru pohledu	vyberte položku Vše <směr> Plocha pro plochy. Chcete-li například použít přepsání šrafování plochy u všech horních ploch vybraného sloupce, vyberte položku Všechny horní plochy.

4 Zadejte otočení šrafování plochy.

Zadání úhlů otočení šrafování plochy



5 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání horizontálního a vertikálního odsazení šrafování plochy

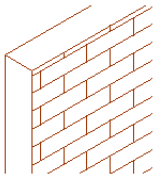
Tento postup slouží k zadání horizontálního a vertikálního odsazení šrafování plochy.

K objektu musí být přiřazen materiál šrafování plochy, aby bylo možné přidat přepsání ke šrafování plochy. Šrafování plochy v objektu může pocházet z přiřazeného materiálu nebo z vlastností zobrazení objektu nebo stylu objektu.

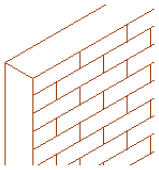
Pokud šrafování plochy pochází z vlastností zobrazení objektu místo z přiřazení materiálu, nemůžete je přepsat v jednotlivých plochách. Při výběru plochy objektu se zobrazí chybová zpráva.

Změna odsazení šrafování plochy umožňuje nastavení vzoru šrafování u jednotlivých ploch k zarovnání s hranami plochy nebo k vylepšení vzhledu šrafování.

Zadání odsazení šrafování plochy a zarovnání



standardní šrafování povrchu stěny



odsazení šrafování povrchu stěny zarovnat s hranou stěny

1 Vyberte objekt, u kterého chcete změnit odsazení šrafovacího vzoru, a klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Šrafování plochy ➤ Přidat přepsání .

2 Vyberte plochu objektu, u které chcete změnit odsazení vzoru šrafování. Profil obklopuje vybranou plochu.

3 Zadejte, kde budou přepsání použita:

Chcete-li…	Pak...
přepsat pouze vybranou plochu objektu	vyberte položky Pouze vybrané <směr> Plocha pro plochy. Chcete-li například použít přepsání šrafování plochy pouze u vybrané přední plochy stěny, vyberte položku Pouze vybraná přední plocha.
přepsat všechny plochy objektu ve stejném směru pohledu	vyberte položku Vše <směr> Plocha pro plochy. Chcete-li například použít přepsání šrafování plochy u všech horních ploch vybraného sloupce, vyberte položku Všechny horní plochy.

4 Zadejte horizontální a vertikální odsazení šrafování plochy.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Úprava přepsání šrafování plochy

Tento postup slouží k úpravě přepsání šrafování plochy, které jste použili u objektu.

1 Vyberte objekt s přepsáním povrchu, které chcete změnit, a klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Šrafování plochy ➤ Upravit přepsání .

2 Vyberte profil plochy, kterou chcete upravit.

Pokud v jedné ploše objektu existuje více přepsání šrafování plochy, vyberte přepsání, který chcete změnit.

3 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Upravit přepis šrafování .

4 Upravte přepsání povrchu plochy:

Chcete-li…	Pak...
skrýt šrafování plochy	vyberte položku Skrýt šrafování plochy.
znovu zobrazit skryté šrafování plochy	zrušte zaškrtnutí políčka Skrýt šrafování plochy.
změnit otočení šrafování plochy	zadejte hodnotu otočení nebo klepněte na možnost a zadejte otočení na obrazovce.
změnit odsazení šrafování plochy	Zadejte hodnotu pro odsazení X nebo odsazení Y nebo klepněte na možnost a zadejte odsazení na obrazovce.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Klepnutím na tlačítko (Dokončit) na panelu Úpravy uložte provedené změny.

Zobrazení seznamu materiálu

Tento postup slouží k vytvoření seznamu definic materiálu a odpovídajícího množství pro vybrané objekty. Seznam obsahuje všechny definice materiálu použité ve vybraných objektech spolu s celkovým objemem jednotlivých definic. Tyto informace můžete využít pro předběžné odhady nákladů.

1. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **materiallist**.
2. Vyberte objekty, které chcete zahrnout do seznamu, a stiskněte klávesu *ENTER*.
3. Stiskněte klávesu *F2*.

   Seznam definic materiálu se zobrazuje v textovém okně aplikace AutoCAD®.

POZNÁMKA Můžete také vybrat seznam definic materiálu a stisknutím kláves *CTRL+C* jej zkopírovat a stisknutím kláves *CTRL+V* vložit do aplikace Microsoft® Word.

Zobrazení dotazu na materiál

Tento postup slouží k získání informací o objemu u vybrané definice materiálu. Výsledky dotazu zahrnují celkový objem všech objektů v rámci vybrané definice materiálu. Pokud například vaše sada výběru obsahuje dvě cihlové zdi, každou o objemu 8,85 m3, bude celkový objem cihlových objektů vyčíslen na 17,7 m3. Tyto informace můžete využít pro předběžné odhady nákladů.

1. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **materialquery**.
2. Vyberte objekty, které chcete zahrnout do dotazu, a stiskněte klávesu *ENTER*.
3. Vyberte definici materiálu, na kterou chcete zadat dotaz.

   Pokud například chcete zadat dotaz na cihly, vyberte ze seznamu položku Cihla.
4. Klepněte na tlačítko OK.

   Všechny objekty přiřazené k vybrané definici materiálu jsou ve výkresu zvýrazněny.
5. Stiskněte klávesu *F2*.

   Objem vybraného materiálu se zobrazuje v textovém okně aplikace AutoCAD®.

Přehled procesu: Vytvoření a přiřazení materiálu

Aplikace AutoCAD Architecture nabízí řadu předdefinovaných stavebních definic materiálů ve výkresových šablonách. Můžete také vytvářet své vlastní definice materiálů. Všechny definice materiálů použité v projektu jsou uvedeny ve skupině Definice materiálu ve Správci stylů.

Definice materiálu jsou uvedeny v abecedním pořadí. Navržení konvence pojmenování definic materiálů umožňuje rychlé vyhledání materiálu. Můžete například vytvořit definice materiálu pro prosklení pojmenované „sklo.vnitřní.čiré“, „sklo.vnější.zabarvené“ a „sklo.vnější.čiré“. Ve skupině Definice materiálu se budou zobrazovat v následujícím pořadí:

- sklo.vnější.čiré
- sklo.vnější.zabarvené
- sklo.vnitřní.čiré

Následující kroky popisují proces tvorby definice materiálu a jeho přiřazení k objektu nebo stylu objektu:

1. Vytvořte definici materiálu pro každý potřebný materiál a zadejte vlastnosti zobrazení těchto definic.

   Vytvořte například definici materiálu cihel, která bude znázorněna tmavočerveným šrafováním plochy, odpovídající komponenty skici znázorněné tmavě červenou barvou a příslušné šrafování plochy a cihlový rendrovaný materiál. Případně vytvořte definici skleněného materiálu, který má světlemodrou skicu, průhledný povrch a světlemodrý rendrovaný materiál.

   Další informace najdete v části Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902.

2. Ve stylech objektu přiřaďte materiál tak, aby představoval jednotlivé komponenty.

   Ve stylu okna například přiřaďte definici dřevěného materiálu rámu a osnovy a definici skleněného materiálu sklu okna. Případně, pokud pracujete se stylem stěny, přiřaďte definici cihlového materiálu tělu stěny a izolačního materiálu komponentám izolace.

3. Ujistěte se, že odpovídající vlastnosti zobrazení objektu nebo stylu objektu jsou ve všech reprezentacích zobrazení zadaných jako Podle materiálu.

4. U komponent objektu, které nepoužívají definice materiálu, zadejte vlastnosti zobrazení v každé reprezentaci zobrazení.

   Pokud například chcete, aby grafická reprezentace otevírání dveří odpovídala tmavohnědému rámu dveří, otevřete vlastnosti zobrazení stylu dveří a změňte barvu otevírání dveří na tmavohnědou. Tento krok proveďte pro každou reprezentaci zobrazení, ve které se objevuje otevírání dveří.

Při vytváření objektů z těchto stylů se jejich komponenty zobrazují následujícím způsobem:

- Pokud jste ve vlastnostech zobrazení vybrali možnost Podle materiálu, budou komponenty objektu, které mají přiřazené definice materiálu, znázorňovat vlastnosti zobrazení, které jste zadali v definici materiálu.
- Komponenty objektu, které nemají přiřazené žádné definice materiálu, znázorňují vlastnosti zobrazení, které jste zadali ve stylu objektu.

Vytvoření a úpravy definic materiálu

Definice materiálu se vytvářejí, upravují, kopírují a mažou ve Správci stylů. Správce stylů poskytuje centrální místo v aplikaci AutoCAD Architecture, kde je možné pracovat se styly z více výkresů a šablon. Definice materiálu obsahují nastavení pro šrafování, měřítko a barvu materiálů spolu s rendrováním materiálů. Předem připravené definice materiálů najdete ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\<Imperial nebo Metric>\Material Definitions.dwg*. Další informace o použití Správce stylů získáte v části Správce stylů – přehled na straně 854.

Vytvoření definice materiálu

Tento postup slouží k vytvoření definice materiálu, který chcete používat.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.
2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Definice bloků masek.
3. Vytvoření definice materiálu:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit novou definici s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem myši na položku Definice materiálu a klepněte na příkaz Nový.
vytvořit novou definici materiálu z existující definice	klepněte pravým tlačítkem myši na definici materiálu, kterou chcete zkopírovat, a klepněte na příkaz Kopíro-

Chcete-li…	Pak...
	vat. Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.

4 Zadejte název nové definice materiálu a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Zadejte vlastnosti nové definice:

Chcete-li…	Pak...
zadat popis definice materiálu	klepněte na kartu Obecné. Zadat popis definice materiálu.
změnit vlastnosti hladiny/barvy/typu čáry	viz část Definování hladiny, barvy a typu čáry definice materiálu na straně 903.
změnit vzory šrafování	viz část Zadání plánu a vzorů šrafování řezu definice materiálu na straně 904.
přiřadit šrafování plochy jednotlivým plochám objektů	viz část Zadání vzorce šrafování plochy definice materiálu na straně 906.
přiřadit rendrované materiálu povrchu a živého řezu	viz část Přiřazení rendrovaných materiálů na straně 909.
vyloučit komponenty z 2D obvodu	viz část Vyloučení definice materiálu z 2D obvodu řezu na straně 911.
přidat poznámky, soubory nebo dokumenty k definici	viz část Připojení poznámek a souborů k definici materiálu na straně 915.

6 Po dokončení změn vlastností definice materiálu klepněte na tlačítko OK.

Definování hladiny, barvy a typu čáry definice materiálu

Tento postup slouží k definování hladiny, barvy a typu čáry komponent materiálu. Podrobný popis jednotlivých komponent materiálu najdete v části Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 881.

POZNÁMKA Pokud vypnete komponentu zobrazení v definici materiálu, nebudou se komponenty objektu přiřazené k této definici zobrazovat ve výkresu. Pokud například vypnete komponentu Skica v definici materiálu a přiřadíte tento materiál ke komponentě rámu dveří, nebude se rám dveří zobrazovat v pohledech plánu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
   Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.
2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Definice bloků masek.
3. Vyberte definici materiálu, kterou chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny, a zkontrolujte, je-li zaškrtnuto políčko Přepsání stylu.
   Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Vyberte komponentu, která se má změnit, a zvolte jiné nastavení pro vlastnost.
9. Klepněte na tlačítko OK.

Zadání plánu a vzorů šrafování řezu definice materiálu

Tento postup slouží ke změně vzorů pro komponenty Plán, Šrafování a Šrafování řezu definice materiálu. Podrobný popis jednotlivých komponent šrafování najdete v části Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 881.

Další informace o zadání vzorů šrafování plochy najdete v části Zadání vzorce šrafování plochy definice materiálu na straně 906.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
   Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.
2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Definice bloků masek.
3. Vyberte definici materiálu, kterou chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny, a zkontrolujte, je-li zaškrtnuto políčko Přepsání stylu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Šrafování.

8 Vyberte položky Šrafování půdorysu nebo Šrafování řezu a klepněte na nastavení pro Vzor.

9 Vyberte šrafování komponenty:

Chcete-li...	Pak…
vybrat vzor šrafování, který je dostupný v softwaru	vyberte Předdefinovaný pro Typ a pak vyberte vzor.
vybrat vlastní vzor	vyberte Vlastní pro Typ a pak zadejte název vlastního vzoru. V případě potřeby klepněte na tlačítko Procházet a přejděte do umístění, kde se nachází soubor s vlastním vzorem.
vybrat jednoduché šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a zrušte možnost Dvojité šrafování.
vybrat dvojité šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a vyberte možnost Dvojité šrafování.
vybrat plnou výplň	Vyberte Plná výplň pro Typ.

10 Klepněte na tlačítko OK.

11 Klepněte na Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

12 Klepněte na možnost Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

13 Klepněte na možnost Orientace a zadejte orientaci šrafování:

Chcete-li...	Pak…
orientovat šrafování objektu bez ohledu na otáčení objektu	klepněte na položku Objekt.

Chcete-li...	Pak…
orientovat šrafování ke globálnímu souřadnicovému systému	vyberte položku Globální.

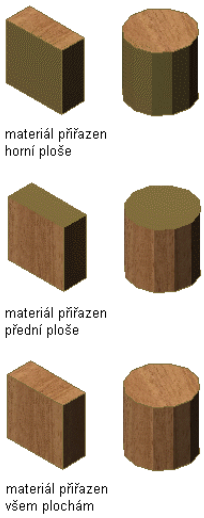
Zadání orientace šrafování plochy

14 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání vzorce šrafování plochy definice materiálu

Tento postup slouží k zadání vzorce používaného pro šrafování plochy.

Zadání přiřazení materiálu podle plochy objektu



POZNÁMKA Po přiřazení definice materiálu k objektu můžete upravit šrafování plochy u jednotlivých ploch objektu. Další informace o úpravách šrafování plochy najdete v části Přepsání šrafování plochy u jednotlivých objektů na straně 892.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Definice bloků masek.

3 Vyberte definici materiálu, kterou chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny, a zkontrolujte, je-li zaškrtnuto políčko Přepsání stylu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Šrafování.

8 Vyberte možnost Šrafování plochy a klepněte na nastavení pro Vzor.

9 Vyberte šrafování komponenty:

Chcete-li...	Pak…
vybrat vzor šrafování, který je dostupný v softwaru	vyberte Předdefinovaný pro Typ a pak vyberte vzor.
vybrat vlastní vzor	vyberte Vlastní pro Typ a pak zadejte název vlastního vzoru. V případě potřeby klepněte na tlačítko Procházet a přejděte do umístění, kde se nachází soubor s vlastním vzorem.
vybrat jednoduché šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a zrušte možnost Dvojité šrafování.
vybrat dvojité šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a vyberte možnost Dvojité šrafování.
vybrat plnou výplň	Vyberte Plná výplň pro Typ.

10 Klepněte na tlačítko OK.

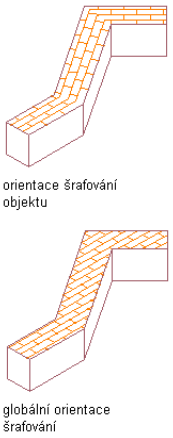
11 Klepněte na Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

12 Klepněte na možnost Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

13 Klepněte na možnost Orientace a zadejte orientaci šrafování:

Chcete-li...	Pak…
orientovat šrafování objektu bez ohledu na otáčení objektu	klepněte na položku Objekt.
orientovat šrafování ke globálnímu souřadnicovému systému	vyberte položku Globální.

Zadání orientace šrafování plochy



14 Klepněte na kartu Další.

15 U položky Umístění šrafování plochy vyberte plochy objektu, na kterých se zobrazuje šrafování plochy.

16 Klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení rendrovaných materiálů

Tento postup slouží k přiřazení materiálů pro rendrování ploch objektů.

Ve stínovaném pohledu a v rendrovaných pohledech mohou objekty zobrazovat rendrované materiály namísto vzorů šrafování, které se zobrazují ve 2D drátovém pohledu a v pohledu se skrytými čarami. K dispozici jsou následující typy rendrovaných materiálů:

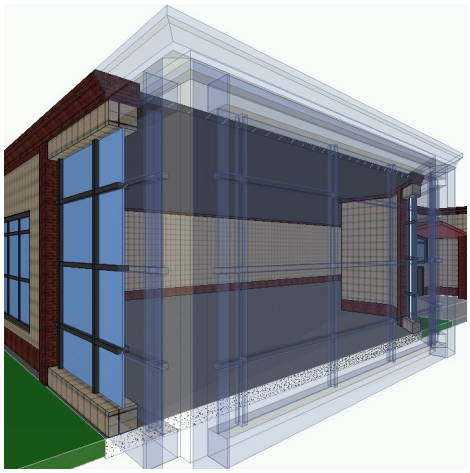
Typ rendrovaného materiálu	Popis
Povrchový rendrovaný materiál	Jakákoli plocha objektu, u které je přiřazeno šrafování plochy, zobrazuje šrafování v nástroji pro rendrování aplikace AutoCAD
Rendrovaný materiál živého řezu	Všechny plochy vyříznuté linií živého řezu zobrazují rendrovaný materiál živého řezu při rendrování pomocí nástroje pro rendrování aplikace AutoCAD

Typ rendrovaného materiálu	Popis
Rendrovaný materiál hranice živého řezu v řezu	Všechny objekty a části objektů mimo linii živého řezu zobrazují materiál hranice řezu při rendrování pomocí nástroje pro rendrování aplikace AutoCAD

Rendrované materiály lze přiřadit dvěma různým typům komponent:

- Plochy objektů: Všechny plochy objektů, u kterých je použito šrafování plochy, mohou mít také přiřazený rendrovaný materiál. Chcete-li rendrovaný materiál přiřadit ploše objektu, musí být zapnutá komponenta Šrafování plochy v definici materiálu.
- Pohledy živého řezu: Komponenta Těleso v řezu pohledu živého řezu i řezná rovina živého řezu mohou mít přiřazeny speciální rendrované materiály. Chcete-li přiřadit rendrované materiály k pohledu živého řezu, ujistěte se, že je komponenta Těleso v řezu v definici materiálu zapnutá.

Rendrovaný pohled živého řezu s transparentní vnější komponentou



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.
2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Definice bloků masek.
3. Vyberte definici materiálu, kterou chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny, a zkontrolujte, je-li zaškrtnuto políčko Přepsání stylu.

   Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Další.

8 Vyberte rendrované materiály pro jednotlivé komponenty materiálu.

Chcete-li…	Pak...
přiřadit rendrovaný materiál k plochám objektů	vyberte materiál pro rendrovaný materiál. Pak vyberte typ mapování. ■ Pokud vyberete možnost Stejné jako šrafování plochy, budou rendrovány pouze plochy vybrané ve skupině Umístění šrafování plochy. ■ Vyberete-li položku Mapování plochy, budou rendrovány všechny plochy a ignorovány jakákoli přepsání zarovnání šrafování.
přiřadit rendrovaný materiál rovině řezu pohledu živého řezu	vyberte materiál pro položku Oříznutí rendrovaného materiálu plochy.
přiřadit rendrovaný materiál ke komponentě tělesa mimo linii živého řezu	vyberte materiál pro položku Materiální rendrování tělesa s řezem.

   Pokud nenajdete správný rendrovaný materiál nebo pokud chcete zobrazit náhled materiálu, klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte požadovaný materiál.

9 V případě potřeby vyberte nový rendrovaný materiál.

10 Klepněte na tlačítko OK.

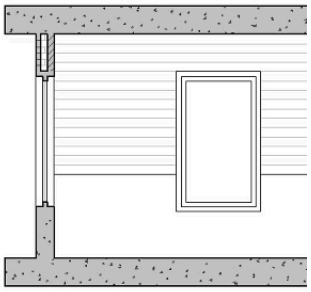
Vyloučení definice materiálu z 2D obvodu řezu

Tento postup slouží k vyloučení komponent s přiřazenou speciální definicí materiálu z obvodu 2D řezu.

Při vytvoření 2D řezu můžete zobrazit komponentu řezu nazvanou Obvod řezu. Obvod řezu je sloučení všech ploch objektů oříznutých podle linie řezu, sloučených do jedné komponenty s jedním vzorem šrafování. Tento pohled se často používá pro 2D sekci.

Ve výchozím nastavení jsou do obvodu řezu zahrnuty všechny komponenty, kterým je přiřazena definice materiálu. Některé definice materiálu, jako je například sklo, však můžete z obvodu řezu vyloučit.

2D obvod řezu s vyloučeným sklem (vlevo)



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

   Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.
2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Definice bloků masek.
3. Vyberte definici materiálu, kterou chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny objevit, a klepněte na položku Přepsání stylu.

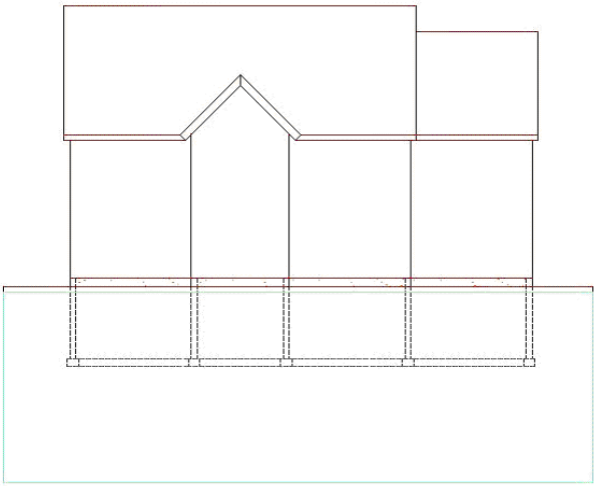
   Reprezentace zobrazení uvedená tučným písmem je aktuální reprezentace zobrazení.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Další.
8. Vyberte položku Vyjmout z 2D obvodu řezu.
9. Klepněte na tlačítko OK.

Kontrola zobrazení skrytých čar podle materiálu

Tento postup slouží ke kontrole, zda se mají skryté čáry materiálu zobrazovat v řezu nebo zvýšení.

To lze provést například v případě, že chcete zobrazit betonové stěny a základy, které jsou skryty zemí a jinými stěnami. Dalším častým využitím může být zobrazení konstrukčních prvků, které jsou umístěny za zdmi.

Zobrazení skrytých základních stěn



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

   Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Definice bloků masek.
3. Vyberte definici materiálu, kterou chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny objevit, a klepněte na položku Přepsání stylu.

   Reprezentace zobrazení uvedená tučným písmem je aktuální reprezentace zobrazení.

6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Další.

8 Ve skupině Styl 2D řezu/pohledu vyberte možnost Zobrazit skryté hrany tohoto materiálu.

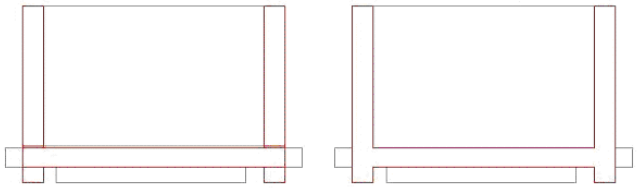
9 Klepněte na tlačítko OK.

Sloučení definic materiálu v 2D řezu/výšce

Tento postup slouží ke sloučení definicí materiálu při vytváření 2D řezu/pohledu.

Někdy je jeden objekt v praxi modelován jinými objekty v aplikaci AutoCAD Architecture. Příkladem jsou betonové základy, které jsou modelovány z desek a stěn. Tyto objekty by se měly zobrazovat jako jeden základní objekt v řezech a zvýšeních. Nová možnost sloučení společných definicí materiálů tento výsledek usnadňuje. Při vytvoření 2D řezu/pohledu jsou všechny objekty dané definice materiálu zkombinovány do jednoho objektu. Hrany mezi koplanárními plochami jsou odebrány.

Sloučené stěny a desky (vpravo)



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Definice bloků masek.

3 Vyberte definici materiálu, kterou chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny objevit, a klepněte na položku Přepsání stylu.

Reprezentace zobrazení uvedená tučným písmem je aktuální reprezentace zobrazení.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Další.

8 Ve skupině Pravidla 2D řezu/pohledu vyberte položku Sloučit společné materiály.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů k definici materiálu

Tento postup slouží k zadání poznámek a připojení referenčních souborů k definici materiálu. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory z definice materiálu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Definice bloků masek.

3 Vyberte definici materiálu, kterou chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Chcete-li k definici materiálu přidat popis, zadejte jej do pole Popis.

6 Klepněte na možnost Poznámky.

7 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor.

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Odstranit.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Pokyny pro vytváření obsahu

14

V této příručce termín obsah obecně odkazuje na různé typy prvků, které lze vytvářet za účelem přizpůsobení instalace aplikace AutoCAD Architecture. Tyto prvky mohou být založeny na stylu a obsahují položky jako jsou tabulky stylů vykreslování, styly klíčů hladin, standardy hladin a soubory výkresových šablon. Protože existuje mnoho způsobů, kterými lze vytvářet a strukturovat vlastní obsah, je několik standardů a konvencí (zdokumentovaných i skutečných), které můžete dodržovat, aby vaše vlastní nástroje byly účinnější a lépe přenosné mezi různými prostředími a organizacemi. Tento dokument není podrobnou příručkou pro vytváření vlastního obsahu; namísto toho se soustřeďuje na určení relevantních standardů, konvencí a nejlepší praxe.

Obecné standardy a konvence obsahu

Je důležité dobře porozumět různým typům obsahu, kde jsou uloženy a jak k nim mohou uživatelé přistupovat. Aplikace AutoCAD Architecture obsahuje podporu různých standardů CAD. Pochopení způsobu použití standardů vám pomůže při vytváření vlastního obsahu, který spolupracuje se stávajícími standardy a konvencemi.

Typy obsahu

Obsah aplikace AutoCAD Architecture může uveden v několika podobách a lze jej uložit do různých umístění.

- **Výkresové šablony:** Soubor výkresové šablony je pravděpodobně nejdůležitější položkou obsahu v aplikaci AutoCAD Architecture. Kromě standardních položek aplikace AutoCAD, kterými jsou například hladiny a kótovací styly, obsahují šablony důležitá nastavení výkresů a zobrazení. Všechny výkresy modelů a listů aplikace AutoCAD Architecture by měly začínat šablonou. Výkresové šablony jsou obvykle ukládány do složky, kterou jste nastavili pro ukládání souborů šablon v dialogovém okně Možnosti aplikace AutoCAD. Dále můžete zadat výchozí šablonu, která se bude používat při

vyvolání příkazu QNEW. Nakonec je obvykle zadána výchozí šablona listu vykreslování jako jedna z vlastností sady listů pro projekt aplikace AutoCAD Architecture.

- **Styly:** Většina objektů aplikace AutoCAD Architecture je založena na stylech, bez ohledu na to, zda se jedná o geometrické objekty nebo objekty dokumentace. Každá úspěšná implementace aplikace AutoCAD Architecture se bude pravděpodobně skládat z několika vlastních stylů a definic. Většina stylů by měla být uložena v jednom nebo více výkresech v knihovně stylů na místě, které je přístupné pro všechny uživatele. Styly jsou obvykle snadno přístupné prostřednictvím nástrojů, palet nebo katalogu nástrojů.

  POZNÁMKA Přestože je možné některé styly uložit v šabloně výkresu, měli byste tuto možnost využívat v nejmenší možné míře a pouze pro styly a definice, které jsou vyžadovány pro jiný obsah v šabloně.

- **Symboly projektu a obecné dokumentace:** Nejvhodnější způsob jejich uložení je v podobě obsahu AEC, který se vytváří pomocí Průvodce obsahem AEC. K těmto symbolům mají přístup i nástroje založené na paletách.

  POZNÁMKA V šabloně výkresu je možné uložit obsah založený na symbolech, například vícepohledové bloky používané pro odkazy pro sloupové osnovy. Stejně jako u stylů je vhodné tuto možnost využívat co nejméně. Po uložení v podobě obsahu AEC můžete symbol zobrazit prostřednictvím nástroje Design Center™.

- **Symboly odkazů:** Jedná se o speciální symboly, které používají atributy s hodnotami polí pro automatizaci koordinace výkresů při zadávání klíčů pro pohledy, řezy a detaily. Bloky definující odkazy jsou uloženy ve výkresu knihovny a lze je zobrazit prostřednictvím nástrojů založených na paletách.

- **Štítky výkazů:** Podle definice vícepohledového bloku štítky výkazů zachycují a zobrazují data sady vlastností objektů ve výkresu. Podobně jako symboly výkazů se štítky výkazů ukládají do výkresu knihovny a jsou přístupné v nástroji založeném na paletě.

- **Styly klíčů hladin:** Přestože je lze ukládat do výkresové šablony, je lepší uchovávat Styly klíčů hladin ve výkresu centrální knihovny. Při nastavování výkresu můžete určit, zda se má určitý styl klíče hladiny automaticky načíst vždy při otevření výkresu. Tímto způsobem je zajištěno, že pokud se provede aktualizace stylu klíče hladiny, již rozpracovaný výkres vždy použije poslední verzi.

- **Standardy hladiny:** Tyto standardy jsou definovány ve Správci hladin a jsou ukládány ve stejném výkresu knihovny jako styl klíče hladiny, k němuž jsou přidruženy. Při importu stylu klíče hladiny do výkresu se současně importuje i standard hladiny, na němž je styl založen.

- **Konfigurace zobrazení:** Výchozí konfigurace zobrazení se ukládají do výkresové šablony.

TIP Většina typů obsahu má asociované konvence, které jsou zdokumentovány v této příručce. Podle globální konvence je možné před libovolný název přidat jako příponu název společnosti nebo organizace a odlišit tak vlastní obsah od výchozího obsahu, který je součástí aplikace AutoCAD Architecture.

Shoda s normou National CAD Standard

Národní standard CAD verze 3.1 je dohodnutý standard vycházející ze tří stávajících standardů a pokynů institutu NIBS (The National Institute of Building Sciences). Skládá se z pokynů pro hladiny AIA (AIA Layer Guidelines) verze 3.0, jednotného systému výkresů CSI (CSI Uniform Drawing System – UDS) a pokynů pro vykreslování (Tri-Services Plotting Guidelines). Národní CAD standard verze 3.1 je v aplikaci AutoCAD Architecture podporován, kdykoliv je to možné, prostřednictvím předem konfigurovaných Standardů hladin, Stylů klíčů hladin, tabulek stylů vykreslování a nástrojů poznámek. Přestože není vyžadováno, aby byl vlastní obsah ve shodě, při vytváření nového obsahu určeného pro použití v USA byste toto měli vzít v potaz.

Britské šablony, které jsou k dispozici v aplikaci AutoCAD Architecture, jsou předem konfigurovány tak, aby ve výchozím nastavení načítaly Styl klíče hladiny AIA Verze 3. To je založeno na normě hladiny AIA Verze 3, který splňuje Pokyny pro hladiny AIA verze 3.0.

Styl klíče hladiny AIA v3 obsahuje váhy čar a typy čar, které splňují jednotný systém výkresů, a barvy, které specifikuje, jsou ve shodě s pokyny pro vykreslování Tri-Services. Kromě toho byly výchozí reprezentace zobrazení výkresu pro všechny objekty v souborech šablon konfigurovány tak, aby splňovaly pokyny Tri-Services a doporučení systému Uniform Drawing System tím, že budou přiřazovat odpovídající barvy, typy čar, váhy čar a styl vykreslování všem komponentám zobrazení.

V aplikaci AutoCAD Architecture prodávané ve Spojených státech je k dispozici dvanáct šablon, z nichž každá je předem konfigurována tak, aby používala určitou tabulku stylu vykreslování:

Název souboru šablony	Popis	Tabulka výchozího stylu vykreslování
Model Aec (britský – ctb).dwt	Používá se pro výkresy modelů s britskými (architektonickými) jednotkami a nastavení	AIA Standard.ctb

Název souboru šablony	Popis	Tabulka výchozího stylu vykreslování
	pro vykreslování na základě barev.	
Model Aec (britský – stb).dwt	Používá se pro výkresy modelů s britskými (architektonickými) jednotkami a nastavení pro pojmenované styly vykreslování.	AEC Standard.stb
List AEC (britský – ctb).dwt	Používá se pro vykreslované výkresy na listu s britskými (architektonickými) jednotkami a nastavení pro vykreslování na základě barev.	AIA Standard.ctb
List AEC (britský – stb).dwt	Používá se pro vykreslované výkresy na listu s britskými (architektonickými) jednotkami a nastavení pro pojmenované styly vykreslování.	AEC Standard.stb
Model AEC (metrický – ctb).dwt	Používá se pro výkresy modelů s metrickými (desetinnými) jednotkami a nastavení pro vykreslování na základě barev.	AIA Standard.ctb
Model AEC (metrický – stb).dwt	Používá se pro výkresy modelů s metrickými (desetinnými) jednotkami a nastavení pro pojmenované styly vykreslování.	AEC Standard.stb
List AEC (metrický – ctb).dwt	Používá se pro vykreslované výkresy na listu s metrickými (desetinnými) jednotkami a nastavení pro vykreslování na základě barev.	AIA Standard.ctb
List AEC (metrický – stb).dwt	Používá se pro vykreslované výkresy na listu s metrickými	AEC Standard.stb

Název souboru šablony	Popis	Tabulka výchozího stylu vykreslování
	(desetinnými) jednotkami a nastavení pro pojmenované styly vykreslování.	
Konstrukční (britský – ctb).dwt	Používá se pro výkresy konstrukčních modelů s britskými (architektonickými) jednotkami a nastavení pro vykreslování na základě barev.	AIA Standard.ctb
Konstrukční (britský – stb).dwt	Používá se pro výkresy konstrukčních modelů s britskými (architektonickými) jednotkami a nastavení pro vykreslování na základě barev.	AEC Standard.stb
Konstrukční (metrický – ctb).dwt	Používá se pro výkresy konstrukčních modelů s metrickými (desetinnými) jednotkami a nastavení pro vykreslování na základě barev.	AIA Standard.ctb
Konstrukční (metrický – stb).dwt	Používá se pro výkresy konstrukčních modelů s metrickými (desetinnými) jednotkami a nastavení pro pojmenované styly vykreslování.	AEC Standard.stb

POZNÁMKA Ve výchozím nastavení je software nastaven tak, aby používal *Model AEC (britský – stb).dwt* pro výkresy modelů a *List AEC (britský- stb).dwt* pro vykreslované výkresy na listu.

Kromě tabulek výchozích stylů vykreslování přiřazených k britským a metrickým šablonám je k dispozici několik dalších volitelných tabulek. Mnoho z nich je určeno pro použití se staršími převzatými šablonami a se soubory výkresů:

Tabulka stylů vykreslování	Popis
AEC Standard.stb	Výchozí styl vykreslování pro šablony používající pojmenované styly vykreslování. Tato tabulka používá obecné názvy pro styly vykresl-

Tabulka stylů vykreslování	Popis
	ování a předává řízení vah čar do vlastností hladin a objektů. Všechny objekty se vykreslují černě.
AIA Standard.ctb	Výchozí styl vykreslování pro šablony nastavené pro vykreslování na základě barev. Tato tabulka mapuje každou barvu na explicitní váhu čáry podle pokynů Tri-Services.
AIA Standardní barva.ctb	Volitelný styl vykreslování pro šablony využívající vykreslování na základě barev. Všechny barvy jsou mapovány na explicitní váhy čar podle pokynů Tri-Services. Barvy jsou řízeny objekty a hladinami.
AEC Standardní barva.stb	Volitelný styl vykreslování pro šablony používající pojmenované styly vykreslování. Tato tabulka používá stejné názvy pro styly vykreslování jako tabulka stylu vykreslování AEC Standard.stb, objekty se ale budou vykreslovat podle své barvy AutoCAD.
AIA Standard.stb	Převzatý styl vykreslování pro starší šablony používající pojmenované styly vykreslování. Tato tabulka obsahuje styly vykreslování pojmenované podle definic vah čar uvedených v jednotném systému výkresů.
AIA LWT podle Objektu.ctb	Převzatý styl vykreslování pro starší šablony používající vykreslování na základě barev. Všechny barvy jsou mapovány na černou a řízení váhy čar je dáno vlastnostmi hladiny a objektu.
AIA LWT podle Objektu.stb	Převzatý styl vykreslování pro starší šablony používající pojmenované styly vykreslování. Veškeré řízení váhy čar je dáno vlastnostmi hladiny a objektu.
AIA Standardní barva.stb	Převzatý styl vykreslování pro starší šablony používající pojmenované styly vykreslování.

Tabulka stylů vykreslování	Popis
	Styly vykreslování explicitně přiřazují váhu čáry. Barvy jsou řízeny objekty a hladinami.
AIA Barva LWT podle Objektu.ctb	Převzatý styl vykreslování pro starší šablony používající vykreslování na základě barev. Řízení barvy a váhy čar je dáno vlastnostmi hladiny a objektu.
AIA Barva LWT podle Objektu.stb	Převzatý styl vykreslování pro starší šablony používající pojmenované styly vykreslování. Všechny styly vykreslování přiřazují barvu a váhu čáry podle přiřazení objektu a hladiny.

Tabulky pro převzaté pojmenované styly vykreslování mají zdánlivě redundantní názvy stylu vykreslování, které odpovídají názvům váhy čar UDS. Mnoho z těchto tabulek používá stejné nastavení vykreslování pro více stylů vykreslování. Důvodem je zajištění konzistence pojmenování při přepínání stylů vykreslování. V novějších tabulkách stylu vykreslování *AEC Standard.stb* se toto složité pojmenovávání stylu vykreslování zrušilo ve prospěch zavedení mnohem jednoduššího systému. Jak tabulka stylu vykreslování *AEC Standard.stb*, tak *AEC Standardní barva.stb* používají stejné názvy stylu vykreslování, první z nich však bude vykreslovat všechny objekty černě a druhá je bude vykreslovat podle jejich barvy AutoCAD. Kromě toho, zda bude výkres barevný nebo černobílý, určují styly vykreslování také sytost:

- **Normální:** výchozí styl vykreslování. Protože tento styl vykreslování nelze upravovat, obvykle se používá ve stylech klíčů hladiny aplikace AutoCAD Architecture nebo v nastavení zobrazení.
- **Plná sytost:** objekty přiřazené tomuto stylu vykreslování se budou vykreslovat buď 100% černě nebo 100% barevně, podle toho, jaká tabulka stylu vykreslování byla použita.
- **50 procent:** objekty přiřazené tomuto stylu vykreslování se budou vykreslovat s 50% sytostí.
- **25 procent:** objekty přiřazené tomuto stylu vykreslování se budou vykreslovat s 25% sytostí.
- **Neviditelný inkoust:** toto je jedinečný styl vykreslování. Bez ohledu na to, zda byla použita tabulka stylu vykreslování *AEC Standard.stb* nebo *AEC Standardní barva.stb*, objekty v tomto stylu vykreslování se budou vykreslovat modře, aby se simuloval efekt modré tužky z časů ručního kreslení, kdy se tato modrá tužka obvykle nezkopírovala na jednobarevném kopírovacím stroji nebo na standardním modročárovém stroji.

Jednotný systém výkresů dále udává formátování pro symboly a poznámky. To je podporováno v aplikaci AutoCAD Architecture pomocí obsahu, který je k dispozici v katalozích nástrojů dokumentace a v samotných šablonách výkresů.

POZNÁMKA Chcete-li získat další informace o NIBS, nebo si koupit výtisk dokumentace Národního standardu CAD, navštivte webové stránky na adrese *http://www.nibs.org/*

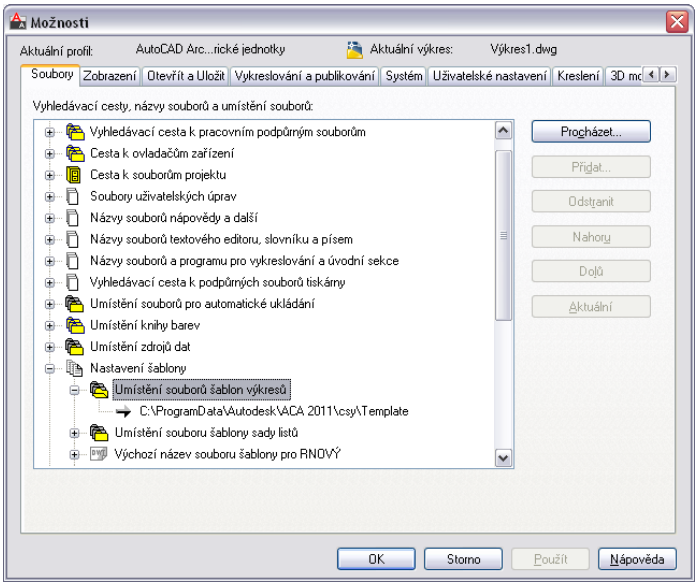
Zdroje obsahu

Aby bylo možné efektivně vytvářet a spravovat obsah, je důležité porozumět tomu, kam nejlépe ukládat různé typy obsahu a jaké možnosti každý z nich nabízí pro vytvoření uceleného a dobře řízeného systému šablon, stylů, symbolů a nástrojů. Obzvláštní pozornost je třeba věnovat snadnosti přístupu ze strany uživatelů, centralizovanému ukládání a automatizaci.

Výkresy šablon

Do šablony je třeba začlenit celou řadu různých prvků, je však potřeba dbát na to, aby šablona byla co nejjednodušší. Před uložením obsahu do šablony byste měli zvážit další možnosti a uložit obsah do šablony až poté, co se ujistíte, že je to nejlepší umístění. Šablona samotná by měla být uložena do místa, které bylo zadáno v dialogu Možnosti u Nastavení šablony.

Nastavení umístění souboru šablony v dialogu „Možnosti“.



Položky, které by měly být obsaženy v šabloně:

- **Definice hladiny:** předem definované hladiny by měly být omezeny na minimum. Většina hladin se vytváří podle potřeby ze stylu klíče hladiny, který je načten do výkresu. Začleňte předem definované hladiny pouze pro ty objekty a nastavení, které musí být v šabloně před načtením Stylu klíče hladiny nebo před vytvořením objektů.
- **Styly textu:** začleňte styl textu, který se má používat pro standardní poznámky a kóty.
- **Bloky názvu, rozvržení a nastavení stránky:** měly by se vytvořit v šablonách, které se budou používat jako šablony listu vykreslování. Šablony, které jsou zamýšleny pro sady listů, by měly mít uloženo nastavení stránek, aby fungovaly jako přepsání při publikování sady listů.
- **Vícepohledové bloky:** obvykle se ukládají jako obsah AEC nebo štítky, pokud však chcete použít vlastní blok bubliny sloupcové osnovy namísto výchozí bubliny osnovy, měli byste je uložit do šablony.

POZNÁMKA Měřítko vlastních bloků není správně nastaveno, pokud zkopírujete objekty, ke kterým jsou připojeny (například dveře s dveřním kováním), a vložíte je do výkresu, ve kterém jsou odlišně zadány jednotky výkresu.

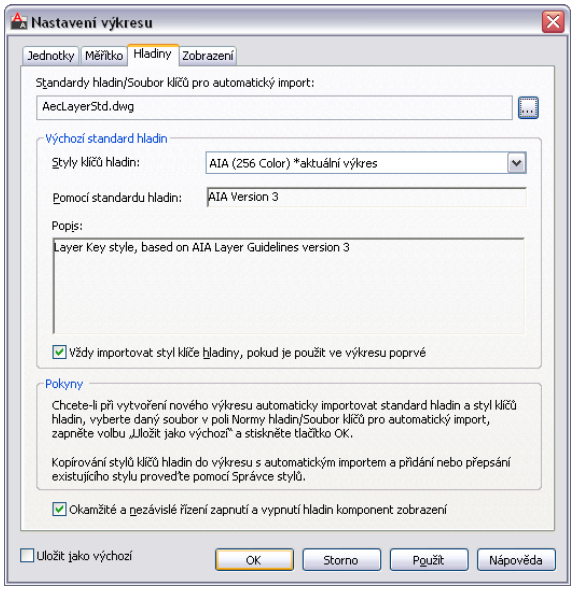
- **Definice klasifikací:** ty definice klasifikací, které často používáte, je vhodné uložit do výkresové šablony, aby byly snadno k dispozici, pokud je potřeba klasifikovat buď styl, nebo jednotlivý objekt.

Položky, které by neměly být obsaženy v souboru šablony:

- **Většina stylů:** měly by se ukládat ve výkresu knihovny spolu s asociovaným nástrojem palety, který umožňuje uživatelům importovat styly rychle a snadno. Díky ukládání stylů do knihovny stylů a poskytování nástrojů pro přístup k nim, nemusí být výkresy zbytečně objemné z důvodu výskytu nepoužitých stylů v databázi výkresu.
- **Obsah založený na symbolu:** tyto položky jsou obvykle efektivněji uloženy v podobě obsahu AEC, nebo v případě odkazů a štítků výkazů, v podobě knihovního výkresu. Znovu platí, že nástroje palety poskytují rychlý a snadný přístup podle potřeby.
- **Kótovací styly:** kóty AEC a standardní kótovací styly AutoCAD, na kterých závisí způsob zobrazení, není nutné ukládat do šablony. Místo toho je možné ukládat je stejným způsobem jako obsah založený na stylu, do výkresu v knihovně stylů, a poskytovat k nim přístup pomocí nástrojů palety.
- **Styly klíčů hladin a standardy hladin:** i když je lze ukládat do šablony, je vhodnější je uložit do výkresu knihovny a pomocí dialogu Nastavení výkresu zajistit, že se do nového výkresu a do všech rozpracovaných výkresů při otevření importuje poslední aktuální styl klíče hladiny. Tím je zajištěno, že vždy pracujete s poslední aktuální verzí.

  Nastavení hladiny v dialogu nastavení výkresu Všimněte si, že styl klíče hladiny je nastaven na automatický import a že je zaškrtnuta možnost Uložit jako výchozí. Tím bude zaručeno, že pokud se spustí výkres bez šablony, načte se správný styl klíče hladiny. Také si povšimněte, že je rovněž zaškrtnuta možnost Vždy importovat styl klíče hladiny, je-li použit ve výkresu.

Toto je nastavení založené na výkresu a mělo by se zadat v šabloně. Tím bude zajištěno, že se pro již rozpracované výkresy také použije aktuální styl klíče hladiny.



Výkresy knihovny stylů

Většina obsahu založeného na stylu by se měla ukládat v centrálně umístěném výkresu v knihovně, která je přístupná všem uživatelům. Ve většině případů je možné styly obsažené v tomto souboru importovat pomocí nástroje na paletě. Jestliže předpokládáte velké množství vlastních stylů, může být vhodné rozdělit výkresy knihovny podle typu, aby je bylo možné lépe spravovat.

Obecné pokyny pro výkresy knihovny stylů:

- Začněte platným výkresem šablony, který obsahuje všechny vaše konfigurace zobrazení a správné jednotky. To vám umožní spravovat nebo kontrolovat styly v knihovně v kontextu jejich budoucího použití.
- Jestliže ukládáte svou knihovnu stylů na mapovanou jednotku, nezapomeňte, že tato jednotka je mapována identicky na každém počítači uživatele. Aplikace AutoCAD Architecture podporuje tvorbu cest UNC (Universal Naming Convention – univerzální názvová konvence). Pokud věříte, že vaše názvy serverů se nebudou měnit, můžete zvážit použití této metody tvorby cest ke knihovnám stylů, aby se předešlo problémům mapování jednotky.

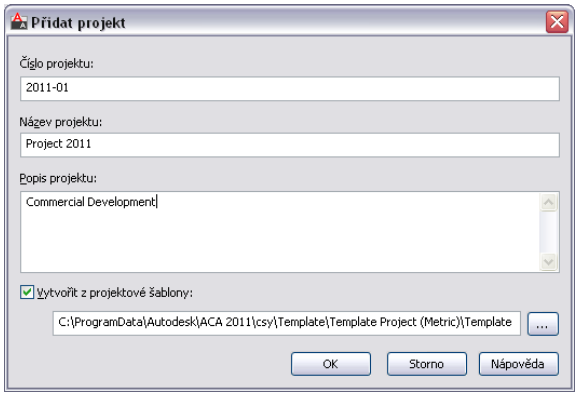
- Jestliže potřebujete omezit možnosti uživatelů, pokud jde o provádění změn v knihovně stylů, můžete ji uložit do složky určené pouze pro čtení. Bude tak i nadále možné bez problémů používat styly, které obsahuje.

Projekty šablon

Dobře naplánovaný projekt šablony může pomoci zautomatizovat podnikové standardy a zjednodušit proces zahájení a nastavení nového projektu. V závislosti na typu prováděné práce může být projekt šablony velice úplný nebo může tvořit pouze základní rámec projektu. Jestliže vaše práce sestává z jedinečných projektů a typy budov se liší, nejspíše zjistíte, že nejefektivnější projekt šablony je minimální v konstrukci. Na druhé straně, pokud pracujete s typickými typy budov nebo s prototypovými budovami, zjistíte, že rozsahem úplnější projekt šablony, který zahrnuje další informace o specifické struktuře projektu, je efektivnější.

Vytvoření projektu šablony není totéž jako pouhé zkopírování a přejmenování stávajícího projektu. Aby bylo možné náležitě vyvolat šablonu, musíte ji zadat v době, kdy vytváříte nový projekt.

Zadání projektu šablony v dialogu Přidat projekt Toto je jediný okamžik, kdy to lze provést. Při vytvoření nového projektu se nastavení a soubory ze zadaného projektu šablony zkopírují do nového projektu.



Výkresy šablon

Projekty aplikace AutoCAD Architecture mají jako jednu z vlastností projektu stanoveny specifikace souboru šablony, určující výkresové šablony, které se mají použít pro konstrukční prvky, prvky a pohledy. Tato nastavení šablon jsou nezávislé na nastavení šablony v dialogu Možnosti. Tyto šablony by se měly nacházet v umístění, které je přístupné všem uživatelům.

Detaily projektu

Tabulka s podrobnými informacemi o projektu, která je přístupná v dialogu Vlastnosti projektu, obsahují informace, na které lze odkazovat v rohových razítkách pomocí polí nebo je lze vkládat do atributů bloků nebo víceřádkového textu. Tato data jsou zcela definována uživatelem. Do detailů projektu v rámci projektu šablony začleňte data společná pro všechny vaše projekty.

Sady listů

Všechny projekty aplikace AutoCAD Architecture obsahují soubor Sada listů AutoCAD (.dst). Pokud používáte projekt jako šablonu, jeho soubor sady listů se zkopíruje do nového projektu společně se všemi ostatními soubory a složkami projektu a přejmenuje se tak, aby odpovídal novému projektu. Soubor sady listů obsahuje různé důležité informace, které lze předem konfigurovat jako součást celkové šablony projektu.

Položky, které je možné změnit v souboru sady listů jako součást projektu šablony:

- **Soubor výchozí šablony listu:** měl by to být list, který má v sobě definované rozvržení, které představuje všechny vaše standardní konfigurace vykreslování. Také by měl obsahovat každé rozvržení uložené jako nastavení stránky pro použití jako přepsání při publikování.
- **Konstrukce podmnožiny:** je možné přidávat a mazat podmnožiny tak, aby bylo splněno rozvržení a konstrukce standardní sady listů vašeho podniku.
- **Listy:** listy je možné vytvářet předem, aby se ještě více automatizovala konstrukce sady listů.
- **Uživatelské vlastnosti sady listů:** je možné definovat standardní vlastnosti (datová pole), které je možné navázat na MTEXT bloku názvu nebo na pole atributů.

> **POZNÁMKA** Jestliže definujete uživatelské vlastnosti, které se mají navázat na blok názvu, je vhodné zvážit použití výchozí hodnoty „----“, aby bylo později snadno rozpoznatelné (máte-li pole bez hodnot) a aby bylo snadné je upravit.

Položky, které by NEMĚLY být začleněny do souboru sady listů pro aplikaci AutoCAD Architecture.

- **Umístění zdrojových výkresů:** v aplikaci AutoCAD Architecture se pohledy výkresů automaticky stávají zdrojovými výkresy. Toto nastavení by mělo ve vlastnostech sady listů pro aplikaci AutoCAD Architecture zůstat prázdné.

- **Označovací bloky pohledů:** zajišťují se nástrojem Značka názvu na paletách nástrojů aplikace AutoCAD Architecture. Také je lze upravit tak, aby vyhovovaly podnikovým standardům. Nechte toto nastavení prázdné.
- **Bloky odkazu:** podobně jako v případě značek nadpisu se o toto starají různé nástroje odkazů na paletách nástrojů aplikace AutoCAD Architecture a je možné je upravit tak, aby vyhovovaly podnikovým standardům. Toto nastavení by mělo zůstat prázdné.

Projektové standardy

Všechna nastavení zadaná v dialogu Konfigurovat projektové normy AEC se zkopírují s projektem šablony a stanou se součástí nového projektu. Soubory standardů jsou pro projekt jednoznačné, což znamená, že soubory standardů odrážející projektové standardy, které jsou doplňkem podnikových standardů nebo je nahrazují, by měly být umístěny do složky Standardy projektu šablony. Tyto soubory se zkopírují do nového projektu a jejich cesty budou aktualizovány.

Stejně jako v případě výkresů knihovny platí, že pokud začleňujete neprojektový soubor do svých souborů standardů, je potřeba se rozhodnout, zda se mají použít mapované jednotky nebo cesty souboru UNC. Jestliže používáte písmena mapované jednotky, musí být mapovány stejně na pracovních stanicích všech uživatelů. Pokud zadáte cestu ve tvaru UNC, je potřeba se ujistit, že cesta serveru zůstane v předvídatelné budoucnosti stejná.

Katalogy a palety nástrojů projektu

Kromě uživatelských katalogů nástrojů dle podnikové normy má každý projekt svou vlastní knihovnu prohlížeče obsahu s vlastními asociovanými katalogy projektových nástrojů. Ty je možné konfigurovat také v projektu šablony. Je několik jednoduchých pokynů, které byste měli při vytváření katalogů nástrojů dodržovat.

- Vytvořte svůj nový katalog z pohledu knihovny projektu v Prohlížeči obsahu. Knihovna projektu je přístupná prostřednictvím tlačítka Prohlížeče obsahu ve spodní části Navigátoru projektu.
- Jestliže vytváříte nové katalogy v knihovně projektu, měli byste je umístit do složky Normy/Katalogy nástrojů v projektu šablony.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Aby se katalogy projektu správně zkopírovaly při výběru projektu šablony, je nutné začít projekt šablony z některé ze šablon, které jsou k dispozici v aplikaci AutoCAD Architecture. Také pamatujte, že ačkoliv je katalog projektu zkopírován z projektu šablony, nástroje v rámci katalogu jsou nezměněny; jejich cesty zůstávají stejné, jaké jsou v šabloně.

Struktura projektu

Pracujete-li s typem budovy, který je v různých projektech do značné míry podobný, nebo s prototypovou budovou, nejspíše zjistíte, že je výhodné předem definovat některé aspekty samotné struktury projektu. Nic z toho není naprosto nezbytné a úroveň, do jaké se rozhodnete předem definovat tyto položky, je zcela volitelná.

Položky struktury projektu, které lze zadat v projektu šablony

- **Hladiny a dělení**
- **Konstrukční prvky a prvky:** kromě definování kategorií a dílčích kategorií se libovolný konstrukční prvek nebo prvek zkopíruje do nového projektu šablony.
- **Pohledy:** jestliže jste vytvořili konstrukční prvky a prvky jako součást své struktury projektu šablony, můžete vytvořit také pohledy výkresů, které odkazují na konstrukční prvky.

POZNÁMKA Aplikace AutoCAD Architecture nabízí možnost použití relativních cest externích referencí, které jsou ve výchozím stavu zapnuty ve vlastnostech projektu. Pokud se rozhodnete nepoužít relativní cesty a vytvoříte konstrukční prvky, prvky a pohledy jako součást projektu šablony při vytváření nového projektu, pro tyto položky se automaticky změní cesty podle cesty nového projektu.

Katalogy nástrojů

Katalog nástrojů je jednou z nejdůležitějších komponent každé uživatelské soustavy obsahu podniku. Je to centrální úložiště pro veškerý nástrojový obsah, který může a měl by obsahovat nástroje umožňující přístup ke stylům, obsahu AEC, odkazům, štítkům výkazu a dalším různým položkám poznámek. Protože jde skutečně o centrální místo ve vztahu k systému distribuce a správy obsahu, měli byste věnovat čas plánování jeho umístění, uspořádání a struktury. Dále byste měli podniknout kroky pro ochranu obsahu v katalogu nástrojů, aby nedocházelo k neoprávněným nebo nežádoucím změnám.

Pokud se uživatelé chystají ručně načíst katalog do své knihovny prohlížeče obsahu, cesty nejsou zásadně důležité; stačí jej umístit do místa, kam mají přístup všichni uživatelé. Pokud se rozhodnete zautomatizovat načtení palety tak, že vytvoříte instalační soubor katalogu, je potřeba zajistit, aby síťové umístění souboru katalogu bylo stejným způsobem přístupné pro všechny uživatele. Stejně jako v případě ostatních typů síťového obsahu pečlivě zvažte výhody a nevýhody mapovaných síťových jednotek a tvorby cest UNC.

Pokud potřebujete řídit možnost uživatelů provádět změny v katalogu nástrojů, můžete jej uložit do složky určené pouze pro čtení. Uživatelé tak i nadále budou mít možnost

přístupu do katalogu za účelem využívání nástrojů, změny však budou moci provádět pouze lidé, kteří budou mít oprávnění provádět změny.

Řízení zobrazení

Systém řízení zobrazení aplikace AutoCAD Architecture je flexibilní, efektivní a založený na výkresu. Proto by se mělo ve výkresu šablony zadat výchozí nastavení zobrazení. V šablonách, které jsou již obsaženy v aplikaci AutoCAD Architecture, je již uděláno hodně práce za vás v oblasti nastavení a systému zobrazení. Přestože mohou vyžadovat určité úpravy, aby vyhovovaly vašim podnikovým nebo projektovým standardům, měli byste ve většině případů začít s výchozími šablonami a provádět změny jejich stávajícího nastavení, než se pokoušet vytvořit systém zobrazení od samého začátku.

Hierarchie zobrazení a řízení zobrazení Dle materiálu

Řízení zobrazení jednotlivých objektů se může odehrávat na třech úrovních: výchozí hodnoty výkresu, přepsání stylů a přepsání objektů. Při definování stylu objektu byste měli aplikovat přepsání stylu pouze ve zcela nezbytných případech. Často je možné používat přiřazení materiálu pro řízení zobrazení skic a komponent šrafování objektů. Z toho důvodu má mnoho objektů pro své reprezentace zobrazení jako svou výchozí hodnotu výkresu nastavenou možnost Dle materiálu.

Vlastní úprava řízení zobrazení

Podobně jako mnoho aspektů v aplikaci AutoCAD Architecture, je možné systém zobrazení přizpůsobit. Nežli se však do toho pustíte, je třeba si uvědomit několik věcí.

Nejlepší metody pro přizpůsobení systému zobrazení

- Začněte některou z výchozích šablon. Vytváření systému zobrazení zcela od začátku může být pracné a časově náročné. Lepší je začít šablonou, která do jisté míry odpovídá vašim potřebám, a tu poté upravit.
- Změňte stávající konfigurace zobrazení a nastavení zobrazení před vytvářením nových.
- Nevytvářejte nové reprezentace zobrazení pro objekty, pokud to není zcela nezbytné. Často lze nalézt stávající reprezentace zobrazení, které nepoužíváte, a které lze změnit tak, aby vyhovovaly vašim potřebám. Pamatujte, že každá reprezentace zobrazení, kterou vytvoříte, je zároveň reprezentace, kterou musíte spravovat.

POZNÁMKA Mějte na paměti, že řízení zobrazení je specifické pro výkres. Změny, které jsou zamýšleny jako součást vaší podnikové normy, by měly být provedeny ve výkresové šabloně. Pomocí Správce zobrazení je možné kopírovat konfigurace zobrazení, sady zobrazení a reprezentace zobrazení mezi jednotlivými výkresy.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Jestliže vytvoříte novou konfiguraci zobrazení používající existující reprezentaci zobrazení, která byla změněna, musíte dbát na to, aby se do šablony zkopírovala jak konfigurace zobrazení, tak změněná reprezentace zobrazení. Pokud kopírujete konfiguraci zobrazení do šablony, související reprezentace zobrazení a sady zobrazení se zkopírují pouze tehdy, pokud již neexistují v šabloně. Pokud ručně kopírujete sadu zobrazení nebo reprezentaci zobrazení do šablony, která již obsahuje sady zobrazení a reprezentace zobrazení se stejným názvem, budete požádáni, abyste přepsali existující definice.

Úroveň detailů

Úroveň detailů je potřeba zvažovat vždy při vytváření nových objektů obsahu a nových reprezentací zobrazení. Ve výchozím stavu existují tři konfigurace zobrazení, týkající se úrovně detailů, která je k dispozici ve výkresech šablon aplikace AutoCAD Architecture.

Konfigurace zobrazení	Měřítko projektu (metrické jednotky v závorkách)
Více detailů	1/4"=1'-0" [1:50] nebo větší
Středně detailů	1/8"=1'-0" [1:100]
Méně detailů	1/16"=1'-0" [1:200] nebo méně

POZNÁMKA Může se stát, že zjistíte, že výchozí konfigurace zobrazení nejsou vhodné pro preferované grafické standardy. Můžete vytvořit další konfigurace zobrazení a měnit stávající zobrazení tak, aby vyhovovaly vašim vlastním standardům.

Architektonické objekty často obsahují jako součást svého řízení zobrazení parametry vzoru šrafování. Měli byste se ujistit, že měřítko a typ vzoru šrafování jsou vhodné pro úroveň detailu, kterou má daná reprezentace zobrazení představovat. Dále nezapomeňte ve své definici materiálu postihnout měřítko a typ vzoru šrafování, protože nejlepší praxí je přiřazovat materiálové definice komponentám založeným na stylu. Vzory šrafování, které představují standardy poznámek (diagonální čáry, které například představují cihlu v půdorysu), by měly mít měřítko odpovídající úrovni detailů. Vzory šrafování, které představují geometrii (například cihly v pohledu), by měly dostat měřítko jedné jednotky.

Obsah založený na stylu

Obsah založený na stylu je v aplikaci AutoCAD Architecture klasifikován v rámci jedné ze tří hlavních skupin.

- **Architektonické objekty:** tradiční architektonická geometrie objektů.

- **Dokumentační objekty:** jakýkoliv objekt založený na stylu, který se specificky a jednoznačně používá pro účely poznámek a dokumentace.
- **Víceúčelové objekty:** jakýkoliv objekt založený na stylu, který lze použít pro definování buď stylu objektu dokumentace, nebo stylu architektonického objektu.

Mnoho stylů je možné využít k vytváření nástrojů na paletě, založených na stylu. Ostatní se používají jako vnořené styly nebo podstyly. Všechny styly a definice je možné upravovat ve Správci stylů a ukládat do centrálního výkresu knihovny stylů.

TIP Kterémukoliv stylu, který byl vytvořen na kartě Obecné v rámci definice stylu, je možné přiřadit předem definovanou klíčovou poznámku z databáze klíčových poznámek.

Architektonické objekty

Pokud hovoříme o stylech, pak termín architektonické objekty znamená jakýkoliv styl objektu, který vznikne při tvorbě určitého typu architektonické geometrie jako je stěna, dveře, schody, střešní deska atd. Označuje také podstyly, které se vztahují k těmto typům objektů jako jsou zakončení stěn a styly hran desek.

Stěny

Stěny představují složitější objekty a jsou ovlivněny řadou stylů a podstylů. Pokud se do výkresu importuje styl stěny, který odkazuje na určitý podstyl, importují se s ním všechny nezbytné podstyly.

Styly stěn

Názvové konvence

V samotném názvu stěny byste měli obsáhnout tolik informací o konstrukci stěny, kolik je praktické. To usnadňuje rozlišování stylů stěn v dlouhém seznamu, aniž by bylo nutné použít popis stylu stěny. První uvedená komponenta je hlavní konstrukční komponenta. Poslední uvedená komponenta je obvykle komponenta povrchové úpravy.

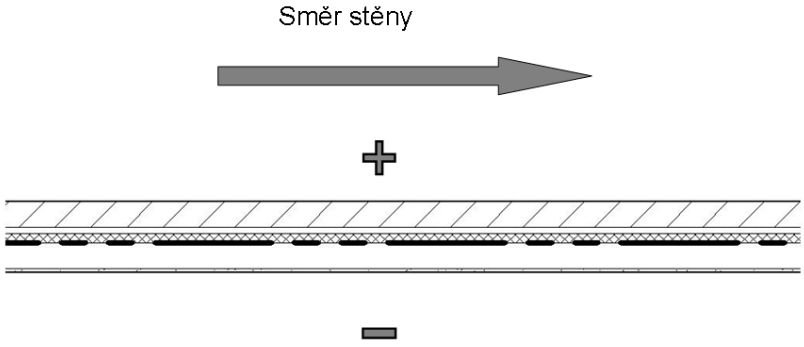
<Název komponenty>-<Velikost v desetinných jednotkách> < Název komponenty>-<Velikost v desetinných jednotkách>...

Příklad názvu stylu stěny:

Popis stylu stěny	Příklad názvu
Konstrukce stěny: 5/8" sádrokartonová deska s vnitřní povrchovou úpravou, 3 1/2" dřevěné hrázdění, 1/2" opláštění, 1" vzduchová mezera a 3 5/8" cihlová obezdívka.	**Hrázdění-3.5 Cihla-3.625 Opláštění-0.5 Vzduch-1 GWB-0.625**
Konstrukce stěny: 5/8" Sádrokartonová deska s vnitřní povrchovou úpravou na obou stranách 3 1/2" dřevěného hrázdění.	**Hrázdění-3.5 GWB-0.625 Obě strany**
Konstrukce stěny: 5/8" Sádrokartonová deska s vnitřní povrchovou úpravou na obou stranách dřevěného hrázdění s proměnnou šířkou.	**Hrázdění-X GWB-0.625 Obě strany**

Nejlepší metody pro styly stěn

- Stěny jsou směrové a musí se brát jako prvky s vnější a vnitřní stranou. Vnější, čili pozitivní část stěny je v horní část stěny a směřuje zleva doprava. Komponenty stěny by měly být definovány tak, aby pořadí indexu bylo z vnější do vnitřní strany. Komponenta, která je nejdále od vnější strany stěny, by měla mít přiřazení indexu 1, zatímco komponenta nejvíce uvnitř by měla mít přiřazen nejvyšší index.



- Při zadávání odsazení hrany komponenty by hodnota měla být co nejvíce k vnitřní hraně komponenty.
- Šířka komponenty je vždy kladná hodnota.

- Priority stěny by měly být standardizovány a vycházet ze stávající konvence aplikace AutoCAD Architecture, která je zdokumentovaná v uživatelské příručce aplikace AutoCAD Architecture.
- Všem komponentám stěny by měly být přiřazeny materiály.
- Zobrazení půdorysu komponent stěny by normálně mělo být nastaveno tak, aby se bralo v úvahu výchozí nastavení výkresu. Nejlepší postup spočívá v přiřazování materiálů komponentám stěny a nastavení jejich skic a parametrů vzoru šrafování Dle materiálu v nastavení zobrazení půdorysu.

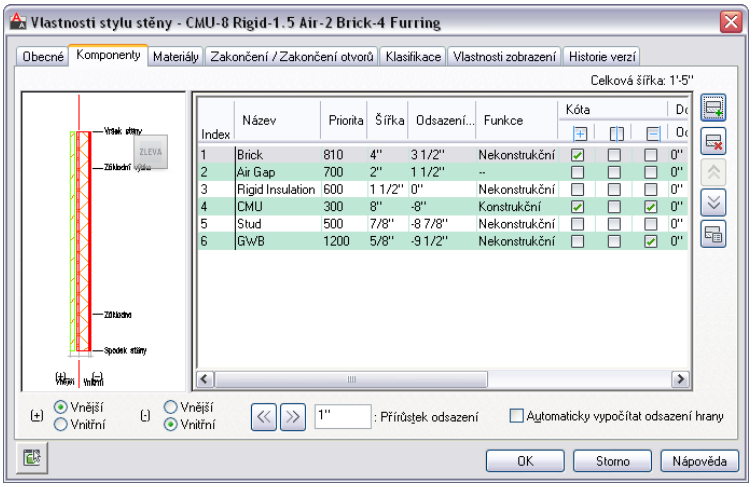
  POZNÁMKA Před zavedením materiálových definic do aplikace Architectural Desktop 2004 bylo zvykem a doporučenou praxí přiřazovat komponenty stěn do vnořených hladin a nastavovat jejich barvu, typ čáry, tloušťku čáry a styl vykreslování DLEHLAD. Přestože je tento postup i v aplikaci AutoCAD Architecture 2011 stále technicky proveditelný, není doporučeno jej používat, kromě několika málo výjimek (jako je například reprezentace zobrazení Půdorys zastřený, která se často používá k exportu půdorysného zobrazení pro konzultanty pracující s aplikací AutoCAD, kteří potřebují, aby položky byly na předepsané hladině a s přiřazením barev odpovídajícím výkresům pozadí).

- Modelové zobrazení komponent stěn by mělo být nastaveno na výchozí hodnoty výkresu, aby bylo možné přiřazovat materiály za účelem řízení barev a šrafování stěn při zobrazení v neortogonálním zobrazení.
- Styly stěn by měly být klasifikovány. To umožňuje flexibilnější tvorbu výkazů a štítků v budoucnosti a nabízí více možností řízení zobrazení.

  POZNÁMKA Definice klasifikace Uniformat II je k dispozici v souboru *Uniformat II Classifications (1997 ed).dwg*, který se nachází v cestě *Obsah AEC\Styly*. Tato definice klasifikace je poměrně komplexní a v mnoha případech dobře poslouží při klasifikaci všech typů stylů objektů aplikace AutoCAD Architecture v souladu s jednotným standardem.

- Stěny, které mají jeden nebo více zřejmých interních bodů kóty (například vně konstrukční komponenty), by je měly mít zadány na kartě Komponenty v rámci stylu stěny, ve sloupci Kóty. To umožňuje přesnější aplikaci kót AEC.
- Komponenty stěn by měly mít přiřazené označení „Konstrukční“ nebo „Nekonstrukční“ ve sloupci „Typ“ na kartě „Komponenty“, aby opět bylo možné efektivněji používat Kóty AEC.
- Stěny by měly mít vnitřní a vnější stranu zadanou jako součást definice stylu stěny, aby bylo zajištěno přesnější kótování AEC.

Aby bylo zajištěno přesné kótování pomocí kót AEC, stěna na následujícím obrázku má pro své komponenty přiřazené typy „Konstrukční“ a „Nekonstrukční“. Dále jsou zadány body kót a vnitřní/vnější strany stěny.



Styly zakončení stěn

Styly zakončení stěn jsou určeny pro použití s určitými styly stěn. Je možné je používat k definování skutečných podmínek zakončení a podmínek otevírání, jako součást stylu zakončení otvorů stěn.

Názvové konvence:

Styly zakončení stěn by se měly pojmenovávat podle stylu stěny, na kterou se vztahují, s uvedením podmínky, pro kterou jsou určeny:

<Asociované styly stěn> (<Podmínka zakončení><Index>)

Příklad názvu stylu zakončení stěny:

Popis stylu zakončení stěny	Příklad názvu
Pro styl stěny *Hrázdění-3.5 Cihla-3.625 Opláštění-0.5 Vzduch-1 GWB-0.625* pro definování první podmínky zakončení.	**Hrázdění-3.5 Cihla-3.625 Opláštění-0.5 Vzduch-1 GWB-0.625 (Konec1)**
Pro styl stěny *Hrázdění-3.5 Cihla-3.625 Opláštění-0.5 Vzduch-1 GWB-0.625* pro definování možné druhé podmínky zakončení.	**Hrázdění-3.5 Cihla-3.625 Opláštění-0.5 Vzduch-1 GWB-0.625 (Konec2)**

Popis stylu zakončení stěny	Příklad názvu
nebo stylu stěny *Hrázdění-3.5 Cihla-3.625 Opláštění-0.5 Vzduch-1 GWB-0.625* pro definování podmínky sloupku.	**Hrázdění-3.5 Cihla-3.625 Opláštění-0.5 Vzduch-1 GWB-0.625 (Sloupek1)**

Nejlepší praxe pro zakončení stěn:

- Zakončení se kreslí pro každou komponentu. Komponenty, které nemají definováno žádné zakončení, budou zakončeny, jakmile se začlení zakončení další komponenty. Z tohoto důvodu je potřeba nakreslit úplné zakončení pro každou komponentu s výjimkou těch, které mají končit v místě na stěně, kde se aplikuje zakončení.
- Zakončení se aplikují kolmo na směr stěny. Koncové body každého zakončení se obvykle kreslí tak, aby imaginární čára, která je spojuje, byla kolmá na hrany stěny, s výjimkou případů, kdy je zakončení úmyslně nakloněné.
- Obvykle se nedoporučuje definovat zakončení pro stěny s komponentami s proměnlivou šířkou. Při změně šířky komponenty se její související zakončení upraví tak, aby se přizpůsobilo změně šířky, zakončení si však ponechá své proporce a výsledkem je deformace na konci.

Styly zakončení otvorů stěn

Styly zakončení otvorů stěn se vztahují na dveře, okna, otvory a dveřní/okenní sestavy, které se vkládají do stěny. Skládají se ze souhrnu stylů zakončení, které se aplikují na podmínky nadpraží, sloupku a parapetu otvoru.

Názvové konvence pro Styly zakončení otvorů stěn:

Názvová konvence pro styl zakončení otvoru stěny je podobná jako v případě styl zakončení stěny:

<Asociovaný styl stěny> (Otvor<Index>)

Příklad názvu stylu zakončení otvoru stěny:

Popis stylu zakončení otvoru stěny	Příklad názvu
Styl zakončení otvoru stěny pro styl stěny s názvem *Hrázdění-3.5 Cihla-3.625 Opláštění-0.5 Vzduch-1 GWB-0.625* .	**Hrázdění-3.5 Cihla-3.625 Opláštění-0.5 Vzduch-1 GWB-0.625 (Otvor1)**

Definice skupin začištění stěny

Definice skupin začištění stěny by vždy měly dovolovat, aby objekty ukotvené ke stěnám v jiných skupinách začištění se mohly přemisťovat nebo kopírovat na stěny aktuální skupiny začištění, pokud není závažný důvod, který by to nedovoloval. Začištění mezi hostitelským výkresem a výkresem s externími referencemi by mělo ve výchozím stavu být zapnuté, pokud se nevyskytnou problémy s výkonem. Pro definice skupin začištění stěny nejsou žádné názvové konvence.

Styly úprav stěn

Úpravy stěny se obvykle nejlépe vytvářejí „za pochodu" tak, že se nejprve vytvoří 2D křivka a přemění se na úpravu stěny. Během tohoto procesu jste dotázáni na název, kam se má přiřadit styl nové úpravy, která se vytvoří z vaší geometrie. Styly úprav definují minimální informace o tvaru samotné úpravy. V současnosti nejsou žádné aktuální konvence týkající se názvů nebo aplikování úprav stěn.

POZNÁMKA Úpravy stěn se mohou značně lišit svým tvarem a velikostí pro jednotlivé případy, a to i tehdy, kdy náležejí do stejného stylu. Chcete-li zajistit, aby modifikátor, který chcete použít na stěnu, představoval požadovaný tvar, nejprve nakreslete 2D křivku a poté křivku převeďte na modifikátor stěny. Během procesu budete požádáni, abyste zadali název stylu nové úpravy stěny; každá převedená křivka musí definovat jiný styl úpravy. Z těchto důvodu může být v mnoha případech efektivnější použít místo toho *modifikátory tělesa*, které nejsou založeny na stylu.

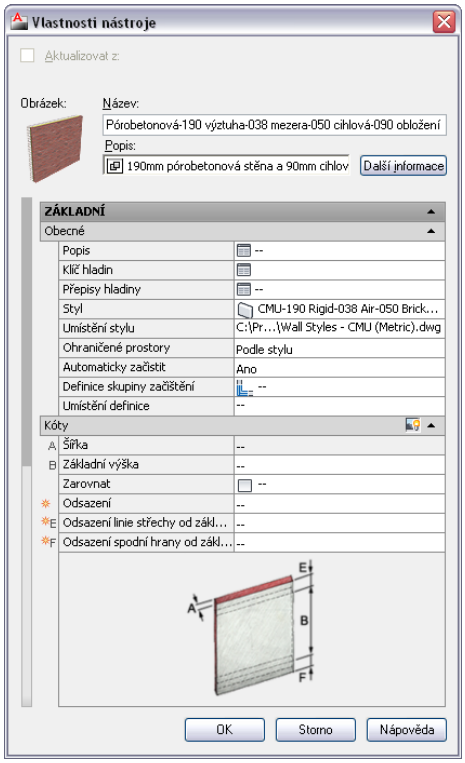
Paletové nástroje stěn

Jediný styl založený na stěně, který lze přiřadit do paletového nástroje, je samotný styl stěny. Když se však použije styl stěny, všechny podstyly, které používá, například styly zakončení stěn a styly zakončení otvorů, se automaticky importují. Dále jsou zde některé vlastnosti nástrojů, pro které je možné zvážit, zda by se neměly nastavit jako výchozí hodnoty předtím, než se nástroj uloží do katalogu:

- **Zarovnání:** v případě vnějších stěn se základna obvykle definuje jako kritické kótové umístění v rámci konstrukce stěny. V těchto případech je vhodné předem nastavit vlastnost zarovnání nástroje do „Základny".
- **Definice skupiny začištění:** pokud jste definovali stěnu, která se nemá začišťovat s ostatními stěnami, které nejsou stejného typu, je možné předem nastavit definici skupiny začištění, se kterou se vkládá.

  DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Chcete-li předem nastavit definici skupiny začištění, musíte nejdříve zadat výkres knihovny, kde definice skupiny začištění existuje, a poté definovat skupinu začištění k použití. I v případě, kdy skupina začištění již existuje v aktuálním výkresu, nepoužije se, dokud nezadáte umístění definice.

Nástroj stěny se předem nastavuje, aby zavedl výchozí definici skupiny začištění a zarovnání.



Dveře a okna

Dveře a okna obsahují tři základní styly objektu aplikace AutoCAD Architecture: dveře, okna a dveřní/okenní sestavy.

Styly dveří

Názvové konvence:

Podobně jako v případě stylů stěn by název pro styl dveří měl poskytovat co nejvíce informací o dveřích. Formát je:

<Funkce dveří> – <Typ dveří> – <Volitelný tvar dveří> <Volitelný typ pláště>...

POZNÁMKA U dveří, které nemají zadaný tvar, se předpokládá, že jsou pravoúhlé.

Příklad názvu stylu dveří:

Popis stylu dveří	Příklad názvu
Otočné jednokřídlé, zapuštěné pravoúhlé dveře.	**Otočné – jednokřídlé**
otočné jednokřídlé, zapuštěné pravoúhlé dveře, explicitně pro vnější použití.	**Otočné – jednokřídlé – vnější**
Otočné dvoukřídlé, výplňové obloukové dveře.	**Otočné – dvoukřídlé – obloukové – výplňové**
Jednokřídlé sekční dveře, výplňové, pro vnější použití.	**Sekční – jednokřídlé – výplňové – vnější**
Otočné jednokřídlé, plně prosklené dveře, pro použití ve dveřní/okenní sestavě.	**Otočné – jednokřídlé – plně prosklené – sestava**

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Je důležité uvést, že tyto dveře jsou určeny výhradně pro sestavy. Budou mít často definované podmínky, kdy nebudou vypadat správně, pokud se vloží do stěny nezávisle na sestavě, pro kterou byly definovány.

Nejlepší praxe pro styly dveří:

- Všechny komponenty dveří by měly mít přiřazené materiály.
- Styly dveří by měly být klasifikovány pro lepší možnosti řízení ve vztahu k výkazům a zobrazení. Podobně jako u stěn, definice v rámci klasifikace Uniformat II obsahuje hotový seznam klasifikací, včetně základních klasifikací dveří.
- V Modelu by měly reprezentace zobrazení komponent dveří dodržovat nastavení „Dle materiálu“.
- V „Pohledu“ by komponenty reprezentací zobrazení měly mít přiřazené barvy s ohledem na pravidla zobrazení *stylů 2D řezů/pohledů*. Používání barev, které jsou koordinovány s těmito styly, může být využito k automatizaci vlastností skic v objektech řezu a pohledu.

Styly oken

Názvové konvence:

Názvová konvence pro styly oken je podobná jako pro dveře, je však trochu volnější a má více položek, které jsou volitelné:

<Volitelná funkce okna> – <Typ okna> – <Volitelný tvar okna> <Volitelný plášť okna>...

POZNÁMKA Okna, pro něž není zadán žádný tvar, jsou pokládána za pravoúhlá. Okna, pro která není zadána žádná funkce, jsou pokládána za pevná.

Příklad názvu stylu okna:

Popis stylu okna	Příklad názvu
Obdélníkové neotevíratelné okno.	**Neotevíratelné**
Obloukové dvoukřídlé okno.	**Okenní křídlo – dvoudílné – horní oblouk**
Vyklápěcí okno, které je určeno výhradně do dveřní/okenní sestavy.	**Vyklápěcí – sestava**

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Je důležité uvést, že tato okna jsou určena výhradně pro sestavy. Budou mít často definované podmínky, kdy nebudou vypadat správně, pokud se vloží do stěny nezávisle na sestavě, pro kterou byly definovány.

Nejlepší praxe pro styly oken:

- Všechny komponenty oken by měly mít přiřazené materiály.
- Styly oken by měly být klasifikovány pro lepší možnosti řízení ve vztahu k výkazům a zobrazení. Podobně jako u stěn, definice v rámci klasifikace Uniformat II obsahuje hotový seznam klasifikací, včetně základních klasifikací oken.
- V Modelu by měly reprezentace zobrazení komponent oken dodržovat nastavení „Dle materiálu“.
- V „Pohledu“ by komponenty reprezentací zobrazení měly mít přiřazené barvy s ohledem na pravidla zobrazení *stylů 2D řezů/pohledů*. Používání barev, které jsou koordinovány s těmito styly, může být využito k automatizaci vlastností skic v objektech řezu a pohledu.

Styly sestav dveře/okno

Názvové konvence:

Názvové konvence pro dveřní/okenní sestavy by co nejvíce měly odrážet výplňové prvky, které obsahují, všechny parametry nastavení buňky a případně obecnou polohu výplní v sestavě. Kromě toho, pokud mají určité výplně fixní velikost, je vhodné to také uvést. Různé typy výplní jsou odděleny symbolem „+“. Toto jsou velmi volné pokyny; velká flexibilita

dveřních/okenních sestav a téměř neomezený počet kombinací výplní a osnov znamenají, že je nemožné vyvinout fixní názvové konvence, které se aplikují na všechny podmínky:

<Typ výplně> <Volitelná velikost výplně> <Volitelná poloha výplně> <Volitelný parametr nastavení buňky> + <Další typ výplně>....<Volitelný tvar sestavy dveře/okno>

POZNÁMKA Dveřní/okenní sestavy, které nemají zadaný tvar, se pokládají za pravoúhlé. V případě velmi složité dveřní/okenní sestavy je možné vynechat některé méně významné typy a parametry výplní a místo toho je zahrnout do úplnějšího popisu stylu.

Příklad názvu stylu sestavy dveře/okno:

Popis stylu sestavy dveře/okno	Příklad názvu
Oblouková sestava s 4' okny a s obloukovými příčkami s výškou 2 stopy, ve středu, s buňkami po obou stranách konfigurovanými tak, aby se zvětšovaly při změně šířky, aby bylo možné pojmout velikost 4'.	**Okna4-0 Stř Zvětš + Příčka 2-0 Stř Oblouk**
Otočné dvoukřídlé dveře s bočními okénky proměnné šířky na každé straně příčky.	**Otočné dvoukřídlé 6-0x6-8 + Boční okénka + Příčka**
Otočné jednokřídlé dveře na pravé straně s jednoduchým bočním okénkem a příčkou.	**Otočné jednokřídlé 3-9x6-8 + Boční okénko + Příčka**

Nejlepší praxe pro styly sestav dveře/okno:

- Všechny komponenty sestav by měly mít přiřazené materiály.
- Styly sestav dveře/okno by měly být klasifikovány pro lepší možnosti řízení ve vztahu k výkazům a zobrazení. To je obzvláště důležité pro sestavy, které jsou výhradně určeny jako součást výkazu oken nebo dveří v podobě příčlové jednotky.

  POZNÁMKA V případech, kdy sestava obsahuje výplň dveří nebo oken a má být součástí výkazu dveří nebo oken je možné neprovádět klasifikaci výplně dveří nebo oken. To vám pomůže zajistit, aby výplň nebyla zahrnuta do výkazu jako samostatná položka mimo sestavu, které je součástí.

- V Modelu by měly reprezentace zobrazení komponent sestav dodržovat nastavení „Dle materiálu".
- V „Pohledu" by komponenty reprezentací zobrazení měly mít přiřazené barvy s ohledem na pravidla zobrazení *stylů 2D řezů/pohledů*. Používání barev, které jsou koordinovány

s těmito styly, může být využito k automatizaci vlastností skic v objektech řezu a pohledu.

- Pojmenovávání komponent sestav: aby se předešlo zmatku při úpravách stylů sestav dveře/okno, měli byste se snažit o popisné a konzistentní názvy komponent stylu. Obecně platí, že každý název by měl končit typem prvkem sestavy, na kterou odkazuje. Název výplně může být například „Výplň vstupních dveří“. Obzvláště je třeba dbát na názvy osnov a dělení, na kterých jsou založeny. Osnova, u které se používá dělení pojmenované „Vertikální dělení bočního prosklení“, by měla být pojmenována „Vertikální osnova bočního prosklení“.

Obvodové pláště

Obvodové pláště obsahují dva primární objekty aplikace AutoCAD Architecture: styly obvodového pláště a styly jednotky obvodového pláště. Obvodové pláště mohou také jako výplně využívat styly dveří, oken a sestav dveře/okno.

Styly obvodových plášťů

Názvové konvence:

Podobně jako u jiných typů stylů, i názvy obvodových plášťů by měly být co nejvíce popisné. Protože jsou však obvodové pláště svou konstrukcí dokonce ještě různorodější a složitější než sestavy dveře/okno, není možné očekávat, ze název bude obsahovat úplný popis detailů stylu:

<Hlavní prvek (popisný)> + <Hlavní prvek (popisný)>...

Příklad názvu stylu obvodového pláště:

Definice stylu obvodového pláště	Příklad názvu
Obvodový plášť, jehož přiřazení buňky prvního podlaží se skládá ze širokých příčlí simulujících panely stěny, se vzorem 4′ x 4′ standardních okenních příčlí a prosklených panelů nahoře.	**Objemová základna + osnova 4x4 nahoře**

Definice stylu obvodového pláště	Příklad názvu
První podlaží s kamennými panely,otáčivými dveřmi a prosklením nahoře v proměnném vzoru (například s vnořenými sestavami nebo styly jednotky obvodového pláště jakožto výplněmi).	**Kamenná základna + Otáčivé dveře + Proměnná osnova nahoře**

Nejlepší praxe pro styly obvodového pláště:

- Všechny komponenty obvodového pláště by měly mít přiřazené materiály.
- V Modelu by měly reprezentace zobrazení komponent obvodového pláště dodržovat nastavení „Dle materiálu".
- V Pohledu by komponenty reprezentací zobrazení měly mít přiřazené barvy s ohledem na pravidla zobrazení 2D stylů řezů/pohledů. Používání barev, které jsou koordinovány s těmito styly, může být využito k automatizaci vlastností skic v objektech řezu a pohledu.
- Pojmenovávání komponent obvodového pláště: aby se předešlo zmatku při úpravách stylů obvodového pláště, měli byste se snažit o popisné a konzistentní názvy komponent stylu. Obecně platí, že každý název by měl končit typem prvkem obvodového pláště, na který odkazuje. Název výplně může být například „Výplň kamenné tabule". Obzvláště je třeba dbát na názvy osnov a dělení, na kterých jsou založeny. Osnova, která používá dělení s názvem „Vertikální dělení prvního podlaží", by se měla jmenovat „Vertikální osnova prvního podlaží".

Styly jednotek obvodových plášťů

Názvové konvence:

Jednotky obvodových plášťů, přestože se v mnoha ohledech podobají sestavám dveře/okno a obvodovým plášťům, jsou omezeny na jednoduché definice výplní. Názvové konvence jsou podobné jako pro obvodové pláště, mohou však také obsahovat indikátory parametrů nastavení buněk:

<Hlavní prvek (popisný)> + <Hlavní prvek (popisný)>...<Volitelný parametr nastavení buňky>

Příklad názvu stylu jednotky obvodového pláště:

Definice stylu jednotky obvodového pláště	Příklad názvu
Jednotka obvodového pláště s prosklenými panely 2 x 2:	**2 x 2 Prosklení**
Jednotka obvodového pláště s prosklenými panely 4', příčle jdoucí do bodu v horní části, s bočními buňkami nastavenými tak, aby se zvětšovaly, aby bylo možné přidat nový panel 4':	**Prosklení 4-0 Nárůst + Bodové příčle**

Nejlepší praxe pro styly jednotky obvodového pláště:

- Všechny komponenty jednotky obvodového pláště by měly mít přiřazené materiály.
- Pokud nemá být jednotka obvodového pláště vykázána jako samostatná položka, styly jednotky obvodového pláště by neměly být klasifikovány.
- V Modelu by měly reprezentace zobrazení komponent jednotky obvodového pláště dodržovat nastavení „Dle materiálu".
- V „Pohledu" by komponenty reprezentací zobrazení měly mít přiřazené barvy s ohledem na pravidla zobrazení *stylů 2D řezů/pohledů*. Používání barev, které jsou koordinovány s těmito styly, může být využito k automatizaci vlastností skic v objektech řezu a pohledu.
- Pojmenovávání komponent jednotky obvodového pláště: aby se předešlo zmatku při úpravách stylů obvodového pláště, měli byste se snažit o popisné a konzistentní názvy komponent stylu. Obecně platí, že každý název by měl končit typem prvkem obvodového pláště, na který odkazuje. Název výplně může být například „Výplň kamenné tabule". Obzvláště je třeba dbát na názvy osnov a dělení, na kterých jsou založeny. Osnova, která používá dělení s názvem „Vertikální dělení prvního podlaží", by se měla jmenovat „Vertikální osnova prvního podlaží".

Střechy a desky

Styly střešních desek mohou obsahovat více než jednu komponentu podobně jako styly stěn; mnoho konvencí je proto stejných nebo podobných. Střešní desky mohou také používat styly hran střešních desek.

Styly střešních desek

Názvové konvence:

Styly střešních desek podobně jako styly stěn obsahují více komponent. Název by měl indikovat konstrukci střechy a kóty hlavních komponent (u vedlejších komponent jako je střešní plsť mohou být kóty vynechány). První uvedená komponenta by měla být hlavní konstrukční komponenta. Poslední uvedená komponenta by měla být komponenta povrchové úpravy (pokud existuje):

<Název komponenty>-<Velikost v desetinných jednotkách> + < Název komponenty>-<Velikost v desetinných jednotkách>...

Příklad názvu stylu střešní desky:

Definice stylu střešní desky	Příklad názvu
Konstrukce střechy: Krokev 2x8, střešní plsť, asfaltové šindele.	**Krokev-7.25 + Šindele**

Nejlepší praxe pro styly střešních desek:

- Materiály by se měly přiřadit všem komponentám střešní desky.
- Střešní desky by se měly definovat se základnou ve spodní části hlavního konstrukčního prvku.
- Pořadí indexů komponent střešní desky by mělo být odshora dolů, přičemž horní komponenta by měla mít index 1.
- Tloušťka komponent by vždy měla být kladná. Odsazení tloušťky od základny by vždy mělo být ke spodní hraně komponenty.
- Měli byste zvážit klasifikování všech stylů střešních desek, aby bylo možné lépe řídit zobrazení.

Styly hran střešní desky

Styly hran střešních desek jsou docela jednoduché a mohou obsahovat nejvýše dvě komponenty: zakončení a podbití. Na rozdíl od zakončení stěn se styly hran střešních desek neaplikují na jednotlivé komponenty střešní desky, ale na střešní desku jako celek.

Názvové konvence:

Styly hran střešních desek by se měly jmenovat podle podmínky zakončení střešního pláště a/nebo podbití, které definují:

<Volitelná velikost nominálního zakončení střešního pláště> <Volitelné zakončení střešního pláště> <Volitelná velikost nominálního podbití> + <Volitelné podbití> – <Volitelná výchozí podmínka vyjmutí hrany> – <Volitelný přesah hrany>

Příklad názvu stylu hrany střešní desky:

Popis stylu hrany střešní desky	Příklad názvu
Zakončení střešního pláště 1x4, bez podbití, svisle, bez přesahu.	**1x4 Zakončení – svisle**
Zakončení střešního pláště 1x8, podbití 5/8", svisle, přesah 1'.	**1x8 Zakončení + 5-8 Podbití – Svisle – Přesah 12**
4x4 Styl zkosené hrany (pro postavenou střechu).	**4x4 Zkosení**

Nejlepší praxe pro styly hran střešních desek:

- Při vytváření profilů pro hranu je nakreslete pro pravou stranu střechy při kreslení v řezu.
- Při zapnutí možnosti „Automaticky upravit na výšku hrany" uplatněte rozvahu. Přestože tímto dojde k úpravě zakončení střešního pláště na komponentu s proměnnou šířkou ve střešní desce v případě změny tloušťky, úprava je proporcionální. Zakončení střešního pláště se upraví vertikálně i horizontálně. Stejnou otázku je potřeba vzít v úvahu při zapnutí možnosti upravit podbití na hloubku přesahu.

POZNÁMKA Styly hran střešních desek nelze aplikovat jako součást definice stylu střešní desky; místo toho je lze aplikovat jako vlastnost paletového nástroje. Řada ze stylů střešních desek, které jsou obsaženy ve vzorových souborech obsahu v aplikaci AutoCAD Architecture, ve svých názvech indikují specifický styl hrany střešní desky, a pokud se z těchto stylů vytvoří nástroj, styl desky je již přiřazen vlastnostem nástroje. Tyto styly vznikly v dřívější verzi softwaru, kde bylo možné přiřazovat výchozí styly hran střešních desek ke stylu střešní desky. Tato možnost byla z uživatelského rozhraní editoru stylů střešních desek odstraněna, vlastnosti stylu však byly v těchto vzorových stylech ponechány.

Styly desek

Názvové konvence:

Styly desek podobně jako styly stěn obsahují více komponent. Název by měl indikovat konstrukci desky a kóty hlavních komponent (u vedlejších komponent jako jsou parozábrany, linoleové podlahové krytiny, apod. je možné kóty vynechat). První uvedená

komponenta by měla být hlavní konstrukční komponenta. Poslední uvedená komponenta by měla být komponenta povrchové úpravy (pokud existuje):

<Název komponenty>-<Velikost v desetinných jednotkách> + < Název komponenty>-<Velikost v desetinných jednotkách>...

Příklad názvu stylu desky:

Popis stylu desky	Příklad názvu
Konstrukce desky: 6" Beton, keramická podlahová dlažba.	**Beton-6 + Keramická dlažba**

Nejlepší praxe pro styly desek:

- Materiály by se měly přiřadit všem komponentám desky.
- Desky by se měly definovat se základnou ve spodní části hlavní konstrukční komponenty.
- Pořadí indexů komponent desky by mělo být odshora dolů, přičemž horní komponenta by měla mít index 1.
- Tloušťka komponent by vždy měla být kladná. Odsazení tloušťky od základny by vždy mělo být ke spodní hraně komponenty.
- Měli byste zvážit klasifikování všech stylů desek, aby bylo možné lépe řídit zobrazení.

Styly hran desek

Styly hran desek jsou docela jednoduché a mohou obsahovat nejvýše dvě komponenty: zakončení a podbití. Podobně jako u stylů hran střešních desek se styly hran desek neaplikují na jednotlivé komponenty desky, ale na desku jako celek.

Názvové konvence:

Styly hran desek by se měly jmenovat podle podmínky zakončení střešního pláště a/nebo podbití, které definují:

<Volitelná velikost zakončení střešního pláště> <Volitelné zakončení střešního pláště> + <Volitelná velikost nominálního podbití> <Volitelné podbití> – <Volitelná výchozí podmínka vyjmutí hrany> – <Volitelný přesah hrany>

Příklad názvu stylu hrany desky:

Popis stylu hrany desky	Příklad názvu
6" Obezdívka.	**Obezdívka**

Popis stylu hrany desky	Příklad názvu
36" x 18" stupňový trám s cihlovou patkou.	**36x18 Stupňový trám + Cihlová patka**

Nejlepší praxe pro styly hran desek:

- Při vytváření profilů pro hranu je nakreslete pro pravou stranu desky při kreslení v řezu.
- Při zapnutí možnosti „Automaticky upravit na výšku hrany" uplatněte rozvahu. Přestože tímto dojde k úpravě zakončení střešního pláště na komponentu s proměnnou šířkou v desce v případě změny tloušťky, úprava je proporcionální. Zakončení střešního pláště se upraví vertikálně i horizontálně. Stejnou otázku je potřeba vzít v úvahu při zapnutí možnosti upravit podbití na hloubku přesahu.

POZNÁMKA Styly hran desek nelze aplikovat jako součást definice stylu desky; místo toho je lze aplikovat jako vlastnost paletového nástroje. Řada ze stylů desek, které jsou obsaženy ve vzorových souborech obsahu v aplikaci AutoCAD Architecture, ve svých názvech indikují specifický styl hrany desky, a pokud se z těchto stylů vytvoří nástroj, styl desky je již přiřazen vlastnostem nástroje. Tyto styly vznikly v dřívější verzi softwaru, kde bylo možné přiřazovat výchozí styly hran desek ke stylu desky. Tato možnost byla z uživatelského rozhraní editoru stylů desek odstraněna, vlastnosti stylu však byly v těchto vzorových stylech ponechány.

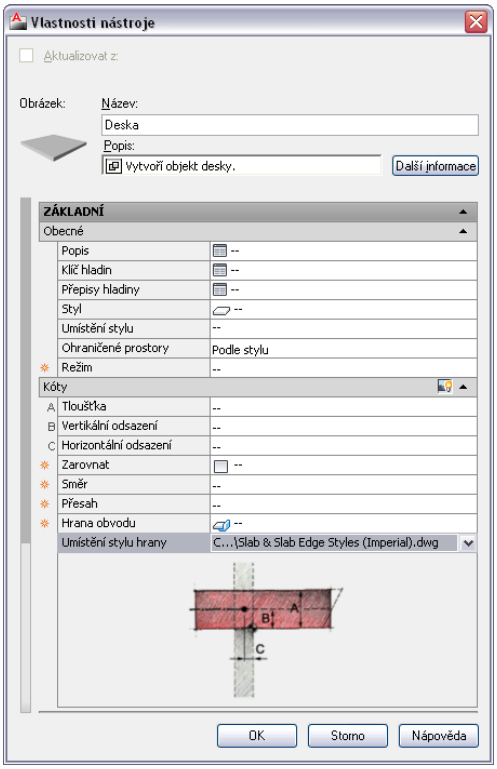
Paletové nástroje střešních desek a desek

Chcete-li použít styl hrany desky nebo styl hrany střešní desky v době vytváření, můžete je specifikovat jako výchozí vlastnosti paletového nástroje společně s ostatními nástroji:

- Můžete zvážit zarovnání „Horní", „Dolní" nebo „Základna" podle typu desky a zamýšleného použití.
- Je možné nastavit vertikální odsazení, aby se předem určila výška desky.
- Styl hrany je možné zadat jako výchozí hodnotu.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Chcete-li předem nastavit styl hrany, musíte nejdříve zadat výkres knihovny, kde se styl hrany nachází, a poté definovat styl hrany k použití. I když styl hrany již existuje ve stávajícím výkresu, nepoužije se, dokud nezadáte styl umístění.

Vlastnosti nástroje desky se stylem hrany desky se nastaví jako výchozí hodnota.



Schodiště a zábradlí

Schodiště je možné vytvářet pomocí parametrického objektu nebo z 2D náčrtu. V obou případech bude výsledný objekt založen na definici stylu schodiště.

Styly schodišť

Pro styly schodišť nejsou žádné názvové konvence. Obecně platí, že název by měl pouze vyjadřovat celkový účel schodiště nebo typ schodiště a případně zahrnovat primární strukturu, materiál nebo konstrukci schodiště.

Příklad názvu stylu schodiště:

Popis stylu schodiště	Příklad názvu
Ocelové schodiště s boční schodnicí.	**Ocelové – Kryté**

Popis stylu schodiště	Příklad názvu
Styl schodiště vytvořený tak, aby fungoval jako betonová rampa se schodnicemi konfigurovanými tak, aby fungovaly jako obezdívky.	**Rampa – Betonová + Obezdívka**

Nejlepší praxe pro styly schodišť:

- Pečlivě zvažte větvení, klady a zápory možného nastavení rozšíření podesty a nastavení komponent schodiště tak, aby se lišilo od schodišť stejného stylu. Vypnutím se tyto možnosti stanou vzhledem ke stylu „pevně zakódované“. Zapnutím se stanou pouze výchozími hodnotami, které se mohou použít při vytváření schodiště, je však možné je přepsat.
- Když se vlastnímu schodišti vytvořenému ze skici přiřadí styl, odsazení schodnice podle definice stylu se vypočte z čar, které vyberete pro umístění schodnice.
- Rozšíření podesty, která jsou definována ve stylu schodiště, se budou při vytváření vlastního schodiště ze skici ignorovat.

Styly vinutí schodiště

Styly vinutí je možné aplikovat na schodiště, která mají „Typ otočení“ nastaven na „1/4 otáčky“ nebo „1/2 otáčky“.

Názvové konvence stylů vinutí schodiště:

Styl schodiště by měl indikovat typ vinutí a dále specifika týkající se řízení stupňů a podstupnic:

<Typ vinutí> – <Volitelný parametr řízení>...

Příklad názvu stylu vinutí schodiště:

Popis stylu vinutí schodiště	Příklad názvu
Ruční typ vinutí, v rámci „Nastavení“ je zapnuto „Použít čáru podstupnice“.	**Ruční – Podstupnice**
Typ jednobodového vinutí, zaškrtnuta možnost „Upravit otočení vinutí“ v rámci možnosti „Nastavení stupňů v oblasti otočení“, se dvěma stupni na otočení.	**Jediný bod – 2 stupně**

Nejlepší praxe pro styly vinutí schodišť:

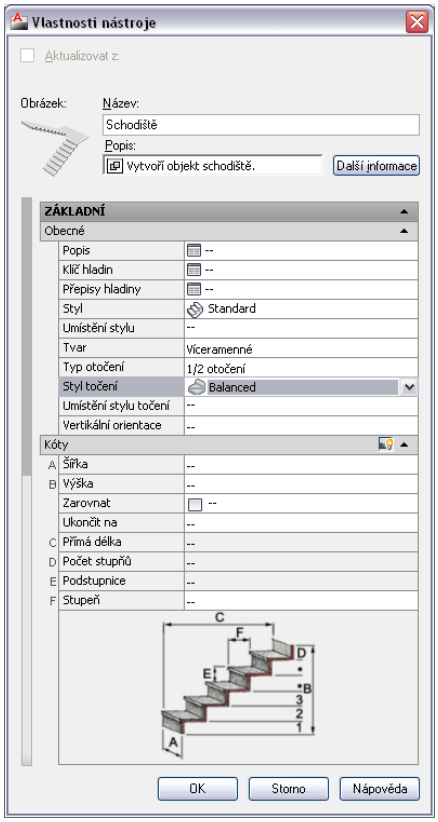
- Před definováním nového stylu vinutí schodiště zkontrolujte stávající soubory knihovny obsahu stylu. Většina typických podmínek vinutí již byla definována.
- Při použití typu s jedním bodem je důležité odstranit možnost „Použít čáru podstupnice“, jestliže bod otočení bude na hraně nebo rohu schodiště. Jinak budou stupně přesahovat a schodiště bude chybné.

Paletové nástroje schodiště

Při vytváření nástroje pro styl schodiště je vhodné zvážit následující volitelné předvolby:

- Tvar schodiště: ačkoliv mnoho vlastností schodiště je možné změnit po umístění schodiště, tvar schodiště je možné nastavit pouze v průběhu vytváření. Je vhodné zvážit, zda mít tvar schodiště (víceramenné, tvar U, točité nebo přímé) jako výchozí nastavení pro nástroje schodiště.
- Typ otočení: je možné zadat buď podestu, nebo otočení. Také toto je nastavení, které nelze změnit po umístění schodiště.
- Styl vinutí a umístění stylu vinutí: jestliže zadáte typ otočení, je možné nastavit styl otočení, které se má použít pro otočení. Jestliže zadáte styl vinutí, můžete zadat také jiný výkres, odkud se má importovat styl vinutí.
- Ukončení schodiště: je možné předem určit, zda bude schodiště končit podstupnicí, stupněm nebo podestou. Toto nastavení lze změnit po umístění schodiště.

Vlastnosti nástroje schodiště



Styly zábradlí

Názvy stylů zábradlí by měly co nejvíce popisné a měly by uvádět hlavní komponenty zábradlí.

Názvové konvence stylů zábradlí:

<Typ zábradlí> – <Tvar zábradlí> + <Další komponenta> + <Další komponenta>...

Příklad názvu stylu zábradlí:

Popis stylu zábradlí	Příklad názvu
Ochranné madlo, kruhové s madlem a tyčovými příčlemi.	**Ochranné madlo – Trubka + Madlo + Tyčové příčle**

Popis stylu zábradlí	Příklad názvu
Ochranné madlo, kruhové s madlem a vrácením:	**Ochranné madlo – Trubka _+ Madlo + Vrácení**

POZNÁMKA Jestliže vlastní blok zobrazení, který byl aplikován jako přepis zobrazení na úrovni stylu, definuje komponentu, například vrácení, měl by být uveden jako další komponenta v názvu stylu zábradlí.

Prostory

Prostory mají mnoho způsobů použití, od etapy koncepčního projektu až po projektovou dokumentaci. Mimo jiné mohou prostory sloužit jako počáteční definice rozvržení vnitřních místností a ploch budovy. Dále mohou definovat místnosti a plochy pro účely výkazů a pro výpočty a vyhodnocení ploch. Dále mohou obsahovat informace, které jsou cenné pro uživatele aplikace AutoCAD MEP, kteří potřebují zpracovat geometrii pro analýzu.

Styly prostorů

Názvy stylů prostorů by měly indikovat typ místnosti nebo plochy, pro které je styl prostoru určen.

Názvové konvence stylu prostoru:

<Použití místnosti/plochy> – <Volitelná relativní velikost> – <Volitelný typ budovy>

Příklad názvu stylu prostoru:

Popis stylu prostoru	Příklad názvu
Velká komerční kuchyně.	**Kuchyně – Velká – Komerční**
Jídelna v restauraci.	**Jídelna – Restaurace**
Domácí ložnice.	**Ložnice**
Ložnice v hotelu.	**Ložnice – Hotel**

Nejlepší praxe pro styly prostoru:

- Prostory mohou mít přiřazenou vlastnost „Název“. Ta je odvozena z *Definice seznamu*. Definice seznamu by měla být přiřazena stylu tak, abyste měli platný seznam názvů, ze kterých lze vybírat při určování vlastností objektu prostoru.

- Styly prostoru by měly mít přiřazené materiály ke svým komponentám „Podlaha“ a „Strop“.
- Protože styly prostoru mohou fungovat ve spojení s *Definicemi zóny*, může být vhodné je ukládat do stejného souboru knihovny, aby později bylo možné snáze provádět změny.

Konstrukční prvky

Definice tvaru konstrukčního prvku

Definice tvaru konstrukčního prvku by se měly pojmenovávat na základě stylů konstrukčních prvků, kterých mají být součástí. Pokud například definujete styl spojovacího prvku v podobě ocelové tyče a máte již definici tvaru konstrukčního prvku, na jejímž základě plánujete vytvořit spodní pásnici spojení, název může být jednoduše „Spodní pásnice ocelového spojení“.

Styly konstrukčních prvků

Konstrukční prvky by se měly pojmenovávat podle specifického typu konstrukčního objektu, který mají představovat, včetně informací o kótách.

Názvové konvence stylu konstrukčních prvků:

<Typ konstrukčního prvku> <Velikost>

POZNÁMKA Označení standardních konstrukčních tvarů často zahrnují velikost prvku. V těchto případech může být konstrukčním názvem jednoduše konstrukční označení.

Příklad názvu stylu konstrukčního prvku:

Popis stylu konstrukčního prvku	Příklad názvu
Široká ocelová příruba (W8x40)	**W8x40**
Tyčový nosník řady 10“ K	**Tyčový nosník 10K1**
Dekorativní obdélníkový sloupek s obdélníkovým zúžením	**Dekorativní obdélníkový sloupek – zúžení 12“-8“**
Nosník z překližky 10“	**Nosník z překližky – 10**

POZNÁMKA Názvové konvence pro styly konstrukčních prvků nejsou fixní. V případech, kdy jsou styly konstrukčních prvků definovány na základě katalogu konstrukčních prvků, je v mnoha případech přijatelné a účinnější použít výchozí název, který nabízí katalog. Název stylu „Nosník z překližky – 10“ uvedený výše by byl „10-palcový nosník z překližky“.

Nejlepší praxe pro styly konstrukčních prvků:

- Při určování názvu stylu konstrukčního prvku zvažte, zda se bude používat pro více než jeden účel. Například široké přírubové tvary je možné použít pro sloupky, podpěry nebo trámky. V případě takového prvku byste neměli v názvu stylu prvku uvádět jeho specifické použití.
- Při definování vlastních bloků zobrazení pro Modelové zobrazení stylů konstrukčního prvku byste měli použít ostatní konstrukční prvky k definování bloků vždy, když je to možné, namísto objemových prvků. Příklad je uveden v rámci stylu Výztužný nosník, který je k dispozici v aplikaci AutoCAD Architecture. Vlastní bloky zobrazení, které definují žebrování, jsou vytvořeny z konstrukčního prvku, který se nazývá „Žebrování z ocelového nosníku“.
- Komponenty stylu konstrukčního prvku by měly mít přiřazené materiály.

Dokumentační objekty

Dokumentační objekty aplikace AutoCAD Architecture jsou typy objektů, které jsou explicitně určeny pro použití jako nástroje poznámek. Spíše než 3D geometrii definují datové struktury a 2D poznámkovou grafiku.

POZNÁMKA Protože dokumentační objekty nedefinují geometrii, není nutné klasifikovat jejich styly pro účely výkazů, můžete to však zvážit, jestliže potřebujete větší kontrolu zobrazení, než jaká je k dispozici v normální sadě zobrazení.

Řezy a pohledy

2D řezy a pohledy definují 2D reprezentaci ortogonálních pohledů 3D modelu budovy. Nejsou samotnými geometrickými objekty, ale spíše „výkazem“ modelu.

Styly 2D řezů/pohledů

Účelem stylu řezu/pohledu je automatizovat charakteristiky zobrazení skici v objektu řezu/pohledu.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Před zahájením tvorby vlastních stylů 2D řezů/pohledů je důležité mít zavedený standardizovaný systém zobrazení. Pravidla projektu stylu řezu/pohledu jsou zcela závislá na barvách přiřazených objektům v reprezentaci zobrazení, kterou používá objekt řezu/pohledu. Ve výchozím stavu je to obvykle reprezentace zobrazení objektu „Model" nebo „Pohled". Chcete-li zjistit, kterou určitou reprezentaci zobrazení používá řez/pohled pro každý typ objektu, můžete použít Správce zobrazení a prohlédnout si Řízení reprezentace zobrazení pro sadu zobrazení „Section_Elev", nebo jinou sadu zobrazení, která je uvedena jako součást vlastností řezu/pohledu.

Názvové konvence stylu 2D řezu/pohledu:

<Účel nebo použití 2D řezu> – <Volitelné měřítko>

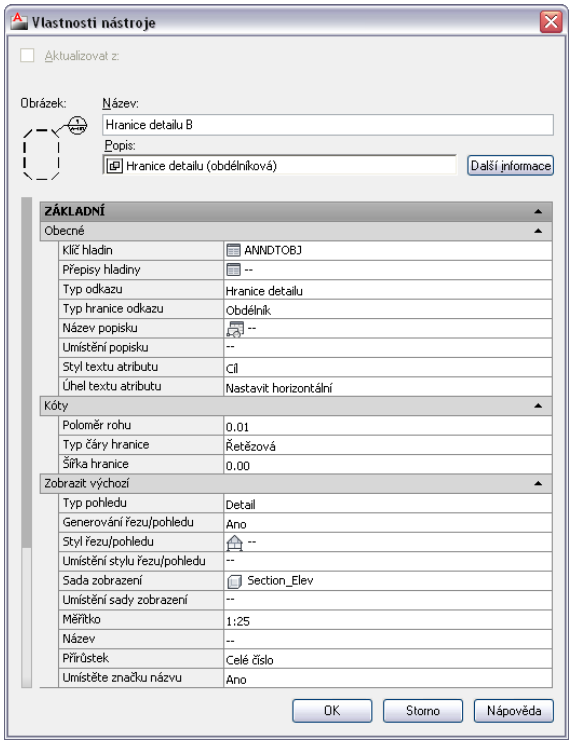
Příklad názvu stylu 2D řezu/pohledu:

Popis stylu 2D řezu/pohledu	Příklad názvu
Styl řezu/pohledu, který se má použít pro pohledy a řezy vykreslované s hodnotami 1/4"=1'-0".	**Řez/pohled budovy – 48**
Styl řezu/pohledu, který se má použít jako pozadí pro zobrazení detailu.	**Pozadí detailu**

Nejlepší praxe pro styly 2D řezů/pohledů

- Jestliže ve svém stylu řezu/pohledu definujete vlastní komponenty a pravidla projektu, vždy byste měli zahrnout také popis. Popis pro pravidla projektu by měl vysvětlovat, jakou akci každé pravidlo provádí ve vlastnostech zobrazení stylu. Například je možné mít komponentu zobrazení nazvanou „Čáry otevírání". Popis komponenty by měl být jednoduše „Linie otevírání dveří a oken". Pravidlo projektu pro komponentu by mohlo popis „Označit otevírání oken a dveří tenkou přerušovanou čarou".
- Pro styl řezu/pohledu, který se má použít jako pozadí detailu, byste měli umístit všechny komponenty zobrazení na nevykreslovanou hladinu.
- Samotné styly řezu/pohledu nelze přetvořit do paletového nástroje. Odkazuje se na ně ve vlastnostech nástroje odkazu. Můžete zadat soubor knihovny, který obsahuje styl řezu/pohledu, a specifický styl řezu/pohledu, který se má použít s odkazem.

Vlastnosti nástroje odkazu obsahují styl 2D řezu/pohledu, který se má použít, knihovnu stylu, ze které se má importovat styl, výchozí měřítko a sadu zobrazení, která se má použít.



Kóty

Kromě tradičního kótování AutoCAD aplikace AutoCAD Architecture poskytuje inteligentnější a automatizované objekty kót AEC. Pečlivé vytváření stylů AEC může významně zlepšit produktivitu projektové fáze tvorby konstrukčních dokumentů. Další výhodou stylů kót AEC, že mohou být, jakožto objekty AEC, řízeny systémem zobrazení aplikace AutoCAD Architecture a mohou být závislé na měřítku; stejná kóta AEC se může použít pro řadu měřítek ve výkresu.

Kótovací styly AEC

Názvové konvence stylu kót AEC:

<Maximální počet řetězů> – <Volitelný jednoznačný účel>

Příklad názvu stylu kóty AEC:

Popis stylu kóty AEC	Příklad názvu
Styl kóty s maximálně 3 řetězy, který se má použít pro kótování normálních konstrukčních dokumentů.	**3 řetězy**
Styl kóty s maximálně 2 řetězy, který má zobrazovat metrické jednotky ve výkresu konfigurovaném pro britské jednotky.	**2 řetězy – změnit na metrické**

Nejlepší praxe pro styly kót AEC:

- Pokud je to možné, udělejte své styly kót závislé na měřítku tím, že využijete styly kót AutoCAD s různým nastavením možnosti „Celkové měřítko“. Změnou konfigurací zobrazení je možné použít jinou reprezentaci zobrazení pro styly kót, která se upravuje na jiná měřítka a úrovně detailů.
- Do výkresu šablony není nezbytné ukládat styly kót AEC nebo styly kót AutoCAD, na kterých jsou závislé při zobrazení. Místo toho můžete použít vlastnosti nástrojů a podle potřeby je importovat z knihovny stylu. Nezbytné styly kótování AutoCAD se také importují.
- Jestliže jste konfigurovali parametry „Kóta“ a „Typ“ komponent stylu stěn, je možné a doporučuje se toho využít v nastavení „Obsah“ Kótování AEC pro parametry kótování „Šířka stěny“ zadáním možnosti „Ze stylu“ nebo „Konstrukční ze stěny“.

Výkazy a sady vlastností

Výkazy, definice sad vlastností, styly formátů dat vlastností a témata zobrazení spolu úzce souvisejí. Z toho důvodu je potřeba věnovat čas pečlivému naplánování systému z hlediska použití dat vlastností.

Definice sady vlastností

Kromě definování datových polí pro výkazy je možné také použít definice sad vlastností k vytvoření „chytrých“ štítků objektu a k přepisu nastavení zobrazení pro objekty. Z důvodu nepřeberných možností jejich využití je potřeba je pečlivě plánovat. Je potřeba velice pečlivě zvážit, na které specifické typy objektů se budou definice sad vlastností vztahovat a zda budou založeny na stylu nebo na objektu.

POZNÁMKA Z důvodu značné míry provázanosti definic sad vlastností, stylů datových formátů vlastností, stylů tabulek výkazů a stylů témat zobrazení je vhodné zvážit jejich uložení do stejné knihovny stylu, aby bylo snazší později provádět změny.

Názvové konvence definice sady vlastností:

<Typ objektu><Volitelný dodatečný popis><Příloha (styl nebo objekt>

Příklad názvu definice sady vlastností:

Popis definice sady vlastností	Příklad názvu
Definice sady vlastností pro dveře, založená na objektu.	**DveřníObjekty**
Definice sady vlastností pro okenní rám, připojená ke stylu oken.	**StylyOkennícháRámů**

Nejlepší praxe pro definice sady vlastností:

- Nezahrnujte mezery do názvů definic sady vlastností nebo názvů vlastností. V případě, že chcete mít vlastnost zobrazenou ve štítku objektu, bude potřeba na ni odkazovat v definici atributu AutoCAD pomocí názvu, pokud se použije nástroj „Definovat štítek výkazu“. Štítky definice atributu nesmí obsahovat mezery.
- Pokud se vybere vlastnost k použití ve sloupci tabulky výkazu, popis vlastnosti je výchozí záhlaví sloupce. Přestože to lze kdykoliv snadno přepsat, pokud budete mít toto na paměti při definování vlastností, je možné poněkud urychlit úkol vytváření tabulek výkazu.
- Jestliže máte převzaté definice sad vlastností pro ukotvené objekty, které obsahují vlastnosti založené na vzorci a extrahují informace založené na vlastnostech hostitelského objektu, měli byste zvážit jejich nahrazení „Vlastností ukotvení“ v aplikaci AutoCAD Architecture. Příkladem může být vlastnost požární odolnosti dveří, u které se chcete ujistit, že je nastavena tak, aby odpovídala požární odolnosti stěny, kam jsou dveře ukotveny.
- Využijte nové schopnosti aplikace AutoCAD Architecture skrýt vlastnosti. To je užitečné, pokud máte vlastnost, která není skutečně přímo upravována uživatelem. Vypnutím její viditelnosti je možné minimalizovat zmatek při prohlížení a upravování vlastností na kartě „Rozšířená data“ na paletě vlastností objektu.
- Jestliže jste provedli klasifikaci stylů objektu, důkladně zvažte použití klasifikací pro další filtrování typů objektů a stylů, na které se vaše sady vlastností vztahují. Je to mnohem spolehlivější než používání filtrů hladin.

Formáty dat vlastností

Formáty dat vlastností určují vzhled a formátování znaků/číslic hodnot sady vlastností v tabulce výkazu.

Názvové konvence formátu dat vlastností:

Názvové konvence pro formáty dat vlastností jsou značně volné a popisné:

<Datový typ/účel> – <Volitelný popis>

Příklad názvu formátu dat vlastností:

Popis formátu dat vlastností	Příklad názvu
Formát dat vlastností pro zobrazení plochy objektu.	**Plocha**
Formát dat vlastností pro zobrazení numerické hodnoty délky s přesností 1/16".	**Délka – krátká 1-16**

POZNÁMKA V případě numerických hodnot formátovaných pro určitou přesnost je možné vynechat skutečnou hodnotu přesnosti mimo název formátu dat, měli byste to však uvést v popisu.

Nejlepší praxe pro styly formátu dat:

- Před vytvořením nového stylu dat se ujistěte, zda již neexistuje nějaký, který lze použít. Je velké množství předem konfigurovaných stylů formátů dat v souborech „Tabulky výkazů (britské).dwg" nebo „Tabulky výkazů (metrické).dwg ve složce obsahu aplikace AutoCAD Architecture.

Styly tabulek výkazu

Názvové konvence stylu tabulek výkazu:

<Typ objektu> Výkaz <Volitelný další kvalifikátor>

Příklad názvu stylu tabulky výkazu:

Popis stylu tabulky výkazu	Příklad názvu
Výkaz dveří s použitím standardní vlastnosti počtu dveří (není založeno na objektu).	**Výkaz dveří**
Výkaz dveří s použitím čísla dveří podle projektu.	**Výkaz dveří dle projektu**

Nejlepší praxe pro styly tabulek výkazů:

- Jestliže jste provedli klasifikaci stylů objektu, důkladně zvažte použití klasifikací pro další filtrování typů objektu a stylu, na které se vaše výkazy vztahují. Je to mnohem spolehlivější než používání filtrů hladin.
- Obzvláště věnujte pozornost vlastnosti „Použít na“ ve stylu tabulky výkazu. Musí přesně odpovídat vlastnosti „Použít na“ všech definic sad vlastností, jejichž vlastnosti máte v úmyslu použít pro sloupce tabulky výkazu.

Styly témat zobrazení

S výjimkou popisnosti názvů stylů nejsou žádné další konvence nebo standardy pro styly témat zobrazení.

Zóny

Zóny umožňují seskupovat prostory pro použití ve schématech výpočtu ploch v podobě prezentací (se zobrazením prostorů s barevnými kódy, například podle oddělení). Dále mohou zón využívat technici, kteří pracují s aplikací AutoCAD MEP, k provádění složitých analytických výpočtů a výkazů.

Styly zón

Kromě požadavku maximální popisnosti nejsou pro styly zón žádné další názvové konvence.

Nejlepší praxe pro styly zón:

- Jestliže používáte šablony zón pro automatizaci organizace svých zón, potom *musíte* uložit styly zón do stejného výkresu, kde jsou uloženy styly šablon zón.
- Pro styly zón je možné použít přepis zobrazení na úrovni stylu pro zobrazení prezentace za účelem řízení šrafování a barev.

> **POZNÁMKA** Kromě používání přepisů zobrazení stylu za účelem řízení zobrazování zón je také možné zvážit použití konfigurovaného Stylu tématu zobrazení k zobrazení Prostorů na základě hodnoty vlastnosti.

Styly modifikátorů výpočtů

Názvové konvence stylu modifikátoru výpočtu:

<Popis výpočtu> <Účel>

Příklad názvů stylů modifikátorů výpočtů:

Popis stylu modifikátoru výpočtu	Příklad názvu
Modifikátor pro přidání deseti procent vypočítané plochy pro započtení občanského faktoru do komerční kancelářské budovy.	**Občanský faktor 10 procent**

Styly šablony zóny

Šablony zóny umožňují automatizovat organizaci zón do stromové struktury. Kromě požadavku maximální popisnosti nejsou žádné názvové konvence.

Nejlepší praxe pro styly šablony zóny:

- Pokud je to vhodné, nezapomeňte připojit styl modifikátoru výpočtu ke stylům, které přidáváte do šablony zóny. Tím lze dále automatizovat proces organizace zóny.
- Styly šablon zóny *musí* být uloženy ve stejném výkresu jako styly zón, které obsahují. Musí také být uloženy ve stejném výkresu jako všechny modifikátory výpočtu, které používají.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Související styly zón, styly šablon zón a styly modifikátorů výpočtu musí existovat ve stejném výkresu. Z tohoto důvodu byste měli zvážit uložení všech stylů zón, stylů šablon zón a stylů modifikátorů výpočtů ve stejném výkresu knihovny. Kromě toho byste měli ukládat definice seznamu ve výkresech knihovny, které obsahují styly zón, styly prostorů a definice sady vlastností, se kterými se budou používat.

Víceúčelové objekty

Styly objektů, které jsou v kategorii „Víceúčelové objekty“, jsou obvykle „pomocné“ objekty, které slouží jako pomoc při definování nebo rozšíření ostatních stylů objektu, nebo objektů symbolu, jako jsou maskovací bloky nebo vícepohledové bloky.

Polygony AEC

Polygony AEC jsou užitečné pro definování výplní pro obvodové pláště a jednotky obvodových plášťů, pro definování 2-rozměrných ploch a pro ostatní úkoly poznámek. Používají se například také v nástroji „Čára řezu“ na paletě nástrojů „Poznámky“.

Názvové konvence polygonů AEC:

Formát názvů polygonů AEC závisí na jejich účelu. Styl polygonu AEC určený pro definici výplně obvodového pláště bude mít například mnohem přísnější názvovou konvenci než styl určený pro definování plochy:

<Účel polygonu AEC> – <Volitelný popis>

Příklad názvu stylu polygonu AEC:

Popis stylu polygonu AEC	Příklad názvu
Styl polygonu AEC, který má sloužit jako opásování kamenné výplně s otáčivými dveřmi v obvodovém plášti.	**Kamenná výplň + Otáčivé dveře – Tmavý pás kamenné výplně**

Definice klasifikací

Klasifikace představují způsob definování obecnějšího typu objektu. Styly stěn je kupříkladu možné použít k definování objektů, které nejsou stěnami, například truhlářské díly, pulty, podbití, apod. Pomocí klasifikace objektů je možné řídit, zda se budou vykazovat nebo zobrazovat s ostatními podobnými typy objektů.

Názvové konvence definic klasifikací:

Definice klasifikací jsou pouze seznam. Tento seznam je často založen na nějakém jiném dokumentovaném seznamu nebo na datové struktuře. V jiných případech mohou náležet ke specifickému typu objektu nebo k vlastnostem typu objektu. Formát názvu se může lišit podle těchto daných podmínek.

Účel definice klasifikace	Názvová konvence
Definice klasifikace založené na existujícím seznamu nebo datové struktuře.	*<Název nebo popis datové struktury>*
Definice klasifikací pro určitý typ a účel objektu.	*<Typ objektu> <Účel>*

Příklad názvu definice klasifikace:

Popis definice klasifikace	Příklad názvu
Definice klasifikace týkající se všech typů objektů, na základě struktury Uniformat II.	**Uniformat II**

Popis definice klasifikace	Příklad názvu
Definice klasifikace pro dveře, okna a sestavy za účelem klasifikace na základě konstrukční etapy.	**Etapa dveře – okna**

POZNÁMKA Druhý příklad uvedený výše je pouhým příkladem. Ve skutečnosti by definice klasifikace pro klasifikování objektů na základě etap mohla být lépe definována, aby se vztahovala na všechny typy objektů.

Nejlepší praxe pro definice klasifikací:

- Ačkoliv je možné objekty klasifikovat způsobem „podle instance“, ve většině případů je lepší klasifikovat styly objektů. Všechny styly objektů, které definují geometrii (cokoliv, co lze považovat za „Architektonický objekt“ spíše než za „Dokumentační objekt“), by měly být klasifikovány.
- Buďte opatrní, abyste nebyli příliš omezující při zadávání parametru definice klasifikace „Použít na:“. V mnoha případech možná zjistíte, že vaše definice klasifikace, v závislosti na tom, co je skutečně zahrnuto v jejím seznamu klasifikací, by se mohla nejlépe použít pro několik různých typů objektu, pokud ne pro všechny.
- Pokud máte dlouhou definici klasifikace, je vhodné zvážit uspořádání klasifikací hierarchickým způsobem. Pokud například vytváříte definici klasifikace pro formát MasterSpec II, můžete mít na nejvyšší úrovni čísla hlavního dělení a dále řezy s děleními definovanými pro každý řez na nižší úrovni.
- Uložte často používané klasifikace do výkresů šablon, obzvláště ty klasifikace, které se používají pro klasifikování jednotlivých objektů.

Styly klíčů hladin

Styly klíčů hladin jsou srdcem automatizovaného standardu hladin. Existuje několik předem definovaných stylů klíčů hladin, které jsou k dispozici v aplikaci AutoCAD Architecture a které jsou založeny na stávajících široce uznávaných průmyslových standardech. Rovněž je možné definovat vlastní styly klíčů hladin.

Názvové konvence stylu klíče hladiny:

<Volitelný název společnosti nebo jiný jednoznačný identifikátor> <Volitelný název standardu> <Volitelný popisný prvek>

Příklad názvu stylu klíče hladiny:

Popis stylu klíče hladiny	Příklad názvu
Styl klíče hladiny založeny na britském standardu BS1192.	**BS1192**
Styl klíče hladiny založený na pokynech pro hladiny AIA verze 3, s opatřeními pro odchylku od pokynů pro vykreslování Tri-Services (používání pojmenovaných typů vykreslování).	**AIA v3**
Styl klíče hladiny, který vytvořila „Firma X", pro použití s jejich interním standardem hladiny, který se používá specificky pro zdravotnické projekty.	**Firma X, Zdravotní péče**

Nejlepší praxe pro styly klíčů hladin:

- Založte svůj styl klíče hladiny na strukturovaném *standardu hladiny* aplikace AutoCAD Architecture, který definuje skutečný formát názvu hladiny. Klíče hladin, které nejsou založeny na Standardu hladiny, nemohou využívat výhody přepisů klíče hladiny.
- Protože Styly klíčů hladin definují barvu, váhu čáry, typ čáry a styl vykreslování pro každou hladinu, kterou definují, měly by fungovat ve spojení se systémem zobrazení. Před definováním vlastního stylu klíče hladiny byste měli mít zavedený systém zobrazení, který byl vyzkoušen a který dobře znáte.
- Nezapomeňte, že v aplikaci AutoCAD Architecture je k dispozici několik hotových stylů klíčů hladin. Je vhodné začít některým z nich namísto vytváření nového stylu úplně od začátku a měnit a přidávat klíče hladin tak, aby byly splněny vaše potřeby.
- Nezapomeňte v rámci svého nastavení výkresu zadat Standard hladiny a Styl klíče hladiny, aby se automaticky načetly do každého nového výkresu. Dále byste měli zadat opětovné načtení stylu klíče hladiny do všech stávajících výkresů, pokud byl „hlavní" styl klíče hladiny ve výkresu knihovny v nedávné době upravován. (Viz část „Výkresy šablon" v části „Zdroje obsahu" v této kapitole).

Definice seznamu

Pro definice seznamu nejsou žádné rady ohledně tvorby názvů nebo „nejlepší praxe".

POZNÁMKA Definice seznamu ukládejte do výkresů knihovny, které obsahují styly zón, styly prostorů a definice sady vlastností, se kterými se budou používat.

Definice bloků masek

Bloky masek jsou definice stylu založené na symbolu, které se skládají z definice tvaru, která slouží jako objekt maskování, a z volitelné přídavné grafiky.

POZNÁMKA Bloky masek ovlivňují pouze objekty AEC a nemohou maskovat obecné objekty AutoCAD, jako jsou čáry, oblouky, kružnice, apod.

Názvové konvence definice bloku masky:

Protože definice bloků masek jsou symbolické objekty, názvové konvence jsou podobné jako ty, které se používají pro definice standardních objektů. Protože definice bloků masek se nejlépe ukládají jako obsah AEC, může být také vhodné, aby název indikoval kategorii obsahu AEC, kam definice bloku masky patří:

Popisné pole>_<*Volitelné popisné pole*>_...<*Volitelná indikace velikosti*>

Příklad názvu definice bloku masky:

Popis definice bloku masky	Příklad názvu
2′x2′ držák zářivky pro použití v britském architektonickém projektu.	**I_Elek_Osvětlení_Zářiv_2x2**
Vlastní konferenční stůl vytvořený pro „Firmu X“ určený k použití v projektech v britských jednotkách.	**Firma X_I_Nábyt_Stůl_Konf**

Nejlepší praxe pro definice bloku masky:

- Při vytváření geometrie, která má sloužit jako přídavná grafika pro definici bloku masky, ji vytvořte v hladině „0“ s barvou, váhou čáry, typem čáry a stylem vykreslování nastavenými na „DLEBLOK“, pokud nemáte konkrétní důvod přepsat některou z těchto hodnot explicitní hodnotou.

  POZNÁMKA Pouze objektům vybraným jako „Další grafika“ je možné přiřadit jednoznačnou vlastnost pro barvu, váhu čáry, typ čáry a styl vykreslování předtím, nežli se definují jako blok masky. Objekty, které doplňují tvar maskování, budou všechny tato přepsání ignorovat, jakmile se stanou součástí definice bloku masky, a místo toho budou dodržovat přiřazení daná jejich reprezentacím zobrazení.

- Ukládejte bloky masek jako obsah AEC. Tak budou snadno přístupné prostřednictvím Design Center. Kromě toho je možné použít paletové nástroje, které uživatelům umožňují vyhledat je bez procházení struktury složky obsahu AEC.

Styly objemových prvků

Na rozdíl od mnoha jiných typů objektů aplikace AutoCAD Architecture objemové prvky nemusí existovat v určitém stylu objemového prvku, aby bylo možné je efektivně používat. Mnoho objemových prvků lze vytvořit ve stylu „Standard“ bez jakýchkoliv nepříznivých efektů. Je však možné definovat styly objemových prvků za účelem předběžného definování přiřazení materiálu, přiřazení klasifikací a přepisů reprezentací zobrazení.

Názvové konvence stylu objemových prvků:

Objem – <Volitelné přiřazení klasifikace> – <Přiřazení materiálu>

POZNÁMKA Přiřazení klasifikace a materiálu je možné v názvu stylu objemového prvku zkrátit.

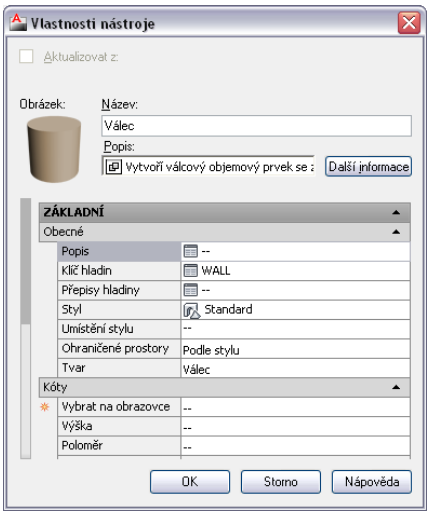
Příklad názvu stylu objemového prvku:

Popis stylu objemového prvku	Příklad názvu
Objemový prvek sloužící jako dekorativní sloupek, s klasifikací „B2010 – Vnější stěny“ podle definice klasifikace „Uniformat II“ s přiřazením materiálu „Povrchy.Omítky a Sádrokarton.Omítky.Štuk.Jemný.Hnědý“.	**Objem – Vnější stěna – Hnědý štuk**
Neklasifikovaný objemový prvek pro nespecifikované použití s přiřazením materiálu „Povrchy.Podlahy.Dlaždice.Mramor.Tmavě zelený“.	**Objem – Tmavě zelená mramorová dlažba**

Nejlepší praxe pro styly objemových prvků:

- Pro přístup ke stylům objemových prvků používejte nástroje a palety nástrojů. Pomocí nástroje, který odkazuje na styl objemového prvku, je možné provádět několik věcí:
  1. Je možné vytvořit nástroj, který objemovému prvku předem přiřazuje určitý objemový tvar a styl objemu.
  2. Je možné vytvořit nástroj, který předem přiřazuje styl objemu, ale ponechává tvar nedefinovaný. To je užitečné pro přiřazování stylu objemu k existujícímu objektu pomocí klepnutí pravým tlačítkem na možnost v nabídce „Přiřadit vlastnosti nástroje k...“., aniž by došlo ke změně jeho tvaru.
  3. Objemové prvky jsou ve výchozím stavu vytvářeny na obecném klíči hladiny „MASSELEM“, protože podle definice nedefinují specifický typ architektonického objektu. Pomocí některého nástroje lze toto přepsat a umístit je na klíč, který je vhodnější pro typ objektu, který představují.

Vlastnosti nástroje stylu objemového prvku. Všimněte si, že název nástroje byl změněn, aby byl více popisný. Protože objemový prvek, který tento nástroj vytváří, má definovat dekorativní sloupek klasifikovaný jako vnější stěna, tvůrce nástroje se rozhodl položit objemový prvek na hladinu definovanou klíčem „STĚNA" v aktuálním stylu klíče hladiny. V tomto příkladu byl také předem definován tvar objemového prvku jako válec, protože je opět určen, aby definoval specifický typ objektu, nikoliv jen určité přiřazení materiálu.



Definice materiálů

Definice materiálu jsou součástí systému zobrazení v aplikaci AutoCAD Architecture a jsou účinným nástrojem v součinnosti s definicemi stylu a objektu pro účely automatizace zobrazení v půdorysu, řezu a pohledu. Dále je možné používat definici automatické vlastnosti „Materiál" k navázání materiálových přiřazení (a vlastností těchto materiálů) do tabulky výkazů objektů, které mají přiřazené materiály.

Názvové konvence definice materiálu:

<Obecná kategorie materiálu>.<Další popisné pole>.<Volitelné další popisné pole>...<Volitelná barva>

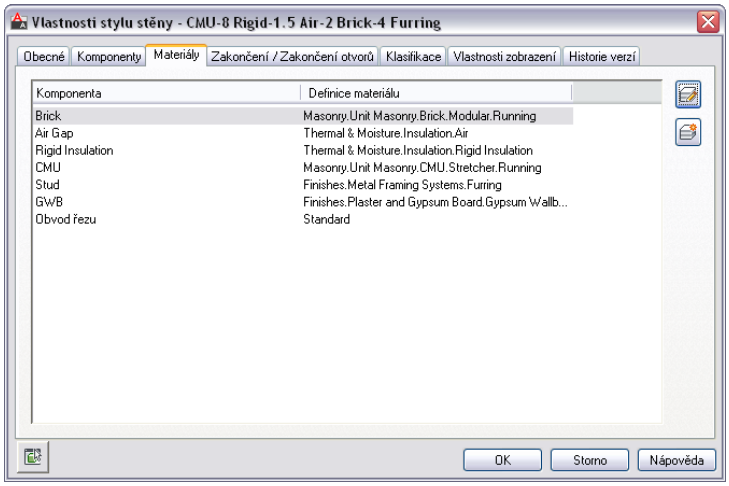
Příklad názvu definice materiálu:

Popis definice materiálu	Příklad názvu
Na místě odlitý beton, odkrytý nahromaděný, střední textura	**Beton.Litý na místě.Odkrytý nahromaděný.Střední**
Tmavě zelená mramorová podlahová dlaždice.	**Povrchy.Podlahy.Dlažba.Mramor.Tmavě zelený**

Nejlepší praxe pro definice materiálů:

- Snažte se o maximální standardizaci materiálů. Můžete zvážit uložení svého hlavního výkresu knihovny materiálů jako souboru určeného pouze pro čtení, který bude přístupný pouze několika oprávněným osobám ve vaší kanceláři, aby bylo jisté, že standardní definice materiálů nebudou změněny nežádoucím způsobem.
- Využijte výhod Projektových standardů, aby vaše projektové výkresy byly konzistentní s podnikovými a projektovými standardními materiály.
- Vyhýbejte se používání tlačítek „Upravit materiál“ nebo „Nový materiál“ na kartě „Materiály“ v editoru stylu. Ačkoliv se zdají být účinným prostředkem pro úpravy a vytváření nových materiálů „za pochodu“, mohou být nebezpečné, protože může snadno dojít k úpravě materiálu, který byl aplikován na více různých stylů objektu a k potenciálnímu drastickému ovlivnění grafické kvality výkresu a k vytvoření materiálu, který je odlišný od standardních definic materiálů.

  Tlačítka „Upravit materiál“ a „Nový materiál“ jsou k dispozici v editoru stylů. Mohou se zdát jako účinný a šikovný prostředek pro vytváření materiálů za pochodu, jejich používání se však nedoporučuje, protože mohou snadno vést k vytvoření nestandardních materiálů.



- Přiřaďte běžně používané materiály do paletových nástrojů, aby byly uživatelům rychle a snadno přístupné bez nutnosti procházet soubor knihovny materiálů ve Správci stylů.
- Definice materiálu nejsou v podstatě ničím jiným než souhrnem reprezentací zobrazení. *Proto by každá vytvořená definice materiálu měla mít přepsání stylu v každé reprezentaci zobrazení.*
- Při definování a úpravách materiálů mějte na paměti úroveň detailů, obzvláště když definujete vzory šrafování a měřítko vzorů šrafování. Ve výchozích výkresech šablon

jsou tři reprezentace zobrazení pro definice materiálů, které jsou určeny pro ošetření závislostí na měřítku. Samozřejmě je možné vytvořit další konfigurace zobrazení a související reprezentace zobrazení pro další závislost měřítka. Stávající reprezentace zobrazení pro závislost měřítka jsou tyto:

Konfigurace zobrazení	Reprezentace zobrazení materiálu
Obecné, Více detailů	Více detailů
Obecné, Středně detailů	Středně detailů
Obecné, Méně detailů	Méně detailů

- Při upravování vlastností definice materiálu „Obecné filtrované“ nebo „Obecné promítnuté filtrované“ byste měli přiřadit komponenty k hladině, která má přiřazenou barvu nebo styl vykreslování tak, že se bude vykreslovat filtrovaná s barvou a typem čáry nastavenými na „DLEHLAD“. Tyto reprezentace zobrazení jsou určeny k použití pro konzultanty, kteří potřebují filtrovaný výkres pozadí. Můžete nastavit jednu z konfigurací filtrovaného zobrazení jako aktuální a exportovat výkres aplikace AutoCAD Architecture do formátu AutoCAD. Přiřazením komponent do filtrovaných hladin dáváte konzultantům možnost řídit jejich zobrazení prostřednictvím tradičního řízení hladin AutoCAD.

POZNÁMKA Filtrované reprezentace zobrazení v britských a metrických jednotkách pro použití ve Spojených státech přiřazují ve výchozím stavu komponenty zobrazení materiálu do hladiny „A-Anno-Scrn“ v souladu s pokyny tvorby hladin AIA.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Jestliže chcete použít definice materiálu pro řízení zobrazení komponent objektů v objektu 2D řezu/pohledu v čáře řezu, musíte nejprve nastavit komponentu „Definující čára“ v reprezentaci zobrazení „Obecné“ 2D řezu/pohledu na možnost „Dle materiálu“. Dále upravte definice materiálu používané v řezu a nastavte komponentu „Skica 2D řezu/pohledu“ na barvu, typ čáry, váhu čáry a styl vykreslování, jaké chcete mít v řezu/pohledu. Také bude potřeba se ujistit, že je vypnuté nastavení „Zachovat vlastnosti hladiny, barvy, typu čáry ze sady zobrazení použití během generování“.

Definice vícepohledových bloků

Definice vícepohledových bloků se mohou používat jak pro geometrické symboly, tak pro symboly poznámek (primárně průduchy a bubliny osnovy sloupce).

Názvové konvence vícepohledového bloku

Vícepohledové bloky definující geometrii.	*<Volitelný systém měření>_<Obecná kategorie objektu>_<Specifický typ objektu>_<Volitelné popisné pole>_<Volitelné popisné pole>*
Vícepohledové bloky definující poznámku.	*<Volitelný systém měření>_<Účel/typ poznámky>_<Volitelné popisné pole>*

Příklad názvu definice vícepohledového bloku:

Popis definice vícepohledového bloku	Příklad názvu
Definice vícepohledového bloku pro velkou postel v britském projektu.	**I_Nábyt_Postel_Velká**
Definice vícepohledového bloku pro WC s montáží na stěnu pro použití v metrickém projektu.	**M_Instal_WC_Splach – Stěna**
Definice vícepohledového bloku pro průduch.	**Průduch**
Definice vícepohledového bloku pro bublinu osnovy sloupce, se čtvercovou bublinou.	**I_OsnovaSloupce_Bublina_Čtvercová**

Také definice bloku pro komponenty pohledových bloků v rámci vícepohledových bloků by měly být pojmenovávány konzistentně a vhodně.

Názvové konvence pohledových bloků:

Pohledové bloky pro vícepohledové bloky definující geometrii.	*<Volitelný systém měření>_<Obecná kategorie objektu>_<Specifický typ objektu>_<Volitelné popisné pole>_<Indikátor směru zobrazení>*
Pohledové bloky pro vícepohledové bloky definující poznámku.	*<Volitelný systém měření>_<Typ/účel poznámky>_<Kvalifikátor („2D“, „Závislost na měřítku“, atd.)>*

Příklad názvu pohledového bloku:

Popis pohledového bloku	Příklad názvů
Zobrazení 2D půdorysu pro vícepohledový blok velké postele.	**I_Nábyt_Postel_Velká_P**

Popis pohledového bloku	Příklad názvů
Přední 2D zobrazení pro vícepohledový blok velké postele.	**I_Nábyt_Postel_Velká_F**
3D model pro vícepohledový blok velké postele.	**I_Nábyt_Postel_Velká_M**
2D blok bubliny osnovy s atributem pro vícepohledový blok bubliny osnovy.	**I_BublinaOsnovy_2D**

Nejlepší praxe pro definice vícepohledových bloků:

- Omezte použití vícepohledových bloků pro účely poznámek na bubliny osnovy, průduchy a štítky výkazů. Chcete-li definovat vícepohledový blok tak, aby jej bylo možné použít jako popisek výkazu, použijte nástroj Vytvořit štítek, který je dostupný klepnutím na kartu Poznámka ➤ panel Výkazy ➤ ▾ ➤ Vytvořit štítek .
- Ve výchozím stavu jsou pro vícepohledové bloky k dispozici dvě možné reprezentace zobrazení. Pro většinu zobrazení půdorysu se obvykle používá „Obecné“. Jestliže potřebujete definovat vícepohledový blok závislý na měřítku, můžete místo toho použít „Půdorys“ společně s možnostmi „Více detailní půdorys“ a „Méně detailní půdorys“ a všechny ostatní reprezentace zobrazení, které můžete mít vytvořené pro jiná zobrazení půdorysu v měřítku. V těchto případech *nepoužívejte* reprezentaci zobrazení „Obecné“.
- Pro uložení definic vícepohledových bloků použijte raději Průvodce vytvořením obsahu AEC, namísto uložení do šablony. Jedinou výjimku tvoří definice vícepohledového bloku vlastní bubliny osnovy sloupce.

Profily

Profily jsou 2D definice pro obecné účely, které pomáhají definovat geometrii zahrnutou v jiných stylech. 2D tvar je například možné převést na profil za účelem definování tvaru madla. Profil se pak upraví na délku zábradlí, jehož styl profilu je použit k definování madla.

Názvové konvence definice profilu:

<Účel profilu>_<Popisné pole>_<Volitelné další popisné pole>_<Volitelná indikace velikosti>

Příklad názvu definice profilu:

Popis definice profilu	Příklad názvu
Profil pro definování rukojeti madla pro styl zábradlí	**HR_Rukojeť**

Popis definice profilu	Příklad názvu
Profil pro definování skleněného dveřního panelu.	**Dveře (Jednokřídlé)_Prosklení**
Profil pro definování základny 1x4 pro definici tažení stěny.	**ZákladnaStěny_1x4**
Profil pro definování zakončení střešního pláště 2x10 pro styl hrany střešní desky.	**Zakončení_2x10**

Obsah na základě symbolu a nástroje

Termíny „Symboly“ a „Nástroje“ v kontextu této kapitoly znamenají především mechanismy poskytnutí různých typů obsahu, který je vnější ve vztahu k šabloně výkresu: styly, vícepohledové bloky, maskovací bloky a příkazový obsah.

Obsah AEC

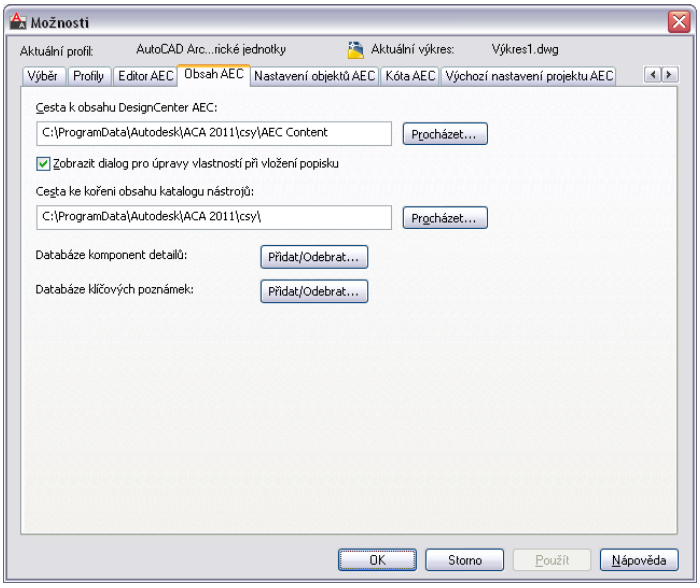
Jakýkoliv obsah na základě symbolu s výjimkou odkazů, poznámek a značek názvů by se měl vytvářet pomocí Průvodce obsahu AEC a ukládat jako obsah AEC tak, aby byl přístupný buď prostřednictvím karty „Obsah AEC“ v Design Center, nebo pomocí paletového nástroje.

POZNÁMKA Měřítko vlastních bloků není správně nastaveno, pokud zkopírujete objekty, ke kterým jsou připojeny (například dveře s dveřním kováním), a vložíte je do výkresu, ve kterém jsou odlišně zadány jednotky výkresu.

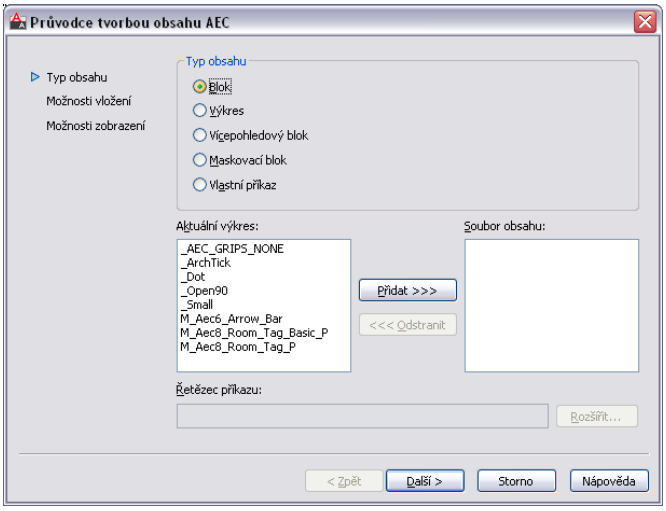
Nejlepší praxe pro obsah AEC:

- Ukládejte soubory obsahu AEC do složky, která je uložena mimo výchozí složky „Britské“ a „Metrické“. Cesta do vašeho obsahu AEC je k dispozici v dialogu MOŽNOSTI na kartě „Obsah AEC“. Podle potřeby lze vytvářet mnoho dílčích složek v místě, které je označeno jako „Cesta obsahu AEC Design Center“. Ty budou přístupné

na kartě „Obsah AEC“ v AutoCAD Design Center a budou se chovat stejně jako jiné typy obsahu AEC.

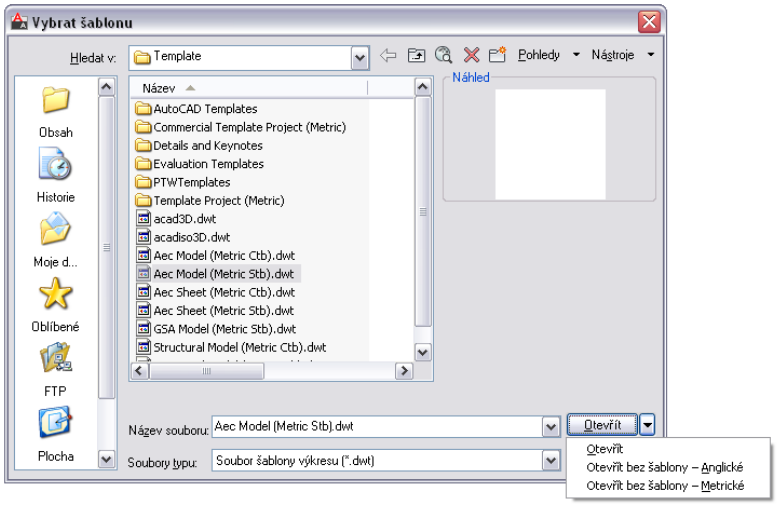


- Jestliže máte stávající 2D a 3D bloky AutoCAD, můžete je převést přímo do Obsahu AEC pomocí Průvodce obsahu AEC a výběrem možnosti „Blok“, coby typu obsahu.



- Při vytváření obsahu AEC pamatujte, že výsledným souborem je nový výkres, který přebírá svůj obsah a další nastavení z výkresu, kde jste spustili Průvodce obsahem AEC. S ohledem na tento fakt existuje několik kritických kroků, které byste měli učinit před spuštěním Průvodce:

  1. Spusťte jej v čistém výkresu. Namísto použití příkazu RNový, který načte šablonu, použijte příkaz NOVÝ a zvolte možnost „Otevřít bez šablony – Britské“ v místním seznamu „Otevřít“.



DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Zkontrolujte, zda jste nastavili parametry nastavení výkresu na automatické načtení stylu klíče hladiny do nového výkresu. To je velmi důležité pro přiřazení obsahu ke klíči hladiny.

  2. Ujistěte se, že barva pozadí okna výkresu je nastavena na bílou. Výsledný soubor obsahu bude mít asociovanou ikonu. Barva pozadí ikony bude stejná jako pozadí výkresového okna AutoCAD.

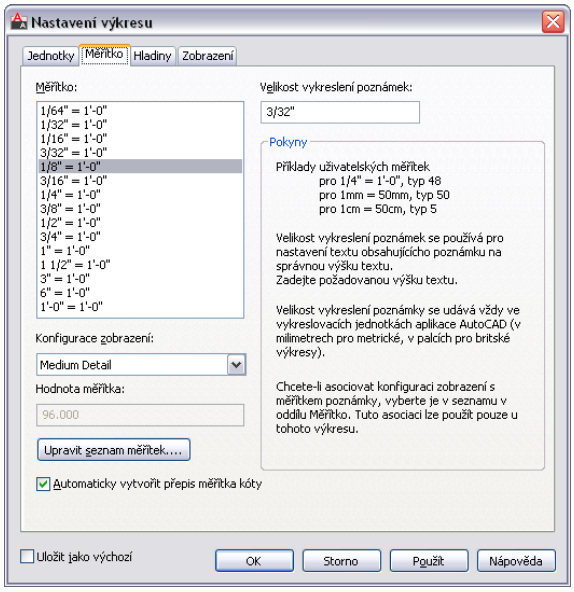
  3. Zkontrolujte, zda máte v aktuálním výkresu všechny nezbytné položky pro obsah. V případě vícepohledového bloku, který jste případně vytvořili v jiném výkresu, platí, že pouhým zkopírováním daného bloku do aktuálního výkresu se s ním importují také všechny nezbytné bloky zobrazení.

  4. Vytvořte grafiku pro ikonu Design Center svého souboru obsahu.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Pamatujte, že ikona Design Center není ničím více, než miniaturou. Zachovávejte jednoduchost grafiky. Výchozí ikona Design Center se vytvoří ze *všech* geometrií, které existují v okně výkresu v době, kdy ukládáte soubor obsahu.

- Vždy přiřaďte klíč hladiny do souboru obsahu AEC.
- Vždy zadejte popis pro soubor obsahu AEC.
- Při ukládání souboru obsahu AEC se ujistěte, že jste jej uložili do složky v rámci nastavení cesty obsahu AEC v dialogu MOŽNOSTI. To se neprovádí jako výchozí možnost. Měli byste použít tlačítko „Procházet“ vedle pole s názvem souboru v Průvodci obsahem AEC, aby bylo jisté, že soubor se uloží do správného umístění.
- Většina souborů s projektovým obsahem by se měla skládat z bloků, vícepohledových bloků a bloků maskování, protože definují skutečnou architektonickou geometrii.
- Soubory obsahu dokumentace, bez ohledu na to, zda jsou založeny na blocích nebo vícepohledových blocích, s sebou nesou další požadavek, že se vkládají v měřítku vztaženém k předpokládanému měřítku vykreslování a se zvážením nastavení „Velikost vykreslování poznámky“ v dialogu nastavení výkresu. Jako základ můžete použít jednu jednotku AutoCAD (palec nebo milimetr, podle toho, zda pracujete s britskými nebo metrickými jednotkami). Vše v souboru obsahu, co má velikost jedné jednotky, bude mít velikost vykreslování poznámky, pokud se provádí vykreslování v měřítku výkresu

zadaném v době vložení. Položky, které nejsou určeny k vykreslování s velikostí vykreslování poznámky, je možné dimenzovat proporčně.



Obsah nástrojů palety a různých poznámek

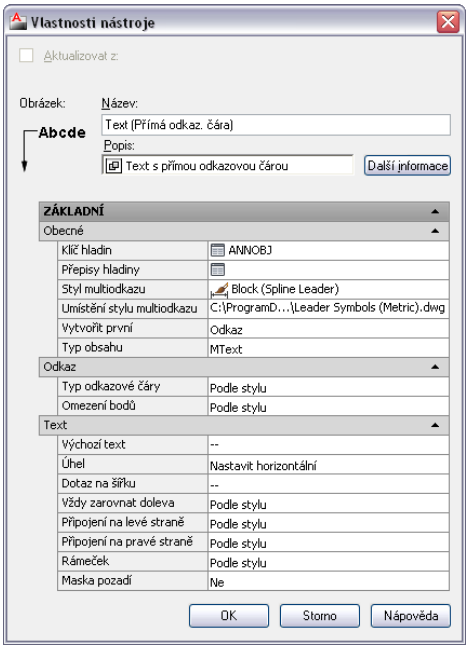
Paletové nástroje kombinované s katalogy nástrojů představují efektivní prostředek pro distribuci a standardizaci obsahu a pro automatizaci vkládání a vytváření parametrů.

Obecné nejlepší metody pro paletové nástroje

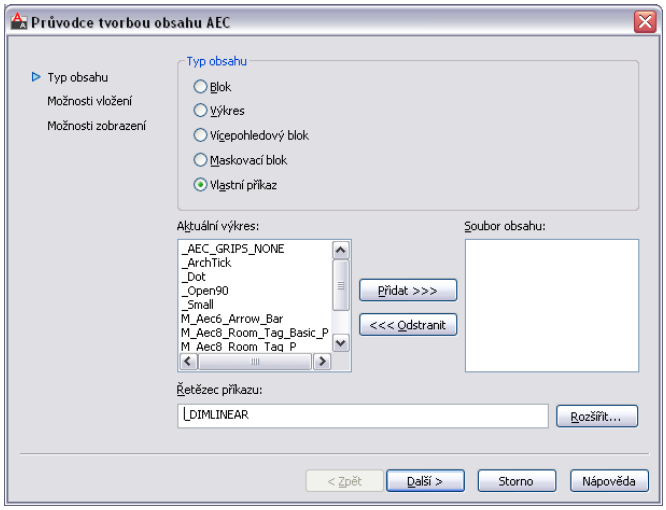
- Veškerý obsah poznámek by měl být vytvářen tak, aby byly využity výhody velikosti vykreslování poznámek.
- Nástroje by normálně měly být uloženy v katalogu. Pokud by pak v takovém případě došlo k náhodnému vymazání palety, kde jsou nástroje umístěny v pracovním prostoru uživatele, nástroje lze obnovit z původní palety.
- Při vytváření paletových nástrojů si zvykněte hledat příležitosti automatizace. S výjimkou nástrojů pro obsah AEC existuje řada vlastností, které lze předem konfigurovat za účelem další automatizace a standardizace tvorby objektů.
- Pokud potřebujete využívat odkazů s různou grafickou kvalitou, můžete omezit počet skutečných nástrojů, které vytvoříte, využitím výhod dynamických bloků. Nevýhoda

tohoto postupu je však ta, že můžete přijít o část standardizace, protože stejný nástroj odkazu může mít více bublin ve stejném výkresu v důsledku pouhé změny parametru stavu zobrazení odkazů následně po jejich vložení.

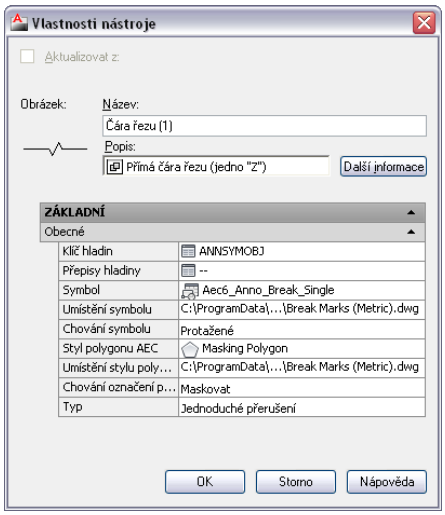
- Štítky výkazů ukládejte do stejného souboru jako výkazy a definice sad vlastností. Přestože to není nezbytné z technického hlediska pro jejich správnou funkci, jejich úpravy jsou pak snadnější.
- Text a popisky ve štítcích výkazů by měly být objekty MTEXT. MTEXT, který navazuje na definici vlastnosti, se automaticky převede na správně formátovanou definici atributu.
- Pečlivě zvažte vlastnosti nástroje ve vztahu k odkazům. Existuje několik předvoleb, s jejichž pomocí je vytváření jednoduchého odkazu mnohem méně časově náročné a více standardizované.



- Jestliže vytvoříte nástroje pro standardní kóty AutoCAD, použijte k tomu Průvodce obsahem AEC. Tímto způsobem je možné využít možnost Vlastní příkaz a využít klíče hladin k tomu, aby byly kóty umístěny do správné hladiny.



- Nástroje přerušované čáry by měly mít podpůrné prvky uloženy ve stejném výkresu jako symbol přerušované čáry. Podobně jako v případě ostatních vícekomponentních nástrojů, jako jsou štítky výkazů, je pak snazší provádět jejich úpravy v budoucnu. Všechny vlastnosti pro značky přerušení jsou nastaveny ve vlastnostech nástroje, včetně toho, zda značka přerušení ořezává nebo maskuje objekty.



- Bloky nadpisů by se měly ukládat do výkresu šablony listu spíše než do samostatného výkresu.
- V blocích nadpisů používejte objekty MTEXT místo definic atributů. Pokud se do objektu MTEXT zahrnou pole, podle potřeby se text zalomí.

TIP Bloky názvů, které jsou k dispozici v šablonách listu aplikace AutoCAD Architecture jsou v souladu s NCS. Je vhodné zvážit, zda s nimi nezačít a neprovést změny tak, aby byly vyhovující v případě, že plánujete splnění standardu.

Koncepční návrh

Vytváření koncepčních modelů

15

Koncepční model, který představuje myšlenku v projektu stavby, sestává z množství stavebních bloků. V aplikaci AutoCAD Architecture patří mezi tyto stavební bloky objemové prvky, objemové skupiny, prostory a řezy. Společně vytvářejí trojrozměrný (3D) model.

Objemové prvky a objemové skupiny

Objemové prvky jsou základní parametrické objekty, které mají určité tvary, například oblouk, kvádr, válec a štít. V aplikaci AutoCAD Architecture se používají jako stavební bloky koncepčního projektu (známého také pod označením schématický projekt). Seskupením těchto objemových prvků do objemových skupin lze vytvářet předběžné studie neboli objemové modely.

Objemové skupiny a objemové modely

Při vytváření objemových skupin můžete kombinovat tvary objemových prvků v objemové skupině jejich vzájemným součtem, rozdílem a průnikem v určitém pořadí. Výsledný složitý tvar objemové skupiny tvoří koncepční projekt stavby, neboli objemový model. Objemový model definuje základní struktury a proporce modelu stavby.

Vývoj objemových modelů

Při vývoji objemového modelu můžete kombinovat objemové prvky do objemových skupin a vytvářet složité stavební tvary součtem, rozdílem a průnikem objemových prvků.

V případě potřeby lze objemové prvky v objemové skupině změnit tak, aby odpovídaly projektu stavby. Úpravou jednotlivých objemových prvků připojených do objemové skupiny můžete model stavby dále zdokonalit. Objemové skupiny lze také vnořit do jiných objemových skupin. Další informace naleznete v části Vytvoření objemové skupiny na straně 1048.

Použití Průzkumníka modelu

Pomocí Průzkumníka modelu můžete vytvořit celý objemový model nebo lze objemový model vytvořit v aktuálním výkresu. V Průzkumníku modelu můžete také upravit objemový model nebo změnit vztahy mezi objemovými prvky. Kromě grafické oblasti, ve které je zobrazen objemový model, obsahuje Průzkumník modelu zobrazení stromové struktury, ve kterém můžete přetažením objemových prvků a skupin uspořádat a zobrazit model v hierarchické struktuře. Další informace naleznete v části Vytvoření objemových modelů pomocí Průzkumníka modelu na straně 1068.

Při vytváření objemových studií lze objemové skupiny vytvářet pomocí jakéhokoli trojrozměrného (3D) objektu aplikace AutoCAD, včetně objemových těles ACIS aplikace AutoCAD. Kombinování těchto těles s objemovými prvky v Průzkumníku modelu umožňuje komplexnější studie potenciálních projektů. Vzhled objemové skupiny je však ovlivněn pouze objekty, které mají objem. Například ani křivka s přiřazenou tloušťkou nepředstavuje žádný příspěvek do objemové skupiny.

Projektování stavby z objemového modelu

Vytvářený objemový model přestavuje konkretizaci původní myšlenky, kterou můžete přenést do další fáze projektu, ve které objemový model rozdělíte do podlaží. Převedením podlaží na hranice prostoru můžete začít s plánováním prostoru nebo můžete podlaží převést na křivky a dále na stěny a zahájit tak projekt stavby.

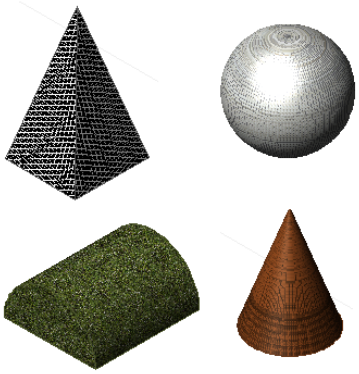
Konfigurace zobrazení a rozvržení pro objemové modelování

Výkresy vytvořené ze šablon dodávaných s aplikací AutoCAD Architecture obsahují konfigurace zobrazení a rozvržení, které umožňují efektivní práci s objemovými prvky a objemovými skupinami. Rozvržení například obsahuje dva výřezy: jeden je přiřazen konfiguraci zobrazení, která zobrazuje pouze objemové skupiny a druhý je přiřazen konfiguraci zobrazení, která zobrazuje pouze objemové prvky.

Materiály u objemových prvků

V aplikaci AutoCAD Architecture lze objemovým prvkům přiřazovat materiály. Tyto materiály se zobrazí v drátovém modelu a pracovních šrafovaných pohledech nebo při rendrování. Pro jednotlivé komponenty objemového prvku (například skicu nebo šrafování plochy) mají materiály specifické nastavení.

Objemové prvky s přiřazenými materiály v rendrovaném pohledu



Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje předdefinované materiály pro všechny běžné projektové účely. Tyto materiály obsahují nastavení pro střešní desky. Můžete použít tyto předdefinované materiály, nebo je upravit pro potřeby konkrétních projektů. Můžete také vytvořit svoje vlastní nové materiály.

Další informace naleznete v části Použití materiálů pro objemové prvky a objemové skupiny na straně 1064.

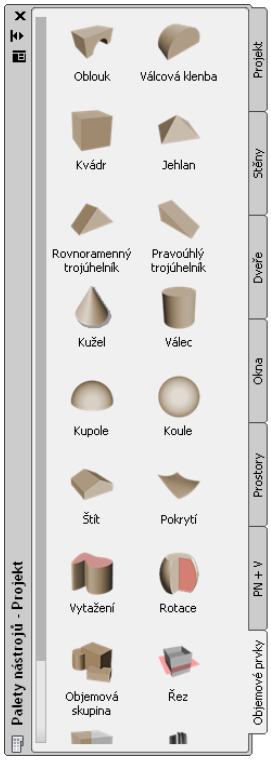
Další využití objemových prvků a objemových skupin

Objemové prvky a objemové skupiny lze použít k vytvoření trojrozměrných těles modelu stavby. Můžete je například použít na stěny za účelem trojrozměrné úpravy těles.

Použití objemových nástrojů k vytvoření objemových prvků

Nástroje, které nabízí aplikace AutoCAD Architecture, umožňují snadné rozmístění objemových prvků výběrem objemového nástroje s určitým stylem a dalšími předdefinovanými vlastnostmi. Můžete použít nástroj s jeho výchozím nastavením, nebo změnit libovolné vlastnosti, které nejsou určeny stylem. Pomocí objemových nástrojů můžete také vytvářet nové objemové prvky aplikováním vlastností nástroje na existující trojrozměrná tělesa.

Paleta nástrojů obsahující objemové nástroje



Výchozí palety nástrojů v pracovním prostoru obsahují objemové nástroje, které můžete použít a podle potřeby upravit. Součástí softwaru jsou navíc následující katalogy obsahující objemové nástroje, které můžete přidat do palet nástrojů:

- Katalog základních nástrojů
- Katalog vzorových palet
- Můj katalog nástrojů

Další informace o zpřístupnění nástrojů v těchto katalozích naleznete v části Prohlížeč obsahu na straně 137.

Vlastní palety vytvořené správcem aplikace CAD nebo jinými uživateli mohou také obsahovat objemové nástroje se styly objemových prvků a vlastnostmi, které jsou přizpůsobeny danému projektu nebo podnikovými standardům.

Vytvoření objemového prvku

Pomocí následujícího postupu přidáte nový objemový prvek, jehož vlastnosti jsou určeny vybraným objemovým nástrojem. Postup určení nastavení při přidávání objemového prvku naleznete v části Vytvoření objemového prvku s uživatelským nastavením na straně 990.

Tvary objemových prvků

Při vytváření objemových prvků začnete se základními tvary, které upravíte na požadovaný výsledek. Mezi dvanáct základních tvarů objemových prvků patří oblouk, válcová klenba, kvádr, jehlan, rovnoramenný trojúhelník, pravoúhlý trojúhelník, kužel, válec, kupole, koule, štít a pokrytí. Vysunutím a rotací profilů a vytvořením objemových prvků volného tvaru lze také vytvářet vlastní objemové prvky.

Objemový prvek lze upravit na základě jeho tvaru. Můžete například určit šířku, hloubku a výšku objemového prvku kvádru a poloměr a výšku objemového prvku válce. Další informace naleznete v části Úpravy objemových prvků na straně 1005.

Určení velikosti objemových prvků

Parametry určující velikost objemových prvků lze určit graficky.

- Obdélníkový objemový prvek je libovolný prvek, jehož základna sestává ze čtyř přímek, například oblouk, válcová klenba, kvádr, jehlan, rovnoramenný trojúhelník nebo pravoúhlý trojúhelník. Šířku, hloubku a výšku obdélníkových objemových prvků můžete určit graficky.
- Při vytváření kruhových objemových prvků lze graficky určit všechny platné parametry velikosti. Mezi kruhové objemové prvky patří kužel, válec, kupole a koule.

Některé parametry jsou během zadávání pevné; například poloměr oblouku je jedna čtvrtina jeho šířky a vzepětí štítu je polovina jeho výšky. Tyto parametry lze upravit po vložení objemového prvku do výkresu.

1. Otevřete požadovanou paletu nástrojů a vyberte některý objemový nástroj.

   Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit a vybrat zde objemový prvek.

2. Určete bod vložení objemového prvku.

   Přesunutím nebo zavřením palety vlastností můžete získat více místa v grafické oblasti.

3. Určete další bod.

   Tímto bodem může být protilehlý roh (v případě obdélníkového objemového prvku) nebo poloměr (v případě kruhového objemového prvku).

4 Budete-li vyzváni, určete výšku.

5 Určete otočení objemového prvku.

6 Pokračujte v přidávání objemových prvků a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemového prvku s uživatelským nastavením

Pomocí tohoto postupu přidáte objemový prvek s nastavením, které sami určíte.

1 Otevřete požadovanou paletu nástrojů a vyberte některý objemový nástroj.

Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit a vybrat zde objemový prvek.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Obecné.

3 Vyberte styl.

4 V části Ohraničené prostory určete, zda lze tento objemový prvek použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.

Můžete zde vybrat tři možnosti:

- Ano: Tento objemový prvek lze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Ne: Tento objemový prvek nelze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Podle stylu: Tento objemový prvek použije nastavení vazby ze stylu objemového prvku.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

5 Vyberte tvar.

6 Určete objemovou skupinu, do které chcete objemový prvek připojit.

7 Rozbalte nabídku Kóty.

Možnosti zobrazené v sekci Rozměry závisí na vybraném tvaru objemového prvku.

8 Určete rozměry objemového prvku:

Chcete-li...	Pak...
určit šířku objemového prvku ve směru jeho relativní osy *X*	Zadejte hodnotu do pole Šířka.

Chcete-li...	Pak...
určit hloubku objemového prvku ve směru jeho relativní osy *Y*	Zadejte hodnotu do pole Hloubka.
určit výšku objemového prvku ve směru jeho relativní osy *Z*	Zadejte hodnotu do pole Výška.
určit poloměr objemového prvku	Zadejte hodnotu do pole Poloměr.
určit vzepětí objemového prvku	Zadejte hodnotu do pole Vzepětí.

9 V grafické oblasti určete bod vložení objemového prvku.

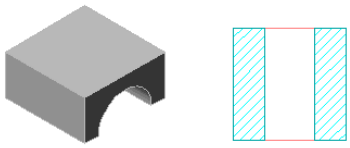
Přesunutím nebo zavřením palety vlastností můžete získat více místa v grafické oblasti.

10 Pokračujte v přidávání objemových prvků a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemového prvku oblouku

Pomocí tohoto postupu můžete dynamicky vytvořit objemový prvek oblouku. Bod vložení objemového prvku oblouku je v těžišti jeho dolní plochy.

Objemový prvek oblouku v trojrozměrném a půdorysném pohledu



1 Na paletě nástrojů Objemové prvky vyberte nástroj Oblouk.

Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Kvádr ➤ Klenba .

2 Určete první roh oblouku.

3 Přetáhněte kurzor a určete druhý roh oblouku.

4 Přetáhněte kurzor a určete výšku oblouku.

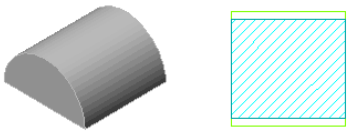
5 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

6 Pokračujte v přidávání objemových prvků oblouku a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemového prvku válcové klenby

Pomocí tohoto postupu vytvoříte objemový prvek válcové klenby. Bod vložení objemového prvku válcové klenby je v těžišti jeho dolní plochy.

Objemový prvek válcové klenby v trojrozměrném a půdorysném pohledu



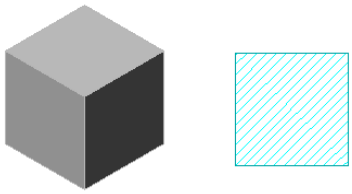
1. Na paletě nástrojů Objemové prvky vyberte nástroj Válcová klenba.

   Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Kvádr ➤ Válcová klenba .
2. Určete první roh válcové klenby.
3. Přetáhněte kurzor a určete druhý roh válcové klenby.
4. Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.
5. Pokračujte v přidávání objemových prvků válcové klenby a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemového prvku kvádru

Pomocí tohoto postupu vytvoříte objemový prvek kvádru. Bod vložení objemového prvku kvádru je v těžišti jeho dolní plochy.

Objemový prvek kvádru v trojrozměrném a půdorysném pohledu



1. Na paletě nástrojů Objemové prvky vyberte nástroj Kvádr.

   Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Kvádr ➤ Kvádr .
2. Určete první roh kvádru.

3 Přetáhněte kurzor a určete druhý roh kvádru.

4 Přetáhněte kurzor a určete výšku kvádru.

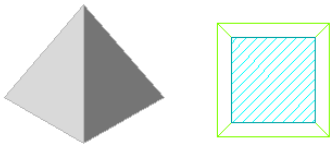
5 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

6 Pokračujte v přidávání objemových prvků kvádru a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemového prvku jehlanu

Pomocí tohoto postupu vytvoříte objemový prvek jehlanu. Bod vložení objemového prvku jehlanu je v těžišti jeho dolní plochy.

Objemový prvek jehlanu v trojrozměrném a půdorysném pohledu



1 Na paletě nástrojů Objemové prvky vyberte nástroj Jehlan.

Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Kvádr ➤ Jehlan .

2 Určete první roh jehlanu.

3 Přetáhněte kurzor a určete druhý roh jehlanu.

4 Přetáhněte kurzor a určete výšku jehlanu.

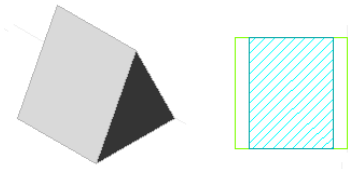
5 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

6 Pokračujte v přidávání objemových prvků jehlanu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemového prvku rovnoramenného trojúhelníka

Pomocí tohoto postupu vytvoříte objemový prvek rovnoramenného trojúhelníka. Bod vložení objemového prvku rovnoramenného trojúhelníka je v těžišti jeho dolní plochy.

Objemový prvek rovnoramenného trojúhelníka v trojrozměrném a půdorysném pohledu



1 Na paletě nástrojů Objemové prvky vyberte nástroj Rovnoramenný trojúhelník.

   Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Kvádr ➤ Rovnoramenný trojúhelník .

2 Určete první roh rovnoramenného trojúhelníka.

3 Přetáhněte kurzor a určete druhý roh rovnoramenného trojúhelníka.

4 Přetáhněte kurzor a určete výšku rovnoramenného trojúhelníka.

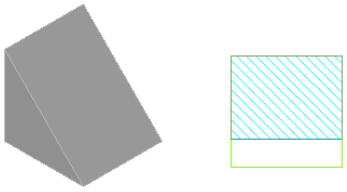
5 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

6 Pokračujte v přidávání objemových prvků rovnoramenného trojúhelníka a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemového prvku pravoúhlého trojúhelníka

Pomocí tohoto postupu vytvoříte objemový prvek pravoúhlého trojúhelníka. Bod vložení objemového prvku pravoúhlého trojúhelníka je v těžišti jeho dolní plochy.

Objemový prvek pravoúhlého trojúhelníka v trojrozměrném a půdorysném pohledu



1 Na paletě nástrojů Objemové prvky vyberte nástroj Pravoúhlý trojúhelník.

   Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Kvádr ➤ Pravoúhlý trojúhelník .

2 Určete první roh pravoúhlého trojúhelníka.

3 Přetáhněte kurzor a určete druhý roh pravoúhlého trojúhelníka.

4 Přetáhněte kurzor a určete výšku pravoúhlého trojúhelníka.

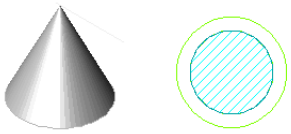
5 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

6 Pokračujte v přidávání objemových prvků pravoúhlého trojúhelníka a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemového prvku kužele

Pomocí tohoto postupu vytvoříte objemový prvek kužele. Bod vložení objemového prvku kužele je v těžišti jeho dolní plochy.

Objemový prvek kužele v trojrozměrném a půdorysném pohledu



1 Na paletě nástrojů Objemové prvky vyberte nástroj Kužel.

Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Kvádr ➤ Kužel .

2 Určete bod vložení kužele.

3 Přetáhněte kurzor a určete poloměr kužele.

4 Přetáhněte kurzor a určete výšku kužele.

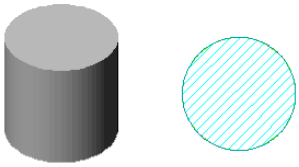
5 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

6 Pokračujte v přidávání objemových prvků kužele a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemového prvku válce

Pomocí tohoto postupu vytvoříte objemový prvek válce. Bod vložení objemového prvku válce je v těžišti jeho dolní plochy.

Objemový prvek válce v trojrozměrném a půdorysném pohledu



1 Na paletě nástrojů Objemové prvky vyberte nástroj Válec.

   Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Kvádr ➤ Válec .

2 Určete bod vložení válce.

3 Přetáhněte kurzor a určete poloměr válce.

4 Přetáhněte kurzor a určete výšku válce.

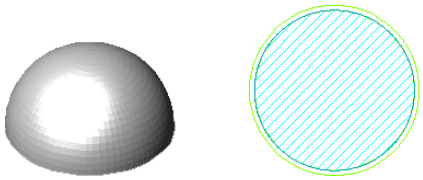
5 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

6 Pokračujte v přidávání objemových prvků válce a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemového prvku kupole

Pomocí tohoto postupu vytvoříte objemový prvek kupole. Bod vložení objemového prvku kupole je v těžišti jeho dolní plochy.

Objemový prvek kupole v trojrozměrném a půdorysném pohledu



1 Na paletě nástrojů Objemové prvky vyberte nástroj Kupole.

   Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Kvádr ➤ Kupole .

2 Určete bod vložení kupole.

3 Přetáhněte kurzor a určete poloměr kupole.

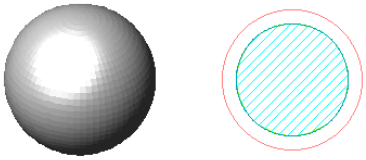
4 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

5 Pokračujte v přidávání objemových prvků kupole a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemového prvku koule

Pomocí tohoto postupu vytvoříte objemový prvek koule. Bod vložení objemového prvku koule je v těžišti koule.

Objemový prvek koule v trojrozměrném a půdorysném pohledu



1 Na paletě nástrojů Objemové prvky vyberte nástroj Koule.

Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Kvádr ➤ Koule .

2 Určete bod vložení koule.

3 Přetáhněte kurzor a určete poloměr koule.

4 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

5 Pokračujte v přidávání objemových prvků koule a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemového prvku štítu

Pomocí tohoto postupu vytvoříte objemový prvek štítu. Bod vložení objemového prvku štítu je v těžišti jeho dolní plochy.

Objemový prvek štítu v trojrozměrném a půdorysném pohledu

1 Na paletě nástrojů Objemové prvky vyberte nástroj Štít.

Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Kvádr ➤ Štít .

2 Určete první roh štítu.

3 Přetáhněte kurzor a určete druhý roh štítu.

4 Přetáhněte kurzor a určete výšku štítu.

5 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

6 Pokračujte v přidávání objemových prvků štítu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemového prvku pokrytí

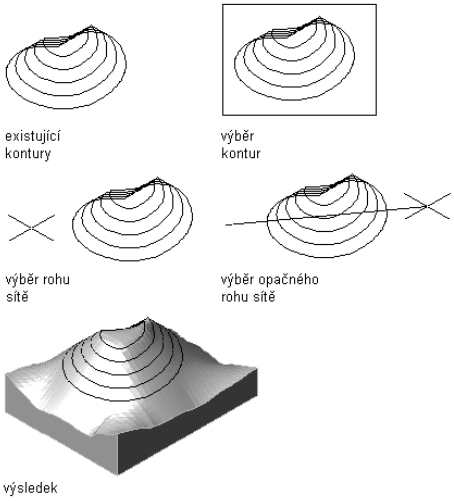
Pomocí tohoto postupu vytvoříte objemový prvek pokrytí. Pokrytí je užitečné při práci s koncepčním modelem stavebního místa. Vytvořením křivek a polygonů AEC v různých výškách můžete vytvořit topografické linie a pak pokrytím objemového prvku přes tyto křivky zobrazit vrstevnice stavebního místa.

Pro takto vytvořený povrch terénu lze zvolit pravidelnou síť s uživatelem definovanou hustotou a velikostí objemového prvku nebo nepravidelnou síť definovanou vstupními vrstevnicemi a body (Delaunayova triangulace).

U nepravidelné sítě lze vybrat buď pravoúhlou síť s uživatelem definovanou velikostí (pokud je vybraná obdélníková oblast větší než plocha pokrytá vrstevnicemi a body, bude topografie extrapolována podle vašeho zadání), nebo nepravidelnou síť, jejíž velikost povrchu a tvar jsou určeny plochou vstupních vrstevnic a bodů.

POZNÁMKA Aplikace AutoCAD Architecture využívá k definování povrchu terénu technologii Autodesk Civil 3D; extrapolace terénu je však použita pouze v aplikaci AutoCAD Architecture.

Vytvoření objemového prvku pokrytí



1 Na paletě nástrojů Objemové prvky vyberte nástroj Pokrytí.

Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací Kvádr ➤ Pokrytí .

2 Vyberte křivky nebo polygony AEC představující vrstevnice a stiskněte klávesu *ENTER*.

3 Určete, zda mají být zdrojové vrstevnice po vytvoření objemového prvku pokrytí odstraněny, a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Určete, jaký typ sítě má být vygenerován.

Chcete-li…	Pak...
Povrch s uživatelem definovanou hustotou sítě a velikostí objemového prvku (netriangulovaný povrch)	Zadejte **a** (Ano) na výzvu Vytvořit pravidelnou síť [Ano/Ne].
Povrch definovaný podle vstupních vrstevnic a bodů (Delaunayova triangulace)	Zadejte **n** (Ne) na výzvu Vytvořit pravidelnou síť [Ano/Ne].

5 Při vytváření pravidelné sítě proveďte následující kroky:

- Určete bod prvního rohu sítě.

- Určete bod protilehlého rohu sítě.
- Určete úseky sítě ve směru osy X.
- Určete úseky sítě ve směru osy Y.
- Zadejte tloušťku základny výsledného objemového prvku.

6 Při vytváření nepravidelné sítě určete, zda má být pravoúhlá nebo nepravoúhlá:

Chcete-li…	Pak...
Pravoúhlá síť	Zadejte **a** (Ano) na výzvu Vytvořit pravoúhlou síť [Ano/Ne].
Nepravoúhlá síť	Zadejte **n** (Ne) na výzvu Vytvořit pravoúhlou síť [Ano/Ne].

7 Při vytváření nepravidelné pravoúhlé sítě proveďte následující kroky:

- Určete bod prvního rohu sítě.
- Určete bod protilehlého rohu sítě.
- Zadejte tloušťku základny výsledného objemového prvku.

POZNÁMKA Pokud vybraná plocha sítě přesahuje vybrané vrstevnice, bude topografie výsledného objemového prvku extrapolována ze vstupních hodnot.

8 Při vytváření nepravidelné nepravoúhlé sítě zadejte tloušťku základy výsledného objemového prvku a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření profilů pro vysunuté a rotační objemové prvky

Pomocí následujícího postupu definujete z křivky profil sloužící k vytvoření některého z následujících objemových prvků:

- vysunutý, u kterého je trojrozměrný objemový prvek vytvořen promítnutím dvourozměrného profilu,
- rotační, u kterého je trojrozměrný objemový prvek vytvořen rotací dvourozměrného profilu kolem osy *X*.

Nakreslením dalších křivek uvnitř obrysové křivky lze ve výsledném objemovém prvku vytvořit otvory. Křivky se nesmí protínat ani překrývat.

1 Pomocí alespoň jedné uzavřené křivky nakreslete tvar, který chcete vysunout nebo rotovat.

2 Vyberte křivku, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Převést na ➤ Definice profilu.

3 Zadejte **t** (Těžiště) pro bod vložení profilu.

Bod vložení profilu se shoduje s těžištěm objemového prvku.

4 Stisknutím klávesy *ENTER* určete novou definici profilu.

5 Zadejte název profilu a klepněte na tlačítko OK.

Profil nyní můžete použít jako vysunutý nebo rotační objemový prvek. Další informace naleznete v části Vytvoření objemového prvku vysunutím profilu na straně 1001 nebo Vytvoření objemového prvku rotací profilu na straně 1002.

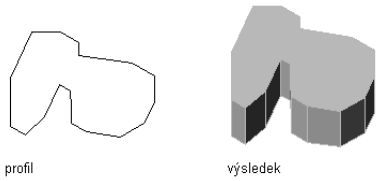
Vytvoření objemového prvku vysunutím profilu

Tímto postupem vytvoříte vlastní objemový prvek pomocí profilu tvořícího základ jeho tvaru. Při vysunutí je objemový prvek vytvořen promítnutím tvaru tohoto profilu.

Šířka a hloubka vysunutého objemového prvku je určena původní šířkou a hloubkou profilu. V případě potřeby však můžete zadat jiné hodnoty šířky a hloubky.

Bod vložení leží v těžišti dolní plochy vysunutého objemového prvku.

Vytvoření vysunutého objemového prvku z profilu



1 Vytvořte profil, který má tvořit základ objemového prvku.

Další informace naleznete v části Vytvoření profilů pro vysunuté a rotační objemové prvky na straně 1000.

2 Na paletě nástrojů Objemové prvky vyberte nástroj Vysunutí.

3 Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.

4 Vyberte profil, který jste vytvořili v kroku 1 při vytváření profilu.

5 Určete bod vložení ve výkresu.

6 Určete výšku vysunutého objemového prvku.

7 Určete úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* zadejte nulový úhel.

8 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemového prvku rotací profilu

Tímto postupem vytvoříte objemový prvek definováním profilu tvořícího základ jeho tvaru a rotací tohoto profilu kolem osy. Nakreslený profil je rotován kolem osy *X*. Bod vložení leží v těžišti dolní plochy rotačního objemového prvku.

Vytvoření rotačního objemového prvku z profilu

1 Vytvořte profil, který má tvořit základ objemového prvku.

Další informace naleznete v části Vytvoření profilů pro vysunuté a rotační objemové prvky na straně 1000.

2 Na paletě nástrojů Objemové prvky vyberte nástroj Rotace.

3 Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.

4 Vyberte profil, který jste vytvořili v kroku 1 při vytváření profilu.

5 Určete bod vložení ve výkresu.

6 Určete úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* zadejte nulový úhel.

7 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemového prvku z trojrozměrného tělesa

Pomocí tohoto postupu vytvoříte z tělesa ACIS aplikace AutoCAD objemový prvek volného tvaru, který bude mít vlastnosti vybraného nástroje objemového prvku. Po vytvoření objemového prvku lze tyto vlastnosti upravit.

Výsledný objemový prvek volného tvaru je ploškami opatřená aproximace trojrozměrného tělesa. Plynulost zakřivených hran je určena proměnnou FACETDEV. Tato proměnná určuje počet plošek zobrazených na zakřivených objektech AEC. Další informace naleznete v části Určení rozlišení zobrazení objektů s ploškami na straně 208.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

V případě potřeby zobrazte posunutím nástroj, který chcete použít.

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj objemového prvku a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástroje na ➤ Objemové těleso 3D.

3 Vyberte trojrozměrná tělesa, která chcete převést.

4 Při zobrazení výzvy k vymazání původní geometrie můžete stisknutím klávesy *ENTER* trojrozměrné těleso ponechat nebo jej vymazat zadáním **a** (Ano).

5 Zadejte **n** (Název), definujte popis objemového prvku a stiskněte klávesu *ENTER*.

6 Zadejte název a stiskněte dvakrát klávesu *ENTER*.

7 V případě potřeby můžete na paletě vlastností upravit vlastnosti objemového prvku.

POZNÁMKA Vzhledem k topologické struktuře objemového prvku volného tvaru nelze změnit odchylku jeho plošek. Příkaz FACETDEV nemá žádný vliv na existující objemové prvky volného tvaru.

Vytvoření nástroje objemového prvku

Pomocí tohoto postupu vytvoříte nástroj objemového prvku a přidáte jej do palety nástrojů. Pokud potřebujete často používat více objemových prvků určitých stylů, které mají stejné vlastnosti, můžete vytvořit vlastní nástroje.

1 Otevřete paletu nástrojů, na které chcete vytvořit nový nástroj.

2 Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit nástroj z objemového prvku ve výkresu	Vyberte objekt a přetáhněte jej na paletu nástrojů.
vytvořit nástroj ze stylu objemového prvku ve Správci stylů	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Vyhledejte styl, který chcete zkopírovat, a přetáhněte ho na paletu nástrojů. Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů.
zkopírovat nástroj v aktuální paletě nástrojů	Klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Kle-

Chcete-li...	Pak...
	pněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety	Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a vyberte příkaz Kopírovat. Otevřete další paletu a klepněte na příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z katalogu nástrojů	Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na úchyt i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

6 Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.

7 Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis objemového prvku vytvořeného z tohoto nástroje, a klepněte na tlačítko OK.

8 Pokud nechcete použít přiřazení hladin definovaná ve stylu klíče hladiny výkresu, určete klíč hladiny a přepsání hladin.

9 Vyberte styl objemového prvku.

10 Vyberte výkresový soubor, který obsahuje styl použitý pro tento objemový prvek.

11 V části Ohraničené prostory určete, zda lze tento nástroj Objemový prvek použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.

Můžete zde vybrat tři možnosti:

- Ano: Tento nástroj Objemový prvek lze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Ne: Tento nástroj Objemový prvek nelze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Podle stylu: Tento nástroj Objemový prvek použije nastavení vazby ze stylu objemového prvku.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

12 Vyberte tvar.

13 Rozbalte nabídku Kóty.

Možnosti zobrazené v sekci Rozměry závisejí na nástroji objemového prvku, jehož zkopírováním jste vytvořili nový nástroj.

14 Určete rozměry objemového prvku:

Chcete-li...	Pak...
určit šířku objemového prvku ve směru jeho relativní osy *X*	Zadejte hodnotu do pole Šířka.
určit hloubku objemového prvku ve směru jeho relativní osy *Y*	Zadejte hodnotu do pole Hloubka.
určit výšku objemového prvku ve směru jeho relativní osy *Z*	Zadejte hodnotu do pole Výška.
určit poloměr objemového prvku	Zadejte hodnotu do pole Poloměr.
určit vzepětí objemového prvku	Zadejte hodnotu do pole Vzepětí.

15 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy objemových prvků

Po vytvoření objemových prvků můžete jejich úpravami a přemístěním sestavit objemový model stavby.

S objemovými prvky lze manipulovat pomocí uzlů. Dostupné funkce pro úpravy uzlu závisejí na tvaru vybraného objemového prvku. Protože jsou objemové prvky parametrické, má každý tvar při úpravě specifické chování. Například při výběru a přetahování rohového uzlu objemového prvku kvádru se mění šířka a hloubka tohoto objemového prvku.

Aplikace AutoCAD Architecture nabízí několik možností pro úpravy objemových prvků:

- Rozměry a jiné fyzické vlastnosti objemových prvků lze upravovat přímo pomocí uzlů.
- Nastavení objemového prvku je možné změnit na paletě vlastností.
- Z místní nabídky vybraného objemového prvku lze vybrat příkazy pro jeho úpravu.

- Pokud při úpravách pomocí uzlu měníte rozměr nebo úhel, umožňuje funkce Dynamické zadání zadat přesnou hodnotu namísto přesunutí uzlu. Jestliže je tato funkce aktivní (klepněte na tlačítko DYN ve stavovém řádku aplikace), při výběru uzlu se zobrazí textové okno, kam se zadává požadovaná hodnota pro asociovanou kótu nebo úhel. Další informace naleznete v tématu Použití dynamického zadání v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

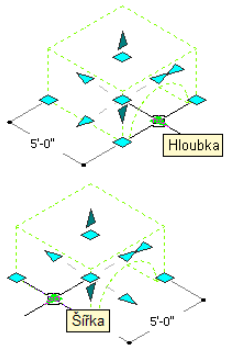
Úpravy objemových prvků pomocí uzlů

Následující postup vysvětluje, jak lze pomocí uzlů upravit objemové prvky.

Úpravy rozměrů objemových prvků

1. Vyberte objemový prvek.
2. Vyberte uzel pro rozměr, který chcete změnit.

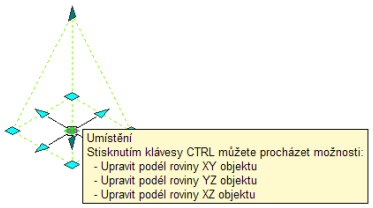
Zobrazení uzlů a rozměrů objemových prvků



3. Přesunujte uzel, dokud se nezobrazí požadovaná hodnota, a jednou klepněte nebo zadejte hodnotu.

Změna umístění a polohy objemového prvku

1. Vyberte objemový prvek.
2. Vyberte uzel Umístění.

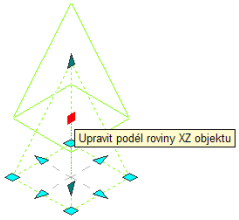


V modelovém pohledu má uzel Umístění tři režimy úprav: Upravit podél roviny XY objektu, Upravit podél roviny YZ objektu a Upravit podél roviny XZ objektu. Stisknutím klávesy *CTRL* cyklicky procházejte tyto režimy, dokud nenastavíte požadovaný režim. Výchozí režim úprav je podél roviny *XY*. V půdorysném pohledu je uzel Umístění omezen na pohyb v jedné rovině.

3 Přesuňte objemový prvek na požadované místo a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Chcete-li v libovolném režimu úprav zadat určitou hodnotu pro druhý směr (například pro směr v ose *Y* při úpravách podél roviny *XY*), můžete stisknutím klávesy *TAB* přejít ke druhému směru.

Pohyb objemového prvku v určitém směru můžete také uzamknout. Pokud v aktuálním režimu úprav zadáte hodnotu pro rozměr v jednom směru a stisknete klávesu *TAB*, je pohyb objemového prvku omezen na rozměr v druhém směru. Při úpravě podél roviny *XY* můžete například zadat hodnotu rozměru v ose *X* a stisknout klávesu *TAB*. Tím uzamknete rozměr v ose *X* na dané hodnotě, přičemž pohyb objemového prvku bude omezen na rozměr v ose *Y*.



4 Klepněte pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu Vyjmout vše vypněte všechny uzly.

Změna plochy obdélníkového objemového prvku

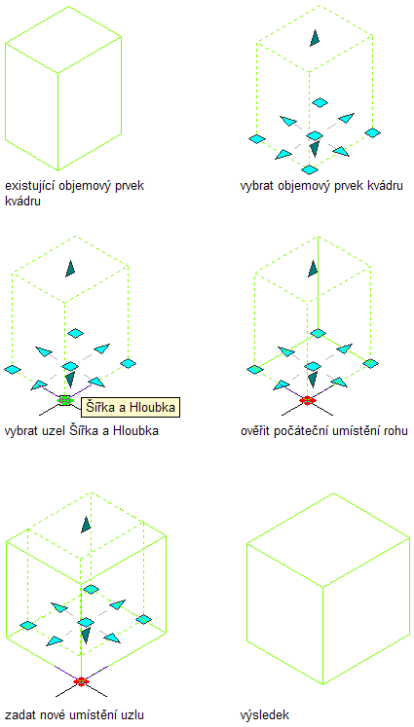
Tímto postupem změníte plochu obdélníkového objemového prvku pomocí uzlů. Obdélníkový objemový prvek je libovolný prvek, jehož základna sestává ze čtyř přímek,

například oblouk, válcová klenba, kvádr, jehlan, rovnoramenný trojúhelník nebo pravoúhlý trojúhelník.

Další informace o uzlech objemových prvků naleznete v části Úpravy objemových prvků pomocí uzlů na straně 1006.

Rozměry plochy objemového prvku můžete změnit také na paletě vlastností.

Úpravy objemového prvku kvádru pomocí rohového uzlu



Změna plochy pomocí rohových uzlů

1. Výběrem obdélníkového objemového prvku zobrazte jeho uzly.
2. Klepněte na některý rohový uzel (Šířka nebo Hloubka) a přesuňte jej na nové místo nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

   Při přesunování rohu objemového prvku se nemění umístění jeho protilehlého rohu.

   Chcete-li v režimu úprav šířky nebo hloubky zadat konkrétní hodnotu pro druhý směr, stisknutím klávesy *TAB* přejděte k hodnotě pro druhý směr.

Změna hrany vysunutého objemového prvku

Tímto postupem změníte plochu vysunutého objemového prvku pomocí uzlu Hrana.

Uzel Hrana má tři režimy úprav: Odsazení, Přidat vrchol a Převést na oblouk. Výchozí režim je Odsazení, při kterém je vybraná hrana odsazena ve směru kolmém na střed hrany. V závislosti na tvaru objemového prvku a upravované hrany jsou v případě potřeby prodlouženy nebo oříznuty sousední čáry a přidány nové čáry.

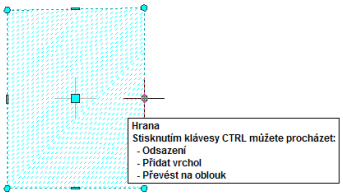
V režimu úprav Přidat vrchol můžete přidáním vrcholu do vybrané hrany vytvořit novou hranu. Jestliže vybraná hrana je oblouk, nová hrana je také oblouk.

Režim Převést na oblouk se používá k převedení vybrané hrany na oblouk a k natažení středového bodu hrany. Uzel Hrana u oblouku rovněž obsahuje režim Protáhnout, takže po převedení hrany na oblouk můžete protáhnout střed této hrany.

Další informace o uzlech objemových prvků naleznete v části Úpravy objemových prvků pomocí uzlů na straně 1006.

Rozměry plochy objemového prvku můžete změnit také na paletě vlastností.

1. Vyberte vysunutý objemový prvek.
2. Vyberte uzel Hrana.



3. Určete nové umístění hrany:

Chcete-li...	Pak…
odsazení hrany	přesuňte hranu na požadované místo a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
přidání vrcholu a vytvoření hrany	stisknutím klávesy *CTRL* přepněte režim úprav Přidat vrchol. Přesuňte hranu na požadované místo a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
změna vybrané hrany na oblouk	dvojím stisknutím klávesy *CTRL* přepněte režim úprav Převést na oblouk. Protáhněte střed na

Chcete-li...	Pak...
	požadované místo a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Můžete stisknout klávesu *CTRL* pro přepínání mezi režimy úprav.

4 Klepněte pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu Vyjmout vše vypněte všechny uzly.

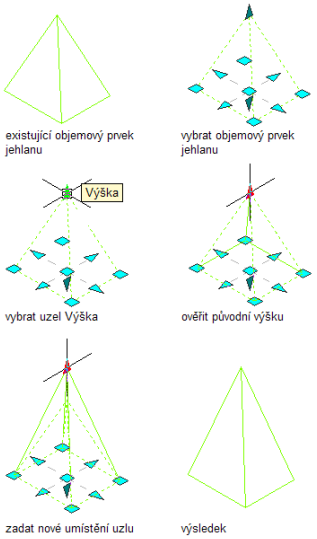
Změna výšky objemového prvku

Tímto postupem změníte výšku objemového prvku pomocí uzlů.

Další informace o uzlech objemových prvků naleznete v části Úpravy objemových prvků pomocí uzlů na straně 1006.

Výšku objemového prvku můžete změnit také na paletě vlastností.

Úprava objemového prvku jehlanu pomocí uzlu Výška



1 Přepněte do trojrozměrného pohledu.

2 Výběrem objemového prvku zobrazte jeho uzly.

3 Klepněte na uzel Výška na vrcholu objemového prvku a přesuňte jej na nové místo.

Při přesunování uzlu se mění výška objemového prvku.

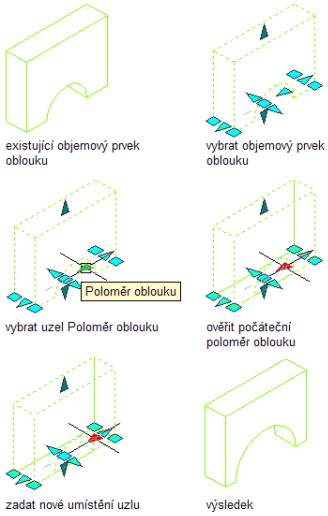
Změna poloměru oblouku objemového prvku oblouku

Tímto postupem změníte poloměr oblouku u objemového prvku oblouku pomocí uzlů.

Další informace o uzlech objemových prvků naleznete v části Úpravy objemových prvků pomocí uzlů na straně 1006.

Poloměr oblouku můžete změnit také na paletě vlastností.

Úprava objemového prvku oblouku pomocí uzlu Poloměr oblouku



1. Výběrem objemového prvku oblouku zobrazte jeho uzly.
2. Klepněte na uzel Poloměr oblouku a přesuňte jej na nové místo.

   Při přesunování uzlu se mění poloměr oblouku.

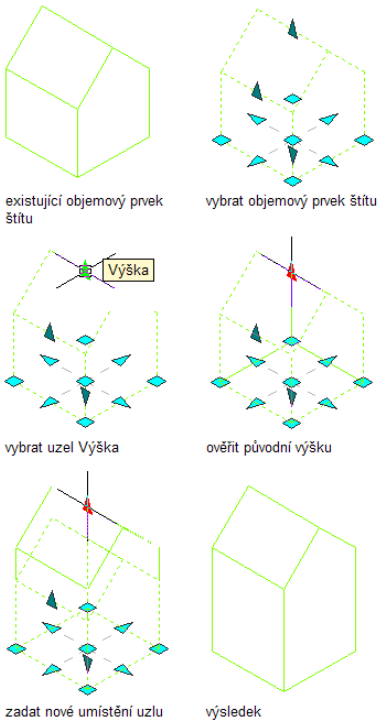
Změna výšky střechy objemového prvku štítu

Tímto postupem změníte výšku střechy objemového prvku štítu pomocí uzlů.

Další informace o uzlech objemových prvků naleznete v části Úpravy objemových prvků pomocí uzlů na straně 1006.

Výšku střechy štítu můžete změnit také na paletě vlastností.

Úprava objemového prvku štítu pomocí uzlu Výška



1. Přepněte do trojrozměrného pohledu.
2. Výběrem objemového prvku štítu zobrazte jeho uzly.
3. Klepněte na uzel Výška ve středu hřebene střechy.
4. Přesunutím uzlu změňte výšku střechy.

   Při přesunování uzlu se mění výška hřebene střechy a stěn, přičemž sklon střechy a uspořádání štítu zůstávají nezměněny.

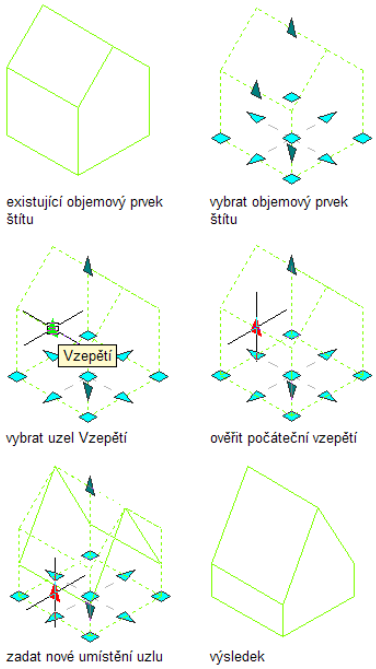
Změna vzepětí objemového prvku štítu

Tímto postupem změníte výšku stěn objemového prvku štítu pomocí uzlů.

Další informace o uzlech objemových prvků naleznete v části Úpravy objemových prvků pomocí uzlů na straně 1006.

Vzepětí štítu můžete změnit také na paletě vlastností.

Úprava objemového prvku štítu pomocí uzlu Vzepětí



1. Přepněte do trojrozměrného pohledu.
2. Výběrem objemového prvku štítu zobrazte jeho uzly.
3. Klepněte na uzel Vzepětí na horní straně stěny.
4. Přesunutím uzlu změňte výšku stěny.

   Při přesunování uzlu se mění výška stěny, zatímco poloha hřebene střechy zůstává pevná. Tímto způsobem lze změnit sklon střechy a uspořádání štítu.

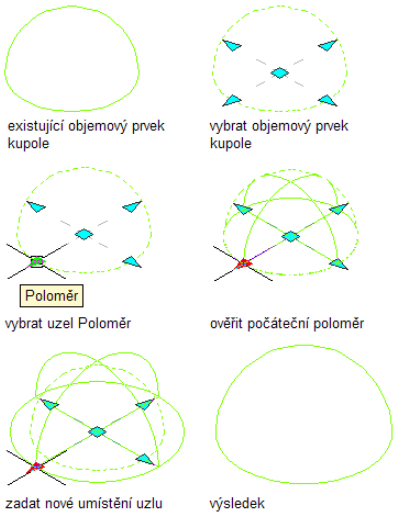
Změna poloměru kruhového objemového prvku

Tímto postupem změníte poloměr kruhového objemového prvku pomocí uzlů. Mezi kruhové objemové prvky patří kužele, válce, kupole, dórské sloupy, koule a rotační prvky.

Další informace o uzlech objemových prvků naleznete v části Úpravy objemových prvků pomocí uzlů na straně 1006.

Poloměr objemového prvku můžete změnit také na paletě vlastností.

Úprava objemového prvku kupole pomocí uzlu Poloměr



1. Výběrem kruhového objemového prvku zobrazte jeho uzly.
2. Klepněte na uzel Poloměr na objemovém prvku.

   Velikost můžete změnit výběrem libovolného uzlu poloměru na stejné kružnici.
3. Přesuňte uzel směrem dovnitř nebo ven.

   V závislosti na směru pohybu uzlu se objemový prvek zvětšuje nebo zmenšuje.

Změna tvaru, velikosti a objemové skupiny objemového prvku

Pomocí tohoto postupu změníte objemový prvek na jiný objemový prvek, přidáte jej do objemové skupiny a změníte jeho velikost.

1. Poklepejte na objemový prvek.
2. Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.
3. V poli Tvar vyberte nový základní tvar.
4. Chcete-li objemový prvek připojit do objemové skupiny, vyberte v poli Připojený k požadovanou objemovou skupinu.
5. Rozbalte nabídku Kóty.
6. Zadejte nové hodnoty rozměrů objemového prvku.

POZNÁMKA Při změně velikosti objemového prvku zůstává střed prvku konstantní a změna je provedena na obou stranách prvku.

Úpravy profilu objemového prvku

Pomocí tohoto postupu lze upravit geometrii objemového prvku.

POZNÁMKA Pokud chcete nahradit geometrii objemového prvku nově nakreslenými křivkami, elipsami nebo kružnicemi, nakreslete je ještě před zahájením tohoto postupu.

1. Vyberte objemový prvek, který chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit profil na místě.
2. Pokud se zobrazí výzva, že profil není zakreslen ve správné velikosti, klepněte na tlačítko Ano.

   Je vytvořen dočasný profil, abyste mohli upravit geometrii bloku masky.

3. **POZNÁMKA** Po provedení úlohy úprav z místní nabídky může být nutné profil znovu vybrat a provést další úlohu úprav. Jestliže se v místní nabídce nezobrazují očekávané příkazy pro úpravu, vyberte profil a klepnutím pravým tlačítkem myši zobrazte jeho místní nabídku.

Úprava profilu:

Chcete-li…	Pak...
změnit tvar obvodu profilu nebo jeho okruhy	vyberte profil a pomocí uzlů vrcholů nebo hran upravte tvar. Uzel Hrana má dva režimy úprav: Protáhnout a Přesunout. Výchozí režim je Protáhnout a směr protažení závisí na orientaci hran připojených k vybrané hraně. Pokud jsou například hrany na obou koncích vybrané hrany rovnoběžné, bude režim úprav uzlu Protažení (paralelní) a směr protažení je omezen na směr rovnoběžných hran. Pokud propojené hrany nejsou rovnoběžné, je režim úprav uzlu Protažení (Odsazení) a směr protažení je kolmý ke směru vybrané hrany. Režim úpravy Posunout umožní neomezený posuv vybrané hrany.

Chcete-li…	Pak...
přidat vrcholy do profilu	vyberte profil, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Přidat vrchol. Vyberte bod pro každý nový vrchol a stiskněte klávesu *ENTER*.
odstranit vrcholy z profilu	vyberte profil, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Odstranit vrchol. Vyberte každý vrchol, který má být odstraněn, a stiskněte klávesu *ENTER*.
nahradit existující okruh profilu novou geometrií	vyberte profil, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Nahradit okruh. Vyberte okruh, který se má nahradit, a vyberte novou geometrii. Stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování geometrie nebo zadejte **n** (Ne) pro její vymazání.
přidat okruh do profilu	vyberte profil, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Přidat okruh. Vyberte geometrii pro definování okruhu. Stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování geometrie nebo zadejte **n** (Ne) pro její vymazání.
odstranit okruh z profilu	vyberte profil, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Odstranit okruh. Vyberte okruh, který má být odstraněn a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Uložte nebo zahoďte změny:

Chcete-li…	Pak...
obnovit objemový prvek na jeho původní tvar	klepněte na pravé tlačítko myši a klepněte na možnost Zrušit všechny změny.
uložit změny do aktuálního objemového prvku	klepněte na pravé tlačítko myši a klepněte na příkaz Uložit změny. Objemo-

Chcete-li…	Pak...
	vý prvek využívá upravený profil k definování své geometrie. Jakékoli další objekty nebo styly, které používají tento profil, jsou rovněž aktualizovány s upravenou geometrií.

Kombinování objemových prvků pomocí logických operací

Tímto postupem můžete objemové prvky kombinovat pomocí logických operací.

1 Vyberte objemový prvek, který chcete spojit s jiným objemovým prvkem.

2 Vyberte požadovanou logickou operaci:

Chcete-li provést...	Pak...
Sloučení celkového objemu dvou nebo více objemových prvků do jednoho složeného objektu	klepněte na kartu Objemový prvek ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Booleovské ➤ Sjednocení .
Odstranění společné plochy jednoho objemového prvku z jiného	klepněte na kartu Objemový prvek ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Booleovské ➤ Odečíst .
Odstranění nepřekrývajících se částí a vytvoření složeného tělesa ze společného objemu	klepněte na kartu Objemový prvek ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Booleovské ➤ Průnik .

3 Vyberte objekty, které chcete zkombinovat, a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Stiskněte klávesu **a** (Ano), chcete-li vymazat původní geometrii, nebo klávesu **n** (Ne), chcete-li originální geometrii ponechat ve výkresu.

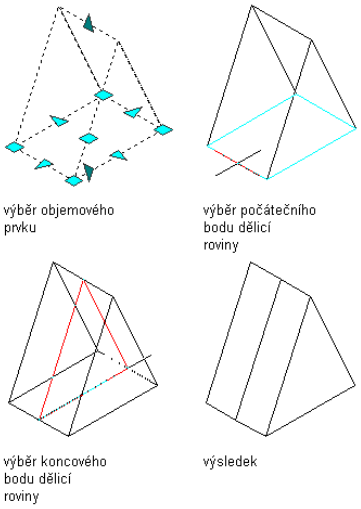
POZNÁMKA Logická operace vytvoří objemový prvek volného tvaru. Vzhledem k topologické struktuře objemového prvku volného tvaru nelze změnit odchylku jeho plošek. Příkaz FACETDEV nemá žádný vliv na existující objemové prvky volného tvaru.

Rozdělení objemového prvku

Pomocí tohoto postupu rozdělíte objemový prvek. Dělicí rovina, kterou určíte, rozdělí původní objemový prvek na dva samostatné objemové prvky.

1. Vyberte objemový prvek, který chcete rozdělit.
2. Klepněte na kartu Objemový prvek ➤ panel Upravit ➤ Rozdělit podle roviny .
3. Určete počáteční bod dělicí roviny.
4. Určete koncový bod dělicí roviny.

Rozdělení objemového prvku



Původní objemový prvek je dělicí rovinou rozdělen na dva objemové prvky.

POZNÁMKA Při rozdělení objemového prvku jsou vytvořeny objemové prvky volného tvaru. Vzhledem k topologické struktuře objemového prvku volného tvaru nelze změnit odchylku jeho plošek. Příkaz FACETDEV nemá žádný vliv na existující objemové prvky volného tvaru.

Oříznutí objemového prvku

Pomocí tohoto postupu oříznete objemový prvek. Určená dělicí rovina působí jako čára řezu, přičemž určíte, která strana objemového prvku má být odstraněna.

1 Vyberte objemový prvek, který chcete oříznout.

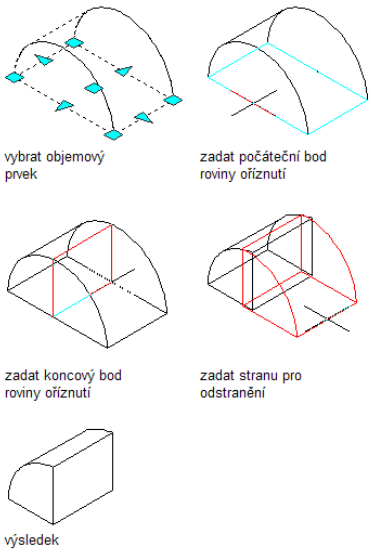
2 Klepněte na kartu Objemový prvek ➤ panel Upravit ➤ Oříznout podle roviny .

3 Určete počáteční bod dělicí roviny.

4 Určete koncový bod dělicí roviny.

5 Vyberte stranu objemového prvku, která má být odstraněna.

Oříznutí objemového prvku



POZNÁMKA Při oříznutí objemového prvku je vytvořen objemový prvek volného tvaru. Vzhledem k topologické struktuře objemového prvku volného tvaru nelze změnit odchylku jeho plošek. Příkaz FACETDEV nemá žádný vliv na existující objemové prvky volného tvaru.

Převedení objemového prvku na objemový prvek volného tvaru

Pomocí tohoto postupu převedete objemové prvky na objemové prvky volného tvaru.

1 Poklepejte na objemový prvek, který chcete převést.

2 Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.

3 U položky Tvar vyberte možnost Volný tvar.

4 Stisknutím klávesy *ESC* nebo klepnutím pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu Vyjmout vše ukončete režim úprav.

POZNÁMKA Vzhledem k topologické struktuře objemového prvku volného tvaru nelze změnit odchylku jeho plošek. Příkaz FACETDEV nemá žádný vliv na existující objemové prvky volného tvaru.

Převedení objemového prvku na trojrozměrné těleso

Pomocí tohoto postupu převedete objemové prvky na trojrozměrná tělesa. Většina objektů vytváří v půdorysném pohledu dvourozměrnou geometrii; pro lepší výsledky proto nejprve vyberte trojrozměrný pohled.

1 Vyberte objemový prvek, který chcete převést.

2 Klepněte na kartu Objemový prvek ➤ panel Převést na ➤ Převést na 3D těleso .

3 Při zobrazení výzvy k vymazání původní geometrie můžete stisknutím klávesy *ENTER* objemový prvek ponechat nebo jej vymazat zadáním **a** (Ano).

Převedení objemového prvku na stěnu

Pomocí tohoto postupu převedete objemové prvky na stěny.

1 Vyberte objemový prvek, který chcete převést.

2 Klepněte na kartu Objemový prvek ➤ panel Převést na ➤ Stěnu .

3 Při zobrazení výzvy k vymazání původní geometrie můžete stisknutím klávesy *ENTER* objemový prvek ponechat nebo jej vymazat zadáním **a** (Ano).

4 Určete počáteční bod základny.

5 Určete koncový bod základny.

V tabulce Styly stěn jsou zobrazeny styly stěn existující v aktuálním výkresu.

6 Vyberte styl stěny a klepněte na tlačítko OK.

Převod objemového prvku na desku nebo střešní desku

Tento postup slouží k převodu objemových prvků na desky nebo střešní desky.

1 Vyberte objemový prvek, který chcete převést.

2 Klepněte na kartu Objemový prvek ➤ panel Převést na ➤ Střešní desku .

3 Při zobrazení výzvy k vymazání původní geometrie můžete stisknutím klávesy *ENTER* objemový prvek ponechat nebo jej vymazat zadáním **a** (Ano).

List Styly desek nebo Styly střešních desek zobrazuje styly desek nebo střešních desek, které existují v aktuálním výkresu.

4 Vyberte styl a klepněte na tlačítko OK.

Převedení objemového prvku na prostor

Pomocí tohoto postupu převedete objemové prvky na prostory. V závislosti na tom, zda je převedený tvar objemového prvku tvarem s typem vysunutí (pole, válec, vysunutí) nebo bez vysunutí (jehlan, štít, volná čára atd.), je při převodu vytvořen vysunutý 3D prostor nebo 3D volný prostor.

1 Vyberte objemový prvek, který chcete převést.

2 Klepněte na kartu Objemový prvek ➤ panel Převést na ➤ Prostor .

3 Při zobrazení výzvy k vymazání původní geometrie můžete stisknutím klávesy *ENTER* objemový prvek ponechat nebo jej vymazat zadáním **a** (Ano).

Převedení objektu na objemový prvek

Pomocí tohoto postupu převedete objekty na objemové prvky volného tvaru. Výsledný objemový prvek volného tvaru je ploškami opatřená aproximace objektu. Plynulost zakřivených hran je určena proměnnou FACETDEV.

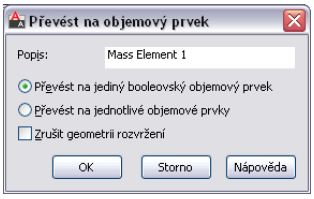
Tato proměnná určuje počet plošek zobrazených na zakřivených objektech AEC. Další informace naleznete v části Určení rozlišení zobrazení objektů s ploškami na straně 208.

1 Otevřete paletu nástrojů obsahující nástroj Převést na objemový prvek a vyberte tento nástroj.

Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ ➤ Převést na objemový prvek .

2 Vyberte objekty, které chcete převést na objemový objekt volného tvaru, a stiskněte klávesu *ENTER*.

Otevře se tabulka Převést na objemový prvek.



3 Zadejte text do pole Popis.

4 Chcete-li všechny vybrané objekty převést na jeden objemový prvek, vyberte možnost Převést na jediný booleovský objemový prvek.

5 Pokud chcete vybrané objekty převést na samostatné objemové prvky, vyberte možnost Převést na jednotlivé objemové prvky.

6 Výběrem možnosti Vymazat geometrii rozvržení můžete vymazat původní geometrii objektů.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Rozdělení plochy objemového prvku

Pomocí tohoto postupu rozdělíte plochu objemového prvku. Za účelem rozdělení plochy je objemový prvek převeden na objemový prvek volného tvaru.

1 Vyberte objemový prvek, jehož plochu chcete rozdělit.

2 Klepněte na kartu Objemový prvek ➤ panel Upravit ➤ Rozdělit plochu .

3 Vyberte první bod na ploše.

4 Vyberte druhý bod na stejné ploše a stiskněte klávesu *ENTER*.

Původní objemový prvek je převeden na objemový prvek volného tvaru, přičemž vybraná plocha je rozdělena podél určené přímky.

Spojení ploch objemového prvku

Pomocí tohoto postupu spojíte dříve rozdělené plochy objemového prvku. Po spojení ploch je objemový prvek převeden na svůj původní tvar.

1 Vyberte objemový prvek, jehož plochy chcete spojit.

2 Klepněte na kartu Objemový prvek ➤ panel Upravit ➤ Spojit plochy .

3 Vyberte hranu koplanárních ploch a stiskněte klávesu *ENTER*.

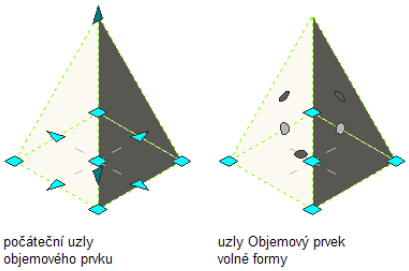
Objemový prvek je převeden na svůj původní tvar, přičemž vybrané plochy jsou spojeny do jediné plochy.

Úprava ploch objemového prvku volného tvaru

Pomocí tohoto postupu upravíte jednotlivé plochy objemového prvku volného tvaru. Aby bylo možné provádět úpravy ploch, je objemový prvek třeba převést na objemový prvek volného tvaru.

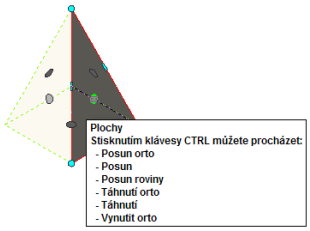
V následujícím obrázku je znázorněno zobrazení uzlů Počáteční a Objemový prvek volného tvaru.

Uzly Počáteční a Objemový prvek volného tvaru



Při výběru uzlu Plocha objemového prvku volného tvaru je zobrazen následující tip nápovědy.

Tip nápovědy uzlu Plocha objemového prvku volného tvaru



Při úpravách plochy objemového prvku volného tvaru máte k dispozici šest možností. Aktuálně vybranou možnost zobrazuje tip nápovědy.

Chcete-li provést...	Pak...	Zobrazený tip nápovědy
Ortogonální přesunutí plochy při současném roztažení přilehlých ploch	Klepněte a přetáhněte uzel Plocha na nové umístění plochy.	Posuňte plochu ortogonálně, roztáhněte přilehlé plochy
Volné přesunutí plochy při současném roztažení přilehlých ploch	Klepněte a podržte uzel Plocha, stiskněte jednou klávesu *CTRL* a určete nové umístění plochy.	Posuňte plochu volně, roztáhněte přilehlé plochy
Ortogonální přesunutí plochy při současném zachování roviny přilehlých ploch	Klepněte a podržte uzel Plocha, stiskněte dvakrát klávesu *CTRL* a určete nové umístění plochy.	Posuňte rovinu plochy, zachovejte rovinu přilehlých ploch
Ortogonální vytažení plochy při současném přidání přilehlých ploch	Klepněte a podržte uzel Plocha, stiskněte třikrát klávesu *CTRL* a určete nové umístění plochy.	Táhněte plochu ortogonálně, přidejte přilehlé plochy
Volné vytažení plochy při současném přidání přilehlých ploch	Klepněte a podržte uzel Plocha, stiskněte čtyřikrát klávesu *CTRL* a určete nové umístění plochy.	Táhněte plochu volně, přidejte přilehlé plochy
Ortogonální vytažení nebo zatlačení plochy při současném přidání přilehlých ploch nebo vytvoření otvoru	Klepněte a podržte uzel Plocha, stiskněte pětkrát klávesu *CTRL* a určete nové umístění plochy.	Nastavte plochu ortogonálně, přidejte přilehlé plochy, vytvořte, pokud je to možné, otvor

Při cyklickém procházení možností pomocí klávesy *CTRL* zobrazuje tip nápovědy aktuálně vybranou možnost. Pokud klávesu *CTRL* stisknete více než pětkrát, vrátíte se k první možnosti a můžete znovu cyklicky procházet jednotlivé možnosti úprav.

Při volbě ortogonálního pohybu je kurzor omezen, zatímco při volbě volného pohybu nikoli.

Ortogonální přesunutí plochy objemového prvku při současném roztažení přilehlých ploch

1. Vyberte objemový prvek, který chcete upravit.
2. Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.
3. U položky Tvar vyberte možnost Volný tvar.

Objemový prvek přejde do režimu místních úprav. V tomto režimu lze upravit všechny plochy objemového prvku volného tvaru.

4 Vyberte uzel Plocha u plochy objemového prvku, kterou chcete upravit.

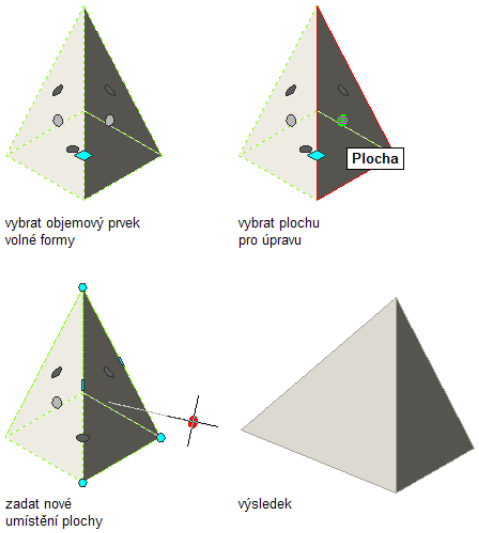
V závislosti na původním tvaru objemového prvku se zobrazí uzly Hrana a Vrchol.

5 Klepněte na uzel Plocha a přetáhněte jej na nové místo.

6 Stisknutím klávesy *ESC* nebo klepnutím pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu Vyjmout vše ukončete režim úprav.

POZNÁMKA Plochu objemového prvku nelze přesunout do takového úhlu (horizontálně nebo vertikálně), při kterém přestanou být přilehlé plochy v rovině. Pokud dojde k tomuto zkreslení, plocha objemového prvku se automaticky vrátí do původní polohy a na příkazovém řádku se zobrazí chybová zpráva.

Ortogonální přesunutí objemového prvku při současném roztažení přilehlých ploch



Plocha objemového prvku volného tvaru je ortogonálně přesunuta a její geometrie zůstane nezměněna, přičemž přilehlé plochy jsou roztaženy a nakloněny.

Volné přesunutí plochy objemového prvku při současném roztažení přilehlých ploch

1 Vyberte objemový prvek, který chcete upravit.

2 Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.

3 U položky Tvar vyberte možnost Volný tvar.

Objemový prvek přejde do režimu místních úprav. V tomto režimu lze upravit všechny plochy objemového prvku volného tvaru.

4 Vyberte uzel Plocha u plochy objemového prvku, kterou chcete upravit.

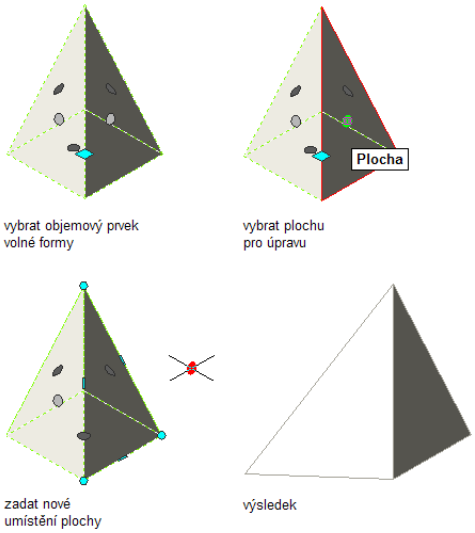
V závislosti na původním tvaru objemového prvku se zobrazí uzly Hrana a Vrchol.

5 Klepněte a podržte uzel Plocha, stiskněte jednou klávesu *CTRL* a určete nové umístění.

6 Stisknutím klávesy *ESC* nebo klepnutím pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu Vyjmout vše ukončete režim úprav.

POZNÁMKA Plochu objemového prvku nelze přesunout do takového úhlu (horizontálně nebo vertikálně), při kterém přestanou být přilehlé plochy v rovině. Pokud dojde k tomuto zkreslení, plocha objemového prvku se automaticky vrátí do původní polohy a na příkazovém řádku se zobrazí chybová zpráva.

Volné přesunutí objemového prvku při současném roztažení přilehlých ploch



Plocha objemového prvku volného tvaru je volně přesunuta a její geometrie zůstane nezměněna, přičemž přilehlé plochy jsou roztaženy a nakloněny.

POZNÁMKA Umístění aktuální USS je dočasně přesunuto tak, aby bylo shodné s původním umístěním uzlu Plocha, který jste vybrali při práci s touto možností. Je změněn pouze počátek USS, nikoli její orientace.

Ortogonální přesunutí plochy objemového prvku při současném zachování roviny přilehlých ploch

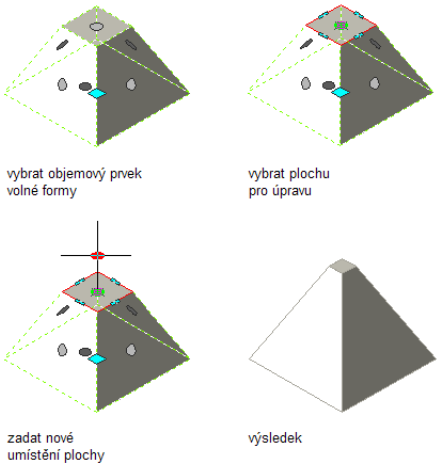
1. Vyberte objemový prvek, který chcete upravit.
2. Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.
3. U položky Tvar vyberte možnost Volný tvar.

   Objemový prvek přejde do režimu místních úprav. V tomto režimu lze upravit všechny plochy objemového prvku volného tvaru.
4. Vyberte uzel Plocha u plochy objemového prvku, kterou chcete upravit.

   V závislosti na původním tvaru objemového prvku se zobrazí uzly Hrana a Vrchol.
5. Klepněte a podržte uzel Plocha, stiskněte dvakrát klávesu *CTRL* a určete nové umístění.
6. Stisknutím klávesy *ESC* nebo klepnutím pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu Vyjmout vše ukončete režim úprav.

POZNÁMKA Plochu objemového prvku nelze přesunout do takového úhlu (horizontálně nebo vertikálně), při kterém přestanou být přilehlé plochy v rovině. Pokud dojde k tomuto zkreslení, plocha objemového prvku se automaticky vrátí do původní polohy a na příkazovém řádku se zobrazí chybová zpráva.

Ortogonální přesunutí plochy objemového prvku při současném zachování roviny přilehlých ploch



Plocha objemového prvku volného tvaru je ortogonálně přesunuta a její geometrie je změněna, přičemž je zachována rovina přilehlých ploch.

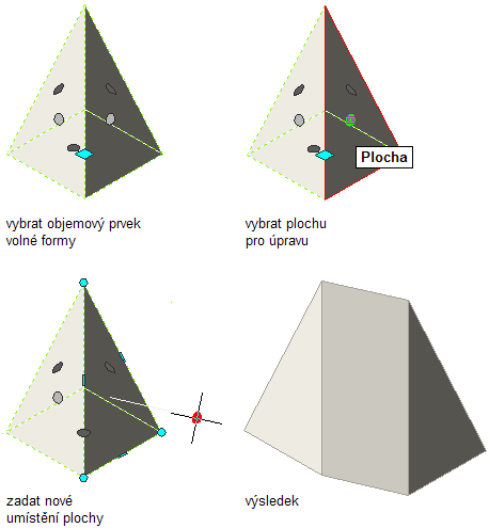
Ortogonální vytažení plochy objemového prvku při současném přidání přilehlých ploch

1. Vyberte objemový prvek, který chcete upravit.
2. Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.
3. U položky Tvar vyberte možnost Volný tvar.

   Objemový prvek přejde do režimu místních úprav. V tomto režimu lze upravit všechny plochy objemového prvku volného tvaru.
4. Vyberte uzel Plocha u plochy objemového prvku, kterou chcete upravit.

   V závislosti na původním tvaru objemového prvku se zobrazí uzly Hrana a Vrchol.
5. Klepněte a podržte uzel Plocha, stiskněte třikrát klávesu *CTRL* a určete nové umístění.
6. Stisknutím klávesy *ESC* nebo klepnutím pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu Vyjmout vše ukončete režim úprav.

Ortogonální vytažení plochy objemového prvku při současném přidání přilehlých ploch



Plocha objemového prvku volného tvaru je ortogonálně přesunuta a její geometrie zůstane nezměněna, zatímco mezi původní geometrii a přesunutou plochu jsou přidány nové přilehlé plochy.

Volné vytažení plochy objemového prvku při současném přidání přilehlých ploch

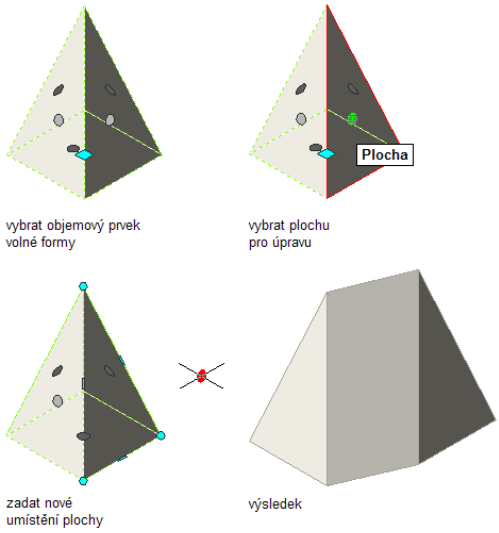
1. Vyberte objemový prvek, který chcete upravit.
2. Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.
3. U položky Tvar vyberte možnost Volný tvar.

   Objemový prvek přejde do režimu místních úprav. V tomto režimu lze upravit všechny plochy objemového prvku volného tvaru.
4. Vyberte uzel Plocha u plochy objemového prvku, kterou chcete upravit.

   V závislosti na původním tvaru objemového prvku se zobrazí uzly Hrana a Vrchol.
5. Klepněte a podržte uzel Plocha, stiskněte čtyřikrát klávesu *CTRL* a určete nové umístění.
6. Stisknutím klávesy *ESC* nebo klepnutím pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu Vyjmout vše ukončete režim úprav.

POZNÁMKA Plochu objemového prvku nelze přesunout do takového úhlu (horizontálně nebo vertikálně), při kterém přestanou být přilehlé plochy v rovině. Pokud dojde k tomuto zkreslení, plocha objemového prvku se automaticky vrátí do původní polohy a na příkazovém řádku se zobrazí chybová zpráva.

Volné vytažení plochy objemového prvku při současném přidání přilehlých ploch



Plocha objemového prvku volného tvaru je volně přesunuta a její geometrie zůstane nezměněna, zatímco mezi původní geometrii a přesunutou plochu jsou přidány nové přilehlé plochy.

POZNÁMKA Umístění aktuální USS je dočasně přesunuto tak, aby bylo shodné s původním umístěním uzlu Plocha, který jste vybrali při práci s touto možností. Je změněn pouze počátek USS, nikoli její orientace.

Ortogonální vytažení nebo zatlačení plochy objemového prvku při současném přidání přilehlých ploch nebo vytvoření otvoru

1. Vyberte objemový prvek, který chcete upravit.
2. Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.
3. U položky Tvar vyberte možnost Volný tvar.

   Objemový prvek přejde do režimu místních úprav. V tomto režimu lze upravit všechny plochy objemového prvku volného tvaru.

4 Vyberte uzel Plocha u plochy objemového prvku, kterou chcete upravit.

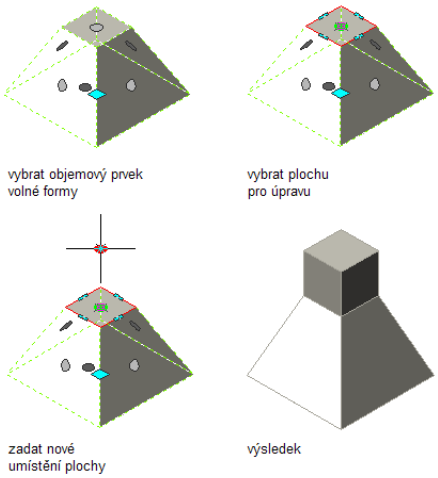
V závislosti na původním tvaru objemového prvku se zobrazí uzly Hrana a Vrchol.

5 Klepněte a podržte uzel Plocha, stiskněte pětkrát klávesu *CTRL* a určete nové umístění.

Zatlačením plochy do objemového prvku vytvoříte otvor, vytažením plochy z objemového prvku přidáte přilehlé plochy.

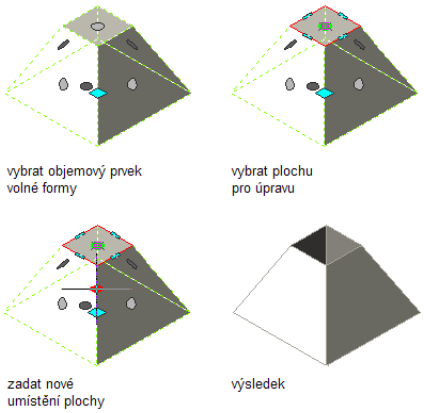
6 Stisknutím klávesy *ESC* nebo klepnutím pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu Vyjmout vše ukončete režim úprav.

Ortogonální vytažení plochy objemového prvku při současném přidání přilehlých ploch



Plocha objemového prvku volného tvaru je ortogonálně vytažena a její geometrie zůstane nezměněna, zatímco mezi původní geometrii a přesunutou plochu jsou přidány nové přilehlé plochy.

Vytvoření otvoru ortogonálním zatlačením plochy objemového prvku



Plocha objemového prvku volného tvaru je ortogonálně zatlačena a její geometrie zůstane nezměněna, zatímco v objemovém prvku je vytvořen otvor.

Přiřazení materiálů k objemovému prvku

Pomocí tohoto postupu přiřadíte jednotlivým komponentám objemového prvku materiály.

1. Vyberte objemový prvek, kterému chcete přiřadit materiály, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit zobrazení objektu.
2. Chcete-li zjistit, zda přiřazení materiálů určuje vlastnosti zobrazení komponenty, klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení, vyberte reprezentaci zobrazení, u kterého se mají změny projevit, a klepněte na tlačítko .
3. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry, zkontrolujte, zda je pro komponentu zvolena možnost Podle materiálu, a klepněte na tlačítko OK.
4. Klepněte na kartu Materiály.

   Ve sloupci Komponenta jsou zobrazeny všechny komponenty objemového prvku, kterým lze přiřadit materiál. Komponenty, které jsou znázorněny pouze symboly (například hraniční obdélník) zde nejsou uvedeny, protože k nim nelze přiřadit materiál.

   Ve sloupci Definice materiálu jsou zobrazeny aktuálně přiřazené materiály. Pokud zatím nebylo provedeno přiřazení materiálu, je výchozí materiál Standardní.

5 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jinou definici materiálu.

Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu nebo po klepnutí na možnost vytvořit novou definici materiálu a přiřadit ji ke komponentě.

VAROVÁNÍ Ačkoli v tomto dialogovém okně můžete upravovat definici materiálu, jakékoli změny provedené v definici materiálu se projeví u všech objektů, kterým je tento materiál přiřazen.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Určení vlastností zobrazení objemového prvku

Pomocí tohoto postupu můžete změnit následující vlastnosti zobrazení komponent objemového prvku:

- Viditelnost (zapnutí nebo vypnutí komponenty)
- Dle materiálu (vlastnosti zobrazení jsou určeny materiálem přiřazeným dané komponentě)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

POZNÁMKA Pokud jsou vlastnosti komponenty zobrazení objemového prvku určeny přiřazením materiálu, můžete vlastnosti komponenty zobrazení změnit zrušením možnosti Dle materiálu nebo přepsáním přiřazení materiálu jiným materiálem. Další informace naleznete v části Přiřazení materiálů k objemovému prvku na straně 1032.

1 Vyberte objemový prvek, který chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, u kterého se mají změny projevit, a vyberte možnost Přepsání objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

6 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.

7 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Určení šrafování objemového prvku

Pomocí tohoto postupu můžete určit šrafování komponent jednotlivých objemových prvků. Šrafování je zobrazeno pouze v těch reprezentacích zobrazení (například Půdorys), které jsou použity v horním (půdorysném) pohledu výkresu.

POZNÁMKA Pokud jsou vlastnosti šrafování komponenty zobrazení objemového prvku určeny přiřazením materiálu, můžete šrafování změnit zrušením možnosti Dle materiálu nebo přepsáním přiřazení materiálu jiným materiálem. Další informace naleznete v části Přiřazení materiálů k objemovému prvku na straně 1032.

1 Vyberte objemový prvek, který chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, u kterého se mají změny projevit, a vyberte možnost Přepsání objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 V případě potřeby klepněte na tlačítko .

5 Klepněte na kartu Šrafování.

6 Vyberte komponentu zobrazení a klepněte na požadované nastavení v poli Vzor.

7 Vyberte šrafování komponenty zobrazení:

Jestliže chcete vybrat …	Pak...
šrafovací vzor dostupný v softwaru	vyberte v nabídce Typ možnost Předdefinovaný a pak vyberte vzor.
vlastní vzor	vyberte v nabídce Typ možnost Vlastní a pak zadejte název vlastního vzoru. Je-li třeba, klepněte na příkaz Procházet a určete cestu ke složce, kde se nachází soubor s vlastním vzorem.

Jestliže chcete vybrat …	Pak...
jednoduché šrafování	vyberte v nabídce Typ možnost Definovaný uživatelem a zrušte Dvojité šrafování.
dvojité šrafování	vyberte v nabídce Typ možnost Definovaný uživatelem a vyberte Dvojité šrafování.
plná výplň	u položky Typ vyberte Plná výplň.

8 Klepněte na tlačítko OK.

9 Klepněte na položku Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

10 Klepněte na možnost Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

11 Klepněte na položku Orientace a určete, jak má být šrafování orientováno:

Požadavek	Pak...
Šrafování je orientováno vzhledem k objektu bez ohledu na jeho otočení	Vyberte položku Objekt.
Šrafování je orientováno vzhledem ke globálnímu souřadnému systému	Vyberte položku Globální.

12 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Změna umístění objemového prvku

Pomocí tohoto postupu můžete objemový prvek přemístit změnou hodnot souřadnic jeho bodu vložení. Orientace objemového prvku se určuje vzhledem ke globálnímu souřadnému systému (GSS) nebo aktuálnímu uživatelskému souřadnému systému (USS). Pokud je například horní a spodní plocha objemového prvku rovnoběžná s rovinou *XY*, jeho normála je rovnoběžná s osou *Z*. Orientaci objemového prvku lze změnit zarovnáním jeho normály s jinou osou. Změnou úhlu otočení lze rovněž otočit objemový prvek v jeho rovině.

Další informace o globálním souřadném systému (GSS) a uživatelském souřadném systému (USS) naleznete v tématu Použití souřadnic a souřadných systémů v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

1 Vyberte objemový prvek, který chcete změnit.

2 Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Umístění.

3 Vyberte položku Další informace.

4 Určete umístění objemového prvku:

Chcete-li...	Pak...
přemístit objemový prvek	Zadejte nové hodnoty souřadnic u položky Bod vložení.
umístit objemový prvek v rovině *XY*	Normálu objemového prvku nastavte rovnoběžně s osou *Z*: u položky Normála zadejte hodnotu **1** pro osu Z a hodnotu **0** pro osu X a Y.
umístit objemový prvekv rovině *YZ*	Normálu objemového prvku nastavte rovnoběžně s osou *X*: u položky Normála zadejte hodnotu **1** pro osu X a hodnotu **0** pro osu Y a Z.
umístit objemový prvek v rovině *XZ*	Normálu objemového prvku nastavte rovnoběžně s osou *Y*: u položky Normála zadejte hodnotu **1** pro osu Y a hodnotu **0** pro osu X a Z.
změnit otočení objemového prvku	Zadejte novou hodnotu do pole Úhel otočení.

5 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Zadání zobrazení roviny řezu objemového prvku

Tento postup slouží k zadávání vlastností jedné nebo více rovin řezu pro objemový prvek. Vlastnosti zobrazení roviny řezu se vztahují pouze na reprezentace zobrazení, například Půdorys, které se používají v pohledu typu Horní (pohled půdorysu) ve výkresu.

1 Poklepejte na objemový prvek, který chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte, že je v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech objemových prvků ve výkresu, vyberte možnost Výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech objemových prvků tohoto stylu, vyberte možnost Styl objemového prvku:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly objemových prvků na straně 1038.

5 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rovina řezu.

6 V části Přepsat rovinu řezu zadejte, zda chcete přepsat globální rovinu řezu definovanou pro aktuální konfiguraci zobrazení.

7 Jestliže v části Přepsat rovinu řezu vyberete možnost Ano, definujte zadáním hodnoty u položky Výška rovinu řezu pro tento objekt. (Můžete také klepnout na tlačítko a zadáním dvou bodů na kreslicí ploše nastavit novou výšku.)

Tato stejná nastavení roviny řezu můžete také zobrazit a změnit prostřednictvím kontextové nabídky příslušného objemového prvku takto:

1 Vyberte objemovou skupinu, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Jiné a podle potřeby změňte nastavení.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k objemovému prvku

Pomocí tohoto postupu připojíte k objemovému prvku hypertextové odkazy, poznámky nebo soubory. Můžete také upravit hypertextové odkazy a poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od objemového prvku.

1 Vyberte objemový prvek, ke kterému chcete připojit informace.

2 Na paletě vlastností klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Chcete-li přidat odkaz, klepněte na nastavení u položky Odkaz a uveďte odkaz.

4 Klepněte na tlačítko OK.

5 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na nastavení Poznámky a zadejte poznámku.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Chcete-li přidat referenční soubor, klepněte na nastavení Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat a vyberte soubor. Klepněte na tlačítko Otevřít a pak na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

8 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Styly objemových prvků

Styl objemového prvku je knihovna obsahující nastavení proměnných souvisejících s objemovým prvkem. V závislosti na rozsahu výkresu můžete vytvořit různé styly objemových prvků reprezentující odlišné typy objemových prvků.

Vlastnosti ovlivněné styly objemových prvků

Styl objemového prvku určuje vlastnosti vytvářených objemových prvků. Při úpravě vlastností zobrazení stylu objemového prvku se tyto změny projeví u existujících objemových prvků tohoto stylu v rámci aktuálního výkresu.

Vytváření stylů objemových prvků

Obvykle se vytvářejí styly objemových prvků, které reprezentují základní stavební bloky výkresu. Pokud styl objemového prvku pojmenujete, jsou objemové prvky seskupeny a lze vytvářet zprávy na základě první části názvu stylu objemového prvku.

Úpravy stylů objemových prvků

Změny provedené u stylu objemového prvku se projeví při příštím použití tohoto stylu. Objemové prvky, které již byly s tímto stylem vytvořeny, nejsou aktualizovány, dokud nezměníte vlastnosti zobrazení stylu objemového prvku.

Správa stylů objemových prvků

K vytváření, importu, exportu nebo úpravě stylů se používá Správce stylů. Správce stylů je centrálním místem aplikace AutoCAD Architecture, kde můžete pracovat se styly pocházejícími z různých výkresů a šablon. Další informace o používání Správce stylů uvádí část Správce stylů – přehled na straně 854.

Vytvoření stylu objemového prvku

Pomocí tohoto postupu vytvoříte styl objemového prvku. Styl lze vytvořit použitím vlastností výchozího stylu nebo zkopírováním existujícího stylu. Po vytvoření stylu upravte vlastnosti stylu k přizpůsobení charakteristik stylu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a Styly objemových prvků.
3. Vytvořte styl objemového prvku:

Chcete-li...	Pak...
Vytvoření stylu s výchozími vlastnostmi	Klepněte pravým tlačítkem myši na položku Styly objemových prvků a vyberte příkaz Nový.
Vytvoření stylu z existujícího stylu	Klepněte pravým tlačítkem myši na styl objemového prvku, který chcete zkopírovat, a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.

4. Zadejte název nového stylu objemového prvku a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Upravte nový styl objemového prvku:

Chcete-li...	Pak...
určit materiály pro komponenty objemového prvku	Viz část Přiřazení materiálů ke stylu objemového prvku na straně 1041.
zadat vlastnosti zobrazení stylu	Viz část Určení vlastností zobrazení stylu objemového prvku na straně 1042.
určit šrafování pro komponenty stylu	Viz část Určení šrafování pro komponenty stylu objemového prvku na straně 1043.
přidat ke stylu poznámky a soubory	Viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu objemového prvku na straně 1045.

6 Po určení vlastností stylu objemového prvku klepněte na tlačítko OK.

Určení materiálů stylu objemového prvku

Objemový prvek sestává z množství komponent, jejichž vlastnosti zobrazení lze určit pomocí materiálů přiřazených jednotlivým komponentám.

Každé fyzické komponentě objemového prvku se přiřadí jeden materiál. Materiály přiřadíte komponentám ve všech reprezentacích zobrazení, kde mají být materiály použity.

Chcete-li namísto vlastností zobrazení materiálu použít vlastnosti zobrazení stylu objemového prvku, můžete vypnout přiřazení materiálu ve vlastnostech zobrazení stylu.

Definice materiálů sestávají z komponent zobrazení, které odpovídají typům komponent objektů. Například materiálová komponenta Skica je použita pro všechny skici v půdorysném pohledu. Materiálová komponenta Šrafování plochy je použita ke šrafování ploch všech objektů v trojrozměrných modelových pohledech a normálních pohledech.

Materiály a komponenty zobrazení objemových prvků

V následující tabulce jsou uvedeny komponenty objemových prvků a materiálové komponenty, které je vymezují v určitých pohledech.

Komponenta objemového prvku	Materiálová komponenta
Půdorys, Více detailní půdorys, Méně detailní půdorys, Prezentační půdorys, Stíněný půdorys	
Nad rovinou řezu	Skica půdorysu
Pod rovinou řezu	Skica půdorysu
Šrafy	Šrafování půdorysu
Rovina řezu	Žádný materiál
Model	
Entita	3D těleso
Hraniční obdélník	Žádný materiál
Průmět, Průmět stíněný	
Entita	3D těleso
Hraniční obdélník	Žádný materiál
Šrafy	Šrafování půdorysu

Přiřazení materiálů ke stylu objemového prvku

Pomocí tohoto postupu přiřadíte jednotlivým komponentám stylu objemového prvku materiály. Komponenty používají vlastnosti zobrazení materiálu, nikoli vlastnosti zobrazení stylu.

Materiál lze přiřadit jakékoli fyzické komponentě objemového prvku. Pro vlastní komponenty a komponenty, které jsou znázorněny pouze symboly, nelze ve vlastnostech zobrazení použít materiály. Fyzickou komponentou je například šrafování. Rovina řezu je symbolická komponenta.

POZNÁMKA Pokud nejsou vlastnosti zobrazení komponenty objemového prvku určeny přiřazením materiálu, můžete vlastnosti zobrazení stylu objemového prvku změnit podle postupu v části Určení vlastností zobrazení stylu objemového prvku na straně 1042.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a Styly objemových prvků.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepsání stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Zvolte možnost Podle materiálu pro všechny komponenty, kam chcete přiřadit materiál a klepněte na tlačítko OK.

   Jestliže nastavení Podle materiálu není k dispozici, zobrazení této komponenty není možné určit materiálem.
9. Klepněte na kartu Materiál.
10. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jinou definici materiálu.

    Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu nebo po klepnutí na možnost vytvořit novou definici materiálu a přiřadit ji ke komponentě.

    VAROVÁNÍ I když lze definici materiálu upravit v tomto dialogu, všechny změny definice materiálu platí pro všechny objekty, kam je materiál přiřazen.
11. Klepněte na tlačítko OK.

Určení vlastností zobrazení stylu objemového prvku

Pomocí tohoto postupu můžete změnit následující vlastnosti komponent zobrazení stylu objemového prvku:

- Viditelnost (zapnutí nebo vypnutí komponenty)
- Dle materiálu (vlastnosti zobrazení jsou určeny materiálem přiřazeným dané komponentě)

- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

Informace o změně těchto vlastností zobrazení u jednotlivých objemových prvků naleznete v části Určení vlastností zobrazení objemového prvku na straně 1033.

POZNÁMKA Pokud jsou vlastnosti zobrazení komponent ve stylu objemového prvku určeny přiřazením materiálu, můžete vlastnosti komponenty zobrazení změnit zrušením možnosti Dle materiálu. Přiřazení materiálu můžete také přepsat jiným materiálem. Další informace uvádí část Přiřazení materiálů ke stylu objemového prvku na straně 1041.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a Styly objemových prvků.
3. Vyberte styl objemového prvku, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, u kterého se mají změny projevit, a vyberte možnost Přepsání stylu.
6. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
7. Vyberte komponentu, která se má změnit, a zvolte jiné nastavení pro vlastnost.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Určení šrafování pro komponenty stylu objemového prvku

Pomocí tohoto postupu určíte šrafování komponent stylu objemového prvku. Šrafování objemového prvku je zobrazeno pouze v těch reprezentacích zobrazení (například Půdorys), které jsou použity v horním (půdorysném) pohledu výkresu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a Styly objemových prvků.
3. Vyberte styl objemového prvku, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, u kterého se mají změny projevit, a klepněte na možnost Přepsání stylu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

6 Klepněte na kartu Šrafování.

7 Vyberte komponentu zobrazení a klepněte na požadované nastavení v poli Vzor.

8 Vyberte šrafování komponenty zobrazení:

Chcete-li…	Pak…
vybrat vzor šrafování, který je dostupný v softwaru	vyberte Předdefinovaný pro Typ a pak vyberte vzor.
vybrat vlastní vzor	vyberte Vlastní pro Typ a pak zadejte název vlastního vzoru. Je-li třeba, klepněte na položku Procházet a přejděte do složky, ve které je umístěn soubor vlastního vzoru.
vybrat jednoduché šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a zrušte možnost Dvojité šrafování.
vybrat dvojité šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a vyberte možnost Dvojité šrafování.
vybrat plnou výplň	pro položku Typ vyberte možnost Plná výplň.

9 Klepněte na tlačítko OK.

10 Klepněte na položku Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

11 Klepněte na možnost Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

12 Klepněte na možnost Orientace a zadejte orientaci šrafování:

Chcete-li...	Pak…
orientovat šrafování objektu bez ohledu na otáčení objektu	klepněte na položku Objekt.

Chcete-li...	Pak...
orientovat šrafování ke globálnímu souřadnicovému systému	vyberte možnost Globální.

13 Klepněte na tlačítko OK.

Definování stylu objemového prvku jako ohraničení asociativních prostorů

Tento postup slouží k definování stylu objemového prvku, který může spojovat asociativní prostory.

Pokud je styl objemového prvku nastaven jako ohraničující, budou ve výchozím nastavení všechny objemové prvky s přiřazeným stylem použity ve výběrové sadě pro asociativní prostor. Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

Nastavení ohraničení lze v případě potřeby přepsat ze stylu objemového prvku v samostatném objemovém prvku.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a Styly objemových prvků.
3 Vyberte styl objemového prvku.
4 Klepněte na kartu Obecné.
5 Zaškrtnutí políčka Objekty tohoto stylu může sloužit jako hranice pro asociativní prostory.
6 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stylu objemového prvku

Pomocí tohoto postupu můžete ke stylu objemového prvku zadat poznámky a připojit referenční soubory. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od stylu objemového prvku.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a Styly objemových prvků.
3 Vyberte styl objemového prvku, který chcete změnit.
4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Chcete-li ke stylu objemového prvku přidat popis, zadejte jej do pole Popis.

6 Klepněte na položku Poznámky.

7 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor.

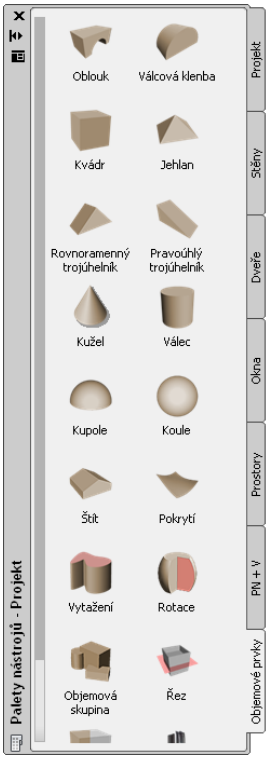
Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

9 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Vytvoření objemových skupin pomocí objemových nástrojů

Pomocí nástrojů dodávaných s aplikací AutoCAD Architecture můžete snadno vytvořit objemové skupiny výběrem některého nástroje na paletě nástrojů Objemové prvky. Nástroj objemové skupiny má předdefinované vlastnosti. Můžete použít výchozí nastavení nástroje nebo změnit nastavení vlastností objemové skupiny.

Paleta nástrojů obsahující nástroje objemových skupin



Výchozí palety nástrojů v pracovním prostoru obsahují vzorové nástroje objemových skupin, které můžete použít a podle potřeby upravit. Součástí softwaru jsou navíc následující katalogy obsahující nástroje objemových skupin, které můžete přidat do palet nástrojů:

- Katalog základních nástrojů
- Katalog vzorových palet

Další informace o zpřístupnění nástrojů v těchto katalozích naleznete v části Prohlížeč obsahu na straně 137.

Vlastní palety vytvořené správcem aplikace CAD nebo jinými uživateli mohou také obsahovat nástroje objemových skupin s vlastnostmi objemových skupin, které jsou přizpůsobeny danému projektu nebo podnikovými standardům.

Vytvoření objemové skupiny

Pomocí tohoto postupu přidáte novou objemovou skupinu, která bude mít vlastnosti určené ve vybraném nástroji objemové skupiny.

Objemová skupina je objekt zobrazení, který umožňuje vizualizaci a manipulaci s kombinacemi objemových prvků. Po vytvoření objemových prvků můžete jejich tvary zkombinovat pomocí logických operací (součet, rozdíl a průnik) do objemové skupiny. Výsledný složitý tvar objemové skupiny představuje objemový model.

Objemové skupiny a značky objemových skupin

Pomocí nástroje objemové skupiny můžete objemové prvky, jiné objekty AEC nebo objekty aplikace AutoCAD připojit do objemové skupiny, kterou pak umístíte do vhodného místa výkresu. Objemové prvky a další připojené objekty tvoří těleso objemové skupiny. Objemová skupina je vytvořena na jiné hladině než objemové prvky, kterými je tvořena.

Pokud vytvoříte objemovou skupinu a pak od ní odpojíte všechny objemové prvky, nebo uvolníte ukotvení objektů připojených do skupiny, zobrazí se ve výkresu značka objemové skupiny. Jestliže prvky připojíte ke skupině nebo ukotvíte objekty připojené ke skupině, nebude značka objemové skupiny zobrazena.

Vytvoření objemové skupiny pomocí logických operací

Součtem, rozdílem a průnikem objemových prvků v určitém pořadí lze jejich tvary zkombinovat do objemové skupiny.

- Operace součtu sloučí celkový objem dvou či více těles nebo dvou či více oblastí do složeného objektu.
- Operace rozdílu odstraní společnou plochu jedné sady těles z jiné sady těles.
- Operace průniku odstraní nepřekrývající se části a vytvoří ze společného objemu složené těleso.

Do objemové skupiny lze připojit libovolný uzavřený objemový tvar. Například čára nemá žádné objemové vlastnosti, a proto ji nelze připojit k tvaru objemové skupiny. Ke konečnému tvaru však může přispět trojrozměrné těleso aplikace AutoCAD.

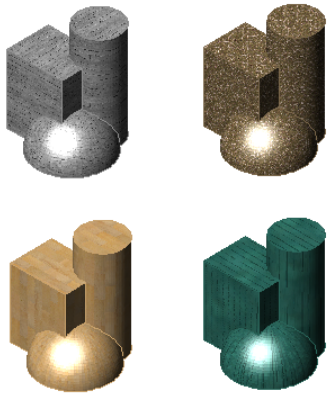
Objemové skupiny lze vytvářet a spravovat v Průzkumníku modelu. Další informace naleznete v části Vytvoření objemových modelů pomocí Průzkumníka modelu na straně 1068.

Úpravou jednotlivých objemových prvků připojených do objemové skupiny můžete model stavby dále zdokonalit.

Materiály v objemových skupinách

V aplikaci AutoCAD Architecture lze objemovým skupinám přiřazovat materiály. Tyto materiály jsou zobrazeny v drátových nebo rendrovaných pohledech. Materiály mají specifická nastavení pro jednotlivé komponenty objemové skupiny.

Objemové skupiny s přiřazenými materiály v rendrovaném pohledu



Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje předdefinované materiály pro účely obecných projektů, které obsahují nastavení pro objemové skupiny. Můžete použít tyto předdefinované materiály, nebo je upravit pro potřeby konkrétních projektů. Můžete rovněž vytvořit své vlastní materiály.

Další informace naleznete v části Použití materiálů pro objemové prvky a objemové skupiny na straně 1064.

1. Otevřete požadovanou paletu nástrojů a vyberte některý nástroj objemové skupiny.

   V případě potřeby zobrazte posunutím nástroj, který chcete použít.

2. Vyberte prvky, které mají být připojeny do skupiny, a stiskněte klávesu *ENTER*.
3. Určete bod vložení objemového skupiny.

   Přesunutím nebo zavřením palety vlastností můžete získat více místa v grafické oblasti.

Přiřazení materiálů k objemové skupině

Pomocí tohoto postupu přiřadíte jednotlivým komponentám objemové skupiny materiály.

1. Vyberte objemovou skupinu, které chcete přiřadit materiály, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit zobrazení objektu.
2. Chcete-li ověřit, zda přiřazení materiálů určuje vlastnosti zobrazení komponenty, klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení, vyberte reprezentaci zobrazení, u kterého se mají změny projevit, a klepněte na tlačítko
3. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry, zkontrolujte, zda je pro komponentu zvolena možnost Podle materiálu, a klepněte na tlačítko OK.
4. Klepněte na kartu Materiály.

   Ve sloupci Komponenta jsou zobrazeny všechny komponenty objemové skupiny, kterým lze přiřadit materiál. Komponenty, které jsou znázorněny pouze symboly (například hraniční obdélník) zde nejsou uvedeny, protože k nim nelze přiřadit materiál.

   Ve sloupci Definice materiálu jsou zobrazeny aktuálně přiřazené materiály. Pokud zatím nebylo provedeno přiřazení materiálu, je výchozí materiál Standardní.
5. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jinou definici materiálu.

   Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu nebo po klepnutí na možnost vytvořit novou definici materiálu a přiřadit ji ke komponentě.

   VAROVÁNÍ Ačkoli v tomto dialogovém okně můžete upravovat definici materiálu, jakékoli změny provedené v definici materiálu se projeví u všech objektů, kterým je tento materiál přiřazen.
6. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Změna velikosti značky objemové skupiny

Pomocí tohoto postupu změníte velikost značky objemové skupiny úpravou jejích vlastností zobrazení.

1. Poklepejte na objemovou skupinu, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.
3. Ověřte, že je v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.
4. U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech objemových skupin ve výkresu, vyberte možnost Výchozí nastavení výkresu.

5 Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.

6 Klepněte na hodnotu u možnosti Velikost značky a zadejte novou hodnotu.

(Můžete také klepnout na tlačítko a zadáním dvou bodů na kreslicí ploše nastavit novou výšku.)

Vlastnost velikosti značky můžete také zobrazit a změnit prostřednictvím kontextové nabídky příslušné objemové skupiny takto:

1 Vyberte objemovou skupinu, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Jiné a podle potřeby změňte velikost.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Přidání nového objemového prvku do objemové skupiny

Pomocí tohoto postupu přidáte do objemové skupiny, kterou jste předtím umístili do výkresu, nový objemový prvek.

1 Vyberte existující objemovou skupinu nebo značku objemové skupiny.

2 Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Přidat nový prvek.

3 Na paletě vlastností vyberte tvar objemového prvku.

4 V poli Operace vyberte možnost Součet, Rozdíl nebo Průnik.

5 Určete bod vložení ve výkresu.

6 Určete další parametry objemového prvku.

V závislosti na tvaru objemového prvku bude třeba určit druhý roh, poloměr nebo výšku.

7 Určete úhel otočení a stiskněte klávesu *ENTER*.

Nově vytvořený objemový prvek je nyní součástí vybrané objemové skupiny.

Přidání existujícího objemového prvku ke skupině

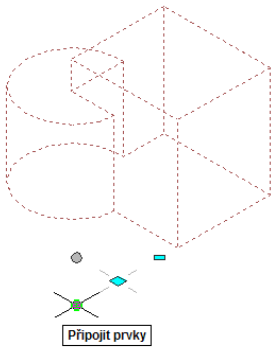
Pomocí tohoto postupu přidáte do objemové skupiny existující objemové prvky. Po připojení prvku do objemové skupiny je vypnuto zobrazení prvku a zapnuto zobrazení skupiny.

Ačkoli lze do jedné objemové skupiny připojit libovolný počet objektů, z hlediska vyššího výkonu je vhodnější, je-li skupina rozdělena na několik vnořených skupin. Rozdělení skupiny do logických celků přispívá také k lepší přehlednosti projektu. Pokud se navíc některá podskupina nezobrazí podle očekávání, je snadnější odhalit problém. Ve většině případů lze správného vzhledu dosáhnout změnou pořadí objektů ve skupině.

1 Vyberte objemovou skupinu.

2 Vyberte uzel Připojit prvky.

Případně můžete klepnout na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Připojit prvky .



3 Vyberte jeden nebo více objemových prvků, které chcete připojit do objemové skupiny, a stiskněte klávesu *ENTER*.

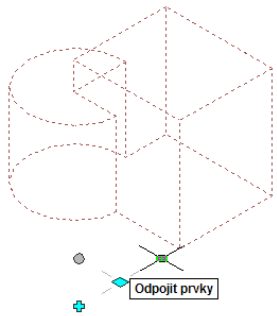
Odpojení objemového prvku od skupiny

Pomocí tohoto postupu odpojíte objemový prvek z objemové skupiny. Poté, co jste definovali objemovou skupinu a přidali do ní objemové prvky, můžete zjistit, že některé prvky se do modelu nehodí. Tyto prvky můžete z objemové skupiny odpojit a použít jinde nebo je odstranit.

Po odpojení prvku z objemové skupiny je zapnuto zobrazení tohoto prvku, protože se jedná o individuální entitu, která již není součástí skupiny.

1. Vyberte objemovou skupinu.
2. Vyberte uzel Odpojit prvky.

   Případně můžete Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Odpojit prvky .



3. Vyberte jeden nebo více objemových prvků, které mají být odpojeny z objemové skupiny.

   Pokud je do objemové skupiny připojen pouze jeden prvek, nejste vyzváni k výběru prvků. Jediný prvek je odpojen bez dalšího zadání.
4. Stiskněte klávesu *ENTER*.

Použití logických operací pro objemové skupiny

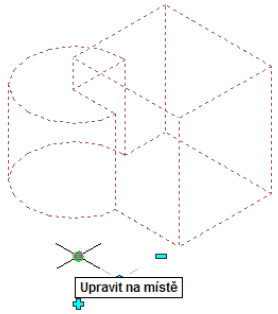
Objemovou skupinu lze změnit pomocí logických operací uplatněných u obsažených objemových prvků.

Nastavení součtové operace u objemového prvku

Pomocí tohoto postupu změníte operaci objemového prvku. Při vytvoření jsou všechny objekty součtové. Jsou-li dva objemové prvky seskupeny, utvoří jeden objem obsahující oba objekty.

1. Vyberte objemovou skupinu obsahující objemový prvek, který chcete změnit.
2. Vyberte uzel Upravit na místě.

Případně můžete klepnout na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě .



3 Vyberte objemový prvek, u kterého chcete nastavit součtovou operaci.

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Operace objemové skupiny ➤ Součtová operace .

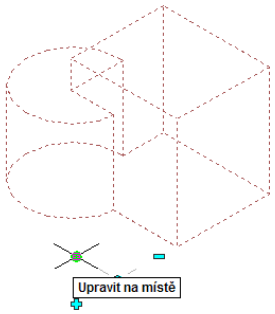
5 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .
Tím uložíte změny objemového prvku a ukončíte režim úprav na místě.

Nastavení rozdílové operace u objemového prvku

Pomocí tohoto postupu změníte operaci objemového prvku. Pokud objemový prvek ve skupině používá rozdílovou operaci, je objem tohoto prvku odečten v místech, kde prvek překrývá jiný objekt.

1 Vyberte objemovou skupinu obsahující objemový prvek, který chcete změnit.

2 Vyberte uzel Upravit na místě.
Případně můžete klepnout na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě .



3 Vyberte objemový prvek, u kterého chcete nastavit rozdílovou operaci.

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Operace objemové skupiny ➤ Odečítání .

5 Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.

6 V poli Operace vyberte položku Rozdíl.

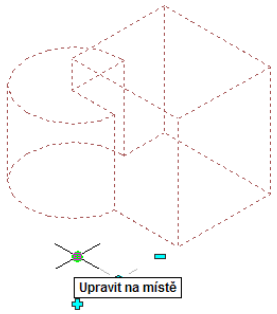
7 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .
Tím uložíte změny objemového prvku a ukončíte režim úprav na místě.

Vytvoření průniku objemových prvků

Tímto postupem vytvoříte nový objemový tvar pomocí průniku dvou objemových prvků.

1 Vyberte objemovou skupinu obsahující objemový prvek, který chcete změnit.

2 Vyberte uzel Upravit na místě.
Případně můžete klepnout na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě .



3 Vyberte objemový prvek, u kterého chcete nastavit průnik.

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Operace objemové skupiny ➤ Průnik .

5 Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.

6 V poli Operace vyberte položku Průnik.

7 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Tím uložíte změny objemového prvku a ukončíte režim úprav na místě.

Vytvoření vnořené objemové skupiny

Pomocí tohoto postupu připojíte objemovou skupinu do jiné objemové skupiny. Tato akce vnoří aktuální objemovou skupinu do vybrané objemové skupiny.

Vnoření objemových skupin může být snadnější při použití Průzkumníka modelu. Další informace naleznete v části Přesunutí objemového prvku nebo skupiny z jedné objemové skupiny do jiné na straně 1083.

1 Vyberte objemovou skupinu, kterou chcete vnořit do jiné objemové skupiny.

2 Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.

3 V poli Připojený k klepněte na objemovou skupinu, do které chcete vnořit aktuální objemovou skupinu.

4 V poli Operace určete Součet, Rozdíl nebo Průnik.

Tato možnost určuje, jakým způsobem je objemová skupina vnořena do vybrané objemové skupiny.

Odstranění vnořené objemové skupiny z objemové skupiny

Pomocí tohoto postupu odstraníte objemovou skupinu z objemové skupiny, ve které je první objemová skupina vnořena. Odstraněná objemová skupina zůstane ve výkresu.

1. Vyberte objemovou skupinu, kterou chcete odstranit.
2. Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.
3. V poli Skupina vyberte položku Žádná.
4. Klepněte pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu Vyjmout vše vypněte všechny uzly.

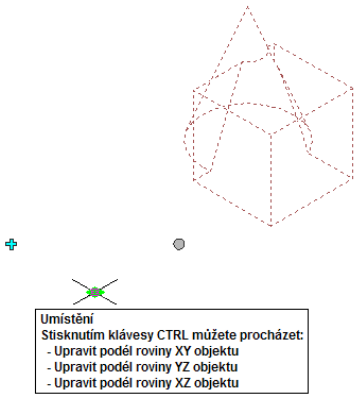
Změna umístění objemové skupiny pomocí uzlů

Tímto postupem přemístíte objemovou skupinu pomocí uzlu Umístění. V modelovém pohledu má uzel Umístění tři režimy úprav: Upravit podél roviny XY, Upravit podél roviny YZ a Upravit podél roviny ZX. Výchozí režim úprav je podél roviny *XY*. V půdorysném pohledu je uzel Umístění omezen na pohyb v jedné rovině.

Jsou-li objemové prvky připojené do objemové skupiny ukotveny, přesunují se současně s pohybem uzlu Umístění. Pokud bylo ukotvení objektů uvolněno, při pohybu uzlu Umístění se přesunuje pouze značka objemové skupiny. Další informace naleznete v části Práce s ukotvením objemové skupiny na straně 1058.

Umístění objemové skupiny lze změnit také pomocí palety vlastností.

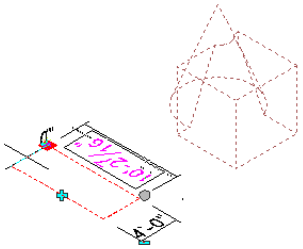
1. Vyberte objemovou skupinu, kterou chcete změnit.
2. Vyberte uzel Umístění.



3 Přesuňte objemovou skupinu na požadované místo a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Chcete-li v libovolném režimu úprav zadat určitou hodnotu pro druhý směr (například pro směr v ose *Y* při úpravách podél roviny *XY*), můžete stisknutím klávesy *TAB* přejít ke druhému směru.

Pohyb objemové skupiny v určitém směru můžete také uzamknout. Pokud v aktuálním režimu úprav zadáte hodnotu pro rozměr v jednom směru a stisknete klávesu *TAB*, je pohyb objemové skupiny omezen na rozměr v druhém směru. Při úpravě podél roviny *XY* můžete například zadat hodnotu rozměru v ose *X* a stisknout klávesu *TAB*. Tím uzamknete rozměr v ose *X* na dané hodnotě, přičemž pohyb objemové skupiny bude omezen na rozměr v ose *Y*.



4 Klepněte pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu Vyjmout vše vypněte všechny uzly.

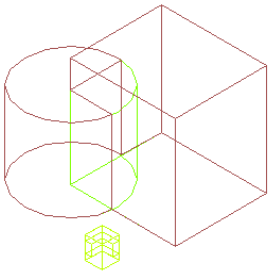
Práce s ukotvením objemové skupiny

Pomocí následujících postupů uvolníte ukotvení objektů připojených do objemové skupiny nebo ukotvíte prvky k objemové skupině.

Uvolnění ukotvení objektu z objemové skupiny

1 Vyberte objemovou skupinu s objekty, které jsou k ní ukotveny.

2 Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Uvolnit ukotvení .



Všechna ukotvení budou uvolněna, přičemž se zobrazí značka objemové skupiny. Zobrazení připojených prvků bude zapnuto.

Ukotvení objektů k objemové skupině

1. Vyberte objemovou skupinu nebo značku objemové skupiny, ke které nejsou ukotveny žádné objekty.

   K objemové skupině musí být připojeny objemové prvky, aby je bylo možné ukotvit ke skupině.

2. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Ukotvit připojené objekty.

   Všechny objekty budou ukotveny k objemové skupině, přičemž značka objemové skupiny již nebude zobrazena. Zobrazení připojených prvků bude vypnuto.

Práce s objemovými skupinami

Pomocí těchto postupů umístíte do výkresu odkaz entity objemové skupiny nebo změníte umístění bodu vložení objemové skupiny.

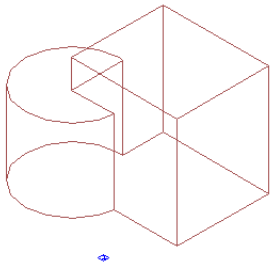
Při modelování můžete objemovou skupinu vložit do výkresu několikrát. Pomocí reference entity lze proces modelování usnadnit.

Výběrem nového umístění a otočení je možné upravit bod vložení objemové skupiny.

Vložení reference entity objemové skupiny

1. Vyberte objemovou skupinu.
2. Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Vložit referenci .
3. Přesuňte kurzor na požadované místo odkazu entity a jedním klepnutím vložte odkaz do výkresu.

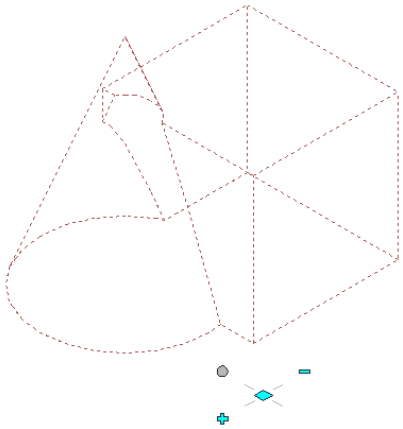
4 Určete úhel otočení a stiskněte klávesu *ENTER*.



Do výkresu bude na určené místo vložen odkaz entity vybrané objemové skupiny. Odkaz entity je od objemové skupiny odlišen značkou umístění.

Změna umístění bodu vložení objemové skupiny

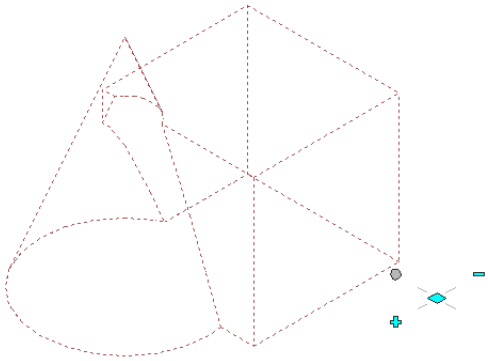
1 Vyberte objemovou skupinu.



2 Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Změnit umístění bodu vložení .

3 Určete nový bod vložení.

4 Zadejte úhel otočení a stiskněte klávesu *ENTER* nebo přesuňte kurzor a klepnutím určete otočení.



Pokud je k objemové skupině připojen odkaz entity, při změně umístění bodu vložení objemové skupiny dojde k otočení odkazu entity.

Zadání zobrazení roviny řezu objemové skupiny

Tento postup slouží k zadávání vlastností jedné nebo více rovin řezu pro objemovou skupinu. Vlastnosti zobrazení roviny řezu se vztahují pouze na reprezentace zobrazení, například Půdorys, které se používají v pohledu typu Horní (pohled půdorysu) ve výkresu.

1. Poklepejte na objemovou skupinu, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.
3. Ověřte, že je v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.
4. U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech objemových skupin ve výkresu, vyberte možnost Výchozí nastavení výkresu.

5. V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rovina řezu.
6. V části Přepsat rovinu řezu zadejte, zda chcete přepsat globální rovinu řezu definovanou pro aktuální konfiguraci zobrazení.
7. Jestliže v části Přepsat rovinu řezu vyberete možnost Ano, definujte zadáním hodnoty u položky Výška rovinu řezu pro tento objekt. (Můžete také klepnout na tlačítko a zadáním dvou bodů na kreslicí ploše nastavit novou výšku.)

Tato stejná nastavení roviny řezu můžete také zobrazit a změnit prostřednictvím kontextové nabídky příslušné objemové skupiny takto:

1. Vyberte objemovou skupinu, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.
2. V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu.

   Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
5. V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Jiné a podle potřeby změňte nastavení.
6. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k objemové skupině

Pomocí tohoto postupu připojíte k objemové skupině hypertextové odkazy, poznámky nebo soubory. Můžete také upravit hypertextové odkazy a poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od objemové skupiny.

1. Poklepejte na objemovou skupinu, ke které chcete připojit informace.
2. Na paletě vlastností klepněte na kartu Rozšířená data.
3. K přidání hypertextového odkazu klepnout na nastavení pro Hypertextový odkaz a zadat odkaz.
4. K přidání poznámky, klepnout na vedle Poznámky, zadat text a klepnout na tlačítko OK.
5. K připojení, odpojení nebo úpravě referenčního souboru klepnout na vedle Referenční dokumenty a pak provést cokoliv z následujícího:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text do pole Popis.

Chcete-li…	Pak...
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Vytvořit nástroj objemové skupiny

Pomocí tohoto postupu vytvoříte nástroj objemové skupiny a přidáte jej do palety nástrojů. Pokud potřebujete často používat více objemových skupin, které mají stejné vlastnosti, můžete vytvořit vlastní nástroje objemových skupin.

1 Otevřete paletu nástrojů, na které chcete vytvořit nový nástroj.

2 Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	Pak...
zkopírovat nástroj na aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
kopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Otevřete další paletu a klepněte na příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z katalogu nástrojů	Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na úchyt i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

6 Chcete-li k nástroji přidat klíčová slova, klepněte na tlačítko Další informace.

7 Zadejte klíčová slova a klepněte dvakrát na tlačítko OK.

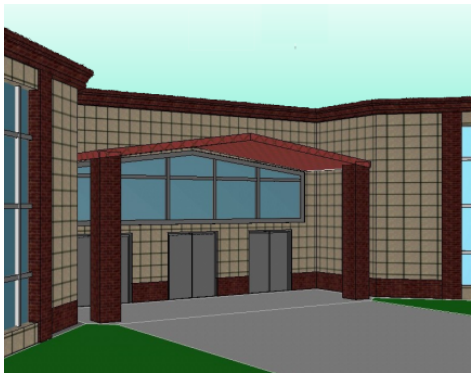
Použití materiálů pro objemové prvky a objemové skupiny

Použití materiálů zjednodušuje definici zobrazení objektů. Zobrazení materiálu, jako jsou cihly nebo sklo, definujete ve výkresu nebo výkresové šabloně jen jednou a potom je přiřadíte libovolné komponentě objektu nebo stylu objektu. Můžete například definovat materiál Sklo a přiřadit jej libovolnému počtu oken, skleněných výplní dveří nebo příček kanceláře.

Používání společné sady materiálů umožňuje centralizované řízení zobrazení objektů ve výkresu nebo v rámci celého projektu. Pokud dojde ke změnám některých maličkostí materiálu, stačí je změnit pouze jednou v definici materiálu, přičemž všechny objekty budou aktualizovány.

Další informace naleznete v části Materiály na straně 869.

Rendrovaná stavba s různými materiály



Předdefinované materiály

Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje předdefinované materiály pro běžné projektové účely. Můžete použít tyto předdefinované materiály, nebo je upravit pro potřeby konkrétních projektů. Můžete rovněž vytvořit své vlastní materiály.

Šrafování plochy

Šrafování plochy může být zobrazeno v modelových pohledech, řezech a nárysech. Umístění a orientace šraf lze přesně nastavit a určit pro jednotlivé plochy objektu.

Podrobné informace o šrafování plochy naleznete v části Práce se šrafováními plochy na straně 887.

Komponenty zobrazení a materiály objemových prvků a skupin

Objemový prvek nebo objemová skupina se skládá z množství komponent zobrazení, které lze stanovit na základě materiálů.

Pracovní postup

Každé komponentě zobrazení objemového prvku nebo objemové skupiny se přiřadí jeden materiál. Tělesu objemového prvku můžete přiřadit například tmavý dřevěný materiál a šrafování objemového prvku světle hnědý materiál. Pokud přiřadíte materiál objemové skupině, jsou vlastnosti zobrazení připojených objemových prvků přepsány nastavením objemové skupiny.

Chcete-li namísto vlastností zobrazení materiálu použít vlastnosti zobrazení objemového prvku, můžete deaktivovat přiřazení materiálu ve vlastnostech zobrazení objemového prvku.

Reprezentace zobrazení

Vlastnosti zobrazení objektu jsou individuálně určeny pro jednotlivé reprezentace zobrazení. Objemové prvky a objemové skupiny mají reprezentace zobrazení pro půdorysné, modelové, průmětové a náčrtové pohledy. Zkopírováním existujících reprezentací můžete vytvořit nové reprezentace zobrazení pro objemové prvky a skupiny. Vytvořením nové reprezentace zobrazení s názvem Půdorys 1:25 můžete například vytvořit půdorysný pohled optimalizovaný pro zobrazení v měřítku 1:25. Nová reprezentace zobrazení obsahuje stejné komponenty zobrazení jako reprezentace, ze které byla zkopírována. Zkopírované komponenty budou ovlivněny stejnými materiálovými komponentami jako původní komponenty.

Přiřazení materiálových komponent

Definice materiálů sestávají z komponent zobrazení, které odpovídají typům komponent objektů. Například komponenta materiálu typu Skica se používá pro všechny skici v pohledu půdorysu. Materiálová komponenta Šrafování plochy je použita ke šrafování ploch všech objektů v trojrozměrných modelových pohledech a nárysech.

Úplný seznam materiálových komponent a jejich popis naleznete v části Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 881.

V následující tabulce jsou uvedeny komponenty objemových prvků a materiálové komponenty, které je vymezují.

Komponenta objemového prvku	Materiálová komponenta
Více detailní půdorys, Méně detailní půdorys, Prezentační půdorys, Stíněný půdorys	
Šrafy	Šrafování půdorysu
Rovina řezu	Žádný materiál
Model	
Entita	3D těleso
Hraniční obdélník	Žádný materiál
Průmět, Průmět stíněný, Náčrt	
Entita	Skica půdorysu
Hraniční obdélník	Žádný materiál
Šrafy	Šrafování půdorysu

V následující tabulce jsou uvedeny komponenty objemových skupin a materiálové komponenty, které je vymezují.

Komponenta objemové skupiny	Materiálová komponenta
Více detailní půdorys, Méně detailní půdorys	
Značka	Žádný materiál
Rovina řezu	Žádný materiál
Šrafy	Žádný materiál
Půdorys, Prezentační půdorys, Stíněný půdorys	
Entita	Skica půdorysu

Komponenta objemové skupiny	Materiálová komponenta
Značka	Žádný materiál
Model	
Entita	3D těleso
Značka	Žádný materiál
Průmět, Průmět stíněný	
Entita	Skica půdorysu
Značka	Žádný materiál

Přehled procesu: Vytvoření a použití materiálu u objemového prvku nebo objemové skupiny

Vytvořený materiál můžete použít na všechny typy objektů, které podporují materiály. Betonový materiál lze například použít na stěny a konstrukční prvky. Objemové prvky a objemové skupiny se často používají pro sloupy, výtahové šachty nebo komíny. Chcete-li vytvořit materiál, který má být použit pouze pro objemové prvky nebo skupiny, je vhodné jej výstižně pojmenovat. Příhodné názvy materiálů, například „Objemový prvek – betonový sloup“ nebo „Objemová skupina – kabelová šachta“, mohou zjednodušit uspořádání definic materiálu.

1. Je možné vytvořit novou definici materiálu nebo upravit existující.

   Další informace naleznete v části Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902.

2. V definici materiálu definujete nastavení, která ovlivňují zobrazení materiálů v objemových prvcích a objemových skupinách:

Chcete-li...	Pak...
Zobrazení šrafování plochy objemového prvku nebo objemové skupiny v trojrozměrných modelových pohledech	Zapněte komponentu Šrafování plochy a určete její vlastnosti zobrazení. Další informace naleznete v části Definování hladiny, barvy a typu čáry definice materiálu na straně 903 a Zadání vzorce šrafování plochy definice materiálu na straně 906.

Chcete-li...	Pak...
Zobrazení šrafování řezu objemového prvku nebo objemové skupiny v dvourozměrném řezu, trojrozměrném řezu nebo živém řezu	Zapněte komponentu Šrafování řezu a určete její vlastnosti zobrazení. Další informace naleznete v části Definování hladiny, barvy a typu čáry definice materiálu na straně 903 a Zadání plánu a vzorů šrafování řezu definice materiálu na straně 904.
Zobrazení hranice v řezu a tělesa v řezu u objemového prvku nebo objemové skupiny v živém řezu	Zapněte komponenty Hranice v řezu a Těleso v řezu a určete jejich vlastnosti zobrazení. Další informace naleznete v části Definování hladiny, barvy a typu čáry definice materiálu na straně 903.
Přidání speciálních rendrovaných materiálů objemového prvku nebo objemové skupiny v živých řezech	Vyberte rendrované materiály. Další informace naleznete v části Přiřazení rendrovaných materiálů na straně 909.
Vyloučení komponent objemového prvku nebo objemové skupiny z dvourozměrného šrafování obvodu řezu	Určete toto nastavení v definici materiálu. Další informace naleznete v části Vyloučení definice materiálu z 2D obvodu řezu na straně 911.

3 Zapněte přiřazené materiály v jednotlivých reprezentacích zobrazení a pak přiřaďte materiály objemovým prvkům a objemovým skupinám v modelu stavby.

Další informace o přiřazení materiálů objemovému prvku naleznete v části Přiřazení materiálů k objemovému prvku na straně 1032.

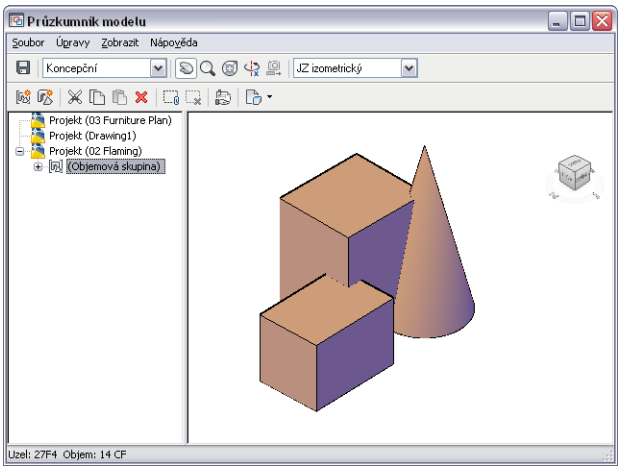
Informace o přiřazení materiálů k objemovým skupinám naleznete v části Přiřazení materiálů k objemové skupině na straně 1049.

Vytvoření objemových modelů pomocí Průzkumníka modelu

Průzkumník modelu je okno, které umožňuje vytvoření, zobrazení a manipulaci s objemovými prvky a objemovými skupinami. Pomocí Průzkumníka modelu můžete vytvořit celý koncepční model. Hlavní okno se podobá pohledu 3D Orbit. Objekty a objemové prvky lze připojit do objemových skupin a zobrazit je v Průzkumníku modelu. Současně je možné zobrazit koncepční a hierarchickou strukturu objemových skupin a objemových prvků, které tvoří model.

Průzkumník modelu je rozdělen do tří oblastí: zobrazení stromové struktury v levém panelu, grafické oblasti v pravém panelu a panelu nabídek a panelu nástrojů podél horního okraje.

Zobrazení skupiny objemových prvků v prohlížeči modelů



Levý panel Průzkumníka modelu

V zobrazení stromové struktury jsou všechny otevřené výkresy zobrazeny jako projekty. Objemové skupiny jsou uvedeny pod přidruženým výkresem v zobrazení stromové struktury. Při rozbalení objemové skupiny se zobrazí objemové prvky připojené k této skupině. Vedle jednotlivých objemových prvků v objemové skupině je zobrazena některá z následujících ikon, které znázorňují, jaká logická operace byla použita ke kombinování objemových prvků:

Ikona	Použitá logická operace
	Pokud jsou obě kružnice modré, bude použita operace sjednocení.
	Pokud je levá část dvou kružnic modrá, bude použita operace odečítání.
	Pokud je průnik dvou kružnic modrý, bude použita operace průniku.

Operace součtu sloučí v Průzkumníku modelu celkový objem dvou či více těles nebo dvou či více oblastí do složeného objektu. Operace rozdílu odstraní společnou plochu jedné sady těles z jiné sady těles. Operace průniku odstraní nepřekrývající se části a vytvoří složené těleso ze společného objemu.

Výsledný tvar skupiny při zkombinování objemových prvků je určen pořadím objektů a objemových prvků v zobrazení stromové struktury. Přetahováním objemových prvků v rámci objemové skupiny můžete měnit pořadí, v jakém jsou kombinovány.

Přetahováním můžete objemové skupiny rovněž vnořit do jiných objemových skupin. Pokud například modelujete stavbu s několika křídly, mohou být jednotlivá křídla objemovou skupinou obsahující několik objemových prvků. Tyto skupiny pak můžete přidat k objemové skupině celé stavby.

Pravý panel Průzkumníka modelu

V pravém panelu Průzkumníka modelu je zobrazen grafický pohled objemových prvků nebo objemových skupin vybraných v levém panelu.

Panel nabídek a panel nástrojů Průzkumníka modelu

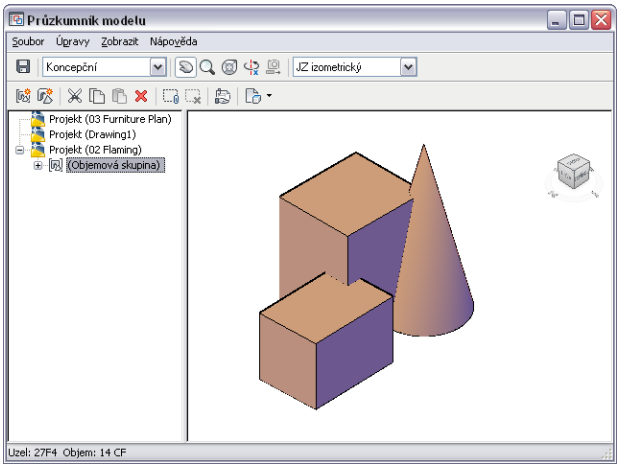
Horní část Průzkumníka modelu obsahuje panel nabídek a panel nástrojů, které umožňují přístup k příkazům nabídek. Při umístění kurzoru ukazovacího zařízení na ikonu panelu nástrojů se zobrazí tip nápovědy s vysvětlením funkce ikony. Další informace naleznete v části Použití příkazů na panelu nástrojů v Průzkumníku modelu na straně 1076.

Pokud pomocí příkazů v nabídce Zobrazit vypnete panely nástrojů Průzkumníka modelu, při následném zobrazení Průzkumníka modelu budou zobrazení stromové struktury a grafická oblast prázdné. Správné zobrazení obnovíte klepnutím na záhlaví libovolné roletové nabídky.

Zobrazení Průzkumníka modelu

Pomocí tohoto postupu otevřete Průzkumníka modelu. Všechny objemové skupiny v aktuálním výkresu jsou zobrazeny v pravém panelu. V zobrazení stromové struktury v levém panelu jsou uvedeny objemové skupiny v otevřených výkresech.

Zobrazení skupiny objemových prvků v prohlížeči modelů



1 Vyberte objemovou skupinu.

2 Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit Průzkumník modelu .

3 Průzkumníka modelu můžete přemístit, změnit jeho velikost nebo zavřít:

Chcete-li...	Pak...
Přesunutí Průzkumníka modelu	Přetáhněte záhlaví Průzkumníka modelu na požadované místo.
Změna velikosti Průzkumník modelu	Klepněte na hranu Průzkumníka modelu a přetáhněte ji na požadované místo.
Zavření Průzkumníka modelu	Klepněte na symbol X v pravém horním rohu Průzkumníka modelu.

Definování pohledu v Průzkumníku modelu

Průzkumník modelu umožňuje zobrazit objemové skupiny v různých směrech pohledu, konfiguracích zobrazení a stylech zobrazení. Také můžete definovat paralelní nebo perspektivní pohledy.

1 Z rozevírací nabídky vlevo nahoře vyberte styl zobrazení:

- **3D skrytý:** Zobrazí objekty pomocí reprezentace 3D drátového modelu a skryje čáry představující zadní plochy.
- **3D drátový:** Zobrazí objekty pomocí čar a křivek, které představují ohraničení.
- **Koncepční:** Vystínuje objekty a vyhladí hrany mezi plochami polygonu. Stínování využívá přechodu mezi studenými a teplými barvami. Výsledný efekt je méně realistický, zato však pohledově zvýrazní detaily modelu.
- **Realistický:** Vystínuje objekty a vyhladí hrany mezi plochami polygonu. Zobrazí se materiály připojené k objektům.

Také můžete klepnout pravým tlačítkem myši na oblast náhledu, klepnout na příkaz styl zobrazení a vybrat požadovaný styl.

2 Klepnutím na tlačítko vyberte konfiguraci zobrazení.

Konfigurace zobrazení jsou soubory reprezentací zobrazení objektů, které určují viditelnost objektů a způsob zobrazení objektů v jednotlivých pohledech. Další informace najdete v části Konfigurace zobrazení na straně 796.

3 Z rozevírací nabídky vpravo nahoře vyberte směr pohledu.

Také můžete klepnout pravým tlačítkem myši na oblast náhledu, klepnout na příkaz Přednastavené pohledy a vybrat požadovaný směr pohledu.

4 Vyberte typ promítání objemových skupiny v náhledu:

- Chcete-li vybrat rovnoběžné promítání, klepněte pravým tlačítkem myši v oblasti náhledu a klepněte na položky Promítání ➤ Rovnoběžné.
- Chcete-li vybrat perspektivní promítání, klepněte pravým tlačítkem myši v oblasti náhledu a klepněte na položky Promítání ➤ Perspektiva.

Navigace v pohledu v Průzkumníku modelu

V Průzkumníku modelu existuje řada možností procházení pohledu modelu.

1 Podle potřeby použijte tyto základní nástroje navigace:

- Chcete-li přesunout pohled na kreslicí ploše, klepněte na položku (Rychlý posun pohledu).

Můžete také klepnout pravým tlačítkem myši v oblasti náhledu a klepnout na příkaz Posun pohledu.

2 Chcete-li přiblížit nebo oddálit kreslicí plochu, klepněte na položku (Rychlý zoom).

Můžete také klepnout pravým tlačítkem myši v oblasti náhledu a klepnout na příkaz Zoom. Další možnosti zoomu získáte po klepnutí pravým tlačítkem myši na kreslicí oblast, klepnutí na příkaz Další a výběrem požadované možnosti zoomu.

3 Chcete-li otáčet model v režimu 3D, klepněte na položku (3D Pevně nastavená orbita).

Můžete také klepnout pravým tlačítkem myši v oblasti náhledu výkresu a klepnout na příkaz Orbita.

4 Chcete-li se k objektu přiblížit nebo od něj oddálit, klepněte na položku (Upravit vzdálenost).

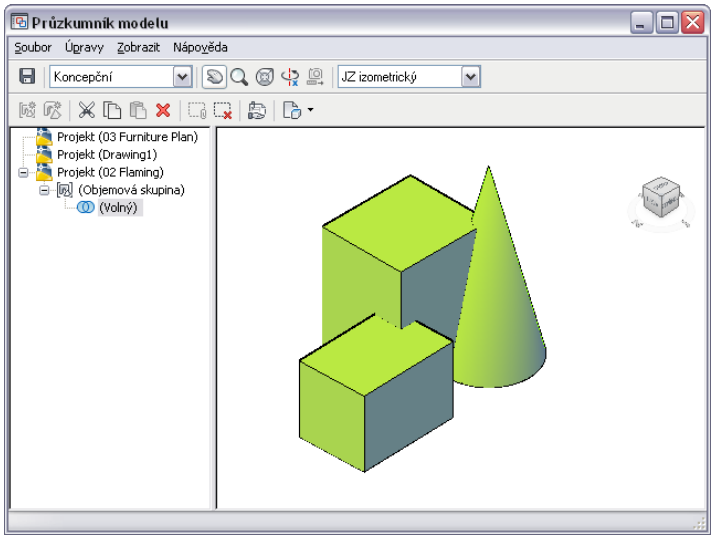
Tento příkaz je funkční pouze v perspektivním promítání.

Případně klepněte pravým tlačítkem myši na grafickou oblast a klepněte na možnost Více ➤ Upravit vzdálenost.

Navigace v pohledu pomocí nástroje ViewCube

ViewCube je navigační 3D nástroj, který se zobrazí při zapnutí systému 3D grafiky a který umožňuje přepínat mezi standardními a izometrickými pohledy.

V Průzkumníku modelu je nástroj ViewCube vždy viditelný. Při umístění kurzoru na nástroj ViewCube se tento nástoj aktivuje. Můžete přepnout do některého z dostupných přednastavených pohledů, posunovat aktuální pohled nebo přepnout na výchozí pohled modelu.

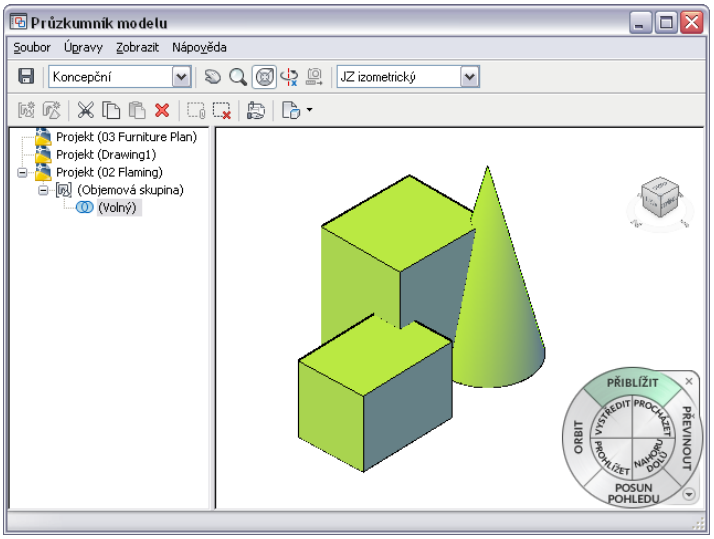


Podrobné informace o nástroji ViewCube naleznete v části ViewCube v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Navigace v pohledu pomocí nástroje SteeringWheel

Nástroje SteeringWheel představuje nabídky trasování, které jsou rozděleny do různých částí známých jako klíny. Každý klín na kole představuje jeden navigační nástroj. Aktuální pohled modelu můžete různě posunovat, přibližovat či oddalovat nebo s ním jinak pracovat.

Nástroj SteeringWheel šetří čas a spojuje celou řadu běžných navigačních nástrojů v jednom rozhraní. Kolečka jsou specifická v závislosti na kontextu, v jakém model zobrazujete.



1 Klepněte na tlačítko .

Také můžete klepnout pravým tlačítkem myši v oblasti náhledu a klepnout na příkaz SteeringWheel.

2 Chcete-li ukončit nástroj SteeringWheel, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Uzavřít kolečko, nebo znovu klepněte na tlačítko .

Podrobné informace naleznete v části Nástroj SteeringWheel v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Zobrazení objektů v neviditelné hladině

Pomocí tohoto postupu zobrazíte v Průzkumníku modelu všechny objekty bez ohledu na viditelnost hladiny, na které leží. Objekty ležící na zmrazené nebo vypnuté hladině nejsou zobrazeny.

1 Vyberte objemovou skupinu.

2 Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit Průzkumník modelu .

3 V nabídce Zobrazit v Průzkumníku modelu klepněte na příkaz Zobrazit všechny hladiny.

Zaškrtnutí vedle položky Zobrazit všechny hladiny v nabídce znázorňuje, že v Průzkumníku modelu jsou zobrazeny všechny objekty.

Zachování procenta zvětšení a umístění objektu

Pomocí tohoto postupu vyberete objekt v zobrazení stromové struktury Průzkumníka modelu. Procento zvětšení a umístění objektu zůstane zachováno. To je užitečné pokud chcete zjistit, jaký je vztah objektu ke zbytku výkresu.

V Průzkumníku modelu můžete určit, že má být zobrazen pouze vybraný objekt v maximální velikosti.

1. Vyberte objemovou skupinu.
2. Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit Průzkumník modelu .
3. V nabídce Zobrazit v Průzkumníku modelu klepněte na příkaz Auto zoom meze.
4. V zobrazení stromové struktury vyberte objekt, který chcete zobrazit.

   V grafické oblasti Průzkumníka modelu se zobrazí pouze vybraný objekt, přičemž jeho velikost bude upravena tak, aby se objekt vešel do okna.

Použití příkazů na panelu nástrojů v Průzkumníku modelu

V Průzkumníku modelu můžete pracovat s objemovými prvky a objemovými skupinami pomocí následujících příkazů na panelu nástrojů:

Ikona	
	Nová skupina: Vytvoří ve výkresu novou objemovou skupinu.
	Nový prvek: Vytvoří ve výkresu nový objemový prvek.
	Vyjmout: Vyjme položku vybranou v zobrazení stromové struktury a umístí ji do schránky.
	Kopírovat: Zkopíruje položku vybranou v zobrazení stromové struktury do schránky.
	Vložit: Vloží položku ze schránky do vybraného místa v zobrazení stromové struktury.

Ikona	
	Odstranit položku: Odstraní položku ze zobrazení stromové struktury a z výkresu.
	Připojit položky: Připojí existující objemové prvky nebo objekty do vybrané objemové skupiny. Vyberte jeden nebo několik prvků či objektů ve výkresu. Tato možnost je k dispozici pouze pokud je v zobrazení stromové struktury vybrána objemová skupina.
	Odpojit položky: Odpojí vybrané objemové prvky nebo objekty z objemové skupiny. Tato možnost je k dispozici pouze pokud je v zobrazení stromové struktury vybrána objemová skupina.
	Vlastnosti: Otevře dialogové okno s vlastnostmi vybraného objemového prvku, objektu nebo objemové skupiny.
	Konfigurace zobrazení: Změní konfiguraci zobrazení objektů v Průzkumníku modelu. Konfiguraci zobrazení vyberete ze seznamu.

Vytvoření objemového prvku pomocí Průzkumníka modelu

Pomocí tohoto postupu vytvoříte v Průzkumníku modelu objemový prvek. Podrobné informace o určení tvaru a rozměrů objemového prvku naleznete v části Vytvoření objemového prvku na straně 989.

1. Vyberte objemovou skupinu.
2. Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit Průzkumník modelu .
3. V levém panelu vyberte úroveň, na které má být objemový prvek vytvořen.

   Pokud vyberete název výkresu, bude nový objemový prvek vytvořen na následující úrovni hierarchie. Pokud vyberete název objemové skupiny s výkresem, bude nový objemový prvek připojen do vybrané objemové skupiny.
4. V nabídce Soubor v Průzkumníku modelu vyberte příkaz Vytvořit prvek nebo klepněte na tlačítko .
5. Na příkazovém řádku určete požadovaný tvar.
6. Určete bod vložení objemového prvku.

V závislosti na stanoveném tvaru objemového prvku bude třeba určit druhý roh, poloměr nebo výšku.

7 Určete úhel otočení.

8 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření objemové skupiny

Pomocí tohoto postupu vytvoříte v Průzkumníku modelu objemovou skupinu.

1 Vyberte objemovou skupinu.

2 Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit Průzkumník modelu .

3 V levém panelu vyberte úroveň, na které má být objemová skupina vytvořena.

Pokud vyberete název výkresu, bude nová objemová skupina vytvořena na následující úrovni hierarchie. Pokud vyberete název objemové skupiny s výkresem, bude nová objemová skupina vnořena do existující objemové skupiny.

4 V nabídce Soubor v Průzkumníku modelu vyberte příkaz Vytvořit skupinu nebo klepněte na tlačítko .

5 Určete umístění objemové značky.

Toto umístění nepředstavuje umístění objemových prvků přidaných do značky. Objemovou značku proto můžete umístit do libovolného vhodného místa.

6 Určete úhel otočení.

Nová objemová skupina bude přidána do stromové struktury projektu v Průzkumníku modelu.

Připojení objemového prvku do objemové skupiny

Pomocí tohoto postupu připojíte do vytvořené objemové skupiny existující objemové prvky.

1 Vyberte objemovou skupinu.

2 Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit Průzkumník modelu .

3 V levém panelu vyberte objemovou skupinu, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Připojit prvky.

4 Vyberte objemové prvky, které mají být přidány do skupiny, a stiskněte klávesu *ENTER*.

Připojení objektů do objemové skupiny

Pomocí tohoto postupu připojíte do vytvořené objemové skupiny objekty, například dveře, stěny a obvodové pláště.

1 Vyberte objemovou skupinu.

2 Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit Průzkumník modelu .

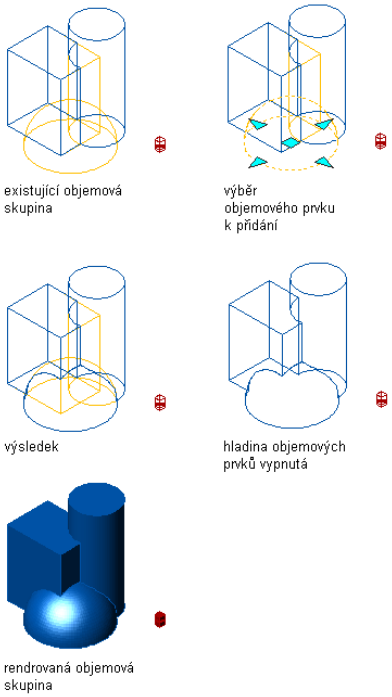
3 V levém panelu vyberte objemovou skupinu, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Připojit prvky.

4 Vyberte objekty, které mají být přidány do skupiny, a stiskněte klávesu *ENTER*.

Změna operace objemového prvku na součet

Pomocí tohoto postupu změníte operaci objemového prvku na součet. Při vytvoření jsou objemové prvky součtové. Po přidání objemového prvku do objemové skupiny lze změnou jeho operace získat odlišné výsledky.

Vytvoření součtu objemového prvku a objemové skupiny



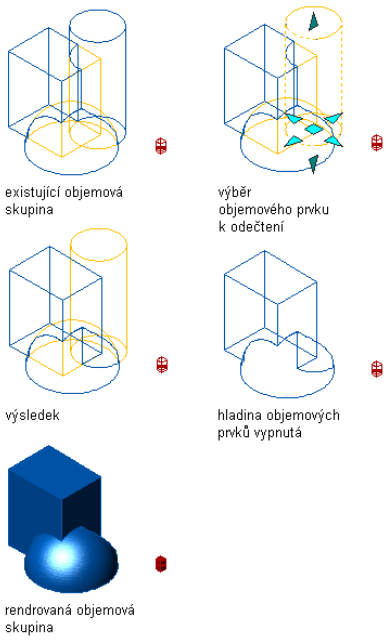
1. Vyberte objemovou skupinu.
2. Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit Průzkumník modelu .
3. V levém panelu vyberte objemový prvek, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Operace ➤ Součet.
4. Klepnutím na položku Projekt v levém panelu aktualizujte zobrazení.

Zobrazení se změní podle nové operace objemového prvku.

Změna operace objemového prvku na rozdíl

Pomocí tohoto postupu změníte operaci objemového prvku na rozdíl. Při vytvoření jsou objemové prvky součtové. Po přidání objemového prvku do objemové skupiny lze změnou jeho operace získat odlišné výsledky. Pokud je objemový prvek rozdílový, jeho tvar je odstraněn z objemové skupiny.

Vytvoření rozdílu objemového prvku a objemové skupiny



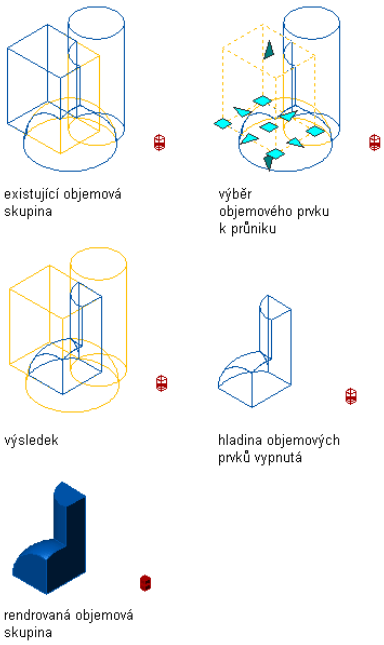
1. Vyberte objemovou skupinu.
2. Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit Průzkumník modelu .
3. V levém panelu vyberte objemový prvek, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Operace ➤ Rozdíl.
4. Klepnutím na položku Projekt v levém panelu aktualizujte zobrazení.

Zobrazení se změní podle nové operace rozdílu objemového prvku.

Změna operace objemového prvku na průnik

Pomocí tohoto postupu změníte operaci objemového prvku na průnik. Při vytvoření jsou objemové prvky součtové. Po přidání objemového prvku do objemové skupiny lze změnou jeho operace získat odlišné výsledky. Operace průniku vytvoří tvar, který je definován překrytím v místech průniku objemového prvku s jiným objemovým prvkem.

Vytvoření průniku objemových prvků s objemovou skupinou



1. Vyberte objemovou skupinu.
2. Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit Průzkumník modelu .
3. V levém panelu vyberte objemový prvek, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Operace ➤ Průnik.
4. Klepnutím na položku Projekt v levém panelu aktualizujte zobrazení.

Zobrazení se změní podle nové operace průniku objemového prvku.

Určení pořadí objemových prvků

Pomocí tohoto postupu určíte pořadí objemových prvků. Operace (součet, rozdíl a průnik) jednotlivých objemových prvků v objemové skupině je založena na hierarchii objemových prvků ve stromové struktuře projektu. Objemové prvky můžete přetahovat v rámci objemové skupiny ve stromové struktuře projektu. Objemové prvky v levém panelu Průzkumníka modelu jsou ve výchozím nastavení uvedeny v pořadí, v jakém byly vytvořeny v Průzkumníku modelu nebo vybrány do objemové skupiny.

1. Vyberte objemovou skupinu.

2 Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit Průzkumník modelu .

3 Vyberte objemový prvek, který chcete přesunout, a přetáhněte jej na cílové místo ve stromové struktuře projektu.

Přesunutí objemového prvku nebo skupiny z jedné objemové skupiny do jiné

Pomocí tohoto postupu přesunete ve stromové struktuře Průzkumníka modelu objemový prvek nebo objemovou skupinu z jedné objemové skupiny do jiné.

1 Vyberte objemovou skupinu.

2 Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit Průzkumník modelu .

3 V levém panelu vyberte objemový prvek nebo objemovou skupinu, kterou chcete přesunout, a přetáhněte ji do jiné objemové skupiny.

Pokud přesunete jednu objemovou skupinu do jiné objemové skupiny, jedná se o vnořenou objemovou skupinu.

Vytvoření podlaží z koncepčního modelu pomocí řezů

Řez lze považovat za reprezentaci teoretické úrovně podlaží. Vytvoření podlaží pomocí řezů nabízí způsob převodu trojrozměrné geometrie objemové skupiny na prvky, které lze použít k vytvoření jednotlivých podlaží stavby. Řezy lze převést na hranice prostoru nebo křivky a následně na stěny.

Řezy a objemové modely

Podobně jako u objemových skupin lze řezy vybírat a manipulovat s nimi pomocí přidružené značky řezu. Pokud ke značce řezu připojíte objemové skupiny, vytvoří značka řezu obvodovou geometrii stavby, která se označuje jako podlaží. Při každé změně objemové skupiny připojené ke značce řezu je podlaží aktualizováno.

Pokud k řezu namísto objemových skupin připojíte objemové prvky, nebudou v řezu rozpoznány aspekty logických operací objemových prvků (součet, rozdíl a průnik). Pokud chcete, aby se tyto aspekty v řezu projevily, připojte objemovou skupinu. Další informace o operacích součtu, rozdílu a průniku naleznete v části Vytvoření objemové skupiny na straně 1078.

Od podlaží ke stěnám

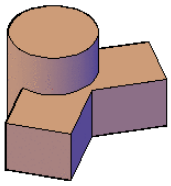
Po vytvoření podlaží lze řezy převést na hranice prostoru nebo křivky a následně vytvořit stěny. Stěny nelze vytvořit přímo z řezu. Řez je pouze způsob označení jednotlivých úrovní podlaží objemové skupiny.

Vytvoření řezu

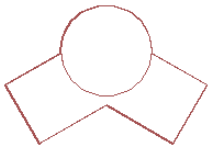
Pomocí tohoto postupu vytvoříte řez. Objekt řezu je definován malým přeškrtnutým čtverečkem. Značku řezu lze podobně jako značku objemové skupiny umístit do vhodného místa ve výkresu. Další informace o značce objemové skupiny naleznete v části Vytvoření objemové skupiny na straně 1078.

Je možné vytvořit několik řezů v pravidelných výškových intervalech. Pro každý řez je vytvořena značka řezu.

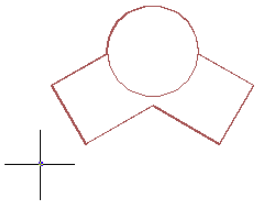
Vytvoření objektů řezu



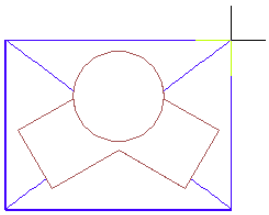
3D pohled na existující objemovou skupinu



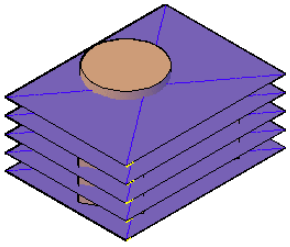
půdorys existující objemové skupiny



určete první roh plátu



určete druhý roh plátu



3D pohled na výsledek

1 Otevřete požadovanou paletu nástrojů a vyberte některý nástroj řezu.

   V případě potřeby zobrazte posunutím nástroj, který chcete použít.

2 Určete počet řezů, které chcete vytvořit.

3 Určete levý dolní a pravý horní roh značky řezu.

TIP Vytvořte malou značku řezu, aby ve výkresu nepřekážela.

4 Určete otočení značky řezu.

5 Zadejte počáteční výšku řezu.

6 Zadejte vzdálenost mezi řezy a stiskněte klávesu *ENTER*.

7 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Určení výšky řezu

Pomocí tohoto postupu změníte výšku řezu.

1 Vyberte značku řezu.

2 Klepněte na kartu Řez ➤ panel Upravit ➤ Nastavit výšku .

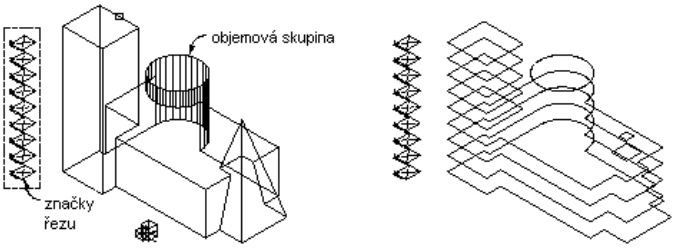
3 Zadejte novou výšku řezu.

   Pokud bylo společně vytvořeno několik řezů, změní se pouze výška vybraného řezu. Vzdálenost mezi řezy zůstane konstantní.

Připojení objektů k řezu

Pomocí tohoto postupu připojíte k řezu objemové prvky nebo objemové skupiny za účelem vytvoření podlaží stavby. Zmrazením hladin obsahujících objemové prvky a objemové skupiny můžete zobrazit pouze řezy.

Připojení objemové skupiny k objektům řezu



zvolit značky řezu a objemové skupiny k připojení

zmrazit hladinu objemových uzlů

1 Vyberte značku řezu.

2 Klepněte na kartu Řez ➤ panel Upravit ➤ Připojit objekty.

3 Vyberte objemové prvky nebo objemové skupiny, které chcete zahrnout do řezu.

4 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Odpojení objektů od řezu

Pomocí tohoto postupu odpojíte od řezu objemové prvky nebo objemové skupiny za účelem změny podlaží.

1 Vyberte značku řezu.

2 Klepněte na kartu Řez ➤ panel Upravit ➤ Odpojit objekty.

3 Vyberte objemové prvky nebo objemové skupiny, které chcete odstranit z řezu.

4 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Převedení řezu na křivku

Po připojení objektů ke značce řezu převedete pomocí tohoto postupu řez na křivku. Křivky pak můžete převést na prostory, stěny nebo profily.

- Vyberte značku řezu.

- Klepněte na kartu Řez ➤ panel Upravit ➤ Převést na křivku.
  Obrysy objektů připojených ke značce řezu budou převedeny na křivky.

Změna umístění řezu

Pomocí tohoto postupu můžete řez přemístit změnou hodnot souřadnic jeho bodu vložení. Orientace řezu se určuje vzhledem ke globálnímu souřadnému systému (GSS) nebo aktuálnímu uživatelskému souřadnému systému (USS). Pokud je například horní a spodní plocha řezu rovnoběžná s rovinou *XY*, jeho normála je rovnoběžná s osou *Z*. Orientaci řezu lze změnit zarovnáním jeho normály s jinou osou. Změnou úhlu otočení lze rovněž otočit řez v jeho rovině.

Další informace o globálním souřadném systému (GSS) a uživatelském souřadném systému (USS) naleznete v tématu Použití souřadnic a souřadných systémů v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

1. Poklepejte na řez, který chcete upravit.
2. Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Umístění.
3. Klepněte na položku Další informace.
4. Určete umístění řezu:

Chcete-li...	Pak...
Přemístění řezu	Zadejte nové hodnoty souřadnic u položky Bod vložení.
Umístění řezu v rovině *XY*	Normálu řezu nastavte rovnoběžně s osou *Z*: u položky Normála zadejte hodnotu **1** pro osu Z a hodnotu **0** pro osu X a Y.
Umístění řezu v rovině *YZ*	Normálu řezu nastavte rovnoběžně s osou *X*: u položky Normála zadejte hodnotu **1** pro osu X a hodnotu **0** pro osu Y a Z.
Umístění řezu v rovině *XZ*	Normálu řezu nastavte rovnoběžně s osou *Y*: u položky Normála zadejte hodnotu **1** pro osu Y a hodnotu **0** pro osu X a Z.
Změna otočení řezu	Zadejte novou hodnotu do pole Úhel otočení.

5. Klepněte na tlačítko OK.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k řezu

Pomocí tohoto postupu připojíte k řezu hypertextové odkazy, poznámky nebo soubory. Můžete také upravit hypertextové odkazy a poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od řezu.

1. Poklepejte na řez, ke kterému chcete připojit informace.
2. Na paletě vlastností klepněte na kartu Rozšířená data.
3. Chcete-li přidat hypertextový odkaz, klepněte na nastavení hypertextového odkazu a zadejte odkaz.
4. Chcete-li přidat poznámku, klepněte na nastavení poznámek a zadejte poznámku.
5. Klepněte na tlačítko OK.
6. Chcete-li přidat referenční soubor, klepněte na nastavení Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Odstranit.

7. Klepněte na tlačítko OK.

Rychlý řez

16

Nástroj Rychlý řez umožňuje vytvořit řez jedním nebo několika objekty ve výkresu a extrahovat křivku obrysu, kterou lze použít k vytvoření tvarů profilů.

Rychlý řez

Nástroj Rychlý řez umožňuje vytvořit řez jedním nebo několika trojrozměrnými (3D) objekty ve výkresu (včetně objemových skupin, bloků AutoCAD® a externích referencí) a extrahovat křivku obrysu, kterou lze použít k vytvoření tvaru profilu (například střešního vazníku. Vyskytuje-li se ve výkresu 3D model schodiště, nástroj Rychlý řez lze použít k vytvoření křivky obrysu objektu schodiště v řezu namísto použití nástroje řezu. Další informace o pohledech řezů najdete v části Řezy na straně 3169.

Na rozdíl od horizontálního řezu, vertikálního řezu a nástroje řezu, které vytvářejí několik segmentů křivek, nástroj Rychlý řez vytváří jednu křivku. Při vytváření řezu vybranými objekty se veškeré překrývající se části obrysu zkombinují pomocí booleovské operace a převedou se na křivku, která se vloží do aktuální hladiny. Nástroj Rychlý řez se liší také od nástroje Řez tím, že nevytváří značku řezu. Podrobnější informace o nástroji Řez získáte v části Vytvoření řezu na straně 1084.

Vytvoření rychlého řezu

Tímto postupem lze extrahovat křivku obrysu řezu jedním nebo několika 3D objekty.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Řez/Pohled ➤ ➤ Rychlý řez .

POZNÁMKA Nástroj Rychlý řez obsahuje také katalog základních nástrojů v části Pomocné nástroje. Tento nástroj lze přidat do libovolné palety nástrojů. Další informace najdete v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

2 Zvolte objekt nebo objekty, u kterých chcete vytvořit řez, a stiskněte klávesu *ENTER*.

3 Specifikujte počáteční bod roviny řezu.

4 Specifikujte druhý bod a vytvořte tak rovinu řezu vybraným objektem nebo objekty a vygenerujte křivku obrysu.

Křivku obrysu lze nyní vybrat a zobrazit ji pomocí prohlížeče objektů.

Prohlížeč objektů 17

Prohlížeč objektů umožňuje zobrazování náhledu objektů ve výkresu s různými styly zobrazení, směry pohledu a konfiguracemi zobrazení beze změny zobrazení výkresové oblasti.

Prohlížeč objektů

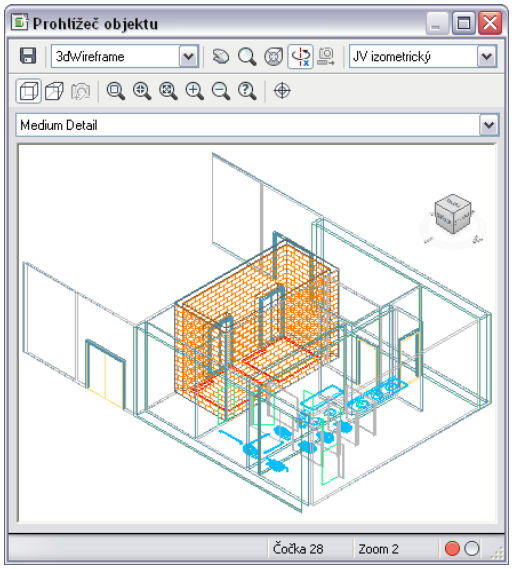
Prohlížeč objektů umožňuje zobrazování náhledu objektů ve výkresu s různými styly zobrazení, směry pohledu a konfiguracemi zobrazení beze změny zobrazení výkresové oblasti.

Prohlížeč objektů lze spustit z různých umístění v softwaru. V závislosti na tom, kde je Prohlížeč objektů umístěn, mohou být možnosti zobrazování a navigace různé. Chcete-li například v Prohlížeči objektů zobrazit náhled objektu z výkresové oblasti, zobrazí se kompas. Použijete-li prohlížeč objektů k zobrazení náhledu stylu ve Správci stylů, kompas se nezobrazí, protože styl není objektem umístěným ve GSS nebo USS.

Náhled objektů z výkresové oblasti

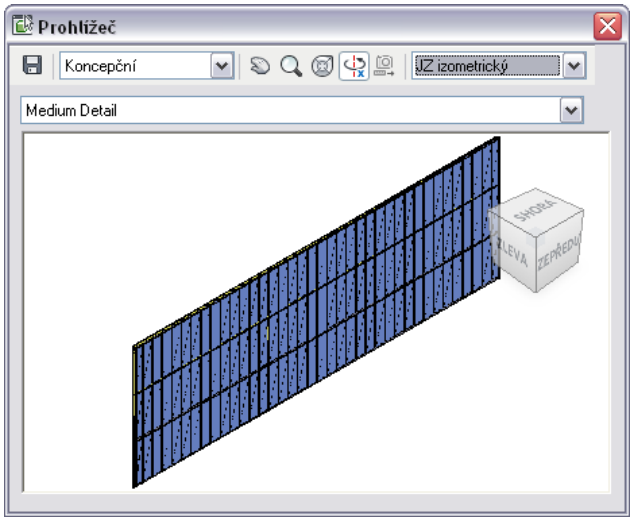
Můžete vybrat jeden nebo více objektů v grafické oblasti a zobrazit jejich náhled v Prohlížeči objektů.

1. Vyberte objekty v grafické oblasti, jejíž náhled chcete zobrazit.
2. Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ Prohlížeč objektů .



Zobrazení náhledu stylů objektů ve Správci stylů

Můžete zobrazit náhled efektů stylu, který vytváříte v Prohlížeči objektů (Plovoucí prohlížeč), poskytovaném ve Správci stylů.



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Vyberte styl, jehož náhled chcete zobrazit.

3 Klepněte na tlačítko (Plovoucí prohlížeč) v levé dolní části Správce stylů.

Případně můžete klepnout na tlačítko (Přepnutí vnitřní úpravy) k zobrazení prohlížeče objektů zabudovaného ve Správci stylů.

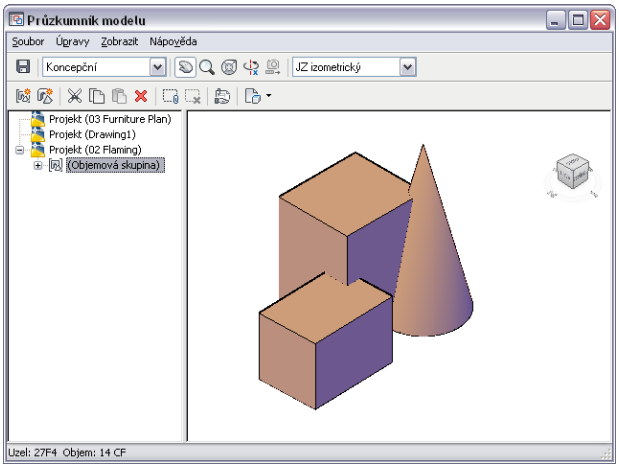
Náhled objemových modelů v Průzkumníkovi modelu

Průzkumník modelu je okno, které umožňuje vytvoření, zobrazení a manipulaci s objemovými prvky a objemovými skupinami. Průzkumník modelu pomocí Prohlížeče objektů umožňuje zobrazení náhledu operací objemového prvku a objemové skupiny, které provádíte.

Další informace o Průzkumníkovi modelu získáte v části Vytvoření objemových modelů pomocí Průzkumníka modelu na straně 1068.

1 Vyberte objemovou skupinu.

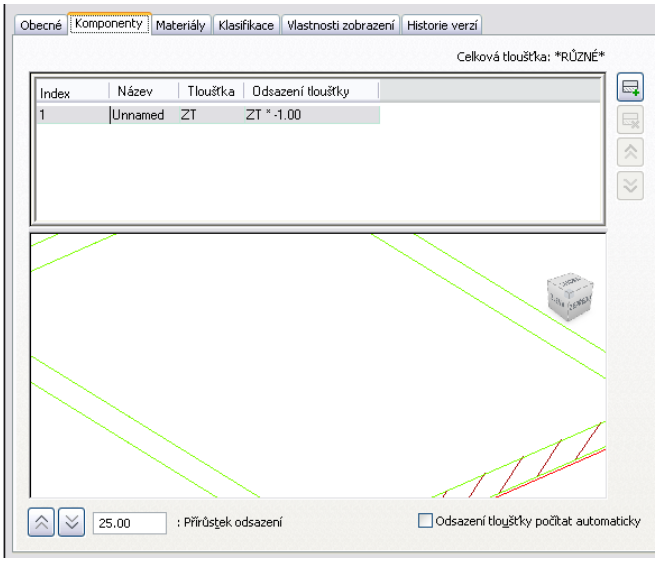
2 Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit Průzkumník modelu .



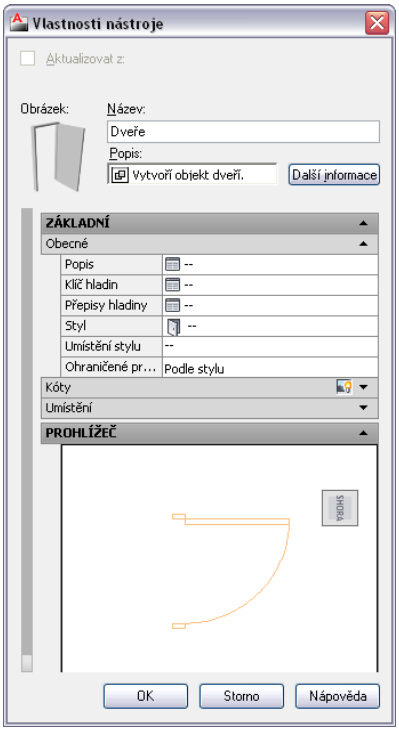
Zabudovaný prohlížeč objektů

Řada dialogových oken obsahuje zabudované prohlížeče objektů, které umožňují zobrazit náhled komponent stylu, definice nebo nástroje. V následující části je uvedeno několik příkladů prohlížečů zabudovaných objektů.

Zabudovaný prohlížeč objektů na kartě Styl střešní desky



Zabudovaný Prohlížeč objektů ve vlastnostech nástroje



Definování pohledu v Prohlížeči objektů

Prohlížeč objektů umožňuje zobrazení vybraných objektů, stylů nebo nástrojů v různých směrech pohledu, konfiguracích zobrazení a stylech zobrazení. Můžete rovněž definovat paralelní nebo perspektivní pohledy.

1 Otevřete Prohlížeč objektů z některého z těchto umístění:

- Vyberte objekt na kreslicí ploše a klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ Prohlížeč objektů .
- Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . a klepněte na tlačítko .

  Případně můžete klepnutím na tlačítko (Přepnutí vnitřní úpravy) zobrazit Prohlížeč objektů, který je součástí Správce stylů.

- Vyberte objemovou skupinu a Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit průzkumníka modelu .

2 V rozevírací nabídce vlevo nahoře vyberte styl zobrazení:

- **3D skryté:** Zobrazuje objekty pomocí 3D drátového modelu úsečky a skryje čáry zobrazující zadní plochy.
- **3D drátový model:** Zobrazuje objekty používající úsečky a křivky k vyjádření hranic.
- **Koncepční** Vystínuje objekty a vyhladí hrany mezi plochami polygonu. Stínování používá přechod mezi studenými a teplými barvami. Výsledný efekt je méně realistický, zato však pohledově zvýrazní detaily modelu.
- **Realistický:** Vystínuje objekty a vyhladí hrany mezi plochami polygonu. Zobrazí se materiály, které jste připojili k objektům.

Případně klepněte pravým tlačítkem myši na oblast náhledu, klepněte na možnost Styl zobrazení a vyberte požadovaný styl.

3 V rozevíracím seznamu pod seznamem Styly zobrazení vyberte konfiguraci zobrazení.

Konfigurace zobrazení jsou kolekce reprezentací zobrazení objektů určující, které objekty jsou viditelné, a jak se objekty zobrazují v jednom pohledu. Další informace najdete v části Konfigurace zobrazení na straně 796.

POZNÁMKA Konfigurace zobrazení nejsou v některých zabudovaných prohlížečích objektu k dispozici.

4 V rozevírací nabídce vpravo nahoře vyberte směr pohledu:

Případně klepněte pravým tlačítkem myši na oblast náhledu, klepněte na možnost Přednastavené pohledy a vyberte požadovaný styl.

5 Vyberte typ projekce objektů v náhledu:

- Klepnutím na položku zobrazte objekty v rovnoběžném promítání.
- Klepnutím na položku zobrazte objekty v perspektivním promítání. Perspektivní pohledy vyžadují vzdálenost mezi teoretickým bodem fotoaparátu a cílovým bodem. chcete-li změnit ohniskovou vzdálenost fotoaparátu, klepněte na položku a zadejte požadovanou hodnotu.

Případně klepněte pravým tlačítkem myši na oblast náhledu, klepněte na možnost Projekce a vyberte požadovanou projekci pohledu.

POZNÁMKA V prohlížečích zabudovaných objektů jsou k dispozici pouze možnosti kontextové nabídky těchto příkazů.

Procházení pohledu v prohlížeči objektů

V Prohlížeči objektů je k dispozici řada možností pro procházení modelového pohledu.

1 Otevřete Prohlížeč objektů z některého z těchto umístění:

- Vyberte objekt na kreslicí ploše a klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ Prohlížeč objektů .
- Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . a klepněte na tlačítko .

  Případně můžete klepnutím na tlačítko (Přepnutí vnitřní úpravy) zobrazit Prohlížeč objektů, který je součástí Správce stylů.
- Vyberte objemovou skupinu a Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit průzkumníka modelu .

2 Podle potřeby použijte tyto základní navigační nástroje:

- Chcete-li přesunout pohled v grafické oblasti, klepněte na položku (Zachytit v reálném čase).
  Případně klepněte pravým tlačítkem myši na oblast náhledu a klepněte na možnost Zachytit.

3 Chcete-li grafickou oblast přiblížit a oddálit, klepněte na možnost (Přiblížit v reálném čase).

Případně klepněte pravým tlačítkem myši na oblast náhledu a klepněte na možnost Zoom. Další možnosti volby Zoom zobrazíte klepnutím pravým tlačítkem myši na grafickou oblast, klepněte na příkaz Více a vyberte požadovanou možnost přiblížení nebo oddálení.

4 Chcete-li provést příkaz orbit u objektů v 3D zobrazení, klepněte na položku (Omezený 3D Orbit).

Případně klepněte pravým tlačítkem myši na grafickou oblast a klepněte na možnost Orbit.

5 Chcete-li se k objektu přiblížit nebo od něj oddálit, klepněte na možnost (Upravit vzdálenost).

Tento příkaz funguje pouze v případě, že pracujete v perspektivním promítání.

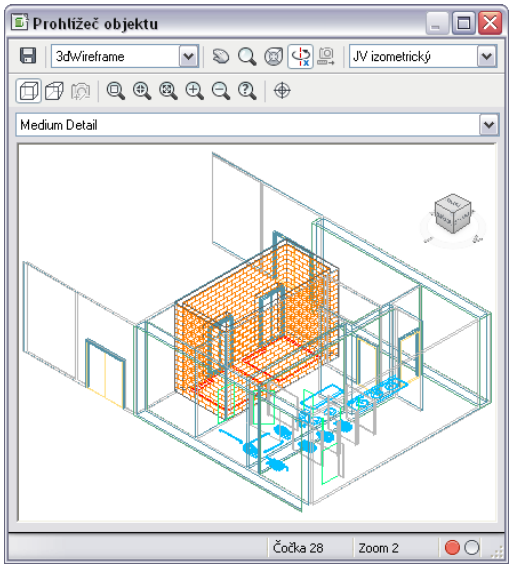
Případně klepněte pravým tlačítkem myši na grafickou oblast a klepněte na možnost Více ➤ Upravit vzdálenost.

POZNÁMKA V prohlížečích zabudovaných objektů je pro všechny příkazy k dispozici pouze volba místní nabídky.

Procházení pohledu pomocí nástroje ViewCube

ViewCube je 3D navigační nástroj, který se zobrazí, jakmile je aktivní 3D grafický systém, a umožňuje přepínání mezi standardním a izometrickým pohledem.

V prohlížečích objektů je nástroj ViewCube vždy viditelný. Po umístění kurzoru na nástroj ViewCube začne být nástroj aktivní. Můžete přepnout na jeden z dostupných přednastavených pohledů, procházet aktuální pohled nebo přejít na zobrazení domovského pohledu modelu.



POZNÁMKA Při přístupu k nástroji ViewCube ze správce stylů nebo zabudovaného prohlížeče objektů není k dispozici možnost USS ani kompas.

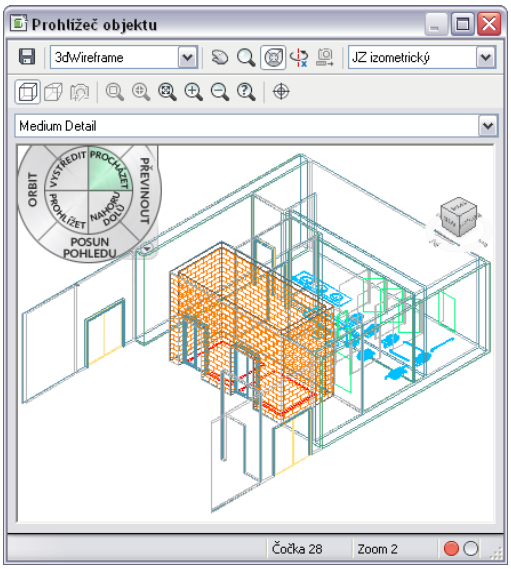
Podrobné informace o nástroji ViewCube získáte v části ViewCube v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Navigace v pohledech pomocí Kruhového ovladače

Kruhové ovladače jsou nabídky trasování rozdělené do zvláštních částí označovaných jako výseče. Každý klín v kolečku představuje jeden navigační nástroj. Můžete zabírat, přibližovat/oddalovat či pracovat s aktuálním pohledem modelu různými způsoby.

Nástroj Kruhový ovladač vám pomůže docílit úspory času a omezit množství klepnutí myší pomocí spojení řady běžných navigačních nástrojů do jednoho rozhraní. Kolečka jsou specifická pro obsah, ve kterém se zobrazuje model.

POZNÁMKA Nástroje Kruhový ovladač nejsou k dispozici v zabudovaných prohlížečích objektů.



1 Otevřete Prohlížeč objektů z některého z těchto umístění:

- Vyberte objekt na kreslicí ploše a klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ Prohlížeč objektů .
- Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . a klepněte na tlačítko .

Případně můžete klepnutím na tlačítko (Přepnutí vnitřní úpravy) zobrazit Prohlížeč objektů, který je součástí Správce stylů.

- Vyberte objemovou skupinu a Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit průzkumníka modelu .

2 Klepněte na tlačítko .

Případně můžete klepnout pravým tlačítkem myši na oblast náhledu a vybrat příkaz Ovládací kolečko.

3 Chcete-li Kruhový ovladač zavřít, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a zvolte příkaz Zavřít kruhový ovladač nebo znovu klepněte na tlačítko .

Podrobné informace získáte v části „Kruhový ovladač“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Nastavení směru pohledu prohlížeče objektů ve výkresové oblasti

Můžete nastavit směr pohledu, který jste zadali v Prohlížeči objektů, zpět do grafické oblasti.

POZNÁMKA Tento příkaz je pro Prohlížeč objektů k dispozici pouze v případě spuštění objektu z grafické oblasti.

1 Vyberte objekt na kreslicí ploše a klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ Prohlížeč objektů .

2 Změna směru pohledu podle potřeby

3 Klepněte na tlačítko .

Případně můžete klepnout pravým tlačítkem myši na oblast náhledu a vybrat příkaz Nastavit pohled.

Uložení náhledu obrázku v prohlížeči objektů

Pohled v Prohlížeči objektů lze nastavit na grafický soubor. Jsou podporovány tyto formáty souborů: PNG, JPEG, BMP a TIFF.

1 Otevřete Prohlížeč objektů z některého z těchto umístění:

- Vyberte objekt na kreslicí ploše a klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ Prohlížeč objektů .
- Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . a klepněte na tlačítko .

  Případně můžete klepnutím na tlačítko (Přepnutí vnitřní úpravy) zobrazit Prohlížeč objektů, který je součástí Správce stylů.
- Vyberte objemovou skupinu a Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit průzkumníka modelu .

2 Klepněte na tlačítko .

Případně můžete klepnout pravým tlačítkem myši na oblast náhledu a vybrat příkaz Uložit obrázek.

POZNÁMKA V prohlížečích zabudovaných objektů je k dispozici pouze volba místní nabídky.

3 V dialogovém okně Uložit soubor s obrázkem zadejte název souboru a vyberte formát souboru. Pak klepněte na tlačítko Uložit.

Kresba od ruky

18

Kresba od ruky se používá k vytváření náčrtů geometrie objektů ve výkresu. Kresbu od ruky lze vytvořit tak, aby odrážela nejednoznačnost v rozpracovaném náčrtu nebo prezentovala umělečtější a atraktivnější verzi výkresu. Vygenerovat lze rovněž kresbu od ruky určité části výkresu a ve fázi návrhu ji použít jako dosud.

Kresba od ruky

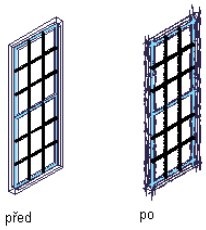
Kresba od ruky se používá k vytváření náčrtů geometrie objektů ve výkresu. Kresbu od ruky lze vytvořit tak, aby odrážela nejednoznačnost v rozpracovaném náčrtu nebo prezentovala umělečtější a atraktivnější verzi výkresu. Vygenerovat lze rovněž kresbu od ruky určité části výkresu a ve fázi návrhu ji použít jako dosud.

Vytvořit lze kresbu od ruky celého výkresu nebo části výkresu. Do kresby od ruky mohou být zahrnuty objekty AutoCAD® i objekty AEC.

Jak se objekty zobrazují v kresbě od ruky

Při generování kresby od ruky se podél objektů vybraných do kresby od ruky vytvářejí náhodné kostrbaté segmenty čar. Tyto kostrbaté čáry jsou krátké segmenty, které napodobují tahy kreslené volnou rukou u tradičních náčrtů. Čáry, u kterých se jednotlivé segmenty kříží, jsou v kresbě od ruky prodlouženy.

Generování kresby od ruky

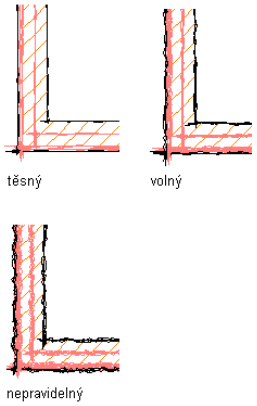


Formáty čar pro kresby od ruky

Při generování kresby od ruky lze volit ze tří formátů čar, které jsou rozhodující pro vzhled náčrtu:

- **Těsný formát čáry:** sleduje vybranou geometrii jednou a přináší vzhled přesnějšího náčrtu.
- **Volný formát čáry:** sleduje vybranou geometrii dvakrát. (Výchozí nastavení)
- **Neuspořádaný formát čáry:** sleduje vybranou geometrii třikrát.

Možnosti formátu čáry



Každým průchodem při sledování geometrie objektů se do náčrtu vnáší umělečtější dojem.

Správa kreseb od ruky

Při vytváření kresby od ruky se geometrie zabalí do pojmenovaného bloku a umístí se na vrchol původního objektu v modelovém prostoru. To znamená, že původním výkresem a náčrtem lze pohybovat navzájem nezávisle. Kresbu od ruky lze rovněž editovat podobně jako ostatní odkazované bloky. Každý segment náčrtu si zachovává hladinu a barvu geometrie, která se generuje.

Podle formátu čáry, kterou volíte pro kresbu od ruky, se pro každý vybraný objekt ve výkresu vygenerují až tři komplexní křivky. Tím se podstatně zvětšuje velikost výkresu. Aby zůstávala velikost výkresu co nejmenší, vyjměte a vložte své kresby od ruky do nových výkresů.

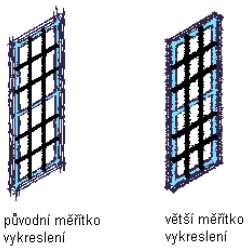
Při práci s trojrozměrnými (3D) výkresy nebo složitými modely nejdříve vytvořte průmět se skrytím hran, dvourozměrný (2D) řez nebo 2D objekt pohledu. Není-li výkres velmi jednoduchý, generování kresby od ruky u těchto 2D objektů podstatně snižuje objem skici a šetří potřebný čas.

Při práci s externími referencemi poklepejte na kresbu od ruky a upravte ji jako jiný blok. Další informace o úpravách externích referencí najdete v části „Úpravy odkazovaných výkresů“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

Kresba od ruky a zamýšlené měřítko vykreslení

Ke kontrole velikosti segmentů a rozšíření náčrtu je možné specifikovat zamýšlené měřítko vykreslení. Ke zvětšení velikosti segmentů náčrtu a rozšíření v konečném náčrtu zvolte větší měřítko.

Stanovení měřítka vykreslení



Vytváření kresby od ruky

Tento postup se používá k vytvoření kresby od ruky v půdorysu, izometrickém nebo prostorovém pohledu. Při práci s trojrozměrnými (3D) výkresy (nejsou-li výkresy velmi jednoduché) vygenerujte kresbu od ruky z dvojrozměrného (2D) průmětu se skrytím hran, řezu nebo prostorového pohledu. Podrobnější informace najdete v částech Vytvoření průmětu se skrytím hran na straně 3297, Řezy na straně 3169 a Práce s pohledy na straně 3235.

1. Otevřete paletu nástrojů obsahující nástroj kresby od ruky.

   Nástroj kresby od ruky je umístěn spolu s pomocnými nástroji v katalogu základních nástrojů. Podrobnější informace získáte v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

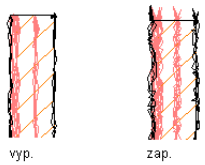
2. Zvolte nástroj kresby od ruky.
3. Vyberte objekty, které budou zahrnuty do kresby od ruky, a stiskněte *ENTER*.
4. Zadejte název bloku vytvořeného z kresby od ruky.
5. Specifikujte formát čáry ke generování geometrie kresby od ruky:

Chcete-li...	Pak...
sledovat objekty jednou a vytvořit tak vzhled přesnějšího náčrtu	zvolte Těsný.

Chcete-li...	Pak…
sledovat objekty dvakrát a vytvořit tak vzhled volnějšího náčrtu	zvolte Volný.
sledovat objekty třikrát a vytvořit tak velmi volný náčrt	zvolte Nepravidelný

6 Vymazat přesahy čar náčrtu v rozích, nechcete-li, aby se v kresbě od ruky vyskytovaly přetažené čáry.

Prodloužení čar náčrtu v rozích



7 V poli Zamýšlené měřítko vykreslení zvolte měřítko, kterým chcete náčrt vykreslit, nebo zvolte Ostatní a zadejte vlastní měřítko.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Geometrie kresby od ruky se vygeneruje a umístí se jako reference bloku nad vybranými objekty výkresu. K přemístění reference bloku nákresu ve výkresu použijte příkaz Přesunout nebo náčrt vyjměte a vložte do nového výkresu.

Úpravy kresby od ruky

Tento postup se používá k úpravám reference bloku, který se vygeneruje při vytváření kresby od ruky. Další informace o úpravách externích referencí najdete v nápovědě AutoCAD v oddíle „Upravit vybrané objekty v odkazovaných výkresech a blocích.

TIP Nejrychlejší způsob vyhledání a zobrazení tématu nápovědy aplikace AutoCAD je klepnout v okně nápovědy na kartu Hledat, zvolit možnost Hledat pouze nadpisy a zkopírovat a vložit nebo přímo zadat název tématu AutoCAD a klepnout na položku Zobrazit témata.

1 Zvolte kresbu od ruky, kterou chcete upravovat, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit blok na místě.

Otevře se dialog Úpravy reference. Další informace najdete v části „Dialogové okno Úpravy odkazů“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

2 V případě potřeby vyberte referenci, kterou chcete upravovat.

3 Specifikujte, jak se volí vnořené objekty v kresbě od ruky:

Chcete-li...	Pak…
provést změny čar nebo libovolných komponent objektu, ze kterého byl vytvořen náčrt	zvolte Automaticky vybrat všechny vnořené objekty.
pracovat s určitými vnořenými objekty v kresbě od ruky (například šrafovací vzor)	Zvolte Dotázat se na vnořené objekty.

4 Specifikujte nastavení zámku kresby od ruky:

Chcete-li...	Pak…
umožnit provádění změn jiných objektů, než byla vybraná pracovní sada	zvolte kartu Nastavení a zrušte zaškrtnutí u Zamknout objekty mimo pracovní sadu.
zabránit provádění změn jiných objektů, než byla vybraná pracovní sada	zvolte kartu Nastavení a zaškrtněte možnost Zamknout objekty mimo pracovní sadu.

Podrobnější informace o kartě Nastavení získáte v části „Dialogové okno úprav reference“ v nápovědě AutoCAD.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Reference bloku, která představuje kresbu odruky, je ve výkresu zvýrazněna.

6 Proveďte změny v referenci bloku stejně, jako byste prováděli změny u kteréhokoliv jiného objektu výkresu.

7 Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Upravit referenci bloku ➤ Uložit.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Navrhování pomocí architektonických objektů

Obecné nástroje objektů 19

Následující témata obsahují popis příkazů, které jsou společné pro většinu typů objektů.

Panel Obecné

Panel Obecné na kontextových kartách každého objektu obsahuje příkazy, které jsou společné pro většinu typů objektů.

Výběr podobných objektů

Je možné vybrat všechny objekty ve výkresu, které mají stejný typ, styl a hladinu objektu jako jeden či více předem vybraných objektů. Jsou-li vybrané objekty různých typů, je výběr založen na sdílených vlastnostech.

Můžete například vybrat všechny stěny ve výkresu, které používají styl Pórobeton s výztuhou a nacházejí se na hladině A-Stěny.

POZNÁMKA Blokové reference se vyberou na základě své hladiny a definice bloku. Výběr objektů založených na stylu se provádí na základě jejich stylu.

1. Vyberte objekt, na kterém chcete založit kritéria předběžného výběru.
2. Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ Vybrat podobné .

   Všechny objekty, které odpovídají typu, stylu a hladině objektů, jsou přidány do výběrové množiny. Nyní můžete provádět změny výběrové množiny například na paletě Vlastnosti.

Prohlížeč objektů

Prohlížeč objektů umožňuje zobrazování náhledu objektů ve výkresu s různými styly zobrazení, směry pohledu a konfiguracemi zobrazení beze změny zobrazení výkresové oblasti.

1 Vyberte objekt, který chcete zobrazit v Prohlížeči objektů.

2 Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ Prohlížeč objektů .

Další informace najdete v části Prohlížeč objektů na straně 1091.

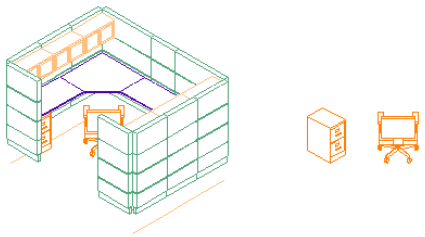
Izolování a skrývání objektů

Máte možnost vytvořit dočasné zobrazení výkresu, ve kterém se objeví jen vybrané (izolované) objekty. Po dokončení můžete tento pohled zrušit, nebo uložit výkres v daném pohledu.

Existují dva základní způsoby vytvoření pohledu jen s vybranými objekty:

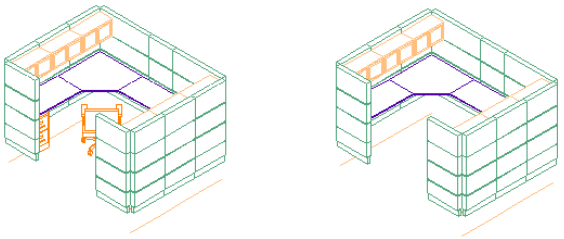
- Vybrat objekty, které mají být zobrazeny: můžete vybrat (izolovat) objekty a zobrazit jen tyto

  Izolování židle a skříňky



- Skrýt objekty: máte možnost skrýt objekt, které nechcete zahrnout do současného pohledu.

Skrytí židle a skříňky



Izolace objektů

Máte možnost vybrat (izolovat) objekty a vytvořit dočasný pohled, který zahrnuje jen tyto objekty.

1. Vyberte objekty, které chcete zobrazit, například stěnu.
2. Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Izolovat objekty ➤ Izolovat objekty .

3 TIP Objekty lze izolovat i pomocí ikony na stavovém řádku výkresu. Červená ikona ( ) upozorňuje na existenci izolovaných objektů.

4. Potřebujete-li upřesnit výběrovou množinu, vyberte požadované objekty a znovu klepněte znovu na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ rozevírací seznam Izolovat objekty ➤ Izolovat objekty .

Po ukončení izolace objektů tak, jak je popsáno v části Ukončení pohledu s izolováním objektu ve výkresu na straně 1114, všechny objekty se znovu zobrazí.

Skrývání objektů

Objekty ve výkresu lze dočasně skrýt.

1. Vyberte objekty, které chcete skrýt.
2. Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Izolovat objekty ➤ Skrýt objekty .

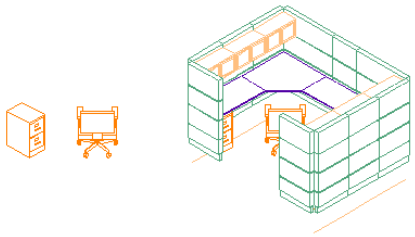
3 **TIP** Objekty lze skrýt i pomocí ikony na stavovém řádku výkresu. Červená ikona ( ) upozorňuje na existenci skrytých objektů.

4 Potřebujete-li upřesnit výběrovou množinu, vyberte požadované objekty a znovu klepněte znovu na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ rozevírací seznam Izolovat objekty ➤ Skrýt objekty .

Ukončení pohledu s izolováním objektu ve výkresu

Aby bylo možné znovu zobrazit všechny objekty ve výkresu, je třeba zrušit pohled izolování objektu.

Obnovení všech objektů ve výkresu



1 Vyberte kterýkoliv objekt v aktuálním pohledu.

2 Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Izolovat objekty ➤ Ukončit izolaci .

TIP Pohled izolování objektu lze ukončit i pomocí ikony na stavovém řádku výkresu.

Uložení izolovaných objektů

Výkres, ve kterém je právě aktivní izolování objektu, můžete uložit. Při příštím otevření se výkres zobrazí s nastavením izolace, jaké jste definovali.

Je možné například uložit určité nastavení pohledu, které se poskytuje subdodavateli, který potřebuje vidět pouze určitou část výkresu. Také lze uložit určité nastavení ve výkresu, které se používá jako externí reference v rámci jiného výkresu.

1 Podle potřeby izolujte a skryjte objekty. (Viz část Izolace objektů na straně 1113 a Skrývání objektů na straně 1113).

2 Uložte výkres s aktuálním nastavením izolování.

POZNÁMKA Jestliže chcete distribuovat výkres s izolovanými objekty, zkontrolujte, zda vy a váš subdodavatel pracujete se stejnou verzí aplikace AutoCAD Architecture. Příjemce, který pracuje s dřívější verzí softwaru, obecnou aplikací AutoCAD nebo s aplikací Object Enabler, nebude schopen zobrazit skryté objekty. V takovém případě ukončete izolaci objektů před uložením a distribucí výkresu.

Izolování objektů v externích referencích

Při práci ve výkresech s externími referencemi věnujte pozornost těmto bodům:

- Externí referenci je možné izolovat v rámci hostitelského výkresu jakožto celek tak, že ji vyberete a izolujete tak, jak je popsáno v části Izolace objektů na straně 1113.
- Je možné izolovat jednotlivé objekty v rámci externí reference tak, že otevřete externí referenci, podle potřeby izolujete a skryjete objekty, uložíte výkres externí reference a znovu načtete externí referenci.
- Není možné izolovat nebo skrýt objekty v externí referenci, pokud se provádějí její úpravy pomocí REFEDIT v hostitelském výkresu. Je třeba použít příkaz XOTEVŘI a uložit požadované nastavení Skrýt/Izolovat v rámci externí reference.
- Není možné opětovně zobrazit skryté objekty v externí referenci, pokud se provádějí její úpravy pomocí REFEDIT v hostitelském výkresu. Je třeba použít příkaz XOTEVŘI a uložit požadované nastavení Skrýt/Izolovat v rámci externí reference.

Úpravy objektů v dočasných pohledech

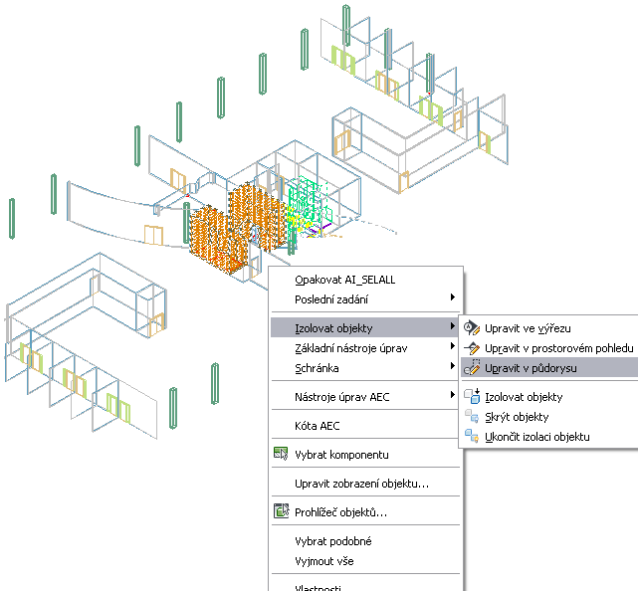
Můžete provést výběr objektů ve výkresu a tyto objekty si prohlížet a upravovat v dočasném zobrazení řezu, pohledu a půdorysu. Systém USS bude při úpravě srovnán s dočasným pohledem.

Příklad: jestliže pracujete v projektu se skloněnými stěnami a chcete přidat úpravu tělesa v pohledu výšky, je možné přepnout na dočasnou výšku, přidat detail a opustit výšku. Vrátíte se do svého pracovního pohledu a v této chvíli je potřeba uložit všechny změny. Mohli byste si také prohlédnout zakončení otvoru ve stěně v dočasném zobrazení řezu nebo přidat linii řezu prostřednictvím objektů v úhlu.

Pro prohlížení a úpravy objektu v dočasném pohledu je nutné na vysoké úrovni provést následující kroky:

- Vybrat objekty
- Vytvořit dočasné zobrazení řezu, pohledu nebo půdorysu
- (Volitelně) Upravit objekty v pohledu
- Zrušit dočasný pohled
- (Volitelně) Uložit změny do objektů

Výběr objektů pro dočasné zobrazení



Úpravy objektů v dočasném zobrazení řezu

Máte možnost vybrat objekty, které chcete zobrazit a upravit v dočasném pohledu řezu. Po dokončení úprav není zobrazení řezu zachováno.

1. Vyberte objekty, které chcete zobrazit v řezu.
2. Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ rozevírací seznam Úpravy v pohledu ➤ Upravit v řezu .

3 Zadejte první a druhý bod pro linii průřezu nebo stiskněte klávesu *ENTER* za účelem změny USS.

4 Zadejte rozsah průřezu.

5 Změňte objekty v pohledu průřezu.

6 Klepnutím na tlačítko na panelu nástrojů Úpravy v pohledu zavřete dočasný řez.

7 Uložte změny do výkresu.

Úpravy objektů v dočasném pohledu

Máte možnost vybrat objekty, které chcete zobrazit a upravit v dočasném pohledu. Po dokončení úprav není pohled zachován.

1 Vyberte objekty, které chcete zobrazit v pohledu.

2 Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ rozevírací seznam Úpravy v pohledu ➤ Upravit v bokorysu .

3 Vyberte skicu, plochu objektu nebo referenční bod pro směr pohledu.

4 Určete rozsah pohledu.

5 Změňte objekty v pohledu výšky.

6 Klepnutím na tlačítko na panelu nástrojů Úpravy v pohledu zavřete dočasný bokorys.

7 Uložte změny do výkresu.

Úpravy objektů v dočasném půdorysu

Máte možnost vybrat objekty, které chcete zobrazit a upravit v dočasném půdorysném pohledu. Po dokončení úprav není půdorysný pohled zachován.

1 Vyberte objekty, které chcete zobrazit v dočasném půdorysném pohledu.

2 Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ rozevírací seznam Úpravy v pohledu ➤ Upravit v půdorysu .

3 Vyberte skicu, plochu objektu nebo referenční bod pro směr pohledu.

4 Změňte objekty v pohledu půdorysu.

5 Klepnutím na tlačítko na panelu nástrojů Úpravy v pohledu zavřete dočasný půdorys.

6 Uložte změny do výkresu.

Přidání objektů téhož typu jako vybraný objekt

Obsahuje-li výkres nějaký objekt, lze tento objekt vybrat a na základě výběru pak vytvořit nové objekty stejného typu. Ušetříte tím čas potřebný pro přechod k paletě navigačních nástrojů a opětovnému výběru správného nástroje.

1 Vyberte objekt, u kterého si přejete více instancí.

2 Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné nástroje ➤ Přidat vybrané .

3 Pokračujte vytvořením nových objektů stejného typu.

Úpravy stylů objektů

Při výběru objektu vám kontextová karta poskytuje přístup k úpravám stylu objektu.

Úpravy stylu vybraného objektu

1 Vyberte objekt.

2 Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ Upravit styl.

Zobrazí se vlastnosti stylu vybraného objektu. Lze je upravit podle potřeby.

Pás karet umožňuje i přístup k jiným stylům téhož typu.

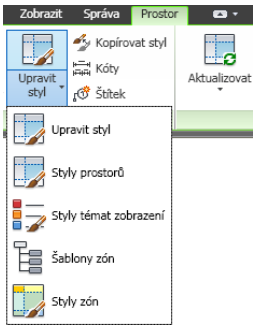
Úpravy jiných stylů téhož typu

1 Vyberte objekt.

2 Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly <Objekt>.

Otevře se tak Správce stylů, který bude obsahovat jen styly pro zobrazený typ objektu, například pouze styly stěn nebo styly dveří. Lze je upravit podle potřeby.

V závislosti na vybraném objektu můžete získat přístup nejen ke stylům pro daný objekt, ale i ke stylům objektů, které působí jako pomocné objekty. Například při výběru prostoru získáte přístup ke stylům prostorů, stylům zón, šablonám zón a stylům témat zobrazení.



Přístup k pomocným typům stylů z pásu karet

1. Vyberte objekt.
2. Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl a vyberte požadovaný typ stylu.

Kopírování a přiřazování stylů objektů

Panel Obecné kontextové karty objektu umožňuje vytvořit kopii aktuálně použitého stylu a přiřadit jej k objektu.

1. Vyberte objekt, pro který chcete vytvořit nový styl.
2. Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ Kopírovat styl .
   Další informace najdete v části Vytvoření stylu z objektu na straně 859.

Kótování objektu

Prostřednictvím kontextové karty objektu lze k objektu přidat kótu AEC.

1. Vyberte objekt, který chcete kótovat.
2. Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ Kóta .

Další informace najdete v části Kóty AEC na straně 3299.

Opatření objektu štítkem

Pro některé objekty lze štítek přidat z jejich kontextové karty.

POZNÁMKA Další štítky jsou k dispozici na kartě Poznámka ➤ panelu Výkazy na paletě nástrojů Štítky a v Prohlížeči obsahu.

1 Vyberte objekt, který chcete opatřit štítkem.

2 Klepněte na kartu <Objekt> ➤ panel Obecné ➤ Popisek .

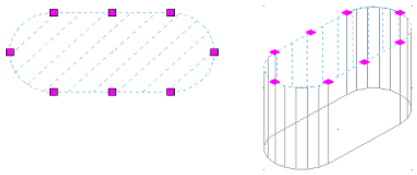
Další informace o objektech štítků naleznete v části Značky výkazů na straně 3653.

Úpravy komponent objektu na místě

Režim úprav na místě představuje zvláštní editační režim, ve kterém lze přímo na obrazovce upravovat komponenty objektu založené na křivce nebo profilu, zatímco ostatní možnosti úprav ve výkresu jsou omezeny. Když se nacházíte v režimu úprav na místě, můžete například změnit zakončení stěny, ale nemáte možnost uložit a zavřít výkres. Po ukončení režimu úprav na místě můžete vybrat, zda se mají provedené změny zrušit, zda mají přepsat existující definici komponenty nebo zda mají být uloženy jako nová definice.

Když vstoupíte do režimu úprav na místě, kolem upravovaného objektu nebo komponenty se nakreslí dočasný profil.

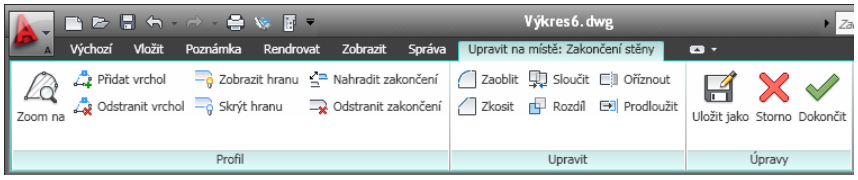
Profil úprav na místě pro vystouplý objemový prvek



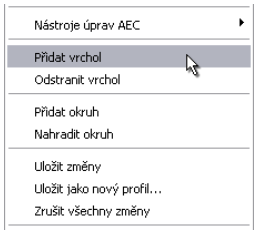
Pro režim úprav na místě jsou charakteristické následující změny uživatelského rozhraní:

- Na pásu karet se pro vybranou komponentu zobrazuje kontextuální karta Upravit na místě.

Úprava na místě pro zakončení stěn



- Klepnete-li pravým tlačítkem na upravitelnou komponentu objektu, zobrazí se kontextová nabídka s příkazy pro úpravy komponenty a pro ukončení režimu úprav na místě.



- Komponenty objektů, které lze upravovat, jsou zobrazeny jinou barvou a šrafováním. Zobrazení komponent lze změnit tím, že změníte barvu, tloušťku čáry a šrafování. Další informace najdete v části Změna zobrazení komponent objektů v režimu úprav na místě na straně 1126.
- Mnohé příkazy, jako například zavírání nebo ukládání výkresu, jsou při zapnutém režimu úprav na místě deaktivovány. Chcete-li k nim získat přístup, musíte nejprve ukončit režim úprav na místě.

Někdy se v jediné relaci vytvoří více entit úprav na místě. To nastává v případě stěn, které mají více tažení nebo úprav, nebo v případě střešních desek a desek, které mají jak profil zakončení střešního pláště, tak profil podbití. Během relace lze u všech z nich provést změny. Při ukončení režimu úprav na místě jsou všechny změny uloženy nebo zrušeny.

Úpravy komponent založených na křivce na místě

Následující komponenty v aplikaci AutoCAD Architecture mohou mít vlastní komponenty založené na křivkách:

- Stěny: zakončení stěn a otvorů
- Stěny/obvodové pláště: linie střech a podlah

- Stěny: modifikátory půdorysu

Komponenty objektu založené na křivce lze upravit na místě. V relaci úprav na místě se vybraná křivka izoluje k úpravám tak, aby bylo možné provádět změny jejího tvaru, například úpravy pomocí uzlů nebo přidávání či odebírání vrcholových bodů.

Zobrazení uzlů zakončení stěny při úpravách na místě

Komponenty stěny založené na křivce můžete upravit v dvourozměrném (2D) půdorysném pohledu nebo v trojrozměrném (3D) modelovém pohledu.

Při úpravách komponenty v 3D pohledu se USS zarovná s komponentou tak, aby bylo možné snadno přidávat nebo odebírat vrcholy a upravovat komponenty pomocí uzlů.

Příkazy pro úpravy objektů založených na křivce se mohou lišit podle typu komponenty. Zakončení stěny má například příkazy pro přidání nebo odebrání vrcholů a skrytí a nahrazení komponent zakončení; linie střechy a podlaží mají příkazy pro přidání štítů nebo schodů a promítnutí linie střechy a podlaží do křivky. Pokyny týkající se přiřazení a úpravy na místě pro komponenty objektu založené na křivce naleznete na těchto místech:

- Práce se zakončením stěn a otvorů na straně 1351
- Práce s modifikátory stěn na straně 1247
- Úpravy linie střechy nebo linie podlahy dané stěny na straně 1208
- Úpravy horní nebo spodní hrany obvodového pláště na straně 1537

Úpravy na místě u komponent objektů založených na profilu

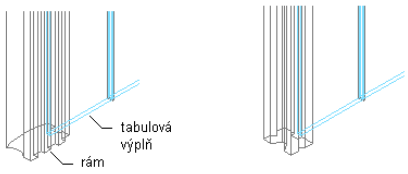
Na místě lze upravit objekty komponent a objekty založené na profilu. Je možné změnit tvar profilu, přidat a odebrat okruhy a pro některé profily přemístit bod vložení.

Následující objekty jsou založeny na profilu nebo mohou mít komponenty založené na profilu, které lze upravovat na místě:

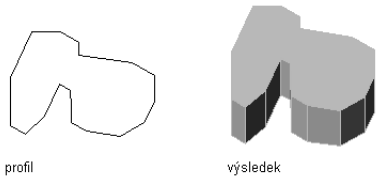
- vysunuté objemové prvky
- rotační objemové prvky
- hrany desky a střešní desky (zakončení střešního pláště a podbití)
- rámy dveří
- rámy oken
- rámy otvorů
- mřížky dveří/okna
- ochranná madla, madla, dolní madla a stojky zábradlí
- rámy a příčle obvodového pláště/jednotky obvodového pláště
- rámy a příčle sestavy dveře/okno
- tažení stěny

POZNÁMKA Funkce úpravy na místě pro objekty v seznamu je k dispozici pouze v případě, že je jedna nebo více komponent objektu založena na profilu.

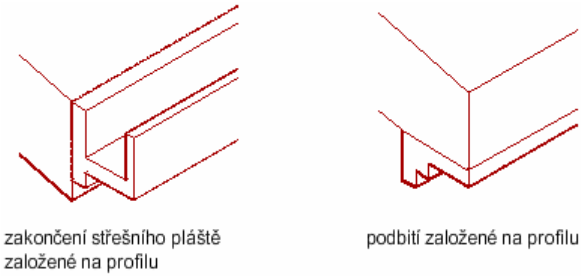
Příklad 1: rámy obvodových plášťů založené na profilu



Příklad 2: objemový prvek vysunutý z profilu



Příklad 3: zakončení střešní desky a podbití založené na profilu



Pokyny týkající se úprav profilů na místě naleznete v části Úpravy profilů na místě na straně 2792.

Úpravy na místě: zvláštní případy

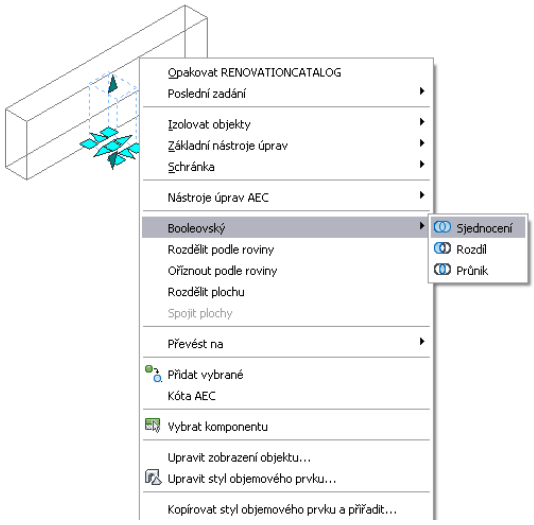
Existuje řada zvláštních případů, ve kterých lze použít režim úprav na místě.

3D modifikátory tělesa stěny

K tělesu stěny lze přidat 3D modifikátor a poté provést jeho úpravu na místě. Modifikátory tělesa používají trojrozměrnou (3D) geometrii objektu, například objemový prvek nebo objemovou skupinu, k přidávání, odebírání nebo k úplné výměně komponenty ve stěně.

Při úpravě modifikátoru tělesa na místě můžete pomocí uzlů změnit tvar modifikátoru a s využitím booleovských příkazů přidat nebo odstranit další objekty z modifikátoru tělesa.

Úpravy modifikátoru tělesa na místě

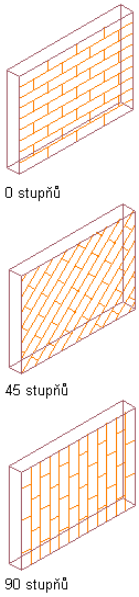


Pokyny týkající se přidání a úpravy modifikátoru tělesa naleznete v části Práce s modifikátory tělesa na straně 1264.

Úpravy šrafování materiálu na místě

V režimu úprav na místě je možné provádět změny šrafování povrchu objektu za předpokladu, že šrafování povrchu vychází z materiálu. Na rozdíl od ostatních typů úprav na místě neměníte tvar objektu, ale zobrazení šrafování na určité ploše objektu.

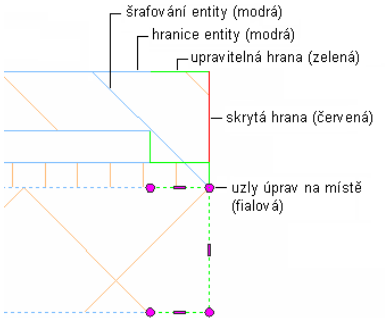
Změna otočení šrafování pomocí úprav na místě



Podrobné pokyny najdete v části Přepsání šrafování plochy u jednotlivých objektů na straně 892.

Změna zobrazení komponent objektů v režimu úprav na místě

Když spustíte relaci úprav na místě, vytvoří se dočasný profil, který umožňuje úpravu křivky nebo komponenty objektu založené na profilu. Příslušný profil má různé dílčí komponenty, u kterých lze změnit zobrazení.



Změna vlastností hranice a hrany

1. Spusťte relaci úprav na místě, jak je uvedeno v částech Úpravy profilů na místě na straně 2792, Práce s modifikátory tělesa na straně 1264 a Přepsání šrafování plochy u jednotlivých objektů na straně 892.
2. Vyberte dočasný profil, klepněte na pravé tlačítko a klepněte na možnost Upravit zobrazení objektu.
3. Podle toho, zda mají změny zobrazení platit pro všechny profily úprav na místě ve výkresu, nebo jen pro vybraný profil, zvolte jednu z těchto možností:
   - Pokud chcete, aby se změny zobrazily ve výkresu globálně pro všechny profily, ujistěte se, že je vybrána možnost Výchozí nastavení výkresu u položky Zdroj vlastnosti zobrazení a že není označeno zaškrtávací políčko Přepis objektu.
   - Chcete-li změny provést pouze u aktuálně vybraného profilu, označte zaškrtávací políčko Přepis objektu.
4. klepněte na možnost .
5. Na kartě Hladina/Barva/Typ čáry změňte vlastnosti následujících komponent:
   - Entita: tato komponenta ovládá zobrazení objektu, u kterého chcete upravit na místě komponentu. Provádíte-li například úpravy zakončení stěny na místě, řídí tato komponenta zobrazení hranice stěny.
   - Šrafy: tato komponenta zobrazení ovládá vlastnosti hladiny/barvy/typu čáry šrafování v dočasném profilu. Nezávisí na žádném šrafování přiřazeném k samotnému objektu a zobrazí se jen v režimu úprav na místě. Ve výchozím nastavení je tato komponenta vypnuta.
   - Upravitelná hrana: tato komponenta zobrazení ovládá zobrazení aktivních hran profilu, které lze upravovat.
   - Skryté hrany: ovládá zobrazení hran objektů, které jsou skryty. Když skryjete hranu a ukončíte režim úprav na místě, nebude zobrazen. V režimu úprav na místě se zobrazuje jako červená čára.

Změna barvy uzlů pro úpravy na místě

1. Klepněte na položku ➤ Možnosti.
2. Klepněte na kartu Editor AEC.
3. V poli Barvy nevybraných uzlů změňte barvu možnosti Styl na požadovanou barvu.

Vazby objektů AEC

V aplikaci AutoCAD Architecture lze používat rozměrové a geometrické vazby pro objekty AEC při práci ve 2D půdorysném pohledu. Vazby objektů AEC, které jsou rozšířenými verzemi vazeb používaných aplikací AutoCAD, vám poskytují dodatečné funkce při interakci mezi objekty AEC. Vazby objektů AEC obecně podporují počáteční výběr entit objektů namísto výběru bodů.

Vazby jsou podporovány u následujících objektů AEC:

- stěny,
- Osnovy sloupce
- sloupce,
- trámy,
- Obvodové pláště
- Objemové prvky
- vícepohledové bloky.

Příklady použití vazeb pro objekty AEC zahrnují vytvoření vazeb venkovních stěn ke sloupové osnově za použití pevné a horizontální vazby, zarovnání osy obvodového pláště se sloupovou osnovou pomocí šikmé vazby a vzájemné ukotvení dvou sloupových osnov pomocí totožné vazby.

Pro vhodné objekty AEC lze používat následující vazby objektů AEC:

Geometrické vazby	Prostorové vazby
totožná,	šikmá,
svislá,	úhlová,
kolineární,	poloměrová.
horizontální,	Vzdálenost
pevná.	Průměr
Rovnoběžně	
Kolmo	

Geometrické vazby	Prostorové vazby
Soustředná	
Symetrická	
Tečna	
Rovno	
Hladká	

Všechny geometrické vazby aplikace AutoCAD jsou podporovány příslušnými objekty AEC, ale příkaz AUTOVAZBA ani funkce odvozování vazeb podporovány nejsou.

Vyberete-li jeden z objektů AEC, které podporují vazby, vazby dostupné pro vybraný objekt se zobrazí na panelu Parametrické na kontextové kartě pásu karet.

Panel Parametrické

POZNÁMKA Vazby s omezenými možnostmi použití na vybrané objekty AEC se na panelu Parametrické nezobrazují.

Různé objekty AEC mají při práci s vazbami objektů AEC různé možnosti výběru. Totožná a pevná vazba jsou pouze bodové vazby, ostatní vazby objektů AEC vám však umožňují provádět výběr různých entit objektů k omezení vazbami.

Například lze vybrat

- hranu nebo osu segmentu stěny, jehož vazbu chcete vytvořit;
- hranu objektu, osu X nebo Y nebo hranu hraničního obdélníku objemového prvku, jehož vazbu chcete vytvořit;
- hranu objektu, těžiště nebo hranu hraničního obdélníku konstrukčního prvku, jehož vazbu chcete vytvořit.

Při výběru objektu AEC, jehož vazbu chcete vytvořit, lze stisknutím klávesy *tabulátoru* cyklicky procházet dostupné možnosti. Platné entity objektů, které lze vybírat, jsou zvýrazněny červenou čárou.

Práce s totožnou vazbou

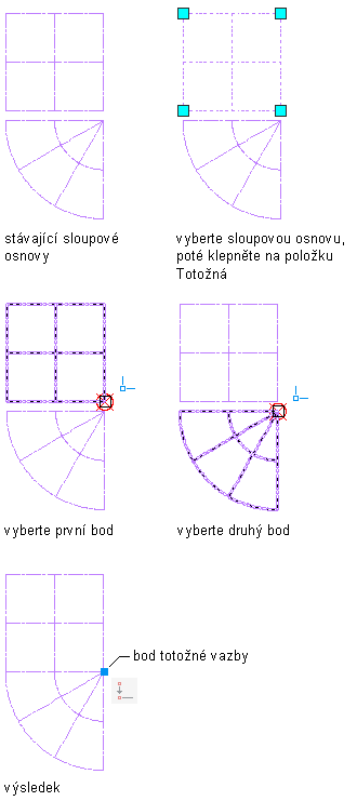
Totožná vazby vytvoří vazbu dvou bodů, které mají být ztotožněny. Zavazbené body mohou ležet přímo na objektu AEC nebo na rozšíření objektu AEC. Totožná vazba funguje také mezi příslušnými objekty AEC a objekty AutoCAD, jako je například segment stěny a úsečka.

Použijte totožnou vazbu k vzájemnému ukotvení dvou sloupových osnov.

1. Vyberte sloupovou osnovu.
2. Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Parametrické ➤ Totožná .
3. Vyberte rohový bod první sloupové osnovy, kterou chcete omezit vazbou.

   Vybraný bod bude zobrazen s červenou kružnicí a symbolem X procházejícím jejím středem.

4 Vyberte odpovídající rohový bod druhé sloupové osnovy, kterou chcete omezit vazbou.



Při přesunutí jedné ze sloupových osnov se společně s ní přesune i druhá sloupová osnova. Jednu ze sloupových osnov můžete rovněž otáčet okolo bodu totožné vazby. Chcete-li obě osnovy zcela omezit vazbami, přidejte další totožnou vazbu k druhému rohu sloupové osnovy.

Práce s vertikální vazbou

Vertikální vazba omezí čáry nebo dvojice bodů na objektech AEC tím, že je nastaví rovnoběžně s osou Y aktuálního USS. Pokud zadáte dva body, jejichž vertikální vazbu chcete vytvořit, druhý bod bude umístěn do svislé polohy vzhledem k prvnímu bodu.

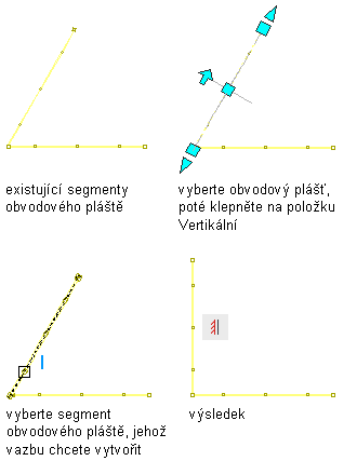
Vertikální vazba se používá k zarovnání segmentu obvodového pláště ve svislém směru.

1 Vyberte segment obvodového pláště.

2 Klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Parametrické ➤ Vertikální .

3 Určete bod na segmentu obvodového pláště v blízkosti toho konce, který má zůstat na místě.

Z toho konce segmentu obvodového pláště, který leží nejblíže k vybranému bodu, se stane bod otáčení.



Práce s kolineární vazbou

Kolineární vazba nastavuje vzájemné zarovnání dvou objektů AEC. Druhý vybraný objekt AEC je nastaven tak, aby ležel v jedné přímce s prvním vybraným objektem AEC Podle potřeby můžete zarovnávat hrany nebo osy objektů AEC. Kolineární vazba funguje také mezi příslušnými objekty AEC a objekty AutoCAD, jako je například sloupová osnova a úsečka.

Použijte kolineární vazbu k zarovnání osy stěny se sloupovou osnovou.

1 Vyberte sloupovou osnovu.

2 Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Parametrické ➤ Kolineární .

3 Přesuňte kurzor nad linii sloupové osnovy.

Čára osnovy se zvýrazní jako červená čára.

4 Vyberte červenou čáru osnovy.

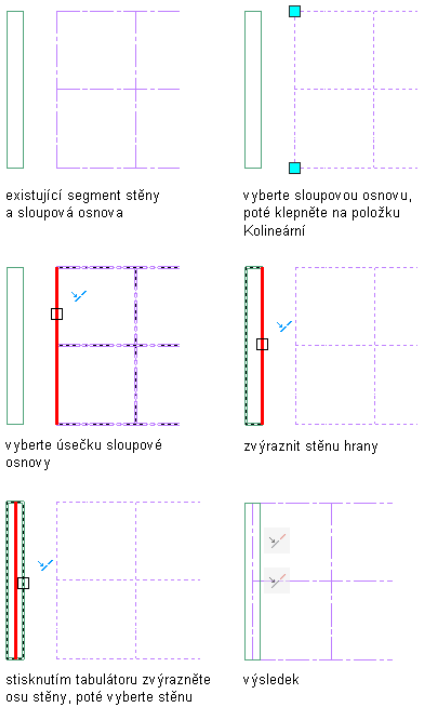
5 Přesuňte kurzor nad hranu segmentu stěny.

Hrana segmentu stěny se zvýrazní jako červená čára.

6 Stisknutím klávesy *TAB* zvýrazněte osu stěny.

Osa segmentu stěny se zvýrazní jako červená čára.

7 Vyberte segment stěny.



Použijte kolineární vazbu k zarovnání hrany objemového prvku s hranou segmentu stěny.

1 Vyberte objemový prvek.

2 Klepněte na kartu Objemový prvek ➤ panel Parametrické ➤ Kolineární .

3 Přesuňte kurzor nad hranu objemového prvku.

Horní hrana objemového prvku se zvýrazní jako červená čára.

4 Stisknutím klávesy *TAB* zvýrazněte osy X a Y objemového prvku.

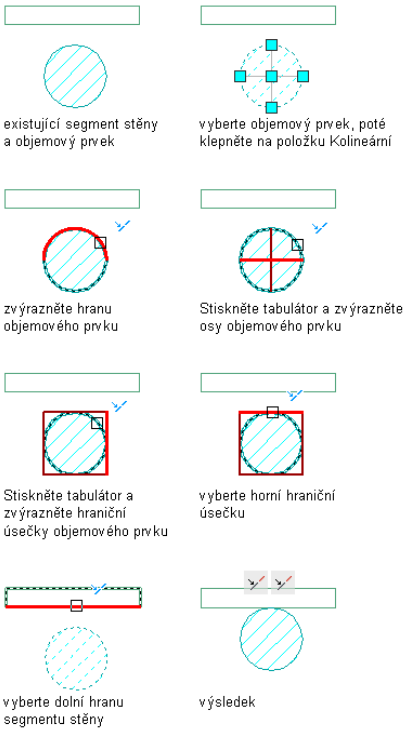
Osa X se zvýrazní jako červená čára.

5 Stisknutím klávesy *TAB* zvýrazněte hraniční obdélník objemového prvku.

Pravá strana hraničního obdélníku se zvýrazní jako červená čára.

6 Vyberte horní stranu hraničního obdélníku objemového prvku.

7 Vyberte dolní hranu segmentu stěny.



Práce s horizontální vazbou

Horizontální vazba omezí čáry nebo dvojice bodů na objektech AEC tím, že je nastaví rovnoběžně s osou X aktuálního USS. Pokud zadáte dva body, jejichž horizontální vazbu chcete vytvořit, druhý bod bude umístěn do vodorovné polohy vzhledem k prvnímu bodu.

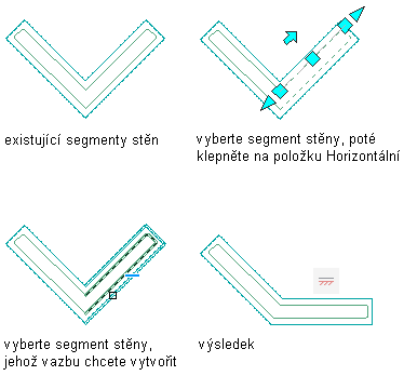
Použijte vodorovnou vazbu k obnovení vodorovného zarovnání segmentu stěny.

1 Vyberte segment stěny.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Parametrické ➤ Horizontální .

3 Určete bod na segmentu stěny v blízkosti toho konce, který má zůstat na místě.

Z toho konce segmentu stěny, který leží nejblíže k vybranému bodu, se stane bod otáčení.



Práce s pevnou vazbou

Pevná vazba je bodová vazba, která zachovává polohu objektu AEC ve výkresu.

Použijte pevnou vazbu k nastavení pevné polohy konstrukčního prvku.

1. Vyberte sloup.
2. Klepněte nakartu Konstrukční prvek ➤ panel Parametrické ➤ Pevná .
3. Vyberte sloup, který chcete omezit vazbou.

   Sloup zůstane na místě a nebude možné jej přesunovat ani otáčet.

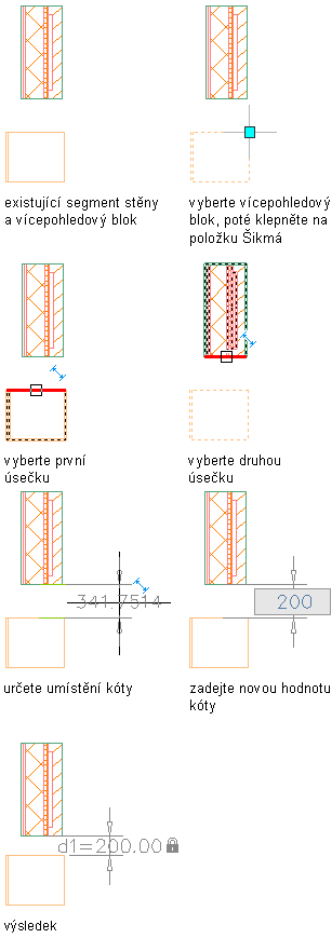
Práce s šikmou vazbou

Šikmá vazba zachovává vzdálenost mezi dvěma rovnoběžnými prvky na dvou různých objektech AEC.

Použijte šikmou vazbu k zachování konkrétní vzdálenosti mezi segmentem stěny a vícepohledovým blokem.

1. Vyberte vícepohledový blok.
2. Klepněte na kartu Vícepohledový blok ➤ panel Parametrické ➤ Šikmá .
3. Vyberte hranu vícepohledového bloku.
4. Vyberte hranu segmentu stěny.
5. Určete umístění kóty.

6 Zadejte novou hodnotu kóty.



Při přesunutí jednoho z objektů AEC bude zadaná vzdálenost mezi nimi zachována.

Práce s úhlovou vazbou

Úhlová vazba zachovává konkrétní úhel mezi dvěma objekty AEC. Úhlová vazba funguje také mezi příslušnými objekty AEC a objekty AutoCAD, jako je například segment stěny a úsečka.

Použijte úhlovou vazbu k nastavení pevného úhlu mezi dvěma připojenými segmenty stěny.

1 Vyberte segment stěny.

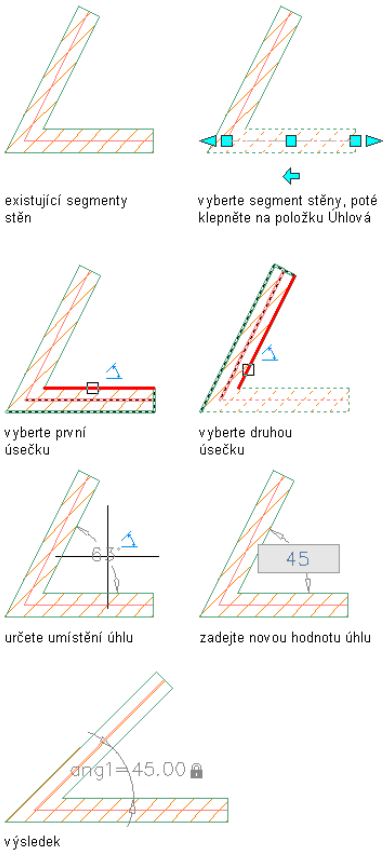
2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Parametrické ➤ Úhlová .

3 Vyberte hranu prvního segmentu stěny jako základnu úhlu.

4 Vyberte hranu druhého segmentu stěny, který chcete omezit vazbou.

5 Určete umístění úhlu.

6 Zadejte novou hodnotu úhlu.



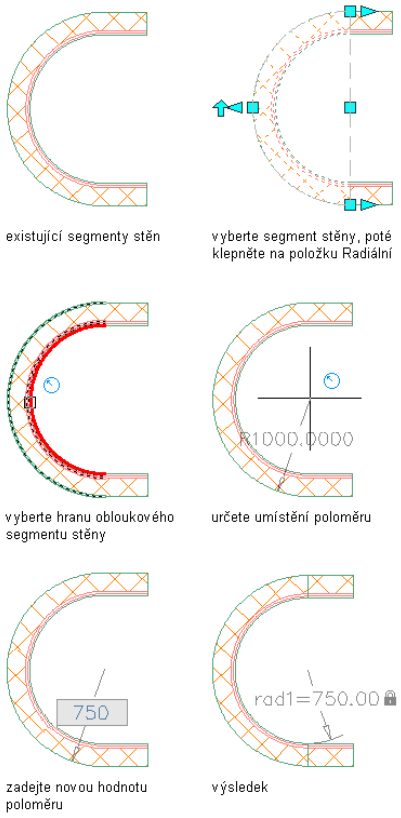
Při přesunutí jednoho z objektů AEC bude zadaný úhel mezi nimi zachován.

Práce s radiální vazbou

Radiální vazba zachovává konkrétní poloměr objektu AEC. Radiální vazba funguje také mezi příslušnými objekty AEC a objekty AutoCAD, jako je například segment stěny a úsečka.

Použijte radiální vazbu k nastavení pevného poloměru obloukového segmentu stěny.

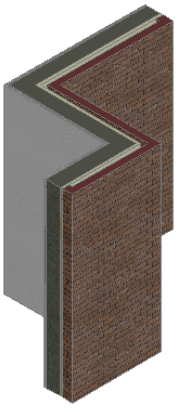
1. Vyberte obloukový segment stěny.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Parametrické ➤ Radiální .
3. Vyberte hranu obloukového segmentu stěny.
4. Určete umístění poloměru.
5. Zadejte novou hodnotu poloměru.



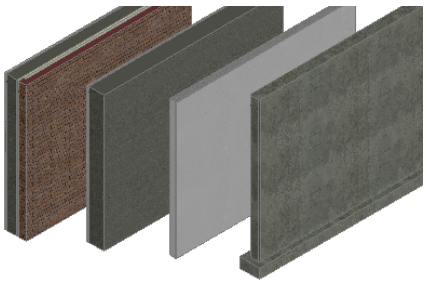
Stěny

20

Stěna je objekt AEC, který představuje reálný prvek vnitřní nebo vnější stěny. Objekt stěny obsahuje veškerou geometrii, která je potřebná pro vyjádření stěny ve dvojrozměrných (2D) a trojrozměrných (3D) pohledech.

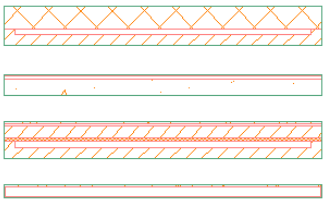


Stěny jsou základními komponentami každého stavebního projektu. Je možné vytvářet velmi jednoduché typy stěn s využitím standardních nastavení a průběžně je doplňovat. Dále je možné vytvářet složité stěny s různými přiřazenými komponentami, materiály a 2D i 3D zakončeními, s podrobnými údaji o začistění a s kolizemi s ostatními objekty, jako jsou například objemové prvky.

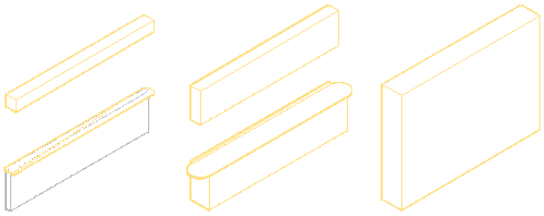


Stěna má jednu nebo více komponent, což jsou materiály, které slouží ke stavbě stěny. Některé komponenty zahrnují cihly, pórobeton, beton, sloupky, vzduchové mezery a izolaci. Komponenty stěn mohou obsahovat také modifikátory, které mění tvar komponenty nebo její povrch.

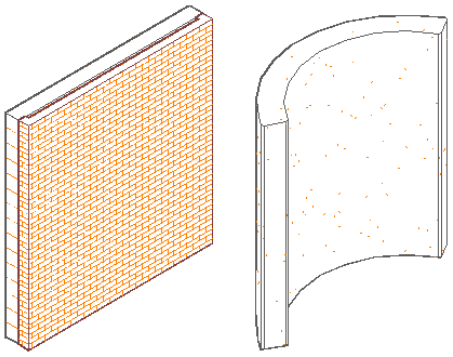
Styly stěn určují vzhled objektů stěn. Pomocí stylů stěn je možné zadávat komponenty, zakončení, materiály a další charakteristiky za účelem vytvoření nových typů stěn, jako jsou betonové stěny, zděné stěny a cihlové dutinové stěny. Katalogy, které nabízí aplikace AutoCAD Architecture, obsahují vzorové styly stěn, jako jsou betonové stěny s patkami nebo obložením, pórobetonové a cihlové dutinové stěny a různé hrázděné přepážky.



Můžete rovněž pracovat se skříňkovými styly stěn, které obsahují pulty, spodní jednotky a horní jednotky.

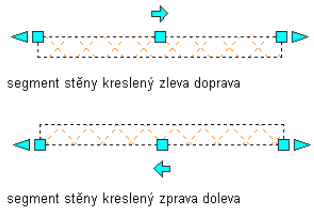


Při přidávání stěny do výkresu se zvolí nástroj pro stěny a zadají se body, které definují každý segment stěny. Stěna může mít jak přímé, tak zakřivené segmenty.

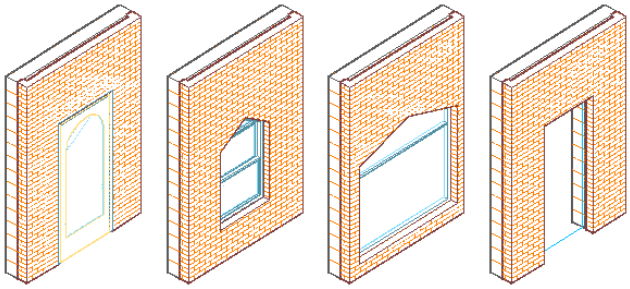


Směr stěny je významný pro některé modifikace stěn. Vzorové styly stěn v aplikaci AutoCAD Architecture byly vytvořeny se záměrem, že se obvodové zdi budou umísťovat ve směru hodinových ruček. Po umístění

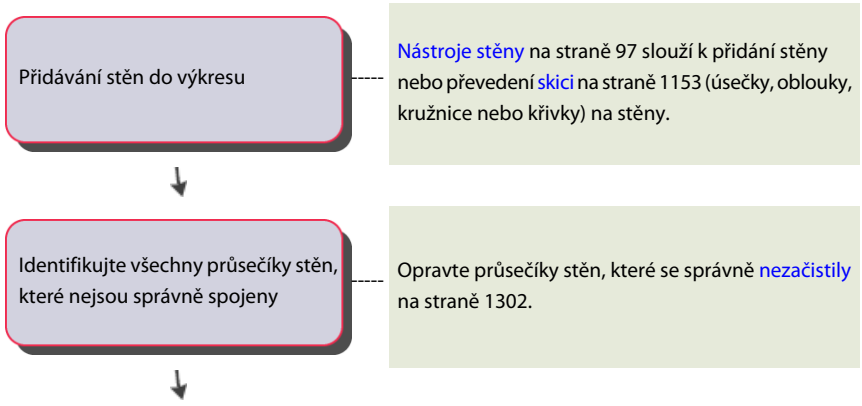
stěny je možné určit směr stěny tak, že se stěna vybere. Uzel směru stěny udává směr stěny. Směr stěny je možné také změnit.

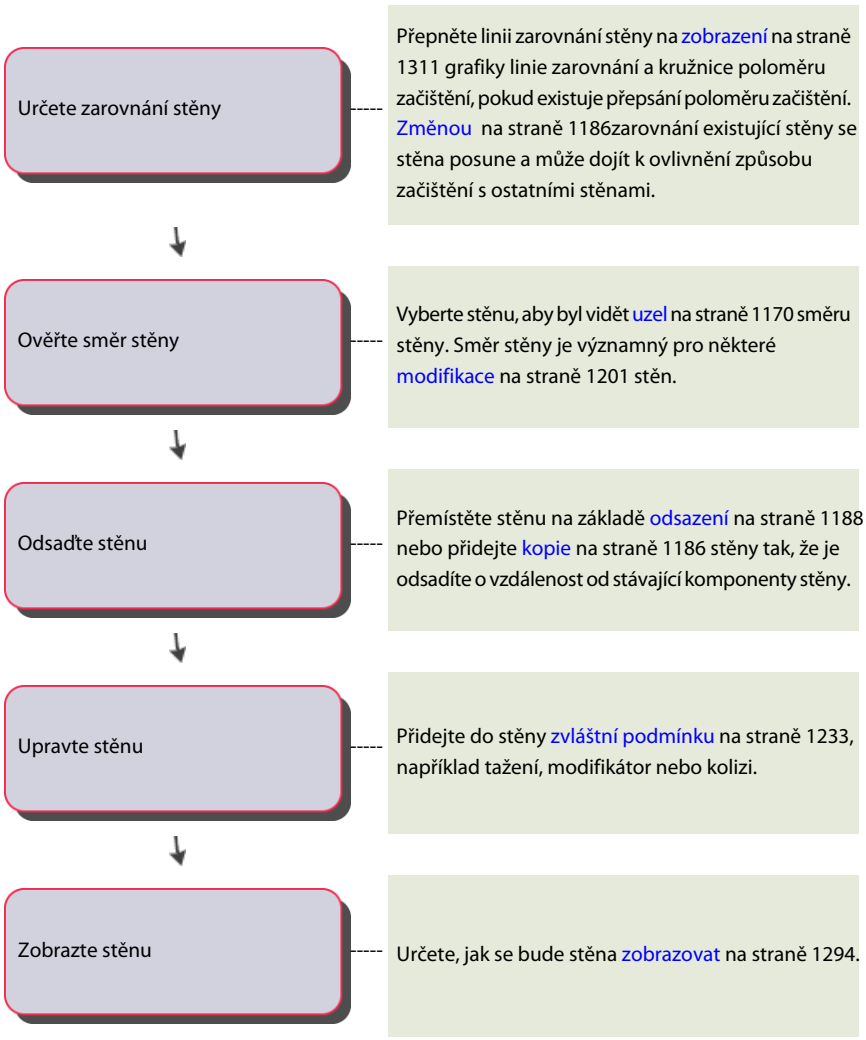


Pokud se do stěny přidají dveře, okna, dveřní/okenní sestavy a otvory, stěna se automaticky upraví tak, aby se přizpůsobila danému objektu a podle potřeby se přidají zakončení. Ve výchozím nastavení jsou tyto objekty ukotveny ke stěně a pokud se stěna přemístí, objekty zůstávají s ní. Jestliže se objekt ze stěny odebere, stěna se v prostoru, kde se objekt nacházel, sama opraví.



Pracovní postup přidávání stěn





Kreslení stěn

Nakreslete segment přímé nebo obloukové stěny, změňte orientaci nebo zarovnání segmentu stěny během jejího kreslení nebo přemístěte segment stěny na základě odsazení od komponenty stěny.

Chcete-li nakreslit segment přímé stěny

1 Vyberte nástroj stěny.

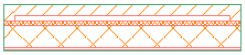
POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Stěna .

2 Určete počáteční bod segmentu stěny.

3 Určete koncový bod segmentu stěny.

zadat počáteční bod segmentu stěny

zadejte koncový bod segmentu zdi



výsledek

Chcete-li nakreslit segment obloukové stěny

1 Vyberte nástroj stěny.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Stěna .

2 Určete počáteční bod segmentu stěny.

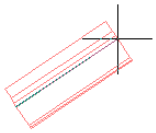
3 Na příkazový řádek zadejte hodnotu **A** pro Oblouk.

4 Určete středový bod segmentu stěny.

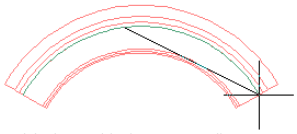
POZNÁMKA Jestliže je ve stavovém řádku okna aplikace aktivováno Dynamické zadání (DYN), je možné pro zadání délky a úhlu stěny použít dynamické kóty. Po klepnutí na počáteční bod stěny se kolem náhledu stěny objeví dynamická pole pro délku stěny a úhel stěny. Zadejte požadované hodnoty a pomocí klávesy TAB přepínejte vstupní pole.

5 Určete koncový bod segmentu stěny.

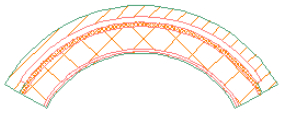
zadat počáteční bod segmentu stěny



zadejte prostřední bod segmentu zdi



zadejte koncový bod segmentu zdi



výsledek

Chcete-li změnit orientaci stěny

1 Vyberte nástroj stěny.

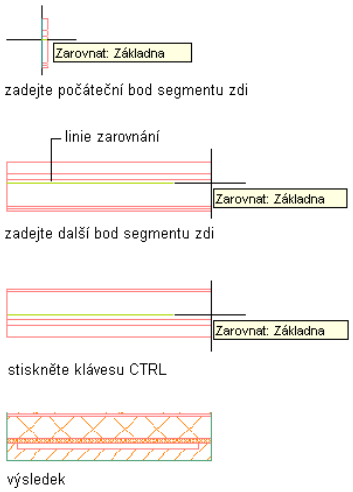
POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Stěna .

---

2 Určete počáteční bod segmentu stěny.

3 Stisknutím klávesy *CTRL* obrátíte orientaci segmentu stěny.

4 Určete koncový bod segmentu stěny.



Chcete-li změnit zarovnání stěny

Zadáním **J** můžete iniciovat změnu zarovnání, nebo pomocí klávesy *CTRL* cyklicky přepínat možnosti zarovnání.

1 Vyberte nástroj stěny.

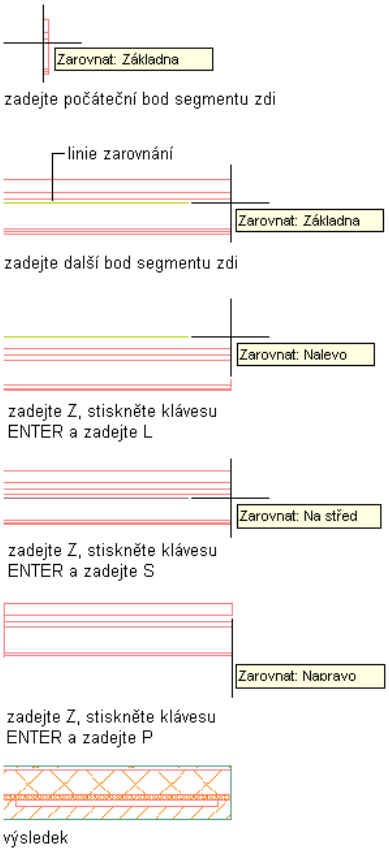
POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Stěna .

2 Určete počáteční bod segmentu stěny.

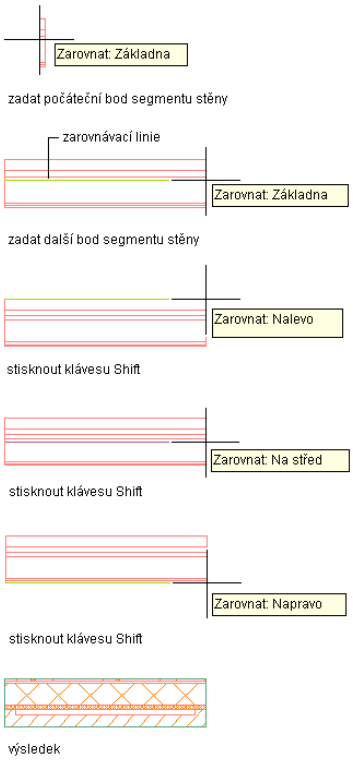
3 Na příkazovém řádku iniciujte zarovnání zadáním **J** a pak postupujte takto:

Jestliže chcete přepnout zarovnání na...	Na příkazovém řádku...
Levý	...zadejte **J** a poté zadejte **L**.
Střed	...zadejte **J** a poté zadejte **C**
Pravý	...zadejte **J** a poté zadejte **R**
Základna	...zadejte **J** a poté zadejte **B**

4 Určete koncový bod segmentu stěny.



Rovněž je možné stiskem klávesy *SHIFT* přepínat mezi možnostmi zarovnání.



Chcete-li změnit pozici segmentu stěny

Umístění segmentu stěny změníte v průběhu jeho kreslení tak, že zadáte odsazení na základě plochy nebo středu komponenty stěny, nebo na celkovém středu stěny. Při zadání možnosti odsazení a přesunování ukazatele myši přes segment stěny se zobrazují pomocné čáry s nápovědou, které označují, jaká část konkrétní komponenty stěny je vybrána. Plná čára označuje plochu komponenty, čárkovaná čára označuje střed komponenty a osová čára označuje celkový střed stěny.

Při kreslení změňte umístění segmentu stěny a zarovnejte ho k určité komponentě stěny pomocí konkrétního bodu nebo vodítka. Můžete například zarovnat vnější plochu cihlového obkladu stěny s linií sloupové osnovy nebo zarovnat vnitřní plochu pórobetonové stěny se sloupem.

Můžete rovněž vybrat libovolný bod na vnitřní nebo vnější straně stěny a určit jej jako odsazovací bod pro změnu umístění stěny. Hodnotu můžete zadat buď do dynamického kótovacího pole, nebo do pole Odsazení v poli Kóty na paletě vlastností, přičemž stěna se

přemístí o zadanou vzdálenost odsazení od aktuální polohy ukazatele myši směrem k aktuální zarovnávací čáře.

1 Vyberte nástroj stěny.

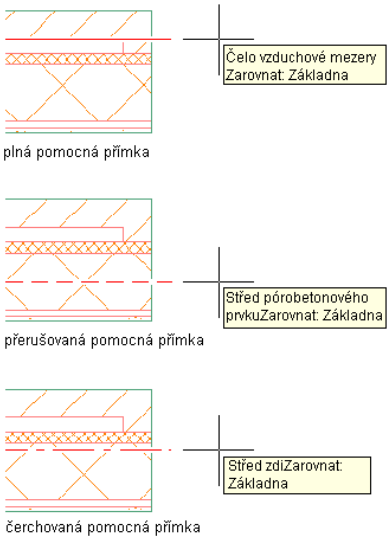
POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Stěna .

2 Určete počáteční bod segmentu stěny.

POZNÁMKA V tomto okamžiku může být nutné změnit orientaci nebo zarovnání segmentu stěny, aby byl před zadáním vzdálenosti odsazení správně umístěn.

3 Na příkazovém řádku zadejte **O** pro odsazení, nebo klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Odsazení.

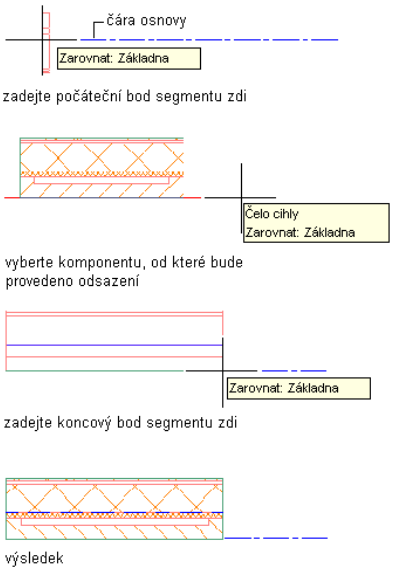
Při přesunování ukazatele myši se zobrazují pomocné čáry s nápovědou.



4 Klepnutím vyberte komponentu stěny, od které má být provedeno odsazení, nebo určete bod vně segmentu stěny.

Zarovnávací čára se posune na zadanou vzdálenost odsazení.

5 Určete koncový bod segmentu stěny.



Chcete-li zadat vlastnosti stěny

Vlastnosti stěny určují, zda kreslené stěny budou tvořit ohraničující objekty pro asociativní prostory, parametry začištění a kóty.

1 Vyberte nástroj stěny.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Stěna .

2 Určete počáteční bod segmentu stěny.

3 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Obecné.

4 Vyberte styl stěny.

5 V části Ohraničené prostory určete, zda lze tuto stěnu použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.

Zde lze vybrat tři možnosti:

- Ano: Tuto stěnu lze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Ne: Tuto stěnu plášť nelze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.

- Podle stylu: Tato stěna použije nastavení vazby ze stylu obvodového pláště.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

6 Zvolte Ano pro možnost Automaticky začistit, pokud chcete, aby se stěna začistila na ostatní stěny a vyberte skupinu vyčistění.

7 Rozbalte položku Kóty.

8 Zadejte kódy stěny:

Chcete-li...	Pak…
zadat tloušťku stěny	zadejte hodnotu pro možnost Šířka. Jestliže Šířka není k dispozici, pak šířku stěny určí vámi vybraný styl stěny.
zadat výšku stěny od podlahy ke stropu	zadejte hodnotu pro možnost Základní výška.
zadejte délku stěny od počátečního a koncového bodu	zadejte hodnotu pro možnost Délka.

9 Zadejte zarovnání stěny, kterým se stěna umístí ve vztahu k zadaným bodům, a ve směru, ve kterém stěnu kreslíte:

Chcete-li...	Pak…
zadat body, které definují levou stranu stěny	vyberte možnost Doleva pro zarovnání.
zadat body, které definují pravou stranu stěny	vyberte možnost Doprava pro zarovnání.
zadat body, které definují středovou osu stěny	vyberte možnost Střed pro zarovnání.
vybrat body, které definují základnu stěny	vyberte možnost Základna pro zarovnání.

10 Zadejte odsazení:

Chcete-li...	Pak…
odsadit umístění stěny od zadaných bodů	zadejte hodnotu do pole Odsazení základny.
odsadit linii střechy od zadané výšky základny	zadejte hodnotu pro Odsazení linie střechy od základní výšky.
odsadit linii podlahy od základny	zadejte hodnotu pro Odsazení spodní hrany od základny.

11 Pokračujte v zadávání segmentů stěny.

Zadáním možnosti **u** (Zpět) je možné zrušit zadání kteréhokoliv bodu kromě počátečního.

12 Zadejte koncový bod stěny:

Chcete-li...	Pak...
uzavřete stěnu nakreslením dvou segmentů stěny, které v počátečním bodě svírají pravý úhel	zadejte **nebo** (Orto uzavřít) a poté zadejte bod ve směru, ve kterém chcete uzavřít stěnu. Segment stěny se prodlouží, až se potká se segmentem stěny, který je v pravém úhlu na první segment stěny.
uzavřít stěnu přidáním segmentu stěny z předchozího bodu do počátečního bodu stěny	zadejte **u** (Uzavřít).
dokončit segment stěny v bodě, který zadáte	zadejte koncový bod stěny a stiskněte *ENTER*.

Další informace od volbách Orto uzavřít a Uzavřít uvádí část Používání možností Orto uzavřít a Uzavřít pro stěny na straně 1388.

Chcete-li nakreslit segment stěny z linie zarovnání stěny

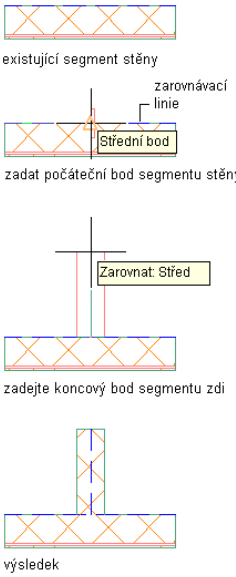
Tento postup slouží k nakreslení nového segmentu stěny pomocí některého režimu Uchopení objektu na zarovnávací čáře existujícího segmentu stěny. Začněte určením aktivních režimů uchopení objektu. Nový segment stěny můžete například začít kreslit od středu existujícího segmentu stěny.

Jakmile začnete přidávat nový segment stěny, zarovnávací čára se automaticky zobrazí na existujícím segmentu stěny bez ohledu na to, zda bylo zapnuto její zobrazení. Při přesunutí ukazatele myši mimo existující segment stěny zarovnávací čára zmizí. Při výběru bodu poblíž středu segmentu stěny se na zarovnávací čáře zobrazí uchopení středového bodu. Klepnutím určete tento bod jako počáteční bod nového segmentu stěny a pak určete koncový bod tohoto segmentu stěny.

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz **vnastav** a klepněte na kartu Uchopení objektu.
2. V poli Obecné vyberte režimy uchopení objektů, které mají být aktivní.
3. V poli AutoCAD Architecture zaškrtněte políčko Povolit, aby obecné nastavení uchopení objektu platilo na zarovnávací čáře stěny.
4. Vyberte nástroj stěny.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Stěna .

5. Na existujícím segmentu stěny klepněte na uchopení objektu na zarovnávací čáře, od kterého chcete začít kreslit nový segment stěny.
6. Určete koncový bod nového segmentu stěny.



Vytváření stěn ze skici a z 3D objektů

Tento postup slouží k přeměně následujících objektů na stěny:

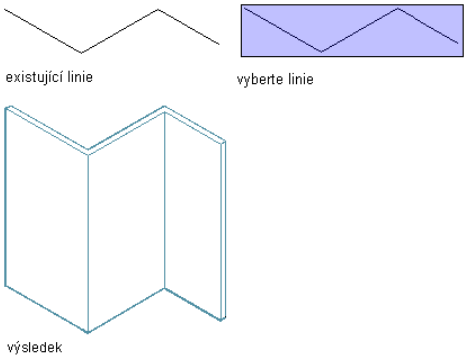
- Úsečky
- Oblouky
- Kružnice
- Křivky

Je možné například vytvářet čárové diagramy nebo náčrty stěn pomocí úseček, oblouků, kružnic a křivek za účelem vytvoření exteriérů budovy a místností, a konvertovat tyto objekty na stěny. Po vytvoření stěny je možné upravit vlastnosti stěny.

Dále je možné na stěny převést 3D objekty, jako jsou objemové prvky.

Chcete-li převést linii na stěnu

1. Pravým tlačítkem klepněte na nástroj stěny a klepněte na možnost Použít vlastnosti nástroje na skicu.
2. Vyberte linii, která se má převést, a stiskněte klávesu *ENTER*.
3. Po zobrazení výzvy k vymazání původní geometrie zachovejte skicu stisknutím klávesy *ENTER* nebo ji vymažte zadáním **a** (Ano).
4. V případě potřeby upravte vlastnosti nových stěn na paletě vlastností.

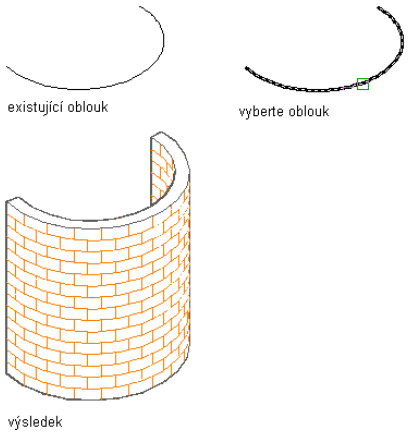


Chcete-li převést oblouk na stěnu

1. Pravým tlačítkem klepněte na nástroj stěny a klepněte na možnost Použít vlastnosti nástroje na skicu.
2. Vyberte oblouk, který se má převést, a stiskněte klávesu *ENTER*.

3 Po zobrazení výzvy k vymazání původní geometrie zachovejte skicu stisknutím klávesy *ENTER* nebo ji vymažte zadáním **a** (Ano).

4 V případě potřeby upravte vlastnosti nových stěn na paletě vlastností.



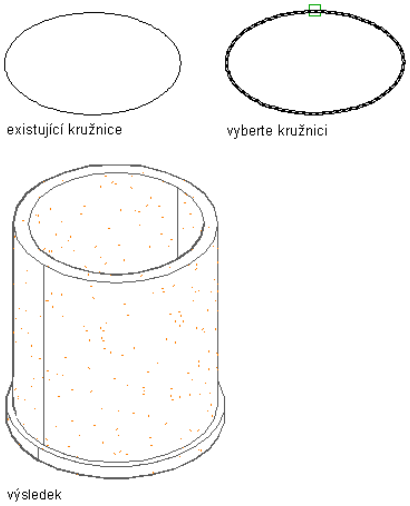
Chcete-li převést kružnici na stěnu

1 Pravým tlačítkem klepněte na nástroj stěny a klepněte na možnost Použít vlastnosti nástroje na skicu.

2 Vyberte kružnici, která se má převést, a stiskněte klávesu *ENTER*.

3 Po zobrazení výzvy k vymazání původní geometrie zachovejte skicu stisknutím klávesy *ENTER* nebo ji vymažte zadáním **a** (Ano).

4 V případě potřeby upravte vlastnosti nových stěn na paletě vlastností.



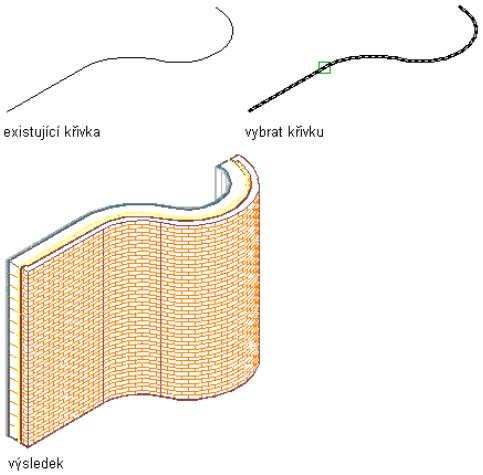
Chcete-li převést křivku na stěnu

1 Pravým tlačítkem klepněte na nástroj stěny a klepněte na možnost Použít vlastnosti nástroje na skicu.

2 Vyberte křivku, kterou chcete změnit, a stiskněte klávesu *ENTER*.

3 Po zobrazení výzvy k vymazání původní geometrie zachovejte skicu stisknutím klávesy *ENTER* nebo ji vymažte zadáním **a** (Ano).

4 V případě potřeby upravte vlastnosti nových stěn na paletě vlastností.



Chcete-li převést 3D objekt na stěnu

Převeďte 3D objekt, například objemový prvek nebo těleso aplikace AutoCAD ACIS, na stěnu s jednou komponentou.

1 Vyberte objekt, který chcete převést na stěnu.

2 Klepněte na kartu Objemový prvek ➤ panel Převést na ➤ Stěna .

3 Zadejte **a** (Ano) pro smazání původního objektu, nebo zadejte **n** (Ne) pro zachování objektu.

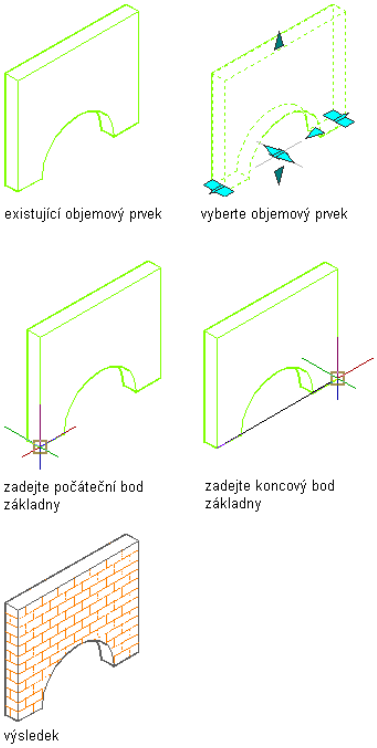
4 Zadejte základnu stěny:

Chcete-li...	Pak…
zadat základnu stěny zadáním počátečního bodu a koncového bodu stěny	zadejte počáteční bod a poté po požádání zadejte koncový bod.
zadat základnu stěny z existující úsečky nebo oblouku ve výkresu	zadejte **p** (Vybrat) a vyberte úsečku nebo oblouk, které chcete definovat pro základnu.

POZNÁMKA Zadání základny z objektu, který se převádí na stěnu, má vliv na vložení ukotvených objektů, jako jsou dveře, okna a otvory. Ukotvené objekty jsou vloženy do stěny ve vztahu k základně stěny.

5 Vyberte styl stěny.

Styl stěny, který vyberete, musí být styl s jednou komponentou.



Přidání dveří a oken ke stěnám

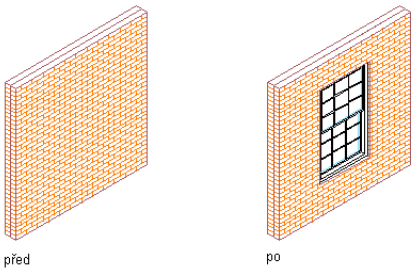
Přidáte-li ke stěně dveře a okna, stěna se automaticky upraví tak, aby se přizpůsobila přidanému objektu a podle potřeby se přidají zakončení.

Dveře a okna lze ke stěnám přidávat různými způsoby. Můžete se rozhodnout přidat dveře nebo okno bez omezujících vazeb nebo můžete okna a dveře rozmístit rovnoměrně podél stěny. K definování polohy dveří a oken můžete použít také body sloupové osnovy překrývající stěnu.

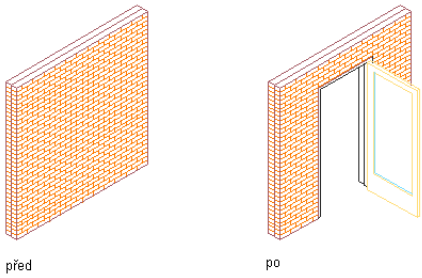
Přidání dveří a oken bez omezujících vazeb

Dveře nebo okno můžete přidat tak, že je umístíte do libovolného bodu stěny.

Vložení okna do stěny



Vložení dveří do stěny



1 Vyberte stěnu.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ Okno nebo klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ Dveře .

3 Určete nastavení okna nebo dveří.

Další informace o přidávání oken nebo dveří viz Vytvoření okna s uživatelsky zadaným nastavením na straně 1925 nebo Vytvoření dveří na straně 1839.

4 Zadejte bod vložení podél stěny.

TIP Abyste získali umístění bez omezení vazbami, zkontrolujte, zda je pro nastavení Poloha ve stěně na paletě Vlastnosti vybrána možnost Bez omezení a zda je vypnuta funkce uchopení objektů na stavovém řádku.

5 Pokračujte v umísťování dveří oken do stěny a stiskněte klávesu *ENTER*.

Přidání dveří a oken v polohách vztažených ke stěnám

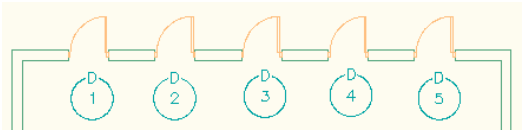
Dveře a okna můžete umísťovat v přesných polohách vztažených ke stěnám.

Vložení dveří a oken rozmístěných rovnoměrně ve stěně

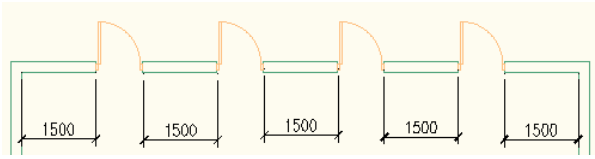
Je možné vložit více dveří a oken rovnoměrně do stěny. V průběhu vkládání lze nastavit následující možnosti:

Pevný počet otvorů nebo pevná vzdálenost mezi otvory

- Vložení pevného počtu dveří nebo oken do vybrané stěny



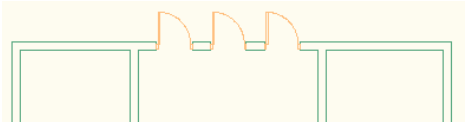
- Vložení proměnného počtu dveří nebo oken v zadané vzdálenosti do vybrané stěny



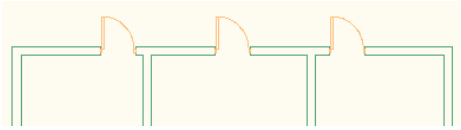
Vložení segmentu stěny nebo celé stěny

Můžete zvolit, zda budou dveře či okna vkládána v řadě do segmentu stěny (mezi protínající se stěny) nebo do celé stěny.

Vložení vícenásobných dveří rovnoměrně do segmentu stěny



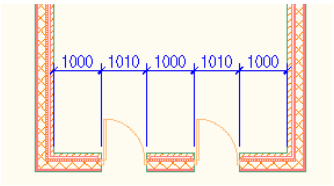
Vložení vícenásobných dveří rovnoměrně do celé stěny



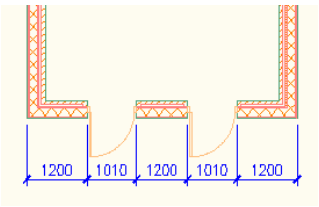
Vložení odsazení od hran stěny

Můžete vybrat hranu stěny, na které mají být odsazeny dveře nebo okna. Určete vnitřní nebo vnější hranu stěny, od které chcete odsadit dveře nebo okna.

Rozmístění dveří rovnoměrně na vnitřní straně stěny



Rozmístění dveří rovnoměrně na vnější stranu stěny



Chcete-li vložit pevný počet dveří nebo oken rovnoměrně rozmístěných ve stěně

1 Vyberte stěnu, do které chcete vložit dveře nebo okna.

2 Klepněte na některý z těchto příkazů:

- Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Rovnoměrně mezi stěnami.
- Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Okno ➤ Rovnoměrně mezi stěnami.

3 Definujte, zda chcete vkládat dveře či okna do vybraného segmentu stěny nebo do celé stěny:

- Chcete-li vložit více dveří či oken do vybraného segmentu stěny, stiskněte klávesu **M** (Mezi stěny).
- Chcete-li vložit více dveří či oken v řadě po celé délce stěny, stiskněte klávesu **C** (Celá stěna).

4 Klepnutím na hranu zobrazenou na obrazovce vyberte požadovanou hranu stěny pro umístění dveří nebo oken. Jako náhled slouží červená čára. Můžete zvolit vnitřní nebo vnější hranu stěny.

5 Zkontrolujte, zda je pro možnost Vícenásobné vložení na paletě Vlastnosti vybráno nastavení Ano.

6 Na paletě Vlastnosti zadejte v poli Počet k vložení požadovaný počet dveří nebo oken.

Ve výchozím nastavení tento příkaz předpokládá, že uživatel chce vložit dveře nebo okna ve vzájemných rovnoměrných vzdálenostech a nabídne

rozsah minimálního a maximálního možného počtu dveří nebo oken, které se vejdou do vybraného segmentu stěny.

7 Zkontrolujte, zda je možnost Vícenásobná poloha nastavena na Rovnoměrně.

8 Klepnutím v obrazovce umístěte dveře nebo okna do požadovaných poloh.

Chcete-li do stěny vložit proměnný počet dveří nebo oken s pevnou vzdáleností

1 Vyberte stěnu, do které chcete vložit dveře nebo okna.

2 Klepněte na některý z těchto příkazů:

- Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Rovnoměrně mezi stěnami.
- Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Okno ➤ Rovnoměrně mezi stěnami.

3 Definujte, zda chcete vkládat dveře či okna do vybraného segmentu stěny nebo do celé stěny:

- Chcete-li vložit více dveří či oken do vybraného segmentu stěny, stiskněte klávesu **M** (Mezi stěny).
- Chcete-li vložit více dveří či oken v řadě po celé délce stěny, stiskněte klávesu **C** (Celá stěna).

4 Klepnutím na hranu zobrazenou na obrazovce vyberte požadovanou hranu stěny pro umístění dveří nebo oken. Jako náhled slouží červená čára. Můžete zvolit vnitřní nebo vnější hranu stěny.

5 Zkontrolujte, zda je pro možnost Vícenásobné vložení na paletě Vlastnosti vybráno nastavení Ano.

6 Na paletě Vlastnosti vyberte v části Rozteč možnost Odsazení.

Na příkazovém řádku se zobrazí rozsah hodnot odsazení od minimální do maximální hodnoty. Minimální odsazení má nulovou hodnotu (žádné odsazení) a maximální odsazení se vypočítává podle maximální možné vzdálenosti mezi dvěma dveřmi nebo okny v segmentu stěny.

7 Zadejte požadovanou hodnotu Odsazení v poli Násobky odsazení.

Program automaticky vypočítá maximální počet dveří nebo oken, které lze umístit v segmentu stěny při dodržení požadovaného odsazení, a tento počet zobrazí na příkazovém řádku. Proveďte jednu z následujících akcí:

- Chcete-li vložit maximální počet dveří nebo oken, stiskněte klávesu ENTER a klepnutím v obrazovce proveďte umístění dveří nebo oken.

- Chcete-li vložit menší počet dveří nebo oken při zachování nastaveného odsazení, zadejte požadovaný počet na příkazovém řádku a stiskněte klávesu ENTER. Poté proveďte umístění dveří nebo oken klepnutím v obrazovce. Dveře nebo okna se v segmentu stěny vystředí při zachování vzájemného odsazení.

Vložení oken nebo dveří po celé délce stěny

Je možné vložit dveře či okna tak, aby pokryly stěnu po celé její délce.

1. Vyberte stěnu, do které chcete vložit dveře nebo okno po celé její délce.
2. Klepněte na některý z těchto příkazů:
   - Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Celá stěna.
   - Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Okno ➤ Celá stěna.
3. Umístěte dveře nebo okno.

TIP Ve výchozím nastavení se dveře nebo okno vkládají v naposledy použitém stylu dveří či okna. Chcete-li styl dveří nebo okna změnit, zadejte na příkazový řádek **ST** (Styl) a název požadovaného stylu. Po vložení změňte styl na paletě Vlastnosti.

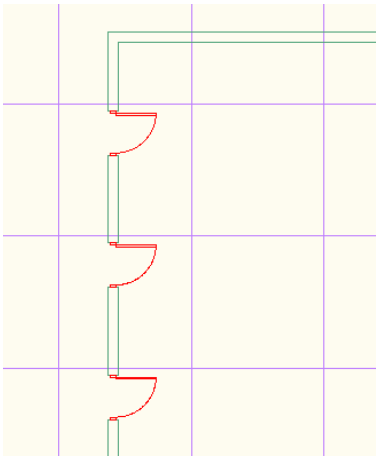
Přidání dveří a oken v polohách vztažených ke sloupovým osnovám

Dveře nebo okna můžete do stěny přidat v polohách vztažených k čarám sloupové osnovy překrývající stěnu.

Umístění dveří a oken vzhledem k čáře osnovy

Dveře a okna je možné přidávat od stěny v zadané vzdálenosti od čáry osnovy.

Přidání více dveří v zadané vzdálenosti od čáry osnovy



1 Vyberte stěnu, do které chcete vložit dveře nebo okna v polohách vztažených k čáře osnovy.

2 Klepněte na některý z těchto příkazů:

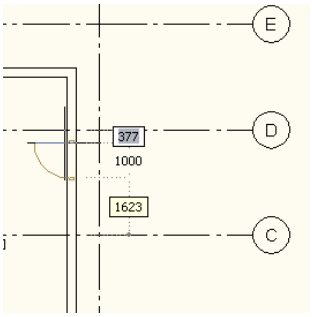
- Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Odsazeně od čáry osnovy.
- Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Okno ➤ Odsazeně od čáry osnovy.

3 Zkontrolujte, zda je pro nastavené Relativně k osnově v části Umístění na paletě Vlastnosti vybrána možnost Ano.

4 Zkontrolujte, zda je pro nastavení Poloha na paletě Vlastnosti vybrána možnost Odsazení.

5 V poli Automatické odsazení zadejte požadované odsazení od čáry osnovy.

6 Klepnutím v obrazovce umístěte dveře nebo okna. Příkaz vypočítá požadovanou vzdálenost od nejbližší čáry osnovy.

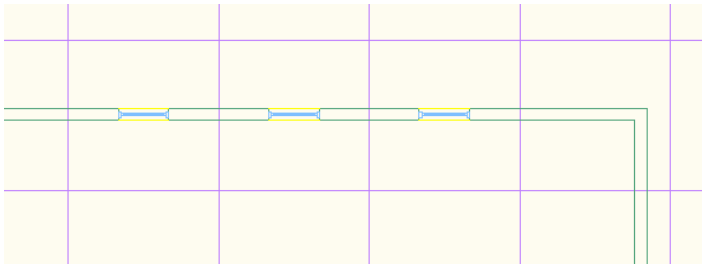


7 Umístěte tolik dveří nebo oken, kolik je třeba, a stiskněte klávesu ENTER.

Vložení dveří a oken vystředěných mezi čárami osnovy

Dveře nebo okno je možné vložit do stěny do středu mezi dvě čáry osnovy.

Vložení oken do středu mezi dvě čáry osnovy



1 Vyberte stěnu, do které chcete vložit dveře nebo okna vystředěná mezi čarami osnovy.

2 Klepněte na některý z těchto příkazů:

- Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Středem mezi čarami osnovy.
- Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Okno ➤ Středem mezi čarami osnovy.

3 Zkontrolujte, zda je pro nastavení Relativně k osnově na paletě Vlastnosti vybrána možnost Ano.

4 Zkontrolujte zda je pro nastavení Poloha na paletě Vlastnosti vybrána možnost Střed.

POZNÁMKA Vyberete-li pro nastavení Poloha možnost Střed a pro nastavení Relativně k osnově možnost Žádné, bude chování při vkládání odpovídat staršímu nastavení Poloha podél stěny = střed. První dveře nebo okno se umístí ve středu stěny a další dveře nebo okno se vystředí mezi prvním vloženým objektem a koncem stěny.

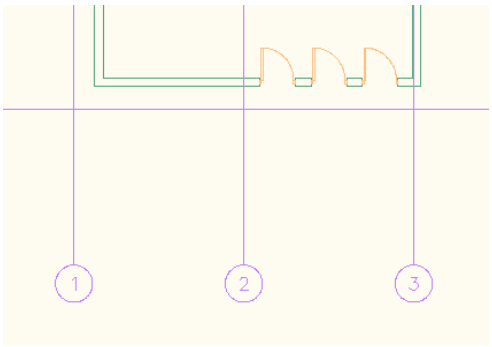
5 K umístění dveří nebo okna do středu mezi dvě čáry osnovy použijte náhled na obrazovce.

6 Umístěte tolik dveří nebo oken, kolik je třeba, a stiskněte klávesu ENTER.

Vložení dveří a oken rozmístěných rovnoměrně mezi čárami osnovy

Je možné vložit pevný počet dveří nebo oken ve stejných vzájemných vzdálenostech mezi dvě čáry osnovy.

Vložení dveří rozmístěných rovnoměrně mezi čárami osnovy



Chcete-li vložit pevný počet dveří nebo oken rovnoměrně rozmístěných v segmentu mezi čarami osnovy

1 Vyberte stěnu, do které chcete vložit dveře nebo okna.

2 Klepněte na některý z těchto příkazů:

- Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Rovnoměrně mezi čarami osnovy.
- Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Okno ➤ Rovnoměrně mezi čarami osnovy.

3 Klepnutím na segment zobrazený na obrazovce vyberte segment stěny mezi dvěma čarami osnovy. Jako náhled slouží červená čára.

4 Zkontrolujte, zda je pro možnost Vícenásobné vložení na paletě Vlastnosti vybráno nastavení Ano.

5 Zadejte požadovaný počet dveří nebo oken v poli Počet k vložení.

Ve výchozím nastavení tento příkaz předpokládá, že uživatel chce vložit dveře nebo okna ve vzájemných rovnoměrných vzdálenostech a nabídne rozsah minimálního a maximálního možného počtu dveří nebo oken, které se vejdou do vybraného segmentu stěny.

6 Zkontrolujte, zda je možnost Vícenásobná poloha nastavena na Rovnoměrně.

7 Klepnutím v obrazovce umístěte dveře nebo okna do požadovaných poloh.

Chcete-li vložit proměnný počet dveří nebo oken s pevnou vzdáleností do segmentu mezi čarami osnovy

1 Vyberte stěnu, do které chcete vložit dveře nebo okna.

2 Klepněte na některý z těchto příkazů:

- Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Rovnoměrně mezi čarami osnovy.
- Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Okno ➤ Rovnoměrně mezi čarami osnovy.

3 Klepnutím na segment zobrazený na obrazovce vyberte segment stěny mezi dvěma čarami osnovy. Jako náhled slouží červená čára.

4 Zkontrolujte, zda je pro možnost Vícenásobné vložení na paletě Vlastnosti vybráno nastavení Ano.

5 Na paletě Vlastnosti vyberte v části Rozteč možnost Odsazení.

Na příkazovém řádku se zobrazí rozsah hodnot odsazení pro segment stěny, a to od minimální do maximální hodnoty. Minimální odsazení má nulovou hodnotu (žádné odsazení) a maximální odsazení se vypočítává podle maximální možné vzdálenosti dvou dveří nebo oken mezi dvěma čarami osnovy.

6 Zadejte požadovanou hodnotu Odsazení v poli Násobky odsazení.

Program automaticky vypočítá maximální počet dveří nebo oken, které lze umístit v segmentu stěny mezi dvěma čarami osnovy při dodržení

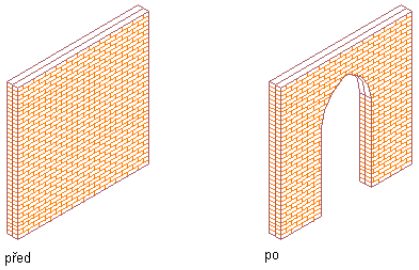
požadovaného odsazení, a tento počet zobrazí na příkazovém řádku. Proveďte jednu z následujících akcí:

- Chcete-li vložit maximální počet dveří nebo oken do segmentu stěny, stiskněte klávesu ENTER a klepnutím v obrazovce proveďte umístění dveří nebo oken.
- Chcete-li vložit menší počet dveří nebo oken při zachování nastaveného odsazení, zadejte požadovaný počet na příkazovém řádku a stiskněte klávesu ENTER. Poté proveďte umístění dveří nebo oken klepnutím v obrazovce. Dveře nebo okna vložená v segmentu se vystředí mezi dvěma čarami osnovy při zachování vzájemného odsazení.

Přidání otvoru do stěny

Tento postup slouží k umístění jednoho nebo více otvorů do stěny.

Vložení otvoru do stěny



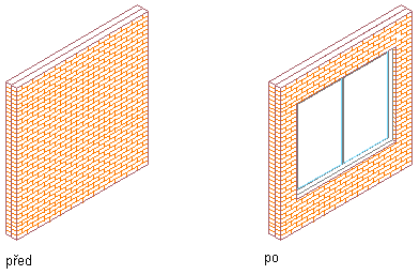
1. Vyberte stěnu.
2. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Otvor .
3. Zadejte nastavení pro otvor.

   Další informace o přidávání otvorů uvádí část Vytvoření otvoru pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 2012.
4. Zadejte bod vložení podél stěny.
5. Pokračujte v přidávání otvorů do stěny a stiskněte klávesu *ENTER*.

Přidání sestavy dveří/oken do stěny

Tento postup slouží k umístění jedné nebo více sestav dveří/oken do stěny.

Vložení sestavy dveří/oken do stěny



1 Vyberte stěnu.

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Sestava dveře/okno .

3 Zadejte nastavení pro sestavu dveří/oken.

4 Zadejte bod vložení podél stěny.

5 Pokračujte v umisťování sestav dveří/oken do stěny a stiskněte klávesu *ENTER*.

Odebrání oken, otvorů, dveří nebo sestav dveří/oken ze stěny

Vyberte objekty, které chcete odebrat ze stěny a stiskněte tlačítko *ODSTRANIT*. V místech, kde se objekty nacházely, se stěna sama opraví.

Ukotvení objektu ke stěně

Tento postup slouží k přemístění objektů do jiné stěny ukotvením objektů.

Ukotvený objekt je omezený stěnou. Objekt je možné přemisťovat podél stěny, ale nepřemístí se ze stěny, dokud se neodpojí. Objekty ukotvené ke stěnám sledují připojené segmenty stěn.

Střed spodní plochy objektu je ukotven k bodu vložení ve spodní ploše stěny, která je uprostřed šířky stěny.

POZNÁMKA Ve výchozím stavu jsou dveře, otvory, okna a okenní sestavy ukotveny ke stěnám, kam jsou přidány tyto objekty.

1 Vyberte objekt, který se má připojit ke stěně, a proveďte některý z následujících úkonů:

Jestliže vybraný objekt je ...	Pak…
okno	klepněte na kartu Okno ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavit .
otvor	klepněte na kartu Otvor ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavit
dveře	klepněte na kartu Dveře ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavit
sestava dveře/okno	Klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavit

2 Vyberte stěnu, kam se objekt přidat.

Odpojení objektů od stěny

Tento postup slouží k odpojení objektu, který je ukotven ke stěně. Po odpojení již objekt není omezen stěnou a lze jej přemístit od stěny.

1 Vyberte objekt, který chcete uvolnit ze stěny.

2 Proveďte jednu z následujících akcí:

Jestliže vybraný objekt je ...	Pak…
okno	klepněte na kartu Okno ➤ panel Ukotvení ➤ Uvolnit .
otvor	klepněte na kartu Otvor ➤ panel Ukotvení ➤ Uvolnit .
dveře	klepněte na kartu Dveře ➤ panel Ukotvení ➤ Uvolnit .

Jestliže vybraný objekt je ...	Pak…
sestava dveře/okno	Klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Ukotvení ➤ Uvolnit .

Objekt zůstane na místě, ale není již zadržován stěnou. Stěna se již kolem objektu nezačišťuje.

Úpravy stěn

Po umístění stěny je možné změnit její styl, umístění, velikost, tvar, základní geometrii a přepsat priority komponent i styly zakončení stěny. Stěnu lze také přesunout, rozdělit nebo sloučit s jinými, obrátit její směr anebo změnit tvar horní a spodní hrany stěny. Navíc lze stěny upravovat pomocí jiných objektů, jako jsou kolizní podmínky nebo modifikátory těles.

V závislosti na typu úprav, které chcete provést, mohou být k dispozici různé metody:

- Po výběru stěny můžete klepnout na libovolný bod bez uzlu podél obvodu a přetáhnout celý objekt do nového umístění. Objekt lze také přesunout tak, že se stisknutým mezerníkem klepnete na uzel, přesunete objekt na nové místo a poté opět klepnete.
- Můžete přetáhnout uzly, které se zobrazují na vybrané stěně a změnit tak jejich orientaci, velikost nebo další fyzické vlastnosti.
- Při úpravách uzlů, při kterých se mění rozměr nebo úhel, umožňuje funkce Dynamický vstup zadání přesné hodnoty místo přesouvání uzlu. (Tato funkce je aktivována ve výchozím nastavení, můžete ji zapínat a vypínat klepnutím na tlačítko DYN na stavovém panelu aplikace. Další informace najdete v části Dynamické kóty na straně 128.)
- U existující stěny můžete použít vlastnosti nástroje stěny nebo na ni aplikovat vlastnosti nástroje obvodového pláště, nástroje desky, nebo nástroje střešní desky.
- Změnu nastavení lze provést na paletě Vlastnosti.
- Použít lze příkazy pro úpravy z místní nabídky objektu.

Používání uzlů k úpravám stěn

Pro vybraný objekt stěny se zobrazují různé typy uzlů pro úpravy. Tyto uzly můžete podle potřeby přetahovat a změnit tak umístění nebo velikost objektu, nebo můžete zadat přesné hodnoty vzdálenosti nebo úhlu pomocí funkce Dynamický vstup. Při výběru uzlu s více

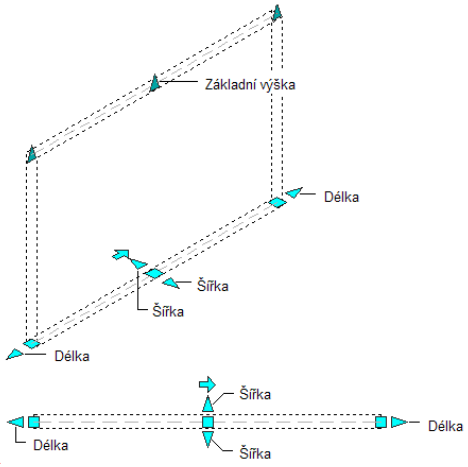
funkcemi můžete mezi těmito funkcemi přecházet stisknutím klávesy *CTRL*. Další informace uvádí část Dynamické kóty na straně 128.

Uzel	Popis
(Prodloužit)	Umožňuje změnit délku segmentu přímé stěny
(Základní výška)	Umožňuje změnit základní výšku segmentu přímé stěny
(Šířka)	Umožňuje změnit šířku při zachování základny segmentu přímé stěny
(Šířka)	Umožňuje změnit šířku při zachování protilehlé plochy přímé stěny
(Základní výška)	Umožňuje změnit základní výšku segmentu obloukové stěny
(2. bod)	Umožňuje změnit druhý bod segmentu obloukové stěny
(Poloměr oblouku)	Umožňuje změnit poloměr oblouku segmentu obloukové stěny.
(Koncový úhel)	Umožňuje změnit koncový úhel segmentu obloukové stěny.
(Opačný směr)	Umožňuje obrátit směr segmentu obloukové stěny.
(Opačný směr)	Umožňuje obrátit směr při zachování základny segmentu obloukové stěny.

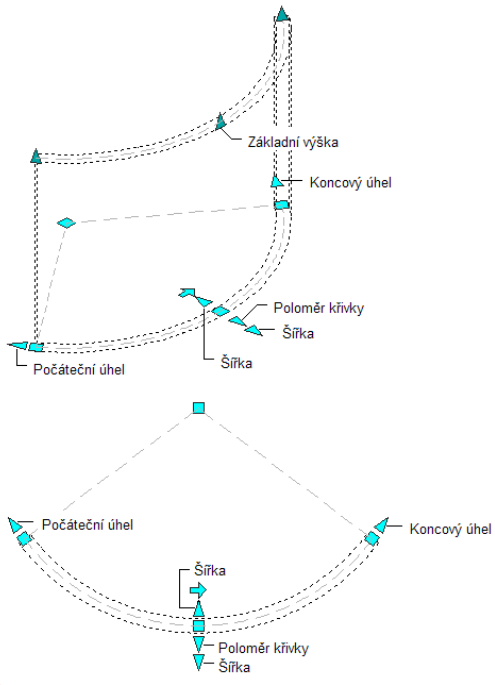
Zobrazení uzlů stěny

Typy uzlů pro úpravy dostupné u vybrané stěny závisí na směru pohledu a stylu stěny. Uzly Délka, Počátek, Umístění, Opačný směr, Šířka a Konec se zobrazují jak v půdorysných, tak ve 3D izometrických pohledech. Uzly Základní výška jsou dostupné jen v 3D izometrických pohledech. Uzly Druhý bod křivky, Šířka a Poloměr křivky se zobrazují ve 2D i 3D pohledech zakřivených stěn. U stylů stěn s pevnou šířkou nejsou zobrazeny uzly Šířka, zatímco u stylů stěn s proměnlivou šířkou ano.

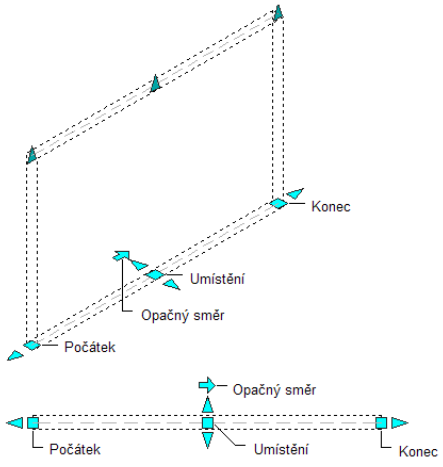
Následující obrázek znázorňuje uzly Délka, Šířka a Základní výška, které se zobrazují u segmentů přímých stěn v 3D a 2D pohledech.



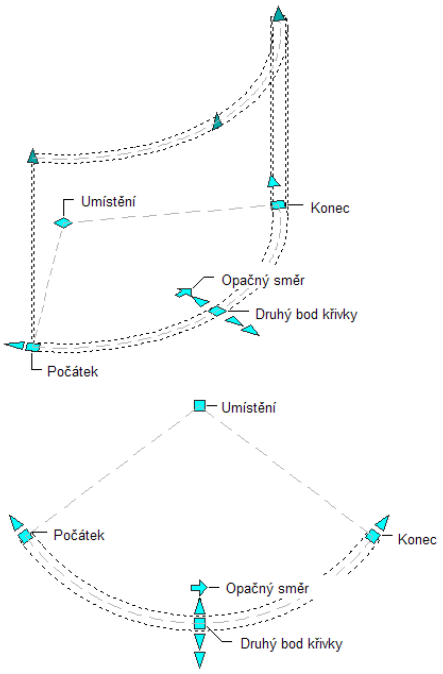
Následující obrázek znázorňuje uzly Počáteční úhel, Koncový úhel, Šířka, Poloměr oblouku a Základní výška, které se zobrazují u segmentů zakřivených stěn v 3D a 2D pohledech.



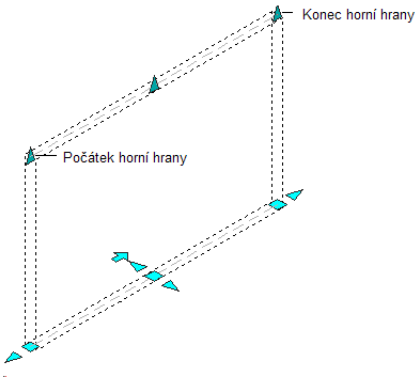
Následující obrázek znázorňuje uzly Počátek, Konec, Opačný směr a Umístění, které se zobrazují u segmentů přímých stěn v 3D a 2D pohledech.



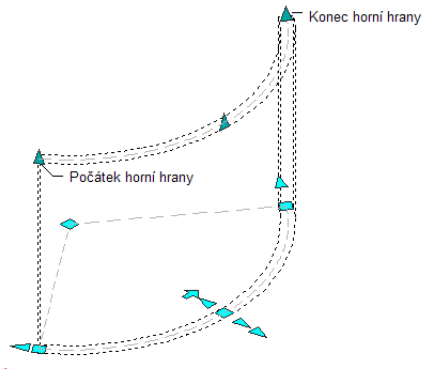
Následující obrázek znázorňuje uzly Počátek, Konec, Opačný směr, Druhý bod křivky a Umístění, které se zobrazují u segmentů zakřivených stěn v 3D a 2D pohledech.



Následující obrázek znázorňuje uzly Počátek horní hrany a Konec horní hrany, které se zobrazují u segmentů přímých stěn v 3D a 2D pohledech.



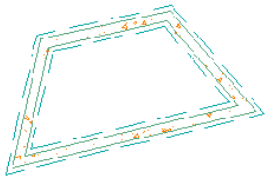
Následující obrázek znázorňuje uzly Počátek horní hrany a Konec horní hrany, které se zobrazují u segmentů zakřivených stěn v 3D a 2D pohledech.



Změna umístění stěny

Tento postup slouží k přemístění stěny pomocí uzlu Umístění. Při práci s uzlem Umístění je třeba zohlednit dva případy: rovnoběžné a nerovnoběžné segmenty stěn.

rovnoběžné zdi



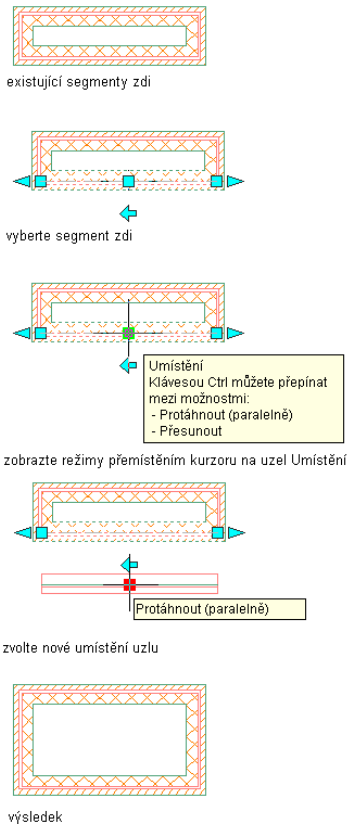
nerovnoběžné zdi

Pokud pracujete s připojenými stěnami, které jsou rovnoběžné, má uzel Umístění dva režimy úprav: Protažení (paralelní) a Posun. Výchozí je režim Protažení (paralelní), přičemž směr protažení závisí na orientaci stěn, které jsou připojeny k vybrané stěně. Pokud jsou například stěny na obou koncích vybrané stěny vzájemně rovnoběžné, v režimu Protažení (paralelní) je směr pohybu omezen na směr těchto rovnoběžných stěn.

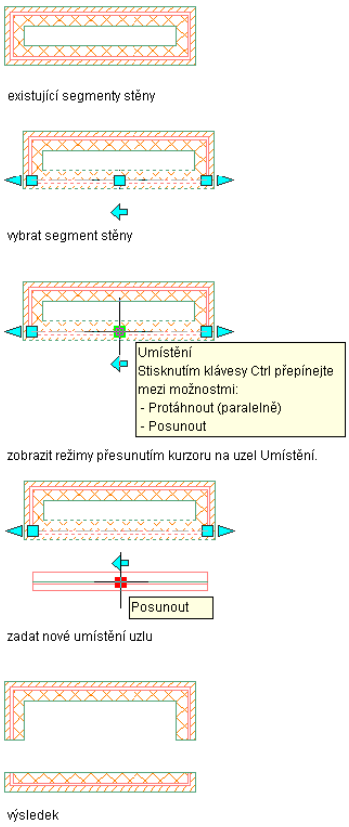
Jestliže pracujete se samostatným segmentem stěny nebo připojenými stěnami, které nejsou rovnoběžné, má uzel Umístění dva režimy úprav: Protažení (odsazení) a Posun. V tomto případě je výchozím režimem Protažení (odsazení), přičemž směr protažení je kolmý ke směru vybrané stěny.

Režim Posun umožňuje v obou případech neomezený pohyb vybrané stěny bez zachování připojení přilehlých stěn. Stěnu je možné přemístit také změnou jejích souřadnic na paletě vlastností.

Následující obrázek znázorňuje, jak lze pomocí uzlu Umístění v režimu Protažení (paralelní) přesunout segment připojené rovnoběžné stěny se zachováním připojení přilehlých stěn.



Následující obrázek znázorňuje, jak lze pomocí uzlu Umístění v režimu Posun přesunout segment rovnoběžné stěny bez zachování připojení přilehlých stěn.



1. Vyberte stěnu, kterou chcete přemístit.
2. Zvolte uzel Umístění.

   Výchozí je režim Protažení (paralelní) nebo můžete stisknutím klávesy *CTRL* přepnout na režim Posun.
3. Přemístěte stěnu do požadovaného místa a jednou klepněte, nebo zadejte hodnotu vzdálenosti a stiskněte klávesu *ENTER*.

   Pokud používáte režim úprav Protažení (paralelní), připojení stěn se zachová, jestliže připojené stěny používají nulový poloměr kružnice začištění. Připojené stěny jsou patřičně oříznuty, prodlouženy a obráceny tak, aby zůstala zachována připojení a poloměr kružnice začištění. Při použití režimu Posun budou stěny odpojeny.

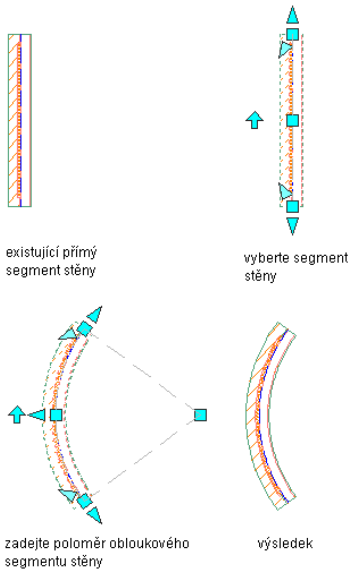
4 Stiskněte klávesu *ESC* nebo klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Zrušit výběr všech ke zrušení výběru stěny a vypnutí všech uzlů.

Změna tvaru stěny

Pomocí tohoto postupu lze změnit přímou stěnu na zakřivenou nebo změnit zakřivenou stěnu na přímou. Když se mění přímá stěna na zakřivenou, software přidá uzel Druhý bod křivky uprostřed segmentu stěny. Tvar oblouku lze potom změnit pomocí uzlu. Další informace o zakřivených stěnách uvádí Zakřivené stěny na straně 1389.

Když se mění zakřivená stěna na přímou stěnu, vytvoří software přímý segment mezi počátečním a koncovým bodem křivky. Délku a umístění stěny lze upravit pomocí uzlů.

1 Vyberte stěny, které chcete změnit a poklepejte na jednu z nich.
2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Obecné.
3 Jako typ segmentu vyberte Oblouk nebo Úsečka.
4 Vyberte uzel Druhý bod křivky a jeho posunutím upravte poloměr zakřivené stěny.



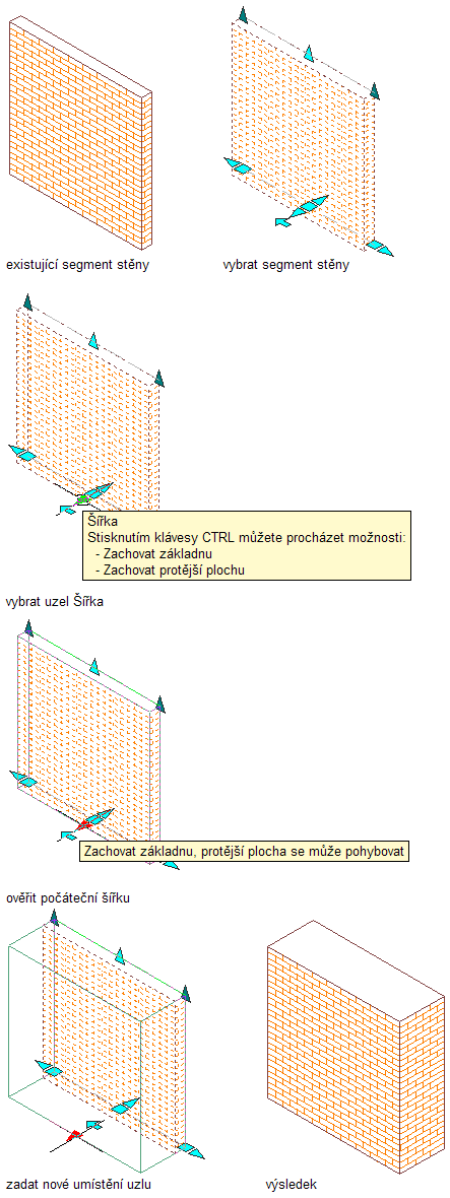
Změna šířky stěny pomocí uzlů při zachování linie zarovnání stěny

Jestliže je šířka stěny definována ve stylu stěny, který je aplikován na danou stěnu, pak tloušťku stěny nelze pro jednotlivou stěnu změnit.

1 Vyberte stěnu.

2 Vyberte uzel Šířka, posuňte uzel tak, aby se zobrazila požadovaná hodnota šířky a jednou klepněte.

Po zvolení uzlu je také možné zadat přesnou hodnotu pro zvýšení nebo snížení šířky stěny. Další informace uvádí část Dynamické kóty na straně 128.

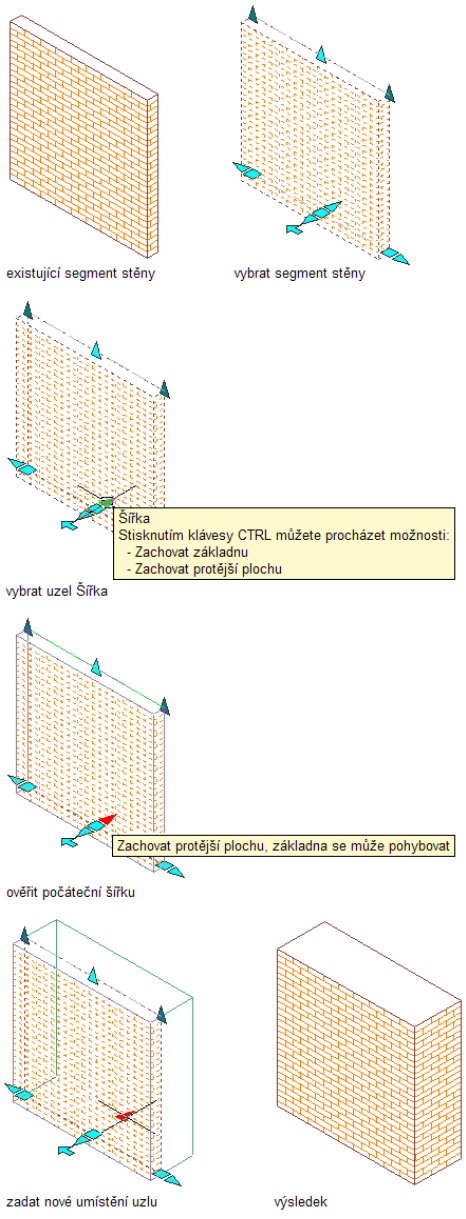


Chcete-li změnit šířku stěny pomocí uzlů při zachování protilehlé plochy stěny

Šířku stěny je možné změnit také na paletě Vlastnosti. Jestliže je šířka stěny definována ve stylu stěny, který je aplikován na danou stěnu, pak tloušťku stěny nelze pro jednotlivou stěnu změnit.

1. Vyberte stěnu.
2. Vyberte uzel Šířka a stiskněte *CTRL* pro zachování polohy protilehlé plochy stěny, když měníte šířku stěny.
3. Posuňte uzel, aby se zobrazila hodnota šířky a jednou klepněte.

Po zvolení uzlu je také možné zadat přesnou hodnotu pro zvýšení nebo snížení šířky stěny. Další informace uvádí část Dynamické kóty na straně 128.

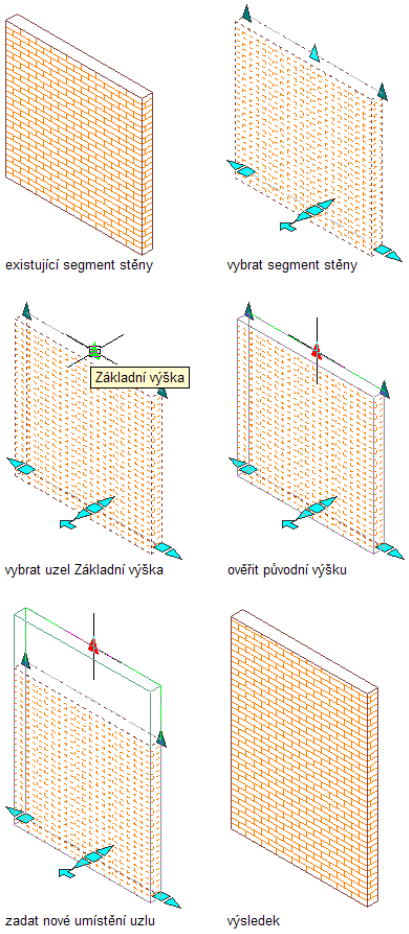


Chcete-li změnit základní výšku stěny pomocí uzlů

Základní výška je výška stěny od podlahy ke stropu. Základní výšku je možné změnit také na paletě Vlastnosti.

1. Vyberte stěnu.
2. Vyberte uzel Základní výška, posuňte uzel tak, aby se zobrazila požadovaná hodnota výšky a jednou klepněte.

   Po zvolení uzlu je také možné zadat přesnou hodnotu pro zvýšení nebo snížení základní výšky stěny.

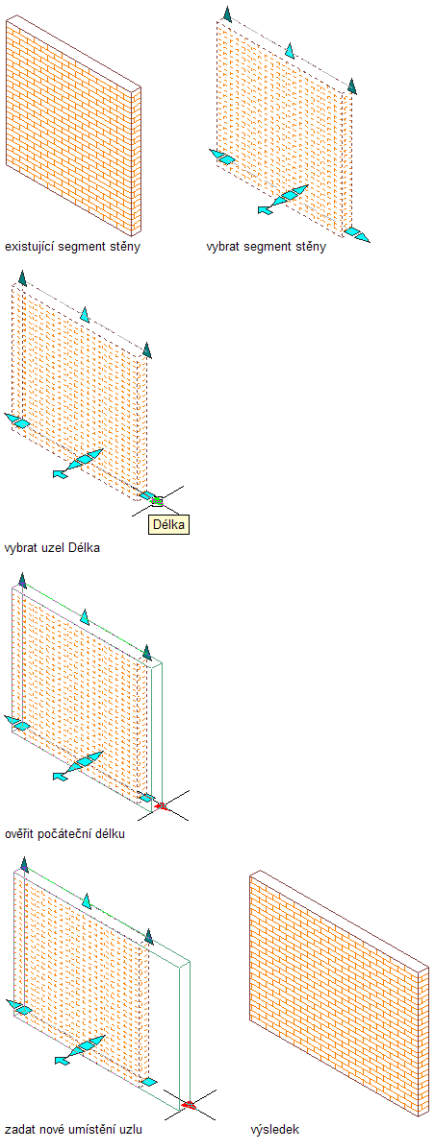


Chcete-li změnit délku stěny pomocí uzlů

Délku je možné změnit také na paletě Vlastnosti.

1. Vyberte stěnu.
2. Vyberte uzel Délka, posuňte uzel tak, aby se zobrazila požadovaná hodnota délky a jednou klepněte.

Po zvolení uzlu je také možné zadat přesnou hodnotu pro zvýšení nebo snížení délky stěny.



Chcete-li změnit zarovnání stěny pomocí uzlů

Zarovnání určuje umístění stěny ve vztahu ke směru, ve kterém byla stěny nakreslena, a k bodům použitým pro nakreslení stěny. Změnou zarovnání existující stěny se stěna posune a může dojít k ovlivnění způsobu začištění s ostatními stěnami. Zarovnání je možné změnit také na paletě Vlastnosti.

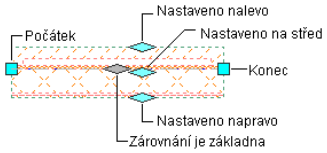
Změna zarovnání stěny

1. Vyberte stěnu.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ ➤ Upravit zarovnání .

   Zobrazí se šest uzlů, přičemž čtyři z nich označují možnosti zarovnání: Doleva, Doprava, Střed a Základna. Šedý uzel znázorňuje aktuální zarovnání. Zobrazí se také uzly Počátek a Konec segmentu stěny.
3. Vyberte uzel, který odpovídá požadovanému zarovnání.

   Na následujícím obrázku se aktuálně používá zarovnání k základně, jak znázorňuje šedý uzel.

Uzly zarovnání stěny



Odsazení nových stěn od existujících stěn

Tento postup slouží k přidání kopií existující stěny, které jsou odsazeny od komponenty stěny na vzdálenost, kterou zadáte.

Tento příkaz pro odsazení umožňuje zkopírovat stěny jejich odsazením o čistou vzdálenost od plochy nebo středu konkrétní komponenty stěny, například od hrázdění nebo povrchové úpravy stěny.

1. Vyberte stěnu, kterou chcete kopírovat.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ místní nabídku Odsazení ➤ Kopírovat .

3 Zadejte umístění bodu odsazení:

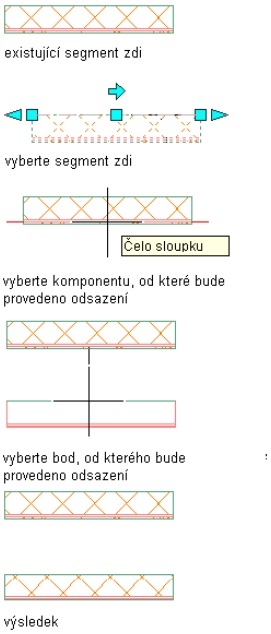
Chcete-li...	Pak…
odsadit stěnu od plochy komponenty stěny	posuňte kurzor na stěnu, aby se červenou čárou zvýraznila plocha požadované komponenty, a jednou klepněte.
odsadit stěnu od středu komponenty stěny	stiskněte *CTRL* a posuňte kurzor na stěnu tak, aby se zvýraznil střed požadované komponenty. Klepněte jednou.

4 Zadejte vzdálenost odsazení.

5 Pokračujte v přidávání stěn a každou novou stěnu odsaďte od plochy nebo středu stěny, kterou jste přidali předtím.

Při každém přidání další stěny je možné zadat rozdílnou vzdálenost odsazení.

Kopírování segmentu stěny odsazením od existující komponenty segmentu stěny



6 Stiskněte *ENTER*.

Přemístění stěny

Tento postup slouží k posunutí stěny odsazením stěny od středu nebo plochy komponenty stěny do zadaného bodu nebo zadané vzdálenosti.

1 Vyberte stěnu, kterou chcete přesunout.

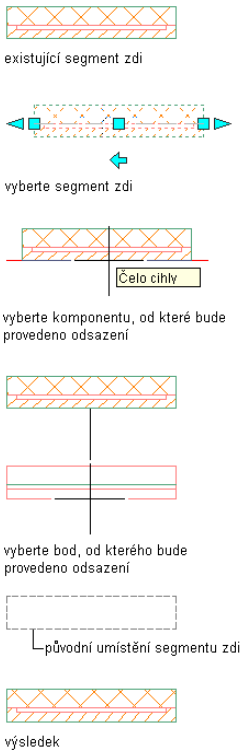
2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ místní nabídku Odsazení ➤ Přesunout .

3 Zadejte umístění bodu odsazení:

Chcete-li...	Pak…
odsadit stěnu od plochy komponenty stěny	posuňte kurzor na stěnu, aby se červenou čárou zvýraznila plocha požadované komponenty, a jednou klepněte.
odsadit stěnu od středu komponenty stěny	stiskněte *CTRL* a posuňte kurzor na stěnu tak, aby se zvýraznil střed požadované komponenty. Klepněte jednou.

4 Zadejte vzdálenost od středu nebo plochy komponenty do nové polohy.

Přesunutí segmentu stěny odsazením od její existující komponenty segmentu stěny



Přizpůsobení polohy stěny

Tento postup slouží k přizpůsobení polohy stěny zarovnáním nebo odsazením středu nebo plochy komponenty stěny od zadaného referenčního bodu. Například je možné přizpůsobit umístění stěny se sloupky a přepážkami tak, že se ve středu definuje vzdálenost od sloupku ke sloupku.

1. Vyberte stěnu, kterou chcete přesunout.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ místní nabídku Odsazení ➤ Nastavit od .

3 Zadejte umístění bodu odsazení:

Chcete-li...	Pak…
odsadit stěnu od plochy komponenty stěny	posuňte kurzor na stěnu, aby se červenou čárou zvýraznila plocha požadované komponenty, a jednou klepněte.
odsadit stěnu od středu komponenty stěny	stiskněte *CTRL* a posuňte kurzor na stěnu tak, aby se zvýraznil střed požadované komponenty. Klepněte jednou.

4 Zadejte referenční bod, vůči kterému chcete provádět měření.

Pokud například chcete posunout stěnu tak, aby vnější plocha byla vyrovnána s vnější plochou jiné stěny, zadejte bod plochy této jiné stěny.

5 Zadejte novou vzdálenost od plochy nebo středu komponenty stěny do referenčního bodu.

Zadejte **0** (nulu) pro zarovnání vybrané stěny s referenčním bodem.

Aplikování vlastností nástroje na existující stěnu

Tento postup slouží ke změně jedné nebo více stěn použitím vlastností nástroje stěny. Mezi vlastnosti patří styl stěny a všechna další nastavení uvedená ve zvoleném nástroji.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj stěny, který chcete použít.

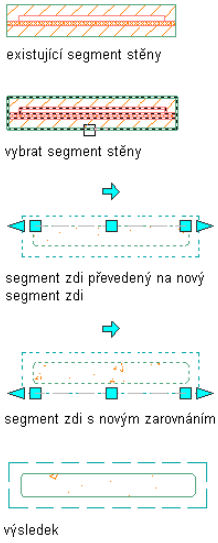
(Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj.)

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástroje ➤ Stěna.

3 Vyberte stěny, které mají být upraveny a stiskněte *ENTER*.

4 V případě potřeby upravte vlastnosti upravených stěn na paletě Vlastnosti.

Použití odlišného nástroje stěny a nové vlastnosti na existující segment stěny

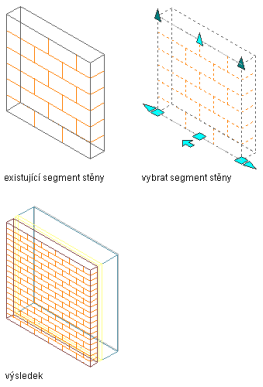


Změna stylu stěny

Tento postup slouží k výběru stylu stěny pro jednu nebo více stěn.

1. Vyberte stěny, které chcete změnit a poklepejte na jednu z nich.
2. Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.
3. Vybrat jiný styl.

Změna stylu segmentu stěny



Změna umístění stěny

Tento postup slouží k přemístění stěny pomocí změny hodnot souřadnic bodu vložení. Stěna má také orientaci vzhledem ke GSS nebo aktuálnímu USS. Jestliže jsou například horní a spodní část stěny rovnoběžné a rovinou XY, její normála je rovnoběžná s osou Z . Orientaci stěny je možné změnit zarovnáním její normály s jinou osou. Dále je možné otočit stěnu na její rovině změnou úhlu otočení.

Informace o globálním souřadném systému (GSS) a uživatelském souřadném systému (USS) naleznete v nápovědě aplikace AutoCAD „Použití souřadnic a souřadných systémů".

1 Poklepejte na stěnu, kterou chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Umístění.

3 Vyberte Další informace

4 Zadejte umístění stěny:

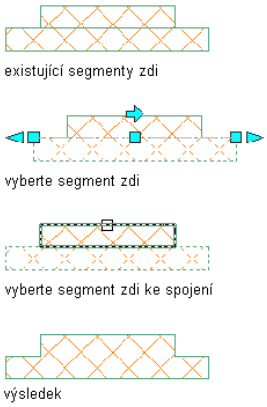
Chcete-li...	Pak…
přemístit stěnu	zadejte nové hodnoty souřadnic do Bodu vložení.
umístit stěnu do roviny XY	normálu stěny nastavte tak, aby byla rovnoběžná s osou Z: U položky Normála zadejte **1** pro osu Z a hodnotu **0**pro osu X a Y.
umístit stěnu do roviny YZ	normálu stěny nastavte tak, aby byla rovnoběžná s osou X: U položky Normála zadejte **1** pro osu X a hodnotu **0** pro osu Y a Z.
umístit stěnu do roviny XZ	normálu stěny nastavte tak, aby byla rovnoběžná s osou Y: U položky Normála zadejte **1** pro osu Y a hodnotu **0** pro osu X a Z.
změnit otočení stěny	zadejte novou hodnotu pro Úhel otočení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Slučování stěn

Tento postup slouží ke sloučení profilu vybraných stěn. Není zde k dispozici automatické začištění stěny, ale sloučení je užitečné v těsných situacích, kdy jsou ve hře krátké segmenty stěn.

Slučování segmentů stěn



1 Vyberte stěnu ke sloučení.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ ➤ Přidat podmínku sloučení stěny .

3 Vyberte další stěny ke sloučení s první stěnou a stiskněte *ENTER*.

TIP Chcete-li identifikovat sloučené stěny, zapněte reprezentaci zobrazení Diagnostika. Vyberte stěnu a klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Zobrazit zarovnání . Vyberte stěnu, kam jste přidali podmínky sloučení. Původní stěna bude připojena obloukem ke každé stěně, se kterou je sloučena.

Odebrání jednotlivých podmínek sloučení

Tento postup slouží k selektivnímu odebrání podmínek sloučení ze stěny.

1 Vyberte stěnu.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Zobrazit zarovnání .

3 Vyberte stěnu, která byla při slučování stěn vybrána jako první.

Oblouk připojí stěnu ke každé stěně, se kterou byla sloučena.

4 Vyberte uzel Odebrat podmínku sloučení stěn pro stěnu, kterou chcete odebrat od původní stěny.

Oblouk a uzel se odeberou, aby bylo patrné, že podmínka sloučení se stěnou již neexistuje.

Odebrání všech sloučených stěn

Tento postup slouží k odebrání všech podmínek sloučených stěn ze skupiny sloučených stěn.

TIP Chcete-li identifikovat sloučené stěny, zapněte reprezentaci zobrazení Diagnostika. Vyberte stěnu a klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Zobrazit zarovnání . Vyberte stěnu, kam jste přidali podmínky sloučení. Původní stěna bude připojena obloukem ke každé stěně, se kterou je sloučena.

1 Vyberte stěnu, která byla při slučování stěn vybrána jako první.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ ➤ Odebrat všechny podmínky sloučení stěny .

Jestliže se na příkazovém řádku objeví hlášení, že nebyly odebrány žádné podmínky sloučení, znamená to, že zvolená stěna nebyla při vytváření podmínky sloučení vytvořena jako první. Stiskem *ENTER* lze opakovat příkaz a vybrat jinou stěnu.

Spojování stěn

Tento postup slouží ke spojení základen dvou stěn za účelem vytvoření jednoho segmentu stěny. Stěny, které se spojují, musí splňovat tyto požadavky:

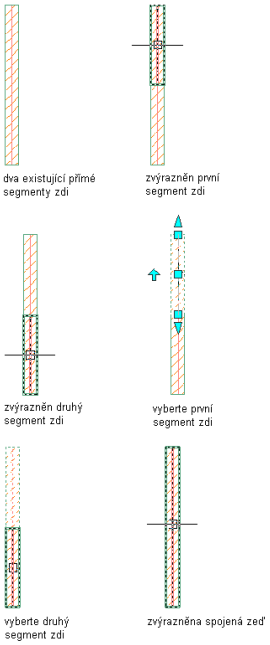
- Lineární stěny musí mít kolineární základny a musí se dotýkat v jednom koncovém bodě.
- Obloukové stěny musí mít stejný střed, poloměr a musí se dotýkat v jednom konci.
- Stěny musí mít stejný styl a šířku.
- Stěny musí patřit do stejné skupiny začištění.

Spojením stěn se přenesou také všechny sub-objekty a ukotvené objekty z jedné stěny na druhou. Mezi sub-objekty patří linie střechy, linie podlahy, ukotvení, modifikátory stěn, přepsání stylu stěn a kolizní podmínky. Ukotvené objekty jsou především dveře, okna a otvory ukotvené do stěn.

POZNÁMKA Některé kolineární segmenty stěn mohou vypadat, jako by již byly spojeny. Pokud však byly nakresleny jako 2 segmenty, jedná se ve skutečnosti o samostatné segmenty a lze je zvýraznit jako samostatné segmenty.

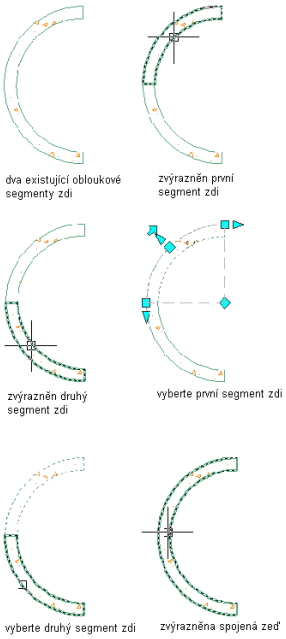
Na následujícím obrázku je znázorněno spojení 2 segmentů přímé stěny poté, co byl každý samostatný segment zvýrazněn.

Spojení 2 segmentů přímé stěny



Na následujícím obrázku je znázorněno spojení 2 segmentů zakřivené stěny poté, co byl každý samostatný segment zvýrazněn.

Spojení 2 segmentů zakřivené stěny



1 Vyberte první stěnu.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ ➤ Sloučit .

3 Vyberte druhou stěnu.

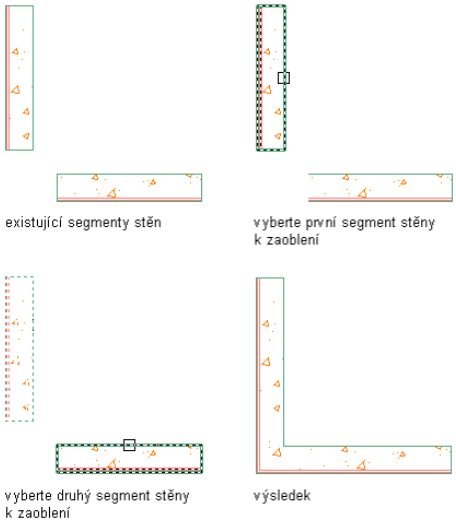
Zaoblení stěn

Tento postup slouží k zaoblení dvou stěn. Zaoblením stěn se vytvoří zakřivený segment stěny s určitým poloměrem, který je tečný na základny zvolených stěn.

Jestliže jako poloměr zaoblení zadáte nulu, stěny se zkrátí nebo prodlouží, aby se protínaly, ale zakřivený segment se nevytvoří. Použitím nulového poloměru docílíte toho, aby se stěny s nestejnými úhly potkaly. Jestliže vyberete segmenty rovnoběžných stěn, poloměr zaoblení se ignoruje a vytvoří se segment zakřivené stěny, který je tečný k základnám vybraných stěn.

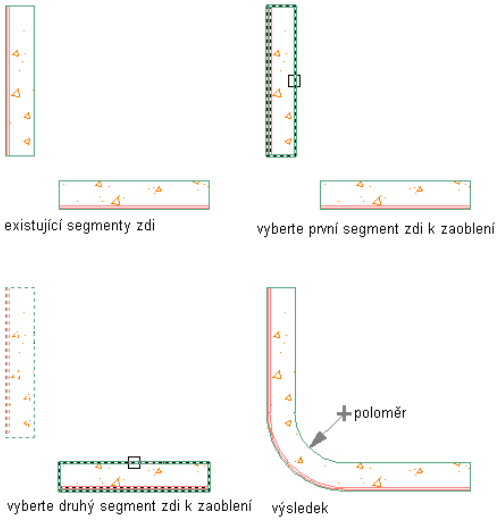
Následující obrázek znázorňuje zaoblení dvou segmentů stěny s nulovým poloměrem.

Zaoblení segmentů stěny s nulovým poloměrem



Následující obrázek znázorňuje zaoblení dvou segmentů stěny se zadaným poloměrem.

Zaoblení segmentů stěny se zadaným poloměrem



Možnosti režimu oříznutí umožňují určit, zda se mají stěny zkrátit nebo prodloužit do nového segmentu (možnost oříznutí) nebo zda mají koncové body zůstat beze změn (bez možnosti oříznutí). Jestliže zvolíte možnost bez oříznutí, poloměr zaoblení musí být větší než nula.

Před zaoblením stěny se přesvědčete, zda existují následující podmínky:

- Stěny mají stejný styl a zarovnání základny.
- Poloměr zaoblení není záporná hodnota.

Pokud tyto podmínky nejsou při zaoblování stěn dodrženy, mohou se zobrazit ikony s tipy řešení.

1. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj Zaoblení.

   Nástroj Zaoblení se nachází v nástrojích kreslení v katalogu skladových nástrojů v Prohlížeči obsahu. Tento nástroj lze přidat do libovolné palety a využívat jej pak pro zaoblování stěn a jiných objektů.

2. Vyberte nástroj Zaoblování.
3. Zkontrolujte režim ořezávání a nastavení poloměru:

Chcete-li...	**Pak…**
zkrátit nebo prodloužit segmenty stěny tak, aby se potkaly, nebo aby se potkaly koncové body výsledného zakřiveného segmentu stěny.	zadejte **o** (Oříznout) a pak zadejte **t** (Oříznout).
ponechat koncové body segmentů stěn v jejich původních umístěních a vložit zakřivený segment stěny mezi ně	zadejte **o** (Oříznout) a **n** (Neoříznout).
zadat nový poloměr zaoblení	zadejte **p** (Poloměr) a zadejte hodnotu pro poloměr. Pokud chcete, aby se stěny potkaly bez vytvoření zakřiveného segmentu stěny, zadejte jako poloměr hodnotu 0.
zaoblit více stěn	zadejte **m** (Vícenásobné).

4. Vyberte první stěnu.
5. Vyberte druhou stěnu.

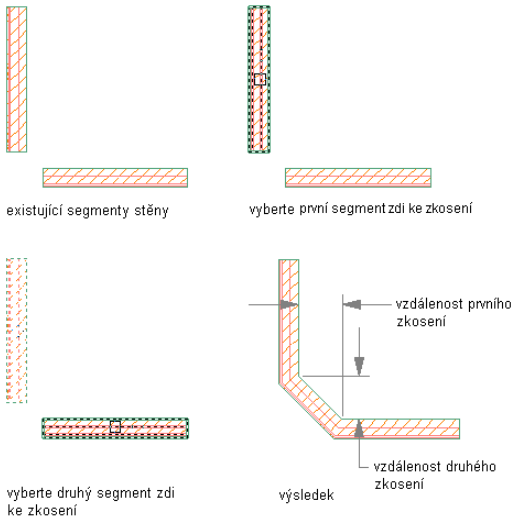
Zkosení stěn

Tento postup slouží ke zkosení 2 stěn. Zkosením stěn se vytvoří nový segment stěny mezi dvěma stěnami, které nejsou rovnoběžné. Zkosení je užitečné, pokud se pracuje s jednoznačnými úhly stěny nebo s architektonickými detaily.

Stěny je možné zkosit zadáním vzdálenosti nebo úhlu:

- Při použití vzdálenosti je možné zadat délku, o kterou se má každá stěna oříznout nebo prodloužit, aby se potkala s novým segmentem stěny nebo s jinou stěnou. Jsou-li obě vzdálenosti zkosení nulové, stěny se prodlouží, aby se protínaly, ale nový segment stěny se nevytvoří.

  Zkosení segmentů stěn pomocí možnosti vzdálenosti



- Pomocí možnosti úhlu zadáte délku zkosení a úhel, který se vytvoří na první stěnu.

Možnosti režimu oříznutí umožňují určit, zda se mají stěny zkrátit nebo prodloužit do nového segmentu stěny (možnost oříznutí) nebo zda mají koncové body zůstat beze změn (bez možnosti oříznutí). Jestliže zvolíte možnost bez oříznutí, vzdálenosti zkosení musí být větší než nula.

Před zkosením stěn zkontrolujte, zda stěny mají stejný styl a zarovnání základny. Jestliže zkosíte stěny a tato nastavení nejsou pro všechny stěny stejná, mohou se zobrazit ikony s tipy řešení.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj Zkosení.

Nástroj Zkosení se nachází v nástrojích kreslení v katalogu skladových nástrojů v Prohlížeči obsahu. Tento nástroj lze přidat do libovolné palety a využívat jej pak pro zkosení stěn a jiných objektů.

2 Vyberte nástroj Zkosení

3 Zadejte výchozí nastavení pro zkosení stěn:

Chcete-li...	**Pak…**
oříznout nebo prodloužit segmenty stěny tak, aby se potkaly, nebo aby se potkaly koncové body nového segmentu stěny.	zadejte **o** (Oříznout) a zadejte **o** (Oříznout).
ponechat koncové body segmentů stěn v jejich původních umístěních a vložit nový segment stěny mezi ně	zadejte **o** (Oříznout) a zadejte **n** (Neořízнout).
zadat výchozí hodnotu délky a úhlu pro možnost úhlu	zadejte **ú** (Úhel). Zadejte vzdálenost od koncového bodu do bodu na stěně, kde chcete, aby začínalo zkosení. Zadejte úhel zkosení.
zadat výchozí vzdálenosti pro možnost vzdálenosti	zadejte **v** (Vzdálenost). Zadejte hodnoty pro Vzdálenost 1 a Vzdálenost 2. Jestliže chcete, aby se stěny potkaly bez vytvoření nového segmentu stěny, zadejte pro obě vzdálenosti hodnotu 0.
zadat možnost vzdálenosti jako výchozí možnost pro zkosení stěn	zadejte **m** (Metoda) a zadejte **v** (Vzdálenost).
zadat možnost úhlu jako výchozí možnost pro zkosení stěn	zadejte **m** (Metoda) a zadejte **ú** (Úhel).
zkosit více stěn	zadejte **m** (Vícenásobné).

4 Vyberte první stěnu.

5 Vyberte druhou stěnu.

Obrácení směru stěny

Tento postup slouží ke změně směru, ve kterém je stěna nakreslena, tak, že se obrátí počáteční a koncový bod stěny. Stěny jsou nakresleny od prvního zadaného bodu do posledního bodu. Některé příkazy a vlastnosti jsou pořadím ovlivněny. Například je možné přidat na levou nebo pravou stranu stěny modifikátor stěny. Levá a pravá strana jsou západní a východní strana, když se stěna kreslí od jihu na sever, bez ohledu na způsob zobrazení stěny v aktuálním pohledu.

Jsou dva různé způsoby, jak obrátit směr stěny. Jestliže obrátíte stěnu na místě, poloha stěny ve výkresu se nezmění; změní se pouze směr stěny a linie zarovnání stěny se přepne ve výkresu, nikoliv však ve vztahu ke komponentám stěny. Tato metoda obracení stěn je běžná, pokud se stěny vytvářejí od začátku a nepožaduje se změna jejich fyzikální polohy ve výkresu.

Pokud obrátíte linii zarovnání stěny, poloha stěny ve výkresu se změní, ale poloha základny ve výkresu zůstane stejná. Tato metoda je vhodná, pokud se stěny vytvářejí z křivek nebo prostoru; v takovém případě může být poloha základny důležitou geometrií, kterou nebudete chtít změnit.

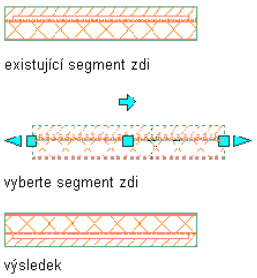
Chcete-li zjistit směr, v jakém byla stěna nakreslena, vyberte stěnu. Uzel Opačný směr zobrazuje orientaci stěny. Další informace o uzlech stěn uvádí část Používání uzlů k úpravám stěn na straně 1170.

Chcete-li obrátit směr stěny na místě:

1. Vyberte stěnu.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Modifikace ➤ rozevírací seznam Obrátit ➤ Obrácení stěny .

   Vnější plochy stěny zůstanou na místě a základna se podle potřeby posune.

   Obrácení segmentu stěny na místě

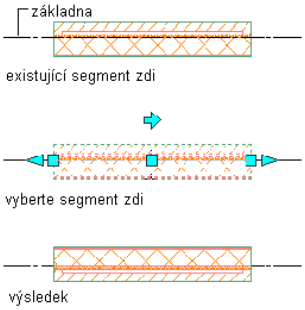


Obrácení linie zarovnání stěny:

1. Vyberte stěnu.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ místní nabídku Obrátit ➤ ZákladnaObráceníStěny .

   Základna zůstane na místě, ale stěna se podle potřeby posune.

Obrácení segmentu stěny kolem její základny



Používání příkazů aplikace AutoCAD k úpravám stěn

Pro úpravy stěn lze použít tyto standardní příkazy aplikace AutoCAD:

- PŘERUŠ
- PRODLUŽ
- OŘEŽ

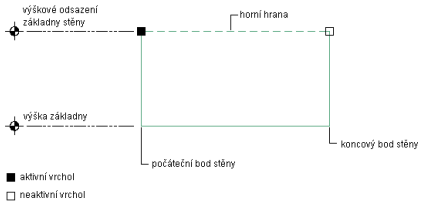
Další informace o těchto příkazech uvádí nápověda aplikace AutoCAD.

Změna linie střechy a linie podlahy stěny

Linie střechy a linie podlahy stěny je možné změnit tak, aby se vytvořila nepravoúhlá stěna.

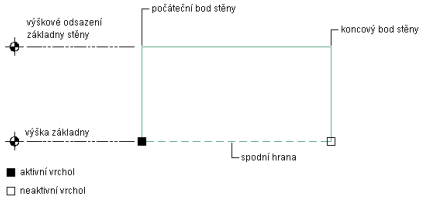
- Umístění vrcholů se upravují na linii střechy tak, aby vznikly stupně, štíty a jiné podmínky střechy.

Změna linie střechy stěny



- Umístění vrcholů na liniích podlahy se upravuje za účelem vytváření schodů a jiných podmínek podlahy.

Změna linie podlahy stěny



Nepravoúhlé podmínky střechy a podlahy je možné vytvářet také projekcí do křivek.

Aplikace AutoCAD Architecture nabízí několik metod úprav linií střechy a linií podlahy. Je vhodné začít grafickým vytvořením vlastní podmínky linie střechy nebo linie podlahy. Dále je možné podmínku jemně doladit zadáním přesných hodnot do tabulky Linie střechy/podlahy na paletě Vlastnosti.

Odsazení nebo promítnutí linie střechy stěny

Tento postup slouží ke změně výšky nebo tvaru linie střechy dané stěny:

- Odsazení linie střechy od aktuální výšky stěny.
- Promítněte linii střechy stěny na křivku.
- Promítněte linii střechy stěny na jiný objekt, například na střechu nebo schody.

Dále je možné vytvořit křivku, která představuje aktuální linii střechy vybraných stěn. Poté lze tuto křivku použít ke změně linie střechy ostatních stěn.

POZNÁMKA Chcete-li promítnout linii střechy na křivku, nakreslete křivku nejprve v prostorovém pohledu. Aby bylo dosaženo nejlepších výsledků, křivka by měla být rovnoběžná se stěnou. Křivka nemusí být ve stejné rovině jako stěna.

1. Vyberte stěnu,
2. klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit linii střechy .
3. Změňte linii střechy stěny:

Chcete-li...	Pak…
odsadit linii střechy od aktuální výšky stěny	zadejte **o** (Odsazení) a zadejte vzdálenost odsazení. Zadejte zápornou hodnotu, pokud chcete promítnout linii střechy pod aktuální výšku stěny.
promítnout linii střechy na křivku	zadejte **p** (Promítnout) a vyberte křivku.
promítnout linii střechy na jiný objekt, například střechu nebo schody	zadejte **a** (Automaticky promítnout) a vyberte objekt, kam se má provést promítnutí. Pokud se promítnutí vztahuje na schody, dbejte, aby spodní podstupnice schodnice nevytvořila segment stěny s nulovou výškou.
generovat křivku aktuální linie střechy	zadejte **g** (Generovat) a vyberte stěny, ze kterých se má vytvořit křivka.
odebrat změny linie střechy	zadejte **v** (Výchozí) a vyberte stěny, které se mají změnit.

4. Stiskněte klávesu *ENTER*.

Odsazení nebo promítnutí linie podlahy dané stěny

Tento postup slouží ke změně výšky nebo tvaru linie podlahy dané stěny:

- Odsaďte linii podlahy od aktuální základny stěny.
- Promítněte linii podlahy stěny na křivku.

- Promítněte linii podlahy stěny na jiný objekt, například na podlahovou desku nebo schody.

Dále je možné vytvořit křivku, která představuje aktuální linii podlahy vybraných stěn. Poté lze tuto křivku použít ke změně linie podlahy ostatních stěn.

POZNÁMKA Chcete-li promítnout linii podlahy na křivku, nakreslete křivku nejprve v prostorovém pohledu. Aby bylo dosaženo nejlepších výsledků, křivka by měla být rovnoběžná se stěnou. Křivka nemusí být ve stejné rovině jako stěna.

1. Vyberte stěnu.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit linii podlaží .
3. Změňte linii podlahy stěny:

Chcete-li...	Pak…
odsadit linii podlaží od aktuální základny stěny	zadejte **o** (Odsazení) a zadejte vzdálenost odsazení. Zadejte zápornou hodnotu, pokud chcete linii podlaží promítnout pod aktuální základnu stěny.
promítnout linii podlaží na křivku	zadejte **p** (Promítnout) a vyberte křivku.
promítnout linii podlaží na jiný objekt, například desku nebo schodiště	zadejte **a** (Automaticky promítnout) a vyberte objekt, kam se má provést promítnutí. Pokud se promítnutí vztahuje na schody, dbejte, aby spodní podstupnice schodnice nevytvořila segment stěny s nulovou výškou.
generovat křivku aktuální linie podlaží	zadejte **g** (Generovat) a vyberte stěny, ze kterých se má vytvořit křivka.
odstranit všechny změny linie podlaží	zadejte **v** (Výchozí) a vyberte stěny, které se mají změnit.

4. Stiskněte *ENTER*.

Přidání štítu k linii střechy stěny

Tento postup slouží k přidání šítu k linii střechy dané stěny. Štít je možné přidat také v tabulce Linie střechy/podlahy na paletě Vlastnosti.

POZNÁMKA Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že nebyla upravena linie střechy. Poté, co se linie střechy změní, není možné přidat štít pomocí této možnosti. Chcete-li přidat štít k linii střechy, která byla upravena, viz část Změna vrcholů linie střechy nebo linie podlahy dané stěny na straně 1213.

1 Vyberte stěnu.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit na místě .

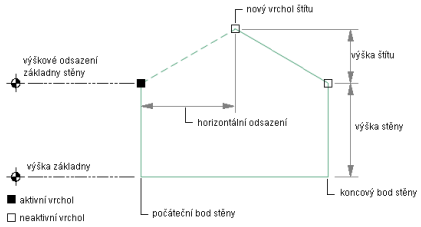
Vytvoří se dočasný profil, kde lze upravit geometrii linie střechy.

3 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat štít .

Jestliže možnost Přidat štít není k dispozici, byla již linie střechy upravena dříve.

4 Vyberte linii střechy.

Změna linie střechy stěny přidáním štítu



K horní hraně se přidá třetí vrchol doprostřed mezi oba konce horní hrany až osm stop nad horní hranu.

5 Podle potřeby pokračujte v úpravách linie střechy nebo linie podlahy.

Další informace uvádí část Úpravy linie střechy nebo linie podlahy dané stěny na straně 1208.

6 Uložení nebo zrušení změny:

Chcete-li...	Pak…
obnovit linii střechy na původní tvar	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .

Chcete-li...	Pak…
uložit změny linie střechy	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Přidání stupně k linii střechy nebo linii podlahy dané stěny

Tento postup slouží k přidání stupně k linii střechy nebo k linii podlahy stěny. Stupeň lze přidat také v tabulce Linie střechy/podlahy na paletě Vlastnosti.

POZNÁMKA Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že linie střechy nebo linie podlahy nebyla upravena. Poté, co došlo ke změně linie, nelze pomocí této možnosti automaticky přidat stupeň. Chcete-li přidat stupeň k linii střechy nebo linii podlahy, která byla upravena, viz část Změna vrcholů linie střechy nebo linie podlahy dané stěny na straně 1213.

1 Vyberte stěnu.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit na místě .

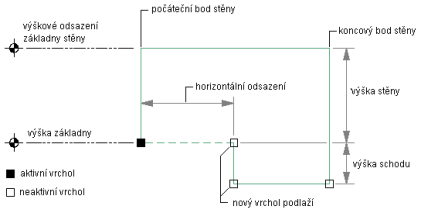
Vytvoří se dočasný profil, kde lze upravit geometrii linie střechy nebo linie podlahy.

3 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat stupeň .

Jestliže možnost Přidat stupeň není k dispozici, byla již linie střechy nebo linie podlaží upravena dříve.

4 Vyberte linii střechy nebo linii podlahy.

Změna linie podlahy stěny přidáním stupně



Třetí vrchol je k hraně přidán doprostřed, mezi dva konce hrany a čtyři stopy od hrany. Stupeň se vytvoří od vybraného vrcholu ke druhému vrcholu.

5 Podle potřeby pokračujte v úpravách linie střechy nebo linie podlahy.

Další informace uvádí část Úpravy linie střechy nebo linie podlahy dané stěny na straně 1208.

6 Uložení nebo zrušení změny:

Chcete-li...	Pak...
obnovit linii střechy nebo linii podlahy na původní tvar	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny linie střechy nebo linie podlahy	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

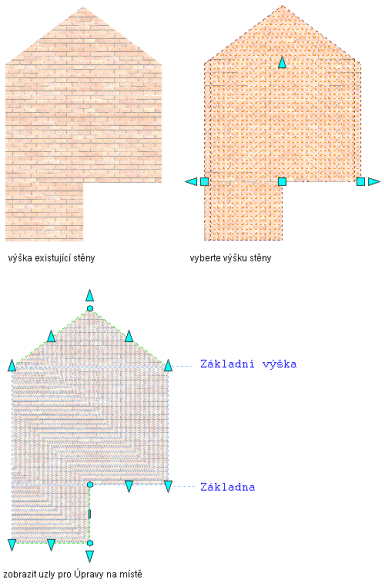
Úpravy linie střechy nebo linie podlahy dané stěny

Tento postup slouží k úpravě geometrie linie střechy nebo linie podlahy dané stěny:

- Přidání, změna nebo odebrání štítu.
- Přidání, změna nebo odebrání stupně.
- Promítnutí linie střechy nebo linie podlahy na křivku nebo na jiné objekty, například střechy, střešní desky, desky a schody.
- Vytvoření vlastních podmínek linie střechy nebo linie podlahy přidáním a nastavením vrcholů a hran.
- Obrácení linie střechy nebo linie podlahy dané stěny bez obrácení samotné stěny.
- Odebrání všech změn linie střechy nebo linie podlahy dané stěny.

Rovněž je možné upravit linii střechy a linii podlahy v tabulce Linie střechy/podlahy na paletě Vlastnosti. Další informace uvádí část Změna vrcholů linie střechy nebo linie podlahy dané stěny na straně 1213.

Zobrazení výškových uzlů stěny při úpravách na místě

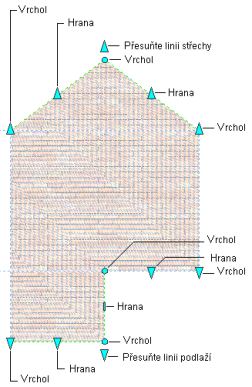


POZNÁMKA Jestliže chcete promítnout linii střechy nebo linii podlahy na křivku, nakreslete křivku před zahájením tohoto postupu.

1. Vyberte stěnu, která má linii střechy nebo linii podlaží, kterou chcete změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit na místě .

   Vytvoří se dočasný profil, kde lze upravit geometrii linie střechy a linie podlahy.

Výškové uzly stěny při úpravách na místě



3 **POZNÁMKA** Po provedení úprav bude možná potřeba profil znovu vybrat a znovu jej upravit.

Úprava profilu:

Chcete-li...	**Pak…**
přidat štít k linii střechy nebo k linii podlahy	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat štít. Vyberte linii střechy nebo linii podlahy.
přidat stupeň k linii střechy nebo k linii podlahy	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat stupeň. Vyberte linii střechy nebo linii podlahy.
změnit tvar linie střechy nebo linie podlahy	vyberte profil a upravte tvar pomocí uzlů Posunout linii střechy, Posunout linii podlahy, Vrchol a Hrana.
přidat vrcholy k linii střechy nebo k linii podlahy	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol. Vyberte bod pro každý nový vrchol a stiskněte klávesu *ENTER*.

Chcete-li...	Pak…
odebrat vrcholy z linie střechy nebo linie podlahy	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odebrat vrchol. Vyberte vrcholy, které chcete odebrat, a stiskněte klávesu *ENTER*.
promítnout linii střechy nebo linii podlahy na křivku	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Promítnout na křivku. Vyberte linii střechy nebo linii podlahy a vyberte křivku. Stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování geometrie nebo zadáním **a** (Ano) ji smažte.
promítnout linii střechy nebo linii podlahy na jiný objekt, například stupeň nebo střechu	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Promítnout automaticky. Vyberte linii střechy nebo linii podlahy a vyberte objekt.
obrátit linii střechy nebo linii podlahy	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Obrátit. Vyberte linii střechy nebo linii podlahy.
obnovit linii střechy na základní výšku stěny nebo obnovit linii podlahy na základnu stěny	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odebrat. Vyberte linii střechy nebo linii podlahy.

POZNÁMKA Chcete-li přidat štít nebo stupeň k linii střechy nebo linii podlahy, která byla upravena, použijte nejprve nástroj Odebrat a odeberte existující podmínky linie střechy nebo linie podlahy.

4 Uložení nebo zrušení změny:

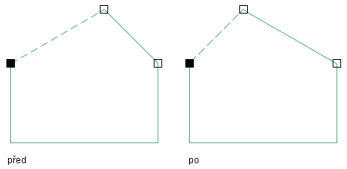
Chcete-li...	Pak…
obnovit linii střechy nebo linii podlahy na původní tvar před úpravami	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit . Stěna používá upravený profil k definování své geometrie.

Obrácení linie střechy nebo linie podlahy dané stěny

Tento postup slouží k obrácení podmínek aplikovaných na linii střechy nebo linii podlahy dané stěny. Obrácením linie střechy nebo linie podlahy nedojde k obrácení počátečního bodu a koncového bodu stěny.

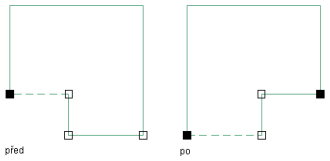
Následující obrázek znázorňuje obrácení linie střechy stěny.

Obrácení linie střechy stěny



Následující obrázek znázorňuje obrácení linie podlaží stěny.

Obrácení linie podlaží stěny



1 Vyberte stěnu, která má linii střechy nebo linii podlaží, kterou chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit na místě .

Vytvoří se dočasný profil, kde lze upravit geometrii linie střechy nebo linie podlahy.

3 Vyberte profil.

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Obrátit .

5 Vyberte linii střechy nebo linii podlahy.

Zvolená linie se obrátí; podmínka se aplikuje na opačný konec linie.

6 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li...	Pak...
obnovit linii střechy nebo linii podlahy na původní tvar před úpravami	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit . Stěna používá upravený profil k definování své geometrie.

Změna vrcholů linie střechy nebo linie podlahy dané stěny

Tento postup slouží k provádění následujících úloh v tabulce Linie střechy/podlahy na paletě Vlastnosti:

- Přidání, posunutí nebo odebrání vrcholů v linii střechy nebo v linii podlahy stěny.
- Přidání štítů nebo stupňů k linii střechy nebo stupňů k linii podlahy, které byly dříve upraveny přidáním vrcholů, které definují tyto podmínky.

Linii střechy nebo linii podlahy je možné upravit také graficky. Další informace uvádí část Úpravy linie střechy nebo linie podlahy dané stěny na straně 1208.

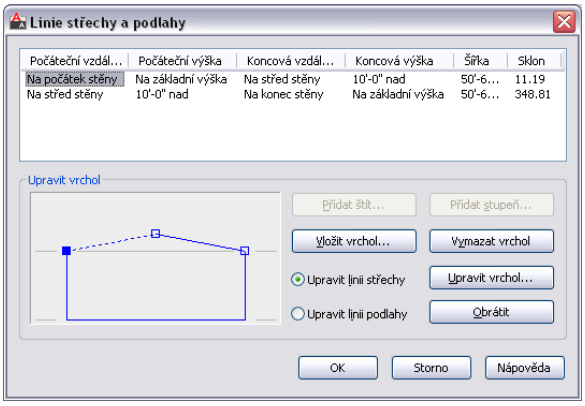
1 Poklepejte na stěnu, kterou chcete změnit.

2 Rozbalte položky Rozšířené a Tabulky.

3 Zvolte položku Linie střechy/podlahy.

4 Zvolte položku Upravit linii střechy nebo Upravit linii podlahy.

Změna vrcholů linie střechy



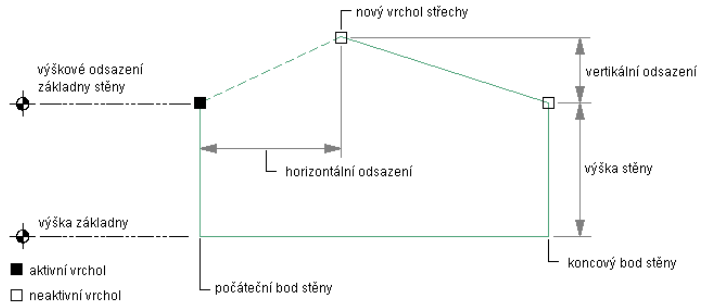
Aktivní vrchol na obrázku se změní, jestliže zvolíte jinou úsečku k úpravám. Všechny změny provedené na stěně se objeví na obrázku.

5 Chcete-li přidat vrchol, klepněte na položku Vložit vrchol. Zadejte horizontální odsazení a vertikální odsazení pro nový vrchol a vzdálenost pro každé odsazení a klepněte na tlačítko OK.

Další informace o zadávání umístění vrcholu uvádí část Zadání odsazení pro vrcholy linie střechy a linie podlahy na straně 1390.

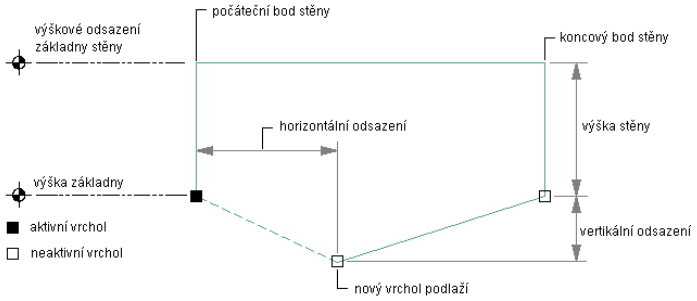
Následující obrázek znázorňuje změnu linie střechy stěny přidáním vrcholu.

Změna linie střechy dané stěny přidáním vrcholu



Následující obrázek znázorňuje změnu linie podlaží stěny přidáním vrcholu.

Změna linie podlaží dané stěny přidáním vrcholu



6 Chcete-li přemístit vrchol, vyberte jej v tabulce nebo v ilustraci a klepněte na položku Upravit vrchol. Zadejte horizontální odsazení a vertikální odsazení pro nový vrchol a vzdálenost pro každé odsazení a klepněte na tlačítko OK.

Další informace o zadávání umístění vrcholu uvádí část Zadání odsazení pro vrcholy linie střechy a linie podlahy na straně 1390.

7 Chcete-li odstranit vrchol, vyberte jej a klepněte na Odstranit vrchol.

Zvolený vrchol je vymazán a úsečka automaticky spojí 2 sousedící vrcholy.

8 Chcete-li obrátit linii střechy nebo linii podlahy, klepněte na Obrátit.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Zadávání materiálů pro jednotlivé stěny

Tento postup slouží k volbě různých materiálů pro komponenty jednotlivé stěny.

Chcete-li změnit materiály přiřazené všem stěnám stejného stylu stěny, viz část Zadání materiálu stylu stěny na straně 1291.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu neurčuje vlastnosti zobrazení komponenty stěny, je možné změnit vlastnosti komponenty zobrazení dle popisu v části Změna vlastností zobrazení pro jednotlivé stěny na straně 1217.

1 Vyberte stěnu, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na Upravit zobrazení objektu.

2 Chcete-li zjistit, zda přiřazení materiálu určuje vlastnosti zobrazení komponenty, klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení, vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a klepněte na tlačítko .

3 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry, zkontrolujte, zda je pro komponentu zvolena možnost Podle materiálu, a klepněte na tlačítko OK.

4 Klepněte na kartu Materiály.

5 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jinou definici materiálu.

Segmenty stěny s přiřazenými materiály v realistickém stylu zobrazení

Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu nebo po klepnutí na možnost vytvořit novou definici materiálu a přiřadit ji ke komponentě.

VAROVÁNÍ I když je možné definici materiálu upravit z tohoto dialogového okna, použijí se všechny změny provedené v definici materiálu u všech objektů, které jsou přiřazeny k příslušnému materiálu.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Změna vlastností zobrazení pro jednotlivé stěny

Ve většině případů se požaduje, aby vzhled stěn, které patří do stejného stylu, byl v celém výkresu konzistentní. Aby toho bylo dosaženo, zadává se materiál přiřazený ke každé komponentě stěny, nebo se pro každý styl stěny zadávají vlastnosti zobrazení. V některých případech však může být potřeba přepsat vlastnost zobrazení pro jednotlivou stěnu, aby bylo dosaženo určitého výsledku. Všechny vlastnosti zobrazení, které jsou zadány ve stylu stěny, jsou k dispozici pro jednotlivé stěny:

- Zda jsou vlastnosti zobrazení komponent stěn určeny přiřazením materiálů
- Hladina, barva a typy čar komponent zobrazení stěny
- Šrafování použité pro každou komponentu
- Výška roviny řezu a zobrazení komponent ve vztahu k rovině řezu
- Ostatní specifické informace o zobrazení stěny, například, zda se zobrazují složitá zakončení a zda je stěna oříznuta kolem dveřních a okenních rámů

Při změně vlastností zobrazení jednotlivé stěny se změny aplikují pouze na tuto stěnu. Ostatní stěny se stejným stylem nejsou ovlivněny. Chcete-li změnit vlastnosti zobrazení stěn určitého stylu stěny, viz část Styly stěn na straně 1275.

Zadání hladiny, barvy a typu čáry stěny

Tento postup slouží ke změně následujících vlastností komponent jednotlivé stěny:

- Viditelnost (komponenta je zapnutá nebo vypnutá)
- Podle materiálu (materiál přiřazený komponentě zobrazení určuje vlastnosti zobrazení)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry

- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

Chcete-li změnit tyto vlastnosti zobrazení pro všechny stěny stejného stylu stěn, viz část Zadání vlastností zobrazení stylu stěny na straně 1294.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu určuje vlastnosti komponenty zobrazení stěny, je možné změnit vlastnosti komponenty zobrazení smazáním možnosti Podle materiálu nebo přepsáním přiřazení materiálu jiným materiálem. Další informace uvádí část Zadávání materiálů pro jednotlivé stěny na straně 1215.

1. Vyberte stěnu, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na Upravit zobrazení objektu.

   POZNÁMKA Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.

2. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepis objektu.

   Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
5. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
6. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.
7. Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Zadání šrafování pro komponenty stěny

Tento postup slouží k zadání šrafování komponent pro jednotlivou stěnu. Šrafování stěny se zobrazuje pouze v reprezentacích zobrazení, například v půdorysu, které se používají v pohledu typu Horní (pohled půdorysu) ve výkresu.

Chcete-li změnit šrafování stěn stejného stylu stěny, viz část Zadání šrafování pro komponenty stylu stěny na straně 1296.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu určuje vlastnosti šrafování komponenty stěny, je možné změnit šrafování komponenty smazáním možnosti Podle materiálu nebo přepsáním přiřazení materiálu jiným materiálem. Další informace uvádí část Zadávání materiálů pro jednotlivé stěny na straně 1215.

1 Vyberte stěnu, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na Upravit zobrazení objektu.

POZNÁMKA Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.

2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepis objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 Klepněte na kartu Šrafování.

6 Vyberte komponentu a klepněte na nastavení pro položku Vzor.

7 Zvolte šrafování pro komponentu:

Chcete-li...	Pak…
vybrat vzor šrafování, který je k dispozici v softwaru	vyberte Předdefinovaný pro Typ a pak vyberte vzor.
vybrat vlastní vzor	vyberte Vlastní pro Typ a pak zadejte název vlastního vzoru. Je-li třeba, klepněte na Procházet a navigujte do složky, ve které je umístěn soubor vlastního vzoru.
vybrat jednoduché šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a zrušte možnost Dvojité šrafování.
vybrat dvojité šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a vyberte možnost Dvojité šrafování.

Chcete-li...	Pak…
vybrat plnou výplň	Vyberte Plná výplň pro Typ.

8 Klepněte na tlačítko OK.

9 Klepněte na Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

10 Klepněte na možnost Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

11 Klepněte na možnost Orientace a zadejte orientaci šrafování:

Chcete-li...	Pak…
orientovat šrafování k objektu bez ohledu na otočení objektu	klepněte na položku Objekt.
orientovat šrafování ke globálnímu souřadnicovému systému	vyberte možnost Globální.

12 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Zadání zobrazení roviny řezu stěny

Tento postup slouží k zadávání vlastností jedné nebo více rovin řezu pro jednotlivou stěnu. Vlastnosti zobrazení roviny řezu se vztahují pouze na reprezentace zobrazení, například půdorys, které se používají v pohledu typu Horní (pohled půdorysu) ve výkresu.

Pro lepší vizualizaci prvků stěny v pohledu půdorysu je možné vytvářet roviny řezu. Hlavní rovina řezu je tam, kde se aplikuje obvod řezu a šrafování. Zobrazení půdorysu zobrazuje komponenty a objekty ve stěně tak, jak se zobrazují ve výšce každé roviny řezu.

1 Poklepejte na stěnu, kterou chcete změnit.

2 Na paletě vlastností klepněte na kartu Zobrazení.

3 V kategorii Obecné ověřte, zda je u položky Komponenta zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÁ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li změny použít na všechny stěny ve výkresu, vyberte možnost Nastavení výchozích parametrů výkresu. Pokud chcete změny použít na všechny stěny tohoto stylu, vyberte možnost Styl stěny:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly stěn na straně 1275.

5 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rovina řezu.

6 U položky Přepsat rovinu řezu určete, zda chcete přepsat globální rovinu řezu definovanou pro aktuální konfiguraci zobrazení.

7 Pokud jste u položky Přepsat rovinu řezu vybrali možnost Ano, zadejte hodnotu Výška definující rovinu řezu pro tento objekt.

8 Chcete-li určit, zda mají být zobrazeny komponenty objektu nad i pod rovinou řezu nebo pro stěnu definovat další roviny řezu, klepněte na tlačítko Ruční roviny řezu.

9 V tabulce Ruční roviny řezu proveďte jednu nebo obě z následujících akcí:

- Jestliže chcete zobrazit komponenty objektu nad a pod rovinou řezu, ověřte, zda je vybrána položka Automaticky zvolit výšku roviny řezu pod a nad.
- Chcete-li specificky definovat rovinu řezu, zvolte možnost Ruční výšky roviny řezu pod a nad, klepněte na Přidat a zadejte výšku nové roviny řezu.

Jestliže přidáváte rovinu řezu...	Pak...
ve výšce, která je nižší než hodnota pro Výšku roviny řezu	objekty jsou zobrazeny pomocí vlastností Hladina/Barva/Typ čáry zadané pro komponenty Pod rovinou řezu objektu.
ve výšce, která je vyšší než hodnota pro Výšku roviny řezu	objekty jsou zobrazeny pomocí vlastností Hladina/Barva/Typ čáry zadané pro komponenty Nad rovinou řezu objektu.

Klepnutím na tlačítko Odebrat můžete odstranit přidanou rovinu řezu.

Pomocí následujícího postupu můžete shodné nastavení roviny řezu zpřístupnit a změnit také prostřednictvím kontextové nabídky stěny:

1 Vyberte stěnu, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazení objektu klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepis objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Rovina řezu a změňte nastavení podle potřeby.

6 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Určení zobrazení zakončení v pohledech modelu

Pomocí tohoto postupu můžete určit, zda se mají zobrazovat zakončení otvorů ve vybrané stěně v reprezentaci zobrazení použité pro pohledy modelu.

1 Poklepejte na stěnu.

2 Klepněte na kartu Zobrazení.

3 V kategorii Obecné ověřte, zda je u položky Komponenta zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÁ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li změny použít na všechny stěny ve výkresu, vyberte možnost Nastavení výchozích parametrů výkresu. Pokud chcete změny použít na všechny stěny tohoto stylu, vyberte možnost Styl stěny:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly stěn na straně 1275.

5 Ověřte, zda je vybrána požadovaná Reprezentace zobrazení.

6 Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.

7 U položky Zobrazit zakončení otvoru vyberte možnost Ano či Ne.

Určení zobrazení ostatních charakteristik stěny

Pomocí tohoto postupu můžete určit vlastnosti zobrazení individuální stěny, které se vztahují pouze na reprezentace zobrazení, například Půdorys, používané v pohledu Shora (půdorysný pohled) ve výkresu. Tyto vlastnosti určují, zda mají být zobrazena komplexní zakončení, dveřní a okenní rámy, nebo začištění styků určitých komponent stěny.

1 Poklepejte na stěnu, kterou chcete změnit.

2 Na paletě vlastností klepněte na kartu Zobrazení.

3 V kategorii Obecné ověřte, zda je u položky Komponenta zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÁ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li změny použít na všechny stěny ve výkresu, vyberte možnost Nastavení výchozích parametrů výkresu. Pokud chcete změny použít na všechny stěny tohoto stylu, vyberte možnost Styl stěny:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly stěn na straně 1275.

5 Ověřte, zda je vybrána požadovaná Reprezentace zobrazení.

6 Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.

7 Klepněte na tlačítko Další vlastnosti.

8 Určete potřebné nastavení jednotlivých vlastností zobrazení:

Chcete-li...	Pak…
zobrazit čáry komponenty v rámci stěny nad rovinou řezu (například skrze okno nebo dveře ve stěně)	vyberte Zobrazit vnitřní čáry nahoře. Zrušte tuto možnost, pokud nechcete zobrazit tyto čáry.
zobrazit čáry komponenty v rámci stěny pod rovinou řezu (například skrze okno nebo dveře ve stěně)	vyberte položku Zobrazit vnitřní čáry dole. Zrušte tuto možnost, pokud nechcete zobrazit tyto čáry.
vypnout čáry nad oknem, dveřmi nebo otvorem v rovině řezu	vyberte Skrýt čáry pod otvory nad rovinou řezu. Zrušte tuto možnost, pokud chcete zobrazit tyto čáry.
vypnout čáry pod oknem, dveřmi nebo otvorem v rovině řezu	vyberte položku Skrýt čáry pod otvory v rovině řezu. Zrušte tuto možnost, pokud chcete zobrazit tyto čáry.
zobrazit složitá zakončení	vyberte Zobrazit zakončení. Zrušte tuto možnost, pokud chcete zobrazit složitá zakončení jako jednoduchou čáru.
zobrazit dveřní otvory protínající stěnu ve vnější hraně dveřního rámu.	vyberte položku Vyříznout zárubně dveří. Zrušte tuto možnost, pokud chcete, aby dveřní otvory protínaly stěnu uvnitř dveřního rámu.
zobrazit okenní otvor protínající stěnu na vnější hraně okenního rámu	vyberte položku Vyříznout okenní rámy. Zrušte tuto možnost, pokud

Chcete-li...	Pak…
	chcete, aby okenní otvory protínaly stěnu uvnitř okenního rámu.
nakreslit komponenty stěny podle jejich čísla priority za účelem řízení zobrazení komponent nad jinými komponentami	vyberte položku Pořadí kreslení komponent dle priority. Zrušte tuto možnost, jestliže chcete kreslit komponenty v pořadí, v jakém byly vytvořeny.
odříznout skutečný trojrozměrný (3D) model v každé rovině řezu za účelem získání přesnějších pohledů stěn pomocí tažení nebo modifikátorů tělesa	vyberte položku Skutečný řez. Zrušte tuto možnost, jestliže stěna nemá tažení nebo modifikátory tělesa, nebo pokud se tyto mění podél výšky stěny.
zobrazit čáry začištění v rozích stěny pro vybrané komponenty stěny	U položky Kreslit začištění styků pro komponenty vyberte každou komponentu, jejíž čáry začištění styků chcete zobrazit.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Pomocí následujícího postupu můžete shodná další nastavení zpřístupnit a změnit také prostřednictvím kontextové nabídky stěny:

1 Vyberte stěnu, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazení objektu klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepis objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Další a změňte nastavení podle potřeby.

6 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stěně

Tento postup slouží k zadávání poznámek a připojení referenčních souborů ke stěně. Dále je možné upravovat poznámky a upravovat nebo odpojovat referenční soubory od stěny.

1 Poklepejte na stěnu.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Klepněte na nastavení pro Poznámky.

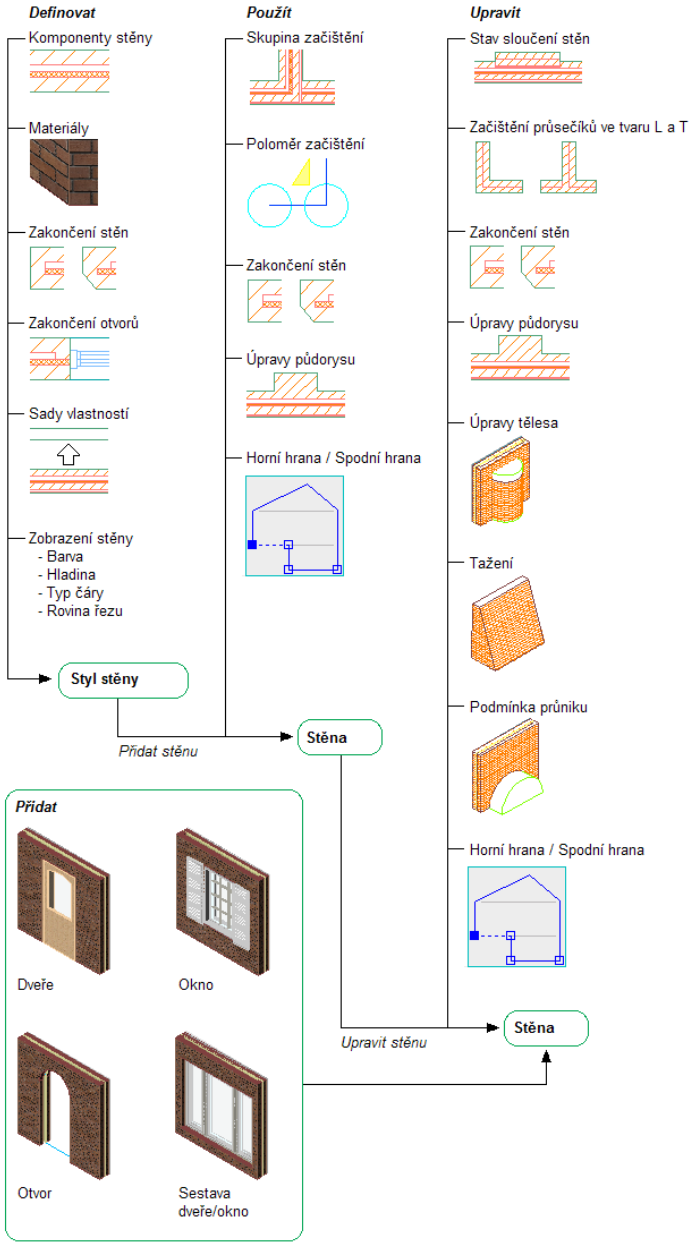
4 Zadejte poznámku a klepněte na tlačítko OK.

5 Klepněte na nastavení pro Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na popis. Upravte popis.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

6 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

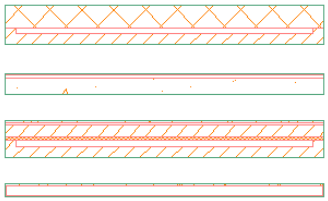
Parametry stěny



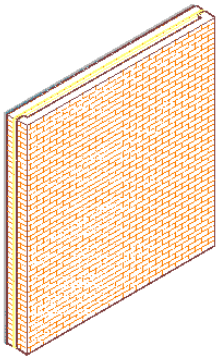
Styly stěn

Řada charakteristik stěn je určena použitým stylem stěny. Je možné vytvářet jednoduché styly stěn, které slouží spíše pro symbolické zobrazení, nebo složité styly stěn s reprezentativním zobrazením, které obsahují mnoho prvků, které bude obsahovat skutečná stěna. Styl stěny definuje tato nastavení:

- **Data sady vlastností**: Jestliže chcete označit stěnu ve výkresu nebo ji zahrnout do tabulky výkazů, je potřeba připojit ke stěně nebo ke stylu stěny data sady vlastností. Data vlastností připojená ke stěně obvykle obsahují automatické vlastnosti, jako je výška stěny nebo šířka stěny, nebo ruční vlastnosti, které jsou identické pro všechny stěny daného stylu, například požární odolnost. Další informace uvádí část Přidání dat sady vlastností do stylu stěny na straně 1277.
- **Komponenty stěny**: ve stylu stěny je možné definovat komponenty stěny.



  Další informace uvádí část Zadání komponent stylu stěny na straně 1278
- **Materiály**: v rámci stylu stěny je možné definovat materiály pro 2D a 3D pohledy stěn a také pro rendrování pohledu stěny.



  Chcete-li použít materiál ve stylu stěny, nejprve je potřeba jej definovat ve Správci stylů. Informace o přiřazování materiálu ke stylu stěny uvádí část Zadání materiálu stylu stěny na straně 1291.

Informace o definování materiálů uvádí část Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902.

- **Určení zobrazení stěny:** Vizuální vzhled stěny je definován v rámci stylu stěny. Definuje nastavení hladiny, barvy, typu čáry pro jednotlivé komponenty stěny, šrafování a zobrazení roviny řezu v pohledech půdorysu. Pro každou jednotlivou stěnu je možné přepsat nastavení displeje, které je definováno ve stylu stěny. Další informace uvádí část Zadání vlastností zobrazení stylu stěny na straně 1294

- **Zadání výchozího nastavení stěny**: otevřete dialog Možnosti a zadejte výchozí hodnoty pro kótování stěn a pro začištění stěny. Nastavení začištění platí pouze pro nové stěny.

- **Používání nástrojů stěny**: nástroje, které jsou k dispozici v aplikaci AutoCAD Architecture, umožňují rychlé umístění stěn tak, že se vybere styl stěny nebo jiné předem definované vlastnosti. Pomocí nástrojů stěn je také možné konvertovat skici na stěny a aplikovat nastavení nástroje stěny na existující stěny.
  Můžete použít také katalogy Skladové nástroje, Vzorové palety a Projektové nástroje. Jestliže umisťujete stěny pomocí nástrojů stěn, je možné použít výchozí nastavení nástroje, nebo změnit nastavení pro libovolné vlastnosti stěny, které nejsou dány stylem.

Zakončení stěn a otvorů

Pracujte se zakončením stěn a otvorů za účelem vytvoření podmínek zakončení:

- **Změna zakončení stěn pomocí uzlů pro úpravu na místě**: pomocí uzlů pro úpravu na místě můžete změnit zakončení stěn a vytvořit požadované podmínky pro zakončení stěny. Uzly vrcholu a hrany jsou zobrazeny u všech komponent stěny v určeném zakončení stěny. Další informace najdete v části Používání režimu úprav na místě ke změně zakončení stěny na straně 1353.

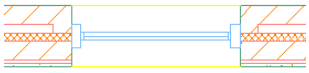
- **Vytvoření zakončení stěn pomocí funkce Vypočítat automaticky**: funkci Vypočítat automaticky můžete společně s příslušnou křivkovou skicou použít k vytvoření zakončení stěn. Funkce Vypočítat automaticky přidá segmenty hranice a dokončí tak konfiguraci zakončení, pokud je prvotní křivka nakreslena vzhledem k umístění a orientaci konkrétní komponenty stěny. Další informace najdete v části Vytvoření zakončení stěn pomocí funkce Vypočítat automaticky na straně 1375.

- **Vytvoření zakončení stěn pomocí Nástrojů úprav AEC**: manipulací s komponentami stěny pomocí Nástrojů úprav AEC můžete vytvořit příslušné konfigurace zakončení stěn. Za tímto účelem můžete použít nástroje Oříznout, Prodloužit, Rozdíl a Sloučit. Můžete změnit jednotlivé komponenty stěny nebo všechny komponenty v místě zakončení stěny nebo otvoru najednou. Ve všech případech budete k úpravám komponent stěny při vytváření podmínek zakončení stěny používat funkce úprav na místě. Další informace najdete v části Používání režimu úprav na místě ke změně zakončení stěny na straně 1353.

- **Určení zakončení stěn pomocí stylu**: v rámci stylu stěny se definují zakončení pro začátek a konec stěny. Standardní styl zakončení je přímá úsečka. Jestliže potřebujete jiná zakončení, je potřeba vytvořit styl zakončení stěny a ten pak přiřadit do stylu stěny. Další informace najdete v částech Použití stylu zakončení stěny u stylu stěny na straně 1381 a Práce se zakončením stěn a otvorů na straně 1351.

POZNÁMKA Styl zakončení stěny pro jednotlivé stěny ve výkresu je možné přepsat.

- **Určení zakončení otvorů pomocí stylu**: v rámci stylu stěny se definují zakončení pro všechny dveře, okna a otvory ve stěnách. Ve výchozím stavu tvoří zakončení otvorů čtyři přímé úsečky pro začátek a konec sloupku a pro parapet a nadpraží otvoru.



Další informace najdete v části Práce se zakončením stěn a otvorů na straně 1351.

Vytvoření nástroje stěny

Tento postup slouží k vytvoření nástroje stěny a přidání tohoto nástroje do palety nástrojů. Pokud umisťujete více stěn specifických stylů, které mají stejné vlastnosti, můžete si vytvořit vlastní nástroje.

Vytváříte například půdorys kanceláře s přepážkami pro kabiny. Přestože všechny stěny přepážek v tomto půdorysu používají stejný styl stěny, stěny v administrativní části jsou nižší než stěny v kancelářské části. V zájmu efektivní práce lze vytvořit nástroj stěny pro každou výšku stěny a vybrat odpovídající nástroj k umísťování stěn správné výšky v každé části půdorysu.

K vytvoření nástroje stěny můžete použít některou z následujících metod:

- Přetáhněte stěnu, která má požadované vlastnosti, do palety nástrojů.
- Přetáhněte styl stěny ze Správce stylů do palety nástrojů a pak uživatelsky přizpůsobte vlastnosti nového nástroje.
- Zkopírujte existující nástroj stěny a poté si uživatelsky přizpůsobte vlastnosti nového nástroje.
- Přetáhněte nástroj stěny z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu a pak přizpůsobte vlastnosti nástroje.

1 Otevřete paletu nástrojů, na které chcete vytvořit nástroj.

2 Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit nástroj ze stěny ve výkresu	vyberte stěnu a přetáhněte ji do palety nástrojů. **TIP** Stěnu přetahujte za bod na jejím obvodu, nikoli za některý z jejích uzlů.
vytvořit nástroj ze stylu stěny ve Správci stylů	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Vyhledejte styl, který chcete zkopírovat, a přetáhněte ho na paletu nástrojů. Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů.
zkopírovat nástroj v aktuální paletě nástrojů	klepněte pravým tlačítkem na nástroj, klepněte na položku Kopírovat a dále na položku Vložit.
kopírovat nástroj z jiné palety	otevřete jinou paletu nástrojů, pravým tlačítkem klepněte na nástroj a klepněte na položku Kopírovat. Znovu otevřete paletu, na kterou chcete přidat nástroj, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.
zkopírujte nástroj z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu	otevřete katalog nástrojů v Prohlížeči obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na úchyt i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

Tento popis se používá jako nápověda nástroje na paletě nástrojů a k popisu nástroje, pokud je uložen v katalogu nástrojů.

6 Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.

7 Zadejte popis nástroje.

8 Jestliže nechcete použít výchozí klíč hladiny, zvolte klíč hladiny.

9 Jestliže chcete přepsat název výchozí hladiny, vyberte přepsat hladinu.

10 Vyberte styl stěny.

11 Položku Styl naleznete tak, že vyberete soubor výkresu obsahující styl, který se má použít pro tento nástroj, nebo klepnete na tlačítko Procházet, a pro výběr souboru použijete standardní dialogové okno výběru souboru.

12 V části Ohraničené prostory určete, zda lze tento nástroj stěny použít jako hraniční objekt pro asociativní prostory.

Zde lze vybrat tři možnosti:

- Ano: Tento nástroj Stěna lze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Ne: Tento nástroj Stěna nelze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Podle stylu: Tento nástroj stěna použije nastavení vazby ze stylu obvodového pláště.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

13 Zvolte Ano pro možnost Automaticky začistit, pokud chcete, aby se stěna začistila na ostatní stěny a vyberte skupinu vyčistění.

14 Pro nalezení Definice zvolte příkaz Procházet a pomocí standardního dialogového okna výběru souboru vyberte definici Skupiny začištění, která má být u tohoto nástroje použita.

15 Rozbalte položku Kóty.

16 Zadejte kódy stěny:

Chcete-li...	Pak…
zadat tloušťku stěny	zadejte hodnotu pro možnost Šířka. Jestliže Šířka není k dispozici, pak šířku stěny určí vámi vybraný styl stěny.
zadat výšku stěny od podlahy ke stropu	zadejte hodnotu pro možnost Základní výška.

17 Zadejte zarovnání stěny, kterým se stěna umístí ve vztahu k zadaným bodům, a ve směru, ve kterém stěnu kreslíte:

Chcete-li...	Pak…
zadat body, které definují levou stranu stěny	vyberte možnost Doleva pro zarovnání.
zadat body, které definují pravou stranu stěny	vyberte možnost Doprava pro zarovnání.
zadat body, které definují středovou osu stěny	vyberte možnost Střed pro zarovnání.
zadat body, které definují základnu stěny	vyberte možnost Základna pro zarovnání.

18 Zadejte odsazení:

Chcete-li...	Pak…
odsadit umístění stěny od zadaných bodů	zadejte hodnotu pro odsazení základny nebo vyberte bod odsazení.
odsadit linii střechy od zadané výšky základny	zadejte hodnotu pro Odsazení linie střechy od základní výšky.
odsadit linii podlahy od základny	zadejte hodnotu pro Odsazení spodní hrany od základny.

19 Na paletě Vlastnosti rozbalte nabídku Rozšířené.

20 Rozbalte Začištění a zadejte možnosti začištění:

Chcete-li...	Pak…
určit čáru, která je v reprezentaci zobrazení Diagnostika použita jako zarovnávací čára stěny	vyberte možnost Čára zarovnání stěny nebo Osa stěny.
zadat radiální vzdálenost od koncového bodu stěny, ve které budou připojeny jiné stěny	zadejte hodnotu pro přepsání poloměru začištění.

21 Klepněte na tlačítko OK.

Odstraňování problémů se stěnami

V této části jsou uvedena řešení problémů, které se mohou vyskytnout při práci se stěnami.

Převzaté stěny se nezobrazují v izometrických pohledech

V některých případech dochází k tomu, že stěny ve výkresu převzaté z dřívější verze aplikace AutoCAD Architecture nejsou správně zobrazeny v izometrických pohledech. Důvodem tohoto stavu může být počet desetinných míst v základní výšce stěny. Pokud se setkáte s touto situací, zkuste provést následující:

1. Klepněte na položku ➤ Pomůcky ➤ Nastavit výkres.
2. Klepněte na kartu Jednotky.
3. V části Plocha zvolte pro položku Přesnost maximálně 8 desetinných míst.
4. Zavřete dialog Nastavení výkresu.
5. Vyberte stěnu ve výkresu a upravte její hodnotu Základní výška na paletě Vlastnosti, aby se zobrazila správná hodnota.

   Stěna by se nyní měla zobrazit v izometrickém pohledu.

Odstraňování problémů se začišťováním stěn

Začištění stěny může být složité, obzvláště v případě stěn s více komponentami. Seznam problémů, které se mohou vyskytnout, a jejich řešení najdete v části Odstraňování problémů se začišťováním stěn na straně 1321.

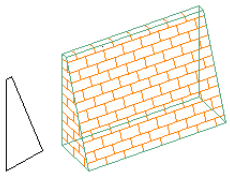
Vytváření speciálních podmínek a upravených povrchů stěny

Tažení stěny, modifikátory stěny (půdorysu), modifikátory tělesa a kolizní podmínky jsou funkce, které slouží k vytváření speciálních podmínek, například průduchů, a k úpravám povrchů stěn.

Tažení stěn vytvořená z profilů

Tažení stěny je stěna nebo komponenta stěny, kde je tvar horizontálně vytlačen z profilu, který byl vytvořen z uzavřené křivky. Profil se „táhne“ podél stěny a definuje tvar stěny nebo komponenty stěny.

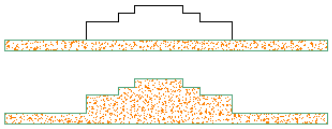
Profil a výsledné tažení stěny



Modifikátory stěny (půdorysu) vytvořené z křivek

Modifikátory stěn používají dvojrozměrné (2D) geometrie otevřené křivky pro přizpůsobení tvaru stěny nebo komponenty stěny. Chcete-li použít modifikátory, nakreslete křivku v požadovaném tvaru a z křivky vytvořte styl modifikátoru stěny. Poté lze přidávat modifikátory stěny daného stylu k libovolné stěně.

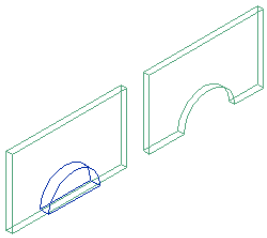
Křivka a výsledný modifikátor stěny



Modifikátory tělesa vytvořené z 3D objektů

Modifikátory tělesa používají trojrozměrnou (3D) geometrii objektu, například objemový prvek nebo objemovou skupinu, k přidávání, odebírání nebo k úplné výměně komponenty ve stěně. Jestliže má stěna pouze jednu komponentu, modifikátor tělesa se vztahuje na celou stěnu. Jestliže stěna má více komponent, modifikátor se vztahuje pouze na zadanou komponentu.

Objemový prvek válcová klenba a výsledný modifikátor tělesa odečtený ze stěny



Kolizní podmínky vytvořené z 3D objektů

Kolizní podmínky používají geometrii 3D objektů k vytváření vlastních otvorů nebo vystřižení ve stěnách. Je možné zadat, jak se kolizní podmínky aplikují na stěnu: přidají se ke stěně, odečtou se od stěny nebo se ignorují.

Kolizní podmínky se vztahují na všechny komponenty stěny, kterých se kolidující objekt dotýká. Stěna se zastaví v kolizní podmínce. Způsob, jakým se kolizní podmínka aplikuje na stěnu, určuje, jak podmínka v pohledu půdorysu ovlivní vytvoření obvodu řezu stěny. V modelových pohledech je kolizní podmínka vždy rozdílová, bez ohledu na zvolenou možnost vytvoření obvodu řezu.

Při úpravách objektu, které fungují jako kolizní podmínka, se stěna změní tak, aby přijala změny geometrie objektu. Například je možné přemístit kolidující objekt tak, aby změnil své umístění ve stěně.

Objemový prvek válec přidaný jako aditivní kolizní podmínka

Práce s taženími stěny

Tažení stěny je stěna nebo komponenta stěny, kde je tvar horizontálně vytlačen z profilu, který byl vytvořen z uzavřené křivky. Profil se „táhne“ podél délky stěny za účelem definování tvaru stěny.

Výška a šířka křivky, která je použita k vytvoření profilu, definují výšku a šířku komponenty stěny. Na profil se neaplikuje měřítko, pokud je tažen ve stěně. Bodem vložení profilu je dolní levý roh komponenty stěny.

Po vytvoření tažení stěn je možné začistit tažení stěn, která se potkávají v rohu. Dále je možné změnit způsob aplikace tažení na stěnu:

- Je možné upravit geometrii, která definuje tažení.
- Profil tažení je možné přiřadit k jiné komponentě stěny.
- V každém konci stěny, který má profil tažení, je možné upravit úhly začištění.
- Je možné odebrat profil tažení ze stěny nebo z komponenty stěny.

Vytvoření profilu pro tažení stěny

Tento postup slouží k vytvoření profilu z uzavřené křivky. Poté lze profil táhnout podél stěny nebo komponenty stěny za účelem vytvoření stěny s vlastním tvarem.

Výška a šířka křivky, která je použita k vytvoření profilu, definují výšku a šířku komponenty stěny. Na profil se nevztahuje měřítko, pokud je tažen ve stěně. Bodem vložení profilu je dolní levý roh komponenty stěny.

Dále je možné pomocí možnosti Začít od začátku definovat tvar tažení stěny při jeho přidávání do stěny. Tato možnost se může jevit jako snazší k použití, protože lze definovat tvar v místě stěny. Může být vhodné samostatně vytvořit profil tak, jak je popsáno v tomto postupu, jestliže tvar je příliš složitý nebo obsahuje mnoho oblouků.

1. Nakreslete uzavřenou křivku potřebného tvaru pro výslednou komponentu stěny.
2. Vyberte křivku, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Převést na ➤ Definice profilu.
3. Zadejte bod vložení profilu.

   Zadaný bod se stane dolním levým rohem komponenty stěny.
4. Stiskněte klávesu *ENTER*.
5. Zadejte název pro profil a klepněte na tlačítko OK.

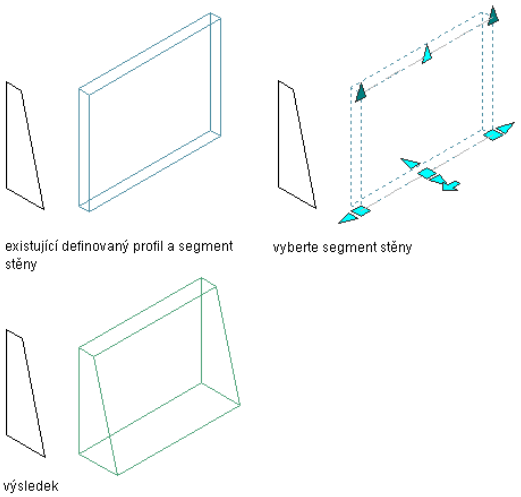
   Nyní je možné profil použít jako tažení stěny nahrazující komponentu stěny. Další informace uvádí část Přidání tažení do stěny na straně 1236.

Přidání tažení do stěny

Tento postup slouží k vytváření vlastních stěn nebo komponent stěn definováním jejich tvaru z profilu.

Profil je možné vytvořit při jeho přidávání do stěny. Tvar, který potřebujete, je však propracovaný a má zakřivené segmenty, proto může být snazší vytvořit nejdříve profil z křivky. Poté lze profil přidat ke stěně. Další informace uvádí část Vytvoření profilu pro tažení stěny na straně 1236.

Přidání profilu tažení je stěně



1 Vyberte stěny pro tažení.

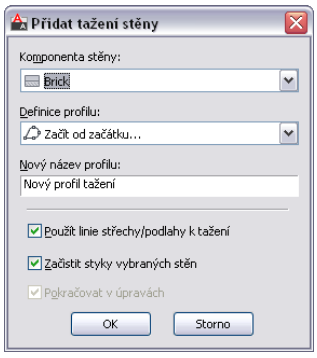
2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Tažení ➤ Přidat .

3 Vyberte komponentu, kam se má aplikovat tažení.

4 Vyberte profil, který se má použít pro tažení.

Jestliže chcete definovat tažení poté, co je aplikujete na komponentu, zvolte možnost Začít od začátku a zadejte název pro profil.

Zadání nastavení pro tažení stěny



5 Zadejte, jak je tažení aplikováno na stěnu:

Chcete-li...	Pak…
aplikovat existující podmínky linie střechy nebo linie podlahy na tažení	vyberte položku Použít linie střechy/podlahy k tažení.
použít geometrii tažení k definování linie střechy a linie podlahy	smažte možnost Použít linie střechy/podlahy k tažení.
začistit průsečík stěny obsahující tažení a ostatních stěn	vyberte položku Začistit styky vybraných stěn.
zabránit začištění průsečíku stěny obsahující tažení a ostatních stěn	zrušte možnost Začistit styky vybraných stěn. Podle potřeby je možné stěny začistit později. Dále lze upravit úhly začištění styků.
změnit geometrii tažení při aplikování na stěnu	vyberte Pokračovat v úpravách. Další informace o úpravách profilu uvádí část Úpravy geometrie tažení stěny na straně 1238.
použít existující geometrii profilu k definování tažení	smažte možnost Pokračovat v úpravách.

6 Klepněte na tlačítko OK.

TIP Chcete-li vytvořit další stěny se stejnou podmínkou tažení, vyberte stěnu s tažením a klepněte na kartu Stěna ➤ panel Obecné nástroje ➤ Přidat vybrané .

Úpravy geometrie tažení stěny

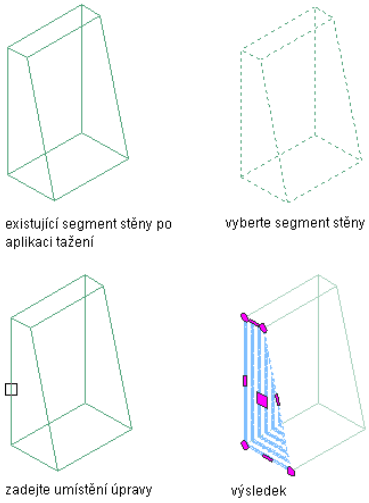
Tento postup slouží ke změně tvaru komponenty stěny, která byla definována s tažením stěny. Je možné vybrat jiný profil za účelem změny vzhledu tažení nebo upravit stávající profil.

Jestliže chcete odebrat tažení stěny, aplikujte tažení na jinou komponentu stěny nebo změňte způsob začištění tažení s protínajícími stěnami, viz část Správa tažení stěn na straně 1246.

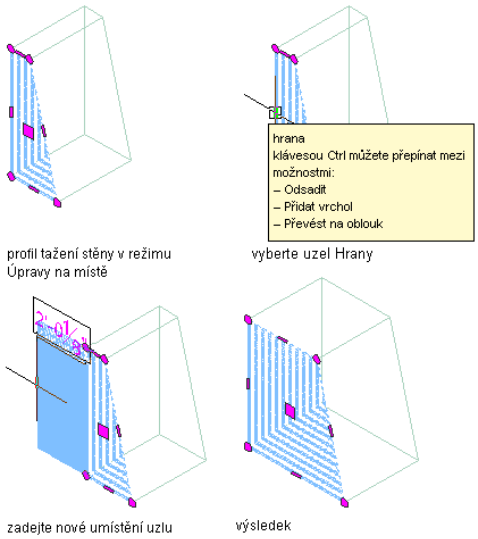
Tento postup slouží k zobrazení uzlů pro úpravy tažení stěn na místě

1. Poklepejte na stěnu s tažením, které chcete změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ rozevírací nabídka Tažení ➤ Upravit profil na místě .
3. Vyberte umístění stěny, kde bude vhodné upravit tvar tažení.
   Vytvoří se dočasný profil, kde je možné upravit geometrii tažení.

Zobrazení uzlů pro úpravy tažení stěn na místě



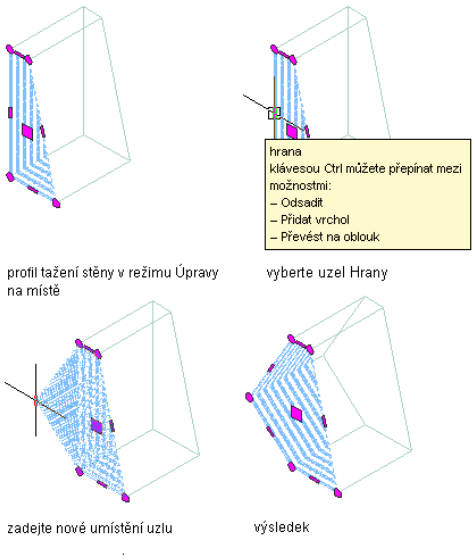
Odsazení hrany profilu pro úpravy tažení stěn na místě



Tento postup slouží k odsazení hrany profilu pro úpravy tažení stěn na místě

1. Poklepejte na stěnu s tažením, které chcete změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ rozevírací nabídka Tažení ➤ Upravit profil na místě .
3. Vyberte umístění stěny, kde bude vhodné upravit tvar tažení.
   Vytvoří se dočasný profil, kde je možné upravit geometrii tažení.
4. Vyberte uzel Hrana a zadejte nové umístění uzlu.
   Profil tažení stěny má nyní odsazenou hranu.

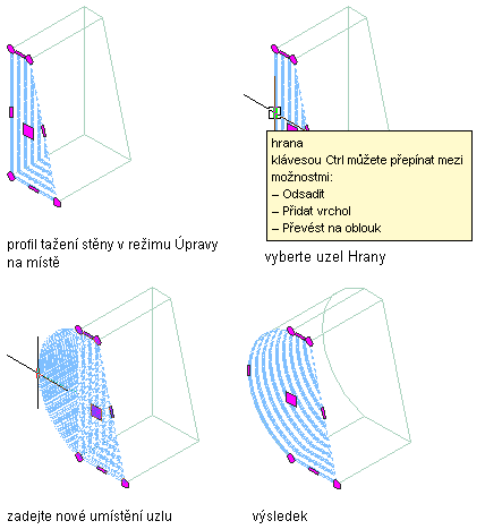
Přidání vrcholu do hrany profilu pro úpravy tažení stěny na místě



Tento postup slouží k přidání vrcholu do hrany profilu pro úpravy tažení stěn na místě

1. Poklepejte na stěnu s tažením, které chcete změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ rozevírací nabídka Tažení ➤ Upravit profil na místě .
3. Vyberte umístění stěny, kde bude vhodné upravit tvar tažení.
   Vytvoří se dočasný profil, kde je možné upravit geometrii tažení.
4. Vyberte uzel Hrana, stiskněte klávesu *CTRL* a zadejte nové umístění uzlu.
   Profil tažení stěny má nyní nový vrchol hrany.

Převedení hrany profilu pro úpravy tažení stěn na místě na oblouk



Tento postup slouží k převedení hrany profilu pro úpravy tažení stěn na místě na oblouk

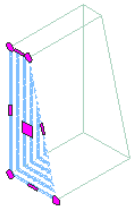
1. Poklepejte na stěnu s tažením, které chcete změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ rozevírací nabídka Tažení ➤ Upravit profil na místě .
3. Vyberte umístění stěny, kde bude vhodné upravit tvar tažení.

   Vytvoří se dočasný profil, kde je možné upravit geometrii tažení.
4. Vyberte uzel Hrana, stiskněte dvakrát klávesu *CTRL* a zadejte nové umístění uzlu.

   Profil hrany tažení stěny je nyní oblouk.

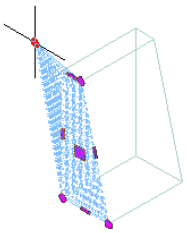
1 **POZNÁMKA** Po provedení úprav bude možná potřeba profil znovu vybrat a znovu jej upravit.

Přemístění vrcholu pro úpravy tažení stěn na místě

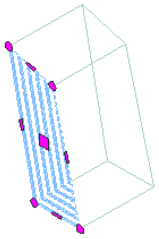


profil tažení stěny v režimu Úpravy na místě

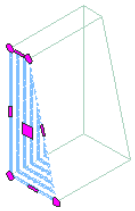
vyberte uzel vrcholu



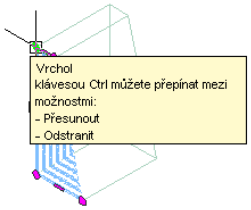
zadejte nové umístění uzlu



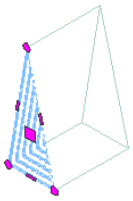
výsledek



profil tažení stěny v režimu Úpravy na místě



vyberte uzel vrcholu



výsledek

Úprava profilu:

Chcete-li...	Pak…
změnit umístění tažení	vyberte uzel Bod vložení a posuňte jej do požadované polohy.

Chcete-li...	Pak…
změnit tvar obvodu profilu nebo jeho kružnic	vyberte profil a pomocí uzlů upravte tvar. Uzel Hrana má tři režimy úprav: Odsazení, Přidat vrchol a Převést na oblouk. Výchozí režim je Odsazení, kdy se vybraná hrana odsadí ve směru, který je v pravém úhlu ke středovému bodu hrany. V závislosti na tvaru profilu a hraně vybrané ke změně se sousední čáry prodlouží nebo zkrátí a podle potřeby se přidají nové čáry. Režim úprav Přidat vrchol slouží k přidání vrcholu do vybrané hrany a k vytvoření nové hrany. Jestliže vybraná hrana je oblouk, nová hrana je také oblouk. Režim Převést na oblouk se používá k převedení vybrané hrany na oblouk a k natažení středového bodu hrany. Uzel hrany pro oblouk má také režim Protáhnout, aby bylo možné protáhnout středový bod hrany poté, co byla převedena na oblouk.
přidat vrcholy k profilu	vyberte uzel Hrana a stiskem klávesy *CTRL* se provede přepnutí do režimu úprav Přidat vrchol. Posuňte hranu do požadovaného umístění a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
odebrat vrcholy z profilu	vyberte uzel Vrchol pro vrchol, který chcete odebrat, a stiskem klávesy *CTRL* proveďte přepnutí do režimu úprav Odebrat. Posuňte kurzor mimo vybraný vrchol a klepněte.
nahradit existující okruh profilu novou geometrií	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Nahradit okruh . Vyberte okruh, který se má nahradit, a vyberte novou

Chcete-li...	Pak…
	geometrii. Stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování geometrie nebo zadejte **n** (Ne) pro její smazání.
přidat okruh do profilu za účelem odečtení plochy z profilu	nakreslete skicu v místě dočasného profilu. Vyberte profil a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat okruh . Vyberte geometrii pro definici okruhu. Stiskněte klávesu *ENTER*, aby byla geometrie zachována, nebo **y** (ano), aby byla smazána.
odebrat okruh z profilu	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit okruh . Vyberte okruh, který chcete odebrat, a stiskněte klávesu *ENTER* Tato možnost se nezobrazí, pokud profil má pouze jeden okruh.

2 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li...	Pak…
obnovit tažení na původní tvar	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny do aktuálního profilu	klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit . Tažení použije upravený profil pro definování své geometrie. Všechny další objekty nebo styly, které používají tento profil, se rovněž aktualizují podle upravené geometrie.
uložit změny do nového profilu	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako . Zadejte název pro nový profil a klepněte na tlačítko OK. Tažení používá nový profil k definování své geo-

Chcete-li...	Pak...
	metrie. Ostatní styly nebo objekty, které používají původní profil, nejsou ovlivněny.

Začištění stěn s tažením

Tento postup slouží k začištění protínajících se stěn, jejichž tvar je definován tažením stěny.

POZNÁMKA Jestliže začistíte konce stěn, nenakreslí se žádná zakončení.

1. Vyberte stěnu s tažením, kde chcete začistit styky.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Tažení ➤ Začistit styky .
3. Vyberte druhou stěnu.

   Chcete-li upravit úhly začištěných stěn, viz část Správa tažení stěn na straně 1246.

Správa tažení stěn

Tento postup slouží k úpravám nebo odebrání tažení stěny z jednotlivé stěny. Je možné změnit komponentu, kam je tažení aplikováno. Dále je možné změnit úhly začištění styků v každém konci tažení a odsazení ve stěně.

1. Poklepejte na stěnu, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte položky Rozšířené a Tabulky.
3. Vyberte nastavení pro Tažení.
4. Vyberte stěnu tažení a změňte její nastavení:

Chcete-li...	Pak...
změnit profil, který je použit pro definování geometrie tažení	vyberte jiný profil pro možnost Profil.
aplikovat tažení na jinou komponentu stěny	vyberte jinou komponentu pro možnost Komponenta.

Chcete-li...	Pak…
změnit úhly začištění styků v každém konci stěny	zadejte jiné hodnoty pro Počáteční začištění styků a Koncové začištění styků.
odsadit tažení v rámci stěny	zadejte hodnotu pro Odsazení uvnitř.
vertikálně odsadit tažení	zadejte hodnotu pro Odsazení vertikální.
odstranit tažení z komponenty stěny	klepněte na tlačítko .

5 Klepněte na tlačítko OK.

Práce s modifikátory stěn

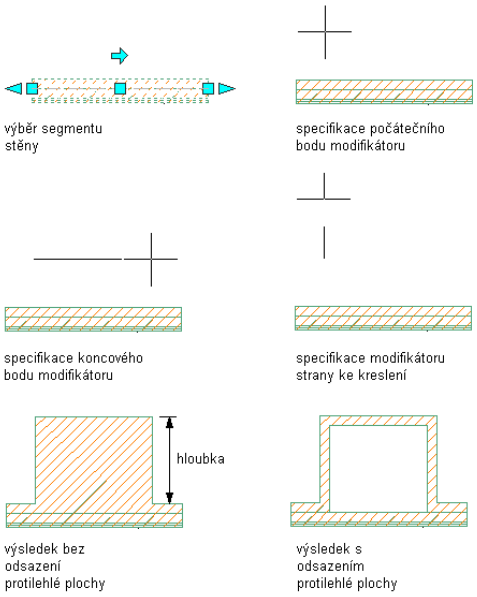
Modifikátory stěn (nazývané také modifikátory půdorysu) používají dvojrozměrnou (2D) geometrii otevřené křivky pro přizpůsobení tvaru stěny nebo komponenty stěny. Chcete-li použít modifikátory stěny, nakreslete křivku v požadovaném tvaru a z křivky vytvořte styl modifikátoru stěny. Poté lze přidávat modifikátory stěny daného stylu k libovolné stěně. Ke stěně je možné připojit více než jeden modifikátor stěny.

Umístění modifikátoru stěny na stěnu

Zadává se umístění modifikátoru stěny včetně vertikální a horizontální polohy a jeho hloubky. Modifikátor stěny je možné přidat v kreslené velikosti nebo v měřítku na určitou velikost. Modifikátor stěny se pak vysune vertikálně po povrchu stěny.

Modifikátor lze přidat k jedné nebo k oběma stranám stěny. Jakmile je vybrána plocha, je také možné odsadit modifikátor stěny z opačné plochy za účelem vytvoření průchodů, například pro potrubní průduchy nebo interiérové sloupky.

Použití modifikátoru na stěnu



Úpravy modifikátoru stěny

Po umístění modifikátoru stěny je možné nastavit jeho umístění nebo přiřadit modifikátor k jiné komponentě stěny. Dále je možné upravit geometrii modifikátoru stěny a uložit změny do aktuálního stylu modifikátoru nebo do nového stylu.

Zobrazení vlastností a materiálů pro modifikátory stěn

Modifikátory stěn přebírají přiřazení materiálů a vlastnosti zobrazení té komponenty stěny, ke které jsou přiřazeny. To umožňuje používat stejný modifikátor stěny pro různé typy stěn.

Styly modifikátorů stěn

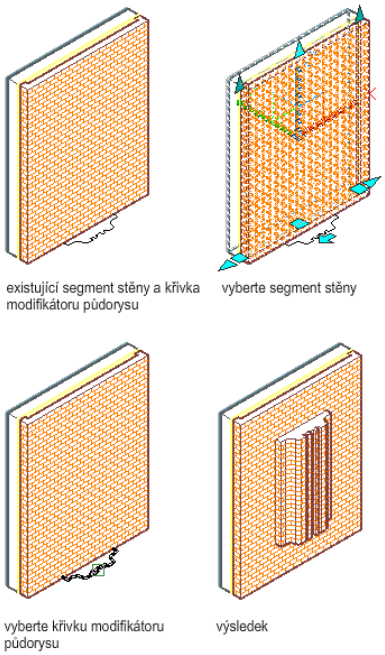
Geometrie modifikátoru stěny se ukládá jako styl modifikátoru stěny. Styl je možné vytvořit během přidávání modifikátoru ke stěně. Také je možné nejdříve vytvořit modifikátor stěny a poté jej podle potřeby na stěny použít.

Chcete-li vytvářet, upravovat, kopírovat nebo mazat styly modifikátorů, použijte Správce stylů. Správce stylů poskytuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture, kde je možné pracovat se styly pro více výkresů a šablon. Další informace o používání Správce stylů uvádí část Správce stylů – přehled na straně 854.

Převedení křivky na modifikátor stěny

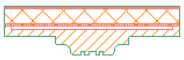
Tento postup slouží k vytvoření modifikátoru stěny z otevřené křivky. Je možné nakreslit křivku v místě modifikátoru stěny nebo je možné promítnout vytvořený modifikátor do stěny. Křivku nelze uzavřít.

Převedení křivky na modifikátor půdorysu stěny

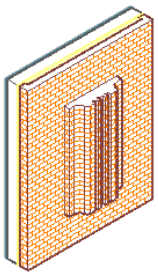


Vytvořený modifikátor stěny se přidá do vybrané stěny a uloží se také jako styl modifikátoru stěny, který lze použít na ostatní stěny.

Modifikátor půdorysu stěny v půdorysných a 3D pohledech



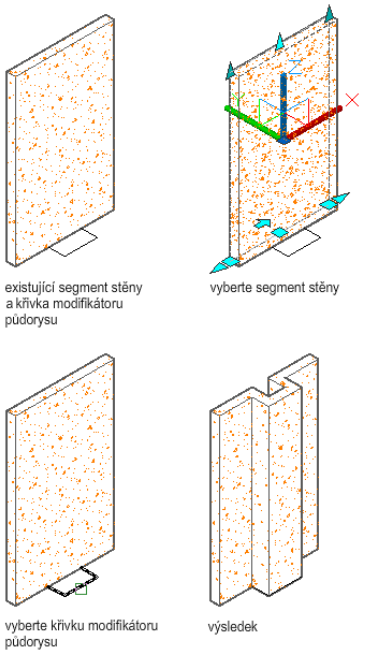
půdorysný pohled



3D pohled

1. Nakreslete křivku ve tvaru modifikátoru stěny.
2. Vyberte stěnu, kam chcete aplikovat modifikátor stěny.
3. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ rozevírací nabídku Modifikátory půdorysu ➤ Převést křivku na modifikátory stěny .
4. Vyberte křivku.
5. Zadejte **a** (Ano) pro smazání vybrané křivky nebo **n** (Ne) pro ponechání křivky ve výkresu.
6. Zadejte název pro styl modifikátoru stěny vytvořený z křivky a klepněte na tlačítko OK.
7. Vyberte komponentu stěny, na kterou se použije modifikátor stěny.
8. Chcete-li odsadit opačnou plochu vybrané komponenty ve tvaru modifikátoru stěny, zvolte položku Odsadit protější plochu.

Použití modifikátoru půdorysu stěny a odsazení plochy protější komponenty

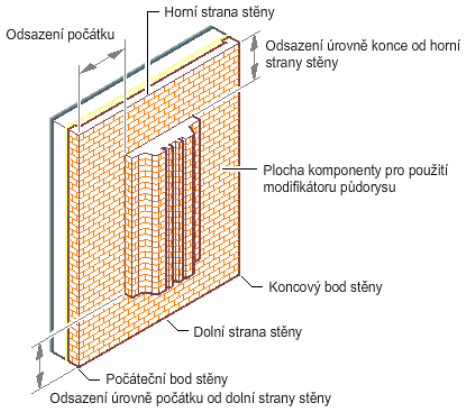


9 Zadejte vertikální polohu modifikátoru v komponentě stěny:

Chcete-li...	Pak…
zadat počáteční výšku modifikátoru stěny	zadejte hodnotu do pole Odsazení úrovně počátku a určete, zda se odsazení provede od horní části stěny, od základní výšky stěny, linie zarovnání stěny nebo od spodní části stěny.
zadat koncovou výšku modifikátoru stěny	zadejte hodnotu do pole Odsazení úrovně konce a určete, zda se odsazení provede od horní části stěny, od základní výšky stěny, linie zarovnání stěny nebo od spodní části stěny.

Zadejte zápornou hodnotu odsazení, chcete-li zadat umístění proti zemi.

Parametry umístění modifikátoru půdorysu stěny



10 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání existujícího modifikátoru stěny do stěny

Tento postup slouží k přidání modifikátoru stěny existujícího stylu modifikátoru stěny do stěny. Modifikátor je možné aplikovat na jednu nebo obě strany stěny nebo komponenty. Levá a pravá strana stěny je dána počátečním a koncovým bodem stěny.

1 Vyberte stěnu, kam chcete aplikovat modifikátor stěny

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory půdorysu ➤ Přidat .

3 Vyberte počáteční bod pro modifikátor stěny.

Po zvolení prvního bodu se zobrazí dočasná čára pro znázornění délky modifikátoru.

4 Vyberte koncový bod modifikátoru.

5 Vyberte stranu stěny pro nakreslení modifikátoru.

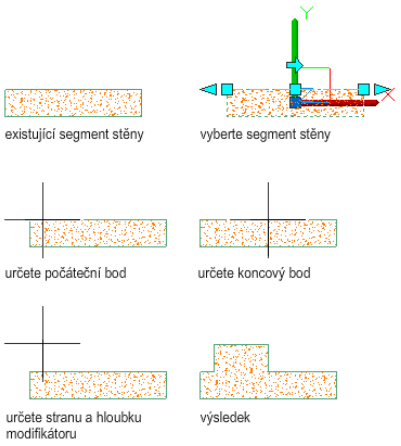
6 Zadejte hloubku pro modifikátor stěny.

7 Vyberte styl modifikátoru stěny.

8 Vyberte název komponenty, na kterou se má aplikovat modifikátor.

9 Chcete-li odsadit opačnou plochu vybrané komponenty ve tvaru modifikátoru stěny, zvolte položku Odsadit protější plochu.

Přidání modifikátoru půdorysu stěny

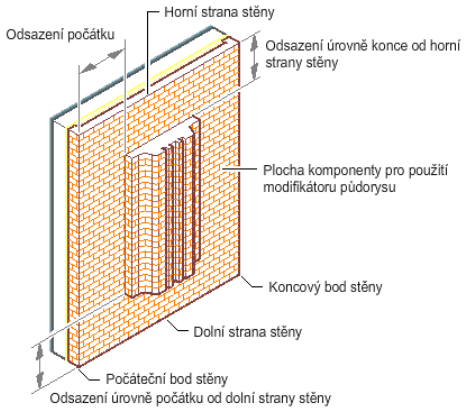


10 Zadejte vertikální polohu modifikátoru v komponentě stěny:

Chcete-li...	Pak…
zadat počáteční výšku modifikátoru stěny	zadejte hodnotu do pole Odsazení úrovně počátku a určete, zda se odsazení provede od horní části stěny, od základní výšky stěny, linie zarovnání stěny nebo od spodní části stěny.
zadat koncovou výšku modifikátoru stěny	zadejte hodnotu do pole Odsazení úrovně konce a určete, zda se odsazení provede od horní části stěny, od základní výšky stěny, linie zarovnání stěny nebo od spodní části stěny.

Zadejte zápornou hodnotu odsazení, chcete-li zadat umístění proti zemi.

Parametry umístění modifikátoru půdorysu stěny



11 Klepněte na tlačítko OK.

Po přidání modifikátoru stěny je možné upravit jeho geometrii nebo určit jeho umístění.

Úprava geometrie modifikátoru stěny

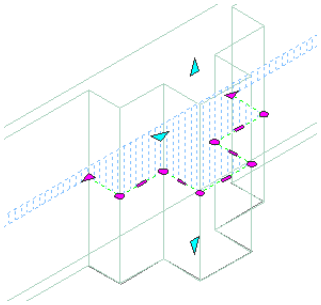
Tento postup slouží k úpravě geometrie modifikátoru stěny, který se použije na stěnu. Je možné upravit vrcholy a hrany modifikátoru stěny nebo nahradit geometrii geometrií jiné křivky. Změny můžete uložit do aktuálního stylu modifikátoru stěny nebo do nového stylu.

Chcete-li přemístit modifikátor horizontálně nebo změnit vertikální odsazení modifikátoru stěny, viz část Změna horizontálního a vertikálního odsazení modifikátoru stěny na straně 1257.

1 Poklepejte na stěnu s modifikátorem stěny, který chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory půdorysu ➤ Upravit profil na místě.

3 Jestliže se zobrazí upozornění, že modifikátor není nakreslen v měřítku, klepněte na tlačítko Ano.



Vytvoří se dočasný profil, kde lze upravit geometrii modifikátoru stěny. Jestliže stěna obsahuje více modifikátorů stěny, vytvoří se profil pro každý z modifikátorů stěny.

4 **POZNÁMKA** Po provedení úprav bude možná potřeba profil znovu vybrat a znovu jej upravit.

Upravte profil:

Chcete-li...	**Pak…**
změnit tvar obvodu profilu	vyberte profil a pomocí uzlů upravte tvar.
skrýt jednu nebo více hran profilu (pouze zobrazení půdorysu)	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Skrýt hranu. Vyberte hrany, které chcete skrýt, a stiskněte klávesu *ENTER*.
zobrazit hranu, kterou jste skryli	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Zobrazit hranu. Vyberte hrany, které chcete zobrazit, a stiskněte klávesu *ENTER*.
přidat vrcholy k profilu	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol. Vyberte bod pro

Chcete-li...	Pak...
	každý nový vrchol a stiskněte klávesu *ENTER*.
odstranit vrcholy z profilu	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odebrat vrchol. Vyberte vrchol, který se má odebrat, a stiskněte klávesu *ENTER*.
nahradit profil novou geometrií	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Nahradit modifikátor. Vyberte modifikátor, který se má nahradit, a zvolte křivku pro definování nové geometrie. Stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování křivky ve výkresu nebo zadejte **a** (Ano) pro její smazání. Počáteční a koncový bod nové křivky musí být stejné jako tyto body pro původní modifikátor stěny.
odebrat modifikátor stěny	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odebrat modifikátor. Jestliže má stěna více modifikátorů stěny, vyberte modifikátor, který chcete odebrat, a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li...	Pak...
obnovit modifikátor stěny na původní tvar	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit.
uložit změny do aktuálního stylu modifikátoru stěny	klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit. Modifikátor stěny a styl modifikátoru stěny použijí upravený profil k defino-

Chcete-li...	Pak…
	vání své geometrie. Všechny ostatní stěny, které používají tento styl modifikátoru stěny, se rovněž aktualizují podle upravené geometrie.
uložit změny do nového stylu modifikátoru stěny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako . Zadejte název pro nový modifikátor stěny a klepněte na tlačítko OK. Modifikátor stěny používá nový styl k definování své geometrie. Ostatní stěny, které používají původní styl, nejsou ovlivněny.

Změna horizontálního a vertikálního odsazení modifikátoru stěny

Tento postup slouží ke změně horizontální polohy modifikátoru stěny, který je použit na stěnu, nebo ke změně jeho vertikální polohy na stěně.

1. Poklepejte na stěnu s modifikátorem stěny, který chcete změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory půdorysu ➤ Upravit profil na místě .
3. Jestliže se zobrazí upozornění, že modifikátor není nakreslen v měřítku, klepněte na tlačítko Ano.

   Vytvoří se dočasný profil, kde lze upravit geometrii modifikátoru stěny. Jestliže stěna obsahuje více modifikátorů stěny, vytvoří se profil pro každý z modifikátorů stěny.

   POZNÁMKA Po provedení úprav bude možná potřeba profil znovu vybrat a znovu jej upravit.

4. Změna umístění modifikátoru stěny:

Chcete-li...	Pak…
přemístit modifikátor stěny horizontálně podél stěny	vyberte uzel Přemístit a posunutím uzlu přemístěte modifikátor stěny. Po

Chcete-li...	Pak…
	zvolení uzlu je také možné zadat hodnotu pro přemístění modifikátoru stěny o požadovanou vzdálenost.
umístit modifikátor stěny ve vztahu k horní části stěny	vyberte izometrický pohled. Vyberte uzel odsazení od horní části stěny a posunutím uzlu přemístěte modifikátor stěny. Po zvolení uzlu je také možné zadat hodnotu posunutí modifikátoru stěny o zadanou vzdálenost od horní části stěny.
umístit modifikátor stěny ve vztahu k dolní části stěny	vyberte izometrický pohled. Vyberte uzel odsazení od dolní části stěny a posunutím uzlu přemístěte modifikátor stěny. Po zvolení uzlu je také možné zadat hodnotu posunutí modifikátoru stěny o zadanou vzdálenost od dolní části stěny.

5 Je-li třeba, pokračujte v upravování modifikátorů tak, jak je popsáno v části Úprava geometrie modifikátoru stěny na straně 1254.

6 Uložení nebo zrušení změn:

Chcete-li...	Pak…
obnovit modifikátor stěny do původní polohy	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny do aktuálního stylu modifikátoru stěny	klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit . Modifikátor stěny a styl modifikátoru stěny použijí upravený profil k definování své geometrie. Všechny ostatní stěny, které používají tento styl modifikátoru stěny, se rovněž aktualizují podle upravené geometrie.
uložit změny do nového stylu modifikátoru stěny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako

Chcete-li...	Pak…
	. Zadejte název pro nový styl modifikátoru stěny a klepněte na tlačítko OK. Modifikátor stěny používá nový styl k definování své geometrie. Ostatní stěny, které používají původní styl, nejsou ovlivněny.

Nastavení umístění modifikátoru stěny

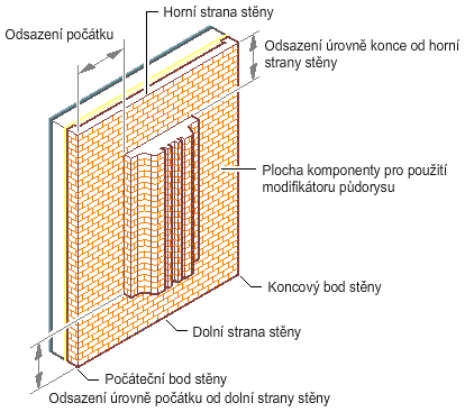
Tento postup slouží k umístění modifikátoru stěny, který jste přidali do stěny. Pomocí tohoto postupu je také možné přidávat nebo odebírat modifikátory stěn. Umístění modifikátoru stěny je možné nastavit graficky. Další informace uvádí část Změna horizontálního a vertikálního odsazení modifikátoru stěny na straně 1257.

Chcete-li upravit tvar modifikátoru stěny, viz část Úprava geometrie modifikátoru stěny na straně 1254.

1. Poklepejte na stěnu s modifikátorem, který chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte položky Rozšířené a Tabulky.
3. Vyberte nastavení pro Modifikátory půdorysu.
4. Pod položkou Styl vyberte modifikátor stěny, který chcete změnit.
5. Je-li třeba, vyberte jiný název stylu modifikátoru nebo komponenty, a zadejte strany, na které se má modifikátor použít.
6. Zadejte hodnotu do pole Odsazení počáteční pozice a uveďte, zda se odsazení provede od počátečního bodu stěny, koncového bodu stěny nebo středového bodu stěny.

   Toto nastavení určuje počáteční bod modifikátoru podél délky stěny. Zadáním záporné hodnoty se zadá odsazení v opačném směru stěny.

Parametry umístění modifikátoru půdorysu stěny



7 Upravte vertikální polohu modifikátoru v komponentě stěny:

Chcete-li...	Pak…
zadat počáteční výšku modifikátoru stěny	zadejte hodnotu do pole Odsazení úrovně počátku a určete, zda se odsazení provede od horní části stěny, od základní výšky stěny, linie zarovnání stěny nebo od spodní části stěny.
zadat koncovou výšku modifikátoru stěny	zadejte hodnotu do pole Odsazení úrovně konce a určete, zda se odsazení provede od horní části stěny, od základní výšky stěny, linie zarovnání stěny nebo od spodní části stěny.

Zadejte zápornou hodnotu odsazení, chcete-li zadat umístění proti zemi.

8 Upravte nastavení pro určení velikosti a umístění modifikátoru:

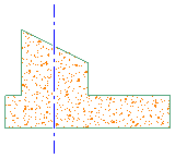
Chcete-li...	Pak…
umístit modifikátor v té velikosti, v jaké byl definován ve stylu modifikátoru	vyberte položku Použít nakreslenou velikost.
zadat délku a hloubku modifikátoru na stěně	zrušte možnost Použít nakreslenou velikost a zadejte hodnoty pro položky Délka a Hloubka.

Chcete-li...	Pak…
zrcadlit modifikátor ve směru X	zvolte možnost Zrcadlit X.
zrcadlit modifikátor ve směru Y	zvolte možnost Zrcadlit Y.
měřit modifikátor do středu stěny	zvolte položku Měřit do středu.

9 Chcete-li modifikátor zrcadlově zobrazit ve směru X, vyberte možnost Zrcadlit X.

Modifikátor půdorysu stěny zrcadlově zobrazený ve směru X

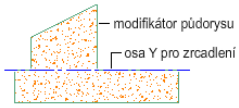
před zrcadlením okolo osy X



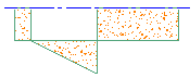
po zrcadlení okolo osy X

10 Chcete-li modifikátor zrcadlově zobrazit ve směru Y, vyberte možnost Zrcadlit Y.

Modifikátor půdorysu stěny zrcadlově zobrazený ve směru Y



před zrcadlením okolo osy Y



po zrcadlení okolo osy Y

11 Chcete-li modifikátor odebrat, klepněte na něj a poté klepněte na tlačítko .

12 Klepněte na tlačítko OK.

Odebrání modifikátorů stěny

Tento postup slouží k odebrání modifikátoru stěny z jednotlivé stěny nebo z komponenty stěny.

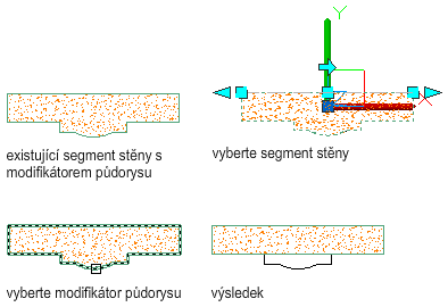
POZNÁMKA Jestliže jste při aplikování modifikátoru odsadili modifikátor na opačnou plochu stěny nebo komponenty stěny, je potřeba odebrat modifikátor stěny z každé plochy.

1 Poklepejte na stěnu s modifikátorem stěny, který chcete odebrat.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory půdorysu ➤ Odebrat.

3 Vyberte modifikátor.

Odebrání modifikátoru půdorysu stěny



4 Zadejte **a** (Ano) pro vytvoření křivky ve tvaru modifikátoru nebo zadejte **n**, jestliže nechcete vytvořit křivku.

Vytvoření stylu modifikátoru stěny

Tento postup slouží k vytvoření stylu modifikátoru stěny. Tvar křivky definuje tvar modifikátoru stěny. Po vytvoření stylu je možné jej přidat ke stěně nebo ke komponentě stěny. Chcete-li vytvořit styl modifikátoru stěny a zároveň jej aplikovat na stěnu, viz část Převedení křivky na modifikátor stěny na straně 1249.

Chcete-li upravit styl modifikátoru stěny, přidejte modifikátor stěny ke stěně a poté upravte geometrii modifikátoru stěny. Další informace uvádějí části Přidání existujícího

modifikátoru stěny do stěny na straně 1252 a Úprava geometrie modifikátoru stěny na straně 1254.

1 Nakreslete otevřenou křivku ve tvaru, který chcete použít pro modifikátor stěny.
2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
3 Rozbalte položku Architektonické objekty.
4 Pravým tlačítkem klepněte na položku Styly modifikátorů stěn a klepněte na tlačítko Nový.
5 Zadejte název pro nový styl.
6 Pravým tlačítkem klepněte na nový styl a klepněte na Nastavit z.
7 Vyberte křivku.
8 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek nebo souborů ke stylu modifikátoru stěny

Tento postup slouží k zadávání poznámek a připojení referenčních souborů ke stylu modifikátoru stěny. Rovněž je možné upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory připojené ke stylu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte položku Architektonické objekty a Styly modifikátorů stěn.
3 Vyberte styl modifikátoru stěny, který chcete změnit.
4 Klepněte na kartu Obecné.
5 Chcete-li přidat popis do stylu, použijte možnost Popis.
6 Klepněte na Poznámky.
7 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.
8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li...	Pak...
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

9 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Práce s modifikátory tělesa

Modifikátory tělesa používají trojrozměrnou (3D) geometrii objektu, například objemový prvek nebo objemovou skupinu, k přidávání, odebírání nebo k úplné výměně komponenty ve stěně. Jestliže má stěna pouze jednu komponentu, modifikátor tělesa se vztahuje na celou stěnu. Jestliže má stěna více komponent, modifikátor se vztahuje pouze na zadanou komponentu.

Jestliže přidáte modifikátor tělesa do komponenty stěny nebo použijete modifikátor tělesa jako náhradu za komponentu, pak modifikátor tělesa použije přiřazení materiálu a vlastnosti zobrazení komponenty stěny.

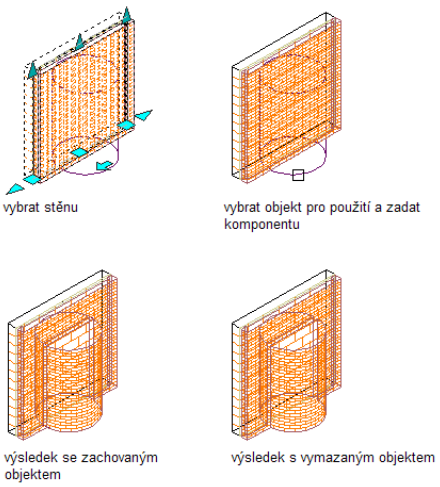
Po vytvoření modifikátoru tělesa z objektu lze původní objekt odstranit. Pokud jste však vytvořili složitý objekt, například objemovou skupinu obsahující mnoho objemových prvků, může být vhodné zachovat objekt ve výkresu až do doby, kdy je jisté, že jste pro stěnu dosáhli požadovaných výsledků.

Přidání modifikátoru tělesa do stěny

Tento postup slouží k vytvoření modifikátoru tělesa a k jeho přidání do stěny. Modifikátor lze aplikovat na stěnu s jednou komponentou nebo na komponentu ve stěně s více komponentami.

Vytvářet lze trojrozměrné (3D) modifikátory tělesa z objemového prvku, objemové skupiny nebo z libovolného objektu AEC s objemem. Dále je možné vytvářet modifikátory tělesa z desek nebo bloků ACIS, které tvoří 3D tělesa. Před definováním objektu jako modifikátoru tělesa je nutné objekt umístit do požadované části výkresu.

Přidání modifikátoru tělesa do komponenty stěny



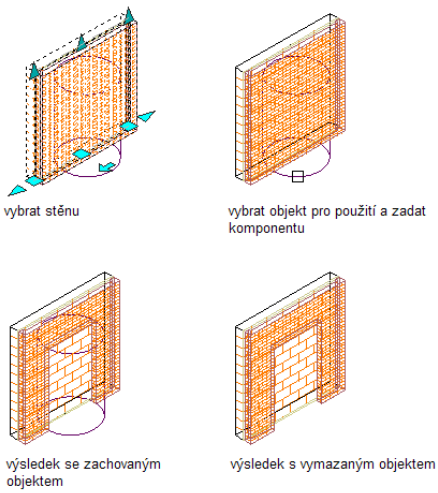
1. Umístěte objekt do místa, kam chcete přidat do stěny modifikátor tělesa.
2. Vyberte stěnu, kam chcete přidat modifikátor tělesa.
3. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory tělesa ➤ Přidat .
4. Vyberte objekt, který se má přidat do stěny.
5. Vyberte komponentu stěny, kam se má objekt přidat.
6. Pro možnost Operace zvolte Přídavek nebo Přídavek – Vyjmutí otvorů.
7. Zadejte popis modifikátoru tělesa.
8. Zvolte Vymazat vybrané objekty, pokud nechcete zachovat původní objekt, nebo tuto možnost zrušte, pokud chcete objekt ve výkresu zachovat.
9. Klepněte na tlačítko OK.

Odečtení modifikátoru tělesa ze stěny

Tento postup slouží k vytvoření trojrozměrného (3D) modifikátoru tělesa a k jeho odečtení ze stěny. Modifikátor lze aplikovat na stěnu s jednou komponentou nebo na komponentu ve stěně s více komponentami.

Je možné vytvářet modifikátory tělesa z objemového prvku, objemové skupiny nebo z libovolného objektu AEC s objemem. Před definováním objektu jako modifikátoru tělesa je nutné objekt umístit do požadované části výkresu.

Odečtení modifikátoru tělesa z komponenty stěny



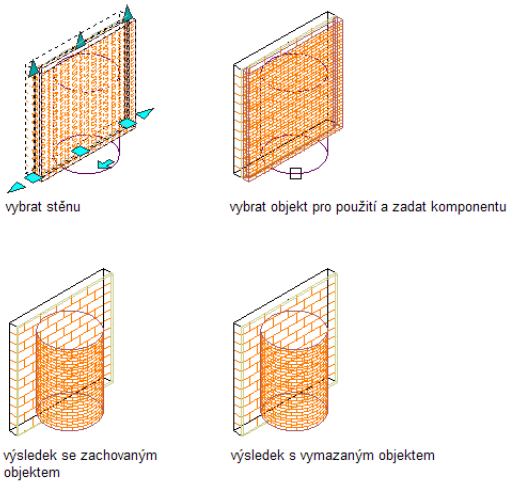
1. Umístěte objekt do místa, kde chcete modifikátor tělesa odečíst ze stěny.
2. Vyberte stěnu, odkud chcete odečíst modifikátor tělesa.
3. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory tělesa ➤ Přidat .
4. Vyberte objekt, který se má odečíst do stěny.
5. Vyberte komponentu stěny, odkud se objekt odečíst.
6. Pro možnost Operace zvolte Odečítání.
7. Zadejte popis modifikátoru tělesa.
8. Zvolte Vymazat vybrané objekty, pokud nechcete zachovat původní objekt, nebo tuto možnost zrušte, pokud chcete objekt ve výkresu zachovat.
9. Klepněte na tlačítko OK.

Nahrazení stěny modifikátorem tělesa

Tento postup slouží k vytvoření trojrozměrného (3D) modifikátoru tělesa a nahrazení stěny nebo komponenty stěny modifikátorem. Modifikátor lze aplikovat na stěnu s jednou komponentou nebo na vybranou komponentu ve stěně s více komponentami.

Je možné vytvářet 3D modifikátory tělesa z objemového prvku, objemové skupiny nebo z libovolného objektu AEC s objemem. Před definováním objektu jako modifikátoru tělesa je nutné objekt umístit do požadované části výkresu.

Nahrazení komponenty stěny modifikátorem tělesa



1 Umístěte objekt do místa, kde chcete nahradit stěnu modifikátorem tělesa.

2 Vyberte stěnu, kterou chcete nahradit modifikátorem tělesa.

3 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory tělesa ➤ Přidat .

4 Vyberte objekt, který má nahradit stěnu nebo komponentu stěny.

5 Vyberte komponentu stěny, kterou má objekt nahradit.

6 Pro možnost Operace zvolte položku Nahradit.

7 Zadejte popis modifikátoru tělesa.

8 Zvolte Vymazat vybrané objekty, pokud nechcete zachovat původní objekt, nebo tuto možnost zrušte, pokud chcete objekt ve výkresu zachovat.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Úprava geometrie modifikátoru tělesa

Tento postup slouží k úpravě tvaru modifikátoru tělesa, který je připojen ke stěně. Těleso je možné upravovat pomocí uzlů pro úpravy ploch, pomocí Booleovských příkazů pro přidávání nebo odebírání jiných objektů z modifikátoru tělesa a pomocí dalších příkazů pro změnu tvaru.

1 Vyberte na stěnu s modifikátorem tělesa, který chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory tělesa ➤ Upravit na místě .

Vytvoří se dočasný objemový prvek, kde je možné upravit geometrii modifikátoru tělesa. Jestliže stěna obsahuje více modifikátorů tělesa, objemový prvek se vytvoří pro každý modifikátor tělesa. Jestliže objekt původně nebyl objemovým prvkem (například, pokud jste jako modifikátor tělesa použili desku), objekt se stane dočasným objemovým prvkem typu volný tvar s plochami, které lze upravovat.

POZNÁMKA Po provedení úprav bude možná potřeba profil znovu vybrat a znovu jej upravit.

3 Úprava modifikátoru tělesa:

Chcete-li...	**Pak…**
změnit tvar modifikátoru tělesa, které je volným objemovým prvkem	vyberte modifikátor tělesa: Vyberte uzel Plocha za účelem aktivování uzlů hran pro plochu. Posuňte uzly do požadovaných míst. Stejným způsobem pokračujte v upravování dalších ploch.
změnit tvar modifikátoru tělesa, který je konvenčním objemovým prvkem	vyberte modifikátor tělesa. Vyberte uzly a jejich přemístěním změňte tvar modifikátoru tělesa. Uzly, které jsou k dispozici, závisí na typu objemového prvku použitého jako modifikátor tělesa a na směru aktuálního pohledu.
přidat objekt do modifikátoru tělesa	umístěte objekt do požadovaného místa. Vyberte modifikátor tělesa a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Booleovské ➤ Spojení . Vyberte objekt a stiskněte *ENTER*. Stiskněte **a** (Ano) pro zachování objektu ve výkresu nebo *ENTER* pro jeho smazání.
odečíst objekt z modifikátoru tělesa	umístěte objekt do požadovaného místa. Vyberte modifikátor tělesa a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka

Chcete-li...	Pak…
	Booleovské ➤ Odečíst . Vyberte objekt a stiskněte *ENTER*. Zadejte **a** (Ano) pro zachování objektu ve výkresu nebo *ENTER* pro jeho smazání.
vytvořit modifikátor tělesa, který je průsečíkem původního modifikátoru tělesa s jiným objektem	umístěte objekt do požadovaného místa. Vyberte modifikátor tělesa a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Booleovské ➤ Průnik . Vyberte objekt a stiskněte *ENTER*. Zadejte **a** (Ano) pro zachování objektu ve výkresu nebo *ENTER* pro jeho smazání.
oříznout modifikátor tělesa	vyberte modifikátor tělesa a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Oříznout podle roviny . Zadejte body, které definují rovinu oříznutí a vyberte stranu modifikátoru tělesa, která se má oříznout. Oříznutý modifikátor tělesa se převede na objemový prvek typu Volný tvar.
rozdělit plochu modifikátoru tělesa do dvou ploch	vyberte modifikátor tělesa a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Rozdělit plochu . Zadejte body, které definují hranu vytvořenou rozdělením ploch.
spojit 2 plochy, které jsou ve stejné rovině do jedné plochy	vyberte modifikátor tělesa a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Spojit plochy . Vyberte hranu, která odděluje koplanární plochy.
odebrat modifikátor tělesa	vyberte objekt, který tvoří modifikátor tělesa a stiskněte tlačítko *ODSTRANIT*.

4 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li...	Pak…
obnovit modifikátor tělesa na jeho původní tvar	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny do modifikátoru tělesa	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit . Modifikátor tělesa používá upravený objemový prvek k definování své geometrie.

Správa modifikátorů těles

Tento postup slouží k upravení nebo odebrání trojrozměrných (3D) modifikátorů tělesa z jednotlivé stěny. Je možné změnit komponentu, kam je modifikátor tělesa přidán, a vybrat jinou operaci. Dále je možné zadat nebo upravit popisy modifikátorů tělesa.

POZNÁMKA Chcete-li odebrat modifikátor tělesa z komponenty stěny a obnovit modifikátor jako objemový prvek, který lze upravovat nebo aplikovat na další stěny, viz část Obnovení modifikátoru tělesa na objemový prvek na straně 1271.

1 Poklepejte na stěnu, kterou chcete změnit.

2 Rozbalte položky Rozšířené a Tabulky.

3 Klepněte na nastavení pro modifikátory tělesa.

4 Vyberte modifikátor tělesa a změňte jeho nastavení:

Chcete-li...	Pak…
aplikovat modifikátor tělesa na jinou komponentu stěny	vyberte jinou komponentu pro možnost Komponenta.
změnit operaci, která je použita pro aplikování modifikátoru tělesa na stěnu	vyberte jinou operaci pro možnost Operace: ■ Vyberte položku Přídavek nebo Přídavek – Vyjmutí otvorů za účelem přidání modifikátoru do komponenty stěny.

Chcete-li...	Pak…
	■ Vyberte položku Odečíst za účelem odečtení tvaru modifikátoru tělesa z komponenty stěny. ■ Vyberte položku Nahradit za účelem nahrazení komponenty stěny modifikátorem tělesa.
odebrat modifikátor tělesa z komponenty stěny	vyberte modifikátor tělesa a klepněte na tlačítko .
zadat popis modifikátoru tělesa	klepněte na Popis, zadejte text a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Obnovení modifikátoru tělesa na objemový prvek

Tento postup slouží k odebrání modifikátoru tělesa ze stěny a jeho přidání do výkresu jako objemového prvku. Obnovení modifikátoru tělesa na objemový prvek umožňuje změnit tvar v podobě objemového prvku a poté jej znovu přidat do stěny jako modifikátor tělesa. Také je možné obnovit modifikátor tělesa na objemový prvek, přičemž se modifikátor tělesa ponechá stále aplikovaný na stěnu. To je užitečné v případě, že chcete vytvořit jiné stěny se stejným tvarem.

Jestliže objekt, který byl použit k vytvoření modifikátoru tělesa, byl konvenčním objemovým prvkem, obnoví se na daný objemový prvek. Například objemový prvek Štít se obnoví na objemový prvek Štít. Jestliže však byl modifikátor tělesa vytvořen z jiného objektu, například z desky, nebo byl upraven s využitím Booleovských operací nebo příkazů pro úpravy plochy, modifikátor tělesa se obnoví jako objemový prvek typu Volný tvar.

1 Vyberte stěny, které chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory tělesa ➤ Obnovit .

3 **POZNÁMKA** Tento postup slouží k obnovení všech modifikátorů tělesa, které jsou připojeny ke stěně.

Vytvořte objemové prvky z modifikátorů tělesa:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit objemové prvky z modifikátorů tělesa při ponechání modifikátorů tělesa připojených ke stěně	stiskněte klávesu *ENTER*.
odebrat *všechny* modifikátory tělesa ze stěny a vytvořit z jejich tvarů objemové prvky	zadejte **a** (Ano) a stiskněte klávesu *ENTER*.

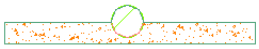
Práce s kolizními podmínkami

Kolizní podmínky používají geometrii trojrozměrných (3D) objektů k vytváření vlastních otvorů nebo výřezů ve stěnách. Je možné zadat, jak se kolizní podmínky aplikují na vytvoření obvodu řezu stěny: přidají se ke stěně, odečtou se od stěny nebo se ignorují.

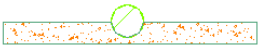
Vliv kolizních podmínek na zobrazení stěn

Na rozdíl od modifikátorů stěny a modifikátorů tělesa, které se aplikují na vybranou komponentu stěny, se kolizní podmínky aplikují na všechny komponenty stěny, kterých se kolidující objekt dotýká. Stěna se zastaví v kolizní podmínce. Způsob, jakým se kolizní podmínka aplikuje na stěnu, určuje, jak podmínka v pohledu půdorysu ovlivní vytvoření obvodu řezu stěny:

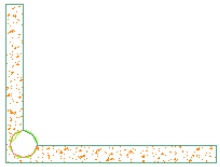
- Přidání kolizní podmínky za účelem zahrnutí do vytváření obvodu řezu.



- Odečtení kolizní podmínky za účelem vyloučení z vytváření obvodu řezu.



- Ignorování kolizní podmínky za účelem nakreslení obvodu řezu, jako by tam objekt nebyl. Možnost ignorování se používá také pro přidání kolizní podmínky aplikované na jednu stěnu na následné stěny.



V modelových pohledech je kolizní podmínka vždy rozdílová, bez ohledu na zvolenou možnost vytvoření obvodu řezu.

Úpravy kolizních podmínek

Při úpravách objektu, které fungují jako kolizní podmínka, se stěna změní tak, aby přijala změny geometrie objektu. Například je možné přemístit kolidující objekt tak, aby změnil své umístění ve stěně. Posunutím objektu mimo stěnu se neodebere kolizní podmínka pro objekt.

Je také možné změnit způsob aplikování kolizní podmínky na stěnu a je možné kolizní podmínku odstranit.

Přidání kolizní podmínky

Tento postup slouží k umístění objektů, například objemových prvků, do stěn za účelem vytváření vlastních otvorů nebo vystřižení ve stěně. Příkladem je struktura sloupové osnovy, kde sloupky jsou spojeny stěnami.

Při definování kolizní podmínky se zadává, jak je vytvoření obvodu řezu stěny v pohledech půdorysu ovlivněno kolidujícím objektem. Je možné zadat, zda se objekt přičte ke stěně, odečte od stěny nebo se ignoruje. Zvolená možnost ovlivňuje stěnu pouze v pohledech půdorysu. V reprezentacích modelového zobrazení se kolize vždy odečte od stěny bez ohledu na možnost, kterou byla vybrána v tomto postupu.

POZNÁMKA Jestliže chcete aplikovat stejný objekt jako kolizní podmínku pro více stěn, například na stěny, které se potkávají v rozích, použijte možnost ignorování pro stěny, které následují po první stěně. V pohledech půdorysu je efekt aditivní pro všechny stěny, na které se aplikuje kolizní podmínka.

Aby byla kolize viditelná, musí být komponenta zobrazení obvodu řezu zapnutá ve vlastnostech zobrazení stěny nebo ve stylu stěny. Ve většině vzorových stylech stěn v aplikaci AutoCAD Architecture je v reprezentacích zobrazení půdorysu obvod řezu zapnutý. Další informace o zadávání tvorby obvodu řezu pro styl stěny uvádí část Zadání vlastností zobrazení stylu stěny na straně 1294.

1 Umístěte objekt do místa, kde chcete zadat kolizní podmínku.

2 Vyberte stěnu, kam chcete přidat kolizní podmínku.

3 klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolize ➤ Přidat .

4 Vyberte objekt, který protíná stěnu a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Zadejte, jakým způsobem se tvorba obvodu řezu v pohledu půdorysu aplikuje na kolizní podmínku:

Chcete-li...	Pak...
přidat kolizní podmínku do obvodu řezu	zadejte **p** (Přídavek).
vyjměte tvar objektu z obvodu řezu	zadejte **o** (Odečítání).
ignorovat objekt při aplikování obvodu řezu	zadejte **i** (Ignorovat).

Odebrání kolizní podmínky

Tento postup slouží k odebrání objektu, který byl přidán do stěny jako kolizní podmínka.

1 Vyberte stěny, které chcete změnit.

2 klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolize ➤ Odstranit .

3 Vyberte jeden nebo více objektů k odebrání a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Zadejte **o** (Odebrat), pokud chcete pokračovat v odebírání kolizních podmínek z ostatních stěn nebo stiskem klávesy *ENTER* ukončete příkaz.

Správa kolizních podmínek stěn

Tento postup slouží ke změně účinku obvodu řezu pro kolizní podmínku nebo k odebrání kolizní podmínky ze stěny.

1 Poklepejte na stěnu s kolizními podmínkami.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položky Rozšířené a Tabulky.

3 Klepněte na nastavení pro Kolizní podmínky.

4 Vyberte kolizní podmínku.

5 Ve sloupci Obvod řezu zadejte způsob aplikování obvodu řezu na kolidující objekt:

Chcete-li...	Pak...
přidat kolizní podmínku do obvodu řezu	vyberte Přidat.
vyjmout tvar objektu z obvodu řezu	vyberte Odečíst.
ignorovat objekt při aplikování obvodu řezu	vyberte Ignorovat.

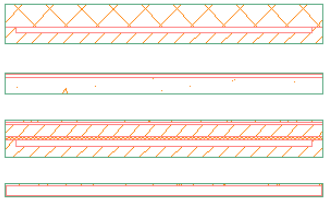
6 Chcete-li odstranit kolizní podmínku, zvolte podmínku a klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na tlačítko OK.

Styly stěn

Styly stěn určují vzhled objektů stěn. Pomocí stylů stěn je možné zadávat kódy, komponenty, zakončení, materiály a další charakteristiky pro vytváření nových stěn, například betonových stěn, zděných stěn a cihlových dutinových stěn. Katalogy, které nabízí aplikace AutoCAD Architecture, obsahují vzorové styly stěn, jako jsou betonové stěny s patkami nebo obložením, pórobetonové a cihlové dutinové stěny a různé hrázděné přepážky.

Styly stěn, které používají různé komponenty



Použití materiálů ve stylech stěn

Materiály je možné používat k určení způsobu zobrazení stěn daného stylu ve výkresu. Materiály se ke komponentám stěny přiřazují ve stylu. Komponenty se pak zobrazují s využitím vlastností zobrazení přiřazených materiálů.

Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje velké množství předem definovaných materiálů pro běžné projektové účely. Tyto materiály je možné používat, modifikovat je pro účely

daného projektu nebo lze definovat nové materiály. Další informace o materiálech a způsobu jejich definování uvádí část Materiály na straně 869.

Vytváření nástrojů ze stylů stěn

Z libovolného stylu stěny je možné vytvořit nástroj stěny. Styl je možné přetáhnout ze Správce stylů do palety nástrojů. Poté je možné zadat výchozí nastavení pro libovolné stěny vytvořené z nástroje. Další informace uvádí část Vytvoření nástroje stěny na straně 1229.

Správa stylů stěn

Chcete-li vytvářet, upravovat, kopírovat nebo mazat styly, použijte Správce stylů. Správce stylů poskytuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture, kde je možné pracovat se styly z více výkresů a šablon. Další informace o používání Správce stylů uvádí část Správce stylů – přehled na straně 854.

Vytvoření stylu stěny

Tento postup slouží k vytvoření stylu stěny. Styl používající výchozí vlastnosti stylu je možné vytvořit zkopírováním existujícího stylu. Po vytvoření stylu je možné upravit vlastnosti stylu za účelem přizpůsobení charakteristik stylu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
   Správce stylu se zobrazuje s aktuálním výkresem, rozšířený do stromového zobrazení.
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.
3. Vytvoření stylu stěny:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit styl s výchozími vlastnostmi	pravým tlačítkem klepněte na Styly stěn a klepněte na Nový.
vytvořit styl z existujícího stylu	pravým tlačítkem klepněte na styl stěny, který chcete kopírovat a klepněte na Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na Vložit.

4. Zadejte název pro nový styl stěny a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Úprava nového stylu stěny:

Chcete-li...	Pak…
zadat popis stylu	klepněte na kartu Obecné a zadejte popis.
zadat styly zakončení použité pro otvory stěny a konce stěn daného stylu	viz část Použití stylu zakončení stěny u stylu stěny na straně 1381.
zadat konstrukční komponenty stylu	viz část Zadání komponent stylu stěny na straně 1278.
určit materiály pro komponenty stylu	viz část Zadání materiálu stylu stěny na straně 1291.
zadat šrafování stěny, vlastnosti roviny řezu a další vlastnosti zobrazení stylu	viz část Zadání vlastností zobrazení stylu stěny na straně 1294.
přidat klasifikace do stylu stěny	viz část Přidání klasifikací do stylu stěny na straně 1300.
přidat ke stylu poznámky a soubory	viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu stěny na straně 1301.

6 Po skončení zadávání vlastností stylu stěny klepněte na tlačítko OK.

7 Jestliže chcete přiřadit styl k nástroji stěny, přetáhněte styl ze Správce stylů do palety nástrojů.

Později je možné přejmenovat nástroj a zadat jeho další vlastnosti, jak je popsáno v části Vytvoření nástroje stěny na straně 1229.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání dat sady vlastností do stylu stěny

Do stylu stěny je možné přidat data sady vlastností. Data sady vlastností jsou nezbytná, pokud chcete později zadat štítek stěně ve výkresu, nebo ji zahrnout do tabulky výkazu. Data sady vlastností obvykle připojená ke stylu stěny jsou automatické vlastnosti, například výška stěny a šířka stěny, nebo ruční vlastnosti, které jsou stejné pro všechny stěny daného stylu, například požární odolnost. Podrobné informace o datech sady vlastností najdete v části Definice sady vlastností na straně 3721.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.

3 Vyberte styl stěny, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Klepněte na položku Sady vlastností.

6 Klepněte na tlačítko .

Jestliže tlačítko Přidat sadu vlastností je deaktivováno, pro styly stěn nebyly definovány žádné sady vlastností.

7 Vyberte sadu vlastností, kterou chcete přidat do stylu, a klepněte na tlačítko OK.

Vlastnosti v sadě jsou uvedeny v tabulce Upravit data sady vlastností.

8 Chcete-li odebrat sadu vlastností ze stylu, klepněte na tlačítko , smažte sadu vlastností v seznamu a klepněte na tlačítko OK.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání komponent stylu stěny

Komponenty stěny jsou fyzické struktury komponent stěny, například beton, pórobeton, sloupky, sádrokartón, izolace a vzduchové mezery.

Komponenty stěny a jejich vlastnosti

Každá komponenta ve stylu stěny odpovídá strukturální komponentě stěny nebo materiálu stěny, včetně vzduchových mezer v dutinových stěnách. Při vytváření komponenty stěny se zadávají tyto charakteristiky komponenty:

- Název komponenty, který obvykle určuje použitý materiál, například cihla, beton, pórobeton nebo izolace
- Priorita začištění komponenty, která určuje, jak se bude komponenta začišťovat s komponentami protínajících stěn
- Šířka (tloušťka) komponenty
- Vertikální odsazení komponenty ve spodní a v horní části stěny
- Poloha komponenty v rámci stěny, ve vztahu k základně stěny a k sousedním komponentám stěny

- Funkce komponenty v rámci stěny. Možnými funkcemi jsou konstrukční a nekonstrukční komponenty.
- Pozice bodů kóty v komponentě. Komponenty stěny lze kótovat vlevo a vpravo a ve středu komponenty.

Použití komponent z ostatních stylů stěny

Kromě vytváření komponent stěny zadáním individuálních vlastností je také možné do stylu stěny zkopírovat komponenty z jiných stylů stěn. Prohlížeč komponent stěn je utilita, která umožňuje prohlížet komponenty jiných stylů stěn a kopírovat komponenty do stylu stěny, který právě upravujete.

Kótování komponent stěny

Každou komponentu stěny lze kótovat samostatně. Ve stylu stěny definujete nastavení pro kótování komponent. Komponentu stěny lze kótovat k levé nebo pravé hraně či do jejího středu.

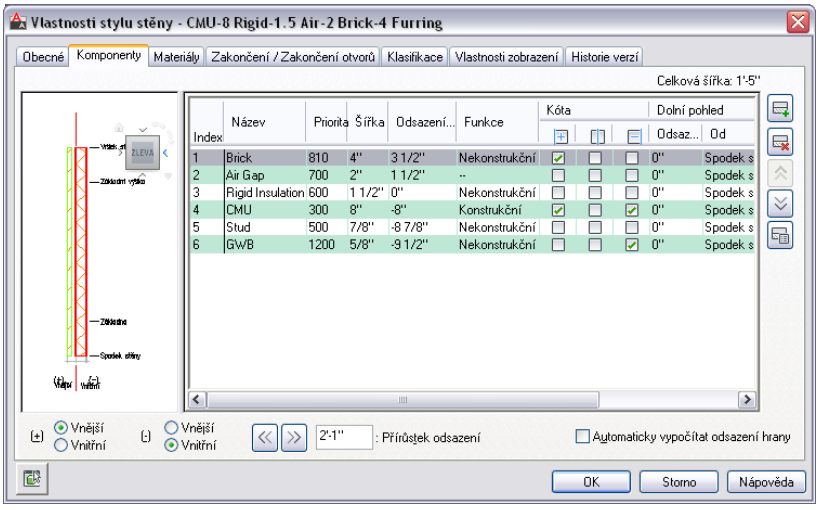
Komponentám stěny lze přiřadit konstrukční nebo nekonstrukční funkci. Pokud je stěna kótována, můžete kótovat všechny komponenty nebo pouze ty konstrukční.

POZNÁMKA Další nastavení pro kótování komponent stěny lze určit ve stylu kóty AEC. Zde lze kótovat stěnu s více komponentami na celou šířku a na střed celé stěny. Další informace najdete v části Body kót pro stěny na straně 3305 a Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 3367.

Karta Komponenty

Karta Komponenty v dialogu Styly stěn umožňuje prohlížet komponenty stěn při jejich zadávání.

Zadání vlastností komponent stěn



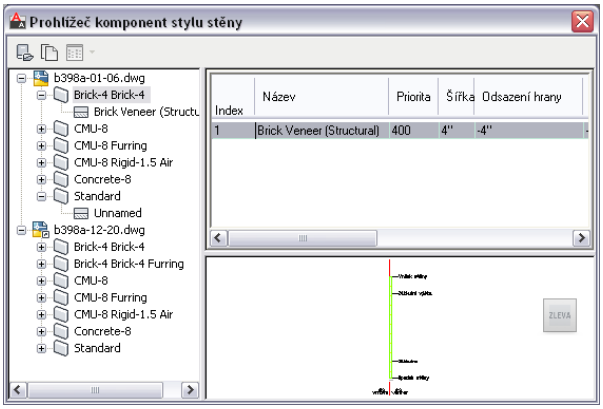
Funkce na kartě Komponenty se používají pro tyto úkoly:

- Přidání, odebrání a úpravy vlastností komponent stěny pro daný styl stěny.
- Prohlížení komponent při jejich zadávání.
- Změna pořadí komponent ve vztahu k ostatním komponentám ve stylu stěny.
- Přístup k Prohlížeči komponent stylu stěny, kde je možné zobrazit a kopírovat komponenty z jiných stylů stěn v aktuálním výkresu a v jiných výkresech.

Prohlížeč komponentů stylu stěny

Prohlížeč komponentů stylu stěny je utilita, která umožňuje zobrazit a kopírovat komponenty ze stylů stěn v aktuálním výkresu a v jiných výkresech. Komponenty z těchto stylů je možné kopírovat do aktuálního stylu stěny. Po přidání komponent do stylu stěny je možné měnit jejich vlastnosti tak, jak vyžaduje styl, který právě upravujete.

Zobrazení komponent stěny z více stylů a výkresů



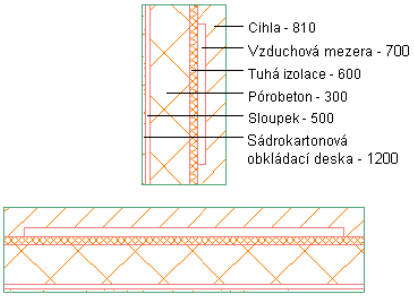
Prohlížeč komponentů stylu stěny má tyto funkce:

Funkce...	Umožňuje …
ikony	otevřít ostatní výkresy, kopírovat komponenty stěny a měnit možnosti zobrazení pro pravé podokno prohlížeče.
stromová struktura v levém podokně prohlížeče	rozbalte styly stěn za účelem zobrazení seznamu komponent ve stylu. Vyberte styl stěny v levém podokně za účelem zobrazení vlastností komponent stylu a zobrazení stylu stěny v pravém podokně. Ke zkopírování individuální komponenty nebo všech komponent vybraného stylu můžete použít kontextové nabídku. Poté je možné vložit komponentu(y) do stylu, který upravujete.
pravé podokno prohlížeče	zobrazit vlastnosti komponenty daného stylu a zobrazit náhled stylu v prostoru prohlížeče v rámci podokna.

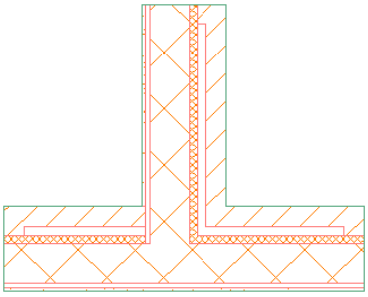
Výchozí priority začištění komponent stěn

Priorita komponenty určuje, jak se bude každá komponenta stěny začišťovat s komponentami protínající stěny. Čím nižší je indexové číslo komponenty, tím vyšší prioritu bude mít komponenta při protínání ostatních stěn.

Priority začištění stěny



komponenty a priority stěny



výsledné začištění komponent stěny

Následující tabulka uvádí výchozí prioritu začištění pro komponenty použité ve vzorových stylech stěn poskytovaných v katalozích aplikace AutoCAD Architecture. Komponentám stěn ve stylech stěn a v jednotlivých stěnách je možné přiřadit odlišné priority pro začišťování s ostatními stěnami.

Komponenta	Index
Vzduchová mezera	700
Vzduchová mezera (cihla/cihla)	805
Vzduchová mezera (pórobeton/pórobeton)	305
Vzduchová mezera (sloupek/sloupek)	505
Cihla	800
Cihlový obklad	810
Příčkové zdivo	1800

Komponenta	Index
Zídka – omyvatelné obložení	2030
Zídka – základní	2010
Zídka – pult	2020
Zídka – horní	2000
Pórobeton	300
Pórobetonový obklad	350
Beton	200
Beton (patka)	200
Sklo	1200
Sádrokarton	1200
Sádrokarton (X)	1200,1210,1220,1230
Izolace (pórobeton/cihla, sloupek/cihla)	600
Kovová deska	1000
Prefabrikovaný panel	400
Tuhá izolace	404
Bočnice	900
Štuk	1100
Sloupek	500
Přepážka toalety	3000

Vytvoření nebo úprava komponenty ve stylu stěny

Tento postup slouží k vytvoření komponenty stěny nebo k úpravám existujících komponent stěny ve stylu stěny.

Komponenty je také možné přidávat do stylu stěny zkopírováním z jiných stylů stěn. Další informace uvádí část Přidání komponenty z jiného stylu stěny na straně 1286.

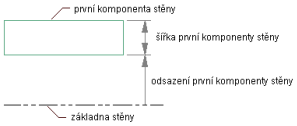
POZNÁMKA Systém zobrazení řídí pouze prvních 20 komponent stylu stěny. Ačkoliv je možné zadat více než 20 komponent ve stylu stěny, doporučuje se omezit jejich počet na 20. Komponenta 21 a vyšší jsou řízeny pouze přiřazením materiálu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.
3. Vyberte styl stěny, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Komponenty.
5. Klepněte na tlačítko .
6. Zadejte název nové komponenty.
7. Zadejte prioritu začištění pro komponentu při protínání stěn.

   Čím nižší je číslo priority, tím vyšší je priorita komponenty při protínání s komponentami ostatních stěn. Další informace uvádí část Výchozí priority začištění komponent stěn na straně 1281.
8. Zadání šířky komponenty:

Chcete-li...	Pak...
zadat pevnou šířku, kterou nelze upravit při přidávání nebo upravování stěny tohoto stylu	zadejte hodnotu pro možnost Šířka.
zadat proměnnou šířku, kterou lze upravovat při přidávání nebo upravování stěn tohoto stylu	vyberte nastavení pro možnost Šířka. Zadejte vzorec, který definuje způsob výpočtu šířky komponenty. Další informace uvádí část Zadání šířky a odsazení hrany komponenty stěny na straně 1391.

Přidání první komponenty stěny



9 Zadání odsazení hrany, což je odsazení vnější hrany komponenty od základny:

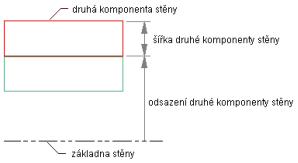
Chcete-li...	Pak…
graficky zadat odsazení	vyberte komponentu, stiskněte tlačítko « nebo » pro odsazení komponenty o hodnotu, kterou zadáte. Prohlížeč zobrazí pozici komponenty stěny po klepnutí na ikony. Vybraná komponenta je zvýrazněna zeleně.
aby software vypočítal odsazení	vyberte Automaticky vypočítat odsazení hrany.
zadat pevné odsazení	zadejte hodnotu pro Odsazení hrany.
zadat proměnné odsazení, které se vypočte ze zadaných hodnot	vyberte nastavení pro Odsazení hrany. Zadejte vzorec, podle kterého se pro tuto komponentu vypočte odsazení hrany. Další informace uvádí část Zadání šířky a odsazení hrany komponenty stěny na straně 1391.

10 Chcete-li zadat horní odsazení výšky nebo dolní odsazení výšky, zadejte hodnotu a vyberte, odkud se má měřit vzdálenost: Vršek stěny, Základní výška, Základna, Spodek stěny.

POZNÁMKA Nedefinujte komponenty stěn, jejichž odsazení výšek jsou nad vrškem stěny nebo pod spodkem stěny. Stěny, které obsahují takto definované komponenty, se správně nezačišťují a nemusí se správně zobrazovat při úpravách jejich linie střechy nebo linie podlahy. Aby se předešlo problémům se začišťováním a zobrazením, je možné definovat komponenty stěny s výškovým odsazením, které je nad Základní výškou nebo pod Základnou.

11 Opakováním kroků 5 až 10 přidejte další komponenty do stylu stěny.

Přidání druhé komponenty stěny



12 Chcete-li změnit pořadí komponent ve stylu stěny, vyberte komponentu stěny a klepněte na část nebo za účelem přemístění komponenty do požadované pozice ve vztahu k ostatním komponentám stěny.

13 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání komponenty z jiného stylu stěny

Tento postup slouží ke kopírování jedné nebo více komponent z jiného stylu stěny do právě upravovaného stylu stěny.

POZNÁMKA Systém zobrazení řídí pouze prvních 20 komponent stylu stěny. Ačkoliv je možné zadat více než 20 komponent ve stylu stěny, doporučuje se omezit jejich počet na 20. Komponenta 21 a vyšší jsou řízeny pouze přiřazením materiálu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.

3 Vyberte styl stěny, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Komponenty.

5 Klepněte na tlačítko .

Prohlížeč komponentů stylu stěny uvádí styly stěn a jejich komponenty v aktuálním výkresu.

6 Vyhledání komponent, které chcete zkopírovat:

Chcete-li...	Pak…
zobrazit komponenty stěny pro styly stěn v aktuálním výkresu	v levém podokně vyberte styl stěny. Pravé podokno uvádí komponenty a jejich vlastnosti a zobrazuje styl v prohlížeči.

Chcete-li...	Pak...
zobrazit komponenty ve stylech stěn v jiných výkresech	klepněte na tlačítko . Přejděte k požadovanému výkresu a klepněte na tlačítko Otevřít. V levém podokně vyberte styl stěny.
zavřete výkres, který jste otevřeli v prohlížeči	vyberte název výkresu, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na Zavřít. Aktuální výkres nelze zavřít.

Další informace o údajích, které uvádí Prohlížeč komponent stylu stěny, najdete v části Zadání komponent stylu stěny na straně 1278.

7 Zkopírování komponent stěn a přidání komponent do právě upravovaného stylu stěny

Chcete-li...	Pak...
zkopírovat všechny komponenty ve stylu stěny	vyberte styl stěny a přetáhněte jej do seznamu komponent ve Správci stylů. Všechny komponenty se přidají do stylu stěny.
zkopírovat jednotlivou komponentu stěny	vyberte komponentu stěny a přetáhněte ji do seznamu komponent ve Správci stylu. Komponenta, kterou jste vybrali, se přidá do stylu stěny.

8 Klepnutím na tlačítko se zavře Prohlížeč komponent stylu stěny.

9 Po zkopírování komponent stěn do aktuálního stylu stěny je možné podle potřeby upravit nebo odstranit nové komponenty.

Další informace uvádí část Vytvoření nebo úprava komponenty ve stylu stěny na straně 1284.

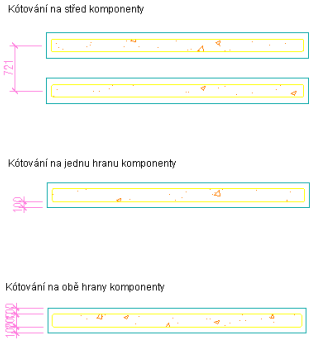
10 Klepněte na tlačítko OK.

Definování nastavení kóty komponent stěny

Máte různé možnosti kótování jednotlivých komponent stěny. Ve stylu stěny můžete definovat nastavení kóty pro každou samostatnou komponentu stěny. Každou komponentu

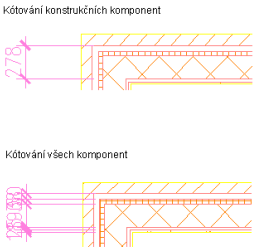
lze kótovat na jednu nebo obě její hrany i do jejího středu. Můžete také nastavit, aby konkrétní komponenta nebyla vůbec kótována.

- Strana komponenty ke kótě: Ve stylu stěny lze pro každou komponentu definovat, zda má být kótována ke kladné nebo záporně straně nebo ke středu komponenty. Kladná a záporná strana stěny je určena směrem, ve kterém se stěna kreslí: pokud ji kreslíte zleva doprava, je kladnou stranou levá (horní) strana. Pokud kreslíte stěnu zprava doleva, je kladnou stranou pravá (dolní) strana. Pokud určíte, že je komponenta stěny kótována pouze na jednu stranu, můžete vybrat kladnou nebo zápornou stranu stěny



.

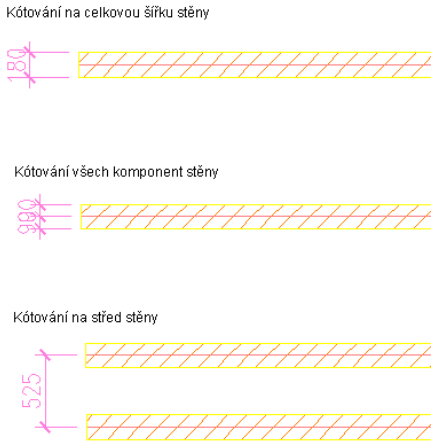
- Konstrukční funkce: Komponentu stěny lze definovat jako konstrukční nebo nekonstrukční. Při nastavování stylu kóty AEC můžete určit, že by měly být kótovány pouze konstrukční komponenty stěny nebo všechny komponenty.



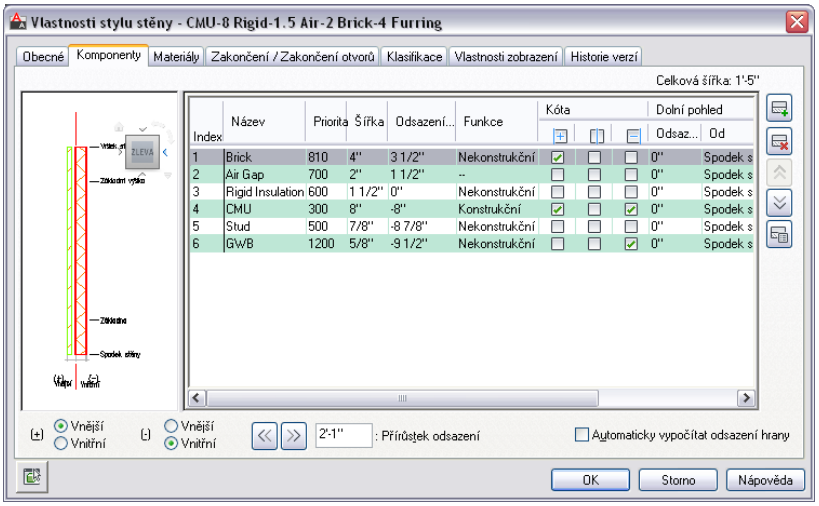
Případně můžete nastavit kótování stěny s více komponentami ne na každou jednotlivou komponentu, ale na celkovou šířku stěny nebo celkový střed stěny. Nastavili jste tyto body ve stylu kóty AEC, jak je popsáno v části Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 3367.

Ve stylu kóty AEC můžete definovat následující další nebo přepisující nastavení kótování komponent stěn:

- Podle stylu: Body kóty vybrané ve stylu stěny se použijí ke kótování šířky komponent stěny.
- Konstrukční podle stylu: Jsou použity body kóty zadané pro konstrukční komponenty stylu stěny.
- Celkem: Je kótována celková šířka stěny.
- Na střed: Je kótován střed stěny.



Definování kótování komponent



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.

3 Vyberte styl stěny, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Komponenty.

5 Definujte, zda mají být kladné a záporné strany stěny na vnitřní nebo vnější straně stěny výběrem položek Interiér nebo exteriér pro (+) a (-).

6 Chcete-li definovat odsazení komponenty stěny, vyberte komponentu v zobrazení seznamu a zadejte hodnotu pro přírůstek odsazení.

Případně můžete použít klávesy s šipkami.

7 V části Funkce určete, zda je komponenta konstrukční či nikoli.

Toto rozlišení je důležité při vytváření stylu kóty pro stěnu s více komponentami, protože ve stylu kóty můžete určit, že bude kótovat pouze konstrukční komponenty.

Funkci komponent můžete nechat také nezadanou.

8 Chcete-li zadat nastavení kóty pro komponentu stěny, ověřte, zda je komponenta vybrána v zobrazení seznamu.

POZNÁMKA Vybraná komponenta je zvýrazněna na obrázku vlevo.

9 V části Kóta vyberte, zda má být komponenta kótována na jedné straně, na obou stranách nebo na středu.

- Pro dimenzování komponenty pouze na jednu stranu zaškrtněte značku pod nebo v závislosti na tom, chcete-li dimenzovat komponentu na levou nebo pravou stranu.
- Chcete-li dimenzovat komponentu na obě strany, zaškrtněte obě značky pro a .
- Chcete-li dimenzovat komponentu na její střed, zaškrtněte značku pro .

10 Klepnutím na tlačítko OK dokončete nastavení kótování komponenty ve stylu stěny.

Další informace o vytváření stylu kóty pro komponenty stěny najdete v části Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 3367.

Odebrání komponenty ze stylu stěny

Tento postup slouží k odebrání komponenty ze stylu stěny. Jestliže odeberete komponentu ze stylu stěny, komponenta se odebere také z existujících stěn, které tento styl používají.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.

3 Vyberte styl stěny, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Komponenty.

5 Vyberte komponentu stěny, kterou chcete odebrat a klepněte na tlačítko .

6 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání materiálu stylu stěny

Stěna se skládá z řady komponent, jejichž vlastnosti zobrazení mohou určovat materiály, které jsou každé komponentě přiřazeny. Při přiřazování materiálů stylu stěny se přiřadí jeden materiál každé fyzikální komponentě stěny. Například sloupkům se přiřadí dřevo nebo kov, beton betonovým komponentám, atd. Materiály se přiřazují komponentám v každé reprezentaci zobrazení, kde se mají použít.

Jestliže chcete použít vlastnosti zobrazení stylu stěny namísto použití vlastností zobrazení materiálu, je možné vypnout materiálová přiřazení ve vlastnostech zobrazení stylu stěny.

Definice materiálu se skládá z komponent zobrazení, které odpovídají typům komponent objektů. Například komponenta materiálu Skica se používá pro všechny skici v půdorysném pohledu. Materiálová komponenta Šrafování plochy je použita ke šrafování ploch všech objektů v trojrozměrných (3D) modelových pohledech a normálních pohledech.

Materiály stěny a komponenty zobrazení

Následující tabulka uvádí materiálové komponenty, které odpovídají příslušným komponentám stěny.

Komponenta stěny	Komponenta materiálu
Půdorys, Méně detailní půdorys, Více detailní půdorys, Prezentace půdorysu, Stíněný půdorys	
Pod rovinou řezu	Žádný materiál
Nad rovinou řezu	Žádný materiál
Obvod řezu	2D skica
Šrafování obvodu řezu	Šrafování půdorysu
Hranice 1 – 20	Skica půdorysu
Šrafování 1-20	Šrafování půdorysu
Průmět, Průmět stíněný	
Pod rovinou řezu	Žádný materiál
Nad rovinou řezu	Žádný materiál
Obvod řezu	2D skica
Šrafování obvodu řezu	Šrafování půdorysu
Hranice 1 – 20	Skica půdorysu
Šrafování 1-20	Šrafování půdorysu

Komponenta stěny	Komponenta materiálu
Model, více detailní model, Méně detailní model	
Těleso obvodu řezu	3D těleso
Hranice 1 – 20	3D těleso
Náčrt	
Základna	Žádný materiál
Značka	Žádný materiál
Osa	Žádný materiál
Graf	
Poloměr	Žádný materiál
Hrana	Žádný materiál

Přiřazení materiálu stylu stěny

Tento postup slouží k přiřazení materiálu jednotlivým komponentám stylu stěny. Při přiřazení materiálu komponentě stěny komponenta používá vlastnosti zobrazení materiálu namísto vlastností materiálu stylu.

Materiál je možné přiřadit libovolné fyzikální komponentě stěny. Vlastní komponenty a komponenty, které jsou pouze symbolickým grafickým vyjádřením, nepoužívají materiály pro své vlastnosti zobrazení. Například všechny konstrukční komponenty, jako jsou cihly a jiné zdivo, sloupky, izolace a vzduchové mezery jsou fyzické komponenty, kterým lze přiřadit materiály.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu neurčuje vlastnosti zobrazení komponenty stěny, je možné změnit vlastnosti zobrazení stylu stěny dle popisu v části Zadání vlastností zobrazení stylu stěny na straně 1294.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

8 Zvolte možnost Podle materiálu pro všechny komponenty, kam chcete přiřadit materiál a klepněte na tlačítko OK.

Jestliže nastavení Podle materiálu není k dispozici, zobrazení této komponenty není možné určit materiálem.

9 Klepněte na kartu Materiál.

10 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jinou definici materiálu.

Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu nebo po klepnutí na možnost vytvořit novou definici materiálu a přiřadit ji ke komponentě.

VAROVÁNÍ I když je možné definici materiálu upravit z tohoto dialogového okna, použijí se všechny změny provedené v definici materiálu u všech objektů, které jsou přiřazeny k příslušnému materiálu.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání vlastností zobrazení stylu stěny

Ve většině případů je možné přiřadit materiály komponentám stěny tak, aby vzhled stěn patřících do stejného stylu byl konzistentní v celém výkresu a ve vztahu k ostatním stěnám a objektům, které používají stejné materiály.

Jestliže komponentě nelze přiřadit materiál nebo pokud nechcete používat materiály, ale přesto požadujete konzistentnost stěn stejného stylu, je možné zadat vlastnosti zobrazení komponentám stěn ve stylu stěny:

- Hladina, barva a typ čáry komponent stěn
- Šrafování použité pro každou komponentu
- Výška roviny řezu a zobrazení komponent ve vztahu k rovině řezu
- Ostatní specifické informace o zobrazení stěny, například, zda se zobrazují složitá zakončení a zda je stěna oříznuta kolem dveřních a okenních rámů

Zadání hladiny, barvy a typu čáry ve stylu stěny

Tento postup slouží ke změně následujících vlastností zobrazení komponent daného stylu stěny:

- Viditelnost (komponenta je zapnutá nebo vypnutá)
- Podle materiálu (materiál přiřazený komponentě zobrazení určuje její vlastnosti zobrazení)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

Chcete-li změnit tyto vlastnosti zobrazení pro jednotlivou stěnu, viz část Změna vlastností zobrazení pro jednotlivé stěny na straně 1217.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu určuje vlastnosti zobrazení komponent ve stylu stěny, je možné změnit vlastnosti komponenty zobrazení smazáním možnosti Podle materiálu. Přiřazení materiálu je rovněž možné přepsat jiným materiálem. Další informace uvádí část Přiřazení materiálu stylu stěny na straně 1293.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.
3. Vyberte styl stěny, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Vyberte komponentu, která se má změnit, a zvolte jiné nastavení pro vlastnost.
9. Klepněte na tlačítko OK.

Zadání šrafování pro komponenty stylu stěny

Tento postup slouží k zadání šrafování komponent stylu stěny. Šrafování stěny se zobrazuje pouze v reprezentacích zobrazení, například v Půdorysu, které se používají v pohledu typu Horní (pohled půdorysu) ve výkresu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.
3. Vyberte styl stěny, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Šrafování.
8. Vyberte komponentu a klepněte na nastavení pro položku Vzor.
9. Zvolte šrafování pro komponentu:

Chcete-li...	Pak…
vybrat vzor šrafování, který je k dispozici v softwaru	vyberte Předdefinovaný pro Typ a pak vyberte vzor.
vybert vlastní vzor	vyberte Vlastní pro Typ a pak zadejte název vlastního vzoru. Je-li třeba, klepněte na Procházet a navigujte do složky, ve které je umístěn soubor vlastního vzoru.
vybrat jednoduché šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a zrušte možnost Dvojité šrafování.
vybrat dvojité šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a vyberte možnost Dvojité šrafování.
vybrat plnou výplň	vyberte Plná výplň pro Typ.

10. Klepněte na tlačítko OK.
11. Klepněte na Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

12 Klepněte na možnost Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

13 Klepněte na možnost Orientace a zadejte orientaci šrafování:

Chcete-li...	Pak…
orientovat šrafování k objektu bez ohledu na otočení objektu	klepněte na položku Objekt.
orientovat šrafování ke globálnímu souřadnicovému systému	vyberte možnost Globální.

14 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání zobrazení roviny řezu stylu stěny

Tento postup slouží k zadávání vlastností jedné nebo více rovin řezu pro styl stěny. Vlastnosti zobrazení roviny řezu se vztahují pouze na reprezentace zobrazení, například Půdorys, které se používají v pohledu typu Horní (pohled půdorysu) ve výkresu.

Pro lepší vizualizaci prvků stěny v pohledu půdorysu je možné vytvářet roviny řezu. Hlavní rovina řezu je tam, kde se aplikuje obvod řezu a šrafování. Zobrazení půdorysu zobrazuje komponenty a objekty ve stěně tak, jak se zobrazují ve výšce každé roviny řezu.

Nastavení roviny řezu zadané ve stylu stěny přepisují nastavení roviny řezu v kterékoliv konfiguraci zobrazení aplikované na výřez. Při přidávání dveří, oken, otvorů nebo dveřních/okenních sestav do stěny je možné zadat vlastnosti zobrazení těchto objektů nebo jejich styly bez ohledu na to, zda respektují rovinu řezu stěny nebo konfiguraci zobrazení.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.

3 Vyberte styl stěny, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Rovina řezu.

8 Zvolte možnost Přepsat rovinu řezu konfigurace zobrazení.

9 Chcete-li zadat rovinu řezu, kde platí obvod řezu, hranice komponenty a šrafování, zadejte hodnotu pro Výšku roviny řezu.

10 Zvolte možnost Automatický výběr výšky roviny řezu pod a nad, aby se zobrazily komponenty nad a pod výškou roviny řezu.

11 Chcete-li specificky definovat rovinu řezu, zvolte možnost Ruční výšky roviny řezu pod a nad, klepněte na Přidat a zadejte výšku nové roviny řezu.

Jestliže přidáváte rovinu řezu...	Pak…
ve výšce, která je nižší než hodnota pro Výšku roviny řezu	objekty se zobrazují s využitím vlastností zadaných pro komponentu Pod rovinou řezu na kartě Hladina/Barva/Typ čáry.
ve výšce, která je vyšší než hodnota pro Výšku roviny řezu	objekty se zobrazují s využitím vlastností zadaných pro komponentu Nad rovinou řezu na kartě Hladina/Barva/Typ čáry.

Klepnutím na Odebrat se odstraní právě přidaná rovina řezu.

12 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání zobrazení ostatních charakteristik stylu stěny

Tento postup slouží k zadávání ostatních vlastností zobrazení pro styl stěny, například zda se zobrazují složitá zakončení, zda se zobrazují dveřní a okenní rámy nebo zda se zobrazují začištění styku určitých komponent stěny. Tyto vlastnosti zobrazení se vztahují pouze na reprezentace zobrazení, například Půdorys, které se používají v pohledu typu Horní (pohled půdorysu) ve výkresu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.

3 Vyberte styl stěny, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Další.

8 Vyberte vlastnosti zobrazení pro styl stěny:

Chcete-li...	Pak…
zobrazit čáry komponenty v rámci stěny nad rovinou řezu (například skrze okno nebo dveře ve stěně)	vyberte Zobrazit vnitřní čáry nahoře. Zrušte tuto možnost, pokud nechcete zobrazit tyto čáry.
zobrazit čáry komponenty v rámci stěny pod rovinou řezu (například skrze okno nebo dveře ve stěně)	vyberte Zobrazit vnitřní čáry dole. Zrušte tuto možnost, pokud nechcete zobrazit tyto čáry.
vypnout čáry pod oknem, dveřmi nebo otvorem v rovině řezu	vyberte Skrýt čáry pod otvory v rovině řezu. Zrušte tuto možnost, pokud chcete zobrazit tyto čáry.
vypnout čáry pod oknem, dveřmi nebo otvorem nad rovinou řezu	vyberte Skrýt čáry pod otvory nad rovinou řezu. Zrušte tuto možnost, pokud chcete zobrazit tyto čáry.
zobrazit složitá zakončení stěny a otvorů	vyberte Zobrazit zakončení. Zrušte tuto možnost, pokud chcete zobrazit složitá zakončení jako jednoduchou čáru.
zobrazit dveřní otvory protínající stěnu ve vnější hraně dveřního rámu.	vyberte Vyříznout zárubně dveří. Zrušte tuto možnost, pokud chcete, aby dveřní otvory protínaly stěnu uvnitř dveřního rámu.
zobrazit okenní otvor protínající stěnu na vnější hraně okenního rámu	vyberte Vyříznout okenní rámy. Zrušte tuto možnost, pokud chcete, aby okenní otvory protínaly stěnu uvnitř okenního rámu.
nakreslit komponenty stěny podle jejich čísla priority za účelem řízení zobrazení komponent nad jinými komponentami	vyberte Pořadí kreslení komponent dle priority. Zrušte tuto možnost, jestliže chcete kreslit komponenty v pořadí, v jakém byly vytvořeny.
odříznout skutečný trojrozměrný (3D) model v každé rovině řezu za účelem získání přesnějších pohledů stěn s taženími nebo modifikátory tělesa	vyberte Skutečný řez Zrušte tuto možnost, jestliže stěna nemá tažení nebo modifikátory tělesa, nebo pokud se tyto mění podél výšky stěny.

Chcete-li...	Pak...
zobrazit čáry začištění v rozích stěny pro vybrané komponenty stěny	v rámci možnosti Kreslit začištění styků pro komponenty vyberte každou komponentu, jejíž čáry začištění chcete zobrazit.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání klasifikací do stylu stěny

Tento postup slouží k zadání klasifikací pro libovolné definice klasifikací, které se aplikují na styl stěny.

Další informace o vytváření a aplikování definic klasifikací uvádí část Definice klasifikací na straně 3767.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.

3 Vyberte styl, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Klasifikace.

Ve výchozím nastavení má klasifikace pro všechny definice klasifikací hodnotu Nespecifikováno. Jestliže nejsou uvedeny žádné definice klasifikace, žádné se na styly stěn neaplikují.

5 Pro každou definici klasifikace vyberte klasifikaci, kterou chcete aplikovat na aktuální styl stěny.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Definování stylu stěny jako ohraničení asociativních prostorů

Tento postup slouží k definování stylu stěny, který může spojovat asociativní prostory.

Pokud je styl stěny nastaven jako ohraničení, budou ve výchozím nastavení všechny obvodové pláště s přiřazeným stylem použity ve výběrové sadě pro asociativní prostor. Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

Nastavení ohraničení ze stylu stěny lze v případě potřeby přepsat v samostatné stěně.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.

3 Vyberte styl stěny.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Zaškrtněte pole Objekty tohoto stylu mohou sloužit jako hranice pro asociativní prostory.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stylu stěny

Tento postup slouží k zadávání poznámek a připojení referenčních souborů ke stylu stěny. Dále je možné upravovat poznámky a upravovat nebo odpojovat referenční soubory od stylu stěny.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.

3 Vyberte styl stěny, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Chcete-li přidat popis do stylu stěny, použijte možnost Popis.

6 Klepněte na Poznámky.

7 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

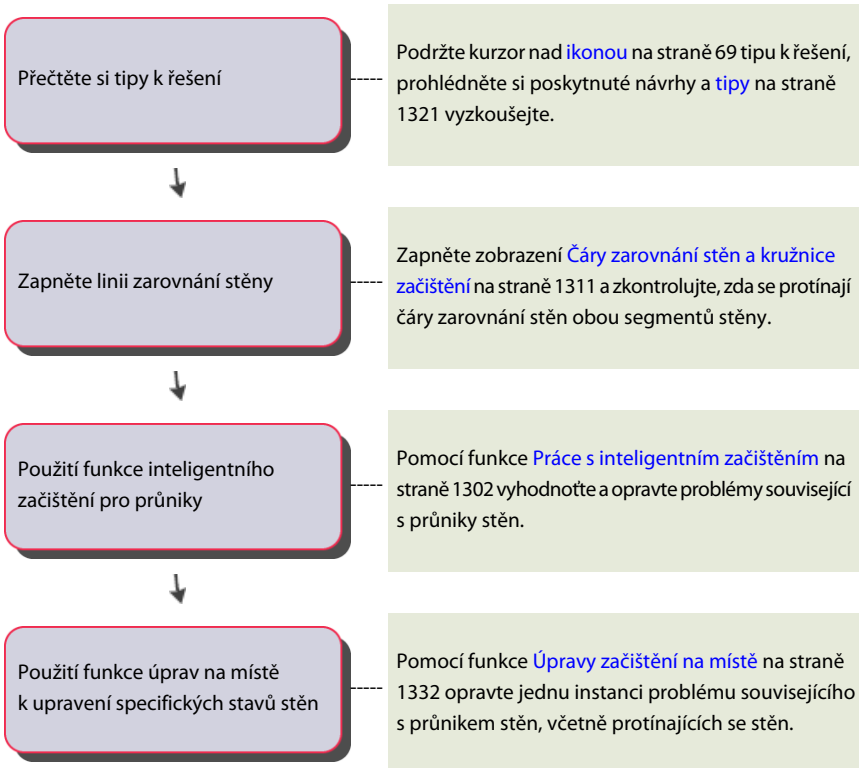
8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepáním na název referenčního souboru ke spusťte jeho aplikaci.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Odstranit.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Pracovní postup pro začištění průsečíků stěn

Ke správě průniků stěn použijte funkci inteligentního začištění. Stěny můžete při vytváření nebo po vytvoření přiřadit ke skupině začištění.

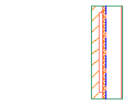


Práce s inteligentním začištěním

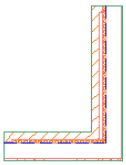
Pomocí funkce inteligentního čištění lze vyčistit průsečíky stěn. Segmenty stěny (kromě kolineárních) budou oříznuty nebo protaženy tak, aby vznikly čisté rohy. Vyberte segmenty stěn a určete metodu začištění. Obecně platí, že pokud vyberete hranici, bude výsledkem začištění T. Pokud nebude vybrána žádná hranice, bude typ začištění L.

Stavy začištění závisí na čarách zarovnání segmentů stěny a velikosti kružnic začištění, které se nachází v počátečních a koncových bodech jednotlivých čar zarovnání. Informace o čarách zarovnání stěn a kružnicích začištění najdete v části Čáry zarovnání stěn a kružnice začištění na straně 1311.

Pomocí funkce inteligentního začištění vytvořte spoj typu L mezi 2 segmenty stěn.

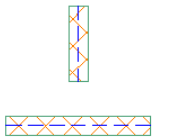


před inteligentním začištěním

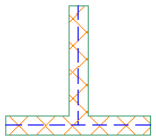


po inteligentním začištění

Pomocí funkce inteligentního začištění vytvořte spoj typu T mezi 2 segmenty stěn.



před inteligentním začištěním



po inteligentním začištění

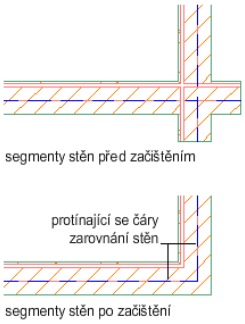
Použití funkce inteligentního začištění pro průniky typu L

Při práci s funkcí inteligentního začištění použitou pro průniky typu L platí následující pravidla:

- Začištění L pracuje se 2 nekolineárními segmenty stěn současně.
- Segmenty stěny mohou od sebe ležet v libovolné vzdálenosti, dokud mají možný průsečík.
- Vznikne-li stav nevhodný pro začištění, zobrazí se nápověda uvádějící možné způsoby řešení.

- Segmenty stěn se začistí tehdy, když se čáry zarovnání příslušných stěny čistě vzájemně protínají.
- Segmenty stěn, které se neprotínají, budou prodlouženy tak, aby se setkaly ve stavu s čistými rohy a protínajícími se čarami zarovnání stěn.

- Segmenty stěn, které se protínají, budou oříznuty tak, aby se setkaly ve stavu s čistými rohy a protínajícími se čarami zarovnání stěn.

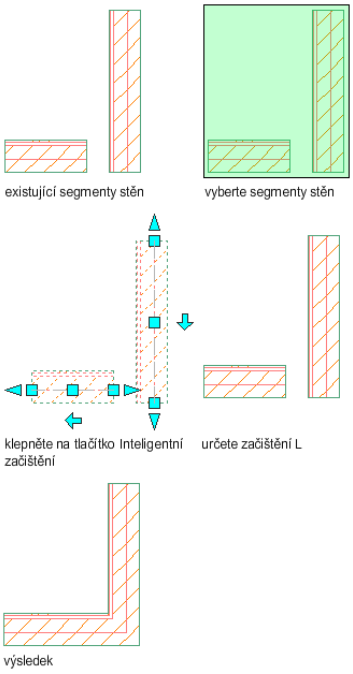


1. Použijte následující postup k začištění průniku typu L.

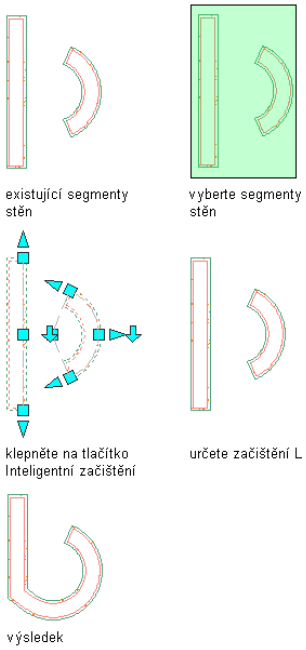
   Vyberte segmenty stěn, které chcete zahrnout do začištění stěn.

2. Klepněte na panel Stěna ➤ karta Začištění ➤ Inteligentní začištění .

3 Stisknutím klávesy *ENTER* potvrďte začištění typu L.



Začištění typu L funguje stejně také u segmentů obloukových stěn.



Použití funkce inteligentního začištění pro průniky typu T

Při práci s funkcí inteligentního začištění použitou pro průniky typu T platí následující pravidla:

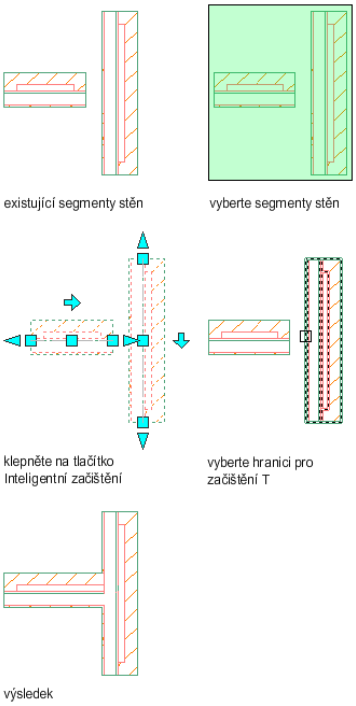
- Se začištěním typu T se pracuje tak, že se určuje hraniční segment stěny pro vybrané segmenty stěn.
- Segmenty stěny mohou od sebe ležet v libovolné vzdálenosti, dokud mají možný průsečík.
- Vznikne-li stav nevhodný pro začištění, zobrazí se nápověda uvádějící možné způsoby řešení.
- Segmenty stěn se začistí tehdy, když se čáry zarovnání příslušných stěny čistě vzájemně protínají.
- Začištění typu T funguje pro několik průsečíků stěn, jako hranici lze však určit pouze jeden segment stěny.

Použijte následující postup k začištění průniku typu T.

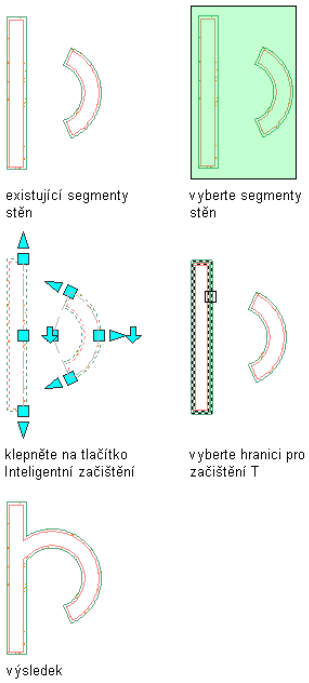
1 Vyberte segmenty stěn, které chcete zahrnout do začištění stěn.

2 Klepněte na panel Stěny ➤ karta Začištění ➤ Inteligentní začištění .

3 Vyberte hranici pro začištění typu T.



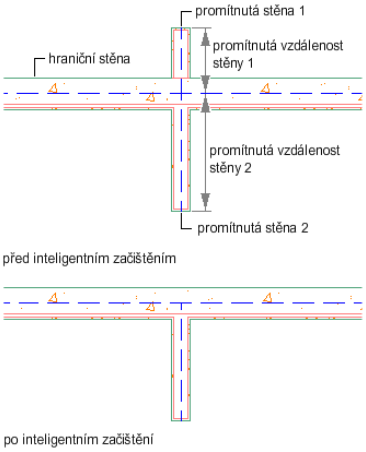
Začištění typu T funguje stejně také u segmentů obloukových stěn.



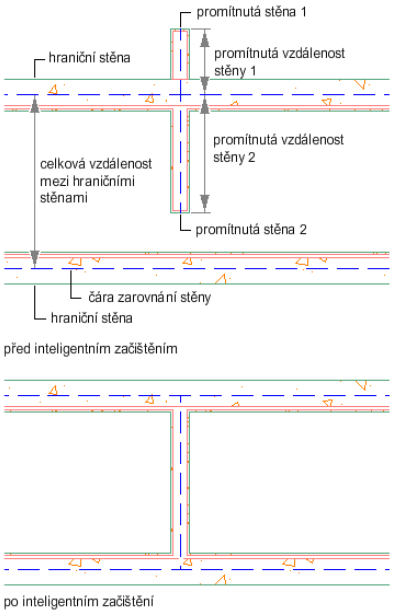
Použití funkce inteligentního začištění pro více průsečíků stěn

Při současném začišťování několika segmentů stěn jsou průměty stěn oříznuty nebo prodlouženy k sousedním stěnám, které mohou být použity jako hraniční stěny. Do začištění budou zahrnuty pouze vybrané segmenty stěn.

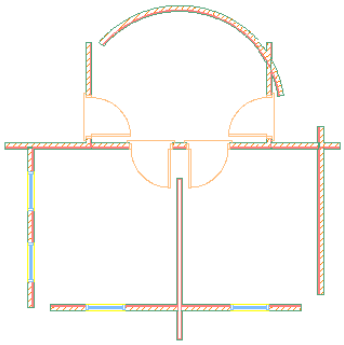
Jestliže se promítnutý segment stěny protíná s hraniční stěnou, je kratší segment stěny oříznut. Jelikož promítnutá vzdálenost stěny 1 je kratší než promítnutá vzdálenost stěny 2, bude promítnutý segment stěny 1 oříznut.



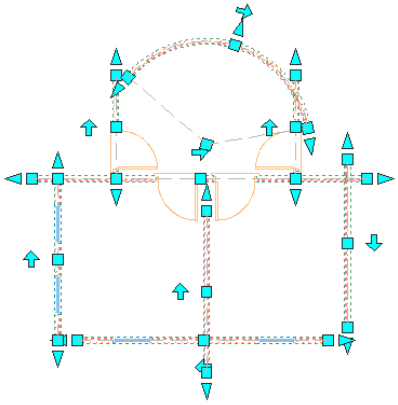
Pokud je vzdálenost promítnuté stěny menší než polovina celkové vzdálenosti mezi hraničními stěnami, bude stěna oříznuta podle první hraniční stěny. Pokud je vzdálenost promítnuté stěny rovna polovině nebo větší než polovina celkové vzdálenosti mezi hraničními stěnami, bude stěna prodloužena k druhé hraniční stěně.



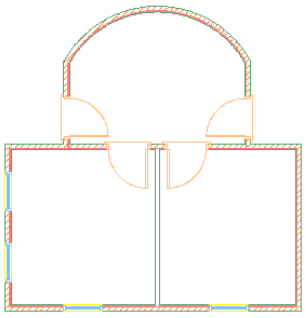
Pokud vyberete všechny segmenty stěny, budete moci provést současné začištění průsečíků stěn.



existující segmenty stěn, dveře a okna



vyberte všechny segmenty stěn



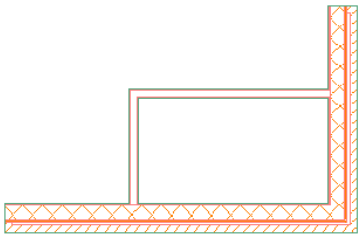
výsledek

Čáry zarovnání stěn a kružnice začištění

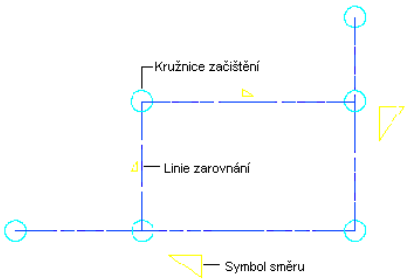
Čáry zarovnání stěn a kružnice začištění jsou funkce objektů stěn, které se používají k určení stavů začištění. Kružnice začištění se zobrazují u stěn pouze v reprezentaci zobrazení Diagnostika nebo pokud je zapnuto zobrazení čar zarovnání stěny.

Zobrazení čar zarovnání stěn a kružnic začištění

Reprezentace Diagnostické zobrazení zobrazuje čáru zarovnání segmentu, poloměr kružnice začištění a symbol směru, které vám pomáhají při odstraňování problémů vznikajících při začišťování stěn. Na stavovém řádku výkresu klepněte na položku Reprezentace zobrazení ➤ Diagnostika.



Reprezentace středně detailního zobrazení

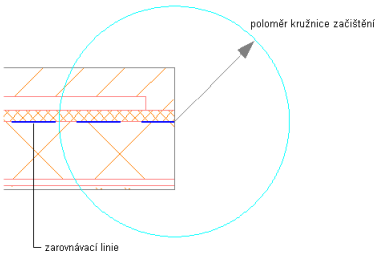


Reprezentace diagnostického zobrazení

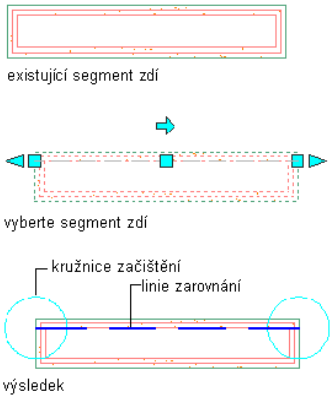
Kružnice začištění se nachází v počátečním a koncovém bodu každého segmentu stěny. Středový bod každé kružnice začištění je počátečním nebo koncovým bodem zarovnávací čáry stěny.

Poloměr kružnice začištění určuje velikost kružnice začištění. Poloměr kružnice začištění je možné zadat v nástrojích stěny, které se používají pro přidávání stěn do výkresu. Výchozí poloměr kružnice začištění je možné podle potřeby přepsat v každém konci segmentu

stěny. To umožňuje nastavit poloměr kružnice začištění pro určité styly stěn a pro jednotlivé situace.

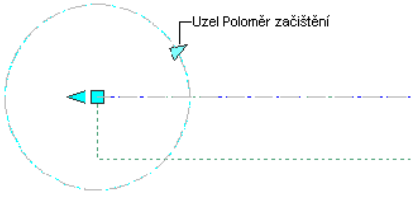


Zobrazení čar zarovnání můžete zapnout i bez současného zapnutí reprezentace Diagnostické zobrazení. Vyberte segment stěny a klepněte na panel Stěna ➤ karta Začištění ➤ Zobrazení zarovnání.



Čáry zarovnání a kružnice začištění se zobrazí na všech stěnách ve výkresu. Dále platí, že pokud vyberete stěnu, v každé kružnici začištění se zobrazí uzly Poloměr začištění. Přesunutím tohoto uzlu je možné zvětšit nebo zmenšit poloměr kružnice začištění.

POZNÁMKA Kružnice začistění s nulovým poloměrem se nezobrazují.

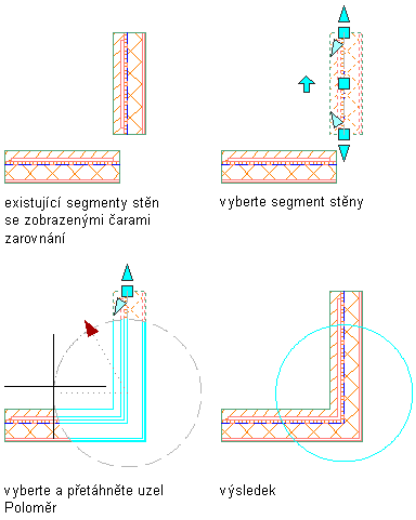


Začištění průsečíků stěn pomocí dynamického poloměru začištění

Náhled stavu začištění průsečíku stěn mezi dvěma nebo více nespojenými segmenty stěn lze zobrazit tím, že nastavíte poloměr kružnice začištění, která je nejblíže zamýšlenému průsečíku.

1. Aktivujte hardwarovou akceleraci. Další informace najdete v části Manual Performance Tuning Dialog Box.
2. Na příkazovém řádku zadejte řetězec *AecDynamicCleanupRadius*.
3. Zadejte příkaz *ON*.
4. Vyberte segment stěny a zapněte čáry zarovnání stěn. Další informace viz Čáry zarovnání stěn a kružnice začištění na straně 1311.
5. Vyberte uzel poloměru začištění a přetahujte jej, dokud kružnice začištění nebude zahrnovat oba segmenty stěny.

   Náhled začištěného průsečíku se zobrazuje modře a uvnitř kružnice začištění.
6. Klepnutím nastavte velikost nového poloměru kružnice začištění a přijměte stav začištění zobrazený v náhledu.



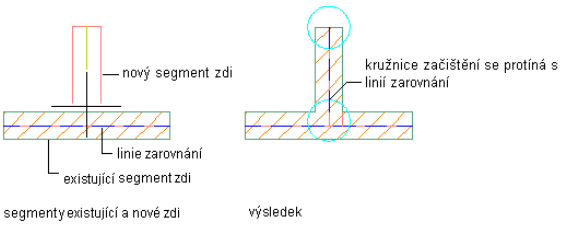
Podmínky začištění stěny

Stěny ve stejné skupině začištění budou začištěny, pokud je splněna některá z následujících podmínek:

- Kružnice začištění jedné stěny se překrývá se středem kružnice začištění jiné stěny.

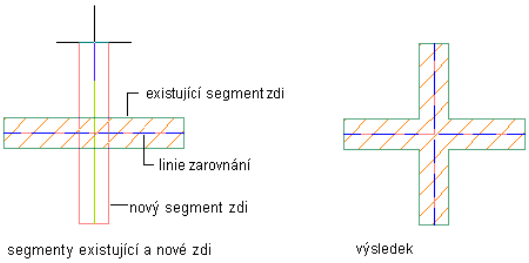
- Kružnice začištění jedné stěny se překrývá se zarovnávací čárou jiné stěny.

  Začištění stěny se zarovnávací čárou, která protíná kružnici začištění



- Zarovnávací čára jedné stěny protíná zarovnávací čáru jiné stěny.

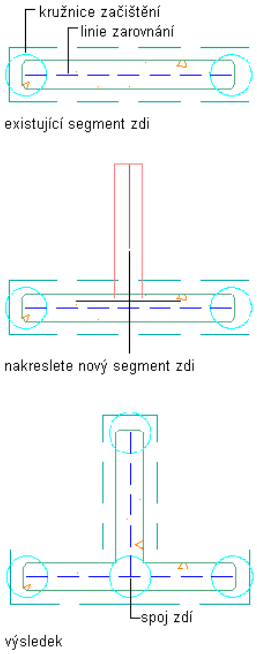
  Začištění stěny se vzájemně se protínajícími zarovnávacími čárami



TIP Úspěšného průsečíku stěn dosáhnete nejlépe tak, když se zarovnávací čáry segmentu stěny protínají a pro kružnice začištění segmentu stěny je zadán nulový (0) poloměr.

Pokud se stěny správně protínají a začišťují, vytvoří se nový spoj stěny v průsečíku zarovnávacích čar stěny. Přesné umístění spoje stěny závisí na umístění koncového bodu segmentu nové stěny. V mnoha případech umístění spoje stěny nekoinciduje se středovou osou segmentu existující stěny. Umístění spoje stěny je založeno na vážené průměrné vzdálenosti mezi koncovými body segmentu stěny a také na tloušťce segmentů stěn.

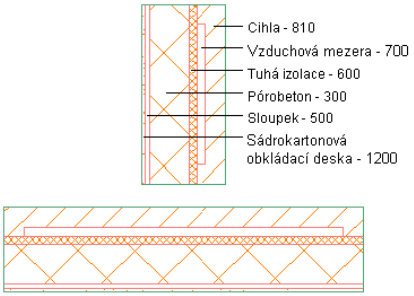
Zarovnávací čáry stěny a spoj stěny v místě průsečíku stěn



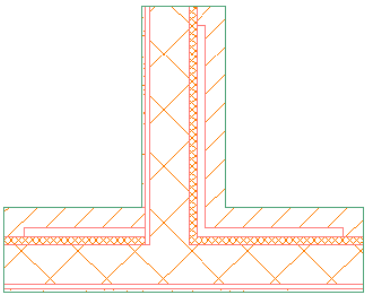
Začištění stěn a priority

Stěny s více komponentami se začišťují na základě priority, která je každé komponentě přiřazena, a umístění každé komponenty v rámci stěny. Odpovídající hrany komponent se stejnou prioritou se prodlouží nebo zkrátí do protínajících bodů. Komponenty s vyšší prioritou (s nižším číslem priority) protínají komponenty s nižší prioritou (vyšším číslem priority).

Priority začištění stěny



komponenty a priority stěny



výsledné začištění komponent stěny

Chcete-li zjistit výchozí priority začištění pro komponenty použité ve vzorových stylech stěn v aplikaci AutoCAD Architecture, viz část Výchozí priority začištění komponent stěn na straně 1281.

Software vypočte a provede začištění stěny v tomto pořadí:

1. Informace o komponentě se získají z grafu stěny:
   - Vypočtou se zakončení. Pokud se zakončení nevejde do průřezu, zobrazí se ikona s tipem k řešení. Další informace najdete v části Odstraňování problémů se začišťováním stěn na straně 1321.
   - Sloučením stran komponent se zakončeními se vytvoří profil komponenty (jako dvojrozměrný region).
   - Pokud se tento profil protíná sám se sebou, zobrazí se ikona s tipem k řešení.
2. Přilehlé komponenty s vyšší prioritou se získají z grafu stěny ze sousedních segmentů stěny.
3. Profily komponent s vyšší prioritou se odečtou z profilů komponent s nižší prioritou.

4 Dveře, okna, otvory a kolize se vyříznou a/nebo aplikují.

5 Vypočte se obvod řezu a aplikuje se šrafování.

Při neúspěšném výpočtu obvodu řezu se může zobrazit ikona s tipem k řešení.

6 Grafické znázornění se předá na výstupní zařízení (například obrazovku AutoCAD, Prohlížeč objektů, proud uchopení, proud rozložení a plotr).

7 Řešení se uloží do vyrovnávací paměti pro účely dalších požadavků kreslení až do doby, kdy se stěna opět změní.

Pokyny pro úspěšné začištění stěny

Jestliže nastavení začištění nebo umístění segmentu stěny zabraňuje správnému začištění stěny, zobrazí se ikona s tipem k řešení, která označuje příčinu problému a poskytuje možná řešení.

Zde jsou některé doporučené úkony, které vedou k dosažení úspěšného začištění stěny:

- Zarovnávací čáry stěn se musí protínat.
- Použijte menší poloměr kružnice začištění. Malý poloměr kružnice začištění také zlepšuje čitelnost grafického zobrazení. Poloměr kružnice začištění by měla být hodnota mezi polovinou šířky stěny a šířkou stěny.

  POZNÁMKA Segment stěny musí být delší než poloměr její kružnice začištění.

- Najděte velmi krátké segmenty stěn. Tyto krátké segmenty je možné najít při zapnuté reprezentaci zobrazení Diagnostika. Je možné je opravit úpravou základen nebo zvětšením poloměru kružnice začištění.
- Kreslete stěny se zarovnáním na střed a pomocí odsazení simulujte zarovnání doprava nebo doleva. Pomocí této metody je možné nakreslit velmi krátké segmenty a těsná zalomení stěny, za předpokladu, že se použije vhodný poloměr kružnice začištění. Další informace o zarovnání stěn viz Změna zarovnání stěny na straně 1186.
- Aby byly vnější stěny správně začištěny s vnitřními stěnami, přepněte zarovnávací čáry v segmentech vnějších stěn dovnitř tak, aby se zarovnávací čáry segmentů vnitřních stěn protínaly.

Přiřazení jiné definice skupiny začištění stěny existujícím stěnám

Tento postup slouží ke změně skupiny začištění stěny přiřazené existujícím stěnám. Přiřazení jiných skupin začištění je užitečné, pokud chcete zabránit, aby se dvě stěny navzájem

začistily. Chcete-li vytvořit novou skupinu začištění, viz část Definice skupin začištění na straně 1328.

1. Vyberte stěny, které chcete změnit a poklepejte na jednu z nich.
2. Na paletě vlastností rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.
3. Vyberte skupinu začištění pro Definici skupiny začištění.

Zadání začištění pro jednotlivé stěny

Tento postup slouží k zadání následujících nastavení začištění pro jednu nebo více stěn:

- Zda se stěna začišťuje s dalšími stěnami.
- Skupina začištění pro stěnu.
- Zda poloha čáry zarovnání odpovídá ose stěny nebo zarovnání stěny.
- Poloměr kružnice začištění pro oba konce stěny nebo samostatné hodnoty pro počáteční a koncový bod stěny.

1. Vyberte stěny, které chcete změnit, a poklepejte na jednu z nich.
2. Na paletě vlastností rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.
3. Zapněte nebo vypněte začištění stěny:

Chcete-li...	Pak…
vypnout začištění tak, aby se stěna nezačišťovala s ostatními stěnami	pro možnost Začistit automaticky zvolte Ne. Jestliže vyberete tuto možnost, není nutné zadávat další nastavení.
zapnout začištění stěny a zadat nastavení začištění	pro Začistit automaticky zvolte Ano a pokračujte do kroku 4.

4. Vyberte definici skupiny začištění.

   Stěny se budou začišťovat s ostatními stěnami, které rovněž patří do vybrané skupiny začištění.

5. Rozbalte položky Rozšířené, Začištění a Přepisy poloměru začištění.

6 Zadejte poloměr kružnice začištění pro stěny:

Chcete-li...	Pak…
zadat stejný poloměr kružnice začištění pro počáteční a koncové body stěn	zadejte hodnotu Poloměr začištění a zkontrolujte, zda je u možností Přepsat počáteční poloměr začištění a Přepsat koncový poloměr začištění vybrána hodnota Ne.
zadat poloměr kružnice začištění pro počáteční bod stěn	vyberte možnost Ano u položky Přepsat počáteční poloměr začištění a zadejte hodnotu pro Počáteční poloměr začištění.
zadat poloměr kružnice začištění pro koncový bod stěn	vyberte možnost Ano u položky Přepsat koncový poloměr začištění a zadejte hodnotu pro Koncový poloměr začištění.

Počáteční a koncový bod jsou založeny na směru, v jakém byla stěna nakreslena. Jestliže pro kterýkoli poloměr kružnice začištění zadáte nulu, zarovnávací čáry stěn se musí dotýkat, aby byly tyto stěny začištěny s jinými stěnami.

Přepsání poloměru kružnice začištění stěny

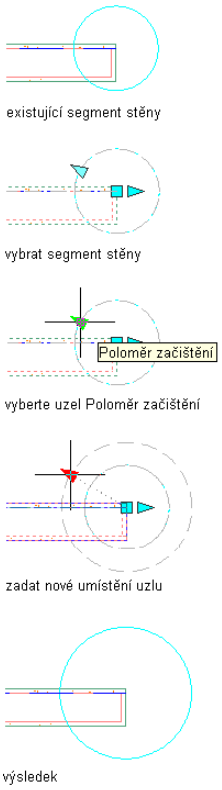
Tento postup se používá pro přepsání výchozího poloměru kružnice začištění stěny na jednom konci stěny. Poloměr kružnice začištění je také možné pro vybranou stěnu přepsat na paletě vlastností a pomocí kontextové nabídky.

1 Jestliže zarovnávací čára stěny není zobrazena, vyberte stěnu a klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Zobrazení zarovnání .

2 Vyberte uzel Poloměr začištění a přesunujte tento uzel tak dlouho, dokud nebude mít kružnice začištění správnou velikost.

Pokud je aktivní Dynamické zadání, přesunujte uzel, dokud se nezobrazí požadovaná kóta.

Změna poloměru kružnice začištění na jednom konci stěny



Přepsání priorit komponent

Tento postup slouží ke změně priority komponenty stěny tak, aby v případě protnutí s jinou stěnou měla vyšší nebo nižší prioritu než její protějšek na jiné stěně. Čím nižší číslo priority zadáte, tím vyšší je priorita komponenty v případě, že stěna protíná jinou stěnu.

Seznam výchozích priorit komponent stěn, které se používají ve vzorových stylech stěn v aplikaci AutoCAD Architecture uvádí část Výchozí priority začištění komponent stěn na straně 1281.

1. Poklepejte na stěnu, kterou chcete změnit.
2. Na paletě vlastností rozbalte položku Rozšířené a potom položku Přepsání stylu.
3. Klepněte na nastavení Přepisy priorit.

4 Přidejte nebo upravte přepis priority pro komponentu stěny:

Chcete-li...	Pak…
přidat nový přepis priority	klepněte na tlačítko a pokračujte krokem 5.
upravit přepis priority	pokračujte krokem 5.
odstranit přepis priority	vyberte přepis priority, který chcete odstranit a klepněte na tlačítko .

5 Zadejte nastavení přepisu:

Chcete-li...	Pak…
změnit komponentu, ke které jste přiřadili přepis	vyberte jinou komponentu.
zadat přepis priority na začátku stěny	vyberte komponentu, zvolte možnost Na začátku stěny a zadejte hodnotu Priority.
zadat přepis priority na konci stěny	vyberte komponentu, zvolte možnost Na konci stěny a zadejte hodnotu Priority.
změnit prioritu existujícího přepisu	vyberte hodnotu Priority a zadejte novou hodnotu.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Odstraňování problémů se začišťováním stěn

Toto téma podrobněji vysvětluje tipy řešení, které se zobrazí při zjištění problémů se začištěním nebo zobrazením stěn. Obsahuje rovněž odpovědi na běžné otázky týkající se začištění stěn.

Tipy řešení pro stěny

Při přesunutí ukazatele myši na ikony s tipy řešení u stěny se může zobrazit některá z následujících chybových zpráv:

POZNÁMKA Ne všechny problémy, které vyvolají zobrazení tipů řešení, mají snadno odhalitelnou příčinu nebo konkrétní řešení. To často platí v případě logických operací, kdy je proveden součet nebo rozdíl objektu s určitou entitou, například modifikátorem tělesa. V těchto případech tip řešení identifikuje druh objektu nebo komponenty a navrhuje nápravnou akci. Může vám být doporučeno upravit umístění geometrie objektu, v zásadě se však jedná o metodu pokus-omyl. Považujte tyto zprávy spíše za tipy, než za zaručená řešení.

Stěny nejsou správně začištěny

Jak je popsáno v části Pokyny pro úspěšné začištění stěny na straně 1317, začištění mohou zabraňovat různé podmínky. První krok při určování příčiny tohoto problému spočívá v prozkoumání stavu zarovnávacích čar stěn v místě průsečíku. Chcete-li zobrazit zarovnávací čáru stěny, vyberte danou stěnu a klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Zobrazení zarovnání . (Další informace naleznete v části Čáry zarovnání stěn a kružnice začištění na straně 1311.)

Po prozkoumání zarovnávacích čar zkuste použít jedno z následujících řešení:

- Prodlužte nebo ořízněte stěny pomocí příkazů Prodluž nebo Ořež aplikace AutoCAD.
- S vybranou stěnou na kartě Stěna ➤ na panelu Začištění klepněte na Začištění L nebo Začištění T . Další informace najdete v části Trimming Walls at L and T Intersections.
- Zvětšete poloměr začištění stěny pomocí uzlu (viz Práce s průsečíky a malými poloměry kružnice začištění na straně 1325) nebo změnou hodnoty Poloměr začištění na paletě vlastností (viz část Zadání začištění pro jednotlivé stěny na straně 1318).
- S vybranou stěnou klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ ➤ Přidat podmínku sloučení stěny . Další informace najdete v části Slučování stěn na straně 1193.

Vzhledem k prostorovým omezením nelze zobrazit zakončení stěny nebo otvoru

Pokud není dostatek prostoru k zobrazení zakončení, můžete buď zajistit větší prostor úpravou stěny, nebo upravit zakončení tak, aby vyžadovala méně prostoru. Některé problémy se zakončením mohou být zjevné pouze v 3D (izometrických) zobrazeních, takže zřejmě budete muset přepnout do modelového prostoru, aby bylo možné problém odhalit a vyřešit. V závislosti na požadavcích projektu pak proveďte některou z následujících akcí:

- Prodlužte stěnu (viz část Změna tvaru stěny na straně 1178).
- Odeberte jedno nebo více zakončení (viz část Změna geometrie stylu zakončení stěny na straně 1382).
- Upravte styl zakončení stěny nebo styl zakončení otvoru tak, aby vyžadoval méně prostoru (viz část Změna geometrie stylu zakončení stěny na straně 1382).

Stěnu nelze zobrazit, protože není protažena za svůj vlastní poloměr začištění nebo poloměr začištění přilehlé stěny.

V tomto případě je nutné zmenšit poloměr začištění stěny a regenerovat model.

Poloměr začištění lze zmenšit některým z těchto způsobů:

- Na paletě vlastností zadejte menší hodnotu do pole Poloměr začištění.
- Pomocí uzlu upravte příslušný poloměr začištění tak, aby již neohraničoval vadnou stěnu.

Model regenerujete jedním z těchto postupů:

- Klepněte na kartu Pohled ➤ panel Vzhled ➤ ➤ rozevírací seznam Regenerovat ➤ Regenerovat model .
- Na příkazovém řádku zadejte ObjRelUpdate.

Poloměr začištění stěny se protíná se zarovnávací čárou jiné, nepřipojené stěny.

Podobně jako v případě stěny, která není protažena za svůj poloměr začištění nebo poloměr začištění jiné stěny, je nutné zmenšit poloměr začištění stěny a regenerovat model.

Poloměr začištění lze zmenšit některým z těchto způsobů:

- Na paletě vlastností zadejte menší hodnotu do pole Poloměr začištění.

- Pomocí uzlu upravte příslušný poloměr začištění tak, aby již neohraničoval vadnou stěnu.

Model regenerujete jedním z těchto postupů:

- Klepněte na kartu Pohled ➤ panel Vzhled ➤ ➤ rozevírací seznam Regenerovat ➤ Regenerovat model .
- Na příkazovém řádku zadejte příkaz ObjRelUpdate.

Neplatná linie střechy nebo podlahová linie způsobuje nesprávné zobrazení 3D tělesa stěny.

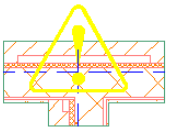
Linii střechy nebo podlahovou linii můžete opravit pomocí tabulky, kterou zpřístupníte z palety vlastností. Rozbalte položku Rozšířené ➤ Tabulky a klepněte na položku Střešní/podlahová linie. Další informace najdete v části Úpravy linie střechy nebo linie podlahy dané stěny na straně 1208.

Práce s ikonami s tipem k řešení a krátkými stěnami

Proč je u některých krátkých stěn zobrazena ikona s tipem k řešení?

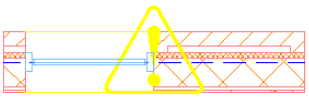
Poloměr kružnice začištění je příliš velký. Zmenšete poloměr kružnice začištění stěn ve spoji stěny nebo upravte základny tak, aby konce všech zarovnávacích čar spadaly do poloměrů kružnic začištění spoje stěny.

Ikona s tipem k řešení zobrazená u stěny s krátkým segmentem stěny



K této situaci může dojít také v případě, že dveře, okno, otvor nebo sestava dveře/okno se umístí příliš blízko je konci stěny a stěna nebo objekty v ní používají zpracovaná zakončení. V těchto případech nemusí být pro tyto podmínky dostatek místa na správné nakreslení.

Ikona s tipem k řešení zobrazená u stěny s oknem poblíž konce

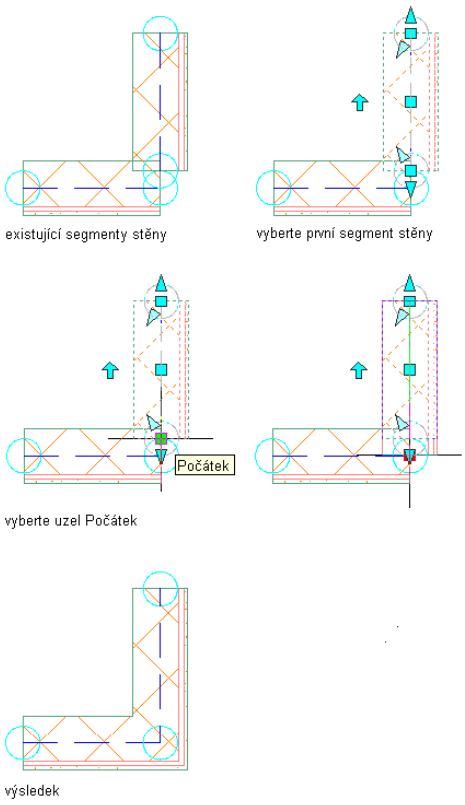


Práce s průsečíky a přilehlými segmenty stěn

Proč některé segmenty stěn, jejichž konce jsou blízko u sebe, nejsou správně zobrazeny?

Zarovnávací čáry segmentů stěn se vzájemně neprotínají nebo jedna ze zarovnávacích čar nespadá do přilehlé kružnice začištění. Upravte délku jednoho segmentu stěny tak, aby konec její zarovnávací čáry spadal do kružnice začištění přilehlého segmentu stěny.

Úprava délky segmentu stěny pro správné začištění

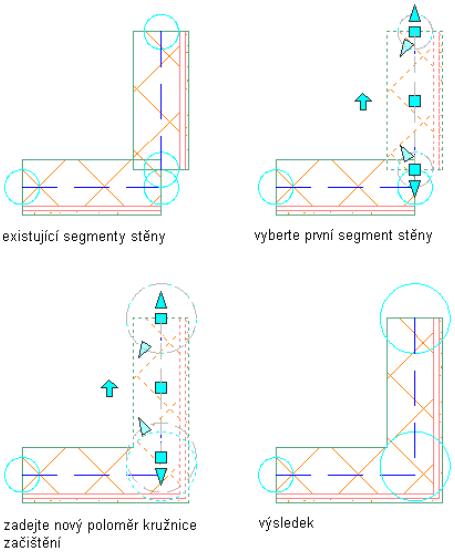


Práce s průsečíky a malými poloměry kružnice začištění

Při použití malých poloměrů kružnic začištění nejsou průsečíky stěn správně nebo vůbec začištěny. Jak to lze napravit?

Aktivujte reprezentaci zobrazení Diagnostika nebo zapněte zarovnávací čáry a upravujte zarovnávací čáry nebo zvětšujte poloměr kružnice začištění tak dlouho, dokud problém nevyřešíte.

Úprava poloměrů kružnic začištění stěn pro správné začištění



Dále se ujistěte, že ve stěně nejsou žádné krátké segmenty stěny. Ty se mohou vyskytnout tam, kde se protínají středové osy, nebo v případě. že segment je příliš krátký na to, aby vytvořil plný profil. Odstraňte problém začištění tak, že odstraníte krátký segment stěny.

Nesprávné přiřazení skupin začištění při kopírování nebo přesunování dveří, oken a otvorů

Při kopírování nebo přesunování dveří, oken a otvorů z jedné stěny do druhé občas příslušný příkaz nefunguje. Proč?

K této situaci může dojít, pokud skupina začištění cílové stěny nedovoluje, aby objekty ze stěn přiřazených do jiných skupin začištění byly kopírovány do této stěny. Toto projektové pravidlo slouží k tomu, aby zabránilo umístění objektů do stěn, například do přepážek kabin, do kterých by se objekty přidávat neměly.

Tuto situaci je možné řešit dvěma způsoby:

- Vypněte toto projektové pravidlo v definici skupiny začištění. Další informace uvádí část Vytvoření definice skupiny začištění stěny na straně 1329.
- Dočasně přiřaďte stěny do stejné skupiny začištění, zkopírujte nebo přemístěte objekty a potom vraťte stěny do jejich správných skupin začištění.

Otevření výkresu, ve kterém jsou zobrazeny nové ikony s tipy řešení

Při zavření výkresu se všechna začištění zdají být v pořádku. Při pozdějším otevření tohoto výkresu se zobrazí ikony s tipy řešení. Co je příčinou a jak to lze napravit?

Za určitých okolností má pořadí začištění stěn vliv na zobrazení.

Při řešení tohoto problému vyberte jednu z dotčených stěn a poklepejte na ni. Na paletě vlastností vyberte hodnotu Ne pro možnost Automaticky začistit a poté vyberte hodnotu Ano. Proveďte to také u jiných stěn a pokuste se tak nalézt nestabilní stěnu. Tento problém lze obvykle vyřešit úpravou zarovnávací čáry nestabilní stěny. Další informace o ověření zarovnávací čáry naleznete v části Čáry zarovnání stěn a kružnice začištění na straně 1311.

Práce se začištěním stěn a výkresy externí reference

Jak lze dosáhnout začištění stěn na stěny ve výkresech externí reference?

Při práci s výkresy externí reference, které obsahují stěny, existuje několik úkonů, které mohou zlepšit začištění stěn.

- Zkontrolujte projektová pravidla skupin začištění, která se používají ve výkresech externí reference. Jestliže skupina začištění ve výkresu externí reference nedovoluje začištění se stěnami v hostitelském výkresu, pak se stěny v těchto dvou výkresech nebudou začišťovat, a to i v případě, že jejich skupiny začištění mají stejný název. Další informace o projektových pravidlech uvádí část Vytvoření definice skupiny začištění stěny na straně 1329.
- Při přidávání nových stěn během relace Refedit přidejte existující stěny do aktuální pracovní sady. Pro stěny, které přidáváte, vyberte skupinu začištění externi reference existujících stěn. Jinak se nové stěny nebudou začišťovat s existujícími stěnami, dokud neuložíte změny ve výkresu.
- Pomocí příkazů **RegenVše** (Regenerovat vše) a **ObjRelUpdate** (Aktualizace vztahu objektu) proveďte aktualizaci vztahů mezi stěnami ve výkresu, zvláště pokud se přemisťují nebo transformují stěny včetně výkresů externí reference nebo se ruší úpravy stěn ve výkresu externí reference.
- Další informace o výkresech a začištění stěn uvádějí další témata odstraňování závad v části Odstraňování problémů se začišťováním stěn na straně 1321.

Výskyt zkopírovaných stěn ve výkresech externí reference

Výkres h r obsahuje kopie stěn, které jsou v hostitelském výkresu. Jak k tomu došlo?

Pokud se přidaly objekty, například dveře nebo okna, do stěny v hostitelském výkresu v době, kdy byla otevřena relace Refedit pro výkres externí reference, přidá se kopie vybrané stěny do výkresu externí reference. K tomu dochází proto, že objekty přidané během relace Refedit se vždy přidají do výkresu eferenci a nikoliv do hostitelského výkresu. Protože přidaný objekt byl ukotven ke stěně, stěna se přidá také do výkresu externi reference.

Chcete-li opravit výkres, prohlédněte hostitelský výkres i výkres externi reference z hlediska duplicitních objektů. Odeberte duplikáty z nesprávných souborů výkresu. Pokud se povolí ponechání duplikátů, mohou vznikat problémy s ořezáváním stěn kolem dveří, oken, sestav dveří/oken a otvorů. Skryté čáry a stínované pohledy jsou rovněž ovlivněny.

Chcete-li zabránit vytváření duplicitních objektů ve výkresech externi reference, nepřidávejte nebo neupravujte objekty, pokud je pro výkres externí reference otevřena relace Refedit. Také je možné namísto otevření relace Refedit otevřít samotnou externí referenci a provádět úpravy přímo. Poté lze uložit výkres s externími referencemi a znovu načíst výkres do hostitelského výkresu.

Přidání dveří do stěny ve výkresu externí reference

Byla přidána stěna do výkresu externí reference a dveře do stěny. Dveře nejsou správně vycentrovány. Jaká je příčina a jak to lze napravit?

Některé změny provedené v relaci Refedit ve výkresu externí reference nevejdou v platnost, dokud se neuloží změny výkresu externí reference. Pokud se do nové stěny ve výkresu externí reference přidají dveře, okna, sestavy dveří/oken a otvory, jejich umístění se ovlivněno tím, zda se nová stěna začišťuje s ostatními stěnami ve výkresu. K začištění mezi stěnami ve výkresu externí reference a v hostitelském výkresu nedojde, dokud se v relaci Refedit neuloží změny.

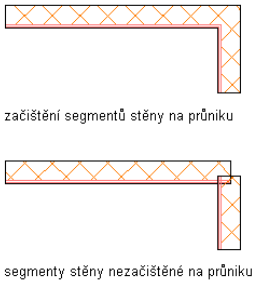
Pro dosažení nejlepších výsledků je vhodné přidat stěny během relace Refedit, změny uložit a zavřít relaci, a pak do těchto stěn přidávat objekty. Otevřete novou relaci Refedit (nebo otevřete přímo výkres externí reference mimo hostitelský výkres), zkontrolujte, zda se stěny začišťují tak, jak chcete, a poté do těchto stěn přidejte objekty.

Definice skupin začištění

Definice skupiny začištění je označení, jehož přiřazením k jednotlivým stěnám lze určit, jakým způsobem budou protínající se stěny začištěny. Stěny, které patří do stejné skupiny začištění se budou začišťovat v místě, kde se protínají na základě priority, která je přiřazena

každé komponentě v každé stěně. Stěny, které patří do různých skupin začištění se nebudou začišťovat, pokud se potkají v rozích nebo v průsečících.

Stěny, které se začišťují a nezačišťují



Řízení začištění stěn prostřednictvím projektových pravidel

Projektová pravidla v definici skupiny začištění slouží k určení, jak se stěny přiřazené do skupiny začištění začišťují, pokud jsou odkazovány metodou Xref do jiných výkresů. Nastavení tohoto projektového pravidla v definici skupiny začištění ve výkresu xref určuje, zda se tyto stěny začišťují s ostatními stěnami v hostitelském výkresu.

Projektová pravidla také určují, zda je možné přemístit nebo kopírovat objekty ze stěn přiřazených do jiných skupin do stěn, které jsou přiřazeny do aktuální skupiny začištění. Prevence kopírování nebo přemisťování objektů do stěn v určité skupině začištění pomáhá předcházet neúmyslnému umístění objektů do stěn, která by je neměla obsahovat.

Správa definic skupin začištění

Chcete-li vytvářet, upravovat, kopírovat nebo mazat definice skupin začištění, použijte Správce stylů. Správce stylů poskytuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture, kde je možné pracovat s definicemi a styly pro více výkresů a šablon. Další informace o používání Správce stylů uvádí část Správce stylů – přehled na straně 854.

Vytvoření definice skupiny začištění stěny

Tento postup slouží k vytvoření definice skupiny začištění. Definice skupiny začištění musí nejprve existovat ve výkresu, aby bylo možné přiřazovat stěny a styly stěn do této skupiny začištění.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Správce stylu se zobrazuje s aktuálním výkresem, rozšířený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Definice skupiny začištění stěny.

3 Vytvoření definice skupiny začištění:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit definici skupiny začištění s výchozími vlastnostmi	pravým tlačítkem klepněte na Definice skupiny začištění stěny a klepněte na Nová.
vytvořit definici skupiny začištění z existující definice	pravým tlačítkem klepněte na definici skupiny začištění, kterou chcete kopírovat a klepněte na položku Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vložit.

4 Zadejte název pro novou definici skupiny začištění a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Vyberte novou definici skupiny začištění.

6 Klepněte na kartu Obecné a zadejte popis skupiny začištění.

7 Klepněte na kartu Projektová pravidla.

8 Zadejte projektová pravidla:

Chcete-li...	Pak…
povolit, aby stěny přiřazené do této skupiny začištění se začišťovaly se stěnami v hostitelském výkresu, pokud je aktuální výkres vložen jako externí reference	Vyberte možnost Povolit začištění stěny mezi hostitelským výkresem a výkresem s externími referencemi. Zrušte tuto možnost, pokud nechcete, aby se stěny začišťovaly se stěnami v hostitelském výkrese. **POZNÁMKA** Definice skupiny začištění ve výkresu s externími referencemi řídí začištění se stěnami v hostitelském výkresu.
povolit, aby objekty ukotvené do stěn přiřazených do jiných skupin začištění bylo možné přemisťovat nebo kopírovat do stěn přiřazených do této skupiny začištění	Vyberte možnost Povolit přesunutí nebo zkopírování objektů ukotvených k stěnám v jiných skupinách začištění do stěn v této skupině začištění. Zrušte tuto možnost, pokud nechcete, aby objekty ukotvené do stěn v jiných skupinách začištění bylo možné pře-

Chcete-li...	Pak…
	misťovat nebo kopírovat do stěn přiřazených do této skupiny začištění.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Jestliže chcete přidávat poznámky, soubory nebo dokumenty do definice skupiny začištění, viz část Připojení poznámek a souborů do definice skupiny začištění stěny na straně 1331.

Připojení poznámek a souborů do definice skupiny začištění stěny

Tento postup slouží k zadávání poznámek a připojení referenčních souborů do definice skupiny začištění. Rovněž je možné upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory připojené k definici.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Správce stylu se zobrazuje s aktuálním výkresem, rozšířený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Definice skupiny začištění stěny.

3 Vyberte definici skupiny začištění, kterou chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Chcete-li přidat popis do definice skupiny začištění, použijte možnost Popis.

6 Klepněte na Poznámky.

7 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vybrat soubor a klepnout na položku Upravit. Upravte popis a klepněte na tlačítko OK.

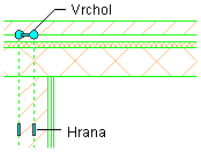
Chcete-li...	Pak...
upravit referenční soubor	poklepáním na název referenčního souboru ke spusťte jeho aplikaci.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Odstranit.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Používání úprav na místě pro začištění průsečíků stěn

V případech, kdy inteligentní začištění stěn neposkytuje požadované výsledky, je možné použít funkci Úprava začištění na místě a změnit tvar, šířku, délku nebo hloubku jednotlivých komponent stěny v průniku.

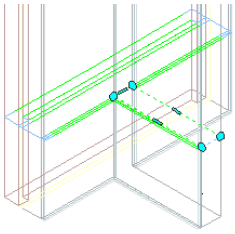
Při úpravách průsečíku stěn na místě se pro každou z komponent v protínajících se segmentech stěn vytvoří dočasný profil. Nejdříve se zobrazí profily pro komponentu s nejnižším číslem indexu ve stylu stěny. Když vyberete profil, ten zobrazí uzly Vrchol a Hrana, kterými lze manipulovat za účelem úpravy geometrie. Stiskem klávesy *ESC* se smažou vybrané komponenty.



Uzly vrcholů umožňují manipulaci s rohy komponenty. Při přesunování uzlu vrcholu, který se nachází na konci křivky komponenty, se do středů nově vytvářených hran přidají další uzly hran. Dále se automaticky vytvoří nový uzel vrcholu v místě původního vrcholu, který jste přemístili.

Tyto uzly hran umožňují odsadit hranu komponenty, přidat vrchol na hranu komponenty nebo převést přímou hranu komponenty na obloukovou hranu. Při odsazení hrany komponenty nebo přidání vrcholu na hranu komponenty se do středů nově vytvářených hran přidají další uzly hran. Při odsazení hrany komponenty se navíc vytvoří nové uzly rohových vrcholů komponenty.

Tento profil je možné upravovat v pohledu půdorysu nebo v modelovém pohledu.
V modelovém pohledu jste požádáni o vybrání bodu v průsečíku, který chcete začistit.
Tento bod určuje výšku profilu.



DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Styl stěny, u kterého se používají svisle navrstvené komponenty, může vyžadovat jednoznačné podmínky začištění průsečíku v různých výškách zakončení stěny. Změnou výšky roviny řezu určete tyto odlišné podmínky začištění průsečíku stěny v příslušné výšce.

Při práci s protínajícími se stěnami v pohledu modelu je profil umístěn na rovině kolmé ke středu segmentu stěny, který je nejblíže vybranému bodu. Komponenty, které neprotínají rovinu řezu stěny, se nezobrazí.

Nástroje Oříznutí a Prodloužení je možné použít pro definované hranice a nástroje Odečtení a Sloučení lze použít pro plochy uzavřených křivek nebo definované profily za účelem změny komponent stěny pro vytvoření požadované konfigurace. Jednotlivé rohy komponenty lze také zaoblit nebo zkosit.

Chcete-li upravit podmínky začištění na místě

1. Vyberte segment stěny, který obsahuje podmínku začištění průsečíku, kterou chcete změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Úprava začištění na místě .

   Vytvoří se dočasné profily, kde lze upravit geometrii průsečíku stěny pro každou komponentu stěny.
3. Vyberte profil a upravte jej podle potřeby:

Chcete-li …	Pak…
změnit tvar obvodu profilu	pomocí uzlů upravte tvar.
skrýt hranu profilu u jednostěnové komponenty (pouze v půdorysném pohledu)	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Skrýt hranu .

Chcete-li …	Pak…
zobrazit skrytou hranu profilu u komponenty s jednou stěnou (pouze v půdorysném pohledu)	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Zobrazit hranu .
přidat vrcholy do profilu jednostěnové komponenty	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol .
odebrat vrcholy z profilu jednostěnové komponenty	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit vrchol .
zaoblit rohy komponenty stěny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Zaoblit .
zkosit rohy komponenty stěny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Zkosit .
odečíst profily od komponent stěny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Rozdíl .
sloučit profily s komponentami stěny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Sloučit .
oříznout komponenty stěny na hranici	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Oříznout .
prodloužit komponenty stěny na hranici	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Prodloužit .

4 Uložení nebo zrušení změn:

Chcete-li...	Pak…
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Zadání přepsání začištění komponenty

Při úpravách komponent stěn za účelem dosažení požadované podmínky průsečíku stěny se mohou vyskytnout situace, kdy upravované komponenty překrývají jiné komponenty, které mají vyšší prioritu. Jestliže například přetáhnete krycí komponentu s nižší prioritou přes konstrukční komponentu s vyšší prioritou, určujete tím podmínku přepsání začištění komponenty. Zobrazí se dialog, kde můžete zadat, zda se má podmínka přepsání komponenty přijmout nebo zamítnout.

POZNÁMKA Zadání přepsání začištění komponenty nemá žádný vliv na prioritu komponenty stylu stěny nebo na parametry zobrazení na paletě Vlastnosti.

V následujících částech jsou uvedeny různé funkce, které lze využít pro začištění průsečíků stěny.

Skrytí hrany komponenty průsečíku stěny

Tento postup slouží ke změně průsečíku stěny pomocí skrytí hrany komponenty stěny. Je užitečný v případech, kdy máte podmínku průsečíku obsahující nesprávně zobrazenou hranu komponenty.

1 Vyberte segment stěny s průsečíkem stěny, který se má změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Úprava začištění na místě .

Pro první komponentu stěny se zobrazí uzly Vrchol a Hrana na základě indexu stylu stěny.

3 Vyberte komponentu, která obsahuje hranu určenou ke skrytí.

Najednou lze skrýt pouze jednu hranu komponenty. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.

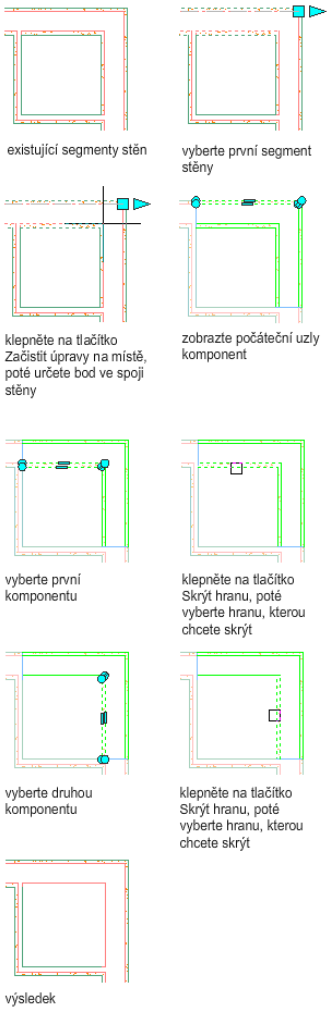
4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Skrýt hranu .

5 Vyberte hranu komponenty, která se má skrýt.

6 Ukončete relaci úprav na místě:

Chcete-li…	Pak...
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu se skryjí hrany komponenty obkladové desky za účelem vytvoření podmínky vnitřního rohu.



Zobrazení hrany komponenty průsečíku stěny

Tento postup slouží ke změně průsečíku stěny pomocí zobrazení dříve skryté hrany komponenty stěny.

1 Vyberte segment stěny s průsečíkem stěny, který se má změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Úprava začištění na místě .

Pro první komponentu stěny se zobrazí uzly Vrchol a Hrana na základě indexu stylu stěny.

3 Vyberte komponentu, která obsahuje hranu určenou k zobrazení.

Najednou lze zobrazit pouze jednu hranu komponenty. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Zobrazit hranu .

5 Vyberte hranu komponenty, která se má zobrazit.

6 Ukončete relaci úprav na místě:

Chcete-li…	Pak...
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu se zobrazí dříve skryté hrany komponenty obkladové desky za účelem vytvoření podmínky vnitřního rohu.

Zaoblení komponenty průsečíku stěny

Tento postup slouží ke změně průsečíku stěny pomocí zaoblení komponenty stěny.

1 Vyberte segment stěny s průsečíkem stěny, který se má změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Začistit úpravy na místě .

3 Vyberte komponentu obsahující roh, který chcete zaoblit.

Najednou lze zaoblit pouze jeden roh komponenty. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Zaoblit .

5 Zadejte poloměr zaoblení.

6 Vyberte první hranu komponenty k zaoblení.

7 Vyberte druhou hranu komponenty k zaoblení.

8 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li…	Pak...
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako .
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Zkosení komponenty průsečíku stěny

Tento postup slouží ke změně průsečíku stěny pomocí zkosení rohu komponenty stěny.

1 Vyberte segment stěny s průsečíkem stěny, který se má změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Úprava začištění na místě .

3 Vyberte komponentu obsahující roh, který chcete zkosit.

Najednou lze zkosit pouze jeden roh komponenty. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Zkosit .

5 Zadejte vzdálenosti zkosení.

6 Vyberte první hranu komponenty ke zkosení.

7 Vyberte druhou hranu komponenty ke zkosení.

8 Ukončete relaci úprav na místě:

Chcete-li…	Pak...
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako .
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Přidání vrcholu do komponenty průsečíku stěny

Tento postup slouží ke změně průsečíku stěny pomocí přidání vrcholu na hranu komponenty nebo v její blízkosti. Přidání vrcholů na hranu komponenty vám dává další možnosti, jak upravovat její tvar.

1 Vyberte segment stěny s průsečíkem stěny, který se má změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Úprava začištění na místě .

Pro první komponentu stěny se zobrazí uzly Vrchol a Hrana na základě indexu stylu stěny.

3 Vyberte komponentu, kam chcete přidat vrchol.

Najednou lze přidat vrcholy pouze k jedné komponenty. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.

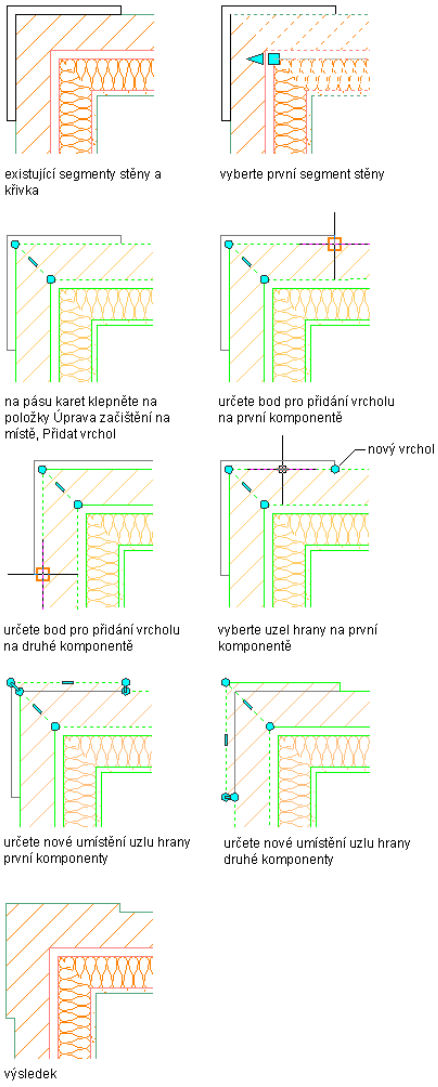
4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol .

5 Zadejte umístění na vybrané hraně komponenty nebo v její blízkosti určené pro nový vrchol.

6 Ukončete relaci úprav na místě:

Chcete-li…	**Pak...**
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu jsou ke komponentám přidány nové vrcholy, a poté jsou uzly Hrana použity ke změně rohové podmínky cihlového obkladu.



Odebrání vrcholu z komponenty průsečíku stěny

Tento postup slouží ke změně průsečíku stěny pomocí odebrání vrcholu z komponenty.

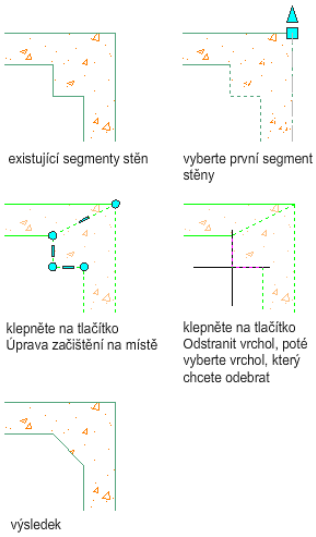
1. Vyberte segment stěny s průsečíkem stěny, který se má změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Úprava začištění na místě .

   Pro první komponentu stěny se zobrazí uzly Vrchol a Hrana na základě indexu stylu stěny.
3. Vyberte komponentu, ze které chcete odebrat vrchol.

   Najednou lze odebrat vrcholy pouze z jedné komponenty. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.
4. Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit vrchol .
5. Vyberte vrchol, který má být odebrán.
6. Ukončete relaci úprav na místě:

Chcete-li…	Pak...
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu bude vrchol odebrán z rohu základové stěny za účelem vytvoření podmínky zkosení.



Odečtení profilu z komponenty průsečíku stěny

Tento postup slouží ke změně průsečíku stěny pomocí odečtení profilu z komponenty. Profil může být křivkou uzavřená plocha, která překrývá komponentu.

1. Vyberte segment stěny s průsečíkem stěny, který se má změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Úprava začištění na místě .

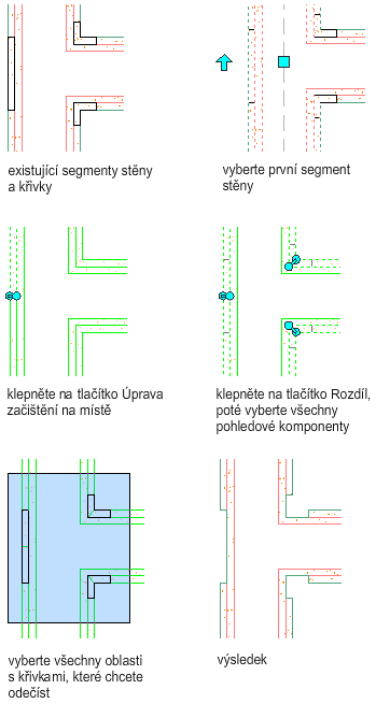
   Pro první komponentu stěny se zobrazí uzly Vrchol a Hrana na základě indexu stylu stěny.
3. Vyberte komponentu, odkud chcete odečíst profil.

   Najednou lze odečíst profily i z více než jedné komponenty. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.
4. Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Rozdíl .
5. Vyberte profil, který má být odebrán.
6. Zadáním možnosti *A* vybranou skicu odstraňte nebo zadáním možnosti *N* ji zachovejte.

7 Ukončete relaci úprav na místě:

Chcete-li…	Pak...
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu jsou profily odečteny z čelních komponent za účelem vytvoření podmínek odhaleného výřezu.



Sloučení profilu s komponentou průsečíku stěny

Tento postup slouží ke změně průsečíku stěny pomocí sloučení profilu s komponentou. Profil může být libovolná křivkou uzavřená plocha, která překrývá komponentu nebo je s ní koincidentní.

1 Vyberte segment stěny s průsečíkem stěny, který se má změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Úprava začištění na místě .

Pro první komponentu stěny se zobrazí uzly Vrchol a Hrana na základě indexu stylu stěny.

3 Vyberte komponentu, se kterou chcete sloučit profil.

Najednou slučujte profily s jedinou komponentou. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Sloučit .

5 Vyberte profil, který má být sloučen.

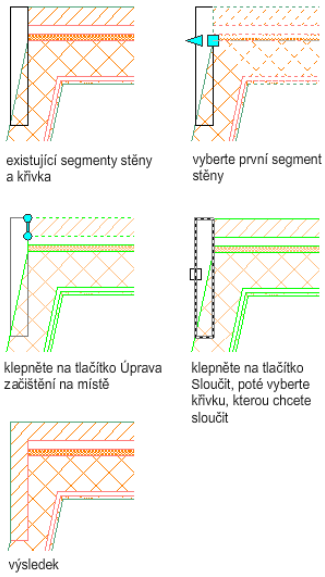
6 Zadáním možnosti *A* vybranou skicu odstraňte nebo zadáním možnosti *N* ji zachovejte.

7 Jestliže sloučený profil překrývá jinou komponentu, která má vyšší prioritu, zobrazí se dialog Úprava začištění stěny na místě – Přepsání začištění komponenty. Klepněte na možnost Ano, pokud má sloučený profil přepsat překrytou komponentu, nebo klepněte na možnost Ne, pokud má překrytá komponenta přepsat sloučený profil, nebo klepnutím na tlačítko Storno ukončete akci bez sloučení profilu s komponentou.

8 Ukončete relaci úprav na místě:

Chcete-li…	**Pak...**
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu se profil sloučí s komponentou cihlového obkladu za účelem vytvoření rohové podmínky. Změněná cihlová komponenta (nižší priorita) přepíše komponentu betonového bloku (vyšší priorita).



Oříznutí komponenty průsečíku stěny

Tento postup slouží ke změně průsečíku stěny pomocí oříznutí komponenty. Hranicí oříznutí může být úsečka, oblouk, kružnice, křivka nebo hrana komponenty stěny.

1. Vyberte segment stěny s průsečíkem stěny, který se má změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Úprava začištění na místě .

   Pro první komponentu stěny se zobrazí uzly Vrchol a Hrana na základě indexu stylu stěny.
3. Vyberte komponentu, kterou chcete oříznout.

   Můžete oříznout více komponent najednou za účelem oříznutí hranice. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.
4. Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Oříznout .

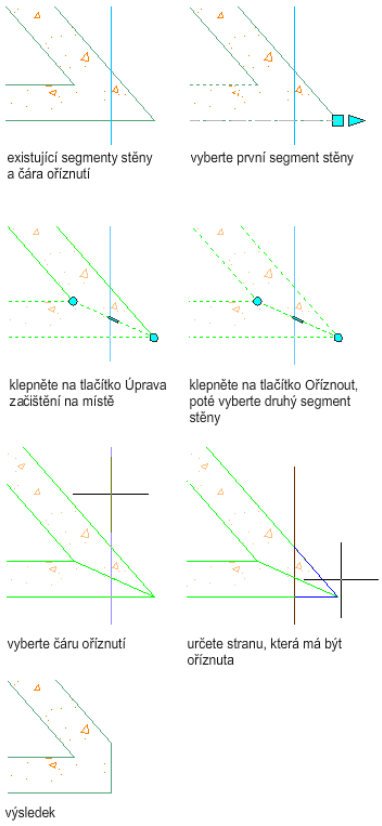
5 Buď zadejte body pro vytyčení hranice oříznutí, nebo stiskem klávesy *ENTER* vyberte hranici oříznutí.

6 Zadejte stranu k oříznutí.

7 Ukončete relaci úprav na místě:

Chcete-li…	Pak...
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu bude betonová stěna oříznuta na liniovou hranici oříznutí.



Prodloužení komponenty průsečíku stěny

Tento postup slouží ke změně průsečíku stěny pomocí prodloužení komponenty. Hranicí prodloužení může být linie, oblouk, kružnice, křivka nebo hrana komponenty stěny.

1 Vyberte segment stěny s průsečíkem stěny, který se má změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Úprava začištění na místě .

Pro první komponentu stěny se zobrazí uzly Vrchol a Hrana na základě indexu stylu stěny.

3 Vyberte komponentu, kterou chcete prodloužit.

Můžete prodloužit více komponent najednou na hranici prodloužení. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.

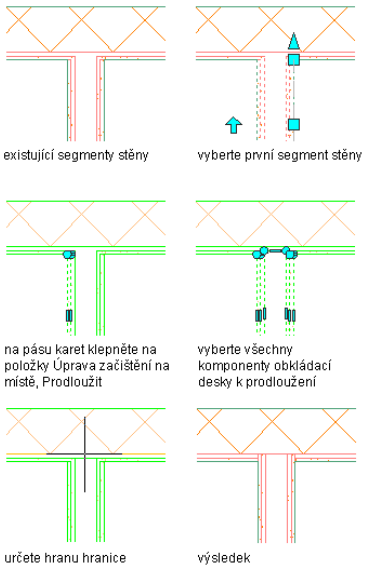
4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Prodloužit .

5 Vyberte hranici prodloužení.

6 Ukončete relaci úprav na místě:

Chcete-li…	Pak...
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu budou komponenty obkladové desky prodlouženy na komponentu betonového bloku jako hranice prodloužení za účelem vytvoření požární zábrany.



Práce se zakončením stěn a otvorů

Je možné definovat různé druhy podmínek zakončení stěny a zakončení otvorů stěny. Když se vyskytne nevhodná konfigurace zakončení stěny, můžete změnit tvar, šířku a výšku jednotlivých komponent stěny, aby bylo dosaženo požadovaného výsledku. Konkrétní podmínka zakončení stěny nebo otvoru se obecně vytváří pro určitý styl stěny.

Chcete-li změnit zakončení, můžete použít režim úprav na místě a pohybovat s komponentami stěny pomocí uzlů Vrchol a Hrana. Hrany komponenty je možné skrýt nebo zobrazit. K vytvoření požadované konfigurace pomocí úpravy komponent stěny můžete použít také nástroje zaoblení, zkosení, oříznutí, prodloužení, odečtení a sloučení. K přidání segmentů hranice, kterými dokončíte neúplný návrh zakončení, můžete využít funkci Vypočítat automaticky.

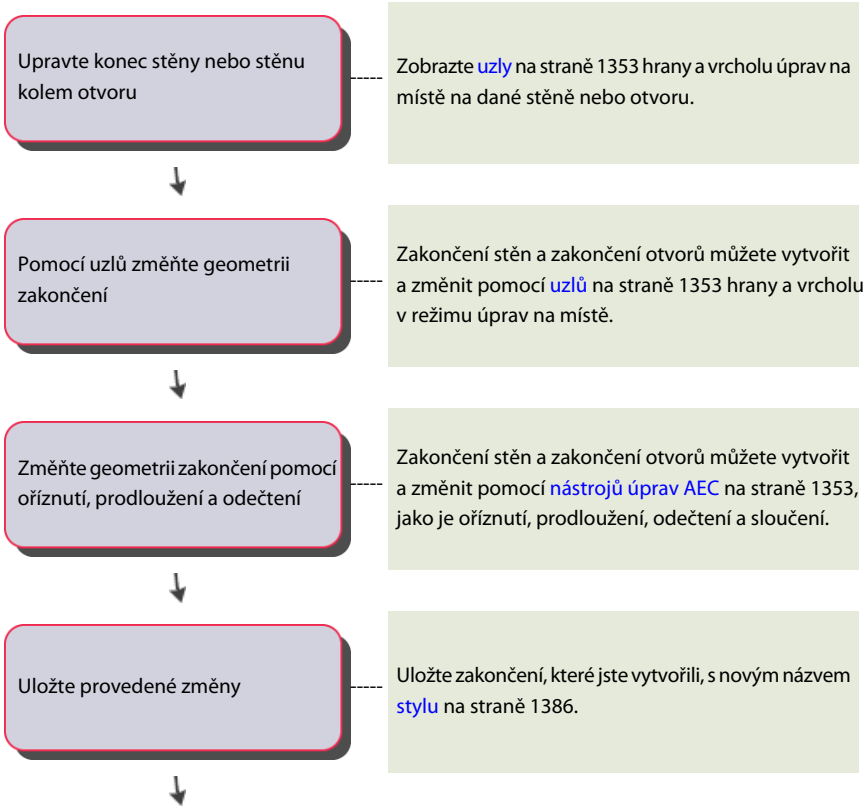
Je-li třeba, styl zakončení stěny přiřazený stylu stěny je možné přepsat. Pokud přepíšete přiřazený styl zakončení, můžete vybrat jiný styl zakončení stěny pro jeden nebo oba konce segmentu stěny.

Styly zakončení otvorů

Styly zakončení stěny se používají také jako základ pro definování stylů zakončení pro otvory stěny. Jestliže stěna má otvor, například okno nebo dveře, je možné definovat tvar zakončení stěny v každé hraně otvoru. Styly zakončení otvorů slouží k zadávání stylu zakončení stěny, který se aplikuje na každou hranu stěny, která přiléhá k otvoru. Při změně stylu zakončení stěny dojde rovněž ke změně všech na nich založených stylů zakončení otvorů. Další informace o stylech zakončení otvorů uvádí část Vytvoření stylu zakončení otvoru stěny na straně 1386.

POZNÁMKA Použijete-li vlastní profil k vytvoření otvoru v zakřivené stěně, nebudou pro otvor použita zakončení otvoru.

Pracovní postup pro vytváření zakončení stěn a otvorů

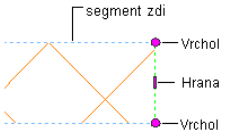


Přidejte nové zakončení

Aplikujte na straně 1380 nové zakončení na stěny nebo otvory ve výkresu.

Používání režimu úprav na místě ke změně zakončení stěny

Pomocí uzlů pro úpravu na místě můžete změnit zakončení stěny nebo vytvořit požadované podmínky pro zakončení stěny. Uzly vrcholů a okrajů se zobrazují pro všechny komponenty stěny a ve vámi zadaném zakončení stěny.

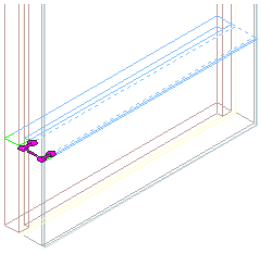


Při úpravách zakončení stěn na místě se pro každou z komponent v zakončení vytvoří dočasný profil. Nejdříve se zobrazí profily pro komponentu s nejnižším číslem indexu ve stylu stěny. Když vyberete profil, ten zobrazí uzly Vrchol a Hrana, kterými lze manipulovat za účelem úpravy geometrie. Stiskem klávesy *ESC* se smažou vybrané komponenty.

Uzly vrcholů umožňují manipulaci s rohy komponenty. Při přesunování uzlu vrcholu, který se nachází na konci křivky komponenty, se do středů nově vytvářených hran přidají další uzly hran. Dále se automaticky vytvoří nový uzel vrcholu v místě původního vrcholu, který jste přemístili.

Tyto uzly hran umožňují odsadit hranu komponenty, přidat vrchol na hranu komponenty nebo převést přímou hranu komponenty na obloukovou hranu. Při odsazení hrany komponenty nebo přidání vrcholu na hranu komponenty se do středů nově vytvářených hran přidají další uzly hran. Při odsazení hrany komponenty se navíc vytvoří nové uzly rohových vrcholů komponenty.

Tento profil je možné upravovat v pohledu půdorysu nebo v modelovém pohledu. V modelovém pohledu jste požádáni o vybrání zakončení, které chcete změnit. Tento bod určuje výšku profilu.



DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Styl stěny, u kterého se používají svisle navrstvené komponenty, může vyžadovat jedinečné podmínky v různých výškách zakončení stěny. Změnou výšky roviny řezu určete tyto odlišné podmínky začištění průsečíku stěny v příslušné výšce.

Při práci s protínajícími se stěnami v pohledu modelu je profil umístěn na rovině kolmé ke středu segmentu stěny, který je nejblíže vybranému bodu. Komponenty, které neprotínají rovinu řezu stěny, se nezobrazí.

Chcete-li upravit podmínky zakončení na místě

1. Vyberte stěnu, která obsahuje zakončení stěny nebo otvoru, které chcete změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Úpravy zakončení na místě .
3. Určete bod poblíž zakončení.

   Vytvoří se dočasné profily, kde lze upravit geometrii zakončení stěny pro každou komponentu stěny.
4. Vyberte profil a upravte jej podle potřeby:

Chcete-li …	Pak…
změnit tvar obvodu profilu	pomocí uzlů upravte tvar.
zobrazit hranu profilu u jediné komponenty (pouze v půdorysném pohledu)	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Zobrazit hranu .

Chcete-li …	Pak…
skrýt hranu profilu u jednostěnové komponenty (pouze v půdorysném pohledu)	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Skrýt hranu .
nahradit geometrii komponenty zakončení novou křivkou, která leží na konci stěny mimo existující zakončení	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Nahradit zakončení .
odebrat komponentu zakončení	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit zakončení .
zaoblit hranu profilu jednostěnné komponenty	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Zaoblit .
zkosit hranu profilu jednostěnné komponenty	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Zkosit .
sloučit plochu uzavřené křivky s komponentou stěny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Sloučit .
odečíst plochu uzavřené křivky od komponenty stěny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Rozdíl .
oříznout komponenty stěny na hranici oříznutí	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Oříznout .
prodloužit komponenty stěny na hranici prodloužení	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Prodloužit .

5 Uložení nebo zrušení změn:

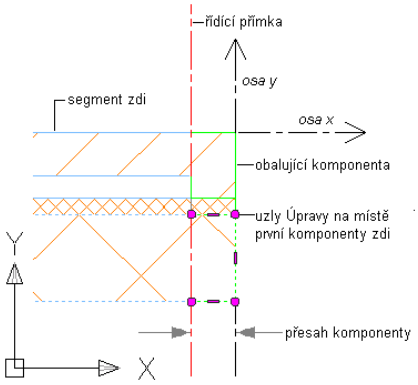
Chcete-li…	Pak...
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako .
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Uzly vrcholů umožňují manipulaci s rohy komponenty. Při přesunování uzlu vrcholu, který se nachází na konci křivky zakončení, se do středů nově vytvářených hran přidají další uzly hran.

Tyto uzly hran umožňují odsadit hranu komponenty, přidat vrchol na hranu komponenty nebo převést přímou hranu komponenty na obloukovou hranu. Při odsazení hrany komponenty nebo přidání vrcholu na hranu komponenty se do středů nově vytvářených hran přidají další uzly hran. Při odsazení hrany komponenty se navíc přidají nové uzly rohových vrcholů komponenty.

Často budete pracovat se styly stěny s jednou nebo více komponentami, které jsou v místě zakončení stěny nebo otvoru zalomeny. Například komponenta cihlové stěny je v některých stylech stěny zalomena v místě zakončení stěny. Řídicí čára rovnoběžná s osou Y v tomto případě vymezuje nejvnitřnější plochu komponenty. Zbývající komponenty ve stylu stěny budou začínat na této řídicí čáře a podél řídicí čáry se zobrazí počáteční uzly.

Na následujícím obrázku můžete vidět vzdálenost překrytí komponent a uzly, které se zobrazují podél řídicí čáry.



Následující části se týkají režimu úprav na místě za účelem změny zakončení stěny.

Používání uzlů Vrchol ke změně zakončení stěny

Tento postup slouží ke změně komponenty stěny pomocí uzlů Vrchol.

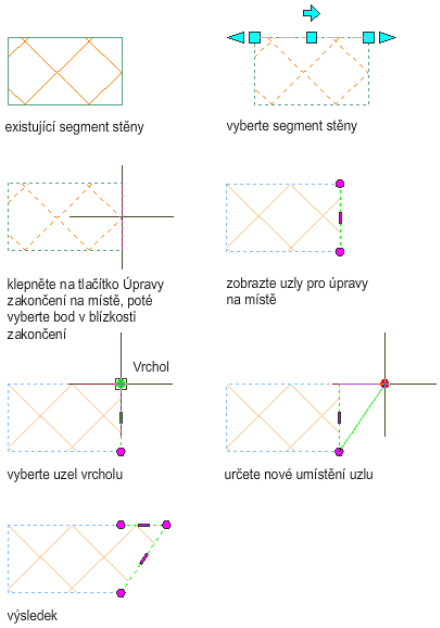
1. Vyberte segment stěny se zakončením stěny, které se má změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Úpravy zakončení na místě .
3. Určete bod poblíž zakončení stěny.

   Zobrazí se uzly pro úpravu na místě pro komponentu stěny.
4. Vyberte uzel vrcholu.
5. Určete nové umístění uzlu vrcholu.
6. Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li…	Pak...
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako .
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .

Chcete-li…	Pak...
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

7 V následujícím příkladu se provede změna zakončení stěny pomocí uzlu Vrchol.



Používání uzlů Hrana k odsazení hrany zakončení stěny

Tento postup slouží k odsazení hrany komponenty stěny pomocí uzlů Hrana.

1 Vyberte segment stěny se zakončením stěny, které se má změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Úpravy zakončení na místě .

3 Určete bod v místě zakončení stěny.

4 Přesunutím ukazatele myši na uzel hrany zobrazte dostupné režimy.

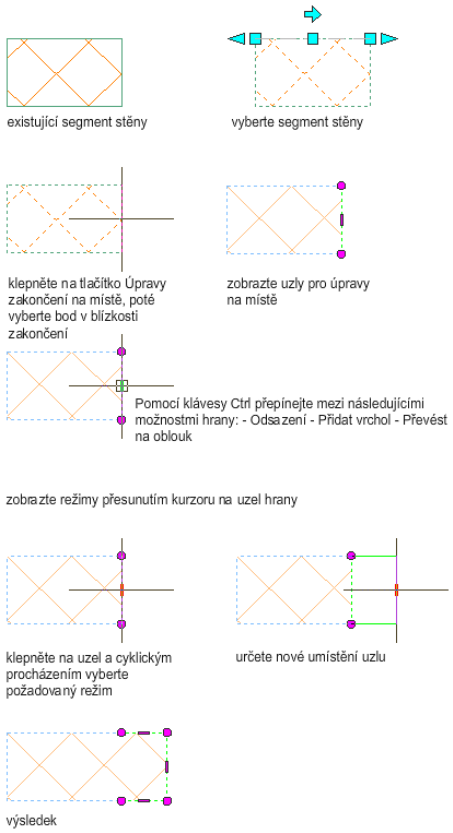
5 Vyberte uzel hrany.

6 Určete nové umístění uzlu hrany.

7 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li…	Pak...
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako .
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu se provede odsazení komponenty stěny pomocí uzlu Hrana.



Používání uzlů Hrana k přidání vrcholu na hranu zakončení stěny

Tento postup slouží k přidání vrcholu na hranu komponenty stěny pomocí uzlů Hrana.

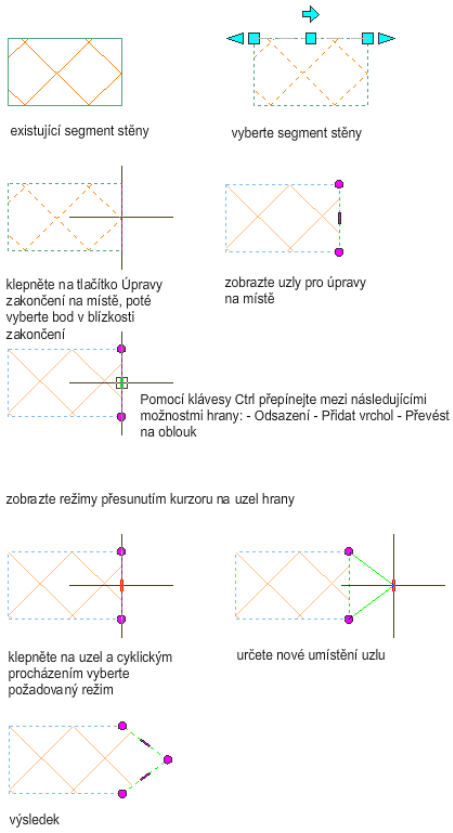
1. Vyberte segment stěny se zakončením stěny, které se má změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Úpravy zakončení na místě .
3. Určete bod v místě zakončení stěny.
4. Přesunutím ukazatele myši na uzel hrany zobrazte dostupné režimy.
5. Vyberte uzel hrany a pak jednou stiskněte klávesu *CTRL*.

6 Určete nové umístění uzlu hrany.

7 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li…	Pak...
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako .
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu se provede přidání vrcholu na hranu komponenty stěny pomocí uzlu Hrana.



Používání uzlů Hrana k převedení hrany zakončení stěny na oblouk

Tento postup slouží k převedení hrany komponenty stěny na oblouk pomocí uzlů Hrana.

1. Vyberte segment stěny se zakončením stěny, které se má změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Úpravy zakončení na místě .
3. Určete bod v místě zakončení stěny.

4 Přesunutím ukazatele myši na uzel hrany zobrazte dostupné režimy.

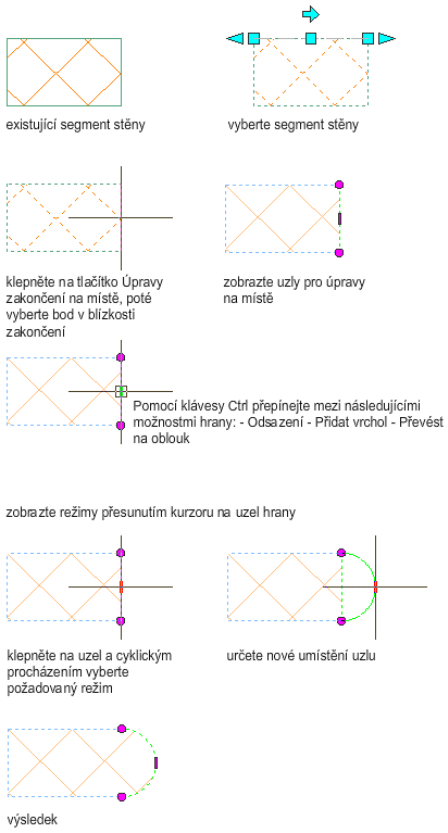
5 Vyberte uzel hrany a pak dvakrát stiskněte klávesu *CTRL*.

6 Určete nové umístění uzlu hrany.

7 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li…	**Pak...**
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako .
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu se provede převedení hrany zakončení stěny na oblouk pomocí uzlu Hrana.



Zaoblení komponenty zakončení stěny

Tento postup slouží ke změně zakončení stěny pomocí zaoblení komponenty stěny.

1. Vyberte segment stěny se zakončením stěny, které se má změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Úprava zakončení na místě .
3. Vyberte komponentu obsahující roh, který chcete zaoblit.

   Najednou lze zaoblit pouze jeden roh komponenty. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Zaoblit .

5 Zadejte poloměr zaoblení.

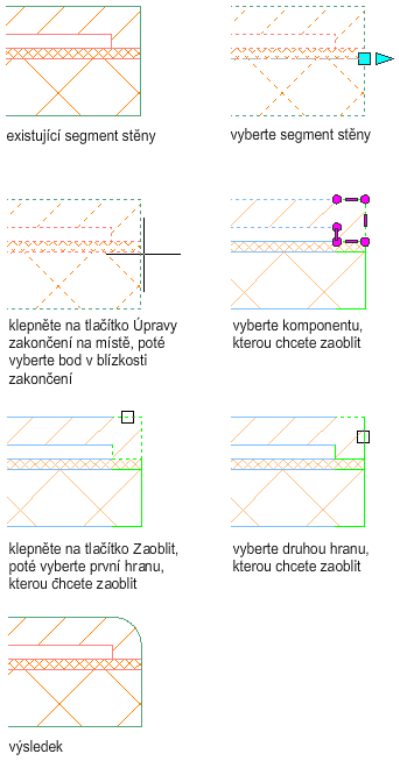
6 Vyberte první hranu komponenty k zaoblení.

7 Vyberte druhou hranu komponenty k zaoblení.

8 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li…	Pak...
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako .
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu se provede zaoblení rohu cihlového obkladu.



Zkosení komponenty zakončení stěny

Tento postup slouží ke změně zakončení stěny pomocí zkosení rohu komponenty stěny.

1. Vyberte segment stěny se zakončením stěny, které se má změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Úprava zakončení na místě .
3. Vyberte komponentu obsahující roh, který chcete zkosit.

   Najednou lze zkosit pouze jeden roh komponenty. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.
4. Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Zkosit .
5. Zadejte vzdálenosti zkosení.

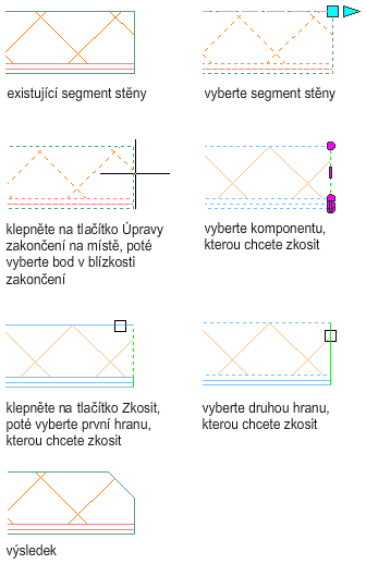
6 Vyberte první hranu komponenty ke zkosení.

7 Vyberte druhou hranu komponenty ke zkosení.

8 Ukončete relaci úprav na místě:

Chcete-li…	Pak...
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako .
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu se provede zkosení komponenty CMU.



Zobrazení hrany komponenty zakončení stěny

Tento postup slouží ke změně zakončení stěny pomocí zobrazení dříve skryté hrany komponenty stěny.

1 Vyberte segment stěny se zakončením stěny, které se má změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Úprava zakončení na místě .

3 Vyberte komponentu, která obsahuje hranu určenou k zobrazení.

Najednou lze zobrazit pouze jednu hranu komponenty. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Zobrazit hranu .

5 Vyberte hranu komponenty, která se má zobrazit.

6 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li…	Pak...
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako .
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Skrytí hrany komponenty zakončení stěny

Tento postup slouží ke změně zakončení stěny pomocí skrytí hrany komponenty stěny.

1 Vyberte segment stěny se zakončením stěny, které se má změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Úprava zakončení na místě .

3 Vyberte komponentu, která obsahuje hranu určenou ke skrytí.

Najednou lze skrýt pouze jednu hranu komponenty. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Skrýt hranu .

5 Vyberte hranu komponenty, která se má skrýt.

6 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li…	Pak...
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako .
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Oříznutí komponenty zakončení stěny

Tento postup slouží ke změně zakončení stěny pomocí oříznutí komponenty. Hranicí oříznutí může být linie, oblouk, kružnice, křivka nebo hrana komponenty stěny.

1 Vyberte segment stěny se zakončením stěny, které se má změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Úprava zakončení na místě .

3 Vyberte komponentu, kterou chcete oříznout.

Oříznutí hranice můžete provést oříznutím několika komponent najednou. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Oříznout .

5 Buď zadejte body pro vytyčení hranice oříznutí, nebo stiskem klávesy *ENTER* vyberte hranici oříznutí.

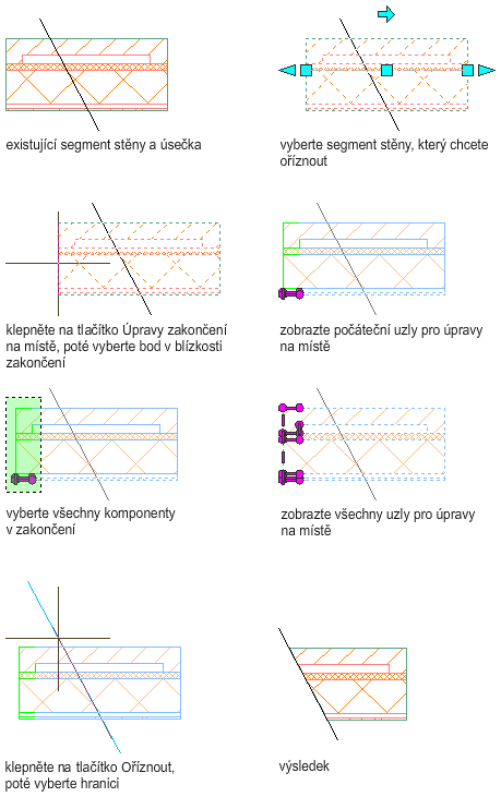
6 Zadejte stranu k oříznutí.

7 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li…	Pak...
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako .

Chcete-li…	Pak...
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu se provede oříznutí komponent na hraniční linii.



Prodloužení komponenty zakončení stěny

Tento postup slouží ke změně zakončení stěny pomocí prodloužení komponenty. Hranicí prodloužení může být linie, oblouk, kružnice, křivka nebo hrana komponenty stěny.

1 Vyberte segment stěny se zakončením stěny, které se má změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Úprava zakončení na místě .

3 Vyberte komponentu, kterou chcete prodloužit.

Můžete prodloužit více komponent najednou na hranici prodloužení. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.

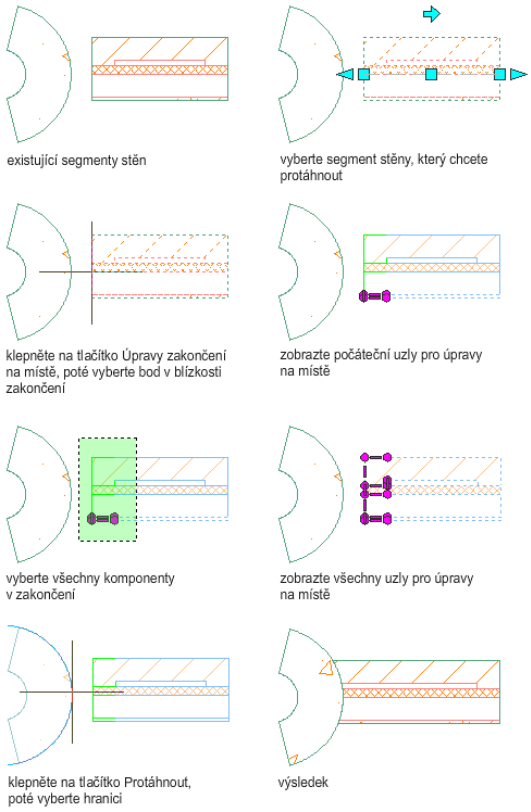
4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Prodloužit .

5 Vyberte hranici prodloužení.

6 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li…	**Pak...**
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako .
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu se provede prodloužení komponent na jiný segment stěny, který tvoří hranici prodloužení.



Odečtení profilu z komponenty zakončení stěny

Tento postup slouží ke změně zakončení stěny pomocí odečtení profilu z komponenty. Profil může být libovolná křivkou uzavřená plocha, která překrývá specifickou komponentu.

1. Vyberte segment stěny se zakončením stěny, které se má změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Úprava zakončení na místě .
3. Vyberte komponentu, odkud chcete odečíst profil.

   Najednou lze odečíst profily i z více než jedné komponenty. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Rozdíl .

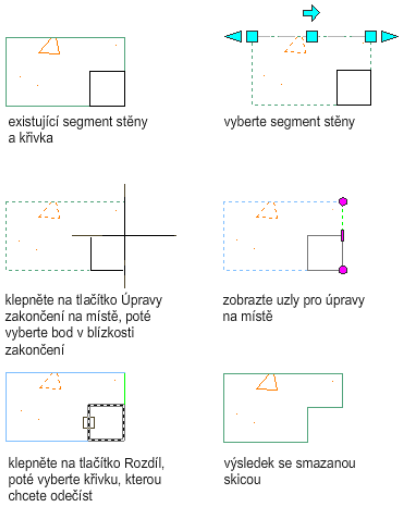
5 Vyberte profil, který má být odebrán.

6 Zadáním možnosti *A* vybranou skicu odstraňte nebo zadáním možnosti *N* ji zachovejte.

7 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li…	Pak...
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako .
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu se provede odečtení profilu z komponenty stěny.



Sloučení profilu s komponentou zakončení stěny

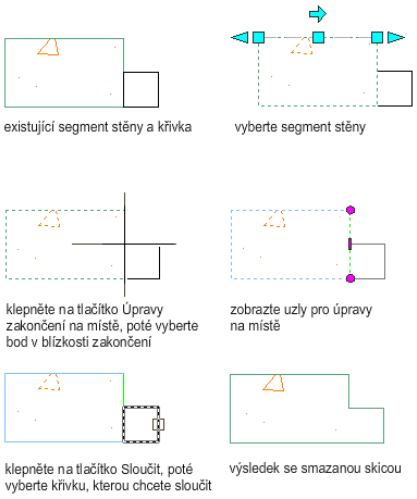
Tento postup slouží ke změně zakončení stěny pomocí sloučení profilu s komponentou. Profil může být libovolná křivkou uzavřená plocha, která překrývá specifickou komponentu nebo je s ní koincidentní.

1. Vyberte segment stěny se zakončením stěny, které se má změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Úprava zakončení na místě .
3. Vyberte komponentu, se kterou chcete sloučit profil.

   Najednou lze sloučit profily pouze s jednou komponentou. Stisknutím klávesy *ESC* zrušte výběr komponenty.
4. Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Sloučit .
5. Vyberte profil, který má být sloučen.
6. Zadáním možnosti *A* vybranou skicu odstraňte nebo zadáním možnosti *N* ji zachovejte.
7. Jestliže sloučený profil překrývá jinou komponentu, která má vyšší prioritu, zobrazí se dialog Úprava začištění stěny na místě – Přepsání začištění komponenty. Klepněte na možnost Ano, pokud má sloučený profil přepsat překrytou komponentu, nebo klepněte na možnost Ne, pokud má překrytá komponenta přepsat sloučený profil, nebo klepnutím na tlačítko Storno ukončete akci bez sloučení profilu s komponentou.
8. Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li…	Pak...
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako .
Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

V následujícím příkladu se provede sloučení profilu s komponentou stěny.



Vytvoření zakončení stěn pomocí funkce Vypočítat automaticky

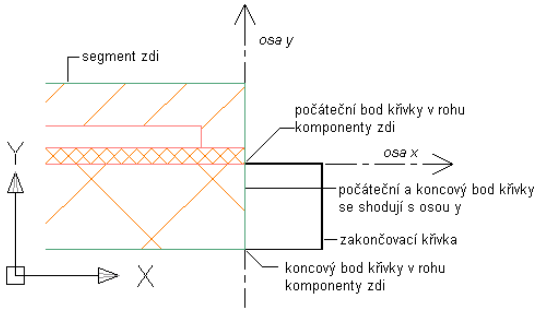
Funkci Vypočítat automaticky můžete ve spojení s příslušnou křivkovou skicou použít k vytvoření zakončení stěny. Funkce Vypočítat automaticky přidá segmenty hranice a dokončí tak konfiguraci zakončení, pokud je prvotní křivka nakreslena vzhledem k umístění a orientaci konkrétní komponenty stěny.

Zde je uvedeno několik pravidel pro kreslení křivek, které mají být použity ve stylech zakončení:

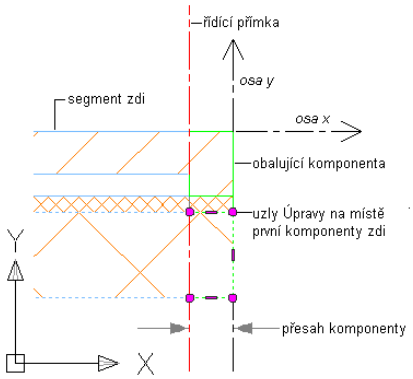
- Používejte pouze dvojrozměrné (2D), otevřené a odlehčené křivky.
- Jako vizualizační pomůcku pro k zobrazení zakončení komponent stěny si v půdorysném pohledu nakreslete křivky přilehlé ke komponentám stěny, které chcete změnit.
- Při kreslení křivek pro styl zakončení použitý u stěny s více komponentami si nakreslete pro každou komponentu jednu křivku tak, aby každá křivka odpovídala tvaru zakončení pro jednu komponentu stěny.

Práce s křivkami zakončení stěny a s komponentami stěny

Platné křivky zakončení stěny začínají v rohu komponenty stěny na ose Y. V ideální situaci končí křivka v rohu druhé komponenty stěny na ose Y, takže počáteční i koncový bod křivky jsou totožné s osou Y a mají stejnou hodnotu X, jak je zde ukázáno.



Často budete pracovat se styly stěny s jednou nebo více komponentami, které jsou v místě zakončení stěny nebo otvoru zalomeny. Například komponenta cihlové stěny je v některých stylech stěny zalomena v místě zakončení stěny. U této podmínky je řídicí čára rovnoběžná s osou Y a vymezuje nejvnitřnější plochu komponenty, přičemž zbývající komponenty v tomto stylu stěny budou začínat na této řídicí čáře. Když vyberete segment stěny za účelem použití nové podmínky zakončení stěny pro první komponentu stěny, podél řídicí čáry se zobrazí uzly pro úpravy na místě, jak je zde ukázáno.



Přidání křivky zakončení stěny do segmentu jednokomponentové stěny

Tento postup slouží k asociování křivky zakončení stěny s komponentou segmentu jednokomponentové stěny.

1. Na konci existujícího segmentu jednokomponentové stěny v půdorysném pohledu nakreslete křivku, která definuje podmínku pro zakončení stěny.

2 Vyberte segment stěny.

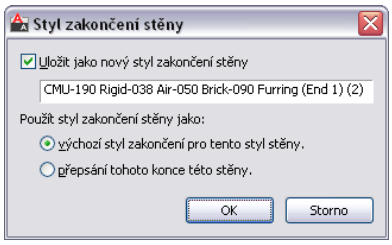
3 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Vypočítat automaticky .

4 Vyberte křivku zakončení stěny.

5 Stisknutím klávesy *ENTER* potvrďte požadovanou komponentu stěny.

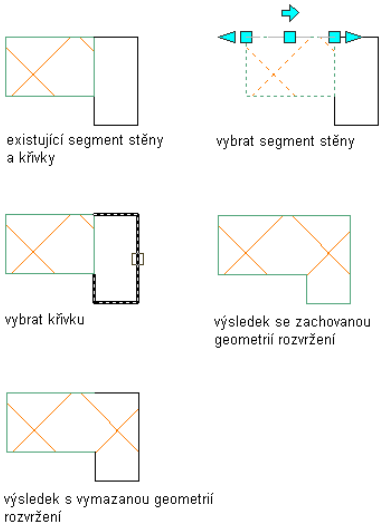
Zobrazí se dialog Styl zakončení stěny, kde lze provést následující:

- Uložit nové zakončení stěny jako nový styl zakončení stěny.
- Použít styl zakončení stěny jako výchozí zakončení pro tento styl stěny. U všech stávajících a nových výskytů tohoto stylu stěny se zobrazí nová podmínka pro zakončení stěny.
- Použít styl zakončení stěny jako přepsání vybraného konce tohoto stylu stěny. Pouze u tohoto jednoho výskytu tohoto stylu stěny se zobrazí nová podmínka pro zakončení stěny.
- Můžete se rozhodnout smazat nebo uchovat původní geometrii rozvržení křivky tohoto zakončení stěny.



Klepněte na OK a zadaná komponenta stěny se sloučí s křivkou zakončení stěny. Klepnutím na tlačítko Storno se změny zruší.

V následujícím příkladu se provede asociování křivky zakončení stěny s komponentou stěny.



Přidání křivky zakončení stěny do segmentu vícekomponentové stěny

Tento postup slouží k asociování křivky zakončení stěny s konkrétní komponentou segmentu vícekomponentové stěny.

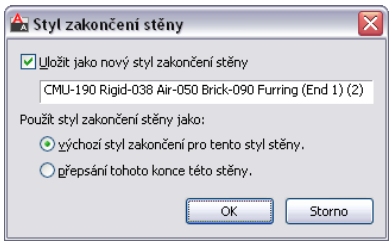
1. Na existujícím segmentu vícekomponentové stěny v půdorysném pohledu nakreslete křivku, která definuje podmínku pro zakončení stěny.
2. Vyberte segment stěny určený k úpravám.
3. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Vypočítat automaticky .
4. Vyberte křivku zakončení stěny.

   První komponenta stěny, se kterou lze křivku asociovat, je zvýrazněna červenou čárou uvnitř obvodu komponenty stěny.
5. Stisknutím klávesy *ENTER* potvrďte tuto komponentu stěny, nebo stisknutím klávesy *TAB* přejděte k další komponentě stěny.

   Opakovaně stiskněte klávesu *TAB*, dokud není zvýrazněna požadovaná komponenta.
6. Stisknutím klávesy *ENTER* potvrďte požadovanou komponentu stěny.

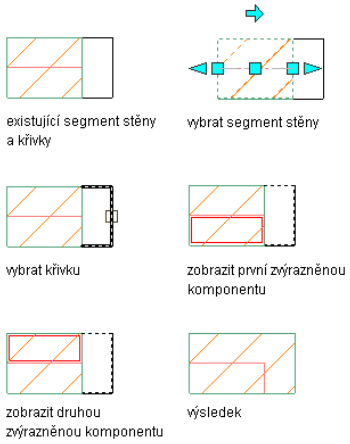
Zobrazí se dialog Styl zakončení stěny, kde lze provést následující:

- Uložit nové zakončení stěny jako nový styl zakončení stěny.
- Použít styl zakončení stěny jako výchozí zakončení pro tento styl stěny. U všech stávajících a nových výskytů tohoto stylu stěny se zobrazí nová podmínka pro zakončení stěny.
- Použít styl zakončení stěny jako přepsání vybraného konce tohoto stylu stěny. Pouze u tohoto jednoho výskytu tohoto stylu stěny se zobrazí nová podmínka pro zakončení stěny.
- Můžete se rozhodnout smazat nebo uchovat původní geometrii rozvržení křivky tohoto zakončení stěny.



Klepněte na OK a zadaná komponenta stěny se sloučí s křivkou zakončení stěny. Klepnutím na tlačítko Storno se změny zruší.

V následujícím příkladu bude křivka zakončení stěny použita na druhou ze dvou komponent stěny v segmentu vícekomponentové stěny.



Použití stylů zakončení stěny ve Správci stylů

I když je možné ve Správci stylů níže uvedeným postupem vytvořit nový styl zakončení stěny, nebude nový styl automaticky aplikován na žádný styl stěny či stěnu. Pro jeho použití u stylu stěny anebo u stěn je nutné provést zvláštní zásah. Další informace najdete v části Použití stylu zakončení stěny u stylu stěny na straně 1381 a Přepsání stylu zakončení stěny u stěny na straně 1381

Vytvoření stylu zakončení stěny ve správci stylu

1. Nakreslete křivku(y) ve tvaru zakončení stěny, které chcete vytvořit.
2. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
3. Rozbalte Architektonické objekty.
4. Pravým tlačítkem klepněte na Styly zakončení stěny a klepněte na Nový.
5. Zadejte název pro nový styl zakončení stěny a stiskněte klávesu *ENTER*.
6. Pravým tlačítkem klepněte na název nového stylu a klepněte na příkaz Nastavit z.
7. Vyberte křivku a zadejte indexové číslo pro komponentu stěny, kam se má křivka aplikovat.

   Při výběru křivek, které se mají použít pro styly zakončení stěn, odpovídá každá křivka tvaru zakončení pro jednu komponentu stěny. Každá křivka má měřítko, aby odpovídala přiřazené komponentě.

   Komponenty stěn jsou číslovány z vnějšku dovnitř. Index komponenty 1 odpovídá krajní vnější komponentě.
8. Na požádání zadejte **a** (Ano) pro přiřazení křivky další komponentě, nebo zadejte **n** (Ne), pokud už nejsou k dispozici žádné další komponenty.

   POZNÁMKA Stejnou křivku lze přiřadit více komponentám stěny, které mají mít stejnou podmínku zakončení.
9. Po dokončení zadávání podmínek zakončení pro komponenty stěn zadejte zpětné odsazení pro zakončení.

   Kladná hodnota odsadí zakončení od počátečního bodu stěny v kladném směru X.
10. Klepněte na tlačítko OK.

    Styl zakončení stěny lze aplikovat na styl stěny (Použití stylu zakončení stěny u stylu stěny na straně 1381), styl zakončení otvoru (Vytvoření stylu zakončení

otvoru stěny na straně 1386,) nebo na jednotlivé stěny (Přepsání stylu zakončení stěny u stěny na straně 1381.)

Použití stylu zakončení stěny u stylu stěny

Tento postup slouží pro aplikaci stylu zakončení stěny na styl stěny. Pokud je styl zakončení stěny aplikován na styl stěny, budou mít všechny stěny tohoto stylu na obou koncích dané zakončení. Stylem definovaný styl zakončení lze přepsat tím, že jednomu konci stěny přiřadíte odlišné zakončení.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Architektonické objekty.
3. Rozbalte položku Styly stěn a vyberte styl stěny, u kterého chcete použít styl zakončení stěny.
4. Klepněte na kartu Zakončení/zakončení otvorů.
5. Pro položku Styl zakončení stěny vyberte styl, který chcete použít.

   Styl zakončení je aplikován na všechny existující stěny daného stylu, stejně jako na všechny nové stěny tohoto stylu.

   TIP Pro oba konce stěny se vždy použije styl zakončení definovaný ve stylu stěny. Chcete-li, aby měl každý konec stěny jiné zakončení, můžete přepsat stylem definované zakončení. Další informace naleznete v části Přepsání stylu zakončení stěny u stěny na straně 1381.

6. Klepněte na tlačítko OK.

Přepsání stylu zakončení stěny u stěny

Tento postup slouží pro přepis stylu zakončení stěny (definovaného stylem) pro jeden konec jednotlivé stěny.

POZNÁMKA Styl zakončení stěny se obecně vytváří pro použití v rámci určitého stylu stěny. Při přepsání stylu zakončení individuální stěny se ve stěně mohou zobrazit ikony s tipem k řešení.

1. Vyberte stěnu.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ ➤ Přepsat styl zakončení .

3 Vyberte bod, který je poblíž konce stěny, kde chcete přiřadit jiné zakončení.

4 V dialogu Vybrat styl zakončení zvolte styl zakončení, který se má použít na konec stěny a klepněte na tlačítko OK.

TIP Případně lze poklepáním na stěnu zobrazit paletu Vlastnosti a posunout se ke kategorii Přepisy stylů. V částech Počáteční zakončení a Koncové zakončení lze vybrat jiný styl zakončení pro přepis přiřazení stylu.

Změna geometrie stylu zakončení stěny

Geometrii existujícího stylu zakončení stěny je možné změnit pomocí některé z následujících metod:

- Zadáním místní úpravy změňte profil zakončení a uložte změnu do stylu. Toto se nejvíce hodí pro provádění malých, detailních změn.
- Zaměňte definici zakončení nově vytvořenou křivkou. Toto je nejvhodnější pro úplnou změnu tvaru zakončení bez nutnosti opětovného přiřazení nového stylu zakončení ke všem stylům stěn, které jej využívají.

Úpravy standardního stylu zakončení stěny

Standardní styl zakončení stěny je zvláštní případ. Standardní styl je možné využít jako startovní bod pro vytvoření nového stylu zakončení stěny, samotný standardní styl však není možné změnit. Standardní styl se používá v případě, že pro stěnu není zadán žádný jiný styl zakončení. Také se používá k odebrání všech komponent ze stylu zakončení stěny.

Profil zakončení stěny

Při místních úpravách zakončení stěny se pro každou komponentu zakončení vytvoří dočasný profil s uzly pro vrcholy a hrany. Tento profil je možné upravovat jak v zobrazení půdorysu, tak v modelovém zobrazení. V modelovém zobrazení je profil vložen ve poloviční výšce stěny. Jestliže má stěna komponenty, které nepřesahují do této výšky, například patku, vytvoří se ve vertikálních středových bodech těchto komponent další profily. Modelové zobrazení slouží k úpravám zakončení stěn, které leží v různých rovinách.

Pokud je profil velmi složitý, nebo je skrytý skicou či jinými objekty, přesuňte profil od stěny pomocí uzlu umístění. Změny profilu se uloží v původním umístění.

Změna stylu zakončení stěny pomocí úprav na místě

1 Vyberte stěnu se stylem zakončení stěny, který chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Upravit na místě .

3 Vyberte bod poblíž zakončení.

Vytvoří se dočasné profily, kde lze upravit geometrii zakončení stěny pro každou komponentu stěny.

POZNÁMKA Po provedení úprav bude možná potřeba profil znovu vybrat a znovu jej upravit.

4 Vyberte profil a upravte jej podle potřeby:

Chcete-li …	Pak…
změnit tvar obvodu profilu	pomocí uzlů upravte tvar. Jestliže profil nemá žádné uzly, znamená to, že aktuální styl zakončení je standardní styl, který nelze upravit.
skrýt jednu nebo více hran profilu (pouze zobrazení půdorysu)	klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Skrýt hranu . Vyberte hrany, které chcete skrýt a stiskněte klávesu *ENTER*.
zobrazit hranu, kterou jste skryli	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Zobrazit hranu . Vyberte hrany, které chcete zobrazit a stiskněte klávesu *ENTER*.
přidat vrcholy k profilu	karta Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol . Vyberte bod pro každý nový vrchol a stiskněte klávesu *ENTER*.
odstranit vrcholy z profilu	karta Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit vrchol . Vyberte vrchol, který se má odebrat, a stiskněte klávesu *ENTER*.
nahradit geometrii komponenty zakončení novou křivkou, která leží na konci stěny mimo existující zakončení	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Nahradit zakončení . Vyberte komponentu zakončení, která se má nahradit, a zvolte křivku pro definování nové geometrie.

Chcete-li …	Pak…
	Stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování křivky ve výkresu nebo zadejte **a** (Ano) pro její smazání.
odebrat komponentu zakončení	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit zakončení .

5 Uložení nebo zrušení změn:

Chcete-li...	Pak…
obnovit zakončení stěny na původní tvar	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny aktuálního stylu zakončení stěny	klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit . Zakončení stěny a styl zakončení stěny použijí upravený profil k definování své geometrie. Všechny další styly zakončení stěny nebo otvoru, které používají tento styl zakončení stěny, se rovněž aktualizují podle upravené geometrie.
uložit změny do nového stylu zakončení stěny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako . Zadejte název pro nový styl zakončení stěny a klepněte na tlačítko OK. Zakončení stěny používá nový styl k definování své geometrie. Ostatní stěny, styly stěn nebo styly zakončení stěn, které používají původní styl, nejsou ovlivněny.

Změna stylu zakončení stěny nahrazením příslušného profilu novou křivkou

1 Nakreslete křivku, kterou chcete zaměnit za existující styl zakončení stěny.

2 Vyberte stěnu ve výkresu se stylem zakončení stěny, který chcete změnit.

3 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Vypočítat automaticky .

4 Vyberte křivku, kterou jste nakreslili, poté stiskněte klávesu ENTER.

5 Zadejte **a** (Ano) pro smazání křivek nebo zadejte **n** (Ne) pro jejich ponechání.

Jestliže aktuální styl zakončení stěny není Standardní styl, budete požádáni o změnu aktuálního stylu.

6 Zadejte **a** (Ano) pro úpravu stylu zakončení, který je právě aktivní.

7 Zadejte **v** (Výchozí styl stěny), aby se použil upravený styl zakončení stěny jako výchozí styl zakončení stěny pro daný styl stěny. Jinak zadejte **p** (Přepsat).

Změna zpětného odsazení stylu zakončení stěny

Tento postup slouží ke změně zpětného odsazení existujícího stylu zakončení stěny.

Kladná hodnota odsadí zakončení od počátečního bodu stěny v kladném směru X.

Zadání zpětného odsazení zakončení

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty.

3 Rozbalte položku Styly zakončení stěn a vyberte styl zakončení, u kterého chcete změnit zpětné odsazení.

4 Klepněte na kartu Kóty.

5 Zadejte novou hodnotu odsazení a klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stylu zakončení stěny

Tento postup slouží k zadávání poznámek a připojení referenčních souborů ke stylu zakončení stěny. Dále je možné upravovat poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory, které jsou připojeny ke stylu zakončení stěny.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty.

3 Vyberte styl stěny, ke kterému chcete získat přístup.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 V části popis přidejte popis stylu zakončení.

6 Klepněte na položku Poznámky.

7 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a podle potřeby proveďte následující operace:

Chcete-li …	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepáním na název referenčního souboru ke spusťte jeho aplikaci.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Odstranit.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření stylu zakončení otvoru stěny

Styly zakončení otvorů stěn jsou podmínkami zakončení, které jsou přiřazeny koncům stěn přiléhajícím k sestavám dveří, oken nebo dveří a oken. Styl zakončení otvoru nemá nezávislou geometrii, pro svou definici geometrie musí použít styl zakončení stěny. Informace o vytváření stylů zakončení stěn najdete v částech Vytvoření zakončení stěn pomocí funkce Vypočítat automaticky na straně 1375 a Vytvoření stylu zakončení stěny ve správci stylu na straně 1380.

POZNÁMKA Při změně stylu zakončení stěny se změní také všechny styly zakončení otvorů založené na daném stylu zakončení stěny.

Styl zakončení otvoru musí být stejně jako styl zakončení stěny přiřazen stylu stěny. Další informace uvádí část Použití stylu zakončení otvoru stěny u stylu stěny na straně 1387.

1 Zkontrolujte, zda se styl zakončení stěny, na kterém chcete založit styl zakončení otvorů, nachází ve výkresu a má správnou geometrii.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

3 Rozbalte položku Architektonické objekty.

4 Rozbalte položku Styly zakončení otvorů, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Nový.

5 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

Ve stylu zakončení otvoru musíte stanovit podmínku zakončení mezi stěnou a otvorem zvlášť pro každý směr: Začátek sloupku, konec sloupku, parapet a nadpraží.

6 V části Styl zakončení vyberte styl zakončení stěny pro každý směr otvoru.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Informace o aplikaci stylu zakončení otvoru na styl stěny nebo otvor stěny naleznete v částech Použití stylu zakončení otvoru stěny u stylu stěny na straně 1387 a Přepsání stylu zakončení otvoru stěny u stěny na straně 1388.

Použití stylu zakončení otvoru stěny u stylu stěny

Po vytvoření stylu zakončení otvorů stěny je potřeba tento styl přiřadit ke stylu stěny, u kterého jej chcete používat, když budete ke stěně přidávat následující objekty: Dveře, okna, otvory a sestavy dveře/okno.

Je-li třeba, je možné u jednotlivé stěny přepsat styl zakončení otvoru stěny přiřazený ve stylu stěny.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty.

3 Rozbalte položku Styly stěn a vyberte styl stěny, u kterého chcete použít styl zakončení otvoru.

4 Klepněte na kartu Zakončení/zakončení otvorů.

5 Pro Zakončení otvoru vyberte styl zakončení otvoru, který se použije pro každý z objektů otvorů, který může souviset se stěnou.

6 Dále je zde možné upravovat existující styl zakončení otvoru nebo podle potřeby vytvořit nový ze stylů zakončení stěn.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Přepsání stylu zakončení otvoru stěny u stěny

Tento postup slouží pro přepis stylu otvoru stěny (definovaného stylem) pro jeden průsečík stěny s otvorem.

POZNÁMKA Každý styl zakončení otvoru stěny se obecně vytváří pro použití v rámci určitého stylu stěny. Při přepsání stylu zakončení individuální stěny a otvoru se ve stěně mohou zobrazit ikony s tipem k řešení.

1. Vyberte stěnu s otvorem.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ ➤ Přepsat styl zakončení .
3. Vyberte bod, který je poblíž otvoru stěny, kde chcete přiřadit jiné zakončení otvoru.
4. V dialogu Vybrat styl zakončení zvolte styl zakončení, poté klepněte na tlačítko OK.

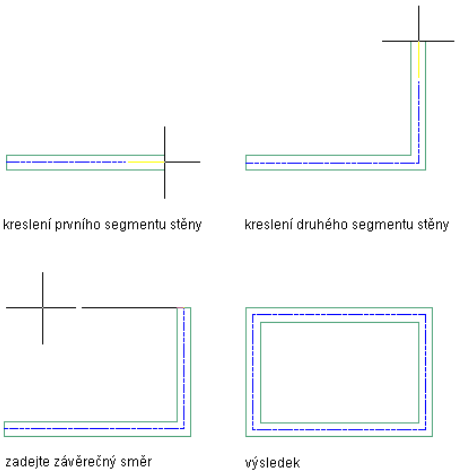
Používání možností Orto uzavřít a Uzavřít pro stěny

Orto uzavřít a Uzavřít jsou možnosti příkazového řádku, které umožňují efektivní vytváření uzavřeného prostoru při přidávání stěn

Orto uzavřít

Tato možnost uzavře prostor nakreslením dvou stěn na základě směru, který určíte. Směr se prodlouží, až narazí na linii kolmou na počáteční hranu jedné ze stěn. Chcete-li při umisťování stěn využít tuto možnost, zadejte do příkazového řádku **or** (Orto).

Uzavírání stěn pomocí možnosti Orto uzavřít



Zavřít

Tato možnost uzavře stěnu tak, že vytvoří segment stěny z posledního bodu zadaného pro stěny, do prvního bodu zadaného v této skupině stěn. Chcete-li při umísťování stěn využít tuto možnost, zadejte do příkazového řádku **u** (Uzavřít).

Délky stěn

Při kreslení stěny je „skutečnou“ délkou stěny vzdálenost mezi oběma koncovými uzly. Po začištění s ostatními stěnami se může zdát, že stěna má jinou délku; rozdíl může dvakrát delší nebo kratší než „skutečná délka“ v porovnání s poloměrem kružnice začištění. „Skutečná délka“ je délka, která je uváděna ve vlastnostech a výkazech. Chcete-li získat přesnější informace o délce stěny ve výkazech, vždy zkontrolujte, zda stěny, které se navzájem začišťují, mají koncové uzly, které koincidují.

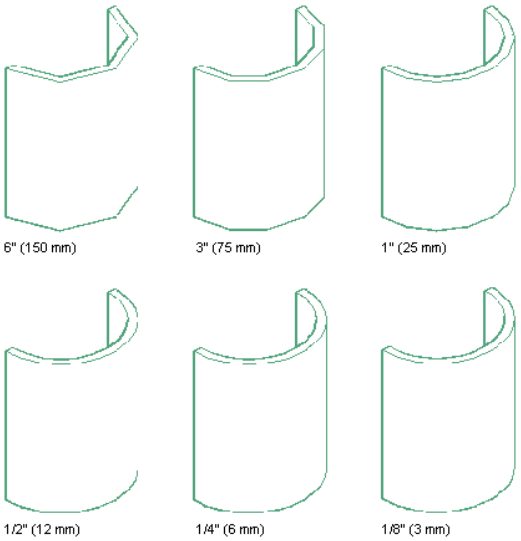
Zakřivené stěny

Hladkost (mozaikování) zakřivených hran určuje proměnná FACETDEV. Tato proměnná nastavuje počet plošek, které se zobrazují v zakřivených objektech AEC. Výchozí hodnota je 1/2" pro výkresy, vytvořené z britských šablon a je 12,7 mm pro výkresy, vytvořené z metrických šablon.

Počet, který zadáte pro odchylku plošky, definuje maximální vzdálenost od tětivy oblouku (přičemž tětiva je hrana, která se vytvoří při rozdělení křivky na plošky), ke skutečnému

matematickému oblouku. Odchylka plošky má rozsah, který je větší než nula (0), a žádný horní limit.

Příklady segmentů zakřivené stěny s odchylkami plošek



Minimální počet plošek je 8. Například když vytvoříte válcový objemový prvek, který má mít poloměr 1'-0" a určíte hodnotu 1 pro FACETDEV, bude mít válec 8 plošek.

Chcete-li zadat hodnoty odchylky plošky pro aktuální výkres, viz část Určení rozlišení zobrazení objektů s ploškami na straně 208. Nastavení jsou platná pro všechny zakřivené objekty ve výkresu, včetně zakřivených stěn.

Zadání odsazení pro vrcholy linie střechy a linie podlahy

Při přidávání nebo přemisťování vrcholu na linii střechy nebo linii podlahy se zadává horizontální a vertikální odsazení vrcholu. Je možné zadat odsazení vzhledem k ostatním vrcholům nebo k základní výšce nebo k základně stěny. V následující tabulce jsou uvedena místa, která lze zadat pro horizontální odsazení vrcholu. Vzdálenost odsazení se měří ve směru, v jakém byla stěna nakreslena.

Toto nastavení...	Definuje horizontální odsazení od...
Od začátku stěny	počátečního bodu stěny.
Od konce stěny	koncový bod stěny.
Od středu stěny	od středového bodu stěny.

Toto nastavení...	Definuje horizontální odsazení od...
Od předchozího bodu	od vrcholu, který je o jednu pozici blíže k počátečnímu bodu stěny než vrchol, který přidáváte nebo přemisťujete.
Od dalšího bodu	od vrcholu, který je o jednu pozici blíže ke koncovému bodu stěny než vrchol, který přidáváte nebo přemisťujete.
Od středu sousedního	od středového bodu vzdálenosti mezi aktuálním vrcholem a vrcholem, který je o jednu pozici blíže ke koncovému bodu stěny.

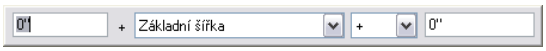
V následující tabulce jsou uvedena místa, která lze zadat pro vertikální odsazení vrcholu. Můžete zadat zápornou vzdálenost pro vertikální odsazení, pokud chcete umístit vrchol proti zemi.

Toto nastavení...	Definuje vertikální odsazení od...
Od základní výšky stěny	základní výšky stěny.
Od dalšího bodu.	od vrcholu, který je o jednu pozici blíže ke koncovému bodu stěny než vrchol, který přidáváte nebo přemisťujete.
Od předchozího bodu	od vrcholu, který je o jednu pozici blíže k počátečnímu bodu stěny než vrchol, který přidáváte nebo přemisťujete.
Od základny	základny stěny.

Zadání šířky a odsazení hrany komponenty stěny

Šířku a odsazení hrany komponenty stěny je možné určit zadáním hodnot, vytvořením komponenty s pevnou šířkou a odsazením. Pro určení těchto hodnot lze také zadat vzorec. Vzorec může obsahovat hodnotu pro Základní šířku. Vložením proměnné Základní šířka do vzorce je možné určit šířku stěny, když se stěny tohoto stylu přidávají do výkresu nebo upravují ve výkresu.

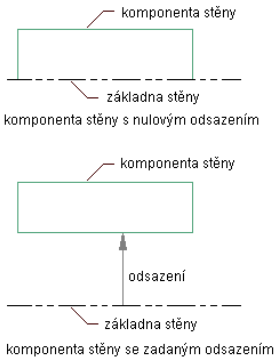
Zadání vzorce pro určení šířky komponenty nebo odsazení hrany



Chcete-li vypočítat odsazení hrany na základě základní šířky, zvolte možnost Základní šířka a zvolte operátor a operand:

- Jestliže vyberte Základní šířku pro kteroukoliv komponentu, můžete zadat šířku pro stěny tohoto stylu v době, kdy je přidáváte do výkresu nebo je upravujete.
- Jestliže všechny komponenty ve stylu stěny používají absolutní hodnoty, není možné během přidávání nebo upravování změnit šířku jednotlivých stěn tohoto stylu.

Parametry odsazení základny komponenty stěny



Obvodové pláště

21

Obvodové pláště poskytují osnovu nebo výchozí prvek pro vložení objektů, jako jsou okna a dveře. Obvodové pláště jsou v mnohém podobné standardním stěnám, mají základnu, horní a spodní hranu a počítá se s jejich průniky. Do obvodového pláště můžete vložit dveře, okna nebo sestavy dveře/okno jako do standardní stěny, postup vložení je však odlišný.

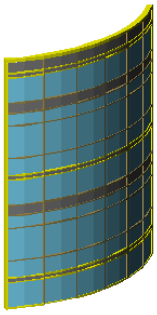
Obvodové pláště

Obvodové pláště poskytují osnovu nebo výchozí prvek pro vložení objektů, jako jsou okna a dveře. Obvodové pláště jsou v mnohém podobné standardním stěnám, mají základnu, horní a spodní hranu a počítá se s jejich průniky. Do obvodového pláště můžete vložit dveře, okna nebo sestavy dveře/okno jako do standardní stěny, postup vložení je však odlišný.

Osnovy obvodových plášťů

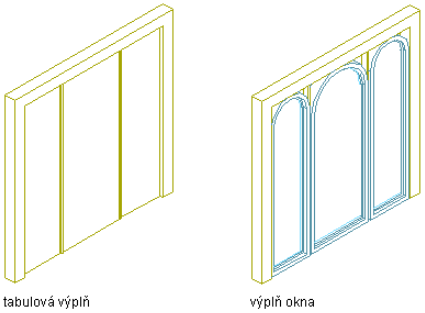
Obvodové pláště obsahují jednu nebo více osnov. Každá osnova v obvodovém plášti má buď horizontální anebo vertikální dělení, můžete však vnořit osnovy pro vytvoření různých vzorů, od jednoduchých až po složité.

Příklad vnořené osnovy obvodového pláště



Každá buňka v osnově může obsahovat buď tabulovou výplň, pro reprezentaci základních materiálů vnějšího pláště, jako panelu kamenné stěny nebo prosklení anebo objektu, jako okno nebo dveře.

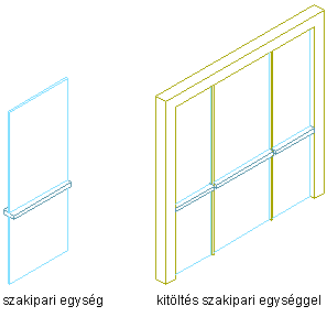
Přiřazené typy výplní obvodového pláště



Jednotky obvodových plášťů a sestavy dveře/okno

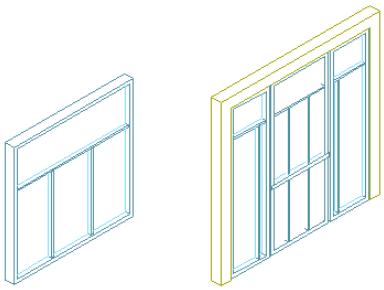
Dalšími objekty s možností vložení do osnovy jsou jednotky obvodových plášťů a sestavy dveře/okno. Jednotky obvodových plášťů jsou projektovány k reprezentaci komplexních prvků, které se v obvodovém plášti opakují.

Přiřazené výplně jednotky obvodového pláště



Sestavy oken slouží k podobnému účelu jako jednotky obvodových plášťů, nemohou ale obsahovat tabulové výplně nebo objekty, jako dveře nebo okna. Sestavy dveře/okno lze vložit do obvodových plášťů a standardních stěn.

Přiřazená výplň sestavy dveře/okno



Jak jednotky obvodových plášťů, tak i sestavy dveře/okno mohou zjednodušením úprav obvodového pláště omezit potřebu vnořených osnov.

Prvky osnov

Osnovy jsou základem obvodových plášťů, jednotek obvodových plášťů a sestav dveře/okno. Každá osnova má čtyři typy prvků:

- **Dělení:** Definují směr osnovy (horizontální nebo vertikální) a počet buněk
- **Přiřazení buněk:** Obsahují další osnovu, tabulovou výplň nebo objekt, jako je okno nebo dveře
- **Rámy:** Definují hranu okolo vnější strany primární osnovy a vnořených osnov
- **Příčle:** Definují hrany mezi buňkami.

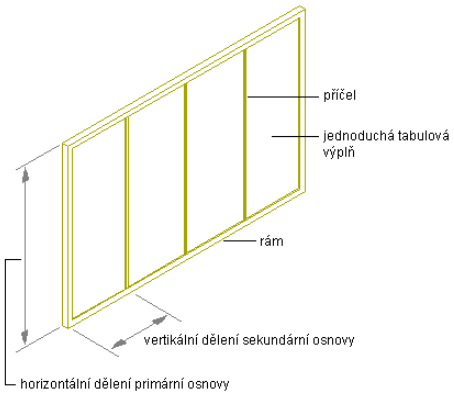
POZNÁMKA Dělení je abstraktním prvkem, na rozdíl od dalších tří typů prvků, které reprezentují fyzické prvky obvodového pláště.

Každý typ prvku má přiřazenu výchozí definici, popisující jak má prvek daného typu vypadat.

Typ prvku	Výchozí definice
Dělení	Primární horizontální osnova s pevným rozměrem buněk 13' a sekundární vertikální osnova s pevným rozměrem buněk 3'.
Výplně buněk	Buňky obsahující jednoduché, 2" silné tabule

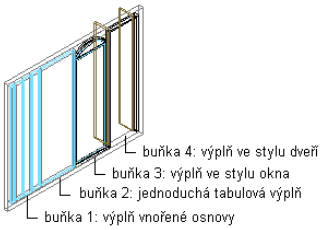
Typ prvku	Výchozí definice
Rámy	Levé, pravé, horní a spodní vnější hrany osnovy 3" široké a 3" hluboké
Příčle	Hrany mezi buňkami 1" široké a 3" hluboké

Určení typů prvků osnov



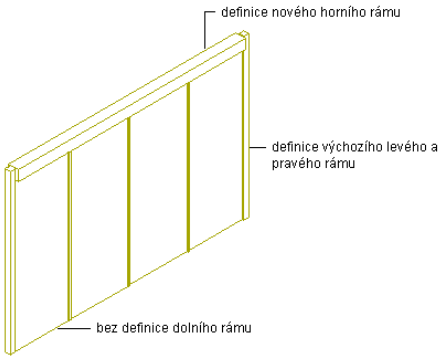
Můžete vytvořit nové definice prvků a pak tyto definice přiřadit v obvodovém plášti. Můžete například vytvořit vícenásobné definice výplní a pak přiřadit různé výplně určitým buňkám v osnově.

Přiřazení různých výplní k buňkám obvodového pláště



Podobně můžete vytvořit vícenásobné definice rámů a poté přiřadit odlišnou definici každé hraně rámu (horní, spodní, levé nebo pravé). Můžete také vytvořit vícenásobné definice příčlí.

Určení odlišných definic rámů pro každou hranu rámu



Experimentování s projekty obvodových plášťů

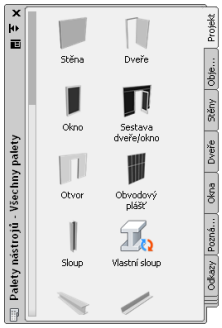
Šablony dodané s aplikací AutoCAD Architecture nabízí styly obvodových plášťů, stejně tak jako styly jednotek obvodových plášťů a styly sestav dveře/okno. Chcete-li se seznámit s funkcí obvodového pláště, můžete si prohlédnout existující styly a experimentovat s nimi. Zjednoduší to porozumění chování obvodového pláště a vytváření vlastních projektů obvodových plášťů. Styly obvodových plášťů a jednotek obvodových plášťů jsou uloženy ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\Imperial* nebo *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\Metric*.

Použití nástrojů obvodového pláště pro vytvoření obvodových plášťů

Obvodové pláště se vytvářejí v zásadě stejným způsobem jako standardní stěny. Můžete určit styl, výšku, počáteční a koncové body. Obvodové pláště mohou být přímé, zakřivené nebo kombinací obojího.

Nástroje aplikace AutoCAD Architecture umožňují rychle umístit obvodové pláště výběrem nástroje obvodového pláště se specifickým stylem obvodového pláště a dalšími předdefinovanými vlastnostmi. Nástroj můžete použít se všemi jeho výchozími nastaveními anebo můžete změnit všechny vlastnosti, které se neřídí stylem. Můžete také použít nástrojů obvodového pláště k vytvoření nových obvodových plášťů, použitím vlastností nástrojů pro existující stěny, náčrty pohledů, 2D osnovy rozvržení anebo vlastní osnovy z dvojrozměrných (2D) čar, oblouků a kružnic.

Paleta nástrojů, obsahující nástroj obvodového pláště



Následující palety obsahují jeden nebo více nástrojů obvodového pláště:

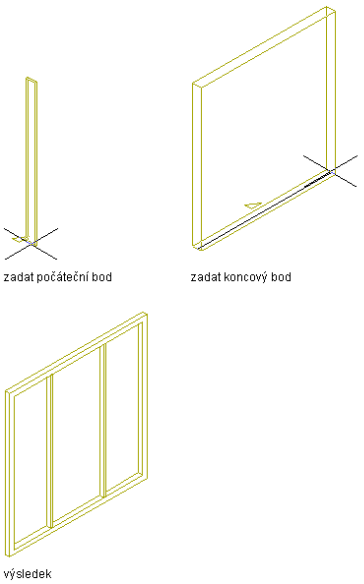
Paleta nástrojů	Nástroje obvodových plášťů
Projektová paleta ve skupině palet Projekt	nástroj pro Standardní styl obvodového pláště a výchozí nastavení pro další vlastnosti obvodového pláště
Katalog projektových nástrojů v Prohlížeči obsahu	balík nástrojů pro obvodové pláště a jednotky obvodových plášťů. Informace o nástrojích pro přístup k Prohlížeči obsahu najdete v části Použití katalogových položek v aplikaci AutoCAD Architecture na straně 174.
uživatelské palety nástrojů vytvořené správcem CAD	nástroje se styly a vlastnostmi obvodových plášťů, které správce CAD uživatelsky upravil pro vaše projektové nebo kancelářské standardy.

Když pomocí nástrojů obvodového pláště umisťujete obvodové pláště, můžete použít výchozí nastavení nástroje anebo můžete změnit nastavení všech vlastností obvodového pláště, které nejsou ovládány stylem.

Vytvoření přímého obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li vytvořit přímý obvodový plášť, jehož vlastnosti jsou určeny v nástroji obvodového pláště, který jste vybrali. Informace o určení nastavení při přidání obvodového pláště najdete v části Vytvoření obvodového pláště s uživatelem zadanými nastaveními na straně 1399.

Nakreslení přímého segmentu obvodového pláště



1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj obvodového pláště.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Obvodový plášť .

2 Určete počáteční bod pro obvodový plášť.

Paletu Vlastnosti můžete posunout nebo skrýt, aby se odkrylo více plochy výkresu.

3 Určete koncový bod.

4 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření obvodového pláště s uživatelem zadanými nastaveními

Tento postup použijte pro přidání obvodového pláště s nastaveními, které určíte.

TIP Zobrazení palety Vlastnosti před výběrem nástroje se zajistí pravým klepnutím v oblasti výkresu a klepnutím na položku Vlastnosti.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj obvodového pláště.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Obvodový plášť .

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Obecné.

3 Pokud chcete, můžete zadat popis obvodového pláště klepnutím na nastavení Popis.

4 Vyberte styl.

Styl obvodového pláště určuje řadu nastavení obvodového pláště, jako je osnova, použité rámy a příčle a dále nastavení pro výplně buněk a zobrazení. Informace o stylech obvodových plášťů najdete v části Styly obvodových plášťů na straně 1414.

5 V části Ohraničené prostory určete, zda lze tento obvodový plášť použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.

Můžete zde vybrat tři možnosti:

- Ano: Tento obvodový plášť lze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Ne: Tento obvodový plášť nelze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Podle stylu: Tento obvodový plášť použije nastavení vazby ze stylu obvodového pláště.

Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

6 Rozbalte nabídku Kóty.

7 Upravte kóty obvodového pláště:

Jestliže chcete určit …	Pak…
základní výška obvodového pláště	zadejte hodnotu Základní výšky.
počáteční a koncová začištění styků	zadejte hodnoty začištění styků pro Počáteční začištění styků a Koncové začištění styků.
definujte odsazení linie střechy od základní výšky obvodového pláště	zadejte příslušnou hodnotu pro odsazení linie střechy od základní výš-

Jestliže chcete určit …	Pak...
	ky. Toto odsazeni je možné nastavit pouze v průběhu vkládání obvodového pláště.
definujte odsazení linie podlaží od základny obvodového pláště	zadejte příslušnou hodnotu pro odsazení linie podlaží od základny. Toto odsazeni je možné nastavit pouze v průběhu vkládání obvodového pláště.

TIP Délka obvodového pláště je definována na obrazovce. Můžete ji však později upravit na paletě Vlastnosti.

8 Chcete-li provést další úpravy linie střechy a linie podlaží, rozbalte Pokročilé a klepněte na tabulku Linie střechy/podlaží.

Další informace najdete v části Změna horní a spodní hrany obvodového pláště na straně 1533.

9 V oblasti výkresu stanovte bod vložení obvodového pláště.

Paletu Vlastnosti můžete posunout nebo skrýt, aby se odkrylo více plochy výkresu.

POZNÁMKA Pokud jste aktivovali Dynamické zadání na stavovém řádku okna aplikace (DYN), můžete pomocí dynamických kót stanovit délku a úhel obvodového pláště. Po klepnutí na počáteční bod obvodového pláště se zobrazí u náhledu obvodového pláště pole dynamického zadání délky a úhlu. Zadejte požadované hodnoty a pro přepínání mezi vstupními poli použijte klávesu TAB.

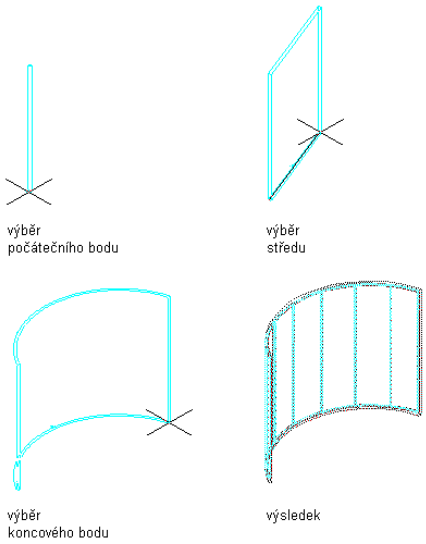
10 Určete koncový bod obvodového pláště a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření zakřiveného obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li ve výkresu vytvořit zakřivený obvodový plášť.

Zobrazení zakřivených objektů závisí na odchylce plošky, nastavené v aplikaci. Další informace najdete v části Odchylka plošky na straně 1658.

Nakreslení zakřiveného segmentu obvodového pláště



1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj obvodového pláště.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Obvodový plášť .

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Obecné.

3 Pokud chcete, můžete zadat popis obvodového pláště klepnutím na nastavení Popis.

4 Vyberte styl.

Styl obvodového pláště určuje řadu nastavení obvodového pláště, jako je osnova, použité rámy a příčle a dále nastavení pro výplně buněk a zobrazení. Informace o stylech obvodových plášťů najdete v části Styly obvodových plášťů na straně 1414.

5 V části Ohraničené prostory určete, zda lze tento obvodový plášť použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.

Můžete zde vybrat tři možnosti:

- Ano: Tento obvodový plášť lze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.

- Ne: Tento obvodový plášť nelze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Podle stylu: Tento obvodový plášť použije nastavení vazby ze stylu obvodového pláště.

Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

6 Vyberte oblouk pro typ segmentu.

7 Rozbalte nabídku Kóty.

8 Upravte kóty obvodového pláště:

Jestliže chcete určit …	Pak...
základní výška obvodového pláště	zadejte hodnotu Základní výšky.
počáteční a koncová začištění styků	zadejte hodnoty začištění styků pro Počáteční začištění styků a Koncové začištění styků.
definujte odsazení linie střechy od základní výšky obvodového pláště	zadejte příslušnou hodnotu pro odsazení linie střechy od základní výšky. Toto odsazeni je možné nastavit pouze v průběhu vkládání obvodového pláště.
definujte odsazení linie podlaží od základny obvodového pláště	zadejte příslušnou hodnotu pro odsazení linie podlaží od základny. Toto odsazeni je možné nastavit pouze v průběhu vkládání obvodového pláště.

TIP Délka a poloměr obvodového pláště jsou definovány na obrazovce. Můžete je však později upravit na paletě Vlastnosti.

9 Chcete-li provést další úpravy linie střechy a linie podlaží, rozbalte Pokročilé a klepněte na tabulku Linie střechy/podlaží.

Další informace najdete v části Změna horní a spodní hrany obvodového pláště na straně 1533.

10 Určete počáteční bod pro zakřivený segment obvodového pláště.

Paletu Vlastnosti můžete posunout nebo skrýt, aby se odkrylo více plochy výkresu.

POZNÁMKA Pokud jste aktivovali Dynamické zadání na stavovém řádku okna aplikace (DYN), můžete pomocí dynamických kót stanovit délku a úhel obvodového pláště. Po klepnutí na počáteční bod obvodového pláště se zobrazí u náhledu obvodového pláště pole dynamického zadání délky a úhlu. Zadejte požadované hodnoty a pro přepínání mezi vstupními poli použijte klávesu TAB.

11 Určete střed zakřiveného segmentu obvodového pláště.

12 Určete koncový bod zakřiveného segmentu obvodového pláště.

13 Pokračujte umístěním obvodových plášťů, například za účelem vytvoření exteriéru stavby nebo místnosti.

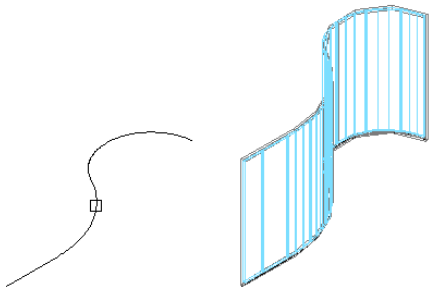
14 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření obvodového pláště odkazujícího na křivku

Tento postup použijte, chcete-li vytvořit obvodový plášť ze skici jako čáry, křivky, oblouky a kružnice.

Chcete-li vytvořit obvodový plášť s kombinací přímých a zakřivených segmentů, můžete použít příkaz Přidat obvodový plášť. U komplikovaných projektů je však možná jednodušší nakreslit segmenty pomocí čar, oblouků a kružnic a potom odkazovat na tuto křivku jako na základnu obvodového pláště. Tato metoda přináší další výhodu v tom, že křivka i nadále ovládá délku a základnu obvodového pláště. Všechny změny křivky se odrazí ve změnách obvodového pláště.

Vytvoření obvodového pláště odkazujícího na křivku



Použijte jakýkoliv z následujících objektů, abyste vytvořili referenční křivku.

- Čára

- Oblouk
- Kružnice
- Křivka
- Spline
- Objekty AEC (vyjma schodišť, sloupků, střešních desek, osnov a vícepohledových bloků. Tyto objekty mohou poskytovat neočekávané výsledky, pokud se pokusíte vytvořit obvodový plášť z jejich základní křivky).

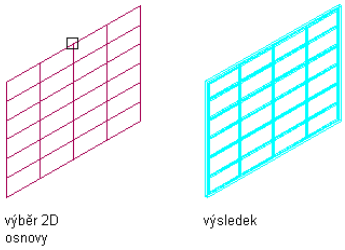
1. Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.
2. Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj obvodového pláště a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástrojů na ➤ Odkazovaná základní křivka.
3. Vyberte geometrii pro odkazování.

   Jestliže geometrie, kterou chcete určit jako referenční, obsahuje více segmentů, musíte tento postup opakovat pro každý segment.
4. Upravte vlastnosti obvodových plášťů na paletě Vlastnosti, je-li to potřeba.

Převedení osnovy rozvržení do obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit obvodový plášť, založený na 2D osnově rozvržení. Máte-li už ve výkresu 2D osnovy, můžete je jednoduše převést do obvodových plášťů. Anebo jste-li již obeznámeni s osnovami, jde o účinný způsob vytvoření obvodového pláště, s následným experimentováním s příkazy obvodového pláště, abyste se o nich dozvěděli více.

Převedení 2D osnovy rozvržení do obvodového pláště

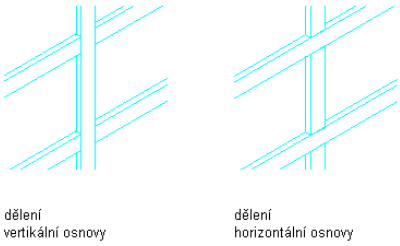


Když vytváříte obvodový plášť z 2D osnovy rozvržení, můžete také vytvořit nový styl obvodového pláště. Dělení v novém stylu obvodového pláště je převzato z dělení v osnově rozvržení.

Osnovy obvodových plášťů jsou jednorozměrné – dělené buď horizontálně nebo vertikálně. Při vytváření horizontálních a vertikálních vzorů ve 2D osnově rozvržení, používá obvodový plášť primární osnovu společně s do ní vnořenou sekundární osnovou. Další informace o vnořených osnovách najdete v části Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 1455

Když vytváříte osnovu obvodového pláště z 2D osnovy rozvržení, je potřeba stanovit směr primární osnovy v obvodovém plášti. Jestliže vyberete horizontální, primární osnova má horizontální dělení, která procházejí nad vertikálními úseky sekundární osnovy. Jestliže vyberete vertikální, primární osnova má vertikální dělení, která procházejí nad horizontálními úseky sekundární osnovy.

Určení směrů primárního dělení



Horizontální a vertikální linie 2D osnovy rozvržení definují dělení pro osnovy obvodového pláště. Buňkám osnovy, rámu a příčlím jsou přiřazeny výchozí definice. Další informace najdete v části Přiřazení definic k prvkům obvodového pláště na straně 1453.

1. Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.
2. Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj obvodového pláště a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástrojů na ➤ Osnova.
3. Vyberte osnovu rozvržení pro převod.
4. Když je to u vymazání původní geometrie vyžadováno, stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování osnovy rozvržení anebo zadejte **a** (Ano) pro její vymazání.
5. Stiskněte klávesu *ENTER* k určení horizontály, jako orientaci pro primární dělení nebo zadejte **v** k určení vertikály.
6. Zadejte název pro styl obvodového pláště vytvořený z rozvržení osnovy a klepněte na tlačítko OK.
7. Upravte vlastnosti obvodového pláště na paletě Vlastnosti, je-li to potřeba.

Vytvoření obvodového pláště z náčrtu pohledu

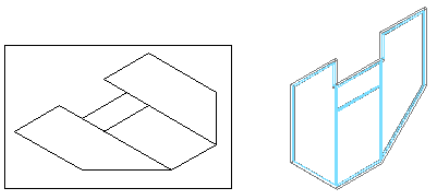
Můžete vytvořit náčrt uživatelské osnovy pomocí čar oblouků a kružnic a potom tuto skicu převést do obvodového pláště.

POZNÁMKA Osnovy obvodových plášťů jsou buď horizontální nebo vertikální. Pro vytvoření vzoru osnovy s horizontálními a vertikálními buňkami se použijí vnořené osnovy. Další informace o vnořených osnovách najdete v části Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 1455.

Výsledný obvodový plášť je přiřazen uživatelské definici dělení osnovy, kterou nemůžete upravit. K tomu však můžete přiřadit odlišnou definici dělení. Další informace najdete v části Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště na straně 1453.

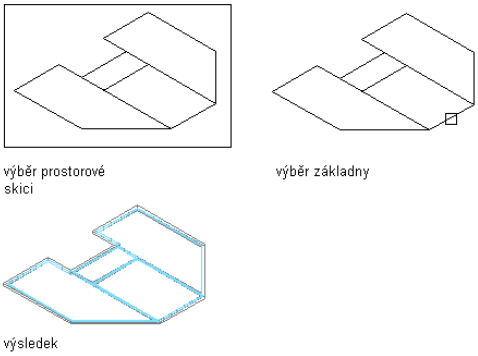
1. Zkontrolujte, zda kreslíte ve světovém systému souřadnic (WCS).
2. Pro vytvoření skici výšky použijte čáry, oblouky a kružnice.
3. Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj obvodového pláště a klepněte na příkaz Použít vlastnosti na ➤ Náčrt pohledu.
4. Vyberte skicu náčrtu.
5. Stiskněte klávesu *ENTER*.
6. Vyberte jednu z čar osnov jako základnu pro obvodový plášť anebo stiskněte klávesu *ENTER*, aby se tato čára použila ve směru osy *X* jako výchozí základna.

Převedení skici do obvodových plášťů použitím výchozí možnosti základny



Kreslíte-li skicu v rovině *XY* (v půdorysném pohledu) a přijmete-li výchozí základnu, zobrazí se výsledný obvodový plášť tak, jak je promítnut ve směru *Z*.

Převedení skici do obvodových plášťů použitím určené možnosti základny



7 Pro vymazání čar zadejte **a** (Ano). Pro zachování linií po vytvoření obvodového pláště zadejte **n** (Ne).

Když vytvoříte obvodový plášť z náčrtu výšky, vlastnosti a projektová pravidla stylu obvodového pláště se aplikují na vytvářený obvodový plášť. Osnova vytvářeného obvodového pláště se však bude lišit od stylu obvodového pláště a je definována jako vlastní osnova.

Vlastní osnova se neuloží automaticky do stylu obvodového pláště, ale pracuje se s ní jako s přepisem objektu na vytvářeném obvodovém plášti. Můžete pokračovat těmito způsoby:

- Můžete ponechat vlastní osnovu jako přepis objektu obvodového pláště. To se doporučuje v případě, že obvodový plášť vytvořený z náčrtu výšky má jednoznačnou osnovu, kterou není potřeba znovu použít.
- Můžete uložit vlastní osnovu náčrtu výšky zpátky do existujícího stylu obvodového pláště a změnit styl obvodového pláště tak, aby bral v úvahu osnovu náčrtu výšky.
- Můžete uložit vlastní osnovu náčrtu výšky do nového stylu obvodového pláště a použít ji pro další podobné obvodové pláště.

8 Pokračujte jedním z následujících způsobů:

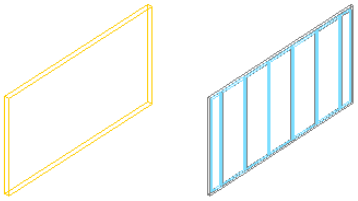
Chcete-li...	Pak...
nechat vlastní osnovu v objektu obvodového pláště jako přepis	není nutná žádná další akce.

Chcete-li...	Pak...
uložit vlastní osnovu náčrtu výšky zpátky do existujícího stylu obvodového pláště	vyberte jednotku obvodového pláště a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu. Ověřte, zda je v rámci příkazu Uložit změny ve stylu zvolen správný styl, a klepněte na tlačítko OK.
uložit vlastní osnovu náčrtu výšky do nového stylu obvodového pláště	vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu. Klepněte na položku Nový a zadejte název pro nový styl obvodového pláště. Potom klepněte na tlačítko OK.

Převedení stěny do obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit obvodové pláště, založené na existujících standardních stěnách. Pro každý segment stěny je vytvořen oddělený obvodový plášť. Během procesu převodu jste požádáni o výběr stylu obvodového pláště určujícího počet a velikost buněk v osnově obvodového pláště, stejně jako vzhled buněk, rámu a příčlí. Další informace najdete v části Styly obvodových plášťů na straně 1414.

Převedení stěny do obvodového pláště



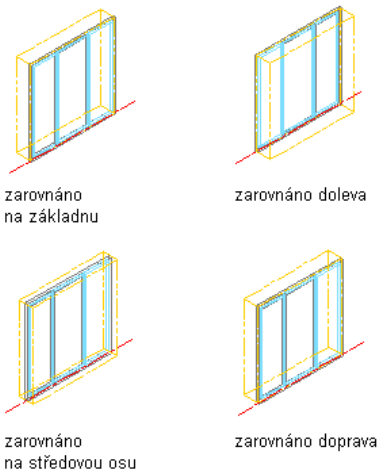
1. Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

   V případě potřeby rolujte zobrazení, až se objeví nástroj, který chcete použít.

2. Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj obvodového pláště a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástroje na ➤ Stěny.
3. Vyberte stěnu a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Zadejte, zda má obvodový plášť být zarovnán doleva, doprava, na středovou čáru nebo na základnu stěny, ze které je vytvořen.

Určení zarovnání obvodového pláště



5 Pro vymazání stěny zadejte **a** (Ano). Pro zachování stěny po vytvoření obvodového pláště zadejte **n** (Ne).

6 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Převedení 3D plochy do obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li vytvořit obvodové pláště, založené na plochách existujících objemových prvků, objemových skupin anebo entit aplikace AutoCAD, jako je síť, přímková plocha anebo těleso. Toto může být užitečné poté, co jste vytvořili model stavby. Další informace najdete v části Vytvoření objemových modelů pomocí Průzkumníka modelu na straně 1068. Pro každou plochu je vytvořen oddělený obvodový plášť. Během procesu převodu jste požádáni o výběr stylu obvodového pláště určujícího počet a velikost buněk v osnově obvodového pláště, stejně jako vzhled buněk, rámu a příčlí. Další informace najdete v části Tipy pro efektivní práci se styly obvodových plášťů na straně 1416.

Tento postup slouží k vytvoření obvodového pláště plochy 3D objektu. Objekty, které mají plochu využitelnou pro vyvářední obvodových plášťů, jsou tyto:

- objemové prvky
- objemové skupiny

- 3D prostory
- desky
- střešní desky
- střechy
- 3D sítě AutoCAD
- 3D tělesa AutoCAD

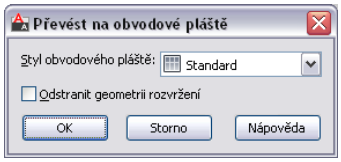
1. Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

   V případě potřeby rolujte zobrazení, až se objeví nástroj, který chcete použít.

2. Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj obvodového pláště a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástrojů na ➤ Plochy.
3. Vyberte plochu pro převod anebo stiskněte klávesu *CTRL* a vyberte více ploch.

   Stisknutím tlačítka *TAB* můžete přepínat mezi plochami.

   Otevře se tabulka Převod na obvodové pláště.



4. Vyberte styl obvodového pláště.
5. Chcete-li smazat objekt, ke kterému plocha patří, zvolte možnost Vymazat geometrii rozvržení.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření nástroje obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit nástroj obvodového pláště a přidat jej do palety nástrojů. Možná bude potřeba vytvořit vlastní nástroje obvodového pláště, chcete-li umístit více obvodových plášťů určitých stylů s dalšími vlastnostmi, které mají být stejné pokaždé, když přidáte obvodový plášť každého typu.

1. Otevřete paletu nástrojů, ve které chcete vytvořit nástroj.

2 Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit nástroj z obvodového pláště ve výkresu	vyberte objekt a přetáhněte jej do palety nástrojů.
vytvořit nástroj ze stylu obvodového pláště ve Správci stylů	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Najděte styl, který chcete kopírovat a přetáhněte jej do palety nástrojů. Klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Jestliže byl styl uložen spolu s výkresem, je možné jej přetáhnout pouze do palety nástrojů. Jinak budete nejdříve požádáni o uložení výkresu a poté můžete vytvořit nástroj ze stylu.
zkopírovat nástroj v aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Zrušte výběr nástroje, klepněte pravým tlačítkem kamkoliv na paletu a klepněte na položku Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj ke zkopírování, klepněte pravým tlačítkem na nástroj a klepněte na položku Kopírovat. Otevřete paletu, kam chcete přidat nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Vložit.
zkopírovat nástroj z Prohlížeče obsahu	Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na uzel i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

6 Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.

7 Klepněte na nastavení u položky Popis, zadejte popis obvodového pláště, vytvořeného tímto nástrojem a klepněte na tlačítko OK.

8 Určete klíč hladiny a libovolné přepsání klíče hladiny, nechcete-li použít přiřazení hladin, stanovené ve stylu klíče hladiny, který je použit ve výkresu.

9 Zadejte umístění stylu obvodového pláště použitého v tomto nástroji.

Ve výchozím nastavení je umístění stylu nastaveno na Nedefinováno (--) a styly z aktuálního výkresu jsou zobrazeny v seznamu dostupných stylů. Můžete však přejít k některému z výkresů stylů obvodového pláště dodaných s produktem, které jsou uloženy ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles*, nebo k výkresu s uživatelsky definovanými styly.

10 Vyberte styl pro nástroj obvodového pláště.

11 V části Ohraničené prostory určete, zda lze tento nástroj Obvodový plášť použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.

Můžete zde vybrat čtyři možnosti:

- Ano: Tento nástroj Obvodový plášť lze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Ne: Tento nástroj Obvodový plášť nelze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Podle stylu: Tento nástroj Obvodový plášť použije nastavení vazby ze stylu obvodového pláště.
- Nedefinováno (--): jestliže vytváříte nový obvodový plášť pomocí tohoto nástroje, použije výchozí nastavení hranice (podle stylu). Pokud použijete vlastnosti tohoto nástroje obvodového pláště na existující obvodový plášť, použije se nastavení hranice daného obvodového pláště.

POZNÁMKA Další informace o asociativních prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

12 Upravte kóty obvodového pláště:

Jestliže chcete určit …	Pak...
základní výška obvodového pláště	zadejte hodnotu pro možnost Základní výška.

Jestliže chcete určit …	Pak...
počáteční a koncové úhly začištění styků	zadejte hodnoty začištění pro Počáteční začištění styků a Koncové začištění styků.
odsazení horní hrany od základní výšky obvodového pláště	zadejte hodnotu pro Odsazení linie střechy od základní výšky.
odsazení spodní hrany od základny obvodového pláště	zadejte hodnotu do pole Odsazení spodní hrany od základny.

13 Klepněte na tlačítko OK.

Styly obvodových plášťů

Obvodové pláště jsou založeny na stylu v tom smyslu, že existují přednastavené charakteristiky, přiřazené ke každému obvodovému plášti, které určují jeho vzhled a funkci. Záměnou jednoho stylu obvodového pláště za jiný můžete rychle provést studie několika různých možností projektu. Jakékoli změny stylu aktualizují všechny obvodového pláště daného konkrétního stylu. Můžete také použít přepsání u jednotlivého obvodového pláště, aniž byste změnili další obvodové pláště stejného stylu.

Styl obvodového pláště ovládá následující vlastnosti obvodového pláště:

- Definice dělení/Osnovy
- Definice výplní
- Definice rámů
- Definice příčlí
- Přiřazení osnov, výplní, rámů a příčlí k buňkám obvodového pláště
- Materiály pro každý prvek
- Vlastnosti zobrazení pro každý prvek
- Poznámky o stylu a všech přidružených referenčních souborech

Použití materiálů ve stylech obvodových plášťů

Můžete použít materiály pro ovládání toho, jak se obvodové pláště každého stylu zobrazí ve výkresu. Můžete přiřadit materiály k prvkům obvodového pláště ve stylu. Prvky se pak zobrazí pomocí vlastností zobrazení přiřazených materiálů.

Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje velké množství předem definovaných materiálů pro běžné projektové účely. Tyto materiály je možné používat, modifikovat je pro účely daného projektu nebo lze definovat nové materiály. Další informace o materiálech a jejich definování najdete v části Materiály na straně 869

Vytvoření nástrojů ze stylů obvodových plášťů

Můžete vytvořit nástroj obvodového pláště z jakéhokoliv stylu obvodového pláště. Můžete přetáhnout styl ze Správce stylů do palety nástrojů. Můžete pak určit nastavení jakýchkoliv vlastností obvodového pláště pro nástroj. Další informace najdete v části Vytvoření nástroje obvodového pláště na straně 1411.

Pomocí Správce stylu lze vytvořit, kopírovat nebo čistit styly. Správce stylů poskytuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture, kde je možné pracovat se styly pro více výkresů a šablon. Víc informací o používání Správce stylů najdete v části Správce stylů – přehled na straně 854.

Přehled postupu: Vytvoření stylu obvodového pláště

Když vytváříte styl obvodového pláště, přiřaďte charakteristiky k libovolnému prvku anebo ke všem prvkům obvodového pláště a uložte je jako pojmenovaný styl. Tímto způsobem normalizujete vzhled všech obvodových plášťů, používajících daný styl. Když upravujete styl, aktualizují se všechny obvodové pláště ve výkresu, které používají daný styl, aby odpovídaly změnám.

1. Definujte dělení pro osnovu obvodového pláště.

   Informace o definování definic osnov obvodových plášťů najdete v části Definování dělení pro osnovy obvodových plášťů na straně 1420

2. Definujte výplň pro buňky obvodového pláště.

   Informace o vytváření výplní najdete v části Definování výplní pro buňky obvodových plášťů na straně 1433

3. Definujte rám obvodového pláště, včetně použití profilů určení odsazení.

   Informace o definování rámu pro obvodový plášť najdete v části Definování rámů obvodových plášťů na straně 1439

4. Definujte příčle pro obvodový plášť, včetně použití profilů určení odsazení.

Informace o způsobech definování příčlí najdete v části Definování příčlí obvodových plášťů na straně 1446

5 Přiřaďte definice prvků, které jste vytvořili:

Chcete-li přiřadit...	Pak...
dělení u osnovy obvodového pláště	viz část Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště na straně 1453
výplně buněk obvodových plášťů	viz část Přiřazení výplní k buňkám obvodového pláště na straně 1454
definice k rámům obvodových plášťů	viz část Přiřazení definic k rámům obvodového pláště na straně 1467
definice k příčlím obvodových plášťů	viz část Přiřazení definic k příčlím obvodového pláště na straně 1470

6 Určit materiály stylu obvodového pláště.

Informace o určení materiálů najdete v části Určení materiálů stylu obvodového pláště na straně 1474

7 Určete vlastnosti zobrazení obvodového pláště, včetně hladiny, barvy, typu čáry a šrafování.

Informace o stanovení vlastností zobrazení obvodového pláště najdete v části Určení zobrazení obvodových plášťů na straně 1476

8 Připojte poznámky a referenční dokumenty ke stylu obvodového pláště.

Informace o přiložení poznámek a souborů najdete v části Připojení poznámek a souborů ke stylu obvodového pláště na straně 1483

Tipy pro efektivní práci se styly obvodových plášťů

Využijte těchto návrhů pro efektivní a produktivní práci se styly obvodových plášťů:

- Osnovy a prvky pojmenujte jasně, aby z jejich názvů vyplývalo, kde se používají a oč se jedná. Použijte například název L3-FL1-H pro pojmenování osnovy třetí úrovně, použité v prvním podlaží, která má horizontální dělení.
- Definici prvku, která se nejčastěji používá, použijte jako výchozí definici prvku. Pokud například většinu buněk tvoří kamenné tabule, tabule, definujte výchozí výplň jako

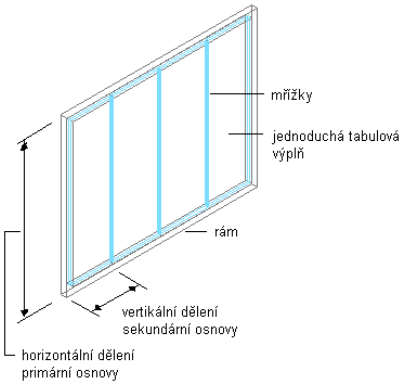
kamennou tabuli. Tento panel se pak použije v každé buňce, která není zvlášť přiřazena k jiné výplni. Použijte toto pravidlo na výchozí rám, příčel a dělení.

- Použijte jednotky obvodových plášťů a sestav dveře/okno, abyste zjednodušili styl obvodového pláště.
- Styly pro dveře, okna, jednotky obvodových plášťů, polygony AEC a obvodové pláště pojmenujte tak, aby z jejich názvů vyplývalo, kde se používají a oč se jedná.
- Použijte přepsání buněk a hran pro definování zvláštních podmínek, nezahrnutých ve stylu obvodového pláště.

Vytvoření definic prvků pro styl obvodového pláště

Definice prvků určují vzhled všech čtyř základních prvků obvodových plášťů. Pro každý prvek existuje odlišná definice.

Typy prvků osnov obvodových plášťů



Každý typ prvku může mít více definic. Můžete například definovat dělení, abyste vytvořili horizontální nebo vertikální osnovu a máte možnost určit buňky, které mají obsahovat vnořenou osnovu nebo sestavu dveře/okno. Pro usnadnění budoucího použití můžete definice prvků uložit a pak je podle potřeby přiřadit k osnovám, buňkám, rámům nebo příčlím.

Definice prvku jsou určené stylem. Když vytváříte definice prvků pro určitý styl obvodového pláště, jsou tyto definice dostupné jen u obvodových plášťů daného stylu. Pokud například definujete výplň sestavy dveří a okna pro jeden styl obvodového pláště, tato výplň není dostupná jako možnost volby při úpravách obvodového pláště jiného stylu.

Při vytvoření definice nového prvku, jakým je například nové dělení osnovy, nový rám, výplň buňky nebo příčel, je nutné definovat komponentu zobrazení pro tento prvek, aby

bylo možné řídit vizuální vzhled (hladinu, barvu a vlastnosti typu čáry) tohoto prvku odděleně od jiných prvků. Pokud například definujete novou výplň panelu a chcete mu přiřadit betonově šedou barvu, je potřeba definovat komponentu zobrazení pro novou výplň a přiřadit jí šedou barvu. Informace o definování komponent zobrazení pro prvky uvádí část Přidání definic prvků obvodových plášťů jako komponent zobrazení na straně 1477. Jestliže nedefinujete komponentu zobrazení pro nový prvek, jeho zobrazení bude řízeno komponentou zobrazení výchozího prvku daného typu. Pokud máte například výplň nového panelu, ale nedefinujete pro něj komponentu zobrazení, pak jeho zobrazení je řízeno výchozí komponentou zobrazení výplně.

Vytvoření stylu obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit styl obvodového pláště. Styl můžete vytvořit tak, že použijete výchozí vlastnosti stylu anebo okopírujete existující styl. Po vytvoření stylu si úpravou vlastností stylu uživatelsky přizpůsobte charakteristiky stylu. Máte také možnost vytvořit nástroj obvodového pláště, založený na nově vytvořeném stylu obvodového pláště. Když nástroj použijete k přidání obvodových plášťů, má každý obvodový plášť styl, specifický pro tento nástroj.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

3 Vytvořte nový styl obvodového pláště:

Jestliže chcete vytvořit styl …	Pak...
s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem myši na nabídku Styly obvodových plášťů a klepněte na možnost Nový.
z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem myši na styl obvodového pláště, který chcete kopírovat, a klepněte na příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.
z obvodového pláště, jednotky obvodového pláště anebo sestavy dveře/okno ve výkresu	klepněte pravým tlačítkem myši na nabídku Styly obvodových plášťů a klepněte na možnost Nový. Klepněte pravým tlačítkem myši na nový styl, klepněte na příkaz Nastavit z a potom vyberte obvodový plášť, jednotku

Jestliže chcete vytvořit styl …	Pak...
	obvodového pláště nebo sestavu dveře/okno ve výkresu.

4 Je-li potřeba, klepněte znovu pravým tlačítkem na styl a klepnutím na Přejmenovat zadejte popisný název pro nový styl obvodového pláště.

5 Upravte nový styl obvodového pláště:

Chcete-li…	Pak...
definovat prvky stylu obvodového pláště	viz část Definování dělení pro osnovy obvodových plášťů na straně 1420, Definování výplní pro buňky obvodových plášťů na straně 1433, Definování rámů obvodových plášťů na straně 1439 a Definování příčlí obvodových plášťů na straně 1446.
přiřadit definice prvků ke stylu obvodového pláště	viz část Přiřazení definic k prvkům obvodového pláště na straně 1453, Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště na straně 1453, Přiřazení výplní k buňkám obvodového pláště na straně 1454, Přiřazení definic k rámům obvodového pláště na straně 1467 a Přiřazení definic k příčlím obvodového pláště na straně 1470.
přidat definice prvků obvodových plášťů jako komponenty zobrazení	viz část Přidání definic prvků obvodových plášťů jako komponent zobrazení na straně 1477.
určit hladinu, nastavení barvy a typu čáry pro komponenty zobrazení obvodového pláště	viz část Určení hladiny, barvy a typu čáry stylu obvodového pláště na straně 1478.
stanovit šrafování obvodového pláště	viz část Určení šrafování pro komponenty stylu obvodového pláště na straně 1479.
přidat uživatelskou grafiku jako komponenty zobrazení stylu obvodového pláště	viz část Přidání uživatelské grafiky jako komponenty zobrazení obvodového pláště na straně 1480.

Chcete-li…	Pak...
vytvořit samostatné roviny řezů pro styly obvodových plášťů	viz část Vytvoření rovin řezů pro obvodový plášť na straně 1481.
určit materiály stylu obvodového pláště	viz část Určení materiálů stylu obvodového pláště na straně 1474.
přidat ke stylu poznámky a soubory	viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu obvodového pláště na straně 1483.

6 Po ukončení určení vlastností stylu obvodového pláště klepněte na tlačítko OK.

7 Chcete-li přiřadit styl k nástroji obvodového pláště, přetáhněte styl ze Správce stylů do palety nástrojů.

Později můžete nástroj přejmenovat a určit jeho další vlastnosti, jak je popsáno v části Vytvoření nástroje obvodového pláště na straně 1411.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Definování dělení pro osnovy obvodových plášťů

Dělení osnovy definují orientaci, určující směr buněk a příčlí osnovy a definují typ dělení, určující počet a velikost buněk.

POZNÁMKA Vytvoření vnořené osnovy není pravidlem dělení. Pro vytvoření vnořené osnovy přidejte přiřazení buňky. Další informace najdete v části Vytvoření vnořené osnovy v obvodovém plášti na straně 1458 a Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 1455.

Můžete vytvořit více definic dělení s různými jmény a pak přiřadit odlišná dělení ke každé osnově v obvodovém plášti. I když můžete vytvořit více definicí, pro osnovu může existovat jen jedno přiřazení dělení. Můžete vytvořit definice dělení pro určitý styl obvodového pláště a tyto definice mohou být přiřazeny jen k osnovám v obvodových pláštích daného stylu.

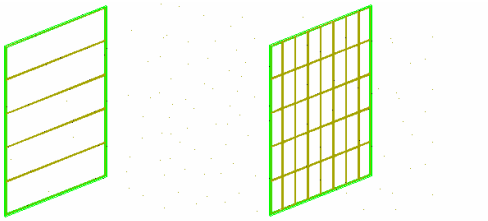
Další informace o přiřazení dělení k určité osnově viz Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště na straně 1453

Dělení osnov obvodových plášťů

Obvodový plášť obsahuje jednu nebo více osnov, které tvoří výchozí prvek pro umístění projektových prvků do obvodového pláště. Osnovou nejvyšší úrovně je primární osnova, která je také vnější hranou obvodového pláště.

Každá osnova v obvodovém plášti má jedno přiřazení dělení, které určuje, jestli se osnova dělí horizontálně nebo vertikálně. Dělení také určuje počet buněk, jejich velikost a umístění.

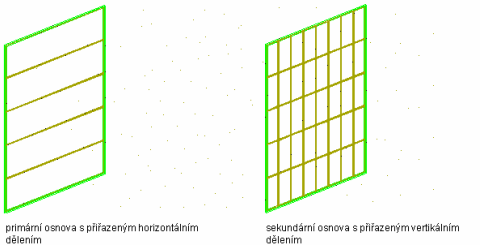
V primární osnově můžete definovat více úrovní osnov. Tyto osnovy uvnitř primární osnovy se nazývají vnořené osnovy. Každý úsek osnovy se nazývá buňkou.



Vytvoření definice dělení obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li vytvořit dělení pro osnovu obvodového pláště.

Protože mohou obvodové pláště obsahovat více vnořených osnov, je užitečné držet se při pojmenování osnov konvence, označující úroveň každé osnovy a její umístění nebo účel uvnitř obvodového pláště. Například Kamenné tabule L2-FL1 mohou označovat sekundární osnovu obsahující řadu kamenných tabulí v Podlaží 1.



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.

6 Klepněte na položku Nové dělení ( ).

7 Zadejte název pro tuto definici dělení.

8 Vyberte buď Vertikální orientaci nebo Horizontální orientaci .

9 Vyberte jeden z následujících typů dělení a v případě potřeby určete odsazení.

Typ dělení	Popis
Pevný rozměr buňky	Vytvoří osnovu, kde velikost jednotlivých buněk je pevná podle uživatelsky definované velikosti. Další informace najdete v části Zadání dělení s pevnou velikostí buňky na straně 1423.
Pevný počet buněk	Vytvoří osnovu, kde počet buněk osnovy je pevný podle uživatelsky definovaného počtu buněk. Další informace najdete v části Zadání dělení s pevným počtem buněk na straně 1426.
Ruční	Vytvoří osnovu s uživatelem ručně zadanou velikostí i počtem jednotlivých buněk. Další informace najdete v části Zadání dělení s ručně definovanými buňkami na straně 1427.
Základna/Základní výška (jen horizontální osnovy)	Vytvoří horizontální osnovu, která se neprotáhne ke štítům nebo stupňům v obvodovém plášti. Další informace najdete v části Bez štítů a stupňů z osnovy obvodového pláště na straně 1428.
Křivka (pouze vertikální osnovy)	Vytvoří vertikální osnovu od křivky, která přidá čáru osnovy pro každý vrchol křivky. Další informace najdete v části Dělení vertikální osnovy obvodového pláště v každém vrcholu podél křivky na straně 1429.

Po jejím vytvoření můžete definici dělení přiřadit konkrétní osnově v obvodovém plášti. Další informace najdete v části Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště na straně 1453.

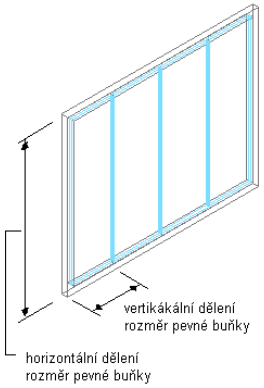
10 Když ukončíte vytváření definic dělení, klepněte na tlačítko OK.

Zadání dělení s pevnou velikostí buňky

Tento postup slouží k definování dělení, které má pevnou velikost pro obsažené buňky. V tomto případě je počet buněk určen délkou nebo výškou osnovy v závislosti na orientaci osnovy.

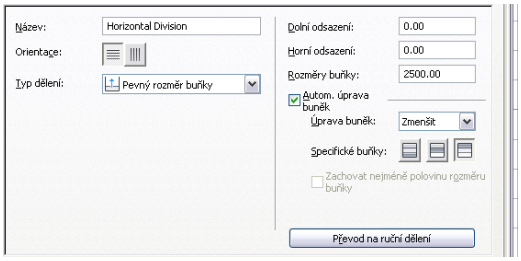
Jestliže v dělení osnovy zadáte pevnou velikost buňky, můžete určovat, jak se buňky osnovy přizpůsobí ponechanému prostoru. Tento prostor vznikne tehdy, jestliže délku (anebo výšku) obvodového pláště nelze rovnoměrně dělit pevnou velikostí buňky.

Určení pevné velikosti buněk



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3 Vyberte styl obvodového pláště.
4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5 V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.
6 Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou.

7 V možnosti Typ dělení zvolte hodnotu Pevný rozměr buňky



8 V možnosti Rozměr buňky zadejte velikost buněk.

Když definujete vertikální dělení, rozměrem buňky se rozumí její délka od příčle k příčli. Když definujete horizontální dělení, rozměrem buňky se rozumí její výška.

9 Chcete-li zadat odsazení osnovy, zadejte vzdálenost odsazení v položce Počáteční/Horní odsazení nebo Koncové/Spodní odsazení. Další informace najdete v části Určení odsazení pro osnovu obvodového pláště na straně 1430.

TIP Šířka rámu je započtena jako součást rozměru buňky. Buňky přiléhající k rámu proto mohou vypadat tak, že mají jinou velikost než ostatní buňky. Nechcete-li, aby byla šířka rámu zahrnuta v rozměru buňky, určete odsazení osnovy, které se rovná šířce rámu.

Když kreslíte obvodový plášť za použití pevného rozměru buňky, často se vyskytne přebytečný prostor mezi poslední buňkou plné velikosti a koncem obvodového pláště.

10 Přizpůsobte buňky, aby odpovídaly tomuto prostoru navíc:

Chcete-li…	Pak...
přidat prostor do buněk osnovy	vyberte příkaz Automaticky přizpůsobit buňky, vyberte příkaz Zvětšit při přizpůsobení buňky a vyberte konkrétní buňky, které se mají zvětšit. Můžete vybrat libovolnou kombinaci konkrétních buněk.
odstranit prostor u buněk osnovy	vyberte příkaz Automaticky přizpůsobit buňky, vyberte příkaz Zmenšit při přizpůsobení buňky a vyberte konkrétní buňky, které se mají zmenšit.

Chcete-li…	Pak...
	Můžete vybrat jakoukoliv kombinaci určených buněk.

11 V části Určité buňky vyberte buňky, kde se má přidat nebo odebrat prostor.

Máte tyto možnosti:

- Začátek obvodového pláště : pro vertikální dělení je možné přidat nebo odebrat vnější prostor z počáteční buňky obvodového pláště. Počáteční buňka je dána směrem výkresu obvodového pláště.
- Vertikální střed obvodového pláště : jestliže má obvodový plášť lichý počet vertikálních buněk, prostřední buňka je zvětšená nebo zmenšená. Jestliže má obvodový plášť sudý počet vertikálních buněk, dvě prostřední buňky jsou zvětšené nebo zmenšené.
- Konec obvodového pláště : pro vertikální dělení je možné přidat nebo odebrat vnější prostor z koncové buňky obvodového pláště. Koncová buňka je dána směrem výkresu obvodového pláště.
- Horní část obvodového pláště : pro horizontální dělení je možné přidat nebo odebrat vnější prostor z horní buňky obvodového pláště.
- Horizontální střed obvodového pláště : jestliže má obvodový plášť lichý počet horizontálních buněk, prostřední buňka je zvětšená nebo zmenšená. Jestliže má obvodový plášť sudý počet horizontálních buněk, dvě prostřední buňky jsou zvětšené nebo zmenšené.
- Spodní část obvodového pláště ( ): pro horizontální dělení je možné přidat nebo odebrat vnější prostor ze spodní buňky obvodového pláště.

Zde je možné vybrat více možností; můžete například přidat další prostor k počáteční a koncové buňce nebo k počáteční, středové a koncové buňce.

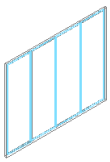
12 Klepněte na tlačítko OK.

V dalším kroku přiřadíte definici dělení k osnově ve stylu obvodového pláště. Další informace najdete v části Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště na straně 1453.

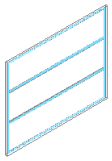
Zadání dělení s pevným počtem buněk

Použijte tento postup k definování specifického počtu buněk v osnově. V tomto případě je velikost buněk určena délkou nebo výškou osnovy, v závislosti na způsobu dělení osnovy.

V některých případech, když vytváříte složitou osnovu obvodového pláště, můžete začít se standardní osnovou s pevným počtem buněk a později provést ručně přesné doladění. Můžete vytvořit nejprve osnovu s pevným počtem buněk a potom ji převést na ruční osnovu. Informace o ručních osnovách najdete v části Zadání dělení s ručně definovanými buňkami na straně 1427



vertikákální dělení se čtyřmi buňkami



horizontální dělení se třemi buňkami

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou.
7. V části Typ dělení zvolte Pevný počet buněk
8. Určete počet buněk.
9. Odsazení osnovy určíte zadáním vzdálenosti odsazení pro Počáteční odsazení nebo Koncové odsazení.

   Další informace najdete v části Určení odsazení pro osnovu obvodového pláště na straně 1430.

   POZNÁMKA Chcete-li jemně doladit počáteční rozvržení s pevným počtem buněk, klepněte na příkaz Převést na ruční dělení a upravte osnovu podle popisu v části Zadání dělení s ručně definovanými buňkami na straně 1427.

10. Klepněte na tlačítko OK.

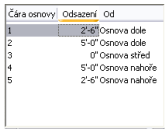
Informace o přiřazení definice dělení k určité osnově v obvodovém plášti najdete v části Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště na straně 1453

Zadání dělení s ručně definovanými buňkami

Tento postup použijte pro ruční přidání čar osnovy a určení odsazení pro každou z nich, když potřebujete vytvořit jednoznačnou osnovu, která se nehodí do žádného z jiných typů dělení. Můžete také začít s osnovou s pevnou velikostí buněk nebo osnovou s pevným počtem buněk a poté ručně přizpůsobit čáry osnovy tak, aby vyhovovaly vašim potřebám.

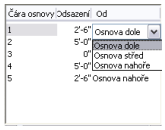
1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou.
7. Vyberte možnost Ruční pro Typ dělení.
8. Klepněte na příkaz Přidat čáru osnovy pro vložení čáry osnovy. Vložte tolik čar osnovy, kolik potřebujete. Potřebujete-li odstranit čáry osnovy, vyberte ji v tabulce a klepněte na příkaz Odstranit čáru osnovy.
9. U položky Odsazení, v tabulce čáry osnovy, určete vzdálenost odsazení každé čáry osnovy.

   Odsazení čáry osnovy

10. U položky Od, v tabulce čáry osnovy, vyberte umístění osnovy, od kterého je čára osnovy odsazena.

    Odsazení čáry osnovy dle volby

11. Odsazení osnovy určíte zadáním vzdálenosti odsazení pro Počáteční odsazení nebo Koncové odsazení.

    Další informace najdete v části Určení odsazení pro osnovu obvodového pláště na straně 1430.

12 Klepněte na tlačítko OK.

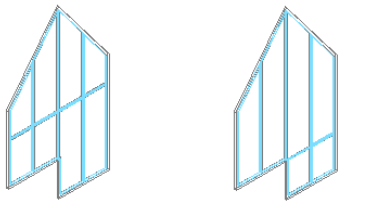
Informace o přiřazení definice dělení k určité osnově v obvodovém plášti viz Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště na straně 1453

Bez štítů a stupňů z osnovy obvodového pláště

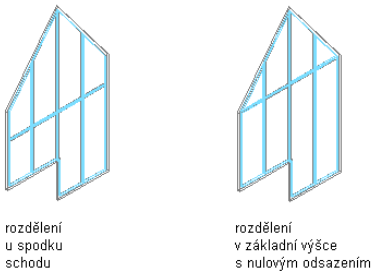
Když projektujete obvodový plášť, který má v horní hraně štíty anebo ve spodní hraně stupně, mohou existovat případy, kdy nebudete chtít, aby se osnova roztáhla do těchto oblastí. Chcete-li v takovém případě definovat obvodový plášť, můžete definovat horizontální osnovu s jedinou buňkou, s vyloučením daných oblastí a poté tuto osnovu použít jako počáteční bod pro vnořené osnovy. Informace o vložených osnovách najdete v části Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 1455

POZNÁMKA Informace o přidání stupňů nebo štítů do obvodového pláště najdete v části Změna horní a spodní hrany obvodového pláště na straně 1533

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3 Vyberte styl obvodového pláště.
4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5 V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.
6 Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou.
7 Vyberte možnost Horizontální u položky Orientace.
8 Vyberte základnu/základní výšku pro typ dělení.
9 Vyberte příkaz Dělit na základně nebo Dělit v základní výšce.
   - Dělit v základně: Způsobí, že se z dělení na základně vyloučí stupně z osnovy.



- Dělit v základní výšce: Způsobí, že se z dělení v základní výšce vyloučí štíty z osnovy.



10 Abyste dělení odsadili od základny, zadejte u položky Odsazení základny kladné číslo.

11 Abyste dělení odsadili od základní výšky, zadejte u položky Odsazení základní výšky kladné číslo.

12 Klepněte na tlačítko OK.

Výsledná osnova obsahuje jedinou horizontální buňku. Pro přidání dalších dělení použijte vnořené osnovy. Další informace najdete v části Vytvoření vnořené osnovy v obvodovém plášti na straně 1458.

Informace o přiřazení definice dělení k určité osnově v obvodovém plášti najdete v části Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště na straně 1453

Dělení vertikální osnovy obvodového pláště v každém vrcholu podél křivky

Vytváříte-li obvodový plášť odkazováním na křivku, můžete definovat vertikální osnovu pro obvodový plášť umístěním čar osnov v každém vrcholu podél křivky.

1 Nakreslete křivku a použijte ji jako referenční křivku pro vytvoření obvodového pláště.

Další informace najdete v části Vytvoření obvodového pláště odkazujícího na křivku na straně 1404.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

3 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

4 Vyberte styl obvodového pláště.

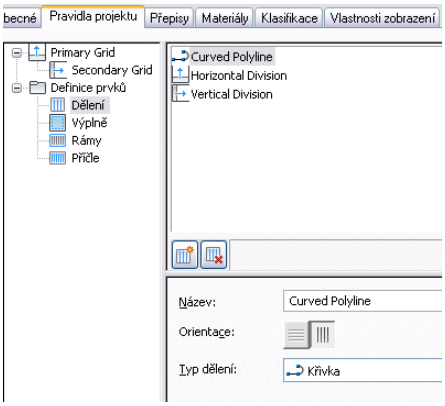
5 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

6 V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.

7 Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou.

8 Vyberte položku Vertikální u Orientace.

9 Vyberte možnost Křivka pro Typ dělení.



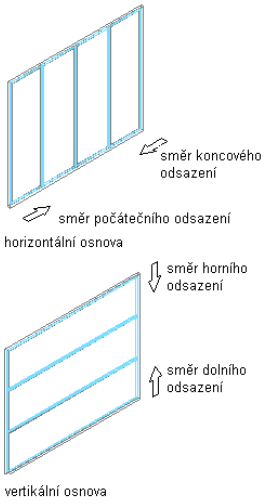
10 Klepněte na tlačítko OK.

Informace o přiřazení definice dělení k určité osnově v obvodovém plášti najdete v části Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště na straně 1453

Určení odsazení pro osnovu obvodového pláště

Ve výchozím nastavení se buňky osnov měří od počátečních a koncových bodů základny obvodového pláště (u horizontálních dělení) anebo od spodní k horní hraně (u vertikálních dělení). Šířka rámu osnovy se při počítání velikosti buňky nebere v úvahu. Nakreslíte-li například obvodový plášť s 14' základnou a 1' rámem vlevo i vpravo a stanovíte pevný počet vertikálních buněk, buňky se nezobrazí se stejnou velikostí. První a poslední buňky vypadají menší, protože obsahují rám. Sjednocení velikosti buněk provedete odsazením počátku a konce osnovy podle šířky rámu.

Určení směrů odsazení osnov



POZNÁMKA Osnovu můžete odsadit jen tehdy, když je typ dělení stanoven na Pevný rozměr buňky, Pevný počet buněk nebo Ruční.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou.
7. Vyberte možnost Pevná velikost buňky, Pevný počet buněk nebo Ruční pro Typ dělení.
8. Určete odsazení pro osnovu.

Jestliže chcete určit vzdálenost mezi …	Pak...
počáteční bod základny obvodového pláště a začátek první buňky v horizontální osnově	zadejte hodnotu do pole Počáteční odsazení.

Jestliže chcete určit vzdálenost mezi …	Pak...
koncový bod základny obvodového pláště a konec poslední buňky v horizontální osnově	zadejte hodnotu do pole Koncové odsazení.
spodní hrana obvodového pláště a začátek spodní buňky ve vertikální osnově	zadejte hodnotu pro Spodní odsazení.
horní hrana obvodového pláště a konec horní buňky ve vertikální osnově	zadejte hodnotu do pole Horní odsazení.

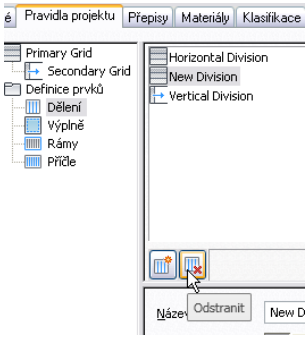
9 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění definice dělení ze stylu obvodového pláště

Tento postup použijte pro odstranění definice dělení, kterou už nepotřebujete. Nemůžete odstranit definici dělení, když je aktuálně přiřazena k osnově. Výchozí definici dělení sice nemůžete odstranit, můžete ji však upravit.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3 Vyberte styl obvodového pláště.
4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5 V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.
6 Vyberte Definici dělení, kterou chcete odstranit.

7 Klepněte na Odstranit.

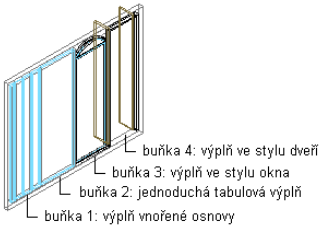


8 Klepněte na tlačítko OK.

Definování výplní pro buňky obvodových plášťů

Výplň definuje obsah buňky obvodového pláště. Buňka obvodového pláště může sestávat z výchozí jednoduché tabule anebo obsahovat vnořenou osnovu, polygon AEC, styl jednotky obvodového pláště, dveří, okna nebo sestavy dveře/okno. Styly objektů, které použijete ve výplních, musí existovat v aktuálním výkresu, aby mohly být přidány do definice výplně. Tabule obvykle představují prosklení nebo jiný rovný vnější plášť, třeba z kamene nebo betonu. Další informace najdete v části Přiřazení výplní k buňkám obvodového pláště na straně 1454.

Určení odlišných výplní



POZNÁMKA Vnořené osnovy a žádná výplň jsou možnostmi, které vybíráte při přiřazování výplně k buňce. Tyto možnosti nevyžadují definice výplní. Další informace najdete v části Vytvoření vnořené osnovy v obvodovém plášti na straně 1458 a Odstranění výplně z buňky obvodového pláště na straně 1463.

Můžete definovat tolik výplní, kolik potřebujete a pak pomocí přiřazení buněk určit buňky, které mají každou výplň používat. Můžete podle potřeby upravit výchozí výplň, která se

používá pro všechny nepřiřazené buňky. Další informace o přiřazeních buněk najdete v části Přiřazení definic k prvkům obvodového pláště na straně 1453

POZNÁMKA Vytvořte definice výplní pro určitý styl obvodového pláště. Tyto definice lze přiřadit jen k buňkám osnovy v obvodových pláštích daného stylu.

Materiály

Styly používají materiály stylu objektu, přiřazeného každé tabuli. Stanovíte-li například, aby výplň používala Standardní styl dveří, materiály této výplně jsou ty, určené v daném stylu dveří. Jednoduché tabule vyžadují přiřazení materiálu ve stylu obvodového pláště.

Nepoužíváte-li materiály k ovládání vlastností zobrazení výplní, můžete stanovit jejich vlastnosti zobrazení ve stylu obvodového pláště. Hladina, barva, typ čáry a další vlastnosti zobrazení výchozí výplně, se použijí u všech výplní, pokud nevytvoříte vlastní komponentu zobrazení pro každou definici výplně. Můžete potom ovládat zobrazení každé definice výplně nezávisle. Další informace najdete v části Určení zobrazení obvodových plášťů na straně 1476.

Vytvoření tabulové výplně pro obvodový plášť

Tento postup použijte, chcete-li vytvořit jednoduchou tabulovou výplň pro reprezentaci základních materiálů vnějšího obvodového pláště, jako jsou panel kamenné stěny, betonový panel, kovová tabule nebo zasklení.

Protože mohou obvodové pláště obsahovat více výplní, je užitečné držet se při pojmenování tabulových výplní konvence, označující umístění výplně nebo její účel uvnitř obvodového pláště. Například Kamenná tabule L3-FL1 může označovat kamennou tabuli v osnově třetí úrovně v Podlaží 1.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Výplně v nabídce Definice prvků.
6. Klepněte na položku Nová výplň.
7. Zadejte název výplně.
8. Vyberte jako typ výplně položku Jednoduchá tabule.
9. Určete zarovnání výplně.

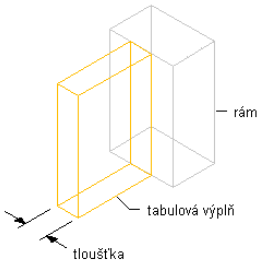
Další informace najdete v části Určení zarovnání výplně obvodového pláště na straně 1436.

10 Určete odsazení výplně.

Další informace najdete v části Určení odsazení pro výplň obvodového pláště na straně 1437.

11 Určete tloušťku tabule.

Určení tloušťky tabule výplně



12 Klepněte na tlačítko OK.

Po jejím vytvoření můžete definici výplně přiřadit jakékoliv buňce v osnově obvodového pláště. Další informace najdete v části Přiřazení výplní k buňkám obvodového pláště na straně 1454.

Vytvoření výplně stylu pro obvodový plášť

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit výplň stylu pro vložení objektů do obvodového pláště. Můžete vložit dveře, okna, sestavy dveře/okno, jednotky obvodových plášťů a polygony AEC definováním specifického stylu s daným objektem jako výplní.

TIP Po vložení objektu do buňky můžete daný objekt vybrat nezávisle na osnově a přistoupit k možnostem úprav objektu.

Protože mohou obvodové pláště obsahovat více stylů objektů, je užitečné držet se při pojmenování výplní stylu konvence, označující umístění výplně nebo její účel uvnitř obvodového pláště. Například Osmiúhelníkové okno L3-FL1 může označovat osmiúhelníkové okno v osnově třetí úrovně v Podlaží 1.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

3 Vyberte styl obvodového pláště.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte položku Výplně v nabídce Definice prvků.

6 Klepněte na položku Nová výplň.

7 Zadejte název výplně.

8 Vyberte Styl jako typ výplně.

Pravé spodní podokno se změní ve stromové zobrazení stylů objektů, které lze vložit do obvodového pláště.

9 Vyberte styl objektu.

Pro každý typ stylu existuje zvláštní ikona, například ikona stylu dveří a ikona jednotky obvodového pláště . Tyto ikony se také zobrazují vedle názvu výplně v horní části dialogového okna, aby vám pomohly rozpoznat typ výplně.

10 Určete zarovnání výplně. Další informace naleznete v dalším oddílu Určení zarovnání výplně obvodového pláště na straně 1436.

11 Určete odsazení výplně. Další informace najdete v části Určení odsazení pro výplň obvodového pláště na straně 1437.

12 Klepněte na tlačítko OK.

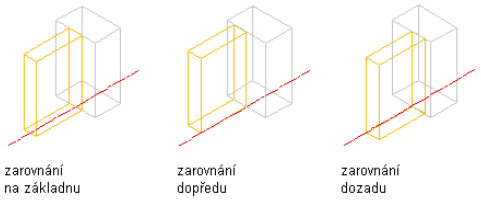
Po jejím vytvoření můžete definici výplně přiřadit jakékoliv buňce v osnově obvodového pláště. Další informace najdete v části Přiřazení výplní k buňkám obvodového pláště na straně 1454.

Určení zarovnání výplně obvodového pláště

Tento postup použijte pro zarovnání výplně na střed základny obvodového pláště, před základnou nebo za základnou. V půdorysném pohledu je přední část obvodového pláště (kresleného zleva doprava) pod základnou a zadní část je nad základnou.

POZNÁMKA Informace o posunutí výplně od základny najdete v části Určení odsazení pro výplň obvodového pláště na straně 1437

Určení přiřazení výplní



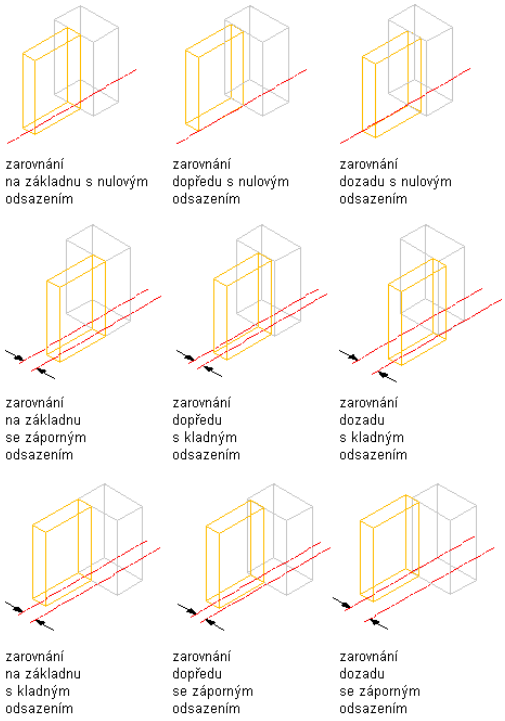
1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Výplně v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte výplň nebo vytvořte novou.
7. Vyberte zarovnání: dopředu, na střed nebo dozadu.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Určení odsazení pro výplň obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li stanovit odsazení pro výplň obvodového pláště. Ve výchozím nastavení jsou výplně zarovnány na základnu obvodového pláště. Vyžaduje-li projekt zarovnání výplně s hranami rámů nebo nějakou jinou částí obvodového pláště, můžete pro výplň stanovit odsazení.

Můžete také vytvořit samostatné, na stylu založené výplně přímo ve výkresu. Zvolená výplň má uzly Obrátit v obou směrech, *X* i *Y*, takže můžete měnit orientaci výplně.

Určení odsazení tabulových výplní



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Výplně v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte výplň nebo vytvořte novou.
7. Zadejte vzdálenost odsazení.

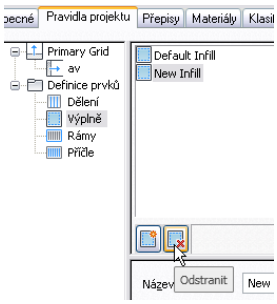
   V Půdorysu odsazují kladná čísla výplň nad základnu, a záporná čísla odsazují výplň pod základnu. Na odsazení má také vliv zvolené zarovnání výplně.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění definice výplně ze stylu obvodového pláště

Tento postup použijte pro smazání definice výplně, kterou už nepotřebujete, ze seznamu Definice výplní. Nemůžete odstranit definici výplně, když je aktuálně přiřazena k buňce. Výchozí definici výplně sice nemůžete odstranit, můžete ji však podle potřeby upravit.

POZNÁMKA Informace o odstranění výplně z buňky najdete v části Odstranění výplně z buňky obvodového pláště na straně 1463

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Výplně v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte nepotřebnou definici výplně a klepněte na položku Odebrat.

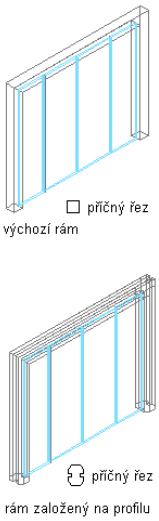


7. Klepněte na tlačítko OK.

Definování rámů obvodových plášťů

Všechny osnovy obvodového pláště, včetně primární osnovy, mohou mít definice rámů. Rám primární osnovy definuje vnější hrany obvodového pláště. Celkovou velikost rámu určuje délka a výška primární osnovy obvodového pláště nebo vnořené osnovy obvodového pláště. Rám můžete definovat určením šířky a hloubky nebo výběrem profilu.

Určení výchozích a na profilu založených rámů



Můžete vytvořit definice rámů pro určitý styl obvodového pláště. Tyto definice lze přiřadit jen k rámům v obvodových pláštích daného stylu. Můžete vytvořit tolik definic rámů, kolik chcete a pak podle potřeby přiřadit definice k rámům. Pokud použijete vnořené osnovy, každá osnova má svůj vlastní rám. Existuje výchozí definice rámu, kterou můžete podle potřeby upravit a přiřadit. Nepřiřazené rámy nejsou zobrazeny. Další informace najdete v části Přiřazení definic k rámům obvodového pláště na straně 1467.

TIP Použití Správce stylů umožní kopírování definice příčle a její použití jako definice rámu. Vyberte definici příčle a přetáhněte ji do nabídky Rámy v levém podokně karty Pravidla projektu..

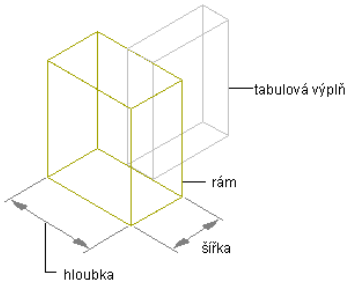
Materiály a vlastnosti zobrazení rámů

Nepoužíváte-li materiály k ovládání vlastností zobrazení rámů, můžete stanovit jejich vlastnosti zobrazení ve stylu obvodového pláště. Hladina, barva, typ čáry a další vlastnosti zobrazení výchozího rámu se použijí u všech rámů, pokud nevytvoříte vlastní komponentu zobrazení pro každou definici. Můžete potom ovládat zobrazení každé definice rámu nezávisle. Další informace najdete v části Určení zobrazení obvodových plášťů na straně 1476.

Definování rámu obvodového pláště šířkou a hloubkou

Rám můžete definovat určením jeho šířky a hloubky. Celkovou velikost rámu určuje délka a výška osnovy obvodového pláště.

Určení šířky a hloubky rámu



Protože mohou obvodové pláště obsahovat více stylů objektů s různými rámy, je užitečné držet se při pojmenování rámů osnov konvence, označující umístění osnovy nebo její účel uvnitř obvodového pláště. Například Kovový rám L3-FL1 může označovat kovový rám pro osnovu třetí úrovně v Podlaží 1.

TIP Pro odstranění hrany rámu a přizpůsobení výplně tak, aby vyplnila prostor, který zabíral rám, vytvořte definici rámu s nulovou šířkou i hloubkou. Potom přiřaďte tuto definici k hraně rámu, kterou chcete odstranit. Toto je nutné proto, aby se začistily styky výplně, jak by tomu bylo u podmínky zasklení. Další informace najdete v části Odstranění hrany rámu z obvodového pláště na straně 1468.

---

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Rámy v nabídce Definice prvků.
6. Klepněte na položku pro vytvoření nové definice rámu.
7. Zadejte název rámu.
8. Určete šířku a hloubku rámu.
9. Určete libovolná odsazení.

   Další informace najdete v části Určení odsazení pro rám obvodového pláště na straně 1444.
10. Klepněte na tlačítko OK.

Po jejím vytvoření můžete definici rámu přiřadit jakémukoliv rámu v obvodovém plášti. Další informace najdete v části Přiřazení definic k rámům obvodového pláště na straně 1467.

Vytvoření profilu pro rám obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li vytvořit profil, který můžete použít pro definování tvaru rámu obvodového pláště. Potom můžete vytáhnout profil, abyste z něj vytvořili rám obvodového pláště.

Výška a šířka křivky, použité pro vytvoření profilu, definuje výchozí výšku a šířku rámu obvodového pláště. Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm rámu.

1. Nakreslete uzavřenou křivku s výškou a hloubkou, potřebnými pro výsledný rám obvodového pláště.
2. Vyberte křivku, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Převést na ➤ Definice profilu.
3. Zadejte **c** (Těžiště) pro bod vložení profilu.

   Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm rámu.
4. Zadejte název profilu a klepněte na tlačítko OK.

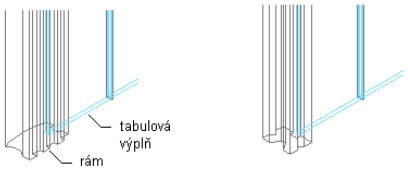
   Nyní můžete profil použít jako rám obvodového pláště. Další informace najdete v části Definování rámu obvodového pláště použitím profilu na straně 1442.

Definování rámu obvodového pláště použitím profilu

Tento postup použijte pro vytvoření definice prvku rámu z profilu. Nechcete-li použít u rámu přímou hranu, můžete pomocí profilu definovat hrany s křivkami, zuby nebo jakýmkoli jiným požadovaným tvarem.

Pro vytvoření rámu z profilu můžete také použít postup úpravy na místě. Další informace najdete v části Vytvoření hrany příčle nebo rámu z křivky anebo profilu použitím místních úprav na straně 1498.

Dva příklady na profilu založených rámů



POZNÁMKA Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm rámu.

1. Vytvořte profil rámu.

Informace o vytváření profilů pro rámy obvodových plášťů najdete v části Vytvoření profilu pro rám obvodového pláště na straně 1442

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

3 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

4 Vyberte styl obvodového pláště.

5 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

6 V levém podokně vyberte položku Rámy v nabídce Definice prvků.

7 Klepněte na položku Nový rám.

8 Zadejte název rámu.

9 Určete šířku a hloubku hrany rámu.

Tyto kóty se používají při výpočtu středu hrany pro zarovnání profilu a také při určení hranice pro přilehlou výplň.

10 Vyberte příkaz Použít profil.

POZNÁMKA Možnosti nabídky Profil jsou dostupné jen tehdy, máte-li profily v aktuálním výkresu.

11 Vyberte ze seznamu profil.

Při výchozím nastavení se profil vloží se stejnou šířkou a hloubkou, s jakou byl vytvořen.

12 Chcete-li přizpůsobit velikost profilu, aby odpovídala rozměrům šířky nebo hloubky hrany rámu, vyberte příkaz Automaticky přizpůsobit šířku nebo hloubku profilu.

13 Pro zrcadlení profilu vyberte zrcadlení podél osy X nebo Y.

14 Chcete-li otočit profil, určete úhel v nabídce Otočení.

15 Určete libovolná odsazení.

Další informace najdete v části Určení odsazení pro rám obvodového pláště na straně 1444.

16 Klepněte na tlačítko OK.

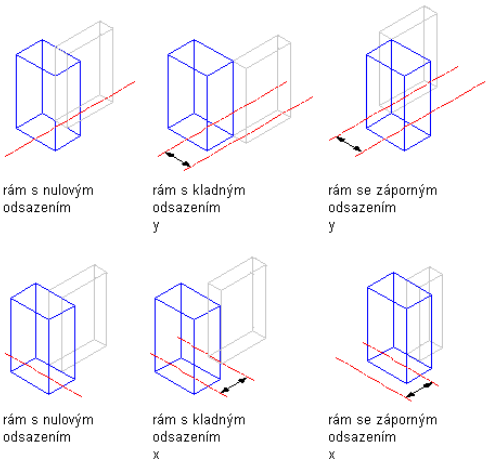
Po jejím vytvoření můžete definici rámu přiřadit jakémukoliv rámu v obvodovém plášti. Další informace najdete v části Přiřazení definic k rámům obvodového pláště na straně 1467.

Určení odsazení pro rám obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li definovat vzdálenost rámu obvodového pláště od spodní hrany, horní hrany nebo základny. Ve výchozím nastavení se vnější hrany rámu zarovnají s počátkem a koncem spodní hrany a s počátkem a koncem horní hrany. Když nastavíte šířku rámu, roztáhne se rám směrem dovnitř. Můžete však použít odsazení pro protáhnutí nebo zmenšení rámu mimo tato výchozí ohraničení anebo pro posun rámu od základny, buď ve směru X nebo Y.

Odsazení	Popis
X	Kladné odsazení X posouvá hranu rámu směrem ven, za konec obvodového pláště, zatímco záporné odsazení X posouvá hranu rámu dovnitř, ke středu obvodového pláště.
Y	V Půdorysu posouvá kladné odsazení Y hranu rámu nad základnu, zatímco záporné odsazení Y posouvá rám pod základnu.
Počátek	Záporné počáteční odsazení prodlouží rám za počáteční bod, zatímco kladné počáteční odsazení rám zkrátí. Počátečním bodem vertikálních hran je základna a počátečním bodem pro horizontální hrany (kreslené zleva doprava) je levá strana.
Konec	Záporné koncové odsazení prodlouží rám za koncový bod, zatímco kladné koncové odsazení rám zkrátí. Koncovým bodem vertikálních hran je základní výška a koncovým bodem pro horizontální hrany (kreslené zleva doprava) je pravá strana.

Určení odsazení rámů ve směrech x a y



TIP Pro rychlou identifikaci počátku a konce obvodového pláště vyberte obvodový plášť. Uzel Obráceného směru je zobrazen poblíž středu obvodového pláště a směřuje ke konci obvodového pláště.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Rámy v nabídce Definice prvků.
6. V seznamu vyberte definici rámu.
7. Určete vzdálenost odsazení pro hranu rámu.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění definici rámu ze stylu obvodového pláště

Tento postup použijte pro odstranění definice rámu ze seznamu Definice rámů. Nemůžete odstranit definici rámu, když je aktuálně přiřazena k hraně rámu, můžete ji však odstranit, je-li k hraně rámu přiřazena jako přepis. Výchozí definici rámu sice nemůžete odstranit, můžete ji však podle potřeby upravit.

POZNÁMKA Informace o odstranění hrany rámu najdete v části Odstranění hrany rámu z obvodového pláště na straně 1468

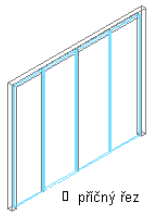
1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Rámy v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte nepotřebnou definici rámu.
7. Klepněte na příkaz Odstranit rám.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Definování příčlí obvodových plášťů

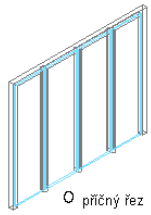
Všechny osnovy obvodového pláště, včetně primární osnovy, mohou mít definice příčlí. Příčel primární osnovy definuje vnější hrany obvodového pláště. Příčle můžete definovat určením šířky a hloubky nebo výběrem profilu, ze kterého je příčel vytažena.

Protože mohou obvodové pláště obsahovat více vnořených osnov s různými příčlemi, je užitečné držet se při pojmenování příčlí osnov konvence, označující úroveň každé osnovy a její umístění nebo účel uvnitř obvodového pláště. Například Příčel okna L3-FL1 může označovat příčel okna v osnově třetí úrovně v Podlaží 1.

Určení výchozích a na profilu založených příčlí



výchozí mřížka



mřížka založená na profilu

Můžete vytvořit definice příčlí pro určitý styl obvodového pláště a tyto definice mohou být přiřazeny jen k příčlím v obvodových pláštích daného stylu. Můžete vytvořit tolik definic příčlí kolik chcete a pak podle potřeby přiřadit definice k příčlím. Pokud použijete vnořené osnovy, každá osnova má své vlastní příčle. Existuje výchozí definice příčle, kterou můžete podle potřeby upravit a která se použije u všech nepřiřazených příčlí. Další informace najdete v části Přiřazení definic k příčlím obvodového pláště na straně 1470.

TIP Použití Správce stylů umožní kopírování definice rámu a její použití jako definice příčle. Vyberte definici rámu a přetáhněte ji do nabídky Příčle v levém podokně karty Pravidla projektu.

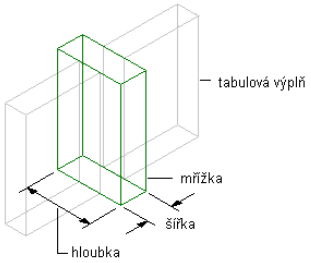
Materiály a vlastnosti zobrazení příčlí

Nepoužíváte-li materiály k ovládání vlastností zobrazení příčlí, můžete stanovit jejich vlastnosti zobrazení ve stylu obvodového pláště. Hladina, barva, typ čáry a další vlastnosti zobrazení výchozí příčle se použijí u všech příčlí, pokud nevytvoříte vlastní komponentu zobrazení pro každou definici. Můžete potom ovládat zobrazení každé definice příčle nezávisle. Další informace najdete v části Určení zobrazení obvodových plášťů na straně 1476.

Definování příčlí obvodového pláště šířkou a hloubkou

Příčle můžete definovat určením šířky a hloubky.

Určení šířky a hloubky příčle



TIP Pro odstranění příčlí u zasklení vytvořte definici s nulovou šířkou i hloubkou. Potom přiřaďte tuto definici k příčlím, které chcete odstranit. Další informace najdete v části Odstranění příčlí z osnovy obvodového pláště na straně 1473.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Příčle v nabídce Definice prvků.
6. Klepněte na položku Nová příčel.
7. Zadejte název příčle.
8. Určete šířku a hloubku příčle.
9. Určete požadovaná odsazení.

   Další informace najdete v části Určení odsazení pro příčle obvodového pláště na straně 1451.
10. Klepněte na tlačítko OK.

Po jejím vytvoření můžete definici příčle přiřadit jakékoliv příčli v obvodovém plášti. Další informace najdete v části Přiřazení definic k příčlím obvodového pláště na straně 1470.

Vytvoření profilu pro příčle obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li vytvořit profil, který můžete použít pro definování tvaru u definice příčle obvodového pláště. Potom můžete vytáhnout profil, abyste z něj vytvořili příčle.

Výška a šířka křivky, použité pro vytvoření profilu, definuje výchozí výšku a šířku příčle obvodového pláště. Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm příčle.

1 Nakreslete uzavřenou křivku s výškou a hloubkou, potřebnými pro výslednou příčel obvodového pláště.

2 Vyberte křivku, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Převést na ➤ Definice profilu.

3 Zadejte **c** (Těžiště) pro bod vložení profilu.

Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm příčle.

4 Zadejte název profilu a klepněte na tlačítko OK.

Nyní můžete profil použít jako příčel obvodového pláště. Další informace najdete v části Definování příčlí obvodového pláště použitím profilu na straně 1449.

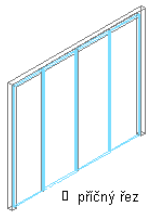
Definování příčlí obvodového pláště použitím profilu

Tento postup použijte pro vytvoření definice prvku příčle z profilu. Nechcete-li použít u příčlí přímou hranu, můžete pomocí profilu definovat příčle s křivkami, zuby nebo jakýmkoliv jiným tvarem.

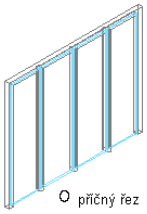
Pro vytvoření příčle z profilu můžete také použít postup úpravy na místě. Další informace najdete v části Vytvoření hrany příčle nebo rámu z křivky anebo profilu použitím místních úprav na straně 1498.

POZNÁMKA Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm příčle.

Zarovnání výplní s výchozími a na profilu založenými příčlemi



výchozí mřížka



mřížka založená na profilu

1. Vytvořte profil, který se má použít pro příčel.

   Další informace najdete v části Vytvoření profilu pro příčle obvodového pláště na straně 1448.

2. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
3. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
4. Vyberte styl obvodového pláště.
5. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
6. V levém podokně vyberte položku Příčle v nabídce Definice prvků.
7. Klepněte na položku Nová příčel.
8. Zadejte název příčle.
9. Určete šířku a hloubku příčle.

   Tyto kóty se používají při výpočtu středu příčle pro zarovnání profilu a také při určení hranice pro přilehlou výplň.

10. Vyberte příkaz Použít profil.

    POZNÁMKA Možnosti nabídky Profil jsou dostupné jen tehdy, máte-li profily v aktuálním výkresu.

11. Vyberte ze seznamu profil.

    Při výchozím nastavení se profil vloží se stejnou šířkou a hloubkou, s jakou byl vytvořen.

12. Chcete-li přizpůsobit velikost profilu, aby odpovídala rozměrům šířky nebo hloubky příčle, vyberte příkaz Automaticky přizpůsobit šířku nebo hloubku profilu.
13. Pro zrcadlení profilu vyberte X nebo Y v nabídce Zrcadlit v.
14. Chcete-li otočit profil, určete úhel otočení v nabídce Otočení.
15. Určete libovolná odsazení.

    Další informace najdete v části Určení odsazení pro příčle obvodového pláště na straně 1451.

16. Klepněte na tlačítko OK.

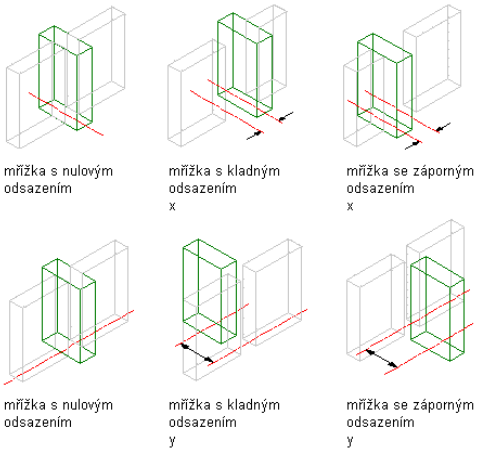
Po jejím vytvoření můžete definici příčle přiřadit jakékoliv příčli v obvodovém plášti. Další informace najdete v části Přiřazení definic k příčlím obvodového pláště na straně 1470.

Určení odsazení pro příčle obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li definovat příčle, které jsou odsazeny od počátku nebo konce obvodového pláště, pro prodloužení nebo zkrácení hrany anebo pro odsazení ve směru X nebo Y, aby došlo k posunu hrany. Máte například možnost zobrazit zasklení odsazením příčlí za skleněné tabulové výplně.

Odsazení	Popis
X	U vertikálních příčlí posouvá kladné odsazení X příčle směrem ke konci obvodového pláště, zatímco záporné odsazení X posouvá příčle směrem k počátku obvodového pláště. U horizontálních příčlí posouvá kladné odsazení X příčle směrem k horní části obvodového pláště, zatímco záporné odsazení X posouvá příčle směrem ke spodní části obvodového pláště.
Y	V Půdorysu posouvá kladné odsazení Y příčle nad základnu, zatímco záporné odsazení Y posouvá příčle pod základnu.
Počátek	Záporné počáteční odsazení prodlouží příčle za počáteční bod, zatímco kladné počáteční odsazení příčle zkrátí.
Konec	Záporné koncové odsazení prodlouží příčle za koncový bod, zatímco kladné koncové odsazení příčle zkrátí.

Určení odsazení příčlí ve směrech x a y



TIP Pro rychlou identifikaci počátku a konce obvodového pláště vyberte obvodový plášť. Uzel Obráceného směru je zobrazen poblíž středu obvodového pláště a směřuje ke konci obvodového pláště.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Příčle v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte definici příčle v seznamu.
7. Určete vzdálenost odsazení pro X, Y, Začátek nebo Konec.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění definice příčle ze stylu obvodového pláště

Tento postup použijte pro odstranění definice příčle ze seznamu Definice příčlí. Nemůžete odstranit definici příčle, když je přiřazena k příčli, můžete ji však odstranit, je-li k příčli přiřazena jako přepis. Výchozí definici příčle sice nemůžete odstranit, můžete ji však podle potřeby upravit.

POZNÁMKA Informace o odstranění příčlí mezi buňkami najdete v části Odstranění příčlí z osnovy obvodového pláště na straně 1473

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

3 Vyberte styl obvodového pláště.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte položku Příčle v nabídce Definice prvků.

6 Vyberte ze seznamu nepotřebnou definici příčle.

7 Klepněte na příkaz Odstranit příčel.

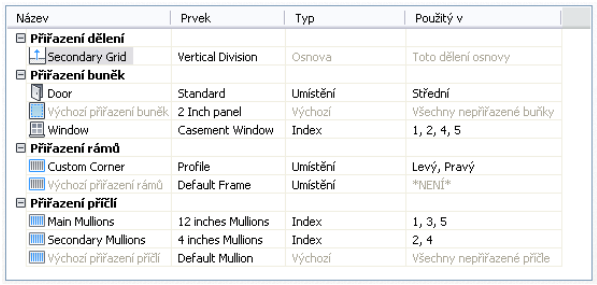
8 Klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení definic k prvkům obvodového pláště

Po vytvoření definic prvků pro styl obvodového pláště, můžete tyto definice přiřadit ke každému z typů prvků obvodových plášťů: dělením, výplním buněk, rámům a příčlím.

Ve výchozím nastavení je všem prvkům určitého typu přiřazena jedna definice. Můžete však také přiřadit definice k jednotlivým prvkům. Všechny buňky v osnově jsou například přiřazeny k výchozí výplni. Můžete však vytvořit nové přiřazení buňky, vybrat odlišnou výplň a pak určit buňky, u kterých se tato výplň použije.

Seznam přiřazení

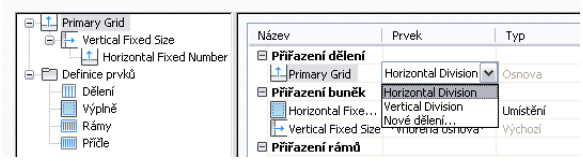


Další informace o definicích prvků najdete v části Vytvoření definic prvků pro styl obvodového pláště na straně 1417

Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště

Tento postup použijte pro přiřazení dělení k osnově obvodového pláště. Dělení definuje orientaci osnovy (zda je směr příčlí a buněk osnovy vodorovný nebo svislý) a typ dělení (počet a velikost buněk).

Poté, co jste definovali dělení, jej můžete přiřadit do primární osnovy nebo vnořených osnov. Vložené osnovy se vytvoří jako přiřazení buňky pomocí volby Vložená osnova. Další informace najdete v části Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 1455.



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3 Vyberte styl obvodového pláště.
4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5 V levém podokně vyberte osnovu, ke které chcete přiřadit dělení.

   Název vybrané osnovy se zobrazí v tabulce u řádku Přiřazení dělení.

   TIP Chcete-li přejmenovat osnovu, vyberte ji, klepněte na příkaz Přejmenovat a potom zadejte nový název.

6 Klepněte na sloupec Prvek u příslušné osnovy a v seznamu vyberte definici dělení.
7 Klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení výplní k buňkám obvodového pláště

Výplň definuje obsah buňky obvodového pláště. Buňka obvodového pláště může sestávat z výchozí jednoduché tabule anebo obsahovat vnořenou osnovu, polygon AEC, styl jednotky obvodového pláště, dveří, okna nebo sestavy dveře/okno. Styly objektů, které použijete ve výplních, musí existovat v aktuálním výkresu, aby mohly být přidány do definice výplně. Tabule obvykle představují prosklení nebo jiný rovný vnější plášť, třeba z kamene nebo betonu. Další informace najdete v části Definování výplní pro buňky obvodových plášťů na straně 1433.

Přiřazení buněk

Přiřazení buňky určuje definici výplně použité pro buňky. Můžete použít jedno přiřazení buňky, pro přiřazení stejné výplně všem buňkám anebo můžete vytvořit vícenásobná přiřazení buňky, pro přiřazení různých výplní k různým buňkám.

Přiřazení buněk

Přiřazení buněk			
Door	Standard	Umístění	Střední
Výchozí přiřazení buněk	2 Inch panel	Výchozí	Všechny nepřiřazené buňky
Window	Casement Window	Index	1, 2, 4, 5

Nepřiřazujte stejné buňce více definicí, protože se použije jen poslední definice, přiřazená buňce.

Výchozí přiřazení buňky

Všechny nepřiřazené buňky používají výchozí přiřazení buňky. Můžete upravit výchozí přiřazení, aby bylo libovolným typem výplně, nemůžete však výchozí přiřazení buňky vymazat.

Možná bude potřeba upravit výchozí přiřazení buňky, tak aby používalo definici výplně, která se v projektu nejčastěji vyskytuje. Všechny buňky, které nejsou přiřazeny k jiným výplním, pak používají tuto definici výplně.

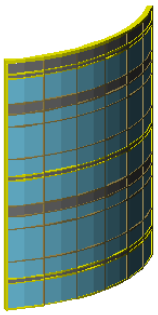
Materiály a vlastnosti zobrazení výplní

Hladina, barva, typ čáry a další vlastnosti zobrazení výchozí výplně se použijí u všech výplní, pokud nepřiřadíte materiály k vámi vytvořeným výplním anebo nevytvoříte vlastní komponentu zobrazení pro každou definici. Můžete potom ovládat zobrazení každé definice výplně nezávisle. Další informace najdete v části Určení zobrazení obvodových plášťů na straně 1476.

Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích

Každá osnova obvodového pláště je jednorozměrná s buď horizontálním anebo vertikálním dělením. Vložením osnov do stylu obvodového pláště můžete vytvořit různé vzory, od jednoduchých až po komplexní.

Příklad vnořených osnov



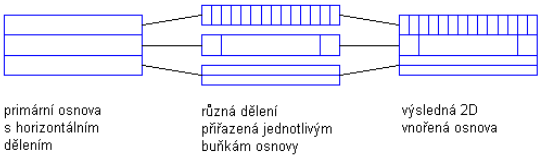
Jednoduché primární osnovy

Když vnořujete osnovy, začínáte s jednou primární osnovou. Každá buňka v primární osnově může být vyplněna jinou osnovou. Je-li například primární osnova horizontální a má tři buňky, můžete do každé horizontální buňky vnořit vertikální osnovu, abyste vytvořili jednoduchou dvojrozměrnou (2D) osnovu. Toto je konfigurace vnoření pro Standardní styl obvodového pláště.

Určení definic dělení buněk 1

Předchozí zobrazení ukazuje všechny buňky v osnově se stejným přiřazením buňky – vertikální dělení. Každá buňka v osnově je ale nezávislá a může mít samostatné přiřazení. Následující obrázek například znázorňuje horizontální osnovu se třemi buňkami, s odlišnými přiřazeními v každé buňce. Spodní buňka obsahuje další horizontální dělení, prostřední buňka obsahuje vertikální dělení proměnlivé šířky a horní buňka obsahuje vertikální dělení pevné šířky.

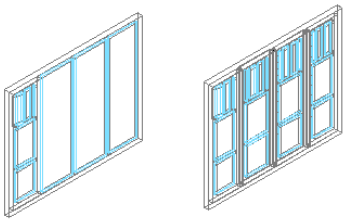
Určení definic dělení buněk 2



Vícenásobné vnořené osnovy

Můžete pokračovat ve vnořování osnov a tak vytvořit více úrovní. Následující obrázky například znázorňují Standardní styl obvodového pláště, který je jednoduchou dvojrozměrnou (2D) osnovou, s jednou horizontální buňkou a třemi vertikálními buňkami. Další osnova se vkládá do první buňky sekundární osnovy. Tímto se vytvoří terciální osnova. Konečné zobrazení ukazuje vnořené osnovy, přiřazené všem buňkám.

Určení posloupnosti vnořených osnov



vnořená osnova před terciární osnovou

vnořená osnova ve všech buňkách

Definování vnořených osnov

Můžete definovat vnořené osnovy za použití karty Pravidla projektu v dialogovém okně Vlastnosti stylu obvodového pláště. Strom v levém podokně obsahuje seznam osnov. Vždy existuje primární osnova. Každá primární osnova může mít jednu nebo více sekundárních osnov. Každá sekundární osnova může mít jednu nebo více terciálních osnov a tak dále.

TIP Chcete-li rychle vytvořit ve všech buňkách vnořené osnovy, změňte výchozí přiřazení buňky na Vnořená osnova. Chcete-li použít více úrovní vnoření, ujistěte se o tom, že jste změnili výchozí přiřazení buňky pro každou osnovu. Další informace najdete v části Vytvoření vnořené osnovy v obvodovém plášti na straně 1458.

Každá osnova má vlastní přiřazení buněk. Můžete přiřadit buňky tak, aby obsahovaly další osnovu, tabulovou výplň anebo objekt, jako okno nebo dveře. Další informace najdete v části Přiřazení výplní k buňkám obvodového pláště na straně 1454.

Primární osnova a přiřazení buněk

Název	Prvek	Typ	Použitý v
Přiřazení dělení			
Primary Grid	Horizontal Division	Osnova	Toto dělení osnovy
Přiřazení buněk			
Door	Standard Door	Umístění	Dolní, Shora
Secondary Grid	*Vnořená osnova*	Výchozí	Všechny nepřiřazené buňky
Přiřazení rámů			
Výchozí přiřazení rámů	Default Frame	Umístění	Levý, Pravý, Shora, Dolní
Přiřazení příčlí			

Sekundární osnova a přiřazení buněk

Název	Prvek	Typ	Použitý v
Přiřazení dělení			
Secondary Grid	Vertical Division	Osnova	Toto dělení osnovy
Přiřazení buněk			
Vertical	*Vnořená osnova*	Umístění	Počátek, Konec
Výchozí přiřazení buněk	Default Infill	Výchozí	Všechny nepřiřazené buňky
Přiřazení rámů			
Výchozí přiřazení rámů	Default Frame	Umístění	*NENÍ*
Přiřazení příčlí			

Vytvoření vnořené osnovy v obvodovém plášti

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit vnořenou osnovu v obvodovém plášti. Vnořená osnova je osnovou uvnitř osnovy. Každá vložená osnova má vlastní přiřazení buněk, dělení, rám a příčle. U vnořených osnov je rám při výchozím nastavení vypnutý.

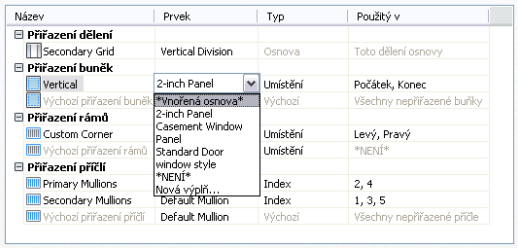
Další informace najdete v části Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 1455.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu, ve které chcete vytvořit vloženou osnovu,
6. Klepněte na položku Nové přiřazení buňky.

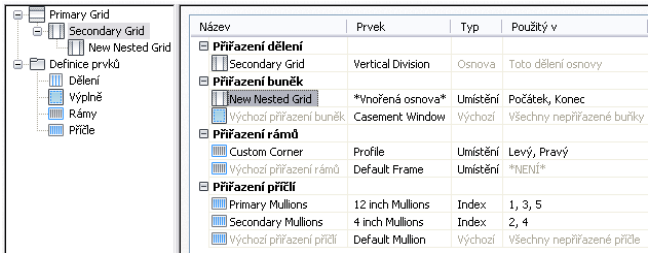
   V seznamu přiřazení buněk se zobrazí nové přiřazení buňky.
7. V horním pravém rámu vyberte přiřazení buňky, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přejmenovat a potom zadejte název.
8. Vyberte možnost Vložená osnova v sloupci Prvek.

   Nová osnova je přidána do seznamu osnov v levém podokně. Když upravujete primární osnovu, nová osnova se přidá na sekundární úroveň. Když upravujete osnovu sekundární úrovně, další osnova se umístí na terciální úroveň a tak dále.

Vytvoření vnořené osnovy



Nová vnořená osnova ve stromu



POZNÁMKA Chcete-li přejmenovat osnovu, vyberte ji v pravém podokně, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přejmenovat a potom zadejte nový název.

9 Určete buňky, které mají obsahovat tuto vnořenou osnovu.

Další informace najdete v části Určení toho, které buňky obvodového pláště používají přiřazení buňky na straně 1464.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Vložení dveří, okna anebo sestavy dveře/okno do buňky obvodového pláště

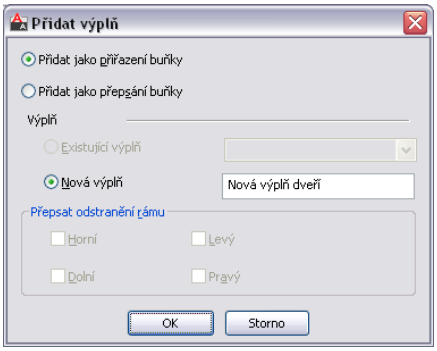
Tento postup použijte pro přidání dveří, oken a sestav dveře/okno do obvodového pláště. Další informace najdete v části Definování výplní pro buňky obvodových plášťů na straně 1433.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte dveře, okno anebo sestavu dveře/okno.

2 Vyberte obvodový plášť, do kterého chcete vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno.

3 Vyberte značku buňky obvodového pláště u buňky, do které chcete vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno.

Otevře se tabulka Přidat výplň.



4 Vyberte metodu vložení pro dveře, okno nebo sestavu dveře/okno:

Chcete-li…	Pak…
přidat dveře, okno nebo sestavu dveře/okno jako přiřazení buňky a nechat všechny obvodové pláště, používat stejný styl zobrazení stejného objektu, přidaného do odpovídající buňky	vyberte příkaz Přidat jako Přiřazení buňky.
přidat dveře, okno nebo sestavu dveře/okno výhradně do vybraného obvodového pláště	vyberte příkaz Přidat jako přepis buňky.

Jestliže dveře, okno nebo sestava dveře/okno vybraného stylu již ve výkresu existuje, výchozím nastavením je Existující výplň.

5 Vyberte typ výplně pro sestavu okna, dveří nebo dveře/okno:

Jestliže jste vybrali…	Pak…
Přidáte-li jako Přiřazení buňky, můžete poté vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno existujícího stylu, možnost Existující výplň je vybrána jako výchozí.	Klepněte na tlačítko OK.

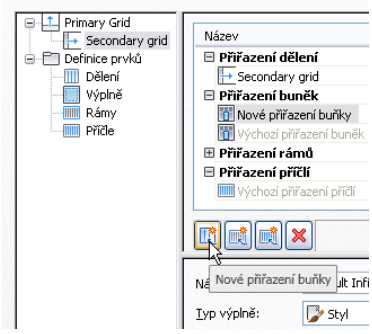
Jestliže jste vybrali…	Pak…
Přidáte-li jako Přiřazení buňky, můžete poté vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno odlišného stylu, než jaký existuje ve výkresu.	vyberte možnost Nová výplň, zadejte název objektu a klepněte na tlačítko OK.
Přidáte-li jako přepsání buňky, můžete poté vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno existujícího stylu, a neupravovat hranu rámu ohraničujícího objekt.	Klepněte na tlačítko OK.
Přidáte-li jako přepsání buňky, můžete poté vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno odlišného stylu, než jaký existuje ve výkresu, a neodstranit hranu rámu ohraničujícího objekt.	vyberte možnost Nová výplň, zadejte název objektu a klepněte na tlačítko OK.
Přidáte-li jako přepsání buňky, můžete poté vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno existujícího stylu a odstranit hranu rámu ohraničujícího objekt.	vyberte možnost Horní, Spodní, Levý nebo Pravý pro Odstranění rámu přepisu a klepněte na tlačítko OK.
Přidáte-li jako přepsání buňky, můžete poté vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno odlišného stylu, než jaký existuje ve výkresu, a odstranit hranu rámu ohraničujícího objekt.	vyberte možnost Nová výplň a zadejte název objektu. Potom vyberte možnost Horní, Dolní, Levý nebo Pravý pro Odstranění rámu přepisu a klepněte na tlačítko OK.

6 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Vyplnění buňky obvodového pláště jednoduchou tabulí

Tento postup použijte, chcete-li vyplnit buňku obvodového pláště jednoduchou tabulí. Jednoduché tabule se běžně používají k reprezentaci základních materiálů vnějšího obvodového pláště, jako jsou panel kamenné stěny nebo betonový panel.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu, do které chcete vložit jednoduchou tabulovou výplň.
6. Klepněte na položku Nové přiřazení buňky.



V seznamu přiřazení buněk se zobrazí nové přiřazení buňky.

7. V horním pravém podokně vyberte přiřazení buňky, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přejmenovat a potom zadejte název.
8. U položky Prvek vyberte výplň, která definuje jednoduchou tabuli.

   Jestliže jste nedefinovali jednoduchou tabulovou výplň, potom vyberte položku Nová výplň a definujte ji. Další informace najdete v části Vytvoření tabulové výplně pro obvodový plášť na straně 1434.
9. Určete buňky, které mají obsahovat tuto jednoduchou tabuli.

   Další informace najdete v části Určení toho, které buňky obvodového pláště používají přiřazení buňky na straně 1464.
10. Klepněte na tlačítko OK.

Vložení objektu do buňky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li vložit objekty, jako jsou jednotky obvodových plášťů a polygony AEC do buňky obvodového pláště. Buňky obvodového pláště mohou obsahovat tyto objekty, když vytvoříte definice výplní, které je používají. Další informace najdete v části Vytvoření výplně stylu pro obvodový plášť na straně 1435.

TIP Po vložení objektu do buňky můžete daný objekt vybrat nezávisle na osnově, klepnout pravým tlačítkem a přistoupit k možnostem úprav objektu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu, do které chcete vložit objekt.
6. Klepněte na položku Nové přiřazení buňky.

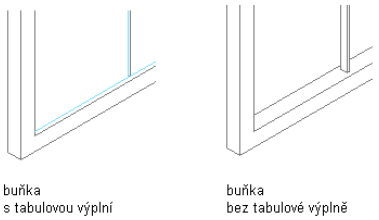
   V seznamu přiřazení buněk se zobrazí nové přiřazení buňky.
7. V horním pravém rámu vyberte přiřazení buňky, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přejmenovat a potom zadejte název.
8. Vyberte výplň, používající styl objektu.
9. Určete buňky, které mají obsahovat tento objekt.

   Další informace najdete v části Určení toho, které buňky obvodového pláště používají přiřazení buňky na straně 1464.
10. Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění výplně z buňky obvodového pláště

Tento postup použijte pro odstranění výplně buňky a ponechání prázdné buňky. Pro provedení použijte jako definici prvku možnost Žádné. Použitím položky Žádné se také odstraní všechny hrany rámů, které hraničí s buňkou, příčle to však neovlivní.

Odstranění přiřazení výplně u buňky



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu, obsahující buňky, které chcete přiřadit k možnosti Žádné.
6. Vytvořte nové přiřazení buňky nebo vyberte existující přiřazení buňky.
7. Vyberte možnost ŽÁDNÝ v sloupci Prvek.
8. Určete buňky, které mají obsahovat výplň Žádný.

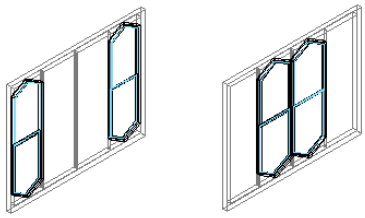
   Další informace najdete v části Určení toho, které buňky obvodového pláště používají přiřazení buňky na straně 1464.
9. Klepněte na tlačítko OK.

Určení toho, které buňky obvodového pláště používají přiřazení buňky

Když vytváříte přiřazení buňky, je potřeba určit buňky v osnově, které mají dané přiřazení používat. Existují dvě možnosti výběru buněk:

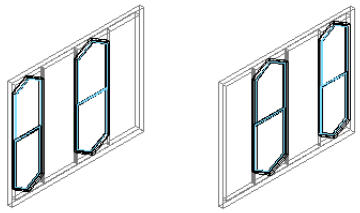
- Příkaz Umístění použijte pro vložení výplně do počátečních, středových nebo koncových buněk vertikální osnovy anebo do spodních, středových nebo horních buněk horizontální osnovy. V případě sudého počtu (čtyř a více) buněk se označení Střední vztahuje na dvojici buněk uprostřed osnovy. V případě lichého počtu (tří a více) buněk se označení Střední vztahuje na buňku uprostřed osnovy.

Určení přiřazení buněk podle umístění



- Pro vložení výplně do konkrétních buněk podle jejich čísel použijte Index. Buňky jsou očíslovány od začátku do konce nebo odspodu nahoru. Napsáním 1, 3, 5 by se například umístila výplň do první, třetí a páté buňky.

Určení přiřazení buňky podle indexu



TIP Chcete-li v osnově obsahující svislé i vodorovné buňky určit přiřazení buněk v osnově, nezapomeňte, že se jednotlivé směry ve skutečnosti nacházejí v samostatných osnovách. Může existovat svislá osnova s vnořenou vodorovnou osnovou nebo naopak. Chcete-li vytvořit přiřazení buňky, vyberte každou osnovu samostatně.

Všechny buňky, které nejsou přiřazeny konkrétnímu přiřazení buňky, používají výchozí výplň.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu.

6 V pravém podokně vyberte Umístění nebo Index pro typ.

7 Vyberte přiřazení buňky:

Vyberete-li...	Pak...
Umístění	klepněte na nabídku Použité ve sloupci a klepněte na tlačítko na pravé straně řádku. Vyberte buňky u kterých chcete použít toto přiřazení a klepněte na tlačítko OK.
Index	zadejte čísla buněk oddělená čárkami do sloupce Použité v. U vertikálních osnov jsou buňky číslované od začátku ke konci a u horizontálních osnov odspoda nahoru.

POZNÁMKA Nepřiřazujte buňce více definicí, protože se používá poslední definice, přiřazená buňce.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění přiřazení ze stylu obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li odstranit přiřazení buněk, přiřazení rámů a přiřazení příčlí ze stylu obvodového pláště. Nemůžete odstranit výchozí přiřazení, můžete je však upravit, aby vyhovovala vašim potřebám.

POZNÁMKA Každá osnova vyžaduje jedno přiřazení dělení. Nemůžete proto odstranit přiřazení úseku, ačkoliv můžete měnit prvek dělení, použitý pro přiřazení dělení.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

3 Vyberte styl obvodového pláště.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu, z níž chcete odebrat přiřazení.

6 Vyberte přiřazení buňky, rámu nebo příčle.

7 Klepněte na příkaz Odstranit přiřazení.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení definic k rámům obvodového pláště

Rám obvodového pláště je reprezentován vnějšími hranami primární osnovy. Každá vnořená osnova má vlastní rám, definovaný odděleně od rámu primární osnovy. Rámy vnořených osnov jsou při výchozím nastavení vypnuty. Další informace o vnořených osnovách najdete v části Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 1455

Přiřazení rámů

Přiřazení rámu určuje definici rámu, používanou každou hranou rámu. Můžete použít jedno přiřazení rámu, pro přiřazení stejné definice ke všem čtyřem hranám rámu anebo můžete vytvořit vícenásobná přiřazení rámu, pro přiřazení různých definic k různým hranám rámu. Nepřiřazené hrany nejsou zobrazeny.

Nepřiřazujte hraně rámu více definicí, protože se používá jen poslední definice, přiřazená hraně.

Výchozí přiřazení rámu

Existuje výchozí přiřazení rámu a můžete vybrat hrany rámů, u kterých se použije. Můžete upravit výchozí přiřazení, aby používalo libovolnou definici rámu, nemůžete však výchozí přiřazení rámu vymazat.

Materiály a vlastnosti zobrazení rámů

Hladina, barva, typ čáry a další vlastnosti zobrazení výchozího rámu se použijí u všech hran rámů, pokud nepřiřadíte materiály k definici rámu anebo nevytvoříte vlastní komponentu zobrazení pro každou definici. Můžete potom ovládat zobrazení každé definice rámu nezávisle. Další informace najdete v části Určení zobrazení obvodových plášťů na straně 1476.

Přidání nového přiřazení rámu do obvodového pláště

Tento postup použijte pro přidání přiřazení rámu do obvodového pláště. Abyste mohli přiřadit různé definice různým hranám rámů, budete potřebovat vícenásobná přiřazení rámů.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

3 Vyberte styl obvodového pláště.

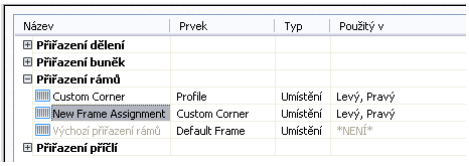
4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu, ve které chcete vytvořit nové přiřazení rámu.

6 Klepněte na položku Nové přiřazení rámu.

V seznamu přiřazení rámů se zobrazí nové přiřazení rámu.

Nové přiřazení rámu



7 V pravém podokně vyberte přiřazení rámu, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přejmenovat a potom zadejte název.

8 Vyberte definici rámu v sloupci Prvek.

9 Určete strany rámu pro použití tohoto přiřazení rámu.

Další informace najdete v části Určení toho, které hrany obvodového pláště používají přiřazení rámu na straně 1469.

10 Klepněte na tlačítko OK.

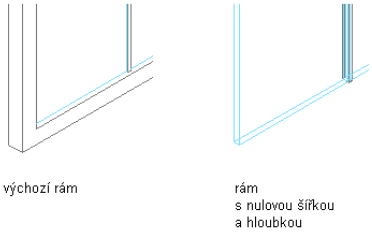
Odstranění hrany rámu z obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li odstranit hranu rámu z obvodového pláště. Hranu rámu lze odstranit třemi způsoby:

- Nastavte šířku a hloubku hrany na nulu.
- Ponechat hranu nepřiřazenou
- Určete možnost Žádný jako přepis k přiřazení hrany.

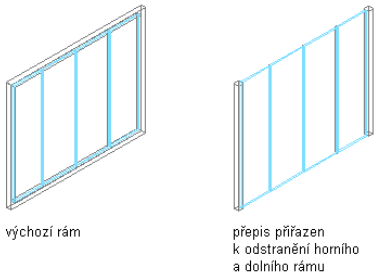
První dvě metody odstraní hranu rámu a rozšíří přilehlé výplně do prostoru, zabíraného hranou.

Nastavení nulové šířky a hloubky rámu



Při zadání možnosti přepisu Žádné se hrana rámu nezobrazí, ale přilehlá výplň se neroztáhne do prostoru, který hrana zabírala.

Přepsání definice hrany rámu



Informace o nastavení nulové šířky a hloubky najdete v části Definování rámu obvodového pláště šířkou a hloubkou na straně 1440

Informace o ponechání nepřiřazené hrany najdete v části Určení toho, které hrany obvodového pláště používají přiřazení rámu na straně 1469

Informace o přepsání hrany najdete v části Přepsání rámů a příčlí obvodových plášťů na straně 1495

Určení toho, které hrany obvodového pláště používají přiřazení rámu

Tento postup použijte pro určení hran, které používají přiřazení rámu. Když vytváříte přiřazení rámu, je potřeba určit hrany rámu, které mají dané přiřazení používat.

Hrany rámů, které nejsou přiřazeny definici rámu se nezobrazí.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

3 Vyberte styl obvodového pláště.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu.

6 Vyberte přiřazení rámu.

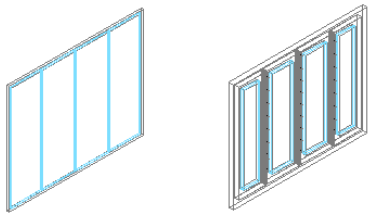
Jedině pomocí nabídky Umístění lze určit hrany rámů.

7 Klepněte na nabídku Použité ve sloupci, a pak klepněte na tlačítko [...] na pravé straně řádku.

Určení umístění rámu

8 Vyberte hrany, u kterých chcete použít toto přiřazení – levou, pravou, horní nebo spodní a klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení rámů vnořeným osnovám



vnořená osnova bez přiřazených rámů

vnořená osnova s přiřazenými rámy

Nepřiřazujte stejné hraně rámu více definicí, protože se používá jen poslední definice, přiřazená hraně.

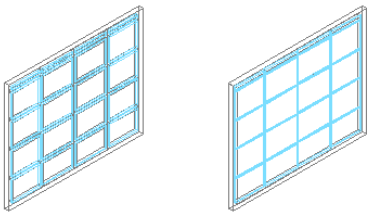
9 Klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení definic k příčlím obvodového pláště

Příčle obvodového pláště jsou hrany mezi buňkami osnovy. Primární osnova a každá vložená osnova mají příčle, definované odděleně od dalších osnov. Další informace o

vnořených osnovách najdete v části Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 1455

Přiřaďte příčle k vnořené osnově.



vnořené osnovy bez přiřazených mřížek

vnořené osnovy s přiřazenými mřížkami

Přiřazení příčlí

Přiřazení příčle určuje definici, používanou každou příčlí. Můžete použít jedno přiřazení k definování všech příčlí nebo můžete vytvořit vícenásobná přiřazení a přiřadit různé definice k různým příčlím v jakékoliv osnově.

Nepřiřazujte stejné příčli více definicí, protože se používá jen poslední definice, přiřazená příčli.

Výchozí přiřazení příčle

Existuje výchozí přiřazení příčle, používané všemi nepřiřazenými příčlemi. Můžete upravit výchozí přiřazení, aby bylo libovolnou definicí příčle, nemůžete však výchozí přiřazení příčle vymazat.

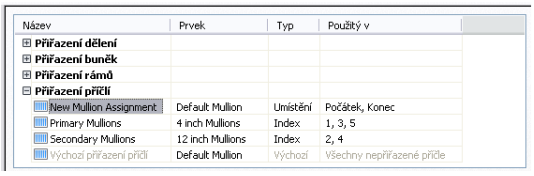
Přidání nového přiřazení příčle do stylu obvodového pláště

Tento postup použijte pro přidání nového přiřazení příčle do stylu obvodového pláště.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu, ve které chcete vytvořit nové přiřazení příčle.
6. Klepněte na položku Nové přiřazení příčle.

   V seznamu přiřazení příčlí se zobrazí nové přiřazení příčle.

Nové přiřazení příčle



7 Vyberte přiřazení příčle, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přejmenovat a potom zadejte název.

8 Vyberte definici příčle v sloupci Prvek.

9 Určete příčle pro použití tohoto přiřazení.

Další informace najdete v části Určení toho, které příčle obvodového pláště používají přiřazení na straně 1472.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Určení toho, které příčle obvodového pláště používají přiřazení

Když vytváříte přiřazení příčle, je potřeba určit příčle v osnově, které mají dané přiřazení používat. Existují dvě možnosti výběru příčlí:

- Příkaz Umístění použijte pro přiřazení definice k počátečním, středovým nebo koncovým příčlím vertikální osnovy anebo ke spodním, středovým nebo horním příčlím horizontální osnovy. V případě sudého počtu (čtyř a více) příčlí se označení Střední vztahuje na dvojici příčlí uprostřed osnovy. V případě lichého počtu (tří a více) příčlí se označení Střední vztahuje na příčel uprostřed osnovy.
- Pro přiřazení definice ke konkrétním příčlím podle jejich číslování použijte Index. Příčle jsou očíslovány od začátku do konce nebo odspodu nahoru. Například zadání 1,2,3 by přiřadilo definici k první, druhé a třetí příčli.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

3 Vyberte styl obvodového pláště.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu.

6 Vytvořte nové přiřazení příčle nebo vyberte existující přiřazení.

7 Pro Typ vyberte Umístění nebo Index.

8 Vyberte přiřazení buňky.

Jestliže jste vybrali...	Pak...
Umístění	klepněte na nabídku Použité ve sloupci a klepněte na tlačítko na pravé straně řádku. Vyberte buňky, u kterých chcete použít toto přiřazení buňky, a klepněte na tlačítko OK.
Index	zadejte čísla příčlí oddělená čárkami do sloupce Použité v. U vertikálních osnov jsou příčle číslované od začátku ke konci a u horizontálních osnov odspoda nahoru.

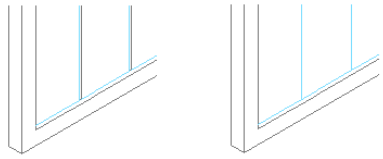
POZNÁMKA Nepřiřazujte stejné příčli více definicí, protože se používá jen poslední definice přiřazená příčli.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Všechny příčle, které nejsou přiřazeny konkrétnímu přiřazení příčle, používají výchozí definici příčle.

Odstranění příčlí z osnovy obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li odstranit příčel z obvodového pláště. Můžete vytvořit definici příčle s nulovou šířkou a hloubkou hrany. Přilehlé výplně se rozšíří, aby vyplnily prostor, který zabírala příčel. Jde o efektivní způsob, jak zobrazit zasklení.



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

3 Vyberte styl obvodového pláště.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu, ve které chcete odstranit příčel.

6 Vytvořte nové přiřazení příčle a zadejte **0** (nulu) u šířky a hloubky.

Další informace najdete v části Definování příčlí obvodového pláště šířkou a hloubkou na straně 1447.

7 U položky Přiřazení příčlí vyberte definici příčle, kterou jste vytvořili pro jakékoli hrany buněk nebo přiřazení příčle, kde chcete odstranit příčle.

Další informace najdete v části Určení toho, které příčle obvodového pláště používají přiřazení na straně 1472.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Určení materiálů stylu obvodového pláště

Obvodový plášť obsahuje řadu komponent, jejichž vlastnosti zobrazení lze určit materiály, přiřazenými ke každé komponentě.

Když stylu obvodového pláště přiřazujete materiály, přiřazujete jeden materiál každé komponentě zobrazení obvodového pláště. Přiřaďte například dřevěný materiál rámu a skleněný materiál vloženému sklu. Materiály přiřaďte ke komponentám v každé reprezentaci zobrazení, kde chcete, aby se materiály použily.

Chcete-li použít vlastnosti zobrazení stylu obvodového pláště, namísto vlastností zobrazení materiálu, můžete vypnout přiřazení materiálů ve vlastnostech zobrazení stylu obvodového pláště.

Definice materiálů sestávají z komponent zobrazení, odpovídajících typům komponent objektů. Například komponenta materiálu Skica se používá pro všechny skici v půdorysném pohledu. Komponenta Šrafování plochy materiálu se používá pro šrafování všech ploch objektů v trojrozměrných (3D) zobrazeních modelu a v pohledech.

Materiály a komponenty zobrazení obvodových plášťů

Následující tabulka určuje komponentu materiálu, odpovídající každé komponentě obvodového pláště v určených pohledech.

Komponenta obvodového pláště	Komponenta materiálu
Půdorys, Půdorys ve vysokém detailu, Půdorys v nízkém detailu, Stíněný, Průmět půdorysu	
Definice rámů	Skica

Komponenta obvodového pláště	Komponenta materiálu
Definice příčlí	Skica
Definice výplní	Skica
Šrafování definic rámů	Skica
Šrafování definic příčlí	Skica
Šrafování definic výplní	Skica
Model	
Rám	3D těleso
Příčel	3D těleso
Výplň	3D těleso

Přiřazení materiálů ke stylu obvodového pláště

Tento postup použijte pro přiřazení materiálů k jednotlivým komponentám stylu obvodového pláště. Když přiřazujete materiál ke komponentě obvodového pláště, používá tato komponenta vlastnosti zobrazení materiálu, namísto vlastností zobrazení stylu.

Můžete také přiřadit materiál k jakékoliv fyzikální komponentě obvodového pláště. Vlastní komponenty a komponenty, které jsou pouze symbolickou grafikou, nepoužívají materiály pro vlastnosti zobrazení. Například rám, příčel a výplň jsou fyzikálními komponentami obvodového pláště. Značka buňky je symbolická komponenta.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu neurčuje vlastnosti zobrazení komponenty obvodového pláště, můžete změnit vlastnosti zobrazení stylu obvodového pláště, jak je uvedeno v Určení zobrazení obvodových plášťů na straně 1476.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepsání stylu.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

8 Zvolte možnost Podle materiálu pro všechny komponenty, kam chcete přiřadit materiál a klepněte na tlačítko OK.

Jestliže nastavení Podle materiálu není k dispozici, zobrazení této komponenty není možné určit materiálem.

9 Klepněte na kartu Materiály.

10 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, vyberte hodnotu u Definice materiálu a vyberte jinou definici materiálu.

Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu anebo klepnout na pro vytvoření nové definice materiálu a její přiřazení ke komponentě.

VAROVÁNÍ I když lze definici materiálu upravit v tomto dialogu, všechny změny definice materiálu platí pro všechny objekty, kam je materiál přiřazen.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Určení zobrazení obvodových plášťů

Zobrazení obvodového pláště závisí na směru pozorování obvodového pláště. V Půdorysu se objekt obvodového pláště zobrazí jako rovnoběžné čáry s vrcholy, označujícími čáry osnov, tak jako architekt obvykle kreslí obvodový plášť. V 3D izometrickém pohledu se objekt obvodového pláště zobrazí tak, jak by vypadal ve skutečnosti, s povrchy zobrazujícími délku, tloušťku a výšku. Ovládáte, co chcete zobrazit, v každém jednotlivém pohledu.

Definice prvků a vlastní komponenty zobrazení

Ve výchozím nastavení se zobrazení všech výplní, rámů a příčlí řídí vlastnostmi zobrazení výchozí výplně, výchozího rámu a výchozích příčlí. Můžete však přidat jednotlivé definice prvků jako komponenty se samostatnými vlastnostmi zobrazení. Pokud například definujete dvě výplně, nazvané kamenná tabule a skleněná tabule, ve výchozím nastavení jsou obě ovládány stejnými vlastnostmi zobrazení výchozí výplně. Můžete však přidat každou definici jako novou komponentu zobrazení a ovládat pak vlastnosti zobrazení odděleně.

POZNÁMKA Název komponenty v dialogovém okně Vlastní komponenta zobrazení musí souhlasit s názvem definice prvku, uvedeným v kartě Pravidla projektu. Jinak se definice prvku nezobrazí správně.

Další informace o systému zobrazení najdete v části Systém zobrazení na straně 777.

Materiály a vlastnosti zobrazení

Můžete použít materiály pro ovládání zobrazení jak výchozích, tak i vlastních výplní, rámů a příčlí. Když přiřazujete materiály k vytvářeným definicím prvků, nemusíte tyto definice definovat jako vlastní komponenty zobrazení. Další informace najdete v části Určení materiálů stylu obvodového pláště na straně 1474.

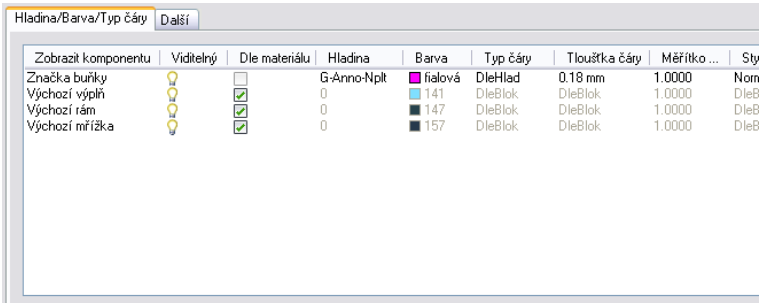
Přidání definic prvků obvodových plášťů jako komponent zobrazení

Tento postup použijte pro přidání definic prvků obvodového pláště. Předtím, než budete moci ovládat vlastnosti zobrazení prvků obvodového pláště podle k prvku přiřazené definice, musíte vytvořit komponenty zobrazení pro každou definici prvku.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte Model jako reprezentaci zobrazení.
6. Klepněte na položku .

   Výchozí seznam komponent obsahuje jen tři základní prvky a značky buněk.

Výchozí komponenty zobrazení Modelu pro obvodové pláště



7 Klepněte na kartu Ostatní a pak klepněte na příkaz Přidat.

8 Vyberte možnost Výplň, Rám nebo Příčel pro Typ komponenty.

9 Zadejte název u položky Název komponenty anebo klepněte na příkaz Vybrat prvek a ze seznamu vyberte prvek.

10 Klepněte na tlačítko OK.

11 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

Definice prvku, kterou jste přidali, se zobrazí v seznamu komponent.

12 Klepněte na kartu Ostatní, chcete-li pokračovat v přidávání definic prvků anebo dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Určení hladiny, barvy a typu čáry stylu obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit následující vlastnosti zobrazení komponent stylu obvodového pláště:

- Viditelnost (komponenta je zapnuta nebo vypnuta)
- Dle materiálu
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

3 Vyberte styl obvodového pláště, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které se mají projevit změny.

6 Klepněte na položku Přepsání stylu.

7 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

8 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.

9 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Určení šrafování pro komponenty stylu obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li určit šrafování komponent stylu obvodového pláště. Šrafování obvodového pláště se zobrazí jen v reprezentacích zobrazení, jako je Půdorys, které se používají v Horním pohledu (Půdorysném pohledu) výkresu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

3 Vyberte styl obvodového pláště, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které se mají projevit změny a klepněte na položku Přepsání stylu.

6 Klepněte na kartu Šrafování.

7 Vyberte komponentu a klepněte na nastavení u položky Vzory.

8 Určete šrafování komponenty:

Jestliže chcete určit …	Pak...
šrafovací vzor dostupný v softwaru	vyberte v nabídce Typ možnost Předdefinovaný a pak vyberte vzor.
vlastní vzor	vyberte v nabídce Typ možnost Vlastní a pak zadejte název vlastního vzoru. Je-li třeba, klepněte na příkaz Procházet a určete cestu ke složce, kde se nachází soubor s vlastním vzorem.
jednoduché šrafování	vyberte v nabídce Typ možnost Definovaný uživatelem a zrušte Dvojité šrafování.
dvojité šrafování	vyberte v nabídce Typ možnost Definovaný uživatelem a vyberte Dvojité šrafování.
plná výplň	u položky Typ vyberte Plná výplň.

9 Klepněte na tlačítko OK.

10 Klepněte na nastavení v nabídce Měřítko/Rozteč a zadejte hodnotu, určující jak se má vybraný vzor opakovat.

11 Klepněte na nastavení u položky Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

12 Klepněte na nastavení v nabídce Orientace a určete orientaci šrafování:

Jestliže chcete nastavit směr šrafování …	Pak...
do objektu, bez ohledu na otočení objektu	vyberte Objekt.
Do systému Absolutních světových souřadnic	vyberte možnost Globální.

13 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Přidání uživatelské grafiky jako komponenty zobrazení obvodového pláště

Instance mohou být tam, kde výplň, rám nebo příčel vyžadují vlastní dvojrozměrnou (2D) nebo trojrozměrnou (3D) grafiku. Možná budete potřebovat například příhradový nosník s vysokými detaily 3D zobrazení, jako příčle nebo dekorativní osvětlovací těleso, použité u výplně. V podobných případech můžete vytvořit vlastní blok, přidat komponentu zobrazení připojenou k bloku a tuto komponentu přiřadit k definici prvku. Když tuto definici přiřazujete prvku, zobrazí se i blok.

1 Nakreslete svou uživatelskou komponentu a uložte ji jako blok.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

3 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

4 Vyberte styl obvodového pláště, který chcete změnit.

5 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

6 Klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Ostatní.

8 Klepněte na příkaz Přidat.

9 Vyberte Výplň, Rám nebo Příčel jako typ prvku.

10 Vyberte konkrétní prvek ze seznamu.

11 Vyberte příkaz Kreslit vlastní grafiku.

12 Určete zobrazení prvku:

Chcete-li…	Pak...
zobrazit blok místo přiřazeného prvku obvodového pláště	vyberte příkaz Nahradit grafiku.
přeložit blok přes prvek obvodového pláště tak, aby se obojí zobrazilo	zrušit příkaz Nahradit grafiku.

13 Klepněte na příkaz Vybrat blok a vyberte vlastní blok, který jste vytvořili.

14 Klepněte na tlačítko OK.

15 Určete další nastavení bloku vlastního zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
přizpůsobit velikost bloku určitému rozměru	vyberte Šířku, Výšku nebo Hloubku. Ztrátě proporcí bloku se předejde příkazem Zachovat poměr XY.
určit způsob vložení bloku do osnovy ve směrech X, Y a Z	určete bod vložení v rovinách X, Y a Z.
zrcadlit blok	určete, zda se má zrcadlit ve směru X, Y nebo Z.
odsadit blok od osnovy	určete odsazení ve směru X, Y nebo Z.

16 Třikrát klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření rovin řezů pro obvodový plášť

Tento postup použijte, chcete-li určit vlastnosti jedné nebo více rovin řezu pro styl obvodového pláště. Vlastnosti zobrazení roviny řezu se použijí jen v reprezentacích zobrazení, jako je Půdorys, které se používají v Horním pohledu (Půdorysném pohledu) výkresu.

Pro lepší vizualizaci prvků obvodového pláště v půdorysném pohledu můžete použít roviny řezů. Hlavní rovina řezu je tam, kde se používá obvod řezu a šrafování. V půdorysu se zobrazí komponenty a objekty ve stěně tak, jak se zobrazí ve výšce každé roviny řezu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

3 Vyberte styl obvodového pláště, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte položku Půdorys a klepněte na tlačítko .

POZNÁMKA Karta Rovina řezu se zobrazí pouze v některých reprezentacích zobrazení, jako je Půdorys.

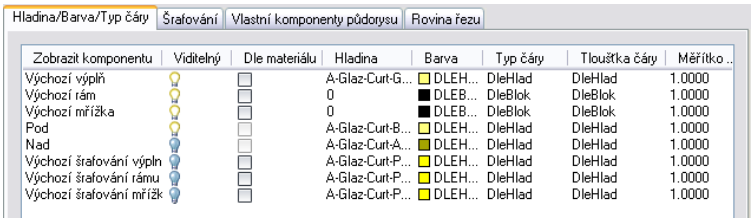
6 Klepněte na kartu Rovina řezu, abyste nastavili rovinu řezu, která se má zobrazit v každé reprezentaci zobrazení stylu obvodového pláště.

7 Zadejte hodnotu u položky Výška roviny řezu, čímž určíte rovinu řezu, ve které se zobrazí šrafování.

8 Chcete-li speciálně definovat rovinu řezu, klepněte na příkaz Přidat a zadejte výšku nové roviny řezu.

Jestliže přidáte rovinu řezu...	Pak…
ve výšce, která je nižší než hodnota pro Výšku roviny řezu	objekty se zobrazují s využitím vlastností zadaných pro komponentu Pod rovinou řezu na kartě Hladina/Barva/Typ čáry.
ve výšce, která je vyšší než hodnota pro Výšku roviny řezu	se objekty zobrazí za použití vlastností, určených pro komponentu Nad rovinou řezu v kartě Hladina/Barva/Typ čáry.

Komponenty Pod a Nad



Klepnutím na příkaz Odstranit můžete smazat rovinu řezu, kterou jste přidali.

9 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Definování stylu obvodového pláště jako ohraničení asociativních prostorů

Tento postup slouží k definování stylu střešní obvodového pláště, který může spojovat asociativní prostory.

Pokud je styl obvodového pláště nastaven jako vazba, budou ve výchozím nastavení všechny obvodové pláště s přiřazeným stylem použity ve výběrové sadě pro asociativní prostor. Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

Nastavení vazby ze stylu obvodového pláště lze v případě potřeby přepsat v samostatném obvodovém plášti.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Obecné.
5. Zaškrtnutí políčka Objekty tohoto stylu může sloužit jako hranice pro asociativní prostory.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stylu obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li zadat poznámky a připojit referenční soubory ke stylu obvodového pláště. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odebrat referenční soubory ze stylu obvodového pláště.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Obecné.
5. Pokud chcete přidat popis ke stylu obvodového pláště, zadejte jej u položky Popis.
6. Klepněte na položku Poznámky.
7. Pro přidání poznámky klepněte na kartu Textové poznámky a zadejte poznámku.

8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odeberte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Odstranit.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Použití přepisů v obvodových pláštích

Obvodové pláště jsou geometricky složité objekty, které často obsahují celou řadu různých prvků, jako jsou rámy, tabule a výplně oken. Nastavení je pro tyto prvky definováno ve stylu obvodového pláště a lze jej upravit pomocí Správce stylů. Existují však případy, kdy je vhodnější úprava obvodového pláště přímo na obrazovce:

- Máte možnost přidat vlastní hrany příčlí nebo rámů do obvodového pláště a mít přímou vizuální zpětnou vazbu.
- Můžete vytvořit přepis, jako sloučenou výplň nebo nepravidelný tvar tabule v jediném specifickém místě v obvodovém plášti.
- Můžete experimentovat s různými návrhy, bez nutnosti hned kvůli každému nápadu měnit styl obvodového pláště.

Po ukončení úprav na obrazovce máte na výběr tři možnosti:

- použijte přepsání u jednotky obvodového pláště, kterou jste upravili.
- uložte přepsání v aktuálním stylu obvodového pláště.
- vytvořte nový styl pro přepsání.

Přepsání můžete nastavit, aby zahrnovaly přiřazení různých definic k vybrané buňce, rámu nebo příčli a přiřazení profilu k hraně příčle nebo rámu. Povšimněte si, že definice nebo profil už musí v aktuálním výkresu existovat předtím, než je můžete použít jako přepis. Chcete-li například přepsat buňku, která má jednoduchou tabulovou výplň, výplní osmiúhelníkového okna, musíte nejprve definovat styl (osmiúhelníkového) okna jako platnou výplň ve stylu obvodového pláště. Podobně chcete-li přepsat přiřazení hrany rámu nebo příčle v obvodovém plášti, musí styl obvodového pláště obsahovat profil hrany jako definici rámu nebo příčle.

POZNÁMKA Nemůžete upravovat definici pomocí metody Přepsání. Informace o úpravách definic najdete v části Úpravy definic prvků pro styly obvodových plášťů na straně 1512

Přepsání neovlivní Pravidla projektu pro styl obvodového pláště. Můžete však převést přepsání do stylu obvodového pláště, chcete-li, aby měly všechny obvodové pláště tohoto stylu stejné přepsání.

Můžete si zobrazit seznam přepisů, které jsou aktuálně přiřazeny k obvodovému plášti, na kartě Přepsání v dialogovém okně Vlastnosti obvodového pláště. Další informace najdete v části Odstranění přepisů obvodového pláště na straně 1512.

POZNÁMKA Přepsání jsou také uvedena v tabulce Přepsání v dialogovém okně Vlastnosti stylu obvodového pláště.

Přepsání výplní obvodových plášťů

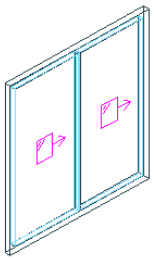
Výplně buněk obvodového pláště se nastavují ve stylu obvodového pláště. Můžete však vytvořit přepsání pro tyto výplně v buňkách. Možná budete potřebovat například řadu posuvných oken na fasádě prvního podlaží. V určitém místě však chcete okno s matným sklem. V tomto případě byste ve stylu obvodového pláště nastavili řadu posuvných oken a pak přepsali styl výplně v určité buňce oknem s matným sklem.

Výplně obvodových plášťů mohou obsahovat jednoduché tabule, objekty jako okna nebo dveře nebo vnořené osnovy. Můžete zaměnit jednu výplň za jinou, sloučit buňky nebo úplně odstranit rám z výplně. Toto by se hodilo, jestliže byste přidávali dveře do buňky osnovy a chtěli z této buňky odstranit spodní rám.

Zapnutí značek buňky

Použijte tento postup, chcete-li zapnout značky buňky pro každou buňku osnovy v obvodovém plášti. Značky buňky musí být zapnuty, aby bylo možné vybírat jednotlivé buňky a provádět v nich změny.

Zobrazení Značek buněk



1 Vyberte obvodový plášť, pro který chcete vytvořit přepis výplně.

2 Klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit značky výplní .

Sloučení buněk obvodových plášťů

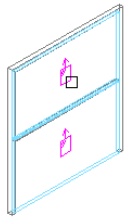
Použijte tento postup, chcete-li sloučit dvě buňky obvodového pláště.

POZNÁMKA Pro sloučení buněk obvodového pláště je potřeba, aby byly značky buněk viditelné. Informace o zapnutí značek buňky najdete v části Zapnutí značek buňky na straně 1485

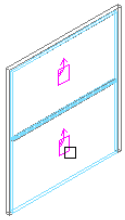
Můžete sloučit jen vzájemně sousedící buňky.

Ve většině případů se slučují buňky se stejným typem výplně. Sloučená buňka je pak téhož typu jako původní buňky. Sloučíte-li například dvě plné tabulové výplně, má výsledná sloučená buňka také plnou tabulovou výplň. V některých případech ale můžete potřebovat sloučit dvě buňky, které mají odlišné typy výplně. V tomto případě se pro sloučenou buňku použije typ výplně první vybrané buňky. Chcete-li například sloučit buňku s jednoduchou tabulovou výplní a buňku s výplní okna a při zadávání příkazu ke sloučení vyberete buňku s jednoduchou tabulí jako první, obsahuje sloučená buňka jednoduchou tabulovou výplň a ne okno. Jestliže vyberete tyto dvě buňky v obráceném pořadí, sloučená buňka obsahuje okno a ne jednoduchou tabulovou výplň.

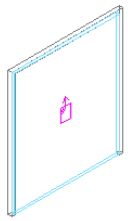
Sloučení dvou buněk



výběr buňky A



výběr buňky B



výsledek

1 Vyberte obvodový plášť, ve kterém chcete sloučit dvě buňky.

2 Klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Výplň ➤ Sloučit.

3 Vyberte první buňku ke sloučení.

4 Vyberte druhou buňku ke sloučení.

Buňky jsou sloučeny do jedné.

5 Určete, kam chcete uložit přepis obvodového pláště:

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
pouze u tohoto konkrétního obvodového pláště	nejsou potřeba žádné další kroky. Přepsání je uloženo do obvodového pláště. Informace o tom, jak odstranit přepis z jednotky obvodového pláště najdete v části Odstranění přepisů obvodového pláště na straně 1512
do stylu obvodového pláště	vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.

6 Jestliže jste zvolili, že chcete uložit přepsání do stylu obvodového pláště, můžete klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu.Poté se rozhodněte, do kterého stylu obvodového pláště budete chtít uložit přepsání.

Jestliže chcete uložit přepis …	**Pak...**
do aktuálního stylu obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést sloučení do stylu a klepněte na možnost Nový. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze sloučení buněk, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést sloučení do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako nový přepis přiřazení buňky nebo přepis rámu nebo hrany příčle, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.
do nového stylu obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést sloučení do stylu a klepněte na možnost Nový. Potom zadejte název nového stylu obvodového pláště a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze sloučení buněk, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést sloučení do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako nový přepis přiřazení buňky nebo přepis rámu nebo hrany příčle, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.

POZNÁMKA Jestliže nechcete ukládat přepsání zpět do stylu, klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Přepsání zůstanou stále u obvodového pláště, odkud mohou být odstraněna, jak je popsáno v části Odstranění přepisů obvodového pláště na straně 1512, nejsou však uložena zpět do stylu obvodového pláště.

Úpravy buněk obvodových plášťů na místě

Tento postup použijte pro úpravy buněk obvodového pláště, v režimu místních úprav, pomocí uzlu Upravit osnovu. Pomocí místních úprav můžete upravovat jednotlivé buňky, rozteče, sloupce nebo vnořené osnovy obvodového pláště přímo a interaktivně na ploše výkresu a později uložit změny do obvodového pláště nebo stylu obvodového pláště.

1. Vyberte obvodový plášť, u kterého chcete upravit buňky v režimu místních úprav.
2. Určete režim úprav obvodového pláště:

Jestliže chcete upravit...	Pak...
tato instance obvodového pláště	klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.
styl obvodového pláště	klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Není-li tato možnost dostupná, pravidla projektu pro obvodový plášť jsou již založena na stylu.

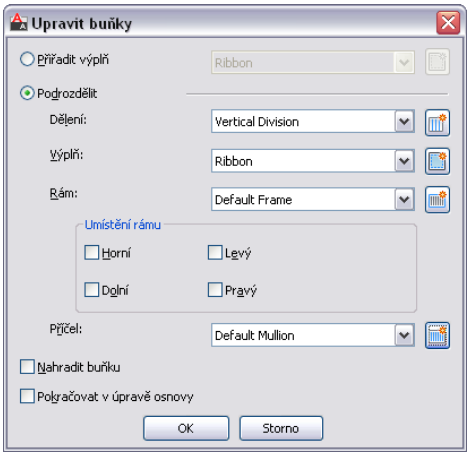
3. Klepněte na uzel Úpravy osnovy.
4. Zadejte **c** (Buňka) a stiskněte klávesu ENTER.

POZNÁMKA Nyní jste vstoupili do režimu místních úprav. Poznáte to z vybledlých barev všech objektů ve výkresu, stejně jako podle odlišných uzlů dispozice. Všimněte si, že v režimu místních úprav máte jen omezený přístup k úpravám pomocí dalších příkazů ve výkresu. Před prací s dalšími objekty byste měli nejprve ukončit režim místních úprav.

5 Vyberte jednotlivé buňky, rozteč, sloupec nebo vnořenou osnovu pro úpravy přiřazení buňky tak, že přemístíte ukazatel myši nad buňku nebo stiskněte klávesu TAB a klávesu *ENTER*.

Stiskněte klávesu CTRL, chcete-li vybrat více buněk, roztečí, sloupců anebo vnořených osnov.

Zobrazí se tabulka Upravit buňky.



6 Upravte buňku vybrané osnovy:

Chcete-li…	Pak…
přiřadit výplň vybraným buňkám	vyberte příkaz Přiřadit výplň a vyberte definici výplně. Zrušte příkaz Nahradit buňku a stiskněte OK.
nahradit vybrané buňky novou výplní	vyberte příkaz Přiřadit výplň a vyberte definici výplně. Vyberte příkaz Nahradit buňku a stiskněte tlačítko OK.
vytvořit a přiřadit novou výplň pro vybrané buňky	klepněte na tlačítko a udejte hodnoty v tabulce Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přiřazení výplní k buňkám obvodového pláště na straně 1454.
rozdělit vybrané buňky s děleními, výplněmi nebo rámy	vyberte Úsek.

Chcete-li…	Pak…
vybrat dělení pro rozdělené buňky	vyberte definici dělení.
vytvořit a přiřadit nové dělení pro vybrané buňky	klepněte na tlačítko a udejte hodnoty v tabulce Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště na straně 1453.
vybrat výplň pro rozdělené buňky	vyberte definici výplně.
vytvořit a přiřadit novou výplň pro rozdělené buňky	klepněte na tlačítko a udejte hodnoty v tabulce Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přiřazení výplní k buňkám obvodového pláště na straně 1454.
vybrat definici rámu pro osnovu, vytvořenou po rozdělení buňky	vyberte definici rámu a stiskněte tlačítko OK.
určit umístění rámů v osnově, vytvořené po rozdělení buňky	vyberte možnost Horní, Spodní, Levý nebo Pravý pro Umístění rámu a klepněte na tlačítko OK.
vytvořit a přiřadit novou definici rámu pro novou osnovu, vytvořenou po rozdělení buňky	klepněte na tlačítko a udejte hodnoty v tabulce Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přidání nového přiřazení rámu do obvodového pláště na straně 1467.
vybrat definici příčle pro osnovu, vytvořenou po rozdělení buňky	vyberte definici příčle.

Chcete-li…	Pak…
vytvořit a přiřadit novou definici příčle pro vybranou osnovu	klepněte na tlačítko a udejte hodnoty v tabulce Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přidání nového přiřazení příčle do stylu obvodového pláště na straně 1471.
nahradit existující výplň buňky možnostmi, vybranými v této tabulce	vyberte příkaz Nahradit buňku.
po rozdělení buňky pokračovat v místních úpravách osnovy	vyberte příkaz Pokračovat v úpravách osnovy.

7 Klepněte na tlačítko OK.

8 Stiskněte klávesu ENTER.

Vytvoření přepisu výplně obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li přepsat výplň buňky obvodového pláště.

V obvodovém plášti můžete mít například řadu jednoduchých betonových panelů, ale vy byste v jednom umístění potřebovali mít kulaté okno namísto betonového panelu. V tomto případě může být jednodušší použít přepis výplně, namísto vytváření složitých definic jednotek obvodového pláště.

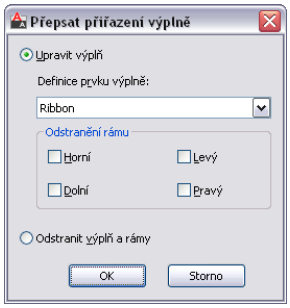
POZNÁMKA Pro přepis přiřazení výplně je potřeba, aby byly značky buněk viditelné. Informace o zapnutí značek buňky najdete v části Zapnutí značek buňky na straně 1485

Aby bylo možné zaměnit definici výplně, musí už být ve stylu obvodového pláště definována nová definice výplně. Informace o vytváření definic výplní najdete v části Definování výplní pro buňky obvodových plášťů na straně 1433

1 Vyberte obvodový plášť, ve kterém chcete přepsat výplň.

2 Klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Výplň ➤ Přepsat přiřazení.

3 Vyberte značku buňky, kde chcete vytvořit přepis a stiskněte klávesu *ENTER*.



4 Vytvořte přepis.

Chcete-li…	Pak...
zaměnit existující výplň za jinou	vyberte ze seznamu novou definici výplně.
odstranit jeden nebo více rámů kolem výplně	vyberte komponentu rámu, která se má odstranit. Můžete například přepsat buňku, aby obsahovala výplň dveří namísto tabulové výplně; v tomto případě byste mohli odstranit spodní rám buňky.
odstranit veškerou výplň a její rám	vyberte příkaz Odstranit výplň a rámy. **POZNÁMKA** Toto funguje jen u výplní, které hraničí s vnější částí obvodového pláště.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Určete, kam chcete uložit přepis obvodového pláště.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
pouze u tohoto konkrétního obvodového pláště	nejsou potřeba žádné další kroky. Přepsání je uloženo do obvodového pláště. Informace o tom, jak odstranit přepis z jednotky obvodového pláště najdete v části Odstranění přepisů obvodového pláště na straně 1512

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
do stylu obvodového pláště	vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.

7 Jestliže jste zvolili, že chcete uložit přepsání do stylu obvodového pláště, můžete klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu.Poté se rozhodněte, do kterého stylu obvodového pláště budete chtít uložit přepsání.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
do aktuálního stylu obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést přepsání buněk do stylu a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze přepis výplně, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání buněk do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako přepis hrany příčle nebo rámu nebo sloučení buněk, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.
do nového stylu obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést přepsání buněk do stylu a klepněte na možnost Nový. Potom zadejte název nového stylu obvodového pláště a klepněte na tlačítko OK.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
	POZNÁMKA Pokud jste vytvořili pouze přepis výplně, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání buněk do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako přepis hrany příčle nebo rámu nebo sloučení buněk, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.

POZNÁMKA Jestliže nechcete ukládat přepsání zpět do stylu, klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Přepsání zůstanou u obvodového pláště, odkud mohou být odstraněna, jak je popsáno v části Odstranění přepisů obvodového pláště na straně 1512, nejsou však uložena zpět do stylu obvodového pláště.

Přepsání rámů a příčlí obvodových plášťů

Pomocí přepisu přiřazení hrany můžete změnit vybranou hranu rámu nebo hranu příčle.

POZNÁMKA Aby bylo možné zaměnit hranu rámu nebo hranu příčle, musí už být ve stylu obvodového pláště definována nová definice hrany.

Odstranění hrany neovlivní šířku buňky. Pro odstranění hrany a změnu velikosti sousední buňky vytvořte definici hrany s nulovou šířkou a hloubkou. Další informace najdete v části Definování rámu obvodového pláště šířkou a hloubkou na straně 1440 nebo Definování příčlí obvodového pláště šířkou a hloubkou na straně 1447.

Můžete také nakreslením křivky nebo použitím ve výkresu existujícího profilu vytvořit nový profil hrany. Tento profil hrany lze interaktivně upravovat na obrazovce pomocí režimu místních úprav.

Vytvoření přepisu rámu nebo příčle

Použijte tento postup, chcete-li přepsat jednotlivý rám nebo jednotlivou příčel.

Aby bylo možné zaměnit rám nebo příčel, musí už být ve stylu obvodového pláště definována nová definice. Informace o vytváření rámů a příčlí najdete v části Definování rámů obvodových plášťů na straně 1439 a Definování příčlí obvodových plášťů na straně 1446

1 Vyberte obvodový plášť, ve kterém chcete přepsat hranu.

2 Klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Rám/Příčel ➤ Přepsat přiřazení.

3 Vyberte hranu rámu nebo příčle, kterou chcete přepsat.

Jestliže jste vybrali hranu rámu, zobrazí se dialogové okno Přepsání přiřazení rámu.

Jestliže jste vybrali příčel, zobrazí se dialogové okno Přepsání přiřazení příčle.

4 Vytvořte přepis.

Chcete-li…	Pak...
zaměnit existující hranu za jinou	vyberte ze seznamu novou definici hrany.
odstranit hranu rámu nebo příčle	vyberte příkaz Odstranit hranu.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Určete, kam chcete uložit přepis obvodového pláště.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
pouze u tohoto konkrétního obvodového pláště	nejsou potřeba žádné další kroky. Přepsání je uloženo do obvodového pláště. Informace o tom, jak odstranit přepis z jednotky obvodového pláště najdete v části Odstranění přepisů obvodového pláště na straně 1512
do stylu obvodového pláště	vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.

7 Jestliže jste zvolili, že chcete uložit přepsání do stylu obvodového pláště, můžete klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací

nabídka Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu. Poté se rozhodněte, do kterého stylu obvodového pláště budete chtít uložit přepsání.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
do aktuálního stylu obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést přepsání hran do stylu a klepněte na možnost Nový. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze přepis hrany rámu nebo příčle, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání hran do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako přepis dělení nebo sloučení buněk, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.
do nového stylu obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést přepsání hran do stylu a klepněte na možnost Nový. Potom zadejte název nového stylu obvodového pláště a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze přepis hrany rámu nebo příčle, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání hran do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako přepis dělení nebo sloučení buněk, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.

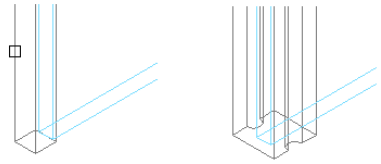
POZNÁMKA Jestliže nechcete ukládat přepsání zpět do stylu, klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Přepsání zůstanou u obvodového pláště, odkud mohou být odstraněna, jak je popsáno v části Odstranění přepisů obvodového pláště na straně 1512, nejsou však uložena zpět do stylu obvodového pláště.

Vytvoření hrany příčle nebo rámu z křivky anebo profilu použitím místních úprav

Tento postup použijte pro přiřazení profilu k vertikální hraně rámu nebo příčle. Profilem hrany obvodového pláště může být jakýkoliv profil nebo libovolná uzavřená křivka, které učíte. Můžete použít hranu profilu pro vytvoření jednoznačného rohu v situacích, kde jednoduché začištění styků nestačí.

POZNÁMKA Přilehlé výplně nejsou oříznuty nebo rozšířeny, tak aby odpovídaly nové hraně. Chcete-li přizpůsobit výplň, změňte šířku hrany rámu. Další informace najdete v části Definování rámu obvodového pláště šířkou a hloubkou na straně 1440.

Přepsání profilu hrany



1 Nakreslete uzavřenou křivku na místě, kde ji chcete zobrazit v obvodovém plášti.

POZNÁMKA Pro dosažení nejlepších výsledků se doporučuje kreslit křivku v Půdorysu.

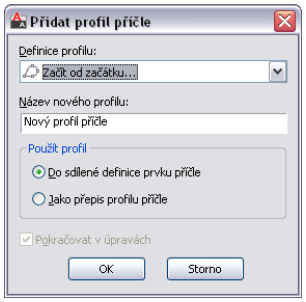
2 Vyberte obvodový plášť, pro který chcete vytvořit přepis profilu hrany příčle nebo rámu.

3 Určete režim úprav obvodového pláště:

Jestliže chcete upravit...	Pak...
tato instance obvodového pláště	klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.
styl obvodového pláště	klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Není-li tato možnost dostupná, pravidla projektu pro obvodový plášť jsou již založena na stylu.

4 Klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Rám/Příčel ➤ Přidat profil.

5 Vyberte vertikální hranu rámu nebo příčle.



6 Vyberte profil pro přepis.

Jestliže chcete vytvořit profil hrany ...	Pak...
z křivky, nakreslené v kroku 1	vyberte příkaz Začít od začátku u Definice profilu a zadejte název u položky Název nového profilu.
z existujícího profilu ve výkresu	vyberte existující profil pro Definici profilu a klepněte na příkaz Pokračovat v úpravách.

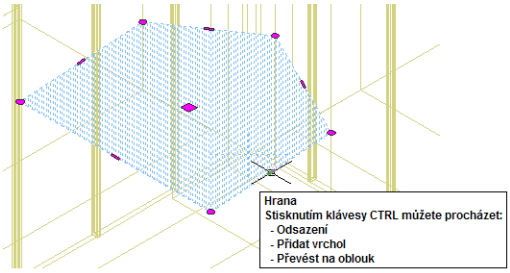
7 Vyberte, jestli se má profil použít u sdílené definice prvku hrany anebo jako přepis profilu hrany.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Nyní se nacházíte v režimu místních úprav a můžete definovat profil.

9 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Zoom na .

10 Vyberte profil a upravte jej buď pomocí uzlů Hrana a Vrchol, pomocí příkazů na kontextové kartě Upravit na místě nebo klepnutím na pravé tlačítko a výběrem příkazu z kontextové nabídky.



Uzel Hrana má tři režimy úprav: Odsadit, Přidat vrchol a Převést na oblouk. Výchozí režim je Odsazení, kdy se vybraná hrana odsadí ve směru, který je v pravém úhlu ke středovému bodu hrany. V závislosti na tvaru profilu a hraně vybrané ke změně se sousední čáry prodlouží nebo zkrátí a podle potřeby se přidají nové čáry.

Režim úprav Přidat vrchol slouží k přidání vrcholu do vybrané hrany a k vytvoření nové hrany. Jestliže vybraná hrana je oblouk, nová hrana je také oblouk.

Režim Převést na oblouk se používá k převedení vybrané hrany na oblouk a k natažení středového bodu hrany. Uzel hrany u oblouku disponuje také režimem Protažení, umožňujícím protáhnout střed hrany poté, co byla převedena na oblouk.

11 Uložte nebo zrušte změny v osnově obvodového pláště:

Jestliže chcete opustit režim místních úprav...	**Pak...**
bez uložení provedených změn	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .

Jestliže chcete opustit režim místních úprav...	Pak...
po uložení změn	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Úpravy profilů hran pro obvodové pláště na místě

Tento postup použijte pro úpravy hran profilu v režimu místních úprav. Pomocí místních úprav můžete upravovat obvodový plášť přímo a interaktivně na ploše výkresu a později uložit změny do definice profilu.

1. Vyberte obvodový plášť s profilem hrany, který chcete upravit v režimu místních úprav.
2. Klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Rám/Příčel ➤ Upravit profil.

   Tento příkaz je dostupný jen tehdy, máte-li v obvodovém plášti hrany, založené na profilu.

   POZNÁMKA Není-li profil nakreslen ve správné velikosti, musí být převeden před začátkem místních úprav. Klepněte na tlačítko Ano, je-li to pro převod profilu do jeho skutečné velikosti vyžadováno.

3. Vyberte hranu, kterou chcete upravit.

   POZNÁMKA Nyní jste vstoupili do režimu místních úprav. Poznáte to podle fialově zbarvených uzlů a světle modrého šrafování dočasného profilu místních úprav, stejně jako z vybledlé barvy všech dalších objektů ve výkresu. Všimněte si, že v režimu místních úprav máte jen omezený přístup k úpravám pomocí dalších příkazů ve výkresu. Před prací s dalšími objekty byste měli nejprve ukončit režim místních úprav.

4. Upravte profil:

Chcete-li...	Pak...
pro úpravu profilu použít uzly	podle potřeby posuňte uzly. Uzel Hrana má tři režimy úprav: Odsadit, Přidat vrchol a Převést na oblouk. Výchozí režim je Odsazení, kdy se vybraná hrana odsadí ve směru,

Chcete-li...	Pak...
	který je v pravém úhlu ke středovému bodu hrany. V závislosti na tvaru profilu a hraně vybrané ke změně se sousední čáry prodlouží nebo zkrátí a podle potřeby se přidají nové čáry. Režim úprav Přidat vrchol slouží k přidání vrcholu do vybrané hrany a k vytvoření nové hrany. Jestliže vybraná hrana je oblouk, nová hrana je také oblouk. Režim Převést na oblouk se používá k převedení vybrané hrany na oblouk a k natažení středového bodu hrany. Úchyt na hraně oblouku má také režim Protáhnout, takže můžete protáhnout střed hrany po jejím převedení na oblouk.
přidat vrchol k profilu	vyberte uzel Hrana a stiskněte klávesu *CTRL* pro přepnutí do režimu úprav Přidat vrchol. Případně můžete klepnout na kartu Upravit na místě ➤ ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol . Přesuňte hranu na požadované umístění a jednou klepněte anebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
odstranit vrchol z profilu	vyberte úchyt vrcholu, který chcete odebrat, a stisknutím klávesy *CTRL* přepněte do režimu pro úpravy Odebrat. Případně můžete klepnout na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit vrchol . Přesuňte kurzor poblíž vybraného vrcholu a klepněte.

Chcete-li...	Pak...
přidat do profilu okruh	vyberte profil, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přidat okruh. Případně můžete klepnout na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat okruh . Poté vyberte uzavřenou křivku, spline, elipsu nebo kružnici pro další okruh. Určete, chcete-li smazat zdrojovou skicu a stiskněte klávesu *Enter*.
odstranit okruh z profilu	vyberte profil, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Odstranit okruh. Případně můžete klepnout na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit okruh . Potom vyberte okruh, který chcete odstranit. **POZNÁMKA** Z profilu nelze odebrat poslední okruh.
nahradit okruh u profilu	vyberte profil, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Nahradit okruh. Případně můžete klepnout na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Nahradit okruh . Poté vyberte uzavřenou křivku, spline, elipsu nebo kružnici pro nahrazený okruh. Určete, chcete-li smazat zdrojovou skicu a stiskněte klávesu *Enter*.

5 Uložte změny v profilu.:

Chcete-li...	Pak...
změnit existující definici profilu, aby odpovídal novému tvaru	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .
vytvořit novou definici profilu s vámi vytvořeným tvarem	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako . Poté zadejte název nového profilu a klepněte na tlačítko OK. Režim úprav na místě je ukončen a ve Správci stylů je k dispozici nová definice profilu.
zrušit všechny změny profilu a obnovit předchozí tvar	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .

Úpravy rámů a příčlí obvodových plášťů na místě

Tento postup použijte pro úpravy rámů a příčlí pomocí místních úprav s uzlem Upravit osnovu. Pomocí místních úprav můžete upravovat rozteče, sloupce nebo vnořené osnovy obvodového pláště přímo a interaktivně na ploše výkresu a později uložit změny do obvodového pláště nebo stylu obvodového pláště.

1 Vyberte obvodový plášť, u kterého chcete upravit rámy nebo příčle v režimu místních úprav.

2 Určete režim úprav obvodového pláště:

Jestliže chcete upravit...	Pak...
tato instance obvodového pláště	klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.
styl obvodového pláště	klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu.

3 Klepněte na uzel Úpravy osnovy.

4 Zadejte **f** (Přiřazení rámu a příčle) a stiskněte klávesu ENTER.

POZNÁMKA Nyní jste vstoupili do režimu místních úprav. Poznáte to z vybledlých barev všech objektů ve výkresu, stejně jako podle odlišných uzlů dispozice. Všimněte si, že v režimu místních úprav máte jen omezený přístup k úpravám pomocí dalších příkazů ve výkresu. Před prací s dalšími objekty byste měli nejprve ukončit režim místních úprav.

5 Vyberte rozteč, sloupec anebo vnořenou osnovu pro úpravy přiřazení příčle nebo rámu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Stiskněte klávesu CTRL, chcete-li vybrat více roztečí, sloupců anebo vnořených osnov.

Zobrazení tabulky Upravit přiřazení rámu/příčle.

6 Vyberte definici rámu pro vybranou osnovu:

Chcete-li…	Pak…
upravit rám vybrané osnovy	vyberte definici rámu a klepněte na tlačítko OK.
určit umístění rámu ve vybrané osnově	vyberte možnost Horní, Spodní, Levý nebo Pravý pro Umístění rámu a klepněte na tlačítko OK.
vytvořit a přiřadit novou definici rámu pro vybranou osnovu	klepněte na tlačítko . Další informace najdete v části Přidání nového přiřazení rámu do obvodového pláště na straně 1467.

7 Vyberte definici příčle pro vybranou osnovu:

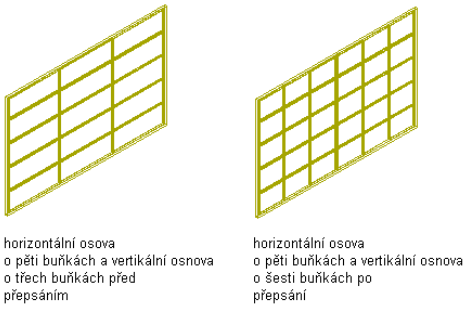
Chcete-li…	Pak…
upravit příčel vybrané osnovy	vyberte definici rámu a klepněte na tlačítko OK.
vytvořit a přiřadit novou definici příčle pro vybranou osnovu	klepněte na tlačítko a dokončete práci s tabulkou Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přidání nového přiřazení příčle do stylu obvodového pláště na straně 1471.

8 Stiskněte klávesu ENTER.

Přepsání dělení obvodového pláště

Osnova obvodového pláště se skládá z jednoho nebo více dělení, definujících to, jak je rozdělen obvodový plášť. Dělení mohou být horizontální nebo vertikální a mohou být do sebe navzájem vnořena. Podrobné informace o děleních obvodových plášťů najdete v části Definování dělení pro osnovy obvodových plášťů na straně 1420.

Můžete přepsat dělení v obvodovém plášti, čímž se změní osnova obvodového pláště.



Vytvoření přepisu dělení

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit přepis dělení u obvodového pláště.

POZNÁMKA Aby bylo možné zaměnit dělení obvodového pláště, musí už být ve stylu obvodového pláště definována nová definice dělení. Informace o děleních obvodových plášťů najdete v části Definování dělení pro osnovy obvodových plášťů na straně 1420

1 Vyberte obvodový plášť, pro který chcete vytvořit přepis dělení.

2 Klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Dělení ➤ Přepsat přiřazení.

3 Vyberte hranu obvodového pláště pro určení, jestli se přepisuje horizontální nebo vertikální dělení.

Chcete-li například přepsat primární horizontální dělení, mohli byste vybrat spodní horizontální rám obvodového pláště.

TIP Dialogové okno Přepsání přiřazení dělení zobrazuje, který typ osnovy a které dělení osnovy jste vybrali, např. Vybraná vnořená osnova: Sekundární osnova, definice prvku dělení: Vertikální 3 buňky. Jestliže jste nedopatřením vybrali nesprávné dělení, klepněte na příkaz Zrušit a znovu vyberte správnou osnovu.

4 Vyberte příslušný přepis dělení a klepněte na tlačítko OK.

5 Určete, kam chcete uložit přepis obvodového pláště:

Jestliže chcete uložit přepis …	**Pak...**
pouze u tohoto konkrétního obvodového pláště	nejsou potřeba žádné další kroky. Přepsání je uloženo do obvodového pláště. Informace o tom, jak odstranit přepis z jednotky obvodového pláště najdete v části Odstranění přepisů obvodového pláště na straně 1512
do stylu obvodového pláště	klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.

6 Jestliže jste vybrali možnost uložit přepsání do stylu obvodového pláště, vyberte obvodový plášť znovu a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu. Poté

se rozhodněte, do kterého stylu obvodového pláště budete chtít uložit přepsání.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
do aktuálního stylu obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést přepsání dělení do stylu a klepněte na možnost Nový. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze přepis hrany profilu, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání dělení do stylu. Pokud jste vytvořili také další přepsání, jako přepis hrany nebo sloučení buněk, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.
do nového stylu obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést přepsání dělení do stylu a klepněte na možnost Nový. Potom zadejte název nového stylu obvodového pláště a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze přepis hrany profilu, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání dělení do stylu. Pokud jste vytvořili také další přepsání, jako přepis hrany nebo sloučení buněk, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.

POZNÁMKA Jestliže nechcete ukládat přepsání zpět do stylu, klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Přepsání zůstanou u obvodového pláště, odkud mohou být odstraněna, jak je popsáno v části Odstranění přepisů obvodového pláště na straně 1512, nejsou však uložena zpět do stylu obvodového pláště.

Úpravy dělení obvodových plášťů na místě

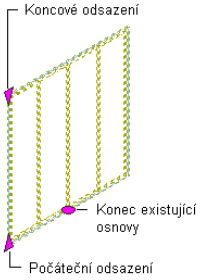
Tento postup použijte pro úpravy dělení pomocí místních úprav s uzlem Upravit osnovu. Pomocí místních úprav můžete upravovat obvodový plášť přímo a interaktivně na ploše výkresu a později uložit změny do obvodového pláště nebo stylu obvodového pláště. Další informace najdete v části Dělení osnov obvodových plášťů na straně 1421.

1. Vyberte obvodový plášť, u kterého chcete upravit dělení v režimu místních úprav.
2. Určete režim úprav obvodového pláště:

Jestliže chcete upravit...	Pak...
tato instance obvodového pláště	klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.
styl obvodového pláště	klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu.

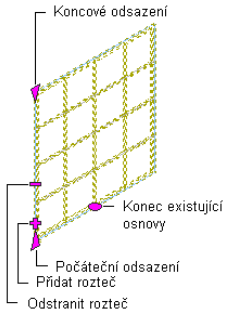
3. Klepněte na uzel Úpravy osnovy.
4. Zadejte **d** (Dělení na místě) a stiskněte klávesu ENTER.

Zobrazení uzlů úpravy na místě u primárního dělení.



POZNÁMKA Nyní jste vstoupili do režimu místních úprav. Poznáte to z vybledlých barev všech objektů ve výkresu, stejně jako podle odlišných uzlů dispozice. Všimněte si, že v režimu místních úprav máte jen omezený přístup k úpravám pomocí dalších příkazů ve výkresu. Před prací s dalšími objekty byste měli nejprve ukončit režim místních úprav.

Zobrazení uzlů úpravy na místě pro přidání a odebrání roztečí



5 Upravte dělení:

Chcete-li…	Pak...
přidat do osnovy rozteč	klepněte na uzel Přidání rozteče.
odstranit rozteč z osnovy	klepněte na uzel Odstranění rozteče.
změnit počáteční odsazení osnovy	vyberte uzel Počáteční odsazení a posuňte jej do příslušné polohy.
změnit koncové odsazení osnovy	vyberte uzel Koncové odsazení a posuňte jej do příslušné polohy.

Chcete-li…	Pak...
změnit velikost roztečí	klepněte na uzel Automatická rozteč osnovy a posuňte jej do příslušné polohy.
upravit osnovu ručně	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Dělení ➤ Převést na ruční . Můžete ručně vložit a odstranit čáry osnov, měnit odsazení a měnit polohu jednotlivých čar osnov.
použít tabulku pro úpravu kót buňky	Klepněte na uzel Pravidla pevného rozměru buňky a v tabulce upravte hodnoty.

6 Uložte nebo zrušte změny v osnově obvodového pláště:

Chcete-li…	Pak...
uložit změny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .
zrušit všechny změny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .

7 V dialogovém okně Uložit změny určete, u kterého dělení se mají uložit změny:

Chcete-li…	Pak...
uložit změny ve stylu v aktuálním dělení obvodového pláště	ujistěte se, že je aktuální dělení vybrané u položky Uložit změny do existujícího dělení a klepněte na příkaz Uložit. Změny jsou provedeny ve stylu a mají vliv na všechny obvodové pláště daného stylu ve výkresu.
vytvořit přepis u stylu uložením změn v novém dělení obvodového pláště	Klepněte na položku Nový, zadejte název nového přepisu dělení a klepněte na tlačítko OK. Klepněte na příkaz Uložit. Změny jsou uloženy jako přepis

Chcete-li…	Pak...
	ve stylu a ovlivní jen ty obvodové pláště, u kterých je přepis použit.

Odstranění přepisů obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li odstranit přepsání obvodového pláště buď z obvodového pláště anebo ze stylu obvodového pláště.

1 Vyberte obvodový plášť.

Jestliže chcete odstranit přepis …	Pak...
z obvodového pláště	na paletě Vlastnosti rozbalte položku Rozšířené a klepněte na možnost Přepsání.
ze stylu obvodového pláště	klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl.Poté klepněte na kartu Přepsání.

2 Vyberte ze seznamu přepis a klepněte na příkaz Odstranit.

3 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy definic prvků pro styly obvodových plášťů

Použijte tento postup, chcete-li upravit prvky ve stylu obvodového pláště. Obvodový plášť obsahuje prvky dělení, výplní, rámů a příčlí, které jsou všechny definovány v pravidlech projektu stylu obvodového pláště.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

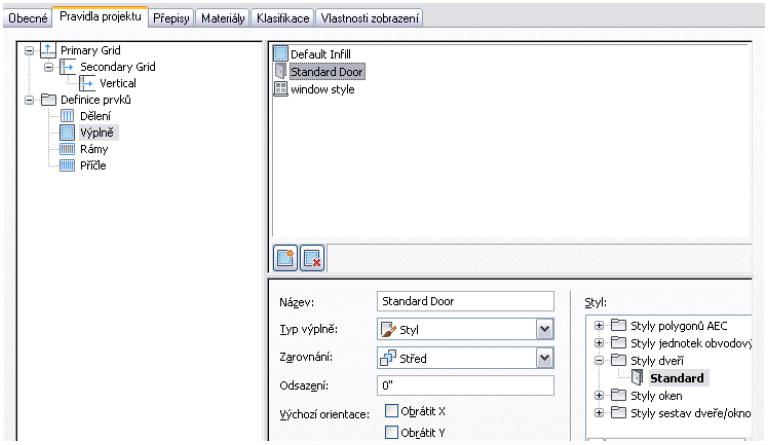
3 Vyberte styl obvodového pláště, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně klepněte na položku Definice prvků.

Zobrazen je seznam typů prvků.

Seznam definic prvků



6 Vyberte typ prvků, který chcete upravit:

Jestliže chcete upravit …	Pak...
definice dělení	klepněte na položku Dělení v nabídce Definice prvků. V pravém podokně vyberte definici dělení, kterou chcete upravit a upravte ji tak, jak je popsáno v části Definování dělení pro osnovy obvodových plášťů na straně 1420.
definice výplně	klepněte na položku Výplně v nabídce Definice prvků. V pravém podokně vyberte definici výplně, kterou chcete upravit a upravte ji tak, jak je popsáno v části Definování výplní pro buňky obvodových plášťů na straně 1433.
definice rámu	klepněte na položku Rámy v nabídce Definice prvků. V pravém podokně vyberte definici rámu, kterou chcete upravit a upravte ji tak, jak je popsáno v části Definování rámů obvodových plášťů na straně 1439.
definice příčle	klepněte na položku Příčle v nabídce Definice prvků. V pravém podokně

Jestliže chcete upravit …	Pak...
	vyberte definici příčle, kterou chcete upravit a upravte ji tak, jak je popsáno v části Definování příčlí obvodových plášťů na straně 1446.

7 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Úpravy obvodových plášťů

Nejdůležitější nastavení pro obvodový plášť jsou definována ve stylu obvodového pláště. Zahrnují dělení, výplně, rámy a příčle. Informace o úpravách stylu obvodového pláště najdete v části Styly obvodových plášťů na straně 1414

Můžete provést další změny přímo v jednotlivých obvodových pláštích. Tyto změny se projeví jen u obvodového pláště, který vyberete:

- Kóty obvodového pláště
- Nastavení horních a spodních hran
- Kolizní podmínky
- Vyčistit nastavení

Metody úprav obvodových plášťů

Aplikace AutoCAD Architecture nabízí několik metod upravení obvodových plášťů:

- U obvodových plášťů můžete přímo upravit pomocí uzlů rozměry, základní výšku, umístění a další fyzikální charakteristiky.
- U obvodových plášťů můžete přímo upravit pomocí uzlu Upravit osnovu dělení osnovy, buňky, rámy a příčle. Další informace najdete v části Úpravy dělení obvodových plášťů na místě na straně 1509, Úpravy profilů hran pro obvodové pláště na místě na straně 1501 a Přepsání výplní obvodových plášťů na straně 1485.
- Můžete změnit nastavení obvodového pláště na paletě Vlastnosti. Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.
- Můžete vybrat příkazy úprav z místní nabídky pro zvolený obvodový plášť.

- Při úpravách uzlů, při kterých se mění rozměr nebo úhel, umožňuje funkce Dynamický vstup zadání přesné hodnoty místo přesouvání uzlu. Jestliže je tato funkce aktivní (klepněte na tlačítko DYN ve stavovém řádku aplikace), při výběru uzlu se zobrazí textové okno, kam se zadává požadovaná hodnota pro asociovanou kótu nebo úhel. Další informace naleznete v části „Použití funkce Dynamický vstup“, v nápovědě aplikace AutoCAD.

Použití uzlů k úpravám obvodových plášťů

Existuje mnoho různých uzlů obvodového pláště. Uzly, které se objeví ve výkresu při výběru obvodového pláště, jsou závislé na pravidlech projektu obvodového pláště. Další informace najdete v části Styly obvodových plášťů na straně 1414.

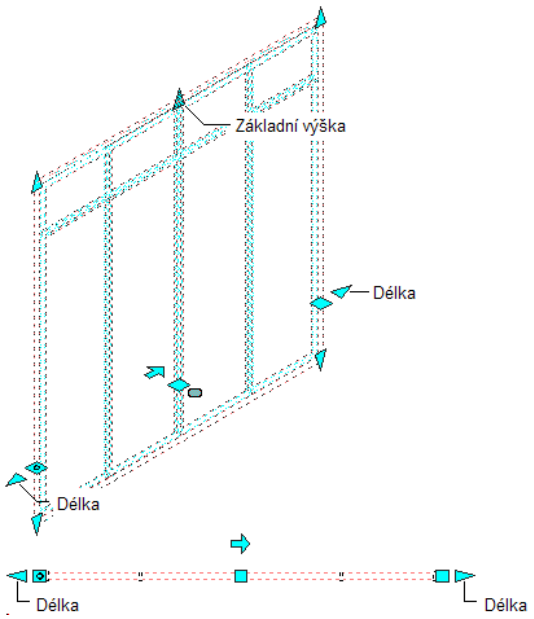
Úpravy kót obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit kóty obvodového pláště.

1. Vyberte obvodový plášť.
2. Vyberte uzel kóty, kterou chcete změnit.

   Můžete upravit kóty délky, horní hrany, spodní hrany a základní výšky obvodového pláště.

Zobrazení uzlů prodloužení obvodového pláště a základní výšky



3 Zadejte hodnotu kóty a stiskněte klávesu *ENTER*, anebo posunujte uzel, dokud se nezobrazí požadovaná hodnota kóty.

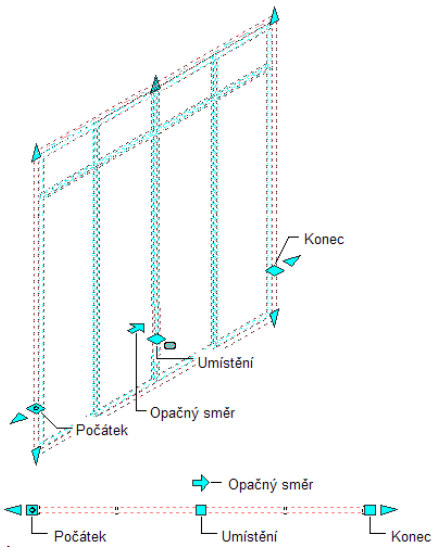
Změna umístění nebo polohy obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit umístění nebo polohu obvodového pláště pomocí uzlů.

1 Vyberte obvodový plášť.

2 Vyberte příslušný uzel pro změnu umístění obvodového pláště, jeho počáteční bod anebo jeho koncový bod.

Zobrazení uzlů počátku, konce, umístění a obrácení směru obvodového pláště



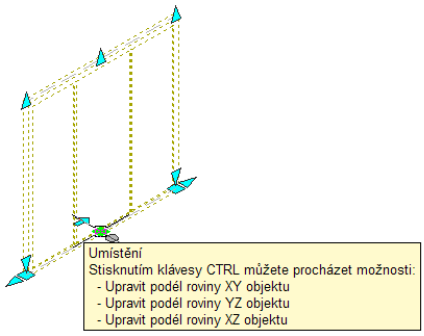
V pohledu Model má uzel Umístění tři možné režimy úprav: Upravit podél roviny objektu XY, Upravit podél roviny objektu YZ a Upravit podél roviny objektu XZ. Stiskněte klávesu *CTRL*, kterým přepínáte mezi režimy, dokud nejste v požadovaném režimu. Výchozí režim úprav je podél roviny *XY*. V Půdorysu je pohyb Uzlu umístění omezen na jednu rovinu.

3 Přesuňte obvodový plášť na požadované umístění a jednou klepněte anebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Chcete-li zadat určitou hodnotu pro druhý směr v jakémkoliv režimu úprav (například ve směru *Y* při úpravách podél roviny *XY*), stiskněte tlačítko *TAB* pro přepnutí do druhého směru.

Můžete také uzamknout pohyb obvodového pláště v určitém směru. Jestliže zadáte hodnotu pro jeden ze směrů rozměrů v aktuálním režimu úprav a potom stisknete tlačítko *TAB*, pohyb obvodového pláště je omezen ve směru druhého rozměru. Při úpravách podél roviny *XY*, můžete například zadat hodnotu kóty*X* a potom stiskněte tlačítko *TAB*. Kóta *X* je uzamčena s danou hodnotou a pohyb obvodového pláště je omezen pouze na směr v rozměru *Y*.

Zobrazení uzlu umístění obvodového pláště



4 Klepněte pravým tlačítkem myši a klepnutím na příkaz Zrušit výběr všech vypněte uzly.

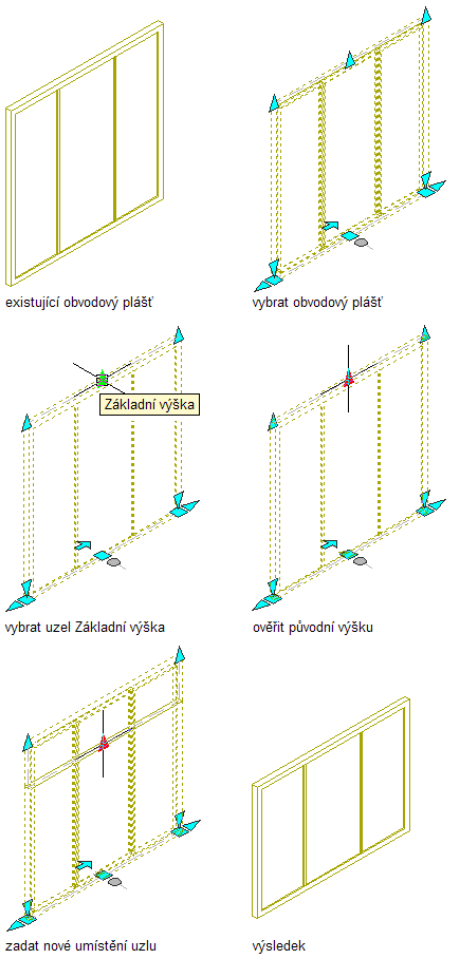
Změna základní výšky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit základní výšku obvodového pláště pomocí uzlů.

1 Vyberte obvodový plášť.

2 Vyberte uzel Základní výšky a posunujte jej, dokud se nezobrazí hodnota požadované výšky a pak klepněte tlačítkem myši.

POZNÁMKA Když posunete uzel, zobrazí se hodnota původní základní výšky vedle nové základní výšky a rozdílu obou hodnot.



Po výběru uzlu můžete také zadat novou hodnotu základní výšky obvodového pláště.

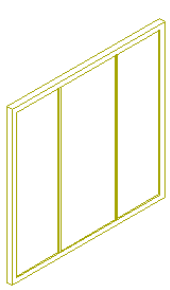
Změna délky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit délku obvodového pláště pomocí uzlů.

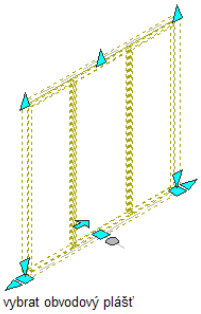
1 Vyberte obvodový plášť.

2 Vyberte uzel Délka a posunujte jej, dokud se nezobrazí hodnota požadované délky a pak jednou klepněte tlačítkem myši.

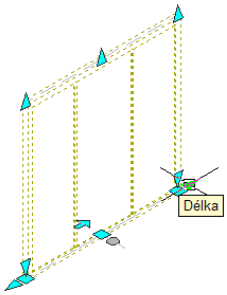
POZNÁMKA Když posunete uzel, zobrazí se původní hodnota délky vedle nové délky a rozdílu obou hodnot.



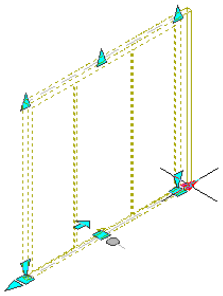
existující obvodový plášť



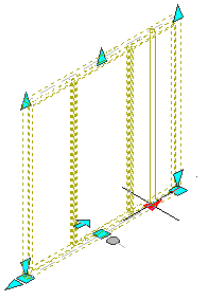
vybrat obvodový plášť



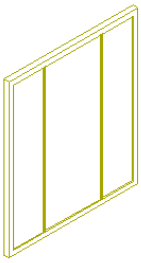
vybrat uzel Délka



ověřit počáteční délku



zadat nové umístění uzlu



výsledek

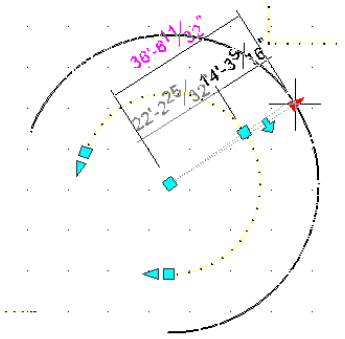
Po výběru uzlu můžete také zadat novou hodnotu délky obvodového pláště.

Změna poloměru obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit poloměr zakřiveného obvodového pláště pomocí uzlů.

1. Vyberte obvodový plášť.
2. Vyberte uzel Poloměr zakřivení a posunujte jej, dokud se nezobrazí požadovaná hodnota a pak klepněte tlačítkem myši.

POZNÁMKA Když posunete uzel, zobrazí se původní hodnota poloměru vedle nového poloměru a rozdílu obou hodnot.



Po výběru uzlu můžete také zadat novou hodnotu poloměru obvodového pláště.

Obrácení směru obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit směr, ve kterém je kreslen obvodový plášť, obrácením počátečního a koncového bodu obvodového pláště pomocí uzlů.

Obvodové plášť se kreslí od prvního určeného bodu k poslednímu bodu. Některé příkazy a vlastnosti budou tímto příkazem ovlivněny.

Chcete-li určit směr, ve kterém byl obvodový plášť nakreslen, vyberte obvodový plášť. Uzel Obrátit směr má tvar šipky a ukazuje ve směru, ve kterém byl obvodový plášť nakreslen.

1. Vyberte obvodový plášť, u kterého chcete obrátit směr.
2. Klepněte na uzel Obrátit směr.

Směr stěny je otočen, čímž se zamění počáteční a koncové uzly.

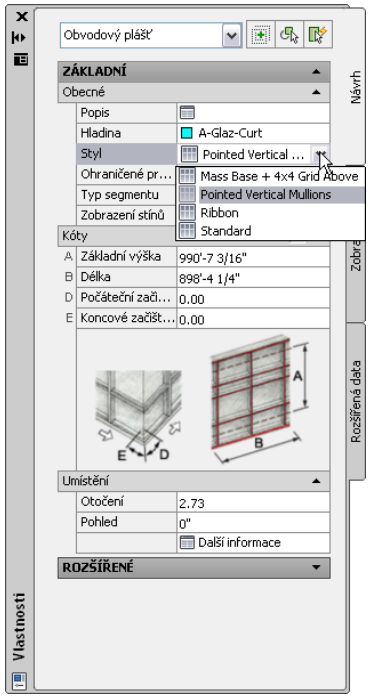
Výběr odlišného stylu obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li vybrat odlišný styl pro obvodový plášť na paletě Vlastnosti.

1. Poklepejte na obvodový plášť, jehož styl chcete změnit.

   Můžete vybrat více obvodových plášťů a změnit styl pro všechny najednou.

2. Na paletě Vlastnosti se posuňte k položce Obecné.
3. Vyberte jiný styl.



Použití vlastností existujícího obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li použít vlastnosti nástroje obvodového pláště u jednoho nebo více existujících obvodových plášťů. Vlastnosti zahrnují styl obvodového pláště a všechna další nastavení, určené u vybraného nástroje.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

   V případě potřeby rolujte zobrazení, až se objeví nástroj, který chcete použít.

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj obvodového pláště a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástrojů na ➤ Obvodový plášť.

3 Vyberte obvodový plášť (obvodové pláště) a stiskněte klávesu *ENTER*.

   Vlastnosti zvoleného obvodového pláště (plášťů)odpovídají vlastnostem nástroje obvodového pláště.

Změna kót obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit kóty obvodového pláště na paletě Vlastnosti.

1 Poklepejte na obvodový plášť.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Kóty.

3 Změňte kótu:

Kóta	Popis
Základní výška	Výška obvodového pláště od základny
Délka	Délka přímého obvodového pláště od počátečního uzlu na základně po koncový uzel
Poloměr (jen u zakřivených obvodových plášťů)	Poloměr zakřiveného obvodového pláště od počátečního uzlu na základně po koncový uzel
Počáteční začištění styků	Úhel všech výplní a horizontálních hran (rámu nebo příčle) na počátku obvodového pláště: další informace o úhlech začištění styků najdete v části Začistění styků obvodových plášťů na straně 1528.
Koncové začištění styků	Úhel všech výplní a horizontálních hran (rámu nebo příčle) na konci obvodového pláště

Změna vlastností umístění obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li přemístit obvodový plášť změnou hodnot souřadnic jeho bodu vložení. Obvodový plášť je také orientován vůči GSS anebo aktuálnímu USS. Jestliže jsou například horní a spodní okraje obvodového pláště rovnoběžné s rovinou *XY*, její normála je rovnoběžná s osou *Z*. Orientaci obvodového pláště můžete změnit zarovnáním jeho normály s jinou osou. Můžete také otáčet obvodovým pláštěm v jeho rovině změnou úhlu otočení.

Informace o globálním souřadném systému (GSS) a uživatelském souřadném systému (USS), naleznete v části „Používání souřadnic a souřadných systémů“, v nápovědě aplikace AutoCAD.

1. Poklepejte na obvodový plášť, který chcete změnit.
2. Rozbalte nabídku Umístění.
3. Klepněte na nabídku Další informace.
4. Určete umístění obvodového pláště:

Chcete-li…	Pak...
přemístit obvodový plášť	zadejte nové hodnoty souřadnic pro Bod vložení.
vyhledat obvodový plášť v rovině *XY*	vytvořte normálu stěny rovnoběžně s osou *Z*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro Z a **0** pro X a Y.
vyhledat obvodový plášť v rovině *YZ*	vytvořte normálu obvodového pláště rovnoběžně s osou *X*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro X a **0** pro Y a Z.
vyhledat obvodový plášť v rovině *XZ*	vytvořte normálu obvodového pláště rovnoběžně s osou *Y*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro Y a **0** pro X a Z.
změnit otočení obvodového pláště	zadejte novou hodnotu pro Úhel otočení.

5. Klepněte na tlačítko OK.

Přidání kolizní podmínky do obvodového pláště

Tento postup použijte pro přidání nové kolizní podmínky do obvodového pláště. Kolizní podmínky používají geometrii 3D objektů pro vytvoření vlastních otvorů nebo výřezů v obvodových pláštích. Můžete určit, jak se kolizní podmínka použije u obvodového pláště: přidaná k obvodovému plášti, odebraná z obvodového pláště anebo ignorovaná.

Můžete určit, jestli se kolizní podmínka použije u výplně, rámu nebo příčlí obvodového pláště.

1. Umístěte objekt na místo, kde chcete určit kolizní podmínku.
2. Vyberte obvodový plášť, do něhož chcete přidat kolizní podmínku.
3. klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolize ➤ Přidat .
4. Vyberte objekt, který protíná obvodový plášť, a stiskněte klávesu *ENTER*.
5. Určete, do které komponenty obvodového pláště se má kolize přidat:

Chcete-li přidat kolizní podmínku...	Pak...
do výplně	zadejte **y** (Ano), když je to vyžadováno u komponenty výplně.
do rámu	zadejte **y** (Ano), když je to vyžadováno u komponenty rámu.
do příčle	zadejte **y** (Ano), když je to vyžadováno u komponenty příčle.

6. Stiskněte klávesu *ENTER*.

Odstranění kolizní podmínky z obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li odstranit objekt, jakým je objemový prvek, z obvodového pláště, kde byl tento objekt přidán jako kolizní podmínka.

1. Vyberte obvodový plášť, z něhož chcete odstranit objekt kolize.
2. klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolize ➤ Odstranit .
3. Vyberte objekt, který protíná obvodový plášť a stiskněte klávesu *ENTER*.

Začistění styků obvodových plášťů

Tento postup použijte, chcete-li začistit rohy, ve kterých se střetávají obvodové pláště. Roh, ve kterém se setkávají přilehlé obvodové pláště, není ve výchozím nastavení začištěn. Můžete však také stanovit potřebné úhly automaticky.

Úhel začištění styků se používá u všech výplní a horizontálních hran (rámů a příčlí), sousedících s rohem. Vertikální hrany nejsou ovlivněny.

TIP Chcete-li vytvořit vlastní podmínku rohu dvou obvodových plášťů, můžete nahradit hranu jednoho obvodového pláště profilem AEC a odstranit hranu druhého obvodového pláště pomocí volby přepisu rámu Odstranit hranu. Další informace najdete v části Přepsání rámů a příčlí obvodových plášťů na straně 1495 a Definování rámů obvodových plášťů na straně 1439.

1. Vyberte některý z obvodových plášťů.
2. Klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ Nastavit úhly začištění styků .
3. Vyberte jiný obvodový plášť.

   Když upravujete úhel jednoho z obvodových plášťů, použijte znovu příkaz Nastavit úhly začištění styků, aby se znovu propočítaly úhly.

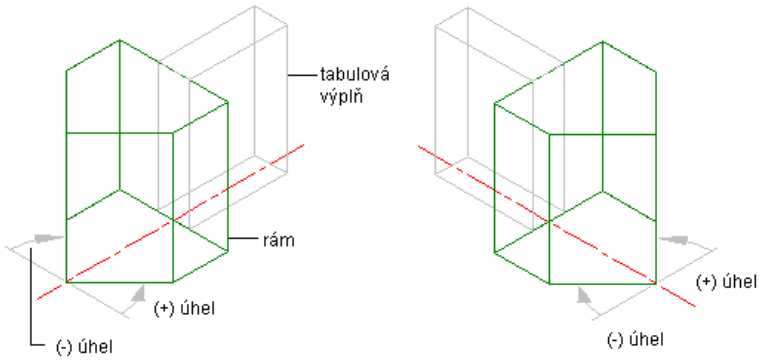
Určení úhlu začištění styků pro obvodový plášť, sousedící s dalším objektem

Tento postup použijte, chcete-li ručně vytvořit začištěný roh, ve kterém se střetává obvodový plášť s dalším objektem, jako standardní stěnou nebo objemovým prvkem. Pokud by například obvodový plášť navazoval na standardní stěnu pod úhlem 60 stupňů, nastavili byste úhel začištění styků na 30.

Úhel začištění styků se používá u všech výplní a horizontálních hran, sousedících s rohem. Vertikální hrany nejsou ovlivněny.

TIP Pro rychlou identifikaci počátku a konce obvodového pláště vyberte obvodový plášť. Uzel Obrátit směr ukazuje ke konci obvodového pláště.

Úhly začištění styků pro obvodový plášť



parametry úhlu počátečního pokosu

parametry úhlu koncového pokosu

1. Poklepejte na obvodový plášť.
2. Rozbalte nabídku Kóty.
3. Začistěte styky obvodového pláště na počátečním nebo koncovém bodu:

Chcete-li začistit styky obvodového pláště...	Pak...
v počátečním bodu	zadejte úhel pro Počáteční začištění styků a stiskněte klávesu *ENTER*.
v koncovém bodu	zadejte úhel pro Koncové začištění styků a stiskněte klávesu *ENTER*.

Zadání zobrazení roviny řezu obvodového pláště

Tento postup slouží k zadávání vlastností jedné nebo více rovin řezu pro jednotlivý obvodový plášť. Vlastnosti zobrazení roviny řezu se vztahují pouze na reprezentace zobrazení, například Půdorys, které se používají v pohledu typu Horní (pohled půdorysu) ve výkresu.

1. Poklepejte na obvodový plášť.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.
3. Ověřte, že je v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.
4. U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech obvodových plášťů ve výkresu, vyberte možnost Výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech obvodových plášťů tohoto stylu, vyberte možnost Styl obvodového pláště:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly obvodových plášťů na straně 1414.

5 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rovina řezu.

6 V části Přepsat rovinu řezu zadejte, zda chcete přepsat globální rovinu řezu definovanou pro aktuální konfiguraci zobrazení.

7 Jestliže v části Přepsat rovinu řezu vyberete možnost Ano, definujte zadáním hodnoty u položky Výška rovinu řezu pro tento objekt.

8 V části Použít rovinu řezu obsaženého objektu (při ukotvení) zadejte, zda chcete při ukotvení obvodového pláště k danému objektu použít rovinu řezu obsaženého objektu.

9 Chcete-li u obvodového pláště definovat další roviny řezu, klepněte na položku Ruční roviny řezu.

10 V tabulce Ruční výšky roviny řezu pod a nad klepněte na tlačítko Přidat a v části Rovina řezu zadejte výšku nové roviny řezu.

Přidání roviny řezu	Výsledná akce
Ve výšce, která je menší než aktuální rovina řezu.	Objekty se zobrazí pomocí vlastností Hladina/Barva/Typ čáry zadaných u komponenty Pod rovinou řezu u daného objektu.
Ve výšce, která je vyšší než aktuální rovina řezu.	Objekty se zobrazí pomocí vlastností Hladina/Barva/Typ čáry zadaných u komponenty Nad rovinou řezu u daného objektu.

Klepnutím na tlačítko Odebrat odstraníte přidanou rovinu řezu.

Tato stejná nastavení roviny řezu můžete také zobrazit a změnit prostřednictvím kontextové nabídky příslušného obvodového pláště takto:

1 Vyberte obvodový plášť, který chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Aktuální reprezentace zobrazení je označena tučným písmem.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Jestliže je vybrána možnost Přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.

4 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Rovina řezu a podle potřeby změňte nastavení.

5 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Zadání zobrazení ostatních charakteristik obvodového pláště

Tento postup slouží k zadávání jiných vlastností zobrazení obvodového pláště včetně velikosti značky buňky, zobrazení kosoúhlých průniků v rozích rámu a zobrazení vlastních komponent. Chcete-li pro komponentu použít vlastní grafiku, nakreslete příslušnou komponentu a uložte ji jako blok dříve, než zahájíte tento postup.

1 Poklepejte na obvodový plášť.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte, že je v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech obvodových plášťů ve výkresu, vyberte možnost Výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech obvodových plášťů tohoto stylu, vyberte možnost Styl obvodového pláště:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly obvodových plášťů na straně 1414.

---

5 Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.

6 Chcete-li změnit velikost značek použitých u buněk v osnově obvodového pláště, klepněte na položku Velikost značky buňky a zadejte novou hodnotu. (Můžete také klepnout na tlačítko a zadáním dvou bodů na kreslicí ploše nastavit novou výšku.)

7 Volitelně můžete u položky Zobrazit kosoúhlý průnik v rozích rámu vybrat možnost Ano nebo Ne.

8 Chcete-li přidat nebo upravit vlastní komponentu, klepněte u možnosti Vlastní komponenty modelu (nebo v půdorysném pohledu u možnosti Vlastní komponenty půdorysu) na položku .

9 V tabulce Vlastní komponenty modelu (nebo půdorysu) klepněte na tlačítko Přidat, nebo vyberte komponentu ze seznamu, a potom klepněte na tlačítko Upravit.

10 V tabulce Zobrazení uživatelské komponenty vyberte u položky Typ komponenty možnost Výplň, Rám nebo Příčel.

11 Zadejte název do pole Název komponenty, nebo klepněte na položku Vybrat komponentu, a v dialogovém okně Vybrat definici <typ komponenty> vyberte definici a klepněte na tlačítko OK.

12 Vyberte příkaz Kreslit vlastní grafiku.

13 Určete zobrazení prvku:

Chcete-li…	Pak...
zobrazit blok místo přiřazeného prvku obvodového pláště	vyberte příkaz Nahradit grafiku.
přeložit blok přes prvek obvodového pláště tak, aby se obojí zobrazilo	zrušit příkaz Nahradit grafiku.

14 Klepněte na položku Vybrat blok, vyberte vlastní blok, který jste vytvořili, a klepněte na tlačítko OK.

15 Určete další nastavení bloku vlastního zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
přizpůsobit velikost bloku určitému rozměru	vyberte Šířku, Výšku nebo Hloubku. Ztrátě proporcí bloku se předejde příkazem Zachovat poměr XY.
určit způsob vložení bloku do osnovy ve směrech X, Y a Z	určete bod vložení v rovinách X, Y a Z.
zrcadlit blok	rozhodněte, zda by se měl zrcadlit ve směru X, Y nebo Z.
odsadit blok od osnovy	určete odsazení ve směru X, Y nebo Z.

16 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Připojení odkazů, poznámek nebo souborů k obvodovému plášti

Tento postup použijte, chcete-li zadat poznámky a připojit referenční soubory k obvodovému plášti. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odebrat referenční soubory z obvodového pláště.

1. Poklepejte na obvodový plášť.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.
3. Chcete-li přidat odkaz, klepněte na nastavení u položky Odkaz a uveďte odkaz.
4. Chcete-li přidat poznámku, klepněte na nastavení u položky Poznámky a zadejte text.
5. Klepněte na tlačítko OK.
6. Chcete-li připojit referenční soubor, klepněte na položku Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odeberte referenční soubor:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na příkaz Přidat, vyberte soubor a klepněte na příkaz Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na popis. Zadejte nový text a stiskněte klávesu *ENTER*.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

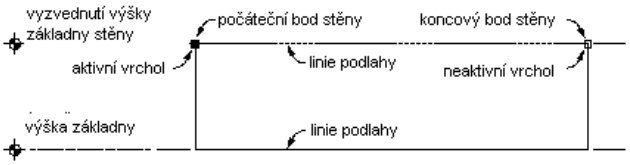
7. Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Změna horní a spodní hrany obvodového pláště

Můžete upravit horní a spodní hrany obvodového pláště, abyste vytvořili obvodový plášť, který není pravoúhlý:

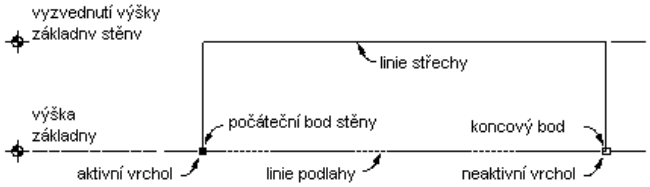
- Stupně, štíty a další podmínky střechy vytvoříte úpravami umístění vrcholů v horní hraně.

Úprava horní hrany obvodového pláště



- Stupně a další podmínky podlahy vytvoříte úpravami umístění vrcholů ve spodních hranách.

Úpravy spodní hrany obvodového pláště



Nepravoúhlé podmínky střechy a podlahy je možné vytvářet také projekcí do křivek.

Aplikace AutoCAD Architecture nabízí několik metod úprav linií střechy a linií podlahy. Je vhodné začít grafickým vytvořením vlastní podmínky linie střechy nebo linie podlahy. Můžete pak jemně doladit danou podmínku určením přesných hodnot v tabulce Horní/Spodní hrana na paletě Vlastnosti.

Odsazení nebo promítnutí horní hrany obvodového pláště

Tento postup použijte pro změnu výšky nebo tvaru horní hrany obvodového pláště:

- Odsadit spodní hranu od aktuální výšky obvodového pláště.
- Promítněte horní hranu obvodového pláště na křivku.
- Promítněte horní hranu obvodového pláště na další objekt, jako střechu nebo schodiště.

Máte také možnost vytvořit křivku, reprezentující aktuální horní hranu zvoleného obvodového pláště. Tuto křivku pak můžete použít pro změnu horní hrany dalších obvodových plášťů.

POZNÁMKA Chcete-li promítnout horní hranu na křivku, nakreslete nejprve křivku v zobrazení Pohled. Pro dosažení nejlepších výsledků by měla být křivka rovnoběžná s obvodovým pláštěm. Křivka nemusí být ve stejné rovině jako obvodový plášť.

1 Vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit linii střechy .

Aktuální horní hrana je výchozí hodnotou ve stylu obvodového pláště.

2 Změňte horní hranu stěny:

Chcete-li...	Pak...
odsadit spodní hranu od aktuální výšky obvodového pláště	zadejte **o** (Odsazení), vyberte obvodové pláště, které mají být změněny a zadejte vzdálenost odsazení. Zadejte negativní hodnotu pro promítnutí horní hrany pod aktuální výšku obvodového pláště.
promítnout horní hranu na křivku	zadejte **p** (Promítnout), vyberte obvodové pláště, které mají být změněny a vyberte křivku.
generovat křivku aktuální horní hrany	zadejte **g** (Generovat) a vyberte obvodové pláště pro křivku, která se z nich má vytvořit.
promítnout horní hranu na další objekt, jako střechu nebo schodiště	zadejte **a** (Automatické promítnutí), vyberte obvodový plášť, který má být změněn a vyberte objekt k promítnutí. Při promítnutí na schodiště se ujistěte, že spodní podstupnice nebo stupnice netvoří segment obvodového pláště s nulovou výškou.
odstranit všechny změny horní hrany	zadejte **r** (Reset) a vyberte obvodové pláště, které mají být změněny.

3 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Nová hodnota horní hrany se použije jen u zvolených obvodových plášťů. Styl obvodového pláště nebyl změněn.

Odsazení nebo promítnutí spodní hrany obvodového pláště

Tento postup použijte pro změnu výšky nebo tvaru spodní hrany obvodového pláště:

- Odsaďte spodní hranu od aktuální základny obvodového pláště.
- Promítněte spodní hranu obvodového pláště na křivku.
- Promítněte spodní hranu obvodového pláště na další objekt, jako podlahovou desku nebo schodiště.

Máte také možnost vytvořit křivku, reprezentující aktuální spodní hranu zvolených obvodových plášťů. Tuto křivku pak můžete použít pro změnu spodní hrany dalších obvodových plášťů.

POZNÁMKA Chcete-li promítnout spodní hranu na křivku, nakreslete nejprve křivku v zobrazení Pohled. Pro dosažení nejlepších výsledků by měla být křivka rovnoběžná s obvodovým pláštěm. Křivka nemusí být ve stejné rovině jako obvodový plášť.

1 Vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit linii podlaží .
Aktuální spodní hrana je výchozí hodnotou ve stylu obvodového pláště.

2 Změňte spodní hranu obvodového pláště:

Chcete-li…	Pak...
odsadit spodní hranu od aktuální základny obvodového pláště	zadejte **o** (Odsazení), (Odsazení), vyberte obvodové pláště, které mají být změněny a zadejte vzdálenost odsazení. Zadejte negativní hodnotu pro odsazení spodní hrany pod aktuální základnu.
promítnout spodní hranu na křivku	zadejte **p** (Promítnout), vyberte obvodové pláště, které mají být změněny a vyberte křivku.
generovat křivku aktuální spodní hrany	zadejte **g** (Generovat) a vyberte obvodové pláště pro křivku, která se z nich má vytvořit.

Chcete-li…	Pak...
promítnout spodní hranu na další objekt, jako podlahovou desku nebo schodiště	zadejte **a** (Automatické promítnutí), vyberte obvodový plášť, který má být změněn a vyberte objekt k promítnutí
odstranit všechny změny spodní hrany	zadejte **r** (Reset) a vyberte obvodové pláště, které mají být změněny.

3 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Nová hodnota spodní hrany se použije jen u zvoleného obvodového pláště. Styl obvodového pláště nebyl změněn.

Úpravy horní nebo spodní hrany obvodového pláště

Tento postup použijte pro úpravy geometrie horní nebo spodní hrany obvodového pláště:

- Přidejte, upravte nebo odstraňte štíty.
- Přidání, změna nebo odebrání stupně.
- Promítnutí linie střechy nebo linie podlahy na křivku nebo na jiné objekty, například střechy, střešní desky, desky a schody.
- Vytvořte uživatelské podmínky horní nebo spodní hrany přidáním a přizpůsobením vrcholů a hran.
- Obraťte horní nebo spodní hranu obvodového pláště bez obrácení samotného obvodového pláště.
- Odstraňte všechny změny horní nebo spodní hrany obvodového pláště.

Můžete také upravit horní a spodní hranu v tabulce Horní/Spodní hrana na paletě Vlastnosti. Další informace najdete v části Změna vrcholů v horní nebo spodní hraně obvodového pláště na straně 1544.

POZNÁMKA Chcete-li promítnout horní nebo spodní hranu na křivku, nakreslete křivku předtím, než zahájíte tento postup.

1 Vyberte obvodový plášť, který chcete změnit, a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit na místě .

Dočasný profil se vytvoří, abyste mohli upravit geometrii horní nebo spodní hrany.

2 Úprava profilu:

Chcete-li...	Pak...
přidat štít k linii střechy nebo k linii podlahy	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat štít . Poté vyberte linii střechy nebo linii podlaží.
přidat stupeň k linii střechy nebo k linii podlahy	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat stupeň . Poté vyberte linii střechy nebo linii podlaží.
změnit tvar horní nebo spodní hrany	vyberte profil a pomocí uzlů Vrchol a Hrana upravte tvar.
přidat vrcholy do horní nebo spodní hrany	vyberte profil, klepněte na pravé tlačítko myši a klepněte na možnost Přidat vrchol. Vyberte bod pro každý nový vrchol a stiskněte klávesu *ENTER*.
odebrat vrcholy z linie střechy nebo linie podlahy	vyberte profil, klepněte na pravé tlačítko myši a klepněte na možnost Odstranit vrchol. Vyberte vrchol, který se má odebrat, a stiskněte klávesu *ENTER*.
promítnout horní nebo spodní hranu na křivku	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Promítnout na křivku . Vyberte horní nebo spodní hranu a vyberte křivku. Stiskněte klávesu *ENTER*, chcete-li geometrii zachovat, anebo zadejte **n** (Ne) pro její vymazání.
promítnout horní nebo spodní hranu na další objekt, jako střechu nebo schodiště	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Automatické promítání . Vyberte linii střechy nebo linii podlahy a vyberte objekt.

Chcete-li...	Pak…
obrátit linii střechy nebo linii podlahy	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Obrátit . Vyberte horní nebo spodní hranu.
obnovit horní hranu na základní výšku obvodového pláště anebo obnovit spodní hranu na základnu obvodového pláště	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odebrat . Vyberte linii střechy nebo linii podlahy.

POZNÁMKA Chcete-li k linii střechy přidat štít nebo stupeň nebo linii podlaží, která byla upravena, nejprve pomocí příkazu kontextového pásu karet Odebrat odeberte existující podmínky linie střechy nebo linie podlaží.

3 Uložte nebo zrušte změny:

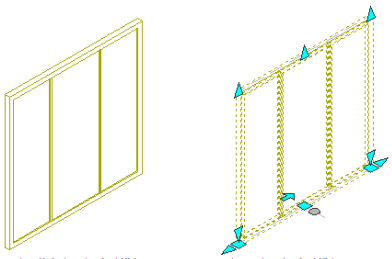
Chcete-li...	Pak…
obnovit horní a spodní hranu do jejich tvaru před úpravami	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Změna horní a spodní hrany

Tento postup použijte pro změnu výšky nebo tvaru horní hrany a spodní hrany pomocí uzlů.

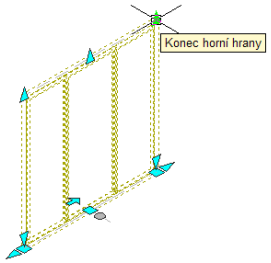
1 Vyberte obvodový plášť.

2 Vyberte koncový uzel horní hrany anebo koncový uzel spodní hrany, přesuňte uzel do vhodné polohy a jednou klepněte tlačítkem myši.

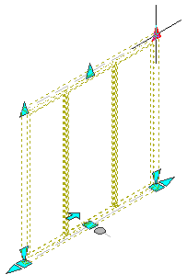


existující obvodový plášť

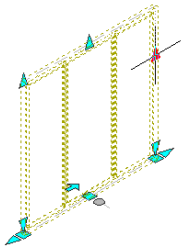
vybrat obvodový plášť



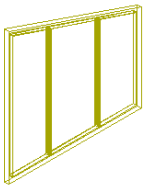
vybrat uzel Konec horní hrany



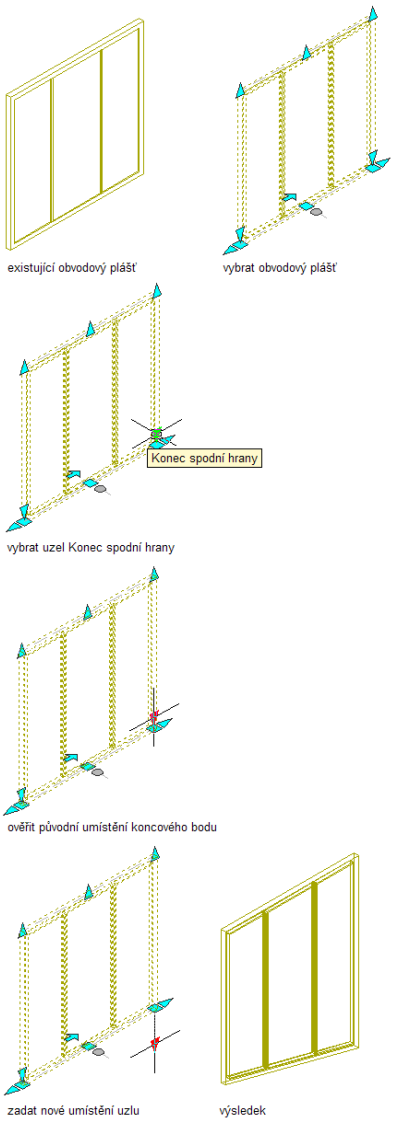
ověřit původní umístění koncového bodu



zadat nové umístění uzlu



výsledek


existující obvodový plášť
vybrat obvodový plášť
Konec spodní hrany
vybrat uzel Konec spodní hrany
ověřit původní umístění koncového bodu
zadat nové umístění uzlu
výsledek

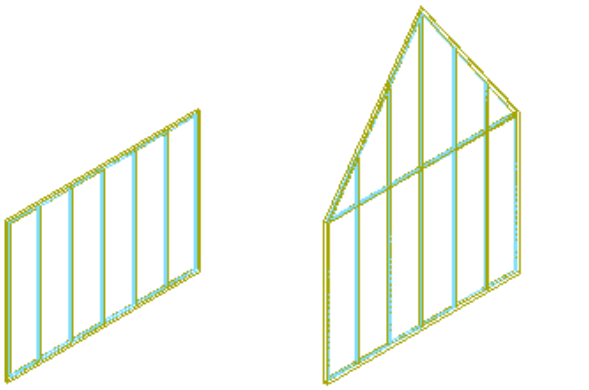
Přidání štítu do horní hrany obvodového pláště

Tento postup použijte pro přidání štítu do horní hrany obvodového pláště. Můžete také přidat štít v tabulce Horní/Spodní hrana na paletě Vlastnosti. Další informace najdete v části Určení nastavení štítů pro horní hranu na straně 1546.

POZNÁMKA Tato možnost je dostupná jen tehdy, jestliže nebyla horní hrana upravena. Poté, co se linie střechy změní, není možné přidat štít pomocí této možnosti. Informace o přidání štítu do horní hrany, která byla upravena, najdete v části Změna vrcholů v horní nebo spodní hraně obvodového pláště na straně 1544.

1. Vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit na místě .
   Dočasný profil se vytvoří, abyste mohli upravit geometrii Horní hrany.
2. Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat štít .
   Jestliže nelze vybrat možnost Přidat štít, byla již linie střechy upravena dříve.
3. Vyberte horní hranu.

   Úprava horní hrany obvodového pláště přidáním štítu

   Třetí vrchol je přidán na horní hranu, doprostřed mezi dva konce horní hrany.
4. V případě potřeby pokračujte v úpravách horní nebo spodní hrany.
   Další informace uvádí část Změna horní a spodní hrany na straně 1539.

5 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li...	Pak...
obnovit horní a spodní hranu do jejich tvaru před úpravami	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Přidání stupně do horní nebo spodní hrany obvodového pláště

Tento postup použijte pro přidání kroku do horní nebo spodní hrany obvodového pláště. Můžete také přidat stupeň v tabulce Horní/Spodní hrana na paletě Vlastnosti. Další informace najdete v části Určení nastavení stupňů pro spodní nebo horní hranu na straně 1547.

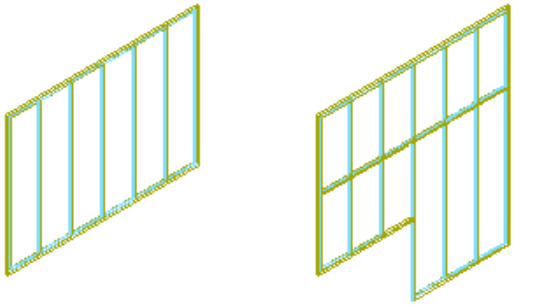
POZNÁMKA Tato možnost je dostupná jen tehdy, jestliže nebyla horní nebo spodní hrana upravena. Poté, co došlo ke změně linie, nelze pomocí této možnosti automaticky přidat stupeň. Informace o přidání stupně do horní nebo spodní hrany, která byla upravena, najdete v části Změna vrcholů v horní nebo spodní hraně obvodového pláště na straně 1544.

1 Vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit na místě .
Dočasný profil se vytvoří, abyste mohli upravit geometrii Horní hrany.

2 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat stupeň .
Jestliže nelze vybrat možnost Přidat stupeň, byla již linie střechy nebo linie podlaží upravena dříve.

3 Vyberte horní nebo spodní hranu.

Úprava spodní hrany obvodového pláště přidáním stupně



Třetí vrchol je k hraně přidán doprostřed, mezi dva konce hrany a čtyři stopy od hrany. Stupeň se vytvoří od vybraného vrcholu ke druhému vrcholu.

4 Podle potřeby pokračujte v úpravách linie střechy nebo linie podlahy.

Další informace uvádí část Změna horní a spodní hrany na straně 1539.

5 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li...	Pak…
obnovit horní a spodní hranu do jejich tvaru před úpravami	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Změna vrcholů v horní nebo spodní hraně obvodového pláště

Tento postup použijte při provádění následujících úloh:

- Přidejte, posuňte nebo odstraňte vrcholy a hrany v horní nebo spodní hraně obvodového pláště.
- Přidejte štíty nebo stupně do horní hrany anebo stupně do spodní hrany, již předtím upravené přidáním vrcholů, definujících tyto podmínky.
- Odstraňte všechny změny horní nebo spodní hrany obnovením původní základní výšky nebo základny obvodového pláště.

POZNÁMKA Můžete také upravit vrcholy v obvodovém plášti pomocí tabulek obvodového pláště. Další informace najdete v části Určení nastavení vrcholů pro horní nebo spodní hranu na straně 1548.

1 Vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit na místě . Dočasný profil se vytvoří, abyste mohli upravit geometrii Horní hrany.

2 Upravte vrcholy:

Chcete-li…	Pak...
změnit polohu vrcholu nebo hrany	vyberte příslušný uzel přemístěte jej na požadované místo.
přidat vrchol	vyberte profil, klepněte na pravé tlačítko myši a klepněte na možnost Přidat vrchol. Vyberte bod pro každý nový vrchol a stiskněte klávesu *ENTER*.
odebrat vrchol	vyberte profil, klepněte na pravé tlačítko myši a klepněte na možnost Odstranit vrchol. Vyberte vrchol, který se má odebrat, a stiskněte klávesu *ENTER*.
obnovit původní horní nebo spodní hranu	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odebrat . Vyberte horní nebo spodní hranu.

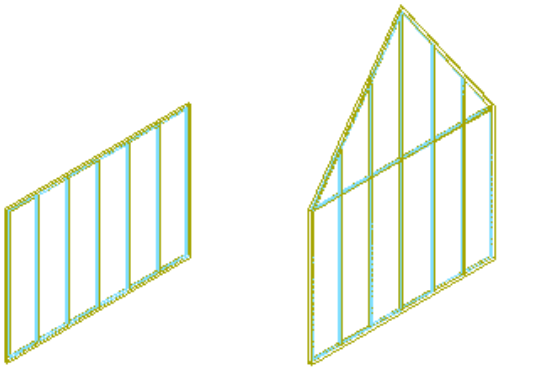
3 Uložte změny do obvodového pláště:

Chcete-li…	Pak…
obnovit horní a spodní hranu do jejich tvaru před úpravami	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Určení nastavení štítů pro horní hranu

Tento postup použijte pro přidání štítu do horní hrany obvodového pláště, přidáním vrcholu do horní křivky.

Úprava horní hrany obvodového pláště přidáním štítu

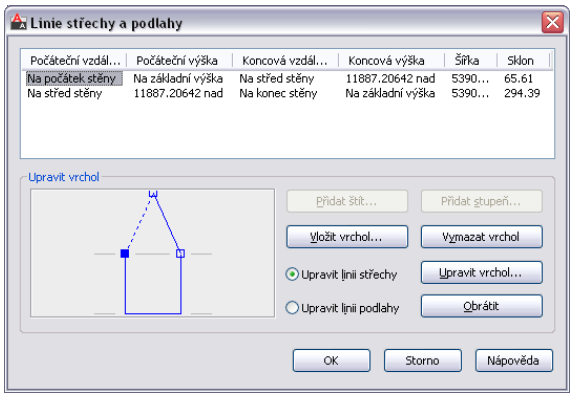


POZNÁMKA Tato možnost je dostupná jen tehdy, jestliže nebyla horní hrana upravena. Poté, co se linie střechy změní, není možné přidat štít pomocí této možnosti. Informace o přidání štítu do horní hrany, která byla upravena, najdete v části Změna vrcholů v horní nebo spodní hraně obvodového pláště na straně 1544.

1. Vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Nastavení Linie střechy/podlaží .
2. Vyberte příkaz Upravit horní hranu nebo Upravit spodní hranu.
3. Klepněte na příkaz Přidat štít.

   Třetí vrchol je přidán na horní hranu, doprostřed mezi dva konce horní hrany.

Tabulka v horní části dialogového okna zobrazuje informace o každém vrcholu v obvodovém plášti. Můžete také ze seznamu vybrat vrchol, určený k úpravám.

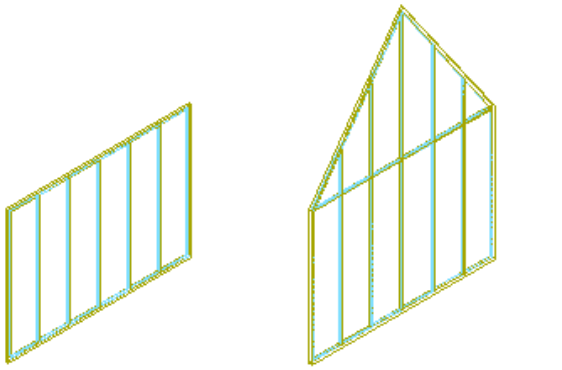


4 Klepněte na tlačítko OK.

Určení nastavení stupňů pro spodní nebo horní hranu

Tento postup použijte pro přidání kroku do horní nebo spodní hrany obvodového pláště.

Úprava horní hrany obvodového pláště přidáním štítu

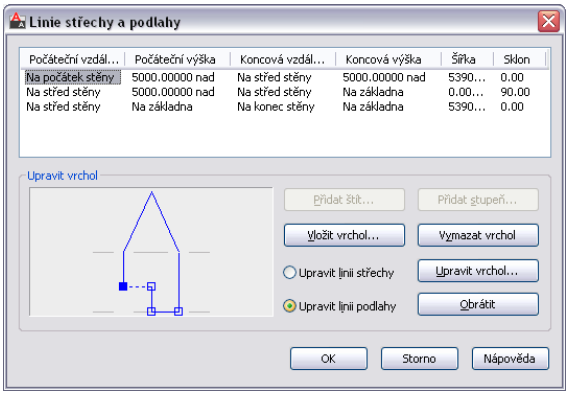


POZNÁMKA Tato možnost je dostupná jen tehdy, jestliže nebyla horní nebo spodní hrana upravena. Poté, co došlo ke změně linie, nelze pomocí této možnosti automaticky přidat stupeň. Informace o přidání stupně do horní nebo spodní hrany, která byla upravena, najdete v části Změna vrcholů v horní nebo spodní hraně obvodového pláště na straně 1544.

1. Vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Nastavení Linie střechy/podlaží .
2. Vyberte příkaz Upravit horní hranu nebo Upravit spodní hranu.
3. Klepněte na příkaz Přidat stupeň.

   Třetí vrchol je k hraně přidán k hraně, doprostřed mezi dva konce hrany. Stupeň se vytvoří od vybraného vrcholu k druhému vrcholu.

   Tabulka nahoře zobrazuje informace o každém vrcholu v obvodovém plášti. Ze seznamu můžete vybrat vrchol k editaci.



4. Klepněte na tlačítko OK.

Určení nastavení vrcholů pro horní nebo spodní hranu

Tento postup použijte při provádění následujících úloh:

- Přidejte, posuňte nebo odstraňte vrcholy v horní nebo spodní hraně obvodového pláště.
- Přidejte štíty nebo stupně do horní hrany anebo stupně do spodní hrany, již předtím upravené přidáním vrcholů, definujících tyto podmínky.

1 Vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Nastavení Linie střechy/podlaží .

2 Vyberte příkaz Upravit horní hranu nebo Upravit spodní hranu.

Aktivní vrchol v zobrazení se změní, vyberete-li k úpravám jinou čáru. Všechny provedené změny stěny se odrazí v zobrazení.

3 Určete nastavení vrcholů:

Chcete-li…	Pak...
přidat vrchol	klepněte na příkaz Vložit vrchol. V dialogovém okně Vrchol horní/spodní hrany stěny určete horizontální odsazení a vertikální odsazení pro nový vrchol, stanovte vzdálenost a klepněte na tlačítko OK.
přesunout vrchol	vyberte ze seznamu vrchol a potom klepněte na příkaz Upravit vrchol.
vymazat vrchol	vyberte ze seznamu vrchol a potom klepněte na příkaz Vymazat vrchol. Zvolený vrchol je vymazán a čára automaticky spojí dva sousedící vrcholy.

4 Určete horizontální odsazení.

Horizontální odsazení určuje existující vrchol, od kterého se odměřuje umístění dalšího vrcholu a jak daleko se nový vrchol od existujícího vrcholu umístí. Vzdálenost se měří ve směru, kterým je obvodový plášť kreslen. Můžete zadat záporné číslo pro odsazení vrcholu v opačném směru.

5 Určete vertikální odsazení.

Vertikální odsazení určuje umístění, od kterého se odměřuje výška dalšího vrcholu a jak daleko se umístí nový vrchol od existujícího umístění. Můžete zadat záporné číslo pro odsazení vrcholu směrem dolů.

6 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Úpravy objektů, ukotvených v obvodových pláštích

Když buňku obvodového pláště vyplníte výplní, obsahující objekt, jako dveře nebo okno, můžete tento objekt upravit nezávisle na obvodovém plášti. Můžete například vybrat dveře z obvodového pláště a upravit jejich vlastnosti. Můžete upravit nastavení ukotvení dveří, aby se změnila orientace dveří a zarovnání nebo odsazení dveří ve vztahu k obvodovému plášti.

Můžete také přesouvat objekty z jedné buňky do jiné anebo uvolnit ukotvení objektu, aby se objekt pohyboval nezávisle na obvodovém plášti.

Když přesouváte nebo uvolňujete objekt anebo upravujete jeho vlastnosti, vytváříte odchylku od přiřazení buňky výplně pro styl obvodového pláště. Ve výchozím nastavení je zachování těchto variací ve výkresu povoleno (kromě uvolnění), když styl opětovně použijete na obvodový plášť. Chcete-li však, aby tyto odchylky byly přepsány při opětovném použití stylu obvodového pláště, vypněte příkaz Povolit odchylky definice prvku výplně, v tabulce Ukotvení na paletě objektu Vlastnosti. Tato možnost se nastavuje na bázi objektu.

Změna orientace objektu ukotveného v obvodovém plášti

Tento postup použijte, chcete-li změnit orientaci objektu ukotveného v obvodovém plášti pomocí uzlů.

1. Klepněte na objekt v obvodovém plášti, jehož orientaci chcete změnit.
2. Klepněte na příslušný uzel Obrátit pro změnu směru *X* nebo *Y* objektu.

   Máte také možnost změnit orientaci objektu, včetně směru *Z*, pomocí tabulky Ukotvení, která se nachází na paletě Vlastnosti objektu.

Změna přiřazení objektu ukotveného v obvodovém plášti

Tento postup použijte, chcete-li upravit zarovnání objektu ukotveného v obvodovém plášti.

1. Poklepejte na objekt v obvodovém plášti.
2. Rozbalte nabídku Umístění a klepněte na příkaz Ukotvit.
3. Klepněte na příkaz Povolit odchylky od definice prvku výplně.
4. Vyberte nové přiřazení pro objekt.

   Další informace najdete v části Určení zarovnání výplně obvodového pláště na straně 1436.
5. Klepněte na tlačítko OK.

Změna odsazení objektu ukotveného v obvodovém plášti

Tento postup použijte, chcete-li změnit odsazení objektu ukotveného v obvodovém plášti.

1. Poklepejte na objekt v obvodovém plášti.
2. Rozbalte nabídku Umístění a klepněte na příkaz Ukotvit.
3. Klepněte na příkaz Povolit odchylky od definice prvku výplně.
4. Určete nové odsazení pro objekt.

   Další informace najdete v části Určení odsazení pro výplň obvodového pláště na straně 1437.
5. Klepněte na tlačítko OK.

Záměna dvou objektů, ukotvených v obvodovém plášti

Když buňku obvodového pláště vyplníte objektem, jako jsou dveře nebo okno, můžete tento objekt zaměnit za jiný objekt v obvodovém plášti.

1. Vyberte některý z objektů z obvodového pláště, klepněte na pravé tlačítko myši a klepněte na položku Ukotvení výplně ➤ Zaměnit objekty.
2. Vyberte objekt, se kterým chcete provést záměnu.

Uvolnění objektu ukotveného v obvodovém plášti

Když buňku obvodového pláště vyplníte objektem, jako jsou dveře nebo okno, je tento objekt ukotven v obvodovém plášti. Při ukotvení se objekt obvodového pláště pohybuje, když posunujete obvodový plášť a je odstraněn, když vymažete obvodový plášť. Chcete-li přesunout nebo smazat objekt nezávisle na obvodovém plášti, můžete uvolnit ukotvení objektu.

POZNÁMKA Můžete také přesunout nebo vymazat objekt změnou definice prvku pro buňku, která obsahuje objekt. Další informace najdete v části Definování výplní pro buňky obvodových plášťů na straně 1433.

- Vyberte některý z objektů z obvodového pláště, klepněte na pravé tlačítko myši a klepněte na položku Ukotvení výplně ➤ Uvolnit.

Jednotky obvodových plášťů

Jednotky obvodových plášťů jsou důležitým stavebním blokem obvodových plášťů.

Koncepce jednotek obvodových plášťů

Jednotky obvodových plášťů mohou výrazně zredukovat složitost projektu obvodového pláště a tím také k projektování potřebný čas.

O jednotce obvodového pláště můžete uvažovat jako o „mini“ obvodovém plášti, který může obsahovat rámy, příčle a dělení, ale obvykle není samostatným stavebním objektem. Jednotka obvodového pláště se používá v širším kontextu obvodového pláště. Obvykle přiřazujete jednotky obvodových plášťů k určitým buňkám v osnově obvodového pláště. Další informace najdete v části Vložení objektu do buňky obvodového pláště na straně 1463.

Styly jednotek obvodových plášťů

Jednotky obvodových plášťů jsou založeny na stylu, což umožňuje maximální výkonnost a flexibilitu. Styly jednotek obvodových plášťů se vytváří i upravují nezávisle na stylu obvodového pláště. Styl jednotky obvodového pláště můžete použít v různých stylech obvodových plášťů. Můžete například vytvořit dekorativní trojdílný panel jako jednotku obvodového pláště a použít jej pro několik stylů obvodového pláště.

Jednotky obvodových plášťů a sestavy dveře/okno

Jednotky obvodových plášťů a sestavy dveře/okno jsou si velmi podobné co do funkcionality. Obě mohou obsahovat vnořené osnovy a být ukotveny jako stavební bloky v obvodových pláštích. Kromě toho se jednotka obvodového pláště obvykle nepoužívá jako samostatný objekt, zatímco sestava dveře/okno by jím mohla být.

Osnovy jednotek obvodových plášťů

Tak jako obvodové pláště, tvoří jednotky obvodových plášťů jedna nebo více osnov. Každá osnova má buď horizontální anebo vertikální dělení, můžete však vnořit osnovy pro vytvoření různých vzorů.

Použití jednotek obvodového pláště v obvodovém plášti vám pomůže omezit složitost projektu obvodového pláště.

Prvky osnov

Osnovy jsou základem obvodových plášťů a jednotek obvodových plášťů. Každá osnova má čtyři typy prvků:

- **Dělení:** Definují směr osnovy (horizontální nebo vertikální) a počet buněk

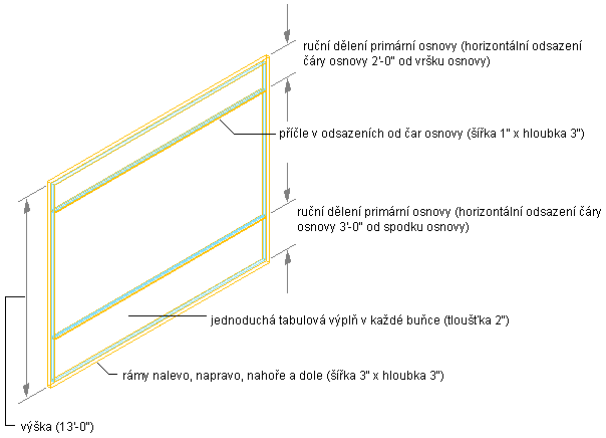
- **Přiřazení buněk:** Obsahují další osnovu, tabulovou výplň nebo objekt, jako je okno nebo dveře
- **Rámy:** Definují hranu okolo vnější strany primární osnovy a vnořených osnov
- **Příčle:** Definují hrany mezi buňkami.

POZNÁMKA Dělení je abstraktním prvkem, na rozdíl od dalších tří typů prvků, které reprezentují fyzické prvky jednotky obvodového pláště.

Každý typ prvku má přiřazenu výchozí definici, popisující jak má prvek daného typu vypadat.

Typ prvku	Výchozí definice
Dělení	Horizontální osnova se dvěma ručními děleními odsazená od horního a spodního okraje osnovy
Výplně buněk	Buňky obsahující jednoduché tabule
Rámy	Vnější hrany osnovy 3" široké a 3" hluboké
Příčle	Hrany mezi buňkami 1" široké a 3" hluboké

Jednotky obvodových plášťů nedodržují definice prvků



Začínáme s jednotkami obvodových plášťů

Chcete-li začít pracovat s jednotkami obvodových plášťů, nakreslete jednotku obvodového pláště pomocí některé z metod popsaných v Vytvoření jednotek obvodových plášťů na straně 1554. Vyzkoušejte široký výběr existujících stylů jednotek obvodových plášťů, najděte styl, který se vám líbí, a vytvořte jeho kopii. Potom upravte definice prvku a přiřazení tak, aby vyhovovaly vašim potřebám. Další informace najdete v části Vytvoření definic prvků pro styl jednotky obvodového pláště na straně 1559.

Další informace o definicích prvků a přiřazeních najdete v části Vytvoření definic prvků pro styl jednotky obvodového pláště na straně 1559 a Přiřazení výplní k buňkám jednotek obvodového pláště na straně 1589

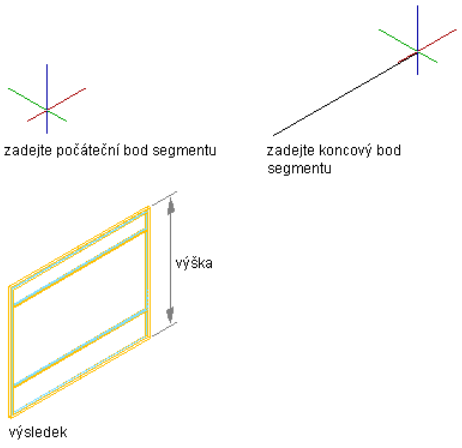
Vytvoření jednotek obvodových plášťů

Vytvoření jednotek obvodových plášťů se podobá vytvoření obvodových plášťů. Určíte styl, výšku, počáteční a koncové body. Můžete také vytvořit jednotky obvodových plášťů převodem 2D osnovy rozvržení na obvodový plášť anebo převodem dvojrozměrných (2D) čar, oblouků a kružnic. Na rozdíl od obvodových plášťů nemůžete vytvořit jednotku obvodového pláště, založenou na křivce. Jednotky obvodových plášťů mohou být jen ploché.

Vytvoření jednotky obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit jednotku obvodového pláště.

Nakreslení jednotky obvodového pláště



1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Obvodový plášť .

2 Vyberte počáteční bod a koncový bod.

3 Určete výšku pro jednotku obvodového pláště.

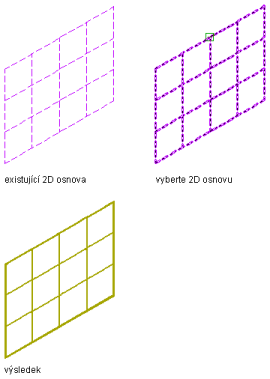
4 Vyberte styl a klepněte na tlačítko OK.

Informace o stylech jednotek obvodových plášťů najdete v části Styly jednotek obvodových plášťů na straně 1558

Převedení osnovy rozvržení do jednotky obvodového pláště

Můžete vytvořit osnovu jednotky obvodového pláště, založenou na 2D osnově rozvržení. Máte-li už ve výkresu 2D osnovy, můžete je jednoduše převést do jednotek obvodových plášťů. Anebo jste-li již obeznámeni s osnovami rozvržení, je to účinný způsob vytvoření jednotky obvodového pláště, s následným experimentováním s příkazy obvodového pláště, abyste se o nich dozvěděli více.

Převedení 2D osnovy rozvržení do jednotky obvodového pláště



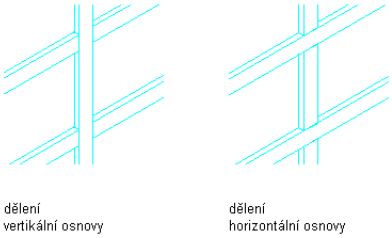
Když vytváříte jednotku obvodového pláště z 2D osnovy rozvržení, můžete také vytvořit nový styl jednotky obvodového pláště. Dělení v novém stylu jednotky obvodového pláště je převzato z dělení v osnově rozvržení.

Osnovy jednotek obvodových plášťů jsou jednorozměrné – dělené buď horizontálně nebo vertikálně. Při vytváření horizontálních a vertikálních vzorů ve 2D osnově rozvržení, používá jednotka obvodového pláště primární osnovu společně s do ní vnořenou sekundární osnovou. Další informace o vnořených osnovách najdete v části Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 1455

Když vytváříte osnovu jednotky obvodového pláště z 2D osnovy rozvržení, je potřeba stanovit směr primární osnovy v jednotce obvodového pláště. Jestliže vyberete horizontální,

primární osnova má horizontální dělení, která procházejí nad vertikálními děleními sekundární osnovy. Jestliže vyberete vertikální, primární osnova má vertikální dělení, která procházejí nad horizontálními úseky sekundární osnovy.

Určení směrů primárního dělení



Horizontální a vertikální linie 2D osnovy rozvržení definují dělení pro osnovy jednotky obvodového pláště. Buňkám osnovy, rámu a příčlím jsou přiřazeny výchozí definice.

1. Vytvořte osnovu.

   Další informace najdete v části Použití osnov rozvržení na straně 2661.
2. V příkazovém řádku zadejte **cwunit**.
3. Zadejte **c** (Převést).
4. Zadejte **LA** (Osnova rozvržení).
5. Vyberte osnovu rozvržení.
6. Pro vymazání osnovy rozvržení zadejte **y** (Ano). Pro zachování osnovy rozvržení, po vytvoření jednotky obvodového pláště, zadejte **n** (Ne).
7. Když je to u primárního dělení vyžadováno, zadejte jako orientaci **v** (Vertikální) nebo **h** (Horizontální).
8. Zadejte název tohoto nového stylu jednotky obvodového pláště.
9. Klepnutím na tlačítko OK a stisknutím klávesy *ENTER* ukončíte příkaz.

Vytvoření jednotky obvodového pláště s uživatelskou osnovou

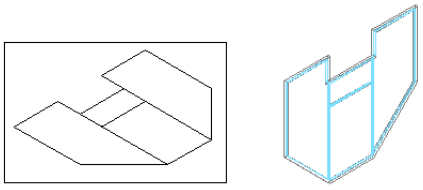
Jednotky obvodových plášťů obsahují jednu nebo více osnov. Můžete definovat uživatelskou osnovu čárami, oblouky a kružnicemi a potom tuto skicu převést do jednotky obvodového pláště.

POZNÁMKA Osnovy jednotek obvodových plášťů jsou buď horizontální nebo vertikální. Pro vytvoření vzoru osnovy s horizontálními a vertikálními buňkami se použijí vnořené osnovy. Další informace o vnořených osnovách najdete v části Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 1455

Nemůžete upravovat definici dělení uživatelské osnovy vytvořené z čar, oblouků a kružnic. K tomu však můžete přiřadit odlišnou definici dělení. Další informace najdete v části Přiřazení dělení k osnově jednotky obvodového pláště na straně 1588.

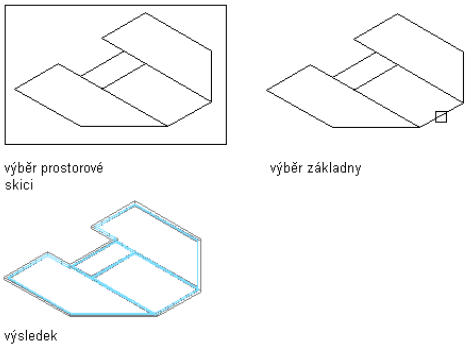
1. Použijte čáry, oblouky a kružnice, abyste nakreslili osnovu v aktuálním globálním souřadném systému (GSS).
2. V příkazovém řádku zadejte **cwunit**.
3. Zadejte **c** (Převést).
4. Zadejte **LI** (Skica).
5. Vyberte čáry, oblouky nebo kružnice, definující osnovu.
6. Stiskněte klávesu *ENTER*.
7. Vyberte jednu z čar osnov jako základnu pro obvodový plášť, anebo stiskněte klávesu *ENTER*, aby se tato čára použila ve směru osy *X* jako základna.

Převedení skici do jednotek obvodových plášťů použitím výchozí možnosti základny



TIP Kreslíte-li skicu v rovině XY (v půdorysném pohledu) a přijmete-li výchozí základnu, zobrazí se výsledná jednotka obvodového pláště tak, jak je promítnuta ve směru Z.

Převedení skici do obvodových plášťů použitím určené možnosti základny



8 Pro vymazání čar zadejte **y** (Ano). Pro zachování linií po vytvoření jednotky obvodového pláště zadejte **n** (Ne).

   Každá uzavřená oblast je přiřazena výchozí výplni buňky. Čáry mezi buňkami jsou přiřazeny výchozí definici příčle a hranice kolem osnovy je přiřazena výchozí definici rámu. Další informace najdete v části Přiřazení definic k prvkům obvodového pláště na straně 1453.

9 Vyberte výslednou vlastní jednotku obvodového pláště.

10 Klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla návrhu ➤ Uložit do stylu.

11 Klepněte na položku Nový, aby se vytvořil nový styl jednotky obvodového pláště.

12 Zadejte název nového stylu jednotky obvodového pláště.

13 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Styly jednotek obvodových plášťů

Jednotky obvodových plášťů jsou založeny na stylu v tom smyslu, že existují přednastavené charakteristiky, přiřazené ke každé jednotce obvodového pláště, které určují její vzhled a funkci. Záměnou jednoho stylu jednotky obvodového pláště za jiný, můžete rychle provést studie několika různých možností projektu. Jakékoli změny, které provedete ve stylu, se odrazí v celé stavbě aktualizací všech obvodových plášťů, které používají tento konkrétní styl jednotky obvodového pláště. Můžete také použít přepsání u jednotlivé jednotky obvodového pláště, aniž byste změnili další obvodové pláště stejného stylu.

Styl jednotky obvodového pláště ovládá následující vlastnosti obvodového pláště:

- Definice prvků
- Přiřazení definic pro každý prvek
- Materiály pro každý prvek
- Vlastnosti zobrazení pro každý prvek
- Poznámky o stylu a všech přidružených referenčních souborech

Chcete-li vytvářet, upravovat, kopírovat nebo mazat styly, použijte Správce stylů. Správce stylů poskytuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture, kde je možné pracovat se styly z více výkresů a šablon. Další informace o používání Správce stylů uvádí část Správce stylů – přehled na straně 854.

Vytvoření definic prvků pro styl jednotky obvodového pláště

Definice prvků určují vzhled všech čtyř základních prvků jednotek obvodových plášťů. Pro každý prvek existuje odlišná definice.

Typ prvku	Výchozí definice
Dělení	Horizontální osnova se dvěma ručními děleními odsazená od horního a spodního okraje osnovy
Výplně buněk	Buňky obsahující jednoduché tabule
Rámy	Levé, pravé, horní a spodní vnější hrany osnovy 3" široké a 3" hluboké
Příčle	Hrany mezi buňkami 1" široké a 3" hluboké

Každý typ prvku může mít více definic. Můžete například definovat dělení, abyste vytvořili horizontální nebo vertikální osnovu a máte možnost určit buňky, které mají obsahovat vnořenou osnovu nebo tabulovou výplň. Pro usnadnění budoucího použití můžete definice prvků uložit a pak je podle potřeby přiřadit k osnovám, buňkám, rámům nebo příčlím.

Definice prvku jsou určené stylem. Když vytváříte definice prvků pro určitý styl jednotky obvodového pláště, jsou tyto definice dostupné jen u jednotek obvodových plášťů daného stylu. Pokud například definujete tabulovou výplň pro jeden styl jednotky obvodového pláště, tato výplň není dostupná jako možnost volby při úpravách jednotky obvodového pláště jiného stylu.

Informace o definování barvy, typu čáry nebo hladiny prvků obvodových plášťů najdete v části Určení zobrazení jednotek obvodových plášťů na straně 1607

Vytvoření stylu jednotky obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit styl jednotky obvodového pláště. Styl můžete vytvořit tak, že použijete výchozí vlastnosti stylu anebo okopírujete existující styl. Po vytvoření stylu upravte vlastnosti stylu k přizpůsobení charakteristik stylu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.

3 Vytvořte nový styl obvodového pláště:

Jestliže chcete vytvořit styl …	Pak...
s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem myši na nabídku Styly jednotek obvodových plášťů a klepněte na možnost Nový.
z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem myši na styl jednotky obvodového pláště, který chcete kopírovat a klepněte na příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.
z obvodového pláště, jednotky obvodového pláště anebo sestavy dveře/okno ve výkresu	klepněte pravým tlačítkem myši na nabídku Styly jednotek obvodových plášťů a klepněte na možnost Nový. Klepněte pravým tlačítkem myši na nový styl, klepněte na příkaz Nastavit z a potom vyberte obvodový plášť, jednotku obvodového pláště anebo sestavu dveře/okno.

4 Zadejte název nového stylu jednotky obvodového pláště a stiskněte klávesu *Enter*.

5 Upravte nový styl jednotky obvodového pláště:

Chcete-li…	Pak...
definovat prvky stylu jednotky obvodového pláště	viz část Definování dělení pro osnovy jednotek obvodových plášťů na straně 1561, Definování výplní pro buňky jednotek obvodových plášťů na straně 1571, Definování rámů jednotek obvodových plášťů na straně 1575 a Definování příčlí jednotek obvodových plášťů na straně 1582
přiřadit definice prvků ke stylu jednotky obvodového pláště	viz část Přiřazení dělení k osnově jednotky obvodového pláště na straně 1588, Přiřazení výplní k buňkám jednotek obvodového pláště na straně 1589, Přiřazení definic k rámům jednotky

Chcete-li…	Pak...
	obvodového pláště na straně 1597 a Přiřazení definic k příčlím jednotky obvodového pláště na straně 1601
přidat definice prvků obvodových plášťů jako komponenty zobrazení	viz část Přidání definic prvků jednotek obvodových plášťů jako komponent zobrazení na straně 1608.
určit hladinu, nastavení barvy a typu čáry pro komponenty zobrazení obvodového pláště	viz část Určení hladiny, barvy a typu čáry stylu jednotky obvodového pláště na straně 1609
stanovit šrafování jednotky obvodového pláště	viz část Určení šrafování pro komponenty stylu jednotky obvodového pláště na straně 1609.
přidat uživatelskou grafiku jako komponenty zobrazení stylu jednotky obvodového pláště	viz část Přidání uživatelské grafiky jako komponenty zobrazení jednotky obvodového pláště na straně 1611
vytvořit samostatné roviny řezů pro styly jednotek obvodových plášťů	viz část Vytvoření rovin řezů pro jednotku obvodového pláště na straně 1612.
přidat ke stylu poznámky a soubory	viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu jednotky obvodového pláště na straně 1614.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Definování dělení pro osnovy jednotek obvodových plášťů

Dělení osnovy definují orientaci určující směr buněk a příčlí osnovy a tyto definují typ dělení určují počet a velikost buněk.

POZNÁMKA Vytvoření vnořené osnovy není pravidlem dělení. Pro vytvoření vnořené osnovy přidejte přiřazení buňky. Další informace najdete v části Vytvoření vnořené osnovy v jednotce obvodového pláště na straně 1590 a Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 1455.

Můžete vytvořit více definic dělení s různými jmény a pak přiřadit odlišná dělení ke každé osnově v jednotce obvodového pláště. I když můžete vytvořit více definicí, pro osnovu může existovat jen jedno přiřazení dělení. Můžete vytvořit definice dělení pro určitý styl jednotky obvodového pláště a tyto definice mohou být přiřazeny jen k osnovám v jednotkách obvodového pláště daného stylu.

Další informace o přiřazení dělení k určité osnově najdete v části Přiřazení dělení k osnově jednotky obvodového pláště na straně 1588

Dělení osnov jednotek obvodových plášťů

Jednotka obvodového pláště obsahuje jednu nebo více osnov, které tvoří výchozí prvek pro umístění projektových prvků do jednotky obvodového pláště. Osnovou nejvyšší úrovně je primární osnova, která je také vnější hranou jednotky obvodového pláště.

Každá osnova v jednotce obvodového pláště má jedno přiřazení dělení, které určuje, jestli se osnova dělí horizontálně nebo vertikálně. Dělení také určuje počet buněk, jejich velikost a umístění.

V primární osnově můžete definovat více úrovní osnov. Tyto osnovy uvnitř se nazývají vnořené osnovy. Každý úsek osnovy se nazývá buňkou.

Vytvoření definice dělení jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li vytvořit dělení pro osnovu jednotky obvodového pláště.

Protože mohou jednotky obvodových plášťů obsahovat více vnořených osnov, je užitečné držet se při pojmenování osnov konvence označující úroveň každé osnovy a její umístění nebo účel uvnitř jednotky obvodového pláště. Například Kamenné tabule L3-FL1 mohou označovat osnovu třetí úrovně obsahující řadu kamenných tabulí v Podlaží 1.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.
6. Klepněte na položku Nové dělení.
7. Zadejte název této definice dělení.
8. Klepněte buď na možnost Horizontální nebo na možnost Vertikální orientace.

9 Vyberte jeden z následujících typů dělení a v případě potřeby určete odsazení.

Typ dělení	Popis
Pevný rozměr buňky	Vytvoří osnovu s dopředu danou velikostí jednotlivých buněk osnovy. Další informace najdete v části Určení pevného velikosti buněk v osnově jednotky obvodového pláště na straně 1563.
Pevný počet buněk	Vytvoří osnovu s dopředu daným počtem buněk osnovy. Další informace najdete v části Určení pevného počtu buněk pro osnovu jednotky obvodového pláště na straně 1566.
Ruční	Vytvoří osnovu s uživatelem ručně zadanou velikostí i počtem jednotlivých buněk. Další informace najdete v části Ruční definování počtu a velikosti buněk v osnově jednotky obvodového pláště na straně 1568.

Po jejím vytvoření můžete definici dělení přiřadit konkrétní osnově v jednotce obvodového pláště. Další informace najdete v části Přiřazení dělení k osnově jednotky obvodového pláště na straně 1588.

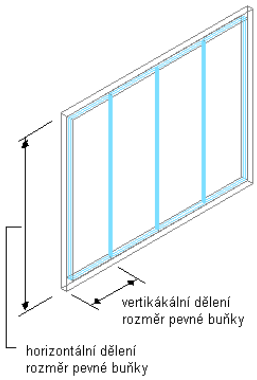
10 Po dokončení vytváření definic dělení klepněte na tlačítko OK.

Určení pevného velikosti buněk v osnově jednotky obvodového pláště

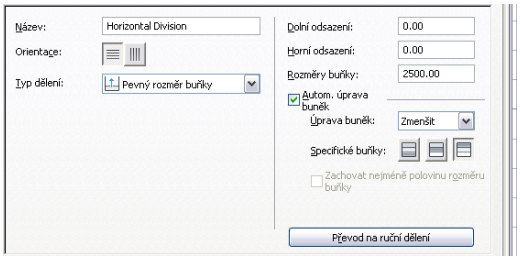
Tento postup použijte pro definování určité velikosti buněk v osnově. V tomto případě je počet buněk určen délkou nebo výškou osnovy, v závislosti na způsobu dělení osnovy.

Když v osnově stanovíte pevnou velikost buňky, můžete ovládat jak se buňky osnovy přizpůsobí, aby pojmuly zbývající prostor. Tento prostor vznikne tehdy, jestliže délku (anebo výšku) jednotky obvodového pláště nelze rovnoměrně dělit pevnou velikostí buňky. Další informace najdete v části Použití volby Automaticky přizpůsobit buňky ke změně velikosti buněk v osnově jednotky obvodového pláště na straně 1565.

Určení pevné velikosti buněk



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou.
7. Vyberte možnost Pevný rozměr buňky pro Typ dělení.



8. Určete velikost buněk v nabídce Rozměr buňky.

   Když definujete vertikální dělení, rozměrem buňky se rozumí její délka od příčle k příčli. Když definujete horizontální dělení, rozměrem buňky se rozumí její výška.

9. Odsazení osnovy určíte zadáním vzdálenosti odsazení u položky Počáteční odsazení nebo Koncové odsazení. Další informace najdete v části Určení odsazení pro osnovu jednotky obvodového pláště na straně 1569.

TIP Šířka rámu je započtena jako součást rozměru buňky. Buňky přiléhající k rámu proto mohou vypadat tak, že mají jinou velikost než ostatní buňky. Nechcete-li, aby byla šířka rámu zahrnuta v rozměru buňky, určete odsazení osnovy, které se rovná šířce rámu.

Když kreslíte jednotku obvodového pláště za použití pevného rozměru buňky, často se vyskytne přebytečný prostor mezi poslední buňkou plné velikosti a koncem jednotky obvodového pláště.

10 Pro přizpůsobení buněk a pro automatické rozmístění přebytečného prostoru při kreslení jednotek obvodových plášťů, vyberte volbu Automaticky přizpůsobit buňky.

11 Přizpůsobte buňky, aby odpovídaly tomuto prostoru navíc:

Chcete-li…	Pak...
přidat prostor do buněk osnovy	vyberte příkaz Automaticky přizpůsobit buňky, vyberte příkaz Zvětšit při přizpůsobení buňky a vyberte konkrétní buňky, které se zvětší. Můžete vybrat libovolnou kombinaci konkrétních buněk.
odstranit prostor u buněk osnovy	vyberte příkaz Automaticky přizpůsobit buňky, vyberte příkaz Zmenšit při přizpůsobení buňky a vyberte konkrétní buňky, které se zmenší. Můžete vybrat libovolnou kombinaci konkrétních buněk.

Informace o odsazeních najdete v části Určení odsazení pro osnovu jednotky obvodového pláště na straně 1569

12 Klepněte na tlačítko OK.

Informace o přiřazení definice dělení k určité osnově v jednotce obvodového pláště najdete v části Přiřazení dělení k osnově jednotky obvodového pláště na straně 1588

Použití volby Automaticky přizpůsobit buňky ke změně velikosti buněk v osnově jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte pro automatickou změnu velikosti buněk v osnově, když po dělení osnovy daným rozměrem buňky není výsledkem celé číslo.

Je-li například vertikální primární osnova ve stylu jednotky obvodového pláště 17 stop dlouhá a vy určíte pevný rozměr buňky 3 stopy, osnova má pět buněk, každou 3 stopy velkou a 2 stopy zbudou. Pomocí možnosti Automaticky přizpůsobit buňky můžete určit, jak se v osnově rozloží zbývající místo.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou.
7. Vyberte možnost Pevný rozměr buňky jako typ dělení.
8. Vyberte příkaz Automaticky přizpůsobit buňky a určete přizpůsobení buněk:

Chcete-li…	Pak...
přidat zbývající prostor do buněk osnovy	vyberte příkaz Zvětšit a vyberte konkrétní buňky, jejichž prostor se má zvětšit.
odstranit zbývající prostor u buněk osnovy	vyberte příkaz Zmenšit a vyberte konkrétní buňky, jejichž prostor se má zmenšit. Potom můžete vybrat příkaz Zachovat alespoň poloviční rozměr buňky, abyste mohli ovládat smrštění buňky.

Buňky, které nevyberete, si zachovají pevnou hodnotu, kterou jste určili pro Rozměr buňky.

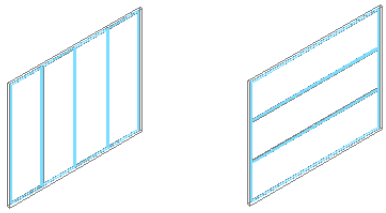
Určení pevného počtu buněk pro osnovu jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte pro definování určitého počtu buněk v osnově. V tomto případě je velikost buněk určena délkou nebo výškou osnovy, v závislosti na způsobu dělení osnovy.

V některých případech, když vytváříte složitou osnovu jednotky obvodového pláště, můžete začít se standardní osnovou s pevným počtem buněk a později provést ručně přesné doladění. Můžete vytvořit nejprve osnovu s pevným počtem buněk a potom ji převést na

ruční osnovu. Informace o ručních osnovách najdete v části Ruční definování počtu a velikosti buněk v osnově jednotky obvodového pláště na straně 1568

Určení pevného počtu buněk



vertikákální dělení se čtyřmi buňkami

horizontální dělení se třemi buňkami

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou.
7. Vyberte možnost Pevný počet buněk u typu dělení.
8. Určete počet buněk.
9. Odsazení osnovy určíte zadáním vzdálenosti odsazení pro Počáteční odsazení nebo Koncové odsazení. Další informace najdete v části Určení odsazení pro osnovu jednotky obvodového pláště na straně 1569.

   POZNÁMKA Chcete-li jemně doladit počáteční rozvržení s pevným počtem buněk, klepněte na příkaz Převést na ruční dělení a upravte osnovu podle popisu v části Ruční definování počtu a velikosti buněk v osnově jednotky obvodového pláště na straně 1568.

10. Klepněte na tlačítko OK.

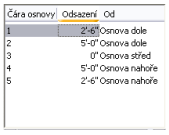
Informace o přiřazení definice dělení k určité osnově v jednotce obvodového pláště najdete v části Přiřazení dělení k osnově jednotky obvodového pláště na straně 1588

Ruční definování počtu a velikosti buněk v osnově jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte pro ruční přidání čar osnovy a určení odsazení pro každou z nich, když potřebujete vytvořit jednoznačnou osnovu, která se nehodí do žádného z jiných typů dělení. Můžete také začít s osnovou s pevnou velikostí buněk nebo osnovou s pevným počtem buněk a poté ručně přizpůsobit čáry osnovy tak, aby vyhovovaly vašim potřebám.

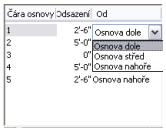
1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou.
7. Vyberte možnost Ruční pro Typ dělení.
8. Klepnutím na ikonu Přidat čáru osnovy vložíte čáru osnovy. Vložte tolik čar osnovy, kolik potřebujete. Potřebujete-li odstranit čáru osnovy, vyberte ji v tabulce a klepněte na příkaz Odstranit ikonu čáry osnovy.
9. U položky Odsazení, v tabulce čáry osnovy, určete vzdálenost odsazení každé čáry osnovy.

   Odsazení čáry osnovy



10. U položky Od, v tabulce čáry osnovy, vyberte umístění osnovy, od kterého je linie osnovy odsazena.

    Odsazení čáry osnovy dle volby



11. Odsazení osnovy určíte zadáním vzdálenosti odsazení pro Počáteční odsazení nebo Koncové odsazení.

Další informace najdete v části Určení odsazení pro osnovu jednotky obvodového pláště na straně 1569.

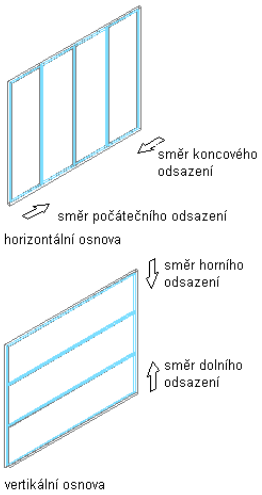
12 Klepněte na tlačítko OK.

Informace o přiřazení definice dělení k určité osnově v obvodovém plášti najdete v části Přiřazení dělení k osnově jednotky obvodového pláště na straně 1588

Určení odsazení pro osnovu jednotky obvodového pláště

Ve výchozím nastavení se buňky osnov měří od počátečních a koncových bodů základny jednotky obvodového pláště. Šířka rámu osnovy se při počítání velikosti buňky nebere v úvahu. Nakreslíte-li například jednotku obvodového pláště s 14' základnou a 1' rámem vlevo i vpravo a stanovíte pevný počet vertikálních buněk, buňky se nezobrazí se stejnou velikostí. První a poslední buňky vypadají menší, protože obsahují rám. Sjednocení velikosti buněk provedete odsazením počátku a konce osnovy podle šířky rámu.

Určení směrů odsazení osnov



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.

3 Vyberte styl jednotky obvodového pláště.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.

6 Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou.

7 Určete odsazení pro osnovu:

Jestliže chcete určit vzdálenost mezi …	Pak...
počáteční bod základny obvodového pláště a začátek první buňky v horizontální osnově	zadejte hodnotu do pole Počáteční odsazení.
koncový bod základny obvodového pláště a konec poslední buňky v horizontální osnově	zadejte hodnotu pro Koncové odsazení.
spodní hrana obvodového pláště a začátek první buňky ve vertikální osnově	zadejte hodnotu pro Spodní odsazení.
horní hrana obvodového pláště a konec horní buňky ve vertikální osnově	zadejte hodnotu do pole Horní odsazení.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění definice dělení ze stylu jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte pro odstranění definice dělení, kterou už nepotřebujete. Nemůžete odstranit definici dělení, když je aktuálně přiřazena k osnově. Výchozí definici dělení sice nemůžete odstranit, můžete ji však upravit.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.

3 Vyberte styl jednotky obvodového pláště.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.

6 Vyberte Definici dělení, kterou chcete odstranit.

7 Klepněte na příkaz Odstranit dělení.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Definování výplní pro buňky jednotek obvodových plášťů

Výplň definuje obsah buňky jednotky obvodového pláště. Buňka jednotky obvodového pláště může sestávat z výchozí jednoduché tabule, anebo obsahovat vnořenou osnovu, polygon AEC, styl dveří, okna nebo sestavy dveře/okno. Styly objektů, které použijete ve výplních, musí existovat v aktuálním výkresu, aby mohly být přidány do definice výplně. Tabule obvykle představují prosklení nebo jiný rovný vnější plášť, třeba z kamene nebo betonu. Další informace najdete v části Přiřazení výplní k buňkám jednotek obvodového pláště na straně 1589.

POZNÁMKA Vnořené osnovy a žádná výplň jsou možnostmi, které vybíráte při přiřazování výplně k buňce. Tyto možnosti nevyžadují definice výplní. Informace najdete v části Vytvoření vnořené osnovy v jednotce obvodového pláště na straně 1590 a Odstranění definice výplně ze stylu jednotky obvodového pláště na straně 1575

Můžete definovat tolik výplní, kolik potřebujete a pak pomocí přiřazení buněk určit buňky, které mají každou výplň používat. Můžete upravit výchozí výplň, která se používá pro všechny nepřiřazené buňky.

POZNÁMKA Vytvořte definice výplní pro určitý styl jednotky obvodového pláště. Tyto definice lze přiřadit jen k buňkám osnovy v jednotkách obvodových plášťů daného stylu.

Materiály

Styly používají materiály stylu objektu, přiřazeného každé tabuli. Stanovíte-li například, aby výplň používala Standardní styl sestavy dveře/okno, materiály této výplně jsou ty, určené v daném stylu sestavy dveře/okno. Jednoduché tabule vyžadují přiřazení materiálu ve stylu obvodového pláště.

Nepoužíváte-li materiály k ovládání vlastností zobrazení výplní, můžete stanovit jejich vlastnosti zobrazení ve stylu jednotky obvodového pláště. Hladina, barva, typ čáry a další vlastnosti zobrazení výchozí výplně, se použijí u všech výplní, pokud nevytvoříte vlastní komponentu zobrazení pro každou definici výplně. Můžete potom ovládat zobrazení každé definice výplně nezávisle. Další informace najdete v části Určení zobrazení jednotek obvodových plášťů na straně 1607.

Vytvoření tabulové výplně pro jednotku obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li vytvořit jednoduchou tabulovou výplň pro reprezentaci základních materiálů vnějšího obvodového pláště, jako jsou panel kamenné stěny, betonový panel, kovová tabule nebo zasklení.

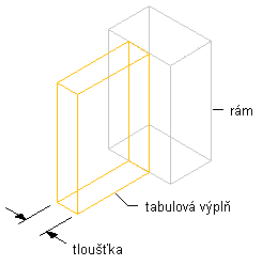
Protože mohou jednotky obvodových plášťů obsahovat více výplní, je užitečné držet se při pojmenování tabulových výplní konvence, označující umístění výplně nebo její účel uvnitř jednotky obvodového pláště. Například Kamenná tabule L3-FL1 může označovat kamennou tabuli v osnově třetí úrovně v Podlaží 1.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Výplně v nabídce Definice prvků.
6. Klepněte na položku Nová výplň.
7. Zadejte název výplně.
8. Určete zarovnání výplně.

   Další informace najdete v části Určení zarovnání výplně jednotky obvodového pláště na straně 1573.
9. Určete odsazení výplně.

   Další informace najdete v části Určení odsazení pro výplň jednotky obvodového pláště na straně 1573.
10. Určete tloušťku tabule.

    Určení tloušťky tabule výplně

11. Klepněte na tlačítko OK.

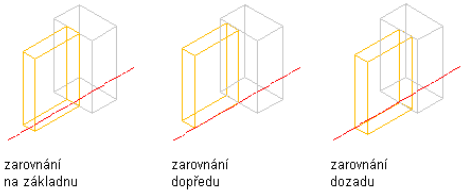
Po jejím vytvoření můžete definici výplně přiřadit jakékoliv buňce v osnově jednotky obvodového pláště. Další informace najdete v části Přiřazení výplní k buňkám jednotek obvodového pláště na straně 1589.

Určení zarovnání výplně jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte pro zarovnání výplně na střed základny jednotky obvodového pláště, před základnou nebo za základnou. V Půdorysu je přední část jednotky obvodového pláště (kreslené zleva doprava) pod základnou a zadní část je nad základnou.

POZNÁMKA Informace o posunutí výplně od základny najdete v části Určení odsazení pro výplň jednotky obvodového pláště na straně 1573

Určení přiřazení výplní

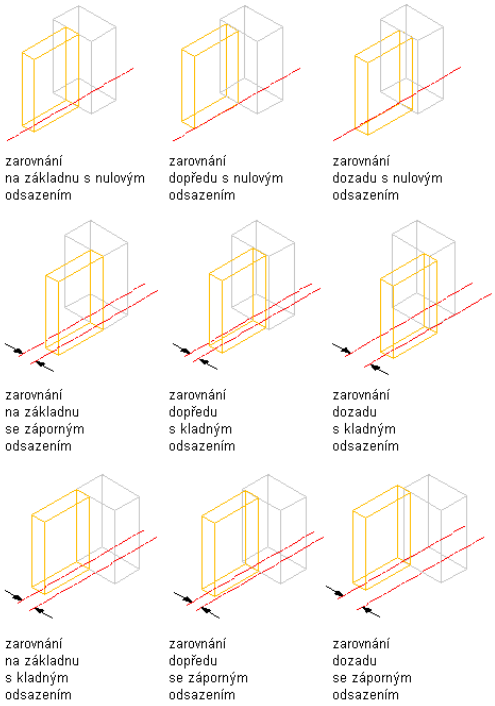


1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Výplně v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte výplň nebo vytvořte novou.
7. Vyberte zarovnání: dopředu, na střed nebo dozadu.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Určení odsazení pro výplň jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li stanovit odsazení pro výplň jednotky obvodového pláště. Ve výchozím nastavení jsou výplně zarovnány na základnu jednotky obvodového pláště. Vyžaduje-li projekt zarovnání výplně s hranami rámů nebo nějakou jinou částí jednotky obvodového pláště, můžete pro výplň stanovit odsazení.

Určení odsazení tabulových výplní



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Výplně v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte výplň nebo vytvořte novou.
7. Zadejte vzdálenost odsazení.

   V Půdorysu odsazují kladná čísla výplň nad základnu, a záporná čísla odsazují výplň pod základnu. Na odsazení má také vliv zvolené zarovnání výplně.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění definice výplně ze stylu jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte pro smazání definice výplně, kterou už nepotřebujete, ze seznamu Definice výplní. Nemůžete odstranit definici výplně, když je aktuálně přiřazena k buňce. Výchozí definici výplně sice nemůžete odstranit, můžete ji však upravit.

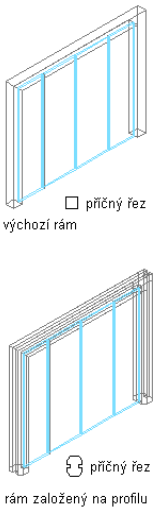
POZNÁMKA Informace o odstranění výplně z buňky najdete v části Odstranění výplně z buňky jednotky obvodového pláště na straně 1594

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Výplně v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte ze seznamu nepotřebnou definici výplně.
7. Klepněte na příkaz Odstranit výplň.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Definování rámů jednotek obvodových plášťů

Všechny osnovy jednotky obvodového pláště, včetně primární osnovy, mohou mít definice rámů. Rám primární osnovy definuje vnější hrany jednotky obvodového pláště. Celkovou velikost rámu určuje délka a výška primární osnovy jednotky obvodového pláště nebo vnořené osnovy jednotky obvodového pláště. Rám můžete definovat určením šířky a hloubky nebo výběrem profilu.

Určení výchozích a na profilu založených rámů



Můžete vytvořit definice rámů pro určitý styl jednotky obvodového pláště. Tyto definice lze přiřadit jen k rámům v jednotkách obvodových plášťů daného stylu. Můžete vytvořit tolik definic rámů, kolik chcete a pak přiřadit definice k rámům. Pokud použijete vnořené osnovy, každá osnova má svůj vlastní rám. Existuje výchozí definice rámu, kterou můžete podle potřeby upravit a přiřadit. Nepřiřazené rámy nejsou zobrazeny. Další informace najdete v části Přiřazení definic k rámům jednotky obvodového pláště na straně 1597.

TIP Můžete kopírovat definici příčle a použít ji jako definici rámu. Vyberte definici příčle a přetáhněte ji do nabídky Rámy ve stromu na levé straně dialogového okna.

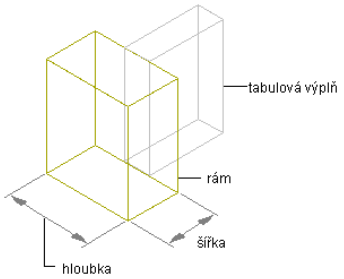
Materiály a vlastnosti zobrazení rámů

Nepoužíváte-li materiály k ovládání vlastností zobrazení rámů, můžete stanovit jejich vlastnosti zobrazení ve stylu obvodového pláště. Hladina, barva, typ čáry a další vlastnosti zobrazení výchozího rámu se použijí u všech rámů, pokud nevytvoříte vlastní komponentu zobrazení pro každou definici. Můžete potom ovládat zobrazení každé definice rámu nezávisle. Další informace najdete v části Určení zobrazení jednotek obvodových plášťů na straně 1607.

Definování rámu jednotky obvodového pláště šířkou a hloubkou

Rám můžete definovat určením jeho šířky a hloubky. Celkovou velikost rámu určuje délka a výška osnovy jednotky obvodového pláště.

Určení šířky a hloubky rámu



Protože mohou jednotky obvodových plášťů obsahovat více vnořených osnov s různými rámy, je užitečné držet se při pojmenování rámů osnov konvence, označující umístění osnovy nebo její účel uvnitř jednotky obvodového pláště. Například Kovový rám L3-FL1 může označovat kovový rám pro osnovu třetí úrovně v Podlaží 1.

TIP Pro odstranění hrany rámu a přizpůsobení výplně tak, aby vyplnila prostor, který zabíral rám, vytvořte definici rámu s nulovou šířkou i hloubkou. Potom přiřaďte tuto definici k hraně rámu, kterou chcete odstranit. Toto je nutné proto, aby se začistily styky výplně, jak by tomu bylo u podmínky zasklení. Další informace najdete v části Odstranění hrany rámu z jednotky obvodového pláště na straně 1599.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Rámy v nabídce Definice prvků.
6. Klepněte na ikonu Nový rám pro vytvoření nové definice rámu.
7. Zadejte název rámu.
8. Určete šířku a hloubku rámu.
9. Určete libovolná odsazení.

   Další informace najdete v části Určení odsazení pro rám jednotky obvodového pláště na straně 1580.
10. Klepněte na tlačítko OK.

Po jejím vytvoření můžete definici rámu přiřadit jakémukoliv rámu v jednotce obvodového pláště. Další informace najdete v části Přiřazení definic k rámům jednotky obvodového pláště na straně 1597.

Vytvoření profilu pro rám jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li vytvořit profil, který můžete použít pro definování tvaru rámu jednotky obvodového pláště. Potom můžete vytáhnout profil, abyste z něj vytvořili rám jednotky obvodového pláště.

Výška a šířka křivky, použité pro vytvoření profilu, definuje výchozí výšku a šířku rámu jednotky obvodového pláště. Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm rámu.

1. Nakreslete uzavřenou křivku s výškou a hloubkou, potřebnými pro výsledný rám jednotky obvodového pláště.
2. Vyberte křivku, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Převést na ➤ Definice profilu.
3. Zadejte **c** (Těžiště) pro bod vložení profilu.

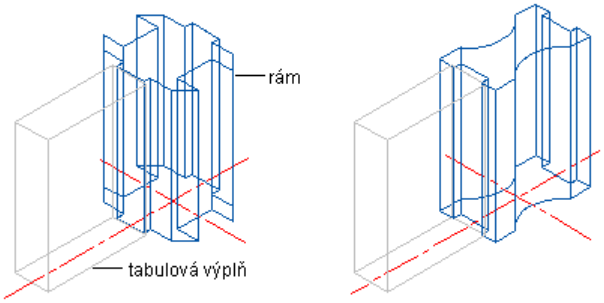
   Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm rámu.
4. Zadejte název profilu a klepněte na tlačítko OK.

   Nyní můžete profil použít jako rám obvodového pláště. Další informace najdete v části Definování rámu jednotky obvodového pláště použitím profilu na straně 1578.

Definování rámu jednotky obvodového pláště použitím profilu

Tento postup použijte pro vytvoření definice prvku rámu z profilu. Nechcete-li použít u rámu přímou hranu, můžete pomocí profilu definovat hrany s křivkami, zuby nebo jakýmkoliv jiným tvarem.

Dva příklady na profilu založených rámů



POZNÁMKA Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm rámu.

1. Vytvořte profil rámu.

Informace o vytváření profilů pro rámy jednotek obvodových plášťů najdete v části Vytvoření profilu pro rám jednotky obvodového pláště na straně 1578

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

3 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.

4 Vyberte styl jednotky obvodového pláště.

5 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

6 V levém podokně vyberte položku Rámy v nabídce Definice prvků.

7 Klepněte na položku Nový rám.

8 Zadejte název rámu.

9 Určete šířku a hloubku hrany rámu.

Tyto kóty se používají při výpočtu středu hrany pro zarovnání profilu a také při určení hranice pro přilehlou výplň.

10 Vyberte příkaz Použít profil.

POZNÁMKA Možnosti nabídky Profil jsou dostupné jen tehdy, máte-li profily v aktuálním výkresu.

11 Vyberte ze seznamu profil.

Při výchozím nastavení se profil vloží se stejnou šířkou a hloubkou, s jakou byl vytvořen.

12 Chcete-li přizpůsobit velikost profilu, aby odpovídala rozměrům šířky nebo hloubky hrany rámu, vyberte příkaz Automaticky přizpůsobit šířku nebo hloubku profilu.

13 Pro zrcadlení profilu vyberte X nebo Y v nabídce Zrcadlit v.

14 Chcete-li otočit profil, určete úhel v nabídce Otočení.

15 Určete libovolná odsazení.

Další informace najdete v části Určení odsazení pro rám jednotky obvodového pláště na straně 1580.

16 Klepněte na tlačítko OK.

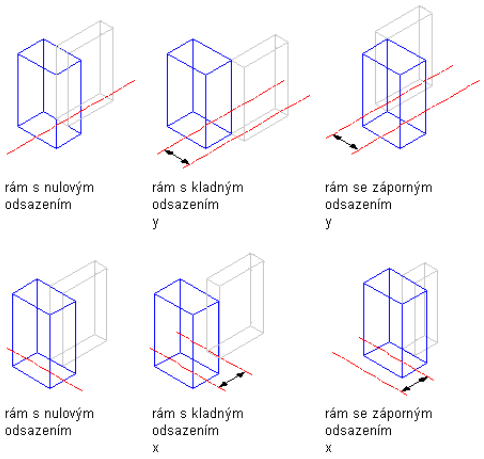
Po jejím vytvoření můžete definici rámu přiřadit jakémukoliv rámu v jednotce obvodového pláště. Další informace najdete v části Přiřazení definic k rámům jednotky obvodového pláště na straně 1597.

Určení odsazení pro rám jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li definovat vzdálenost rámu jednotky obvodového pláště od spodní hrany, horní hrany nebo základny. Ve výchozím nastavení se vnější hrany rámu zarovnají s počátkem a koncem spodní hrany a s počátkem a koncem horní hrany. Když nastavíte šířku rámu, roztáhne se rám směrem dovnitř. Můžete však použít odsazení pro protáhnutí nebo zmenšení rámu mimo tato výchozí ohraničení anebo pro posun rámu od základny, buď ve směru X nebo Y.

Odsazení	Popis
X	Kladné odsazení X posouvá hranu rámu směrem ven, za konec jednotky obvodového pláště, zatímco záporné odsazení X posouvá hranu rámu dovnitř, ke středu jednotky obvodového pláště.
Y	V Půdorysu posouvá kladné odsazení Y hranu rámu nad základnu, zatímco záporné odsazení Y posouvá rám pod základnu.
Počátek	Záporné počáteční odsazení prodlouží rám za počáteční bod, zatímco kladné počáteční odsazení rám zkrátí. Počátečním bodem vertikálních hran je základna a pro horizontální hrany (kreslené zleva doprava) jím je levá strana.
Konec	Záporné koncové odsazení prodlouží rám za koncový bod, zatímco kladné koncové odsazení rám zkrátí. Koncovým bodem vertikálních hran je základní výška a pro horizontální hrany (kreslené zleva doprava) jím je pravá strana.

Určení odsazení rámů



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3 Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5 V levém podokně vyberte položku Rámy v nabídce Definice prvků.
6 V seznamu vyberte definici rámu.
7 Určete vzdálenost odsazení pro hranu rámu X, Y, Počátek nebo Konec.
8 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění definici rámu ze stylu jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte pro odstranění definice rámu ze seznamu Definice rámů. Nemůžete odstranit definici rámu, když je aktuálně přiřazena k hraně rámu, můžete ji však odstranit, je-li k hraně rámu přiřazena jako přepis. Výchozí definici rámu sice nemůžete odstranit, můžete ji však upravit.

POZNÁMKA Informace o odstranění hrany rámu najdete v části Odstranění hrany rámu z jednotky obvodového pláště na straně 1599

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.

3 Vyberte styl jednotky obvodového pláště.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte položku Rámy v nabídce Definice prvků.

6 Vyberte ze seznamu nepotřebnou definici rámu.

7 Klepněte na ikonu Odstranit rám.

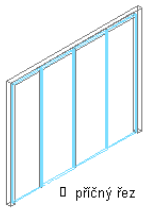
8 Klepněte na tlačítko OK.

Definování příčlí jednotek obvodových plášťů

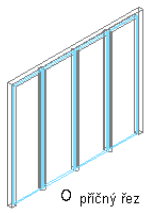
Příčle jednotky obvodového pláště jsou hrany mezi buňkami osnovy. Příčle můžete definovat určením šířky a hloubky nebo výběrem profilu, ze kterého je příčel vytažena.

Protože mohou jednotky obvodových plášťů obsahovat více vnořených osnov s různými příčlemi, je užitečné držet se při pojmenování příčlí osnov konvence, označující umístění osnovy nebo její účel uvnitř jednotky obvodového pláště. Například Ozdobná příčel tabule L3-FL1 může označovat příčel tabule v osnově třetí úrovně v Podlaží 1.

Určení výchozích a na profilu založených příčlí



výchozí mřížka



mřížka založená na profilu

Můžete vytvořit definice příčlí pro určitý styl jednotky obvodového pláště a tyto definice mohou být přiřazeny jen k příčlím v jednotkách obvodového pláště daného stylu. Můžete vytvořit tolik definic příčlí, kolik chcete, a pak podle potřeby přiřadit definice k příčlím. Pokud použijete vnořené osnovy, každá osnova má své vlastní příčle. Existuje výchozí definice příčle, kterou můžete podle potřeby upravit a která se použije u všech nepřiřazených

příčlí. Další informace najdete v části Přiřazení definic k příčlím jednotky obvodového pláště na straně 1601.

TIP Můžete kopírovat definici rámu a použít ji jako definici příčle. Vyberte definici rámu a přetáhněte ji do nabídky Příčle v levém podokně dialogového okna.

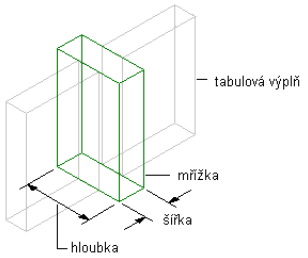
Materiály a vlastnosti zobrazení příčlí

Nepoužíváte-li materiály k ovládání vlastností zobrazení příčlí, můžete stanovit jejich vlastnosti zobrazení ve stylu jednotky obvodového pláště. Hladina, barva, typ čáry a další vlastnosti zobrazení výchozí příčle se použijí u všech příčlí, pokud nevytvoříte vlastní komponentu zobrazení pro každou definici. Můžete potom ovládat zobrazení každé definice příčle nezávisle. Další informace najdete v části Určení zobrazení jednotek obvodových plášťů na straně 1607.

Definování příčlí jednotek obvodového pláště šířkou a hloubkou

Příčle můžete definovat určením šířky a hloubky.

Určení šířky a hloubky příčle



TIP Pro odstranění příčlí u zasklení vytvořte definici s nulovou šířkou i hloubkou. Potom přiřaďte tuto definici k příčlím, které chcete odstranit. Další informace najdete v části Odstranění příčlí z osnovy jednotky obvodového pláště na straně 1604.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Příčle v nabídce Definice prvků.
6. Klepněte na položku Nová příčel.

7 Zadejte název příčle.

8 Určete šířku a hloubku příčle.

9 Určete požadovaná odsazení.

Další informace najdete v části Určení odsazení pro příčle jednotky obvodového pláště na straně 1586.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Po jejím vytvoření můžete definici příčle přiřadit jakékoliv příčli v jednotce obvodového pláště. Další informace najdete v části Přiřazení definic k příčlím jednotky obvodového pláště na straně 1601.

Vytvoření profilu pro příčle jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li vytvořit profil, který můžete použít pro definování tvaru u definice příčle jednotky obvodového pláště. Potom můžete vytáhnout profil, abyste z něj vytvořili příčle.

Výška a šířka křivky, použité pro vytvoření profilu, definuje výchozí výšku a šířku příčle jednotky obvodového pláště. Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm příčle.

1 Nakreslete uzavřenou křivku s výškou a hloubkou, potřebnými pro výslednou příčel jednotky obvodového pláště.

2 Vyberte křivku, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Převést na ➤ Definice profilu.

3 Zadejte *c* (Těžiště) pro bod vložení profilu.

Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm příčle.

4 Zadejte název profilu a klepněte na tlačítko OK.

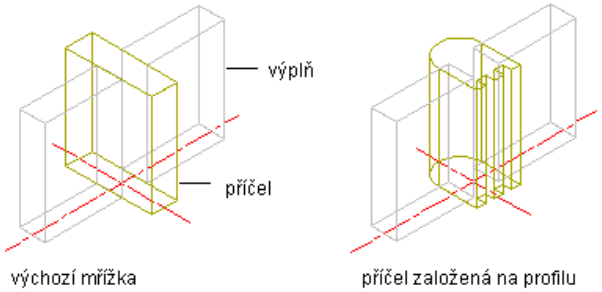
Nyní můžete profil použít jako příčel jednotky obvodového pláště. Další informace najdete v části Definování příčlí jednotky obvodového pláště použitím profilu na straně 1584.

Definování příčlí jednotky obvodového pláště použitím profilu

Tento postup použijte pro vytvoření definice prvku příčle z profilu. Nechcete-li použít u příčlí přímou hranu, můžete pomocí profilu definovat příčle s křivkami, zuby nebo jakýmkoliv jiným tvarem.

POZNÁMKA Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm příčle.

Zarovnání výplní s výchozími a na profilu založenými příčlemi



1 Vytvořte profil, který se má použít pro příčel.

Další informace najdete v části Vytvoření profilu pro příčle jednotky obvodového pláště na straně 1584.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.

3 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.

4 Vyberte styl jednotky obvodového pláště.

5 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

6 V levém podokně vyberte položku Příčle v nabídce Definice prvků.

7 Klepněte na ikonu Nová příčel pro vytvoření nové definice příčle.

8 Zadejte název příčle.

9 Určete šířku a hloubku příčle.

Tyto kóty se používají při výpočtu středu příčle pro zarovnání profilu a také při určení hranice pro přilehlou výplň.

10 Vyberte příkaz Použít profil.

POZNÁMKA Možnosti nabídky Profil jsou dostupné jen tehdy, máte-li profily v aktuálním výkresu.

11 Vyberte ze seznamu profil.

Při výchozím nastavení se profil vloží se stejnou šířkou a hloubkou, s jakou byl vytvořen.

12 Chcete-li přizpůsobit velikost profilu, aby odpovídala rozměrům šířky nebo hloubky příčle, vyberte příkaz Automaticky přizpůsobit šířku nebo hloubku profilu.

13 Pro zrcadlení profilu vyberte X nebo Y v nabídce Zrcadlit v.

14 Chcete-li otočit profil, určete úhel otočení v nabídce Otočení.

15 Určete libovolná odsazení.

Další informace najdete v části Určení odsazení pro příčle jednotky obvodového pláště na straně 1586.

16 Klepněte na tlačítko OK.

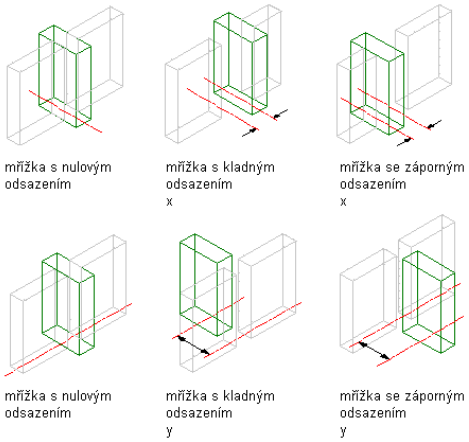
Po jejím vytvoření můžete definici příčle přiřadit jakékoliv příčli v jednotce obvodového pláště. Další informace najdete v části Přiřazení definic k příčlím jednotky obvodového pláště na straně 1601.

Určení odsazení pro příčle jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li definovat příčle, které jsou odsazeny od počátku nebo konce jednotky obvodového pláště, pro prodloužení nebo zkrácení hrany anebo pro odsazení ve směru X nebo Y, aby došlo k posunu hrany. Máte například možnost zobrazit zasklení odsazením příčlí za skleněné tabulové výplně.

Odsazení	Popis
X	U vertikálních příčlí posouvá kladné odsazení X příčle směrem ke konci jednotky obvodového pláště, zatímco záporné odsazení X posouvá příčle směrem k počátku jednotky obvodového pláště. U horizontálních příčlí posouvá kladné odsazení X příčle směrem k horní části jednotky obvodového pláště, zatímco záporné odsazení X posouvá příčle směrem ke spodní části jednotky obvodového pláště.
Y	V Půdorysu posouvá kladné odsazení Y příčle nad základnu, zatímco záporné odsazení Y posouvá příčle pod základnu.
Počátek	Záporné počáteční odsazení prodlouží příčle za počáteční bod, zatímco kladné počáteční odsazení příčle zkrátí.
Konec	Záporné koncové odsazení prodlouží příčle za koncový bod, zatímco kladné koncové odsazení příčle zkrátí.

Určení odsazení příčlí



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Příčle v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte definici příčle v seznamu.
7. Určete vzdálenost odsazení pro X, Y, Začátek nebo Konec.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění definice příčle ze stylu jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte pro odstranění definice příčle ze seznamu Definice příčlí. Nemůžete odstranit definici příčle, když je přiřazena k příčli. Výchozí definici příčle sice nemůžete odstranit, můžete ji však podle potřeby upravit.

POZNÁMKA Informace o odstranění příčlí mezi buňkami najdete v části Odstranění příčlí z osnovy jednotky obvodového pláště na straně 1604

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte položku Příčle v nabídce Definice prvků.

6 Vyberte ze seznamu nepotřebnou definici příčle.

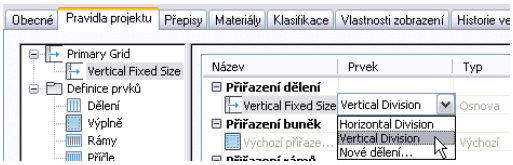
7 Klepněte na ikonu Odstranit příčel pro odstranění definice příčle.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení dělení k osnově jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte pro přiřazení dělení k osnově jednotky obvodového pláště. Dělení definuje orientaci osnovy (zda je směr příčlí a buněk osnovy vodorovný nebo svislý) a typ dělení (počet a velikost buněk).

Poté, co jste definovali dělení, jej můžete přiřadit do primární osnovy nebo vnořených osnov. Vložené osnovy se vytvoří jako přiřazení buňky pomocí volby Vložená osnova. Další informace najdete v části Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 1455.



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.

3 Vyberte styl jednotky obvodového pláště.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu, ke které chcete přiřadit dělení. Název vybrané osnovy se zobrazí v tabulce u řádku Přiřazení dělení.

TIP Chcete-li přejmenovat osnovu, vyberte ji, klepněte na příkaz Přejmenovat a potom zadejte nový název.

6 Klepněte na sloupec Prvek u příslušné osnovy a v seznamu vyberte definici dělení.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení výplní k buňkám jednotek obvodového pláště

Výplň definuje obsah buňky jednotky obvodového pláště. Buňka jednotky obvodového pláště může sestávat z výchozí jednoduché tabule, anebo obsahovat vnořenou osnovu, polygon AEC, styl dveří, okna nebo sestavy dveře/okno. Styly objektů, které použijete ve výplních, musí existovat v aktuálním výkresu, aby mohly být přidány do definice výplně. Tabule obvykle představují prosklení nebo jiný rovný vnější plášť, třeba z kamene nebo betonu. Další informace najdete v části Definování výplní pro buňky jednotek obvodových plášťů na straně 1571.

Přiřazení buněk

Přiřazení buňky určuje definici výplně, použitou pro buňky. Můžete použít jedno přiřazení buňky, pro přiřazení stejné výplně všem buňkám anebo můžete vytvořit vícenásobná přiřazení buňky, pro přiřazení různých výplní k různým buňkám.

Přiřazení buněk

Přiřazení buněk			
Door	Standard	Umístění	Střední
Výchozí přiřazení buněk	2 Inch panel	Výchozí	Všechny nepřiřazené buňky
Window	Casement Window	Index	1, 2, 4, 5

Nepřiřazujte stejné buňce více definicí, protože se použije jen poslední definice, přiřazená buňce.

Výchozí přiřazení buňky

Všechny nepřiřazené buňky používají výchozí přiřazení buňky. Můžete upravit výchozí přiřazení, aby bylo libovolným typem výplně, nemůžete však výchozí přiřazení buňky vymazat.

Možná bude potřeba upravit výchozí přiřazení buňky, tak aby používalo definici výplně, která se v projektu nejčastěji vyskytuje. Všechny buňky, které nejsou přiřazeny k jiným výplním, pak používají tuto definici výplně.

Materiály a vlastnosti zobrazení výplní

Hladina, barva, typ čáry a další vlastnosti zobrazení výchozí výplně se použijí u všech výplní, pokud nepřiřadíte materiály k vámi vytvořeným výplním anebo nevytvoříte vlastní komponentu zobrazení pro každou definici. Můžete potom ovládat zobrazení každé definice výplně nezávisle. Další informace najdete v části Určení zobrazení jednotek obvodových plášťů na straně 1607.

Vytvoření vnořené osnovy v jednotce obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit vnořenou osnovu v jednotce obvodového pláště. Vnořená osnova je osnovou uvnitř osnovy. Každá vložená osnova má vlastní přiřazení buněk, dělení, rám a příčle. U vnořených osnov je rám při výchozím nastavení vypnutý.

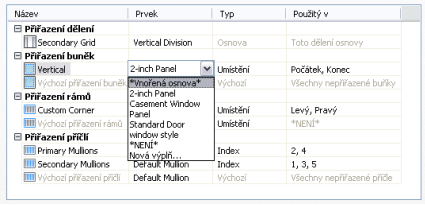
Další informace najdete v části Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 1455.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu, ve které chcete vytvořit vloženou osnovu,
6. Klepněte na ikonu Nové přiřazení buňky.

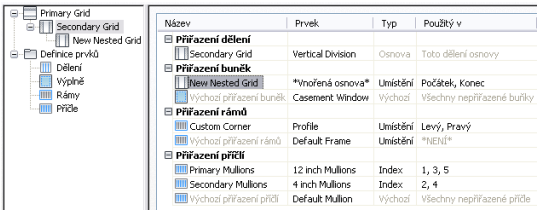
   V seznamu přiřazení buněk se zobrazí nové přiřazení buňky.
7. Klepněte na položku Nové přiřazení buňky a zadejte název přiřazení.
8. Vyberte možnost Vložená osnova v sloupci Prvek.

   Nová osnova je přidána do seznamu osnov ve stromovém zobrazení v levé části dialogového okna. Když upravujete primární osnovu, nová osnova se přidá na sekundární úroveň. Když upravujete osnovu sekundární úrovně, další osnova se umístí na terciální úroveň a tak dále.

Vytvoření vnořené osnovy



Nová vnořená osnova ve stromu



POZNÁMKA Chcete-li přejmenovat osnovu, vyberte ji v pravém podokně, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přejmenovat a potom zadejte nový název.

9 Určete buňky, které mají obsahovat tuto vnořenou osnovu.

Další informace najdete v části Určení toho, které buňky jednotky obvodového pláště používají přiřazení buňky na straně 1595.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Vložení dveří, okna anebo sestavy dveře/okno do buňky jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte pro přidání dveří, oken a sestav dveře/okno do jednotky obvodového pláště. Další informace uvádí část Definování výplní pro buňky jednotek obvodových plášťů na straně 1571

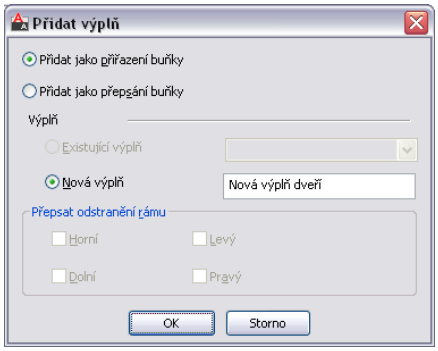
1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte dveře, okno anebo sestavu dveře/okno.

2 Vyberte jednotku obvodového pláště, do které chcete vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno.

Paletu Vlastnosti můžete posunout nebo skrýt, aby se odkrylo více plochy výkresu.

3 Vyberte značku buňky jednotky obvodového pláště, do které chcete vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno.

Zobrazení tabulky Přidat výplň.



4 Vyberte metodu vložení pro dveře, okno nebo sestavu dveře/okno:

Chcete-li…	Pak…
přidat dveře, okno nebo sestavu dveře/okno jako přiřazení buňky a přidat všechny jednotky obvodových plášťů, používající stejný styl zobrazení stejného objektu do odpovídající buňky.	vyberte příkaz Přidat jako přiřazení buňky.
přidat dveře, okno nebo sestavu dveře/okno výhradně do vybrané jednotky obvodového pláště	vyberte příkaz Přidat jako přepis buňky.

Jestliže dveře, okno nebo sestava dveře/okno vybraného stylu již ve výkresu existuje, výchozím nastavením je Existující výplň.

5 Vyberte typ výplně pro sestavu okna, dveří nebo dveře/okno:

Jestliže jste vybrali…	Pak…
Přidáte-li jako Přiřazení buňky, můžete poté vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno existujícího stylu, možnost Existující výplň je vybrána jako výchozí.	Klepněte na tlačítko OK.
Přidáte-li jako Přiřazení buňky, můžete poté vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno odlišného stylu, než jaký existuje ve výkresu.	vyberte možnost Nová výplň, zadejte název objektu a klepněte na tlačítko OK.
Přidáte-li jako Přepsání buňky, můžete poté vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno existujícího	Klepněte na tlačítko OK.

Jestliže jste vybrali…	Pak…
stylu, a neupravovat hranu rámu obklopujícího objekt.	
Přidáte-li jako Přepsání buňky, můžete poté vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno odlišného stylu, než jaký existuje ve výkresu a neodstranit hranu rámu, obklopujícího objekt.	vyberte možnost Nová výplň, zadejte název objektu a klepněte na tlačítko OK.
Přidáte-li jako Přepsání buňky, můžete poté vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno existujícího stylu a odstranit hranu rámu, obklopujícího objekt.	vyberte možnost Horní, Spodní, Levý nebo Pravý pro Odstranění rámu přepisu a klepněte na tlačítko OK.
Přidáte-li jako Přepsání buňky, můžete poté vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno odlišného stylu, než jaký existuje ve výkresu a odstranit hranu rámu, obklopujícího objekt.	vyberte možnost Nová výplň a zadejte název objektu. Potom vyberte možnost Horní, Dolní, Levý nebo Pravý pro Odstranění rámu přepisu a klepněte na tlačítko OK.

6 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Vyplnění buňky jednotky obvodového pláště jednoduchou tabulí

Tento postup použijte, chcete-li vyplnit buňku jednotky obvodového pláště jednoduchou tabulí. Jednoduché tabule se běžně používají k reprezentaci základních materiálů vnějšího obvodového pláště, jako jsou panel kamenné stěny nebo betonový panel.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.

3 Vyberte styl jednotky obvodového pláště.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu, do které chcete vložit jednoduchou tabulovou výplň.

6 Klepněte na ikonu Nové přiřazení buňky.

V seznamu přiřazení buněk se zobrazí nové přiřazení buňky.

7 Klepněte na položku Nové přiřazení buňky a zadejte název přiřazení.

8 U položky Prvek vyberte výplň, která definuje jednoduchou tabuli.

Jestliže jste nedefinovali jednoduchou tabulovou výplň, vyberte položku Nová výplň a definujte ji. Další informace najdete v části Vytvoření tabulové výplně pro jednotku obvodového pláště na straně 1571.

9 Určete buňky, které mají obsahovat tuto jednoduchou tabuli.

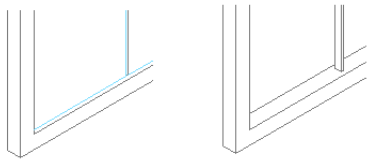
Další informace najdete v části Určení toho, které buňky jednotky obvodového pláště používají přiřazení buňky na straně 1595.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění výplně z buňky jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte pro odstranění výplně buňky a ponechání prázdné buňky. Pro provedení použijte jako definici prvku možnost Žádné. Použitím položky Žádné se také odstraní všechny hrany rámů, které hraničí s buňkou, příčle to však neovlivní.

Odstranění přiřazení výplně u buňky



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.

3 Vyberte styl jednotky obvodového pláště.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu, obsahující buňky, které chcete přiřadit k možnosti Žádné.

6 Vytvořte nové přiřazení buňky nebo vyberte existující přiřazení buňky.

7 Vyberte možnost Žádný v sloupci Prvek.

8 Určete buňky, které mají obsahovat výplň Žádná.

Další informace najdete v části Určení toho, které buňky jednotky obvodového pláště používají přiřazení buňky na straně 1595.

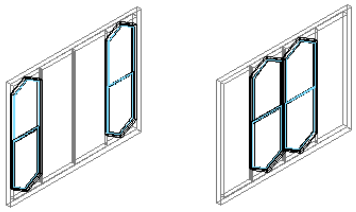
9 Klepněte na tlačítko OK.

Určení toho, které buňky jednotky obvodového pláště používají přiřazení buňky

Když vytváříte přiřazení buňky, je potřeba určit buňky v osnově, které mají dané přiřazení používat. Existují dvě možnosti výběru buněk:

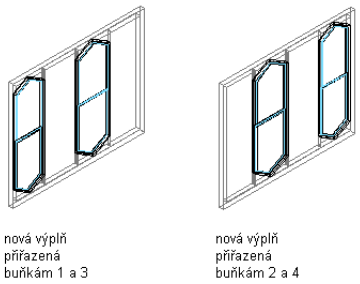
- Příkaz Umístění použijte pro vložení výplně do počátečních, středových nebo koncových buněk vertikální osnovy anebo do spodních, středových nebo horních buněk horizontální osnovy. V případě sudého počtu (čtyř a více) buněk se označení Střední vztahuje na dvojici buněk uprostřed osnovy. V případě lichého počtu (tří a více) buněk se označení Střední vztahuje na buňku uprostřed osnovy.

  Určení přiřazení buněk podle umístění



- Pro vložení výplně do konkrétních buněk podle jejich čísel použijte Index. Buňky jsou očíslovány od začátku do konce nebo odspodu nahoru. Napsáním 1, 3, 5 by se například umístila výplň do první, třetí a páté buňky.

Určení přiřazení buňky podle indexu



Všechny buňky, které nejsou přiřazeny konkrétnímu přiřazení buňky, používají výchozí výplň.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu.
6. Ve sloupci Typ vyberte Umístění nebo Index.
7. Vyberte přiřazení buňky:

Jestliže jste vybrali...	Pak...
Umístění	klepněte na nabídku Použité ve sloupci a klepněte na tlačítko na pravé straně řádku. Vyberte buňky u kterých chcete použít toto přiřazení a klepněte na tlačítko OK.
Index	zadejte čísla buněk oddělená čárkami do sloupce Použité v. U vertikálních osnov jsou buňky číslované od začátku ke konci a u horizontálních osnov odspoda nahoru.

POZNÁMKA Nepřiřazujte buňce více definicí, protože se používá poslední definice, přiřazená buňce.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění přiřazení ze stylu jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li odstranit přiřazení buněk, přiřazení rámů a přiřazení příčlí ze stylu jednotky obvodového pláště. Nemůžete odstranit výchozí přiřazení, můžete je však upravit, aby vyhovovala vašim potřebám.

POZNÁMKA Každá osnova vyžaduje jedno přiřazení dělení. Nemůžete proto odstranit přiřazení úseku, ačkoliv můžete měnit prvek dělení, použitý pro přiřazení dělení.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3 Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5 V levém podokně vyberte osnovu, z níž chcete odebrat přiřazení.
6 Vyberte přiřazení buňky, rámu nebo příčle.
7 Klepněte na ikonu Odstranit přiřazení.
8 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení definic k rámům jednotky obvodového pláště

Rám jednotky obvodového pláště je reprezentován vnějšími hranami primární osnovy. Každá vnořená osnova má vlastní rám, definovaný odděleně od rámu primární osnovy. Rámy vnořených osnov jsou při výchozím nastavení vypnuty. Další informace o vnořených osnovách najdete v části Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 1455

Přiřazení rámů

Přiřazení rámu určuje definici rámu, používanou každou hranou rámu. Můžete použít jedno přiřazení rámu, pro přiřazení stejné definice ke všem čtyřem hranám rámu anebo můžete vytvořit vícenásobná přiřazení rámu, pro přiřazení různých definic k různým hranám rámu. Nepřiřazené hrany nejsou zobrazeny.

Nepřiřazujte hraně rámu více definicí, protože se používá poslední definice, přiřazená hraně.

Výchozí přiřazení rámu

Existuje výchozí přiřazení rámu a můžete vybrat hrany rámů, u kterých se použije. Můžete upravit výchozí přiřazení, aby používalo libovolnou definici rámu, nemůžete však výchozí přiřazení rámu vymazat.

Materiály a vlastnosti zobrazení rámů

Hladina, barva, typ čáry a další vlastnosti zobrazení výchozího rámu se použijí u všech hran rámů, pokud nepřiřadíte materiály k definici rámu anebo nevytvoříte vlastní komponentu zobrazení pro každou definici. Můžete potom ovládat zobrazení každé definice rámu nezávisle. Další informace najdete v části Určení zobrazení jednotek obvodových plášťů na straně 1607.

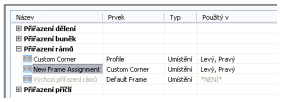
Přidání nového přiřazení rámu do jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte pro přidání přiřazení rámu do jednotky obvodového pláště. Abyste mohli přiřadit různé definice různým hranám rámů, budete potřebovat vícenásobná přiřazení rámů.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu, ve které chcete vytvořit nové přiřazení rámu.
6. Klepněte na ikonu Nové přiřazení rámu.

   V seznamu přiřazení rámů se zobrazí nové přiřazení rámu.

   Nová definice rámu



7. Klepněte na položku Nové přiřazení rámu a zadejte název přiřazení.
8. Vyberte definici rámu v sloupci Prvek.
9. Určete strany rámu pro použití tohoto přiřazení rámu.

   Další informace najdete v části Určení toho, které hrany jednotky obvodového pláště používají přiřazení rámu na straně 1600.

10 Klepněte na tlačítko OK.

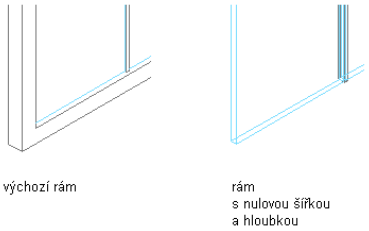
Odstranění hrany rámu z jednotky obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li odstranit hranu rámu z jednotky obvodového pláště. Hranu rámu lze odstranit třemi způsoby:

- Nastavte šířku a hloubku hrany na nulu.
- Ponechat hranu nepřiřazenou
- Určete možnost Žádný jako přepis k přiřazení hrany.

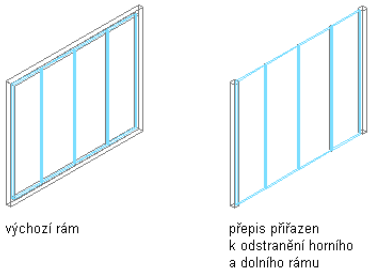
První dvě metody odstraní hranu rámu a rozšíří přilehlé výplně do prostoru, zabíraného hranou.

Nastavení nulové šířky a hloubky rámu



Při zadání možnosti přepisu Žádné se hrana rámu nezobrazí, ale přilehlá výplň se neroztáhne do prostoru, který hrana zabírala.

Přepsání definice hrany rámu



Informace o nastavení nulové šířky a hloubky najdete v části Definování rámu jednotky obvodového pláště šířkou a hloubkou na straně 1576

Informace o ponechání nepřiřazené hrany najdete v části Určení toho, které hrany jednotky obvodového pláště používají přiřazení rámu na straně 1600

Určení toho, které hrany jednotky obvodového pláště používají přiřazení rámu

Tento postup použijte pro určení hran, které používají přiřazení rámu. Když vytváříte přiřazení rámu, je potřeba určit hrany rámu, které mají dané přiřazení používat.

Hrany rámů, které nejsou přiřazeny definici rámu se nezobrazí.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu.
6. Vyberte přiřazení rámu.

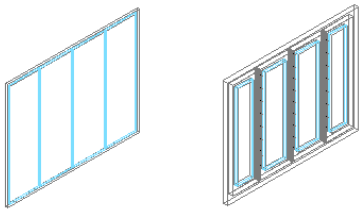
   Jedině pomocí nabídky Umístění lze určit hrany rámů.

7. Klepněte na nabídku Použité ve sloupci a pak klepněte na tlačítko [...] na pravé straně řádku.

   Určení umístění rámu

8. Vyberte hrany, u kterých chcete použít toto přiřazení – levou, pravou, horní nebo spodní a klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení rámů vnořeným osnovám



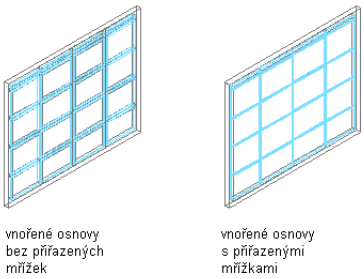
Nepřiřazujte stejné hraně rámu více definicí, protože se používá jen poslední definice, přiřazená hraně.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení definic k příčlím jednotky obvodového pláště

Příčle jednotky obvodového pláště jsou hrany mezi buňkami osnovy. Primární osnova a každá vložená osnova mají příčle, definované odděleně od dalších osnov. Další informace o vnořených osnovách najdete v části Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 1455

Přiřaďte příčle k vnořené osnově.



Přiřazení příčlí

Přiřazení příčle určuje definici, používanou každou příčlí. Můžete použít jedno přiřazení k definování všech příčlí nebo můžete vytvořit vícenásobná přiřazení a přiřadit různé definice k různým příčlím v jakékoliv osnově.

Nepřiřazujte stejné příčli více definicí, protože se používá jen poslední definice, přiřazená příčli.

Výchozí přiřazení příčle

Existuje výchozí přiřazení příčle, používané všemi nepřiřazenými příčlemi. Můžete upravit výchozí přiřazení, aby bylo libovolnou definicí příčle, nemůžete však výchozí přiřazení příčle vymazat.

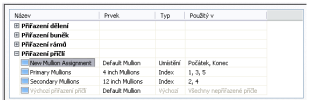
Přidání nového přiřazení příčle do stylu jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte pro přidání nového přiřazení příčle do stylu jednotky obvodového pláště.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu, ve které chcete vytvořit nové přiřazení příčle.
6. Klepněte na položku Nové přiřazení příčle.

   V seznamu přiřazení příčlí se zobrazí nové přiřazení příčle.

   Nové přiřazení příčle

7. Vyberte přiřazení příčle, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přejmenovat a potom zadejte název.
8. Vyberte definici příčle v sloupci Prvek.
9. Určete příčle pro použití tohoto přiřazení.

   Další informace najdete v části Určení toho, které příčle jednotky obvodového pláště používají přiřazení na straně 1603.
10. Klepněte na tlačítko OK.

Určení toho, které příčle jednotky obvodového pláště používají přiřazení

Když vytváříte přiřazení příčle, je potřeba určit příčle v osnově, které mají dané přiřazení používat. Existují dvě možnosti výběru příčlí:

- Příkaz Umístění použijte pro přiřazení definice k počátečním, středovým nebo koncovým příčlím vertikální osnovy anebo ke spodním, středovým nebo horním příčlím horizontální osnovy. V případě sudého počtu (čtyř a více) příčlí se označení Střední vztahuje na dvojici příčlí uprostřed osnovy. V případě lichého počtu (tří a více) příčlí se označení Střední vztahuje na příčel uprostřed osnovy.
- Pro přiřazení definice ke konkrétním příčlím podle jejich číslování použijte Index. Příčle jsou očíslovány od začátku do konce nebo odspodu nahoru. Například zadání **1,2,3** by přiřadilo definici k první, druhé a třetí příčli.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu.
6. Vytvořte nové přiřazení příčle nebo vyberte existující přiřazení.
7. Pro Typ vyberte Umístění nebo Index.
8. Vyberte přiřazení buňky.

Jestliže jste vybrali...	Pak...
Umístění	klepněte na nabídku Použité ve sloupci a klepněte na tlačítko na pravé straně řádku. Vyberte buňky u kterých chcete použít toto přiřazení a klepněte na tlačítko OK.
Index	zadejte čísla příčlí oddělená čárkami do sloupce Použité v. U vertikálních osnov jsou příčle číslované od začátku ke konci a u horizontálních osnov odspoda nahoru.

POZNÁMKA Nepřiřazujte stejné příčli více definicí, protože se používá jen poslední definice, přiřazená příčli.

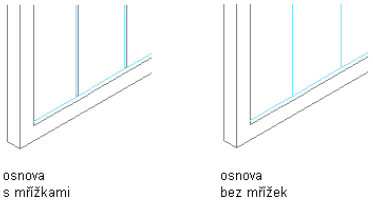
9 Klepněte na tlačítko OK.

Všechny příčle, které nejsou přiřazeny konkrétnímu přiřazení příčle, používají výchozí definici příčle.

Odstranění příčlí z osnovy jednotky obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li odstranit příčel z jednotky obvodového pláště. Můžete vytvořit definici příčle s nulovou šířkou a hloubkou hrany. Přilehlé výplně se rozšíří, aby vyplnily prostor, který zabírala příčel. Jde o efektivní způsob, jak zobrazit zasklení.

Odstranění příčlí z osnovy jednotky obvodového pláště



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.

3 Vyberte styl jednotky obvodového pláště.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu, ve které chcete odstranit příčel.

6 Vytvořte nové přiřazení příčle a zadejte **0** (nulu) u šířky a hloubky.

Další informace najdete v části Definování příčlí jednotek obvodového pláště šířkou a hloubkou na straně 1583.

7 U položky Přiřazení příčlí vyberte definici příčle, kterou jste vytvořili pro jakékoli hrany buněk, nebo přiřazení příčle, kde chcete odstranit příčle.

Další informace najdete v části Určení toho, které příčle jednotky obvodového pláště používají přiřazení na straně 1603.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Určení materiálů stylu jednotky obvodového pláště

Jednotka obvodového pláště obsahuje řadu komponent, jejichž vlastnosti zobrazení lze určit materiály, přiřazenými ke každé komponentě.

Když stylu jednotky obvodového pláště přiřazujete materiály, přiřazujete jeden materiál každé komponentě zobrazení jednotky obvodového pláště. Přiřaďte například dřevěný materiál rámu a skleněný materiál vloženému sklu. Materiály přiřaďte ke komponentám v každé reprezentaci zobrazení, kde chcete, aby se materiály použily.

Chcete-li použít vlastnosti zobrazení stylu jednotky obvodového pláště, namísto vlastností zobrazení materiálu, můžete vypnout přiřazení materiálů ve vlastnostech zobrazení stylu jednotky obvodového pláště.

Definice materiálů sestávají z komponent zobrazení, odpovídajících typům komponent objektů. Například komponenta materiálu Skica se používá pro všechny skici v půdorysném pohledu. Komponenta Šrafování plochy materiálu se používá pro šrafování všech ploch objektů v trojrozměrných (3D) zobrazeních modelu a v pohledech.

Materiály a komponenty zobrazení jednotek obvodových plášťů

Následující tabulka určuje komponentu materiálu, odpovídající každé komponentě jednotky obvodového pláště v určených pohledech.

Komponenta jednotky obvodového pláště	Komponenta materiálu
Půdorys, Půdorys ve vysokém detailu, Půdorys v nízkém detailu, Stíněný, Průmět půdorysu	
Definice rámů	Skica
Definice příčlí	Skica
Definice výplní	Skica
Šrafování definic rámů	Skica
Šrafování definic příčlí	Skica
Šrafování definic výplní	Skica
Model	

Komponenta jednotky obvodového pláště	Komponenta materiálu
Rám	3D těleso
Příčel	3D těleso
Výplň	3D těleso

Přiřazení materiálů ke stylu jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte pro přiřazení materiálů k jednotlivým komponentám stylu jednotky obvodového pláště. Když přiřazujete materiál ke komponentě jednotky obvodového pláště, používá tato komponenta vlastnosti zobrazení materiálu, namísto vlastností zobrazení stylu.

Můžete také přiřadit materiál k jakékoliv fyzikální komponentě jednotky obvodového pláště. Vlastní komponenty a komponenty, které jsou pouze symbolickou grafikou, nepoužívají materiály pro vlastnosti zobrazení. Například rám, příčel a výplň jsou fyzikálními komponentami jednotky obvodového pláště. Značka buňky je symbolická komponenta.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu neurčuje vlastnosti zobrazení komponenty jednotky obvodového pláště, můžete změnit vlastnosti zobrazení stylu jednotky obvodového pláště, jak je uvedeno v Určení zobrazení jednotek obvodových plášťů na straně 1607.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny, a zvolte možnost Přepsání stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Zvolte možnost Podle materiálu pro všechny komponenty, kam chcete přiřadit materiál a klepněte na tlačítko OK.

   Jestliže nastavení Podle materiálu není k dispozici, zobrazení této komponenty není možné určit materiálem.

9 Klepněte na kartu Materiály.

10 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, vyberte hodnotu u Definice materiálu a vyberte jinou definici materiálu.

Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu anebo klepnout na pro vytvoření nové definice materiálu a její přiřazení ke komponentě.

VAROVÁNÍ I když lze definici materiálu upravit v tomto dialogu, všechny změny definice materiálu platí pro všechny objekty, kam je materiál přiřazen.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Určení zobrazení jednotek obvodových plášťů

Zobrazení jednotky obvodového pláště závisí na směru pozorování jednotky obvodového pláště. V Půdorysu se jednotka obvodového pláště zobrazí jako rovnoběžné čáry s vrcholy, označujícími čáry osnov, tak jako architekt obvykle kreslí jednotku obvodového pláště. V 3D izometrickém pohledu se jednotka obvodového pláště zobrazí tak, jak by vypadala ve skutečnosti, s povrchy zobrazujícími délku, tloušťku a výšku. Ovládáte, co chcete zobrazit, v každém jednotlivém pohledu.

Definice prvků a vlastní komponenty zobrazení

Ve výchozím nastavení se zobrazení všech výplní, rámů a příčlí řídí vlastnostmi zobrazení výchozí výplně, výchozího rámu a výchozích příčlí. Můžete však přidat jednotlivé definice prvků jako komponenty se samostatnými vlastnostmi zobrazení. Pokud například definujete dvě výplně, nazvané kamenná tabule a acetylénová tabule, ve výchozím nastavení jsou obě ovládány stejnými vlastnostmi zobrazení výchozí výplně. Můžete však přidat každou definici jako novou komponentu zobrazení a ovládat tak vlastnosti zobrazení odděleně.

POZNÁMKA Název komponenty v dialogovém okně Vlastní komponenta zobrazení musí souhlasit s názvem definice prvku, uvedeným v kartě Pravidla projektu. Jinak se definice prvku nezobrazí správně.

Další informace o systému zobrazení najdete v části Systém zobrazení na straně 777.

Materiály a vlastnosti zobrazení

Můžete použít materiály pro ovládání zobrazení jak výchozích, tak i vlastních výplní, rámů a příčlí. Když přiřazujete materiály k vytvářeným definicím prvků, nemusíte tyto definice

definovat jako vlastní komponenty zobrazení. Další informace najdete v části Určení materiálů stylu jednotky obvodového pláště na straně 1605.

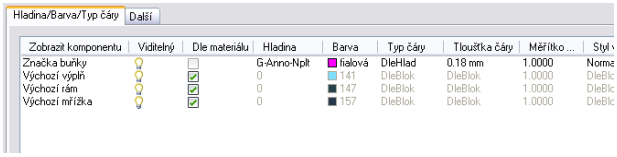
Přidání definic prvků jednotek obvodových plášťů jako komponent zobrazení

Tento postup použijte pro přidání definic prvků jednotky obvodového pláště. Předtím, než budete moci ovládat vlastnosti zobrazení prvků jednotky obvodového pláště podle k prvku přiřazené definice, musíte vytvořit komponenty zobrazení pro každou definici prvku.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte Model jako reprezentaci zobrazení.
6. Klepněte na tlačítko .

   Výchozí seznam komponent obsahuje jen tři základní prvky a značky buněk.

   Výchozí komponenty zobrazení Modelu pro jednotky obvodových plášťů



7. Klepněte na kartu Ostatní a pak klepněte na příkaz Přidat.
8. Vyberte možnost Výplň, Rám nebo Příčel pro Typ komponenty.
9. Zadejte název u položky Název komponenty anebo klepněte na příkaz Vybrat prvek a ze seznamu vyberte prvek.
10. Klepněte na tlačítko OK.
11. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

    Definice prvku, kterou jste přidali, se zobrazí v seznamu komponent.
12. Klepněte na kartu Ostatní, chcete-li pokračovat v přidávání definic prvků anebo dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Určení hladiny, barvy a typu čáry stylu jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit následující vlastnosti zobrazení komponent stylu jednotky obvodového pláště:

- Viditelnost (komponenta je zapnuta nebo vypnuta)
- Dle materiálu
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které se mají projevit změny.
6. Klepněte na položku Přepsání stylu.
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.
9. Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Určení šrafování pro komponenty stylu jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li určit šrafování komponent stylu jednotky obvodového pláště. Šrafování obvodového pláště se zobrazí jen v reprezentacích zobrazení, jako je Půdorys, které se používají v Horním pohledu (Půdorysném pohledu) výkresu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.

3 Vyberte styl jednotky obvodového pláště, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které se mají projevit změny a klepněte na položku Přepsání stylu.

6 Klepněte na kartu Šrafování.

7 Vyberte komponentu a klepněte na nastavení u položky Vzory.

8 Určete šrafování komponenty:

Jestliže chcete vybrat …	Pak...
šrafovací vzor dostupný v softwaru	vyberte v nabídce Typ možnost Předdefinovaný a pak vyberte vzor.
vlastní vzor	vyberte v nabídce Typ možnost Vlastní a pak zadejte název vlastního vzoru. Je-li třeba, klepněte na příkaz Procházet a určete cestu ke složce, kde se nachází soubor s vlastním vzorem.
jednoduché šrafování	vyberte v nabídce Typ možnost Definovaný uživatelem a zrušte Dvojité šrafování.
dvojité šrafování	vyberte v nabídce Typ možnost Definovaný uživatelem a vyberte Dvojité šrafování.
plná výplň	u položky Typ vyberte Plná výplň.

9 Klepněte na tlačítko OK.

10 Klepněte na nastavení v nabídce Měřítko/Rozteč a zadejte hodnotu, určující jak se má vybraný vzor opakovat.

11 Klepněte na nastavení u položky Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

12 Klepněte na nastavení v nabídce Orientace a určete orientaci šrafování:

Jestliže chcete nastavit směr šrafování …	Pak...
do objektu, bez ohledu na otočení objektu	vyberte Objekt.

Jestliže chcete nastavit směr šrafování …	Pak...
Do systému Absolutních světových souřadnic	vyberte možnost Globální.

13 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Přidání uživatelské grafiky jako komponenty zobrazení jednotky obvodového pláště

Instance mohou být tam, kde výplň, rám nebo příčel vyžadují vlastní dvojrozměrnou (2D) nebo trojrozměrnou (3D) grafiku. Možná budete potřebovat například příhradový nosník s vysokými detaily trojrozměrného zobrazení, jako příčle nebo dekorativní osvětlovací těleso, použité u výplně. V podobných případech můžete vytvořit vlastní blok, přidat komponentu zobrazení připojenou k bloku a tuto komponentu přiřadit k definici prvku. Když tuto definici přiřazujete prvku, zobrazí se i blok.

1 Nakreslete svou uživatelskou komponentu a uložte ji jako blok.

2 Vyberte jednotku obvodového pláště, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit styl jednotky obvodového pláště.

3 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

4 Klepněte na tlačítko .

5 Klepněte na kartu Uživatelské komponenty půdorysu.

Je-li Model aktuální reprezentací zobrazení, karta se jmenuje Další.

6 Klepněte na příkaz Přidat.

7 Vyberte možnost Výplň, Rám nebo Příčel pro Typ komponenty.

8 Vyberte konkrétní prvek ze seznamu.

9 Vyberte příkaz Kreslit vlastní grafiku.

10 Určete zobrazení komponenty:

Chcete-li…	Pak...
zobrazit blok místo přiřazeného prvku jednotky obvodového pláště	vyberte příkaz Nahradit grafiku.
přeložit blok přes prvek jednotky obvodového pláště tak, aby se obojí zobrazilo	zrušit příkaz Nahradit grafiku

11 Klepněte na příkaz Vybrat blok a vyberte vlastní blok, který jste vytvořili.

12 Klepněte na tlačítko OK.

13 Určete další nastavení bloku vlastního zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
přizpůsobit velikost bloku určitému rozměru	vyberte Šířku, Výšku nebo Hloubku. Ztrátě proporcí bloku se předejde příkazem Zachovat poměr XY.
určit způsob vložení bloku do osnovy ve směrech X, Y a Z	určete bod vložení v rovinách X, Y a Z.
zrcadlit blok	určete, zda se má zrcadlit ve směru X, Y nebo Z.
odsadit blok od osnovy	určete odsazení ve směru X, Y nebo Z.

14 Třikrát klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření rovin řezů pro jednotku obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li určit vlastnosti jedné nebo více rovin řezu pro styl jednotky obvodového pláště. Vlastnosti zobrazení roviny řezu se použijí jen v reprezentacích zobrazení, jako je Půdorys, které se používají v Horním pohledu (Půdorysném pohledu) výkresu.

Pro lepší vizualizaci prvků jednotky obvodového pláště v půdorysném pohledu můžete použít roviny řezů. Hlavní rovina řezu je tam, kde se používá obvod řezu a šrafování. V půdorysu se zobrazí komponenty a objekty ve stěně tak, jak se zobrazí ve výšce každé roviny řezu.

1 Vyberte jednotku obvodového pláště.

2 Klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .

3 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

4 Vyberte položku Půdorys a klepněte na tlačítko .

POZNÁMKA Karta Rovina řezu se zobrazí pouze v některých reprezentacích zobrazení, jako je Půdorys.

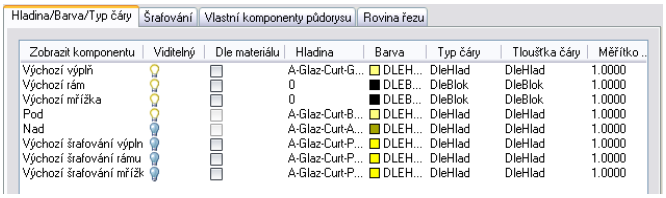
5 Klepněte na kartu Rovina řezu, abyste nastavili rovinu řezu, která se má zobrazit v každé reprezentaci zobrazení stylu jednotky obvodového pláště.

6 Zadejte hodnotu u položky Výška roviny řezu, čímž určíte rovinu řezu, ve které se zobrazí šrafování.

7 Chcete-li speciálně definovat rovinu řezu, klepněte na příkaz Přidat a zadejte výšku nové roviny řezu:

Jestliže přidáte rovinu řezu...	Pak…
ve výšce, která je nižší než hodnota pro Výšku roviny řezu	objekty se zobrazují s využitím vlastností zadaných pro komponentu Pod rovinou řezu na kartě Hladina/Barva/Typ čáry.
ve výšce, která je vyšší než hodnota pro Výšku roviny řezu	se objekty zobrazí za použití vlastností, určených pro komponentu Nad rovinou řezu v kartě Hladina/Barva/Typ čáry.

Komponenty Pod a Nad



Klepnutím na příkaz Odstranit můžete smazat rovinu řezu, kterou jste přidali.

8 Klepnutím na tlačítko OK zavřete všechna dialogová okna.

Definování stylu jednotky obvodového pláště pro asociativní prostory

Tento postup slouží k definování stylu jednotky obvodového pláště, který může vázat asociativní prostory.

Pokud je styl jednotky obvodového pláště nastaven jako vazební, budou ve výchozím nastavení všechny jednotky obvodového pláště s přiřazeným stylem použity ve výběrové sadě pro asociativní prostor. Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

Styl vazby můžete v případě potřeby přepsat ze stylu jednotky obvodového pláště v samostatné jednotce obvodového pláště.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Obecné.
5. Zaškrtnutí políčka Objekty tohoto stylu může sloužit jako hranice pro asociativní prostory.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stylu jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li zadat poznámky a připojit referenční soubory ke stylu jednotky obvodového pláště. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odebrat referenční soubory ze stylu jednotky obvodového pláště.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Obecné.
5. Pokud chcete přidat popis ke stylu jednotky obvodového pláště, zadejte jej u položky Popis.
6. Klepněte na položku Poznámky.
7. Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.
8. Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li...	Pak...
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

9 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Použití přepisů v jednotkách obvodových plášťů

Jednotky obvodových plášťů jsou podjednotkami geometricky složitých obvodových plášťů, které často obsahují celou řadu různých prvků, jako jsou rámy, tabule a výplně. Většina těchto nastavení je definována ve stylu. Existují však případy, kdy je vhodnější úprava jednotky obvodového pláště přímo na obrazovce:

- Máte možnost přidat vlastní hrany příčlí nebo rámu do jednotky obvodového pláště a požadovat přímou vizuální zpětnou vazbu.
- Můžete vytvořit přepis, jako sloučenou výplň nebo vnořenou osnovu, v jediném specifickém místě v jednotce obvodového pláště.
- Můžete experimentovat s různými návrhy, bez nutnosti hned kvůli každému nápadu měnit styl jednotky obvodového pláště.

Po ukončení úprav na obrazovce se můžete rozhodnout, jestli chcete

- Použijte přepsání u jednotky obvodového pláště, kterou jste upravili.
- Uložte přepsání v aktuálním stylu jednotky obvodového pláště.
- Vytvořte nový styl pro přepsání.

Přepsání můžete nastavit tak, aby zahrnovala přiřazení různých definic k vybrané buňce, rámu nebo příčli a přiřazení profilu k hraně příčle nebo rámu. Povšimněte si, že definice nebo profil už musí v aktuálním výkresu existovat předtím, než je můžete použít jako přepis.

Přepsání neovlivní pravidla projektu pro styl jednotky obvodového pláště. Můžete však převést přepsání do stylu jednotky obvodového pláště, chcete-li, aby měly všechny jednotky obvodového pláště tohoto stylu stejné přepsání.

Můžete si zobrazit seznam přepsání, která jsou aktuálně přiřazena k jednotce obvodového pláště na kartě Přepsání dialogového okna Vlastnosti jednotky obvodového pláště. Další informace najdete v části Odstranění přepisů jednotky obvodového pláště na straně 1643.

POZNÁMKA Přepsání jsou také uvedena v tabulce Přepsání v dialogovém okně Vlastnosti stylu jednotky obvodového pláště.

Přepsání výplní jednotek obvodových plášťů

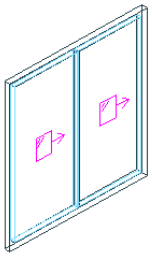
Výplně buněk jednotky obvodového pláště se nastavují ve stylu jednotky obvodového pláště. Můžete však vytvořit přepsání pro tato přepsání výplně v buňkách. Možná budete potřebovat například řadu obvyklých pravoúhlých tabulových výplní fasády prvního podlaží. V určité místě však chcete ozdobnou vnořenou osnovu. V tomto případě byste nastavili řadu betonových panelů ve stylu jednotky obvodového pláště a pak na určitém místě přepsali panel vnořenou osnovou.

Výplně jednotek obvodových plášťů mohou obsahovat jednoduché tabule nebo vnořené osnovy. Můžete zaměnit jednu výplň za jinou, sloučit buňky nebo úplně odstranit rámy z výplně.

Zapnutí značek buňky pro jednotky obvodových plášťů

Použijte tento postup, chcete-li zapnout značky buňky pro každou buňku osnovy v jednotce obvodového pláště. Značky buňky musí být zapnuty, aby bylo možné vybírat jednotlivé buňky a provádět v nich změny.

Zobrazení Značek buněk



1. Vyberte jednotku obvodového pláště, pro kterou chcete vytvořit přepis výplně.
2. Klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit značky výplní .

Sloučení buněk jednotek obvodových plášťů

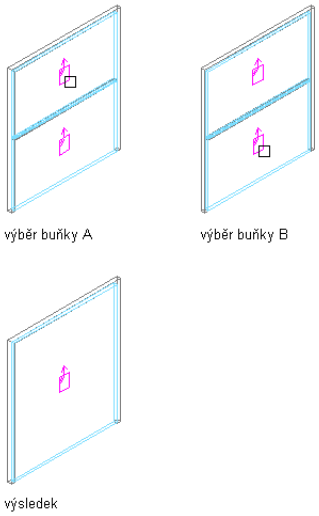
Použijte tento postup, chcete-li sloučit dvě buňky jednotky obvodového pláště.

POZNÁMKA Pro sloučení buněk jednotky obvodového pláště je potřeba, aby byly značky buněk viditelné. Informace o zapnutí značek buňky najdete v části Zapnutí značek buňky pro jednotky obvodových plášťů na straně 1616

Můžete sloučit jen vzájemně sousedící buňky.

Ve většině případů se slučují buňky se stejným typem výplně. Sloučená buňka je pak téhož typu jako původní buňky. Sloučíte-li například dvě plné tabulové výplně, má výsledná sloučená buňka také plnou tabulovou výplň. V některých případech ale můžete potřebovat sloučit dvě buňky, které mají odlišné typy výplně. V tomto případě se pro sloučenou buňku použije typ výplně první vybrané buňky. Chcete-li například sloučit buňku s jednoduchou tabulovou výplní a buňku s vnořenou osnovou a při zadávání příkazu ke sloučení vyberete buňku s jednoduchou tabulí jako první, obsahuje sloučená buňka jednoduchou tabulovou výplň a ne vnořenou osnovu. Jestliže vyberete tyto dvě buňky v obráceném pořadí, sloučená buňka obsahuje vnořenou osnovu a ne jednoduchou tabulovou výplň.

Sloučení dvou buněk



1. Vyberte jednotku obvodového pláště, ve které chcete sloučit dvě buňky.
2. Klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Výplň ➤ Sloučit.
3. Vyberte první buňku ke sloučení.

4 Vyberte druhou buňku ke sloučení.

Buňky jsou sloučeny do jedné.

5 Určete, kam chcete uložit přepis jednotky obvodového pláště.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
pouze u této konkrétní jednotky obvodového pláště	nejsou potřeba žádné další kroky. Přepsání je uloženo do jednotky obvodového pláště. Informace o tom, jak odstranit přepis z jednotky obvodového pláště najdete v části Odstranění přepisů jednotky obvodového pláště na straně 1643
do stylu jednotky obvodového pláště	klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.

6 Jestliže jste vybrali možnost uložit přepsání do stylu jednotky obvodového pláště, klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu a rozhodněte, do kterého stylu jednotky obvodového pláště chcete přepsání uložit.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
do aktuálního stylu jednotky obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést sloučení do stylu a klepněte na možnost Nový. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze sloučení buněk, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést sloučení do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako nový přepis přiřazení buňky nebo přepis rámu nebo hrany příčle, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.
do nového stylu jednotky obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést sloučení do stylu a klepněte na možnost Nový.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
	Zadejte název nového stylu jednotky obvodového pláště a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze sloučení buněk, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést sloučení do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako nový přepis přiřazení buňky nebo přepis rámu nebo hrany příčle, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.

POZNÁMKA Jestliže nechcete ukládat přepsání zpět do stylu, klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Přepsání zůstávají stále u jednotky obvodového pláště, odkud mohou být odstraněna, jak je popsáno v části Vytvoření přepisu výplně jednotky obvodového pláště na straně 1619, nejsou však uložena zpět do stylu jednotky obvodového pláště.

Vytvoření přepisu výplně jednotky obvodového pláště

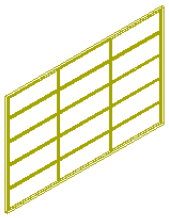
Použijte tento postup, chcete-li přepsat výplň buňky jednotky obvodového pláště.

V jednotce obvodového pláště můžete mít například řadu jednoduchých betonových panelů, ale vy byste v jednom umístění potřebovali mít vnořenou osnovu namísto betonového panelu. V tomto případě může být jednodušší použít přepis výplně, namísto vytváření složitého nastavení stylu jednotky obvodového pláště.

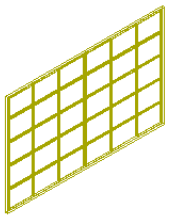
POZNÁMKA Pro přepis přiřazení výplně je potřeba, aby byly značky buněk viditelné. Informace o zapnutí značek buňky najdete v části Zapnutí značek buňky pro jednotky obvodových plášťů na straně 1616

Aby bylo možné zaměnit definici výplně, musí už být ve stylu jednotky obvodového pláště definována nová definice výplně. Informace o vytváření definic výplní najdete v části Definování výplní pro buňky jednotek obvodových plášťů na straně 1571

Přepsání definice buňky jednotky obvodového pláště

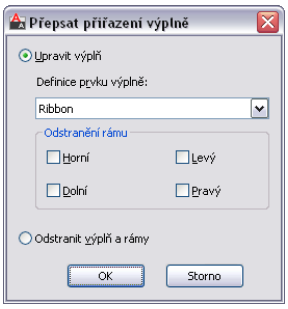


horizontální osova
o pěti buňkách a vertikální osnova
o třech buňkách před
přepsáním



horizontální osova
o pěti buňkách a vertikální osnova
o šesti buňkách po
přepsání

1. Vyberte jednotku obvodového pláště, ve které chcete přepsat výplň.
2. Klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště&submenu panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Výplň ➤ Přepsat přiřazení.
3. Vyberte značku buňky, kde chcete vytvořit přepis.



4. Vytvořte přepis:

Chcete-li…	Pak...
zaměnit existující výplň za jinou	vyberte ze seznamu novou definici výplně. **POZNÁMKA** Aby bylo možné zaměnit definici výplně, musí už být ve stylu jednotky obvodového pláště definována nová definice výplně.

Chcete-li…	Pak...
odstranit jeden nebo více rámů kolem výplně	vyberte komponentu rámu, která se má odstranit.
odstranit veškerou výplň a její rám	vyberte příkaz Odstranit výplň a rámy. **POZNÁMKA** Toto funguje jen u výplní, které hraničí s vnější částí jednotky obvodového pláště.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Určete, kam chcete uložit přepis jednotky obvodového pláště.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
pouze u této konkrétní jednotky obvodového pláště	nejsou potřeba žádné další kroky. Přepsání je uloženo do jednotky obvodového pláště. Informace o tom, jak odstranit přepis z jednotky obvodového pláště najdete v části Odstranění přepisů jednotky obvodového pláště na straně 1643
do stylu jednotky obvodového pláště	klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.

7 Jestliže jste vybrali možnost uložit přepsání do stylu jednotky obvodového pláště, klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤

rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu a rozhodněte, do kterého stylu jednotky obvodového pláště chcete přepsání uložit.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
do aktuálního stylu jednotky obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést přepsání buněk do stylu a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze přepis výplně, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání buněk do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako přepis hrany příčle nebo rámu nebo sloučení buněk, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.
do nového stylu jednotky obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést přepsání buněk do stylu a klepněte na možnost Nový. Zadejte název nového stylu jednotky obvodového pláště a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze přepis výplně, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání buněk do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako přepis hrany příčle nebo rámu nebo sloučení buněk, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.

POZNÁMKA Jestliže nechcete ukládat přepsání zpět do stylu, klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Přepsání stále zůstanou na jednotce obvodového pláště, odkud je bude možné odstranit postupem popsaným v části Odstranění přepisů jednotky obvodového pláště na straně 1643, nebudou však uložena zpět do stylu jednotky obvodového pláště.

Úpravy buněk jednotek obvodových plášťů na místě

Tento postup použijte pro úpravy buněk jednotky obvodového pláště, v režimu místních úprav, pomocí uzlu Upravit osnovu. Pomocí místních úprav můžete upravovat jednotlivé buňky,rozteče, sloupce nebo vnořené osnovy jednotky obvodového pláště přímo a interaktivně na ploše výkresu a později uložit změny do jednotky obvodového pláště nebo stylu jednotky obvodového pláště.

1. Vyberte jednotku obvodového pláště, u které chcete upravit buňky v režimu místních úprav.
2. Určete režim úprav jednotky obvodového pláště:

Jestliže chcete upravit...	Pak...
tato instance jednotky obvodového pláště	klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.
styl jednotky obvodového pláště	klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Není-li tato možnost dostupná, pravidla projektu jsou již pro jednotku obvodového pláště založena na stylu.

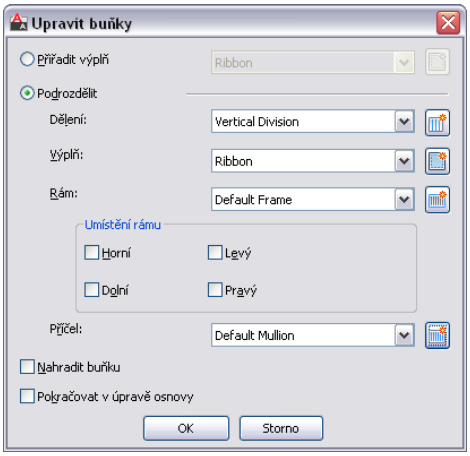
3. Klepněte na uzel Úpravy osnovy.
4. Zadejte **c** (Buňka) a stiskněte klávesu ENTER.

POZNÁMKA Nyní jste vstoupili do režimu místních úprav. Poznáte to z vybledlých barev všech objektů ve výkresu, stejně jako podle odlišných uzlů dispozice. Všimněte si, že v režimu místních úprav máte jen omezený přístup k úpravám pomocí dalších příkazů ve výkresu. Před prací s dalšími objekty byste měli nejprve ukončit režim místních úprav.

5 Vyberte jednotlivé buňky, rozteč, sloupec nebo vnořenou osnovu pro úpravy přiřazení buňky tak, že přemístíte ukazatel myši nad buňku, nebo stiskněte klávesu TAB a klávesu *ENTER*.

Stiskněte klávesu CTRL, chcete-li vybrat více buněk, roztečí, sloupců anebo vnořených osnov.

Zobrazí se tabulka Upravit buňky.



6 Upravte buňku vybrané osnovy:

Chcete-li…	Pak…
přiřadit výplň vybraným buňkám	vyberte příkaz Přiřadit výplň a vyberte definici výplně. Zrušte příkaz Nahradit buňku a stiskněte OK.
nahradit vybrané buňky novou výplní	vyberte příkaz Přiřadit výplň a vyberte definici výplně. Vyberte příkaz Nahradit buňku a stiskněte tlačítko OK.

Chcete-li…	Pak…
vytvořit a přiřadit novou výplň pro vybrané buňky	klepněte na tlačítko a udejte hodnoty v tabulce Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přiřazení výplní k buňkám jednotek obvodového pláště na straně 1589.
rozdělit vybrané buňky s děleními, výplněmi nebo rámy	vyberte Úsek.
vybrat dělení pro rozdělené buňky	vyberte definici dělení.
vytvořit a přiřadit nové dělení pro vybrané buňky	klepněte na tlačítko a udejte hodnoty v tabulce Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přiřazení dělení k osnově jednotky obvodového pláště na straně 1588.
vybrat výplň pro rozdělené buňky	vyberte definici výplně.
vytvořit a přiřadit novou výplň pro rozdělené buňky	klepněte na tlačítko a udejte hodnoty v tabulce Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přiřazení výplní k buňkám jednotek obvodového pláště na straně 1589.
vybrat definici rámu pro osnovu, vytvořenou po rozdělení buňky	vyberte definici rámu a stiskněte tlačítko OK.
určit umístění rámů v osnově, vytvořené po rozdělení buňky	vyberte možnost Horní, Spodní, Levý nebo Pravý pro Umístění rámu a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li…	Pak…
vytvořit a přiřadit novou definici rámu pro novou osnovu, vytvořenou po rozdělení buňky	klepněte na tlačítko a udejte hodnoty v tabulce Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přidání nového přiřazení rámu do jednotky obvodového pláště na straně 1598.
vybrat definici příčle pro osnovu, vytvořenou po rozdělení buňky	vyberte definici příčle.
vytvořit a přiřadit novou definici příčle pro vybranou osnovu	klepněte na tlačítko a udejte hodnoty v tabulce Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přidání nového přiřazení příčle do stylu jednotky obvodového pláště na straně 1602.
nahradit existující výplň buňky možnostmi, vybranými v této tabulce	vyberte příkaz Nahradit buňku.
po rozdělení buňky pokračovat v místních úpravách osnovy	vyberte příkaz Pokračovat v úpravách osnovy.

7 Klepněte na tlačítko OK.

8 Stiskněte klávesu ENTER.

Přepsání rámů a příčlí jednotek obvodových plášťů

Pomocí přepisu přiřazení hrany můžete změnit vybranou hranu rámu nebo hranu příčle.

POZNÁMKA Aby bylo možné zaměnit hranu rámu nebo hranu příčle, musí už být ve stylu jednotky obvodového pláště definována nová definice hrany.

Odstranění hrany neovlivní šířku buňky. Pro odstranění hrany a změnu velikosti sousední buňky vytvořte definici hrany s nulovou šířkou a hloubkou. Další informace najdete v části Definování rámu jednotky obvodového pláště šířkou a hloubkou na straně 1576 nebo Definování příčlí jednotek obvodového pláště šířkou a hloubkou na straně 1583.

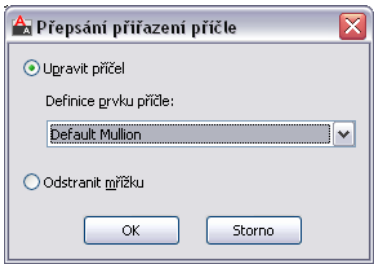
Můžete také nakreslením křivky nebo použitím ve výkresu existujícího profilu vytvořit nový profil hrany. Tento profil hrany lze interaktivně upravovat na obrazovce pomocí režimu místních úprav.

Vytvoření přepisu rámu nebo příčle jednotky obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li přepsat jednotlivý rám nebo jednotlivou příčel v jednotce obvodového pláště.

Aby bylo možné zaměnit rám nebo příčel, musí už být ve stylu jednotky obvodového pláště definována nová definice. Informace o vytváření rámů a příčlí najdete v části Definování rámů jednotek obvodových plášťů na straně 1575 a Definování příčlí jednotek obvodových plášťů na straně 1582

1. Vyberte jednotku obvodového pláště, ve které chcete přepsat hranu.
2. Klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Rám/Příčel ➤ Přepsat přiřazení.
3. Vyberte hranu rámu nebo příčle, kterou chcete přepsat.



4. Vytvořte přepis:

Chcete-li…	Pak...
zaměnit existující hranu za jinou	vyberte ze seznamu novou definici hrany. **POZNÁMKA** Aby bylo možné zaměnit definici hrany, musí už být ve stylu jednotky obvodového pláště definována nová definice hrany.
odstranit hranu rámu nebo příčle	vyberte příkaz Odstranit hranu.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Určete, kam chcete uložit přepis jednotky obvodového pláště.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
pouze u této konkrétní jednotky obvodového pláště	nejsou potřeba žádné další kroky. Přepsání je uloženo do jednotky obvodového pláště. Informace o tom, jak odstranit přepis z jednotky obvodového pláště najdete v části Odstranění přepisů jednotky obvodového pláště na straně 1643
do stylu jednotky obvodového pláště	klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.

7 Jestliže jste vybrali možnost uložit přepsání do stylu jednotky obvodového pláště, klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu a rozhodněte, do kterého stylu jednotky obvodového pláště chcete přepsání uložit.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
do aktuálního stylu jednotky obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést přepsání hran do stylu a klepněte na možnost Nový. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze přepis hrany rámu nebo příčle, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání hran do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako přepis dělení nebo sloučení buněk, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.
do nového stylu jednotky obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést přepsání hran do stylu a klepněte na možnost Nový. Potom zadejte název nového stylu je-

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
	dnotky obvodového pláště a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze přepis hrany rámu nebo příčle, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání hran do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako přepis dělení nebo sloučení buněk, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.

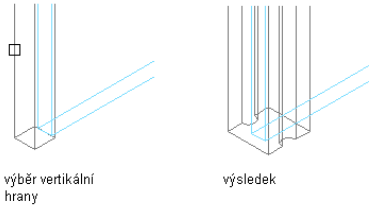
POZNÁMKA Jestliže nechcete ukládat přepsání zpět do stylu, klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Přepsání zůstávají stále u jednotky obvodového pláště, odkud mohou být odstraněna, jak je popsáno v části Odstranění přepisů jednotky obvodového pláště na straně 1643, nejsou však uložena zpět do stylu jednotky obvodového pláště.

Vytvoření hrany příčle nebo rámu jednotky obvodového pláště z křivky anebo profilu

Můžete přiřadit profil k jakékoli vertikální hraně rámu nebo příčle. Profilem může být jakýkoliv profil nebo libovolná uzavřená křivka, které určíte. Můžete použít hranu profilu pro vytvoření jednoznačného rohu v situacích, kde jednoduché začištění styků nestačí.

POZNÁMKA Přilehlé výplně nejsou oříznuty nebo rozšířeny, tak aby odpovídaly nové hraně. Chcete-li přizpůsobit výplň, změňte šířku hrany rámu. Další informace najdete v části Definování rámu jednotky obvodového pláště šířkou a hloubkou na straně 1576.

Přepsání profilu hrany



1 Nakreslete uzavřenou křivku na místě, kde ji chcete zobrazit v jednotce obvodového pláště.

POZNÁMKA Pro dosažení nejlepších výsledků se doporučuje kreslit křivku v Půdorysu.

2 Vyberte jednotku obvodového pláště, pro kterou chcete vytvořit přepis profilu hrany příčle nebo rámu.

3 Klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Rám/Příčel ➤ Přidat profil.

4 Vyberte vertikální hranu rámu nebo příčle.

5 Vyberte profil pro přepis:

Jestliže chcete vytvořit profil hrany …	Pak...
z křivky, nakreslené v kroku 1	výběr proveďte ve výkresu a zadejte název objektu. Klepněte na tlačítko OK.
z existujícího profilu ve výkresu	stiskněte klávesu *Enter*, vyberte profil a klepněte na tlačítko OK.

6 Určete, kam chcete uložit přepis jednotky obvodového pláště.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
pouze u této konkrétní jednotky obvodového pláště	nejsou potřeba žádné další kroky. Přepsání je uloženo do jednotky obvodového pláště. Informace o tom, jak odstranit přepis z jednotky obvodového pláště najdete v části Odstranění přepisů jednotky obvodového pláště na straně 1643

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
do stylu jednotky obvodového pláště	klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.

7 Jestliže jste vybrali možnost uložit přepsání do stylu jednotky obvodového pláště, klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu a rozhodněte, do kterého stylu jednotky obvodového pláště chcete přepsání uložit.

Chcete-li…	Pak...
do aktuálního stylu jednotky obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést přepsání profilů hran do stylu a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze přepis hrany profilu, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání profilů hran do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako přepis dělení nebo sloučení buněk, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.
do nového stylu jednotky obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést přepsání hran do stylu a klepněte na možnost Nový. Zadejte název nového stylu jednotky obvodového pláště a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li…	Pak...
	POZNÁMKA Pokud jste vytvořili pouze přepis hrany profilu, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání profilů hran do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako přepis dělení nebo sloučení buněk, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.

POZNÁMKA Jestliže nechcete ukládat přepsání zpět do stylu, klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Přepsání stále zůstanou na jednotce obvodového pláště, odkud je bude možné odstranit postupem popsaným v části Odstranění přepisů jednotky obvodového pláště na straně 1643, nebudou však uložena zpět do stylu jednotky obvodového pláště.

Úpravy profilů hran pro jednotky obvodových plášťů na místě

Tento postup použijte pro úpravy hran profilu v režimu místních úprav. Pomocí místních úprav můžete použít uzly hran k přímé a interaktivní úpravě na obrazovce a později uložit změny do definice profilu.

1. Vyberte jednotku obvodového pláště s profilem hrany, který chcete na obrazovce upravit v režimu místních úprav.
2. Klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Rám/Příčel ➤ Upravit profil.

   Tento příkaz je dostupný jen tehdy, máte-li v jednotce obvodového pláště hrany, založené na profilu.

   POZNÁMKA Není-li profil nakreslen ve správné velikosti, musí být převeden před začátkem místních úprav. Klepněte na tlačítko Ano, je-li to pro převod profilu do jeho skutečné velikosti vyžadováno.

3. Vyberte hranu, kterou chcete upravit.

POZNÁMKA Nyní jste vstoupili do režimu místních úprav. Poznáte to podle fialově zbarvených uzlů a světle modrého šrafování dočasného profilu místních úprav, stejně jako z vybledlé barvy všech dalších objektů ve výkresu. Všimněte si, že v režimu místních úprav máte jen omezený přístup k úpravám pomocí dalších příkazů ve výkresu. Před prací s dalšími objekty byste měli nejprve ukončit režim místních úprav.

4 Upravte profil:

Chcete-li...	**Pak...**
pro úpravu profilu použít uzly	podle potřeby posuňte uzly. Uzel Hrana má tři režimy úprav: Odsadit, Přidat vrchol a Převést na oblouk. Výchozí režim je Odsazení, kdy se vybraná hrana odsadí ve směru, který je v pravém úhlu ke středovému bodu hrany. V závislosti na tvaru profilu a hraně vybrané ke změně se sousední čáry prodlouží nebo zkrátí a podle potřeby se přidají nové čáry. Režim úprav Přidat vrchol slouží k přidání vrcholu do vybrané hrany a k vytvoření nové hrany. Jestliže vybraná hrana je oblouk, nová hrana je také oblouk. Režim Převést na oblouk se používá k převedení vybrané hrany na oblouk a k natažení středového bodu hrany. Úchyt na hraně oblouku má také režim Protáhnout, takže můžete protáhnout střed hrany po jejím převedení na oblouk.
přidat vrchol k profilu	vyberte uzel Hrana a stiskněte klávesu *CTRL* pro přepnutí do režimu úprav Přidat vrchol. Přesuňte hranu na požadované umístění a jednou klepněte anebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*. Případně můžete klepnout na kartu Upravit na místě ➤ ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol .

Chcete-li...	Pak...
odstranit vrchol z profilu	vyberte úchyt vrcholu, který chcete odebrat, a stisknutím klávesy *CTRL* přepněte do režimu pro úpravy Odebrat. Přesuňte kurzor poblíž vybraného vrcholu a klepněte. Případně můžete klepnout na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit vrchol .
přidat okruh do profilu	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat okruh . Vyberte uzavřenou křivku, spline, elipsu nebo kružnici pro další okruh. Určete, chcete-li smazat zdrojovou skicu, a stiskněte klávesu *Enter*.
odstranit okruh z profilu	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit okruh . Vyberte okruh, který chcete odstranit. **POZNÁMKA** Nemůžete odstranit poslední okruh z profilu.
nahradit okruh u profilu	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Nahradit okruh . Vyberte uzavřenou křivku, spline, elipsu nebo kružnici pro nahrazený okruh. Určete, chcete-li smazat zdrojovou skicu, a stiskněte klávesu *Enter*.

5 Uložte změny v profilu.

Chcete-li…	Pak...
změnit existující definici profilu, aby odpovídal novému tvaru	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Chcete-li…	Pak...
vytvořit novou definici profilu s vámi vytvořeným tvarem	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako . Zadejte název nového profilu a klepněte na tlačítko OK. Režim úprav na místě je ukončen a ve Správci stylů je k dispozici nová definice profilu.
zrušit všechny změny profilu a obnovit předchozí tvar	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .

Úpravy rámů a příčlí jednotek obvodových plášťů na místě

Tento postup použijte pro úpravy rámů a příčlí pomocí místních úprav s uzlem Upravit osnovu. Pomocí místních úprav můžete upravovat rozteče, sloupce nebo vnořené osnovy jednotky obvodového pláště přímo a interaktivně na ploše výkresu a později uložit změny do jednotky obvodového pláště nebo stylu jednotky obvodového pláště.

1. Vyberte jednotku obvodového pláště, u které chcete upravit rámy nebo příčle v režimu místních úprav.
2. Určete režim úprav jednotky obvodového pláště:

Jestliže chcete upravit...	Pak...
tato instance jednotky obvodového pláště	klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.
styl jednotky obvodového pláště	klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Není-li tato možnost dostupná, pravidla projektu jsou již pro jednotku obvodového pláště založena na stylu.

3. Klepněte na uzel Úpravy osnovy.
4. Zadejte **f** (Přiřazení rámu a příčle) a stiskněte klávesu ENTER.

POZNÁMKA Nyní jste vstoupili do režimu místních úprav. Poznáte to z vybledlých barev všech objektů ve výkresu, stejně jako podle odlišných uzlů dispozice. Všimněte si, že v režimu místních úprav máte jen omezený přístup k úpravám pomocí dalších příkazů ve výkresu. Před prací s dalšími objekty byste měli nejprve ukončit režim místních úprav.

5 Vyberte rozteč, sloupec anebo vnořenou osnovu pro úpravy přiřazení příčle nebo rámu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Stiskněte klávesu CTRL, chcete-li vybrat více roztečí, sloupců anebo vnořených osnov.

Zobrazení tabulky Upravit přiřazení rámu/příčle.

6 Vyberte definici rámu pro vybranou osnovu:

Chcete-li…	Pak…
upravit rám vybrané osnovy	vyberte definici rámu a klepněte na tlačítko OK.
určit umístění rámu ve vybrané osnově	vyberte možnost Horní, Spodní, Levý nebo Pravý pro Umístění rámu a klepněte na tlačítko OK.
vytvořit a přiřadit novou definici rámu pro vybranou osnovu	klepněte na tlačítko . Další informace najdete v části Přidání nového přiřazení rámu do obvodového pláště na straně 1467.

7 Vyberte definici příčle pro vybranou osnovu:

Chcete-li…	Pak…
upravit příčel vybrané osnovy	vyberte definici rámu a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li…	Pak…
vytvořit a přiřadit novou definici příčle pro vybranou osnovu	klepněte na tlačítko a dokončete práci s tabulkou Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přidání nového přiřazení příčle do stylu obvodového pláště na straně 1471.

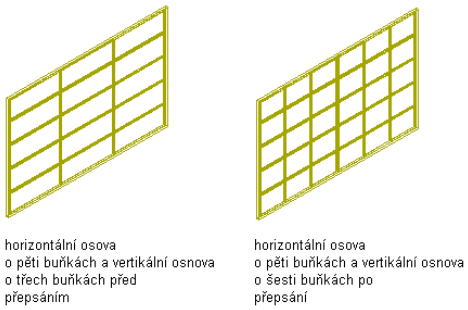
8 Stiskněte klávesu ENTER.

Přepsání dělení jednotek obvodových plášťů

Osnova jednotky obvodového pláště se skládá z jednoho nebo více dělení, definujících to, jak je rozdělena jednotka obvodového pláště. Dělení mohou být horizontální nebo vertikální a mohou být do sebe navzájem vnořena. Podrobné informace o děleních jednotek obvodových plášťů najdete v části Definování dělení pro osnovy jednotek obvodových plášťů na straně 1561.

Můžete přepsat dělení v jednotce obvodového pláště, čímž se změní osnova jednotky obvodového pláště.

Přepsání počtu buněk jednotek obvodových plášťů



horizontální osova o pěti buňkách a vertikální osnova o třech buňkách před přepsáním

horizontální osova o pěti buňkách a vertikální osnova o šesti buňkách po přepsání

Vytvoření přepisu dělení jednotky obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit přepis dělení u jednotky obvodového pláště.

POZNÁMKA Aby bylo možné zaměnit dělení jednotky obvodového pláště, musí už být ve stylu jednotky obvodového pláště definována nová definice dělení. Informace o děleních jednotek obvodových plášťů najdete v části Definování dělení pro osnovy jednotek obvodových plášťů na straně 1561

1 Vyberte jednotku obvodového pláště, pro kterou chcete vytvořit přepis dělení.

2 Klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Dělení ➤ Přepsat přiřazení.

3 Vyberte hranu jednotky obvodového pláště pro určení, jestli se přepisuje horizontální nebo vertikální dělení.

Chcete-li například přepsat primární horizontální dělení, mohli byste vybrat spodní horizontální rám jednotky obvodového pláště.

TIP Dialogové okno Přepsání přiřazení dělení zobrazuje, který typ osnovy a které dělení osnovy jste vybrali, např. Vybraná vnořená osnova: Sekundární osnova, definice prvků dělení: Vertikální 3 buňky. Jestliže jste nedopatřením vybrali nesprávné dělení, klepněte na příkaz Zrušit a znovu vyberte správnou osnovu.

4 Vyberte příslušný přepis dělení a klepněte na tlačítko OK.

5 Určete, kam chcete uložit přepis jednotky obvodového pláště.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
pouze u této konkrétní jednotky obvodového pláště	nejsou potřeba žádné další kroky. Přepsání je uloženo do jednotky obvodového pláště. Informace o tom, jak odstranit přepis z jednotky obvodového pláště najdete v části Odstranění přepisů jednotky obvodového pláště na straně 1643
do stylu jednotky obvodového pláště	klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.

6 Jestliže jste vybrali možnost uložit přepsání do stylu jednotky obvodového pláště, klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤

rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu a rozhodněte, do kterého stylu jednotky obvodového pláště chcete přepsání uložit.

Jestliže chcete uložit přepis …	Pak...
do aktuálního stylu jednotky obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést přepsání dělení do stylu a klepněte na možnost Nový. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze přepis hrany profilu, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání dělení do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako přepis hrany nebo sloučení buněk, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.
do nového stylu jednotky obvodového pláště	vyberte příkaz Přenést přepsání dělení do stylu a klepněte na možnost Nový. Zadejte název nového stylu jednotky obvodového pláště a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze přepis hrany profilu, je aktivní pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání dělení do stylu. Pokud jste také vytvořili další přepsání, jako přepis hrany nebo sloučení buněk, jsou také tato zaškrtávací políčka dostupná. Chcete-li tato přepsání také uložit do stylu, označte také jejich zaškrtávací políčka.

POZNÁMKA Jestliže nechcete ukládat přepsání zpět do stylu, klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Přepsání zůstávají stále u jednotky obvodového pláště, odkud mohou být odstraněna, jak je popsáno v části Odstranění přepisů jednotky obvodového pláště na straně 1643, nejsou však uložena zpět do stylu jednotky obvodového pláště.

Úpravy dělení jednotek obvodových plášťů na místě

Tento postup použijte pro úpravy dělení pomocí místních úprav s uzlem Upravit osnovu. Pomocí místních úprav můžete upravovat jednotku obvodového pláště přímo a interaktivně na ploše výkresu a později uložit změny do jednotky obvodového pláště nebo stylu jednotky obvodového pláště.

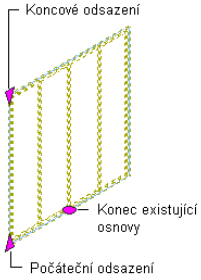
Další informace najdete v části Dělení osnov jednotek obvodových plášťů na straně 1562.

1. Vyberte jednotku obvodového pláště, u které chcete upravit dělení v režimu místních úprav.
2. Určete režim úprav jednotky obvodového pláště:

Jestliže chcete upravit...	Pak...
tato instance jednotky obvodového pláště	klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.
styl jednotky obvodového pláště	klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Není-li tato možnost dostupná, pravidla projektu jsou již pro jednotku obvodového pláště založena na stylu.

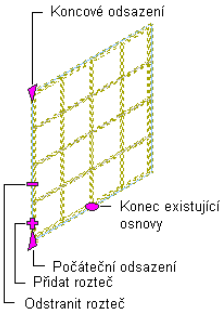
3. Klepněte na uzel Úpravy osnovy.
4. Zadejte **d** (Dělení na místě).

Zobrazení uzlů úpravy na místě u primárního dělení.



POZNÁMKA Nyní jste vstoupili do režimu místních úprav. Poznáte to z vybledlých barev všech objektů ve výkresu, stejně jako podle odlišných uzlů dispozice. Všimněte si, že v režimu místních úprav máte jen omezený přístup k úpravám pomocí dalších příkazů ve výkresu. Před prací s dalšími objekty byste měli nejprve ukončit režim místních úprav.

Zobrazení uzlů úpravy na místě pro přidání a odebrání roztečí



5 Upravte dělení:

Chcete-li…	Pak...
přidat do osnovy rozteč	klepněte na uzel Přidání rozteče.
odstranit rozteč z osnovy	klepněte na uzel Odstranění rozteče.
změnit počáteční odsazení osnovy	vyberte uzel Počáteční odsazení a posuňte jej do příslušné polohy.
změnit koncové odsazení osnovy	vyberte uzel Koncové odsazení a posuňte jej do příslušné polohy.

Chcete-li…	Pak...
změnit velikost roztečí	klepněte na uzel Automatická rozteč osnovy a posuňte jej do příslušné polohy.
upravit osnovu ručně	klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Dělení ➤ Převést na ruční . Můžete ručně přidávat a odstraňovat čáry osnovy, měnit odsazení a měnit umístění jednotlivých čar osnovy.
použít tabulku pro úpravu kót buňky	klepněte na uzel Nastavit pravidla pevného rozměru buňky a v tabulce upravte hodnoty.

6 Uložte nebo zrušte změny v osnově jednotky obvodového pláště:

Jestliže chcete opustit režim místních úprav...	Pak...
bez uložení provedených změn	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
po uložení změn	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

7 V dialogovém okně Uložit změny určete, u kterého dělení se mají uložit změny:

Chcete-li…	Pak...
uložit změny ve stylu v aktuálním dělení jednotky obvodového pláště	ujistěte se, že je aktuální dělení vybrané u položky Uložit změny do existujícího dělení a klepněte na příkaz Uložit. Změny jsou provedeny ve stylu a mají vliv na všechny jednotky obvodových plášťů daného stylu ve výkresu.
vytvořit přepis u stylu uložením změn v novém dělení jednotky obvodového pláště	Klepněte na položku Nový, zadejte název nového přepisu dělení a klepněte na tlačítko OK. Klepněte na příkaz Uložit. Změny jsou uloženy jako přepis

Chcete-li…	Pak...
	ve stylu a ovlivní jen ty jednotky obvodových plášťů, u kterých je přepis použit.

Odstranění přepisů jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li odstranit přepsání jednotky obvodového pláště buď z jednotky obvodového pláště anebo ze stylu jednotky obvodového pláště.

1 Vyberte jednotku obvodového pláště:

Jestliže chcete odstranit přepis …	Pak...
z jednotky obvodového pláště	poklepejte na jednotku obvodového pláště. Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Rozšířené a klepněte na tabulku Přepsání.
ze stylu jednotky obvodového pláště	Klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl. pak klepněte na kartu Přepsání.

2 Vyberte ze seznamu přepis a klepněte na příkaz Odstranit.

3 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy jednotek obvodových plášťů

Nejdůležitější nastavení pro jednotku obvodového pláště jsou definována ve stylu jednotky obvodového pláště. Zahrnují dělení, výplně, rámy a příčle. Informace o úpravách stylu jednotky obvodového pláště najdete v části Styly jednotek obvodových plášťů na straně 1558

Můžete provést další změny přímo v jednotlivých jednotkách obvodových plášťů. Tyto změny se projeví jen u jednotky obvodového pláště, kterou vyberete:

- Kóty jednotky obvodového pláště
- Nastavení horních a spodních hran
- Kolizní podmínky

- Vyčistit nastavení

Metody úprav jednotek obvodových plášťů

Aplikace AutoCAD Architecture nabízí několik metod upravení jednotek obvodových plášťů:

- U jednotek obvodových plášťů můžete přímo upravit pomocí uzlů rozměry, základní výšku, umístění a další fyzikální charakteristiky.
- U jednotek obvodových plášťů můžete přímo upravit pomocí uzlu Upravit osnovu dělení osnovy, buňky, rámy a příčle. Další informace najdete v části Úpravy dělení jednotek obvodových plášťů na místě na straně 1640, Úpravy profilů hran pro jednotky obvodových plášťů na místě na straně 1632 a Přepsání výplní jednotek obvodových plášťů na straně 1616.
- Můžete změnit nastavení jednotky obvodového pláště na paletě Vlastnosti.
- Můžete vybrat příkazy úprav z místní nabídky pro zvolenou jednotku obvodového pláště.

Použití uzlů k úpravám jednotek obvodových plášťů

Existuje mnoho různých uzlů jednotky obvodového pláště. Uzly, které se objeví ve výkresu při výběru jednotky obvodového pláště, jsou závislé na pravidlech projektu jednotky obvodového pláště. Další informace najdete v části Styly jednotek obvodových plášťů na straně 1558.

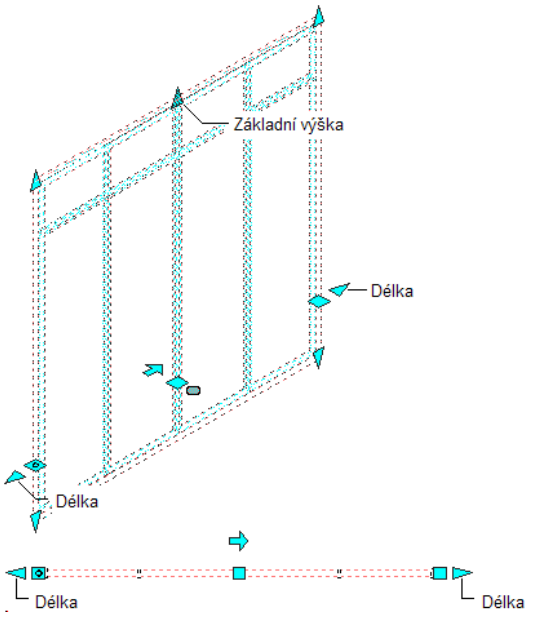
Úpravy kót jednotek obvodových plášťů

Tento postup použijte, chcete-li změnit kóty jednotky obvodového pláště.

1. Vyberte jednotku obvodového pláště.
2. Vyberte uzel kóty, kterou chcete změnit.

   Můžete upravit kóty výšky a délky jednotky obvodového pláště.

Zobrazení uzlů prodloužení a základní výšky jednotky obvodového pláště



3 Zadejte hodnotu kóty a stiskněte klávesu *ENTER*, anebo posunujte uzel, dokud se nezobrazí požadovaná hodnota kóty.

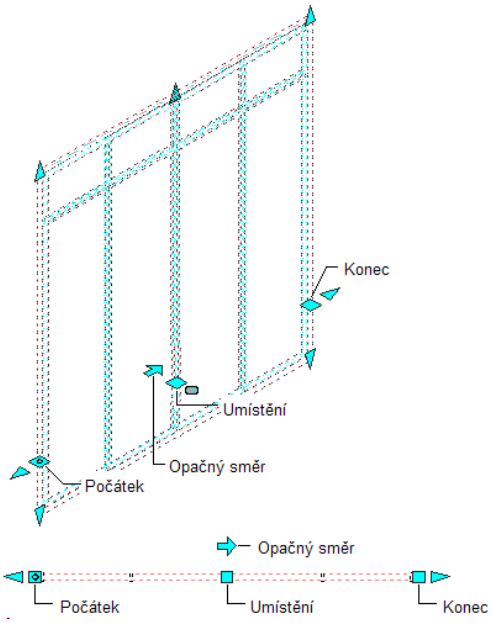
Změna umístění nebo polohy jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit umístění nebo polohu jednotky obvodového pláště pomocí uzlů.

1 Vyberte jednotku obvodového pláště.

2 Chcete-li změnit umístění jednotky obvodového pláště, její počáteční bod nebo její koncový bod, vyberte odpovídající uzel.

Zobrazení uzlů počátku, konce, umístění a obrácení směru jednotky obvodového pláště



V pohledu Model má uzel Umístění tři možné režimy úprav: Upravit podél roviny XY, Upravit podél roviny YZ a Upravit podél roviny ZX. Stiskněte klávesu *CTRL*, kterým přepínáte mezi režimy, dokud nejste v požadovaném režimu. Výchozí režim úprav je podél roviny *XY*. V Půdorysu je pohyb Uzlu umístění omezen na jednu rovinu.

3 Přesuňte jednotku obvodového pláště na požadované umístění a jednou klepněte anebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Chcete-li zadat určitou hodnotu pro druhý směr v jakémkoliv režimu úprav (například ve směru *Y* při úpravách podél roviny *XY*), stiskněte tlačítko *TAB* pro přepnutí do druhého směru.

Můžete také uzamknout pohyb jednotky obvodového pláště v určitém směru. Jestliže zadáte hodnotu pro jeden ze směrů rozměrů v aktuálním režimu úprav a potom stisknete tlačítko *TAB*, pohyb jednotky obvodového pláště je omezen ve směru druhého rozměru. Při úpravách podél roviny *XY*, můžete například zadat hodnotu kóty*X* a potom stiskněte tlačítko *TAB*. Kóta *X* je uzamčena s danou hodnotou a pohyb jednotky obvodového pláště je omezen pouze na směr v rozměru *Y*.

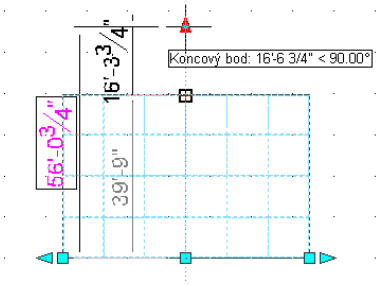
4 Klepněte pravým tlačítkem myši a klepnutím na příkaz Zrušit výběr všech vypněte uzly.

Změna základní výšky jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit základní výšku jednotky obvodového pláště. Můžete také změnit základní výšku na paletě Vlastnosti.

1. Vyberte jednotku obvodového pláště.
2. Vyberte uzel Základní výšky a posunujte jej, dokud se nezobrazí hodnota požadované výšky a pak klepněte tlačítkem myši.

   Když posunete uzel, zobrazí se hodnota původní základní výšky vedle nové základní výšky a rozdílu obou hodnot.



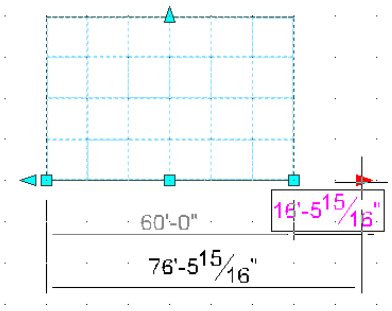
   Po výběru uzlu můžete také zadat novou hodnotu základní výšky jednotky obvodového pláště.

Změna délky jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit délku jednotky obvodového pláště. Můžete také změnit délku na paletě Vlastnosti. Další informace najdete v části Změna kót jednotky obvodového pláště na straně 1650.

1. Vyberte jednotku obvodového pláště.
2. Vyberte uzel Délka a posunujte jej, dokud se nezobrazí hodnota požadované délky a pak jednou klepněte tlačítkem myši.

Když posunete uzel, zobrazí se původní hodnota délky vedle nové délky a rozdílu obou hodnot.



Po výběru uzlu můžete také zadat novou hodnotu délky jednotky obvodového pláště.

Výběr odlišného stylu jednotky obvodového pláště

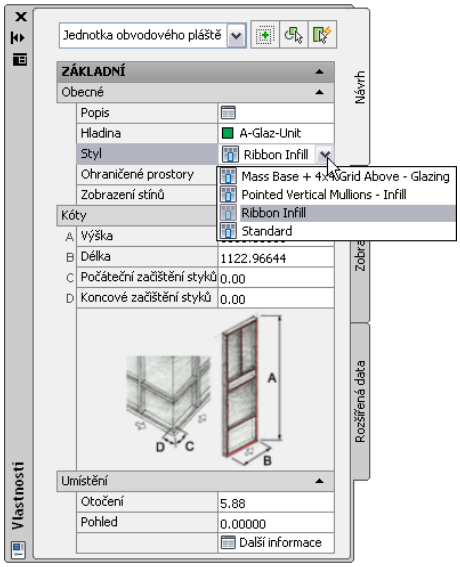
Tento postup použijte, chcete-li vybrat odlišný styl pro jednotku obvodového pláště.

1. Vyberte jednotku obvodového pláště, pro kterou chcete změnit styl.

   Můžete vybrat více jednotek obvodových plášťů a změnit styl pro všechny najednou.

2. Na paletě Vlastnosti rolujte k položce Obecné.

3 Vyberte jiný styl.



Porovnání vlastností existující jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li použít vlastnosti nástroje jednotky obvodového pláště u jedné nebo více existujících jednotek obvodových plášťů. Vlastnosti zahrnují styl jednotky obvodového pláště a všechna další nastavení, určené u vybraného nástroje.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

V případě potřeby rolujte zobrazení, až se objeví nástroj, který chcete použít.

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj jednotky obvodového pláště a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástrojů na ➤ Jednotka obvodového pláště.

3 Vyberte jednotky obvodového pláště a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vlastnosti zvolených jednotek obvodového pláště odpovídají vlastnostem nástroje jednotky obvodového pláště.

Změna kót jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit kóty jednotky obvodového pláště.

Kóta	Popis
Výška	Výška jednotky obvodového pláště od základny
Délka	Délka přímé jednotky obvodového pláště od počátečního uzlu na základně po koncový uzel
Počáteční začištění styků	Úhel všech výplní a horizontálních hran (rámu nebo příčle) na počátku jednotky obvodového pláště. Další informace o úhlech začištění styků najdete v části Začistění styků obvodových plášťů na straně 1528
Koncové začištění styků	Úhel všech výplní a horizontálních hran (rámu nebo příčle) na konci jednotky obvodového pláště. Další informace o úhlech začištění styků najdete v části Začistění styků obvodových plášťů na straně 1528

1. Vyberte jednotku obvodového pláště.
2. Rozbalte nabídku Kóty.
3. Změňte kótu.

Určení úhlu začištění styků pro jednotku obvodového pláště, sousedící s dalším objektem

Tento postup použijte, chcete-li ručně vytvořit začištěný roh, ve kterém se střetává jednotka obvodového pláště s dalším objektem, jako standardní stěnou nebo objemovým prvkem. Pokud by například jednotka obvodového pláště navazovala na standardní stěnu pod úhlem 60 stupňů, nastavili byste úhel začištění styků na 30.

Úhel začištění styků se používá u všech výplní a horizontálních hran, sousedících s rohem. Vertikální hrany nejsou ovlivněny.

TIP Pro rychlou identifikaci počátku a konce jednotky obvodového pláště vyberte jednotku obvodového pláště. Uzel Obrátit směr ukazuje ke konci jednotky obvodového pláště.

1. Vyberte jednotku obvodového pláště.
2. Rozbalte nabídku Kóty.
3. Začistěte styky jednotky obvodového pláště na počátečním nebo koncovém bodu:

Chcete-li začistit styky jednotky obvodového pláště …	**Pak...**
v počátečním bodu	zadejte úhel pro Počáteční začištění styků a stiskněte klávesu *ENTER*.
v koncovém bodu	zadejte úhel pro Úhel koncového začištění styků a stiskněte klávesu *ENTER*.

Změna umístění volně stojící jednotky obvodového pláště

Použijte tento postup, chcete-li přemístit volně stojící jednotku obvodového pláště změnou hodnot souřadnic jejího bodu vložení. Jednotka obvodového pláště je také orientována vůči GSS anebo aktuálnímu USS. Jestliže jsou například horní a spodní okraje jednotky obvodového pláště rovnoběžné s rovinou *XY*, její normála je rovnoběžná s osou *Z*. Orientaci jednotky obvodového pláště můžete změnit zarovnáním její normály s jinou osou. Můžete také otáčet jednotkou obvodového pláště v její rovině změnou úhlu otočení.

Informace o globálním souřadném systému (GSS) a uživatelském souřadném systému (USS), naleznete v části „Používání souřadnic a souřadných systémů“, v nápovědě aplikace AutoCAD.

1. Poklepejte na jednotku obvodového pláště, kterou chcete změnit.
2. Rozbalte nabídku Umístění.
3. Klepněte na nabídku Další informace.
4. Určete umístění jednotky obvodového pláště:

Chcete-li…	**Pak...**
přemístit jednotku obvodového pláště	zadejte nové hodnoty souřadnic pro Bod vložení.

Chcete-li…	Pak...
vyhledat jednotku obvodového pláště v rovině *XY*	vytvořte normálu stěny rovnoběžně s osou *Z*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro Z a **0** pro X a Y.
vyhledat jednotku obvodového pláště v rovině *YZ*	vytvořte normálu jednotky obvodového pláště rovnoběžně s osou *X*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro X a **0** pro Y a Z.
vyhledat jednotku obvodového pláště v rovině *XZ*	vytvořte normálu jednotky obvodového pláště rovnoběžně s osou *Y*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro Y a **0** pro X a Z.
změnit otočení jednotky obvodového pláště	zadejte novou hodnotu pro Úhel otočení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Změna polohy ukotvených jednotek obvodových plášťů

Když jednotku obvodového pláště použijete jako výplň pro obvodový plášť anebo sestavu dveře/okno, je jednotka obvodového pláště ukotvena k jinému objektu. Při ukotvení se jednotka obvodového pláště pohybuje, když posouváte s obvodovým pláštěm a je vymazána, když vymažete obvodový plášť.

Můžete změnit orientaci, zarovnání nebo odsazení jednotky obvodového pláště bez toho, aby to mělo vliv na ukotvení.

POZNÁMKA Informace o uvolnění ukotvení jednotky obvodového pláště, aby se přesouvala a mazala nezávisle na obvodovém plášti, najdete v části Uvolnění objektu ukotveného v obvodovém plášti na straně 1551.

Změna orientace ukotvené jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit orientaci ukotvené jednotky obvodového pláště pomocí uzlů.

1 Vyberte jednotku ukotveného obvodového pláště.

2 Klepnutím na příslušný uzel Obrátit změňte směr X nebo Y objektu.

Pomocí tabulky Ukotvení na paletě Vlastnosti daného objektu můžete také změnit orientaci objektu včetně směru Z.

Změna přiřazení ukotvené jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit přiřazení jednotky obvodového pláště, ukotvené v obvodovém plášti.

1 Poklepejte na ukotvenou jednotku obvodového pláště.

2 Rozbalte nabídku Umístění a klepněte na příkaz Ukotvit.

3 Klepněte na příkaz Povolit odchylky od definice prvku výplně.

4 Vyberte nové přiřazení pro jednotku obvodového pláště.

Další informace najdete v části Určení zarovnání výplně jednotky obvodového pláště na straně 1573.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Změna odsazení ukotvené jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li změnit odsazení ukotvené jednotky obvodového pláště.

1 Poklepejte na ukotvenou jednotku obvodového pláště.

2 Rozbalte nabídku Umístění a klepněte na příkaz Ukotvit.

3 Klepněte na příkaz Povolit odchylky od definice prvku výplně.

4 Určete nové odsazení pro jednotku obvodového pláště.

Další informace najdete v části Určení odsazení pro výplň jednotky obvodového pláště na straně 1573.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání zobrazení roviny řezu jednotky obvodového pláště

Tento postup slouží k zadávání vlastností jedné nebo více rovin řezu pro jednotlivou jednotku obvodového pláště. Vlastnosti zobrazení roviny řezu se vztahují pouze na reprezentace zobrazení, například Půdorys, které se používají v pohledu typu Horní (pohled půdorysu) ve výkresu.

1 Poklepejte na jednotku obvodového pláště, kterou chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte, že je v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech jednotek obvodových plášťů ve výkresu, vyberte možnost Výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech jednotek obvodových plášťů tohoto stylu, vyberte možnost Styl jednotky obvodového pláště:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly jednotek obvodových plášťů na straně 1558.

5 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rovina řezu.

6 V části Přepsat rovinu řezu zadejte, zda chcete přepsat globální rovinu řezu definovanou pro aktuální konfiguraci zobrazení.

7 Jestliže v části Přepsat rovinu řezu vyberete možnost Ano, definujte zadáním hodnoty u položky Výška rovinu řezu pro tento objekt.

8 V části Použít rovinu řezu obsaženého objektu (při ukotvení) zadejte, zda chcete při ukotvení jednotky obvodového pláště k danému objektu použít rovinu řezu obsaženého objektu.

9 Chcete-li u jednotky obvodového pláště definovat další roviny řezu, klepněte na položku Ruční roviny řezu.

10 V tabulce Ruční výšky roviny řezu pod a nad klepněte na tlačítko Přidat a v části Rovina řezu zadejte výšku nové roviny řezu.

Jestliže přidáte rovinu řezu...	Výsledná akce
Ve výšce, která je menší než aktuální rovina řezu.	Objekty se zobrazí pomocí vlastností Hladina/Barva/Typ čáry zadaných u komponenty Pod rovinou řezu u daného objektu.
Ve výšce, která je vyšší než aktuální rovina řezu.	Objekty se zobrazí pomocí vlastností Hladina/Barva/Typ čáry zadaných u komponenty Nad rovinou řezu u daného objektu.

Klepnutím na tlačítko Odebrat odstraníte přidanou rovinu řezu.

Tato stejná nastavení roviny řezu můžete také zobrazit a změnit prostřednictvím kontextové nabídky příslušné jednotky obvodového pláště takto:

1 Vyberte jednotku obvodového pláště, kterou chcete změnit, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Aktuální reprezentace zobrazení je označena tučným písmem.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Jestliže je vybrána možnost Přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.

4 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Rovina řezu a podle potřeby změňte nastavení.

5 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Zadání zobrazení ostatních charakteristik jednotky obvodového pláště

Tento postup slouží k zadávání jiných vlastností zobrazení jednotky obvodového pláště včetně velikosti značky buňky, zobrazení kosoúhlých průniků v rozích rámu a zobrazení vlastních komponent. Chcete-li pro komponentu použít vlastní grafiku, nakreslete příslušnou komponentu a uložte ji jako blok dříve, než zahájíte tento postup.

1 Poklepejte na jednotku obvodového pláště.

2 Klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte, že je v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech jednotek obvodových plášťů ve výkresu, vyberte možnost Výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech jednotek obvodových plášťů tohoto stylu, vyberte možnost Styl jednotky obvodového pláště:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly obvodových plášťů na straně 1414.

5 Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.

6 Chcete-li změnit velikost značek použitých u buněk v osnově obvodového pláště, klepněte na položku Velikost značky buňky a zadejte novou hodnotu. (Můžete také klepnout na tlačítko a zadáním dvou bodů na kreslicí ploše nastavit novou výšku.)

7 Volitelně můžete u položky Zobrazit kosoúhlý průnik v rozích rámu vybrat možnost Ano nebo Ne.

8 Chcete-li přidat nebo upravit vlastní komponentu, klepněte u možnosti Vlastní komponenty modelu (nebo v půdorysném pohledu u možnosti Vlastní komponenty půdorysu) na položku .

9 V tabulce Vlastní komponenty modelu (nebo půdorysu) klepněte na tlačítko Přidat, nebo vyberte komponentu ze seznamu, a potom klepněte na tlačítko Upravit.

10 V tabulce Zobrazení uživatelské komponenty vyberte u položky Typ komponenty možnost Výplň, Rám nebo Příčel.

11 Zadejte název do pole Název komponenty, nebo klepněte na položku Vybrat komponentu, v dialogovém okně Vybrat definici <typ komponenty> vyberte definici a klepněte na tlačítko OK.

12 Vyberte příkaz Kreslit vlastní grafiku.

13 Určete zobrazení prvku:

Chcete-li…	Pak...
zobrazit blok místo přiřazeného prvku jednotky obvodového pláště	vyberte příkaz Nahradit grafiku.
přeložit blok přes prvek jednotky obvodového pláště tak, aby se obojí zobrazilo	zrušte příkaz Nahradit grafiku

14 Klepněte na položku Vybrat blok, vyberte vlastní blok, který jste vytvořili, a klepněte na tlačítko OK.

15 Určete další nastavení bloku vlastního zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
přizpůsobit velikost bloku určitému rozměru	vyberte Šířku, Výšku nebo Hloubku. Ztrátě proporcí bloku se předejde příkazem Zachovat poměr XY.
určit způsob vložení bloku do osnovy ve směrech X, Y a Z	určete bod vložení v rovinách X, Y a Z.
zrcadlit blok	určete, zda se má zrcadlit ve směru X, Y nebo Z.

Chcete-li…	Pak...
odsadit blok od osnovy	určete odsazení ve směru X, Y nebo Z.

16 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Připojení odkazů, poznámek nebo souborů k jednotce obvodového pláště

Tento postup použijte, chcete-li zadat poznámky a připojit referenční soubory k jednotce obvodového pláště. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odebrat referenční soubory z jednotky obvodového pláště.

1 Poklepejte na jednotku obvodového pláště.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Chcete-li přidat odkaz, klepněte na nastavení u položky Odkaz a uveďte odkaz.

4 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na nastavení u položky Poznámky a zadejte text.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Klepněte na položku Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odeberte referenční soubor:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na příkaz Přidat, vyberte soubor a klepněte na příkaz Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na popis. Zadejte nový text a stiskněte klávesu *ENTER*.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

7 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Odchylka plošky

Vyhlazení (rozložení)zakřivených hran obvodového pláště je ovládáno proměnnou FACETDEV. Určete odchylku plošky pro nastavení počtu plošek při zobrazení zakřivených objektů. Toto je třeba nastavit před převodem křivky na obvodový plášť.

Odchylka plošky je dostupná jen na příkazovém řádku, zadáním **-AecFacetDev**.

Číslo, které nastavíte jako odchylku plošky, definuje maximální vzdálenost od pásnice k oblouku, přičemž pásnice je hrana, vytvořená vyhlazením křivky do pravého matematického oblouku. Odchylka plošky se pohybuje v rozsahu od nuly (0) nahoru, bez horního limitu..

Minimální počet plošek je 8. Vytváříte-li například válcový objemový prvek s poloměrem 1' a stanovíte-li hodnotu FACETDEV na 1', je válec tvořen 8 plochami.

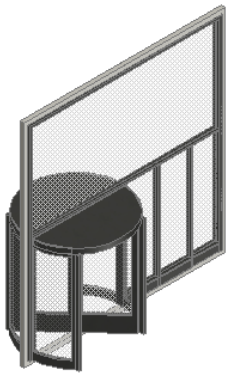
Sestavy dveře/okno

22

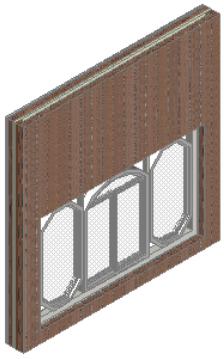
Sestavy dveře a okno poskytují mechanismus pro vytvoření kompozic dveří a okna a pro vložení do stěn a obvodových plášťů.

Sestavy dveře/okno

Sestavy dveře/okno poskytují osnovu nebo výchozí prvek pro vložení objektů jako jsou okna a dveře. S tímto výchozím prvkem, můžete vytvořit komplexní sestavy okno a dveře, které mohou být vloženy do standardních zdí nebo použity jako opakované prvky v obvodových pláštích.



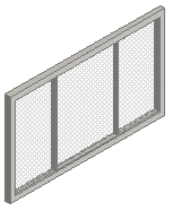
sestava vložená do segmentu obvodového pláště



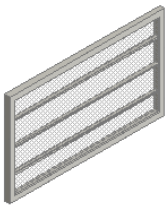
sestava vložená do segmentu stěny

Osnovy sestavy dveře/okno

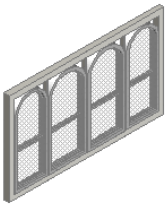
Sestavy dveře/okno se skládají z 1 nebo více osnov. Každá osnova má buď horizontální dělení nebo vertikální dělení, ale můžete také vnořit osnovy, abyste vytvořili mnoho vzorů od jednoduchého až po složitý.



vertikální dělení



horizontální dělení



vnořené osnovy

TIP Použití sestavy dveře/okno v obvodovém plášti vám může pomoci vyhnout se složitosti příliš mnoha vnořených osnov v obvodovém plášti.

Prvky osnov

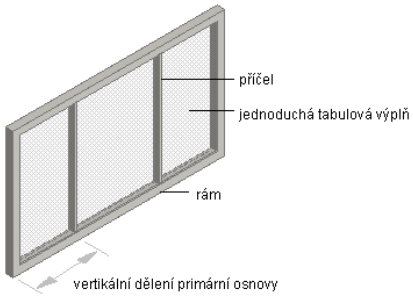
Osnovy jsou základem obvodových plášťů, jednotek obvodových plášťů a sestav dveře/okno. Každá osnova má čtyři druhy prvků:

- **Dělení:** Definovat směr osnovy (horizontální nebo vertikální) a počet buněk
- **Výplně buněk:** Obsahují jinou osnovu, výplň panelu nebo objekt, jako je okno nebo dveře
- **Rámy:** Definuje okraj kolem vnějšku hlavní osnovy a vnořených osnov
- **Příčle:** Definuje hrany mezi buňkami

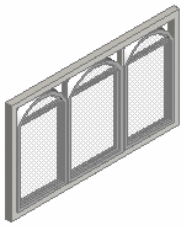
POZNÁMKA Dělení je abstraktní prvek, narozdíl od ostatních třech typů prvků, tento prvek nereprezentuje fyzické prvky sestavy dveře/okno.

Každému typu prvku je přiřazena výchozí definice, která popisuje, které prvky tohoto typu jsou podobné.

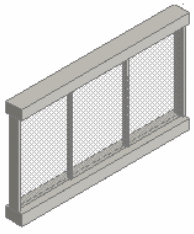
Typ prvku	Výchozí definice
Dělení	Vertikální dělení s pevným rozměrem buňky 3'
Výplně buňky	Buňky obsahují jednoduché panely s 2" tloušťkou
Rámy	Vnější hrany osnovy 3" široké a 3" hluboké
Příčle	Hrany mezi buňkami jsou 1" široké a 3" hluboké



Můžete vytvořit definice nového prvku a přiřadit tyto definice v rámci sestavy dveře/okno. Například, můžete vytvořit více definicí výplně a přiřadit různé výplně k určených buňkám v osnově. Rovněž, můžete vytvořit více definicí rámů a pak přiřadit různé definice ke každé hraně rámu (horní, spodní,levé pravé). Toto platí rovněž pro definice příčle.



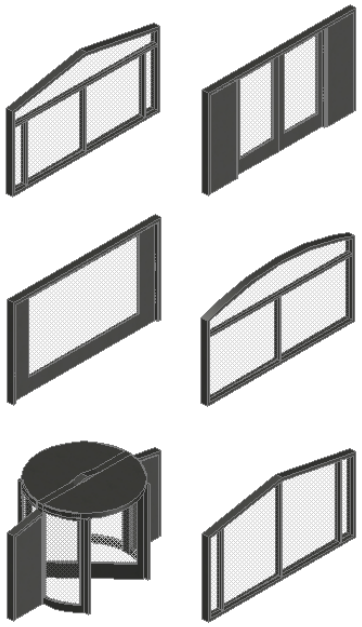
sestava s různými definicemi přiřazených výplní



sestava s různými definicemi přiřazených rámů

Experimentování s projekty sestavy dveře/okno

Šablony v aplikaci AutoCAD Architecture nabízí styly v sestavě dveře/okno. Jestliže si tyto styly prohlédnete a vyzkoušíte, lépe pochopíte chování sestavy dveře/okno a vytvoříte si také vlastní návrhy sestavy dveře/okno.



Další informace o definicích prvku a přiřazení najdete v části Vytváření definic prvku pro styl sestavy dveře a okno na straně 1678 a Přiřazení definicí do prvků sestavy dveře a okno na straně 1714.

Zakončení sestav dveře/okno

U sestav dveře/okno, které jsou ukotveny ke stěně, je možné použít styly zakončení. Tvary zakončení otvorů ve stěně jsou definovány ve stylu stěny a představují vlastnost stěny. Informace o nastavení stylu zakončení otvoru ve stěně naleznete v části Práce se zakončením stěn a otvorů na straně 1351.

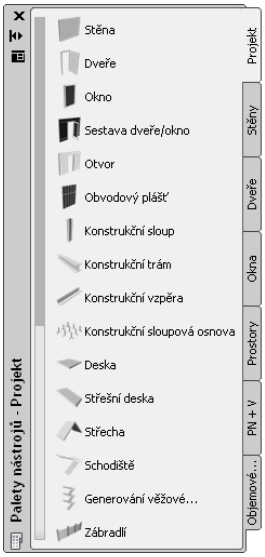
Použití nástroje Sestava dveře/okno k vytvoření sestav dveře a okno

Sestavy dveře/okno jsou rovinné a jsou určené bodem vložení, opakem jsou obvodové pláště, které mají základnu, jenž může být zakřivená nebo přímá. Můžete vytvořit sestavu dveře/okno v 2D rozvržení osnovy nebo kombinací čar, oblouků a kružnic.

Pro vytvoření sestavy dveře/okno pro použití v standardní stěně musíte nejprve nakreslit stěnu. Poté vložíte sestavu dveře/okno a upravíte podle potřeby prvky sestavy dveře/okno.

Pro vytvoření sestavy dveře/okno pro použití v obvodovém plášti vložte sestavu dveře/okno do prostoru. Upravte definice prvku a přiřazení podle potřeby. Uložte změny jako nový styl sestava dveře/okno a pak přiřaďte tento styl k buňkám osnovy obvodového pláště. Další informace najdete v části Vložení objektu do buňky obvodového pláště na straně 1463.

Palety nástrojů poskytnuté v aplikaci AutoCAD Architecture vám dovolí rychle umístit sestavy dveře/okno vybráním nástroje dveře/okno s určeným stylem sestavy dveře/okno a ostatních předdefinovaných vlastností. Pokud umísťujete sestavy dveře/okno použitím nástrojů sestavy dveře/okno, můžete použít výchozí nastavení nástroje nebo můžete změnit nastavení vlastností pro sestavu dveře/okno. Můžete také použít nástroje sestavy dveře/okno k převedení skici do sestavy dveře/okno a použít nastavení sestavy dveře/okno k existujícím sestavám dveře/okno.



Následující palety obsahují jeden nebo více nástrojů sestavy dveře/okno:

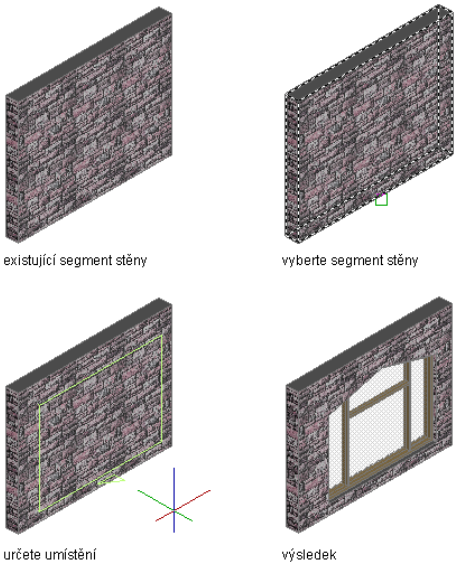
Paleta nástrojů	Nástroje sestavy dveře/okno
Paleta Projekt v katalogu vzorových palet v Prohlížeči obsahu	Standardní styl sestavy dveře/okno a výchozí nastavení pro ostatní vlastnosti sestavy dveře/okno
Katalog nástrojů projektu ➤ Dveře a okna ➤ Sestavy dveře/okno v Prohlížeči obsahu	velký počet stylů sestav dveře a okno pro různá použití v projektu
uživatelské palety nástrojů vytvořené správcem CAD	styly sestavy dveře/okno a vlastnosti, které správce CAD upravil pro vaše projekty nebo kancelářské standardy

Když umísťujete sestavy dveře/okno použitím nástrojů sestavy dveře/okno, můžete použít výchozí nastavení nástroje, nebo můžete změnit nastavení vlastností pro libovolnou sestavu dveře/okno, která se neřídí stylem.

Vytváření sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k přidání nové sestavy dveře/okno, tak aby měla v nástroji který vyberete, vlastnosti které jsou určené v nástroji sestavy dveře/okno. Určení nastavení při

přidání sestavy dveře/okno najdete v části Vytváření sestavy dveře a okno s nastavením určeném uživatelem na straně 1665.



1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje sestavu dveře/okno, a vyberte nástroj, který chcete použít.

TIP Rolováním nalezněte požadovaný nástroj. Poté co ji vyberete, můžete přesunout nebo skrýt vlastnosti palety, abyste odkryli více oblasti výkresu.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Sestava dveře/okno .

2 Vyberte stěnu nebo stiskněte klávesu *ENTER* a pak určete bod vložení sestavy dveře/okno.

3 Pokračujte přidáváním sestav dveře/okno a pak stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytváření sestavy dveře a okno s nastavením určeném uživatelem

Použijte tento postup k přidání sestavy dveře/okno s nastavením které si určíte.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj sestavy dveře/okno a vyberte nástroj, který chcete použít.

(Rolujte myší, abyste zobrazili požadovaný nástroj.)

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Sestava dveře/okno .

2 Na paletě Vlastnosti, rozbalte Základní a Obecné.

3 Vyberte styl.

4 V části Ohraničené prostory určete, zda lze tuto sestavu dveře/okno použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.

Můžete zde vybrat tři možnosti:

- Ano: Tuto sestavu dveře/okno lze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Ne: Tuto sestavu dveře/okno nelze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Podle stylu: Tato sestava dveře/okno bude používat nastavení vazby ze stylu sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

5 Rozbalte nabídku Kóty.

6 Změňte kóty sestavy dveře/okno:

Pokud chcete určit...	Pak...
délka sestavy dveře/okno	zadejte hodnotu do pole Délka.
výška sestavy dveře/okno	zadejte hodnotu do pole Výška.
vzepětí sestavy dveře/okno	zadejte hodnotu do pole Vzepětí.
počáteční a koncové začištění styků	zadejte hodnoty začištění styků pro počáteční a koncový úhel začištění styků.

7 Rozbalte Umístění.

8 Změňte vlastnosti umístění sestavy dveře/okno:

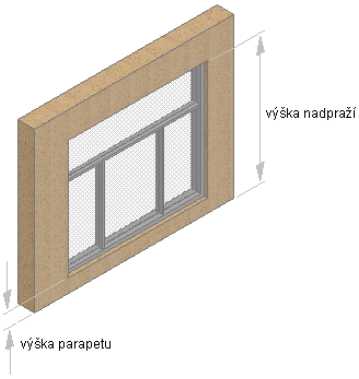
Pokud chcete určit...	Pak...
umístění sestavy dveře/okno	Vyberte položku Volné odsazení nebo položku Odsazení/ve středu pro pozici podél zdi. **POZNÁMKA** Jestliže jste vybrali položku Odsazení/Vystředění, zadejte hodnotu pro položku Automatické odsazení.
vertikální zarovnání sestavy dveře/okno	pro vertikální zarovnání vyberte položku Nadpraží nebo Parapet.
výška nadpraží sestavy dveře/okno	zadejte hodnotu do pole Výška nadpraží.
výška parapetu sestavy dveře/okno	zadejte hodnoty pro výšku parapetu.
referenční úhel otočení sestavy dveře/okno	zadejte hodnotu do pole Otočení.

Vertikální zarovnání určuje, jak umístíte sestavu dveře/okno do stěny a jak se změní výška sestavy dveře/okno. Volby Výška parapetu a Výška nadpraží vám umožní určit pracovní bod sestavy dveře/okno. Pracovní bod můžete umístit na parapetu nebo na nadpraží. Hodnota vertikálního zarovnání určuje pozici pracovního bodu vertikálně ve stěně.

Úpravy výšky v sestavě dveře/okno zohledňují její pracovní bod. Například, pokud určíte pracovní bod okna jako parapet, vertikální zarovnání zadáte 0" a výšku sestavy dveře/okno zadáte 7'–0", výška stěny, kde je umístěna horní část sestavy dveře/okno bude 7–0". Pokud upravíte výšku okna na 6'–8", okenní parapet zůstane na 0" a horní část sestavy dveře/okno bude 6'–8". Pracovní bod parapetu je zachován.

Pokud určíte pracovní bod jako nadpraží sestavy dveře/okno, vertikální zarovnání zadáte 7'–0", a výšku sestavy dveře/okno zadáte 7'–0", výška stěny, kde se umístí horní část sestavy dveře/okno bude 7-0". Pokud změníte výšku

této sestavy dveře/okno na 6'–8", nadpraží sestavy dveře/okno zůstane na 7'–0" a parapet okna se změní na 4". Pracovní bod nadpraží je zachován.



TIP Můžete přesunout nebo skrýt vlastnosti palety, abyste odkryli více kreslicí plochy.

9 V oblasti výkresu, vyberte stěnu nebo stiskněte klávesu *ENTER* a pak určete bod vložení sestavy dveře/okno.

10 Pokračujte přidáváním sestav dveře/okno a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytváření sestavy Dveře/okno z osnovy rozvržení

Použijte tento postup k vytvoření sestavy dveře/okno založené na 2D osnově. Pokud už máte 2D osnovy ve výkresu, můžete je jednoduše převést do sestavy dveře/okno. Nebo, pokud jste již obeznámeni s osnovami, je efektivní vytvořit sestavu dveře/okno a pak experimentovat s příkazy sestavy dveře/okno, abyste se s nimi naučili více pracovat. Další informace najdete v části Použití osnov rozvržení na straně 2661.

POZNÁMKA Do sestav dveře/okno můžete převést jen pravoúhlé osnovy.

Jestliže tvoříte sestavu dveře/okno z 2D osnovy, tvoříte zároveň nový styl sestavy dveře/okno. Dělení v novém stylu sestavy dveře/okno je převzato z osnovy.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje sestavu dveře/okno a vyberte nástroj, který potřebujete.

(Rolujte myší, abyste zobrazili požadovaný nástroj.)

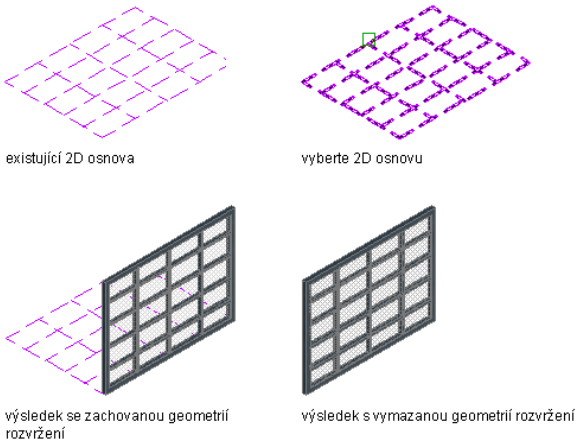
2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj sestavy dveře/okno a klepněte na položku Použít vlastnosti nástroje na ➤ Osnova.

3 Vyberte osnovu určenou k převedení.

4 Když je to u vymazání původní geometrie vyžadováno, stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování osnovy rozvržení anebo zadejte **a** (Ano) pro její vymazání.

5 Stiskněte klávesu *ENTER* k určení horizontály, jako orientaci pro primární dělení nebo zadejte **v** k určení vertikály.

6 Zadejte název pro styl sestavy dveře/okno a klepněte na tlačítko OK.



7 Pokud je to nezbytné, upravte vlastnosti sestavy dveře/okno na paletě Vlastnosti.

Vytváření sestavy Dveře a okno z dveří, oken a otvorů

Použijte tento postup k převedení dveří, oken a otvorů do sestavy dveře/okno, tak aby tato sestava měla vlastnosti nástroje, který vyberete. Po vytvoření sestavy dveře/okno můžete upravit její vlastnosti.

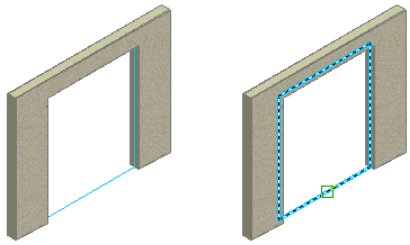
POZNÁMKA Jestliže tvoříte sestavu dveře/okno z knihovny dveří, oken a otvorů, tvoříte samostatnou sestavu z každého vybraného objektu. Další informace o tom, jak vytvořit sestavu ze specifické konfigurace, najdete v části Vytváření sestavy dveře/okno z náčrtu pohledu na straně 1670.

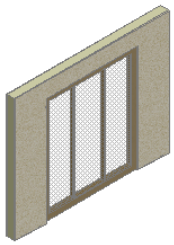
1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj sestava dveře/okno a vyberte který nástroj potřebujete.

(Rolujte myší, abyste zobrazili požadovaný nástroj.)

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj sestava dveře/okno a klepněte na položku Použít vlastnosti nástroje na ➤ Dveře, otvor, okno.

3 Vyberte dveře, okno nebo otvor k převedení.





4 Pokud je to nezbytné upravte vlastnosti sestavy dveře/okno na paletě Vlastnosti.

Vytváření sestavy dveře/okno z náčrtu pohledu

Použijte tento postup k vytvoření náčrtu vlastní osnovy s čárami, oblouky a kružnicemi a pak převeďte tuto skicu do sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Nemůžete měnit definici dělení vlastní osnovy, vytvořenou z čar, oblouků a kružnic. K tomu však můžete přiřadit odlišnou definici dělení. Další informace najdete v části Přiřazení dělení do osnovy sestavy dveře a okno na straně 1715.

POZNÁMKA Osnovy sestavy dveře/okno jsou buď horizontální nebo vertikální. K vytvoření vzoru osnovy s horizontálními a vertikálními buňkami se používají vnořené osnovy. Další informace o vnořených osnovách najdete v části Práce s vnořenými osnovami v sestavách dveře/okno na straně 1717.

1 Použijte čáry, oblouky a kružnice k nakreslení osnovy v globálním souřadném systému (GSS).

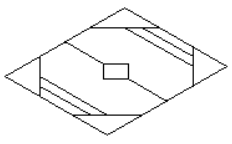
2 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj sestava dveře/okno a vyberte který nástroj potřebujete.

(Rolujte myší, abyste zobrazili požadovaný nástroj.)

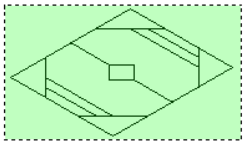
3 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj sestava dveře/okno a klepněte na položku Použít vlastnosti na ➤ Náčrt pohledu.

4 Vyberte skicu vašeho náčrtu a stiskněte klávesu *ENTER*.

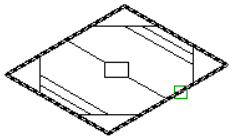
5 Máte možnost buď vybrat základnu pro sestavu dveře/okno, nebo přijmout výchozí základnu. Vyberte některou čáru osnovy jako základnu pro sestavu dveře/okno.



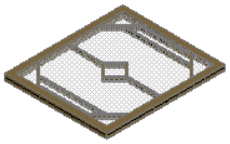
náčrt existujícího pohledu



vyberte náčrt pohledu

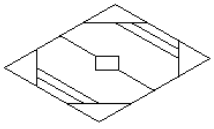


vyberte základnu

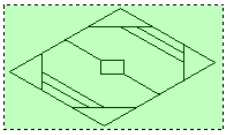


výsledek s vymazanou geometrií rozvržení

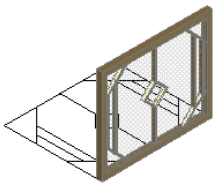
Můžete také stisknout klávesu *ENTER* a jako výchozí základu použít čáru podél osy *X*.



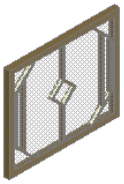
náčrt existujícího pohledu



vyberte náčrt pohledu



výsledek se zachovanou geometrií rozvržení



výsledek s vymazanou geometrií rozvržení

TIP Pokud kreslíte skici v rovině *XY* (v půdorysu) a akceptujete výchozí základnu, výsledná sestava dveře/okno je zobrazena ve směru *Z*.

6 K vymazání čar zadejte **a** (Ano). K ponechání čar po vytvoření sestavy dveře/okno zadejte**n** (Ne).

Pokud použijete styl nástroje sestava dveře/okno, nový uživatelský styl bude založen na existujícím stylu. Výplň, příčel a definice rámu jsou v existujícím stylu. Můžete upravit styl bez toho abyste jej museli tvořit od začátku. Další informace najdete v části Přiřazení definicí do prvků sestavy dveře a okno na straně 1714.

7 Vyberte výslednou sestavu dveře/okno, klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu.

8 Klepněte na tlačítko Nový, k vytvoření nového stylu sestavy dveře/okno.

9 Zadejte název pro nový styl sestavy dveře/okno.

10 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Vytváření nástroje sestavy dveře/okno

Použijte tento postup k vytvoření nástroje sestavy dveře/okno a přidejte jej do palety nástrojů. Možná budete chtít vytvořit vaše vlastní nástroje sestavy dveře/okno, pokud umisťujete několik sestav dveří/okna nebo určitých stylů, které mají stejné vlastnosti.

1 Otevřete paletu nástrojů do které chcete přidat nástroj.

2 Vytvoření nástroje:

Chcete-li...	Pak...
ve výkresu vytvořit nástroj ze sestavy dveře/okno	vyberte sestavu dveře/okno a přetáhněte ji do palety nástrojů.
ve Správci stylů vytvořit nástroj ze sestavy dveře/okno	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Vyhledejte styl, který chcete zkopírovat, a přetáhněte ho na paletu nástrojů. Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů.
zkopírovat nástroj v aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	Otevřete jinou paletu nástrojů, klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Znovu

Chcete-li...	Pak...
	otevřete paletu, kam chcete nástroj přidat, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z Prohlížeče obsahu	Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, které chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na úchyt i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

Tento popis se používá jako nápověda nástroje na paletě nástrojů a k popisu nástroje, pokud je uložen v katalogu nástrojů.

6 Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.

7 Klepněte na tlačítko u položky Popis, zadejte popis sestavy dveře/okno, která byla vytvořena prostřednictvím tohoto nástroje, a klepněte na tlačítko OK.

8 Klepněte na tlačítko u položky Klíč hladiny a určete klíč hladiny.

9 Klepnutím na tlačítko u položky Přepsání hladiny určete přepsání klíče hladiny, jestliže nechcete použít přiřazení hladiny zadané ve stylu klíče hladiny, který byl použit ve výkresu.

10 Vyberte styl.

11 Vyberte soubor výkresu obsahující styl použitý pro tuto sestavu dveře/okno pro umístění stylu.

12 V části Ohraničené prostory určete, zda lze tento nástroj sestavy dveře/okno použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.

Můžete zde vybrat tři možnosti:

- Ano: Tento nástroj sestavy dveře/okno lze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.

- Ne: Tento nástroj sestavy dveře/okno nelze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Podle stylu: Tento nástroj sestavy dveře/okno bude používat nastavení vazby ze stylu sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

13 Rozbalte nabídku Kóty.

14 Změňte rozměry sestavy dveře/okno

Pokud chcete určit...	Pak...
délka sestavy dveře/okno	zadejte hodnotu do pole Délka.
výška sestavy dveře/okno	zadejte hodnotu do pole Výška.
vzepětí sestavy dveře/okno	zadejte hodnotu do pole Vzepětí.
počáteční a koncové začištění styků	zadejte hodnoty začištění styků pro počáteční a koncový úhel začištění styků.

15 Rozbalte Umístění.

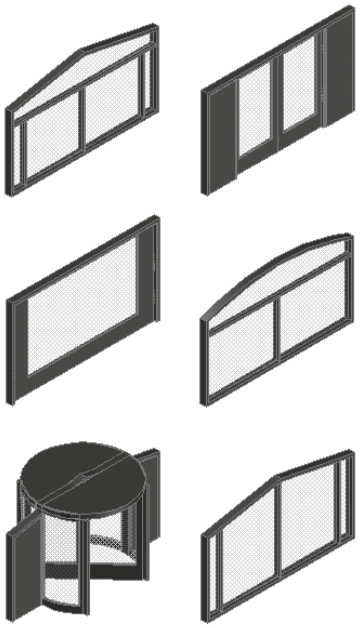
16 Změnit vlastnosti umístění sestavy dveře/okno:

Chcete-li…	Pak...
určit pozici sestavy dveře/okno	vyberte položku Volné odsazení nebo položku Odsazení/vystředěné pro pozici podél stěny. **POZNÁMKA** Pokud vyberete položku Odsazení/Střed, zadejte hodnotu pro automatické odsazení.
zadat výšku nadpraží sestavy dveře/okno	zadejte hodnotu do pole Výška nadpraží.
zadat výšku parapetu sestavy dveře/okno	zadejte hodnotu do pole Výška parapetu.

17 Klepněte na tlačítko OK.

Styly sestavy dveře a okno

Sestavy dveře/okno jsou založeny na stylu, což znamená, že jsou přednastaveny charakteristiky přiřazené ke každé sestavě dveře/okno, která určuje její vzhled a funkci. Přepnutím z jednoho stylu sestavy na druhý, můžete rychle prostudovat několik různých možností projektu. Jakékoliv změny, které provedete ve stylu, se projeví v celé stavbě a aktualizují všechny sestavy dveře/okno v tomto daném stylu. Můžete také použít přepsání jednotlivé sestavy dveře/okno bez změnění dalších sestav dveře/okno stejného stylu.



Styl sestavy dveře/okno řídí následující vlastnosti sestavy dveře/okno:

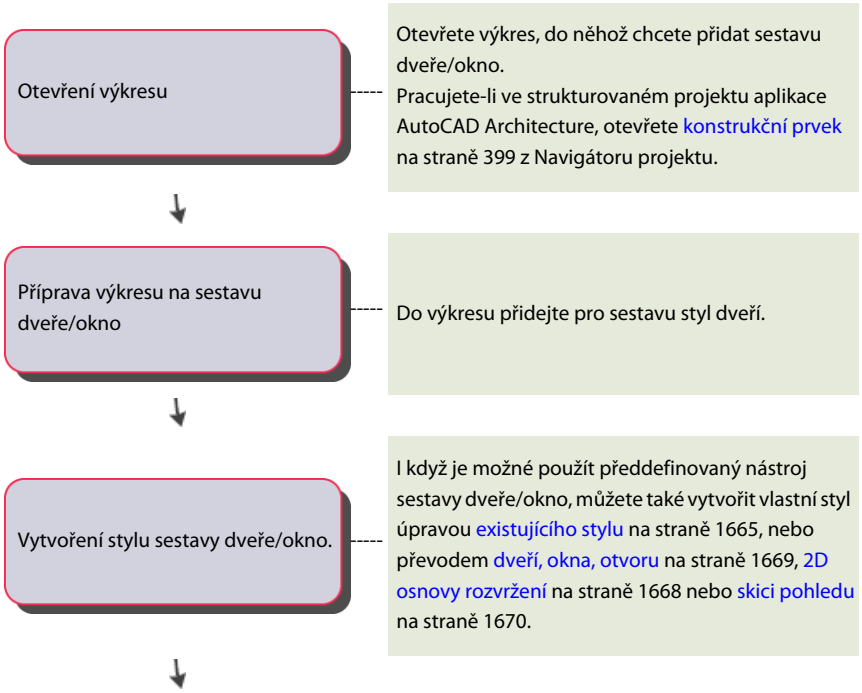
- Definice prvku
- Přiřazení definic pro každý prvek
- Materiály pro každý prvek
- Vlastnosti zobrazení pro každý prvek
- Výchozí kóty

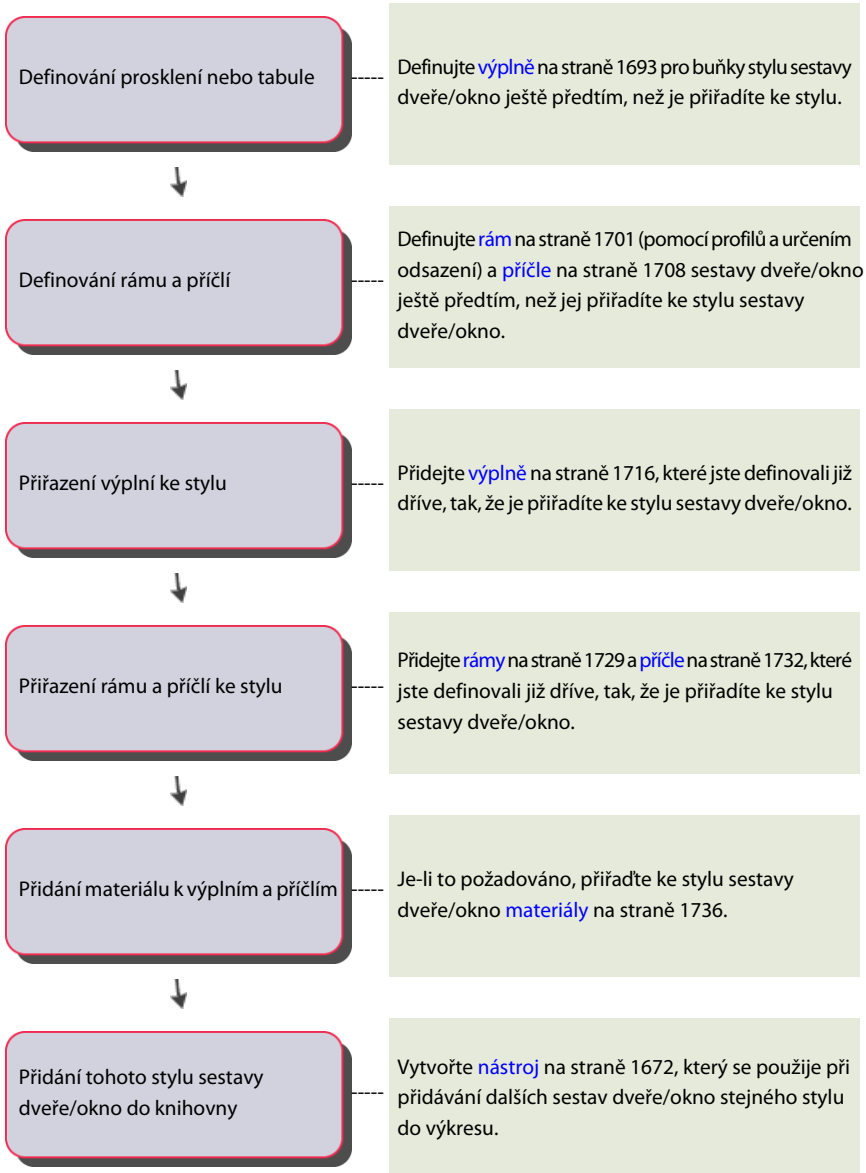
- Poznámky o stylu a všech přidružených referenčních souborech

Chcete-li vytvářet, upravovat, kopírovat nebo mazat styly, použijte Správce stylů. Správce stylů poskytuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture, kde je možné pracovat se styly z více výkresů a šablon. Další informace o používání Správce stylů uvádí část Správce stylů – přehled na straně 854.

Pracovní postup vytvoření stylu sestavy dveře a okno

Jestliže vytváříte styl sestavy dveře/okno, přiřaďte charakteristiky k některé z komponent nebo ke všem komponentám a uložte je pod pojmenovaným stylem. Tímto způsobem normalizujete vzhled všech sestav, které využívají daný styl. Jestliže měníte styl, všechny sestavy dveře/okno ve vašem výkresu, které používají styl jsou aktualizovány, aby se projevily změny. Další informace o práci se styly najdete v části Správce stylů – přehled na straně 854.




Definování prosklení nebo tabule
Definujte výplně na straně 1693 pro buňky stylu sestavy dveře/okno ještě předtím, než je přiřadíte ke stylu.
Definování rámu a příčlí
Definujte rám na straně 1701 (pomocí profilů a určením odsazení) a příčle na straně 1708 sestavy dveře/okno ještě předtím, než jej přiřadíte ke stylu sestavy dveře/okno.
Přiřazení výplní ke stylu
Přidejte výplně na straně 1716, které jste definovali již dříve, tak, že je přiřadíte ke stylu sestavy dveře/okno.
Přiřazení rámu a příčlí ke stylu
Přidejte rámy na straně 1729 a příčle na straně 1732, které jste definovali již dříve, tak, že je přiřadíte ke stylu sestavy dveře/okno.
Přidání materiálu k výplním a příčlím
Je-li to požadováno, přiřaďte ke stylu sestavy dveře/okno materiály na straně 1736.
Přidání tohoto stylu sestavy dveře/okno do knihovny
Vytvořte nástroj na straně 1672, který se použije při přidávání dalších sestav dveře/okno stejného stylu do výkresu.

Tipy pro efektivní práci se styly sestavy dveře a okno

Řiďte se těmito pokyny pro zajištění efektivní práce se styly sestavy dveře/okno.

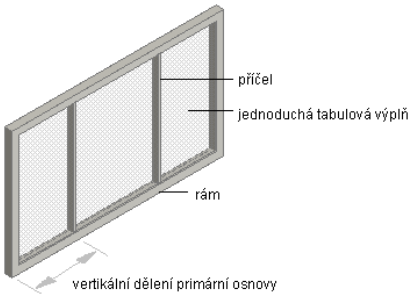
- Názvy osnov a prvků velmi přesně určují, kde se používají a co znamenají. Použijte například název L3-FL1-H pro pojmenování osnovy třetí úrovně, použité v prvním podlaží, která má horizontální dělení. Začlenění tohoto návrhu pomůže zajistit, že používáte prvky správně.
- Definici prvku, která se nejčastěji používá, použijte jako výchozí definici prvku. Pokud například většinu buněk tvoří kamenné tabule, tabule, definujte výchozí výplň jako kamennou tabuli. Tento panel se pak použije v každé buňce, která není zvlášť přiřazena k jiné výplni. Použijte toto pravidlo na výchozí rám, příčel a dělení.
- Pojmenujte styly dveří, oken, jednotek obvodových plášťů, polygonů AEC a obvodových plášťů, k označení toho, kde se používají a co jsou.
- Pamatujte, že můžete použít buňku a přepis hrany k definování speciálních podmínek, které nejsou ve stylu sestavy dveře/okno.

Vytváření definic prvku pro styl sestavy dveře a okno

Definice prvku určuje vzhled čtyř základních prvků sestavy dveře/okno. Pro každý prvek existuje jiná definice.

Definice	Vzorek definicí
Dělení	Horizontální osnova s šesti buňkami
Výplně buňky	Buňky obsahují okna
Rámy	Vnější hrana osnovy je 6" široká

Definice	Vzorek definicí
Příčle	Hrany mezi buňkami jsou 4" široké



Každý typ prvku může mít několik definicí. Například, můžete definovat dělení k vytvoření horizontální osnovy nebo vertikální osnovy a můžete definovat buňky, které obsahují vnořené osnovy nebo sestavu dveře/okno. K ulehčení dalšího použití definicí prvku, je můžete uložit a pak je podle potřeby přiřadit k osnovám, buňkám, rámům nebo příčlím.

Definice prvku jsou určené stylem. Jestliže vytváříte definice prvku pro specifický styl sestavy dveře/okno, tyto definice jsou dostupné pouze pro sestavy dveře/okno tohoto stylu. Například, pokud definujete výplň sestavy dveře/okno pro jediný styl sestavy dveře/okno, tato výplň nebude dostupná, jako volba pro úpravu jiného stylu sestavy dveře/okno.

Vytváření stylu sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k vytvoření stylu sestavy dveře/okno. Můžete vytvořit styl, který používá vlastnosti výchozího stylu nebo kopírováním existujícího stylu. Poté, co vytvoříte styl, upravíte vlastnosti stylu k přizpůsobení charakteristik stylu. Můžete také vytvořit nástroj sestavy dveře/okno založený na nově vytvořeném stylu sestavy dveře/okno. Jestliže používáte nástroj k přidávání sestav dveře/okno, každá sestava dveře/okno má styl určený nástrojem.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.
3. Vytvoření nového stylu sestavy dveře/okno:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit styl s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem na styly sestavy dveře/okno a klepněte na tlačítko Nový.

Chcete-li…	Pak...
vytvořit styl z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem na styl sestavy dveře/okno, který chcete kopírovat a klepněte na tlačítko Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vložit.
ve výkresu vytvořit styl z obvodového pláště, z jednotky obvodového pláště nebo sestavy dveře/okno	klepněte pravým tlačítkem na styl sestavy dveře/okno a klepněte na tlačítko Nový. Klepněte pravým tlačítkem na nový styl, klepněte na položku Nastavit od a pak vyberte jednotku obvodového pláště nebo sestavu dveře/okno.

4 Zadejte název nového stylu sestavy dveře/okno a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Upravit nový styl sestavy dveře/okno:

Chcete-li…	Pak...
určete prvky stylu sestavy dveře/okno	podívejte se na část Vytvoření definice dělení pro sestavu dveře a okno na straně 1682, Určení výplní pro buňky sestavy dveře a okno na straně 1693, Určení rámů sestavy dveře a okno na straně 1701 a Určení příčlí sestavy dveře a okno na straně 1708.
přiřadit definice prvku ke stylu sestavy dveře/okno	podívejte se na část Přiřazení definicí do prvků sestavy dveře a okno na straně 1714, Přiřazení dělení do osnovy sestavy dveře a okno na straně 1715, Přiřazení výplní do buněk sestavy dveře a okno na straně 1716, Přiřazení definicí do rámů sestavy dveře a okno na straně 1729 a Přiřazení definicí do příčlí sestavy dveře a okno na straně 1732.
přidat definice prvku sestavy dveře/okno jako komponenty zobrazení	podívejte se na část Přidání Definice prvků sestavy dveře a okno jako Komponenty zobrazení na straně 1739.

Chcete-li…	Pak...
určit hladinu, barvu a nastavení typu čáry pro komponenty zobrazení sestavy dveře/okno	podívejte se na část Určení hladiny, barvy a typu čáry stylu sestavy dveře a okno na straně 1740.
určit šrafování sestavy dveře/okno	podívejte se na část Určení šrafování pro komponenty stylu sestavy dveře a okno na straně 1741.
přidat vlastní grafiku jako komponenty zobrazení stylu sestavy dveře/okno	podívejte se na část Přidání vlastní grafiky jako komponenty zobrazení sestavy dveře a okno na straně 1743.
vytvořit individuální roviny řezu pro styl sestavy dveře/okno	podívejte se na část Vytváření rovin řezu pro sestavu dveře a okno na straně 1744.
určit materiály stylu sestavy dveře/okno	podívejte se na část Určení materiálů stylu sestavy dveře a okno na straně 1736.
přidat ke stylu poznámky a soubory	podívejte se na část Připojení poznámek a souborů do stylu sestavy dveře a okno na straně 1746.

6 Jestliže jste ukončili určení vlastností stylu sestavy dveře/okno, klepněte na tlačítko OK.

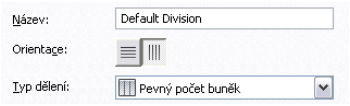
7 Jestliže chcete přiřadit styl k nástroji sestavy dveře/okno, přetáhněte styl ze Správce stylu do palety nástrojů.

Později můžete přejmenovat nástroj a určit pro něj další vlastnosti, jak je popsané v části Vytváření nástroje sestavy dveře/okno na straně 1672.

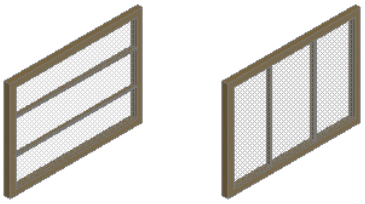
8 Klepněte na tlačítko OK.

Dělení osnov sestavy dveře a okno

Sestava dveře/okno se skládá z jedné nebo více osnov, které jsou výchozím prvkem pro umístění prvků projektu v sestavě dveře/okno. Nejvýše položená osnova je primární osnova, která je také vnější hranou sestavy dveře/okno.



Každá osnova v sestavě dveře/okno má jedno přiřazení dělení, které určuje, zda se osnova dělí horizontálně nebo vertikálně. Dělení také určuje počet buněk, jejich rozměr a jejich umístění.



V primární osnově můžete definovat více úrovní osnov. Tyto osnovy uvnitř primární osnovy se nazývají vnořené osnovy. Každý úsek osnovy se nazývá buňka.

Můžete vytvořit různé definice dělení pod různými jmény a pak přiřadit různé dělení ke každé osnově ve vaší sestavě dveře/okno. Ačkoliv můžete vytvořit mnoho definicí, na jednu osnovu může být jen jedno přiřazení dělení. Vytváříte definice dělení pro specifický styl sestavy dveře/okno a tyto definice mohou být přiřazeny pouze k osnovám sestavy dveře/okno tohoto stylu. Další informace o přiřazení dělení k určité osnově najdete v části Přiřazení dělení do osnovy sestavy dveře a okno na straně 1715.

Vytvoření definice dělení pro sestavu dveře a okno

Použijte tento postup k vytvoření osnovy sestavy dveře/okno.

Protože sestavy dveře/okno mohou obsahovat několik vnořených osnov, pro osnovy je důležité použít pravidlo pro tvorbu názvu, tak aby označovalo úroveň každé osnovy a umístění osnovy nebo účel v rámci sestavy dveře/okno. Například, L3-FL1 kamenné panely označují třetí úroveň osnovy, která poskytuje řadu kamenných panelů v podlaží 1.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.

6 Klepnutím na položku vytvořte novou definici dělení.

7 Zadejte název pro tuto definici dělení.

8 U položky Orientace zvolte buď možnost Horizontální nebo Vertikální .

9 Vyberte jeden z následujících typů dělení a pokud bude potřeba, zadejte odsazení:

Typ dělení	Popis
Pevný rozměr buňky	Vytvoří osnovu s dopředu danou velikostí jednotlivých buněk osnovy. Další informace najdete v části Určení pevného rozměru buňky v osnově sestavy dveře/okno na straně 1684.
Pevný počet buněk	Vytvoří osnovu s dopředu daným počtem buněk osnovy. Další informace najdete v části Určení pevného počtu buněk pro osnovu sestavy dveře a okno na straně 1688.
Ruční	Vytvoří osnovu s uživatelem ručně zadanou velikostí i počtem jednotlivých buněk. Další informace najdete v části Ruční definování počtu a velikosti buněk v osnově sestavy dveře a okno na straně 1689.

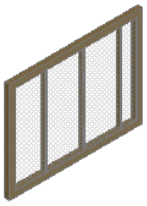
Poté co vytvoříte definici dělení, můžete přiřadit definici ke specifické osnově v sestavě dveře/okno. Další informace najdete v části Přiřazení dělení do osnovy sestavy dveře a okno na straně 1715.

10 Když ukončíte vytváření definic dělení, klepněte na tlačítko OK.

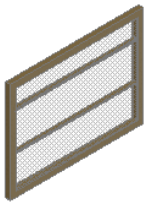
Určení pevného rozměru buňky v osnově sestavy dveře/okno

Použijte tento postup k definování specifického rozměru pro buňky v osnově. V tomto případě je počet buněk určen délkou nebo výškou osnovy, v závislosti na způsobu dělení osnovy.

Jestliže určujete v osnově pevný rozměr buňky, můžete kontrolovat jak se buňky osnovy přizpůsobí každému ponechanému prostoru. Tento prostor vznikne, když délka (nebo výška) sestavy dveře/okno nemůže být rovnoměrně rozdělena pevným rozměrem buňky. Další informace najdete v části Použití volby Automaticky upravit buňky na straně 1686.



vertikální osnova s pevnou velikostí buňky

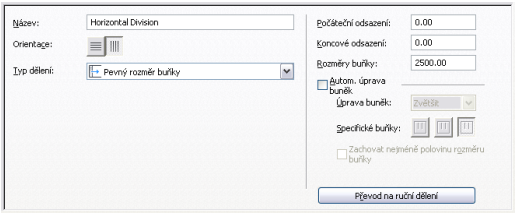


horizontální osnova s pevnou velikostí buňky

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3. Vyberte styl sestavy dveře/okno.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou definici klepnutím na tlačítko .
7. Vyberte možnost Pevný rozměr buňky pro Typ dělení.



8 Určete rozměr pro buňky v položce Dělení buňky.

Jestliže definujete vertikální osnovu, rozměr buňky je délka buňky od příčle k příčli. Jestliže definujete horizontální osnovu, rozměr buňky je výška buňky.

9 Chcete-li určit odsazení osnovy,

když je orientace...	**pak...**
horizontální	určete vzdálenost odsazení v části Spodní odsazení a Horní odsazení.
vertikální	určete vzdálenost odsazení u položky Počáteční odsazení nebo Koncové odsazení.

TIP Šířka rámu je vypočítaná jako část velikosti buňky. Buňky přiléhající k rámu proto mohou vypadat tak, že mají jinou velikost než ostatní buňky. Jestliže nechcete buňku, která v sobě zahrnuje šíři rámu, určete odsazení pro osnovu, které je stejné k šířce rámu.

Jestliže nakreslíte sestavu dveře/okno používající pevný rozměr buňky, vždy zde bude místo navíc mezi poslední buňkou plné velikosti a koncem sestavy dveře/okno.

Další informace o odsazení osnovy najdete v části Určení odsazení pro osnovu sestavy dveře/okno na straně 1690.

10 Přizpůsobte buňky tak, aby mohly pojmout toto místo navíc:

Chcete-li…	**Pak...**
přidat prostor k buňkám osnovy	vyberte příkaz Automaticky přizpůsobit buňky, vyberte příkaz Zvětšit při přizpůsobení buňky a vyberte konkrétní buňky, které se mají zvětšit. Můžete vybrat libovolnou kombinaci konkrétních buněk.
odstranit prostor u buněk osnovy	vyberte příkaz Automaticky přizpůsobit buňky, vyberte příkaz Zmenšit při přizpůsobení buňky a vyberte konkrétní buňky, které se mají zmenšit. Můžete vybrat jakoukoliv kombinaci určených buněk.

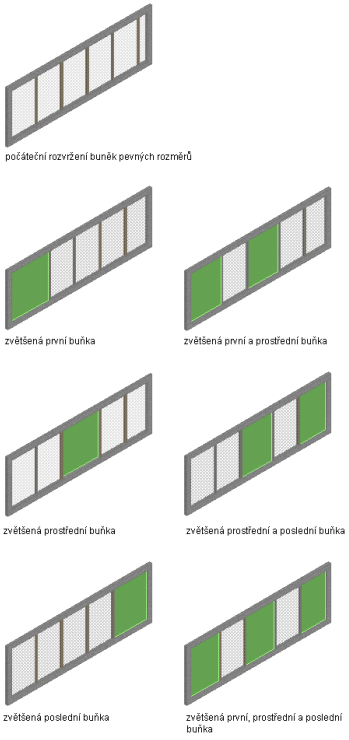
11 Klepněte na tlačítko OK.

Další informace o přiřazení definice dělení ke specifické osnově v sestavě dveře/okno najdete v části Přiřazení dělení do osnovy sestavy dveře a okno na straně 1715.

Použití volby Automaticky upravit buňky

Použijte tento postup k automatickým změnám rozměrů buněk v osnově, jestliže výsledek dělení osnovy specifickým rozměrem buňky, není celé číslo. Je možné upravit velikost buněk zadáním buňky nebo kombinace buněk, které mají narůst nebo se zmenšit podle vašeho rozvržení.

Například, jestliže vertikální primární osnova ve stylu sestavy dveře/okno má 17 stop na délku a vy určíte pevný rozměr buňky 3 stopy, osnova má pět buněk, každá buňka má 3 stopy a 2 stopy jí zůstanou. Použitím volby Automaticky upravit buňky, můžete specifikovat jak osnova rozdělí zbývající množství.



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.

6 Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou definici klepnutím na tlačítko .

7 Vyberte možnost Pevný rozměr buňky jako typ dělení.

Automatická úprava buňky podle nárůstu

8 Vyberte položku Automaticky upravit buňky a určete přizpůsobení buňky:

Chcete-li…	Pak...
přidat zbývající prostor k buňkám osnovy	vyberte příkaz Zvětšit a vyberte konkrétní buňky, jejichž prostor se má zvětšit.
odstranit zbývající prostor u buněk osnovy	vyberte příkaz Zmenšit a vyberte konkrétní buňky, jejichž prostor se má zmenšit. Potom můžete vybrat příkaz Zachovat alespoň poloviční rozměr buňky, abyste mohli ovládat smrštění buňky.

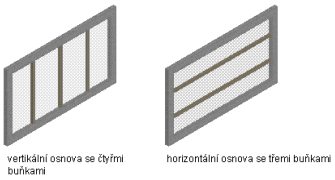
Buňkám, kterým nevyberete možnost zachovat pevnou hodnotu, specifikujete pro rozměr buňky.

Rozdělení osnovy je možné automaticky upravit zadáním počáteční, prostřední a koncové buňky, nebo kombinací těchto buněk, čímž se získá přírůstek buněk. Velikost každé buňky závisí na vámi zadané kombinaci buněk. Na následující ilustraci jsou znázorněny všechny možné kombinace nárůstu buňky pro příklad sestavy dveře/okno s buňkami zvýrazněnými zeleně.

Určení pevného počtu buněk pro osnovu sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k definování specifického počtu buněk v osnově. V tomto případě je rozměr buněk určen délkou nebo výškou osnovy, což záleží na tom, jak je osnova rozdělena.

Určení pevného počtu buněk pro osnovy sestavy dveře/okno



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3. Vyberte styl sestavy dveře/okno.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Dělení v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou definici klepnutím na tlačítko .
7. Pro typ dělení, vyberte pevný počet buněk.
8. V položce Počty buněk zadejte požadovaný počet buněk.
9. Určete vzdálenost odsazení:

Když je orientace...	Pak...
horizontální	určete vzdálenost odsazení v části Spodní odsazení a Horní odsazení.
vertikální	určete vzdálenost odsazení u položky Počáteční odsazení nebo Koncové odsazení.

Další informace najdete v části Určení odsazení pro osnovu sestavy dveře/okno na straně 1690.

TIP Šířka rámu je započtena jako součást rozměru buňky. Buňky přiléhající k rámu proto mohou vypadat tak, že mají jinou velikost než ostatní buňky. Jestliže nechcete mít zahrnutou šířku rámu ve velikosti buňky, určete odsazení pro osnovu, která je rovna šířce rámu.

Další informace o přiřazení definice dělení ke specifické osnově v sestavě dveře/okno najdete v části Přiřazení dělení do osnovy sestavy dveře a okno na straně 1715.

Ruční definování počtu a velikosti buněk v osnově sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k ručnímu přidání čar osnovy a určete pro každou odsazení, jestliže potřebujete vytvořit jednoznačnou osnovu, která se nevejde do žádných typů dělení. Můžete také začít s pevným rozměrem buňky nebo pevným počtem buněk osnovy a pak ručně přizpůsobit čáry osnovy vašim potřebám.

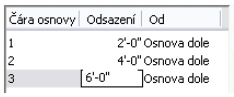
1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

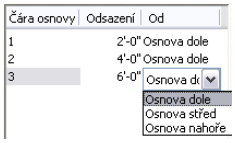
3. Vyberte styl sestavy dveře/okno.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně, vyberte pod položkou Definice prvku položku Dělení.
6. Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou definici klepnutím na tlačítko .
7. Vyberte Ruční pro typ dělení.
8. Klepnutím na přidejte čáru osnovy.

   Vložte tolik čar osnovy, kolik potřebujete. Pokud potřebujete odstranit čáru osnovy, vyberte ji z tabulky a pak klepněte na tlačítko .

9 Pod položkou Odsazení v tabulce čáry osnovy určete vzdálenost odsazení pro každou linii osnovy.



10 Pod položkou Od v tabulce linie osnovy vyberte umístění osnovy, ze které je linie osnovy odsazena.



11 Určete vzdálenost odsazení:

Když je orientace...	Pak...
horizontální	určete vzdálenost odsazení v části Spodní odsazení a Horní odsazení.
vertikální	určete vzdálenost odsazení u položky Počáteční odsazení nebo Koncové odsazení.

Další informace najdete v části Určení odsazení pro osnovu sestavy dveře/okno na straně 1690.

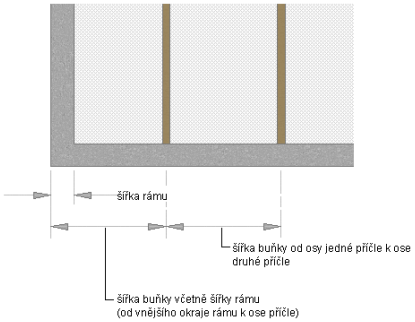
12 Klepněte na tlačítko OK.

Další informace o přiřazení definice dělení ke specifické osnově v sestavě dveře/okno najdete v části Přiřazení dělení do osnovy sestavy dveře a okno na straně 1715.

Určení odsazení pro osnovu sestavy dveře/okno

Standardně jsou měřeny buňky osnovy od počátečních a koncových bodů základny sestavy dveře/okno (pro horizontální dělení) nebo od základny k základní výšce (pro vertikální dělení). Šířka rámu osnovy se nebere v ohled při výpočtu rozměru buňky. Například, jestliže nakreslíte sestavu dveře/okno se 14 stopami. základna a 1 stopa. rám nalevo a napravo a

určíte pevný počet vertikálních buněk, buňky nebudou vypadat rozměrově stejné. První a poslední buňky vypadají menší, protože obsahují rám.



Abyste udělali buňku rozměrově stejnou, odsaďte začátek a konec osnovy šířkou rámu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

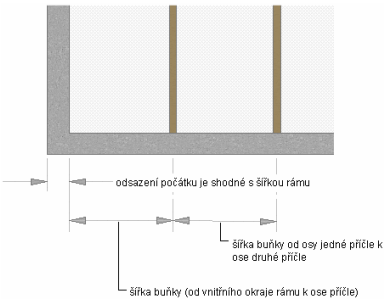
3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně, vyberte pod položkou Definice prvku položku Dělení.

6 Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou definici klepnutím na tlačítko .

7 Určete odsazení osnovy.



Pokud chcete určit vzdálenost mezi...	Pak...
počáteční bod základny sestavy dveře/okno a začátek první buňky v horizontální osnově	zadejte hodnotu do pole Počáteční odsazení.
koncový bod základny sestavy dveře/okno a konec poslední buňky v horizontální osnově	zadejte hodnotu do pole Koncové odsazení.
základna sestavy dveře/okno a začátek spodní buňky ve vertikální osnově	zadejte hodnotu pro dolní odsazení.
základní výška sestavy dveře/okno a konec horní buňky ve vertikální osnově	zadejte hodnotu do pole Horní odsazení.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění definice dělení ze stylu sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k odstranění definice dělení, které už nepotřebujete. Nemůžete odstranit definici dělení, která je aktuálně přiřazená k osnově. Mimo toho, nemůžete odstranit výchozí definici dělení, ale můžete ji změnit.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně, vyberte pod položkou Definice prvku položku Dělení.

6 Vyberte definici dělení, kterou chcete odstranit.

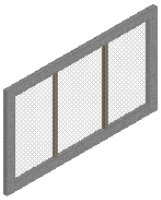
7 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Odstranit nebo klepněte na tlačítko.

8 Klepněte na tlačítko OK.

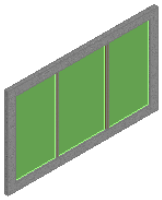
Určení výplní pro buňky sestavy dveře a okno

Výplň definuje obsah buňky sestavy dveře/okno. Buňka sestavy dveře/okno může mít výchozí jednoduchý panel nebo může obsahovat vnořenou osnovu, Polygon AEC, jednotku obvodového pláště, stylu dveří nebo okna. Styly objektů, které používáte ve výplních, musí

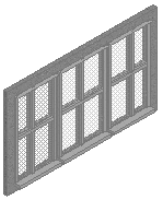
existovat v aktuálním výkresu, aby mohli být přidány k definici výplně. Panely typicky reprezentují zasklení nebo ostatní obyčejné plátování jako je kámen nebo beton.



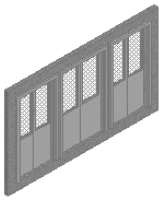
jednoduchý výplňový panel



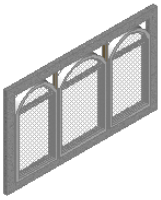
výplň ve stylu polygonu AEC



výplň ve stylu jednotky obvodového pláště



výplň ve stylu dveří



výplň ve stylu okna

POZNÁMKA Vnořené osnovy a žádné výplně jsou volby které si vyberete při přiřazení výplně k buňce. Nepožadují definice výplně. Další informace najdete v části Vytvoření vnořené osnovy pro sestavu dveře a okno na straně 1720 a Odstranění výplně ze sestavy dveře a okno na straně 1725.

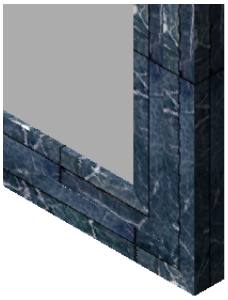
Můžete definovat tolik výplní kolik potřebujete a pak použít přiřazení buňky k určení buněk, které používají výplň. Výchozí výplň, kterou můžete měnit, je určena pro všechny nepřiřazené buňky. Další informace o přiřazení buněk najdete v části Přiřazení definicí do prvků sestavy dveře a okno na straně 1714.

POZNÁMKA Vytvořte definice výplně pro specifický styl sestavy dveře/okno. Tyto definice mohou být přiřazeny pouze buňkám osnovy v sestavách dveře/okno tohoto stylu.

Materiály

Styly používají materiály stylu objektu přiřazené ke každému panelu. Například, pokud určíte výplň, aby použila položku Standardní styl dveří, materiály této výplně jsou ty, které byly navrženy ve stylu dveří.

Jednoduché panely potřebují materiály přiřazené ke stylu sestavy dveře/okno.



Jestliže nepoužíváte materiály k nastavení vlastností výplně, můžete určit jejich vlastnosti zobrazení ve stylu sestavy dveře/okno. Hladina, barva, typ čáry a ostatní vlastnosti zobrazení výchozí výplně se používají na všechny výplně, pokud nevytvoříte komponentu vlastního zobrazení pro každou definici výplně. Poté můžete nezávisle nastavit zobrazení každé výplně. Další informace najdete v části Určení zobrazení sestav dveře a okno na straně 1739.

Vytváření výplně panelu pro sestavu dveře a okno

Použijte tento postup k vytvoření jednoduché výplně panelu k reprezentaci základních plátovacích materiálů v sestavě dveře/okno, jako je panel kamenné stěny, betonový panel, železný panel nebo výplň zasklení.

Protože sestavy dveře/okno mohou obsahovat několik výplní, je užitečné použít pro výplně panelu pravidlo pro tvorbu názvu, tak aby označovalo umístění nebo účel v rámci sestavy dveře/okno. Například, L3-FL1- kamenný panel označuje kamenný panel ve třetí úrovni osnovy v podlaží 1.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

3. Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně, vyberte pod položkou Definice prvku, položku Výplně.

6 Klepnutím na položku vytvořte novou výplň.

7 Zadejte popisný název pro výplň.

8 Vybrat jednoduchý panel pro typ výplně.

9 Vybrat zarovnání pro výplň.

Další informace najdete v části Určení zarovnání pro výplň sestavy dveře a okno na straně 1697.

10 Určete hodnotu odsazení výplně.

Další informace najdete v části Určení odsazení pro výplň sestavy dveře a okno na straně 1698.

11 Určete tloušťku panelu.

12 Klepněte na tlačítko OK.

Až vytvoříte definici výplně, můžete ji přiřadit k jakékoliv buňce v osnově sestavy dveře/okno. Další informace najdete v části Přiřazení výplní do buněk sestavy dveře a okno na straně 1716.

Vytváření výplně pro vložení objektu do sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k vytvoření stylu výplně ke vložení objektů do sestavy dveře/okno. Můžete vložit dveře, okna, jednotky obvodových plášťů a polygony AEC, definováním specifického stylu objektu jako je výplň.

TIP Po vložení objektu do buňky, můžete vybrat tento objekt nezávisle na osnově a získat přístup k volbám úpravy objektu.

Protože sestavy dveře/okno mohou obsahovat několik výplní, je užitečné pro výplně panelu použít pravidlo pro tvorbu názvu, tak aby označovalo umístění nebo účel v rámci sestavy dveře/okno. Například, L3-FL1- kamenný panel označuje kamenný panel ve třetí úrovni osnovy v podlaží 1.

POZNÁMKA Styly objektu, které používáte ve výplních, musí existovat v aktuálním výkresu, aby mohly být přidány k definici výplně.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně, vyberte pod položkou Definice prvku, položku Výplně.

6 Klepnutím na položku vytvořte novou výplň.

7 Zadejte popisný název pro výplň.

8 Vyberte styl pro typ výplně.

Pravá strana dialogového okna mění zobrazení stromové struktury stylů objektu, které jsou dostupné pro vložení do sestavy dveře/okno.

9 Vyberte styl objektu.

Pro každý typ stylu existuje zvláštní ikona, například ikona stylu dveří a ikona jednotky obvodového pláště. Tyto ikony jsou také zobrazeny vedle názvu výplně v horním dialogovém okně, aby vám pomohly určit typ výplně.

10 Vybrat zarovnání pro výplň.

Další informace najdete v části Určení zarovnání pro výplň sestavy dveře a okno na straně 1697.

11 Určete hodnotu odsazení výplně.

Další informace najdete v části Určení odsazení pro výplň sestavy dveře a okno na straně 1698.

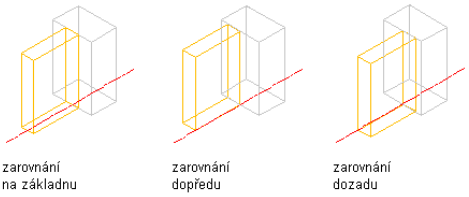
12 Klepněte na tlačítko OK.

Až vytvoříte definici výplně, můžete ji přiřadit k jakékoliv buňce v osnově sestavy dveře/okno. Další informace najdete v části Přiřazení výplní do buněk sestavy dveře a okno na straně 1716.

Určení zarovnání pro výplň sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k zarovnání výplně, tak aby byla vystředěná se základnou sestavy dveře/okno, před základnou nebo za základnou. V půdorysu, přední část sestavy dveře/okno (nakreslená je zleva doprava) je pod základnou a zadní část je nad základnou.

Určení zarovnání panelu výplně sestavy dveře/okno



POZNÁMKA Informace o tom, ja odstranit výplň ze základny, najdete v části Určení odsazení pro výplň sestavy dveře a okno na straně 1698.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

   POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

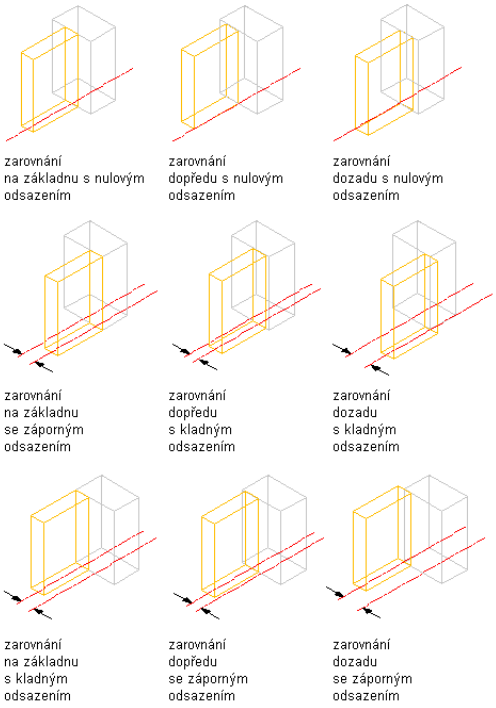
3. Vyberte styl sestavy dveře/okno.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Výplně v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte definici výplně nebo vytvořte novou klepnutím na tlačítko .
7. Vybrat zarovnání: přední, centrované nebo zadní.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Určení odsazení pro výplň sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k určení odsazení pro výplň sestavy dveře/okno. Výplně jsou standardně centrované na základnu sestavy dveře/okno. Jestliže váš projekt požaduje, aby byla výplň zarovnaná s hranami rámu nebo nějakou jinou částí sestavy dveře/okno, můžete určit odsazení pro výplň.

Můžete také přímo ve výkresu upravit individuální výplně, založené na stylu. Vybraná výplň má uzly otočení v obou *X* and *Y* směrech, takže můžete změnit orientaci výplně.

Určení odsazení výplně panelu sestavy dveře/okno



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte položku Výplně v nabídce Definice prvků.

6 Vyberte definici výplně nebo vytvořte novou klepnutím na tlačítko .

7 Zadejte vzdálenost odsazení.

V půdorysu, kladná čísla jsou odsazena výplní nad základnou a záporná čísla jsou odsazena výplní pod základnou. Odsazení je také ovlivněno vybráním zarovnání pro výplň.

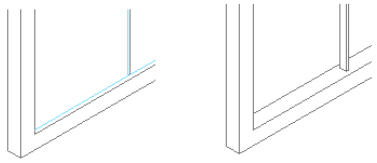
8 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění definice výplně ze stylu sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k vymazání definice výplně, kterou už více nepotřebujete. Nicméně, nemůžete odstranit definici výplně, která je aktuálně přiřazena k buňce v primární nebo vnořené osnově. Nemůžete také odstranit výchozí definici výplně, ale můžete ji měnit podle potřeby.

POZNÁMKA Další informace o odstranění výplně z buňky, naleznete v Odstranění výplně ze sestavy dveře a okno na straně 1725.

Odstranění výplně panelu ze sestavy dveře a okno



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

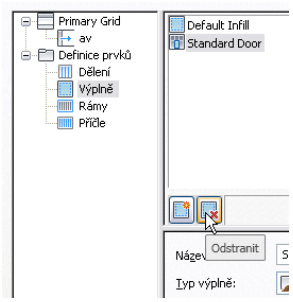
POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte položku Výplně v nabídce Definice prvků.

6 Vyberte nepotřebnou definici výplně a klepněte na tlačítko (odebrat).

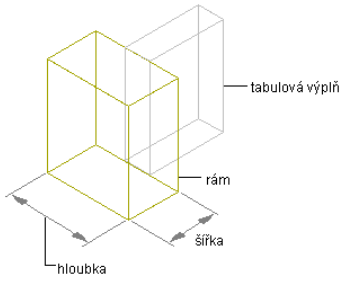


7 Klepněte na tlačítko OK.

Určení rámů sestavy dveře a okno

Všechny osnovy sestavy dveře/okno, včetně primární osnovy, mohou mít definice rámu. Rám sestavy dveře/okno je reprezentován vnějšími hranami osnovy. Celkový rozměr rámu je určen délkou a výškou osnovy sestavy dveře/okno. Rám můžete definovat určením jeho šířky a hloubky nebo vybráním profilu.

Určení šířky a hloubky rámu sestavy dveře/okno



Definice rámu vytváříte pro specifický styl sestavy dveře/okno. Tyto definice mohou být přiřazeny pouze k rámům v sestavách dveře/okno tohoto stylu. Můžete vytvořit tolik definicí rámu kolik potřebujete a pak přiřadit definice hranám rámu podle potřeby. Jestliže máte vnořené osnovy, každá osnova má svůj vlastní rám. Existuje výchozí definice rámu, kterou můžete měnit a přiřadit podle potřeby. Nepřiřazené hrany rámu se nezobrazují. Další informace najdete v části Přiřazení definicí do rámů sestavy dveře a okno na straně 1729.

TIP Použitím položky Správce stylů, můžete kopírovat definici příčle a použít ji jako definici rámu. Vyberte definici příčle a přetáhněte ji do Rámů v levém podokně.

Materiály a vlastnosti zobrazení pro rámy

Jestliže nepoužíváte materiály k nastavení vlastnosti zobrazení rámů, můžete určit jejich vlastnosti zobrazení ve stylu sestavy dveře/okno. Hladina, barva, typ čáry a ostatní vlastnosti zobrazení výchozího rámu jsou použity na všechny rámy, pokud nevytvoříte komponentu vlastního zobrazení pro každou definici. Můžete potom ovládat zobrazení každé definice rámu nezávisle. Další informace najdete v části Určení zobrazení sestav dveře a okno na straně 1739.

POZNÁMKA Definici rámu vytváříte pro specifický styl sestavy dveře/okno a tyto definice mohou být přiřazeny pouze rámům v sestavách dveře/okno tohoto stylu.

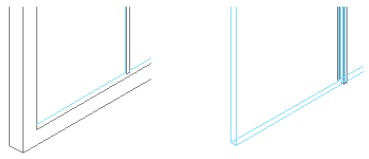
Určení šířky a hloubky rámu sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k definování rámu, určením jeho šířky a hloubky. Celkový rozměr rámu je určen délkou a výškou osnovy sestavy dveře/okno.

Protože sestavy dveře/okno mohou obsahovat několik stylů s různými rámy, je užitečné použít pro rámy osnovy, pravidlo pro tvorbu názvu, tak aby označovalo umístění osnovy nebo účel v rámci sestavy dveře/okno. Například, L3-FL1- kovový rám označuje kovový rám ve třetí úrovni osnovy v podlaží 1.

TIP K odstranění hrany rámu a k přizpůsobení výplně k vyplnění prostoru obsazeného rámem, vytvořte definici rámu s šířkou a hloubkou nastavenou na nulu. Pak přiřaďte tuto definici k hraně rámu, kterou chcete odstranit. Je to nezbytné, aby měla výplň začištěné styky, jak by mělo být pro zasklení obvyklé. Další informace najdete v části Odstranění hrany rámu ze sestavy dveře a okno na straně 1732.

Určení nulové šířky a hloubky rámu sestavy dveře/okno



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte položku Rámy v nabídce Definice prvků.

6 Klepněte na položku pro vytvoření nové definice rámu.

7 Zadejte název rámu.

8 Určete šířku a hloubku rámu.

9 Určete libovolná odsazení.

Další informace najdete v části Určení odsazení pro rám sestavy dveře a okno na straně 1706.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Po vytvoření definice rámu, můžete jí přiřadit k jakémukoliv rámu v sestavě dveře/okno. Další informace najdete v části Přiřazení definicí do rámů sestavy dveře a okno na straně 1729.

Vytvoření profilu pro rám sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k vytvoření profilu, který můžete použít k určení tvaru rámu sestavy dveře/okno. Poté můžete profil vysunout, abyste mohli vytvořit rám sestavy dveře/okno.

Výška a šířka křivky, kterou používáte k vytvoření profilu, určuje výchozí výšku a šířku rámu sestavy dveře/okno. Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm rámu.

1 Nakreslete uzavřenou křivku s potřebnou výškou a hloubkou pro výsledný rám sestavy dveře/okno.

2 Vyberte křivku, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Převést na ➤ Definice profilu.

3 Zadejte **c** (Těžiště) pro bod vložení profilu.

Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm rámu.

4 Zadejte název profilu a klepněte na tlačítko OK.

Nyní můžete použít profil jako rám sestavy dveře/okno. Další informace najdete v části Definování rámu sestavy dveře a okno, používající profil na straně 1704.

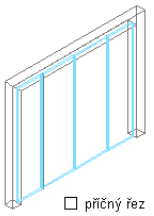
Definování rámu sestavy dveře a okno, používající profil

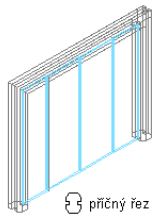
Použijte tento postup k vytvoření definice prvku rámu z profilu. Nechcete-li použít u rámu přímou hranu, můžete pomocí profilu definovat hrany s křivkami, zuby nebo jakýmkoli jiným požadovaným tvarem.

Pro vytvoření rámu z profilu můžete také použít postup úpravy na místě. Další informace najdete v části Vytvoření rámu nebo hrany příčle z křivky nebo z profilu používající úpravy na místě na straně 1761.

Je užitečné použít pro profily pravidlo pro tvorbu názvu, které označuje umístění osnovy nebo účel sestavy dveře/okno. Například, L3-FL1- kovový rám označuje kovový rám ve třetí úrovni osnovy v podlaží 1.

Výchozí určení profilově založených rámů sestavy dveře/okno





POZNÁMKA Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm rámu.

1. Vytvořte profil pro použití pro rám.

   Další informace najdete v části Vytvoření profilu pro rám sestavy dveře a okno na straně 1703.

2. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
3. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

4 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

5 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

6 V levém podokně vyberte položku Rámy v nabídce Definice prvků.

7 Vyberte definici rámu nebo vytvořte novou klepnutím na tlačítko.

8 Zadejte popisný název pro rám.

9 Určete šířku a hloubku hrany rámu.

Tyto kóty se používají při výpočtu středu hrany pro zarovnání profilu a také při určení hranice pro přilehlou výplň.

10 Vyberte položku Použít profil.

POZNÁMKA Volby profilu jsou dostupné pouze pokud máte profily v aktuálním výkresu.

11 Vyberte ze seznamu profil.

Při výchozím nastavení se profil vloží se stejnou šířkou a hloubkou, s jakou byl vytvořen.

12 Chcete-li přizpůsobit rozměry profilu, aby se dostal do šířky nebo hloubky rozměru hrany rámu, zvolte položku Automaticky upravit šířku nebo hloubku profilu.

13 Chcete-li zrcadlit profil podél osy *X* nebo *Y*, zvolte v příkazu Zrcadlit do buď X nebo Y.

14 K otočení profilu, zadejte úhel otočení.

15 Určete všechna odsazení.

Další informace naleznete v příští části Určení odsazení pro rám sestavy dveře a okno na straně 1706.

16 Klepněte na tlačítko OK.

Po vytvoření definice rámu, můžete jí přiřadit k jakémukoliv rámu v sestavě dveře/okno. Další informace najdete v části Přiřazení definicí do rámů sestavy dveře a okno na straně 1729.

Určení odsazení pro rám sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k určení vzdálenosti rámu sestavy dveře/okno od linie podlahy, střechy nebo základny. Standardně jsou vnější hrany rámu zarovnány s počátkem a koncem základny a se začátkem a koncem základní výšky. Jestliže přizpůsobíte šířku rámu, rám se rozbalí dovnitř. Můžete však použít odsazení pro protáhnutí nebo zmenšení rámu mimo tato výchozí ohraničení anebo pro posun rámu od základny, buď ve směru X nebo Y.

Odsazení	Popis
X	Kladné odsazení X přesouvá hranu rámu směrem ven za konec sestavy dveře/okno, zatímco záporné odsazení X přesouvá hranu rámu dovnitř směrem ke středu sestavy dveře/okno.
Y	V Půdorysu posouvá kladné odsazení Y hranu rámu nad základnu, zatímco záporné odsazení Y posouvá rám pod základnu.
Počátek	Záporné počáteční odsazení prodlouží rám za počáteční bod, zatímco kladné počáteční odsazení rám zkrátí. Počátečním bodem vertikálních hran je základna a počátečním bodem pro horizontální hrany (kreslené zleva doprava) je levá strana.
Konec	Záporné koncové odsazení prodlouží rám za koncový bod, zatímco kladné koncové odsazení rám zkrátí. Koncový bod pro vertikální hrany je základní výška a koncový bod pro horizontální hrany (kreslené zleva doprava) je pravá strana.

TIP K rychlému určení začátku a konce sestavy dveře/okno, vyberte sestavu dveře/okno. Opačný směr uzlu je zobrazen blízko středu sestavy dveře/okno a směřuje ke konci sestavy dveře/okno.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte položku Rámy v nabídce Definice prvků.

6 Vyberte definici rámu nebo vytvořte novou klepnutím na tlačítko .

7 Určete vzdálenost odsazení pro hranu rámu: X, Y, počátek nebo konec.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění definice rámu ze stylu sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k odstranění definice rámu, který už nepotřebujete. Nemůžete odstranit definici rámu, pokud je aktuálně přiřazena k hraně rámu, ale můžete ji odstranit, jestliže je přiřazena jako přepis hrany rámu. Nemůžete také odstranit výchozí definici rámu, ale můžete ji měnit podle potřeby.

POZNÁMKA Další informace o odstranění hrany rámu najdete v části Odstranění hrany rámu ze sestavy dveře a okno na straně 1732.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte položku Rámy v nabídce Definice prvků.

6 Vyberte ze seznamu nepotřebnou definici rámu a klepněte na tlačítko (odebrat rám).

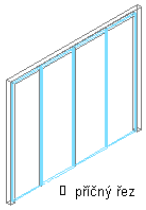
7 Klepněte na tlačítko OK.

Určení příčlí sestavy dveře a okno

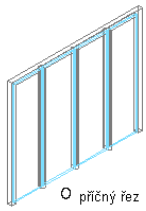
Všechny osnovy sestavy dveře/okno, včetně primární osnovy, mohou mít definici příčle. Příčle sestavy dveře/okno jsou hrany mezi buňkami osnovy. Můžete definovat příčle zadáním šířky a hloubky nebo vybráním profilu z kterého je příčel vytáhnut.

Protože sestavy dveře/okno mohou obsahovat několik vnořených osnov s různými příčlemi, je užitečné použít pro příčle osnovy, pravidlo pro tvorbu názvu, tak aby označovalo umístění osnovy nebo účel v rámci sestavy dveře/okno. Například, L3-FL1- příčel okna označuje příčel pro okno ve třetí úrovni v podlaží 1.

Určení výchozích a profilových příčlí sestavy dveře/okno



výchozí mřížka



+mřížka založená na profilu

Vytváříte definice příčlí pro určení stylu sestavy dveře/okno a tyto definice mohou být přiřazeny pouze k stylu příčli sestav dveře/okno. Můžete vytvořit neomezené množství definic příčle a pak přiřadit definice příčle podle potřeby. Pokud máte vnořené osnovy, každá osnova má své vlastní příčle. Výchozí definici příčle, kterou můžete podle potřeby měnit a přiřazovat, se používá pro všechny nepřiřazené příčle. Další informace najdete v části Přiřazení definicí do příčlí sestavy dveře a okno na straně 1732.

TIP Používáním položky Správce stylu, můžete kopírovat definici rámu a použít ji jako definici příčle. Vyberte definici rámu a přetáhněte jí do položky Příčle v levém podokně.

Materiály a vlastnosti zobrazení pro příčle

Pokud nepoužíváte materiály ke kontrole vlastností zobrazení příčle, můžete zadat jejich vlastnosti zobrazení do stylu sestavy dveře/okno. Hladina, barva, typ čáry a ostatní výchozí vlastnosti zobrazení příčle jsou použity ke všem příčlím, pokud nevytvoříte komponentu

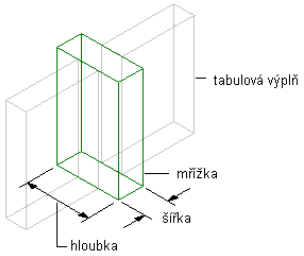
vlastního zobrazení pro každou definici. Můžete potom ovládat zobrazení každé definice příčle nezávisle. Další informace najdete v části Určení zobrazení sestav dveře a okno na straně 1739.

Určení šířky a hloubky příčlí sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k definování příčlí určením šířky a hloubky.

Protože sestavy dveře/okno mohou obsahovat několik vnořených osnov s různými příčlemi, je užitečné použít pro příčle osnovy, pravidlo pro tvorbu názvu, tak aby označovalo umístění osnovy nebo účel v rámci sestavy dveře/okno. Například, L3-FL1- příčel okna označuje příčel pro okno ve třetí úrovni v podlaží 1.

Určení šířky a hloubky příčle sestavy dveře/okno



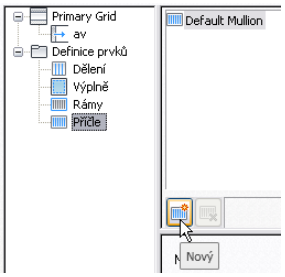
TIP K výměně příčlí za zasklení, vytvořte definici s šířkou i hloubkou nastavenou na nulu. Poté přiřaďte tuto definici k příčli, kterou chcete odstranit. Další informace najdete v části Odstranění příčlí z osnovy sestavy dveře a okno na straně 1735.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

3. Vyberte styl sestavy dveře/okno.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Příčle v nabídce Definice prvků.

6 Klepnutím na tlačítko vytvořte novu definici příčle.



7 Zadejte popisný název pro definici příčle.

8 Určete šířku a hloubku pro definici příčle.

9 Zadejte všechna odsazení.

Další informace najdete v části Určení odsazení pro příčle sestavy dveře a okno na straně 1712.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Po vytvoření definice příčle ji můžete přiřadit k jakékoliv příčli v sestavě dveře/okno. Další informace najdete v části Přiřazení definicí do příčlí sestavy dveře a okno na straně 1732.

Vytváření profilu pro příčle sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k vytvoření profilu, který můžete použít k definování tvaru příčle sestavy dveře/okno. Poté můžete vysunout profil, abyste z něj vytvořili příčle.

Výška a šířka křivky, kterou požíváte k vytvoření profilu, definuje výchozí výšku a šířku příčle sestavy dveře/okno. Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm příčle.

1 Nakreslete uzavřenou křivku s potřebnou výškou a hloubkou pro výslednou příčel sestavy dveře/okno.

2 Vyberte křivku, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Převést na ➤ Definice profilu.

3 Zadejte **c** (Těžiště) pro bod vložení profilu.

Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm příčle.

4 Zadejte název profilu a klepněte na tlačítko OK.

Nyní můžete používat profil jako příčel sestavy dveře/okno. Další informace najdete v části Určení příčlí sestavy dveře a okno pomocí profilu na straně 1711.

Určení příčlí sestavy dveře a okno pomocí profilu

Použijte tento postup k vytvoření definice prvku příčle z profilu. Nechcete-li použít u příčlí přímou hranu, můžete pomocí profilu definovat příčle s křivkami, zuby nebo jakýmkoliv jiným tvarem.

Pro vytvoření příčle z profilu můžete také použít postup úpravy na místě. Další informace najdete v části Vytvoření rámu nebo hrany příčle z křivky nebo z profilu používající úpravy na místě na straně 1761.

Protože sestavy dveře/okno mohou obsahovat několik vnořených osnov s různými příčlemi, je užitečné použít pro příčle osnovy pravidlo pro tvorbu názvu tak, aby označovalo umístění osnovy nebo účel v rámci sestavy dveře/okno. Například, L3-FL1- příčel okna označuje příčel pro okno ve třetí úrovni v podlaží 1.

POZNÁMKA Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm příčle.

1. Vytvořte profil pro použití pro příčel.

   Další informace najdete v části Vytváření profilu pro příčle sestavy dveře a okno na straně 1710.

2. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
3. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

   POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

4. Vyberte styl sestavy dveře/okno.
5. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
6. V levém podokně vyberte položku Příčle v nabídce Definice prvků.
7. Vyberte definici příčle nebo vytvořte novou definici klepnutím na tlačítko .
8. Zadejte popisný název pro definici příčle.
9. Určete šířku a hloubku pro definici příčle.

   Tyto kóty se používají k vypočtení středu bodu hrany pro zarovnání profilu a také k určení hranic pro sousední výplň.

10. Vyberte položku Použít profil.

POZNÁMKA Volby profilu jsou dostupné pouze pokud máte profily v aktuálním výkresu.

11 Vyberte ze seznamu profil.

Při výchozím nastavení se profil vloží se stejnou šířkou a hloubkou, s jakou byl vytvořen.

12 Chcete-li přizpůsobit rozměr profilu, aby se dostal do šířky nebo hloubky rozměru příčle, zvolte položku Automaticky upravit šířku nebo hloubku profilu.

13 Chcete-li zrcadlit profil podél osy *X* nebo *Y*, zvolte v příkazu Zrcadlit do buď X nebo Y.

14 K otočení profilu, zadejte úhel otočení.

15 Určete všechna odsazení.

Další informace najdete v části Určení odsazení pro příčle sestavy dveře a okno na straně 1712.

16 Klepněte na tlačítko OK.

Po vytvoření definice příčle ji můžete přiřadit k jakékoliv příčli v sestavě dveře/okno. Další informace najdete v části Přiřazení definicí do příčlí sestavy dveře a okno na straně 1732.

Určení odsazení pro příčle sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k určení příčlí, které jsou odsazeny od začátku nebo konce sestavy dveře/okno, abyste prodloužili nebo zkrátili hrany nebo odsazení ve směru X nebo Y a abyste změnily hranu. Například, můžete chtít znázornit zasklení, odsazením příčlí za výplně skleněného panelu.

Odsazení	Popis
X	Kladné X odsazení pro horizontální příčle, pohybuje příčlemi směrem k horní části sestavy dveře/okno, zatímco záporné X odsazení pohybuje příčlemi směrem k dolní části sestavy dveře/okno. Kladné X odsazení pro horizontální příčle, pohybuje příčlemi směrem k horní části sestavy dveře/okno, zatímco záporné X odsazení pohybuje příčlemi směrem k dolní části sestavy dveře/okno.

Odsazení	Popis
Y	V Půdorysu posouvá kladné odsazení Y příčle nad základnu, zatímco záporné odsazení Y posouvá příčle pod základnu.
Počátek	Záporné počáteční odsazení prodlouží příčle za počáteční bod, zatímco kladné počáteční odsazení příčle zkrátí.
Konec	Záporný konec odsazení prodlužuje příčle za koncovým bodem, zatímco kladný konec odsazení zkracuje příčle.

TIP K rychlému identifikování začátku a konce sestavy dveře/okno, vyberte sestavu dveře/okno. Opačný směr uzlu je zobrazen blízko středu sestavy dveře/okno a směřuje ke konci sestavy dveře/okno.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3. Vyberte styl sestavy dveře/okno.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Příčle v nabídce Definice prvků.
6. Vyberte definici příčle nebo vytvořte novou definici klepnutím na tlačítko .
7. Určete vzdálenost odsazení pro X, Y, Začátek nebo Konec.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění definice příčle ze stylu sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k odstranění definice příčle, kterou už nepotřebujete. Nemůžete odstranit definici příčle, pokud je přiřazen k příčli, ale můžete jej odstranit, pokud je přiřazen jako přepsání příčle. Nemůžete také odstranit výchozí nastavení příčle, ale můžete je měnit podle potřeby.

POZNÁMKA Další informace o odstranění příčlí mezi buňkami najdete v části Odstranění příčlí z osnovy sestavy dveře a okno na straně 1735.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

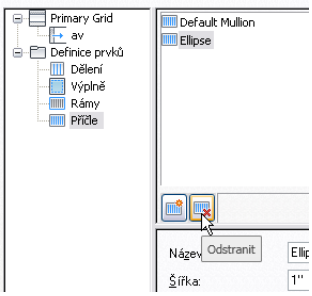
POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte položku Příčle v nabídce Definice prvků.

6 Vyberte ze seznamu nepotřebnou definici příčle a klepněte na tlačítko (odebrat příčel).



7 Klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení definicí do prvků sestavy dveře a okno

Po vytvoření definic prvku pro styl sestavy dveře/okno, můžete přiřadit tyto definice ke každému typu prvku sestavy dveře/okno: dělení, výplně buňky, rámy a příčle.

Standardně je jedna definice přiřazena ke všem prvkům určitého stylu. Můžete však také přiřadit definice k jednotlivým prvkům. Například, všechny buňky v osnově jsou přiřazeny k výchozí výplni. Ale můžete vytvořit nové přiřazení buňky, vybrat odlišnou výplň a pak určit buňky do kterých chcete použít tuto výplň.

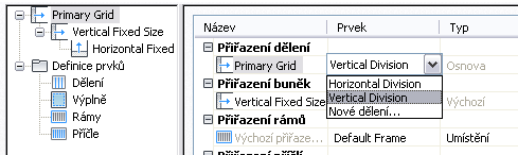
Seznam přiřazení

Další informace o definicích prvku najdete v části Vytváření definic prvku pro styl sestavy dveře a okno na straně 1678.

Přiřazení dělení do osnovy sestavy dveře a okno

Dělení určuje orientaci osnovy (zdali je směr buněk a příčlí osnovy horizontální nebo vertikální) a typ dělení (počet a velikost buněk).

Poté, co definujete dělení, můžete je přiřadit k primární osnově nebo k vnořeným osnovám. Vložené osnovy se vytvoří jako přiřazení buňky pomocí volby Vložená osnova. Další informace najdete v části Práce s vnořenými osnovami v sestavách dveře/okno na straně 1717.



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně, vyberte osnovu, ke které chcete přiřadit pravidla.

Název osnovy, který vyberete, se zobrazí v tabulce pod řadou Přiřazení dělení.

TIP Abyste přejmenovali osnovu, musíte ji vybrat, klepnout na tlačítko Přejmenovat a zadat nový název.

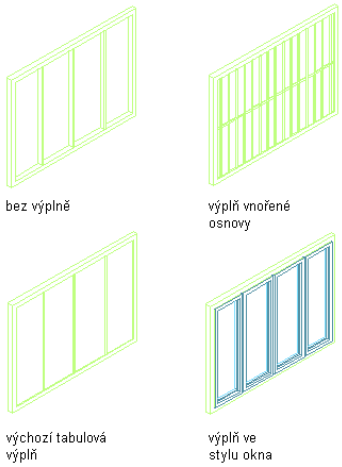
6 Klepněte na položku Prvek sloupce pro tuto osnovu a ze seznamu vyberte definici dělení.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení výplní do buněk sestavy dveře a okno

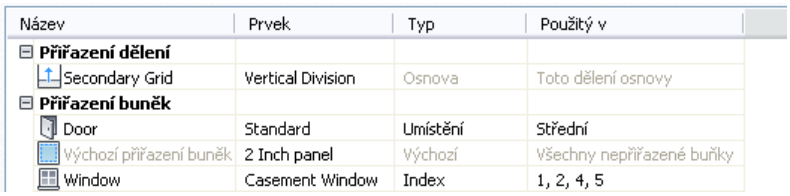
Výplň definuje obsah buňky sestavy dveře/okno. Buňka sestavy dveře/okno může mít výchozí jednoduchý panel nebo může obsahovat vnořenou osnovu, Polygon AEC, jednotku obvodového pláště, stylu dveří nebo okna. Styly objektů, které používáte ve výplních, musí existovat v aktuálním výkresu, aby mohli být přidány k definici výplně. Panely obvykle reprezentují zasklení nebo jiné jednoduché plátování, jako je kámen nebo beton.

Určení definicí výplně v sestavě dveře/okno



Přiřazení buněk

Přiřazení buněk definuje definici výplně, která se používá pro buňky. Můžete použít jediné zarovnání buňky k přiřazení stejné výplně všem buňkám nebo můžete vytvořit několik zarovnání buněk k přiřazení různých výplní různým buňkám.



Název	Prvek	Typ	Použitý v
Přiřazení dělení			
Secondary Grid	Vertical Division	Osnova	Toto dělení osnovy
Přiřazení buněk			
Door	Standard	Umístění	Střední
Výchozí přiřazení buněk	2 Inch panel	Výchozí	Všechny nepřiřazené buňky
Window	Casement Window	Index	1, 2, 4, 5

Nepřiřazujte více definicí stejné buňce. Pokud tak učiníte, bude se používat poslední přiřazená definice buňky.

Výchozí přiřazení buňky

Všechny nepřiřazené buňky používají výchozí přiřazení buňky. Můžete upravit výchozí přiřazení, aby bylo libovolným typem výplně, nemůžete však výchozí přiřazení buňky vymazat.

Možná bude potřeba upravit výchozí přiřazení buňky, tak aby používalo definici výplně, která se v projektu nejčastěji vyskytuje. Všechny buňky, které nejsou přiřazeny k jiným výplním, pak používají tuto definici výplně.

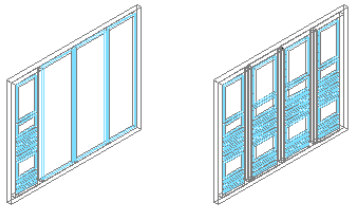
Materiály a vlastnosti zobrazení výplní

Hladina, barva, typ čáry a ostatní vlastnosti zobrazení výchozí výplně jsou použity na všechny výplně, pokud nepřiřadíte materiály k výplním, které jste vytvořili, nebo pokud nevytvoříte komponentu vlastního zobrazení pro každou definici. Poté můžete nezávisle řídit každé zobrazení definice výplně. Další informace najdete v části Určení zobrazení sestav dveře a okno na straně 1739.

Práce s vnořenými osnovami v sestavách dveře/okno

Každá osnova sestavy dveře/okno je jednorozměrná s horizontálním nebo vertikálním dělení. Ve stylu sestavy dveře/okno můžete podle vnořených osnov vytvořit celou škálu vzorů, od jednoduchých ke složitým.

Určení umístění vnořených osnov sestavy dveře/okno



Jednoduché primární osnovy

Vnořování osnov začněte od nějaké primární osnovy. Poté může být každá buňka v primární osnově vyplněna jinou osnovou. Například, následující vyobrazení má horizontální primární osnovu se čtyřmi buňkami. Můžete vnořit vertikální osnovu do každé horizontální buňky, abyste mohli vytvořit jednoduchou 2D osnovu.

Určení dělení buněk 1 sestavy dveře/okno

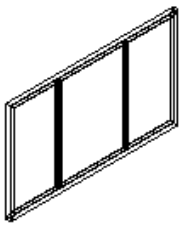
Předcházející ilustrace zobrazuje všechny buňky v osnově se stejným přiřazení buňky – vertikální dělení. Ale každá buňka v osnově je nezávislá a může mít samostatné přiřazení. Například, následující vyobrazení ukazuje jednu buňku v primární osnově, která obsahuje jinou horizontální osnovu, další buňka obsahuje vertikální osnovu s třemi děleními a další buňka obsahuje vertikální osnovu s šesti děleními.

Určení dělení buněk 2 sestavy dveře/okno

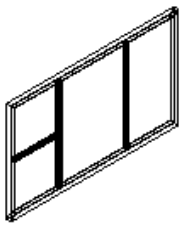
Vícenásobné vnořené osnovy

ve vnořování osnov můžete pokračovat a vytvářet další úrovně. Například, následující vyobrazení ukazuje standardní styl osnovy sestavy dveře a okno, stejnou osnovu s vnořenou osnovou v jedné buňce sekundární osnovy a znovu stejnou osnovu s vnořenými osnovami ve všech buňkách sekundární osnovy.

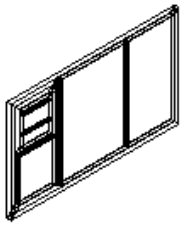
Určení vnořené osnovy v sestavě dveře/okno



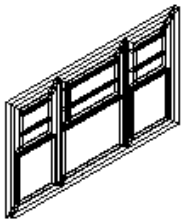
primární osnova se svislými děleními



vnořená osnova v buňce 1 sekundární osnovy



vnořená osnova na horním okraji terciální osnovy



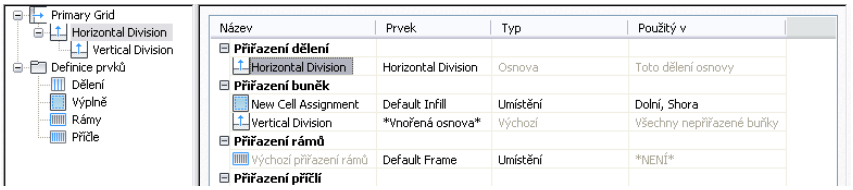
vnořené osnovy přiřazené ke všem buňkám

Určení vnořených osnov

Můžete určit vnořené osnovy v kartě Pravidla projektu dialogového okna Vlastnosti stylu sestavy dveře/okno. V seznam se stromovou strukturou na levé straně karty jsou zobrazeny osnovy. Vždy je jen jedna primární osnova. Primární osnova může mít jednu nebo více sekundárních osnov. Každá sekundární osnova může mít jednu nebo více osnov třetího stupně a tak dále.

TIP K rychlému vytvoření vnořených osnov ve všech buňkách, změňte výchozí přiřazení buňky na položku Vnořené osnovy. Chcete-li použít více úrovní vnoření, ujistěte se o tom, že jste změnili výchozí přiřazení buňky pro každou osnovu. Další informace najdete v části Vytvoření vnořené osnovy pro sestavu dveře a okno na straně 1720.

Každá osnova má vlastní přiřazení buněk. Můžete přiřadit buňky tak, aby obsahovaly další osnovu, tabulovou výplň anebo objekt, jako okno nebo dveře. Další informace najdete v části Přiřazení výplní do buněk sestavy dveře a okno na straně 1716.



Vytvoření vnořené osnovy pro sestavu dveře a okno

Použijte tento postup k vytvoření vnořené osnovy, která je osnovou uvnitř osnovy. Každá vnořená osnova má svoje vlastní pravidla dělení, přiřazení buňky, rámu a příčlí. Standardně je rám pro vnořené osnovy vypnut.

Další informace najdete v části Práce s vnořenými osnovami v sestavách dveře/okno na straně 1717.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3. Vyberte styl sestavy dveře/okno.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu, ve které chcete vytvořit vnořenou osnovu.
6. Klepněte na tlačítko (nové přiřazení buňky).

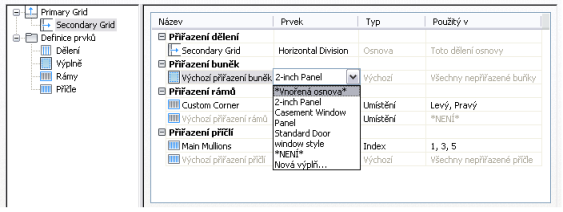
   Nové přiřazení buňky je zobrazeno v seznamu přiřazení buňky.

7 Klepněte pravým tlačítkem na výchozí název, klepněte na tlačítko Přejmenovat a zadejte popisný název pro přiřazení.

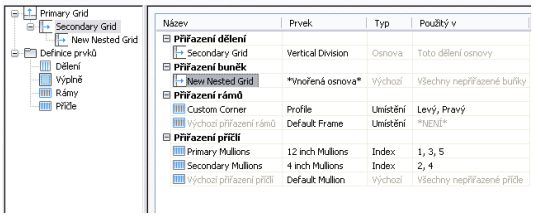
8 Ve sloupci Prvek vyberte položku Vnořená osnova.

V levém podokně dialogového okna je do seznamu osnov přidána nová osnova. Jestliže upravujete primární osnovu, nová osnova je přidaná v sekundární úrovni. Když upravujete osnovu sekundární úrovně, další osnova se umístí na terciální úroveň a tak dále.

Vytvoření vnořené osnovy



Vnořená osnova v kořenové struktuře



POZNÁMKA Pokud chcete přejmenovat osnovu, musíte ji vybrat v pravém podokně, klepnout na ni pravým tlačítkem a klepnout na tlačítko Přejmenovat a zadat nový název.

9 Určete buňky, které pojmou tuto vnořenou osnovu.

Další informace najdete v části Určení buněk sestavy dveře a okno, které mohou použít přiřazení buňky na straně 1726.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Vyplnění buňky sestavy dveře a okno jednoduchým panelem

Použijte tento postup k vyplnění buňky sestavy dveře/okno jednoduchým panelem. Jednoduché panely jsou obecně používané v sestavě dveře/okno k reprezentaci základních materiálů vnějšího pláště, jako je panel kamenné zdi nebo betonový panel.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu, do které chcete přiřadit jednoduchý panel.

6 Klepněte na tlačítko (nové přiřazení buňky).

Nové přiřazení buňky je zobrazeno v seznamu přiřazení buňky.

7 Klepněte pravým tlačítkem na výchozí název, klepněte na tlačítko Přejmenovat a zadejte popisný název pro přiřazení.

8 Vyberte výplň, která definuje jednoduchý panel.

9 Určete buňky, které obsahují tento jednoduchý panel.

Další informace najdete v části Určení buněk sestavy dveře a okno, které mohou použít přiřazení buňky na straně 1726.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Vložení dveří nebo okna do sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k přidání dveří a oken do sestav dveře/okno. Další informace najdete v části Určení výplní pro buňky sestavy dveře a okno na straně 1693.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte položku dveře, okno nebo sestavu dveře/okno.

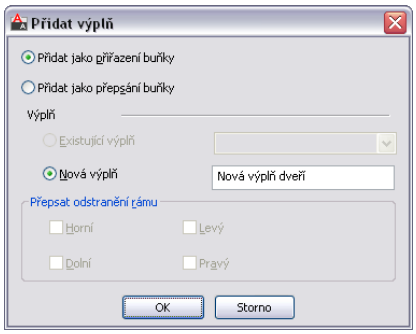
POZNÁMKA Případně klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit na jednu z těchto možností: Okno , rozevírací seznam Dveře ➤ Dveře nebo rozevírací seznam Dveře ➤ Sestava dveře/okno .

2 Vyberte sestavu dveře/okno, do které chcete vložit dveře nebo okno.

Můžete přesouvat nebo schovat položku Vlastnosti palety, abyste odkryli více oblastí výkresu.

3 Pro buňku, do které chcete vložit dveře nebo okno, vyberte značku buňky sestavy dveře/okno.

Zobrazení tabulky Přidat výplň.



4 Vyberte metodu pro vkládání dveří nebo okna:

Chcete-li…	Pak...
přidat dveře nebo okno jako zarovnání buňky a mít všechny sestavy dveře/okno používající stejný styl zobrazení stejného objektu, přidané k odpovídající buňce	vyberte tlačítko Přidat jako přiřazení buňky.
přidat výhradně dveře nebo okno do vybrané sestavy dveře/okno	vyberte tlačítko Přidat jako přepsání buňky.

Jestliže dveře nebo okno stylu, které jste vybrali, už existuje ve vašem výkresu, je standardně vybraná existující výplň.

5 Vyberte typ výplně pro sestavu dveře nebo okno:

Jestliže jste vybrali...	Pak...
Přidáte-li jako přiřazení buňky, můžete poté vložit existující styl dveří nebo okna, standardně je vybraná položka Existující výplň.	Klepněte na tlačítko OK.

Jestliže jste vybrali...	Pak...
Přidáte-li jako přiřazení buňky, můžete poté vložit jiný styl než ve vašem výkresu existuje.	vyberte položku Nová výplň, zadejte název pro objekt a klepněte na tlačítko OK.
Přidáte-li jako přepis buňky, můžete poté vložit existující styl dveří nebo okna, aniž by se změnila hrana rámu obklopujícího objekt	Klepněte na tlačítko OK.
Přidáte-li jako přepis buňky, můžete poté vložit jiný styl dveří nebo okna, než jaký existuje ve vašem výkresu, aniž by se odstranila hrana rámu obklopujícího objekt	vyberte položku Nová výplň, zadejte název objektu a klepněte na tlačítko OK.
Přidáte-li jako přepis buňky, můžete poté vložit existující styl dveří nebo okna a odstranit hranu rámu obklopujícího objekt	pro odstranění panelu vyberte horní, dolní, levý nebo pravý a klepněte na tlačítko OK.
Přidáte-li jako přepis buňky, můžete poté vložit různý styl dveří nebo okna, než existuje ve vašem výkresu a neodstranit hranu okolí rámu objektu	vyberte položku Nová výplň a zadejte název pro objekt. Potom vyberte možnost Horní, Dolní, Levý nebo Pravý pro Odstranění rámu přepisu a klepněte na tlačítko OK.

6 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Vložení objektu do buňky Sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k vložení objektů jako jsou dveře, okna, jednotky obvodových plášťů a polygony AEC, do buňky sestavy dveře/okno. Buňky sestavy dveře/okno mohou obsahovat tyto objekty, pokud vytváříte definice výplně, které je používají. Další informace najdete v části Vytváření výplně pro vložení objektu do sestavy dveře a okno na straně 1696.

TIP Po vložení objektu do buňky můžete vybrat tento objekt nezávisle na osnově a získat přístup k volbám úpravy objektu. Další informace najdete v části Úprava objektů ukotvených v sestavách dveře/okno na straně 1791.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

   POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .
3. Vyberte styl sestavy dveře/okno.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu, do které chcete vložit objekt.
6. Klepněte na tlačítko (nové přiřazení buňky).

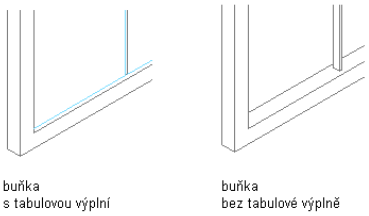
   Nové přiřazení buňky je zobrazeno v seznamu přiřazení buňky.
7. Klepněte pravým tlačítkem na výchozí název, klepněte na tlačítko Přejmenovat a zadejte popisný název pro přiřazení.
8. Vyberte výplň, kterou používá styl objektu.
9. Určete buňky, které mají obsahovat tento objekt.

   Další informace najdete v části Určení buněk sestavy dveře a okno, které mohou použít přiřazení buňky na straně 1726.
10. Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění výplně ze sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k odstranění výplně buňky a nechte buňku prázdnou. Pro provedení použijte jako definici prvku možnost Žádné. Použitím položky Žádná budou odstraněny také všechny hrany rámů, které hraničí s buňkou, ale příčle nebudou ovlivněny.

Odstranění výplně z buňky sestavy dveře/okno



Odstranění výplně buňky

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

   POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

3. Vyberte styl sestavy dveře/okno.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu, která obsahuje buňky, které chcete přiřadit hodnotu Žádná.
6. Vyberte existující přiřazení buňky nebo vytvořte novou.
7. Pod sloupcem Prvek vyberte položku Žádná.
8. Určete buňky, které mají obsahovat výplň Žádná.

   Další informace najdete v části Určení buněk sestavy dveře a okno, které mohou použít přiřazení buňky na straně 1726.

9. Klepněte na tlačítko OK.

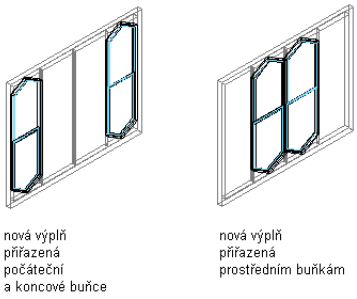
Určení buněk sestavy dveře a okno, které mohou použít přiřazení buňky

Jestliže vytvoříte přiřazení buňky, musíte určit buňky v osnově, abyste mohli použít toto přiřazení. Existují dvě možnosti výběru buněk:

- Příkaz Umístění použijte pro vložení výplně do počátečních, středových nebo koncových buněk vertikální osnovy anebo do spodních, středových nebo horních buněk horizontální osnovy. V případě sudého počtu (čtyř a více) buněk se označení Střední

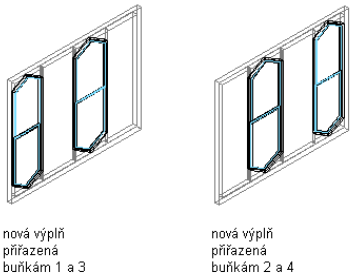
vztahuje na dvojici buněk uprostřed osnovy. Jestliže je zde lichý počet buněk (tři nebo více), střed odkazuje na dvě buňky ve středu osnovy.

Určení výplně umístěním sestavy dveře/okno



- Použijte index ke vložení do specifických buněk podle jejich čísel. Buňky jsou číslované od začátku ke konci zdola nahoru. Například, zadáním 1, 2, 3 byste umístili výplň v první, druhé a třetí buňce.

Určení výplně indexem sestavy dveře/okno



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

3. Vyberte styl sestavy dveře/okno.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu.

6 Vyberte přiřazení buňky:

Jestliže jste vybrali...	Pak...
Umístění typu	klepněte na sloupec Použitý v a klepněte na tlačítko . Vyberte buňky u kterých chcete použít toto přiřazení a klepněte na tlačítko OK.
Index typu	zadejte čísla buněk oddělená čárkami do sloupce Použité v. Buňky jsou pro vertikální osnovy očíslovány od začátku do konce a buňky pro horizontální osnovy jsou očíslovány od dolní části po horní část.

POZNÁMKA Nepřiřazujte více definicí k buňce. Jestliže tak učiníte, použije se poslední přiřazená definice buňky.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Každá buňka, které není přiřazeno specifické přiřazení buňky, používá výchozí výplň.

Odstranění přiřazení ze stylu sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k odstranění přiřazení buňky, přiřazení rámu a přiřazení příčle ze stylu sestavy dveře/okno. Nemůžete odstranit výchozí přiřazení, ale můžete je změnit, aby vyhovovalo vašim potřebám.

POZNÁMKA Každá osnova vyžaduje přiřazení dělení, proto nemůžete odstranit přiřazení dělení. Můžete změnit prvek dělení použitý pro přiřazení dělení.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu, z níž chcete odebrat přiřazení.

6 Vyberte přiřazení buňky, rámu nebo příčle.

7 Klepněte na tlačítko (odebrat přiřazení).

8 Klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení definicí do rámů sestavy dveře a okno

Rám sestavy dveře/okno je reprezentován vnějšími hranami primární osnovy. Každá vnořená osnova má svůj vlastní rám, který je definován samostatně na základě primárního rámu osnovy. Standardně jsou rámy vnořených osnov vypnuty. Další informace o vnořených osnovách najdete v části Práce s vnořenými osnovami v sestavách dveře/okno na straně 1717.

Přiřazení rámu

Přiřazení rámu udává definici rámu používanou každou hranou rámu. Můžete použít jedno přiřazení rámu k přiřazení stejné definice ke všem čtyřem hranám rámu, nebo můžete vytvořit více přiřazení rámu, abyste je mohli použít k přiřazení různých definicí k různým hranám rámu. Nepřiřazené hrany nejsou zobrazeny.

Výchozí přiřazení rámu

Nepřiřazujte více definicí k hraně rámu. Jestliže tak učiníte, použije se poslední definice přiřazená hraně.

Existuje výchozí přiřazení rámu. Nyní můžete vybrat hrany rámu, na které se použije. Můžete upravit výchozí přiřazení, aby používalo libovolnou definici rámu, nemůžete však výchozí přiřazení rámu vymazat.

Materiály a vlastnosti zobrazení rámů

Hladina, barva, typ čáry a ostatní vlastnosti zobrazení výchozího rámu, jsou použity na všechny hrany rámů, pokud nepřiřadíte materiály k definici rámu nebo nevytvoříte komponentu vlastního zobrazení pro každou definici. Poté můžete nezávisle řídit každé zobrazení definice rámu. Další informace najdete v části Určení zobrazení sestav dveře a okno na straně 1739.

Přidání nového přiřazení rámu do osnovy sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k přidání přiřazení rámu do sestavy dveře/okno. K přiřazení různých definicí do různých hran rámů potřebujete několik přiřazení rámu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

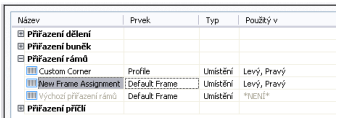
3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu, ve které chcete vytvořit nové přiřazení rámu.

6 Klepněte na tlačítko (nové přiřazení rámu).

Nové přiřazení rámu je zobrazeno v seznamu přiřazení rámu.



7 Klepněte pravým tlačítkem na výchozí název, klepněte na tlačítko Přejmenovat a zadejte popisný název pro přiřazení.

8 Pod položkou Prvek, vyberte položku definice rámu.

9 Určete strany rámu, které mají použít toto přiřazení rámu.

Další informace najdete v části Určení hran sestavy dveře a okno, které mohou použít přiřazení rámu na straně 1730.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Určení hran sestavy dveře a okno, které mohou použít přiřazení rámu

Jestliže vytvoříte přiřazení buňky, musíte určit hrany rámu, abyste mohli použít toto přiřazení.

Hrany rámů, které nejsou přiřazeny definici rámu se nezobrazí.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

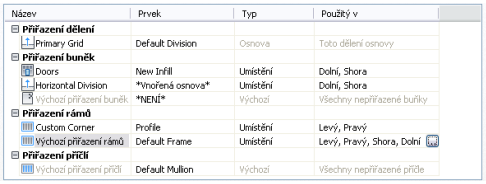
4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu.

6 Vyberte přiřazení rámu.

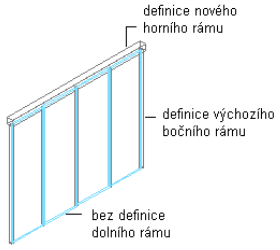
Jedině pomocí nabídky Umístění lze určit hrany rámů.

7 Klepněte na sloupec Použitý v a klepněte na tlačítko.



8 Vyberte hrany, které chcete použít, v tomto přiřazení – Levá, Prává, Horní nebo Dolní – a klepněte na tlačítko OK.

Určení jiných definic rámu sestavy dveře/okno



POZNÁMKA Nepřiřazujte více definic ke stejné hraně rámu, protože se bude používat pouze poslední přiřazená definice hrany.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění hrany rámu ze sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k odstranění hrany rámu ze sestavy dveře/okno. Existují tři způsoby, jak odstranit hranu rámu:

- Nastavte šířku a hloubku hrany na nulu.
- Nechte hranu bez přiřazení.
- Jako přepis určete pro přiřazení rámu položku žádný.

První dvě metody odstraní hranu rámu a rozbalí sousední výplně do prostoru, kde je umístěná hrana.

Určením položky Žádná jako přepis, hrana rámu není zobrazena, ale sousední výplň není rozbalena do prostoru obsazeného hranou.

Další informace o nastavení nulové šířky a hloubky najdete v části Určení šířky a hloubky rámu sestavy dveře a okno na straně 1702.

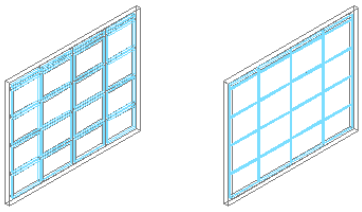
Informace o ponechání nepřiřazené hrany najdete v části Určení hran sestavy dveře a okno, které mohou použít přiřazení rámu na straně 1730

Další informace o přepsání hrany najdete v části Vytvoření přepisu rámu nebo příčle na straně 1758.

Přiřazení definicí do příčlí sestavy dveře a okno

Příčle sestavy dveře/okno jsou hrany mezi buňkami osnovy. Primární osnova a každá vnořená osnova má příčle, které jsou samostatně určeny z jiných osnov. Další informace o vnořených osnovách najdete v části Práce s vnořenými osnovami v sestavách dveře/okno na straně 1717.

Určení příčlí pro vnořené osnovy sestavy dveře/okno



Přiřazení příčle

Přiřazení příčle určuje definici, používanou každou příčlí. Můžete použít jedno přiřazení k definování všech příčlí nebo můžete vytvořit vícenásobná přiřazení a přiřadit různé definice k různým příčlím v jakékoliv osnově.

Nepřiřazujte stejné příčli více definicí, protože se používá jen poslední definice, přiřazená příčli.

Výchozí přiřazení příčle

Existuje výchozí přiřazení příčle, používané všemi nepřiřazenými příčlemi. Můžete změnit výchozí přiřazení na jakoukoli definici příčle, ale nemůžete vymazat výchozí přiřazení příčle.

Přidání nového přiřazení příčle do stylu sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k přidání nového přiřazení příčle do stylu sestavy dveře/okno.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

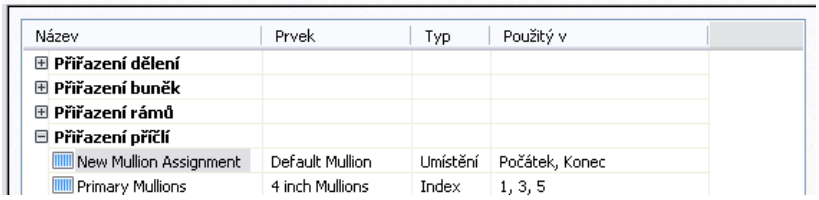
3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu, ve které chcete vytvořit nové přiřazení příčle.

6 Klepněte na tlačítko (nové přiřazení příčle).

Nové přiřazení příčle je zobrazeno v seznamu přiřazení příčle.



7 Klepněte pravým tlačítkem na výchozí název, klepněte na tlačítko Přejmenovat a zadejte popisný název pro přiřazení.

8 Pod položkou Prvek vyberte položku definice příčle.

9 Určete příčle, které mají použít toto přiřazení.

Další informace najdete v části Určení příčlí sestavy dveře a okno, které mohou použít přiřazení na straně 1734.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Určení příčlí sestavy dveře a okno, které mohou použít přiřazení

Jestliže vytvoříte přiřazení příčle, musíte určit příčle v osnově, abyste mohli použít toto přiřazení. Pro vybrané příčle, existují dvě volby:

- Použijte položku Umístění k přiřazení definice počátku, středu nebo konce příčlí vertikální osnovy nebo spodku, středu nebo vrchu příčlí horizontální osnovy. V případě sudého počtu (čtyř a více) příčlí se označení Střední vztahuje na dvojici příčlí uprostřed osnovy. V případě lichého počtu (tří a více) příčlí se označení Střední vztahuje na příčel uprostřed osnovy.
- Použijte index k přiřazení definice ke specifickým příčlím založeným na číslu příčle. Příčle jsou očíslované zleva doprava nebo zespodu nahoru. Například, zadáním 1, 2, 3 byste přiřadili definici k prvním, druhém a třetím přičli.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně vyberte osnovu.

6 Vyberte existující přiřazení příčle nebo vytvořte nové klepnutím na položku .

7 Vyberte přiřazení příčle:

Jestliže jste vybrali...	Pak...
Umístění	klepněte na sloupec Použitý v a klepněte na tlačítko . Vyberte příčle, pro které chcete použít toto přiřazení, a klepněte na tlačítko OK.
Index	zadejte čísla příčlí oddělená čárkami do sloupce Použité v. U vertikálních osnov jsou příčle číslované od začátku ke konci a u horizontálních osnov odspoda nahoru.

POZNÁMKA Nepřiřazujte stejné příčli více definicí, protože se používá jen poslední definice přiřazená příčli.

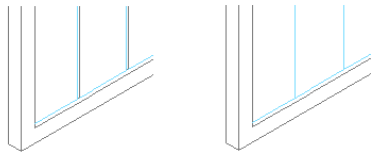
8 Klepněte na tlačítko OK.

Všechny příčle, které nejsou přiřazeny k specifickému přiřazení příčle používají výchozí definici příčle.

Odstranění příčlí z osnovy sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k odstranění příčle ze sestavy dveře/okno. Můžete vytvořit definici příčle, jehož šířka a hloubka je nula. Přilehlé výplně se rozšíří, aby vyplnily prostor, který zabírala příčel. Toto je efektivní způsob reprezentace zasklení.

Odstranění příčle z osnovy sestavy dveře/okno



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 V levém podokně, vyberte osnovu, ze které chcete odstranit příčel.

6 Vytvořte nové přiřazení příčle a zadejte **0** (nula) pro šířku a hloubku.

Další informace najdete v části Určení šířky a hloubky příčlí sestavy dveře a okno na straně 1709.

7 Pod položkou Přiřazení příčle, vyberte definici příčle, které jste vytvořili pro hrany příčle všech přiřazení příčle, kde chcete odstranit příčle.

Další informace najdete v části Určení příčlí sestavy dveře a okno, které mohou použít přiřazení na straně 1734.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Určení materiálů stylu sestavy dveře a okno

Sestava dveře/okno se skládá z několika komponentů, jejichž vlastnosti zobrazení mohou být určeny přiřazeným materiálem ke každé komponentě.

Jestliže přiřadíte materiály do komponenty stylu sestavy dveře/okno, přiřadíte jeden materiál ke každé komponentě sestavy dveře/okno. Například, přiřadíte materiál ze dřeva k rámu a materiál ze skla k vložení skla. V reprezentaci zobrazení přiřadíte materiály ke komponentům, kde chcete používat tyto materiály.

Jestliže chcete použít vlastnosti zobrazení stylu sestavy dveře/okno, místo používání vlastností zobrazení materiálu, můžete vypnout přiřazení materiálu ve vlastnostech zobrazení stylu sestavy dveře/okno.

Definice materiálu se skládá z komponent zobrazení, které odpovídají typům komponenty objektů. Například komponenta materiálu Skica se používá pro všechny skici v půdorysném pohledu. Komponenta Šrafování povrchu materiálu se používá ke šrafování objektů všech povrchů ve třírozměrných (3D) modelových pohledech a v pohledech.

Materiály a komponenty zobrazení sestavy dveře a okno

Následující tabulka označuje komponentu materiálu, která odpovídá každé komponentě sestavy dveře/okno v určitých pohledech.

Komponenta sestavy dveře/okno	Komponenta materiálu
Půdorys, Půdorys s více detaily, Půdorys s méně detaily, Stíněný, Průmět půdorysu	
Výchozí výplň	Skica
Výchozí rám	Skica
Výchozí příčel	Skica
Výchozí šrafování výplně	Skica
Výchozí šrafování rámu	Skica
Výchozí šrafování příčle	Skica
Model	
Výchozí výplň	3D těleso
Výchozí rám	3D těleso
Výchozí příčel	3D těleso

Přiřazení materiálů do stylu sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k přiřazení materiálů do jednotlivých komponent stylu sestavy dveře/okno. Jestliže přiřadíte materiál do komponenty sestavy dveře/okno, komponenta použije vlastnosti zobrazení materiálu, místo vlastností zobrazení stylu.

Můžete přiřadit materiál k jakékoliv fyzické komponentě sestavy dveře/okno. Vlastní komponenty a komponenty, které jsou pouze symbolická grafika, nepoužívají materiály pro jejich vlastnosti zobrazení. Například, rám, příčel a výplň jsou fyzické komponenty sestavy dveře/okno. Značka buňky je symbolická komponenta.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu neurčuje vlastnosti zobrazení komponenty sestavy dveře/okno, můžete změnit vlastnosti zobrazení stylu sestavy dveře/okno, jak je popsané v části Určení zobrazení sestav dveře a okno na straně 1739.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

   POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny, a zvolte položku Přepsání stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Zvolte možnost Podle materiálu pro všechny komponenty, kam chcete přiřadit materiál a klepněte na tlačítko OK.

   Jestliže nastavení Podle materiálu není k dispozici, zobrazení této komponenty není možné určit materiálem.
9. Klepněte na kartu Materiály.
10. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, vyberte hodnotu u Definice materiálu a vyberte jinou definici materiálu.

    Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu anebo klepnout na pro vytvoření nové definice materiálu a její přiřazení ke komponentě.

    VAROVÁNÍ I když lze definici materiálu upravit v tomto dialogu, všechny změny definice materiálu platí pro všechny objekty, kam je materiál přiřazen.
11. Klepněte na tlačítko OK.

Určení zobrazení sestav dveře a okno

Zobrazení sestavy dveře/okno záleží na směru, ze kterého se díváte na sestavu dveře/okno. V půdorysu je objekt sestavy dveře/okno zobrazen s paralelními čarami s vrcholy označení čar osnovy, je to nakreslené stejně, jakoby to kreslil architekt. V 3D pohledu je objekt sestavy zobrazen tak, jak by se jevil v reálném světě, s povrchy, u kterých je vidět délka, tloušťka a výška. Můžete si vybrat, co chcete mít zobrazeno v každém určitém pohledu.

Definice prvku a vlastní komponenty zobrazení

Standardně je zobrazení všech výplní, rámů a příčlí řízeno vlastnostmi zobrazení výchozí výplně, výchozího rámu a výchozí příčle. Nicméně, můžete přidat jednotlivé definice prvku jako komponenty s oddělenými vlastnostmi zobrazení. Například, pokud definujete dvě výplně nazvané kamenný panel a skleněný panel, standardně jsou obě řízeny výchozími vlastnostmi zobrazení výplně. Ale můžete přidat každou definici jako novou komponentu zobrazení a pak řídit vlastnosti zobrazení zvlášť.

POZNÁMKA Název komponenty v dialogovém okně Komponenta vlastního zobrazení musí souhlasit s názvem definice prvku na kartě Pravidla návrhu. Jinak se vám nezobrazí správně definice prvku.

Další informace o systému zobrazení najdete v části Systém zobrazení na straně 777.

Materiály a vlastnosti zobrazení

Můžete použít materiály pro ovládání zobrazení jak výchozích, tak i vlastních výplní, rámů a příčlí. Když přiřazujete materiály k vytvářeným definicím prvků, nemusíte tyto definice definovat jako vlastní komponenty zobrazení. Další informace najdete v části Určení materiálů stylu sestavy dveře a okno na straně 1736.

Přidání Definice prvků sestavy dveře a okno jako Komponenty zobrazení

Použijte tento postup k přidání definic prvků sestavy dveře/okno. Předtím, než můžete ovládat vlastnosti zobrazení prvků sestavy dveře/okno, pomocí přiřazené definice, musíte napřed vytvořit pro každou definici prvku, komponenty zobrazení.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno, který chcete změnit.

4 V dialogovém okně Vlastnosti stylu sestavy dveře/okno, klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Klepněte na možnost Upravit vlastnosti zobrazení .

6 Klepněte na kartu Jiné a klepněte na tlačítko Přidat.

POZNÁMKA Jestliže klepnete na kartu Vlastní komponenty půdorysu, dialogové okno Vlastní zobrazení komponenty je podobné, kromě toho, že nespecifikujete bod vložení Z a odsazení Z pro vlastní grafiku.

7 Pro typ komponenty vyberte výplň, rám nebo příčel.

8 Zadejte název u položky Název komponenty anebo klepněte na příkaz Vybrat prvek a ze seznamu vyberte prvek.

9 Klepněte na tlačítko OK.

10 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

Definice prvku, kterou jste přidali, se zobrazí v seznamu komponent.

11 Klepněte na kartu Jiné k pokračování přidávání definic prvků, nebo klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Určení hladiny, barvy a typu čáry stylu sestavy dveře a okno

Použijte tento postup ke změně následujících vlastností zobrazení komponentů jednotlivé sestavy dveře/okno:

- Viditelnost (komponenta je zapnutá nebo vypnutá)
- Dle materiálu
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry

■ Měřítko typu čáry

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde chcete, aby se projevily změny, a klepněte na položku Přepsání stylu.

6 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

7 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.

8 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Určení šrafování pro komponenty stylu sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k určení šrafování komponent jednotlivé sestavy dveře/okno. Šrafování sestavy dveře/okno je zobrazeno pouze v reprezentaci zobrazení, jako je Půdorys, který se používá v horním pohledu (půdorysu) výkresu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které se mají projevit změny, a klepněte na položku Přepsání stylu.

6 Klepněte na kartu Šrafování.

7 Vyberte komponentu a klepněte na nastavení pro položku Vzor.

8 Pro komponentu vyberte šrafování:

Pokud chcete zvolit...	Pak...
šrafovací vzor dostupný v softwaru	vyberte v nabídce Typ možnost Předdefinovaný a pak vyberte vzor.
vlastní vzor	vyberte v nabídce Typ možnost Vlastní a pak zadejte název vlastního vzoru. Je-li třeba, klepněte na příkaz Procházet a určete cestu ke složce, kde se nachází soubor s vlastním vzorem.
jednoduché šrafování	vyberte v nabídce Typ možnost Definovaný uživatelem a zrušte Dvojité šrafování.
dvojité šrafování	vyberte v nabídce Typ možnost Definovaný uživatelem a vyberte Dvojité šrafování.
plná výplň	u položky Typ vyberte Plná výplň.

9 Klepněte na tlačítko OK.

10 Klepněte na položku Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

11 Klepněte na možnost Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

12 Klepněte na tlačítko Orientace a určete jak je orientováno šrafování:

Pokud chcete orientovat šrafování...	Pak...
k objektu, bez ohledu na otočení objektu	vyberte Objekt.
Do systému Absolutních světových souřadnic	vyberte možnost Globální.

13 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Přidání vlastní grafiky jako komponenty zobrazení sestavy dveře a okno

Mohou zde nastat případy, kdy výplň, rám nebo příčel vyžaduje vlastní 2D nebo 3D grafiku. Například, můžete potřebovat trojrozměrný vazník s vysokým rozlišením, jako jsou příčle nebo dekorativní osvětlení použité jako výplň. V podobných případech můžete vytvořit vlastní blok, přidat komponentu zobrazení připojenou k bloku a tuto komponentu přiřadit k definici prvku. Když tuto definici přiřazujete prvku, zobrazí se i blok.

1. Nakreslete vaši vlastní komponentu a uložte ji jako blok.
2. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
3. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

4. Vyberte styl sestavy dveře/okno, který chcete změnit.
5. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
6. Klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Vlastní komponenty půdorysu.

   Jestliže model, půdorys parapetu nebo promítaný půdorys parapetu je v aktuální reprezentaci zobrazení, karta se nazývá Ostatní.
8. Klepněte na tlačítko Přidat.
9. Vyberte Výplň, Rám nebo Příčel jako typ prvku.
10. Vyberte konkrétní prvek ze seznamu.
11. Vyberte příkaz Kreslit vlastní grafiku.
12. Určete zobrazení prvku:

Chcete-li…	Pak...
zobrazit blok, místo přidruženého prvku sestavy dveře/okno	vyberte položku Nahradit grafiku.
přeložit blok přes prvek sestavy dveře/okno, tak aby byly oba zobrazeny	zrušit položku Nahradit grafiku.

13 Klepněte na položku Vybrat blok a vyberte svůj vlastní blok, který jste vytvořili.

14 Klepněte na tlačítko OK.

15 Určete další nastavení pro zobrazení vlastního bloku:

Chcete-li…	Pak...
nastavit měřítko bloku, aby se mohla upravit určitá kóta	vyberte Šířku, Výšku nebo Hloubku. K zamezení ztráty proporcí bloku vyberte položku Zamknout XY poměr.
zrcadlit blok	rozhodněte, zda by se zrcadlit ve směru X, Y nebo Z.
určit, jak se blok vloží do osnovy ve směrech X, Y a Z	určete bod vložení v rovinách X, Y a Z.
provést odsazení do bloku z osnovy	určete odsazení ve směru X, Y nebo Z.

16 Klepněte třikrát na tlačítko OK.

Vytváření rovin řezu pro sestavu dveře a okno

Použijte tento postup k určení vlastností jedné nebo více rovin řezu pro styl sestavy dveře/okno. Vlastnosti zobrazení roviny řezu se používají pouze k reprezentacím zobrazení, jako je Půdorys, který se používá k hornímu pohledu (Půdorysný pohled) výkresu.

Pro lepší představu prvků sestavy dveře/okno v půdorysu můžete vytvořit roviny řezu. Hlavní rovina řezu je tam, kde je použité šrafování a obvod řezu. Zobrazení půdorysu zobrazuje komponenty sestavy dveře/okno, jak jsou zobrazeny ve výšce každé roviny řezu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3 Vyberte styl sestavy dveře/okno, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte položku Půdorys a klepněte na tlačítko .

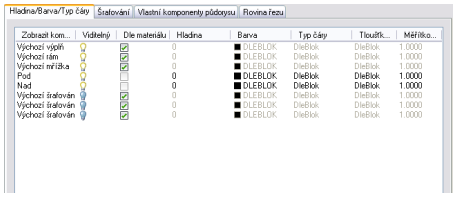
POZNÁMKA Karta Rovina řezu je zobrazena pouze v několika reprezentacích zobrazení, jako je Půdorys.

6 Klepněte na kartu Rovina řezu, pro nastavení roviny řezu, která bude zobrazena v každé reprezentaci stylu sestavy dveře/okno.

7 Zadejte hodnotu pro položku Výška roviny řezu pro určení roviny řezu, ve které se bude šrafovat.

8 Ke specifickému definování roviny řezu, klepněte na tlačítko Přidat a zadejte výšku nové roviny řezu:

Jestliže přidáte rovinu řezu...	Pak...
ve výšce, která je menší, než hodnota pro položku Výška roviny řezu	objekty se zobrazují s využitím vlastností zadaných pro komponentu Pod rovinou řezu na kartě Hladina/Barva/Typ čáry.
ve výšce, která je vyšší než hodnota pro Výšku roviny řezu	zobrazené objekty používají vlastnosti určené pro komponentu Nad rovinou řezu v kartě Hladina/barva/typ čáry.



9 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Definování stylu sestavy dveře/okno jako ohraničení asociativních prostorů

Tento postup slouží k definování stylu sestavy dveře/okno, který může spojovat asociativní prostory.

Pokud je styl sestavy dveře/okno nastaven jako vazba, budou ve výchozím nastavení všechny sestavy dveře/okno s přiřazeným stylem použity ve výběrové množině pro asociativní

prostor. Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

Nastavení vazby ze stylu objektu můžete v případě potřeby v nastavení objektu přepsat.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3. Vyberte styl sestavy dveře/okno.
4. Klepněte na kartu Obecné.
5. Zaškrtněte pole Objekty tohoto stylu mohou sloužit jako hranice pro asociativní prostory.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů do stylu sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k zadání poznámek a k připojení referenčních souborů do sestavy dveře/okno. Můžete také upravit poznámky nebo odpojit referenční soubory ze sestavy dveře/okno.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3. Vyberte styl sestavy dveře/okno.
4. Klepněte na kartu Obecné.
5. Přidat popis do sestavy dveře/okno, zadat pro ni popis.
6. Klepněte na položku Poznámky.
7. Pro přidání poznámky klepněte na kartu Textové poznámky a zadejte poznámku.

8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odeberte referenční soubor:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Odstranit.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Použití položky Přepsání v sestavách dveře/okno

Sestavy dveře/okno jsou geometricky složité objekty, které mají často velký počet různých prvků, jako jsou rámy, panely a výplně oken. Nastavení pro tyto prvky jsou určeny ve stylu sestavy dveře/okno a mohou být změněny pomocí položky Správce stylů. Ačkoliv jsou případy, kdy místo úprav sestavy dveře/okno přímo na obrazovce, je výhodnější jiný postup:

- Chcete-li přidat vlastní rám nebo hrany příčle k sestavě dveře/okno a potřebujete přímou vizuální zpětnou vazbu.
- Potřebujete-li vytvořit přepis, jako sloučenou výplň nebo nepravidelný tvar panelu, pouze v jednom určitém místě sestavy dveře/okno.
- Můžete experimentovat s různými zobrazeními, aniž byste museli měnit styl sestavy dveře/okno, okamžitě pro každý nápad.

Jestliže jste ukončili úpravy na obrazovce, můžete se rozhodnout, zda chcete

- použít přepsání do upravované sestavy dveře/okno.
- uložit přepis do aktuálního stylu sestavy dveře/okno
- vytvořit nový styl pro přepsání.

POZNÁMKA Nemůžete měnit definici, která používá metodu přepisu. Další informace o změně definic najdete v části Změna definic prvku pro styl sestavy dveře a okno na straně 1776.

Přepsání neovlivní pravidla projektu sestavy dveře/okno. Nicméně, můžete přenést přepsání do stylu sestavy dveře/okno, když chcete mít u všech sestav dveře/okno tohoto stylu stejné přepsání.

Můžete si prohlédnout seznam přepisů, které jsou aktuálně přiřazeny k sestavě dveře/okno z karty Přepsání dialogového okna Vlastnosti sestavy dveře/okno. Další informace najdete v části Vytvoření přepisu dělení na straně 1770.

POZNÁMKA Přepsání jsou také uvedena na kartě Přepsání v dialogovém okně Vlastnosti stylu sestavy dveře/okno.

Přepsání výplní sestavy dveře a okno

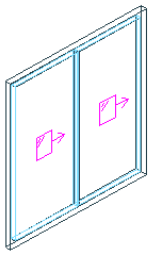
Výplně buňky sestavy dveře/okno jsou nastaveny ve stylu sestavy dveře/okno. Nicméně, můžete pro tyto výplně v buňkách vytvořit přepsání. Možná budete potřebovat například řadu posuvných oken na fasádě prvního podlaží. V jediné specifické pozici, pokud chcete okno s matným sklem. V tomto případě byste měli nastavit řadu posuvných oken do stylu sestavy dveře/okno a pak přepsat styl výplně v jedné specifické buňce s oknem, které má matné sklo.

Výplně sestavy dveře/okno, se mohou skládat z jednoduchých panelů, objektů jako jsou okna nebo dveře nebo vnořených osnov. Můžete změnit výplň za jinou, sloučit buňky nebo úplně odstranit rám z výplně. Toto by se hodilo, jestliže byste přidávali dveře do buňky osnovy a chtěli z této buňky odstranit spodní rám.

Zapnutí značek buňky

Použijte tento postup k zapnutí značek buňky pro každou buňku osnovy v sestavě dveře/okno. Aby bylo možné vybrat jednotlivé buňky a udělat v nich změny, musí být aktivovány značky buňky.

Zobrazení značek buňky sestavy dveře/okno



1 Vyberte sestavu dveře/okno, ve které chcete vytvořit přepis výplně.

2 Klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit značky výplně .

Sloučení buněk sestavy dveře a okno

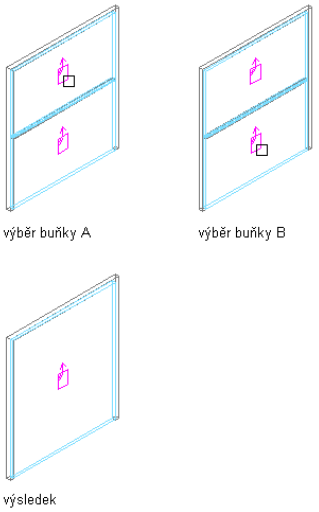
Použijte tento postup ke sloučení buněk sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Ke sloučení buněk sestavy dveře/okno je nutné, aby byly značky buňky viditelné. Další informace o zapnutí značek buňky najdete v části Zapnutí značek buňky na straně 1748.

Můžete sloučit jen vzájemně sousedící buňky.

Ve většině případů se slučují buňky se stejným typem výplně. Sloučená buňka je pak téhož typu jako původní buňky. Například, pokud sloučíte dvě výplně tělesa panelu, výsledná sloučená buňka má také výplň tělesa panelu. V některých případech ale můžete potřebovat sloučit dvě buňky, které mají odlišné typy výplně. V tomto případě se pro sloučenou buňku použije typ výplně první vybrané buňky. Chcete-li například sloučit buňku s jednoduchou tabulovou výplní a buňku s výplní okna a při zadávání příkazu ke sloučení vyberete buňku s jednoduchou tabulí jako první, obsahuje sloučená buňka jednoduchou tabulovou výplň a ne okno. Jestliže jste vybrali dvě buňky v opačném pořadí, sloučená buňka obsahuje okno a žádnou výplň jednoduchého panelu.

Sloučení dvou buněk sestavy dveře/okno



1 Vyberte sestavu dveře/okno, ve které chcete sloučit dvě buňky.

2 Klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Výplň ➤ Sloučit.

3 Vyberte první buňku ke sloučení.

4 Vyberte druhou buňku ke sloučení.

Buňky jsou sloučeny v jednu.

5 Zadejte, kam chcete uložit přepis sestavy dveře/okno:

Pokud chcete uložit přepis...	Pak...
pouze v této specifické sestavě dveře/okno	další kroky nejsou nutné. Přepsání je uloženo do sestavy dveře/okno. Další informace o tom, jak odstranit přepis ze sestavy dveře/okno, najdete v části Vytvoření přepisu dělení na straně 1770.
uložit přepis do stylu sestavy dveře/okno	vyberte sestavu dveře/okno, klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.

6 Jestliže vyberete uložení přepsání do stylu sestavy dveře/okno, vyberte znovu sestavu dveře/okno, klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu. Poté vyberte styl sestavy dveře/okno, do kterého chcete uložit přepis.

Chcete-li…	**Pak...**
uložte přepsání do aktuálního stylu sestavy dveře/okno	vyberte položku Přenést operace sloučení a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Pokud jste vytvořili pouze sloučenou buňku, pouze zaškrtávací políčko Přenést sloučení do stylu, je aktivní Jestliže jste také vytvořili jiná přepsání, jako jsou nová zarovnání buňky nebo rámu nebo přepis hrany příčle, tyto zaškrtávací políčka jsou také dostupná. Jestliže chcete také uložit tato přepsání do stylu, musíte zaškrtnout také jejich políčka.
uložit přepis do nového stylu sestavy dveře/okno	vyberte položku Přenést operace sloučení do stylu a klepněte na položku Nové. Poté zadejte název pro položku nový styl sestavy dveře/okno a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Jestliže jste vytvořili pouze sloučení buňky, pouze zaškrtávací políčko Přenést sloučení do stylu, je aktivní. Jestliže jste také vytvořili jiná přepsání, jako jsou nová zarovnání buňky nebo rámu nebo přepis hrany příčle, tyto zaškrtávací políčka jsou také dostupná. Jestliže chcete také uložit tato přepsání do stylu, musíte vybrat také jejich zaškrtávací políčka.

POZNÁMKA Nechcete-li uložit přepsání zpět do stylu, klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu projektu. Přepsání stále zůstanou v sestavě dveře/okno, kde mohou být odstraněna, jak je popsáno v části Vytvoření přepisu dělení na straně 1770, ale nebudou uložena zpět do stylu sestavy dveře/okno.

Vytvoření přepisu buňky sestavy dveře a okno

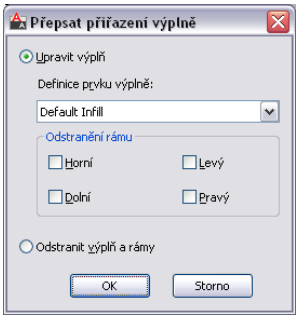
Použijte tento postup k přepsání výplně buňky sestavy dveře/okno.

Například, v sestavě dveře/okno můžete mít řadu jednoduchých betonových panelů, ale budete je chtít v jednom umístění kulatého okna, namísto betonového panelu. V tomto případě by bylo snazší použít přepis buňky, místo vytvoření komplexních definic sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Jestliže chcete přepsat přiřazení výplně, musí být značky buňky viditelné. Informace o zapnutí značek buňky najdete v části Zapnutí značek buňky na straně 1748

Aby bylo možné zaměnit definici výplně, musí už být ve stylu obvodového pláště definována nová definice výplně. Další informace o vytváření definicí výplně najdete v části Určení výplní pro buňky sestavy dveře a okno na straně 1693.

1. Vyberte sestavu dveře/okno, ve které chcete přepsat výplň.
2. Klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Výplň ➤ Přepsat přiřazení.
3. Vyberte značku buňky (buněk), kde chcete vytvořit přepis, a stiskněte klávesu *ENTER*.



4 Vytvořte přepis:

Chcete-li…	Pak...
vyměnit existující hranu za jinou	vyberte ze seznamu novou definici výplně.
odstranit jeden nebo více rámů kolem výplně	vyberte komponentu rámu, která se má odstranit. Můžete například přepsat buňku, aby obsahovala výplň dveří namísto tabulové výplně; v tomto případě byste mohli odstranit spodní rám buňky.
odstranit veškerou výplň a její rám	vyberte položku Odstranit výplň a rámy. **POZNÁMKA** Toto funguje pouze pro výplně, které hraničí s vnější sestavou dveře/okno.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Určete, kde chcete uložit přepis sestavy dveře/okno:

Chcete-li…	Pak...
uložit přepis pouze do této specifické sestavy dveře/okno	další kroky nejsou nutné. Přepsání je uloženo do sestavy dveře/okno. Další informace o tom, jak odstranit přepis ze sestavy dveře/okno, najdete v části Vytvoření přepisu dělení na straně 1770.
uložit přepis do stylu sestavy dveře/okno	vyberte sestavu dveře/okno, klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.

7 Jestliže jste vybrali uložení přepsání do stylu sestavy dveře/okno, vyberte znovu sestavu dveře/okno, klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel

Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu a rozhodněte se, do kterého stylu sestavy dveře/okno chcete přepsání uložit.

Chcete-li…	Pak...
uložit přepis do aktuálního stylu sestavy dveře/okno	vyberte položku Přenést přepsání buňky do stylu a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Jestliže jste vytvořili pouze přepis výplně, pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání buňky do stylu, je aktivní. Jestliže jste také vytvořili jiná přepsání, jako je sloučení buňky nebo přepis hrany příčle, tato zaškrtávací políčka jsou také dostupná. Jestliže chcete také uložit tato přepsání do stylu, musíte vybrat také jejich zaškrtávací políčko.
uložit přepis do nového stylu sestavy dveře/okno	vyberte položku Přenést přepsání buňky do stylu a klepněte na položku Nové. Poté zadejte název pro položku nový styl sestavy dveře/okno a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Jestliže jste vytvořili pouze přepis výplně, pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání buňky do stylu, je aktivní. Jestliže jste také vytvořili jiná přepsání, jako je sloučení buňky nebo přepis hrany příčle, tato zaškrtávací políčka jsou také dostupná. Jestliže také chcete uložit tato přepsání do stylu, musíte vybrat jejich zaškrtávací políčko.

POZNÁMKA Nechcete-li uložit přepsání zpět do stylu, klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu projektu. Přepsání zůstanou v sestavě dveře/okno, kde mohou být odstraněna, jak je popsáno v části Vytvoření přepisu dělení na straně 1770, ale neuloží se zpět do stylu sestavy dveře/okno.

Úpravy buněk sestavy dveře a okno na místě

Použijte tento postup k úpravě buněk sestavy dveře/okno, použitím úprav na místě s položkou Upravit uzel osnovy. S funkcí úpravy na místě, můžete v kreslicí ploše výkresu přímo a interaktivně upravit jednotlivé buňky, rozteče, sloupce nebo vnořené osnovy sestavy dveře/okno a později uložit změny do sestavy dveře/okno nebo do stylu sestavy dveře/okno.

1. Vyberte sestavu dveře/okno, ve které chcete upravit její buňky, v režimu úprav na místě.
2. Určete režim, ve kterém se má upravit sestava dveře/okno:

Pokud chcete upravit...	Pak...
tuto instanci sestavy dveře/okno	klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.
styl sestavy dveře/okno	klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu projektu. Jestliže není tato volba dostupná, pravidla projektu jsou již založená na stylu sestavy dveře/okno.

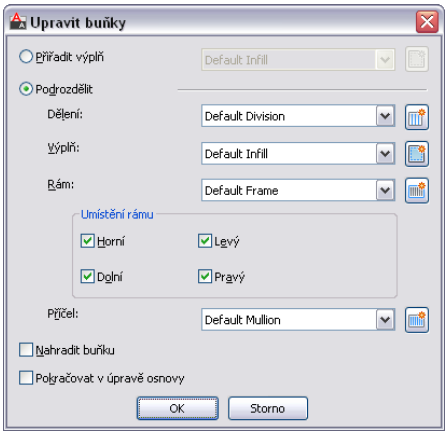
3. Klepněte na položku Upravit uzel osnovy.
4. Zadejte **b** (Buňka) a stiskněte klávesu *ENTER*.

POZNÁMKA Právě jste vstoupili do režimu úpravy na místě. Poznáte to z vybledlých barev všech objektů ve výkresu, stejně jako podle odlišných uzlů dispozice. Všimněte si, že v režimu místních úprav máte jen omezený přístup k úpravám pomocí dalších příkazů ve výkresu. Před prací s dalšími objekty byste měli nejprve ukončit režim místních úprav.

5. Výběr jednotlivých buněk, kterým má být upraveno přiřazení buňky, proveďte přesunutím kurzoru na buňku nebo stiskněte klávesu TAB a klávesu *ENTER*.

   Stiskněte klávesu *CTRL* k vybrání více buněk, roztečí, sloupců nebo vnořených osnov.

Zobrazení tabulky Úprava buněk.



6 Upravte buňku vybrané osnovy:

Chcete-li…	Pak…
přiřadit výplň vybraným buňkám	vyberte příkaz Přiřadit výplň a vyberte definici výplně. Zrušte příkaz Nahradit buňku a stiskněte OK.
nahradit vybrané buňky novou výplní	vyberte příkaz Přiřadit výplň a vyberte definici výplně. Vyberte příkaz Nahradit buňku a stiskněte tlačítko OK.
vytvořit a přiřadit novou výplň pro vybrané buňky	klepněte na tlačítko a udejte hodnoty v tabulce Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přiřazení výplní do buněk sestavy dveře a okno na straně 1716.
rozdělit vybrané buňky s děleními, výplněmi nebo rámy	vyberte položku Úsek
přidat dělení k děleným buňkám	vyberte definici dělení.

Chcete-li…	Pak…
vytvořit a přiřadit nové dělení pro vybrané buňky	klepněte na tlačítko a udejte hodnoty v tabulce Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přiřazení dělení do osnovy sestavy dveře a okno na straně 1715.
vybrat výplň pro rozdělené buňky	vyberte definici výplně.
vytvořit a přiřadit novou výplň pro rozdělené buňky	klepněte na tlačítko a udejte hodnoty v tabulce Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přiřazení výplní do buněk sestavy dveře a okno na straně 1716.
vybrat definici rámu pro osnovu, vytvořenou po rozdělení buňky	vyberte definici rámu a stiskněte tlačítko OK.
určit umístění rámů v osnově, vytvořené po rozdělení buňky	vyberte možnost Horní, Spodní, Levý nebo Pravý pro Umístění rámu a klepněte na tlačítko OK.
vytvořit a přiřadit novou definici rámu pro novou osnovu, vytvořenou po rozdělení buňky	klepněte na tlačítko a udejte hodnoty v tabulce Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přidání nového přiřazení rámu do osnovy sestavy dveře a okno na straně 1730.
vybrat definici příčle pro osnovu, vytvořenou po rozdělení buňky	vyberte definici příčle.
vytvořit a přiřadit novou definici příčle pro vybranou osnovu	klepněte na tlačítko a udejte hodnoty v tabulce Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přidání nového přiřazení příčle do stylu sestavy dveře a okno na straně 1733.

Chcete-li…	Pak…
nahradit existující výplň buňky možnostmi, vybranými v této tabulce	vyberte příkaz Nahradit buňku.
po rozdělení buňky pokračovat v místních úpravách osnovy	vyberte příkaz Pokračovat v úpravách osnovy.

7 Klepněte na tlačítko OK.

8 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Přepsání rámů a příčlí sestavy dveře a okno

Můžete změnit vybranou hranu rámu nebo hranu příčle, použitím přepisu přiřazení hrany.

POZNÁMKA K výměně hrany rámu nebo hrany příčle, musíte definovat novou definici hrany ve stylu sestavy dveře/okno.

Odstraněním hrany nezměníte šířku buňky. Pro odstranění hrany a změnu velikosti sousední buňky vytvořte definici hrany s nulovou šířkou a hloubkou. Další informace najdete v části Určení šířky a hloubky rámu sestavy dveře a okno na straně 1702 nebo Určení šířky a hloubky příčlí sestavy dveře a okno na straně 1709.

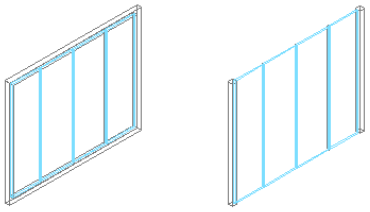
Můžete také nakreslením křivky nebo použitím ve výkresu existujícího profilu vytvořit nový profil hrany. Tento profil hrany lze interaktivně upravovat na obrazovce v režimu úprav na místě.

Vytvoření přepisu rámu nebo příčle

Použijte tento postup k vybrání jiné definice prvku pro vybranou hranu rámu nebo příčle použitím přepisu přiřazení hrany.

K výměně hrany rámu nebo hrany příčle, musíte definovat novou definici hrany ve stylu sestavy dveře/okno. Další informace o vytváření rámů a příčlí najdete v části Určení rámů sestavy dveře a okno na straně 1701 a Určení příčlí sestavy dveře a okno na straně 1708.

Přepsání definice rámu sestavy dveře/okno



1 Vyberte sestavu dveře/okno, ve které chcete přepsat hranu.

2 Klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Rám/Příčel ➤ Přepsat přiřazení.

3 Vyberte hranu rámu nebo příčle, kterou chcete přepsat.

4 Vytvořte přepis:

Chcete-li…	Pak...
vyměnit existující hranu za jinou	vyberte ze seznamu novou definici hrany.
odstranit rám nebo hranu příčle	vyberte položku Odstranit.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Určete, kde chcete uložit přepis sestavy dveře/okno:

Chcete-li…	Pak...
uložit přepis pouze do této specifické sestavy dveře/okno	další kroky nejsou nutné. Přepsání je uloženo do sestavy dveře/okno. Další informace o tom, jak odstranit přepis ze sestavy dveře/okno, najdete v části Vytvoření přepisu dělení na straně 1770.
uložit přepis do stylu sestavy dveře/okno	vyberte sestavu dveře/okno a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.

7 Jestliže jste vybrali uložení přepsání do stylu sestavy dveře/okno, vyberte znovu sestavu dveře/okno, klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel

Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu a rozhodněte se, do kterého stylu sestavy dveře/okno chcete přepsání uložit.

Chcete-li...	Pak...
uložit přepis do aktuálního stylu sestavy dveře/okno	vyberte položku Přenést přepsání hrany do stylu a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Jestliže jste vytvořili pouze rám nebo přepis hrany příčle, pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání hrany do stylu, je aktivní. Jestliže jste také vytvořili jiná přepsání, jako je sloučení buňky nebo přepis dělení, tyto zaškrtávací políčka jsou také dostupné. Jestliže chcete také uložit tato přepsání do stylu, musíte vybrat jejich zaškrtávací políčko.
uložit přepis do nového stylu sestavy dveře/okno	vyberte položku Přenést přepsání hrany do stylu a klepněte na položku Nové. Poté zadejte název pro položku nový styl sestavy dveře/okno a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Jestliže jste vytvořili pouze rám nebo přepis hrany příčle, pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání hrany do stylu, je aktivní. Jestliže jste také vytvořili jiná přepsání, jako je sloučení buňky nebo přepis dělení, tyto zaškrtávací políčka jsou také dostupné. Jestliže chcete také uložit tato přepsání do stylu, musíte vybrat jejich zaškrtávací políčko.

POZNÁMKA Nechcete-li uložit přepsání zpět do stylu, klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu projektu. Přepsání zůstávají v sestavě dveře/okno, odkud mohou být odstraněna, jak je popsáno v části Vytvoření přepisu dělení na straně 1770, ale neuloží se zpět do stylu sestavy dveře/okno.

Vytvoření rámu nebo hrany příčle z křivky nebo z profilu používající úpravy na místě

Použijte tento postup k přiřazení profilu k vertikální hraně rámu nebo příčle. Profil může být jakýkoliv profil nebo jakákoliv vámi určená uzavřená křivka. Můžete použít hranu profilu pro vytvoření jednoznačného rohu v situacích, kde jednoduché začištění styků nestačí.

POZNÁMKA Přilehlé výplně nejsou oříznuty nebo rozšířeny, tak aby odpovídaly nové hraně. Chcete-li přizpůsobit výplň, změňte šířku hrany rámu. Další informace najdete v části Určení šířky a hloubky rámu sestavy dveře a okno na straně 1702.

1 Nakreslete uzavřenou křivku v umístění sestavy dveře/okno, ve kterém chcete aby se zobrazila.

POZNÁMKA Abyste dosáhli nejlepšího výsledku, doporučuje se nakreslit křivku v půdorysu.

2 Vyberte sestavu dveře/okno, pro kterou chcete vytvořit rám nebo přepis profilu hrany příčle.

3 Určete režim, ve kterém se má upravit sestava dveře/okno:

Pokud chcete upravit...	Pak...
tuto instanci sestavy dveře/okno	klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.
styl sestavy dveře/okno	klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu projektu. Jestliže není tato volba dostupná, pravidla

Pokud chcete upravit...	Pak...
	projektu jsou již založená na stylu sestavy dveře/okno.

4 Klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Rám/Příčel ➤ Přidat profil.

5 Vyberte vertikální rám nebo hranu příčle.

6 Vyberte profil pro přepsání:

Pokud chcete vytvořit profil hrany z...	Pak...
křivka nakreslená v kroku 1	pro definici profilu, vyberte položku Začít od začátku a zadejte název do pole Nový název profilu.
Existující profil ve výkresu	vyberte existující profil pro Definici profilu

7 Vyberte, má-li se použít profil k definici prvku sdílené hrany nebo zda se má profil hrany přepsat.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Nyní jste v režimu úprav na místě a můžete upravovat profil. Další informace najdete v části Úpravy profilů hrany pro sestavu dveře/okno na místě na straně 1765.

9 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Zoom na , čímž přiblížíte příslušný profil.

10 Chcete-li provést jakékoliv z následujících změn profilu, použijte uzly, pás karet nebo kontextovou nabídku.

Chcete-li…	Pak...
Přesunout vrchol	Vyberte uzel vrcholu a přesuňte jej.
Přidat vrchol	■ Uzly: vyberte uzel Hrana a stiskněte klávesu *CTRL*, čímž se přepnete do režimu úpravy Přidat vrchol. Přesuňte hranu na požadované umístění a jednou klepněte anebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Chcete-li…	Pak...
	■ Pás karet: klepněte na kartu Upravit na místě ➤ ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol . Poté určete umístění nového vrcholu na obrazovce. ■ Kontextová nabídka: Klepněte na příkaz Přidat vrchol a určete umístění nového vrcholu na obrazovce.
Odebrat vrchol	■ Uzly: vyberte uzel Vrchol pro vrchol, který chcete odebrat, a stisknutím klávesy *CTRL* proveďte přepnutí do režimu úprav Odebrat. Přesuňte kurzor poblíž vybraného vrcholu a klepněte. ■ Pás karet: klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odebrat vrchol . Poté na obrazovce vyberte vrchol, který má být odstraněn. ■ Kontextová nabídka: Klepněte na příkaz Odstranit vrchol a určete vrchol, který má být odstraněn.
Odsadit vrchol s jeho hranami	■ Uzly: Vyberte uzel vrcholu, který chcete odsadit, včetně k němu přiřazených hran. Poté stiskněte dvakrát klávesu Ctrl a přetáhněte vrchol na nové umístění.
Odsadit hranu profilu	■ Uzly: Vyberte uzel hrany, kterou chcete odsadit, a přetáhněte jej na požadované místo.
Převést hranu na oblouk	■ Uzly: Vyberte uzel hrany, kterou chcete převést a stiskněte dvakrát klávesu Ctrl. Poté přetáhněte uzel tak, abyste dosáhli požadovaného tvaru oblouku.
Odsadit všechny hrany profilu	■ Uzly: Vyberte kterýkoliv uzel hrany na profilu a stiskněte třikrát klávesu Ctrl. Poté přetáhněte uzel tak, abyste dosáhli správného celkového tvaru profilu.
Přidat okruh k profilu	■ Pás karet: klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat okruh . Poté vyberte

Chcete-li…	Pak...
	uzavřenou křivku, spline, elipsu nebo kružnici, která má být převedena. ■ Kontextová nabídka: Vyberte profil a klepněte na příkaz Přidat okruh. Poté vyberte uzavřenou křivku, spline nebo elipsu, která má být převedena.
Odstranit okruh z profilu	■ Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit okruh. Poté vyberte okruh, který chcete odstranit z profilu, a stiskněte klávesu Enter. ■ Kontextová nabídka: Vyberte profil a klepněte na příkaz Odstranit okruh. Poté vyberte okruh, který chcete odstranit z profilu, a stiskněte klávesu Enter.
Nahradit okruh jiným okruhem	■ Pás karet: klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Nahradit okruh. Poté vyberte okruh, který chcete nahradit, a také okruh, který se má použít místo něj. ■ Kontextová nabídka: Vyberte profil a klepněte na příkaz Nahradit okruh. Poté vyberte okruh, který chcete nahradit, a pak vyberte okruh, který se má použít místo něj.

11 Uložit nebo zrušit změny do osnovy sestavy dveře/okno:

Jestliže chcete ukončit režim úprav na místě...	Pak...
bez uložení změn	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit.
po uložení změn	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit.
a uložit změny do nové definice profilu	Klepněte na kartu Upravit na místě panel Úpravy ➤ Uložit jako. Zadejte název pro novou definici profilu a klepněte na tlačítko OK. Režim úprav

Jestliže chcete ukončit režim úprav na místě...	Pak...
	na místě je ukončen a ve Správci stylů je k dispozici nová definice profilu.

Úpravy profilů hrany pro sestavu dveře/okno na místě

Použijte tento postup k úpravě hran profilu použitím funkce úprav na místě. S funkcí úpravy na místě, můžete v kreslicí ploše výkresu přímo a interaktivně upravit sestavu dveře/okno a později uložit změny do definice profilu.

1 Vyberte sestavu dveře/okno, která má profil hrany, který chcete upravit na obrazovce v režimu úprav na místě.

2 Klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Profil ➤ Upravit na místě .

Tento příkaz je dostupný pouze v případě, že máte v sestavě dveře/okno hrany podle profilu.

POZNÁMKA Pokud není profil přizpůsoben velikosti, musí být převeden, abyste mohli začít režim úprav na místě. Klepněte na tlačítko Ano, je-li to pro převod profilu do jeho skutečné velikosti vyžadováno.

3 Vyberte hranu, kterou chcete upravit.

POZNÁMKA Nyní jste vstoupili do režimu místních úprav. Poznáte to podle fialově zbarvených uzlů a světle modrého šrafování dočasného profilu místních úprav, stejně jako z vybledlé barvy všech dalších objektů ve výkresu. Všimněte si, že v režimu místních úprav máte jen omezený přístup k úpravám pomocí dalších příkazů ve výkresu. Před prací s dalšími objekty byste měli nejprve ukončit režim místních úprav.

4 Úpravy profilu:

Chcete-li…	Pak…
přesunout nebo odsadit hrany nebo převést hrany na oblouky	podle potřeby posuňte uzly. Uzel Hrana má tři režimy úprav: Odsadit, Přidat vrchol a Převést na oblouk. Výchozí režim je Odsazení, kdy se vybraná hrana odsadí ve směru, který je v pravém úhlu ke středovému

Chcete-li…	Pak…
	bodu hrany. V závislosti na tvaru profilu a hraně vybrané ke změně se sousední čáry prodlouží nebo zkrátí a podle potřeby se přidají nové čáry. Režim Převést na oblouk se používá k převedení vybrané hrany na oblouk a k natažení středového bodu hrany. Úchyt na hraně oblouku má také režim Protáhnout, takže můžete protáhnout střed hrany po jejím převedení na oblouk.
přidat vrchol	■ Uzly: vyberte uzel Hrana a stiskněte klávesu *CTRL*, čímž se přepnete do režimu úpravy Přidat vrchol. Přesuňte hranu na požadované umístění a jednou klepněte anebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*. ■ Pás karet: klepněte na kartu Upravit na místě ➤ ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol . Poté určete umístění nového vrcholu na obrazovce. ■ Kontextová nabídka: Klepněte na příkaz Přidat vrchol a určete umístění nového vrcholu na obrazovce.
odebrat vrchol	■ Uzly: vyberte uzel Vrchol pro vrchol, který chcete odebrat, a stisknutím klávesy *CTRL* proveďte přepnutí do režimu úprav Odebrat. Přesuňte kurzor poblíž vybraného vrcholu a klepněte. ■ Pás karet: klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odebrat vrchol . Poté na

Chcete-li…	Pak…
	obrazovce vyberte vrchol, který má být odstraněn. ■ Kontextová nabídka: Klepněte na příkaz Odstranit vrchol a určete vrchol, který má být odstraněn.
přidat okruh	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat okruh . Poté, vyberte uzavřenou křivku, spline, elipsu nebo kružnici pro další okruh. Určete, chcete-li smazat zdrojovou skicu, a stiskněte klávesu *Enter*.
odstranit okruh	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit okruh . Potom vyberte okruh, který chcete odebrat. **POZNÁMKA** Z profilu nelze odebrat poslední okruh.
nahradit okruh	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Nahradit okruh . Poté, vyberte uzavřenou křivku, spline, elipsu nebo kružnici pro nahrazený okruh. Určete, jestli chcete vymazat zdrojovou skici a stiskněte *Vložit*.

5 Uložit změny do profilu:

Chcete-li...	Pak…
změnit existující definici profilu podle nového tvaru	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Chcete-li...	Pak…
vytvořit novou definici profilu s vámi vytvořeným tvarem	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako . Poté zadejte název nového profilu a klepněte na tlačítko OK. Režim úprav na místě je ukončen a ve Správci stylů je k dispozici nová definice profilu.
zrušit všechny změny profilu a obnovit předchozí tvar	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .

Úpravy rámů a příčlí sestavy dveře a okno na místě

Použijte tento postup k úpravě rámů a příčlí, použitím funkce úprav na místě s položkou Upravit uzel osnovy. S funkcí úpravy na místě, můžete v kreslicí ploše výkresu přímo a interaktivně upravovat rozteče, sloupce nebo vnořené osnovy sestavy dveře/okno a později uložit změny do sestavy dveře/okno nebo do stylu sestavy dveře/okno.

1. Vyberte sestavu dveře/okno, ve které chcete upravit rámy a příčle s režimem úprav na místě.
2. Určete režim, ve kterém se má upravit sestava dveře/okno:

Pokud chcete upravit...	Pak...
tuto instanci sestavy dveře/okno	klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.
styl sestavy dveře/okno	klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu projektu. Jestliže není tato volba dostupná, pravidla projektu jsou již založená na stylu sestavy dveře/okno.

3. Klepněte na položku Upravit uzel osnovy.
4. Zadejte **r** (Přiřazení rámu a příčle) a stiskněte klávesu *ENTER*.

POZNÁMKA Právě jste vstoupili do režimu úpravy na místě. Poznáte to z vybledlých barev všech objektů ve výkresu, stejně jako podle odlišných uzlů dispozice. Všimněte si, že v režimu místních úprav máte jen omezený přístup k úpravám pomocí dalších příkazů ve výkresu. Před prací s dalšími objekty byste měli nejprve ukončit režim místních úprav.

5 Vyberte rozteč, sloupec nebo vnořenou osnovu ke změně přiřazení rámu a příčle a stiskněte klávesu *ENTER*.

Stiskněte klávesu *CTRL* pro vybrání více roztečí, sloupců nebo vnořených osnov.

Zobrazí se tabulka Upravit přiřazení rámu/příčle.

6 Vyberte definici rámu pro vybranou osnovu:

Chcete-li…	Pak…
upravit rám vybrané osnovy	vyberte definici rámu a klepněte na tlačítko OK.
určit umístění rámu ve vybrané osnově	vyberte možnost Horní, Spodní, Levý nebo Pravý pro Umístění rámu a klepněte na tlačítko OK.
vytvořit a přiřadit novou definici rámu pro vybranou osnovu	klepněte na tlačítko a dokončete práci s tabulkou Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přidání nového přiřazení rámu do osnovy sestavy dveře a okno na straně 1730.

7 Vyberte definici příčle pro vybranou osnovu:

Chcete-li…	Pak…
upravit příčel vybrané osnovy	vyberte definici rámu a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li…	Pak…
vytvořit a přiřadit novou definici příčle pro vybranou osnovu	klepněte na tlačítko a dokončete práci s tabulkou Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přidání nového přiřazení příčle do stylu sestavy dveře a okno na straně 1733.

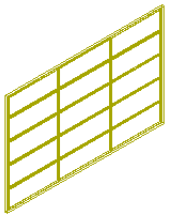
8 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Přepsání dělení sestavy dveře a okno

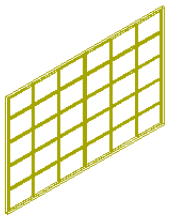
Osnova sestavy dveře/okno je tvořená z jednoho nebo více dělení, které určují jak je sestava dveře/okno rozdělená. Dělení může být horizontální nebo vertikální a může být vnořeno jedno do druhého. Detailní informace o dělení sestavy dveře/okno najdete v části Vytvoření definice dělení pro sestavu dveře a okno na straně 1682.

Můžete přepsat dělení v sestavě dveře/okno, čímž změníte osnovu sestavy dveře/okno.

Přepsání definice dělení buňky sestavy dveře/okno



horizontální osova o pěti buňkách a vertikální osnova o třech buňkách před přepsáním



horizontální osova o pěti buňkách a vertikální osnova o šesti buňkách po přepsání

Vytvoření přepisu dělení

Použijte tento postup k vytvoření přepisu dělení v sestavě dveře/okno.

POZNÁMKA K výměně dělení sestavy dveře/okno musí být již zadána nová definice dělení ve stylu sestavy dveře/okno. Další informace o dělení sestavy dveře/okno najdete v části Dělení osnov sestavy dveře a okno na straně 1682.

1 Vyberte sestavu dveře/okno, pro kterou chcete vytvořit přepis dělení.

2 Klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Dělení ➤ Přepsat přiřazení.

3 Vyberte hranu sestavy dveře/okno k určení, zda je horizontální nebo vertikální dělení přepsané.

Například, jestliže chcete přepsat primární horizontální dělení, měli byste vybrat spodní část horizontálního rámu sestavy dveře/okno.

TIP Dialogové okno položky Přepsat přiřazení dělení vám ukazuje, který typ osnovy a které dělení osnovy jste vybrali, např. Vybraná vnořená osnova: Sekundární osnova, Definice dělení prvku: 3 vertikální buňky. Jestliže jste nechtěně vybrali špatné dělení, klepněte na tlačítko Zrušit a vyberte znovu správnou osnovu.

4 Vyberte dělení k přepisu a klepněte na tlačítko OK.

5 Určete, kde chcete uložit přepis sestavy dveře/okno:

Pokud chcete uložit přepis...	**Pak...**
pouze v této specifické sestavě dveře/okno	další kroky nejsou nutné. Přepsání je uloženo do sestavy dveře/okno. Další informace o tom, jak odstranit přepis ze sestavy dveře/okno, najdete v části Odstranění přepisů ze sestavy dveře a okno na straně 1776.
do stylu dveře/okno	vyberte sestavu dveře/okno a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.

6 Chcete-li provést uložení přepsání do stylu sestavy dveře/okno, vyberte znovu sestavu dveře/okno, klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit

➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Uložit do stylu a rozhodněte se, do kterého stylu sestavy dveře/okno chcete přepsání uložit.

Chcete-li…	Pak...
uložit přepis do aktuálního stylu sestavy dveře/okno	vyberte položku Přenést přepsání dělení do stylu a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Jestliže jste vytvořili pouze přepis hrany profilu, pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání dělení do stylu, je aktivní. Jestliže jste také vytvořili jiná přepsání, jako je sloučení buňky nebo přepsání hrany, tato zaškrtávací políčka jsou také dostupná. Jestliže chcete také uložit tato přepsání do stylu, musíte vybrat jejich zaškrtávací políčko.
uložit přepis do nového stylu sestavy dveře/okno	vyberte položku Přenést přepsání dělení do stylu a klepněte na položku Nové. Poté zadejte název pro nový styl sestavy dveře/okno a klepněte na tlačítko OK. **POZNÁMKA** Jestliže jste vytvořili pouze přepis hrany profilu, pouze zaškrtávací políčko Přenést přepsání dělení do stylu, je aktivní. Jestliže jste také vytvořili jiná přepsání, jako je sloučení buňky nebo přepsání hrany, tato zaškrtávací políčka jsou také dostupná. Jestliže chcete také uložit tato přepsání do stylu, musíte vybrat také jejich zaškrtávací políčko.

POZNÁMKA Nechcete-li uložit přepsání zpět do stylu, klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu projektu. Přepsání zůstávají v sestavě dveře/okno, kde se mohou odstranit, jak je popsáno v části Odstranění přepisů ze sestavy dveře a okno na straně 1776, ale neuloží se zpátky do stylu sestavy dveře/okno.

Úpravy dělení sestavy dveře a okno na místě

Použijte tento postup k úpravě dělení, použitím funkce úprav na místě s položkou Upravit uzel osnovy. S funkcí úpravy na místě, můžete v kreslicí ploše výkresu přímo a interaktivně upravit sestavu dveře/okno a později uložit změny do sestavy dveře/okno nebo do stylu sestavy dveře/okno. Další informace najdete v části Dělení osnov sestavy dveře a okno na straně 1682.

1. Vyberte sestavu dveře/okno, ve které chcete upravit dělení na obrazovce v režimu úprav na místě.
2. Určete režim, ve kterém se má upravit sestava dveře/okno:

Chcete-li…	Pak...
upravit tuto instanci sestavy dveře/okno	klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt.
upravit styl sestavy dveře/okno	klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu projektu. Jestliže není tato volba dostupná, pravidla projektu jsou již založená na stylu sestavy dveře/okno.

3. Klepněte na položku Upravit uzel osnovy.

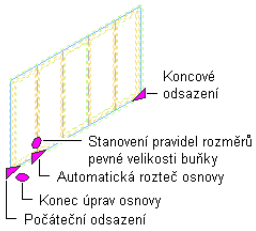
POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Dělení ➤ Upravit.

4. Zadejte **d** (Dělení na místě) a stiskněte klávesu *ENTER*.

Například, jestliže chcete upravit primární osnovu, vyberte hranu na vnějším rámu sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Právě jste vstoupili do režimu úpravy na místě. Poznáte to z vybledlých barev všech objektů ve výkresu, stejně jako podle odlišných uzlů dispozice. Všimněte si, že v režimu místních úprav máte jen omezený přístup k úpravám pomocí dalších příkazů ve výkresu. Než začnete pracovat na ostatních objektech, měli byste napřed ukončit režim úprav na místě.

Zobrazení uzlů úprav na místě



5 Úprava dělení:

Chcete-li…	Pak...
přidat rozteč k osnově	klepněte na uzel Přidání rozteče.
odstranit rozteč z osnovy	klepněte na uzel Odstranění rozteče.
změnit počáteční odsazení osnovy	vyberte uzel Počáteční odsazení a posuňte jej do příslušné polohy.
změnit koncové odsazení osnovy	vyberte uzel Koncové odsazení a posuňte jej do příslušné polohy.
změnit velikost roztečí	klepněte na uzel Automatická rozteč osnovy a posuňte jej do příslušné polohy.
provést ruční úpravu osnovy	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Dělení ➤ Převést na ruční . Můžete ručně přidat a odstranit čáry osnovy, změnit odsazení a změnit pozici jednotlivých čar osnovy.

Chcete-li…	Pak...
použít tabulku pro úpravu kót buňky	klepněte na příkaz uzlu Pravidla nastavení pevné velikosti a upravte hodnoty v tabulce.

6 Uložit nebo zrušit změny do osnovy sestavy dveře/okno:

Chcete-li…	Pak...
ukončit režim úprav na místě bez uložení změn	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
po uložení změn ukončit režim úprav na místě	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit . Jestliže upravujete osnovu instancí, změny jsou uloženy do pravidel projektu pro jednotlivou osnovu. Jestliže upravujete styl sestavy dveře/okno, je zobrazeno dialogové okno Uložit změny.

7 v dialogovém okně Uložit změny určete, do kterého dělení změny uložit:

Chcete-li…	Pak...
uložit změny do stylu v aktuálním dělení sestavy dveře/okno	ověřte, že aktuální dělení je vybráno pro položku Uložit změny do existujícího dělení, a klepněte na tlačítko Uložit. Ve stylu jsou provedeny změny a ovlivní ve výkresu tohoto stylu všechny sestavy dveře/okno.
vytvořit přepsání stylu uložením změn v dělení sestavy dveře/okno	klepněte na tlačítko Nový, zadejte název pro nové přepsání dělení a klepněte na tlačítko OK. Klepněte na tlačítko Uložit. Změny jsou uloženy jako přepis stylu a ovlivní pouze sestavy dveře/okno, ve kterých je použit přepis.

Odstranění přepisů ze sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k odstranění přepisů sestavy dveře/okno a to buď ze sestavy dveře/okno nebo ze stylu sestavy dveře/okno.

1 Vyberte sestavu dveře/okno:

Chcete-li…	Pak...
odstranit přepis ze sestavy dveře/okno	poklepejte na sestavu dveře/okno, rozbalte položku Rozšířené na paletě Vlastnosti a klepněte na tlačítko u položky Přepsání.
odstranit přepis ze stylu sestavy dveře/okno	vyberte sestavu dveře/okno, klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ Upravit styl a poté klepněte na kartu Přepsání.

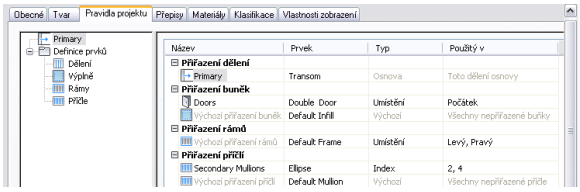
2 Vyberte ze seznamu přepis a klepněte na tlačítko Odstranit.

3 Klepněte na tlačítko OK.

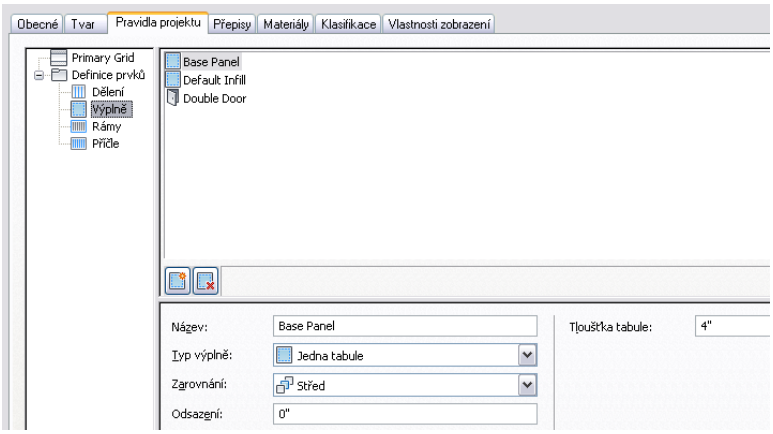
Změna definic prvku pro styl sestavy dveře a okno

Můžete změnit definice prvku použitím karty Pravidla projektu dialogového okna vlastností stylu sestavy dveře/okno. Máte přístup k těmto definicím ze seznamu přiřazení a ze seznamu definicí:

- **Ze seznamu přiřazení:** Vyberte osnovu ze zobrazení stromové struktury do zobrazení seznamu přiřazení. Poté vyberte přiřazení, které používá tuto definici. Své změny proveďte pod seznamem přiřazení.



- **Ze seznamu definic:** Vyberte typ prvku ze zobrazení stromové struktury do zobrazení všech definic pro tento typ prvku. Vyberte definice a udělejte změny pod položkou seznam definicí.



Jakékoliv změny, které uděláte, včetně změny názvu definice, přepíšou existující definici. K vytvoření nové definice ze seznamu přiřazení vyberte položku Nové ze seznamu Prvky. K vytvoření nové definice ze seznamu definic klepněte na ikonu Nové dělení, Nový rám nebo Nová příčel.

Úprava sestav dveře a okno

Nejdůležitější nastavení pro sestavu dveře/okno, jsou definována ve stylu sestavy dveře/okno. Tyto nastavení obsahují dělení, výplně, rámy a příčle. Další informace o změně stylu sestavy dveře/okno najdete v části Styly sestavy dveře a okno na straně 1675.

Můžete udělat ostatní změny přímo na jednotlivých sestavách dveře/okno a tyto změny ovlivní pouze vybranou sestavu dveře/okno:

- Kóty sestavy dveře/okno
- Kolizní podmínky
- Nastavení začištění

Metody úprav sestav dveře a okno

Aplikace AutoCAD Architecture nabízí několik metod pro upravování sestav dveře/okno:

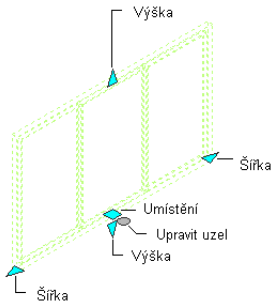
- Můžete přímo upravit sestavy dveře/okno, pokud použijete uzly pro kóty a ostatní fyzické charakteristiky.
- Můžete přímo upravit sestavy dveře/okno použitím položky Upravit uzel osnovy pro dělení uzlu, buněk, rámů a příčlí. Další informace najdete v části Úpravy dělení sestavy dveře a okno na místě na straně 1773, Úpravy profilů hrany pro sestavu dveře/okno na místě na straně 1765 a Přepsání výplní sestavy dveře a okno na straně 1748.
- Na paletě Vlastnosti, můžete změnit nastavení sestavy dveře/okno. Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.
- Příkazy úprav lze vybírat z kontextového pásu karet nebo kontextové nabídky pro vybranou sestavu dveře/okno.
- Pro postupy úpravy uzlu, kde měníte kótu nebo úhel, vám funkce Dynamický vstup umožňuje zadat přesnou hodnotu namísto posouvání uzlu. Jestliže je tato funkce aktivní (klepněte na tlačítko na stavovém řádku aplikace), zobrazí se při výběru uzlu textové okno, kam se zadává požadovaná hodnota pro asociovanou kótu nebo úhel. Další informace naleznete v nápovědě aplikace AutoCAD „Použití dynamického vstupu“.

POZNÁMKA Další informace o změně prvků v rámci sestavy dveře/okno najdete v části Použití položky Přepsání v sestavách dveře/okno na straně 1747. Další informace o změně zobrazení sestavy dveře/okno, najdete v části Určení zobrazení sestav dveře a okno na straně 1739.

Použitý uzlů k úpravě sestav dveře/okno

Chcete-li upravit sestavu dveře/okno, můžete použít tyto uzly:

Zobrazení uzlů sestavy dveře/okno



Uzel	Popis
(Šířka)	Umožňuje změnit celkovou šířku sestavy dveře/okno.
(Výška)	Umožňuje změnit výšku sestavy dveře/okno.
(Umístění)	Umožňuje přesunout sestavu dveře/okno. Je-li sestava ukotvena ke stěně, můžete použít tyto tři metody: ■ Jestliže chcete sestavu posunout podél délky stěny, přetáhněte ji myší. ■ Chcete-li sestavu posunout v rámci šířky stěny, stiskněte klávesu CTRL a přetáhněte ji myší. ■ Chcete-li sestavu v rámci stěny posunout vertikálně, stiskněte dvakrát klávesu CTRL a přetáhněte ji myší.

Změna vlastností umístění sestavy dveře a okno

Použijte tento postup ke změně položky vlastnosti umístění sestavy dveře/okno. Vlastnosti umístění obsahují vertikální zarovnání, výšku nadpraží, výšku parapetu a otočení.

Vlastnost umístění	Popis
Vertikální zarovnání	Určí, zda měřit vertikální výšku okna k parapetu nebo k nadpraží
Výška nadpraží	Výška nadpraží okna
Výška parapetu	Výška parapetu okna
Otočení	Referenční úhel objektu

1. Poklepejte na sestavu dveře/okno.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte Umístění.
3. Změňte vlastnosti umístění.
4. Vyberte položku další informace k zobrazení položky Umístění tabulky, kde můžete změnit další vlastnosti umístění, jako je souřadnicový systém, bod vložení a normála.

Vybrání jiného stylu sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k vybrání jiného stylu pro sestavu dveře/okno.

1. Poklepejte na sestavu dveře/okno, ve které chcete změnit styly.

   Můžete vybrat více sestav dveře/okno a ve stejnou dobu, změnit styl pro všechny sestavy.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Obecné.
3. Vyberte jiný styl.

Odpovídající vlastnosti existující sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k použití vlastností nástroje sestava dveře/okno k jedné nebo více existujícím sestavám dveře/okno. Vlastnosti obsahují styl sestavy dveře/okno a všechny ostatní nastavení určené ve vybraném nástroji.

1. Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

Jestliže je to nezbytné, rolujte zobrazením, až najdete požadovaný nástroj, který chcete použít.

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj sestava dveře/okno a klepněte na položku Použít vlastnosti nástroje na ➤ Sestavu dveře/okno.

3 Vyberte sestavy dveře/okno a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vlastnosti vybraných sestav dveře/okno, odpovídají vlastnostem nástroje sestava dveře/okno.

Změna rozměrů sestavy dveře a okno

Použijte tento postup ke změně rozměrů sestavy dveře/okno.

1 Poklepejte na sestavu dveře/okno.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Kóty.

3 Změnit rozměry:

Rozměr	Popis
Výška	Vzdálenost od základny k horní části sestavy dveře/okno, včetně všech vzepětí.
Vzepětí	Vzdálenost od základní výšky k horní části sestavy dveře/okno.
Začátek začištění styků	Úhel všech výplní a horizontálních hran (rámu nebo příčle) na začátku sestavy dveře/okno. Další informace o úhlech začištění styků najdete v části Začištění styků sestav dveře a okno na straně 1784.
Koncové začištění styků	Úhel všech výplní a horizontálních hran (rámu nebo příčle) na konci sestavy dveře/okno.

Změna tvaru sestavy dveře/okno

Použijte tento postup ke změně tvaru sestavy dveře/okno. Existuje několik předdefinovaných tvarů pro sestavy dveře/okno. Můžete použít všechny tyto tvary nebo použít jako tvar profil AEC. Další informace o profilech najdete v části Vytvoření profilu pro rám sestavy dveře a okno na straně 1703.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

POZNÁMKA Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno .

3. Vyberte styl sestavy dveře/okno, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Tvar.
5. Vyberte tvar z položky Předdefinovaný seznam nebo vyberte položku Použít profil a jako tvar vyberte existující profil AEC.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Změna umístění samostatných dveří sestavy dveře a okno

Můžete přemístit existující sestavu dveře/okno, změněním hodnot souřadnic jejího bodu vložení. Sestava dveře/okno má také orientaci s ohledem na globální souřadný systém (GSS) nebo na aktuální uživatelský souřadný systém (USS). Například, jestliže horní a dolní části sestavy dveře/okno jsou paralelní k rovině XY, její normála je paralelní k ose Z. Můžete změnit orientaci sestavy dveře/okno zarovnáním její normály s jinou osou. Pokud změníte úhel otočení sestavy dveře/okno, můžete s ní v její rovině otáčet.

Další informace o globálním souřadném systému naleznete v tématu „Použití souřadnic a souřadnicový systém“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

1. Poklepejte na sestavu dveře/okno.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte Umístění.
3. Klepněte na položku Další informace.
4. Určete umístění sestavy dveře/okno:

Chcete-li…	Pak...
přemístit sestavu dveře/okno	zadejte nové hodnoty souřadnic pod položkou Bod vložení.

Chcete-li…	Pak...
umístit sestavu dveře/okno na *XY* rovinu	nastavte normálu sestavy dveře/okno paralelně k *Z* ose: pod položku Normála zadejte **1** pro Z a zadejte **0** pro X a Y.
umístit sestavu dveře/okno na *YZ* rovinu	nastavte normálu sestavy dveře/okno paralelně k *X* ose: pod položku Normála, zadejte **1** pro X a zadejte **0**pro Y a Z.
umístit sestavu dveře/okno na *XZ* rovinu	nastavte normálu sestavy dveře/okno paralelně k *Y* ose: pod položku Normála, zadejte **1** pro Y a zadejte **0** pro X a Z.
změnit otočení sestavy dveře/okno	Zadejte novou hodnotu pro úhel otočení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání kolizní podmínky k sestavě dveře a okno

Použijte tento postup k přidání kolizních podmínek do sestavy dveře/okno. Kolizní podmínky používají geometrii 3D objektů k vytvoření vlastních otvorů nebo výřezů v sestavách dveře/okno. Můžete určit jak jsou kolizní podmínky použity v sestavě dveře/okno: přidány do sestavy dveře/okno, odečteny ze sestavy dveře/okno nebo ignorovány.

1 Umístěte objekt do vámi vybraného umístění, kde chcete určit kolizní podmínku.

2 Vyberte sestavu dveře/okno, do které chcete přidat kolizní podmínku.

3 Klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Kolize ➤ Přidat .

4 Vyberte objekt protínající sestavu dveře/okno a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Určete do které komponenty sestavy dveře/okno má být kolize přidána:

Pokud chcete přidat kolizní podmínku...	Pak...
k výplni	zadejte **y** (Ano), když je to vyžadováno u komponenty výplně.

Pokud chcete přidat kolizní podmínku...	Pak...
do rámu	zadejte **y** (Ano), když je to vyžadováno u komponenty rámu.
do příčle	zadejte **y** (Ano), když je to vyžadováno u komponenty příčle.

6 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Odstranění kolizních podmínek ze sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k odstranění objektu ze sestavy dveře/okno, jako je objemový prvek, do které byl přidán objekt jako kolizní podmínka.

1 Vyberte sestavu dveře/okno, ze které chcete odstranit kolizní objekt.

2 Klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Kolize ➤ Odebrat .

3 Vyberte objekt protínající sestavu dveře/okno a stiskněte klávesu *ENTER*.

Začištění styků sestav dveře a okno

Použijte tento postup k začištění styků rohů, kde se sbíhají sestavy dveře/okno. Roh, kde se dotýkají sousední sestavy dveře/okna, nemá standardně začištěné styky. Nicméně, můžete automaticky rozhodnout o potřebných úhlech.

Úhel začištění styků je použit do všech výplní a horizontálních hran (rámu nebo příčle), která sousedí s rohem. Vertikální hrany nejsou ovlivněny.

TIP Jestliže chcete vytvořit podmínku vlastního rohu mezi dvěma sestavami dveře/okno, musíte nahradit hranu jedné sestavy dveře/okno profilem AEC a odstranit hranu druhé sestavy dveře/okno, použitím přepsání rámu volby Odstranit hranu. Další informace najdete v části Přepsání rámů a příčlí sestavy dveře a okno na straně 1758 a Určení rámů sestavy dveře a okno na straně 1701.

1 Vyberte jednu ze sestav dveře/okno.

2 Klepněte nakartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ Nastavit úhly začištění styků .

3 Vyberte jinou sestavu dveře/okno.

Jestliže změníte úhel sestavy dveře/okno, použijte opět nastavení úhlů začištění styků k novému výpočtu úhlů.

Určení úhlu začištění styků pro sestavu dveře a okno sousedící s jiným objektem

Použijte tento postup k ručnímu vytvoření rohu se začištěnými styky mezi sestavou dveře/okno a jiným objektem, jako je standardní stěna nebo objemový prvek. Například, jestliže sestava dveře/okno je spojena se standardní zdí, která je 60-stupňů od sestavy dveře/okno, nastavte úhel začištění styků na 30.

Úhel začištění styků je použit ke všem výplním a horizontálním hranám, které sousedí s rohem. Vertikální hrany nejsou ovlivněny.

1. Poklepejte na sestavu dveře/okno.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Kóty.
3. Začištění sestavy dveře/okno v počátečním nebo koncovém bodu:

Pokud chcete začistit styk sestavy dveře/okno...	Pak...
do jeho počátečního bodu	zadejte úhel pro Počáteční začištění styků a stiskněte klávesu *ENTER*.
v koncovém bodu	zadejte úhel pro koncové začištění styků a stiskněte klávesu *ENTER*.

Zadání zobrazení roviny řezu u sestavy dveří a okna

Tento postup slouží k zadání vlastností pro jednu či více rovin řezu u jednotlivých sestav dveře/okno. Vlastnosti zobrazení roviny řezu se vztahují pouze na reprezentace zobrazení, například Půdorys, které se používají v pohledu typu Horní (pohled půdorysu) ve výkresu.

1. Poklepejte na sestavu dveře/okno, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.
3. Ověřte, že je v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.
4. U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech sestav dveře/okno ve výkresu, vyberte možnost Výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech sestav tohoto stylu, vyberte položku Styl sestavy dveře/okno:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly sestavy dveře a okno na straně 1675.

5 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rovina řezu.

6 V části Přepsat rovinu řezu zadejte, zda chcete přepsat globální rovinu řezu definovanou pro aktuální konfiguraci zobrazení.

7 Jestliže v části Přepsat rovinu řezu vyberete možnost Ano, definujte zadáním hodnoty u položky Výška rovinu řezu pro tento objekt. (Můžete také klepnout na tlačítko a zadáním dvou bodů na kreslicí ploše nastavit novou výšku.)

8 V části Použít rovinu řezu obsaženého objektu při ukotvení zadejte, zda chcete při ukotvení sestavy k danému objektu použít rovinu řezu obsaženého objektu.

9 Chcete-li u sestavy definovat další roviny řezu, klepněte na položku Ruční roviny řezu.

10 V tabulce Ruční výšky roviny řezu pod a nad klepněte na tlačítko Přidat a v části Rovina řezu zadejte výšku nové roviny řezu.

Jestliže přidáváte rovinu řezu...	Pak…
ve výšce, která je menší než aktuální rovina řezu.	objekty se zobrazí pomocí vlastností Hladina/Barva/Typ čáry zadaných u komponenty Pod rovinou řezu u daného objektu.
ve výšce, která je vyšší než aktuální rovina řezu.	objekty se zobrazí pomocí vlastností Hladina/Barva/Typ čáry zadaných u komponenty Nad rovinou řezu u daného objektu.

Klepnutím na tlačítko Odebrat odstraníte přidanou rovinu řezu.

Tato stejná nastavení roviny řezu můžete také následujícím způsobem zobrazit a změnit prostřednictvím kontextové nabídky příslušné sestavy:

1 Vyberte sestavu dveře/okno, kterou chcete změnit, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu.

   Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Rovina řezu a podle potřeby změňte nastavení.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Zadání zobrazení parapetů pro sestavu dveře/okno

Tento postup slouží ke změně rozměrů parapetu u sestavy dveře/okno v reprezentaci zobrazení Půdorys parapetu.

1 Poklepejte na sestavu dveře/okno.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte, že je v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech sestav dveře/okno ve výkresu, vyberte možnost Výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech sestav tohoto stylu, vyberte položku Styl sestavy dveře/okno:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly sestavy dveře a okno na straně 1675.

---

5 U položky Reprezentace zobrazení vyberte možnost Půdorys parapetu.

6 V případě potřeby rozbalte položky Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a klepněte na položku Kóty parapetu.

7 V tabulce Kóty parapetu zadejte kóty rozšíření a hloubky parapetu.

   Komponenty parapetu A a B slouží pro vnější stranu sestavy dveře/okno. Komponenty parapetu C a D slouží pro vnitřní stranu.

8 Klepněte na tlačítko OK.

9 V rozevíracím seznamu Zobrazit komponentu můžete klepnutím na ikony žárovky u jednotlivých komponent parapetu podle potřeby zapnout nebo vypnout viditelnost.

Nastavení viditelnosti a kót parapetu můžete také zobrazit a změnit prostřednictvím kontextové nabídky příslušné sestavy dveře/okno takto:

1 Vyberte sestavu dveře/okno, kterou chcete změnit, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

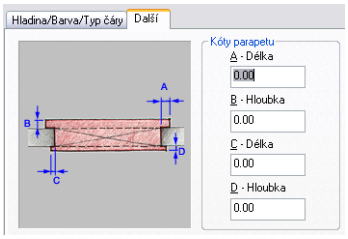
3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 Klepněte na kartu Další.

Kóty parapetu u sestavy dveře/okno



6 Do pole Kóty parapetu zadejte kóty pro prodloužení a hloubku parapetu.

7 Na kartě Hladina/Barva/Typ čáry můžete klepnutím na ikony podle potřeby zapnout viditelnost jednotlivých komponent zobrazení parapetu.

8 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Zadání zobrazení dalších vlastností sestavy dveře/okno

Tento postup slouží k zadávání jiných vlastností zobrazení sestavy dveře/okno včetně velikosti značky buňky, zobrazení kosoúhlých průniků v rozích rámu a zobrazení vlastních komponent. Chcete-li pro komponentu použít vlastní grafiku, nakreslete příslušnou komponentu a uložte ji jako blok dříve, než zahájíte tento postup.

1 Poklepejte na sestavu dveře/okno.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte, že je v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech sestav dveře/okno ve výkresu, vyberte možnost Výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech sestav tohoto stylu, vyberte položku Styl sestavy dveře/okno:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly sestavy dveře a okno na straně 1675.

5 Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.

6 Chcete-li změnit velikost značek použitých u buněk v sestavě dveře/okno, klepněte na položku Velikost značky buňky a zadejte novou hodnotu. (Můžete také klepnout na tlačítko a zadáním dvou bodů na kreslicí ploše nastavit novou výšku.)

7 Volitelně můžete u položky Zobrazit kosoúhlý průnik v rozích rámu vybrat možnost Ano nebo Ne.

8 Chcete-li přidat nebo upravit vlastní komponentu, klepněte u možnosti Vlastní komponenty modelu (nebo v půdorysném pohledu u možnosti Vlastní komponenty půdorysu) na položku .

9 V tabulce Vlastní komponenty modelu (nebo půdorysu) klepněte na tlačítko Přidat, nebo vyberte komponentu ze seznamu, a potom klepněte na tlačítko Upravit.

10 V tabulce Zobrazení uživatelské komponenty vyberte u položky Typ komponenty možnost Výplň, Rám nebo Příčel.

11 Zadejte název do pole Název komponenty, nebo klepněte na položku Vybrat komponentu, a v dialogovém okně Vybrat definici <typ komponenty> vyberte definici a klepněte na tlačítko OK.

12 Vyberte příkaz Kreslit vlastní grafiku.

13 Určete zobrazení prvku:

Chcete-li…	Pak…
zobrazit blok, místo přidruženého prvku sestavy dveře/okno	vyberte položku Nahradit grafiku.
přeložit blok přes prvek sestavy dveře/okno, tak aby byly oba zobrazeny	zrušit položku Nahradit grafiku.

14 Klepněte na položku Vybrat blok, vyberte vlastní blok, který jste vytvořili, a klepněte na tlačítko OK.

15 Určete další nastavení bloku vlastního zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
přizpůsobit velikost bloku určitému rozměru	vyberte Šířku, Výšku nebo Hloubku. Ztrátě proporcí bloku se předejde příkazem Zachovat poměr XY.
určit způsob vložení bloku do osnovy ve směrech X, Y a Z	určete bod vložení v rovinách X, Y a Z.
zrcadlit blok	určete, zda se má zrcadlit ve směru X, Y nebo Z.
odsadit blok od osnovy	určete odsazení ve směru X, Y nebo Z.

16 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Připojení Hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k sestavě dveře a okno

Použijte tento postup k zadání poznámek a k připojení referenčního souboru k sestavě dveře/okno. Můžete také upravit poznámky a upravit odpojené referenční soubory ze sestavy dveře/okno.

1 Poklepejte na sestavu dveře/okno.

2 Ve vlastnostech palety, klepněte na kartu Rozšířená data.

3 K přidání hypertextového odkazu klepnout na vedle Hypertextový odkaz a zadat odkaz.

Další informace o přidávání hypertextových odkazů, najdete v části nápovědě aplikace AutoCAD v položce „Přidávání hypertextových odkazů k výkresu“.

4 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na tlačítko u položky Poznámky a zadejte příslušný text.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Chcete-li připojit referenční soubor, klepněte na tlačítko u položky Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na příkaz Přidat, vyberte soubor a klepněte na příkaz Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na popis. Zadejte nový text a stiskněte klávesu *ENTER*.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

7 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Úprava objektů ukotvených v sestavách dveře/okno

Jestliže vyplňujete buňku sestavy dveře/okno výplní, která obsahuje objekt, jako jsou dveře nebo okno, můžete upravit tento objekt nezávisle na sestavě dveře/okno. Například, můžete vybrat dveře ze sestavy dveře/okno a upravit jeho vlastnosti. Můžete upravit nastavení ukotvení pro dveře, abyste změnili orientaci dveří a zarovnání odsazení dveří ve vztahu k sestavě dveře/okno.

Můžete také přesunout objekty z jedné buňky do druhé nebo uvolnit zakotvení objektu, takže objekt se přesune nezávisle na sestavě dveře/okno.

Jestliže přesouváte nebo uvolňujete objekt nebo upravujete jeho vlastnosti, vytváříte odchylky od zarovnání výplně buňky až po styl sestavy dveře/okno. Standardně tyto odchylky (kromě uvolněných) mohou zůstat ve výkresu, pokud do sestavy dveře/okno znovu použijete tento styl. Nicméně, jestliže chcete tyto odchylky přepsat při znovu použití stylu sestavy dveře/okno, vypněte položku Dovolit odchylku z volby Definice prvku výplně v tabulce ukotvení palety vlastností objektu. Tato volba je nastavena na základě objektu.

Změna orientace ukotveného objektu v sestavě dveře a okno

Použijte tento postup ke změně orientace objektu ukotveného v sestavě dveře/okno, použitím uzlů.

1 V sestavě dveře/okno, klepněte na objekt, pro který chcete změnit orientaci.

2 Klepněte na vhodný uzel otočení ke změně *X* nebo *Y* orientace objektu.

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ Otočit X klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ Otočit Y .

Můžete také změnit orientaci objektu, včetně *Z* orientace, použitím ukotvení tabulky, kterou naleznete na paletě vlastností objektu.

Změna zarovnání objektu ukotveného v sestavě dveře a okno

Použijte tento postup ke změně zarovnání objektu, který je ukotven v sestavě dveře/okno.

1 Poklepejte na objekt v sestavě dveře/okno.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a klepněte na položku Ukotvení.

3 Klepněte na příkaz Povolit odchylky od definice prvku výplně.

4 Vyberte nové přiřazení pro objekt.

Další informace najdete v části Určení zarovnání pro výplň sestavy dveře a okno na straně 1697.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Změna odsazení ukotveného objektu v sestavě dveře/okno

Použijte tento postup ke změně odsazení objektu ukotveného v sestavě dveře/okno.

1 Poklepejte na objekt sestavy dveře/okno.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a klepněte na položku Ukotvení.

3 Klepněte na příkaz Povolit odchylky od definice prvku výplně.

4 Určete nové odsazení pro objekt.

Další informace najdete v části Určení odsazení pro výplň sestavy dveře a okno na straně 1698.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Výměna dvou ukotvených objektů v sestavě dveře a okno

Jestliže vyplníte buňku sestavy dveře/okno objektem, jako jsou dveře nebo okno, můžete zaměnit tento objekt jiným objektem v sestavě dveře/okno.

1. Vyberte jeden z objektů ze sestavy dveře/okno, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Ukotvení výplně ➤ Zaměnit objekty.
2. Vyberte objekt, který chcete zaměnit.

Uvolnění objektu ukotveného v sestavě dveře a okno

Jestliže vyplníte buňku sestavy dveře/okno objektem, jako jsou dveře nebo okno, bude tento objekt ukotven do sestavy dveře/okno. Když je ukotvení na místě, objekt se přesouvá, když přesouváte sestavu dveře/okno a odstraní se, když vymažete sestavu dveře/okno. Jestliže chcete přesunout nebo vymazat objekt nezávisle na sestavě dveře/okno, musíte uvolnit ukotvení.

POZNÁMKA Můžete také přesunout nebo vymazat objekt změnou definice prvku pro buňku, která obsahuje objekt. Další informace najdete v části Určení výplní pro buňky sestavy dveře a okno na straně 1693.

- Vyberte jeden z objektů ze sestavy dveře/okno a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Ukotvení ➤ Uvolnit .

Polygony AEC

23

Polygon AEC je dvourozměrný (2D) plošný objekt, který může být použit jako výplň struktur, jako obvodový plášť či osnova. Pro přiřazení plné výplně hranám a vnitřkům polygonů AEC, a tím zajištění použitelnosti těchto objektů pro koncepční rendrování, může být použito zobrazení v barvách true color.

Polygony AEC

Polygon AEC je dvourozměrný (2D) plošný objekt, který může být použit jako výplň struktur, jako obvodový plášť či osnova. Pro přiřazení plné výplně hranám a vnitřkům polygonů AEC, a tím zajištění použitelnosti těchto objektů pro koncepční rendrování, může být použito zobrazení v barvách true color.

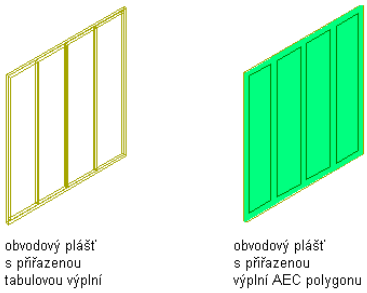
Polygony AEC a obvodové pláště

Obvodové pláště představují rámce pro vládání objektů jako jsou tabule, okna a dveře. Obvodové pláště můžete použít k modelování struktur, jako jsou například následující:

- Rozsáhlé obvodové pláště
- Výklady s komponentami
- Sestavy dveře/okno s tvarem na zakázku

V aplikaci AutoCAD Architecture se objekt obvodového pláště skládá z jedné či více osnov. Každá osnova obsahuje buňky, které mohou být vyplněny tabulí, nebo objektem, jako je okno či dveře. Polygony AEC jsou ideálně přizpůsobeny k vytváření panelových výplní obvodových plášťů.

Obvodový plášť s přiřazením výplně polygonu AEC



Obvodový plášť může obsahovat jednotky obvodového pláště. Jednotky obvodového pláště jsou podobné obvodovému plášti s tím rozdílem, že buňky jejich osnovy mohou obsahovat pouze tabulové výplně a nikoli objekty. Jednotky obvodového pláště jsou navrženy k reprezentaci složitých prvků, které se opakují v hlavním plášti. K vyplnění osnov pláště můžete použít polygony AEC.

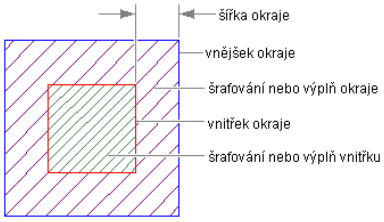
Vzory dláždění a obkladů

K vytvoření složitých vzorů dláždění a obkladů ve výkresu je možné použít polygony AEC. Použitím funkcí sloučení, rozdíl, ořez a rozdělení polygonů AEC a vytvářením polygonů AEC z profilů a křivek je možné vytvořit složité a nepravidelné polygonové obrysy. Přidáním hran a šrafovacích vzorů do polygonů AEC je možné zobrazit realistický vzhled dláždění a obkladů.

Komponenty stylu polygonu AEC

Styly polygonu AEC je možné použít k definování vzhledu a šířky hran polygonu. Hrany je možné použít k zobrazení komponent rámů výplňových tabulí nebo znázornění stínu. Komponenty rámů mohou mít různé rozměry a mohou vrhat podél hran stíny různých šířek. Při rendrování obvodového pláště je možné vykreslit různé sluneční úhly s různými šířkami hran.

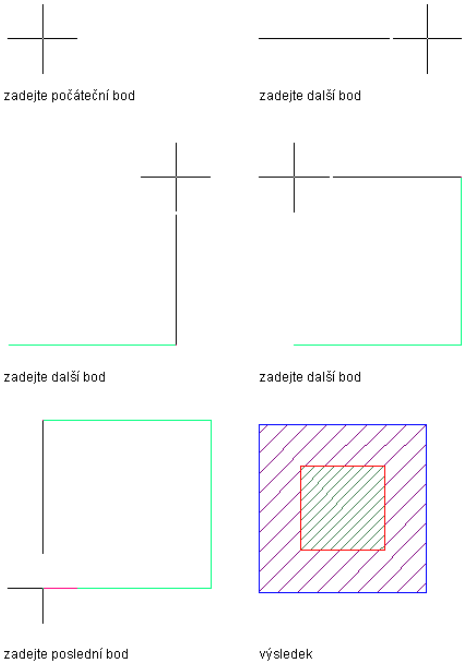
Komponenty polygonu AEC



Křivky a profily

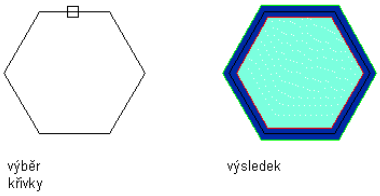
Použitím úseček je možné nakreslením uzavřené kontury objektu vytvořit volnou rukou kreslený polygon AEC.

Vytvoření polygonu AEC

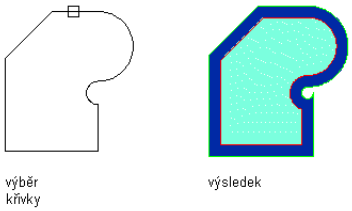


Složité a zakřivené tvary definujte buď převedením existující křivky na polygon AEC, nebo použijte jako zdroj polygonu AEC definici profilu.

Převedení křivky na polygon AEC



Převedení složité křivky na polygon AEC



Zobrazení v barvách true color

Reprezentace zobrazení polygonů AEC je provedena v barvách true color. Jestliže přiřadíte polygony AEC obvodovému plášti jako výplňové tabule, můžete pro vytvoření koncepčního rendrování obvodového pláště použít zobrazení v barvách true color.

Použití nástrojů polygonů AEC k vytváření polygonů AEC

Nástroje obsažené v aplikaci AutoCAD Architecture umožňují rychle umístit polygony AEC vybráním Nástroje polygonu AEC se specifickým stylem polygonu AEC a s jinými přednastavenými vlastnostmi. Nástroj je možné použít se všemi jeho původními nastaveními, nebo je možné libovolné parametry, které nejsou řízeny stylem, změnit. Nástroje pro tvorbu polygonů AEC je možné použít k vytvoření novým polygonů AEC aplikováním vlastností nástroje na existující uzavřenou křivku.

Nástroj polygonu AEC je obsažen v katalogu základních nástrojů aplikace AutoCAD Architecture, který je dodáván spolu s Prohlížečem obsahu. Informace o použití Prohlížeče obsahu najdete v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

Vlastní palety vytvořené správcem CAD nebo jinými uživateli mohou obsahovat také nástroje pro tvorbu polygonů AEC se styly a vlastnostmi upravenými pro váš projekt či kancelářský standard.

Vytvoření polygonu AEC

Použití tohoto postupu pro vytvoření nového polygonu AEC.

Vytvoření polygonu AEC z úseček. Polygon AEC musí mít minimálně tři strany a nesmí sám sebe protínat. Zvolený styl řídí šířku a zarovnání hran polygonu AEC. Zarovnání určuje, jsou-li hrany zobrazeny uvnitř, vně či doprostřed vrcholů polygonu AEC.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Kreslit ➤ rozevírací seznam Tvary ➤ Polygon AEC .

Případně můžete otevřít paletu nástrojů obsahující nástroj Polygon AEC a tento nástroj vybrat.

Pro použití nástroje Polygon AEC, který je k dispozici v katalogu základních nástrojů aplikace AutoCAD Architecture, otevřete Prohlížeč obsahu a přejděte na Pomocné nástroje; poté přetáhněte polygon AEC na kreslicí plochu. Další informace o používání nástroje katalogu uvádí část používání nástroje v pracovním prostoru AutoCAD Architecture 2011 na straně 175.

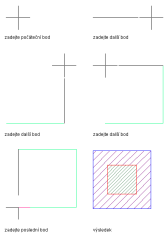
2 Určete počáteční bod polygonu AEC.

3 Určete další body definující polygon AEC.

POZNÁMKA Je třeba určit dostatek bodů, aby mohly být vytvořeny alespoň tři strany polygonu AEC.

4 Pro uzavření polygonu AEC zadejte *z* (Zavřít).

Vytvoření polygonu AEC



Vytvoření polygonu AEC s uživatelsky definovanými nastaveními

Tento postup použijte k vytvoření polygonu AEC s nastaveními, která určíte.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Kreslit ➤ rozevírací seznam Tvary ➤ Polygon AEC .

Případně můžete otevřít paletu nástrojů obsahující nástroj Polygon AEC a tento nástroj vybrat.

Pro použití nástroje Polygon AEC, který je k dispozici v katalogu základních nástrojů aplikace AutoCAD Architecture, otevřete Prohlížeč obsahu a přejděte

na Pomocné nástroje; poté přetáhněte polygon AEC na kreslicí plochu. Další informace o používání nástroje katalogu uvádí část používání nástroje v pracovním prostoru AutoCAD Architecture 2011 na straně 175.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Obecné.

3 Určete počáteční bod polygonu AEC.

4 Určete další body definující polygon AEC.

POZNÁMKA Je třeba určit dostatek bodů, aby mohly být vytvořeny alespoň tři strany polygonu AEC.

5 Pro uzavření polygonu AEC zadejte **z** (Zavřít).

Vytvoření polygonu AEC z křivky

Tento postup použijte k vytvoření polygonu AEC z uzavřené křivky ve výkresu.

Při vytváření polygonu AEC převáděním uzavřené křivky může být převáděný objekt vytvořen ve výkresu jako kombinace úseček a obloukových výsečí. Křivka musí mít minimálně tři strany a nesmí sama sebe protínat. Po převedení křivky na polygon AEC jsou šířka a zarovnání hran polygonu AEC určeny zvoleným stylem polygonu AEC.

1 Nakreslete ve výkresu křivku.

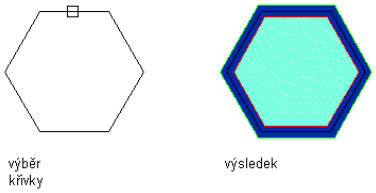
2 Otevřete paletu obsahující nástroj polygon AEC, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástroje na ➤ Uzavřená křivka.

3 Vyberte křivku vytvořenou v bodu 1 a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Zadáním **a** (Ano) po vytvoření polygonu AEC křivku odstraníte, zadáním **n** (Ne) křivku ve výkresu zachováte.

5 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Převedení křivky na polygon AEC



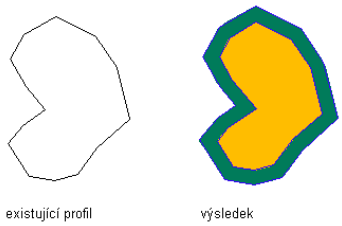
Vytvoření polygonu AEC z profilu

Použijte tento postup k vytvoření polygonu AEC z definice profilu ve výkresu.

Definice převáděného profilu může být vytvořena kombinací úseček a obloukových výsečí. Definice profilu musí mít alespoň tři strany a nesmí sama sebe protínat. Po vytvoření polygonu AEC z definice profilu jsou šířka a zarovnání hran polygonu AEC určeny zvoleným stylem polygonu AEC. Další informace najdete v Úpravy na místě u komponent objektů založených na profilu na straně 1122.

1. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **aecpolygon**.
2. Zadejte **p** (Převést) a stiskněte klávesu *ENTER*.
3. Zadejte **pr** (Profil) a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Zvolte požadovanou definici profilu a klepněte na tlačítko OK.
5. Zvolte bod vložení pro nový polygon AEC.
6. Stiskněte klávesu *ENTER*.

Převedení profilu na polygon AEC



Vytvoření nástroje Polygon AEC

Tento postup použijte k vytvoření nástroje Polygon AEC a přidejte jej do palety nástrojů. Je možné, že v případě umísťování více polygonů AEC určitého stylu a stejných vlastností, si budete chtít vytvořit vlastní nástroje Polygon AEC.

K vytvoření nástroje Polygon AEC můžete použít některou z následujících metod:

- Přetáhněte polygon AEC s požadovanými vlastnostmi na paletu nástrojů.
- Přetáhněte styl polygonu AEC ze Správce stylů na paletu nástrojů, poté upravte vlastnosti nového nástroje.
- Okopírujte existující nástroj polygon AEC, poté upravte vlastnosti nového nástroje.

- Přetáhněte nástroj polygon AEC z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu na paletu nástrojů, poté upravte vlastnosti toho nástroje.

1. Otevřete paletu nástrojů, ve které chcete nástroj vytvořit.
2. Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit nástroj z polygonu AEC ve výkresu	vyberte polygon AEC a přetáhněte jej na paletu.
vytvořit nástroj ze stylu polygonu AEC ve Správci stylů	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Ve Víceúčelových objektech Vyhledejte styl, který chcete kopírovat, a přetáhněte jej na paletu nástrojů. Zavřete Správce stylů klepnutím na tlačítko OK.
kopírovat nástroj v aktuální paletě	klepněte pravým tlačítkem na nástroj, klepněte na položku Kopírovat a dále na položku Vložit.
kopírovat nástroj z jiné palety	otevřete jinou paletu nástrojů, pravým tlačítkem klepněte na nástroj a klepněte na položku Kopírovat. Znovu otevřete paletu, kam chcete nástroj přidat, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z Prohlížeče obsahu	otevřete katalog nástrojů v Prohlížeči obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na úchyt i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3. Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.
4. Zadejte název pro nástroj.
5. Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

   Popis je použit jako nápověda nástroje na paletě nástrojů a k popisu nástroje, jestliže je uložen v katalogu nástrojů.

6 Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.

7 Vložte popis polygonu AEC, který je možné vytvořit tímto nástrojem polygon AEC.

8 Definujte klíč hladiny či přepsání klíče hladiny v případě, že nechcete použít přiřazení hladin dle stylu klíče hladin, který je použit ve výkresu.

9 Vyberte styl polygonu AEC.

10 Umístění Stylu proveďte výběrem výkresu, který obsahuje styl použitý pro polygon AEC, nebo zvolte příkaz Procházet a k výběru souboru použijte standardní dialogové okno.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Úprava polygonů AEC

Je možné změnit umístění polygonu AEC, nastavit šířku a zarovnání jeho stran a změnit způsob jeho zobrazení ve výkresu. Také je možné upravit geometrii polygonu AEC nebo určit, jak se k sobě budou polygony AEC vzájemně chovat. Je možné spojit dva polygony AEC, vytvořit v polygonu otvor odečtením plochy jiného, vytvořit polygon AEC z průniku dvou jiných, rozdělit či oříznout polygon AEC a přidat či odebrat jeho vrcholy.

AutoCAD Architecture nabízí několik metod úpravy polygonů AEC:

- Polygony AEC je možné přímo upravovat použitím uzlů pro rozměry a jiné fyzické charakteristiky.
- Při úpravách uzlů, při nichž je změněn rozměr či úhel, umožňuje funkce Dynamické zadání zadat přesnou hodnotu namísto přesouvání uzlu. Jestliže je tato funkce aktivní (klepněte na tlačítko DYN ve stavovém řádku aplikace), při výběru uzlu se zobrazí textové okno, kam se zadává požadovaná hodnota pro asociovanou kótu nebo úhel. Další informace najdete v odstavci „Použití dynamického vstupu“ v Nápovědě aplikace AutoCAD.
- Nastavení polygonu AEC je možné změnit na paletě Vlastnosti.
- Editační příkazy pro zvolený Polygon AEC můžete vybírat z kontextové karty na pásu karet a prostřednictvím kontextové nabídky.

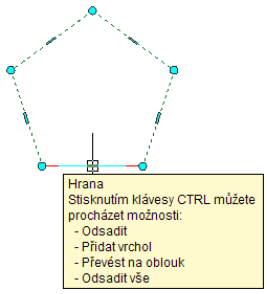
Použití uzlů k úpravě polygonů AEC

Tento postup použijte ke změně tvaru a velikosti polygonu AEC v aktuálním výkresu použitím uzlů.

Změna hrany polygonu AEC

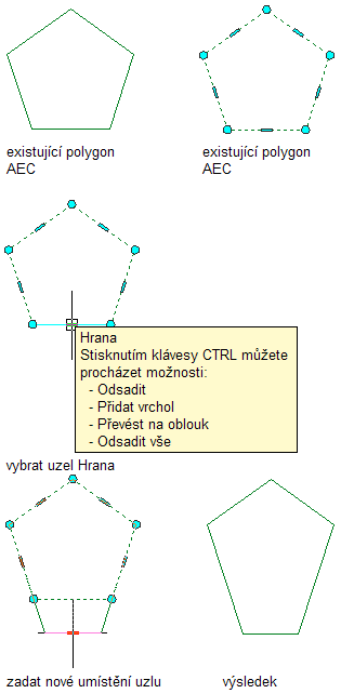
1. Vyberte polygon AEC, který chcete změnit.
2. Vyberte uzel hrany.

Zobrazení nápovědy hrany polygonu AEC



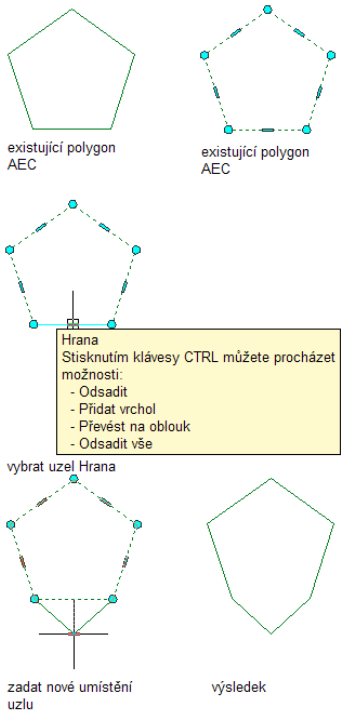
Uzel hrany má čtyři režimy úprav: Odsadit, Přidat vrchol, Převést na oblouk a Odsadit vše. Výchozí režim je Odsadit, který odsadí zvolenou hranu ve směru, který je kolmý na střed této hrany. V závislosti na tvaru polygonu AEC a hraně vybrané k úpravě jsou okolní úsečky protaženy či oříznuty nebo, je-li to třeba, jsou přidány nové.

Odsazení hrany polygonu AEC použitím uzlu hrany



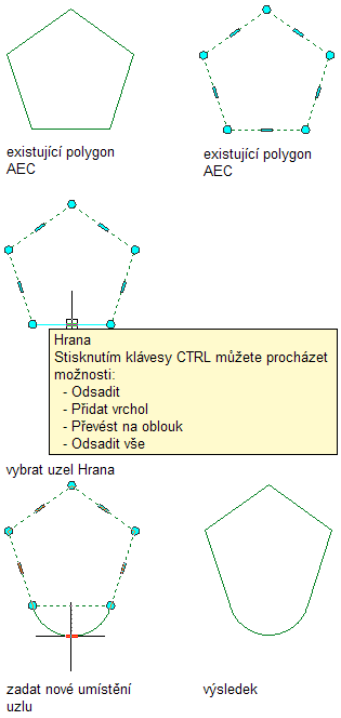
K přidání vrcholu do zvolené hrany použijte režim úprav Přidat vrchol a vytvořte novou hranu. Je-li zvolená hrana oblouk, nová hrana bude taktéž oblouk.

Přidání vrcholu na hranu polygonu AEC pomocí uzlu hrany.



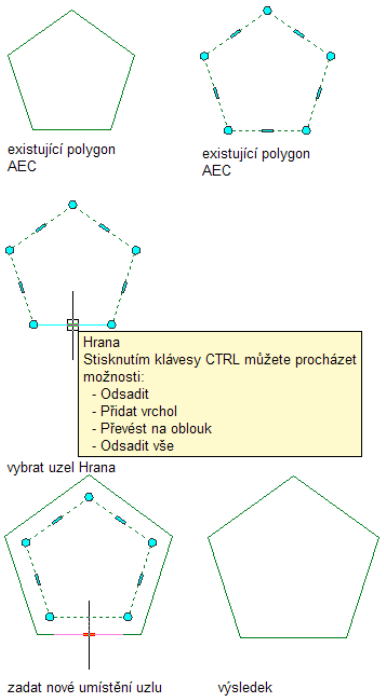
Příkaz Převést na oblouk změní zvolenou hranu na oblouk a protáhne její střed. Uzel obloukové hrany má také režim Protáhnout, který umožňuje protáhnout střed hrany poté, co byla převedena na oblouk.

Převedení hrany polygonu AEC na oblouk použitím uzlu této hrany



Odsadit vše přesune všechny hrany polygonu AEC do stejné vzdálenosti. Při přetahování jedné hrany jsou ostatní hrany přemístěny odpovídajícím způsobem. Tato volba je velmi užitečná pro pravidelnou změnu velikosti jako např. zvětšení polygonu AEC v měřítku.

Odsazení všech hran polygonu AEC použitím uzlu hrany.



3 Zadejte nové umístění hrany:

Chcete-li...	Pak...
odsadit hranu	přesuňte hranu na požadované místo a klepněte myší nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
přidat vrchol a vytvořit hranu	stiskněte klávesu *CTRL* pro přepnutí do režimu úprav Přidat vrchol. Přesuňte hranu na požadované místo a klepněte myší nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
změnit hranu na oblouk	stiskněte dvakrát klávesu *CTRL* pro přepnutí do režimu úprav Převést na oblouk. Protáhněte střed na požadova-

Chcete-li...	Pak...
	né místo a klepněte myší nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
odsadit všechny hrany o stejnou vzdálenost	stiskněte třikrát klávesu *CTRL* pro přepnutí do režimu úprav Odsadit všechny. Přesuňte vybranou hranu na požadované místo a klepněte myší nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Můžete stisknout klávesu *CTRL* pro přepínání mezi režimy úprav.

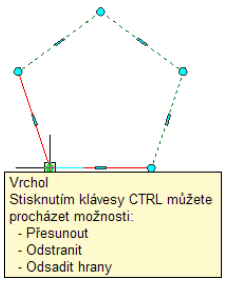
4 Pro vypnutí všech uzlů klepněte pravým tlačítkem a vyberte Zrušit výběr všech.

Změna vrcholu polygonu AEC

1 Vyberte existující polygon AEC.

2 Vyberte uzel vrcholu, který chcete změnit.

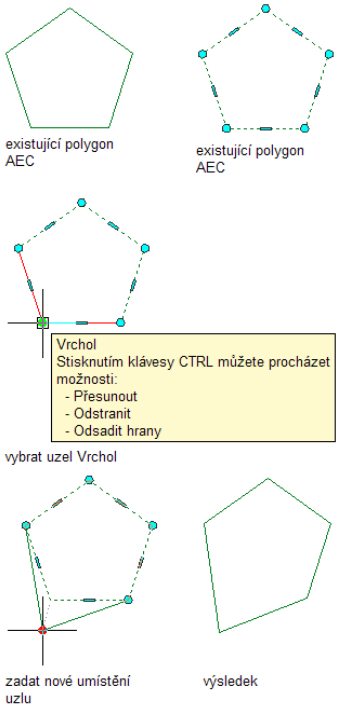
Zobrazení nápovědy uzlu vrcholu polygonu AEC.



Uzel vrcholu má tři režimy úprav:

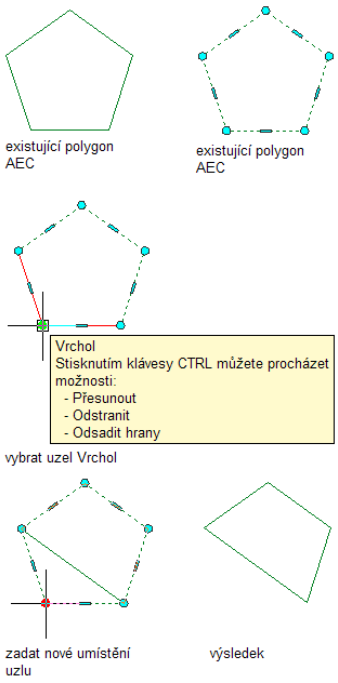
- Přesunout: Toto je výchozí režim. Použijte tento postup k přesunutí vybraného vrcholu v libovolném směru. Sousední úseky jsou protaženy dle potřeby.

Přesunutí vrcholu polygonu AEC použitím uzlu vrcholu.



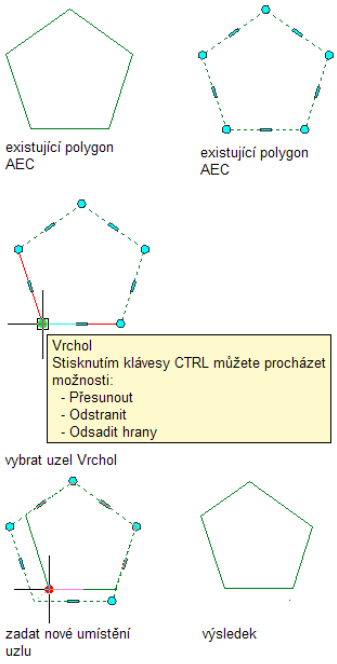
- Odebrat: Tento režim použijte pro odebrání vrcholu. Sousední úseky jsou nahrazeny úsečkami.

Odstranění vrcholu polygonu AEC použitím uzlu vrcholu.



- Odsadit hrany: Tento režim použijte pro přesunutí vrcholu polygonu AEC spolu s přilehlými hranami.

Odsazení hran polygonu AEC pomocí uzlu vrcholu.



3 Přidání vrcholu dle potřeby:

Chcete-li...	Pak...
přesunout vrchol	Přesuňte vrchol na požadované místo a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
odebrat vrchol	pro přepnutí do režimu úprav Odebrat vrchol stiskněte klávesu *CTRL* a klepnutím potvrďte odebrání.
přesunout vrchol a přilehlé hrany	trojím stisknutím klávesy *CTRL* přepněte režim úprav Odsadit hrany. Přesuňte vrchol na požadované místo a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Pro vypnutí všech uzlů klepněte pravým tlačítkem a vyberte Zrušit výběr všech.

Vyberte styl polygonu AEC

Tento postup použijte ke změně stylu jednoho či více polygonů AEC. Styl řídí šířku a zarovnání hran polygonu AEC. Zarovnání určuje, jsou-li hrany zobrazeny uvnitř, vně či uprostřed uzlů polygonu AEC. Styl může také určovat vlastnosti zobrazení polygonu AEC. Další informace o stylech najdete v části Styly polygonů AEC na straně 1826.

1 Dvojitě-klepněte na polygon, který chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Obecné.

3 Vyberte styl polygonu AEC.

Vystředění polygonů AEC

Tento postup se používá k vystředění polygonu AEC podle určené osy nebo mezi jakýmikoli dvěma určenými body.

1 Vyberte polygon AEC, který chcete vystředit.

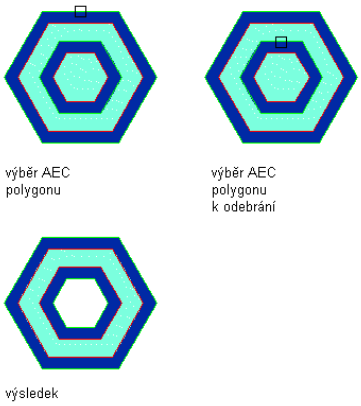
2 Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Upravit ➤ Střed .

3 Vyberte existující osu, podle které chcete Polygon AEC vystředit, nebo stiskněte klávesu *ENTER* a poté určete dva body, mezi kterými má být polygon AEC vystředěn.

Odečítání polygonů AEC

Pro odečtení jednoho polygonu AEC od druhého, za účelem vytvoření otvoru, použijte následující postup. To může být užitečné například k vytvoření složitého vzoru pro výplň obvodového pláště.

Odečtení polygonu AEC od polygonu AEC



Pro provedení odečtu je nutné, aby jeden polygon AEC protínal druhý. Můžete určit, chcete-li odečtený polygon AEC ve výkresu ponechat coby samostatnou jednotku. Polygon AEC můžete chtít zachovat například v případě, že chcete tentýž tvar odečíst od dalších polygonů AEC.

1. Vytvořte polygon AEC, z něhož bude odečítán otvor. Další informace najdete v části Vytvoření polygonu AEC na straně 1798.
2. Vytvořte druhý menší polygon AEC, který bude představovat plochu odečítanou od většího polygonu AEC.

   Druhý polygon AEC můžete nakreslit uvnitř nebo přes první polygon AEC, nebo jej můžete nakreslit jinde a poté jej přesunout na větší polygon AEC.
3. Vyberte větší polygon AEC
4. Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Upravit ➤ Rozdíl .
5. Vyberte menší polygon AEC, který má být odečten od většího polygonu AEC.
6. Pro vymazání odečítaného polygonu AEC zadejte **a** (Ano), nebo zadejte **n** (Ne), chcete-li polygon AEC ve výkresu ponechat..

Slučování polygonů AEC

Tento postup použijte ke sloučení dvou či více polygonů AEC ve výkresu. Při slučování dvou polygonů AEC, které se překrývají, bude jejich společná hranice zkombinována tak, aby vytvořila hranici sloučeného polygonu AEC.

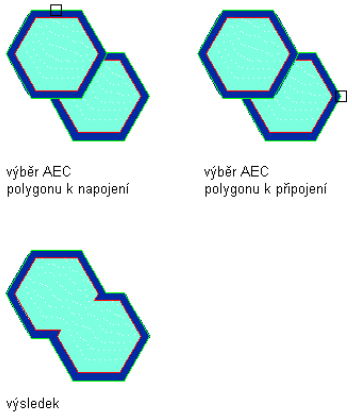
POZNÁMKA Při sloučení jednoho polygonu AEC s druhým budou vlastnosti výsledného polygonu AEC shodné s vlastnostmi prvního vybraného polygonu AEC.

1. Vytvořit dva překrývající se polygony AEC. Další informace najdete v části Vytvoření polygonu AEC na straně 1798.
2. Vyberte jeden z polygonů AEC, které chcete sloučit.
3. Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Upravit ➤ Sloučit.
4. Vyberte polygon AEC, který chcete sloučit s prvním polygonem AEC.

   POZNÁMKA Sloučeny mohou být pouze ty polygony AEC, které leží ve stejné rovině *Z*. Dva polygony AEC s rozdílnou *Z* polohou ve stejném souřadnicovém systému nemohou být sloučeny.

5. Pro vymazání druhého polygonu AEC zadejte **a**(Ano), nebo zadejte **n** (Ne), chcete-li polygon AEC ve výkresu ponechat.

Sloučení dvou překrývajících se polygonů AEC.



Vytvoření pole polygonů AEC

Tento postup se používá k seřazování shodných polygonů podél osy.

1. Vyberte polygon AEC, který chcete použít k seřazení.
2. Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Upravit ➤ Pole.

3 Vyberte hranu, u které má začínat pole, které je kolmé k ose pole, a poté ji přetáhněte ve směru seřazení. Proveďte některou z následujících akcí:

- Odsazení: určete začátek pole polygonů AEC v určené vzdálenosti odpovídající odsazení od hrany.
- Čistá vzdálenost: určete čistou vzdálenost mezi jednotlivými seřazenými polygony AEC.
- Vyberte odstup v rámci pole: určete vzdálenost mezi seřazenými polygony AEC.
- Zadejte počet: určete počet polygonů AEC, které mají být seřazeny a zobrazeny v poli.

Případně můžete stisknout klávesu *ENTER* a poté určit dva body, mezi kterými má být polygon AEC umístěn.

Změna umístění polygonů AEC

Tento postup se používá ke změně umístění polygonu AEC.

1 Vyberte polygon AEC, jehož umístění chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Upravit ➤ Změnit umístění .

3 Vyberte existující hranici, od které se změní umístění polygonu AEC, nebo určete dva body a definujte tak referenční hranu.

Nastavení rovnoměrné vzdálenosti polygonů AEC

Tento postup se používá k nastavení rovnoměrné vzdálenosti polygonů AEC podél osy.

1 Vyberte polygon AEC, pro který chcete nastavit rovnoměrné vzdálenosti.

2 Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Upravit ➤ Pravidelné rozteče .

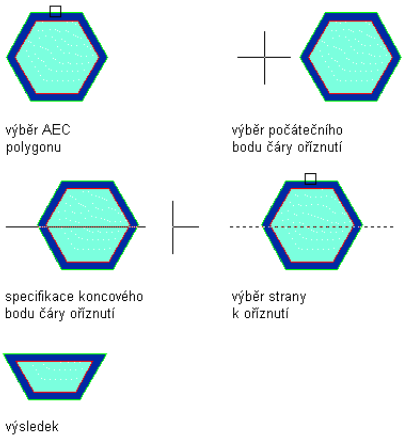
3 Vyberte hranu jako osu, podél které chcete rovnoměrně rozmístit všechny polygony AEC, a určete počáteční bod a koncový bod podél této hrany.

Případně stiskněte klávesu *ENTER* a určete dva body, mezi kterými budou nastaveny rovnoměrné vzájemné vzdálenosti polygonů AEC.

Oříznutí polygonů AEC

Použijte tento postup k oříznutí strany polygonu AEC definováním ořezové přímky procházející existujícím polygonem AEC.

Oříznutí polygonu AEC

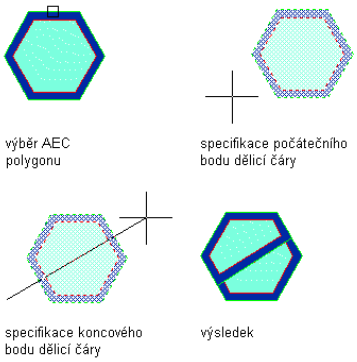


1. Vyberte polygon AEC, který se má oříznout.
2. Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Upravit ➤ Oříznout .
3. Definujte počáteční bod ořezové přímky. Tato čára prořezává polygon AEC, vytváří plochu, která má být oříznuta a plochu, která má být zachována.
4. Definujte koncový bod ořezové přímky.
5. Vyberte stranu polygonu AEC, která má být oříznuta.

Rozdělení polygonů AEC

Použijte tento postup pro rozdělení polygonu AEC na dva samostatné polygony AEC pomocí definované dělící přímky procházející tímto polygonem.

Rozdělení polygonu AEC



1 Vyberte polygon AEC, který chcete rozdělit.

2 Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Upravit ➤ Dělit .

3 Definujte počáteční bod dělící přímky.

> **POZNÁMKA** Můžete zadat pouze počáteční bod a koncový bod čáry rozdělení. Nemůžete zadat další body.

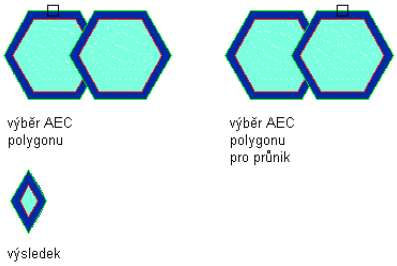
4 Definujte koncový bod dělící přímky.

Polygon AEC je rozdělen určenou přímkou.

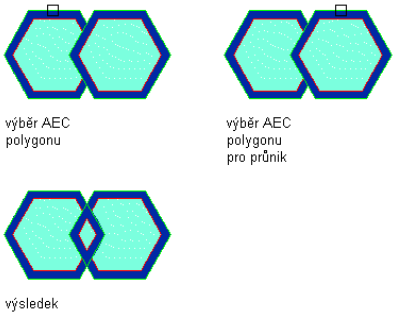
Zkrácení polygonů AEC

Tento postup použijte k vytvoření nového polygonu AEC z překrývajících se částí dvou protínajících se polygonů AEC. Můžete určit, zda zachovat původní geometrii poté, co jsou vytvořen nový polygon AEC z průniku.

Protínající se polygony AEC s vymazanou původní geometrií.



Protínající se polygony AEC se zachovanou původní geometrií.



1 Vytvořte dva překrývající se polygony AEC. Další informace najdete v části Vytvoření polygonu AEC na straně 1798.

2 Vyberte první překrývající se polygon AEC.

3 Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Upravit ➤ Zkrátit .

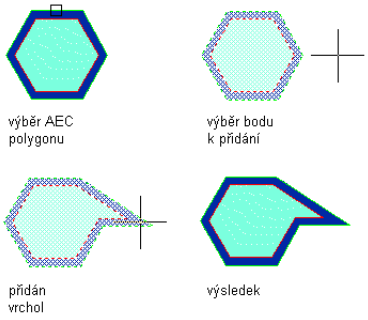
4 Vyberte druhý z překrývajících se polygonů AEC.

5 Pro vymazání původních polygonů AEC zadejte **a** (Ano), nebo zadejte **n** (Ne), chcete-li polygony AEC ve výkresu ponechat.

Přidání vrcholu do polygonu AEC

Tvar existujícího polygonu AEC je možné změnit přidáním vrcholu. Vrchol je bod, v němž se protínají hrany polygonu AEC.

Přidání vrcholu do polygonu AEC.



1 Vyberte polygon AEC, na který chcete přidat vrchol.

2 Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol .

3 Vyberte bod na výkresu pro přidání nového vrcholu.

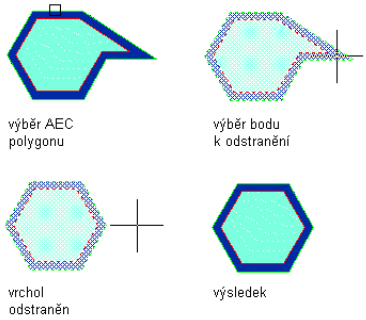
   Z dvou existujících vrcholů polygonu AEC, které jsou nejbližší bodu, který byl vybrán jako nový vrchol, se spustí k novému vrcholu úsečky.

4 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Odebrání vrcholu z polygonu AEC

Tvar existujícího polygonu AEC je možné změnit odebráním vrcholu.

Odebrání vrcholu z polygonu AEC



1 Vyberte polygon AEC, ze kterého chcete odebrat vrchol.

2 Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Profil ➤ Odebrat vrchol.

3 Vyberte vrchol, který chcete odebrat.

4 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Převedení polygonu AEC na křivku

Tento postup použijte k převedení existujícího polygonu AEC na křivku. Při vytváření křivky z polygonu AEC, ve kterém je otvor, bude každý z kruhů polygonu AEC převeden na samostatnou křivku.

1 Vyberte polygon AEC, ze kterého chcete vytvořit křivku.

2 Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Převést na ➤ Křivka.

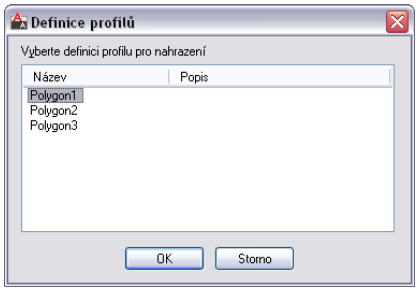
3 Při dotazu, zda ponechat původní geometrii, stiskněte klávesu *ENTER* chcete-li ji zachovat, nebo zadejte **a** (Ano) pro její vymazání.

Převedení polygonu AEC na profil

Použijte tento postup k převedení existujícího polygonu AEC na definici profilu. Můžete vytvořit novou definici profilu nebo přepsat existující Pak použijte definici profilu, kterou vytvoříte s objekty, které jsou na objektovém základu nebo mají komponenty na objektovém základu, jako například podbití nebo střešní desky. Další informace najdete v tématech k jednotlivým objektům.

1. Vyberte polygon AEC, ze kterého chcete vytvořit definici profilu.
2. Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Převést na ➤ Profil .
3. Vyberte bod vložení výsledného profilu, nebo, chcete-li použít těžiště coby bod vložení, stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Chcete-li vytvořit novou definici profilu, zadejte **n** (Nový), nebo zadejte **e** (Existující), chcete-li nahradit existující profil.
5. Vložte název nové definice profilu, nebo vyberte existující definice profilu v tabulce Definice profilů a klepněte na tlačítko OK.

Tabulka Definice profilů



Vybraná existující definice profilu, kterou vyberete je nahrazena tou, kterou vytváříte z polygonu AEC.

Změna otočení polygonu AEC

Tento postup použijte ke změně otočení polygonu AEC.

1. Poklepejte na polygon AEC, u kterého chcete otočení změnit.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte položku Umístění.
3. Zadejte hodnotu do pole Otočení.

Změna výškové úrovně polygonu AEC

Tento postup použijte ke změně výškové úrovně polygonu AEC.

1. Poklepejte na polygon AEC, u kterého chcete výškovou úroveň změnit.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Umístění.
3. Zadejte hodnotu do pole Výšková úroveň.

Změna umístění polygonu AEC

Tento postup použijte k přemístění polygonu AEC pomocí změny souřadnic jeho bodu vložení. Polygon AEC je též možné přesunout je vyjmutím a vložením.

Polygony AEC jsou orientovány vzhledem k GSS nebo aktuálnímu USS. Například, je-li spodní či horní část polygonu AEC rovnoběžná s rovnou *XY*, její normála je rovnoběžná s osou *Z*. Orientaci polygonu AEC je možné změnit zarovnáním jeho normály s jednou s os. Polygon AEC je možné v jeho rovině rotovat změnou úhlu otočení. Další informace o globálním souřadnicovém systému (GSS) a uživatelském souřadnicovém systému (USS) viz část „Použití souřadnic a souřadných systémů“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

1. Poklepejte na polygon AEC, který chcete přesunout.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte Umístění.
3. Klepněte na položku Další informace
4. Určete umístění polygonu AEC:

Chcete-li…	**Pak…**
přemístit polygon AEC	vložte do pole Bod vložení nové hodnoty souřadnic.
umístit polygon AEC do roviny *XY*	zarovnejte normálu polygonu AEC tak, aby byla rovnoběžná s osou *Z*: ve volbě Normála vložte pro Z hodnotu **1** a pro X a Y vložte **0**.
umístit polygon AEC do roviny *YZ*	zarovnejte normálu polygonu AEC tak, aby byla rovnoběžná s osou *X*: ve volbě Normála zadejte pro X hodnotu **1** a pro X a Y zadejte hodnotu **0**.
umístit polygon AEC do roviny *XZ*	zarovnejte normálu polygonu AEC tak, aby byla rovnoběžná s osou *Y*: ve vol-

Chcete-li…	Pak…
	bě Normála zadejte pro Y hodnotu **1** a pro X a Z zadejte hodnotu **0**.
změnit otočení polygonu AEC	vložte novou hodnotu do pole Úhel otočení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání vlastností výplně u reprezentace zobrazení True Color polygonu AEC

Tento postup slouží k zadání vlastností výplně polygonu AEC v reprezentaci zobrazení True Color, které se používá pro rendrování ve vysokém rozlišení.

POZNÁMKA Ujistěte se, že v jednom výkresu nepoužíváte současně zobrazení polygonu AEC v barvách True Color a modelové. Komponenty modelového zobrazení Vnitřní výplň a Výplň hrany by byly nakresleny přes komponenty Vnitřní výplň a Výplň hrany zobrazení v barvách True Color. Pro běžné zobrazování a rendrování v barvách True Color se doporučuje vytvořit oddělené pohledy.

1 Poklepejte na polygon AEC, který chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte, že je v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech polygonů AEC ve výkresu, vyberte možnost Výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech polygonů AEC tohoto stylu, vyberte možnost Styl polygonu AEC:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly polygonů AEC na straně 1826.

5 U položky Reprezentace zobrazení vyberte možnost True Color.

POZNÁMKA Ve výchozím nastavení není reprezentace zobrazení True Color zapnuta u žádné sady zobrazení. Jestliže ji rozevírací seznam neobsahuje, klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení . Rozbalte položku Representace podle objektů ➤ Polygon AEC a poté vyberte sadu zobrazení pro aktuální konfiguraci zobrazení a veškeré další konfigurace, u nichž chcete aktivovat tuto reprezentaci zobrazení.

6 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a klepněte na tlačítko u položky Vlastnosti výplně.

7 Určete vlastnosti výplně:

Chcete-li…	Pak…
výplň v barvách True Color pro vnější část polygonu AEC	na panelu Vnější vyberte položku Výplň hrany a potom u položky Barva hrany vyberte barvu, nebo klepnutím na položku Jiná vyberte jinou barvu.
výplň v barvách True Color pro vnitřní část polygonu AEC	na panelu Vnitřní vyberte položku Vnitřní výplň a potom u položky Vnitřní barva vyberte barvu, nebo klepnutím na položku Jiná vyberte jinou barvu.

POZNÁMKA Je-li rozměr hrany polygonu AEC nastaven na hodnotu 0, není výplň hrany zobrazena.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Tato nastavení můžete také zobrazit a změnit prostřednictvím kontextové nabídky příslušného polygonu AEC takto:

1 Vyberte polygon AEC, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení True Color a vyberte položku Přepsání objektu.

4 V případě potřeby klepněte na tlačítko .

5 Na kartě Vlastnosti výplně upravte nastavení podle potřeby.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek či souborů k polygonu AEC

Tento postup použijte k připojení hypertextových odkazu, vložení poznámek či připojení referenčních souborů k polygonu AEC. Taktéž můžete poznámky upravovat a upravovat či odpojovat referenční soubory polygonu AEC.

1. Poklepejte na polygon AEC, ke kterému chcete informaci připojit.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.
3. K přidání hypertextového odkazu klepnout na vedle Hypertextový odkaz a zadat odkaz.

   Další informace o přidávání hypertextových odkazů viz část „Přidat hypertextový odkaz do výkresu“ v nápovědě aplikace AutoCAD.
4. Pro přidání či úpravu poznámky klepněte na tlačítko , pak na položku Poznámky, vložte text a klepněte na tlačítko OK.
5. Připojení, odpojení nebo úpravu referenčního souboru proveďte klepnutím na tlačítko vedle položky Referenční dokumenty a pak proveďte některý z následujících kroků:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text do pole Popis.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

6. Klepněte na tlačítko OK.

Styly polygonů AEC

Styl polygonu AEC je skupina vlastností, která určuje vzhled a další vlastnosti polygonu AEC: Styl polygonu AEC řídí následující parametry:

- výchozí rozměry, včetně šířky a zarovnání hran
- výchozí vlastnosti zobrazení vnitřní plochy a hran polygonu AEC
  Vlastnosti zobrazení polygonu AEC umožňují vyšrafovat jeho vnitřní plochu a hrany či vyplnit jeho hrany a vnitřní plochy plnou barevnou výplní.
- schopnost maskování

Vytváření nástrojů ze stylů polygonu AEC

Ze všech stylů polygonu AEC je možné vytvořit nástroj polygon AEC. Je možné přetáhnout styl ze Správce stylů na paletu nástrojů. Poté je možné určit výchozí nastavení pro všechny polygony AEC vytvořené tímto nástrojem. Další informace najdete v části Použití nástrojů polygonů AEC k vytváření polygonů AEC na straně 1798.

Správa stylů polygonů AEC

Pro vytvoření, okopírování či úpravu stylů spusťte Správce stylů. Správce stylů poskytuje centrální místo v aplikaci AutoCAD Architecture, kde je možné pracovat se styly z více výkresů a šablon. Další informace najdete v části Správce stylů – přehled na straně 854.

Vytvoření stylu polygonu AEC

Tento postup použijte k vytvoření stylu polygonu AEC. Nový styl můžete vytvořit s použitím výchozích vlastností stylu, nebo okopírováním existujícího stylu. Po vytvoření stylu upravte jeho vlastnosti tak, aby odpovídaly vašim potřebám.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Víceúčelové objekty a rozbalte Styly polygonů AEC.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat polygon AEC ve výkresu a klepnout na kartu Polygon AEC ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly polygonů AEC .

3 Vytvořte styl polygonu AEC:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit styl s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem na Styly polygonů AEC a klepněte na položku Nový.
vytvořit styl z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem na styl polygonů AEC, který chcete kopírovat, a klepněte na položku Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vložit.

4 Pro přejmenování stylu polygonu AEC klepněte pravým tlačítkem na styl a klepněte na položku Přejmenovat.

5 Vložte název nového stylu polygonů AEC a stiskněte klávesu *ENTER*.

6 Upravte vlastnosti nového stylu polygonů AEC:

Chcete-li…	Pak…
změnit šířku a zarovnání hrany	viz část Změna šířky a zarovnání hran polygonu AEC na straně 1828.
přidat polygon AEC jako masku pozadí	viz část Maskování podkladových objektů polygony AEC na straně 1829.
změnit vlastnosti Hladiny/Barvy/Typu čáry	viz část Určení hladiny, barvy a typu čáry stylu polygonů AEC na straně 1831.
změnit vnitřní a vnější šrafování polygonu AEC	viz část Určení šrafování stylu polygonu AEC na straně 1832.
změnit barvy zobrazení v barvách True Color	viz část Nastavení barev zobrazení v barvách True Color na straně 1834.
přidat ke stylu poznámky a soubory	viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu polygonů AEC na straně 1835.
přidat ke stylu polygonu AEC klasifikace	viz část Přidání klasifikací ke stylu polygonů AEC na straně 1836.

7 Chcete-li z nového stylu vytvořit nástroj polygon AEC, přetáhněte styl ze Správce stylů na paletu nástrojů.

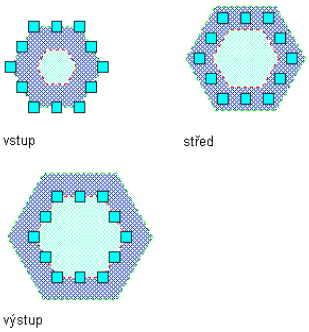
Později můžete tento nástroj přejmenovat a upravit jeho ostatní vlastnosti tak, jak je popsáno v části Vytvoření nástroje Polygon AEC na straně 1801.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Změna šířky a zarovnání hran polygonu AEC

Tento postup použijte ke změně šířky a zarovnání hrany polygonu AEC ve stylu polygonů AEC. Zarovnání určuje, jsou-li hrany zobrazeny uvnitř, vně či uprostřed uzlů polygonu AEC.

Zarovnání hran polygonu AEC



1 Vyberte možnost Polygon AEC.

2 Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .

3 Klikněte na kartu Rozměry.

4 Pro změnění šířky hran polygonu AEC vložte hodnotu do pole Šířka hrany.

5 Změňte zarovnání hran polygonu AEC dle potřeby:

Chcete-li…	Pak …
zobrazit hrany uvnitř uzlů polygonu AEC	ve volbě Zarovnání vyberte Uvnitř.
zobrazit hrany uprostřed uzlů polygonu AEC	ve volbě Zarovnání vyberte Střed
zobrazit hrany vně uzlů polygonu AEC	ve volbě Zarovnání vyberte Vně.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Maskování podkladových objektů polygony AEC

Tento postup použijte ke změně stylu polygonů AEC na maskování pozadí. Tato vlastnost taktéž určuje, budou-li ve výkresu správně zobrazeny značky označující přerušení maskování. Další informace o práci se značkami přerušení najdete v části Základní Nástroj poznámek na straně 3489.

1. Vyberte možnost Polygon AEC.
2. Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .
3. Klepněte na kartu Ostatní.
4. Vyberte Použít masku pozadí.
5. Klepněte na tlačítko OK.

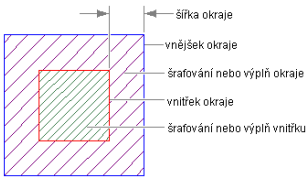
   Všechny polygony AEC tohoto stylu v aktuálním výkresu používají masku pozadí.

Určení vlastností zobrazení stylu polygonů AEC

Ve většině případů je požadováno, aby vzhled polygonů AEC stejného stylu byl v celém výkresu jednotný. Abyste toho dosáhli, definujte v každém stylu polygonů AEC vlastnosti zobrazení polygonů AEC:

- Hladinu, barvu a typ čáry všech komponent polygonu AEC
- Šrafování použití pro komponenty polygonu AEC

Komponenty polygonu AEC



Zobrazit komponenty v Modelovém pohledu

Komponenta	Popis
Vnitřní hrana	Vnitřní hrana polygonu AEC **POZNÁMKA** Jsou-li rozměry hrany nastaveny na 0, je vnitřní hrana jedinou hranou polygonu AEC.
Vnější hrana	Vnější hrana polygonu AEC. **POZNÁMKA** Jsou-li rozměry hrany nastaveny na 0, není vnější hrana polygonu AEC zobrazena.
Vnitřní šrafy	Šrafová komponenta vnitřní části polygonu AEC. **POZNÁMKA** Jsou-li rozměry hrany nastaveny na 0, jsou vnitřní šrafy jedinými šrafy polygonu AEC.
Šrafy hrany	Šrafová komponenta vnější části polygonu AEC. **POZNÁMKA** Jsou-li rozměry hrany nastaveny na 0, není šrafování hrany polygonu AEC zobrazeno.
Vnitřní výplň	Výplňová komponenta vnitřní části polygonu AEC. Tato komponenta je zobrazována pouze v rendrovaných pohledech. Ujistěte se, že ve všech rendrovaných pohledech používáte buď komponenty modelového zobrazení Vnitřní výplň a Výplň hrany nebo komponenty zobra-

Zobrazit komponenty v Modelovém pohledu	
Komponenta	**Popis**
	zení v barvách True Color Vnitřní výplň a Výplň hrany. Použijete-li oba způsoby zobrazení současně, budou výplně nakresleny jedna přes druhou. Podrobné informace najdete v části Nastavení barev zobrazení v barvách True Color na straně 1834.
Výplň hrany	Výplňová komponenta vnější části polygonu AEC. Tato komponenta je zobrazována pouze v rendrovaných pohledech. Ujistěte se, že ve všech rendrovaných pohledech používáte buď komponenty modelového zobrazení Vnitřní výplň a Výplň hrany nebo komponenty zobrazení v barvách True Color Vnitřní výplň a Výplň hrany. Použijete-li oba způsoby zobrazení současně, budou výplně nakresleny jedna přes druhou. Podrobné informace najdete v části Nastavení barev zobrazení v barvách True Color na straně 1834. **POZNÁMKA** Jsou-li rozměry hrany nastaveny na 0, není výplň hrany v rendrovaném polygonu AEC zobrazena.

Určení hladiny, barvy a typu čáry stylu polygonů AEC

Tento postup použijte ke změně následujících vlastností zobrazení stylu polygonů AEC:

- Viditelnost (komponenta je zapnuta či vypnuta)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry
- Styl vykreslování

polygonům AEC nemohou být přiřazeny materiály. Všimněte si, že je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Víceúčelové objekty a rozbalte Styly polygonů AEC.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat polygon AEC ve výkresu a klepnout na kartu Polygon AEC ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly polygonů AEC .

3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte Modelové zobrazení a vyberte Přepsat styl
6. Je-li potřeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.
9. Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Určení šrafování stylu polygonu AEC

Tento postup použijte k určení šrafování pro styl polygonu AEC.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Víceúčelové objekty a rozbalte Styly polygonů AEC.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat polygon AEC ve výkresu a klepnout na kartu Polygon AEC ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly polygonů AEC .

3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klikněte na kartu Vlastnosti zobrazení
5. Vyberte způsob zobrazení, ve kterém by se změny měly objevit a vyberte Přepsat styl.
6. Je-li potřeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Šrafování.

8 Klepněte na nastavení pro Vzor.

9 Vyberte vzor šrafování:

Chcete-li…	Pak...
vybrat vzor šrafování, který je dostupný v softwaru	vyberte Předdefinovaný pro Typ a pak vyberte vzor.
vybrat vlastní vzor	vyberte Vlastní pro Typ a pak zadejte název vlastního vzoru. Je-li třeba, klepněte na položku Procházet a navigujte do složky, ve které je umístěn soubor vlastního vzoru.
vybrat jednoduché šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a zrušte možnost Dvojité šrafování.
vybrat dvojité šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a vyberte možnost Dvojité šrafování.
vybrat plnou výplň	za Typ zvolte Plná výplň

TIP Maskovací bloky neskryjí Zobrazení polygonu AEC ve skutečných barvách, ale pro práci v jejich okolí je možné použít šrafování. Použijte Modelové zobrazení polygonu AEC, nastavte šrafy na Plné a vyberte odpovídající skutečnou barvu šraf.

10 Klepněte na tlačítko OK.

11 Klepněte na položku Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

12 Klepněte na možnost Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

13 Klepněte na možnost Orientace a zadejte orientaci šrafování:

Chcete-li...	Pak…
orientovat šrafování polygonu AEC bez ohledu na otočení objektu	vyberte objekt.
orientovat šrafování ke globálnímu souřadnému systému	vyberte globální.

14 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Nastavení barev zobrazení v barvách True Color

Tento postup použijte k nastavení barev polygonu AEC při jeho zobrazení v barvách True Color. Pro rendrování ve vysokém rozlišení použijte zobrazení v barvách True Color.

POZNÁMKA Ujistěte se, že v jednom výkresu nepoužíváte současně zobrazení polygonu AEC v barvách True Color a modelové. Komponenty modelového zobrazení Vnitřní výplň a Výplň hrany by byly nakresleny přes komponenty Vnitřní výplň a Výplň hrany zobrazení v barvách True Color. Pro běžné zobrazování a rendrování v barvách True Color se doporučuje vytvořit oddělené pohledy.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Víceúčelové objekty a rozbalte Styly polygonů AEC.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat polygon AEC ve výkresu a klepnout na kartu Polygon AEC ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly polygonů AEC .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte Zobrazení v barvách True Color a vyberte Přepsat styl.

6 Je-li potřeba, klepněte na tlačítko .

7 Určete vlastnosti výplně:

Chcete-li…	Pak…
výplň v barvách True Color pro vnější část polygonu AEC	vyberte Výplň hrany a vyberte Barva hrany, vyberte barvu nebo klepněte na položku Jiná pro výběr jiné barvy.
výplň v barvách True Color pro vnitřní část polygonu AEC	vyberte Vnitřní výplň a vyberte Vnitřní barva, vyberte barvu nebo klepněte na položku Jiná pro výběr jiné barvy.

POZNÁMKA Je-li rozměr hrany polygonu AEC nastaven na 0, není výplň hrany zobrazena.

8 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stylu polygonů AEC

Tento postu použijte k připojení poznámek a souborů ke stylu polygonů AEC. Můžete také upravit poznámky a upravovat a odebírat referenční soubory ze stylu polygonů AEC.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Víceúčelové objekty a rozbalte Styly polygonů AEC.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat polygon AEC ve výkresu a klepnout na kartu Polygon AEC ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly polygonů AEC .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Popis k polygonu AEC přidáte jeho vložením do pole Popis.

6 Klepněte na položku Poznámky.

7 K přidání nebo úpravě poznámky klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

8 K připojení, úpravě nebo odpojení referenčního souboru klepněte na kartu Referenční dokumenty:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na položku Přidat, vyberte soubor a klepněte na položku Otevřít. Klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Upravte popis a klepněte na tlačítko OK.
změnit referenční soubor	Poklepejte na referenční soubor, tím spustíte jeho aplikaci. Po ukončení úprav zavřete aplikaci.
odebrat referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

9 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Přidání klasifikací ke stylu polygonů AEC

Tento postup použijte k určení klasifikací pro všechny klasifikační definice vztahující se na styl polygonů AEC.

Další informace o vytváření a použití klasifikačních definic najdete v části Definice klasifikací na straně 3767.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Víceúčelové objekty a rozbalte Styly polygonů AEC.

   POZNÁMKA Případně můžete vybrat polygon AEC ve výkresu a klepnout na kartu Polygon AEC ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly polygonů AEC .

3. Vyberte styl, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Klasifikace.

   Klasifikace všech definic klasifikace je ve výchozím nastavení nastavena na Neurčená. Nejsou-li vypsány žádné definice klasifikace, nejsou na styly polygonů AEC žádné aplikovány.

5. Pro každou definici klasifikace vyberte klasifikaci, kterou chcete aplikovat na aktuální styl polygonů AEC.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Dveře

24

V aplikaci AutoCAD Architecture můžete přidávat různé typy dveří. Dveře mohou být ukotveny ke stěnám nebo k sestavám dveře/okno.

Dveře

Dveře můžete vytvářet s využitím různých parametrů projektu pro styl, standardní velikost, šířku a výšku, výšku prahu a výšku nadpraží. Můžete zvolit styly s tvary skla, které budou mít standardní vzory mřížek nebo vytvořit své vlastní tvary skla z profilů.

AutoCAD Architecture nabízí styly dveří připravené k použití. Styl dveří určuje výchozí rozměry dveří i jejich tvar a typ:

- Tvar dveří určuje geometrii dveřního křídla, jako obdélník, půloblouk a oblouk. Můžete rovněž vytvořit vlastní tvary dveří z profilů.
- Typ dveří určuje počet křídel a způsob otvírání dveří, jako jednokřídlé, oboustranné, skládací, posuvné, otáčivé a sekční.

Můžete definovat standardní velikosti ve stylu dveří a pak zvolit velikost, kterou chcete použít při umístění dveří na výkres.

Ukotvení dveří

Dveře lze ukotvit ke konkrétním umístěním ve stěně nebo sestavě dveří a okna, takže při přesunutí či změně velikosti stěny nebo sestavy dveří a okna zůstane umístění dveří v tomto objektu zachováno.

Kóty dveří

Některé kóty dveří závisí na tvaru a typu, zadaném ve stylu dveří.

Vzepětí je výška od vrchu obdélníkové části dveří po vrchol otvoru dveří pro tvary dveří Lomený oblouk, Oblouk a Pětiúhelník.

Křídlo určuje velikost dveří pro typy dvoukřídlých dveří Nesymetrické, Kývavé nesymetrické a Pravolevé nesymetrické. Další informace o křídle naleznete v části Vlastnosti dveří na straně 1842.

Zakončení dveří

U dveří, které jsou ukotveny ve stěně, mohou být použity styly zakončení. Tvary zakončení otvorů ve stěně jsou definovány ve stylu stěny a jedná se tedy o vlastnost stěny. Informace o nastavení stylu zakončení otvorů ve stěně najdete v části Práce se zakončením stěn a otvorů na straně 1351.

Vertikální zarovnání dveří

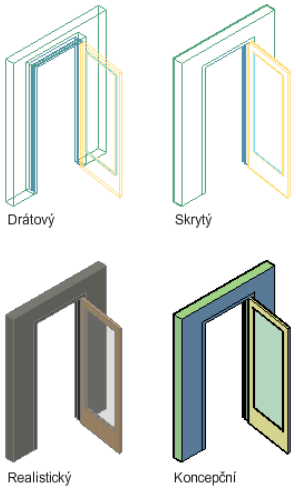
Používáte nastavení vertikálního zarovnání k řízení umístění dveří ve stěně, umístění pracovního bodu vertikálně ve stěně a způsobu odezvy dveří na změny výšky. K určení pracovního bodu dveří použijte nastavení výšky prahu a výšky nadpraží. Pracovní bod můžete umístit na parapet nebo do nadpraží. Například pokud zadáte pro vertikální zarovnání hodnotu 0" a pro výšku dveří hodnotu 7'–0", výška otvoru dveří je 7'–0". Pokud potom zadáte pro výšku dveří hodnotu 6'–8", hodnota pro práh zůstane 0" a výška otvoru dveří bude 6’–8".

V případě pracovního bodu v nadpraží, pokud zadáte pro vertikální zarovnání hodnotu 7" a pro výšku dveří hodnotu 0'–7", výška otvoru dveří je 0'–7". Pokud zadáte pro výšku dveří hodnotu 6'–8", hodnota pro nadpraží zůstane 7'–0" a práh dveří bude 6’–8".

Materiály ve dveřích

Můžete přiřadit materiály ke dveřím. Materiály se zobrazí v drátovém modelu a pracovních šrafovaných pohledech nebo při rendrování. Materiály mají specifická nastavení pro individuální komponenty dveří, jako je křídlo, doraz, rám nebo skleněná vložka.

Dveře v reprezentacích zobrazovacích stylů Drátový model, Skrytý, Realistický a Koncepční



AutoCAD Architecture nabízí předdefinované materiály pro obecné účely projektu, jejichž součástí je nastavení pro dveře. Můžete použít předdefinované materiály „tak jak jsou“ nebo je upravit pro vaše speciální projekty. Můžete rovněž vytvořit své vlastní materiály. Ke stylům v software jsou již přiřazeny vhodné materiály. Další informace najdete v části O komponentách zobrazování dveří a materiálech na straně 1877.

Vytvoření dveří

Tento postup slouží k přidání dveří do výkresu. Informace o vlastnostech dveří najdete v části Vlastnosti dveří na straně 1842.

Kde naleznu nástroje dveří?

V případě standardní anglicko-jazyčné instalace aplikace AutoCAD Architecture naleznete nástroje dveří v následujících umístěních:

- Palety nástrojů: skupina Palety nástrojů projektu ➤ karta Projekt (standardní nástroj dveří)
- Palety nástrojů: skupina Palety nástrojů projektu ➤ karta Dveře
- Prohlížeč obsahu ➤ Katalog základních nástrojů ➤ Nástroje architektonických objektů (standardní nástroj dveří)
- Prohlížeč obsahu ➤ Katalog vzorových palet ➤ Projekt ➤ Dveře

- Prohlížeč obsahu ➤ Katalog nástrojů projektu ➤ Dveře a okna ➤ Dveře

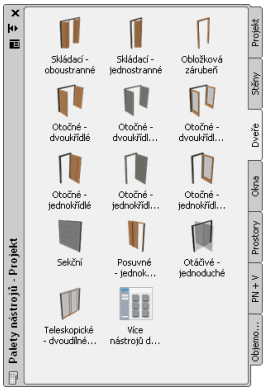
Další informace o vyhledávání nástrojů v Prohlížeči obsahu najdete v části Hledání položek v katalogu nástrojů na straně 162

Jak vytvořím nástroje dveří?

Nástroje dveří lze v aplikaci AutoCAD Architecture vytvořit různými způsoby:

- Vytvoření nástroje z objektu ve výkresu na straně 102
- Kopírování nástroje z palety nástrojů na straně 102
- Vytvoření nástroje ve Správci stylů na straně 103
- Vytvoření nástroje z obsahu AEC v DesignCenter na straně 104

Předdefinované nástroje dveří



1 Na paletě nástrojů vyberte nástroj dveří.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Dveře .

2 Ve výkresu vyberte stěnu nebo sestavu dveří a okna, kam mají být vloženy dveře nebo stiskněte klávesu *ENTER* pro přidání samostatných dveří.

3 Zadejte bod vložení pro dveře.

Chcete-li mít volnou ruku při definování bodu vložení, ověřte si následující skutečnosti:

- Nastavení Umístění podél zdi na paletě Vlastnosti je nastaveno na možnost Bez omezení.
- Nastavení UCHOP ve stavovém řádku je vypnuto.

Bod vložení dveří bude jinak zarovnán ke středovým či koncovým bodům stěny nebo k některému z aktivních bodů uchopení.

Možnosti příkazového řádku pro snadnější vložení

- Chcete-li změnit bod vložení dveří ze závěsu (výchozí nastavení) na střed a zámek, zadejte na příkazovém řádku jednou nebo dvakrát možnost **CY** (měření cyklu k).
- Jestliže chcete, aby bylo měření bodu vložení dveří provedeno vzhledem ke stanovenému bodu ve výkresu, zadejte příkaz **RE** (referenční bod zapnutý).

4 Dále přidávejte dveře a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření dveří v sestavě dveří a okna

Vložení dveří nebo okna do sestavy dveře a okno na straně 1722.

Převod objektů na dveře

Tento postup použijte, chcete-li převést některý z následujících objektů na dveře:

- Sestava dveří a oken
- Okno
- Otvor

Další informace o vlastnostech, které můžete nastavit, najdete v části Vlastnosti dveří na straně 1842.

1 Na paletě nástrojů vyberte nástroj dveří.

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na možnost Použít vlastnosti nástroje pro ➤ Sestava dveře/okno, Otvor, Okno.

3 Vyberte sestavu dveře/okno, okno nebo otvor pro převedení a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 V případě potřeby upravte vlastnosti dveří na paletě Vlastnosti.

Vlastnosti dveří

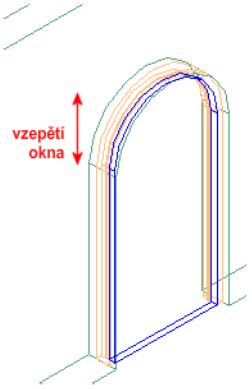
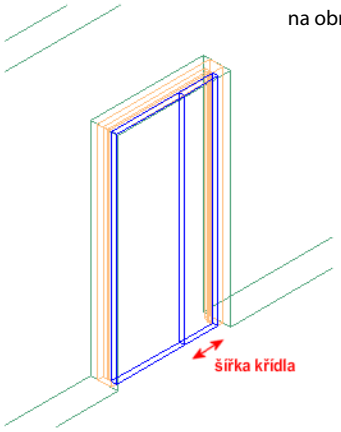
Pro dveře lze nastavit následující vlastnosti. Některé vlastnosti jsou dostupné jen při přidávání dveří nebo pro nástroje dveří.

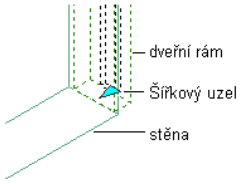
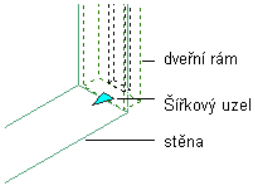
Informace o používání těchto vlastností pro dveře a nástroj dveří viz:

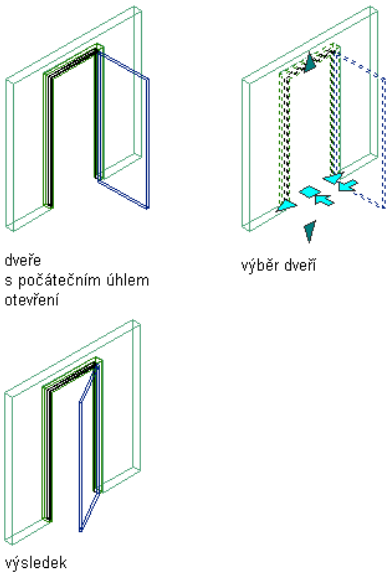
- Vytvoření dveří na straně 1839
- Změna vlastností nástroje na straně 98

Vlastnost	Speciální podmínka	Popis	Jak se nastavuje
Kategorie Obecné			
Popis		Uživatelem definovaný popis dveří **POZNÁMKA** Objekt dveří nebo nástroj dveří můžete doplnit popisem.	Klepněte na ikonu popisu a zadejte text popisu.
Klíč hladiny/Přepsání hladiny	Pouze nástroje dveří	Jestliže nechcete použít přiřazení hladiny dveří, které je určeno ve stylu klíče hladiny ve výkresu, můžete pro nástroj dveří určit klíč hladiny a přepsání klíče hladiny.	Klepněte na ikonu pro Klíč hladiny nebo Přepsání hladiny a vyberte klíč hladiny nebo přepsání hladiny. Přepsání hladin jsou nyní dostupná pro všechny styly klíčů hladin.
Hladina	Pouze objekt dveří/ne při vkládání dveří	Při vkládání dveří je přiřazení hladiny určeno buď stylem klíče hladiny, který je použit pro výkres, nebo klíčem hladiny a přepsání hladiny v nástroji dveří. Hladinu můžete změnit později prostřednictvím vlastnosti hladiny.	Klepněte na rozbalovací seznam a vyberte některou hladinu.

Vlastnost	Speciální podmínka	Popis	Jak se nastavuje
Styl		Určuje styl dveří. Styl definovaný v nástroji dveří je výchozí.	Klepněte na rozbalovací seznam a vyberte některý styl.
Umístění stylu	Pouze nástroje dveří	Určuje výkresový soubor, který obsahuje styl použitý pro tento nástroj dveří.	Klepněte na rozevírací seznam a buď vyberte soubor nebo klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte soubor obsahující styl, který chcete použít pro tento nástroj.
Ohraničené prostory		Určuje, zda lze tyto dveře použít při vytváření asociativních prostorů jako hranici. Toto nastavení je relevantní jen pro samostatné dveře. **POZNÁMKA** Jsou-li dveře, okno nebo zárubeň ukotveny ve stěně, je nastavení hodnoty Ohraničené prostory stěny použito také u zárubně. Informace o asociativních prostorech najdete v části Generování asociativních prostorů na straně 2869.	Klepněte na rozbalovací seznam a vyberte nastavení. **Možnosti** ■ Podle stylu (výchozí): Použije se nastavení Ohraničené prostory definované ve stylu dveří. ■ Ano: Tyto dveře lze použít jako objekt hranice pro asociativní prostory. ■ Ne: Tyto dveře nelze použít jako objekt hranice pro asociativní prostory.
Kategorie Kóty			
Standardní rozměry		Ve stylu dveří můžete definovat mnoho standardních rozměrů. Při přidání dveří můžete zvolit jeden z předdefinovaných rozměrů.	Klepněte na rozevírací seznam a vyberte standardní rozměr. Nejsou-li dostupné žádné standardní rozměry viz Zadání stan-

Vlastnost	Speciální podmínka	Popis	Jak se nastavuje
			dardních velikostí stylu dveří na straně 1871
Stoupání	dostupné pouze pro tvary dveří Lomený oblouk, Oblouk a Pětiúhelník	Určuje výšku lomené nebo obloukové horní části dveří. **Obrázek** 	Zadejte hodnotu Stoupání nebo určete stoupání klepnutím na položku a výběrem bodů na obrazovce.
Šířka křídla	pouze pro typy dveří Nesymetrické, Kývavé nesymetrické a Pravolevé nesymetrické	Určuje šířku dveřního křídla u nesymetrického typu dveří. **Obrázek** 	Zadejte hodnotu v poli Šířka křídla nebo určete křídlo klepnutím na položku a výběrem bodů na obrazovce.

Vlastnost	Speciální podmínka	Popis	Jak se nastavuje
Šířka/Výška		Nejsou-li ve stylu dveří definovány žádné standardní rozměry nebo jestliže chcete použít jiný rozměr, můžete provést úpravu šířky a výšky dveří.	
Měřit k		Určuje, zda se šířka a výška dveří měří k vnitřní části dveřního rámu, nebo k jeho vnější straně. Když se dveře měří k vnější straně rámu, jsou menší o vzdálenost, která připadá na rám. **Obrázek**  měření dovnitř rámu  měření vně rámu	Klepněte na rozevírací seznam a vyberte položku Vnitřek rámu nebo Vnějšek rámu.

Vlastnost	Speciální podmínka	Popis	Jak se nastavuje
Úhel otevírání		Umožňuje stanovit úhel otevření, v jakém se budou dveře zobrazovat. **Úhel otevírání a vlastnosti zobrazení** Úhel otevírání lze určit i ve vlastnostech zobrazení stylu dveří. Nastavení ve stylu provedou přepsání nastavení vlastností. Další informace najdete v části Zadání procent otvoru pro reprezentace zobrazení dveří na straně 1888. **Obrázek**  	Zadejte hodnotu.
Kategorie Umístění			

Vlastnost	Speciální podmínka	Popis	Jak se nastavuje
Umístění podél zdi	Pouze při přidávání dveří/ukotvených stěn	Určuje bod vložení dveří vzhledem ke stěně nebo sestavě dveře/okno. Máte tyto možnosti: ■ Bez omezení: dveře lze umístit kdekoliv ve stěně. **POZNÁMKA** Toto nastavení bude fungovat jen při vypnuté funkci Uchop, v opačném případě se budou dveře přichytávat k bodům stěny. ■ Odsazení/Střed: umožňuje umístit dveře buď do středu stěny nebo ve stanoveném odsazení od konce stěny.	Klepněte na rozevírací seznam a vyberte položku Bez omezení nebo Odsazení/Střed.
Automatické odsazení	Pouze při přidávání ukotvených dveří	Určuje odsazení od konce zdi při vkládání, pokud jste v poli Umístění podél zdi vybrali možnost Odsazení/Střed.	Zadejte hodnotu možnosti Automatické odsazení nebo určete odsazení klepnutím na tlačítko a výběrem bodů na obrazovce.
Vertikální rozložení	pouze pro ukotvené dveře	Umožňuje určit, zda se má vertikální výška dveří měřit k prahu dveří nebo nadpraží dveří.	Klepněte na rozevírací seznam a vyberte položku Práh nebo Nadpraží.
Výška nadpraží/Výška prahu	pouze pro ukotvené dveře	V závislosti na zvoleném vertikálním zarovnání můžete upravit buď výšku nadpraží, nebo výšku prahu dveří. Chcete-li například vytvořit	Zadejte hodnotu v poli Výška nadpraží či Výška prahu nebo klepněte na tlačítko a určete výš-

Vlastnost	Speciální podmínka	Popis	Jak se nastavuje
		zvýšený práh, vyberte v poli Vertikální zarovnání možnost Práh a zadejte výšku prahu u položky Výška prahu.	ku výběrem bodů na obrazovce.
Ukotvení	pouze pro ukotvené dveře/nedostupné pro nástroje dveří	Tabulka ukotvení umožňuje změnit polohu a natočení dveří vzhledem ke stěně, ke které jsou ukotveny.	Klepněte na tabulku Ukotvení a zadejte do ní požadované hodnoty. **Více informací** ■ Použití ukotvení ke změně horizontální polohy dveří na straně 1854 ■ Použití ukotvení ke změně vertikální polohy dveří na straně 1855 ■ Použití ukotvení ke změně polohy dveří ve stěně nebo v hranici prostoru na straně 1857 ■ Změna orientací dveří vůči oknu na straně 1858
Další informace	pouze pro samostatné dveře, nedostupné pro nástroje dveří	Tabulka s dalšími informacemi vám umožňuje změnit polohu volně stojících dveří vzhledem k GSS nebo USS.	Klepněte na tabulku Další informace a zadejte do ní požadované hodnoty. Další informace najdete v části Změna umístění samostatných dveří na straně 1859.

Vlastnost	Speciální podmínka	Popis	Jak se nastavuje
Kategorie zakončení			
Zakončení otvorů	pouze pro ukotvené dveře/nedostupné pro nástroje dveří	Slouží k určení stylu zakončení dveří v místě spojení se stěnou. Další informace najdete v části Práce se zakončením stěn a otvorů na straně 1351.	Klepněte na rozbalovací seznam a vyberte některý styl zakončení. Jestliže vyberete možnost Dle stylu stěny, bude použito zakončení stěny.

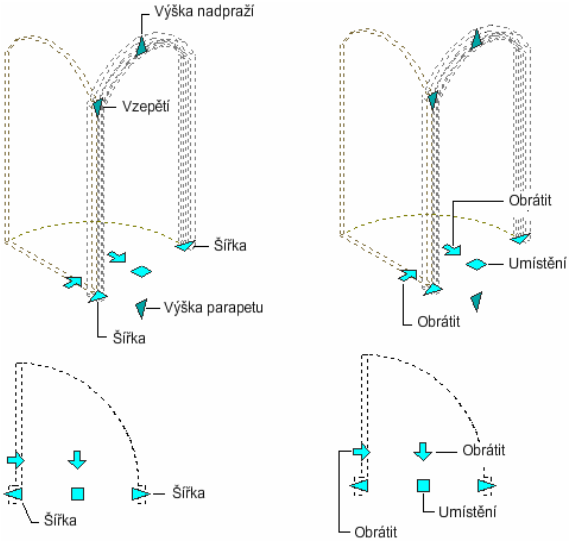
Úprava dveří

Dveře ve výkresu můžete upravovat pomocí různých nástrojů a způsobů.

Použití uzlů k úpravě dveří

Pro postupy úpravy uzlu, kde měníte kótu nebo úhel, vám funkce Dynamický vstup umožňuje zadat přesnou hodnotu namísto posouvání uzlu. Jestliže je tato funkce aktivní (klepněte na tlačítko na stavovém řádku aplikace), zobrazí se při výběru uzlu textové okno, kam se zadává požadovaná hodnota pro asociovanou kótu nebo úhel. Další informace naleznete v části „Použití dynamického vstupu“ v nápovědě AutoCAD.

Pro úpravy dveří lze použít tyto uzly:



Uzel	Popis
(Šířka)	Umožňuje změnu šířky dveří. **POZNÁMKA** Původně je uzel nastaven na omezení velikosti na některou ze standardních hodnot na straně 1871 definovaných pro styl dveří. Klávesa *CTRL* funguje jako přepínač mezi standardní a vlastní velikostí.

Další informace

Řada značek indikuje standardní rozměry pro vybranou kótu. Když posouváte uzel, je uchopen na každé zaškrtávací značce a zobrazí rozměr v této značce. Velikost a barva zaškrtávacích značek uzlu udává, zda při nastavení standardní hodnoty pro kótu budou mít dveře standardní velikost. Například pokud je výška dveří nastavena na nestandardní hodnotu, nebudou mít dveře standardní velikost, i když nastavíte šířku dveří na standardní hodnotu pro tento styl dveří. Dlouhé šedé zaškrtáva-

Uzel	Popis
	cí značky udávají, že je standardní velikost možná. Krátké červené značky udávají, že je jiná kóta dveří již nastavena na nestandardní hodnotu.
(Výška)	Umožňuje změnu výšky dveří.
(Umístění)	Umožňuje přemístění dveří v rámci stěny. **Další možnosti přemístění dveří** ■ Přemístění dveří podél stěny na straně 1851 ■ Přemístění dveří v rámci stěny na straně 1852 ■ Přemístění dveří na jinou stěnu na straně 1859 ■ Uvolnění dveří ze stěny na straně 1859
(Obrátit závěs)	Umožňuje změnit stranu závěsu dveří.
(Obrátit směr otevírání)	Umožňuje změnit směr otvírání dveří.
	Výška Vzepětí platí pro tvary dveří Pětiúhelník, Oblouk a Lomený oblouk. Další informace najdete v části Zadání pravidel projektu stylu dveří na straně 1870.

Přemístění dveří podél stěny

Použijte tento postup ke změně umístění jedněch nebo více dveří podél stěny nebo hranice prostoru odsazením dveří z referenčního umístění.

Tato funkce je užitečná, pokud chcete umístit dveře v zadané vzdálenosti od jiného objektu. Například budete chtít zadat přesnou vzdálenost mezi řadou dveří podél stěny.

1 Vyberte dveře, které chcete přemístit.

2 Klepněte na kartu Dveře ➤ panel Ukotvení ➤ Změnit umístění podél stěny .

Značka udává aktuální polohu v otvoru: levá zárubeň, střed dveří nebo pravá zárubeň.

3 Zadejte způsob měření odsazení:

Chcete-li...	Pak...
měřit odsazení od středu dveří	zvolte bod v blízkosti středu dveří.
měřit odsazení od levé nebo pravé zárubně	vyberte bod na zárubni dveří, od kterého chcete měřit.

4 Vyberte bod ke kterému měřit (referenční bod).

5 Zadejte vzdálenost mezi vybranými body:

Chcete-li…	Pak...
posunout dveře do referenčního bodu	zadejte 0.
posunout dveře na zadanou vzdálenost od referenčního bodu	zadejte hodnotu pro vzdálenost odsazení.
zadejte vzdálenost jako rozměr mezi dvěma body, například jako vzdálenost mezi středy dvou dveří, které jsou správně umístěné	zadejte dva body pro měření vzdálenosti.

Přemístění dveří v rámci stěny

Použijte tento postup ke posunutí jedněch nebo více dveří ve stěně nebo hranici prostoru odsazením dveří z referenčního umístění.

Tato funkce vám umožňuje zarovnat dveře na tloušťku stěny nebo hranice prostoru. Můžete nastavit vzdálenost odsazení od kteréhokoli bodu ve stěně nebo vycentrovat dveře mezi plochami stěny nebo hranice prostoru. Můžete vybrat dveře, okna nebo otvory a zároveň

je přemístit. Můžete vybrat více než jeden objekt, můžete vybrat pouze jednu stranu odsazení.

1 Vyberte dveře, které chcete přemístit.

2 Klepněte na kartu Dveře ➤ panel Ukotvení ➤ Změnit umístění v rámci stěny .

Značka udává aktuální polohu v otvoru. Může to být střed rámu, vnitřní plocha rámu nebo vnější plocha rámu.

3 Zadejte způsob měření odsazení:

Chcete-li...	Pak...
zarovnat dveře mezi plochami stěny	zvolte bod v blízkosti středu zárubně dveří.
odsadit dveře od vnitřní nebo vnější plochy	vyberte bod na straně plochy, od které chcete měřit.

4 Vyberte bod, ke kterému se má měřit.

5 Zadejte vzdálenost odsazení od vybraného bodu:

Chcete-li…	Pak...
zarovnat dveře mezi plochami stěny	použijte možnost uchopit Středový bod pro výběr středového bodu konce stěny.
posunout dveře do referenčního bodu	zadejte 0.
posunout dveře o zadanou vzdálenost	zadejte hodnotu pro vzdálenost odsazení.
zadat vzdálenost jako hodnotu měření mezi dvěma body	zadejte dva body pro měření vzdálenosti.

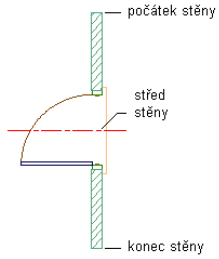
Použití ukotvení ke změně dveří

Polohu a orientaci dveří lze změnit pomocí ukotvení.

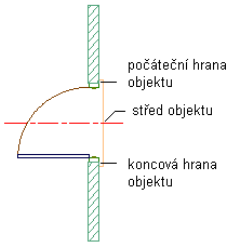
Použití ukotvení ke změně horizontální polohy dveří

Použijte tento postup ke změně horizontální polohy dveří podél stěny nebo hranice prostoru, kam jsou dveře ukotveny.

Parametry polohy dveří podél osy X



parametry stěny v ose x



parametry dveří v ose x

1 Vyberte dveře, které chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Dveře ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavení .

3 Vyberte referenční bod pro ukotvení podél osy *X*:

Chcete-li…	Pak...
použít začátek stěny jako referenční bod	v části Poloha podél (X) vyberte Začátek stěny (křivky) pro zadání Od.
použít střed stěny jako referenční bod	v části Poloha podél (X) vyberte Střed stěny (křivky) pro zadání Od.
použít konec stěny jako referenční bod	v části Poloha podél (X) vyberte Konec stěny (křivky) pro zadání Od.

4 Zadejte vzdálenost od referenčního bodu, kde mají být umístěny dveře.

Použijte zápornou hodnotu pro měření od koncového bodu k počátečnímu bodu.

5 Vyberte polohu dveří pro měření:

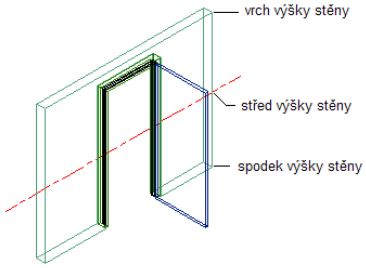
Chcete-li…	Pak...
měřit k počáteční hraně dveří	vyberte položku Počáteční hrana objektu pro možnost K.
měřit ke středu dveří	vyberte položku Střed objektu pro možnost K.
měřit ke koncové hraně dveří	vyberte položku Koncová hrana objektu pro možnost K.

6 Klepněte na tlačítko OK.

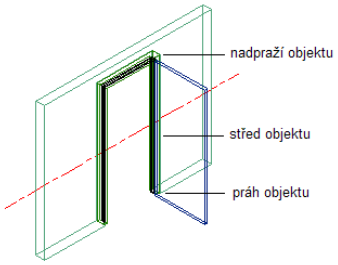
Použití ukotvení ke změně vertikální polohy dveří

Použijte tento postup ke změně vertikální polohy dveří ve stěně nebo hranici prostoru, kam jsou dveře ukotveny.

Parametry polohy dveří podél osy Z



parametry stěny v ose Z



parametry dveří v ose Z

1 Vyberte dveře, které chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Dveře ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavení .

3 Vyberte referenční bod pro ukotvení podél osy *Z*:

Chcete-li…	Pak...
použít spodek výšky stěny jako referenční bod	vyberte možnost Spodek výšky stěny (křivky) pro položku Od.
použít střed výšky stěny jako referenční bod	vyberte možnost Střed výšky stěny (křivky) pro položku Od.
použít vrch výšky stěny jako referenční bod	vyberte možnost Vrch výšky stěny (křivky) pro položku Od.

4 Zadejte vzdálenost od referenčního bodu, kde mají být umístěny dveře.

Použijte zápornou hodnotu pro měření od koncového bodu k počátečnímu bodu.

5 Vyberte polohu dveří pro měření:

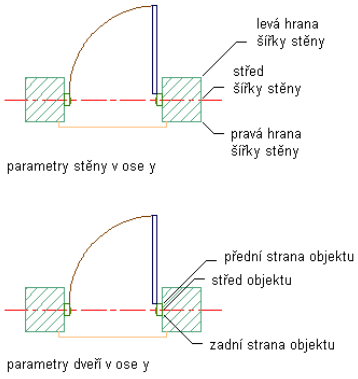
Chcete-li…	Pak...
měřit ke spodku dveří	vyberte možnost Práh (Spodek) objektu pro položku K.
měřit ke středu dveří	vyberte možnost Střed objektu pro položku K.
měřit k vrchu dveří	vyberte možnost Nadpraží (Vrch) objektu pro položku K.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Použití ukotvení ke změně polohy dveří ve stěně nebo v hranici prostoru

Použijte tento postup ke změně polohy dveří horizontálně ve stěně nebo v hranici prostoru, kam jsou dveře ukotveny.

Parametry polohy dveří podél osy Y



1 Vyberte dveře, které chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Dveře ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavení .

3 Vyberte referenční bod pro ukotvení podél osy *Y*:

Chcete-li…	Pak…
použít levou hranu stěny jako referenční bod	vyberte možnost Levá hrana šířky stěny (křivky) pro položku Od.
použít střed stěny jako referenční bod	vyberte možnost Střed šířky stěny (křivky) pro položku Od.
použít pravou hranu stěny jako referenční bod	vyberte možnost Levá hrana šířky stěny (křivky) pro položku Od.

4 Zadejte vzdálenost od referenčního bodu, kde mají být umístěny dveře.

Použijte zápornou hodnotu pro měření od koncového bodu k počátečnímu bodu.

5 Vyberte polohu dveří pro měření:

Chcete-li…	Pak...
měřit k přední části dveří	vyberte možnost Přední pro položku K.
měřit ke středu dveří	vyberte možnost Střed pro položku K.
měřit k zadní části dveří	vyberte možnost Zadní pro položku K.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Změna orientací dveří vůči oknu

Použijte tento postup ke změně vertikální orientace dveří ve stěně, kam jsou dveře ukotveny.

1 Vyberte dveře, které chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Dveře ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavení .

3 Zadejte úhly otočení dveří *X* a *Z*.

4 Zadejte, zda chcete změnit směr obrácení dveří v osách *X*, *Y* a *Z*:

Chcete-li…	Pak...
obrátit směr otvírání dveří	vyberte možnost Obrátit X.

Chcete-li…	Pak...
obrátit stranu stěny, kam se dveře otvírají	vyberte možnost Obrátit Y.
prohodit vrch a spodek dveří	vyberte možnost Obrátit Z.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Přemístění dveří na jinou stěnu

Použijte tento postup k přemístění dveří z jedné stěny na druhou.

1 Vyberte dveře, které chcete přemístit.

2 Klepněte na kartu Dveře ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavit .

3 Vyberte stěnu, na kterou mají být dveře přemístěny.

Uvolnění dveří ze stěny

Použijte tento postup k uvolnění dveří ze stěny, ke které jsou ukotveny.

- Vyberte dveře, které chcete uvolnit.
- Klepněte na kartu Dveře ➤ panel Ukotvení ➤ Uvolnit .

Změna umístění samostatných dveří

Použijte tento postup k přemístění samostatných dveří změnou hodnot souřadnic bodu jejich vložení. Dveře mají orientaci vzhledem k GSS nebo k aktuálnímu USS. Například pokud je vrchní a spodní strana dveří rovnoběžná s rovinou *XY*, její normála je rovnoběžná s osou *Z*. Můžete změnit orientaci dveří zarovnáním jejich normály s jinou osou. Můžete rovněž otáčet dveřmi v jejich rovině změnou úhlu otáčení.

Informace o globálním souřadném systému (GSS) a vlastních souřadných systémech (USS) naleznete v části „Použití globálního a vlastních souřadných systémů v 3D“ v nápovědě AutoCAD.

1 Poklepejte na dveře, které chcete posunout.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní, pak rozbalte položku Umístění a poté klepněte na tlačítko vedle položky Další informace.

3 V dialogovém okně Umístění zadejte umístění dveří:

Chcete-li…	Pak...
přemístit dveře	zadejte nové hodnoty souřadnic v části Bod vložení
umístit dveře na rovinu *XY*	udělat normálu dveří, rovnoběžnou s osou *Z*: v části Normála zadejte hodnotu **1** pro Z a zadejte hodnotu **0** pro X a Y.
umístit dveře na rovinu *YZ*	udělat normálu dveří, rovnoběžnou s osou *X*: v části Normála zadejte hodnotu **1** pro X a zadejte hodnotu **0** pro Y a Z.
umístit dveře na rovinu *XZ*	udělat normálu dveří, rovnoběžnou s osou *Y*: v části Normála zadejte hodnotu **1** pro Y a zadejte hodnotu **0** pro X a Z.
změnit otáčení dveří	zadejte novou hodnotu pro položku Úhel otáčení.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Vystředění dveří pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá k vystředění dveří podle určené osy nebo mezi jakýmikoli dvěma určenými body.

1 Vyberte dveře, které chcete vystředit.

2 Klepněte na kartu Dveře ➤ panel Upravit ➤ Střed .

3 Vyberte existující osu, podle které chcete dveře vystředit, nebo stiskněte klávesu *ENTER* a poté určete dva body, mezi kterými mají být dveře vystředěny.

Vytvoření pole dveří pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá k vytvoření pole identických dveří podél stěny.

1. Vyberte dveře k vytvoření pole.
2. Klepněte na kartu Dveře ➤ panel Upravit ➤ Pole .
3. Vyberte hranu, u které má začínat pole, které je kolmé k ose pole, a poté ji přetáhněte podél stěny ve směru seřazení v poli. Proveďte některou z následujících akcí:
   - Odsazení: určete začátek pole dveří v určené vzdálenosti odpovídající odsazení od hrany.
   - Čistá vzdálenost: určete čistou vzdálenost mezi jednotlivými dveřmi seřazenými v poli.
   - Vyberte odstup v rámci pole: určete vzdálenost mezi dveřmi seřazenými v poli.
   - Zadejte počet: určete počet dveří, které mají být seřazeny a zobrazeny v poli.

   Případně můžete stisknout klávesu *ENTER* a poté určit dva body, mezi kterými mají být dveře umístěny.

Přemístění dveří pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá k přemístění dveří.

1. Vyberte dveře, které chcete přemístit.
2. Klepněte na kartu Dveře ➤ panel Upravit ➤ Změnit umístění z .
3. Vyberte existující hranu stěny, od které se změní umístění dveří, nebo určete dva body a definujte tak referenční hranu.

Nastavení rovnoměrné vzdálenosti dveří pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá k nastavení rovnoměrné vzdálenosti dveří podél stěny.

1. Vyberte dveře, pro které chcete nastavit rovnoměrné vzdálenosti.
2. Klepněte na kartu Dveře ➤ panel Upravit ➤ Pravidelné rozteče .

3 Vyberte hranu jako osu, podél které chcete rovnoměrně rozmístit všechny dveře, a určete počáteční bod a koncový bod podél této hrany.

Případně stiskněte klávesu *ENTER* a určete dva body, mezi kterými budou nastaveny rovnoměrné vzájemné vzdálenosti dveří.

Vlastnosti zobrazení dveří

Vlastnosti zobrazení dveří určují vzhled dveří ve výkresu. Liší se od vlastností objektů dveří (Vlastnosti dveří na straně 1842), které popisují skutečné charakteristiky dveří, jako například směr otevírání dveří nebo šířku dveří. Vlastnosti zobrazení popisují, jak jsou objekty dveří zobrazovány ve výkresu, například jejich nastavení roviny řezu, hladiny, barvy a typu čáry.

Vlastnosti zobrazení často závisejí na konkrétním pohledu, například symbol prahu a otevírání dveří se objeví jen v půdorysných pohledech.

Vlastnosti zobrazení dveří lze nastavit na 3 různých úrovních:

- pro jednotlivý objekt
- pro styl objektu
- globálně pro všechny objekty daného typu (výchozí nastavení výkresu)

Co se stane, když změním zdroj zobrazení?

Když změníte zdroj zobrazení z výchozího nastavení výkresu nebo stylu na objekt, nebudou už veškeré prováděné změny zobrazení přenášeny do výchozích nastavení výkresu nebo stylu. Objekt nebude konzistentní s ostatními objekty, které byly vloženy pomocí tohoto nástroje.

Změníte-li nastavení zobrazení z objektu na styl dveří nebo výchozí nastavení výkresu, budou veškerá provedená přepsání přepsána příslušným stylem nebo výchozím nastavením výkresu.

Jak změnit vlastnosti zobrazení dveří

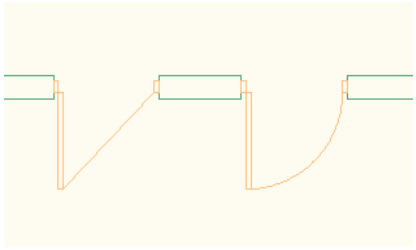
1 Poklepejte na dveře, které chcete změnit.

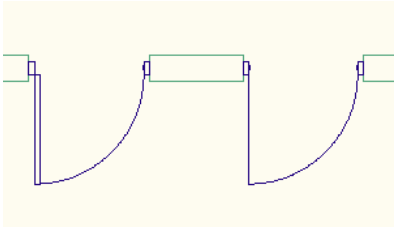
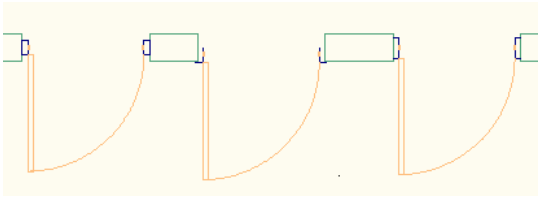
2 Na paletě vlastností klepněte na kartu Zobrazení.

3 Podle potřeby změňte vlastnosti zobrazení:

Vlastnost zobrazení	Popis	Jak se nastavuje
Komponenta zobrazení	Umožňuje výběr jednotlivých komponent objektů za účelem úprav. Není-li vybrána žádná komponenta, použije se změna u celých dveří.	Z rozbalovacího seznamu vyberte možnost *ŽÁDNÁ*. Budete

Vlastnost zobrazení	Popis	Jak se nastavuje
		tak moci provést změnu týkající se celých dveří.
Zobrazení je ovládáno	Zobrazí aktuálně vybraný zdroj zobrazení. **Možnosti** ■ Tento objekt: Vlastnosti zobrazení se použijí jen pro tento objekt. ■ Styl dveří: Vlastnosti zobrazení se přebírají ze stylu dveří na straně 1866 ■ Výchozí nastavení výkresu: vlastnosti zobrazení se přebírají z globálních nastavení výkresu na straně 201.	
Reprezentace zobrazení	Zobrazí, které reprezentace zobrazení jsou aktivní v aktuálním pohledu výkresu. Zapnuto může být více reprezentací zobrazení. Například v půdorysném pohledu jsou viditelné reprezentace zobrazení půdorysu i půdorysu symbolu prahu.	V rozevírací nabídce vyberte reprezentaci zobrazení, ve které chcete změnit vlastnost zobrazení. Jestliže je seznam zobrazen šedou barvou, je příslušnému pohledu přiřazena jen jedna reprezentace zobrazení.
Použít rovinu řezu obsahujícího objektu při ukotvení (pouze půdorysné pohledy)	Určuje, zda vybrané dveře využijí rovinu řezu stěny nebo sestavy dveře/okno, ke které jsou ukotveny.	V rozbalovacím seznamu vyberte možnost Ano nebo Ne.

Vlastnost zobrazení	Popis	Jak se nastavuje
Přímé otevírání (pouze půdorysy)	Určuje, zda se má otevírání vybraných dveří zobrazit v aktuální reprezentaci zobrazení jako rovná čára. **Obrázek** **Přímé otevírání (vlevo) a zakřivené otevírání (vpravo)** 	V rozbalovacím seznamu vyberte možnost Ano nebo Ne.
Přepsat úhel otevírání/Úhel otevírání (pouze půdorysy a pohledy)	Umožňuje definovat přepsání úhlu otevírání, který určují Vlastnosti dveří na straně 1842.	U položky Přepsat úhel otevírání zvolte možnost Ano. Poté u položky Úhel otevírání zadejte úhel otevírání dveří.
Zobrazení vlastního bloku	Vlastní bloky jsou bloky aplikace AutoCAD, které lze přidávat do specifických reprezentací zobrazení dveří, například dveřní koule nebo vlastní dveřní křídlo. V této tabulce můžete přidat na straně 1883, upravit na straně 1883, zakázat na straně 1886 nebo odebrat na straně 1887 vlastní bloky z dveří.	Klepněte na tabulku Zobrazení vlastního bloku ( ) a ve vybrané reprezentaci zobrazení přidejte bloky ke dveřím.
Rozměry prahu (pouze půdorys prahu)	Umožňuje stanovit hloubku a rozšíření zobrazení prahu.	Klepněte na tabulku Rozměry prahu ( ) a doplňte hodnoty hloubky a rozšíření.
Symbol prahu (pouze půdorys symbolu prahu)	Umožňuje definovat symbol prahu.	Klepněte na tabulku Symbol ( ) a vyberte v seznamu některý z dostupných symbolů – Patka, Průchozí, Práh nebo žádný.

Vlastnost zobrazení	Popis	Jak se nastavuje
Mřížky (pohled a model)	Dveřní mřížky jsou sekundární prvky rámu, které drží více světel ve skle dveří. V aplikaci AutoCAD Architecture lze jednoduše vytvářet mřížky s využitím různých vzorů rozvržení. Tato tabulka vám umožňuje přidat, upravit, zakázat nebo odebrat mřížky ze dveří.	Klepněte na tabulku Mřížky ( ) a mřížky přidejte nebo odstraňte. Podrobné informace najdete v části Vytvoření mřížek ve stylu dveří na straně 1891.
Obrátit stranu otevírání	?	Klepněte na rozbalovací seznam a vyberte možnost Ano nebo Ne.
Křídlo jako jednu čáru (pouze zobrazení Více detailní půdorys)	Umožní zobrazit dveřní křídlo jako jedinou čáru. **Obrázek** **Dveřní křídlo zobrazené jednou čarou (vpravo)** 	Klepněte na rozbalovací seznam a vyberte možnost Ano nebo Ne.
Zobrazení rámu (pouze zobrazení Více detailní půdorys)	Umožňuje zobrazit dveřní rám prostřednictvím různých reprezentací v zobrazení Více detailní půdorys. **Obrázek** 	Klepněte na tabulku Zobrazení rámu a vyberte požadovanou reprezentaci rámu.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů ke dveřím

Použijte tento postup k zadání poznámek a připojení referenčních souborů ke dveřím. Můžete rovněž upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od dveří.

1. Poklepejte na dveře, k nimž mají být připojeny poznámky nebo soubory.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířit data.
3. K přidání hypertextového odkazu klepnout na vedle Hypertextový odkaz a zadat odkaz.

   Další informace naleznete v tématu Přidání hypertextových odkazů do výkresu v nápovědě aplikace AutoCAD.
4. Chcete-li přidat poznámku, klepněte na tlačítko vedle pole Poznámky, zadejte text a klepněte na tlačítko OK.
5. Připojení, odpojení nebo úpravu referenčního souboru proveďte klepnutím na tlačítko vedle položky Referenční dokumenty a pak proveďte některý z následujících kroků:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text do pole Popis.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

6. Klepněte na tlačítko OK.

Styly dveří

Styl dveří je skupina vlastností přiřazených dveřím, určující vzhled a charakteristiky dveří.

Můžete použít styly dveří pro reprezentaci standardních typů dveří pro specifické práce a výkresy nebo podle vašich kancelářských zvyklostí. Když vytvoříte nebo upravíte styl dveří, mají dveře vytvořené s použitím tohoto stylu nastavení a vlastnosti stylu. Šablony dodané v rámci AutoCAD Architecture obsahují styly dveří pro mnoho typických dveří. Styl můžete vytvořit tak, že použijete výchozí vlastnosti stylu nebo okopírujete existující styl. Po vytvoření stylu upravujete jeho vlastnosti pro přizpůsobení charakteristik stylu.

Vytvoření nástrojů ze stylů dveří

Pro vytvoření nástroje dveří z kteréhokoli stylu dveří přetáhněte styl ze Správce stylu na paletu nástrojů. Pak můžete zadat výchozí nastavení pro dveře, vytvořené pomocí tohoto nástroje. Další informace najdete v části Vytvoření nástroje ve Správci stylů na straně 103.

Správa stylů dveří

Pro vytvoření, úpravu, kopírování nebo čištění stylu dveří vyberte Správce stylu. Správce stylu nabízí centrální místo v AutoCAD Architecture, kde lze pracovat se styly z více výkresů nebo šablon. Další informace o použití Správce stylu naleznete v části Správce stylů – přehled na straně 854.

Vytvoření stylu dveří

Použijte tento postup k vytvoření stylu dveří.

Můžete vytvořit styl s použitím vlastností výchozího stylu nebo můžete vytvořit styl kopírováním existujícího stylu. Po vytvoření stylu upravujete jeho vlastnosti pro přizpůsobení charakteristik stylu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.
3. Vytvořte styl dveří:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit styl s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem myši na položku Styly dveří a klepněte na položku Nové.
vytvořit styl z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem myši na styl dveří, který chcete kopírovat a klepněte na příkaz Kopírovat. Klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.

4 Zadejte název pro nový styl dveří a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Upravte vlastnosti nového stylu dveří:

Chcete-li…	Proveďte...
zadat popis stylu	klepněte na kartu Obecné a zadejte popis.
změnit vlastnosti kót stylu	viz část Zadání kót stylu dveří na straně 1869.
změnit pravidla projektu stylu	viz část Zadání pravidel projektu stylu dveří na straně 1870.
změnit standardní velikosti dveří stylu	viz část Zadání standardních velikostí stylu dveří na straně 1871.
přiřadit materiály ke komponentám stylu dveří	viz části Přiřazení materiálů ke stylu dveří na straně 1879 a Zapnutí materiálů pro styl dveří na straně 1882.
přidat klasifikace do stylu dveří.	viz část Přidání klasifikací do stylu dveří na straně 1880.
zadat vlastnosti zobrazení stylu	viz část Zadání vlastností zobrazení stylu dveří na straně 1881.
změnit vzhled komponent zobrazení stylu	viz část Změna hladiny, barvy a typu čáry komponent dveří na straně 1881.
přidat komponenty do stylu	viz část Přidání komponent do stylu dveří na straně 1883.
odebrat komponenty ze stylu	viz část Odstranění vlastních komponent ze stylu dveří na straně 1887.
vypnout komponenty ve stylu	viz část Vypnutí vlastních komponent ve stylu dveří na straně 1886.
zobrazit přímé otevírání dveří ze stylu	viz část Zobrazení přímého otevření dveří na straně 1887.

Chcete-li…	Proveďte...
přepsat procenta otvoru ve stylu	viz část Zadání procent otvoru pro reprezentace zobrazení dveří na straně 1888.
změnit práh ve stylu	viz část Změna prahu dveří ve stylu dveří na straně 1888.
přidat mřížky do stylu	viz část Vytvoření mřížek ve stylu dveří na straně 1891.
přidat poznámky, soubory nebo dokumenty do stylu	viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu dveří na straně 1890.

6 Pokud chcete přiřadit styl k nástroji dveří, přetáhněte styl ze Správce stylu na paletu nástrojů.

Můžete později přejmenovat nástroj a zadat pro něj jiné vlastnosti, jak je popsáno v části Vytvoření nástroje ve Správci stylů na straně 103.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání kót stylu dveří

Použijte tento postup ke změně výchozích kót stylu dveří.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

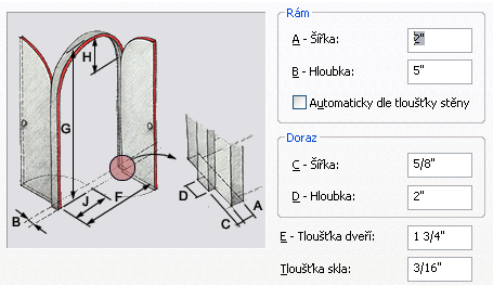
2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Kóty.

Změna kót stylu dveří



5 Změňte hodnoty kót:

Chcete-li…	Pak…
změnit šířku a hloubku rámu	v rámci možnosti Rám zadejte hodnoty pro pole Šířka a Hloubka.
nastavit šířku rámu na tloušťku stěny	pod položkou Rám vyberte možnost Automaticky nastavit na šířku stěny.
změnit kóty dorazu	pod položkou Doraz zadejte hodnoty pro položky Šířka a Hloubka
změnit tloušťku dveří	zadejte hodnotu pro položku Tloušťka dveří.
změnit tloušťku skla	zadejte hodnotu pro položku Tloušťka skla.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání pravidel projektu stylu dveří

Použijte tento postup k zadání tvaru a typu dveří pro styl dveří.

Tvary dveří jsou jmenovité geometrické popisy dveří. Můžete zadat předdefinované vlastní tvary dveří nebo vytvořit vaše vlastní tvary z profilů. Další informace najdete v části Vytvoření vlastního tvaru dveří na straně 1872.

Typ dveří popisuje typ otvírání pro dveře, jako skládací nebo posuvné.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 Vyberte tvar dveří:

Chcete-li…	Pak...
použít předdefinovaný tvar dveří	v části Tvar klepněte na možnost Předdefinovaný a vyberte tvar.
použít vlastní tvar dveří	v části Tvar klepněte na možnost Použít profil a vyberte profil.

6 Vyberte typ dveří.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání standardních velikostí stylu dveří

Použijte tento postup k vytvoření standardních velikostí dveří ve stylu dveří.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Standardní velikosti a přidejte, změňte nebo odstraňte hodnoty velikosti dveří:

Chcete-li…	Pak…
vytvořit standardní rozměry	klepněte na možnost Přidat . V části Standardní velikosti zadejte ho-

Chcete-li…	Pak…
	dnoty pro položky Popis, Šířka, Výška, Vzepětí a Křídlo.
změnit velikost	vyberte rozměr a klepněte na tlačítko Upravit . Zadat nové hodnoty pro položky Šířka, Výška, Vzepětí a Křídlo.
vymazat velikost	vyberte rozměr a klepněte na tlačítko Odstranit .

Popis lze použít k zadaní standardních velikostí dveří ve výkazech dveří. Pro položku Popis můžete zadat například velikost od výrobce nebo kód modelu.

Vzepětí je dostupné pro tvary dveří Oblouk, Lomený oblouk a Pětiúhelník. Křídlo řídí šířku typů dveří Nesymetrické, Kývavé nesymetrické a Pravolevé nesymetrické Další informace o typech a tvarech dveří naleznete v části Zadání pravidel projektu stylu dveří na straně 1870.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření vlastního tvaru dveří

Použijte tento postup k vytvoření profilu, který můžete použít k definování vlastního tvaru dveří ve stylu dveří. Vytvoření vlastního tvaru dveří, který obsahuje prosklení, je popsáno v části Vytvoření otvoru pro dveřní mřížky na straně 1894.

1 Nakreslete uzavřenou křivku v požadovaném tvaru.

2 Vyberte křivku, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Převést na ➤ Definice profilu.

3 Zadejte bod vložení profilu.

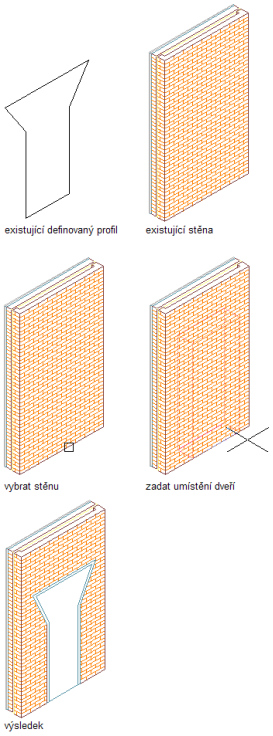
Bod vložení není pro dveře použit.

4 Zadejte **n** (Nový).

5 Zadejte název pro profil a klepněte na tlačítko OK.

Náhrada tvaru dveří ve stylu dveří

Použijte tento postup k náhradě předdefinovaného tvaru ve stylu dveří vlastním tvarem vytvořeným z profilu.



1 Vyberte dveře využívající styl, který chcete upravit.

2 Klepněte na kartu Dveře ➤ panel Profil ➤ Přidat profil .

3 Zadejte profil k použití pro vlastní tvar:

Chcete-li…	Pak...
použít předdefinovaný tvar dveří	vyberte profil pro položku Definice profilu a klepněte na tlačítko OK. Informace o vytvoření profilu naleznete v části Vytvoření vlastního tvaru dveří na straně 1872.
použít předdefinovaný tvar dveří, avšak upravit jej	vyberte profil pro položku Definice profilu, vyberte možnost Pokračovat

Chcete-li…	Pak...
	v úpravách a klepněte na tlačítko OK. Informace o úpravě tvaru naleznete v části Úpravy geometrie stylu dveří na straně 1874.
vytvořit vlastní tvar	vyberte možnost Začít od začátku pro položku Definice profilu, zadejte název pro nový profil a klepněte na tlačítko OK. Informace o úpravě výchozího tvaru naleznete v části Úpravy geometrie stylu dveří na straně 1874.

Úpravy geometrie stylu dveří

Použijte tento postup k úpravě geometrie profilu použitého k definování stylu dveří. Můžete rovněž přidat profil do stylu dveří, který aktuálně nepoužívá profil k definování jejich tvaru.

1 Přidejte dveře, které mají styl, který chcete změnit.

2 Přidejte nebo upravte profil:

Chcete-li…	Pak…
přidat existující profil do stylu	vyberte dveře, klepněte na kartu Dveře ➤ panel Profil ➤ Přidat profil . Vyberte název profilu a klepněte na tlačítko OK.
přidat existující profil do stylu a hned jej upravit	vyberte dveře, klepněte na kartu Dveře ➤ panel Profil ➤ Přidat profil . Vyberte název profilu, klepněte na možnost Pokračovat v úpravách a poté klepněte na tlačítko OK.
vytvořit profil a přidat jej do stylu	vyberte dveře, klepněte na kartu Dveře ➤ panel Profil ➤ Přidat profil . Vyberte možnost Začít od začátku pro položku Definice profilu, zadejte název pro nový profil a klepněte na tlačítko OK. Obdélníkový profil

Chcete-li…	Pak…
	je pro vás vytvořen pro úpravu k zadání požadované geometrie.
upravit existující profil pro styl	vyberte dveře, klepněte na kartu Dveře ➤ panel Profil ➤ Upravit na místě .

3 Pokud se zobrazí zpráva, že profil není nakreslen ve správné velikosti, klepněte na tlačítko Ano.

Plocha dveří definovaná profilem je ve výkresu vybrána.

4 **POZNÁMKA** Po provedení úprav bude možná potřeba znovu vybrat profil za účelem provedení dalších úprav. Pokud nejsou příkazy pro úpravy, které chcete použít, dostupné, vyberte profil znovu.

Upravte profil podle potřeby:

Chcete-li…	Pak...
změnit tvar obvodu profilu nebo jeho okruhy	vyberte profil a použijte uzly hrany nebo vrcholu k nastavení tvaru. Uzel Hrana má tři režimy úprav: Odsadit, Přidat vrchol a Převést na oblouk. Výchozí režim je Odsazení, kdy se vybraná hrana odsadí ve směru, který je v pravém úhlu ke středovému bodu hrany. V závislosti na tvaru profilu a hraně vybrané ke změně se sousední čáry prodlouží nebo zkrátí a podle potřeby se přidají nové čáry. Režim úprav Přidat vrchol slouží k přidání vrcholu do vybrané hrany a k vytvoření nové hrany. Jestliže vybraná hrana je oblouk, nová hrana je také oblouk. Režim Převést na oblouk se používá k převedení vybrané hrany na oblouk a k natažení středového bodu hrany. Uzel hrany pro oblouk má také režim Protáhnout, aby bylo možné protáh-

Chcete-li…	Pak...
	nout středový bod hrany poté, co byla převedena na oblouk.
přidat vrcholy k profilu	vyberte uzel Hrana a stiskem klávesy *CTRL* se provede přepnutí do režimu úprav Přidat vrchol. Posuňte hranu do požadovaného umístění a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
odebrat vrcholy z profilu	vyberte uzel Vrchol pro vrchol, který chcete odebrat, a stiskem klávesy *CTRL* proveďte přepnutí do režimu úprav Odebrat. Posuňte kurzor mimo vybraný vrchol a klepněte.
nahradit existující okruh profilu novou geometrií	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Nahradit okruh . Vyberte okruh, který se má nahradit, a vyberte novou geometrii. Stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování geometrie nebo zadejte **n** (Ne) pro její vymazání.
přidat okruh do profilu	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat okruh . Vyberte geometrii pro definování okruhu. Stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování geometrie nebo zadejte **n** (Ne) pro její vymazání.
odstranit okruh z profilu	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit okruh . Vyberte okruh, který má být odstraněn a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Uložte nebo zahoďte změny:

Chcete-li…	Pak…
obnovit profil na původní tvar	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny do aktuálního profilu	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit . Styl dveří používá upravovaný profil k definování jeho geometrie. Veškeré další objekty nebo styly, které tento profil používají, jsou rovněž aktualizovány s upravovanou geometrií.
uložit změny do nové definice profilu	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako . Zadejte název pro novou definici profilu a klepněte na tlačítko OK. Styl dveří používá nový profil k definování jeho geometrie. Veškeré dveře tohoto stylu jsou aktualizovány s novou geometrií. Ostatní styly a objekty, které používají původní profil, nejsou dotčeny.

O komponentách zobrazování dveří a materiálech

Objekt dveří se skládá z řady komponent, jejichž vlastnosti zobrazení lze určit podle materiálů, přiřazených jednotlivým komponentám.

Přiřazujete jeden materiál ke každé komponentě zobrazení dveří. Například přiřadíte dřevěný materiál k rámu a skleněný materiál ke skleněné vložce. Přiřazujete materiály ke komponentám dveří v každé reprezentaci zobrazení, kde mají být materiály použity.

Pokud chcete použít vlastnosti zobrazení objektu dveří nebo stylu dveří namísto použití vlastností zobrazení materiálu, můžete vypnout přiřazení materiálu ve vlastnostech zobrazení dveří nebo stylu dveří.

Definice materiálu se skládá s komponent zobrazení, které odpovídají typům komponent objektů. Například komponenta materiálu Skica se používá pro všechny skici v zobrazení

půdorysu. Komponenta materiálu Šrafování povrchu se používá ke šrafování povrchů všech objektů z pohledů 3D modelu a pohledů.

Úplný seznam komponent materiálů a jejich popisy naleznete v části Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 881.

V následující tabulce je seznam komponent, které mohou být zobrazeny s použitím materiálů, které jsou jim přiřazeny a určuje materiál každé komponenty.

Komponenta dveří	Komponenta materiálu
Půdorys, Více detailní půdorys, Průmět	
Dveřní křídlo	Skica
Rám	Skica
Doraz	Skica
Méně detailní půdorys	
Křídlo	Skica
Model	
Dveřní křídlo	Těleso 3D
Rám	Těleso 3D
Doraz	Těleso 3D
Sklo	3D těleso
Pohled	
Dveřní křídlo	Řez 2D/Skica pohledu
Rám	Řez 2D/Skica pohledu
Doraz	Řez 2D/Skica pohledu
Sklo	Řez 2D/Skica pohledu

Přiřazení materiálů ke stylu dveří

Použijte tento postup k přiřazení materiálů k jednotlivým komponentám stylu dveří. Komponenty používají vlastnosti zobrazení materiálu. Další informace najdete v části O komponentách zobrazování dveří a materiálech na straně 1877.

Můžete zadat materiály, použité k zobrazení následujících komponent stylu dveří:

- Rám
- Doraz
- Křídlo
- Sklo
- Mřížka

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu neurčuje vlastnosti zobrazení komponenty dveří, můžete změnit vlastnosti zobrazení stylu dveří, jak je popsáno v části Zadání vlastností zobrazení stylu dveří na straně 1881.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

   POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Zvolte možnost Podle materiálu pro všechny komponenty, kam chcete přiřadit materiál a klepněte na tlačítko OK.

   Jestliže nastavení Podle materiálu není k dispozici, zobrazení této komponenty není možné určit materiálem.

9. Klepněte na kartu Materiály.

10 Klepněte na komponenty, které chcete změnit, a vyberte jinou definici materiálu.

Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu nebo klepnout na položku , vytvořit tak novou definici materiálu a přiřadit ji ke komponentě.

VAROVÁNÍ Ačkoliv můžete upravovat definici materiálu z tohoto dialogového okna, všechny změny, které provedete se týkají všech objektů, ke kterým je přiřazen materiál.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání klasifikací do stylu dveří

Použijte tento postup k zadání klasifikací pro definice, použité pro styl dveří.

Další informace o vytváření a používání definicí klasifikace naleznete v části Definice klasifikací na straně 3767.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Klasifikace.

Výchozí nastavení pro definice klasifikace je Nespecifikována. Pokud nejsou uvedeny žádné definice klasifikace, nejsou pro styly dveří žádné definice klasifikace použity.

5 Pro každou definici klasifikace vyberte klasifikaci, kterou chcete použít pro aktuální styl dveří.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání vlastností zobrazení stylu dveří

Ve většině případů chcete, aby byl vzhled dveří, které patří ke stejnému stylu, v rámci výkresu konzistentní. Abyste toho dosáhli, zadáte následující vlastnosti zobrazení dveří v každém stylu dveří:

- Hladina, barva a typ čáry komponent dveří
- Šrafování použité pro každou komponentu
- Výška roviny řezu a zobrazení komponent vzhledem k rovině řezu.
- Jiné specifické informace o zobrazení dveří, jako je tvar otevírání dveří

Můžete rovněž použít materiály k řízení vlastností zobrazení fyzických komponent dveří. Symbolické komponenty, jako je otevírání dveří, nejsou řízeny materiály. Další informace o použití materiálů ve dveřích naleznete v části O komponentách zobrazování dveří a materiálech na straně 1877.

Změna hladiny, barvy a typu čáry komponent dveří

Tento postup slouží ke změně následujících vlastností komponent zobrazení stylu dveří:

- Viditelnost (komponenta je zapnutá nebo vypnutá)
- Podle materiálu (materiál přiřazený komponentě zobrazení určuje vlastnosti hladiny)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

POZNÁMKA Ke změně nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení můžete také použít kartu Zobrazení palety Vlastnosti. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778. Všimněte si také, že jestliže přiřazení materiálu určuje vlastnosti komponent ve stylu dveří, můžete změnit vlastnosti komponenty zobrazení zrušením kritéria Podle materiálu, nebo přepsáním přiřazení materiálu jiným materiálem. Další informace najdete v části Přiřazení materiálů ke stylu dveří na straně 1879.

---

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

8 Vyberte komponentu, která se má změnit, a zvolte jiné nastavení pro vlastnost.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Zapnutí materiálů pro styl dveří

Použijte tento postup k zapnutí přiřazení materiálů pro jednotlivé reprezentace zobrazení ve stylu dveří.

Další informace o použití materiálů k řízení zobrazení komponent dveří naleznete v části O komponentách zobrazování dveří a materiálech na straně 1877.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

8 Vyberte možnost Podle materiálu pro každou komponentu, která má být řízena materiálem. Dialogové okno kritéria Podle materiálu je nedostupné pro komponenty, které nelze přiřadit k materiálu.

Pokud vyberete kritérium Podle materiálu pro zobrazení komponenty, všechna ostatní nastavení v dialogu jsou nedostupná. Protože jsou vlastnosti zobrazení nyní převzaty z definice materiálu, nemůžete je již nastavovat přímo ve vlastnostech zobrazení stylu dveří.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Použití vlastních bloků k vytvoření komponent dveří

Můžete přidat vlastní bloky pro komponenty, jako je kování dveří, pro zobrazení komponent nebo můžete nahradit výchozí komponenty zobrazení. Například můžete nahradit jednoduché dveřní křídlo vlastním křídlem dveří se šesti tabulemi, kde se objeví vlastní komponenty. Můžete mít různé vlastní bloky pro každou reprezentaci zobrazení.

Když přidáte vlastní blok, můžete zadat pravidla pro umístění a měřítko nové komponenty. Každý vlastní blok se rovněž objeví v seznamu vlastností zobrazení komponenty, takže můžete řídit jeho hladinu, barvu a typ čáry. Další informace o přidávání vlastních bloků uvádí část Přidání komponent do stylu dveří na straně 1883.

Pokud vytvoříte vlastní blok z objemových prvků, můžete použít přiřazení materiálu objemových prvků pro určení vlastností zobrazení uživatelského bloku.

Ujistěte se, že jste nastavili vlastnosti objektů použité k vytvoření vlastních bloků na ByBlock. Jinak nemůžete ovládat tyto objekty pomocí vlastností zobrazení. Další informace o funkci ByBlock naleznete v části „Použití hladin pro zvládnutí složitosti“ v nápovědě AutoCAD.

Přidání komponent do stylu dveří

Použijte tento postup k přidání nebo úpravě komponent vlastního bloku v reprezentaci zobrazení stylů dveří.

1 Vytvořte blok pro komponenty pro přidání do stylu dveří.

Vytvořte blok ve stejné rovině jako dveře, které jste použili pro reprezentaci stylu. Další informace o uživatelských blocích naleznete v části Použití vlastních bloků k vytvoření komponent dveří na straně 1883.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

3 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

4 Vyberte styl, který chcete upravit.

5 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

6 Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.

7 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

8 Klepněte na kartu Další.

9 Uveďte, zda chcete přidat nebo upravit komponentu bloku:

Chcete-li…	Pak…
přidat novou komponentu bloku	klepněte na možnost Přidat.
upravit stávající komponentu bloku	vyberte komponentu pro úpravu a klepněte na položku Úpravy. Pokračujte na krok 11.

10 Klepněte na položku Vybrat blok.

11 Vyberte blok, který chcete použít a klepněte na tlačítko OK.

12 Zadejte, zda přizpůsobit měřítko komponenty bloku objektu podle šířky, hloubky nebo výšky nebo uzamknout poměr *XY*:

Chcete-li…	Pak…
nastavit měřítko bloku na šířku objektu	zvolte možnost Šířka.
nastavit měřítko bloku na hloubku objektu	zvolte možnost Hloubka.
nastavit měřítko bloku na výšku objektu	zvolte možnost Výška.
použít u celého bloku rovnoměrné měřítko tak, aby jeden směr měl měřítko takové, aby odpovídalo dalším kritériím měřítka	vyberte možnost Zachovat poměr XY.

Chcete-li…	Pak…
použít pro měřítko bloku původní velikost	smažte všechny volby možnosti Přizpůsobit měřítko.

13 Zadejte, zda zrcadlit blok ve směru X, Y nebo Z:

Chcete-li…	Pak…
vytvořit zrcadlení bloku ve směru *X*	vyberte možnost Zrcadlit X.
vytvořit zrcadlení bloku ve směru *Y*	vyberte možnost Zrcadlit Y.
vytvořit zrcadlení bloku ve směru *Z*	vyberte možnost Zrcadlit Z.

14 Zadejte místo bodu vložení na *X*, *Y* a *Z*.

15 Zadejte odsazení vložení bloku ve směru *X*, *Y* a *Z*.

16 Zadejte, zda je komponenta pro rám dveří, křídlo nebo sklo:

Chcete-li…	Pak...
přidat blok vně nebo uvnitř rámu	klepněte na položku Komponenta rámu a klepněte buď na možnost Vně nebo na možnost Uvnitř.
přidat blok ke všem komponentám křídla nebo k jedné komponentě křídla	klepněte na položku Komponenta křídla a klepněte buď na možnost Všechny nebo na možnost Jedna. Pokud vyberete možnost Jedna, zadejte číslo komponenty.
přidat blok ke všem komponentám skla nebo k jedné komponentě skla	klepněte na položku Komponenta skla a klepněte buď na možnost Všechny nebo na možnost Jedna. Pokud vyberete možnost Jedna, zadejte číslo komponenty.

Chcete-li…	Pak...
	POZNÁMKA Pokud jste zadali možnost Hloubka pro položku Přizpůsobit měřítko, bude u hloubky nastaveno měřítko podle tloušťky skla. Můžete přizpůsobit měřítko podle tloušťky dveří namísto výběru položky Nastavit hloubku podle tloušťky panelu.

17 Komponenty křídla a skla nejsou v některých reprezentacích zobrazení dostupné.

Klepněte třikrát na tlačítko OK.

Vypnutí vlastních komponent ve stylu dveří

Použijte tento postup k vypnutí vlastních bloků ve stylu dveří.

Můžete vypnout zobrazení bloků komponent aniž byste je odstranili ze stylu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, v níž má být vypnuto zobrazení komponenty a vyberte položku Přepsat styl.

6 V případě potřeby klepněte na položku .

7 Klepněte na kartu Další.

8 Zvolte možnost Vypnout uživatelské bloky.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění vlastních komponent ze stylu dveří

Použijte tento postup k odstranění komponent ze stylu dveří.

Odstraněním bloků komponent ze stylu dveří se tyto komponenty vymažou ze stylu dveří.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, z níž má být odstraněna komponenta dveří a vyberte možnost Přepsat styl.
6. V případě potřeby klepněte na položku .
7. Klepněte na kartu Další.
8. Vyberte komponentu, která se má odebrat, a klepněte na položku Odstranit.
9. Klepněte na tlačítko OK.

Zobrazení přímého otevření dveří

Použijte tento postup k zobrazení otevření dveří jako přímky ve stylu dveří.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které má být zobrazeno přímé otevření dveří a vyberte položku Přepsat styl.

6 V případě potřeby klepněte na položku .

7 Klepněte na kartu Ostatní.

8 Vyberte možnost Přímé otevření.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání procent otvoru pro reprezentace zobrazení dveří

Použijte tento postup k přepsání procent otvoru v reprezentaci zobrazení stylu dveří. Například můžete zadat, že budou dveře zobrazeny zavřené v reprezentaci modelu a pohledu, avšak otevřené v reprezentaci půdorysu.

POZNÁMKA Toto nastavení přepíše ostatní nastavení procent otvoru. Jestliže jsou zde zadána procenta otvoru, procenta otvoru, zadaná na paletě Nástroje budou ignorována, pokud přidáte nebo upravíte dveře.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které mají být přepsána procenta otvoru a vyberte položku Přepsat styl.

6 V případě potřeby klepněte na položku .

7 Klepněte na kartu Ostatní.

8 Zvolte možnost Přepsat procento otevření.

9 Zadejte hodnotu pro procento otevření.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Změna prahu dveří ve stylu dveří

Použijte tento postup k zobrazení prahu dveří a ke změně jeho kót v reprezentacích zobrazení prahu.

Kromě reprezentací zobrazení dveří můžete vypnout i reprezentace zobrazení prahu

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte položku Půdorys prahu a vyberte možnost Přepsat styl.
6. V případě potřeby klepněte na položku .
7. Klepněte na kartu Ostatní.
8. V části Kóty prahu zadejte kóty prodloužení a hloubky prahu.

   Komponenta A je strana otevírání dveří. Komponenta B je druhá strana.
9. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
10. V části Viditelné klepněte na ikony pro zapnutí viditelnosti.
11. Klepněte na tlačítko OK.

Změna symbolu prahu dveří ve stylu dveří

Použijte tento postup k zadání symbolu. označujícího práh, který se objeví v otvoru dveří pro styl dveří.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte položku Symbol prahu – půdorys a vyberte možnost Přepsat styl.
6. V případě potřeby klepněte na položku .

7 Klepněte na kartu Ostatní.

8 Vyberte typ symbolu, který chcete zobrazit v otvoru dveří.

9 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

10 V části Viditelné klepněte na ikonu pro zapnutí viditelnosti.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Definování stylu dveří jako vazby asociativních prostorů

Tento postup slouží k definování stylu dveří, který může spojovat asociativní prostory.

Pokud je styl dveří nastaven jako vazba, budou ve výchozím nastavení všechny dveře s přiřazeným stylem použity ve výběrové sadě pro asociativní prostor. Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

Nastavení vazby ze stylu dveří můžete u jednotlivých dveří v případě potřeby přepsat.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl dveří.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Zaškrtněte políčko Objekty tohoto stylu může sloužit jako ohraničení asociativních prostorů.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stylu dveří

Použijte tento postup k zadání poznámek a připojení referenčních souborů ke stylu dveří. Můžete rovněž upravit referenční soubory připojené ke stylu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Pro přidání popisu ke dveřím zadejte popis v části Popis.

6 Klepněte na položku Poznámky.

7 K přidání nebo úpravě poznámky klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

8 K připojení, úpravě nebo odpojení referenčního souboru klepněte na kartu Referenční dokumenty:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Upravte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru a spusťte tak jeho aplikaci. Po dokončení úprav klepněte na tlačítko OK.
odpojit referenční soubor	zvolte název, klepněte na Odstranit a klepněte na tlačítko OK.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření mřížek ve stylu dveří

Dveřní mřížky jsou sekundární prvky rámu, které drží více světel ve skle dveří. AutoCAD Architecture nabízí snadný způsob pro vytvoření mřížek s různými vzory rozvržení.

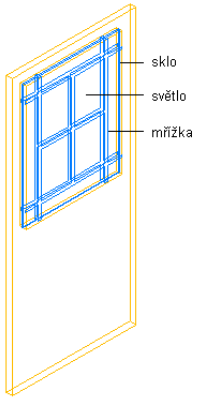
Mřížky dveří jsou dostupné v následujících vzorech, které můžete přizpůsobit do různých stylů:

- Obdélníkové

- Kosočtvercový
- Prérie-9 světel
- Prérie-12 světel
- Hvězdný
- Sluneční

Hvězdné a sluneční členění jsou kombinované obdélníkové vzory s půlobloukovým a čtvrtobloukovým paprskovým vrchem. Lze je použít pro půlobloukové nebo čtvrtobloukové sklo dveří i pro obdélníkové sklo dveří. Ostatní vzory jsou především obdélníkové, avšak hodí se i pro půlobloukové sklo. Můžete sestavit vlastní tvary skla vytvořením profilů z křivek a jejich přidáním do nového stylu dveří.

Komponenty mřížek dveří



Přehled postupu: Vytvoření mřížek dveří

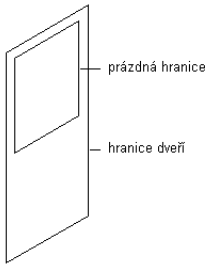
Aby bylo možné přidat mřížky, musíte mít otvor ve dveřích. Vzor dodaný v rámci software obsahuje různé styly dveří, které již mají sklo nebo v nich lze umístit mřížky. Popis stylu dveří udává, zda má styl sklo. Můžete vytvořit styly dveří s otvorem pro sklo k umístění mřížek.

Postup vytváření stylu dveří se sklem dveří a mřížkami má tři kroky:

1. Vytvořte otvor pro sklo dveří a mřížky.

   Vytvoříte profil ze dvou koncentrických křivek, které definují tvar dveří a sklo dveří.

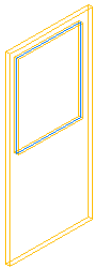
Koncentrické uzavřené křivky pro profil dveří



2 Přidejte sklo do stylu dveří.

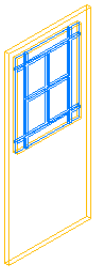
Použijete profil s otvorem

Styl dveří vytvořený z profilu



3 Přidejte mřížky do stylu

Sklo dveří s mřížkami



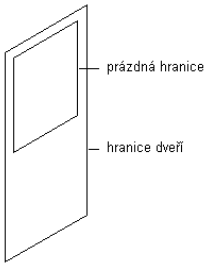
Vytvoření otvoru pro dveřní mřížky

Použijte tento postup k vytvoření profilu dveří s otvorem pro sklo pro použití mřížek. To je první krok pro přidání mřížek ke stylům dveří, které nemají sklo.

Profil je tvořen koncecntrickými uzavřenými křivkami. Vnější křivka nebo okruh se stává tvarem dveří vnitřní křivka se stává otvorem pro sklo. Můžete vytvořit více otvorů přidáním více vnitřních křivek. Otvory pro prosklení musí být zcela uvnitř křivky, reprezentující tvar dveří. Křivky jsou ve velikosti a tvaru proporcionální navzájem a rovněž k individuálním dveřím, vytvořeným ze stylu dveří.

Můžete tyto křivky nakreslit kdekoli na výkresu a použít libovolné vhodné měřítko vzhledem ke konečné velikosti dveří a skla. Jednou z metod přizpůsobení měřítka křivek vzhledem ke dveřím je nakreslit je uchopováním ke stávajícím dveřím a pak je posunout stranou.

Koncentrické uzavřené křivky pro profil dveří



1. Nakreslete koncentrické uzavřené křivky, reprezentující dveře a sklo, které bude mít mřížkový vzor.
2. Vyberte křivku, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Převést na ➤ Definice profilu.
3. Vyberte vnější křivku.
4. Zadejte **o** (přidat okruh).
5. Vyberte vnitřní křivku.
6. Pro přidání více otvorů k profilu opakujte kroky 3 a 4 podle potřeby.
7. Zadejte bod vložení profilu.
8. Zadejte **n** (Nový), zadejte název profilu a klepněte na tlačítko OK.

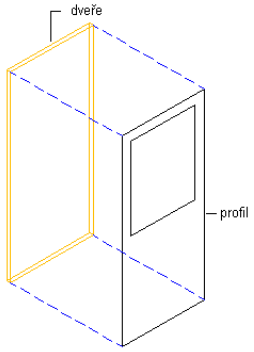
Přidání profilu do stylu dveří je popsáno v části Přidání skla do stylu dveří na straně 1894.

Přidání skla do stylu dveří

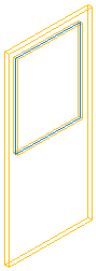
Použijte tento postup k vytvoření stylu dveří se sklem pro umístění mřížkových vzorů.

Výkres musí obsahovat profil, který definuje styl dveří a otvor pro sklo dveří. Další informace o vytvoření tohoto profilu naleznete v části Vytvoření otvoru pro dveřní mřížky na straně 1894.

Profil dveří s otvorem pro sklo



Styl dveří vytvořený z profilu



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

3 Vytvořte styl dveří:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit styl s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem myši na položku Styly dveří a klepněte na položku Nové.
vytvořit styl z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem myši na položku Styl dveří, kterou chcete kopírovat a klepněte na příkaz Kopírovat. Klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.

4. Vyberte nový styl dveří, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přejmenovat.
5. Zadejte název pro nový styl dveří a stiskněte klávesu *ENTER*.
6. Vyberte nový styl dveří.
7. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
8. Pod položkou Tvar vyberte možnost Použít profil a vyberte profil, který definuje styl dveří, obsahující otvor pro sklo dveří.
9. Klepněte na kartu Standardní velikosti.
10. Přidejte nové velikosti do stylu.

    Další informace o přidání standardních velikostí do stylu dveří naleznete v části Zadání standardních velikostí stylu dveří na straně 1871.
11. Klepněte na tlačítko OK.

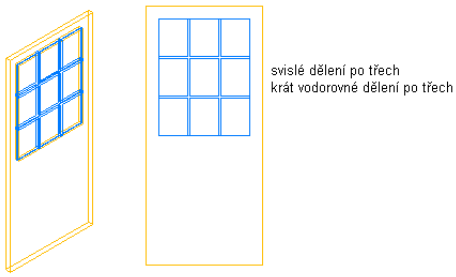
Styl dveří nyní obsahuje sklo. Nyní můžete do stylu dveří přidat mřížky.

Přidání obdélníkových nebo kosočtverečných mřížek do stylu dveří

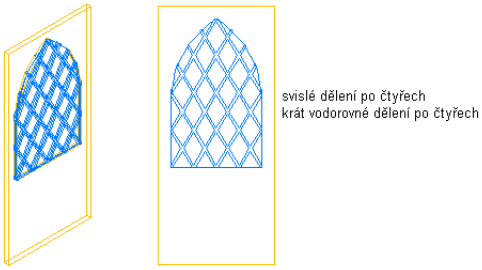
Použijte tento postup k přidání obdélníkových nebo kosočtverečných mřížek ke stylu dveří, který obsahuje sklo.

Mřížky přidáte úpravou vlastností zobrazení stylu dveří pro reprezentaci zobrazení, jako je Model nebo Pohled, kde se mají mřížky objevit. Můžete přidat mřížky do reprezentací zobrazení individuálně. Můžete rovněž přidat mřížky do jedné reprezentace zobrazení a použít je pro všechny reprezentace zobrazení tohoto stylu dveří. Přidáváte blok mřížek do komponent skla stylu dveří ve vlastnostech zobrazení. Každý blok mřížek se stane komponentou zobrazení stylu dveří.

Obdélníkové sklo dveří s obdélníkovými mřížkami



Sklo dveří ve tvaru lomeného oblouku s kosočtverečnými mřížkami



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

POZNÁMKA Styl dveří musí obsahovat sklo, aby v něm bylo možno umístit mřížky. Další informace o přidání skla do stylu dveří naleznete v části Přidání skla do stylu dveří na straně 1894.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.

6 V případě potřeby klepněte na položku .

7 Klepněte na kartu Mřížky.

8 Klepněte na položku Přidat.

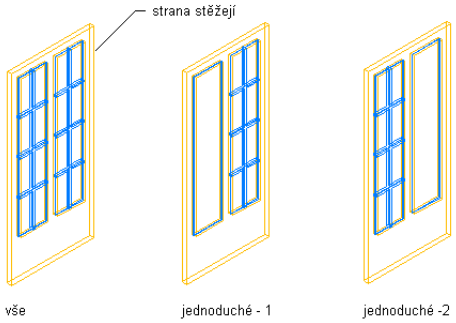
9 Zadejte název pro blok mřížek.

10 Pokud styl dveří obsahuje více komponent skla, zadejte, zda chcete použít mřížky pro všechna skla nebo pro jedno sklo.

Chcete-li…	Pak...
přidat mřížky do všech komponent skla	v části Komponenta skla vyberte možnost Všechny.

Chcete-li…	Pak...
použít mřížky pro individuální komponentu skla	v části Komponenta skla vyberte možnost jedna a zadejte číslo indexu. Světlům jsou přiřazovány indexy proti směru hodinových ručiček, počínaje od levého spodního rohu.

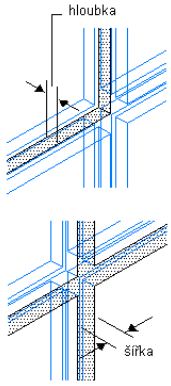
Mřížky použité pro všechny nebo jednu komponentu skla



11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

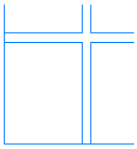
Zadání šířky a hloubky mřížky



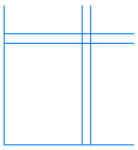
13 Začistěte všechny průsečíky mřížek:

Chcete-li…	Pak…
převést průsečíky mřížky na rohy	pod položkou Mřížka zvolte možnost Začistit styky.
převést všechny mřížky na jedno těleso se začištěnými spoji	pod položkou Mřížka zvolte možnost Převést na těleso.

Zadání začistit spoje mřížky

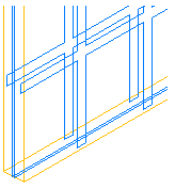


začištění spojů mřížek zap

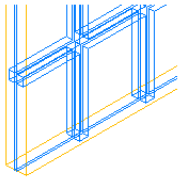


začištění spojů mřížek vyp

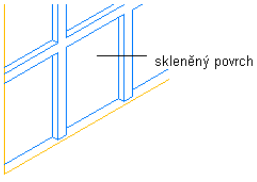
Převedení mřížek na těleso



mřížky se začištěním spoje



mřížky převedené na těleso



zobrazení se skrytím hran

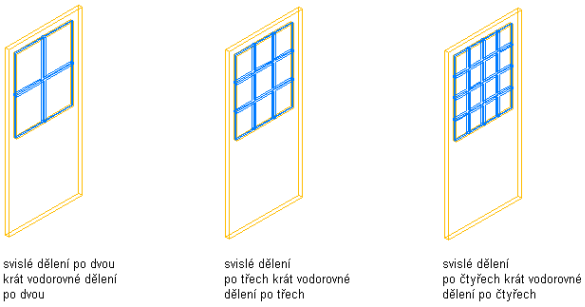
14 V části světla vyberte vzor:

Chcete-li…	Pak...
použít obdélníkový vzor	vyberte možnost Obdélníkový pro vzor.
použít kosočtverečný vzor	vyberte možnost Kosočtverečný pro vzor.

15 Zadejte hodnotu pro položku Svislé dělení pro specifikaci počtu řad světel ve vertikálním směru.

16 Zadejte hodnotu pro položku Vodorovné dělení pro specifikaci počtu řad světel v horizontálním směru.

Hodnoty pro svislé dělení a vodorovné dělení



17 Klepněte na tlačítko OK.

18 Přidejte další mřížky:

Chcete-li…	Pak...
přidat mřížky k jiné komponentě skla ve stylu dveří	opakujte tento postup od kroku 8.
přidat mřížky do jiné reprezentace zobrazení	klepněte na tlačítko OK a opakujte tento postup od bodu 5.
přidat mřížky ke všem reprezentacím zobrazení vybraného stylu dveří	vyberte možnost Automaticky použít na jiné reprezentace zobrazení a přepsání objektu

19 Když ukončíte přidání mřížek do stylu dveří, klepněte třikrát na tlačítko OK.

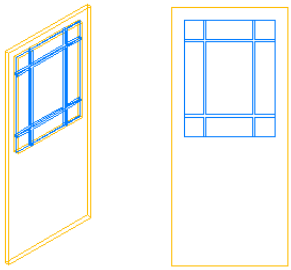
Po přidání bloku mřížek do stylu dveří můžete přiřadit materiál, jako dřevěný rám, a zadat vlastnosti zobrazení, jako je barva a typ čáry. Další informace najdete v části Přiřazení materiálů ke stylu dveří na straně 1879 a Změna hladiny, barvy a typu čáry komponent dveří na straně 1881.

Přidání mřížek se světly prérie do stylu dveří

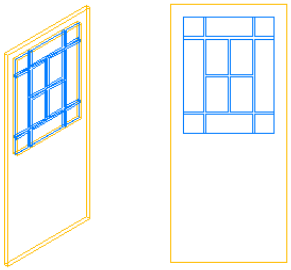
Použijte tento postup k přidán mřížek s í 9 světly prérie nebo 12 světly prérie do stylu dveří, který obsahuje sklo.

Mřížky přidáte úpravou vlastností zobrazení stylu dveří pro reprezentaci zobrazení, jako je Model nebo Pohled, kde se mají mřížky objevit. Můžete přidat mřížky do reprezentací zobrazení individuálně. Můžete rovněž přidat mřížky do jedné reprezentace zobrazení a použít je pro všechny reprezentace zobrazení tohoto stylu dveří. Přidáváte blok mřížek do komponent skla stylu dveří ve vlastnostech zobrazení. Každý blok mřížek se stane komponentou zobrazení stylu dveří.

Obdélníkové mřížky skla dveří s 9 světly prérie



Obdélníkové mřížky skla dveří s 12 světly prérie



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

POZNÁMKA Styl dveří musí obsahovat sklo, aby v něm bylo možno umístit mřížky. Další informace o přidání skla do stylu dveří naleznete v části Přidání skla do stylu dveří na straně 1894.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.

6 V případě potřeby klepněte na položku .

7 Klepněte na kartu Mřížky.

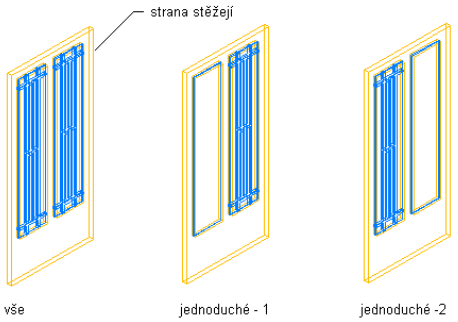
8 Klepněte na položku Přidat.

9 Zadejte název pro blok mřížek.

10 Pokud styl dveří obsahuje více komponent skla, zadejte, zda chcete použít mřížky pro všechna skla nebo pro jedno sklo.

Chcete-li…	Pak...
přidat mřížky do všech komponent skla	v části Komponenta skla vyberte možnost Všechny.
použít mřížky pro individuální komponentu skla	v části Komponenta skla vyberte možnost jedna a zadejte číslo indexu. Světlům jsou přiřazovány indexy proti směru hodinových ručiček, počínaje od levého spodního rohu.

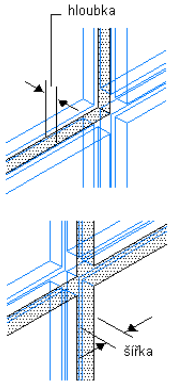
Mřížky použité pro všechny nebo jednu komponentu skla



11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

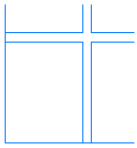
Zadání šířky a hloubky mřížky



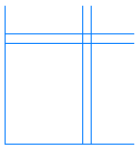
13 Začistěte všechny průsečíky mřížek:

Chcete-li…	Pak…
převést průsečíky mřížky na rohy	pod položkou Mřížka zvolte možnost Začistit styky.
převést všechny mřížky na jedno těleso se začištěnými spoji	pod položkou Mřížka zvolte možnost Převést na těleso.

Zadání začistit spoje mřížky

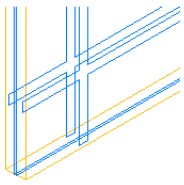


začištění spojů mřížek zap

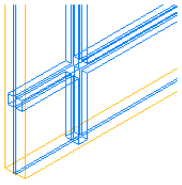


začištění spojů mřížek vyp

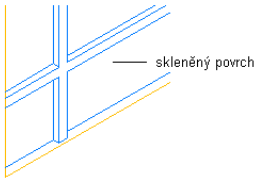
Převedení mřížek na těleso



mřížky se
začištěním spoje



mřížky převedené
na těleso



zobrazení se skrytím hran

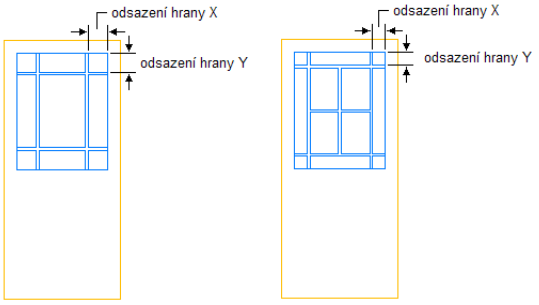
14 V části světla vyberte vzor:

Chcete-li…	Pak...
použít vzor s devíti světly prérie	vyberte v poli Vzor možnost Prérie – 9 světel.
použít vzor s dvanácti světly prérie	vyberte v poli Vzor možnost Prérie – 12 světel.

15 Zadejte hodnotu pro položku odsazení hrany X pro specifikaci horizontální vzdálenosti mřížek od hran skla.

16 Zadejte hodnotu pro položku odsazení hrany Y pro specifikaci horizontální vzdálenosti mřížek od hran skla.

Zadání odsazení hrany X a Y



17 Klepněte na tlačítko OK.

18 Přidejte další mřížky:

Chcete-li…	Pak...
přidat mřížky k jiné komponentě skla ve stylu dveří	opakujte tento postup od kroku 8.
přidat mřížky do jiné reprezentace zobrazení	klepněte na tlačítko OK a opakujte tento postup od bodu 5.
přidat mřížky ke všem reprezentacím zobrazení vybraného stylu dveří	vyberte možnost Automaticky použít na jiné reprezentace zobrazení a přepsání objektu

19 Když ukončíte přidání mřížek do stylu dveří, klepněte třikrát na tlačítko OK.

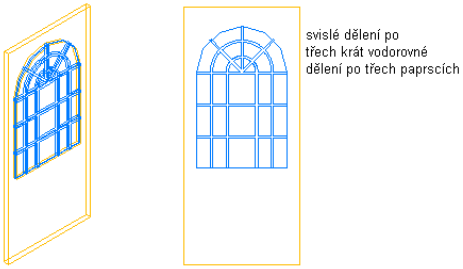
Po přidání bloku mřížek do stylu dveří můžete přiřadit materiál, jako dřevěný rám, a zadat vlastnosti zobrazení, jako je barva a typ čáry. Další informace najdete v části Přiřazení materiálů ke stylu dveří na straně 1879 a Změna hladiny, barvy a typu čáry komponent dveří na straně 1881.

Přidání hvězdných mřížek do stylu dveří

Použijte tento postup k přidání hvězdných mřížek ke stylu dveří, který obsahuje sklo.

Mřížky přidáte úpravou vlastností zobrazení stylu dveří pro reprezentaci zobrazení, jako je Model nebo Pohled, kde se mají mřížky objevit. Můžete přidat mřížky do reprezentací zobrazení individuálně. Můžete rovněž přidat mřížky do jedné reprezentace zobrazení a použít je pro všechny reprezentace zobrazení tohoto stylu dveří. Přidáváte blok mřížek do komponent skla stylu dveří ve vlastnostech zobrazení. Každý blok mřížek se stane komponentou zobrazení stylu dveří.

Půlobloukové sklo dveří s hvězdnými mřížkami



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

POZNÁMKA Styl dveří musí obsahovat sklo, aby v něm bylo možno umístit mřížky. Další informace o přidání skla do stylu dveří naleznete v části Přidání skla do stylu dveří na straně 1894.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.

6 V případě potřeby klepněte na položku .

7 Klepněte na kartu Mřížky.

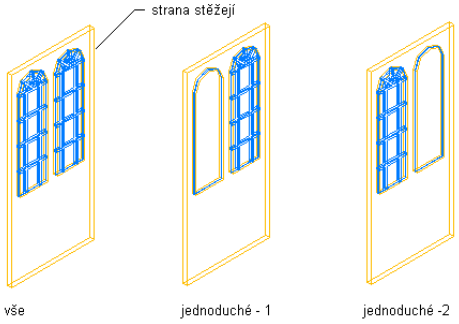
8 Klepněte na položku Přidat.

9 Zadejte název pro blok mřížek.

10 Pokud styl dveří obsahuje více komponent skla, zadejte, zda chcete použít mřížky pro všechna skla nebo pro jedno sklo.

Chcete-li…	Pak...
přidat mřížky do všech komponent skla	v části Komponenta skla vyberte možnost Všechny.
použít mřížky pro individuální komponentu skla	v části Komponenta skla vyberte možnost jedna a zadejte číslo indexu. Světlům jsou přiřazovány indexy proti směru hodinových ručiček, počínaje od levého spodního rohu.

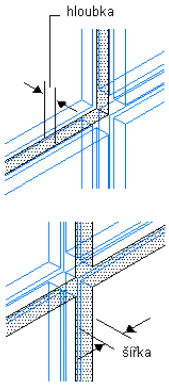
Mřížky použité pro všechny nebo jednu komponentu skla



11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

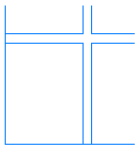
Zadání šířky a hloubky mřížky

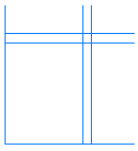


13 Začistěte všechny průsečíky mřížek:

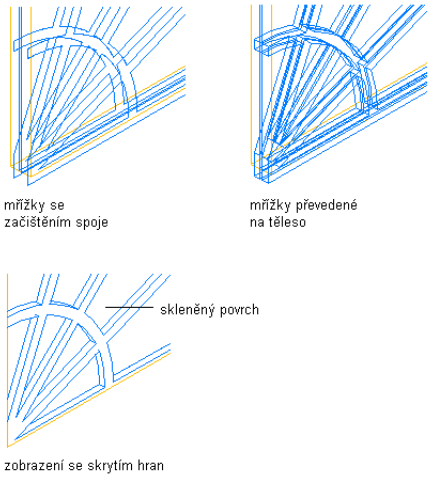
Chcete-li…	Pak…
převést průsečíky mřížky na rohy	pod položkou Mřížka zvolte možnost Začistit styky.
převést všechny mřížky na jedno těleso se začištěnými spoji	pod položkou Mřížka zvolte možnost Převést na těleso.

Zadání začistit spoje mřížky


začištění spojů mřížek zap


začištění spojů mřížek vyp

Převedení mřížek na těleso



14 V části Světla vyberte možnost Hvězdné pro rozvržení.

15 V části Tvar vyberte možnost Půloblouk nebo Čtvrtoblouk.

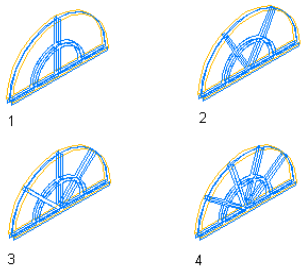
16 Zadejte hodnotu pro položku Svislé dělení pro specifikaci počtu řad světel ve vertikálním směru, s výjimkou paprskových světel.

17 Zadejte hodnotu pro položku Vodorovné dělení pro specifikaci počtu řad světel v horizontálním směru.

Spočítejte sloupce tak, jak pokračují okolo středu. V případě půlobloukových hvězdných se pět zdánlivých sloupců počítá jako tři. V případě čtvrtobloukových hvězdných se tři zdánlivé sloupce rovněž počítají jako tři.

18 Zadejte hodnotu pro položku Paprsky pro specifikaci počtu radiálních paprsků mřížky.

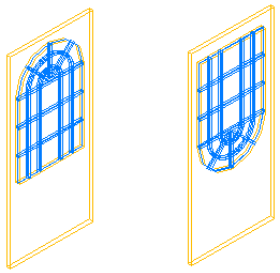
Zadání počtu radiálních paprsků mřížky



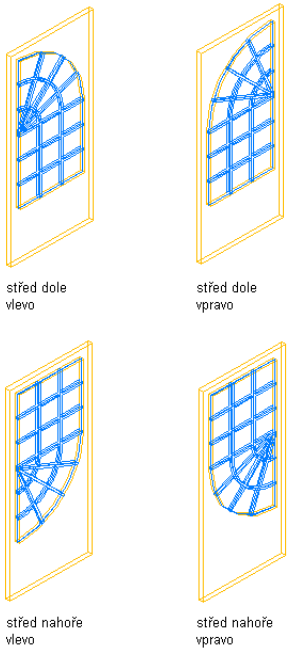
19 Zadejte, kam umístit střed:

Chcete-li…	Pak...
umístit střed v půlobloukovém tvaru dole	v poli Střed vyberte možnost Dole ve středu.
umístit střed v půlobloukovém tvaru nahoře	v poli Střed vyberte možnost Nahoře ve středu.
umístit střed v čtvrtobloukovém tvaru vlevo dole	v poli Střed vyberte možnost Dole vlevo.
umístit střed vpravo dole v čtvrtobloukovém tvaru	v poli Střed vyberte možnost Dole vpravo.
umístit střed v čtvrtobloukovém tvaru vlevo nahoře	v poli Střed vyberte možnost Nahoře vlevo.
umístit střed v čtvrtobloukovém tvaru vpravo nahoře	v poli Střed vyberte možnost Nahoře vpravo.

Zadání umístění středu půlobloukového tvaru



Zadání umístění středu čtvrtobloukového tvaru



20 Klepněte na tlačítko OK.

21 Přidejte další mřížky:

Chcete-li…	Pak...
přidat mřížky k jiné komponentě skla ve stylu dveří	opakujte tento postup od kroku 8.
přidat mřížky do jiné reprezentace zobrazení	klepněte na tlačítko OK a opakujte tento postup od bodu 5.
přidat mřížky ke všem reprezentacím zobrazení vybraného stylu dveří	vyberte možnost Automaticky použít na jiné reprezentace zobrazení a přepsání objektu

22 Když ukončíte přidání mřížek do stylu dveří, klepněte třikrát na tlačítko OK.

Po přidání bloku mřížek do stylu dveří můžete přiřadit materiál, jako dřevěný rám, a zadat vlastnosti zobrazení, jako je barva a typ čáry. Další informace najdete v části Přiřazení

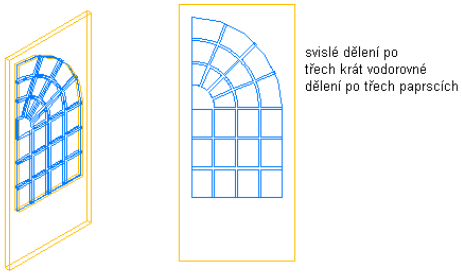
materiálů ke stylu dveří na straně 1879 a Změna hladiny, barvy a typu čáry komponent dveří na straně 1881.

Přidání slunečních mřížek do stylu dveří

Použijte tento postup k přidání slunečních mřížek ke stylu dveří, který obsahuje sklo.

Mřížky přidáte úpravou vlastností zobrazení stylu dveří pro reprezentaci zobrazení, jako je Model nebo Pohled, kde se mají mřížky objevit. Můžete přidat mřížky do reprezentací zobrazení individuálně. Můžete rovněž přidat mřížky do jedné reprezentace zobrazení a použít je pro všechny reprezentace zobrazení tohoto stylu dveří. Přidáváte blok mřížek do komponent skla stylu dveří ve vlastnostech zobrazení. Každý blok mřížek se stane komponentou zobrazení stylu dveří.

Čtvrtobloukové sklo dveří se slunečními mřížkami a uzavřeným středem.



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

POZNÁMKA Styl dveří musí obsahovat sklo, aby v něm bylo možno umístit mřížky. Další informace o přidání skla do stylu dveří naleznete v části Přidání skla do stylu dveří na straně 1894.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.

6 V případě potřeby klepněte na položku .

7 Klepněte na kartu Mřížky.

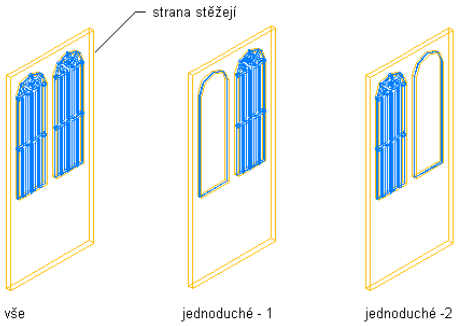
8 Klepněte na položku Přidat.

9 Zadejte název pro blok mřížek.

10 Pokud styl dveří obsahuje více komponent skla, zadejte, zda chcete použít mřížky pro všechna skla nebo pro jedno sklo.

Chcete-li…	Pak...
přidat mřížky do všech komponent skla	v části Komponenta skla vyberte možnost Všechny.
použít mřížky pro individuální komponentu skla	v části Komponenta skla vyberte možnost jedna a zadejte číslo indexu. Světlům jsou přiřazovány indexy proti směru hodinových ručiček, počínaje od levého spodního rohu.

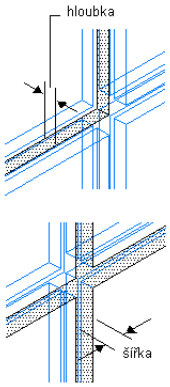
Mřížky použité pro všechny nebo jednu komponentu skla



11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

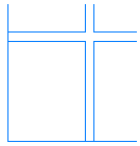
Zadání šířky a hloubky mřížky



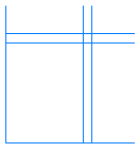
13 Začistěte všechny průsečíky mřížek:

Chcete-li…	Pak…
převést průsečíky mřížky na rohy	pod položkou Mřížka zvolte možnost Začistit styky.
převést všechny mřížky na jedno těleso se začištěnými spoji	pod položkou Mřížka zvolte možnost Převést na těleso.

Zadání začistit spoje mřížky

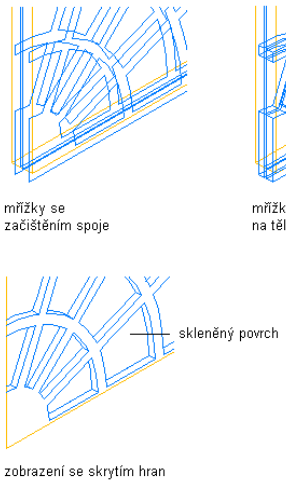


Začištění spojů mřížek zapnuto



Začištění spojů mřížek vypnuto

Převedení mřížek na těleso



14 V části Světla vyberte možnost Sluneční pro rozvržení.

15 V části Tvar vyberte možnost Půloblouk nebo Čtvrtoblouk.

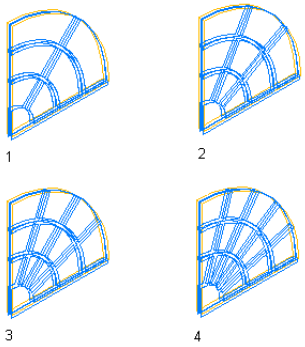
16 Zadejte hodnotu pro položku Svislé dělení pro specifikaci počtu řad světel ve vertikálním směru, s výjimkou paprskových světel.

17 Zadejte hodnotu pro položku Vodorovné dělení pro specifikaci počtu řad světel v horizontálním směru.

Spočítejte sloupce tak, jak pokračují okolo středu. V případě půlobloukových slunečních se pět zdánlivých sloupců počítá jako dva. V případě čtvrtobloukových slunečních se tři zdánlivé sloupce rovněž počítají jako dva.

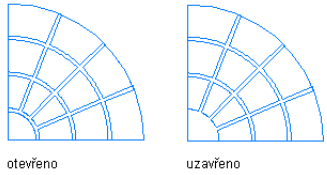
18 Zadejte hodnotu pro položku Paprsky pro specifikaci počtu radiálních paprsků mřížky.

Zadání počtu radiálních paprsků mřížky



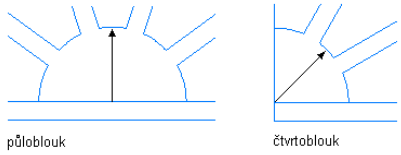
19 V části Styl středu vyberte možnost Uzavřený pro žádné světlo středu nebo otevřený pro světlo středu.

Zadání uzavřených a otevřených středů



20 Zadejte vzdálenost pro položku Poloměr pro specifikaci poloměru středu.

Zadání poloměru středu

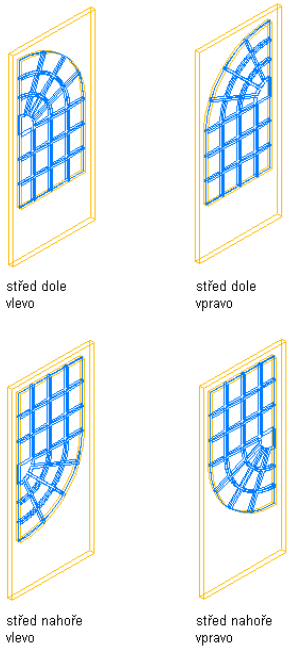


21 Zadejte, kde umístit střed:

Chcete-li…	Pak...
umístit střed v půlobloukovém tvaru dole	v poli Střed vyberte možnost Dole ve středu.
umístit střed v půlobloukovém tvaru nahoře	v poli Střed vyberte možnost Nahoře ve středu.

Chcete-li…	Pak...
umístit střed v čtvrtobloukovém tvaru vlevo dole	v poli Střed vyberte možnost Dole vlevo.
umístit střed vpravo dole v čtvrtobloukovém tvaru	v poli Střed vyberte možnost Dole vpravo.
umístit střed v čtvrtobloukovém tvaru vlevo nahoře	v poli Střed vyberte možnost Nahoře vlevo.
umístit střed v čtvrtobloukovém tvaru vpravo nahoře	v poli Střed vyberte možnost Nahoře vpravo.

Zadání umístění středu půlobloukového tvaru



22 Klepněte na tlačítko OK.

23 Přidejte další mřížky:

Chcete-li…	Pak...
přidat mřížky k jiné komponentě skla ve stylu dveří	opakujte tento postup od kroku 8.
přidat mřížky do jiné reprezentace zobrazení	klepněte na tlačítko OK a opakujte tento postup od bodu 5.
přidat mřížky ke všem reprezentacím zobrazení vybraného stylu dveří	vyberte možnost Automaticky použít na jiné reprezentace zobrazení a přepsání objektu

24 Když ukončíte přidání mřížek do stylu dveří, klepněte třikrát na tlačítko OK.

Po přidání bloku mřížek do stylu dveří můžete přiřadit materiál, jako dřevěný rám, a zadat vlastnosti zobrazení, jako je barva a typ čáry. Další informace najdete v části Přiřazení materiálů ke stylu dveří na straně 1879 a Změna hladiny, barvy a typu čáry komponent dveří na straně 1881.

Úprava bloku dveřních mřížek ve stylu dveří

Použijte tento postup k úpravě mřížek pro styl dveří.

Po vytvoření bloku mřížek můžete změnit jeho nastavení úpravou vlastností zobrazení stylu dveří pro každou reprezentaci zobrazení, jako Model nebo Pohled. Můžete upravit mřížky pro reprezentaci zobrazení individuálně. Můžete rovněž upravit mřížky pro jednu reprezentaci zobrazení a použít změny pro všechny reprezentace zobrazení tohoto stylu dveří.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které mají být zobrazeny změny a klepněte na položku .

6 Klepněte na kartu Mřížky.

7 Vyberte blok mřížek, který se má upravit.

8 Klepněte na položku Upravit.

9 Upravte libovolná nastavení.

Další informace o nastaveních naleznete v typu dveřních mřížek v části Vytvoření mřížek ve stylu dveří na straně 1891.

10 Vyberte možnost Automaticky použít pro jiné reprezentace zobrazení a přepsání objektu pro použití úprav všech reprezentací zobrazení vybraného stylu dveří.

Zrušte toto nastavení pro použití úprav pouze pro vybrané reprezentace zobrazení.

11 Po ukončení úprav bloku dveřních mřížek ve stylu dveří klepněte třikrát na tlačítko OK.

Můžete upravit vlastnosti zobrazení, jako je barva a typ čáry, pro bloky mřížek. Další informace najdete v části Změna hladiny, barvy a typu čáry komponent dveří na straně 1881.

Můžete rovněž upravit materiály použité pro mřížky. Další informace najdete v části Přiřazení materiálů ke stylu dveří na straně 1879.

Vypnutí zobrazení mřížek ve stylu dveří

Použijte tento postup k vypnutí zobrazení mřížek ve stylu dveří. Můžete vypnout zobrazení dveřních mřížek aniž byste je odstranili ze stylu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, v němž má být vypnuto zobrazení mřížek dveří a klepněte na položku .

6 Klepněte na kartu Mřížky.

7 Vyberte možnost Zakázat bloky mřížek.

8 Vyberte možnost Automaticky použít pro jiné reprezentace zobrazení a přepsání objektu pro vypnutí bloků mřížek pro všechny reprezentace zobrazení vybraného stylu dveří.

Zrušte toto nastavení pro vypnutí bloků mřížek pouze pro vybrané reprezentace zobrazení.

9 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Odstranění bloku dveřních mřížek ze stylu dveří

Použijte tento postup k odstranění mřížek ze stylu dveří.

Když odstraníte bloky mřížek ze stylu dveří, jsou vymazány. Vypnutí mřížek bez jejich vymazání je popsáno v části Vypnutí zobrazení mřížek ve stylu dveří na straně 1919.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat dveře ve výkresu a klepnout na kartu Dveře ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly dveří .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, pro kterou mají být odstraněny dveřní mřížky a klepněte na položku .

6 Klepněte na kartu Mřížky.

7 Vyberte blok mřížek, který se má odebrat.

8 Klepněte na položku Odstranit.

9 Pro odstranění více bloků mřížek opakujte kroky 7 a 8.

10 Vyberte možnost Automaticky použít pro jiné reprezentace zobrazení a přepsání objektu pro odstranění bloků mřížek ze všech reprezentací zobrazení vybraného stylu dveří.

Zrušte toto nastavení pro odstranění bloků mřížek pouze pro vybrané reprezentace zobrazení.

11 Po ukončení odstraňování bloků mřížek ze stylu dveří klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Okna

25

Okno je objekt AEC, který vstupuje do interakce se stěnami a sestavami dveře/okno. Po umístění okna ve stěně nebo v sestavě dveří a okna je okno omezeno na objekt a nelze je přemístit mimo něj. Okna lze také ukotvit ke konkrétním umístěním ve stěně nebo sestavě dveří a okna, takže při přesunutí či změně velikosti stěny nebo sestavy dveří a okna zůstane umístění dveří v tomto objektu konstantní. Okna mohou být také volně stojící objekty.

Okna

Okno je objekt AEC, který vstupuje do interakce se stěnami a sestavami dveře/okno. Po umístění okna ve stěně nebo v sestavě dveří a okna je okno omezeno na objekt a nelze je přemístit mimo něj. Okna lze také ukotvit ke konkrétním umístěním ve stěně nebo sestavě dveří a okna, takže při přesunutí či změně velikosti stěny nebo sestavy dveří a okna zůstane umístění dveří v tomto objektu konstantní. Okna mohou být také volně stojící objekty.

Vytváření oken

Okna je možné vytvářet pomocí všech typických parametrů pro styl, standardní velikost, šířku a výšku, výšku prahu, výšku nadpraží a vertikální zarovnání. Styly je možné vytvářet s tvary skel, které přebírají standardní vzory mřížek, a vytvářet vlastní tvary skel z profilů.

Práce se styly oken

Šablony, které jsou k dispozici v aplikaci AutoCAD Architecture, obsahují styly oken připravené k použití. Projektová pravidla stylu oken určují výchozí kóty oken, která jsou vytvořeny ze stylu. Styl okna také určuje tvar okna a typ okna:

- Tvar okna určuje geometrii rámu okna, například pravoúhlou, půlkruhovou a vyklenutou. Také je možné vytvářet vlastní tvary oken z profilů.
- Typ okna určuje počet panelů a způsob otevírání okna, například posuvné, otvor s rámem, okno s lunetou nebo neotevíravé.

Dále je možné definovat standardní velikosti okna a vybrat velikost, kterou chcete použít při umisťování okna do výkresu.

Ukotvení oken

Po umístění okna ve stěně nebo v sestavě dveří a okna je okno omezeno na objekt a nelze je přemístit mimo něj.

Okna lze také ukotvit ke konkrétním umístěním ve stěně nebo sestavě dveří a okna, takže při přesunutí či změně velikosti stěny nebo sestavy dveří a okna zůstane umístění dveří v tomto objektu konstantní.

Kóty okna

Některé kóty okna závisí na tvaru okna a typu, který je zadán pro styl okna.

Vzepětí je výška od horní části obdélníkové části okna k lomení otvoru okna pro tvary oken typu lomený oblouk, oblouk a pětiúhelník.

Vertikální zarovnání oken

Nastavení vertikálního zarovnání určuje, jak je okno umístěno ve stěně, jak je pracovní bod umístěn vertikálně ve stěně a jak okno reaguje na modifikace výšky. Chcete-li zjistit pracovní bod okna, použijte nastavení pro výšku prahu a nadpraží. Pracovní bod lze umístit v okenním rámu nebo v nadpraží.

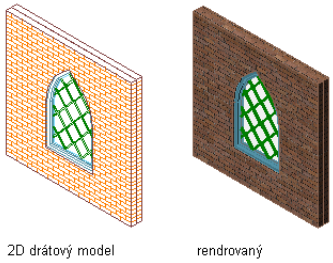
Výška prahu je zachována. Jestliže například zadáte vertikální zarovnání 0" a výšku okna 7'–0", výška otvoru okna je 7'–0". Jestliže dále zadáte výšku okna 6'–8", práh okna zůstane 0" a otvor okna bude 6'–8".

Pracovní bod nadpraží okna bude zachován. Jestliže například zadáte vertikální zarovnání 7'–0" a výšku okna 7'–0", výška otvoru okna je 7–0". Jestliže zadáte výšku okna 6'–8", nadpraží okna zůstane 7'–0" a práh okna bude 4".

Materiály v oknech

V aplikaci AutoCAD Architecture je možné přiřadit oknu materiály. Tyto materiály se pak zobrazují v drátových nebo rendrovaných pohledech. Materiály mají specifická nastavení pro jednotlivé komponenty okna, jako je okenní rám, rám křídla nebo osnovy. Další informace uvádí část Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 881.

Okno v 2D drátovém nebo rendrovaném pohledu



Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje mnoho předem definovaných materiálů pro všechny běžné projektové účely, které obsahují nastavení pro okna. Tyto předem definované materiály je možné použít nebo upravit pro speciální projekty. Dále je možné vytvářet vlastní materiály. Jestliže vytvoříte materiál, který se má použít výhradně pro okna, doporučuje se jej vhodně pojmenovat; například Okno – dřevěný rám nebo Parapet – mramor. Další informace uvádí část Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902.

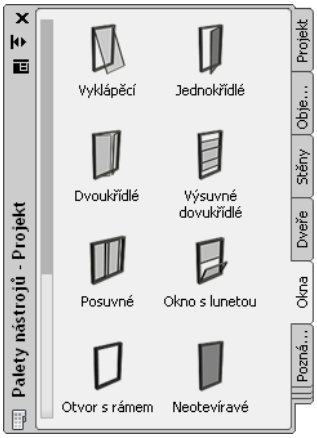
Zakončení oken

U oken ukotvených do stěny lze použít styly zakončení. Tvary zakončení otvorů ve stěně jsou definovány stylem stěny a patří mezi vlastnosti stěny. Další informace o nastavení stylu zakončení otvoru naleznete v části Práce se zakončením stěn a otvorů na straně 1351.

Používání nástrojů oken k vytváření oken

Nástroje, které jsou k dispozici v aplikaci AutoCAD Architecture, umožňují rychlé umístění okna tak, že se vybere nástroj okna s určitým stylem okna a s dalšími předem definovanými vlastnostmi. Nástroj můžete použít s jeho výchozím nastavením nebo můžete změnit libovolné vlastnosti, které nejsou řízeny stylem. Nástroje oken je možné použít také pro vytváření oken aplikováním vlastností nástroje na existující sestavy dveře/okno, otvory a dveře.

Paleta nástrojů obsahující nástroje okna



Následující palety obsahují jeden nebo více nástrojů oken:

Paleta nástrojů...	obsahuje...
Projekt	nástroj okna pro standardní styl okna a výchozí nastavení pro ostatní vlastnosti okna
Okna	nástroj okna pro vzorové styly oken s výchozími vlastnostmi, které přísluší každému ze stylu okna
Vlastní palety okna vytvořené správcem CAD	nástroje oken se styly oken a vlastnostmi, které jsou přizpůsobeny pro určité projekty nebo podnikové normy

Jestliže umisťujete stěny pomocí nástrojů stěn, je možné použít výchozí nastavení nástroje, nebo změnit nastavení pro libovolné vlastnosti stěny, které nejsou dány stylem.

Vytvoření okna

Tento postup slouží k přidání nového okna, které má vlastnosti dané zvoleným nástrojem okna. Chcete-li zadat nastavení pro přidání okna, viz část Vytvoření okna s uživatelsky zadaným nastavením na straně 1925.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a zvolte nástroj okna.

Pokud je to nezbytné, posuňte paletou tak, aby se zobrazil požadovaný nástroj.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ Okno .

2 Zvolte stěnu nebo sestavu dveří a okna, do které chcete vložit okno, nebo stiskněte klávesu *ENTER* pro přidání samostatného okna.

   Paletu Vlastnosti je možné přemístit nebo skrýt, aby se objevila větší část výkresu.

3 Zadejte bod vložení okna.

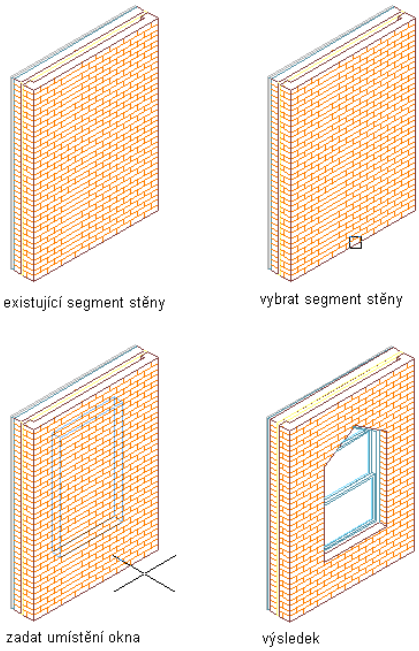
4 Pokračujte v přidávání oken a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření okna s uživatelsky zadaným nastavením

Tento postup slouží k vytvoření některého z následujících objektů s nastavením, které zadáte:

- Samostatná okna
- Okna ve stěně

Přidání okna do stěny



TIP Pokud chcete zajistit, aby se před výběrem nástroje zobrazila paleta Vlastnosti, Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Vlastnosti.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a zvolte nástroj Okno.

Pokud je to nezbytné, posuňte paletou nástrojů tak, aby se zobrazil požadovaný nástroj.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ Okno .

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Obecné.

3 Vyberte styl okna.

4 V části Ohraničené prostory určete, zda lze toto sestavení okna použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.

Můžete zde vybrat tři možnosti:

- Ano: Tuto sestavu okna lze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Ne: Toto okno nelze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Podle stylu: Toto okno bude používat nastavení vazby ze stylu okna.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

5 Rozbalte Kóty.

6 Zadejte velikost okna:

Chcete-li…	Pak…
použít standardní velikost okna	klepněte na položku Normalizované rozměry a vyberte velikost okna.
použít vlastní velikost okna	zadejte hodnoty pro Šířku a Výšku.

7 Podle potřeby zadejte hodnotu pro Vzepětí pro vybraný styl a typ okna.

8 Zadejte, kde se měří šířka a výška okna:

Jestliže chcete měřit k...	Pak…
vnější části okenního rámu	jako hodnotu pro Měřit k zvolte možnost Vnějšek zárubně.
vnitřní části okenního rámu	jako hodnotu pro Měřit k zvolte možnost Vnitřek zárubně.

9 Zadejte hodnotu pro Procent otevření nebo Úhel otevření.

Nula indikuje zavřené okno.

10 Rozbalte Umístění.

11 Jestliže umísťujete okno do stěny, zadejte polohu okna:

Chcete-li…	Pak...
umístit okno v zadané vzdálenosti mezi hranou otvoru a koncem segmentu stěny nebo hranicí prostoru	zvolte možnost Odsazení/Ve středu pro Umístění podél stěny a zadejte hodnotu pro Automatické odsazení.

Chcete-li…	Pak...
umístit okno do středu segmentu stěny	vyberte možnost Odsazení/Ve středu pro možnost Umístění podél zdi a zadejte bod v blízkosti středu segmentu stěny nebo hranice otvoru.
umístit okno kdekoli podél stěny	klepněte na položku Umístit podél stěny a zvolte možnost Volně.

12 Zadejte, zda chcete zarovnat okno vertikálně podle výšky parapetu nebo podle výšky nadpraží:

Jestliže chcete zarovnat okno...	Pak…
podle výšky parapetu	vyberte Parapet pro Vertikální zarovnání a zadejte hodnotu pro výšku parapetu.
podle výšky nadpraží	vyberte Nadpraží pro Vertikální zarovnání a zadejte hodnotu pro výšku nadpraží.

13 Zadejte bod vložení pro samostatné okno nebo okno ve stěně nebo hranici prostoru:

Jestliže chcete vložit...	Pak…
samostatné okno	stiskněte klávesu *ENTER* a zadejte bod vložení a úhel otočení okna.
okno do stěny	vyberte stěnu a zadejte bod vložení podél stěny.

TIP Jsou 2 možnosti příkazového řádku, kterými lze snáze provést vložení okna do určitého místa: je možné přepnout bod vložení okna z levé strany (výchozí) do středu a doprava jedním nebo dvojím zadáním hodnoty **ZM** (způsob měření) do příkazového řádku. Také je možné změřit bod vložení okna ve vztahu k zadanému bodu ve výkresu – například k rámu nebo dveřím – zadáním hodnoty **RE** (referenční bod zapnutý) a dále výběrem bodu, odkud se změří vzdálenost.

14 Pokračujte s vkládáním oken tím, že vyberete styly a zadáte body vložení, nebo stiskem klávesy *ENTER* ukončete příkaz.

Vytvoření okna v sestavě dveří a okna

Tento postup slouží k vložení okna do sestavy dveří a okna.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a zvolte nástroj Okno.

Pokud je to nezbytné, posuňte paletou nástrojů tak, aby se zobrazil požadovaný nástroj.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ Okno .

2 Vyberte sestavu dveří a okna, do které chcete vložit okno.

3 Vyberte buňku osnovy v sestavě dveří a okna, do níž chcete vložit okno.

4 Začít přidáním okna do sestavy dveře a okno, jak je popsáno v Vložení dveří nebo okna do sestavy dveře a okno na straně 1722

Vytvoření okna z dveří, sestav okno/dveře a otvorů

Tento postup slouží k převedení dveří, sestavy dveře/okno nebo otvoru na okno, které má vlastnosti nástroje okna, který vyberete. Tyto vlastnosti je možné upravit po vytvoření okna.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

Pokud je to nezbytné, posuňte paletou tak, aby se zobrazil požadovaný nástroj.

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj okna a klepněte na položku Použít vlastnosti nástroje na ➤ Dveře, Sestava dveře/okno, Otvor.

3 Vyberte dveřní nebo sestavu okna, otvor nebo dveře, které se mají převést, a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Podle potřeby upravte vlastnosti okna na paletě Vlastnosti.

Vytvoření nástroje okna

Tento postup slouží k vytvoření nástroje okna a přidání tohoto nástroje do palety nástrojů. Může být vhodné vytvořit si vlastní nástroje oken, jestliže umisťujete více oken specifických stylů s přídavnými vlastnostmi, které mají být stejné vždy, když se přidává okno daného typu.

Příklad: vytváříte půdorys podlaží, kde jsou dva vlastní styly oken: pevné křídlo pro konferenční místnosti a otvíravé křídlo pro kanceláře. Abyste pracovali efektivně, je možné

vytvořit nástroj okna pro každý styl. Poté lze vybírat příslušné nástroje k umístění oken v kancelářích a konferenčních místnostech.

Nástroj okna je možné vytvořit pomocí některé z následujících metod:

- Přetáhněte okno s požadovanými vlastnostmi do palety nástrojů.
- Přetáhněte styl okna ze Správce stylů do palety nástrojů a upravte vlastnosti nového nástroje.
- Zkopírujte existující nástroj a upravte vlastnosti nového nástroje.
- Přetáhněte nástroj z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu a upravte vlastnosti nástroje. Další informace o použití Prohlížeče obsahu k vytvoření nástroje naleznete v části Používání položek z katalogu nástrojů na straně 174.

1 Otevřete paletu nástrojů, kde chcete vytvořit nástroj.

2 Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit nástroj z okna ve výkresu	vyberte objekt a přetáhněte jej do palety nástrojů.
vytvořit nástroj ze stylu okna ve Správci stylů.	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Najděte styl, který chcete kopírovat a přetáhněte jej do palety nástrojů. Klepněte na tlačítko OK.
kopírovat nástroj v aktuální paletě nástrojů	klepněte pravým tlačítkem na nástroj, klepněte na položku Kopírovat a dále na položku Vložit.
kopírovat nástroj z jiné palety	otevřete jinou paletu nástrojů, pravým tlačítkem klepněte na nástroj a klepněte na položku Kopírovat. Znovu otevřete paletu, kam chcete přidat nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vložit.

3 Pravým tlačítkem klepněte na nový nástroj a klepněte na položku Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

Tento popis se používá jako nápověda nástroje na paletě nástrojů a k popisu nástroje, pokud je uložen v katalogu nástrojů.

6 Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.

7 Zadejte popis nástroje.

8 Jestliže nechcete použít výchozí klíč hladiny pro okna, zvolte klíč hladiny.

9 Jestliže chcete přepsat výchozí název hladiny pro okna, zvolte přepis hladiny.

10 Vyberte styl okna.

11 Pokud jde o umístění Stylu, vyberte soubor výkresu, který obsahuje styl použitý pro toto okno, nebo zvolte možnost Procházet, a použijte standardní dialog pro výběr za účelem výběru souboru.

12 V části Ohraničené prostory určete, zda lze tento nástroj sestavení okna použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.

Můžete zde vybrat tři možnosti:

- Ano: Tento nástroj okna lze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Ne: Tento nástroj okna nelze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Podle stylu: Tento nástroj okno bude používat nastavení vazby ze stylu okna.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

13 Rozbalte Kóty.

14 Zadejte velikost okna:

Chcete-li…	Pak…
použít standardní velikost okna	klepněte na položku Normalizované rozměry a vyberte velikost okna.
použít vlastní velikost okna	zadejte hodnoty pro Šířku a Výšku.

15 Zadejte, kde se měří šířka a výška okna:

Jestliže chcete měřit k...	Pak…
vnější části okenního rámu	jako hodnotu pro Měřit k zvolte možnost Vnějšek zárubně.
vnitřní části okenního rámu	jako hodnotu pro Měřit k zvolte možnost Vnitřek zárubně.

16 Podle potřeby zadejte hodnotu pro Vzepětí pro vybraný styl a typ okna.

17 Zadejte hodnotu pro Procent otevření nebo Úhel otevření.

Nula indikuje zavřené okno.

POZNÁMKA Definice procenta otevření ve vlastnostech zobrazení přepíše toto nastavení na paletě Vlastnosti nástroje. Další informace uvádí část Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1972.

18 Rozbalte Umístění.

19 Zadejte pozici okna, pokud se umisťuje do stěny:

Chcete-li…	Pak...
umístit okno v zadané vzdálenosti mezi hranou otvoru a koncem segmentu stěny nebo hranicí prostoru	zvolte možnost Odsazení/Ve středu pro Umístění podél stěny a zadejte hodnotu pro Automatické odsazení.
umístit okno do středu segmentu stěny	vyberte možnost Odsazení/Ve středu pro možnost Umístění podél zdi a zadejte bod v blízkosti středu segmentu stěny nebo hranice otvoru
umístit okno kdekoli podél stěny	klepněte na položku Umístit podél stěny a zvolte možnost Volně.

20 Zadejte hodnotu pro výšku nadpraží.

21 Zadejte hodnotu pro výšku parapetu.

22 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy oken

Po vytvoření okna můžete změnit jeho velikost, výšku, šířku, vzepětí a otevření. Rovněž je možné přemístit okno v rámci stěny, překlopit závěs nebo výkyv a změnit otevírání výkyvu.

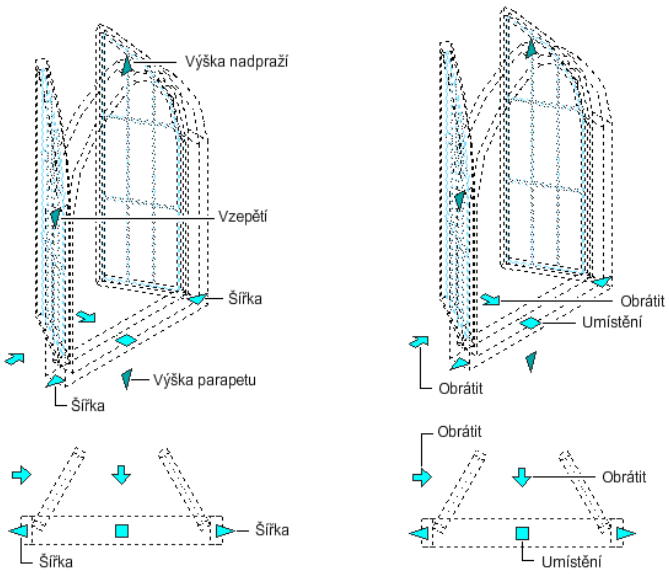
Je možné změnit vlastnosti existujících oken ve výkresu tak, že se změní styl okna, kóty okna, přemístí se kotevní umístění okna a zadají se podmínky zakončení okna.

Aplikace AutoCAD Architecture umožňuje několik způsobů úprav oken:

- Okna je možné upravovat přímo pomocí uzlů pro kóty a ostatní fyzikální charakteristiky.
- V případě úprav pomocí uzlů, kdy se mění kóta nebo úhel, umožňuje funkce Dynamický vstup zadat přesnou hodnotu namísto přemístění uzlu. Jestliže je tato funkce aktivní (klepněte na tlačítko DYN ve stavovém řádku aplikace), při výběru uzlu se zobrazí textové okno, kam se zadává požadovaná hodnota pro asociovanou kótu nebo úhel. Další informace naleznete v části „Použití funkce Dynamický vstup“, v nápovědě aplikace AutoCAD.
- Je možné změnit nastavení okna na paletě Vlastnosti. Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.
- Pro vybrané dveře můžete vybrat příkazy k úpravě z kontextové nabídky.

Používání uzlů k úpravám oken

Pro úpravy oken lze použít tyto uzly:



Uzel	Popis
(Šířka)	Umožňuje změnit šířku oken. **POZNÁMKA** Původně je uzel nastaven na omezení velikosti na některou ze standardních hodnot na straně 1962, definovaných pro styl oken. Klávesa *CTRL* funguje jako přepínač mezi standardní a vlastní velikostí.

Další informace

Řada značek indikuje standardní rozměry pro vybranou kótu. Při posunutí se uzel zachytí značky a zobrazí v dané značce hodnotu měření.
Velikost a barva zaškrtávacích značek uzlu udává, zda při nastavení standardní hodnoty pro kótu budou mít okna standardní velikost. Pokud je například výška oken nastavena na nestandardní hodnotu, nebudou mít okna standardní velikost ani v případě, že pro tento styl oken nastavíte šířku oken na standa-

Uzel	Popis
	rdní hodnotu. Dlouhé šedé značky indikují, že standardní rozměry jsou možné; krátké červené značky indikují, že je již nastavena jiná kóta na nestandardní hodnotu.
(Výška parapetu/výška nadpraží)	Umožňuje změnu výšky okna. Je možné zvolit, zda změnit výšku parapetu nebo výšku nadpraží.
(Umístění)	Umožňuje přemístit okno v rámci stěny. **Další možnosti přemístění okna** ■ Přemístění okna podél stěny na straně 1938 ■ Přemístění okna podél stěny na straně 1941 ■ Přemístění okna na jinou stěnu na straně 1947 ■ Uvolnění okna ze stěny na straně 1947
(Obrátit závěs)	Umožňuje změnit stranu závěsu okna.
(Obrátit směr otvírání)	Umožňuje změnit směr otevírání okna.
	Vzepětí Vzepětí se zadává pro tvary oken Pětiúhelník, Oblouk a Lomený oblouk. Další informace uvádí část Zadání projektových pravidel stylu okna na straně 1965.

Změna stylu okna

Tento postup slouží ke změně stylu okna nebo skupiny oken.

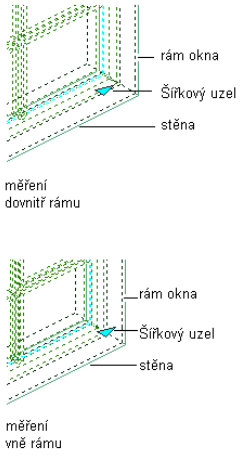
1. Vyberte jedno nebo více oken a poklepejte na jedno z nich.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Obecné.
3. Vyberte styl okna.

Změna způsobu měření šířky okna

Tento postup slouží ke změně způsobu měření šířky okna.

1. Vyberte okna, která chcete změnit a poklepejte na jedno z nich.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Kóty.

Zadání měření rámu okna



3. Zadejte místo, ke kterému se bude měřit šířka okna:

Jestliže chcete měřit okna	Pak…
k vnitřní straně rámu	jako hodnotu pro Měřit k zvolte možnost Vnitřek zárubně.
k vnější straně rámu	jako hodnotu pro Měřit k zvolte možnost Vnějšek zárubně.

Změna úhlu výkyvu okna nebo procenta otevření

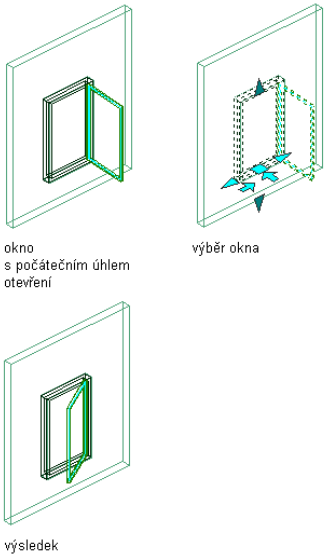
Tento postup slouží ke změně úhlu výkyvu nebo procenta otevření okna nebo skupiny oken.

Okno, které má nulové procento otevření, je zavřené.

POZNÁMKA Definice procenta otevření ve vlastnostech zobrazení přepíše toto nastavení na paletě Vlastnosti. Další informace uvádí část Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1972.

1. Vyberte okna, která chcete změnit a poklepejte na jedno z nich.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Kóty.
3. Zadejte hodnotu pro úhel výkyvu nebo procenta otevření.

Změna úhlu výkyvu okna



Změna vertikálního zarovnání okna

Tento postup slouží ke změně vertikálního zarovnání okna nebo skupiny oken.

1. Vyberte okna, která chcete změnit a poklepejte na jedno z nich.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Umístění.

3 Zadejte, zda chcete zarovnat okno vertikálně podle výšky parapetu nebo podle výšky nadpraží:

Jestliže chcete zarovnat okna...	Pak…
podle výšky parapetu	vyberte Parapet pro Vertikální zarovnání a zadejte hodnotu pro výšku parapetu.
podle výšky nadpraží	vyberte Nadpraží pro Vertikální zarovnání a zadejte hodnotu pro výšku nadpraží.

Přemístění okna podél stěny

Použijte tento postup ke změně umístění jednoho nebo více oken podél stěny nebo hranice prostoru odsazením oken z referenčního umístění.

Tato funkce je užitečná, jestliže chcete umístit okno v určité vzdálenosti od jiného objektu. Příklad: chcete zadat přesnou vzdálenost mezi řadou oken podél stěny.

POZNÁMKA Jestliže se po přemístění okna zobrazí ve stěně značka defektu, okno je příliš blízko k jiným objektům ve stěně nebo ke konci stěny, kde mají být zakončení. Upravte pozici okna tak, aby zmizela značka defektu.

1 Vyberte okno, které chcete přemístit.

2 Klepněte na kartu Okno ➤ panel Ukotvení ➤ Změnit umístění podél stěny .

Značka indikuje aktuální umístění v rámci otvoru.

3 Uveďte, odkud se má měřit odsazení:

Jestliže chcete měřit odsazení...	Pak…
od středu okna	vyberte bod poblíž středu okna.
od konce okna	vyberte bod na tom konci okna, odkud chcete měřit.

4 Vyberte bod, ke kterému se má měřit (referenční bod).

Bod je možné vybrat podél stěny.

5 Zadejte vzdálenost mezi vybranými body:

Chcete-li…	**Pak…**
přemístit okno do referenčního bodu	zadejte 0.
přemístit okno do určité vzdálenosti od referenčního bodu	zadejte hodnotu pro vzdálenost odsazení.
zadat vzdálenost jako hodnotu měření mezi dvěma body, například vzdálenost mezi dvěma středy dvou oken, která jsou správně umístěna	vyberte dva body, které měří vzdálenost.

Přemístění okna podél stěny

Přemístění okna podél stěny

Použijte tento postup k posunutí jednoho nebo více oken ve stěně nebo hranici prostoru odsazením okna z referenčního umístění.

Tato funkce umožňuje zarovnat okno na tloušťku stěny nebo hranice prostoru. Můžete nastavit vzdálenost odsazení od kteréhokoli bodu ve stěně nebo vycentrovat okno mezi plochami stěny nebo hranice prostoru. Je možné vybrat dveře, okna a otvory a přemístit je najednou. Jestliže vyberete více než jeden objekt, můžete vybrat pouze jednu stranu k odsazení.

1. Vyberte okna, která chcete přemístit.
2. Klepněte na kartu Okno ➤ panel Ukotvení ➤ Změnit umístění v rámci stěny .

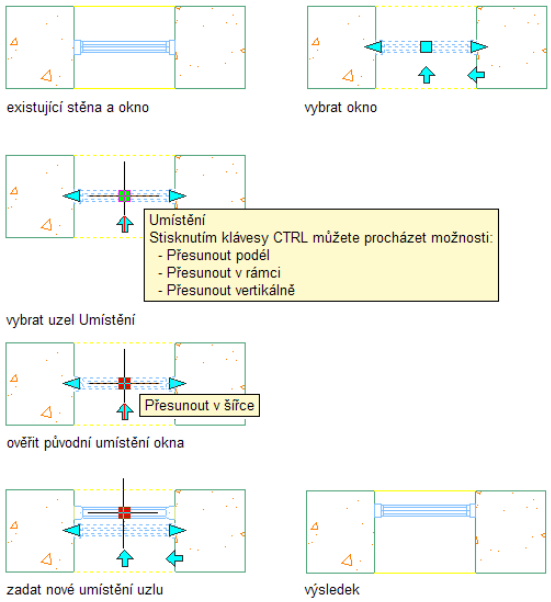
   Značka indikuje aktuální umístění v rámci otvoru. To může být střed rámu, vnitřní plocha rámu nebo vnější plocha rámu.
3. Uveďte, odkud se má měřit odsazení:

Chcete-li…	Pak...
zarovnat okno mezi plochami stěny	vyberte bod poblíž středu okna.
odsadit okna od vnitřní nebo vnější plochy	vyberte bod poblíž strany plochy, odkud chcete měřit.

4. Vyberte bod, ke kterému se má měřit.
5. Zadejte vzdálenost odsazení od vybraného bodu:

Chcete-li…	Pak...
zarovnat okno mezi plochami stěny	pomocí funkce uchopení středového bodu vyberte středový bod konce stěny.
přemístit okna do referenčního bodu	zadejte 0.
přemístit okna o určitou vzdálenost	zadejte hodnotu pro vzdálenost odsazení.
zadat vzdálenost jako hodnotu měření mezi dvěma body	vyberte dva body, které měří vzdálenost.

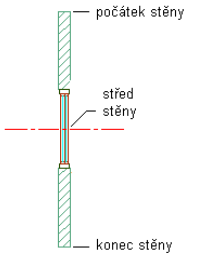
Přemístění okna v rámci stěny



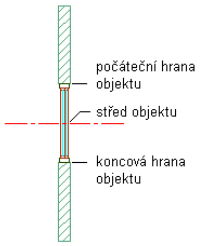
Používání ukotvení ke změně horizontální polohy okna

Tento postup slouží ke změně horizontální polohy oken podél stěny nebo hranice prostoru, kam jsou okna ukotvena.

Pozice okna podél parametrů osy X



parametry stěny v ose x



parametry okna v ose x

1 Vyberte okna, která chcete změnit a poklepejte na jedno z nich.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Umístění.

3 Klepněte na položku Ukotvení.

4 Vyberte referenční bod pro ukotvení podél osy *X*:

Chcete-li…	**Pak…**
použít začátek stěny jako referenční bod	v rámci možnosti Pozice podél (X) zvolte pro pole Od možnost Začátek.
použít střední bod stěny jako referenční bod	v rámci možnosti Pozice podél (X) zvolte pro pole Od možnost Polovina.
použít konec stěny jako referenční bod	v rámci možnosti Pozice podél (X) zvolte pro pole Od možnost Konec.

5 Zadejte vzdálenost od referenčního bodu, ve kterém se mají umístit okna.

S použitím záporné hodnoty proveďte měření od koncového bodu do počátečního bodu.

6 Zvolte polohu oken, kam se má měřit:

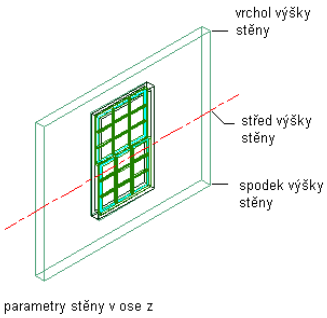
Jestliže chcete měřit k...	Pak…
počáteční hraně oken	pro pole Do zvolte hodnotu Počáteční hrana.
ke středu oken	pro pole Do zvolte hodnotu Střed objektu.
ke koncové hraně oken	pro pole Do zvolte hodnotu Koncová hrana.

7 Klepněte na tlačítko OK.

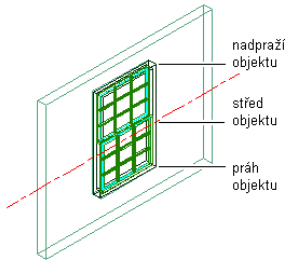
Používání ukotvení ke změně vertikální polohy okna

Tento postup slouží ke změně vertikální polohy oken podél stěny nebo hranice prostoru, kam jsou okna ukotvena.

Pozice okna podél parametrů osy Z



parametry stěny v ose z



parametry okna v ose z

1 Vyberte okna, která chcete změnit a poklepejte na jedno z nich.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Umístění.

3 Klepněte na položku Ukotvit.

4 Vyberte referenční bod pro ukotvení podél osy *Z*:

Chcete-li…	Pak…
použít spodek výšky stěny jako referenční bod	v rámci možnosti Pozice podél (Z) zvolte pro pole Od hodnotu Spodek výšky stěny.
použít střed výšky stěny jako referenční bod	v rámci možnosti Pozice podél (Z) zvolte pro pole Od hodnotu Střed výšky stěny.
použít vrch výšky stěny jako referenční bod	v rámci možnosti Pozice podél (Z) zvolte pro pole Od hodnotu Vrch výšky stěny.

5 Zadejte vzdálenost od referenčního bodu, ve kterém se mají umístit okna.

S použitím záporné hodnoty proveďte měření od koncového bodu do počátečního bodu.

6 Zvolte polohu oken, kam se má měřit:

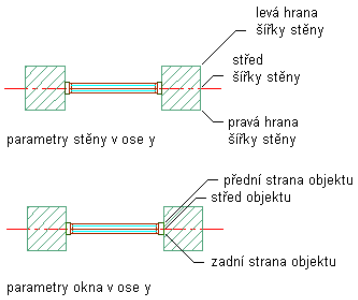
Jestliže chcete měřit k...	Pak…
ke spodku oken	pro pole Do zvolte Parapet (spodek) objektu.
ke středu oken	pro pole Do zvolte hodnotu Střed objektu.
k vrchu oken	pro pole Do zvolte hodnotu Nadpraží (vrch) objektu.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Použití ukotvení ke změně polohy okna ve stěně nebo v hranici prostoru

Tento postup slouží ke změně polohy oken horizontálně v rámci stěny nebo hranice prostoru, kam jsou okna ukotvena.

Pozice okna podél parametrů osy Y



1 Vyberte okna, která chcete změnit a poklepejte na jedno z nich.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Umístění.

3 Klepněte na položku Ukotvit.

4 Vyberte referenční bod pro ukotvení podél osy *Y*:

Chcete-li…	Pak…
použít levou hranu stěny jako referenční bod	pro pole Od zvolte možnost Levá hrana stěny.
použít střed stěny jako referenční bod	pro pole Od zvolte možnost Střed stěny.
použít pravou hranu stěny jako referenční bod	pro pole Od zvolte možnost Pravá hrana stěny.

5 Zadejte vzdálenost od referenčního bodu, ve kterém se mají umístit okna.

S použitím záporné hodnoty proveďte měření od koncového bodu do počátečního bodu.

6 Zvolte polohu oken, kam se má měřit:

Jestliže chcete měřit k...	Pak…
k přední části oken	pro pole Do zvolte hodnotu Přední část objektu.
ke středu oken	pro pole Do zvolte hodnotu Střed objektu.
k zadní části oken	pro pole Do zvolte hodnotu Zadní část objektu.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Změna orientace okna vůči stěně

Tento postup slouží ke změně vertikální orientace oken ve stěně nebo hranici prostoru, kam jsou okna ukotvena.

1 Vyberte okna, která chcete změnit a poklepejte na jedno z nich.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Umístění.

3 Klepněte na položku Ukotvit.

4 Zadejte úhly otočení X a Z oken.

5 Uveďte, zda chcete obrátit směr překlopení oken v osách X, Y a Z:

Jestliže chcete obrátit...	Pak…
směr, kam se okna otevírají	zvolte možnost Překlopit X.
stranu stěny, kam se okna otevírají	zvolte možnost Překlopit Y.
horní a spodní část oken	zvolte možnost Překlopit Z.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Přemístění okna na jinou stěnu

Použijte tento postup k přemístění okna z jedné stěny na druhou.

1 Vyberte okno, které chcete přemístit.

2 Klepněte na kartu Okno ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavit .

3 Vyberte stěnu, na kterou má být okno přemístěno.

Uvolnění okna ze stěny

Použijte tento postup k uvolnění okna ze stěny, ke které je ukotveno.

1 Vyberte okna, která chcete uvolnit.

2 Klepněte na kartu Okno ➤ panel Ukotvení ➤ Uvolnit .

Vystředění okna pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá k vystředění okna podle určené osy nebo mezi jakýmikoli dvěma určenými body.

1. Vyberte okno, které chcete vystředit.
2. Klepněte na kartu Okno ➤ panel Upravit ➤ Střed .
3. Vyberte existující osu, podle které chcete okno vystředit, nebo stiskněte klávesu *ENTER* a poté určete dva body, mezi kterými má být okno vystředěno.

Vytvoření pole oken pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá k vytvoření pole identických oken podél stěny.

1. Vyberte okno, pro které chcete vytvořit pole.
2. Klepněte na kartu Okno ➤ panel Upravit ➤ Pole .
3. Vyberte hranu, u které má začínat pole, které je kolmé k ose pole, a poté ji přetáhněte podél stěny ve směru seřazení v poli. Proveďte některou z následujících akcí:
   - Odsazení: určete začátek pole oken v určené vzdálenosti odpovídající odsazení od hrany.
   - Čistá vzdálenost: určete čistou vzdálenost mezi jednotlivými okny seřazenými v poli.
   - Vyberte odstup v rámci pole: určete vzdálenost mezi okny seřazenými v poli.
   - Zadejte počet: určete počet oken, která mají být seřazena a zobrazena v poli.

   Případně můžete stisknout klávesu *ENTER* a poté určit dva body, mezi kterými má být okno umístěno.

Přemístění okna pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá k přemístění okna.

1. Vyberte okno, které chcete přemístit.
2. Klepněte na kartu Okno ➤ panel Upravit ➤ Změnit umístění z .

3 Vyberte existující hranu stěny, od které se změní umístění okna, nebo určete dva body a definujte tak referenční hranu.

Nastavení rovnoměrné vzdálenosti oken pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá k nastavení rovnoměrné vzdálenosti oken podél stěny.

1 Vyberte okno, pro které chcete nastavit rovnoměrné vzdálenosti.

2 Klepněte na kartu Okno ➤ panel Upravit ➤ Pravidelné rozteče .

3 Vyberte hranu jako osu, podél které chcete rovnoměrně rozmístit všechna okna, a určete počáteční bod a koncový bod podél této hrany.

Případně stiskněte klávesu *ENTER* a určete dva body, mezi kterými budou nastaveny rovnoměrné vzájemné vzdálenosti oken.

Změna zakončení otvoru přiřazeného k oknu

Tento postup slouží ke změně stylu zakončení otvoru, který je přiřazen oknům.

POZNÁMKA Každý styl zakončení otvoru se obecně vytváří pro použití v rámci určitého stylu stěny. Změnou stylu zakončení otvoru, který se použije pro jednotlivá okna, může dojít k zobrazení značky defektu.

Další informace uvádí část Práce se zakončením stěn a otvorů na straně 1351.

1 Vyberte okna, jejichž zakončení chcete změnit a poklepejte na jedno z nich.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Umístění.

3 Klepněte na kartu Okno ➤ panel Zakončení ➤ rozevírací seznam Zakončení otvoru.

4 Vyberte styl zakončení otvoru.

Změna umístění samostatného okna

Tento postup slouží k přemístění samostatného okna pomocí změny hodnot souřadnic bodu vložení. Okno má také orientaci vzhledem ke GSS nebo aktuálnímu USS. Jestliže jsou například horní a spodní část okna rovnoběžné a rovinou *XY* její normála je rovnoběžná s osou *Z*. Orientaci okna je možné změnit zarovnáním její normály s jinou osou. Dále je možné otočit okno v jeho rovině změnou úhlu otočení.

Informace o globálním souřadném systému (GSS) a uživatelském souřadném systému (USS), viz část nápověda aplikace AutoCAD „Použití souřadnic a souřadných systémů“.

1. Poklepejte na okno, které chcete přemístit.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní, rozbalte Umístění a klepněte na položku Další informace.
3. V dialogu Umístění zadejte umístění okna:

Chcete-li…	Pak…
přemístit okno	zadejte nové hodnoty souřadnic do Bodu vložení.
umístit okno do roviny *XY*	umístěte normálu okna tak, aby byla rovnoběžná s osou *Z*: v normále zadejte **1** pro Z a zadejte **0** pro X a Y.
umístit okno do roviny *YZ*	umístěte normálu okna tak, aby byla rovnoběžná s osou *X*: v normále zadejte **1** pro X a zadejte **0** pro Y a Z.
umístit okno do roviny *XZ*	umístěte normálu okna tak, aby byla rovnoběžná s osou *Y*: v normále zadejte **1** pro Y a zadejte **0** pro X a Z.
změnit otočení okna	zadejte novou hodnotu pro Úhel otočení.

4. Klepněte na tlačítko OK.

Změna nastavení roviny řezu pro okno

Pomocí tohoto postupu můžete určit, zda u vybraného okna bude použita rovina řezu obsaženého objektu, bude-li okno ukotveno k tomuto objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Vlastnosti zobrazení roviny řezu se vztahují pouze na reprezentace zobrazení, například Půdorys, které se používají v pohledu Shora (půdorysný pohled) ve výkresu.

1. Poklepejte na okno.
2. Klepněte na kartu Zobrazení.
3. V kategorii Obecné ověřte, zda je u položky Komponenta zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÁ*.
4. U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li změny použít na všechna okna ve výkresu, vyberte možnost Nastavení výchozích parametrů výkresu. Pokud chcete změny použít na všechna okna tohoto stylu, vyberte možnost Styl okna:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly oken na straně 1958.

5 Ověřte, zda je vybrána požadovaná Reprezentace zobrazení.

6 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rovina řezu.

7 U položky Použít rovinu řezu obsaženého objektu při ukotvení vyberte možnost Ano nebo Ne.

Určení zobrazení bloků mřížek okna

Pomocí tohoto postupu můžete určit zobrazení mřížek pro individuální okno v pohledu modelu a v prostorovém pohledu.

1 Poklepejte na okno.

2 Klepněte na kartu Zobrazení.

3 V kategorii Obecné ověřte, zda je u položky Komponenta zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÁ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li změny použít na všechna okna ve výkresu, vyberte možnost Nastavení výchozích parametrů výkresu. Pokud chcete změny použít na všechna okna tohoto stylu, vyberte možnost Styl okna:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly oken na straně 1958.

5 Ověřte, zda je vybrána požadovaná Reprezentace zobrazení.

6 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a u položky Mřížky klepněte na tlačítko (číslo v závorkách označuje počet bloků mřížek, které jsou momentálně připojeny k oknu).

7 Chcete-li vypnout zobrazení bloků mřížek tohoto okna, aniž byste je odebrali, vyberte možnost Zakázat bloky mřížek.

8 Určete, zda chcete blok přidat, upravit nebo odebrat:

Chcete-li...	Pak...
přidat nový blok mřížek	klepněte na tlačítko Přidat.

Chcete-li...	Pak...
upravit existující blok mřížek	vyberte blok pro úpravu a klepněte na tlačítko Upravit.
odebrat existující blok mřížek	vyberte blok, klepněte na tlačítko Odebrat a potom na tlačítko OK.

9 Do pole Název zadejte název nového bloku nebo podle potřeby upravte stávající název.

10 Zbytek parametrů v tabulce Blok mřížek se liší v závislosti na typu okna a typu vybraného vzoru dělení. Podrobné pokyny pro zadání těchto parametrů u konkrétního vzoru naleznete v tématu věnovaném vzorům v části Vytváření mřížek ve stylu okna na straně 1981. Jakmile jsou parametry tabulky nastaveny požadovaným způsobem, klepněte na tlačítko OK.

11 Pokud mají být provedené změny použity pouze v aktuální reprezentaci zobrazení, zrušte zaškrtnutí políčka Automaticky použít na ostatní reprezentace zobrazení. (Pokud toto políčko není zaškrtnuto, budete vyzváni k určení jiných reprezentací zobrazení, u kterých mají být provedené změny použity.)

12 Klepněte na tlačítko OK.

Určení zobrazení parapetů okna

Tento postup slouží ke změně rozměrů parapetu okna v reprezentaci zobrazení Půdorys parapetu.

1 Poklepejte na okno.

2 Klepněte na kartu Zobrazení.

3 V kategorii Obecné ověřte, zda je u položky Komponenta zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÁ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li změny použít na všechna okna ve výkresu, vyberte možnost Nastavení výchozích parametrů výkresu. Pokud chcete změny použít na všechna okna tohoto stylu, vyberte možnost Styl okna:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly oken na straně 1958.

5 U možnosti Reprezentace zobrazení vyberte položku Půdorys parapetu.

6 V případě potřeby rozbalte položky Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a klepněte na položku Kóty parapetu.

7 V tabulce Kóty parapetu zadejte kóty pro rozšíření a hloubku parapetu.

Komponenty parapetu A a B jsou určeny pro vnější část otvoru. Komponenty parapetu C a D jsou určeny pro vnitřní část.

8 Klepněte na tlačítko OK.

9 V rozevíracím seznamu Komponenta zobrazení klepněte na ikony žárovky jednotlivých komponent parapetu, jejichž viditelnost chcete zapnout nebo vypnout.

Pomocí následujícího postupu můžete kóty a nastavení viditelnosti parapetu rovněž zpřístupnit a změnit prostřednictvím kontextové nabídky okna:

1 Vyberte okno, které chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a pak klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

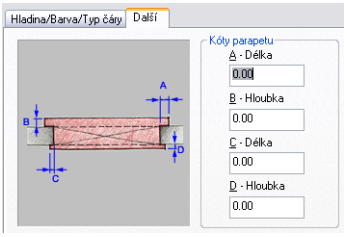
3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepis objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 Klepněte na kartu Další.

Kóty okenního parapetu



6 Do pole Kóty parapetu zadejte kóty prodloužení a hloubky parapetu.

7 Klepnutím na ikony v poli Viditelné na kartě Hladina/Barva/Typ čáry zapněte požadovanou viditelnost jednotlivých komponent zobrazení parapetu.

8 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Obrácené otevírání okna v prostorovém pohledu

Pomocí tohoto postupu můžete určit, zda má být v reprezentaci zobrazení Prostorové obráceno aktuální otevírání vybraného okna.

1. Poklepejte na okno.
2. Klepněte na kartu Zobrazení.
3. V kategorii Obecné ověřte, zda je u položky Komponenta zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÁ*.
4. U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li změny použít na všechna okna ve výkresu, vyberte možnost Nastavení výchozích parametrů výkresu. Pokud chcete změny použít na všechna okna tohoto stylu, vyberte možnost Styl okna:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly oken na straně 1958.

5. Ověřte, zda je vybrána požadovaná Reprezentace zobrazení.
6. Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.
7. U položky Obrácené otevírání vyberte možnost Ano nebo Ne.

Určení zobrazení rámů okna

Pomocí tohoto postupu můžete změnit zobrazení rámu okna v reprezentaci zobrazení Více detailní půdorys.

1. Poklepejte na okno.
2. Klepněte na kartu Zobrazení.
3. V kategorii Obecné ověřte, zda je u položky Komponenta zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÁ*.
4. U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li změny použít na všechna okna ve výkresu, vyberte možnost Nastavení výchozích parametrů výkresu. Pokud chcete změny použít na všechna okna tohoto stylu, vyberte možnost Styl okna:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly oken na straně 1958.

5. U položky Reprezentace zobrazení vyberte možnost Více detailní půdorys.

6 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a klepněte na položku Zobrazení rámu.

7 V tabulce Zobrazení rámu vyberte u možnosti Typ položku Standardní nebo Odsazení.

8 Do pole A-Rozšíření zadejte hodnotu určující vzdálenost, o kterou se má rám rozšířit.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Pomocí následujícího postupu můžete nastavení zobrazení rámu zpřístupnit a změnit také prostřednictvím kontextové nabídky okna:

1 Vyberte okno, které chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a pak klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení Více podrobný půdorys a vyberte položku Přepis objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 Klepněte na kartu Zobrazení rámu.

6 Proveďte požadované nastavení a dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Určení zobrazení komponent vlastního bloku okna

Tímto postupem určíte zobrazení komponent vlastního bloku pro individuální okno v konkrétní reprezentaci zobrazení. Jestliže pro novou komponentu hodláte použít vlastní grafiku, před zahájením tohoto postupu nakreslete tuto komponentu a uložte ji jako blok.

1 Poklepejte na okno.

2 Klepněte na kartu Zobrazení.

3 V kategorii Obecné ověřte, zda je u položky Komponenta zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÁ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li změny použít na všechna okna ve výkresu, vyberte možnost Nastavení výchozích parametrů výkresu. Pokud chcete změny použít na všechna okna tohoto stylu, vyberte možnost Styl okna:<název stylu>. Dalších informace o stylech naleznete v části Styly oken na straně 1958.

5 Ověřte, zda je vybrána požadovaná Reprezentace zobrazení.

6 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a u položky Zobrazení vlastního bloku klepněte na tlačítko (číslo v závorkách označuje počet bloků, které jsou momentálně připojeny k oknu).

7 Chcete-li vypnout zobrazení vlastních bloků tohoto okna, aniž byste je odebrali, vyberte možnost Vypnout vlastní bloky.

8 Určete, zda chcete komponentu bloku přidat, upravit nebo odebrat:

Chcete-li…	**Pak…**
přidat novou komponentu bloku	klepněte na tlačítko Přidat, dále na položku Vybrat blok, vyberte blok a klepněte na tlačítko OK.
upravit existující komponentu bloku	vyberte komponentu k úpravám a klepněte na položku Upravit.
odebrat existující komponentu bloku	vyberte blok, klepněte na tlačítko Odebrat a potom na tlačítko OK.

9 Zadejte, zda chcete přizpůsobit měřítko komponenty bloku objektu podle šířky, hloubky a výšky, nebo zda chcete uzamknout poměr *XY*:

Chcete-li…	**Pak…**
nastavit měřítko bloku na šířku objektu	zvolte možnost Šířka.
nastavit měřítko bloku na hloubku objektu	zvolte možnost Hloubka.
nastavit měřítko bloku na výšku objektu	zvolte možnost Výška.
stejnoměrně upravit měřítko celého bloku tak, aby měřítko jednoho směru bylo upraveno tak, aby odpovídalo druhému měřítku druhého směru podle kritéria měřítka	zvolte možnost Zablokovat poměr XY.
upravit měřítko bloku na jeho původní velikost	smažte všechny volby možnosti Přizpůsobit měřítko.

10 Zadejte, zda se má blok zrcadlit ve směru X, Y nebo Z:

Jestliže chcete vytvořit zrcadlo bloku...	**Pak…**
ve směru *X*	zvolte možnost Zrcadlit X.
ve směru *Y*	zvolte možnost Zrcadlit Y.
ve směru *Z*	zvolte možnost Zrcadlit Z.

11 Zadejte místo bodu vložení na *X*, *Y* a *Z*.

12 Zadejte odsazení vložení bloku ve směru *Y*, *Y* a *Z*.

13 Zadejte, zda komponenta je pro komponentu rámu okna nebo okenního skla:

POZNÁMKA Komponenty rámu i skla nejsou v některých reprezentacích zobrazení k dispozici.

Jestliže chcete přidat blok...	**Pak…**
k vnitřku nebo vnějšku rámu	vyberte položku Komponenta rámu a vyberte buď možnost Vně, nebo Uvnitř.
ke všem skleněným komponentám okna nebo k jedné skleněné komponentě okna	klepněte na položku Komponenta okna a klepněte buď na položku Vše, nebo Jedna. Jestliže zvolíte Jedna, zadejte číslo komponenty. **POZNÁMKA** Jestliže jste pro možnost Přizpůsobit měřítko zvolili hodnotu Hloubka, hloubka se přizpůsobí na tloušťku skla. Místo volby Nastavit hloubku podle tloušťky panelu můžete provést přizpůsobení na tloušťku panelu okna.

14 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k oknu

Tento postup slouží k zadávání poznámek a připojení referenčních souborů k oknu. Dále je možné upravovat poznámky a upravovat nebo odpojovat referenční soubory od okna.

1. Poklepejte na okno, ke kterému chcete připojit poznámky nebo soubory.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.
3. K přidání hypertextového odkazu klepnout na nastavení pro Hypertextový odkaz a zadat odkaz.
4. Chcete-li přidat poznámku, klepněte na tlačítko vedle pole Poznámky, zadejte text a klepněte na tlačítko OK.
5. Klepněte na tlačítko vedle pole Referenční dokumenty a připojte, odpojte nebo upravte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text do pole Popis.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

6. Klepněte na tlačítko OK.

Styly oken

Styl okna je skupina vlastností přiřazených oknu, které určují vzhled a ostatní charakteristiky okna.

Styly oken mohou představovat standardní typy oken pro určité zakázky a výkresy nebo pro podnikové normy. Jestliže vytvoříte nebo změníte styl okna, pak okna, která styl používají, mají nastavení a charakteristiky daného stylu. Šablony, které nabízí aplikace AutoCAD Architecture, obsahují styly pro mnoho standardních oken. Je možné vytvářet vlastní styly oken a typy oken za účelem vytváření vlastních oken.

Ke každému oknu, které vytvoříte, je asociován styl. Styl okna řídí vlastnosti okna, například kóty, projektová pravidla a standardní rozměry oken. Řízení stylu znamená, že pokud změníte styl okna, pak okna v aktuálním výkresu, která používají daný styl, se změní globálně.

Projektová pravidla jsou vlastnosti stylu oken, které určují předem definovaný nebo vlastní tvar a typ okna. Tvary oken, například Oblouk, Lomený oblouk, Obdélník a Zaoblené jsou geometrické konfigurace okna. Vlastní tvary, například Otočné – jednokřídlé – prosklené, jsou k dispozici pro určité typy oken, například pro typ okna Jednokřídlé. Typy oken, například Vyklápěcí, Otvor s rámem nebo Křídlo, popisují charakteristiky otevírání okna, tj. uzavření, výkyv a závěs.

Styl je možné vytvořit s použitím výchozích vlastností stylu, nebo zkopírováním existujícího stylu. Po vytvoření stylu je možné upravit vlastnosti stylu za účelem přizpůsobení charakteristik stylu.

Vytváření nástrojů ze stylů stěn

Je možné vytvořit nástroj okna z libovolného stylu okna. Styl je možné přetáhnout ze Správce stylů do palety nástrojů. Poté lze zadat výchozí nastavení pro kterékoliv okno vytvořené pomocí tohoto nástroje. Další informace uvádí část Používání nástrojů oken k vytváření oken na straně 1923.

Vytvoření stylu okna

Tento postup slouží k vytvoření stylu okna.

Je možné vytvořit nový styl s výchozími vlastnostmi stylu nebo vytvořit nový styl zkopírováním existujícího stylu. Po vytvoření stylu je možné upravit vlastnosti stylu za účelem přizpůsobení charakteristik stylu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vytvořte styl okna:

Jestliže chcete vytvořit nový styl...	Pak…
s výchozími vlastnostmi	pravým tlačítkem klepněte na položku Styly oken a poté na položku Nový.
z existujícího stylu	pravým tlačítkem klepněte na styl okna, který chcete kopírovat, a klepněte na položku Kopírovat. Klepněte

Jestliže chcete vytvořit nový styl...	Pak…
	pravým tlačítkem a klepněte na položku Vložit.

4 Zadejte název pro nový styl okna a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Upravte vlastnosti nového stylu okna:

Chcete-li…	Pak…
zadat popis stylu	klepněte na kartu Obecné a zadejte popis.
změnit vlastnosti kót stylu	viz část Zadání kót stylu okna na straně 1961.
změnit projektová pravidla stylu	viz část Zadání projektových pravidel stylu okna na straně 1965.
změnit standardní rozměry oken daného stylu	viz část Zadání standardních rozměrů stylu okna na straně 1962.
přiřadit materiály ke komponentám stylu okna,	viz část Přiřazení materiálů stylu okna na straně 1971 a Zapnutí materiálů pro styl okna na straně 1973.
přidat klasifikace do stylu okna	viz část Přidání klasifikací do stylu okna na straně 1972.
zadat vlastnosti zobrazení stylu	viz část Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1972.
změnit vzhled komponent zobrazení ve stylu	viz část Změna hladiny, barvy a typu čáry komponent okna na straně 1973.
přidat vlastní komponenty bloku do stylu	viz část Přidání komponent do stylu okna na straně 1975.
vypnout komponenty ve stylu	viz část Vypnutí komponent ve stylu okna na straně 1977.
odebrat komponenty ze stylu	viz část Odebrání komponent ze stylu okna na straně 1977.

Chcete-li…	Pak…
přepsat procenta otevření ve stylu	viz část Zadání procenta otevření pro styl okna na straně 1978.
změnit parapet ve stylu	viz část Zadání zobrazení parapetů oken ve stylu okna na straně 1979.
přidat mřížky do stylu	viz část Vytváření mřížek ve stylu okna na straně 1981.
přidat poznámky, soubory nebo dokumenty do stylu	viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu okna na straně 1980.

6 Jestliže chcete přiřadit styl k nástroji okna, přetáhněte styl ze Správce stylů do palety nástrojů.

Později je možné přejmenovat nástroj a zadat jeho další vlastnosti, jak je popsáno v části Vytvoření nástroje okna na straně 1929.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání kót stylu okna

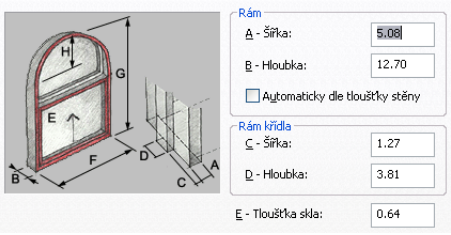
Tento postup slouží ke změně výchozích kót stylu okna.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Kóty.



5 Změňte hodnoty kót:

Chcete-li…	Pak…
změnit šířku a hloubku rámu	v rámci možnosti Rám zadejte hodnoty pro pole Šířka a Hloubka.
nastavit šířku rámu na tloušťku stěny	v rámci možnosti Rám zadejte hodnotu Automaticky nastavit pro pole Šířka stěny.
změnit kóty okenního rámu	v rámci možnosti Okenní rám zadejte hodnoty pro pole Šířka a Hloubka.
změnit tloušťku okna	zadejte hodnotu pro pole Tloušťka skla.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání standardních rozměrů stylu okna

Tento postup slouží k vytvoření standardních rozměrů oken ve stylu okna.

Standardní rozměry zajišťují konzistentnost tím, že projektantům umožňují vybírat rozměry z předem definovaného seznamu pro daný styl oken. Během přidávání nebo úprav jednotlivých oken je také možné zadat vlastní rozměry.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.

3 Vyberte styl okna, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Standardní rozměry a přidejte, změňte nebo odstraňte hodnoty rozměrů okna:

Chcete-li…	Pak…
vytvořit standardní rozměry	klepněte na možnost Přidat . V rámci části Standardní rozměry zadejte hodnoty pro pole Popis, Šířka a výška; podle potřeby zadejte hodnoty pro pole Vzepětí a Spodní okenní rám.

Chcete-li…	Pak…
změnit rozměry	vyberte rozměr a klepněte na tlačítko Upravit . Podle potřeby zadejte nové hodnoty.
odstranit rozměry	vyberte rozměr a klepněte na tlačítko Odstranit .

Popis slouží k identifikaci standardních rozměrů oken ve výkazech oken. Příklad: jako popis je možné zadat rozměry dle výrobce nebo modelový kód.

Vzepětí se týká tvaru oken Oblouk, Lomený oblouk a Pětiúhelník. Spodní okenní rám se týká oken Nesymetrické s jedním otevíraným křídlem a Kývavé dvoutřetinové. Další informace o typech a tvarech uvádí část Zadání projektových pravidel stylu okna na straně 1965.

5 Klepněte na tlačítko OK.

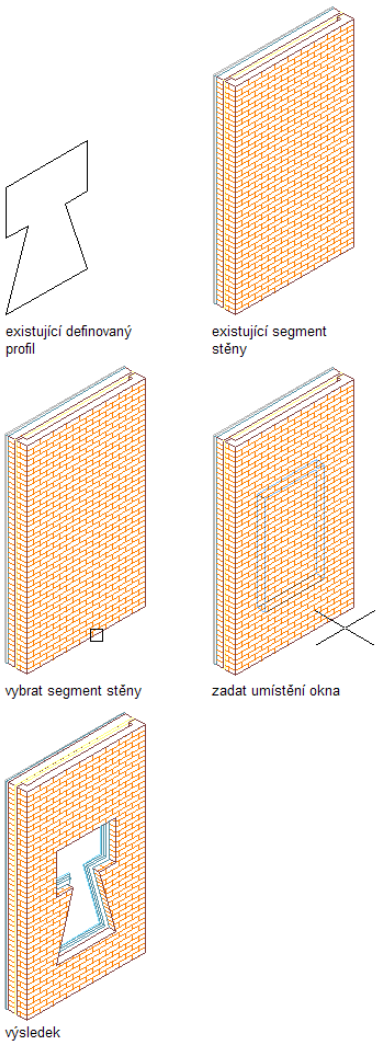
Vytvoření vlastního tvaru okna

Tento postup slouží k vytvoření profilu pro vlastní tvar okna. Je možné vytvářet vlastní tvary oken a aplikovat je na styly oken.

Profil se skládá ze dvou koncentrických uzavřených křivek. Vnější křivka, neboli okruh, se stává tvarem okna, a vnitřní křivka ohraničuje prázdný prostor pro vnitřní tvar rámu okna. Přidáním více vnitřních křivek je možné vytvořit více prázdných prostorů. Vnitřní křivka musí být zcela v rámci křivky, která představuje vnější tvar rámu okna. Křivky jsou rozměrově a tvarově proporční navzájem a také k ostatním oknům, které jsou vytvořeny ze stylu okna.

Tyto křivky lze nakreslit kdekoliv ve výkresu a použít libovolné pohodlné měřítko ve vztahu ke konečné velikosti rámu okna. Jedna metoda, jak upravit rozměry křivek ve vztahu k oknu, je nakreslit je uchopením k existujícímu oknu a poté přemístit hotové křivky do strany.

Přidání okna založeného na profilu do stěny



1. Nakreslete koncentrické uzavřené křivky, které představují vnější a vnitřní linii rámu okna.
2. Vyberte vnější křivku, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Převést na ➤ Definice profilu.
3. Zadejte **p** (Přidat okruh).
4. Vyberte vnitřní křivku.

5 Zadejte bod vložení profilu.

   Bod vložení obvykle spodní levý roh.

6 Zadejte název pro profil a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li přidat profil do stylu okna, viz část Zadání projektových pravidel stylu okna na straně 1965.

Zadání projektových pravidel stylu okna

Tento postup slouží k zadání tvaru a typu okna pro styl okna.

Tvary oken jsou pojmenované geometrické popisy okna. Je možné vybrat předem definované a upravené tvary oken nebo vytvořit vlastní tvar z profilů. Další informace uvádí část Vytvoření vlastního tvaru okna na straně 1963.

Typ okna popisuje způsob otevírání okna. Příklad: pro typy oken Dvoudílné nebo Jednokřídlé s lunetou je možné použít předem definované tvary Obdélníkové nebo Půlkruhové. Pro typ okna Jednokřídlé s mřížkami je možné použít vlastní tvar Otočné – jednokřídlé – prosklené.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.

3 Vyberte styl okna, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Projektová pravidla.

5 Vyberte tvar okna:

Chcete-li…	Pak…
použít předem definovaný tvar	v rámci možnosti Tvar klepněte na položku Předem definovaný a vyberte tvar.
použít vlastní tvar okna	v rámci možnosti Tvar klepněte na položku Použít profil a vyberte tvar.

6 Vyberte typ okna.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Náhrada tvaru okna ve stylu okna

Použijte tento postup k náhradě předdefinovaného tvaru ve stylu oken vlastním tvarem vytvořeným z profilu.

1 Vyberte okno využívající styl, který chcete upravit.

2 Klepněte na kartu Okno ➤ panel Profil ➤ Přidat profil .

3 Zadejte profil k použití pro vlastní tvar:

Chcete-li…	Pak…
použít předem definovaný tvar	vyberte profil pro položku Definice profilu a klepněte na tlačítko OK. Informace o vytvoření profilu naleznete v části Vytvoření vlastního tvaru okna na straně 1963.
použijte předdefinovaný tvar okna s jeho úpravou	vyberte profil pro položku Definice profilu, vyberte možnost Pokračovat v úpravách a klepněte na tlačítko OK. Informace o úpravě tvaru naleznete v části Úpravy geometrie stylu okna na straně 1966.
vytvořit vlastní tvar	vyberte možnost Začít od začátku pro položku Definice profilu, zadejte název pro nový profil a klepněte na tlačítko OK. Informace o úpravě výchozího tvaru naleznete v části Úpravy geometrie stylu okna na straně 1966.

Úpravy geometrie stylu okna

Tento postup slouží k úpravám geometrie profilu, který je použit pro definování stylu okna. Rovněž je možné přidat profil do stylu okna, který aktuálně nepoužívá profil k definování svého tvaru.

1 Přidejte okno se stylem, který chcete změnit.

2 Přidejte nebo upravte profil:

Chcete-li…	Pak…
přidat existující profil do stylu	vyberte okno, klepněte na panel Okno ➤ panel Profil ➤ Přidat profil . Vyberte název profilu a klepněte na tlačítko OK.
vytvořit profil a přidat jej do stylu	vyberte okno, klepněte na panel Okno ➤ panel Profil ➤ Přidat profil . Pro Definici profilu zvolte možnost Začít od začátku, zadejte název pro nový profil a klepněte na tlačítko OK. Vytvoří se obdélníkový profil, který lze upravit za účelem definování požadované geometrie.
upravit existující profil pro styl	vyberte okno, klepněte na panel Okno ➤ panel Profil ➤ Upravit na místě .

3 Jestliže se zobrazí upozornění, že profil není nakreslen ve velikosti, klepněte na tlačítko Ano.

Ve výkresu se vybere a vyšrafuje plocha okna definovaná profilem.

POZNÁMKA Po provedení úprav bude možná potřeba profil znovu vybrat a znovu jej upravit.

4 Upravte profil:

Chcete-li…	Pak…
změnit tvar obvodu profilu nebo jeho okruh	vyberte profil a pomocí uzlů hrany a vrcholu upravte tvar. Uzel Hrana má tři režimy úprav: Odsazení, Přidat vrchol a Převést na oblouk. Výchozí režim je Odsazení, kdy se vybraná hrana odsadí ve směru, který je v pravém úhlu ke středovému bodu hrany. V závislosti na tvaru profilu a hraně vybrané ke změně se sou-

Chcete-li…	Pak…
	sední čáry prodlouží nebo zkrátí a podle potřeby se přidají nové čáry. Režim úprav Přidat vrchol slouží k přidání vrcholu do vybrané hrany a k vytvoření nové hrany. Jestliže vybraná hrana je oblouk, nová hrana je také oblouk. Režim Převést na oblouk se používá k převedení vybrané hrany na oblouk a k natažení středového bodu hrany. Uzel hrany pro oblouk má také režim Protáhnout, aby bylo možné protáhnout středový bod hrany poté, co byla převedena na oblouk.
přidat vrcholy k profilu	vyberte uzel Hrana a stiskem klávesy *CTRL* se provede přepnutí do režimu úprav Přidat vrchol. Posuňte hranu do požadovaného umístění a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
odebrat vrcholy z profilu	vyberte uzel Vrchol pro vrchol, který chcete odebrat, a stiskem klávesy *CTRL* proveďte přepnutí do režimu úprav Odebrat. Posuňte kurzor mimo vybraný vrchol a klepněte.
nahradit existující okruh profilu novou geometrií	vyberte profil a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Nahradit prstenec . Vyberte okruh, který se má nahradit, a vyberte novou geometrii. Stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování geometrie nebo zadejte **n** (Ne) pro její smazání.

5 Uložení nebo zrušení změn:

Chcete-li…	Pak…
obnovit profil na původní tvar	vyberte profil a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny do aktuálního profilu	vyberte profil a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit . Styl okna používá upravený profil k definování své geometrie. Všechny další objekty nebo styly, které používají tento profil, se rovněž aktualizují podle upravené geometrie.
uložit změny do nové definice profilu	vyberte profil a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako . Zadejte název pro novou definici profilu a klepněte na tlačítko OK. Okno používá nový profil k definování své geometrie. Všechna okna tohoto stylu se aktualizují podle nové geometrie. Ostatní styly nebo objekty, které používají původní profil, nejsou ovlivněny.

Komponenty a materiály zobrazení oken

Objekt okna se skládá z řady komponent, jejichž vlastnosti zobrazení je možné určit podle materiálu, který je přiřazen ke každé komponentě.

Když se k oknu přiřazují materiály, přiřadí se jeden materiál ke každé komponentě okna. Příklad: rámu se přiřadí dřevo a skleněné tabuli okna se přiřadí sklo.

Jestliže chcete použít vlastnosti zobrazení objektu okna nebo stylu okna namísto použití vlastností zobrazení materiálu, je možné vypnout materiálová přiřazení ve vlastnostech zobrazení okna nebo stylu okna.

Definice materiálu se skládají z komponent zobrazení, které odpovídají typům komponent objektů. Například komponenta materiálu typu Skica se používá pro všechny skici v pohledu

půdorysu. Komponenta materiálu Šrafování povrchu se používá ke šrafování všech povrchů objektu v 3D modelových a výškových pohledech.

Úplný seznam komponent materiálu a jejich popis uvádí část Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 881.

V následující tabulce jsou uvedeny všechny komponenty okna, které je možné zobrazit pomocí materiálů, které jsou k nim přiřazeny, a identifikovány materiálové komponenty pro každou komponentu okna.

Komponenta okna	Komponenta materiálu
Půdorys, Více detailní půdorys, Průmět	
Rám	Skica
Okenní rám	Skica
Sklo	Skica
Méně detailní půdorys	
Okno	Skica
Model	
Rám	3D těleso
Okenní rám	3D těleso
Sklo	3D těleso
Výška	
Rám	2D průřez/Skica výšky
Okenní rám	2D průřez/Skica výšky
Sklo	2D průřez/Skica výšky

Přiřazení materiálů stylu okna

Tento postup slouží k přiřazení materiálu jednotlivým komponentám stylu okna. Když přiřadíte materiály komponentám okna, komponenty použijí vlastnosti zobrazení materiálů. Další informace uvádí část Komponenty a materiály zobrazení oken na straně 1969.

Je možné zadat materiály, které se používají k zobrazení následujících komponent stylu okna:

- Rám
- Okenní rám
- Sklo
- Mřížka

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu neurčuje vlastnosti zobrazení komponenty okna, je možné změnit vlastnosti zobrazení stylu okna dle popisu v části Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1972.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny, a zvolte možnost Přepis stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Zvolte možnost Podle materiálu pro všechny komponenty, kam chcete přiřadit materiál a klepněte na tlačítko OK.

   Jestliže nastavení Podle materiálu není k dispozici, zobrazení této komponenty není možné určit materiálem.
9. Klepněte na kartu Materiály.
10. Klepněte na komponenty, které chcete změnit, a vyberte jinou definici materiálu.

    Libovolnou definici materiálu je možné vybrat v aktuálním výkresu nebo klepnutím na tlačítko vytvořit novou definici materiálu a přiřadit ji ke komponentě.

VAROVÁNÍ I když lze definici materiálu upravit v tomto dialogu, všechny změny definice materiálu platí pro všechny objekty, kam je materiál přiřazen.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání klasifikací do stylu okna

Tento postup slouží k zadání klasifikací pro libovolné definice klasifikací, které se aplikují na styl okna.

Další informace o vytváření a aplikování definic klasifikací uvádí část Definice klasifikací na straně 3767.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.

3 Vyberte styl, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Klasifikace.

Ve výchozím nastavení má klasifikace pro všechny definice klasifikací hodnotu Nespecifikováno. Jestliže nejsou uvedeny žádné definice klasifikace, žádné se na styly oken neaplikují.

5 Pro každou definici klasifikace vyberte klasifikaci, kterou chcete aplikovat na aktuální styl okna.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání vlastností zobrazení stylu okna

Ve většině případů se požaduje, aby vzhled oken, které patří do stejného stylu, byl v celém výkresu konzistentní. Aby toho bylo dosaženo, zadávají se vlastnosti zobrazení oken v každém stylu okna:

- Hladina, barva a typ čáry komponent okna
- Šrafování použité pro každou komponentu
- Výška roviny řezu a zobrazení komponent ve vztahu k rovině řezu
- Ostatní informace zobrazení specifické pro okno, například vzepětí

Změna hladiny, barvy a typu čáry komponent okna

Tento postup slouží ke změně vlastností zobrazení stylu okna:

- Viditelnost (komponenta je zapnutá nebo vypnutá)
- Podle materiálu (materiál přiřazený komponentě zobrazení určuje vlastnosti hladiny)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu určuje vlastnosti komponenty ve stylu okna, je možné změnit vlastnosti zobrazení komponenty smazáním možnosti Podle materiálu nebo přepsáním přiřazení materiálu jiným materiálem. Další informace uvádí část Přiřazení materiálů stylu okna na straně 1971.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny, a zvolte možnost Přepis stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Vyberte komponentu, která se má změnit, a zvolte jiné nastavení pro vlastnost.
9. Klepněte na tlačítko OK.

Zapnutí materiálů pro styl okna

Tento postup slouží k zapnutí přiřazení materiálů pro jednotlivé reprezentace zobrazení ve stylu okna.

Informace o vytváření a přiřazování materiálů uvádí část Komponenty a materiály zobrazení oken na straně 1969.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny, a zvolte možnost Přepis stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Vyberte Podle materiálu pro každou komponentu, která má být řízena materiálem. Zaškrtávací políčko Podle materiálu není k dispozici pro komponenty, kterým nelze přiřadit materiál.

   Jestliže pro komponentu zobrazení zvolíte Podle materiálu, všechna další nastavení v dialogu jsou zobrazena šedě. Vlastnosti zobrazení se nyní převezmou z definice materiálu, takže je již není možné nastavit přímo ve vlastnostech zobrazení stylu okna.
9. Klepněte na tlačítko OK.

Používání bloků k vytváření komponent okna

Pro komponenty je možné přidávat vlastní bloky, například kování oken, ke komponentám zobrazení nebo za účelem nahrazení komponent zobrazení. Příklad: jednoduchý rám okna je možné nahradit vlastním rámem, který obsahuje clony, kde se mají objevit vlastní komponenty. Pro každou reprezentaci zobrazení je možné mít jiný vlastní blok.

Při přidávání vlastního bloku je možné zadat několik pravidel pro umístění a měřítko nové komponenty. Každý vlastní blok se objevuje v seznamu komponent vlastností zobrazení tak, aby bylo možné řídit jeho hladinu, barvu a typ čáry. Další informace o přidávání vlastních bloků uvádí část Přidání komponent do stylu okna na straně 1975.

Jestliže vytvoříte vlastní blok objemových prvků, můžete přiřazení materiálů objemových prvků použít k určení vlastností zobrazení vlastního bloku.

Nezapomeňte nastavit vlastnosti objektů, které se používají k vytváření vlastních bloků, na možnost DleBlok. Jinak by nebylo možné řídit tyto objekty prostřednictvím vlastností zobrazení. Další informace o příkazu DleBlok najdete v odstavci „Práce s hladinami“ nápovědy aplikace AutoCAD.

Přidání komponent do stylu okna

Tento postup slouží k přidání nebo úpravě komponent vlastního bloku v reprezentaci zobrazení stylů oken.

1. Vytvořte blok pro komponentu, která se má přidat do stylu okna.

   Vytvořte blok ve stejné rovině jako je okno, které používáte k reprezentování stylu. Další informace o vlastních blocích uvádí část Používání bloků k vytváření komponent okna na straně 1974.

2. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
3. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
4. Vyberte styl, který chcete upravit.
5. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
6. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny, a zvolte možnost Přepis stylu.
7. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
8. Klepněte na kartu Další.
9. Uveďte, zda chcete přidat nebo upravit komponentu bloku:

Chcete-li…	Pak…
přidat novou komponentu bloku	klepněte na položku Přidat a pak klepněte na položku Vybrat blok.
upravit existující komponentu bloku	vyberte komponentu k úpravám a klepněte na položku Upravit.

10. Vyberte blok, který chcete použít, a klepněte na tlačítko OK.
11. Zadejte, zda chcete přizpůsobit měřítko komponenty bloku objektu podle šířky, hloubky a výšky, nebo zda chcete uzamknout poměr *XY*:

Chcete-li…	Pak…
nastavit měřítko bloku na šířku objektu	zvolte možnost Šířka.
nastavit měřítko bloku na hloubku objektu	zvolte možnost Hloubka.
nastavit měřítko bloku na výšku objektu	zvolte možnost Výška.

Chcete-li…	Pak…
stejnoměrně upravit měřítko celého bloku tak, aby měřítko jednoho směru bylo upraveno tak, aby odpovídalo druhému měřítku druhého směru podle kritéria měřítka	zvolte možnost Zablokovat poměr XY.
upravit měřítko bloku na jeho původní velikost	smažte všechny volby možnosti Přizpůsobit měřítko.

12 Zadejte, zda se má blok zrcadlit ve směru X, Y nebo Z:

Jestliže chcete vytvořit zrcadlo bloku...	Pak…
ve směru *X*	zvolte možnost Zrcadlit X.
ve směru *Y*	zvolte možnost Zrcadlit Y.
ve směru *Z*	zvolte možnost Zrcadlit Z.

13 Zadejte místo bodu vložení na *X*, *Y* a *Z*.

14 Zadejte odsazení vložení bloku ve směru *Y*, *Y* a *Z*.

15 Zadejte, zda komponenta je pro komponentu rámu okna nebo okenního skla:

Jestliže chcete přidat blok...	Pak…
k vnitřku nebo vnějšku rámu	klepněte na položku Komponenta rámu a klepněte buď na položku Vně, nebo Uvnitř.
ke všem skleněným komponentám okna nebo k jedné skleněné komponentě okna	klepněte na položku Komponenta okna a klepněte buď na položku Vše, nebo Jedna. Jestliže zvolíte Jedna, zadejte číslo komponenty.

Jestliže chcete přidat blok...	Pak…
	POZNÁMKA Jestliže jste pro možnost Přizpůsobit měřítko zvolili hodnotu Hloubka, hloubka se přizpůsobí na tloušťku skla. Místo volby Nastavit hloubku podle tloušťky panelu můžete provést přizpůsobení na tloušťku panelu okna.

16 Komponenty Rám a Sklo nejsou v některých reprezentacích zobrazení k dispozici.

Třikrát klepněte na tlačítko OK.

Vypnutí komponent ve stylu okna

Tento postup slouží k vypnutí vlastních bloků ve stylu okna.

Je možné vypnout zobrazení bloků komponent, aniž by se odebraly ze stylu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3 Vyberte styl, který chcete upravit.
4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde chcete vypnout zobrazení komponenty okna, a vyberte Přepis stylu.
6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7 Klepněte na kartu Další.
8 Zvolte možnost Vypnout uživatelské bloky.
9 Klepněte na tlačítko OK.

Odebrání komponent ze stylu okna

Tento postup slouží k odebrání komponent ze stylu okna.

Odebráním bloků komponenty ze stylu okna dojde k jejich vymazání ze stylu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3 Vyberte styl, který chcete upravit.
4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde chcete odebrat zobrazení komponenty okna, a vyberte Přepis stylu.
6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7 Klepněte na kartu Další.
8 Vyberte komponentu, která se má odebrat, a klepněte na položku Odstranit.
9 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání procenta otevření pro styl okna

Tento postup slouží k přepisu procenta v reprezentaci zobrazení stylu okna. Příklad: je možné zadat, aby se okno zobrazovalo zavřené v reprezentaci modelu a výšky, ale otevřené v reprezentacích půdorysu.

POZNÁMKA Toto nastavení přepíše ostatní nastavení procent otevření okna. Pokud se zde zadá procento otevření, pak procento otevření zadané na paletě Vlastnosti při přidávání nebo upravování oken se ignoruje.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3 Vyberte styl, který chcete upravit.
4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde chcete přepsat procento otevření, a vyberte Přepis stylu.
6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7 Klepněte na kartu Další.
8 Zvolte možnost Přepsat procento otevření.
9 Zadejte hodnotu pro procento otevření.
10 Klepněte na tlačítko OK.

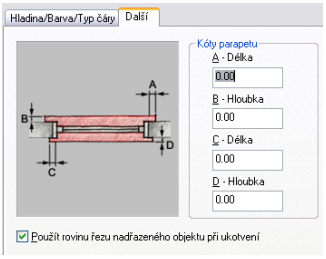
Zadání zobrazení parapetů oken ve stylu okna

Tento postup slouží ke změně kót parapetu okna v reprezentaci zobrazení Půdorys parapetu.

Musíte použít reprezentaci zobrazení pro okno, které má parapet. Reprezentaci zobrazení Půdorys parapetu je možné zapnout navíc k reprezentaci zobrazení Půdorys.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Pro Reprezentace zobrazení vyberte Půdorys parapetu a zvolte možnost Přepis stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Další.

   Kóty parapetu okna



8. Do pole Kóty parapetu zadejte kóty prodloužení a hloubky parapetu.

   Komponenty parapetu A a B jsou pro výkyv nebo vnější část okna. Komponenty C a D jsou pro vnitřní stranu.
9. Jestliže chcete použít rovinu řezu stěny pro ukotvená okna namísto roviny řezu okna, zvolte možnost Použít rovinu řezu obsahujícího objektu při ukotvení.
10. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
11. V části Viditelné klepněte na ikony, které mají být vidět.
12. Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Definování stylu okna jako ohraničení asociativních prostorů

Tento postup slouží k definování stylu okna, který může spojovat asociativní prostory.

Pokud je styl okna nastaven jako ohraničení, budou ve výchozím nastavení všechna okna s přiřazeným stylem použity ve výběrové sadě pro asociativní prostor. Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

Nastavení ohraničení ze stylu okna můžete v samostatném okně v případě potřeby přepsat.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vyberte styl okna.
4. Klepněte na kartu Obecné.
5. Zaškrtněte pole Objekty tohoto stylu mohou sloužit jako hranice pro asociativní prostory.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stylu okna

Tento postup slouží k zadávání poznámek a připojení referenčních souborů ke stylu okna. Referenční soubory připojené ke stylu je možné také upravit.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Obecné.
5. Chcete-li přidat popis okna, zadejte popis do pole Popis.
6. Klepněte na položku Poznámky.
7. K přidání nebo úpravě poznámky klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.
8. K připojení, úpravě nebo odpojení referenčního souboru klepněte na kartu Referenční dokumenty:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li...	Pak...
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Upravit popis a klepnout na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru za účelem spuštění jeho aplikace. Klepněte na tlačítko OK.
odpojit referenční soubor	zvolte název, klepněte na Odstranit a klepněte na tlačítko OK.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Vytváření mřížek ve stylu okna

Okenní mřížky jsou sekundární rámové prvky, které drží více tabulek skla v okenním rámu. Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje snadný způsob vytváření mřížek s různými vzory rozvržení.

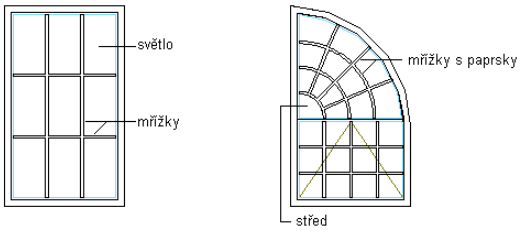
Okenní mřížky jsou k dispozici v několika vzorech, které lze přizpůsobovat do mnoha různých stylů:

- Obdélníkový
- Kosočtvercový
- Prérie-9 světel
- Prérie-12 světel
- Hvězdný
- Sluneční
- Gotický

Hvězdný a sluneční vzor jsou kombinované-obdélníkové vzory s půlkulatým nebo čtvrtobloukovým paprskovým vrchem a je možné je použít pro půlkulaté, čtvrtobloukové a obdélníkové mřížky. Gotický vzor je podobný, ale má gotický vzor mřížky. Ostatní vzory jsou primárně obdélníkové, ale hodí se i do půlkulatých okenních rámů.

Pro mřížky oken můžete vytvářet vlastní tvary tak, že vytvoříte profily z křivek a přidáte je do nového stylu okna. Informace o vytváření profilů a přidávání profilů do stylu okna uvádí část Vytvoření vlastního tvaru okna na straně 1963.

Mřížkové komponenty okna



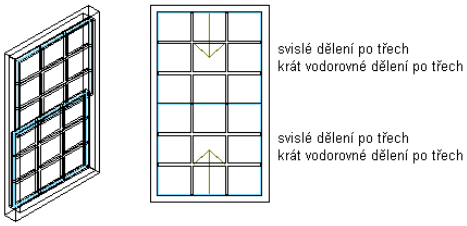
Přidání obdélníkových mřížek do stylu okna

Tento postup slouží k přidání obdélníkových mřížek do stylu okna.

Mřížky se přidávají úpravou vlastností zobrazení stylu okna pro reprezentaci zobrazení, například Model nebo Výška, kde se mají mřížky objevovat. Mřížky lze přidávat do jednotlivých reprezentací zobrazení. Také je možné přidat mřížky do jedné reprezentace zobrazení a automaticky aplikovat mřížky do všech reprezentací zobrazení daného stylu okna. Blok mřížek se přidává do stylu okna ve vlastnostech zobrazení. Každý blok mřížek se stane komponentou zobrazení ve stylu okna.

Obdélníkový vzor je možné aplikovat na všechny tvary a typy oken s výjimkou Otvoru s rámem.

Zadání obdélníkových mřížek



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Mřížky.

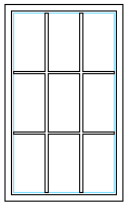
8 Klepněte na položku Přidat.

9 Zadejte název pro blok mřížek.

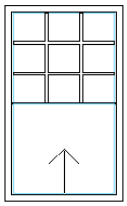
10 Jestliže styl okna obsahuje vícenásobný parapet, zadejte, zda chcete mřížky použít pro komponentu parapetu v okně typu Horní, Vše nebo Jeden:

Jestliže chcete připojit mřížky k...	**Pak…**
pouze k hornímu parapetu	v podokně Okno zvolte možnost Horní. Horní se vztahuje také na jeden parapet.
všem parapetům	v podokně Okno zvolte možnost Další a dále možnost Vše.
jednotlivé komponentě parapetu	v podokně Okno zvolte možnost Další. Zvolte možnost Jeden a zadejte indexové číslo pro okenní parapet. Parapet se indexuje proti směru hodinových ručiček, počínaje v dolním levém rohu.

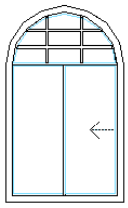
Zadání obdélníkových mřížek pro horní parapet



jednoduchý panel zpracovaný jako horní panel

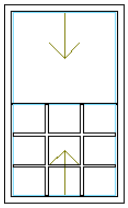


horní panel v posuvném dvoukřídlovém okně

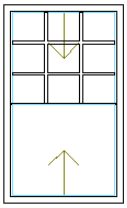


horní panel v posuvném okně

Zadání obdélníkových mřížek pro jednotlivou komponentu parapetu



index jednoduchého křídla 1



index jednoduchého křídla 2

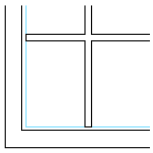
11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

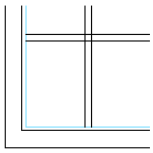
13 Vyčistěte průsečíky mřížky:

Jestliže chcete převést...	Pak…
průsečíky mřížky na rohy	pod položkou Mřížka zvolte možnost Začistit styky.
všechny mřížky na jedno těleso se začištěnými spoji	pod položkou Mřížka zvolte možnost Převést na těleso.

Zadání spojů začištění obdélníkové mřížky



začištění spojů mřížek zap



začištění spojů mřížek vyp

14 V části Světla zvolte pro možnost Vzor hodnotu Obdélníkový.

15 Zadejte hodnotu pro Svislé dělení, aby byl určen počet světelných řádků ve vertikálním směru.

16 Zadejte hodnotu pro Vodorovné dělení, aby byl určen počet světelných sloupců v horizontálním směru.

17 Klepněte na tlačítko OK.

18 Přidejte další mřížky:

Jestliže chcete přidat mřížky do...	Pak…
dalšího parapetu okna ve stylu okna	zopakujte tento postup od kroku 8.
jiné reprezentace zobrazení	klepněte na tlačítko OK a zopakujte tento postup od kroku 5.
všech reprezentací zobrazení vybraného stylu okna	zvolte možnost Automaticky použít na ostatní reprezentace zobrazení a přepsání objektů.

19 Třikrát klepněte na tlačítko OK.

Poté, co přidáte bloky mřížek do stylu okna, můžete pro mřížky přiřadit materiál, například dřevo, a zadat vlastnosti zobrazení, například barvu a typ čáry. Další informace uvádí část Komponenty a materiály zobrazení oken na straně 1969, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1972 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902.

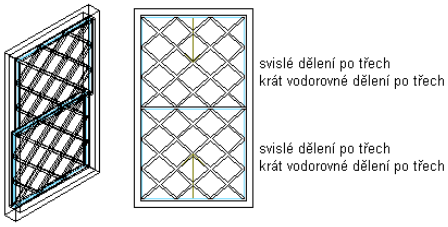
Přidání kosočtvercových mřížek do stylu okna

Tento postup slouží k přidání kosočtvercových mřížek do stylu okna.

Mřížky se přidávají úpravou vlastností zobrazení stylu okna pro reprezentaci zobrazení, například Model nebo Výška, kde se mají mřížky objevovat. Mřížky lze přidávat do jednotlivých reprezentací zobrazení. Také je možné přidat mřížky do jedné reprezentace zobrazení a automaticky aplikovat mřížky do všech reprezentací zobrazení daného stylu okna. Blok mřížek se přidává do stylu okna ve vlastnostech zobrazení. Každý blok mřížek se stane komponentou zobrazení ve stylu okna.

Kosočtvercový vzor je možné aplikovat na všechny tvary a typy oken s výjimkou Otvoru s rámem.

Zadání kosočtvercových mřížek

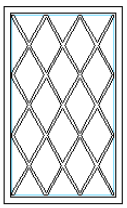


1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Mřížky.
8. Klepněte na položku Přidat.
9. Zadejte název pro blok mřížek.
10. Jestliže styl okna obsahuje vícenásobný parapet, zadejte, zda chcete mřížky použít pro komponentu parapetu v okně typu Horní, Vše nebo Jeden:

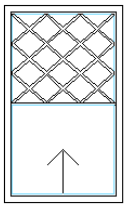
Jestliže chcete připojit mřížky k...	Pak…
pouze k hornímu parapetu	v podokně Okno zvolte možnost Horní. Horní se vztahuje také na jeden parapet.

Jestliže chcete připojit mřížky k...	Pak…
všem parapetům	v podokně Okno zvolte možnost Další a dále možnost Vše.
jednotlivé komponentě parapetu	v podokně Okno zvolte možnost Další. Zvolte možnost Jeden a zadejte indexové číslo pro okenní parapet. Parapet se indexuje proti směru hodinových ručiček, počínaje v dolním levém rohu.

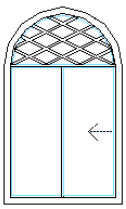
Zadání kosočtvercových mřížek pro horní parapet



jednoduchý panel zpracovaný jako horní panel

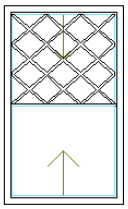


horní panel v posuvném dvoukřídlovém okně

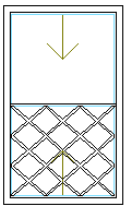


horní panel v posuvném okně

Zadání kosočtvercových mřížek pro jednotlivou komponentu parapetu



index jednoduchého křídla 1



index jednoduchého křídla 2

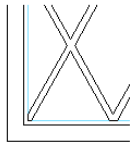
11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

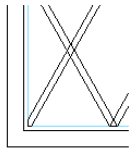
13 Vyčistěte průsečíky mřížky:

Chcete-li…	Pak…
převést průsečíky mřížky na rohy	pro Mřížka zvolte možnost Začistit styky.
převést všechny mřížky na jedno těleso se začištěnými spoji	pro Mřížka zvolte možnost Převést na těleso.

Zadání spojů začištění kosočtvercové mřížky



začištění spojů mřížek zap



začištění spojů mřížek vyp

14 V části Světla zvolte pro možnost Vzor hodnotu Kosočtvercový.

15 Zadejte hodnotu pro Svislé dělení, aby byl určen počet světelných řádků ve vertikálním směru.

16 Zadejte hodnotu pro Vodorovné dělení, aby byl určen počet světelných sloupců v horizontálním směru.

17 Klepněte na tlačítko OK.

18 Přidejte další mřížky:

Jestliže chcete přidat mřížky do …	Pak…
dalšího parapetu okna ve stylu okna	zopakujte tento postup od kroku 8.
jiné reprezentace zobrazení	klepněte na tlačítko OK a zopakujte tento postup od kroku 5.

Jestliže chcete přidat mřížky do …	Pak…
všech reprezentací zobrazení vybraného stylu okna	zvolte možnost Automaticky použít na ostatní reprezentace zobrazení a přepsání objektů.

19 Třikrát klepněte na tlačítko OK.

Poté, co přidáte bloky mřížek do stylu okna, můžete pro mřížky přiřadit materiál, například dřevo, a zadat vlastnosti zobrazení, například barvu a typ čáry. Další informace uvádí část Komponenty a materiály zobrazení oken na straně 1969, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1972 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902.

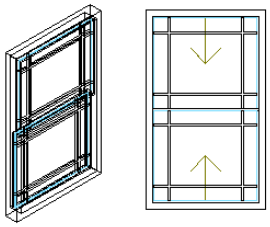
Přidání mřížek typu Prérie-9 světel do stylu okna

Tento postup slouží k přidání mřížek typu Prérie-9 světel do stylu okna.

Mřížky se přidávají úpravou vlastností zobrazení stylu okna pro reprezentaci zobrazení, například Model nebo Výška, kde se mají mřížky objevovat. Mřížky lze přidávat do jednotlivých reprezentací zobrazení. Také je možné přidat mřížky do jedné reprezentace zobrazení a automaticky aplikovat mřížky do všech reprezentací zobrazení daného stylu okna. Blok mřížek se přidává do stylu okna ve vlastnostech zobrazení. Každý blok mřížek se stane komponentou zobrazení ve stylu okna.

Vzor Prérie-9 světel je možné aplikovat na všechny tvary a typy oken s výjimkou Otvoru s rámem.

Zadání mřížek vzoru prérie-9 světel



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Mřížky.

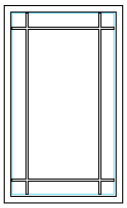
8 Klepněte na položku Přidat.

9 Zadejte název pro blok mřížek.

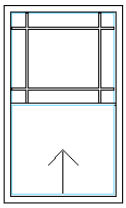
10 Jestliže styl okna obsahuje vícenásobný parapet, zadejte, zda chcete mřížky použít pro komponentu parapetu v okně typu Horní, Vše nebo Jeden:

Jestliže chcete připojit mřížky k...	**Pak…**
pouze k hornímu parapetu	v podokně Okno zvolte možnost Horní. Horní se vztahuje také na jeden parapet.
všem parapetům	v podokně Okno zvolte možnost Další a dále možnost Vše.
jednotlivé komponentě parapetu	v podokně Okno zvolte možnost Další. Zvolte možnost Jeden a zadejte indexové číslo pro okenní parapet. Parapet se indexuje proti směru hodinových ručiček, počínaje v dolním levém rohu.

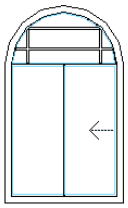
Zadání mřížek typu prérie-9 světel pro horní parapet



jediná tabule, která slouží jako horní tabule

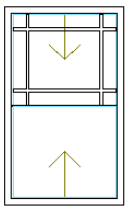


horní tabule ve výsuvném jednokřídlém okně

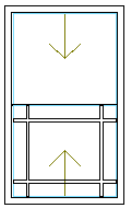


horní tabule v posuvném okně

Zadání mřížek typu prérie-9 světel pro jednotlivou komponentu parapetu



index jednoduchého křídla 1



index jednoduchého křídla 2

11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

13 Vyčistěte průsečíky mřížky:

Chcete-li…	**Pak…**
převést průsečíky mřížky na rohy	pro Mřížka zvolte možnost Začistit styky.
převést všechny mřížky na jedno těleso se začištěnými spoji	pro Mřížka zvolte možnost Převést na těleso.

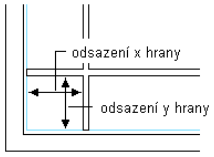
Zadání spojů začištění pro mřížku typu prérie-9 světel

14 V části Světla zvolte jako Vzor hodnotu Prérie-9 světel.

15 Zadejte hodnotu pro Odsazení hrany X za účelem určení horizontální vzdálenosti mřížek od hran okenního panelu.

16 Zadejte hodnotu pro Odsazení hrany Y za účelem určení vertikální vzdálenosti mřížek od hran okenního panelu.

Zadání odsazení hrany X a Y vzoru prérie-9 světel



17 Klepněte na tlačítko OK.

18 Přidejte další mřížky:

Jestliže chcete přidat mřížky do...	Pak…
dalšího parapetu okna ve stylu okna	zopakujte tento postup od kroku 8.
jiné reprezentace zobrazení	klepněte na tlačítko OK a zopakujte tento postup od kroku 5.
všech reprezentací zobrazení vybraného stylu okna	zvolte možnost Automaticky použít na ostatní reprezentace zobrazení a přepsání objektů.

19 Třikrát klepněte na tlačítko OK.

Poté, co přidáte bloky mřížek do stylu okna, můžete pro mřížky přiřadit materiál, například dřevo, a zadat vlastnosti zobrazení, například barvu a typ čáry. Další informace uvádí část Komponenty a materiály zobrazení oken na straně 1969, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1972 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902.

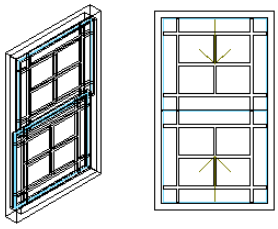
Přidání mřížek typu Prérie-12 světel do stylu okna

Tento postup slouží k přidání mřížek typu prérie-12 světel do stylu okna.

Mřížky se přidávají úpravou vlastností zobrazení stylu okna pro reprezentaci zobrazení, například Model nebo Výška, kde se mají mřížky objevovat. Mřížky lze přidávat do jednotlivých reprezentací zobrazení. Také je možné přidat mřížky do jedné reprezentace zobrazení a automaticky aplikovat mřížky do všech reprezentací zobrazení daného stylu okna. Blok mřížek se přidává do stylu okna ve vlastnostech zobrazení. Každý blok mřížek se stane komponentou zobrazení ve stylu okna.

Vzor Prérie-12 světel je možné aplikovat na všechny tvary a typy oken s výjimkou Otvoru s rámem.

Zadání mřížek vzoru prérie-12 světel



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Mřížky.

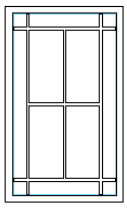
8 Klepněte na položku Přidat.

9 Zadejte název pro blok mřížek.

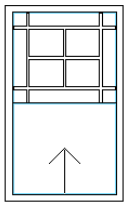
10 Jestliže styl okna obsahuje vícenásobný parapet, zadejte, zda chcete mřížky použít pro komponentu parapetu v okně typu Horní, Vše nebo Jeden:

Jestliže chcete připojit mřížky k...	Pak…
pouze k hornímu parapetu	v podokně Okno zvolte možnost Horní. Horní se vztahuje také na jeden parapet.
všem parapetům	v podokně Okno zvolte možnost Další a dále možnost Vše.
jednotlivé komponentě parapetu	v podokně Okno zvolte možnost Další. Zvolte možnost Jeden a zadejte indexové číslo pro okenní parapet. Parapet se indexuje proti směru hodinových ručiček, počínaje v dolním levém rohu.

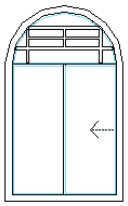
Zadání mřížek typu prérie-12 světel pro horní parapet



jednoduchý panel zpracovaný jako horní panel

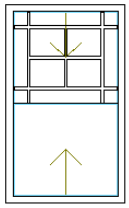


horní panel v posuvném dvoukřídlovém okně

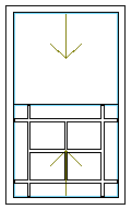


horní panel v posuvném okně

Zadání mřížek pro jednotlivou komponentu parapetu



index jednoduchého křídla 1



index jednoduchého křídla 2

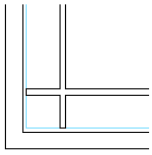
11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

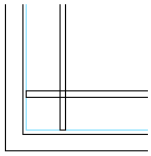
13 Vyčistěte průsečíky mřížky:

Chcete-li…	Pak…
převést průsečíky mřížky na rohy	pro Mřížka zvolte možnost Začistit styky.
převést všechny mřížky na jedno těleso se začištěnými spoji	pro Mřížka zvolte možnost Převést na těleso.

Zadání spojů začištění mřížky



začištění spojů mřížek zap



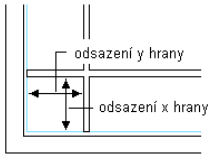
začištění spojů mřížek vyp

14 V části Světla zvolte jako Vzor hodnotu Prérie-12 světel.

15 Zadejte hodnotu pro Odsazení hrany X za účelem určení horizontální vzdálenosti mřížek od hran okenního panelu.

16 Zadejte hodnotu pro Odsazení hrany Y za účelem určení vertikální vzdálenosti mřížek od hran okenního panelu.

Zadání odsazení hrany X a Y vzoru prérie-12 světel



17 Klepněte na tlačítko OK.

18 Přidejte další mřížky:

Jestliže chcete přidat mřížky do...	Pak…
dalšího parapetu okna ve stylu okna	zopakujte tento postup od kroku 8.
jiné reprezentace zobrazení	klepněte na tlačítko OK a zopakujte tento postup od kroku 5.
všech reprezentací zobrazení vybraného stylu okna	zvolte možnost Automaticky použít na ostatní reprezentace zobrazení a přepsání objektů.

19 Třikrát klepněte na tlačítko OK.

Poté, co přidáte bloky mřížek do stylu okna, můžete pro mřížky přiřadit materiál, například dřevo, a zadat vlastnosti zobrazení, například barvu a typ čáry. Další informace uvádí část Komponenty a materiály zobrazení oken na straně 1969, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1972 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902.

Přidání hvězdných mřížek do stylu okna

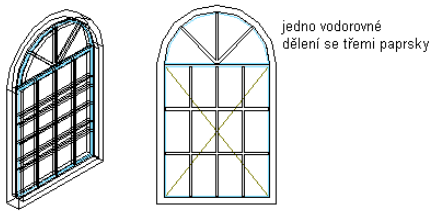
Tento postup slouží k přidání hvězdných mřížek do stylu okna.

Mřížky se přidávají úpravou vlastností zobrazení stylu okna pro reprezentaci zobrazení, například Model nebo Výška, kde se mají mřížky objevovat. Mřížky lze přidávat do jednotlivých reprezentací zobrazení. Také je možné přidat mřížky do jedné reprezentace zobrazení a automaticky aplikovat mřížky do všech reprezentací zobrazení daného stylu okna. Blok mřížek se přidává do stylu okna ve vlastnostech zobrazení. Každý blok mřížek se stane komponentou zobrazení ve stylu okna.

Hvězdný vzor je možné přidat pouze do horního parapetu okna. Hvězdný vzor lze použít pro tvary oken s kulatou, půlkulatou nebo čtvrtobloukovou horní částí.

Hvězdný vzor můžete použít pro tyto typy oken: vyklápěcí, jednokřídlé s lunetou, jednokřídlé s příčkou, vertikální kývavé, horizontální kývavé, výsuvné dvoukřídlé, posuvné, výsuvné jednokřídlé, jednokřídlé a neotevíravé.

Zadání mřížek s hvězdným vzorem



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Mřížky.
8. Klepněte na položku Přidat.
9. Zadejte název pro blok mřížek.
10. v podokně Okno zvolte možnost Horní.

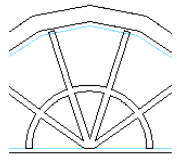
POZNÁMKA Hvězdný vzor je k dispozici, pouze pokud se v podokně Okno vybere možnost Horní.

11. Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.
12. Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.
13. Vyčistěte průsečíky mřížky:

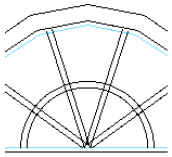
Chcete-li…	Pak…
převést průsečíky mřížky na rohy	pro Mřížka zvolte možnost Začistit styky.

Chcete-li…	Pak…
převést všechny mřížky na jedno těleso se začištěnými spoji	pro Mřížka zvolte možnost Převést na těleso.

Zadání spojů začištění hvězdné mřížky



začištění spojů mřížek zap



začištění spojů mřížek vyp

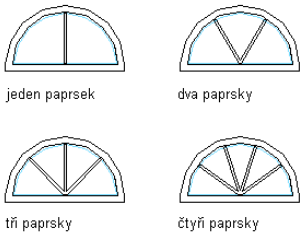
14 V části Světla zvolte jako vzor hodnotu Hvězdný.

15 Zadejte hodnotu pro Svislé dělení, aby byl určen počet světelných řádků ve vertikálním směru.

16 Zadejte hodnotu pro Vodorovné dělení, aby byl určen počet světelných sloupců v radiálním směru.

17 Zadejte hodnotu pro Paprsky, aby byl určen počet radiálních paprsků mřížky.

Zadání počtu paprsků pro hvězdné mřížky



18 Klepněte na tlačítko OK.

19 Přidejte další mřížky:

Jestliže chcete přidat mřížky do...	Pak…
dalšího parapetu okna ve stylu okna	zopakujte tento postup od kroku 8.
jiné reprezentace zobrazení	klepněte na tlačítko OK a zopakujte tento postup od kroku 5.
všech reprezentací zobrazení vybraného stylu okna	zvolte možnost Automaticky použít na ostatní reprezentace zobrazení a přepsání objektů.

20 Třikrát klepněte na tlačítko OK.

Poté, co přidáte bloky mřížek do stylu okna, můžete pro mřížky přiřadit materiál, například dřevo, a zadat vlastnosti zobrazení, například barvu a typ čáry. Další informace uvádí část Komponenty a materiály zobrazení oken na straně 1969, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1972 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902.

Přidání slunečních vzorů mřížek do stylu okna

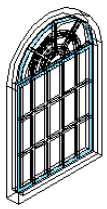
Tento postup slouží k přidání slunečních mřížek do stylu okna.

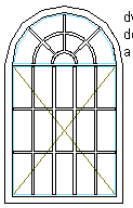
Mřížky se přidávají úpravou vlastností zobrazení stylu okna pro reprezentaci zobrazení, například Model nebo Výška, kde se mají mřížky objevovat. Mřížky lze přidávat do jednotlivých reprezentací zobrazení. Také je možné přidat mřížky do jedné reprezentace zobrazení a automaticky aplikovat mřížky do všech reprezentací zobrazení daného stylu okna. Blok mřížek se přidává do stylu okna ve vlastnostech zobrazení. Každý blok mřížek se stane komponentou zobrazení ve stylu okna.

Sluneční vzor je možné přidat pouze do horního parapetu okna. Sluneční vzor lze použít pro tvary oken s kulatou, půlkulatou nebo čtvrtobloukovou horní částí.

Sluneční vzor můžete použít pro tyto typy oken: vyklápěcí, jednokřídlé s lunetou, jednokřídlé s příčkou, vertikální kývavé, horizontální kývavé, výsuvné dvoukřídlé, posuvné, výsuvné jednokřídlé, jednokřídlé a neotevíravé.

Zadání mřížek se slunečním vzorem





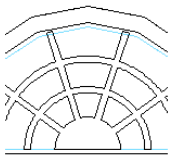
1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Mřížky.
8. Klepněte na položku Přidat.
9. Zadejte název pro blok mřížek.
10. v podokně Okno zvolte možnost Horní.

POZNÁMKA Sluneční vzor je k dispozici, pouze pokud se v podokně Okno vybere možnost Horní.

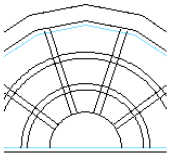
11. Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.
12. Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.
13. Vyčistěte průsečíky mřížky:

Chcete-li…	Pak…
převést průsečíky mřížky na rohy	pro Mřížka zvolte možnost Začistit styky.
převést všechny mřížky na jedno těleso se začištěnými spoji	pro Mřížka zvolte možnost Převést na těleso.

Zadání spojů začištění sluneční mřížky



začištění spojů mřížek zap



začištění spojů mřížek vyp

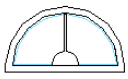
14 V části Světla zvolte pro možnost Vzor hodnotu Sluneční.

15 Zadejte hodnotu pro Svislé dělení, aby byl určen počet světelných řádků ve vertikálním směru.

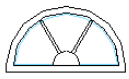
16 Zadejte hodnotu pro Vodorovné dělení, aby byl určen počet světelných sloupců v radiálním směru.

17 Zadejte hodnotu pro Paprsky, aby byl určen počet radiálních paprsků mřížky.

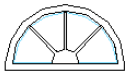
Zadání počtu paprsků pro sluneční mřížky



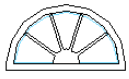
jeden paprsek



dva paprsky



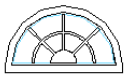
tři paprsky



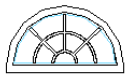
čtyři paprsky

18 V části Styl středu zvolte možnost Uzavřené, pokud se nevyskytuje středový panel, nebo Otevření, pokud se vyskytuje středový panel.

Zadání otevřeného a zavřeného středu sluneční mřížky



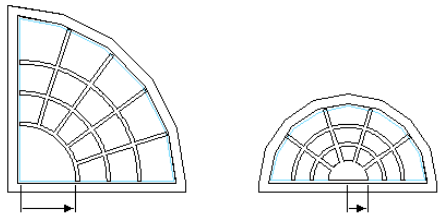
uzavřený střed



otevřený střed

19 Zadejte hodnotu pro Poloměr, která určuje poloměr středu.

Zadání poloměru středu sluneční mřížky



20 Klepněte na tlačítko OK.

21 Přidejte další mřížky:

Jestliže chcete přidat mřížky do...	Pak…
dalšího parapetu okna ve stylu okna	zopakujte tento postup od kroku 8.
jiné reprezentace zobrazení	klepněte na tlačítko OK a zopakujte tento postup od kroku 5.
všech reprezentací zobrazení vybraného stylu okna	zvolte možnost Automaticky použít na ostatní reprezentace zobrazení a přepsání objektů.

22 Třikrát klepněte na tlačítko OK.

Poté, co přidáte bloky mřížek do stylu okna, můžete pro mřížky přiřadit materiál, například dřevo, a zadat vlastnosti zobrazení, například barvu a typ čáry. Další informace uvádí část Komponenty a materiály zobrazení oken na straně 1969, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1972 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902.

Přidání gotických mřížek do stylu okna

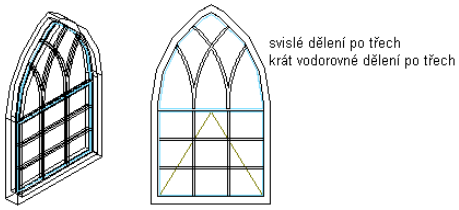
Tento postup slouží k přidání gotických mřížek do stylu okna.

Mřížky se přidávají úpravou vlastností zobrazení stylu okna pro reprezentaci zobrazení, například Model nebo Výška, kde se mají mřížky objevovat. Mřížky lze přidávat do jednotlivých reprezentací zobrazení. Také je možné přidat mřížky do jedné reprezentace zobrazení a automaticky aplikovat mřížky do všech reprezentací zobrazení daného stylu okna. Blok mřížek se přidává do stylu okna ve vlastnostech zobrazení. Každý blok mřížek se stane komponentou zobrazení ve stylu okna.

Gotický vzor je možné přidat pouze do horního parapetu okna. Gotický vzor lze přidat do oken těchto tvarů: kulaté, půlkulaté, s lomeným obloukem, pětiúhelníkové nebo oblouk.

Gotický můžete použít pro tyto typy oken: vyklápěcí, jednokřídlé s lunetou, jednokřídlé s příčkou, vertikální kývavé, horizontální kývavé, výsuvné dvoukřídlé, posuvné, výsuvné jednokřídlé, jednokřídlé a neotevíravé.

Zadání mřížek s gotickým vzorem



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Mřížky.
8. Klepněte na položku Přidat.
9. Zadejte název pro blok mřížek.
10. v podokně Okno zvolte možnost Horní.

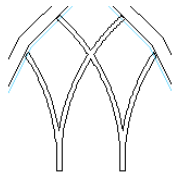
POZNÁMKA Gotický vzor je k dispozici, pouze pokud se v podokně Okno vybere možnost Horní.

11. Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.
12. Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.
13. Vyčistěte průsečíky mřížky:

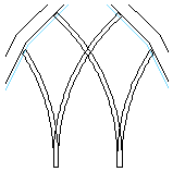
Chcete-li…	Pak…
převést průsečíky mřížky na rohy	pro Mřížka zvolte možnost Začistit styky.

Chcete-li…	Pak…
převést všechny mřížky na jedno těleso se začištěnými spoji	pro Mřížka zvolte možnost Převést na těleso.

Zadání spojů začištění gotické mřížky



začištění spojů mřížek zap



začištění spojů mřížek vyp

14 V části Světla zvolte pro možnost Vzor hodnotu Gotický.

15 Zadejte hodnotu pro Svislé dělení, aby byl určen počet světelných řádků ve vertikálním směru.

16 Zadejte hodnotu pro Vodorovné dělení, aby byl určen počet panelů v horizontálním směru.

Spočtěte panely napříč dolním řádkem.

17 Klepněte na tlačítko OK.

18 Přidejte další mřížky:

Jestliže chcete přidat mřížky do...	Pak…
dalšího parapetu okna ve stylu okna	zopakujte tento postup od kroku 8.
jiné reprezentace zobrazení	klepněte na tlačítko OK a zopakujte tento postup od kroku 5.
všech reprezentací zobrazení vybraného stylu okna	zvolte možnost Automaticky použít na ostatní reprezentace zobrazení a přepsání objektů.

19 Třikrát klepněte na tlačítko OK.

Poté, co přidáte bloky mřížek do stylu okna, můžete pro mřížky přiřadit materiál, například dřevo, a zadat vlastnosti zobrazení, například barvu a typ čáry. Další informace najdete v části Komponenty a materiály zobrazení oken na straně 1969, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1972 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902

Úpravy bloku mřížek okna ve stylu okna

Tento postup slouží k úpravám nastavení mřížek pro styl okna.

Po vytvoření bloku mřížek je možné změnit kterékoliv z jeho nastavení tak, že se upraví vlastnosti zobrazení stylu okna pro každou reprezentaci zobrazení, například Model nebo Výška. Mřížky je možné upravovat pro jednotlivé reprezentace zobrazení. Rovněž lze upravit mřížky pro jednu reprezentaci zobrazení a automaticky použít změny na všechny reprezentace zobrazení daného stylu okna.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a klepněte na tlačítko .

6 Klepněte na kartu Mřížky.

7 Vyberte blok mřížek, který se má upravit.

8 Klepněte na položku Upravit.

9 Upravte libovolná nastavení.

Další informace o nastavení, viz část typ mřížky okna v části Vytváření mřížek ve stylu okna na straně 1981.

10 Zvolte možnost Automaticky použít na ostatní reprezentace zobrazení a přepsání objektů, pokud chcete použít změny pro všechny reprezentace zobrazení vybraného stylu okna.

Zrušte toto nastavení, pokud chcete použít změny pouze na vybranou reprezentaci zobrazení.

11 Po ukončení úprav bloku mřížek ve stylu okna třikrát klepněte na tlačítko OK.

Poté, co přidáte bloky mřížek do stylu okna, můžete pro mřížky přiřadit materiál, například dřevo, a zadat vlastnosti zobrazení, například barvu a typ čáry. Další informace uvádí část

Komponenty a materiály zobrazení oken na straně 1969, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1972 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902.

Vypnutí zobrazení mřížek ve stylu okna

Tento postup slouží k vypnutí zobrazení mřížek ve stylu okna Zobrazení okenních mřížek je možné vypnout, aniž by bylo nutné mřížky odebrat z okna.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentace zobrazení, kde se má vypnout zobrazení okenních mřížek, a klepněte na tlačítko .
6. Klepněte na kartu Mřížky.
7. Zvolte možnost Vypnout bloky mřížek.
8. Zvolte možnost Automaticky použít na ostatní reprezentace zobrazení a přepsání objektů, pokud chcete použít změny pro všechny reprezentace zobrazení vybraného stylu okna.

   Zrušte toto nastavení, pokud chcete použít změny pouze na vybranou reprezentaci zobrazení.
9. Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Odebrání mřížek okna ze stylu okna

Tento postup slouží k odebrání mřížek ze stylu okna. Při odebrání existujících bloků mřížek ze stylu okna dojde k jejich vymazání.

Chcete-li vypnout mřížky bez vymazání, viz část Vypnutí zobrazení mřížek ve stylu okna na straně 2006.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde chcete odebrat okenní mřížky, a klepněte na tlačítko .

6 Klepněte na kartu Mřížky.

7 Vyberte blok mřížek, který se má odebrat.

8 Klepněte na položku Odstranit.

9 Opakujte kroky 7 a 8 a odeberte další bloky mřížek.

10 Zvolte možnost Automaticky použít na ostatní reprezentace zobrazení a přepsání objektů, pokud chcete použít změny pro všechny reprezentace zobrazení vybraného stylu okna.

   Zrušte toto nastavení, pokud chcete použít změny pouze na vybranou reprezentaci zobrazení.

11 Po skončení odebírání bloků mřížek dvakrát klepněte na tlačítko OK.

2008

Otvory

26

Otvor je objekt AEC, u kterého funguje vzájemné působení se stěnami a hranicemi prostoru, aby vznikl otvor libovolné velikosti v libovolné výšce. Otvory je možné přidávat také jako samostatně stojící objekty.

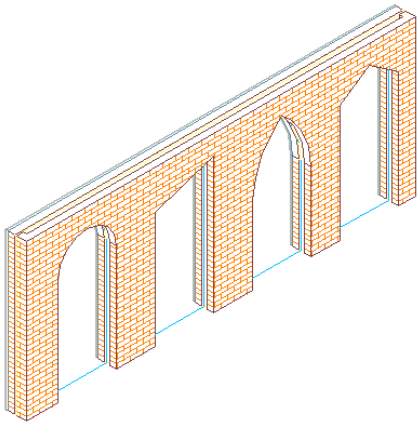
Otvory

Otvor je objekt AEC, u kterého funguje vzájemné působení se stěnami a hranicemi prostoru, aby vznikl otvor libovolné velikosti v libovolné výšce. Otvory je možné přidávat také jako samostatně stojící objekty.

Tvary otvorů

Když přidáváte otvor k výkresu, můžete vybírat z množství předem definovaných tvarů, jako jsou pravoúhlé, půl oblouky, ovály nebo oblouky. Můžete také vytvořit otvory s vlastními tvary s použitím profilů pro definici geometrie otvoru.

Příklady předem definovaných tvarů otvorů



Ukotvení otvorů

Po umístění otvoru do stěny nebo hranice objektu je příslušný otvor omezen na tento objekt a nemůže se pohybovat mimo něj.

Otvory je možné ukotvit také do specifických umístění na stěnách nebo v rámci hranic objektu, takže pokud se stěna nebo hranice objektu posune nebo se změní jejich velikost, umístění otvoru v tomto objektu zůstane konstantní.

Otvory v zárubních

U otvorů, které jsou ukotveny ve stěně, mohou být použity styly zakončení. Tvary zakončení pro otvory ve stěnách jsou definovány stylem stěny a jsou vlastnostmi stěny. Informace o nastavení stylu zakončení otvoru stěny ve stěně najdete v části Práce se zakončením stěn a otvorů na straně 1351.

Rozměry otvorů

Všechny otvory mají výšku a šířku. Velikost zvýšení závisí na tvaru otvoru. Zvýšení představuje výšku od horní pravoúhlé části otvoru k vrcholu otvoru pro tvary lomeného oblouku, oblouku, pětiúhelníku a lichoběžníku.

Svislé zarovnání otvorů

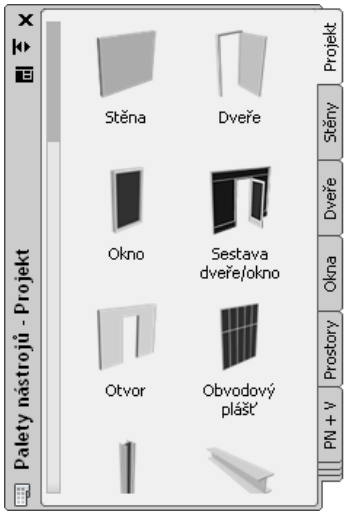
Nastavení svislého zarovnání otvorů slouží k řízení způsobu umístění otvoru ve stěně, umístění pracovního bodu ve stěně svisle a způsobu, jak otvor reaguje na úpravy výšky. K určení pracovního bodu otvoru slouží nastavení parapetu a výšky nadpraží. Pracovní bod je možné umístit na parapet nebo nadpraží. Můžete například zadat svislé zarovnání jako 0" a výšku otvoru jako 7'-0", výška otvoru je 7'-0". Pokud dále zadáte výšku otvoru jako 6’–8", zůstane parapet na výšce 0" a výška otvoru bude 6’–8".

Pokud pro pracovní bod nadpraží otvoru zadáte svislé zarovnání jako 7'-0" a výšku otvoru jako 7'-0“, výška otvoru je 7'-0". Pokud zadáte výšku otvoru jako 6'–8", zůstane nadpraží ve výšce 7'–0" a parapet bude mít hodnotu 4".

Vytvoření otvorů pomocí nástrojů pro otvory

Nástroje dodané s aplikací AutoCAD Architecture umožňují rychle umístit otvory tak, že vyberete nástroj otvoru pomocí specifického stylu otvoru a dalších předem definovaných vlastností. Můžete použít nástroj s veškerým jeho výchozím nastavením nebo můžete změnit libovolné vlastnosti, které se neřídí žádným stylem. Nástroje pro otvory můžete také použít k vytvoření nových otvorů tak, že použijete vlastnosti nástrojů u stávajících sestav dveře/okno, dveří a oken.

Paleta nástrojů obsahující nástroj pro otvory



Výchozí palety nástrojů v pracovním prostoru obsahují vzorový nástroj pro otvory, který je možné použít a podle potřeby upravit. Kromě toho následující katalogy, které jsou součástí softwaru, obsahují nástroje pro otvory, které je možné přidat na palety nástrojů:

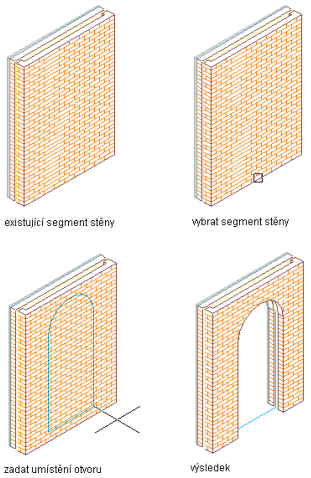
- Katalog základních nástrojů
- Katalog vzorových palet

Vlastní palety vytvořené správcem CAD nebo jinými uživateli mohou také obsahovat nástroje pro otvory s vlastnostmi, které jsou upravené pro vaše projekty nebo standardy používané ve vaší firmě.

Vytvoření otvoru

Tento postup slouží k přidání otvoru, který má vlastnosti zadané u nástroje otvoru, který vyberete. Chcete-li zadat nastavení během přidání otvoru, přečtěte si informace v části Vytvoření otvoru pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 2012

Přidání otvoru ke stěně



1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj pro otvor.

Pokud je to nutné, zobrazte požadovaný nástroj pomocí posuvníku.

POZNÁMKA Případně můžete Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Otvor.

---

2 Vyberte stěnu nebo hranice otvoru, kam chcete otvor umístit, nebo stiskněte klávesu *ENTER* a přidejte samostatně stojící otvor.

Paletu Vlastnosti můžete přesunout nebo skrýt, aby se zobrazila větší část plochy výkresu.

3 Zadejte bod vložení otvoru

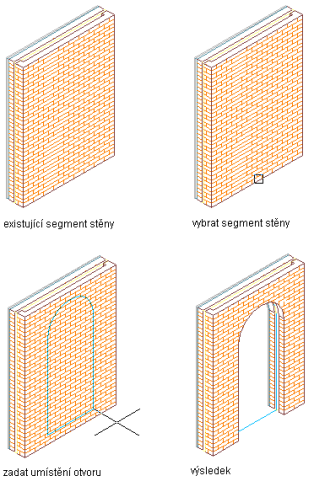
Pokud přidáváte samostatně stojící otvor, zadejte po zadání bodu vložení otočení otvoru.

4 Pokračujte v přidávání otvorů a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření otvoru pomocí uživatelem zadaných nastavení

Tento postup slouží k vytvoření otvoru pomocí nastavení, které zadáte.

Přidání otvoru ke stěně



1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj pro otvor.

Pokud je to nutné, zobrazte požadovaný nástroj pomocí posuvníku.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Obecné.

3 Vyberte tvar otvoru.

Chcete-li zadat vlastní tvar, vyberte pro tvar možnost Vlastní a pro možnost Profil vyberte profil, který obsahuje geometrii příslušného tvaru.

POZNÁMKA Případně můžete vytvořit otvor a teprve poté do něj přidat profil tak, že vyberete otvor a klepnete na kartu Otvor ➤ panel Profil ➤ Přidat profil .

4 Rozbalte možnost Rozměry.

5 Zadejte hodnoty pro šířku, výšku a zvýšení.

Zvýšení je k dispozici pouze u tvarů oblouku, lomeného oblouku, pětiúhelníku a lichoběžníku.

6 Rozbalte možnost Umístění.

7 Pokud umísťujete otvor do stěny nebo hranic prostoru, zadejte pozici otvoru:

Chcete-li…	Pak...
umístit okraj otvoru do specifické vzdálenosti od konce segmentu stěny nebo hranic prostoru	zvolte možnost Odsazení/Ve středu pro Umístění podél stěny a zadejte hodnotu pro Automatické odsazení.

Chcete-li…	Pak...
umístit otvor do středu segmentu stěny	vyberte možnost Odsazení/Ve středu pro možnost Umístění podél zdi a zadejte bod v blízkosti středu segmentu stěny nebo hranice otvoru.
umístit otvor kdekoli podél stěny	vyberte možnost Volně pro možnost Umístění podél zdi.

8 Zadejte, zda chcete otvor zarovnat svisle podle výšky parapetu nebo podle výšky nadpraží:

Chcete-li...	Pak…
zarovnat otvor podle výšky parapetu	vyberte pro položku Vertikální zarovnání možnost Parapet a zadejte hodnotu pro výšku parapetu.
zarovnat otvor podle výšky nadpraží	vyberte pro položku Vertikální zarovnání možnost Nadpraží a zadejte hodnotu pro výšku nadpraží.

9 Zadejte pro otvor ve stěně nebo hranici prostoru či pro samostatně stojící otvor bod vložení:

Chcete-li…	Pak…
umístit otvor do stěny	vyberte stěnu a zadejte bod vložení podél stěny
umístit volně stojící otvor	stiskněte klávesu *ENTER* a zadejte bod vložení a úhel otočení pro otvor.

10 Pokračujte v umisťování otvorů a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření otvoru pomocí možnosti Dveře, sestava dveře/okno, okno

Tento postup slouží k přetvoření dveří, sestavy dveře/okno nebo okna na otvor, který má vlastnosti nástroje otvoru, který vyberete. Tyto vlastnosti je možné po vytvoření otvoru upravit.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

   Pokud je to nutné, zobrazte pomocí posuvníku nástroj, který chcete použít.

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj otvoru a klepněte na možnosti Použít vlastnosti nástroje na ➤ Dveře, sestava dveře/okno, okno.

3 Vyberte dveře, sestavu dveře/okno nebo okno, které chcete přetvořit a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Pokud je potřeba, opravte vlastnosti otvoru na paletě Vlastnosti.

Vytvoření a úpravy vlastních otvorů

Kromě použití předem definovaných tvarů pro otvory můžete vytvořit otvory s vlastními tvary. Vytvoříte profil z uzavřené křivky pro definici dvojrozměrné (2D) geometrie tvaru. Profil se potom při použití u otvoru vysune. Chcete-li změnit tvar otvoru, můžete profil upravit. Potom můžete uložit změny do aktuálního profilu nebo do nového profilu. Profily, které vytvoříte, můžete použít u libovolného otvoru.

Vytvoření profilu z vlastního otvoru

Tento postup slouží k vytvoření profilu, který obsahuje geometrii pro otvor s vlastním tvarem.

Profil můžete vytvořit současně s jeho přidáním k otvoru. Pokud je však otvor, který potřebujete, propracovaný a má zahnuté segmenty, možná pro vás bude snadnější vytvořit profil nejdříve z křivky. Potom můžete přidat profil k otvoru.

1 Nakreslete soustředné uzavřené křivky, které představují otvor a všechny vložené díly.

2 Vyberte křivky, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Převést na ➤ Definice profilu.

3 Vyberte zevní křivku.

4 Zadejte **o** (přidat okruh).

5 Vyberte vnitřní křivku.

6 Podle potřeby zopakujte kroky 4 a 5 k přidání dalších okruhů k profilu.

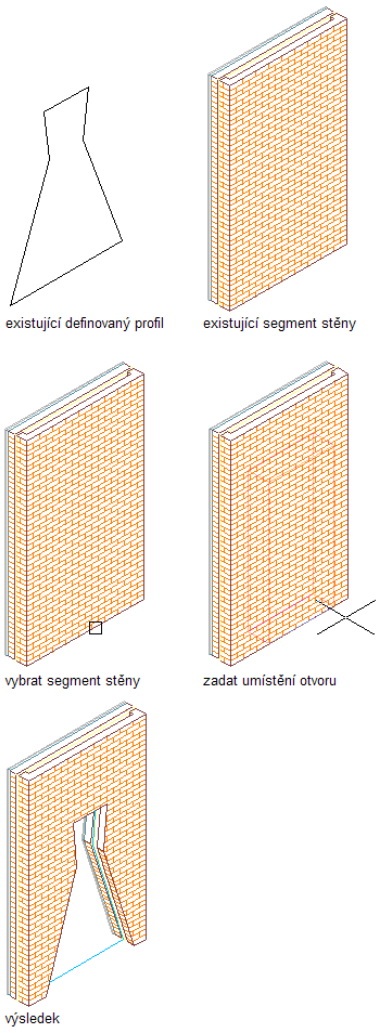
7 Zadejte bod vložení profilu.

8 Zadejte **n** (nový), zadejte název profilu a klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření otvoru s vlastním tvarem

Tento postup slouží k vytvoření otvoru s vlastním tvarem a k dalšímu nastavení, které zadáte.

Přidání otvoru s vlastním tvarem



1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj pro otvor.
Pokud je to nutné, zobrazte požadovaný nástroj pomocí posuvníku.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Obecné.

3 Pro položku Tvar vyberte možnost Vlastní.

4 Pro možnosti Profil vyberte profil, který obsahuje geometrii příslušného tvaru.

5 Rozbalte možnost Rozměry.

6 Zadejte hodnoty pro šířku a výšku.

7 Rozbalte možnost Umístění.

8 Pokud umísťujete otvor do stěny nebo hranic prostoru, zadejte pozici otvoru:

Chcete-li…	**Pak...**
umístit okraj otvoru do specifické vzdálenosti od konce segmentu stěny nebo hranic prostoru	zvolte možnost Odsazení/Ve středu pro Umístění podél stěny a zadejte hodnotu pro Automatické odsazení.
umístit otvor do středu segmentu stěny	vyberte možnost Odsazení/Ve středu pro možnost Umístění podél zdi a zadejte bod v blízkosti středu segmentu stěny nebo hranice otvoru.
umístit otvor kdekoli podél stěny	vyberte možnost Volně pro možnost Umístění podél zdi.

9 Zadejte, zda chcete otvor zarovnat svisle podle výšky parapetu nebo podle výšky nadpraží:

Chcete-li...	**Pak…**
zarovnat otvor podle výšky parapetu	vyberte pro položku Vertikální zarovnání možnost Parapet a zadejte hodnotu pro výšku parapetu.
zarovnat otvor podle výšky nadpraží	vyberte pro položku Vertikální zarovnání možnost Nadpraží a zadejte hodnotu pro výšku nadpraží.

10 Zadejte pro otvor ve stěně nebo hranici prostoru či pro samostatně stojící otvor bod vložení:

Chcete-li…	**Pak…**
umístit otvor do stěny	vyberte stěnu a zadejte bod vložení podél stěny

Chcete-li…	Pak…
umístit volně stojící otvor	stiskněte klávesu *ENTER* a zadejte bod vložení a úhel otočení pro otvor.

11 Pokračujte v umisťování otvorů a stiskněte klávesu *ENTER*.

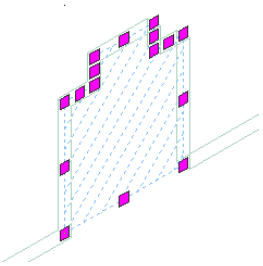
Úpravy geometrie vlastního otvoru

Tento postup slouží k úpravám geometrie profilu, který určuje tvar vlastního otvoru. Změny je možné uložit do stávajícího nebo do nového profilu.

1 Vyberte otvor ve tvaru, který chcete změnit, klepněte na kartu Otvor ➤ panel Profil ➤ Upravit na místě .

Vytvoří se dočasný profil, abyste mohli upravit geometrii vlastního otvoru.

Dočasný profil pro úpravy vlastního otvoru



2 **POZNÁMKA** Po provedení úprav prostřednictvím karty Upravit na místě bude možná před provedením dalších úprav nutné, abyste profil znovu vybrali. Pokud se na pásu karet nezobrazují očekávané příkazy pro úpravy, vyberte profil a poté znovu klepněte na možnost Upravit na místě.

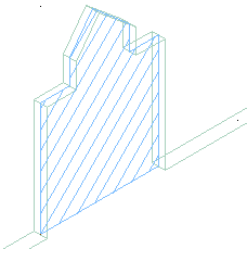
Upravte profil:

Chcete-li…	Pak...
změnit tvar obvodu profilu nebo jeho okruhů	vyberte profil a k úpravě tvaru použijte okrajové úchyty na hranách. Uzel Hrana má tři režimy úprav: Odsazení, Přidat vrchol a Převést na oblouk. Výchozí režim je Odsazení, kdy se vybraná hrana odsadí ve směru, který je v pravém úhlu ke

Chcete-li…	Pak...
	středovému bodu hrany. V závislosti na tvaru profilu a hraně vybrané ke změně se sousední čáry prodlouží nebo zkrátí a podle potřeby se přidají nové čáry. Režim úprav Přidat vrchol slouží k přidání vrcholu do vybrané hrany a k vytvoření nové hrany. Jestliže vybraná hrana je oblouk, nová hrana je také oblouk. Režim Převést na oblouk se používá k převedení vybrané hrany na oblouk a k natažení středového bodu hrany. Uzel hrany pro oblouk má také režim Protáhnout, aby bylo možné protáhnout středový bod hrany poté, co byla převedena na oblouk.
přidat vrcholy k profilu	vyberte uzel Hrana a stiskem klávesy *CTRL* se provede přepnutí do režimu úprav Přidat vrchol. Posuňte hranu do požadovaného umístění a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
odebrat vrcholy z profilu	vyberte uzel Vrchol pro vrchol, který chcete odebrat, a stiskem klávesy *CTRL* proveďte přepnutí do režimu úprav Odebrat. Posuňte kurzor mimo vybraný vrchol a klepněte.
nahradit existující okruh profilu novou geometrií	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Nahradit okruh . Vyberte okruh, který chcete nahradit, a vyberte novou geometrii. Stiskněte klávesu *ENTER*, aby byla geometrie zachována, nebo **y** (ano), aby byla smazána.
přidat okruh k profilu	namísto dočasného profilu nakreslete skicu. Vyberte profil a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat okruh . Vyberte geometrii pro definici okruhu. Stiskněte klávesu *ENTER*, aby byla geometrie zachována, nebo **y** (ano), aby byla smazána.

Chcete-li…	Pak...
odebrat okruh z profilu	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit okruh . Vyberte okruh, který chcete odebrat, a stiskněte klávesu *ENTER* Tato možnost se nezobrazí tehdy, pokud má profil pouze jeden okruh.

Profil pro vlastní otvor po úpravách



3 Uložení nebo odstranění změn:

Chcete-li…	Pak…
obnovit původní tvar otvoru	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny do aktuálního profilu	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit . Upravený profil bude použit k definování geometrie otvoru. Všechny ostatní profily nebo styly, které používají tento profil, jsou také aktualizovány pomocí upravené geometrie.
uložit změny do nového profilu	vyberte profil a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako . Zadejte název nového profilu a klepněte na tlačítko OK. Otvor použije nový profil k definování

Chcete-li…	Pak…
	geometrie. Další styly nebo objekty, které používají původní profil, nebudou ovlivněny.

Vytvoření nástroje pro otvor

Tento postup slouží k vytvoření nástroje pro otvor a jeho přidání k paletě nástrojů. Pokud umisťujete více otvorů, které mají stejné vlastnosti, budete možná chtít vytvořit vlastní nástroje pro otvory.

Vytváříte například plán podlahy restaurace, který obsahuje otvory různých velikostí. Aby byla vaše práce efektivní, můžete si vytvořit nástroj pro otvory jednotlivých velikostí. Potom si můžete pro umístění otvorů na plán podlahy vybírat odpovídající nástroje.

1. Otevřete paletu nástrojů, kde chcete vytvořit tento nástroj.
2. Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit nástroj z otvoru ve výkresu	vyberte příslušný otvor a přetáhněte ho na paletu nástrojů.
zkopírovat nástroj v aktuální paletě	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety	otevřete jinou paletu nástrojů, pravým tlačítkem klepněte na nástroj a klepněte na položku Kopírovat. Znovu otevřete paletu, na kterou chcete přidat nástroj, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z katalogu nástrojů	otevřete katalog nástrojů v Prohlížeči obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na úchyt i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3. Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro položku Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

Tento popis slouží jako nápověda na paletě nástrojů a k popisu nástroje, pokud je uložen v katalogu nástrojů.

6 Rozbalte položku Základní a položku Obecné.

7 Zadejte popis otvoru, který můžete vytvořit pomocí tohoto nástroje pro otvor.

8 Pokud nechcete pro otvory použít výchozí klíč hladiny, vyberte klíč hladiny.

9 Pokud chcete přepsat výchozí název hladiny pro otvory, vyberte možnost Přepsat hladinu.

10 Vyberte tvar otvoru.

Chcete-li zadat vlastní tvar, vyberte pro tvar možnost Vlastní a pro možnost Profil vyberte profil, který obsahuje geometrii příslušného tvaru.

11 Rozbalte možnost Rozměry.

12 Zadejte hodnoty pro šířku, výšku a zvýšení.

Zvýšení je k dispozici pouze u tvarů oblouku, lomeného oblouku, pětiúhelníku a lichoběžníku.

13 Rozbalte možnost Umístění.

14 Pokud umísťujete otvor do stěny nebo hranic prostoru, zadejte pozici otvoru:

Chcete-li…	Pak...
umístit okraj otvoru do specifické vzdálenosti od konce segmentu stěny nebo hranic prostoru	zvolte možnost Odsazení/Ve středu pro Umístění podél stěny a zadejte hodnotu pro Automatické odsazení.
umístit otvor do středu segmentu stěny	vyberte možnost Odsazení/Ve středu pro možnost Umístění podél zdi a zadejte bod v blízkosti středu segmentu stěny nebo hranice otvoru.
umístit otvor kdekoli podél stěny	vyberte možnost Volně pro možnost Umístění podél zdi.

15 Zadejte, zda chcete otvor zarovnat svisle podle výšky parapetu nebo podle výšky nadpraží:

Chcete-li...	Pak…
zarovnat otvor podle výšky parapetu	vyberte pro položku Vertikální zarovnání možnost Parapet a zadejte hodnotu pro výšku parapetu.
zarovnat otvor podle výšky nadpraží	vyberte pro položku Vertikální zarovnání možnost Nadpraží a zadejte hodnotu pro výšku nadpraží.

16 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy otvorů

Po vytvoření otvoru můžete změnit výšku, šířku a zvýšení. Můžete také změnit podmínky zakončení použité u otvoru. Otvor lze posouvat v rámci stěny.

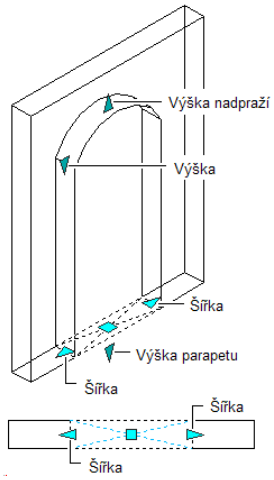
Aplikace AutoCAD Architecture nabízí několik metod pro úpravy otvorů:

- Úpravy otvorů přímo pomocí úchytů rozměrů a dalších fyzických vlastností.
- U operací úprav úchytů, kdy měníte rozměr nebo úhel, umožňuje funkce dynamického zadávání zadat namísto přesunutí úchytu přesnou hodnotu. Jestliže je tato funkce aktivní (klepněte na tlačítko DYN ve stavovém řádku aplikace), při výběru uzlu se zobrazí textové okno, kam se zadává požadovaná hodnota pro asociovanou kótu nebo úhel. Další informace naleznete v části „Použití funkce Dynamický vstup“, v nápovědě aplikace AutoCAD.
- Změňte nastavení na kartě palety vlastností Projekt. Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.
- V kontextové nabídce Otvor vyberte pro vybraný otvor příkazy pro úpravy.

Použití úchytů k úpravám otvorů

Pro úpravy otvorů lze použít tyto uzly:

Úchyty rozměrů otvorů



Uzel	Popis	Animace
(Šířka)	Umožňuje změnu šířky otvoru.	*Změna šířky otvoru pomocí animace uzlů*
/ (Výška parapetu/výška nadpraží)	Umožňuje změnu výšky otvoru. Je možné zvolit, zda změnit výšku parapetu nebo výšku nadpraží.	*Změna výšky otvoru s využitím animace uzlů*
(Umístění)	Umožňuje přesunout otvor v rámci stěny. ■ Jestliže chcete otvor posunout podél délky stěny, přetáhněte jej myší. ■ Chcete-li otvor posunout v rámci šířky stěny, stiskněte klávesu CTRL a přetáhněte jej myší. ■ Chcete-li otvor v rámci stěny posunout vertikálně, stiskněte dvakrát klávesu CTRL a přetáhněte jej myší.	*Změna umístění otvorů s využitím animace uzlů*
	Výška Vzepětí se zadává pro tvary otvorů Pětiúhelník, Oblouk a Lomený oblouk.	

Změna tvaru a rozměrů otvoru

Tento postup slouží ke změně tvaru a velikosti otvoru.

1. Poklepejte na otvor, který chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt a rozbalte položky Základní a Obecné.
3. Vyberte tvar.

   Chcete-li zadat vlastní tvar, vyberte pro tvar možnost Vlastní a pro možnost Profil vyberte profil, který obsahuje geometrii příslušného tvaru.
4. Rozbalte možnost Rozměry.
5. Změňte šířku, výšku nebo zvýšení otvoru.

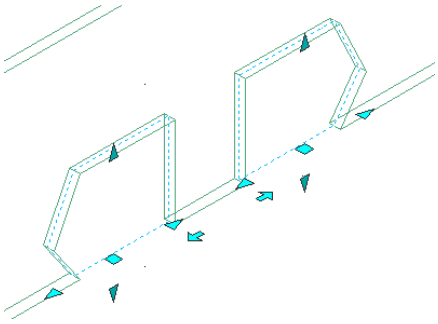
Otočení otvoru kolem osy X nebo Y

Tento postup slouží ke změně orientace otvoru podél osy *X* nebo *Y*.

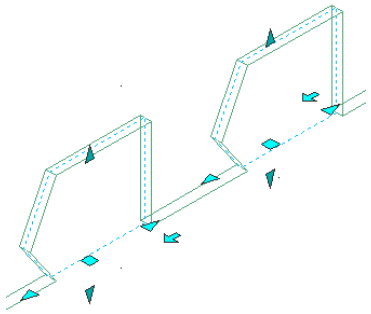
TIP Otvor je také možné otočit kolem osy *X* pomocí úchytu otočení, který se zobrazí při výběru otvoru.

1. Chcete-li otočit otvor podél osy *X*, vyberte otvory, které chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Ukotvení stěny ➤ Obrátit X.

   Otvor v původní pozici a otočený kolem osy X

   
2. Chcete-li otočit otvor kolem osy *Y*, vyberte otvory, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Ukotvení stěny ➤ Obrátit Y.

Otvor v původní pozici a otočený kolem osy Y



Změna stylu zakončení u otvoru

Tento postup slouží ke změně stylu zakončení u otvoru používaného na obou stranách otvoru. Styl zakončení je uživatelem definovatelná podmínka pro hrany otvoru. Další informace o stylech zakončení otvorů naleznete v tématu Práce se zakončením stěn a otvorů na straně 1351.

1. Vyberte otvor, který chcete změnit.
2. Klepněte na kartu Otvor ➤ panel Zakončení ➤ Zakončení otvoru: rozevírací nabídka.
3. Vyberte styl zakončení otvoru.

   Případně můžete změnit styly zakončení na kartě palety vlastností Projekt.

Použití vlastností nástroje u stávajícího otvoru

Tento postup slouží k použití vlastností nástroje pro otvory pro jeden nebo více otvorů.

1. Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

   Pokud je to nutné, zobrazte požadovaný nástroj pomocí posuvníku.
2. Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj pro otvory a vyberte příkaz Použít vlastnosti nástroje na otvor.
3. Vyberte otvory a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Pokud je to nutné, upravte vlastnosti otvorů na paletě Vlastnosti.

Změna umístění otvoru

Tento postup slouží ke změně umístění otvoru podél zdi nebo hranic prostoru tak, že je otvor odsazen od referenčního umístění.

Tato funkce je užitečná, když chcete umístit otvor v zadané vzdálenosti od jiného objektu. Můžete například chtít zadat přesnou vzdálenost mezi řadou otvorů podél zdi.

Změna umístění otvoru odsazením bodů

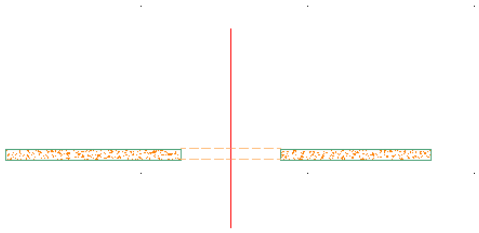
1 Vyberte otvor, který chcete přemístit, a Klepněte na kartu Otvor ➤ panel Ukotvení ➤ Změnit umístění podél stěny .

Značka označuje aktuální umístění v rámci otvoru: levý sloupek, střed otvoru nebo pravý sloupek.

2 Zadejte, jakým způsobem se bude měřit odsazení.

Chcete-li...	Pak...
změřit odsazení od středu otvor	vyberte místo ve středu otvoru.
změřit odsazení od levého nebo pravého sloupku	vyberte otvor na sloupku otvoru, od kterého chcete měřit.

Výběr středu otvoru pro měření odsazení



3 Vyberte bod, ke kterému se bude měřit (referenční bod).

Můžete vybrat bod podél zdi.

Zadání referenčního bodu

4 Zadejte vzdálenost mezi body, které jste vybrali:

Chcete-li...	Pak...
přesunout otvor k referenčnímu bodu	zadejte **0** (nula).
přesunout otvor o zadanou vzdálenost od referenčního bodu	zadejte hodnotu pro vzdálenost odsazení.
zadat vzdálenost jako délku mezi dvěma body, jako je vzdálenost mezi	zadejte tyto dva body na základě změření vzdálenosti.

Chcete-li…	Pak…
středy dvou otvorů, které jsou správně umístěny.	

Změna umístění otvoru podél zdi

Použití ukotvení ke změně umístění a orientace otvoru

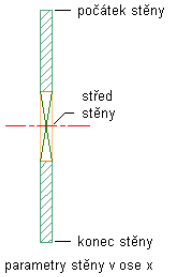
Jestliže je otvor ukotven ke stěně, můžete ukotvení použít ke změně umístění a orientace otvoru vzhledem ke stěně.

Použití ukotvení ke změně vodorovné pozice otvoru

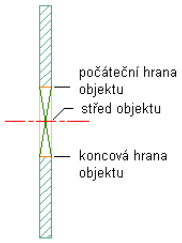
Tento postup slouží ke změně vodorovné pozice otvorů podél zdi nebo hranice prostoru, ke kterým jsou otvory ukotveny.

Vodorovnou pozici otvoru je možné změnit také pomocí úchytu umístění. Další informace naleznete v části Použití úchytů k úpravám otvorů na straně 2023.

Umístěné otvoru vodorovně



parametry stěny v ose x



parametry otvoru v ose x

1 Vyberte otvory, které chcete změnit, a klepněte na kartu Otvor ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavení .

Případně můžete k nastavení ukotvení přistupovat na paletě Vlastnosti.

2 Vyberte referenční bod pro ukotvení podél osy *X*:

Chcete-li…	Pak…
použít začátek stěny jako referenční bod	v rámci možnosti Pozice podél (X) zvolte pro pole Od možnost Začátek.
použít střední bod stěny jako referenční bod	v rámci možnosti Pozice podél (X) zvolte pro pole Od možnost Polovina.
použít konec stěny jako referenční bod	v rámci možnosti Pozice podél (X) zvolte pro pole Od hodnotu Konec.

3 Zadejte vzdálenost od referenčního bodu, do které chcete umístit otvory.

Pro měření od koncového bodu k počátečnímu použijte zápornou hodnotu.

4 Vyberte pozici otvorů, ke kterým chcete měřit:

Chcete-li měřit...	Pak…
k počáteční hraně otvoru	pro možnost Do vyberte položku Počáteční hrana.
ke středu otvoru	pro možnost Do vyberte položku Střed objektu.
ke koncové hraně otvoru	pro možnost Do vyberte položku Koncová hrana objektu.

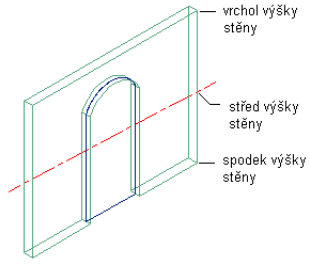
5 Klepněte na tlačítko OK.

Použití ukotvení ke změně svislé pozice otvoru

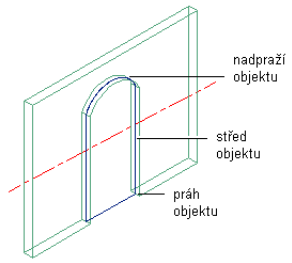
Tento postup slouží ke změně svislé pozice otvorů ve stěně nebo hranici prostoru, ke kterým jsou otvory ukotveny.

Svislou pozici otvoru je možné změnit také pomocí úchytu umístění. Další informace naleznete v části Použití úchytů k úpravám otvorů na straně 2023.

Změna svislé pozice otvoru



parametry stěny v ose z



parametry okna v ose z

1 Vyberte otvory, které chcete změnit, a klepněte na kartu Otvor ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavení .

Případně můžete k nastavení ukotvení přistupovat na paletě Vlastnosti.

2 Vyberte referenční bod pro ukotvení podél osy *Z*:

Chcete-li…	Pak…
použít spodek výšky stěny jako referenční bod	v poli Pozice vertikální (Z) zvolte v poli Od možnost Spodek výšky stěny.
použít střed výšky stěny jako referenční bod	v poli Pozice vertikální (Z) zvolte v poli Od možnost Střed výšky stěny.
použít vrch výšky stěny jako referenční bod	v poli Pozice vertikální (Z) zvolte v poli Od možnost Vrch výšky stěny.

3 Zadejte vzdálenost od referenčního bodu, do které chcete umístit otvory.

Pro měření od koncového bodu k počátečnímu použijte zápornou hodnotu.

4 Vyberte pozici otvorů, ke kterým chcete měřit:

Chcete-li...	Pak…
měřit k dolní části otvorů ve zdi	pro možnost Do vyberte položku Parapet.
měřit k střední části otvorů ve zdi	pro možnost Do vyberte položku Střed objektu.
měřit k horní části otvorů ve zdi	pro možnost Do vyberte položku Nadpraží objektu.

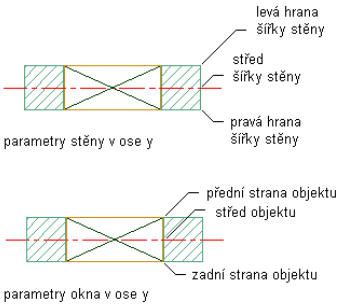
5 Klepněte na tlačítko OK.

Změna pozice otvoru v rámci zdi

Tento postup slouží ke změně vodorovné pozice otvorů v rámci zdi nebo hranice prostoru, ke kterým jsou otvory ukotveny.

Pozici otvoru v rámci zdi nebo hranice prostoru můžete změnit také pomocí úchytu umístění. Další informace naleznete v části Použití úchytů k úpravám otvorů na straně 2023.

Změna pozice otvoru v rámci zdi



1 Vyberte otvory, které chcete změnit, a klepněte na kartu Otvor ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavení.

Případně můžete k nastavení ukotvení přistupovat na paletě Vlastnosti.

2 Vyberte referenční bod pro ukotvení podél osy *Y*:

Chcete-li…	Pak…
použít levou hranu stěny jako referenční bod	v poli Pozice v rámci (Y) zvolte v poli Od možnost Levá hrana stěny.
použít střed stěny jako referenční bod	v poli Pozice v rámci (Y) zvolte v poli Od možnost Střed výšky stěny.
použít pravou hranu stěny jako referenční bod	v poli Pozice v rámci (Y) zvolte v poli Od možnost Pravá hrana stěny.

3 Zadejte vzdálenost od referenčního bodu, do které chcete umístit otvory.

Pro měření od koncového bodu k počátečnímu použijte zápornou hodnotu.

4 Vyberte pozici otvorů, ke kterým chcete měřit:

Chcete-li...	Pak…
měřit k přední části otvoru	pro možnost Do vyberte položku Přední část objektu.
měřit ke středu otvoru	pro možnost Do vyberte položku Střed objektu.
měřit k zadní části otvoru	pro možnost Do vyberte položku Zadní část objektu.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Změna orientace otvoru vůči zdi

Tento postup slouží ke změně svislé orientace otvoru ve zdi nebo hranici prostoru, ke kterým jsou otvory ukotveny.

1 Vyberte otvor, který chcete změnit, a klepněte na kartu Otvor ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavení .

Případně můžete k nastavení ukotvení přistupovat na paletě Vlastnosti.

2 Zadejte úhly otočení *X* a *Y* otvoru.

3 Zadejte, zda chcete změnit směr obrácení otvoru v osách *X*, *Y* nebo *Z*:

Chcete-li...	Pak…
obrátit směr otvoru	vyberte možnost Obrátit X.
obrátit horní a dolní část otvoru	vyberte možnost Obrátit Z.
obrátit pozici otvoru na straně zdi	vyberte možnost Obrátit Y.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Změna umístění otvoru

Tento postup slouží ke změně umístění samostatně stojícího otvoru tak, že změníte hodnoty souřadnic bodu vložení. Otvor má také orientaci vzhledem ke globálnímu souřadnicovému systému nebo aktuálnímu uživatelskému souřadnicovému systému. Pokud je například horní a dolní část otvoru paralelní s rovinou *XY*, je její normála paralelní s osou *Z*. Orientaci otvoru můžete změnit zarovnáním její normály s jinou osou. Otvor také můžete otočit v rovině změnou úhlu otočení.

1 Poklepejte na otvor a na paletě vlastností rozbalte položky Základní a Obecné.

2 Klepněte na možnost Další informace.

3 Zadejte nové umístění, orientaci nebo úhel otočení:

Chcete-li...	Pak…
změnit umístění otvoru	zadejte u možnosti Bod vložení hodnoty nových souřadnic.

Chcete-li...	Pak…
umístit otvor v rovině *XY*	umístěte normálu otvoru rovnoběžně s osou *Z*: u možnosti Normála zadejte **1** pro Z a **0** pro X a Y.
umístit otvor v rovině *XY*	umístěte normálu otvoru rovnoběžně s osou *X*: u možnosti Normála zadejte **1** pro X a **0** pro Y a Z.
umístit otvor v rovině *XZ*	umístěte normálu otvoru rovnoběžně s osou *Y*: u možnosti Normála zadejte **1** pro Y a **0** pro X a Z.
změnit otočení otvoru	zadejte novou hodnotu úhlu otočení.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Vystředění otvoru pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá k vystředění otvoru podle určené osy nebo mezi jakýmikoli dvěma určenými body.

1 Vyberte otvor, který chcete vystředit.

2 Klepněte na kartu Otvor ➤ panel Upravit ➤ Střed .

3 Vyberte existující osu, podle které chcete otvor vystředit, nebo stiskněte klávesu *ENTER* a poté určete dva body, mezi kterými má být otvor vystředěn.

Vytvoření pole otvorů pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá k vytvoření pole identických otvorů podél stěny.

1 Vyberte otvor, pro který chcete vytvořit pole.

2 Klepněte na kartu Otvor ➤ panel Upravit ➤ Pole .

3 Vyberte hranu, u které má začínat pole, které je kolmé k ose pole, a poté ji přetáhněte podél stěny ve směru seřazení v poli. Proveďte některou z následujících akcí:

- Odsazení: určete začátek pole otvorů v určené vzdálenosti odpovídající odsazení od hrany.

- Čistá vzdálenost: určete čistou vzdálenost mezi jednotlivými otvory seřazenými v poli.
- Vyberte odstup v rámci pole: určete vzdálenost mezi otvory seřazenými v poli.
- Zadejte počet: určete počet otvorů, které mají být seřazeny a zobrazeny v poli.

Případně můžete stisknout klávesu *ENTER* a poté určit dva body, mezi kterými má být otvor umístěn.

Přemístění otvoru pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá ke změně umístění otvoru.

1. Vyberte otvor, který chcete přemístit.
2. Klepněte na kartu Otvor ➤ panel Upravit ➤ Změnit umístění z .
3. Vyberte existující hranu stěny, od které se změní umístění otvoru, nebo určete dva body a definujte tak referenční hranu.

Nastavení rovnoměrné vzdálenosti otvorů pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá k nastavení rovnoměrné vzdálenosti otvorů podél stěny.

1. Vyberte otvor, pro který chcete nastavit rovnoměrné vzdálenosti.
2. Klepněte na kartu Otvor ➤ panel Upravit ➤ Pravidelné rozteče .
3. Vyberte hranu jako osu, podél které chcete rovnoměrně rozmístit všechny otvory, a určete počáteční bod a koncový bod podél této hrany.

   Případně stiskněte klávesu *ENTER* a určete dva body, mezi kterými budou nastaveny rovnoměrné vzájemné vzdálenosti otvorů.

Změna nastavení roviny řezu pro zárubeň

Tento postup slouží k určení, zda vybraný otvor bude používat rovinu řezu zahrnutého objektu při ukotvení k tomuto objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Vlastnosti

zobrazení roviny řezu se vztahují jen na reprezentace zobrazení (například půdorys), které se používají v pohledu shora (pohled půdorysu) ve výkresu.

1 Poklepejte na otvor.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

3 V kategorii Obecné vyberte u možnosti Zobrazení se řídí položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech otvorů ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu.

4 U reprezentace zobrazení ověřte, zda je vybrána požadovaná reprezentace zobrazení.

5 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rovina řezu.

6 U možnosti Použít rovinu řezu obsahujícího objektu při ukotvení vyberte možnost Ano nebo Ne.

Zadání zobrazení parapetů pro otvor

Tento postup slouží ke změně rozměrů parapetu u otvoru v reprezentaci zobrazení Půdorys parapetu.

1 Poklepejte na otvor.

2 Klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech otvorů ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu.

5 U reprezentace zobrazení vyberte položku Půdorys parapetu.

6 V případě potřeby rozbalte položky Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a klepněte na položku Kóty parapetu.

7 V listu Rozměry parapetu zadejte rozšíření parametru a rozměry hloubky.

Komponenty parapetu A a B jsou určeny pro vnější část otvoru. Komponenty parapetu C a D jsou určeny pro vnitřní část.

8 Klepněte na tlačítko OK.

9 V rozevíracím seznamu komponenty zobrazení klepněte na ikony žárovky vedle jednotlivých komponent parapetu. Tím můžete podle potřeby zapínat nebo vypínat jejich viditelnost.

K rozměrům parapetu můžete přecházet a měnit je také pomocí místní nabídky zárubně, a to následujícím způsobem:

1 Vyberte otvor, který chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit zobrazení objektu.

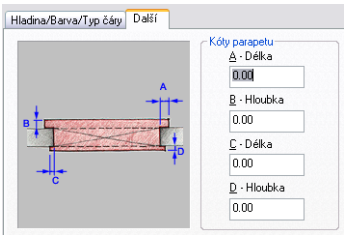
2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.

4 Klepněte na kartu Ostatní.

Rozměry parapetu u otvoru



5 U možnosti Kóty parapetu zadejte prodloužení okenního rámu a rozměry hloubek.

6 Na kartě Hladina/barva/typ čáry zapněte podle potřeby klepnutím na ikony žárovek v části Viditelné viditelnost jednotlivých komponent zobrazení parapetu.

7 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Určení zobrazení komponent vlastního bloku u otvoru

Tento postup slouží k určení zobrazení vlastního bloku komponent pro jednotlivé otvory. Pokud chcete u nové komponenty použít vlastní grafiku, pak před zahájením tohoto postupu zakreslete komponentu a uložte ji jako blok.

1 Poklepejte na otvor.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech otvorů ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu.

5 U reprezentace zobrazení ověřte, zda je vybrána požadovaná reprezentace zobrazení.

6 Pokud je to nutné, zobrazte složku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a zobrazte vlastní blok klepnutím na možnost (číslo v závorkách označuje počet bloků aktuálně připojených k otvoru).

7 Chcete-li zobrazení vlastních bloků pro tento otvor vypnout, aniž byste je odebírali, vyberte možnost Vypnout uživatelské bloky.

8 Uveďte, zda chcete komponentu bloku přidat, upravit nebo odstranit:

Chcete-li...	Pak…
přidat novou komponentu bloku	klepněte na tlačítko Přidat a na možnost Vybrat blok, vyberte blok a klepněte na tlačítko OK.
upravit existující komponentu bloku	vyberte komponentu k úpravám a klepněte na položku Upravit.
odebrat existující komponentu bloku	vyberte blok, klepněte na tlačítko Odebrat a potom na tlačítko OK.

9 Při přidávání nebo úpravě komponenty bloku zadejte, zda chcete přizpůsobit měřítko komponenty bloku objektu podle šířky, hloubky a výšky nebo zda chcete uzamknout poměr XY:

Chcete-li...	Pak…
nastavit měřítko bloku na šířku objektu	zvolte možnost Šířka.
nastavit měřítko bloku na hloubku objektu	zvolte možnost Hloubka.
nastavit měřítko bloku na výšku objektu	zvolte možnost Výška.

Chcete-li...	Pak…
stejnoměrně upravit měřítko celého bloku tak, aby měřítko jednoho směru bylo upraveno tak, aby odpovídalo druhému měřítku druhého směru podle kritéria měřítka	zvolte možnost Zablokovat poměr XY.
upravit měřítko bloku na jeho původní velikost	smažte všechny volby možnosti Přizpůsobit měřítko.

10 Zadejte, zda se má blok zrcadlit ve směru X, Y nebo Z:

Jestliže chcete vytvořit zrcadlo bloku...	Pak…
ve směru *X*	zvolte možnost Zrcadlit X.
ve směru *Y*	zvolte možnost Zrcadlit Y.
ve směru *Z*	zvolte možnost Zrcadlit Z.

11 Zadejte místo bodu vložení na osu *X*, *Y* a *Z* .

12 Zadejte odsazení vložení bloku ve směru *X*, *Y* a *Z*.

13 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Zadání zobrazení typu výplně pro otvor

Tento postup slouží k určení typu výplně k zobrazení u otvoru v reprezentaci zobrazení používané v horním pohledu (půdorysný pohled) ve výkresu.

1 Poklepejte na otvor.

2 Klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 V kategorie Obecné vyberte u možnosti Zobrazení se řídí položku Tento objekt.

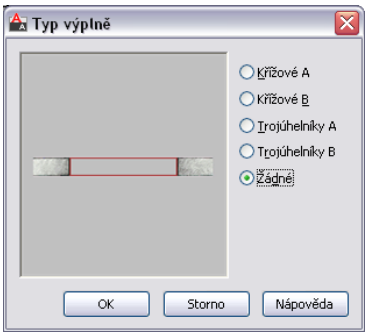
POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech otvorů ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu.

5 U reprezentace zobrazení ověřte, zda je vybrána požadovaná reprezentace zobrazení.

6 Pokud je to nutné, rozbalte pole Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a klepněte na položku Typ výplně.

7 V listu Typ výplně vyberte požadovaný typ výplně.

Typy výplně otvorů



8 Klepněte na tlačítko OK.

K rozměrům rámu můžete přecházet a měnit je také pomocí místní nabídky otvoru, a to následujícím způsobem:

1 Vyberte otvor, který chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.

4 Klepněte na kartu Typ výplně.

5 V části Typ šrafování vyberte požadovanou možnost.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k otvoru

Tento postup slouží k zadání poznámek a připojení hypertextových souborů nebo referenčních souborů k otvoru. Můžete také upravit referenční soubory připojené ke stylu.

1 Poklepejte na otvor, ke kterému chcete připojit informace.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Chcete-li přidat hypertextový odkaz, klepněte na nastavení u položky Hypertextový odkaz, uveďte odkaz a klepněte na tlačítko OK.

Další informace najdete v nápovědě k aplikaci AutoCAD v části Přidání hypertextových odkazů k výkresu.

4 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na nastavení pro poznámky, poznámku zadejte a klepněte na tlačítko OK.

5 Klepněte na nastavení pro referenční dokumenty.

6 Připojení, úpravy nebo odpojení referenčního souboru:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	vyberte popis souboru a upravte ho.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na tlačítko OK.

Změna vlastností zobrazení otvorů

Vlastnosti zobrazení otvorů slouží k řízení toho, jak se zobrazí ve výkresu. Kromě toho můžete vytvořit vlastní komponenty pro otvory tak, že přidáte vlastní bloky ke kterékoli reprezentaci zobrazení, kde chcete, aby se komponenty zobrazily.

Zadání vlastností zobrazení pro otvor

Tento postup slouží ke změně vlastností následujících komponent zobrazení jednotlivých otvorů.

- Viditelnost (zobrazení komponenty je zapnuté nebo vypnuté)

- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

POZNÁMKA U otvorů nejsou k dispozici přiřazení materiálu.

1. Vyberte otvor, který chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit zobrazení objektu.

   POZNÁMKA Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.

2. V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

   Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.

3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.
4. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
5. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.
6. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Zadání šrafování otvoru

Tento postup slouží k zadání šrafování komponent otvoru. Šrafování se zobrazuje pouze v reprezentacích zobrazení používaných v pohledu shora (půdorys) na výkres.

1. Vyberte otvor, který chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit zobrazení objektu.

POZNÁMKA Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.

2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny.

4 Zadejte, zda se změny týkají všech otvorů nebo pouze vybraného otvoru.

Chcete-li...	Pak…
použít šrafování u všech otvorů ve výkresu	ověřte, že není označená možnost Přepsání objektu a klepněte na položku .
použít šrafování pouze u vybraných otvorů	vyberte možnost Přepsání objektu. Pokud již je vybrána, klepněte na možnost

Reprezentace zobrazení, která se zobrazí tučným písmem, je aktuální reprezentace.

5 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

6 Ověřte, zda je zapnutá komponenta zobrazení Šrafování.

7 Klepněte na kartu Šrafování.

8 Klepněte na nastavení pro vzor.

9 Vyberte šrafování:

Chcete-li...	Pak…
vybrat vzor šrafování, který je dostupný v softwaru	vyberte Předdefinovaný pro Typ a pak vyberte vzor.
vybrat vlastní vzor	vyberte Vlastní pro Typ a pak zadejte název vlastního vzoru. Je-li třeba, klepněte na Procházet a navigujte do složky, ve které je umístěn soubor vlastního vzoru.

Chcete-li...	Pak…
vybrat jednoduché šrafování	vyberte pro možnost Typ položku Definováno uživatelem a zrušte označení možnosti Dvojité šrafy.
vybrat dvojité šrafování	vyberte pro možnost Typ položku Definováno uživatelem a vyberte možnost Dvojité šrafy.
vybrat plnou výplň	Vyberte Plná výplň pro Typ.

10 Klepněte na tlačítko OK.

11 Klepněte na Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

12 Klepněte na možnost Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

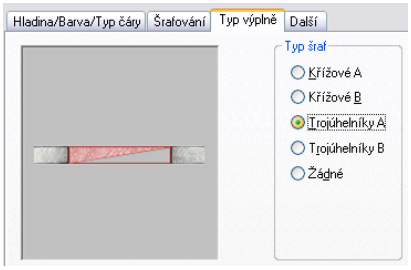
13 Klepněte na možnost Orientace a zadejte orientaci šrafování:

Chcete-li...	Pak…
orientovat šrafování k objektu bez ohledu na jeho otočení	vyberte možnost Objekt.
orientovat šrafování ke globálnímu souřadnicovému systému	vyberte možnost Globální.

14 Klepněte na kartu Typ výplně.

15 Vyberte grafickou reprezentaci, kterou chcete použít pro šrafování otvoru.

Zadání grafiky šrafování pro otvory



16 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Použití vlastních bloků k vytvoření komponent otvorů

Ke komponentám zobrazení můžete přidat vlastní bloky pro komponenty, jako je hardware, nebo můžete nahradit výchozí komponenty zobrazení. Pro každou reprezentaci zobrazení můžete mít jiný vlastní blok.

Pro umístění a měřítko nové komponenty můžete zadat několik pravidel. Každý vlastní blok se také zobrazí v seznamu komponent vlastností zobrazení, aby bylo možné řídit hladinu, barvu a typ čáry.

Pokud vytvoříte vlastní blok z objemových prvků, můžete použít přiřazení materiálů objemových prvků k určení vlastností zobrazení vlastního bloku.

Nezapomeňte nastavit vlastnosti objektů, které se používají k vytváření vlastních bloků, na možnost DleBlok. V opačném případě nelze tyto objekty řídit s použitím vlastností zobrazení. Další informace naleznete v tématu Řízení barvy a vlastností typu čáry v blocích v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Přidání komponent k otvoru

Tento postup slouží k přidání nebo úpravě komponent vlastního bloku v reprezentaci zobrazení otvorů.

1. Vytvořte blok pro komponentu, který chcete přidat k otvoru.

   Blok vytvořte ve stejné rovině jako otvor.

2. Vyberte otvor, který chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit zobrazení objektu.
3. V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

   Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.

4. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.
5. Klepněte na kartu Další.
6. Uveďte, zda chcete přidat nebo upravit komponentu bloku:

Chcete-li…	Pak…
přidat novou komponentu bloku	klepněte na možnost Přidat.
upravit stávající komponentu bloku	vyberte komponentu, kterou chcete upravit a klepněte na možnost Upravit. Pokračujte ke kroku 10.

7 Vyberte možnost Vybrat blok.

8 Vyberte blok, který chcete použít a klepněte na tlačítko OK.

9 Zadejte, zda chcete přizpůsobit měřítko komponenty bloku objektu podle šířky, hloubky a výšky, nebo zda chcete uzamknout poměr *XY*:

Chcete-li…	**Pak…**
nastavit měřítko bloku na šířku objektu	zvolte možnost Šířka.
nastavit měřítko bloku na hloubku objektu	zvolte možnost Hloubka.
nastavit měřítko bloku na výšku objektu	zvolte možnost Výška.
použít u celého bloku rovnoměrné měřítko tak, aby jeden směr měl měřítko takové, aby odpovídalo dalším kritériím měřítka	vyberte možnost Zachovat poměr XY.
použít pro měřítko bloku původní velikost	zrušte zaškrtnutí všech možností u položky Přizpůsobit měřítko.

10 Zadejte, zda chcete blok zrcadlit ve směru *X*, *Y* nebo *Z*:

Chcete-li...	**Pak…**
vytvořit zrcadlení bloku ve směru *X*	vyberte možnost Zrcadlit X.
vytvořit zrcadlení bloku ve směru *Y*	vyberte možnost Zrcadlit Y.
vytvořit zrcadlení bloku ve směru *Z*	vyberte možnost Zrcadlit Z.

11 Zadejte místo bodu vložení na *X*, *Y* a *Z*.

12 Zadejte odsazení vložení bloku ve směru *X*, *Y* a *Z*.

13 Třikrát klepněte na tlačítko OK.

Vypnutí vlastních komponent v otvoru

Tento postup slouží k vypnutí vlastních bloků v otvoru.

Zobrazení bloků komponent je možné vypnout, aniž byste je odebrali z otvoru.

1. Vyberte otvor, který chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit zobrazení objektu.
2. V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

   Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.
4. Klepněte na kartu Další.
5. Vyberte možnost Vypnout uživatelské bloky.
6. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Odebrání vlastních komponent z otvoru

Tento postup slouží k odebrání komponent z otvoru.

Vlastní bloky, které odeberete, odstraníte z otvoru.

1. Vyberte otvor, který chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit zobrazení objektu.
2. V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

   Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.
4. Klepněte na kartu Další.
5. Vyberte komponentu, kterou chcete odebrat a klepněte na možnost Odebrat.
6. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

2050

Schodiště 27

Schodiště jsou objekty AEC, které používají ramena stupňů a podstupnice k umístění svislého kruhového vinutí. Schodiště se také vzájemně ovlivňují s objekty zábradlí. Můžete řídit styl schodiště, tvar podesty, typ stupňů a výšku a šířku průběhu schodiště.

Schodiště

Schodiště jsou objekty AEC, které používají ramena stupňů a podstupnice k umístění svislého kruhového vinutí. Schodiště se také vzájemně ovlivňují s objekty zábradlí. Můžete řídit styl schodiště, tvar podesty, typ stupňů a výšku a šířku průběhu schodiště.

Tvary schodiště

Zatím co pravoúhlá schodiště jsou převládající v moderních budovách, v některých případech nejsou hrany ramen rovnoběžné nebo by mohly být zakřivené. Podesty mohou být také nepravoúhlé. Schodiště umožňují použití téměř jakýchkoliv profilů pro hrany stupňů a podesty. Dále mohou být zábradlí a schodnice ukotveny ke schodišti a mohou sledovat hrany stupňů a podest. Můžete vytvořit vlastní schodiště ze skici nebo profilů také k účelům modelování různých podmínek.

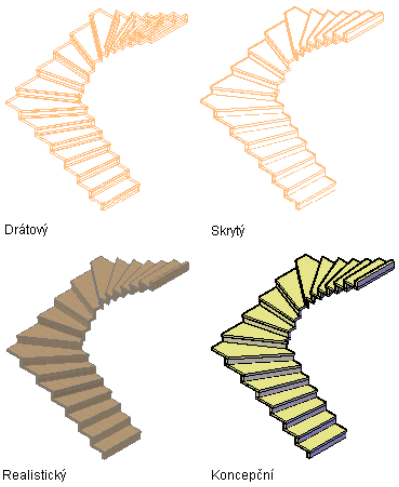
Podesty a otočení

Schodiště jsou vytvářena v zadané celé výšce, která vyžaduje celkovou délku, založenou na délce stupně. V této délce můžete umístit podesty nebo otočky. Když začnete vytvářet schodiště, zobrazí se pravoúhelník, který představuje šířku a délku schodiště, jako kdyby to bylo přímé schodiště. Jak vybíráte za sebou jdoucí body v závislosti na tvaru schodiště, vytváří se podesty a otočení.

Materiály ve schodišti

V aplikaci AutoCAD Architecture můžete materiály přiřazovat schodišti. Tyto materiály jsou zobrazeny ve stylu zobrazení Realistický nebo při rendrování. Materiály mají specifická nastavení pro fyzické komponenty schodiště, jako jsou podstupnice, podkosení a stupně.

Zobrazení schodiště v různých stylech zobrazení

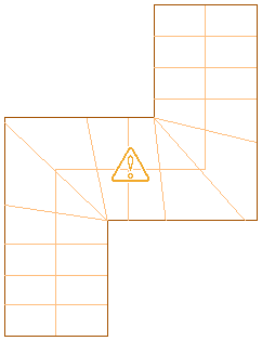


AutoCAD Architecture poskytuje řadu předdefinovaných materiálů pro běžné účely projektu, které obsahují nastavení pro komponenty schodiště. Můžete použít předdefinované materiály nebo je upravit pro váš projekt. Můžete také vytvořit vaše vlastní materiály. Styly objektů, dodané se softwarem, mají již vhodné materiály, které jsou jim přiřazeny. Další informace najdete v části Materiály schodiště a komponenty zobrazení na straně 2238.

Tipy řešení pro schodiště

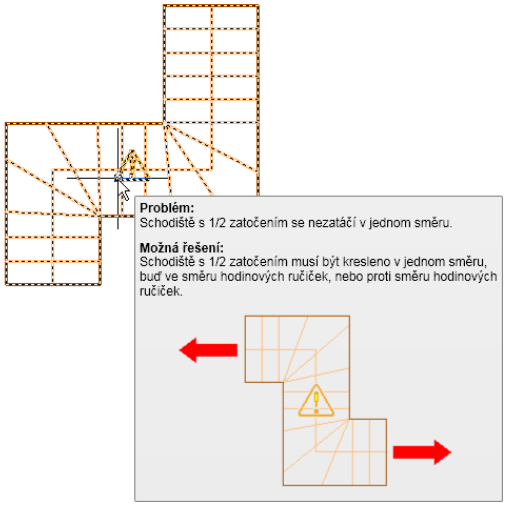
Jakmile aplikace AutoCAD Architecture zjistí problémy se způsobem kreslení objektu schodiště, zobrazí ve výkresu u tohoto schodiště ikonu s tipem k řešení.

Schodiště s ikonou s tipem k řešení



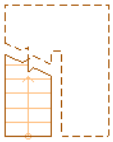
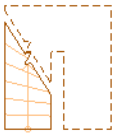
Při přesunutí ukazatele myši na tuto ikonu se zobrazí zpráva, která popisuje problém, a poskytuje jedno nebo více možných řešení. Potřebujete-li podrobnější pokyny, můžete stisknutím klávesy *F1* otevřít odpovídající téma nápovědy.

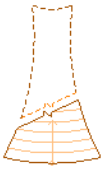
Schodiště s tipem k řešení

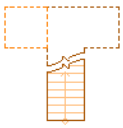


Množství tipů řešení pro objekty schodiště se týká neplatné konfigurace konkrétního typu schodiště. Odkazy na tyto tipy vyvolané klávesou F1 zobrazí toto téma a následující tabulku, která znázorňuje a popisuje různé typy schodišť, které lze nakreslit v aplikaci AutoCAD

Architecture. Klepnutím na příslušný odkaz zobrazíte konkrétní pokyny pro kreslení jednotlivých typů schodišť.

Schodiště – 2D pohled	Schodiště – 3D pohled	Tvar schodiště	Typ zatočení	Způsob kreslení
		Přímé	Žádný	Zadejte počátek ramene schodiště a koncové body. Další informace najdete v části Vytvoření přímého schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 2058.
		Tvar U	1/2 podesta	Zadejte počátek ramene schodiště a koncové body. Další informace najdete v části Vytvoření schodiště ve tvaru U pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 2073.
		Tvar U	1/2 zatočení	Zadejte počátek ramene schodiště a koncové body. Další informace najdete v části Vytvoření schodiště ve tvaru U pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 2073.
		Vícera-menné	1/2 podesta	Zadejte počátek a koncové body prvního ramene schodiště, zadejte počátek a koncové body dalšího ramene schodiště. Další informace najdete v části Vytvoření víceramenného schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 2063.
		Vícera-menné (přímé)	1/2 podesta	Zadejte počátek a koncové body prvního ramene schodiště, zadejte počátek a koncové body dalšího ramene schodiště. Další informace najdete v části Vytvoření víceramenného schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 2063.

Schodiště – 2D pohled	Schodiště – 3D pohled	Tvar schodiště	Typ zatočení	Způsob kreslení
		Vícera-menné	1/2 zatočení	Zadejte počátek a koncové body prvního ramene schodiště, zadejte počátek a koncové body dalšího ramene schodiště – kreslete pouze v jednom směru. Další informace najdete v části Vytvoření vícera-menného schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 2063.
		Vícera-menné	1/4 podesta	Zadejte počátek a koncové body prvního ramene schodiště, zadejte koncový bod dalšího ramene schodiště, zadejte koncový bod dalšího ramene schodiště. Další informace najdete v části Vytvoření víceramenného schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 2063.
		Vícera-menné	1/4 zatočení	Zadejte počátek a koncové body prvního ramene schodiště, zadejte koncový bod dalšího ramene schodiště, zadejte koncový bod dalšího ramene schodiště. Další informace najdete v části Vytvoření víceramenného schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 2063.
		Točité	Žádný	Zadejte střed točitého schodiště, zadejte počáteční bod. Další informace najdete v části Vytvoření spirálového schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 2080.
		Vlastní schodiště (ze skici)	Žádný	Nakreslete skicu vlastního schodiště, vyberte levou a pravou stranu, vyberte trasu schodiště, vyberte trasu levé, pravé a středové schodnice, vyberte první stupeň na aktuálním podlaží, vyberte zbývající stupně. Další informace najdete v části Vytvoření vlastního schodiště ze skici na straně 2087.

Schodiště – 2D pohled	Schodiště – 3D pohled	Tvar schodiště	Typ zatočení	Způsob kreslení
		Vlastní schodiště (z profilu stupně)	Žádný	Nakreslete vlastní profil stupně, rozmnožte profil stupně, vyberte trasu schodiště, vyberte trasu levé, pravé a středové schodnice, vyberte profil prvního stupně na aktuálním podlaží, vyberte zbývající profily stupňů. Další informace najdete v části Vytvoření vlastního schodiště z profilů stupňů na straně 2091.
		Ukotvení schodiště k podestě	Žádný	Nakreslete víceramenné schodiště, nakreslete přímé schodiště, vyberte víceramenné schodiště, ukotvěte schodiště k podestě víceramenného schodiště. Další informace najdete v části Ukotvení schodiště k podestě na straně 2157.

Určení možností AEC pro schodiště

Tento postup použijte k určení parametrů a možností pro schodiště, která nejsou zadána ve stylech schodiště nebo vlastnostech zobrazení. Tyto možnosti jsou na kartě Nastavení objektů AEC dialogového okna Možnosti:

- Formát prezentace
- Uchopení uzlů
- Rozměr výšky stupně
- Meze kalkulátoru

1 Klepněte na položku ➤ Možnosti.

2 Klepněte na kartu Nastavení objektů AEC.

3 Určete výchozí schodiště:

Chcete-li…	Pak...
zobrazit schodiště bez řezných čar nebo cesty	vybrat Formát prezentace (bez řezných čar nebo cesty).
použít Uchopení uzlu k výběru rohů schodiště a podest	u položky Uchopení uzlu vyberte možnost Rohy ramene a podesty.
určit vzdálenost výšky schodiště nad počátkem schodiště a pod koncem schodiště jako polohu pro Uchopení uzlu	vybrat Svislé zarovnání pro Uchopení uzlu.
zahrnout horní a dolní odsazení v rozměru výšky schodiště	vybrat mezi Čistou podlahou a podlahou pro Měření výšky schodiště.
ignorovat horní a dolní odsazení v rozměru výšky schodiště	vybrat Mezi hrubou podlahou a podlahou pro Měření výšky schodiště.
zobrazit u schodiště ikonu s tipem k řešení, pokud úprava způsobí porušení mezí výpočtu nastavených na kartě Pravidla výpočtů dialogového okna Styl schodiště	vybrat Přesné pro Meze kalkulátoru.
zobrazit schod normálně, když úprava způsobí porušení mezí výpočtu, nastavených v kartě Pravidla výpočtu dialogového okna Styl schodiště	vybrat Uvolněno pro Meze kalkulátoru.

POZNÁMKA Nastavení Mezí kalkulátoru je uloženo s výkresem. Některé dřívější verze softwaru mají limity Kalkulačky nastavené na hodnotu Uvolněno ve výchozím nastavení. Všechny nové výkresy je mají výchozí nastavení Přesné.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Použití nástrojů schodiště k vytvoření schodiště

Nástroje dodané s AutoCAD Architecture vám umožní rychlé umístění schodiště pomocí nástroje schodiště se specifickým stylem schodiště a jinými předefinovanými vlastnostmi.

Můžete použít výchozí nastavení nástroje nebo můžete změnit vlastnosti, které nejsou řízeny stylem.

Následující katalogy, dodané se softwarem, obsahují nástroje schodiště, které můžete přidat do vašich palet nástrojů:

- Katalog základních nástrojů
- Katalog vzorových palet aplikace AutoCAD Architecture
- Katalog nástrojů projektu

Vlastní palety, vytvořené vašim správcem CAD nebo jinými uživateli, mohou také obsahovat nástroje schodiště se styly schodišť a vlastnostmi, které jsou přizpůsobeny pro vaše projekty nebo projekční standardy.

Vytvoření schodiště

Tento postup použijte k přidání nového schodiště, které má vlastnosti, zadané v nástroji schodiště, který vyberete. Určení nastavení při přidání schodiště, viz část Vytvoření přímého schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 2058.

1. Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj schodiště.

   Pokud to bude nutné, procházejte ji ke zobrazení nástroje, který chcete použít.

   POZNÁMKA Případně lze schodiště vytvořit klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Schodiště .

2. Zadejte bod vložení schodiště.

   Paletu Vlastnosti můžete posunout nebo skrýt, aby se odkryla větší část plochy výkresu.

3. Zadejte bod směru schodiště.

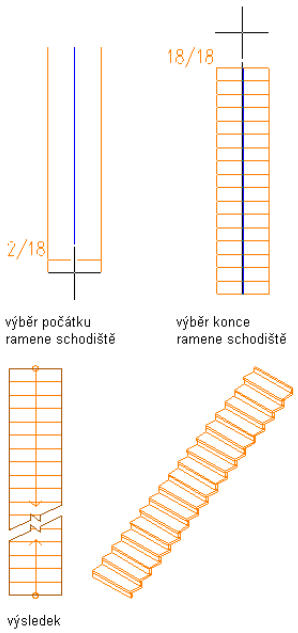
   Schodiště se vytvoří na délce, nezbytné pro umístění zadaných hodnot.

4. Pokračovat přidáním schodiště a stisknout *ENTER*.

Vytvoření přímého schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení

Tento postup použijte k přidání přímého schodiště pomocí nastavení, která zadáte.

Vytvoření přímého schodiště



TIP Pro zajištění toho, aby se před výběrem nástroje zobrazila paleta Vlastnosti, klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací seznam Nástroje ➤ Vlastnosti.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj schodiště. Pokud to bude nutné, procházejte ji ke zobrazení nástroje, který chcete použít.

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Schodiště .

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.

3 Vybrat styl.

4 U položky Tvar vyberte možnost Přímé.

5 Určit svislou orientaci schodiště:

Chcete-li…	Pak...
nakreslit schodiště od této podlahy k podlaze vyšší	vybrat pole Nahoru pro Svislá orientace.

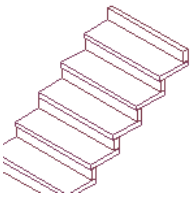
Chcete-li…	Pak...
nakreslit schodiště od této podlahy k podlaze nižší	vybrat pole Dolů pro Svislá orientace.

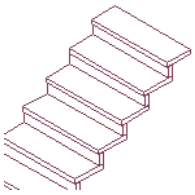
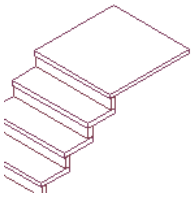
6 Rozbalit Kóty.

7 Stanovte šířku, výšku a zarovnání schodiště:

Chcete-li…	Pak...
určit šířku schodiště	zadat hodnotu pro Šířka.
určit výšku schodiště	zadat hodnotu pro Výška.
určit zarovnání schodiště	zadat hodnotu pro Zarovnání. Hodnota Zarovnání řídí bod vložení, když umísťujete schodiště (vlevo, střed nebo vpravo) na počátek průběhu schodiště.

8 Určete zakončení schodiště:

Chcete-li…	Pak...
ukončit průběh schodiště podstupnicí	vybrat Podstupnice pro Ukončit pomocí.  **POZNÁMKA** Schodiště, které je zakončeno podstupnicí bude mít celkovou výšku, která je o jednu tloušťku stupně menší než je zadaná výška mezi podlahami.

Chcete-li…	Pak...
ukončit průběh schodiště stupněm	vybrat Stupeň pro Ukončit pomocí. 
ukončit průběh schodiště podestou	vybrat Podesta pro Ukončit pomocí. 

9 Klepněte na tlačítko vedle položky Pravidla výpočtu a

Chcete-li…	pak...
určit celkovou lineární délku schodiště	zadejte hodnoty do polí Přímá délka a Počet podstupnic a klepněte na tlačítko OK. ■ Je-li Přímá délka nastavena na (automaticky), je hodnota vypočtena na základě velikosti stupně a počtu podstupnic. ■ Je-li Přímá délka (definováno uživatelem), je délka schodiště rovna zadanému rozměru a další tři hodnoty jsou nastaveny v mezích normy. ■ Je-li pro Počet podstupnic nastavena možnost (definováno uživatelem), hloubka stupně se

Chcete-li…	pak...
	zvětší nebo zmenší tak, aby se přizpůsobila schodišti.
určit celkový počet podstupnic schodiště	zadejte hodnotu do pole Počet podstupnic a poté klepněte na tlačítko OK. ■ Je-li Počet podstupnic nastaven na (automaticky), je počet podstupnic založen na celkové délce a celkové výšce schodiště a mezích normy, zadaných na kartě Pravidla projektu. Hodnota Přímá délka pro schodiště je nastavena automaticky. ■ Je-li u položky Počet podstupnic nastavena možnost (definováno uživatelem), můžete určit hodnotu, která se použije k výpočtu hloubky stupně a výšky podstupnice. Jestliže se tyto hodnoty dostanou mimo meze schodiště, zobrazí se chybové hlášení.
určit výšku každé podstupnice v rameně schodiště	nastavte všechna pole na možnost (automaticky), klepnutím na ikonu Podstupnice proveďte její změnu na možnost (uživatelsky definované) a zadejte hodnotu v poli Podstupnice. Klepněte na tlačítko OK.
určit hloubku stupně pro každý stupeň v rameni schodiště	nastavte všechna pole na možnost (automaticky), klepnutím na ikonu vedle položky Stupeň proveďte změnu jeho nastavení na možnost (uživatelsky definované) a zadejte hodnotu hloubky stupně. Když nasta-

Chcete-li…	pak...
	vujete hloubku stupně, můžete také zadat Počet podstupnic.

POZNÁMKA Jestliže je hodnota nastavena v tabulce Pravidla výpočtu na uživatelem definovaná, může být upravena přímo na paletě Vlastnosti.

POZNÁMKA Jestliže se zobrazí vedle pole v dialogovém okně Pravidla výpočtu, nemůže být toto pole změněno, dokud nebude jiné pole změněno z (definováno uživatelem) na (automaticky).

10 Na ploše výkresu určit bod vložení schodiště.

Paletu Vlastnosti můžete posunout nebo skrýt, aby se odkryla větší část plochy výkresu.

11 Zadejte koncový bod schodiště.

12 Pokračujte přidáním schodiště, nebo stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření víceramenného schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení

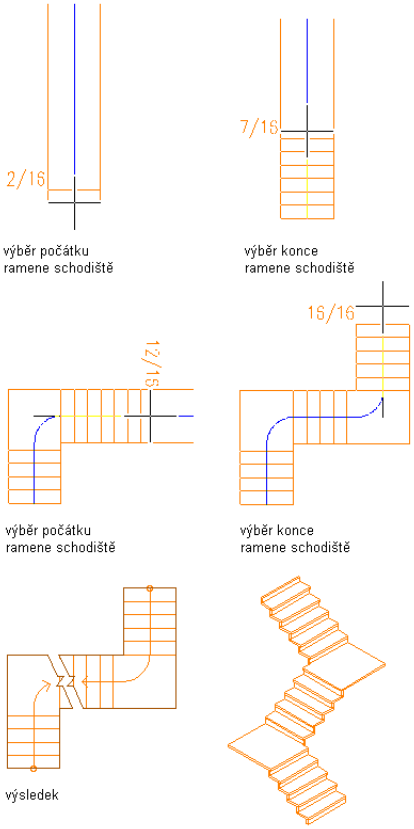
Tento postup použijte k vytvoření víceramenného schodiště. Tvary víceramenného schodiště můžete použít k definici jak přímého tak lomeného průběhu schodiště. Můžete vložit čtvtpodesty, půlpodesty a otočení.

Tento typ schodiště je omezen pravidly projektu na výšku schodiště a výšku mezi podlažími. Další informace o pravidlech projektu schodiště, viz část Určení pravidel projektu pro styl schodiště na straně 2227.

Jestliže kreslíte podstupnice nebo ramena schodiště, zobrazí se čáry pro každý stupeň. Jestliže kreslíte plochou podestu, nezobrazí se žádné čáry stupně. Jestliže kreslíte podestu s otočením, zobrazí se v otočení čáry šikmých stupňů. Tyto dočasné čáry nepředstavují nutně skutečná umístění čar stupňů v konečném schodišti. Navíc počet podstupnic, aktuálně přidaných do schodiště, je zobrazen (vlevo od schodiště) jako zlomek celkového počtu podstupnic požadovaných pro schodiště, například „10/18“.

POZNÁMKA K vytvoření přímého schodiště pomocí uživatelem zadaných podest použijte víceramenný tvar s půlpodestami. Vyberte všechny body na přímé čáře k definici počátečních bodů ramene a koncových bodů ramene.

Vytvoření víceramenného schodiště se 1/4 podestou



TIP Pro zajištění toho, aby se před výběrem nástroje zobrazila paleta Vlastnosti, klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací seznam Nástroje ➤ Vlastnosti.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj schodiště. Pokud to bude nutné, procházejte ji ke zobrazení nástroje, který chcete použít.

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Schodiště .

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.

3 Vybrat styl.

4 U položky Tvar vyberte možnost Víceramenné.

5 Určit typ otočení:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit plochou podestu s uživatelem definovanou délkou u nějž se průběh schodiště otáčí	vybrat 1/2 podestu pro Typ otočení.
vytvořit schodiště s uživatelem definovanou délkou, u nějž se průběh schodiště otáčí se stupni v otočení	vybrat 1/2 otočení pro Typ otočení. **POZNÁMKA** Toto schodiště musí mít alespoň tři segmenty a každý roh se musí otáčet ve stejném směru.
vytvořit plochou podestu, u které se schodiště otáčí, s délkou podesty, rovnou šířce schodiště	vybrat 1/4 podestu pro Typ otočení. **POZNÁMKA** Tato schodiště mají typicky dvě nebo více ramen, spojených čtvercovými podestami.
vytvořit schodiště, které má stupně po celé délce s jedním nebo dvěma otočeními v kterémkoliv směru	vybrat 1/4 otočení pro Typ otočení. **POZNÁMKA** Tato schodiště mají dva nebo více segmentů a rohy se mohou otáčet v kterémkoliv směru.

6 Zadejte svislou orientaci schodiště:

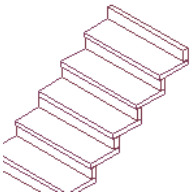
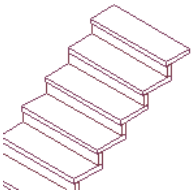
Chcete-li…	Pak...
nakreslit schodiště od této podlahy k podlaze vyšší	vybrat pole Nahoru pro Svislá orientace.
nakreslit schodiště od této podlahy k podlaze nižší	vybrat pole Dolů pro Svislá orientace.

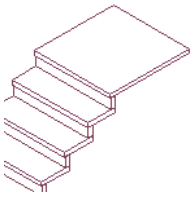
7 Rozbalit Kóty.

8 Stanovte šířku, výšku a zarovnání schodiště:

Chcete-li…	Pak...
určit šířku schodiště	zadat hodnotu pro Šířka.
určit výšku schodiště	zadat hodnotu pro Výška.
určit zarovnání schodiště	zadat hodnotu pro Zarovnání. Hodnota Zarovnání řídí bod vložení, když umísťujete schodiště (vlevo, střed nebo vpravo) na počátek průběhu schodiště.

9 Určete zakončení schodiště:

Chcete-li…	pak...
ukončit průběh schodiště podstupnicí	vybrat Podstupnice pro Ukončit pomocí.  **POZNÁMKA** Schodiště, které je zakončeno podstupnicí bude mít celkovou výšku, která je o jednu tloušťku stupně menší než je zadaná výška mezi podlahami.
ukončit průběh schodiště stupněm	vybrat Stupeň pro Ukončit pomocí. 

Chcete-li…	pak...
ukončit průběh schodiště podestou	vybrat Podesta pro Ukončit pomocí. 

10 Klepněte na tlačítko vedle položky Pravidla výpočtu a

Chcete-li…	pak...
určit celkovou lineární délku schodiště	zadejte hodnoty do polí Přímá délka a Počet podstupnic a klepněte na tlačítko OK. ■ Je-li Přímá délka nastavena na (automaticky), je hodnota vypočtena na základě velikosti stupně a počtu podstupnic. ■ Je-li u položky Přímá délka nastavena možnost (definováno uživatelem), je délka schodiště rovna zadanému rozměru a další tři hodnoty jsou nastaveny v mezích normy. ■ Je-li u položky Počet podstupnic nastavena možnost , (definováno uživatelem), hloubka stupně se zvětší nebo zmenší tak, aby se přizpůsobila schodišti.
určit celkový počet podstupnic schodiště	zadejte hodnotu do pole Počet podstupnic a poté klepněte na tlačítko OK. ■ Je-li Počet podstupnic nastaven na (automaticky), je počet podstupnic založen na celkové

Chcete-li…	pak...
	délce a celkové výšce schodiště a mezích normy, zadaných na kartě Pravidla projektu. Hodnota Přímá délka pro schodiště je nastavena automaticky. ■ Je-li u položky Počet podstupnic nastavena možnost (definováno uživatelem), můžete určit hodnotu, která se použije k výpočtu hloubky stupně a výšky podstupnice. Jestliže se tyto hodnoty dostanou mimo meze schodiště, zobrazí se chybové hlášení.
určit výšku každé podstupnice v rameně schodiště	nastavte všechna pole na možnost (automaticky), klepnutím na ikonu Podstupnice proveďte její změnu na možnost (uživatelsky definované) a zadejte hodnotu v poli Podstupnice. Klepněte na tlačítko OK.
určit hloubku stupně pro každý stupeň v rameni schodiště	nastavte všechna pole na možnost (automaticky), klepnutím na ikonu vedle položky Stupeň proveďte změnu jeho nastavení na možnost (uživatelsky definované) a zadejte hodnotu v poli Stupeň. Když nastavujete hloubku stupně, můžete také určit Počet podstupnic. Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Jestliže je hodnota nastavena v tabulce pravidel výpočtu na uživatelem definovaná, může být upravena přímo na paletě Vlastnosti.

POZNÁMKA Jestliže se zobrazí vedle pole v dialogovém okně Pravidla výpočtu, nemůže být toto pole změněno, dokud nebude jiné pole změněno z (definováno uživatelem) na (automaticky).

11 Rozbalit Rozšířené.

12 Určit Nastavení podlahy:

Chcete-li…	Pak...
změnit tloušťku nášlapné vrstvy podlahy v horní části schodiště	zadat hodnotu pro Horní odsazení.
změnit hloubku struktury v horní části schodiště	zadat hodnotu pro Horní hloubku.
změnit tloušťku nášlapné vrstvy podlahy v dolní části schodiště	zadat hodnotu pro Dolní odsazení.
změnit hloubku struktury v dolní části schodiště	zadat hodnotu pro Dolní hloubku.

13 Nastavte minimální výšku nebo počet podstupnic v rameni schodiště, nebo zvolte možnost *ŽÁDNÉ*.

14 Nastavte maximální výšku nebo počet podstupnic v rameni schodiště, nebo zvolte možnost *ŽÁDNÉ*.

15 Na ploše výkresu určit bod vložení schodiště.

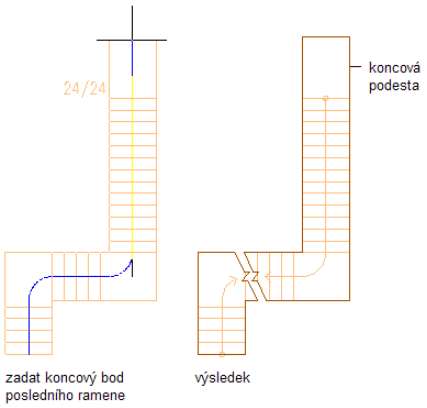
Paletu Vlastnosti můžete posunout nebo skrýt, aby se odkryla větší část plochy výkresu.

16 Zadejte bod prvního otočení nebo podesty pro schodiště.

17 Pokračovat v určení bodů pro schodiště.

POZNÁMKA Jestliže jste zadali Podesta pro Ukončit pomocí, poslední bod pro schodiště za poslední podstupnicí definuje konec podesty.

Určení délky koncové podesty pro víceramenné schodiště



18 Pokračujte přidáním schodišť, nebo stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření schodiště ve tvaru L se stupněm 45 stupňů

Tento postup použijte k přidání schodiště ve tvaru L se 45 stupňovým otočením ve vinutí.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Zobrazí se Správce stylu s aktuálním výkresem rozbaleným v stromovém zobrazení.

2 Rozbalit Architektonické objekty a rozbalit Styly vinutí schodiště.

3 Klepnout pravým tlačítkem, vybrat Nový a zadat **Jeden bod – 2 Stupeň** jako název stylu

4 Na kartě Nastavení potvrďte, že není vybráno Použít čáru podstupnice.

5 Zadejte Jeden bod pro Typ vinutí.

6 Vybrat Nastavit otočení vinutí a zadat **2** pro Počet stupňů v otočení.

7 Klepněte na tlačítko OK.

8 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj schodiště. Pokud to bude nutné, procházejte ji ke zobrazení nástroje, který chcete použít.

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Schodiště .

---

9 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.

10 U položky Tvar vyberte možnost Víceramenné.

11 U položky Typ otočení vyberte možnost 1/4 otočení.

12 U položky Styl vinutí vyberte možnost Jediný bod – 2 stupeň.

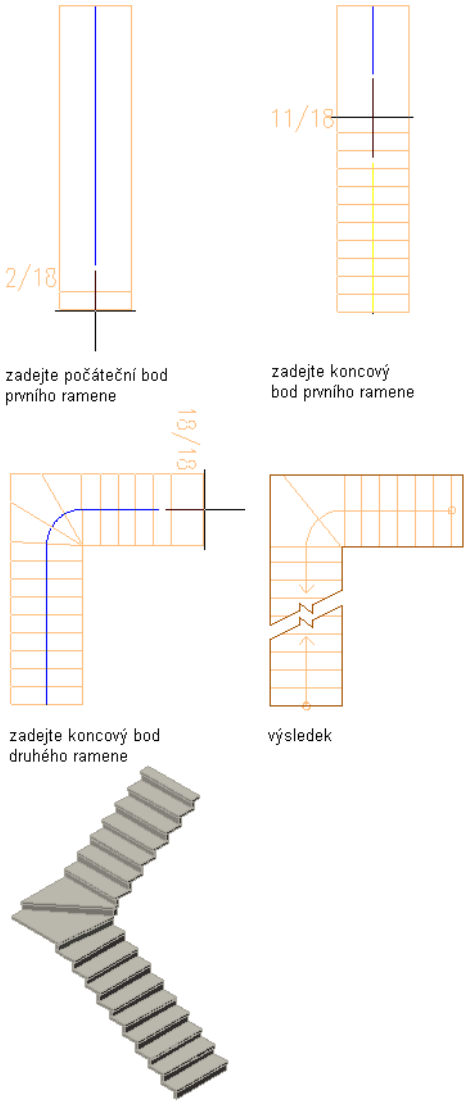
13 Rozbalit Kóty.

14 U položky Délka ramene vyberte položku Délka stupně.

POZNÁMKA Jestliže má styl schodiště zapnuto Rozšířit podesty, aby podstupnice a stupně nebyly pod podestou, rameno se neotočí přesně kolem konce schodiště.

15 Nakreslit schodiště s jedním 90-ti stupňovým otočením a stisknout *ENTER*.

Vytvoření schodiště ve tvaru L se stupněm 45 stupňů



16 Vybrat schodiště, zadat **winderturnadjust** na příkazovém řádku a stisknout *ENTER*.

POZNÁMKA Příkaz winderturnadjust změní počet stupňů v oblasti otočení pro schodiště pomocí Styl vinutí v jednom bodě. Výchozí počet stupňů je zadán v kartě Nastavení ve Styly vinutí schodiště. Můžete změnit počet stupňů na příkazovém řádku při běhu příkazu winderturnadjust.

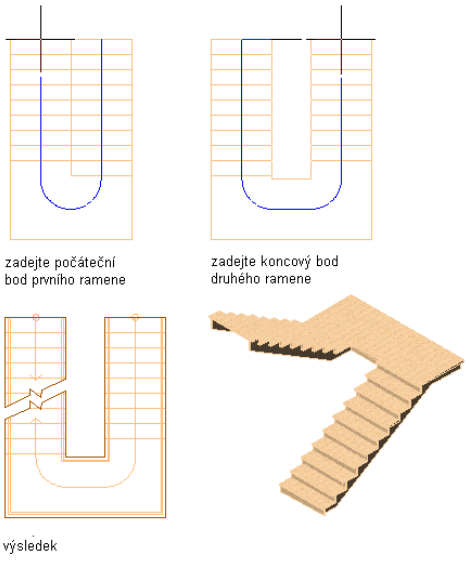
Když změníte počet stupňů v oblasti otočení, konstrukční přímka změní umístění přes schodiště, protože délka stupně musí zůstat konstantní po celém schodišti. Změna stupňů vinutí změní šířku, takže se přímka posune. Konstrukční přímka může být upravena pomocí uzlů. Jestliže nyní posunete konstrukční přímku, ovlivní se stupně vinutí.

Vytvoření schodiště ve tvaru U pomocí uživatelem zadaných nastavení

Tento postup použijte k přidání schodiště ve tvaru U pomocí nastavení, která zadáte. Schodiště ve tvaru U má dva průběhy stejné délky spojené půlpodestou. Nastavení zarovnání řídí, kam klesnou body, které definují schodiště v rámci jeho šířky.

Když se kreslí schodiště, ramena se zobrazí s přímkami pro každý stupeň. Ploché podesty nemají žádné přímky stupňů, zatím co podesty s otočením zobrazují přímky stupňů po celém otočení. Pro schodiště s otočením tyto dočasné čáry nepředstavují nutně skutečná umístění přímek stupňů v konečném schodišti.

Vytvoření schodiště ve tvaru U



TIP Pro zajištění toho, aby se před výběrem nástroje zobrazila paleta Vlastnosti, klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací seznam Nástroje ➤ Vlastnosti.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj schodiště.

Pokud to bude nutné, procházejte ji ke zobrazení nástroje, který chcete použít.

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Schodiště .

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.

3 Vybrat styl.

4 U položky Tvar vyberte možnost Tvar U.

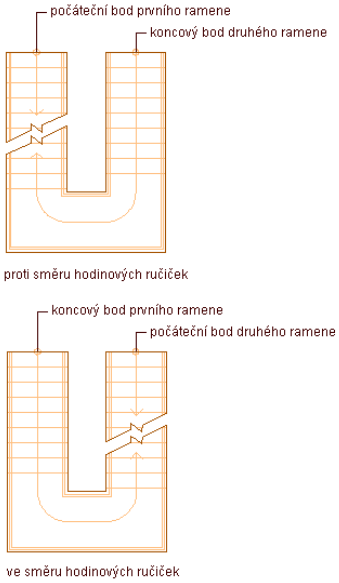
5 Zadejte typ otočení:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit plochou podestu tam, kde se průběh schodiště otáčí zpět v opačném směru	vybrat 1/2 podestu pro Typ otočení.
vytvořit schodiště tam, kde se schodiště otáčí zpět v opačném směru se stupni po celém průběhu	vybrat 1/2 otočení pro Typ otočení.

6 Určit vodorovnou orientaci schodiště:

Chcete-li…	Pak...
nakreslit schodiště ve tvaru U tak, aby pravá strana byla vnější hranou schodiště a levá strana byla vnitřní hranou schodiště	Pro položku Vodorovná orientace vybrat Proti směru hodinových ruček.
nakreslit schodiště ve tvaru U tak, aby levá strana byla vnější hranou schodiště a pravá strana byla vnitřní hranou schodiště	Pro položku Vodorovná orientace vybrat Ve směru hodinových ruček.

Určení vodorovného směru pro schodiště ve tvaru U



7 Zadejte svislou orientaci schodiště:

Chcete-li…	Pak...
nakreslit schodiště od této podlahy k podlaze vyšší	vybrat pole Nahoru pro Svislá orientace.
nakreslit schodiště od této podlahy k podlaze nižší	vybrat pole Dolů pro Svislá orientace.

8 Rozbalit Kóty.

9 Stanovte šířku, výšku a zarovnání schodiště:

Chcete-li…	Pak...
určit šířku schodiště	zadat hodnotu pro Šířka.
určit výšku schodiště mezi podlahami	zadat hodnotu pro Výška.
určit zarovnání schodiště	zadat hodnotu pro Zarovnání. Zvolená hodnota Zarovnání řídí bod vložení, když umísťujete schodiště (uvnitř, na

Chcete-li…	Pak...
	střed nebo vně) u začátku ramene schodiště.

10 Určete zakončení schodiště:

Chcete-li…	Pak...
ukončit průběh schodiště podstupnicí	vybrat Podstupnice pro Ukončit pomocí. **POZNÁMKA** Schodiště, které je zakončeno podstupnicí bude mít celkovou výšku, která je o jednu tloušťku stupně menší než je zadaná výška mezi podlahami.
ukončit průběh schodiště stupněm	vybrat Stupeň pro Ukončit pomocí.
ukončit průběh schodiště podestou	vybrat Podesta pro Ukončit pomocí.

11 Klepněte na tlačítko vedle položky Pravidla výpočtu a

Chcete-li…	pak...
určit celkovou lineární délku schodiště	zadejte hodnoty do polí Přímá délka a Počet podstupnic a klepněte na tlačítko OK. ■ Je-li Přímá délka nastavena na (automaticky), je hodnota vypočtena na základě velikosti stupně a počtu podstupnic. ■ Je-li u položky Přímá délka nastavena možnost (definováno uživatelem), je délka schodiště rovna zadanému rozměru a další tři hodnoty jsou nastaveny v mezích normy. ■ Je-li u položky Počet podstupnic nastavena možnost , (definováno uživatelem), hloubka stupně se zvětší nebo zmenší tak, aby se přizpůsobila schodišti.
určit celkový počet podstupnic schodiště	zadejte hodnotu do pole Počet podstupnic a poté klepněte na tlačítko OK. ■ Je-li Počet podstupnic nastaven na (automaticky), je počet podstupnic založen na celkové délce a celkové výšce schodiště a mezích normy, zadaných na kartě Pravidla projektu. Hodnota Přímá délka pro schodiště je nastavena automaticky. ■ Je-li u položky Počet podstupnic nastavena možnost (definováno uživatelem), můžete určit hodnotu, která se použije k výpočtu hloubky stupně a výšky podstupnice. Jestliže se tyto hodno-

Chcete-li…	pak...
	ty dostanou mimo meze schodiště, zobrazí se chybové hlášení.
určit výšku každé podstupnice v rameně schodiště	nastavte všechna pole na možnost (automaticky), klepnutím na ikonu Podstupnice proveďte její změnu na možnost (uživatelsky definované) a zadejte hodnotu v poli Podstupnice. Klepněte na tlačítko OK.
určit hloubku stupně pro každý stupeň v rameni schodiště	nastavte všechna pole na možnost (automaticky), klepnutím na ikonu vedle položky Stupeň proveďte změnu jeho nastavení na možnost (uživatelsky definované) a zadejte hodnotu v poli Stupeň. Když nastavujete hloubku stupně, můžete také určit Počet podstupnic. Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Jestliže je hodnota nastavena v tabulce pravidel výpočtu na uživatelem definovaná, může být upravena přímo na paletě Vlastnosti.

POZNÁMKA Jestliže se zobrazí vedle pole v dialogovém okně Pravidla výpočtu, nemůže být toto pole změněno, dokud nebude jiné pole změněno z (definováno uživatelem) na (automaticky).

12 Rozbalit Rozšířený.

13 Určit Omezení:

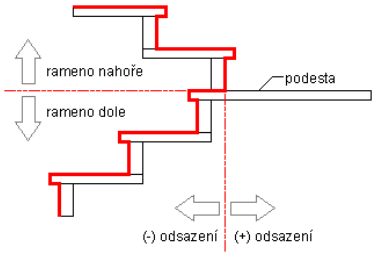
Chcete-li…	Pak...
umístit stupně a podstupnice s minimálním rozšířením podesty	vybrat Volný pro Zarovnání.
zarovnat stupeň ramene nahoře se stupněm ramene dole	Vybrat Stupeň ke stupni pro Zarovnání.

Chcete-li…	Pak...
zarovnat stupeň ramene nahoře s podstupnicí ramene dole	Vybrat Stupeň k podstupnici pro Zarovnání.
zarovnat podstupnici ramene nahoře s podstupnicí ramene dole	Vybrat Podstupnici k podstupnici pro Zarovnání.

14 Zadejte hodnotu pro Odsazení zarovnání.

Když vyberete Stupeň ke stupni, Stupeň k podstupnici nebo Podstupnice k podstupnici můžete určit hodnotu odsazení. Kladná hodnota odsazení znamená, že umístění stupně ramene dole je blíže k podestě než umístění stupně ramene nahoře.

Určení stupně pro odsazení zarovnání podstupnice



15 Zadejte hodnotu pro Zarovnání rozšíření (Dolní rameno nebo Horní rameno).

16 Zadejte hodnotu pro Nesymetrický stupeň k určení, které rameno bude delší, jestliže celkový počet stupňů není stejný. Vybrat Horní rameno k umístění nesymetrického stupně na horní rameno. Vybrat Dolní rameno k umístění nesymetrického stupně na dolní rameno

17 Určit Nastavení podlahy:

Chcete-li…	Pak...
změnit tloušťku nášlapné vrstvy podlahy v horní části schodiště	zadat hodnotu pro Horní odsazení.
změnit hloubku struktury v horní části schodiště	zadat hodnotu pro Horní hloubku.
změnit tloušťku nášlapné vrstvy podlahy v dolní části schodiště	zadat hodnotu pro Dolní odsazení.

Chcete-li…	Pak...
změnit hloubku struktury v dolní části schodiště	zadat hodnotu pro Dolní hloubku.

18 Nastavte minimální výšku nebo počet podstupnic v rameni schodiště, nebo zvolte možnost *ŽÁDNÉ*.

19 Nastavte maximální výšku nebo počet podstupnic v rameni schodiště, nebo zvolte možnost *ŽÁDNÉ*.

20 Na ploše výkresu určit bod vložení schodiště.

Paletu Vlastnosti můžete posunout nebo skrýt, aby se odkryla větší část plochy výkresu.

21 Zadejte koncový bod schodiště.

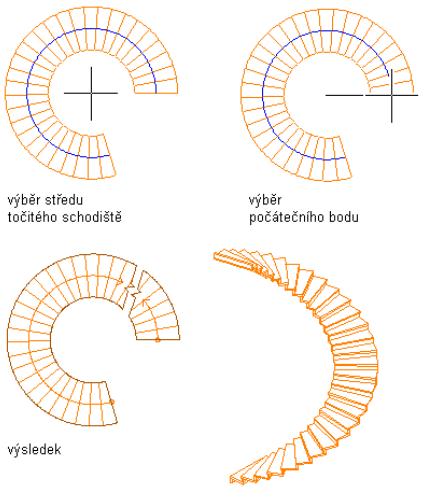
22 Pokračujte přidáním schodišť, nebo stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření spirálového schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení

Tento postup použijte k vytvoření kruhového tahu a spirálového schodiště. Spirálové schodiště se otáčí okolo společného středu zespodu navrch.

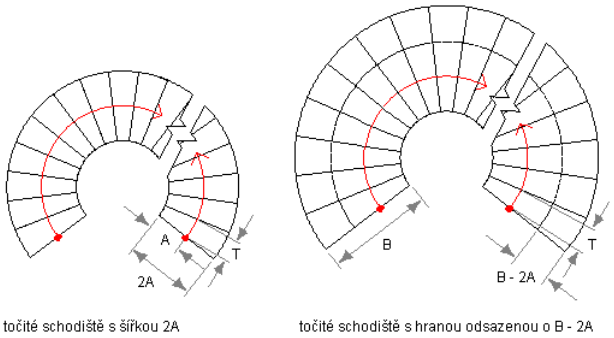
Můžete určit poloměr přímo nebo na obrazovce jen tehdy, když je výseč oblouku volná. Jinak je poloměr určen ze zadané délky stupně a výseče oblouku. V takovém případě musíte nastavit délku stupně tak, aby byl dosažen požadovaný poloměr.

Vytvoření spirálového schodiště



K vytvoření spirálového schodiště se zadanou hloubkou stupně (T), která se objeví v zadané vzdálenosti od vnitřní hrany, vytvořte nejdříve schodiště se šířkou rovnou dvojnásobku požadované vzdálenosti (A). Dále použijte Přizpůsobené hrany na odsazení vnější hrany na požadovanou celkovou šířku B. Vzdálenost odsazení je rovna B-2A.

Vytvoření spirálového schodiště pomocí zadané hloubky stupně v zadané vzdálenosti



TIP Pro zajištění toho, aby se před výběrem nástroje zobrazila paleta Vlastnosti, klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací seznam Nástroje ➤ Vlastnosti.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj schodiště.

Pokud to bude nutné, procházejte ji ke zobrazení nástroje, který chcete použít.

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Schodiště .

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.

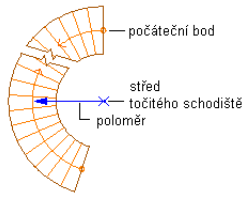
3 Vybrat styl.

4 U položky Tvar vyberte možnost Točité.

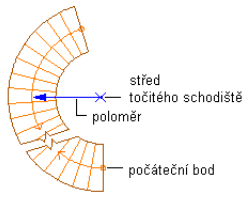
5 Určit vodorovnou orientaci schodiště:

Chcete-li…	Pak...
nakreslit spirálové schodiště ve směru proti hodinovým ručkám	Pro položku Vodorovná orientace vybrat Proti směru hodinových ruček.
nakreslit spirálové schodiště ve směru hodinových ruček	Pro položku Vodorovná orientace vybrat Ve směru hodinových ruček.

Určení vodorovné orientace pro spirálové schodiště



proti směru hodinových ručiček



po směru hodinových ručiček

6 Zadejte svislou orientaci schodiště:

Chcete-li…	Pak...
nakreslit schodiště od této podlahy k podlaze vyšší	vybrat pole Nahoru pro Svislá orientace.

Chcete-li…	Pak...
nakreslit schodiště od této podlahy k podlaze nižší	vybrat pole Dolů pro Svislá orientace.

POZNÁMKA Jestliže je v poli Podesta nastaveno Ukončit pomocí, je svislá orientace nahoru a nemůže být změněna.

7 Rozbalit kóty.

8 Stanovte šířku, výšku a zarovnání schodiště:

Chcete-li…	Pak...
určit šířku schodiště	zadat hodnotu pro Šířka.
určit výšku schodiště mezi podlahami	zadat hodnotu pro Výška.
určit zarovnání schodiště	zadat hodnotu pro Zarovnání. Zvolená hodnota Zarovnání řídí bod vložení, když umísťujete schodiště (uvnitř, na střed nebo vně) u začátku ramene schodiště.

9 Určete zakončení schodiště:

Chcete-li…	Pak...
ukončit průběh schodiště podstupnicí	vybrat Podstupnice pro Ukončit pomocí.

POZNÁMKA Schodiště, které je zakončeno podstupnicí bude mít celkovou výšku, která je o jednu tloušťku stupně menší než je zadaná výška mezi podlahami.

Chcete-li…	Pak...
ukončit průběh schodiště stupněm	vybrat Stupeň pro Ukončit pomocí.
ukončit průběh schodiště podestou	vybrat Podesta pro Ukončit pomocí.

POZNÁMKA Jestliže je svislá orientace nastavena na Dolů, Ukončit pomocí je nastaveno na Podstupnice a nemůže být měněno.

10 Zadejte poloměr schodiště:

Chcete-li…	Pak...
určit přesný poloměr pro spirálové schodiště	pro Určit na obrazovce vybrat Ne a zadat hodnotu pro Poloměr.
definovat poloměr pro schodiště dynamicky	pro Určit na obrazovce vybrat Ano.

11 Vybrat typ výseče oblouku, který se použije pro vytvoření spirálového schodiště:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit průběh spirálového schodiště bez výsečí	vybrat Volný pro Výseč oblouku.
vytvořit spirálové schodiště s určitým počtem stupňů pro rameno schodiště	vyberte položku Celkem stupňů pro Výseč oblouku a zadejte hodnotu pro

Chcete-li…	Pak...
	Úhel oblouku. To zahrnuje zakončovací podestu nebo stupeň.
vytvořit spirálové schodiště pomocí určitého stupně pro každý stupeň ve schodišti	vyberte položku Stupňů na stupeň pro Výseč oblouku a zadejte hodnotu pro Úhel oblouku.

12 Klepněte na tlačítko vedle položky Pravidla výpočtu a

Chcete-li…	pak...
určit celkovou lineární délku schodiště	zadejte hodnoty do polí Přímá délka a Počet podstupnic a klepněte na tlačítko OK. ■ Je-li Přímá délka nastavena na (automaticky), je hodnota vypočtena na základě velikosti stupně a počtu podstupnic. ■ Je-li u položky Přímá délka nastavena možnost (definováno uživatelem), je délka schodiště rovna zadanému rozměru a další tři hodnoty jsou nastaveny v mezích normy. ■ Je-li u položky Počet podstupnic nastavena možnost , (definováno uživatelem), hloubka stupně se zvětší nebo zmenší tak, aby se přizpůsobila schodišti.
určit celkový počet podstupnic schodiště	zadejte hodnotu do pole Počet podstupnic a poté klepněte na tlačítko OK. ■ Je-li Počet podstupnic nastaven na (automaticky), je počet podstupnic založen na celkové délce a celkové výšce schodiště a mezích normy, zadaných na kartě Pravidla projektu. Hodnota Přímá

Chcete-li…	pak...
	délka pro schodiště je nastavena automaticky. ■ Je-li u položky Počet podstupnic nastavena možnost (definováno uživatelem), můžete určit hodnotu, která se použije k výpočtu hloubky stupně a výšky podstupnice. Jestliže se tyto hodnoty dostanou mimo meze schodiště, zobrazí se chybové hlášení.
určit výšku každé podstupnice v rameně schodiště	nastavte všechna pole na možnost (automaticky), klepnutím na ikonu Podstupnice proveďte její změnu na možnost (uživatelsky definované) a zadejte hodnotu v poli Podstupnice. Klepněte na tlačítko OK.
určit hloubku stupně pro každý stupeň v rameni schodiště	nastavte všechna pole na možnost (automaticky), klepnutím na ikonu vedle položky Stupeň proveďte změnu jeho nastavení na možnost (uživatelsky definované) a zadejte hodnotu v poli Stupeň. Když nastavujete hloubku stupně, můžete také určit Počet podstupnic. Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Jestliže je hodnota nastavena v tabulce pravidel výpočtu na uživatelem definovaná, může být upravena přímo na paletě Vlastnosti.

POZNÁMKA Jestliže se zobrazí vedle pole v dialogovém okně Pravidla výpočtu, nemůže být toto pole změněno, dokud nebude jiné pole změněno z (definováno uživatelem) na (automaticky).

13 Rozbalit Rozšířené.

14 Určit Nastavení podlahy:

Chcete-li…	Pak...
změnit tloušťku nášlapné vrstvy podlahy v horní části schodiště	zadat hodnotu pro Horní odsazení.
změnit hloubku struktury v horní části schodiště	zadat hodnotu pro Horní hloubku.
změnit tloušťku nášlapné vrstvy podlahy v dolní části schodiště	zadat hodnotu pro Dolní odsazení.

15 Nastavte minimální výšku nebo počet podstupnic v rameni schodiště, nebo zvolte možnost *ŽÁDNÉ*.

16 Nastavte maximální výšku nebo počet podstupnic v rameni schodiště, nebo zvolte možnost *ŽÁDNÉ*.

17 Zadejte střed pro spirálové schodiště.

18 Zadejte umístění schodiště.

19 Pokračujte přidáním schodišť, nebo stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření vlastního schodiště ze skici

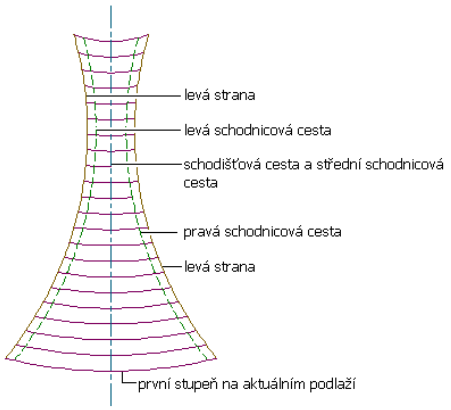
Tento postup použijte k vytvoření vlastního schodiště ze skici. Můžete modelovat nepravidelně tvarovaná schodiště a stupně a ve vlastním schodišti definovat více ramen s různými úhly. Můžete vybrat nebo vytvořit skicu definováním hran schodiště a hran stupňů. Vytvořte vlastní schodiště k modelování podmínek složitého existujícího schodiště pro analýzu a průzkum podmínek nesplňujících kód nebo generujte typy schodišť, které není možno vytvořit pomocí obvyklých příkazů schodiště AutoCAD Architecture.

Komponenta obrysu schodišť je u vlastního schodiště vykreslena levou a pravou stranou schodiště, podkosením prvního stupně a předkem posledního stupně nebo podesty.

Schodnice schodiště mohou být vybrány jako skica nebo mohou být automaticky generovány pomocí příkazu AutoCAD Architecture. Po vytvoření vlastního schodiště můžete nahradit cesty schodnice. Můžete přidat nebo upravit schodnice úpravou stylu schodiště. U stylu schodiště použitého na vlastní schodiště musí být schodnice definovány v tomto konkrétním stylu schodiště. Pokud styl schodiště neobsahuje schodnice, budou úsečky levé a pravé trasy schodnice převedeny na příslušnou geometrii schodnice. Vlastnosti aktuálního schodiště řídí vzhled komponent schodiště v různých reprezentacích.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ V žádném bodu nesmí dojít k překrývání celkového obrysu schodiště, jinak se zobrazí Tipy k řešení.

Vytvořte skicu pro vaše vlastní schodiště pomocí úseček, lehkých křivek nebo segmentů oblouku. Všechny úsečky stupně musí protínat boky schodiště. Grafické znázornění tras schodnice musí být přes trasu schodiště spojité.



Skica pro vlastní schodiště může reprezentovat následující komponenty:

- levé a pravé strany schodiště (požadováno)
- cesta schodiště (volitelné)
- levá, pravá a středová schodnice (volitelné)
- první stupeň na aktuální hladině (požadováno)
- zbývající stupně (požadováno)

POZNÁMKA Vlastní schodiště musí mít nejméně 2 stupně. Při vytváření vlastního schodiště musí být pro zbývající stupně vybrány alespoň 2 úsečky.

Vytvoření vlastního schodiště ze skici

1. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj schodiště, který chcete použít a vyberte nástroj.

   Rolováním nalezněte požadovaný nástroj.

TIP Pro zajištění toho, aby se před výběrem nástroje zobrazila paleta Vlastnosti, klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací seznam Nástroje ➤ Vlastnosti.

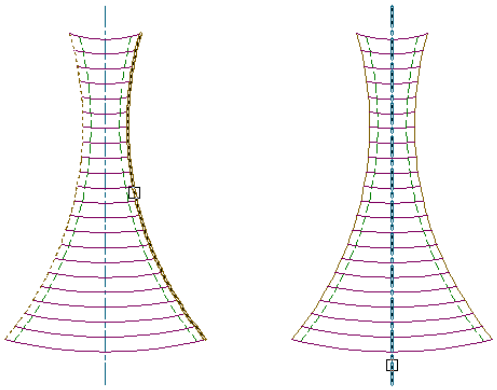
2 Ověřte, zda aktuální výkres obsahuje styl schodiště s definovanými schodnicemi.

3 Pravým tlačítkem klepněte na nástroj schodiště a klepněte na možnost Použít vlastnosti nástroje na ➤ Skica.

4 Vyberte skicu, která reprezentuje levou a pravou stranu vlastního schodiště.

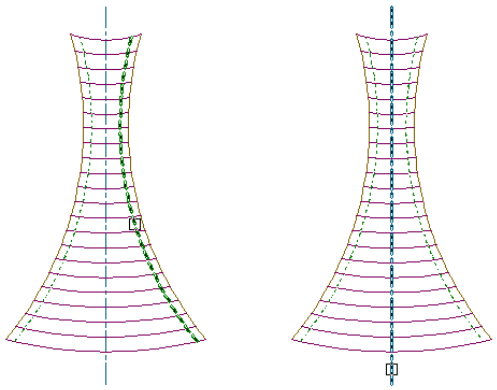
Pro strany schodiště mohou být vybrány pouze úsečky, lehké křivky nebo segmenty oblouků, které protínají všechny stupně.

5 Vyberte skicu, která reprezentuje cestu schodiště, nebo stiskněte klávesu *ENTER*, aby se vygenerovala automaticky.



Pro cestu schodiště mohou být vybrány pouze jedno nebo vícesegmentové lehké křivky nebo segmenty oblouků, které protínají všechny stupně.

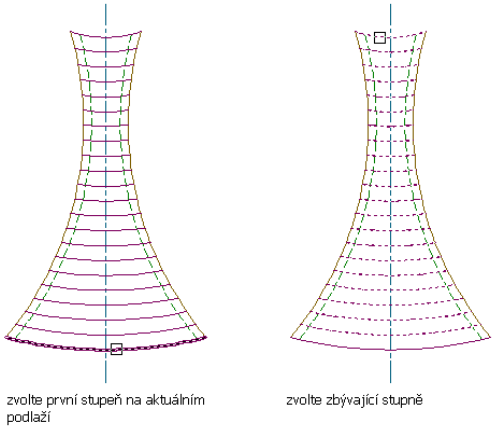
6 Zvolte skicu, která představuje levou, pravou a střední schodnici, nebo stisknutím klávesy *ENTER* nechejte vytvořit levou, pravou a střední schodnici automaticky.



7 Vyberte skicu, která reprezentuje první stupeň na aktuální hladině.

Pro stupně schodiště mohou být vybrány pouze úsečky, lehké křivky nebo segmenty oblouku, které protínají strany schodiště.

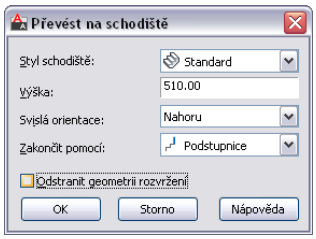
8 Vyberte zbývající stupně.



9 V dialogu Převést na Schodiště ověřte nebo změňte hodnoty parametrů pro Styl, Výška, Svislá orientace a Zakončit čím. Zadejte styl s definovanými

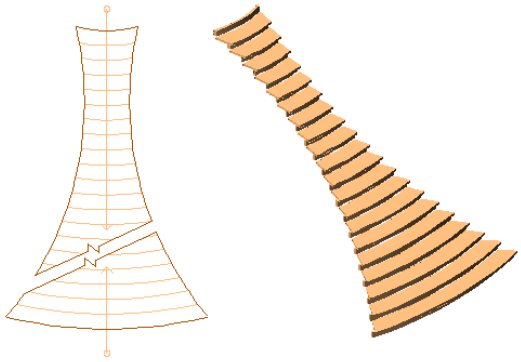
schodnicemi. Určete, zda se má geometrie rozvržení smazat, a pak klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA U stylu schodiště Standardní nejsou definovány schodnice.



DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Vlastní schodiště nemůžete převést na styl schodiště rampy.

Ze skici je vytvořeno vlastní schodiště.



výsledek

Po vytvoření vlastního schodiště můžete převést jeho libovolnou část do podesty. Pokyny najdete v části Úprava vlastního schodiště na straně 2094.

Vytvoření vlastního schodiště z profilů stupňů

Tento postup použijte k vytvoření vlastního schodiště z profilů stupňů. Použijte definované profily, generované z uzavřených křivek, pro vlastní stupně schodiště. Všechny profily stupňů v každém schodišti mezi podlažími, se musí buď protínat nebo přesahovat.

Komponenta obrysu schodiště je u vlastního schodiště vykreslena levou a pravou stranou schodiště, podkosením prvního stupně a předkem posledního stupně nebo podesty.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ V žádném bodu nesmí dojít k překrývání celkového obrysu schodiště, jinak se zobrazí Tipy k řešení.

Schodnice schodiště mohou být vybrány jako skica nebo mohou být automaticky generovány pomocí příkazu AutoCAD Architecture. Po vytvoření vlastního schodiště můžete nahradit cesty schodnice. Můžete přidat nebo upravit schodnice úpravou stylu schodiště. Vlastnosti aktuálního schodiště řídí vzhled komponent schodiště v různých reprezentacích.

Skica a profily pro vlastní schodiště mohou reprezentovat následující komponenty:

- cesta schodiště (požadováno)
- levá a pravá schodnice schodiště (volitelné)
- první profil stupně na aktuálním hladině (požadováno)
- zbývající stupně (požadováno)

Vytvoření vlastního schodiště z profilů stupně

1. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj schodiště, který chcete použít, a vyberte nástroj.

   Rolováním nalezněte požadovaný nástroj.

   TIP Pro zajištění toho, aby se před výběrem nástroje zobrazila paleta Vlastnosti, klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací seznam Nástroje ➤ Vlastnosti.

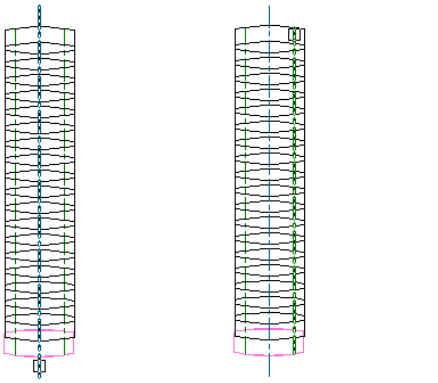
2. Pravým tlačítkem klepněte na nástroj schodiště a klepněte na možnost Použít vlastnosti nástroje na ➤ Skica.

3 Zadejte **T** pro Treadprofile (profil stupně).

4 Vyberte skicu, která reprezentuje cestu schodiště.

Pro cestu schodiště mohou být použity pouze jednoduché nebo vícesegmentové lehké křivky nebo segmenty oblouků, které protínají všechny stupně.

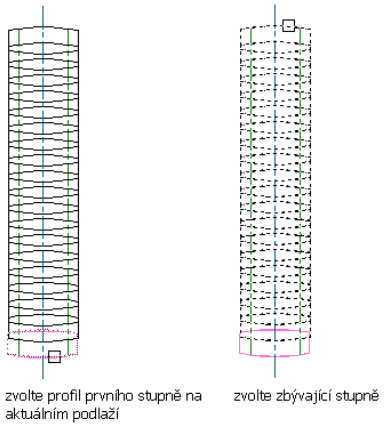
5 Zvolte skicu, která představuje levou, pravou a střední schodnici, nebo stisknutím klávesy *ENTER* nechejte vytvořit levou, pravou a střední schodnici automaticky.



6 Vyberte skicu, která reprezentuje profil prvního stupně na aktuální hladině.

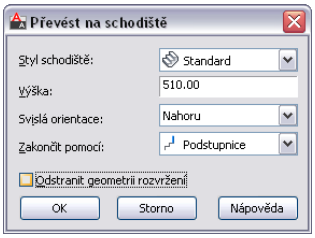
Jen definované profily mohou být vybrány pro stupně schodiště.

7 Vyberte zbývající stupně.



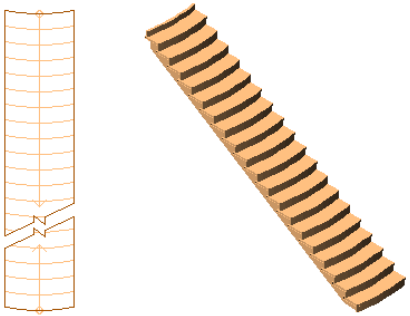
DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Vlastní schodiště nelze převést na styl schodiště rampy.

8 V dialogu Převést na schodiště ověřte nebo změňte hodnoty parametrů pro položky Styl, Výška, Svislá orientace a Ukončit čím. Zadejte, zda se má odstranit geometrie rozvržení, a pak klepněte na tlačítko OK.



DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Vlastní schodiště nelze převést na styl schodiště rampy.

Je vytvořeno vlastní schodiště z profilů stupňů.



Po vytvoření vlastního schodiště můžete převést jeho libovolnou část do podesty. Pokyny najdete v části Úprava vlastního schodiště na straně 2094.

Úprava vlastního schodiště

Tento postup použijte k provedení následujících úprav vlastního schodiště:

- Upravit plochu stupňů a podstupnice
- Kopírovat stupně a podstupnice do zdrojových komponent

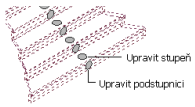
- Převést stupeň na podestu a znovu zpět
- Nahradit existující cestu schodnice novou cestou schodnice vybráním skici

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Při přidání nebo změně tvaru stupňů nesmí v žádném bodu dojít k překrývání celkového obrysu schodiště, jinak se zobrazí Tipy k řešení.

Upravit vlastní stupeň schodiště

1. Tento postup použijte k převedení hrany vlastního stupně schodiště na oblouk.

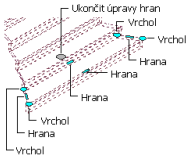
   Vyberte vlastní schodiště, které chcete změnit, a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Vlastní schodiště ➤ Upravit stupeň/podstupnici .

   Ve středu každého stupně a podstupnice se zobrazí uzel.

2. Vyberte spodní uzel Upravit stupeň.

   K úpravě plochy stupně můžete vybrat buď uzly hrany nebo vrcholu. Pro úpravu plochy stupně vlastního schodiště se zobrazí následující uzly:

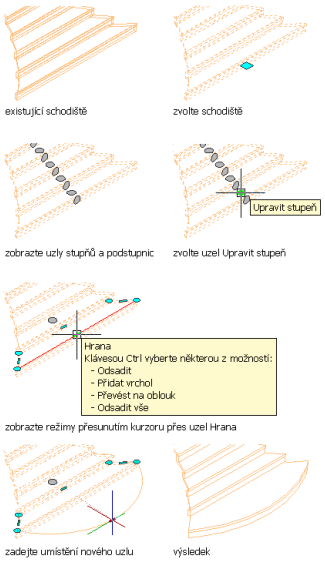
3. Posuňte kurzor nad uzel přední Hrana.

   Zobrazí se nápověda s následujícími možnostmi:

   - Odsazení
   - Přidat vrchol
   - Převést na oblouk
   - Odsadit vše

4. Vyberte uzel Hrana a stiskněte dvakrát klávesu *CTRL* ke změně na možnost Převést na oblouk.

5 Zadejte nové umístění pro uzel Hrana



Kopírovat stupeň/podstupnici

1 Tento postup použijte k úpravě stupně vlastního schodiště kopírováním existujícího stupně na jiné vlastní schodiště.

Vytvořit 2 vlastní schodiště: jedno se zdrojovým stupněm ke kopírování a jedno jako cílové vlastní schodiště.

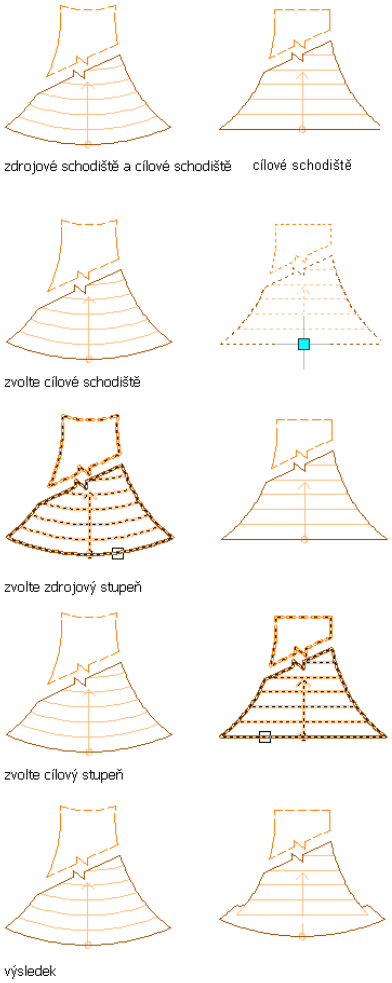
2 Vyberte vlastní schodiště, které chcete změnit, a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Vlastní schodiště ➤ Kopírovat stupeň/podstupnici .

3 Určete stupeň, který se má kopírovat.

Máte možnost kopírovat stupeň, podstupnici nebo obojí.

4 Vyberte stupeň, který se má kopírovat, na zdrojovém vlastním schodišti.

5 Vyberte stupeň na cílovém vlastním schodišti, který má být nahrazen.



Přepnout stupeň/podesta

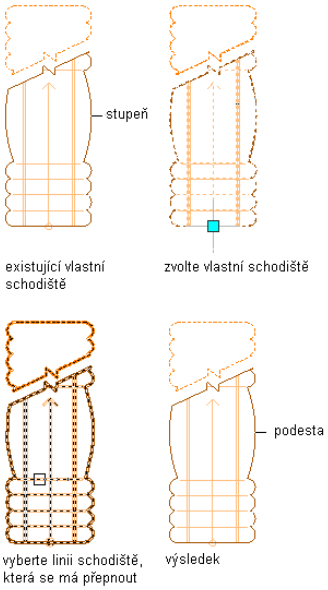
1 Tento postup použijte k převedení stupně vlastního schodiště na podestu nebo převeďte podestu vlastního schodiště na stupeň.

Vyberte vlastní schodiště, které chcete změnit, a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Vlastní schodiště ➤ Nastavit na stupeň/podestu .

2 Vyberte stupeň k převedení na podestu.

Při použití stylu schodiště s definovanými schodnicemi si můžete všimnout, že schodnice je rovnoběžná s podestou a sklonem v celém průběhu stupně.

POZNÁMKA Tato funkce nepřepisuje možnost Zakončit pomocí. Pokud je zadána možnost Zakončit pomocí podesty, nelze tuto funkci k převedení podesty na stupeň použít.



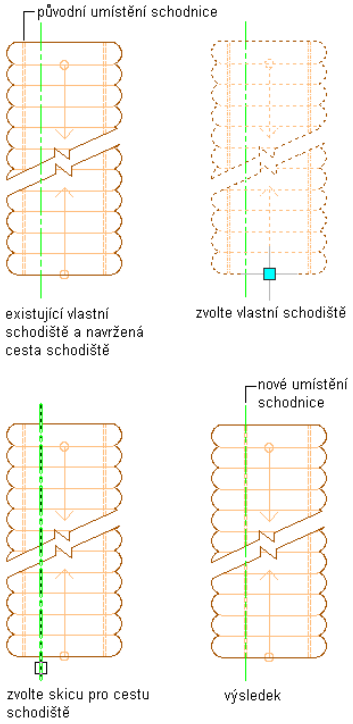
Nahradit cestu schodnice

1 Tento postup použijte k náhradě cesty schodnice existujícího vlastního schodiště novou cestou schodnice výběrem skici. Skica se musí nacházet uvnitř schodiště, aby ji bylo možné vybrat jako náhradní trasu schodnice, a musí probíhat po celé délce schodiště.

Vyberte vlastní schodiště, které chcete změnit, a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Vlastní schodiště ➤ Nahradit cestu schodnice .

2 Určete cestu levé, pravé nebo středové schodnice (podle konfigurace vlastního schodiště), která se má nahradit.

3 Vyberte skicu, která má reprezentovat novou cestu schodnice.



Vytvoření rampy

Tento postup použijte k vytvoření rampy pomocí schodiště. Styl Rampa-Beton (ve výkresu Styly schodišť) zahrnuje správné nastavení pro vytvoření rampy.

TIP Seznam s umístěním všech stylů a pomocných výkresů naleznete v části Styly a podpůrné soubory na straně 134.

Pro vytvoření ramp by měl být použit typ schodnice rampy. Komponenta zobrazení plošek schodnice poskytuje čáry podesty pro rampy a Konec s nastavením stupně provede připojení

k následující pracovní hladině správně, namísto toho, abychom měli výšku jedné podstupnice mezi rampou a povrchem, se kterým by se měla spojit.

TIP Pro zajištění toho, aby se před výběrem nástroje zobrazila paleta Vlastnosti, klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací seznam Nástroje ➤ Vlastnosti.

1. Importovat Styl rampy z výkresu Styly schodišť.

   Informace o kopírování stylů do vašeho výkresu, viz část Kopírování stylů mezi výkresy na straně 861.

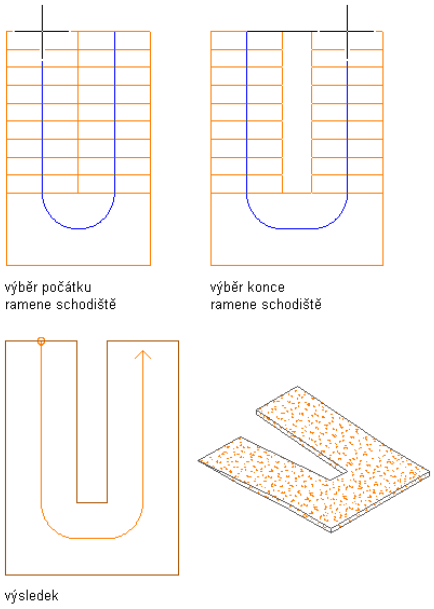
2. Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj schodiště.

   Pokud to bude nutné, procházejte ji ke zobrazení nástroje, který chcete použít.

   POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Schodiště .

3. Na paletě Vlastnosti rozbalit Základní a rozbalit Obecné.
4. Vybrat styl Rampa-Beton.
5. Určete nastavení schodiště, jako například tvar, typ otočení atd.
6. Zadejte umístění schodiště.
7. Pokračujte přidáním schodišť, nebo stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření betonové rampy ve tvaru U



Vytvoření nástroje schodiště

Tento postup použijte k vytvoření nástroje schodiště a jeho přidání do palety nástrojů. Svůj vlastní nástroj schodiště budete asi chtít vytvořit, když budete umísťovat více schodišť specifického stylu a všechna budou mít stejné vlastnosti.

1 Otevřete paletu nástrojů, do které budete chtít přidat nástroj.

2 Vytvoření nástroje:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit nástroj ze schodiště ve výkresu	vybrat schodiště a táhnout jej do palety nástrojů.
vytvořit nástroj ze stylu schodiště ve Správce stylu	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Vyhledejte styl, který chcete zkopírovat, a přetáhněte ho na paletu nástro-

Chcete-li...	Pak...
	jů. Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů.
zkopírovat nástroj v aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	Otevřete jinou paletu nástrojů, klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu, na kterou chcete přidat nástroj, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z katalogu nástrojů	otevřete katalog v Prohlížeči obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na úchyt i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro položku Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

Tento popis slouží jako nápověda na paletě nástrojů a k popisu nástroje, pokud je uložen v katalogu nástrojů.

6 Rozbalte položku Základní a položku Obecné.

7 Klepněte na tlačítko vedle položky Popis, zadejte popis schodiště vytvořeného prostřednictvím tohoto nástroje a klepněte na tlačítko OK.

8 Zadejte klíč hladiny a kterýkoliv klíč hladiny se přepíše, jestliže nechcete použít přiřazení hladiny, zadané ve stylu klíče hladiny, použitém ve výkresu.

9 Vybrat styl schodiště.

POZNÁMKA Jestliže je vybráno víceramenné schodiště nebo schodiště ve tvaru U, může být nastaven typ otočení. Jestliže je typ otočení 1/2 nebo 1/4 otočení, může být nastaven styl vinutí.

10 Vybrat soubor výkresu, obsahující styl, použitý pro toto schodiště.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Úprava schodiště

Schodiště můžete upravovat změnou stylu schodiště, šířky a výšky schodiště, velikosti stupně a zarovnání. Můžete také měnit omezení, komponenty, rozšíření podest a umístění, navíc ke stylu a kótám.

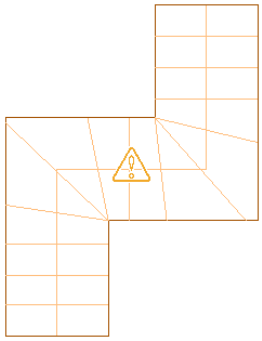
AutoCAD Architecture nabízí několik metod pro úpravu schodiště:

- Schodiště můžete upravovat přímo pomocí uzlů pro kóty a jiných fyzikálních charakteristik.
- Pro operace úprava uzlu, při nichž měníte kótu nebo úhel, vám funkce Dynamický vstup umožní zadat přesnou hodnotu místo posouvání uzlu. Jestliže je tato funkce aktivní (klepněte na tlačítko DYN ve stavovém řádku aplikace), při výběru uzlu se zobrazí textové okno, kam se zadává požadovaná hodnota pro asociovanou kótu nebo úhel. Další informace najdete v části „Použití dynamického vstupu“ v nápovědě aplikace AutoCAD.
- Nastavení schodiště můžete změnit na paletě Vlastnosti.
- Je možné použít příkazy pro úpravy z kontextové karty na pásu karet pro vybrané schodiště.

Použití uzlů k úpravě schodiště

Když používáte uzly k úpravě schodiště, omezení schodiště pokračuje mezemi projektu a délkou, zadanou při vytvoření schodiště, jestliže je možnost Délka automaticky nastavena na Ne. Toto je případ všech schodišť ve výkresech dřívějších verzí. Při překročení těchto mezí se zobrazí ikona s tipem k řešení.

Schodiště s ikonou s tipem k řešení



K vytvoření víceramenných schodišť, která mají zkosené podesty a lomené průběhy schodiště, můžete použít uzly. Změna konfigurace podesty může mít za následek změny v průběhu schodiště.

Můžete zvětšit nebo zmenšit celkovou šířku průběhu schodiště pro schodiště tvaru U.

Pro spirálové schodiště může být změněn poloměr a počáteční bod. Můžete použít uzly ke zvětšení nebo zmenšení celkové šířky průběhu schodiště pro spirálové schodiště. Jestliže změníte šířku schodiště po provedení uzlové úpravy boku, jsou změny ztraceny.

POZNÁMKA Nemůžete použít žádné uzly reprezentace plánu ke změně výšky mezi podlahami. Vybrat schodiště ve směru pohledu jiném než shora k použití uzlu na změnu výšky mezi podlahami.

Každý tvar schodiště má jiné uzly k němu přiřazené.

Použití uzlů k úpravě přímého schodiště

O použití uzlů přímého schodiště pro úpravu schodiště se informujte na ilustracích a v krocích v tomto tématu.

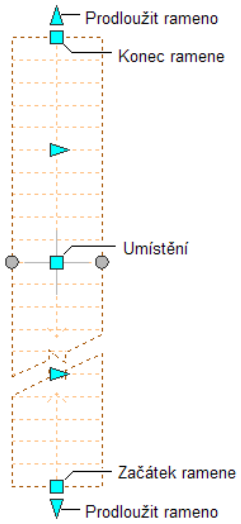
Uzel	Popis	Animace
(Délka)	Umožňuje změnit délku přímého schodiště.	*Animace změny délky přímého schodiště pomocí uzlů*
(Výška)	Umožňuje změnit výšku přímého schodiště.	*Animace změny výšky přímého schodiště pomocí uzlů*
(Zúžení ramene schodiště)	Umožňuje změnit zúžení ramene přímého schodiště.	*Animace změny zúžení ramene přímého schodiště pomocí uzlů*

Uzel	Popis	Animace
(Hrana)	Umožňuje změnit šířku ramene přímého schodiště přidáním hrany.	*Animace změny šířky ramene přímého schodiště přidáním uzlu hrany*
(Hrana)	Umožňuje změnit šířku ramene přímého schodiště přesunutím hrany.	*Animace změny šířky ramene přímého schodiště přesunutím uzlu hrany*
(Umístění konstrukční přímky)	Umožňuje změnit umístění konstrukční přímky přímého schodiště.	*Animace změny umístění konstrukční přímky přímého schodiště pomocí uzlu*
(Umístění cesty grafiky)	Umožňuje změnit umístění cesty grafiky přímého schodiště.	*Animace změny umístění cesty grafiky přímého schodiště pomocí uzlu*

Úprava kót schodiště

1. Vybrat přímé schodiště.
2. Vybrat uzel pro kótu, kterou chcete změnit.

Uzly přímého schodiště Počátek a konec ramene, Umístění a Prodloužit schodiště



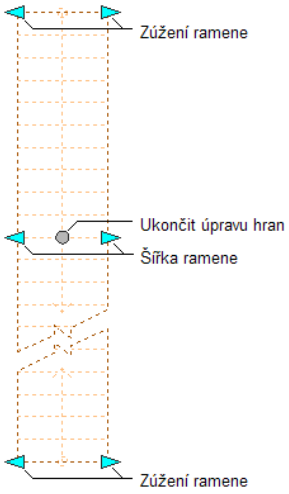
3 Posunujte uzel, dokud se nezobrazí hodnota kóty, kterou chcete a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu.

POZNÁMKA Uzly Prodloužit schodiště posunou přímé schodiště dokud se neukončí podestou.

4 Klepnutím na uzel Upravit hrany přejděte k režimu úpravy hran (šířky a zúžení ramene schodiště).

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Přizpůsobit hranu ➤ Upravit.

Uzly přímého schodiště Zúžení ramene, Šířka ramene a Ukončit úpravu hran.



5 Když ukončíte úpravy hran schodiště, klepněte na uzel Ukončit úpravy hran k návratu do výchozího režimu úpravy schodiště.

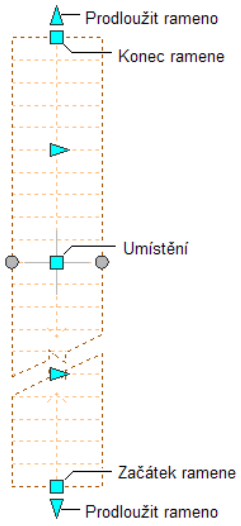
6 Pokračujte v úpravách nebo vypněte uzly klepnutím pravým tlačítkem a klepnutím na tlačítko Zrušit výběr všech.

Změna umístění nebo polohy přímého schodiště

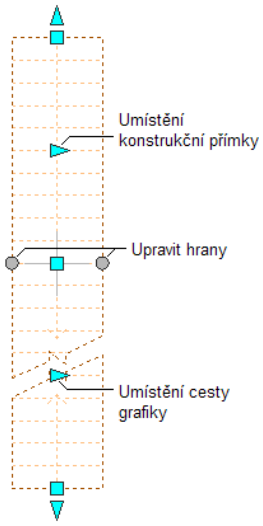
1 Vybrat přímé schodiště.

2 Vybrat příslušný uzel ke změně umístění schodiště, jeho počátečního bodu, konstrukční přímky, cesty grafiky nebo koncového bodu.

Uzly přímého schodiště Počátek a konec ramene, Prodloužit schodiště a Umístění



Uzly přímého schodiště Umístění konstrukční přímky, Umístění cesty grafiky a Upravit hrany



3 Posuňte schodiště do požadovaného místa a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu a stiskněte *ENTER*.

Jestliže chcete zadat specifickou hodnotu pro druhý směr v kterémkoliv režimu úpravy (například ve směru *Y*, když upravujete podél roviny *XY*), stiskněte *TAB* k přepnutí do druhého směru.

Můžete také zamknout posuv schodiště v určitém směru. Jestliže zadáte hodnotu pro kterýkoliv směr kóty v aktuálním režimu úpravy a pak stiskněte *TAB*, posuv schodiště je omezen na druhý směr kóty. Když provádíte úpravu například podél roviny *XY*, můžete zadat hodnotu pro kótu *X* a pak stisknout *TAB*. Kóta *X* je zamčena na této hodnotě a posuv schodiště je omezen na směr kóty *Y*.

4 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

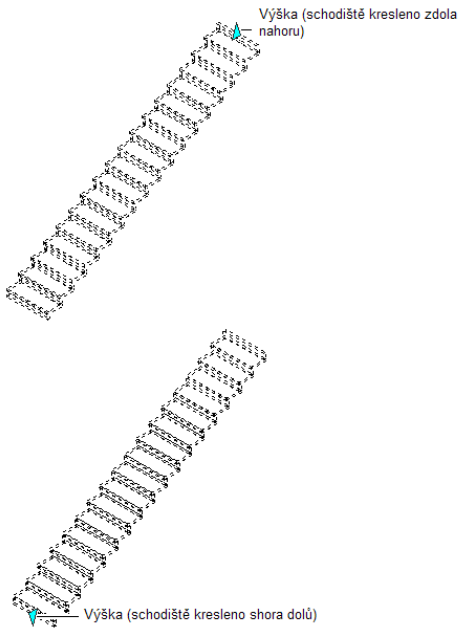
Změna výšky přímého schodiště

1 Vybrat přímé schodiště.

2 Posunout uzel Výška ke změně výšky schodiště.

POZNÁMKA Uzel se zobrazí jen v 3D zobrazení schodiště. Výška nemůže být upravována v zobrazení Půdorys.

Uzel Výška přímého schodiště



3 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Použití uzlů k úpravě víceramenného schodiště

O použití uzlů víceramenného schodiště pro úpravu schodiště se informujte na ilustracích a v krocích v tomto tématu.

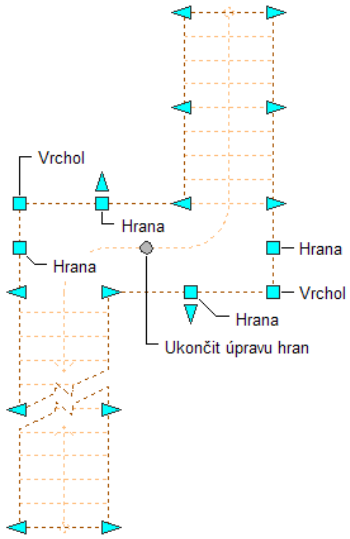
Uzel	Popis	Animace
(Přesunout rameno schodiště)	Umožňuje přesun ramene víceramenného schodiště.	*Animace přesunu ramene víceramenného schodiště pomocí uzlů*
(Bod otočení)	Umožňuje přesun bodu otočení víceramenného schodiště.	*Animace přesunu bodu otočení víceramenného schodiště pomocí uzlů*
(Zúžení ramene schodiště)	Umožňuje změnit zúžení ramene víceramenného schodiště.	*Animace změny zúžení ramene víceramenného schodiště pomocí uzlů*
(Hrana)	Umožňuje změnit šířku ramene víceramenného schodiště přesunutím hrany.	*Animace změny šířky ramene víceramenného schodiště přesunutím uzlu hrany*
(Umístění konstrukční čáry)	Umožňuje změnit umístění konstrukční přímky víceramenného schodiště.	*Animace změny umístění konstrukční přímky víceramenného schodiště pomocí uzlu*
(Umístění cesty grafiky)	Umožňuje změnit umístění cesty grafiky víceramenného schodiště.	*Animace změny umístění cesty grafiky víceramenného schodiště pomocí uzlu*

Úprava kót víceramenného schodiště

1 Vybrat víceramenné schodiště.

2 Vybrat uzel pro kótu, kterou chcete změnit.

Uzly podesty víceramenného schodiště Hrana a Vrchol a Ukončit úpravu hran

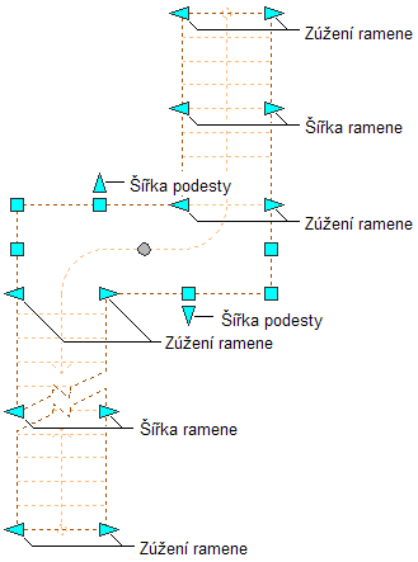


3 Posunujte uzel, dokud se nezobrazí hodnota kóty, kterou chcete a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu.

4 Klepnutím na uzel Upravit hrany přejděte k režimu úpravy hran (šířky a zúžení ramene schodiště).

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Přizpůsobit hranu ➤ Upravit.

Uzly víceramenného schodiště Zúžení ramene a Šířka ramene a Šířka podesty



5 Když ukončíte úpravy hran schodiště, klepněte na uzel Ukončit úpravu hran k návratu do výchozího režimu úpravy schodiště.

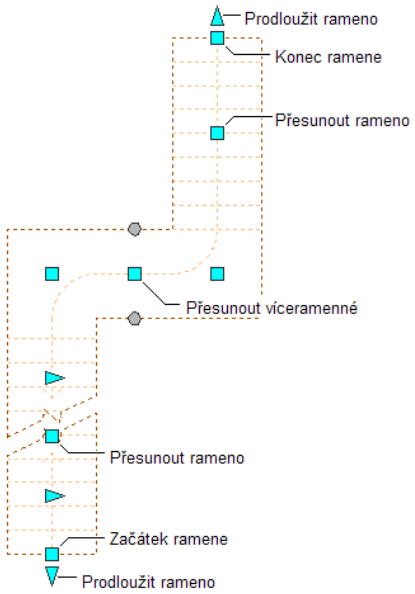
6 Pokračujte v úpravách nebo vypněte uzly klepnutím pravým tlačítkem a klepnutím na tlačítko Zrušit výběr všech.

Změna umístění nebo polohy víceramenného schodiště

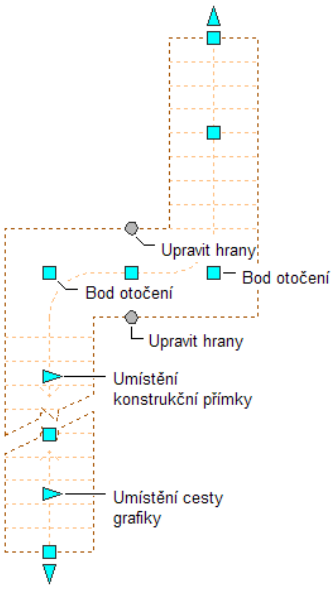
1 Vybrat víceramenné schodiště.

2 Vybrat příslušný uzel ke změně umístění schodiště, jeho počátečního bodu, konstrukční přímky, cesty grafiky nebo koncového bodu.

Uzly víceramenného schodiště Počátek a Konec ramene, Posunout rameno, Posunout více podest a Prodloužit schodiště



Uzly víceramenného schodiště Bod otočení podesty, Umístění konstrukční přímky, Umístění cesty grafiky a Upravit hrany



3 Posuňte schodiště do požadovaného místa a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu a stiskněte *ENTER*.

Jestliže chcete zadat specifickou hodnotu pro druhý směr v kterémkoliv režimu úpravy (například ve směru *Y*, když upravujete podél roviny *XY*), stiskněte *TAB* k přepnutí do druhého směru.

Můžete také zamknout posuv schodiště v určitém směru. Jestliže zadáte hodnotu pro kterýkoliv směr kóty v aktuálním režimu úpravy a pak stiskněte *TAB*, posuv schodiště je omezen na druhý směr kóty. Když provádíte úpravu například podél roviny *XY*, můžete zadat hodnotu pro kótu *X* a pak stisknout *TAB*. Kóta *X* je zamčena na této hodnotě a posuv schodiště je omezen na směr kóty *Y*.

4 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

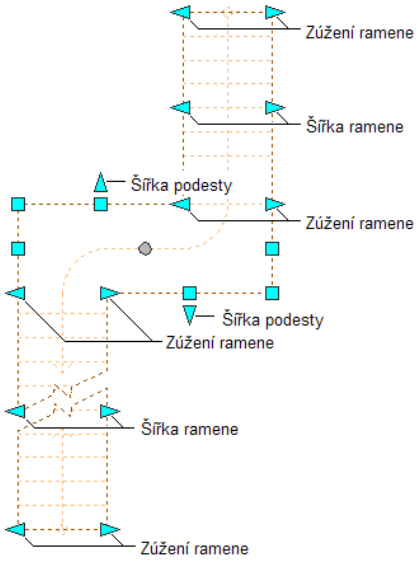
Změna tvaru podest pro víceramenné schodiště

1 Vybrat víceramenné schodiště.

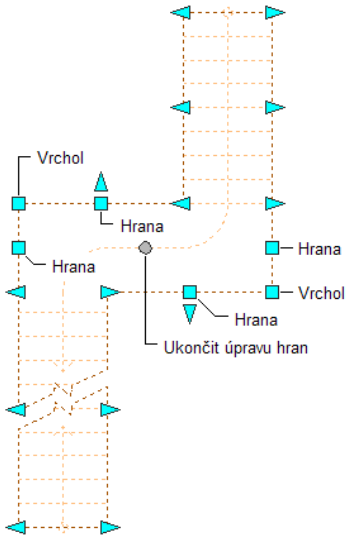
2 Výběrem uzlu Upravit hrany přejděte k režimu úpravy hran (šířky, hran a vrcholů podesty).

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Přizpůsobit hranu ➤ Upravit.

Uzly víceramenného schodiště Zúžení ramene a Šířka ramene a Šířka podesty



Uzly víceramenného schodiště Hrana a Vrchol Podesty a Ukončit úpravu hran



3 Posunout příslušný uzel ke změně tvaru podesty schodiště.

POZNÁMKA Když byly hrany podesty přizpůsobeny posunem uzlu libovolného vrcholu nebo hrany, nebudou uzly šířky podesty již zobrazeny.

4 Když ukončíte úpravy hran podesty, klepněte na uzel Ukončit úpravu hran k návratu do výchozího režimu úpravy schodiště.

5 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Změna umístění podesty pro víceramenné schodiště

1 Vybrat víceramenné schodiště.

2 Posunout příslušný uzel pro změnu umístění podesty změnou umístění bodu otočení pro každou stranu podesty nebo posuvem celé podesty.

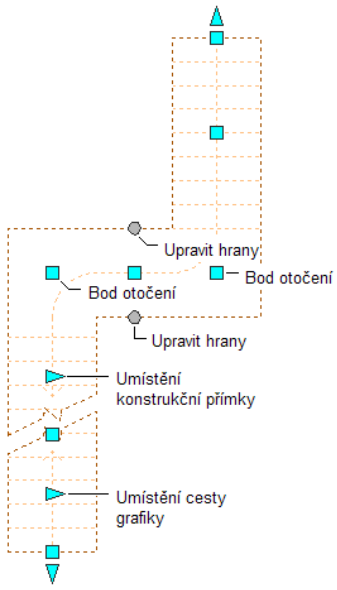
3 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Změna konstrukční přímky nebo cesty grafiky víceramenného schodiště

1 Vybrat víceramenné schodiště.

2 Posunout uzel konstrukční přímky nebo cesty grafiky.

Uzly podesty víceramenného schodiště Bod otočení, Umístění konstrukční přímky, Umístění cesty grafiky a Upravit hrany



POZNÁMKA Jen jedna konstrukční přímka nebo cesta grafiky může být zobrazena najednou. To je řízeno na kartě Ostatní aktuální reprezentace zobrazení půdorysu. Informace o tomto nastavení, viz část Určení zobrazení dalších charakteristik schodiště na straně 2218.

3 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

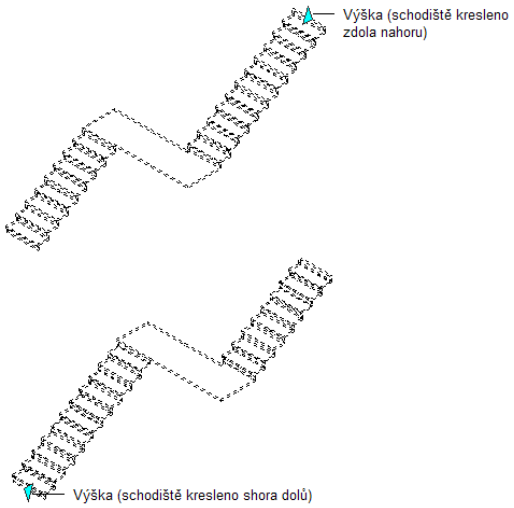
Změna výšky víceramenného schodiště

1 Vybrat víceramenné schodiště.

2 Posunout uzel Výška ke změně výšky schodiště.

POZNÁMKA Uzel se zobrazí jen v 3D zobrazení schodiště.

Uzel Výška víceramenného schodiště



3 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Použití uzlů k úpravě schodiště ve tvaru U

O použití uzlů schodiště ve tvaru U pro úpravu schodiště se informujte v ilustracích a v krocích v tomto tématu.

Uzel	Popis	Animace
(Počátek ramene schodiště)	Umožňuje změnit počáteční bod ramene schodiště tvaru U.	*Animace změny počátečního bodu ramene schodiště tvaru U pomocí uzlů*
(Obrátit konec)	Umožňuje obrátit konec schodiště tvaru U.	*Animace obrácení konce schodiště tvaru U pomocí uzlů*
(Obrátit stranu)	Umožňuje obrátit stranu schodiště tvaru U.	*Animace obrácení strany schodiště tvaru U pomocí uzlů*
(Zúžení ramene schodiště)	Umožňuje změnit zúžení ramene schodiště tvaru U.	*Animace změny zúžení ramene schodiště tvaru U pomocí uzlů*

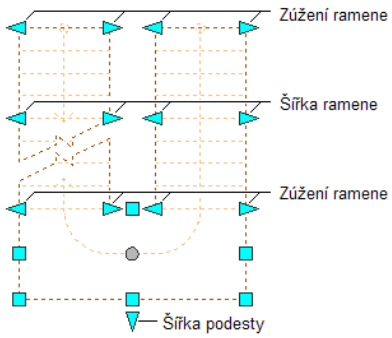
Uzel	Popis	Animace
(Hrana)	Umožňuje změnit šířku ramene schodiště tvaru U přidáním hrany.	*Animace změny šířky ramene schodiště tvaru U přidáním uzlu hrany*
(Hrana)	Umožňuje změnit šířku ramene schodiště tvaru U přesunutím hrany.	*Animace změny šířky ramene schodiště tvaru U přesunutím uzlu hrany*
(Umístění konstrukční přímky)	Umožňuje změnit umístění konstrukční přímky schodiště tvaru U.	*Animace změny umístění konstrukční přímky schodiště tvaru U pomocí uzlu*
(Umístění cesty grafiky)	Umožňuje změnit umístění cesty grafiky schodiště ve tvaru U.	*Animace změny umístění cesty grafiky schodiště ve tvaru U pomocí uzlu*
(Hrana)	Umožňuje změnit šířku podesty schodiště tvaru U přidáním hrany.	*Animace změny šířky podesty schodiště tvaru U přidáním uzlu hrany*
(Hrana)	Umožňuje změnit šířku podesty schodiště tvaru U přesunutím hrany.	*Animace změny šířky podesty schodiště tvaru U přesunutím uzlu hrany*

Úprava kót schodiště ve tvaru U

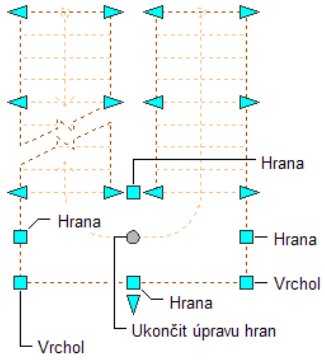
1. Vybrat schodiště ve tvaru U.
2. Výběrem uzlu Upravit hrany přejděte k režimu úpravy hran (šířky a zúžení ramene schodiště, šířky podesty).

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Přizpůsobit hranu ➤ Upravit.

Uzly schodiště ve tvaru U pro nastavení parametrů Zúžení ramene, Šířka ramene a Šířka podesty



Uzly schodiště ve tvaru U pro nastavení parametrů Vrchol a hrana podesty a Ukončit úpravu hran

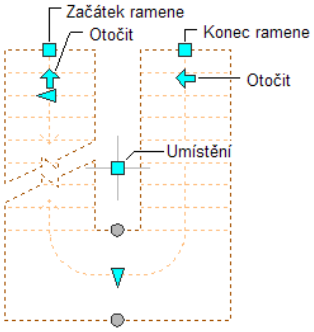


3. Posuňte uzel, dokud se nezobrazí hodnota kóty, kterou chcete, a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu.
4. Když ukončíte úpravy hran schodiště, klepněte na uzel Ukončit úpravu hran k návratu do výchozího režimu úpravy schodiště.
5. Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

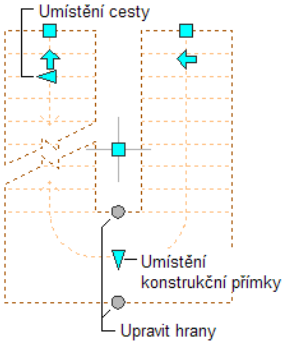
Změna umístění nebo polohy schodiště ve tvaru U

1. Vybrat schodiště ve tvaru U.
2. Vybrat příslušný uzel ke změně umístění schodiště, jeho počátečního bodu, konstrukční přímky, cesty grafiky nebo koncového bodu.

Uzly schodiště ve tvaru U pro nastavení parametrů Počátek a konec ramene, Otočit a Umístění



Uzly schodiště ve tvaru U pro nastavení parametrů Umístění cesty grafiky, Umístění konstrukční přímky a Upravit hrany



3 Posuňte schodiště do požadovaného místa a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu a stiskněte *ENTER*.

Jestliže chcete zadat specifickou hodnotu pro druhý směr v kterémkoliv režimu úpravy (například ve směru *Y*, když upravujete podél roviny *XY*), stiskněte *TAB* k přepnutí do druhého směru.

Můžete také zamknout posuv schodiště v určitém směru. Jestliže zadáte hodnotu pro kterýkoliv směr kóty v aktuálním režimu úpravy a pak stiskněte *TAB*, posuv schodiště je omezen na druhý směr kóty. Když provádíte úpravu například podél roviny *XY*, můžete zadat hodnotu pro kótu *X* a pak stisknout *TAB*. Kóta *X* je zamčena na této hodnotě a posuv schodiště je omezen na směr kóty *Y*.

4 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

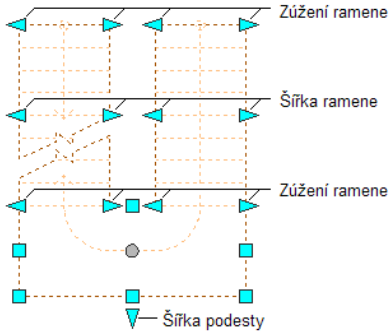
Změna tvaru podest pro schodiště ve tvaru U

1 Vybrat schodiště ve tvaru U.

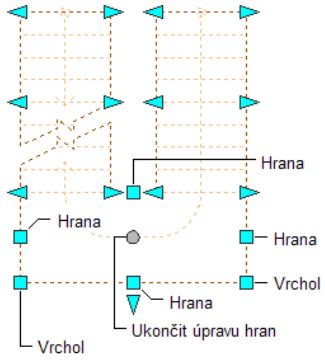
2 Výběrem uzlu Upravit hrany přejděte k režimu úpravy hran (šířky, hran a vrcholů podesty).

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Přizpůsobit hranu ➤ Upravit.

Uzly schodiště ve tvaru U pro nastavení parametrů Zúžení ramene, Šířka ramene a Šířka podesty



Uzly schodiště ve tvaru U pro nastavení parametrů Vrchol a hrana podesty a Ukončit úpravu hran



3 Posunout příslušný uzel ke změně tvaru podesty schodiště.

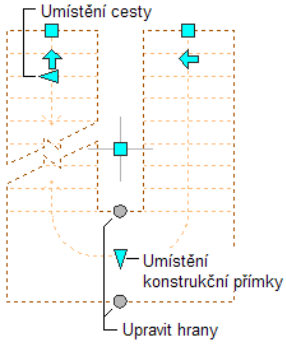
4 Když ukončíte úpravy hran podesty, klepněte na uzel Ukončit úpravu hran k návratu do výchozího režimu úpravy schodiště.

5 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Změna konstrukční přímky nebo cesty grafiky schodiště ve tvaru U

1. Vybrat schodiště ve tvaru U.
2. Posunout uzel konstrukční přímky nebo cesty grafiky.

Uzly schodiště ve tvaru U pro nastavení parametrů Umístění cesty grafiky, Umístění konstrukční přímky a Upravit hrany



POZNÁMKA Jen jedna konstrukční přímka nebo cesta grafiky může být zobrazena najednou.

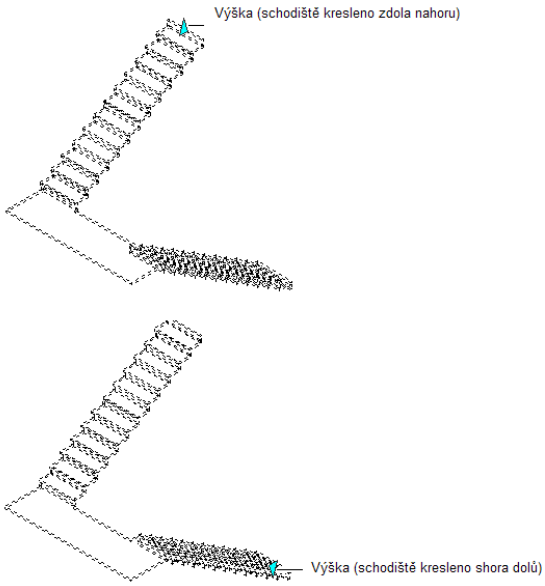
3. Posunout příslušný uzel Obrátit k obrácení podesty schodiště z jedné strany uzlu počátek ramene na druhou nebo k přepnutí dvou ramen.
4. Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Změna výšky schodiště ve tvaru U

1. Vybrat schodiště ve tvaru U.
2. Posunout uzel Výška ke změně výšky schodiště.

POZNÁMKA Uzel se zobrazí jen v 3D zobrazení schodiště.

Uzel Výška schodiště ve tvaru U



3 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Použití uzlů k úpravě spirálového schodiště

O použití uzlů spirálového schodiště pro úpravu schodiště se informujte v ilustracích a v krocích v tomto tématu.

Uzel	Popis	Animace
(Poloměr)	Umožňuje změnit poloměr točitého schodiště.	*Animace změny poloměru točitého schodiště pomocí uzlů*
(Otočit rameno schodiště)	Umožňuje otočení ramene točitého schodiště.	*Animace otočení ramene točitého schodiště pomocí uzlů*
(Výška)	Umožňuje změnit výšku točitého schodiště.	*Změna výšky točitého schodiště s využitím animace uzlů*

Uzel	Popis	Animace
(Zúžení ramene schodiště)	Umožňuje změnit zúžení ramene točitého schodiště.	*Animace změny zúžení ramene točitého schodiště pomocí uzlů*
(Hrana)	Umožňuje změnit šířku ramene točitého schodiště přidáním hrany.	*Animace změny šířky ramene točitého schodiště přidáním uzlu hrany*
(Hrana)	Umožňuje změnit šířku ramene točitého schodiště přesunutím hrany.	*Animace změny šířky ramene točitého schodiště přesunutím uzlu hrany*
(Obrátit)	Umožňuje obrátit spirálové schodiště.	*Animace obrácení točitého schodiště pomocí uzlů*
(Umístění cesty grafiky)	Umožňuje změnit umístění cesty grafiky točitého schodiště.	*Animace změny umístění cesty grafiky točitého schodiště pomocí uzlu*

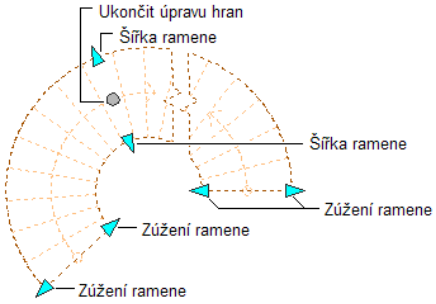
Úprava kót spirálového schodiště

1. Vybrat spirálové schodiště.
2. Výběrem uzlu Upravit hrany přejděte k režimu úpravy hran (šířky a zúžení ramene schodiště).

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Přizpůsobit hranu ➤ Upravit.

3. Vybrat uzel pro kótu, kterou chcete změnit.

Uzly spirálového schodiště Zúžení a šířka ramene a Ukončit úpravu hran



4 Posuňte uzel, dokud se nezobrazí hodnota kóty, kterou chcete a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu.

5 Když ukončíte úpravy hran schodiště, klepněte na uzel Ukončit úpravu hran k návratu do výchozího režimu úpravy schodiště.

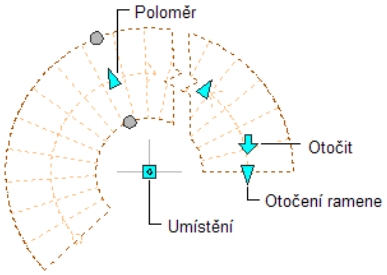
6 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Změna umístění nebo polohy spirálového schodiště

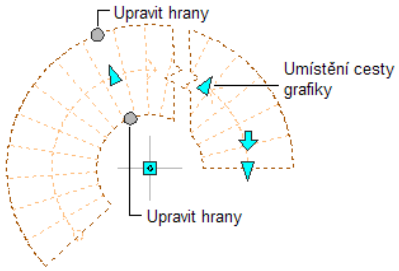
1 Vybrat spirálové schodiště.

2 Vybrat příslušný uzel ke změně umístění schodiště, jeho počátečního bodu, konstrukční přímky, cesty grafiky nebo koncového bodu. Schodiště můžete také obrátit kolem počátečního bodu.

Uzly spirálového schodiště Poloměr, Obrátit, Otočit rameno a Umístění



Uzly spirálového schodiště Umístění cesty grafiky a Upravit hrany



3 Posuňte schodiště do požadovaného místa a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu a stiskněte *ENTER*.

Jestliže chcete zadat specifickou hodnotu pro druhý směr v kterémkoliv režimu úpravy (například ve směru *Y*, když upravujete podél roviny *XY*), stiskněte *TAB* k přepnutí do druhého směru.

Můžete také zamknout posuv schodiště v určitém směru. Jestliže zadáte hodnotu pro kterýkoliv směr kóty v aktuálním režimu úpravy a pak stiskněte *TAB*, posuv schodiště je omezen na druhý směr kóty. Když provádíte úpravu například podél roviny *XY*, můžete zadat hodnotu pro kótu *X* a pak stisknout *TAB*. Kóta *X* je zamčena na této hodnotě a posuv schodiště je omezen na směr kóty *Y*.

4 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

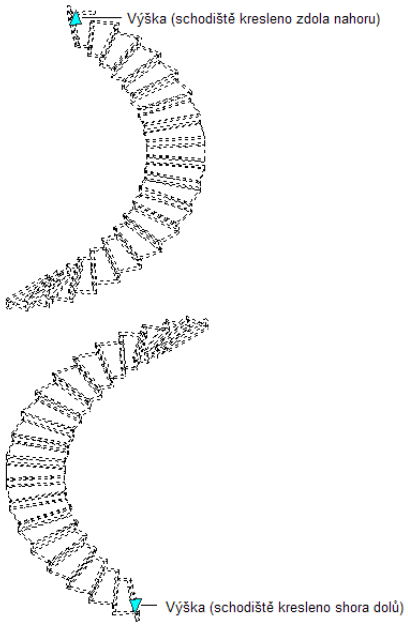
Změna výšky spirálového schodiště

1 Vybrat spirálové schodiště.

2 Posunout uzel Výška ke změně výšky schodiště.

POZNÁMKA Uzel se zobrazí jen v 3D zobrazení schodiště.

Uzel spirálového schodiště Výška



3 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Změna šířky ramene

Tento postup použijte ke změně šířky ramene schodiště. Šířku schodiště můžete také změnit na paletě Vlastnosti.

Další informace o uzlech schodiště, viz část Použití uzlů k úpravě schodiště na straně 2103.

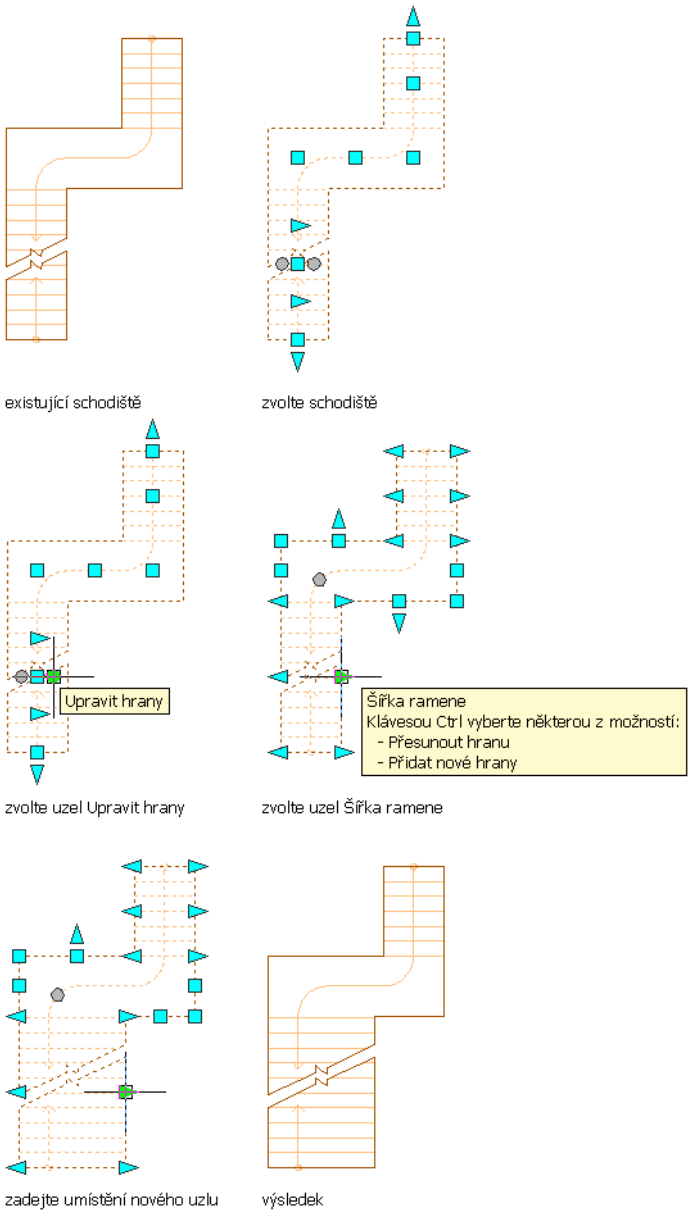
POZNÁMKA Jestliže změníte šířku schodiště po provedení uzlové úpravy boku, jsou změny uzlu ztraceny.

1. Vybrat schodiště.
2. Vybrat uzel Šířka ramene, posuňte uzel dokud se nezobrazí hodnota šířky, kterou chcete a klepněte jednou.

   Poté co vyberete uzel, můžete také zadat přesnou hodnotu pro zvětšení nebo zmenšení šířky schodiště.

   Celá hrana ramene se posune do vybraného místa. Zadaná šířka ramene se také změní k přizpůsobení nové šířce schodiště.

Použití uzlů ke změně šířky ramene



3 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Změna tvaru ramene

Tento postup použijte ke změně horní a dolní šířky jednoho ramene schodiště ve tvaru U, víceramenného nebo spirálového schodiště. Každá strana ramene může být zúžena nezávisle pomocí uzlových bodů.

Další informace o uzlech schodiště, viz část Použití uzlů k úpravě schodiště na straně 2103.

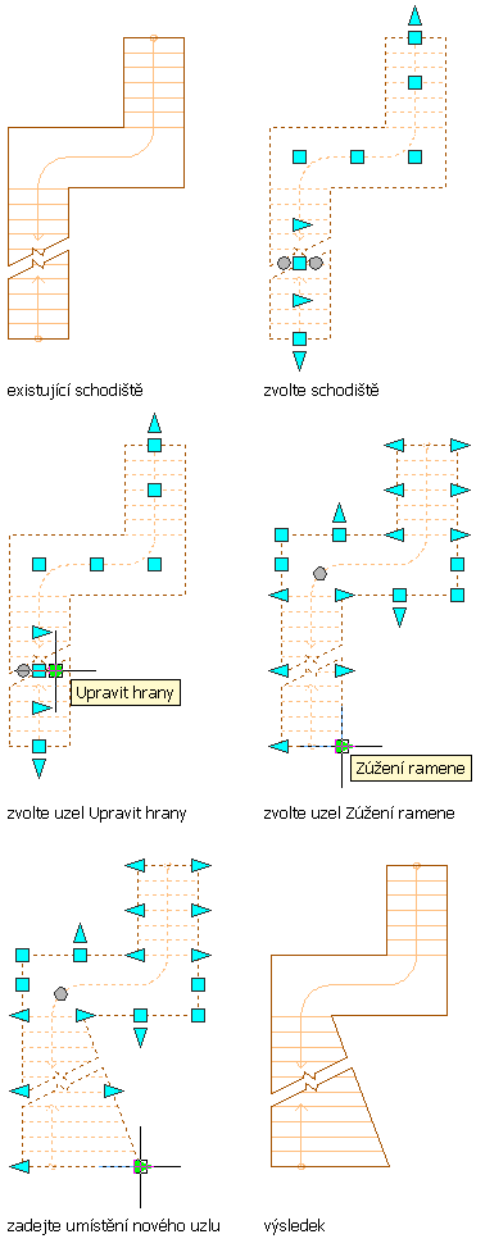
POZNÁMKA Jestliže změníte šířku schodiště po provedení uzlové úpravy boku, jsou změny uzlu ztraceny.

1 Vybrat schodiště pro úpravu.

2 Vyberte uzel Zúžení ramene na rameni schodiště a posuňte uzel mimo cestu schodiště do nového místa.

Rameno se změní do nového tvaru.

Použití uzlů ke změně zúžení ramene schodiště



3 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Změna tvaru podesty

Tento postup použijte ke změně úhlů a poloh hran podesty na schodišti ve tvaru U a víceramenném schodišti. Každá hrana podesty může být zúžena nebo posunuta nezávisle pomocí uzlových bodů.

Další informace o uzlech schodiště, viz část Použití uzlů k úpravě schodiště na straně 2103.

POZNÁMKA Jestliže změníte šířku schodiště po provedení uzlové úpravy boku, jsou změny uzlu ztraceny.

1 Vybrat schodiště pro úpravu.

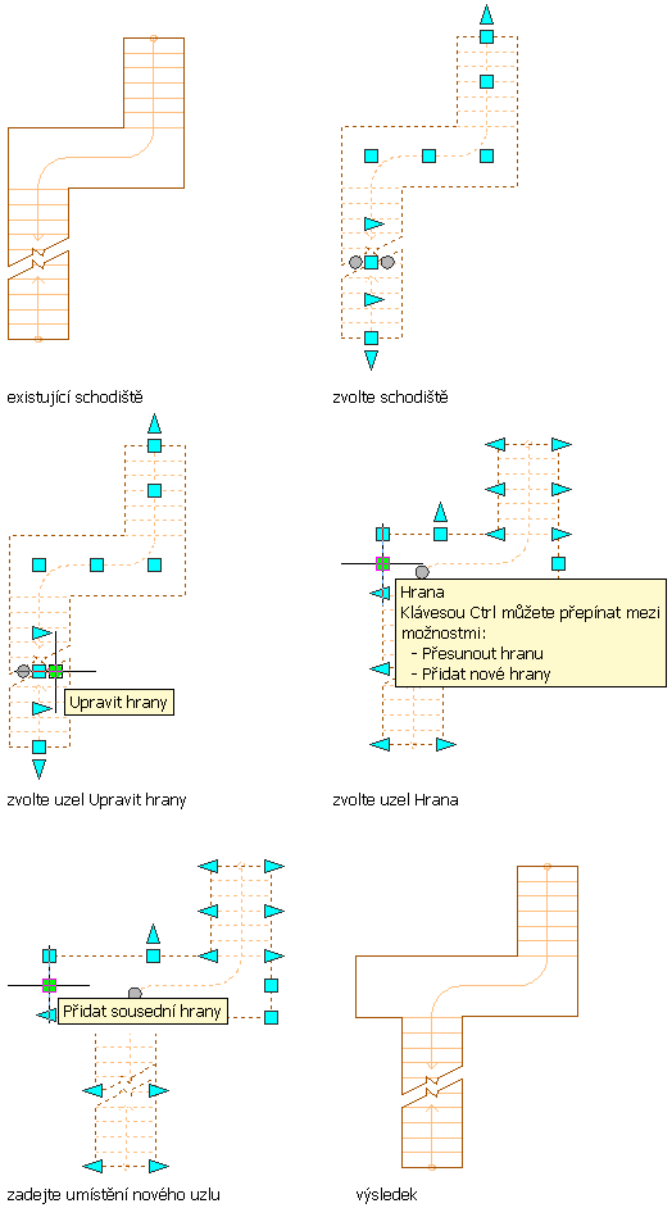
2 Vybrat uzel Vrchol na podestě a posunout uzel mimo cestu schodiště do nového místa.

Podesta se změní do nového tvaru. Jestliže je uzel sdílen mezi podestou a ramenem, rameno se posune s podestou.

3 Vybrat uzel Hrana na podestě a posunout uzel kolmo k cestě schodiště do nového místa.

Celá hrana podesty se posune do vybraného místa.

Použití uzlů ke změně šířky podesty schodiště přidáním hrany



4 Vybrat uzel Hrana na boku podesty, stisknout *CTRL*, pak posunout uzel mimo cestu schodiště.

   Vytvoří se vedlejší hrana podesty.

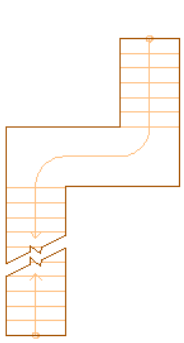
5 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Změna boku schodiště

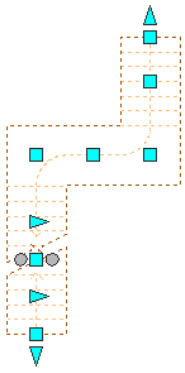
Můžete určit tvar jedné hrany průběhu schodiště, který zahrnuje ramena a podesty pro přímé, víceramenné nebo spirálové schodiště nebo schodiště ve tvaru U.

Musí být nastavena velikost podesty, aby se zabránilo překrytí stupňů, když se vnitřní hrana schodiště promítá do profilu, který leží mimo původní schodiště. Původní velikost podesty je určena promítnutím úhlopříčky původní podesty do profilu.

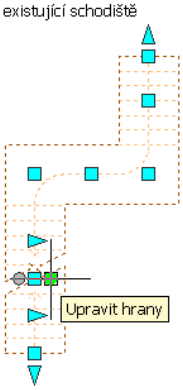
Použití uzlů ke změně šířky podesty schodiště



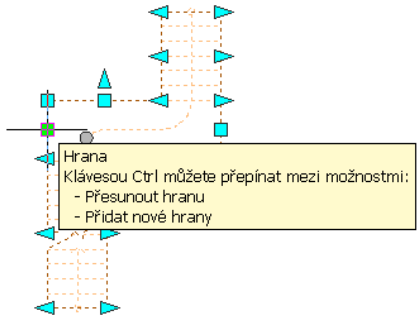
existující schodiště



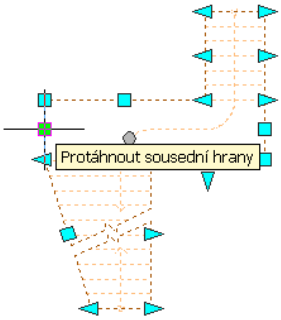
zvolte schodiště



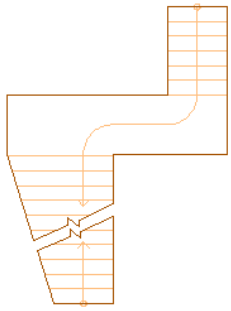
zvolte uzel Upravit hrany



zvolte uzel Hrana



zadejte umístění nového uzlu



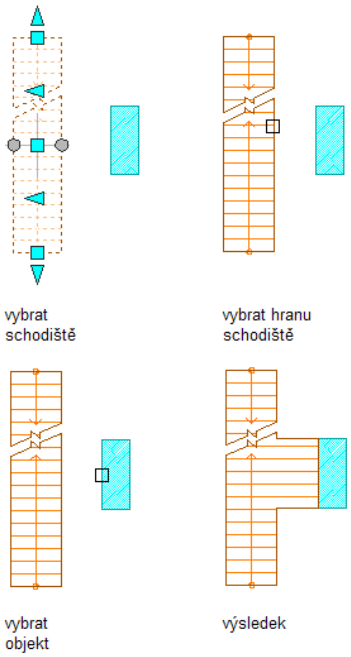
výsledek

Posunutí jednoho stupně do podesty pomocí jeho uzlu prodlouží podestu v druhém směru. Tažení jednoho stupně ven z podesty neovlivní druhý konec podesty. Schodiště se prodlouží ve své horní části, aby se přizpůsobilo větší podestě. Délku můžete upravit pomocí horního a dolního uzlu na konci výstupní čáry schodiště.

O promítání boku schodiště

Hranu schodiště můžete promítnout do většiny objektů AEC, jako jsou stěny nebo objemové prvky, ale kromě vícepohledových bloků.

Promítnutí hrany schodiště do objektu



POZNÁMKA Když promítáte hranu schodiště, která má vnitřní roh, je jasné, jak se má promítnout vnější hrana schodiště do vybraného objektu, ale promítnutí vnitřního rohu je nejasné. Spíše než by se hledalo správné řešení, se tyto případy nepromítnou a zobrazí se dialogové okno s vysvětlením, že hrany schodiště s vnitřními rohy mohou být promítnuty jen do objektů, které přesahují mimo oba konce schodiště.

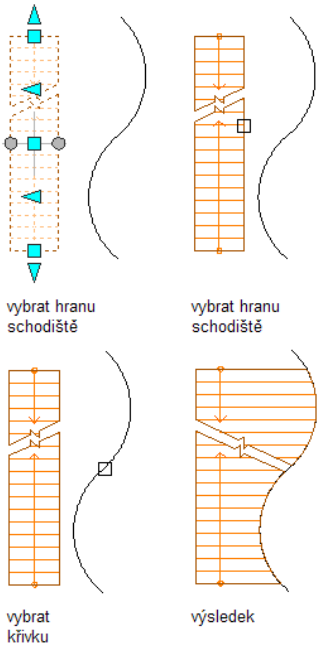
Délka schodiště se rozšíří v původní šířce, když se objekt (nebo křivka) nerozšíří dost daleko pro úplné promítnutí schodiště.

Promítání boku schodiště

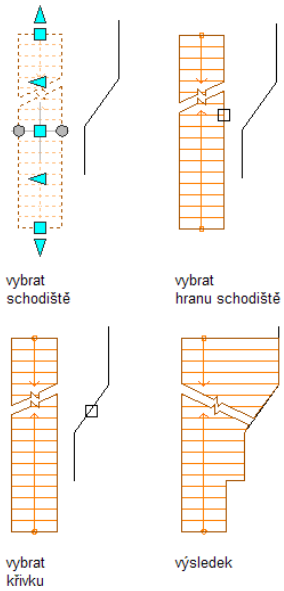
Tento postup použijte k promítnutí strany schodiště na existující křivku, stěnu, jiný objekt AEC nebo těleso. Objekty na které se má promítat, musí pro správné promítnutí rozšířit plnou délku schodiště pro vnitřní roh.

Další informace o uzlech schodiště, viz část Použití uzlů k úpravě schodiště na straně 2103.

Promítnutí hran schodiště na zaoblené úseky křivky



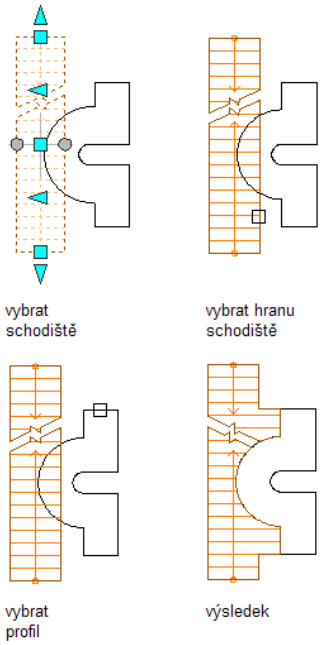
Promítnutí hran schodiště na přímé úseky křivky



POZNÁMKA Jestliže změníte šířku schodiště po promítnutí strany, jsou změny na promítnuté straně ztraceny.

1. Vyberte schodiště a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Přizpůsobit hranu ➤ Promítnout.
2. Vyberte hranu schodiště ke změně.
3. Vybrat křivku, objekt nebo profil na který se má promítat a stiskněte *ENTER*.

Promítání hran schodiště na profil



Stupně jsou rozšířeny pomocí čáry aktuální přední a zadní hrany.

POZNÁMKA Jestliže se hrany protínají, což se může stát jen u točitých nebo vinutých tvarů, zobrazí se ikona s tipem k řešení.

Odsazení strany schodiště

Tento postup použijte k odsazení strany ramene schodiště o zadanou hodnotu.

Další informace o uzlech schodiště, viz část Použití uzlů k úpravě schodiště na straně 2103.

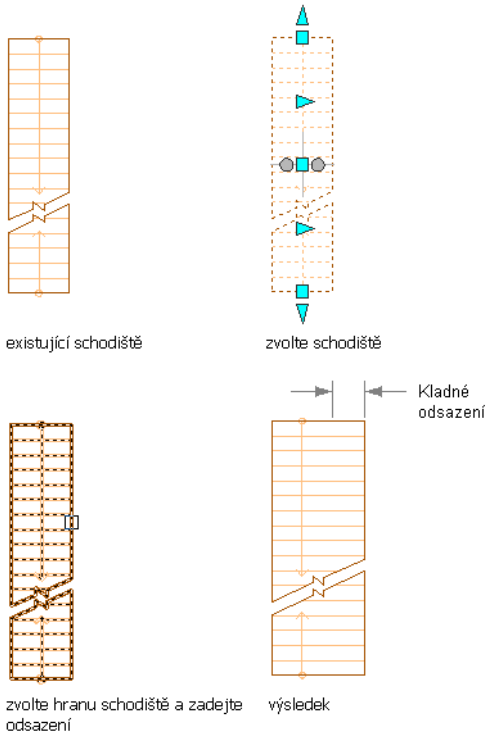
POZNÁMKA Jestliže změníte šířku schodiště po odsazení strany, jsou změny odsazení ztraceny.

1. Vyberte schodiště a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Přizpůsobit hranu ➤ Odsadit.
2. Vyberte hranu schodiště k odsazení.

3 Zadejte vzdálenost odsazení, kde kladná hodnota je ven a záporná dovnitř a stiskněte *ENTER*.

Stupně jsou rozšířeny pomocí čáry aktuální přední a zadní hrany.

Odsazení hrany schodiště



POZNÁMKA Jestliže se hrany protínají, což se může stát jen u točitých nebo vinutých tvarů, zobrazí se ikona s tipem k řešení.

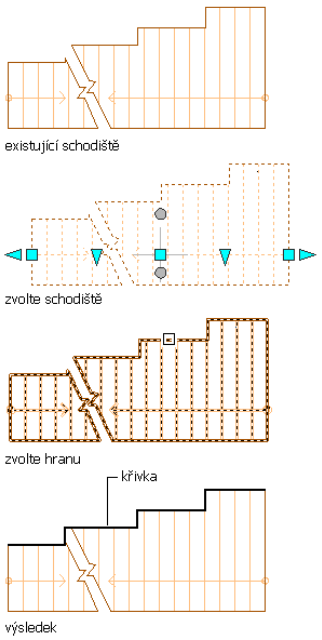
Vytvoření křivky z hrany schodiště

Tento postup použijte k vytvoření křivky z hrany schodiště. Křivka se vytvoří v dolním pohledu schodiště.

Další informace o uzlech schodiště, viz část Použití uzlů k úpravě schodiště na straně 2103.

Ve výkresu si můžete zachovat některé vzorové křivky a použít konečnou volbu, na kterou se bude promítat. Tímto způsobem můžete promítat hranu schodiště, upravit schodiště a pak vytvořit křivku, změnit opět schodiště, vytvořit jinou křivku, znovu změnit schodiště a nakonec promítnout nejlepší verzi, kterou jste vytvořili.

Vytvoření křivky z hrany schodiště



1. Vyberte schodiště a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Přizpůsobit hranu ➤ Vytvořit křivku.
2. Vybrat hranu schodiště.
3. Stisknout *ENTER*.

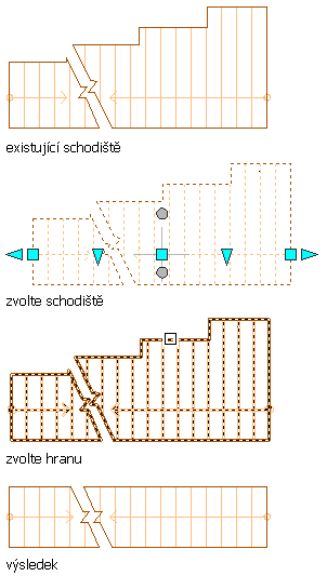
Křivka se vytvoří na spodním pohledu schodiště ve směru průběhu schodiště.

Odstranění změn ze strany schodiště

Tento postup použijte k navrácení vybrané hrany schodiště do jejího výchozího profilu. Je-li schodiště ve svém původním stavu, šířka je obnovena na původní hodnotu spíše než *RŮZNÉ*. Tyto změny ovlivní stupně, podstupnice a schodnice.

Další informace o uzlech schodiště, viz část Použití uzlů k úpravě schodiště na straně 2103.

Odstranění změn provedených na straně schodiště



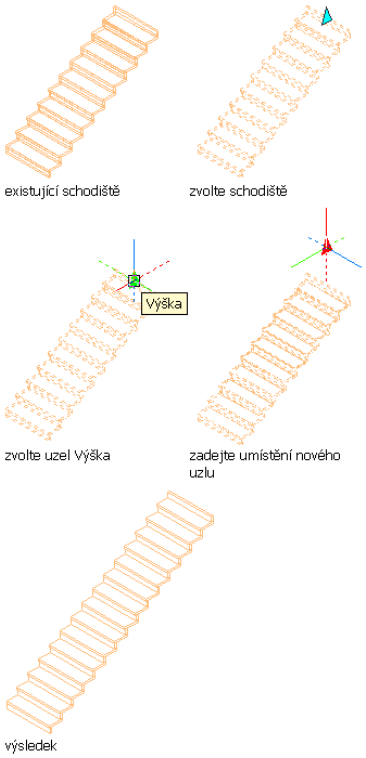
1. Vyberte schodiště a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Přizpůsobit hranu ➤ Odstranit přizpůsobení.
2. Vybrat hranu schodiště.
3. Stisknout *ENTER*.

Změna výšky schodiště

Tento postup použijte ke změně výšky schodiště. Můžete také změnit výšku schodiště na paletě Vlastnosti.

Další informace o uzlech schodiště, viz část Použití uzlů k úpravě schodiště na straně 2103.

Změna výšky schodiště pomocí uzlů



1 Vyberte schodiště v izometrickém pohledu.

2 Vyberte uzel Výška, posuňte uzel dokud se nezobrazí hodnota, kterou chcete a klepněte jednou.

Poté co vyberete uzel, můžete také zadat přesnou hodnotu pro zvětšení nebo zmenšení výšky schodiště.

POZNÁMKA Jestliže upravujete výšku schodiště s podestami tak, aby podesta byla pod novou výškou, podesta se nezobrazí. Jestliže upravujete opět výšku a posunete ji do místa nad předchozí podestou, podesta tam již není. K zachování cesty schodiště, která zahrnuje podestu, použijte příkaz AecStairFit k nastavení Automatické podesty na čís.

Změna zarovnání schodiště

Tento postup použijte ke změně zarovnání jednotlivých schodišť. Schodiště zůstane ve stejném místě, ale změny v šířce, zachovají nový bod zarovnání konstantní.

Například schodiště s pravým zarovnáním změní levou hranu, když se změní šířka.

1. Vyberte schodiště, které chcete změnit a poklepejte na něm.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.
3. Pro Zarovnat vyberte Vlevo, Na střed nebo Vpravo.

   To nezmění umístění schodiště, ale změna této hodnoty určí bod, ze kterého jsou počítány změny k šířce od tohoto okamžiku.

Změna stylu schodiště

Tento postup použijte k výběru různých stylů schodiště pro jedno nebo více schodišť.

1. Vyberte schodiště pro změnu a poklepejte na jednom z nich.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.
3. Vybrat jiný styl.

Změna vodorovného směru spirálového schodiště nebo schodiště ve tvaru U

Tento postup použijte ke změně orientace spirálového schodiště.

1. Poklepáním na točité schodiště nebo schodiště ve tvaru U otevřete paletu Vlastnosti.
2. Klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.
3. Určit horizontální orientaci schodiště:

Chcete-li…	Pak...
nakreslit spirálové schodiště nebo schodiště ve tvaru U ve směru proti hodinovým ručkám	Pro položku Vodorovná orientace vybrat Proti směru hodinových ruček.

Chcete-li…	Pak...
nakreslit spirálové schodiště nebo schodiště ve tvaru U ve směru hodinových ručiček	Pro položku Vodorovná orientace vybrat Ve směru hodinových ruček.

POZNÁMKA Toto je ekvivalent k výběru uzlu Obrátit, který vytváří zrcadlový obraz schodiště kolem jeho počátečního bodu.

Změna omezení spirálového schodiště

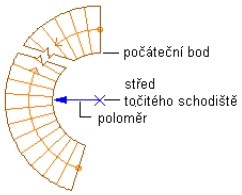
Tento postup použijte k řízení toho, co omezí spirálové schodiště, určením celkových stupňů nebo počtu stupňů na stupeň, které se použijí. Tato pole jsou dostupná jen když vyberete k úpravě spirálově tvarované schodiště.

1. Poklepáním na točité schodiště otevřete paletu Vlastnosti.
2. Klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Kóty.
3. Určit výseč oblouku:

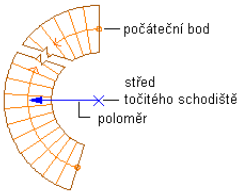
Chcete-li…	Pak...
zobrazit spirálové schodiště bez výseče	vybrat Volný pro Výseč oblouku.
určit celkový počet stupňů pro rameno schodiště	vyberte položku Celkem stupňů pro Výseč oblouku a zadejte hodnotu pro Úhel oblouku.
určit specifický počet stupňů pro každý stupeň ve schodišti	vyberte položku Stupňů na stupeň pro Výseč oblouku a zadejte hodnotu pro Úhel oblouku.

4. Zadejte poloměr schodiště.

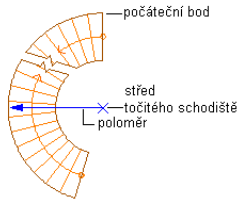
Tento poloměr se měří od středu spirálového schodiště k vybranému bodu zarovnání.



zarovnáno doprava



zarovnáno na střed



zarovnáno doleva

Změna vnější hrany spirálového schodiště

Tento postup použijte ke změně vnější hrany spirálového schodiště. Hranu můžete změnit dvěma způsoby:

- Když použijete záchytný bod Šířka ramene, rovnoměrně změníte šířku schodiště podél celého oblouku. Koncové body vnějších hran schodiště se posunou. Tím se změní velikost schodiště.
- Když klepnete na záchytný bod Šířka ramene a stisknete *CTRL*, zachováte střed schodiště a vnější záchytné body. Tím se změní tvar schodiště.

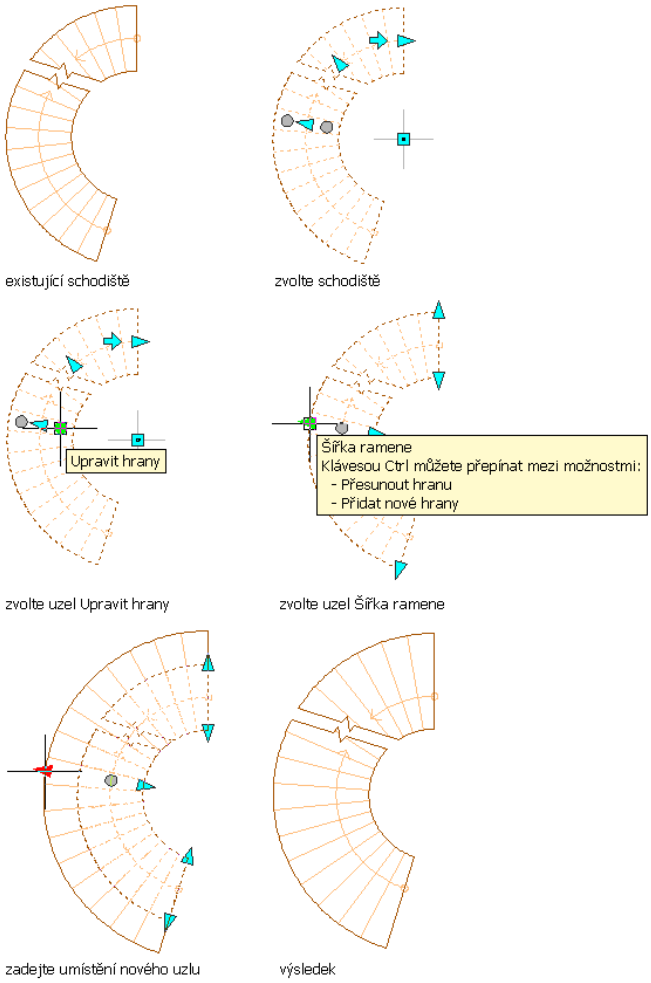
1 Vybrat spirálové schodiště.

2 Změnit spirálového schodiště:

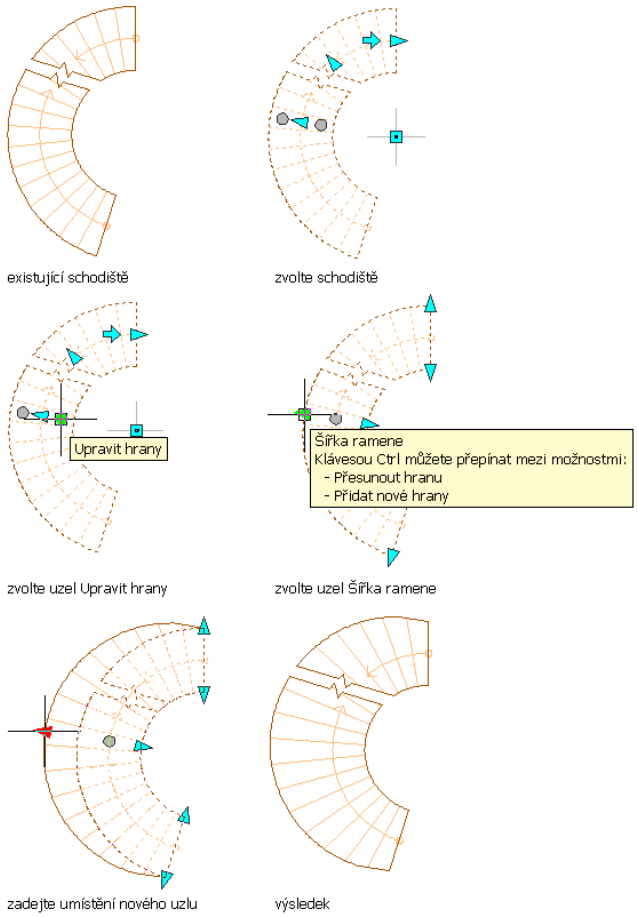
Chcete-li…	Pak...
rovnoměrně změnit šířku spirálového schodiště podél celého oblouku	klepněte na uzel Šířka ramene spirálového schodiště.
zachovejte střed a vnější záchytné body, zatím co měníte tvar spirálového schodiště	klepněte na uzel Šířka ramene spirálového schodiště a stiskněte *CTRL*.

3 Posuňte uzel ke změně velikosti nebo tvaru schodiště.

Použití uzlů ke změně šířky ramene průběhu spirálového schodiště



Použití uzlů ke změně tvaru průběhu spirálového schodiště přidáním hrany



4 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Změna kót schodiště

Tento postup použijte k řízení různých kót, sdružených s výpočtem schodiště.

Některé vzájemně se ovlivňující kóty mohou být definovány uživatelem a některé jsou automatické, v závislosti na kombinaci polí, která jsou vybrána. Dostupné jsou jen logické

kombinace, když je aktivní kalkulátor založený na pravidle. Když není kalkulátor, založený na pravidle aktivní, může být uživatelem definován buď stupeň nebo přímá délka a buď počet podstupnic nebo výška podstupnice může být definována uživatelem.

1. Poklepáním na schodiště otevřete paletu Vlastnosti.
2. Klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Kóty.
3. Změna kterékoliv kóty schodiště:

Chcete-li…	Pak...
určit šířku průběhu schodiště	zadat hodnotu pro Šířka. **POZNÁMKA** Jestliže změníte šířku schodiště po provedení uzlové úpravy nebo jiném přizpůsobení hrany, jsou změny ztraceny.
určit výšku mezi podlahami pro schodiště	zadat hodnotu pro Výška.
určit zarovnání schodiště	vyberte Vlevo, Na střed nebo Vpravo pro Zarovnat. To nezmění umístění schodiště, ale změna této hodnoty určí bod, ze kterého se počítá šířka, jestliže je následně změněn.

4 Vyberte možnost u položky Pravidla výpočtu:

Chcete-li…	Pak...
určit celkovou lineární délku schodiště	zadejte hodnoty do polí Přímá délka a Počet podstupnic. ■ Je-li Přímá délka nastavena na (automaticky), je hodnota vypočtena na základě velikosti stupně a počtu podstupnic. ■ Je-li u položky Přímá délka nastavena možnost (definováno uživatelem), je délka schodiště rovna zadanému rozměru a další tři hodnoty jsou nastaveny v mezích normy. Jestliže se tyto hodnoty dostanou mimo meze schodiště, zobrazí se chybové hlášení. ■ Je-li u položky Počet podstupnic nastavena možnost , (definováno uživatelem), hloubka stupně se zvětší nebo zmenší tak, aby se přizpůsobila schodišti.
určit celkový počet podstupnic schodiště	zadat hodnotu pro Počet podstupnic ■ Je-li Počet podstupnic nastaven na (automaticky), je počet podstupnic založen na celkové délce a celkové výšce schodiště a mezích normy, zadaných na kartě

Chcete-li…	Pak...
	Pravidla projektu. Hodnota Přímá délka pro schodiště je nastavena automaticky. ■ Je-li u položky Počet podstupnic nastavena možnost (definováno uživatelem), můžete určit hodnotu, která se použije k výpočtu hloubky stupně a výšky podstupnice. Jestliže se tyto hodnoty dostanou mimo meze schodiště, zobrazí se chybové hlášení.
určit výšku každé podstupnice v rameně schodiště	nastavte všechna pole na možnost (automaticky), klepnutím na ikonu Podstupnice proveďte její změnu na možnost (uživatelsky definované) a zadejte hodnotu výšky podstupnice.
určit hloubku stupně pro každý stupeň v rameni schodiště	nastavte všechna pole na možnost (automaticky), klepnutím na ikonu vedle položky Stupeň proveďte změnu jeho nastavení na možnost (uživatelsky definované) a zadejte hodnotu hloubky stupně. Když nastavujete hloubku stupně, můžete také zadat Počet podstupnic.

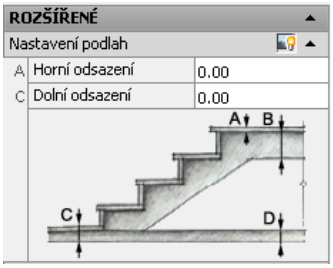
POZNÁMKA Jestliže se zobrazí vedle pole v dialogovém okně Pravidla výpočtu, nemůže být toto pole změněno, dokud nebude jiné pole změněno z (definováno uživatelem) na (automaticky).

5 Klepněte na tlačítko OK.

Změna nastavení podlah schodiště

Tento postup použijte k řízení toho, jak se bude schodiště navzájem ovlivňovat s podlahou na počátku a na konci průběhu schodiště.

1. Poklepáním na schodiště otevřete paletu Vlastnosti.
2. Klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Rozšířené a rozbalte položku Nastavení podlahy.



3. Změna nastavení styku schodiště s horní a dolní podlahou:

Chcete-li…	Pak...
určit tloušťku nášlapné vrstvy podlahy v horní části podlahy schodiště	zadat hodnotu pro Horní odsazení.
určit hloubku struktury v horní části podlahy	zadat hodnotu pro Horní hloubka.
určit tloušťku nášlapné vrstvy podlahy v dolní části podlahy schodiště	zadat hodnotu pro Dolní odsazení.
určit hloubku struktury v dolní části podlahy	zadat hodnotu pro Dolní hloubka.

POZNÁMKA Nastavení Horní a dolní hloubka nemá aktuálně žádný účinek na schodiště nebo schodnice. Dále Horní odsazení nemá žádný viditelný účinek na schodiště. Dolní odsazení rozšíří nebo zkrátí všechny připojené schodnice. Obě hodnoty odsazení ovlivní hrubou výšku mezi podlahami, jestliže je zobrazena.

Nastavení délky schodiště automaticky

Tento postup použijte k nastavení délky schodiště automaticky pomocí nastavení StairFit.

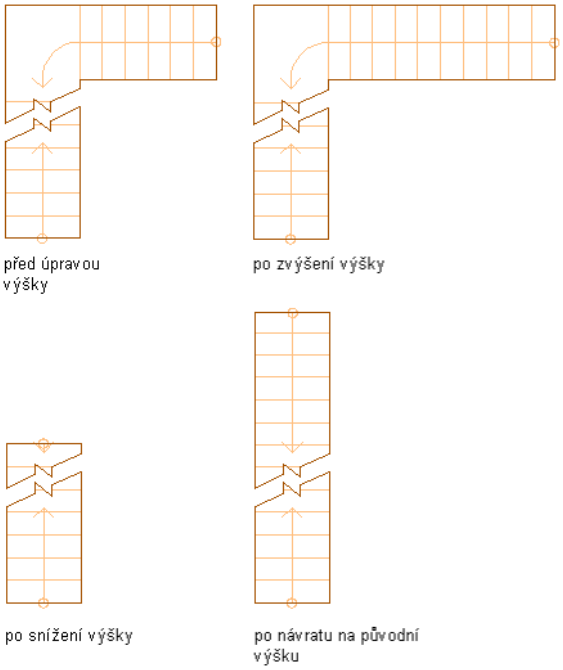
Se zapnutým nastavením StairFit se nastaví délka schodiště tak, aby se přizpůsobila změně výšky. S vypnutým nastavením StairFit se nenastaví délka schodiště, aby se přizpůsobila změně výšky. Jestliže trasa schodiště není dost dlouhá, aby se přizpůsobila nové výšce, zobrazí se také ikona s tipem k řešení.

Všechna nově vytvářená schodiště mají nastavení StairFit zapnuto. Všechna schodiště vytvořená před verzí Autodesk Architectural Desktop 2004 mají vypnuté nastavení StairFit.

1. Kreslit průběh schodiště.
2. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **StairFit**.
3. Vybrat průběh schodiště.
4. Zadáním **A** zapněte nastavení StairFit nebo zadáním **N** nastavení StairFit vypněte.
5. Poklepáním na rameno schodiště otevřete paletu Vlastnosti.
6. Zadejte novou výšku schodiště.

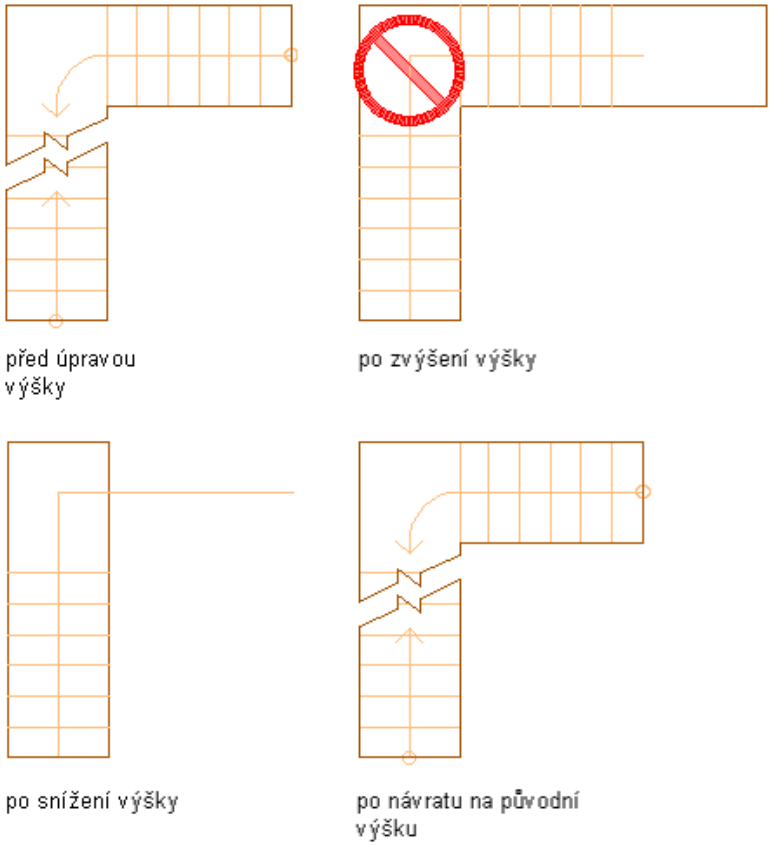
   Následující ilustrace ukazuje příklad průběhu přímého schodiště s možností StairFit zapnutou před a po změně výšky.

Změna výšky průběhu schodiště se zapnutou možností StairFit.



Následující ilustrace ukazuje příklad průběhu přímého schodiště s možností StairFit vypnutou před a po změně výšky.

Změna výšky průběhu schodiště s vypnutou možností StairFit.

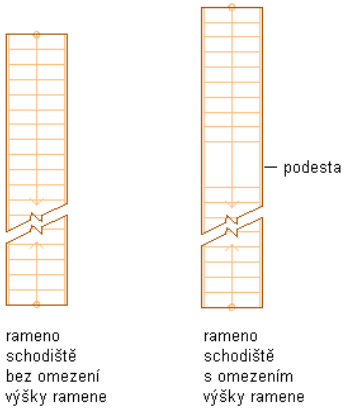


Změna mezí délky ramene

Tento postup použijte ke změně mezí pro rameno schodiště. Rameno nemusí mít žádné meze nebo meze, které jsou omezeny minimálním počtem podstupnic, minimální výškou, maximálním počtem podstupnic nebo maximální výškou.

Tato nastavení použijte k vytvoření automatických podest v rameni schodiště. Například když má rameno schodiště 18 stupňů a vy nastavíte maximum stupňů na 15, bude mít schodiště dvě ramena s jednou podestou uprostřed a zachová maximum podstupnic pod 15 na obou stranách podesty.

Určení mezí výšky ramene pro průběh schodiště



1 Poklepáním na schodiště otevřete paletu Vlastnosti.

2 Klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Rozšířené a rozbalte položku Výška ramene schodiště.

Typ Výška ramene s Meze podstupnic

Výška ramena	
Typ minimální meze	Podstupnice
Minimální podstupnice	3
Typ maximální meze	Podstupnice
Maximální podstupnice	15

3 Určit omezení pro délku ramene:

Chcete-li…	Pak...
nezadávat meze na rameno	vybrat Žádná pro typ minimální mez a Žádná pro typ Maximální mez.
určit minimální počet podstupnic na rameno	vybrat Podstupnice pro typ Minimální mez a zadat hodnotu pro Minimální počet podstupnic.
určit minimální výšku pro rameno	vybrat Výška pro typ Minimální mez a zadat hodnotu pro Minimální výška.
určit maximální počet podstupnic na rameno	vybrat Podstupnice pro typ Maximální mez a zadat hodnotu pro Maximální počet podstupnic.

Chcete-li…	Pak...
určit maximální výšku pro rameno	vybrat Výška pro typ Maximální mez a zadat hodnotu pro Maximální výška.

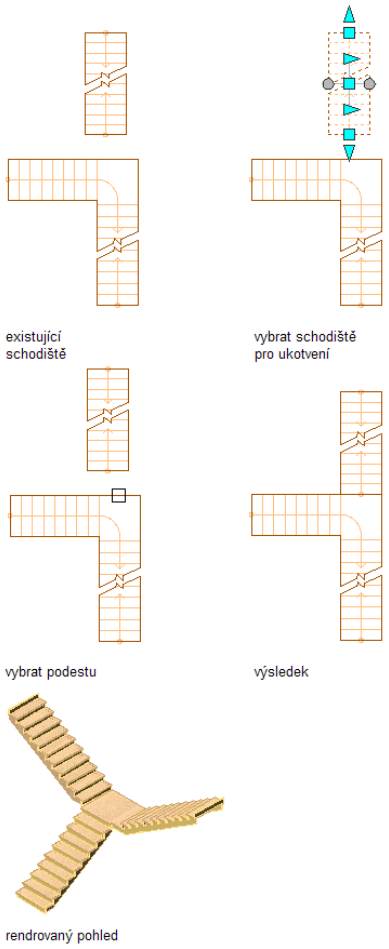
Ukotvení schodiště k podestě

Tento postup použijte k ukotvení schodiště nebo jiného objektu AEC k existující podestě.

1. Nakreslit schodiště s podestou a nakreslit druhé schodiště k připojení na podestu. Další informace o vytváření schodiště, viz část Použití nástrojů schodiště k vytvoření schodiště na straně 2057.
2. Vyberte schodiště s podestou a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ Ukotvit objekt k podestě schodiště .
3. Vybrat schodiště nebo jiný objekt AEC pro ukotvení k podestě.
4. Vybrat místo na podestě k ukotvení středu počátku průběhu schodiště. Rameno bude kolmé k hraně podesty.

   Vybrat bod vložení objektu AEC, který připojujete k podestě. Objekt bude orientován rovnoběžně s hranou podesty.

Ukotvení průběhu schodiště k podestě



POZNÁMKA Schodiště vytvořená se svislou orientací Nahoru směřují nahoru z podesty, zatím co schodiště, vytvořená se svislou orientací Dolů směřují dolů z podesty.

V této situaci se hodí funkce přečíslování podstupnic. Viz část Určení zobrazení číslování podstupnic pro jednotlivá schodiště na straně 2221.

Uvolnění ukotveného schodiště

Tento postup použijte k uvolnění schodiště ukotveného k podestě.

- Vyberte schodiště pro ukotvení k podestě, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Ukotvení podesty schodiště ➤ Uvolnit.

POZNÁMKA Schodiště zůstane ve stejném místě, ale už není ukotveno k podestě.

Úprava vinutí

Tři různé typy vinutí vám dávají různé hladiny řízení pro schodiště s 1/2 otočením a 1/4 otočením: Tvar U, V jednom bodě a Ruční.

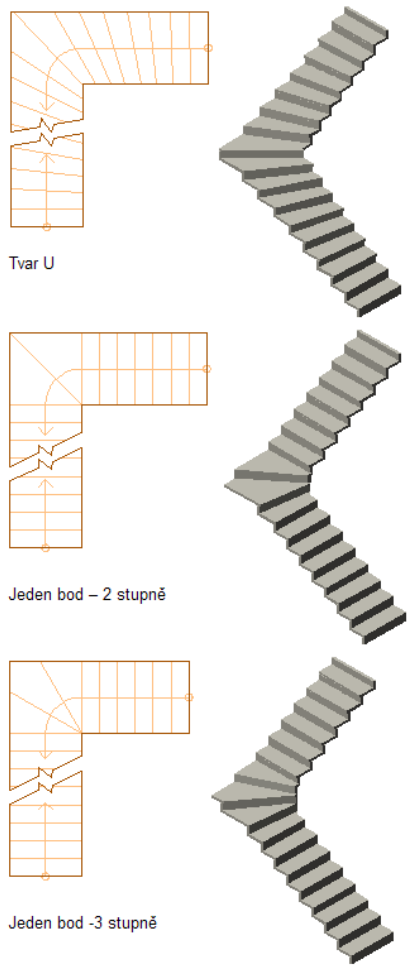
Styl Tvar U má celkové otočení rozložené rovnoměrně po průběhu schodiště.

Styly vinutí v jednom bodě vám umožní zarovnat hrany stupňů nebo plochy podstupnic se středem otočení vinutí a přidat nebo odstranit jednotlivé stupně z otočení vinutí. Můžete také přiřadit výchozí počet stupňů otočení vinutí, což se projeví v tom, že zadaný počet stupňů se objeví v oblasti otočení schodiště.

Styly vinutí Ruční mohou být založeny na libovolném stylu vinutí přiřazením podmínky buď Ruční – Stupeň nebo Ruční – Podstupnice k průběhu schodiště. Oba ruční styly vám umožní narovnat jednotlivé stupně nebo podstupnice v průběhu schodiště a posunout koncové body stupně na kteroukoliv stranu jednotlivých stupňů, takže můžete natočit hrany stupňů nebo plochy podstupnic tak, aby vyhovovaly vašemu projektu schodiště.

Informace o vytvoření nového stylu otočení, viz část Vytvoření stylu vinutí schodiště na straně 2248.

Příklady stylu otočení



Prodloužení ramene k zarovnání hrany stupně se středem otočení vinutí

Tento postup použijte k prodloužení ramene k zarovnání hrany stupně stylu vinutí V jednom bodě se středem otočení vinutí.

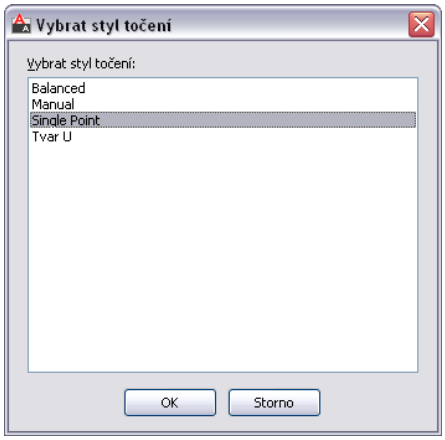
Vinutí v rámci oblasti otočení jsou nastavena na úhel sbíhající se na uzlu Střed otočení.

1 Aktivujte uzly výběrem schodiště s 1/2 otočením nebo 1/4 otočením.

2 Jestliže je styl vinutí tvar U, vyberte kruhový spouštěcí uzel Upravit otočení. Zobrazí se dialogové okno Vybrat styl vinutí.

POZNÁMKA Jsou zobrazeny jen styly vinutí, přítomné na výkresu.

Vybrat dialogové okno Styl vinutí



3 Ze seznamu vyberte styl Jediný bod a klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Chcete-li provést výběr stylu z palety Vlastnosti, klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní, rozbalte položku Obecné a u položky Styl vinutí vyberte možnost Jediný bod.

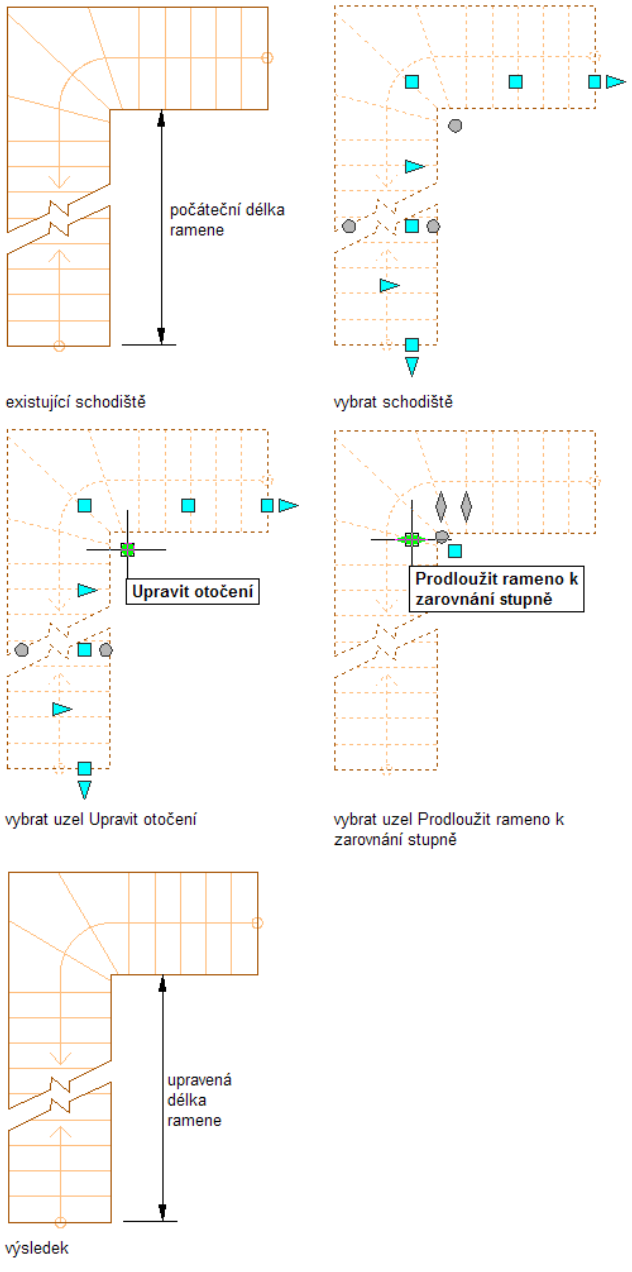
4 Vybrat spouštěcí uzel Upravit otočení.

Všimněte si počáteční délky ramene existujícího schodiště.

5 Vyberte uzel Prodloužit rameno k zarovnání stupně.

Rameno se prodlouží tak, že hrana stupně je nyní zarovnána se středem otočení.

Prodloužení ramene k zarovnání hranu stupně se středem otočení



POZNÁMKA K získání bodu sbíhání na hraně schodiště musíte vymazat nastavení Použít čáry podstupnice. Další informace o tomto nastavení, viz část Určení nastavení stylu vinutí schodiště na straně 2249.

6 Po dokončení úprav délky ramene schodiště se můžete buď vrátit do výchozího režimu úpravy schodiště tím, že klepnete na uzel Ukončit úpravy otočení, nebo lze uzly vypnout klepnutím pravým tlačítkem a volbou možnosti Zrušit výběr všech.

Zarovnání hrany stupně se středem otočení vinutí

Tento postup použijte k zarovnání hrany stupně stylu vinutí V jednom bodě se středem otočení vinutí.

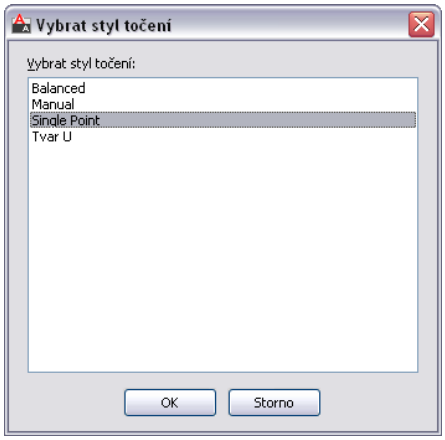
Vinutí v rámci oblasti otočení jsou nastavena na úhel sbíhající se na uzlu Střed otočení.

1 Vybrat schodiště s 1/2 otočením nebo 1/4 otočením.

2 Jestliže je styl vinutí tvar U, vyberte kruhový spouštěcí uzel Upravit otočení. Zobrazí se dialogové okno Vybrat styl vinutí.

POZNÁMKA Jsou zobrazeny jen styly vinutí, přítomné na výkresu.

Vybrat dialogové okno Styl vinutí



3 Ze seznamu vyberte styl Jediný bod a klepněte na tlačítko OK.

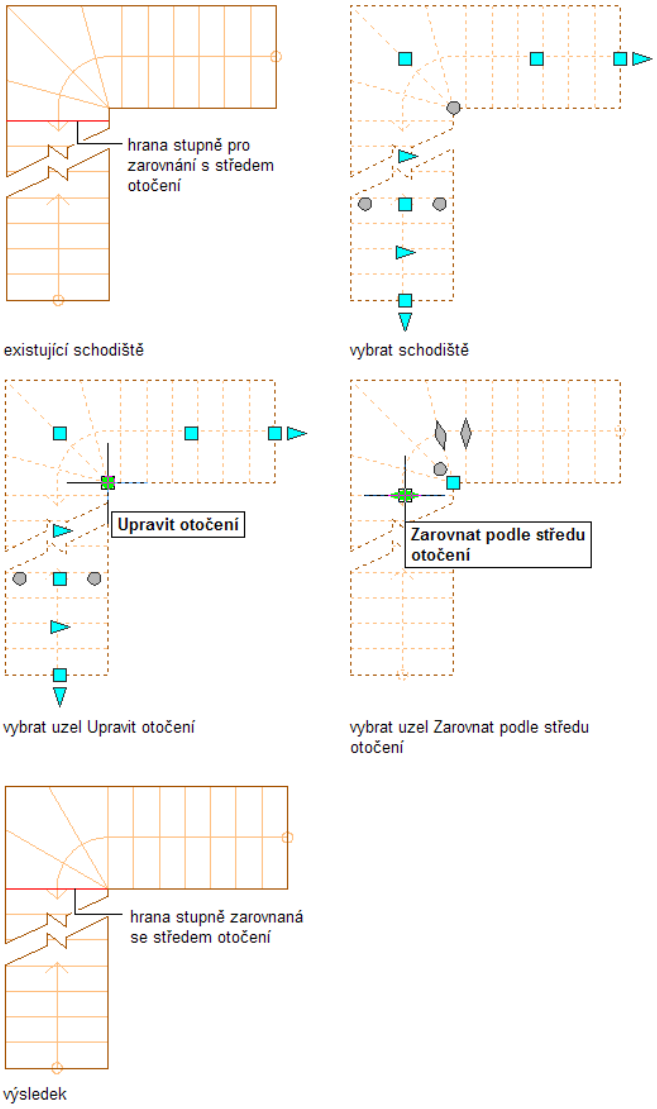
POZNÁMKA Chcete-li provést výběr stylu z palety Vlastnosti, klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní, rozbalte položku Obecné a u položky Styl vinutí vyberte možnost Jediný bod.

4 Vybrat spouštěcí uzel Upravit otočení.

5 Vybrat uzel Zarovnat se středem otočení.

Hrana stupně je nyní zarovnána se středem otočení a uzel již nebude zobrazen.

Zarovnání hrany stupně se středem otočení vinutí



POZNÁMKA K získání bodu zúžení na hraně schodiště musíte vymazat nastavení Použít čáry podstupnice. Další informace o tomto nastavení, viz část Určení nastavení stylu vinutí schodiště na straně 2249.

6 Po dokončení úprav zarovnání hrany stupně se můžete buď vrátit do výchozího režimu úpravy schodiště tím, že klepnete na uzel Ukončit úpravy otočení, nebo lze uzly vypnout klepnutím pravým tlačítkem a volbou možnosti Zrušit výběr všech.

Odstranění stupně z otočení vinutí

Tento postup použijte k odstranění stupně z otočení vinutí.

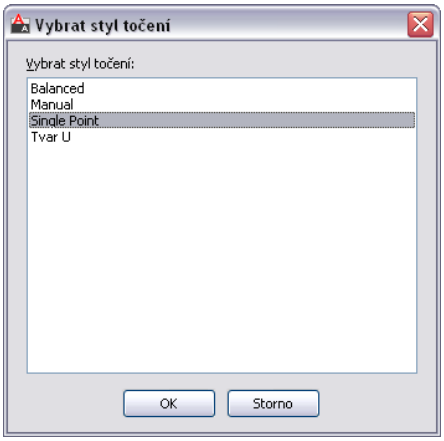
Vinutí v rámci oblasti otočení jsou nastavena na úhel sbíhající se na uzlu Střed otočení.

1 Vybrat schodiště s 1/2 otočením nebo 1/4 otočením.

2 Jestliže je styl vinutí tvar U, vyberte kruhový spouštěcí uzel Upravit otočení. Zobrazí se dialogové okno Vybrat styl vinutí.

POZNÁMKA Jsou zobrazeny jen styly vinutí, přítomné na výkresu.

Vybrat dialogové okno Styl vinutí



3 Ze seznamu vyberte styl Jediný bod a klepněte na tlačítko OK.

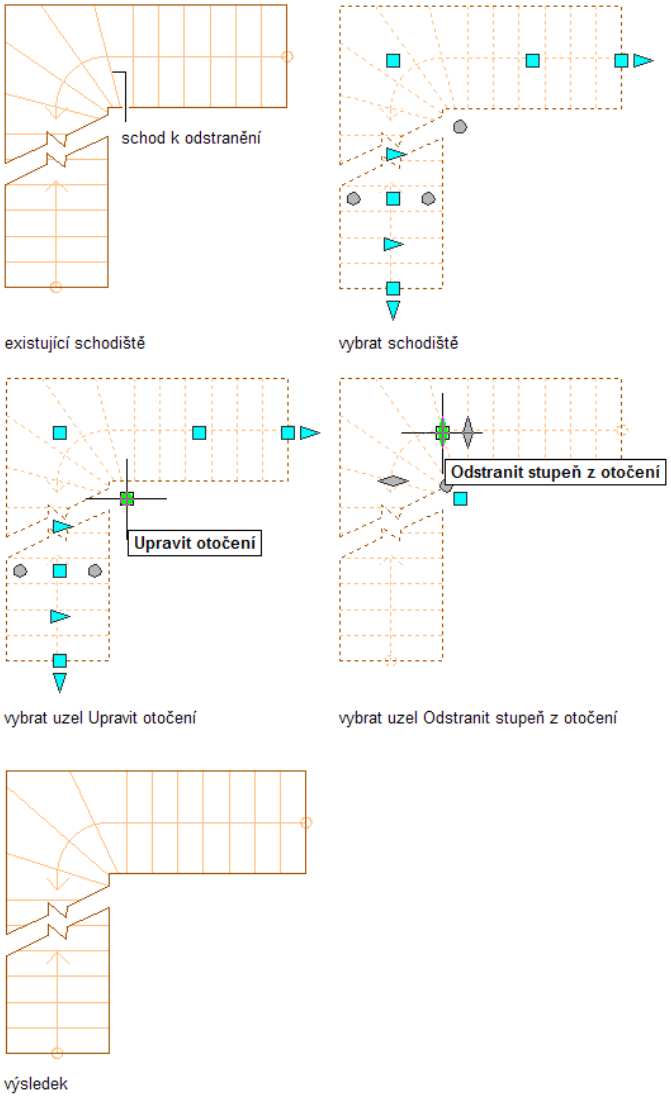
POZNÁMKA Chcete-li provést výběr stylu z palety Vlastnosti, klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní, rozbalte položku Obecné a u položky Styl vinutí vyberte možnost Jediný bod.

4 Vybrat spouštěcí uzel Upravit otočení.

5 Vybrat uzel Odstranit stupeň z otočení.

Vybraný uzel je odstraněn z otočení vinutí. Jestliže budete pokračovat v odstraňování stupňů, u schodiště se může zobrazit ikona s tipem k řešení. Použijte příkaz Zpět k obnovení předchozí konfigurace stupně.

Odstranění stupně z otočení vinutí



POZNÁMKA K získání bodu zúžení na hraně schodiště musíte vymazat nastavení Použít čáry podstupnice. Další informace o tomto nastavení, viz část Určení nastavení stylu vinutí schodiště na straně 2249.

6 Po dokončení odstranění stupňů se můžete buď vrátit do výchozího režimu úpravy schodiště tím, že klepnete na uzel Ukončit úprav otočení, nebo lze uzly vypnout klepnutím pravým tlačítkem a volbou možnosti Zrušit výběr všech.

Přidání stupně k otočení vinutí

Tento postup použijte k přidání stupně k otočení vinutí.

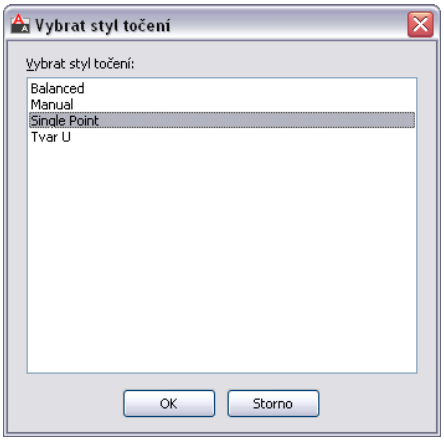
Vinutí v rámci oblasti otočení jsou nastavena na úhel sbíhající se na uzlu Střed otočení.

1 Vybrat schodiště s 1/2 otočením nebo 1/4 otočením.

2 Jestliže je styl vinutí tvar U, vyberte kruhový spouštěcí uzel Upravit otočení. Zobrazí se dialogové okno Vybrat styl vinutí.

POZNÁMKA Jsou zobrazeny jen styly vinutí, přítomné na výkresu.

Vybrat dialogové okno Styl vinutí



3 Ze seznamu vyberte styl Jediný bod a klepněte na tlačítko OK.

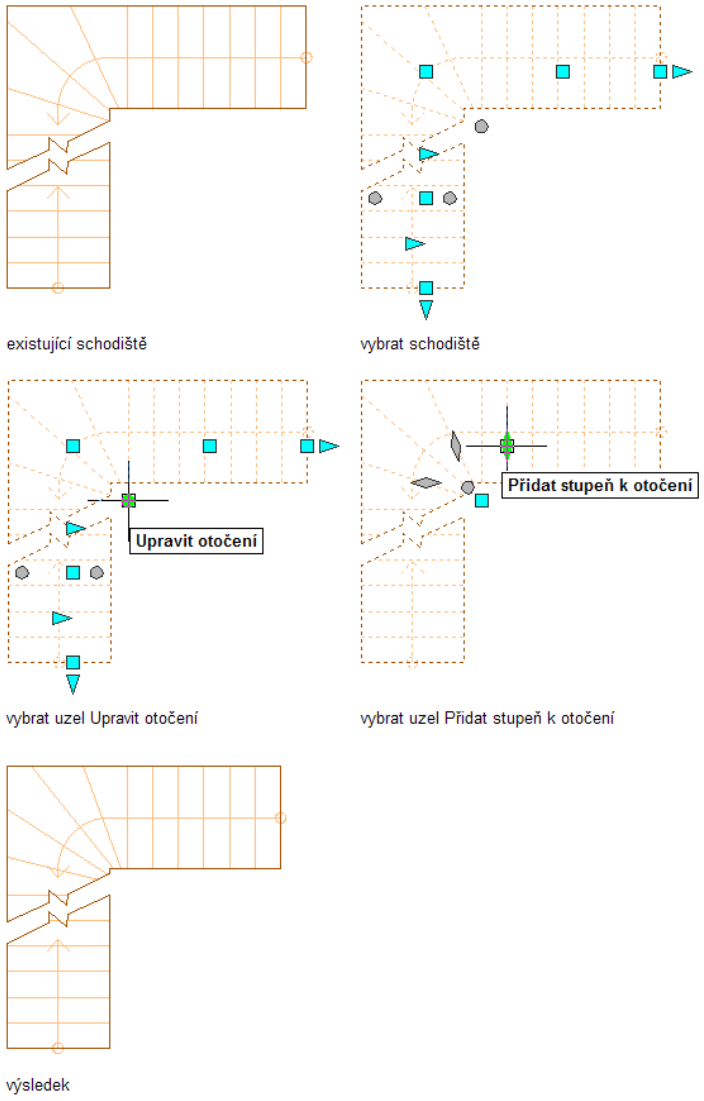
POZNÁMKA Chcete-li provést výběr stylu z palety Vlastnosti, klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní, rozbalte položku Obecné a u položky Styl vinutí vyberte možnost Jediný bod.

4 Vybrat spouštěcí uzel Upravit otočení.

5 Vybrat uzel Přidat stupeň k otočení.

Stupeň je přidán k otočení vinutí. Jestliže budete pokračovat v přidávání stupňů, u schodiště se může zobrazit ikona s tipem k řešení. Použijte příkaz Zpět k obnovení předchozí konfigurace stupně.

Přidání stupně k otočení vinutí



POZNÁMKA K získání bodu zúžení na hraně schodiště musíte vymazat nastavení Použít čáry podstupnice. Další informace o tomto nastavení, viz část Určení nastavení stylu vinutí schodiště na straně 2249.

6 Po dokončení přidávání stupňů se můžete buď vrátit do výchozího režimu úpravy schodiště tím, že klepnete na uzel Ukončit úprav otočení, nebo lze uzly vypnout klepnutím pravým tlačítkem a volbou možnosti Zrušit výběr všech.

Narovnání stupňů pomocí ručního stylu vinutí

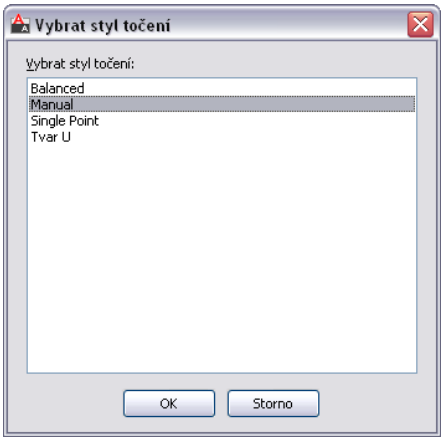
Tento postup použijte k narovnání jednotlivých stupňů na schodišti, přiřazených buď stylu vinutí Ruční – Stupeň nebo Ruční – Podstupnice tvar U.

Uzel Narovnání stupně je umístěn v průsečíku hrany stupně nebo plochy podstupnice a konstrukční přímky schodiště, založené na nastavení Použít přímku podstupnice v dialogovém okně Styl vinutí schodiště. Další informace najdete v části Určení nastavení stylu vinutí schodiště na straně 2249.

1 Vybrat schodiště s 1/2 otočením nebo 1/4 otočením.

2 Jestliže je styl vinutí tvar U, vyberte kruhový spouštěcí uzel Upravit otočení. Zobrazí se dialogové okno Vybrat styl vinutí.

Vybrat dialogové okno Styl vinutí



3 Ze seznamu vyberte buď Ruční – Stupeň nebo Ruční – Podstupnice a klepněte na tlačítko OK.

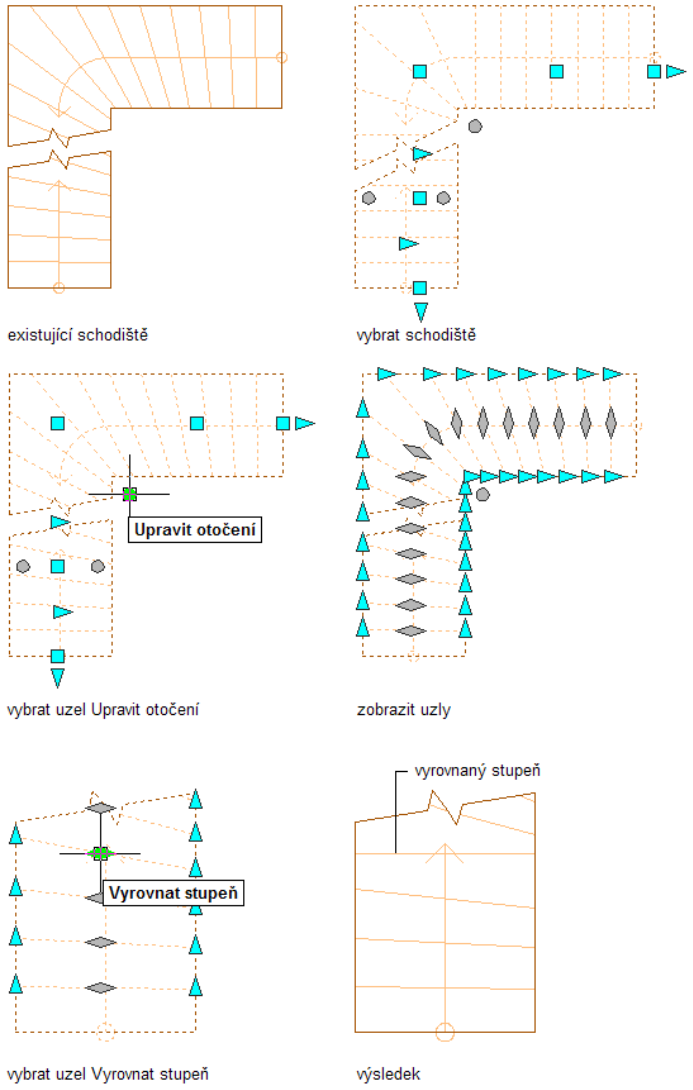
POZNÁMKA Chcete-li provést výběr stylu z palety Vlastnosti, klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní, rozbalte položku Obecné a u položky Styl vinutí vyberte buď možnost Ruční – Stupeň, nebo možnost Ruční – Podstupnice.

4 Vybrat spouštěcí uzel Upravit otočení.

5 Vybrat uzel Narovnat stupeň na hraně stupně nebo ploše podstupnice, který chcete narovnat.

Vybraný stupeň je narovnán.

Narovnání stupně pomocí ručního stylu podstupnice



POZNÁMKA Protože hloubka stupně musí být stejná pro každý stupeň, přímka hrany stupně se otočí okolo konstrukční přímky.

6 Po dokončení vyrovnání stupňů se můžete buď vrátit do výchozího režimu úpravy schodiště tím, že klepnete na uzel Ukončit úpravy otočení, nebo lze uzly vypnout klepnutím pravým tlačítkem a volbou možnosti Zrušit výběr všech.

Posunutí konců stupně pomocí ručního stylu vinutí

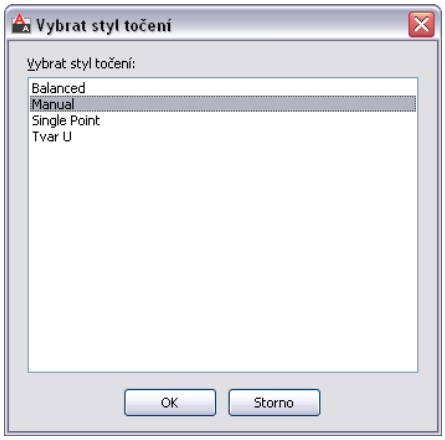
Tento postup použijte k posunutí konců jednotlivých stupňů na schodišti, přiřazených buď stylu vinutí Ruční – Stupeň nebo Ruční – Podstupnice tvar U. Každá hrana stupně nebo plocha podstupnice se otočí v bodě, určeném průsečíkem hrany stupně a konstrukční přímkou schodiště. Táhněte hranu stupně do nového místa k určení nového úhlu pro hranu stupně.

Uzly Konec stupně jsou umístěny na každém konci hrany stupně nebo plochy podstupnice, založené na nastavení Použít přímku podstupnice v dialogovém okně Styl vinutí schodiště. Další informace najdete v části Určení nastavení stylu vinutí schodiště na straně 2249.

1 Vybrat schodiště s 1/2 otočením nebo 1/4 otočením.

2 Jestliže je styl vinutí tvar U, vyberte kruhový spouštěcí uzel Upravit otočení. Zobrazí se dialogové okno Vybrat styl vinutí.

Vybrat dialogové okno Styl vinutí



3 Ze seznamu vyberte buď Ruční – Stupeň nebo Ruční – Podstupnice a klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Chcete-li provést výběr stylu z palety Vlastnosti, rozbalte položku Základní, rozbalte položku Obecné a u položky Styl vinutí vyberte buď možnost Ruční – Stupeň, nebo možnost Ruční – Podstupnice.

4 Vybrat spouštěcí uzel Upravit otočení.

5 Vybrat uzel Konec stupně na hraně stupně nebo ploše podstupnice, který chcete posunout.

6 Zadejte nové umístění pro uzel Konec stupně.

Vybraný stupeň se otočí podle určení.

Posun hrany stupně pomocí ručního stylu podstupnice

POZNÁMKA Protože hloubka stupně musí být stejná pro každý stupeň, přímka hrany stupně se otočí okolo konstrukční přímky.

7 Po dokončení přesouvání konců stupňů se můžete buď vrátit do výchozího režimu úpravy schodiště tím, že klepnete na uzel Ukončit úpravy otočení, nebo lze uzly vypnout klepnutím pravým tlačítkem a volbou možnosti Zrušit výběr všech.

Práce s modifikátory tělesa schodiště

Modifikátory těles používají trojrozměrnou (3D) geometrii objektu, jako je například objemový prvek nebo objemová skupina, k přidání nebo odebrání z komponent schodiště (stupeň, podstupnice nebo schodnice podle stylu schodiště). Modifikátory tělesa pracují jen na jedné instanci stupně, podstupnice nebo schodnice najednou.

Po vytvoření modifikátoru tělesa z objektu lze původní objekt odstranit. Pokud jste však vytvořili složitý objekt, například objemovou skupinu obsahující mnoho objemových prvků, může být vhodné zachovat objekt ve výkresu až do doby, kdy je jisté, že jste pro schodiště dosáhli požadovaných výsledků.

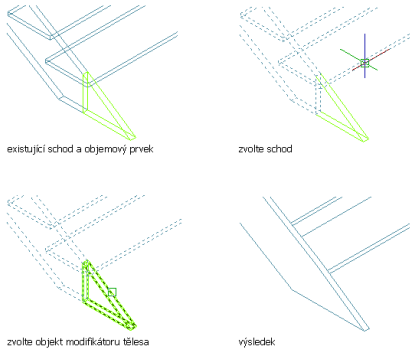
Přidání modifikátoru tělesa do komponenty schodiště

Tento postup použijte k vytvoření modifikátoru tělesa a k jeho přidání do schodiště.

Je možné vytvářet třírozměrné (3D) úpravy tělesa z objemového prvku, objemové skupiny nebo z libovolného objektu AEC s objemem. Dále je možné vytvářet úpravy tělesa z desek nebo bloků ACIS, které tvoří 3D tělesa. Před definováním objektu jako úpravy tělesa je nutné objekt umístit do požadované části výkresu.

Následující ilustrace znázorňuje způsob použití objemového prvku jako modifikátor tělesa k přidání ke komponentě schodnice schodiště.

Přidání modifikátoru tělesa do komponenty schodiště

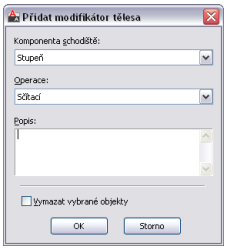


1 Umístěte objekt do místa, kde chcete přidat do schodiště modifikátor tělesa.

2 Vyberte schodiště, které chcete změnit modifikátorem tělesa, a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátor tělesa ➤ Přidat .

3 Vyberte objekt, který se má přidat do komponenty schodiště

4 V dialogovém okně Přidat modifikátor tělesa vyberte možnost Schodnice pro komponentu schodiště a Přidat pro operaci.



5 Zadejte popis úpravy tělesa.

6 Zvolte Vymazat vybrané objekty, pokud nechcete zachovat původní objekt, nebo tuto možnost zrušte, pokud chcete objekt ve výkresu zachovat.

7 Klepněte na tlačítko OK.

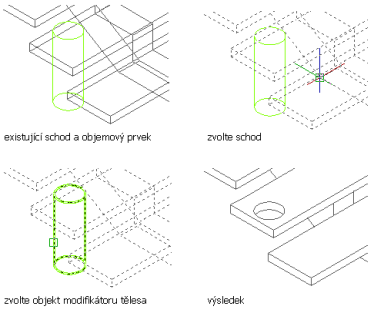
Odečtení modifikátoru tělesa z komponenty schodiště

Tento postup použijte k vytvoření modifikátoru tělesa a k jeho odečtení z komponenty schodiště.

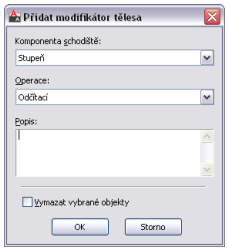
Je možné vytvářet třírozměrné (3D) úpravy tělesa z objemového prvku, objemové skupiny nebo z libovolného objektu AEC s objemem. Dále je možné vytvářet úpravy tělesa z desek nebo bloků ACIS, které tvoří 3D tělesa. Před definováním objektu jako úpravy tělesa je nutné objekt umístit do požadované části výkresu.

Následující obrázek znázorňuje, jak použít objemový prvek jako modifikátor tělesa k odečtení od komponenty stupně schodiště.

Odečtení modifikátoru tělesa z komponenty schodiště



1. Umístěte objekt do místa, kde chcete modifikátor tělesa odečíst ze schodiště.
2. Vyberte schodiště, které chcete změnit modifikátorem tělesa, a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátor tělesa ➤ Přidat .
3. Vyberte objekt, který se má odečíst od schodiště.
4. V dialogovém okně Přidat modifikátor tělesa vyberte možnost Stupeň pro komponentu schodiště a Odebrat pro operaci.



5. Zadejte popis úpravy tělesa.
6. Zvolte Vymazat vybrané objekty, pokud nechcete zachovat původní objekt, nebo tuto možnost zrušte, pokud chcete objekt ve výkresu zachovat.
7. Klepněte na tlačítko OK.

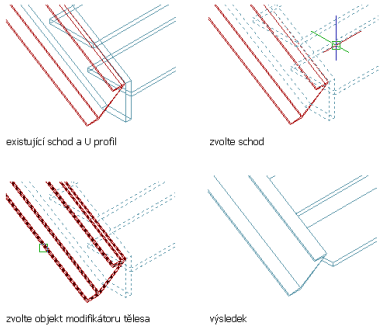
Nahrazení komponenty schodiště modifikátorem tělesa

Tento postup použijte k vytvoření modifikátoru tělesa k nahrazení komponenty schodiště.

Je možné vytvářet třírozměrné (3D) úpravy tělesa z objemového prvku, objemové skupiny nebo z libovolného objektu AEC s objemem. Dále je možné vytvářet úpravy tělesa z desek nebo bloků ACIS, které tvoří 3D tělesa. Před definováním objektu jako úpravy tělesa je nutné objekt umístit do požadované části výkresu.

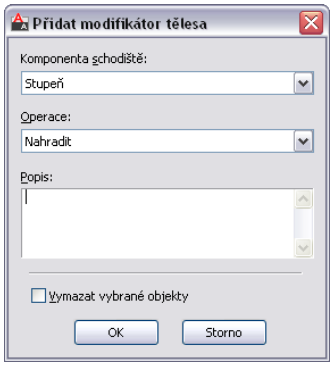
Následující obrázek znázorňuje, jak použít kanál jako modifikátor tělesa k nahrazení komponenty schodnice schodiště.

Nahrazení komponenty schodiště modifikátorem tělesa



1. Umístěte objekt do místa, kde chcete nahradit komponentu schodiště modifikátorem tělesa.
2. Vyberte schodiště, které chcete změnit modifikátorem tělesa, a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátor tělesa ➤ Přidat .
3. Vyberte objekt k nahrazení komponenty schodiště.

4 V dialogovém okně Přidat modifikátor tělesa vyberte možnost Schodnice pro komponentu schodiště a Nahradit pro operaci.



5 Zadejte popis úpravy tělesa.

6 Zvolte Vymazat vybrané objekty, pokud nechcete zachovat původní objekt, nebo tuto možnost zrušte, pokud chcete objekt ve výkresu zachovat.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Upravení geometrie úpravy tělesa

Tento postup použijte k upravení tvaru modifikátoru tělesa, který je připojen ke schodišti. Těleso je možné upravovat pomocí uzlů pro úpravy ploch, pomocí booleovských příkazů pro přidávání nebo odebírání jiných objektů z úpravy tělesa a pomocí dalších příkazů pro změnu tvaru.

1 Vyberte schodiště s modifikátorem tělesa, který chcete změnit, a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátor tělesa ➤ Upravit na místě .

Vytvoří se dočasný objemový prvek, kde je možné upravit geometrii modifikátoru tělesa. Jestliže schodiště obsahuje více modifikátorů těles, objemový prvek se vytvoří pro každý modifikátor tělesa. Jestliže objekt původně nebyl objemovým prvkem (například, pokud jste jako úpravu tělesa použili desku), objekt se stane dočasným objemovým prvkem typu volný tvar s plochami, které lze upravovat.

POZNÁMKA Po provedení úprav pomocí kontextového pásu karet Úpravy na místě bude možná potřeba znovu vybrat profil za účelem provedení dalších úprav. Pokud na pásu karet nevidíte očekávané příkazy pro úpravu, opětovným výběrem profilu znovu zobrazte kontextovou kartu Upravit na místě.

2 Úprava modifikátoru tělesa:

Chcete-li...	**Pak…**
změnit tvar modifikátoru tělesa, které je volným objemovým prvkem	vyberte modifikátor tělesa: Vyberte uzel Plocha za účelem aktivování uzlů hran pro plochu. Posuňte uzly do požadovaných míst. Stejným způsobem pokračujte v upravování dalších ploch.
změnit tvar modifikátoru tělesa, který je konvenčním objemovým prvkem	vyberte modifikátor tělesa. Vyberte uzly a jejich přemístěním změňte tvar modifikátoru tělesa. Uzly, které jsou k dispozici, závisí na typu objemového prvku použitého jako modifikátor tělesa a na směru aktuálního pohledu.
přidat objekt do modifikátoru tělesa	umístěte objekt do požadovaného místa. Vyberte modifikátor tělesa a klepněte na možnost Upravit na místě: karta Modifikátor tělesa schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Booleovské ➤ Spojení. Vyberte objekt a stiskněte *ENTER*. Stiskněte **a** (Ano) pro zachování objektu ve výkresu nebo *ENTER* pro jeho smazání.
odečíst objekt z modifikátoru tělesa	umístěte objekt do požadovaného místa. Vyberte modifikátor tělesa a klepněte na možnost Upravit na místě: karta Modifikátor tělesa schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Booleovské ➤ Odečíst. Vyberte objekt a stiskněte *ENTER*. Zadejte **a** (Ano) pro zachování objektu ve výkresu nebo *ENTER* pro jeho smazání.

Chcete-li...	Pak…
vytvořit modifikátor tělesa, který je průsečíkem původního modifikátoru tělesa s jiným objektem	umístěte objekt do požadovaného místa. Vyberte modifikátor tělesa a klepněte na možnost Upravit na místě: karta Modifikátor tělesa schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Booleovské ➤ Průnik. Vyberte objekt a stiskněte *ENTER*. Zadejte **a** (Ano) pro zachování objektu ve výkresu nebo *ENTER* pro jeho smazání.
oříznout modifikátor tělesa	vyberte modifikátor tělesa a klepněte možnost Upravit na místě: karta Modifikátor tělesa schodiště ➤ panel Upravit ➤ Oříznout podle roviny . Zadejte body, které definují rovinu oříznutí a vyberte stranu modifikátoru tělesa, která se má oříznout. Oříznutá úprava tělesa se převede na objemový prvek typu Volný tvar.
rozdělit plochu úpravy tělesa do dvou ploch	vyberte modifikátor tělesa a klepněte na možnost Upravit na místě: karta Modifikátor tělesa schodiště ➤ panel Upravit ➤ Rozdělit plochu . Zadejte body, které definují hranu vytvořenou rozdělením ploch.
spojit dvě plochy, které jsou ve stejné rovině do jedné plochy	vyberte modifikátor tělesa a klepněte na možnost Upravit na místě: karta Modifikátor tělesa schodiště ➤ panel Upravit ➤ Spojit plochy . Vyberte hranu, která odděluje koplanární plochy.
odebrat modifikátor tělesa	vyberte objekt, který tvoří modifikátor tělesa a stiskněte tlačítko *ODSTRANIT*.

3 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li...	Pak…
obnovit modifikátor tělesa na jeho původní tvar	vyberte modifikátor tělesa a klepněte na možnost Upravit na místě: karta Modifikátor tělesa schodiště ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit.
uložit změny do modifikátoru tělesa	vyberte modifikátor tělesa a klepněte na možnost Upravit na místě: karta Modifikátor tělesa schodiště ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit. Modifikátor tělesa používá upravený objemový prvek k definování své geometrie.

Správa úprav tělesa

Tento postup použijte k úpravě nebo odebrání trojrozměrných (3D) modifikátorů tělesa ze schodiště. Je možné změnit komponentu, kam je úprava tělesa přidána a vybrat jinou operaci. Dále je možné zadat nebo upravit popisy úprav tělesa.

POZNÁMKA K odebrání modifikátoru tělesa ze schodiště a obnovení modifikátoru jako objemového prvku, který lze upravovat nebo aplikovat na další schodiště, najdete v části Obnovení úpravy tělesa na objemový prvek na straně 2184.

1 Vyberte schodiště, které chcete změnit, a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátor tělesa ➤ Modifikátory tělesa .

POZNÁMKA K tabulce Modifikátory tělesa lze pro vybrané schodiště přistoupit i v části Rozšířené na kartě Projekt palety Vlastnosti.

2 Vyberte modifikátor tělesa a změňte jeho nastavení:

Chcete-li...	Pak...
použít modifikátor tělesa na jinou komponentu schodiště	vybrat jinou komponentu pro možnost Komponenta.

Chcete-li...	Pak...
změnit operaci, která je použita pro aplikování modifikátoru tělesa na schodiště	vybrat jinou operaci pro možnost Operace: ■ Modifikátor tělesa přidejte ke komponentě schodiště příkazem Součet. ■ Možnost Rozdíl použijte k odečtení tvaru modifikátoru tělesa z komponenty schodiště. ■ Možnost Nahradit použijte k nahrazení komponenty schodiště modifikátorem tělesa.
odstranit modifikátor tělesa z komponenty schodiště	vyberte úpravu tělesa a klepněte na .
zadat popis modifikátoru tělesa	klepněte na Popis, zadejte text a stiskněte klávesu *ENTER*.

3 Klepněte na tlačítko OK.

Obnovení úpravy tělesa na objemový prvek

Tento postup použijte k odebrání modifikátoru tělesa ze schodiště a jeho přidání do výkresu jako objemového prvku. Obnovení modifikátoru tělesa na objemový prvek umožňuje provést změnu tvaru v podobě objemového prvku a poté vložit do schodiště opět v podobě modifikátoru tělesa. Také je možné obnovit modifikátor tělesa na objemový prvek a současně nechat modifikátor tělesa působit na schodiště. To je užitečné v případě, že chcete vytvořit jiné schodiště stejného tvaru.

Jestliže objekt, který byl použit k vytvoření úpravy tělesa, byl konvenčním objemovým prvkem, obnoví se na daný objemový prvek. Například objemový prvek Štít se obnoví na objemový prvek Štít. Jestliže však úprava tělesa byla vytvořena z jiného objektu, například z desky, nebo byla upravena s využitím Booleovských operací nebo příkazů pro úpravy plochy, úprava tělesa se obnoví jako objemový prvek typu Volný tvar.

1 Vyberte schodiště, které chcete změnit, a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Modifikátory tělesa ➤ Obnovit.

POZNÁMKA Tento postup slouží k obnovení všech modifikátorů tělesa, které jsou připojeny ke schodišti.

2 Vytvořte objemové prvky z úprav tělesa:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit objemové prvky z modifikátorů tělesa při ponechání modifikátorů tělesa připojených ke schodišti	stiskněte klávesu *ENTER*.
odebrat *všechny* modifikátory tělesa ze schodiště a vytvořit z jejich tvarů objemové prvky	zadejte **a** (Ano) a stiskněte *ENTER*.

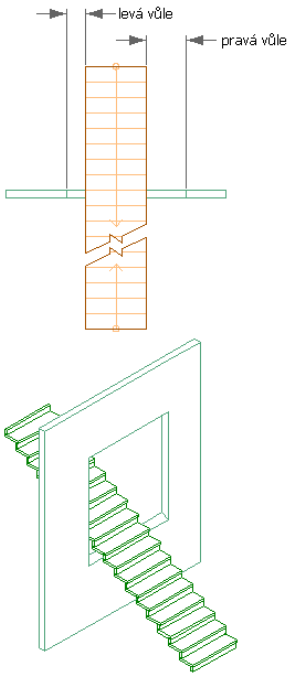
Podmínky kolize schodiště

Můžete řídit výšku a šířku podmínek kolize schodiště se stěnami, deskami, prostorami, obvodovými plášti a sestavami dveří a oken. Když přidáte podmínku kolize mezi schodištěm a jedním z platných objektů, vyřízne se kolem schodiště obdélník, založený na zadané podchodné výšce a boční vůli.

Vytvoření podmínky kolize ve stěně

Tento postup použijte k vytvoření oblasti kolize schodiště ve stěně. Přidáte-li podmínku kolize mezi schodiště a stěnu, vytvoří se ve stěně otvor okolo schodiště, založený na zadané podchodné výšce schodiště a boční vůli vlevo a vpravo, pro přímé a víceramenné schodiště nebo vnitřní a vnější vůli pro spirálové schodiště a schodiště tvaru U.

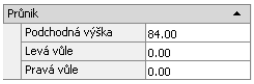
Zadání levé a pravé boční vůle pro podmínku kolize stěny



1 Vytvořit schodiště, které se protíná se stěnou. Další informace o vytváření schodiště, viz část Použití nástrojů schodiště k vytvoření schodiště na straně 2057.

2 Poklepáním na objekt schodiště otevřete paletu Vlastnosti.

3 Klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Rozšířené a rozbalte položku Kolize.



4 Nastavit velikost podmínek kolize:

Chcete-li…	Pak...
určit výšku nad stupni pro podmínky kolize	zadat hodnotu pro Podchodná výška.
zadejte levou a pravou boční vůle pro podmínku kolize stěny pro přímé a víceramenné schodiště	zadejte hodnoty pro položky Levá a Pravá vůle.

Chcete-li…	Pak...
zadejte vnitřní a vnější vůli pro podmínku kolize pro spirálové schodiště a schodiště tvaru U	zadejte hodnoty pro položky Vnější a Vnitřní vůle.

5 Klepněte na výkres, ne na schodiště, k odstranění výběru.

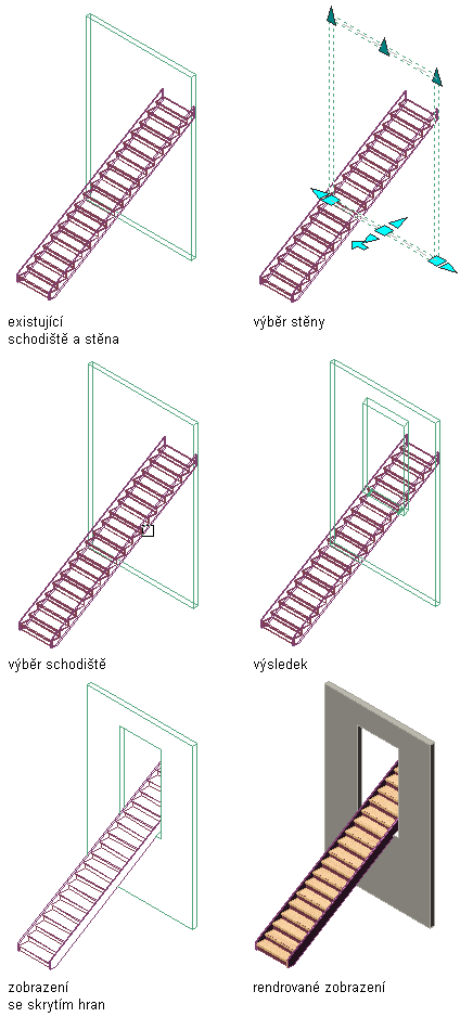
6 Vyberte stěnu k protnutí a klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Přidat .

7 Vybrat schodiště a stisknout *ENTER*.

8 Vybrat efekt zabalení do fólie a stisknout *ENTER*. Další informace o slučování půdorysů, viz část Práce s kolizními podmínkami na straně 1272.

POZNÁMKA Změna hodnot kolize schodiště změní velikost průniku se stěnou.

Vytvoření podmínky kolize stěny a schodiště



Odstranění podmínky kolize schodiště ze stěny

Tento postup použijte k odstranění kolize schodiště ze stěny.

1 Klepněte na výkres.

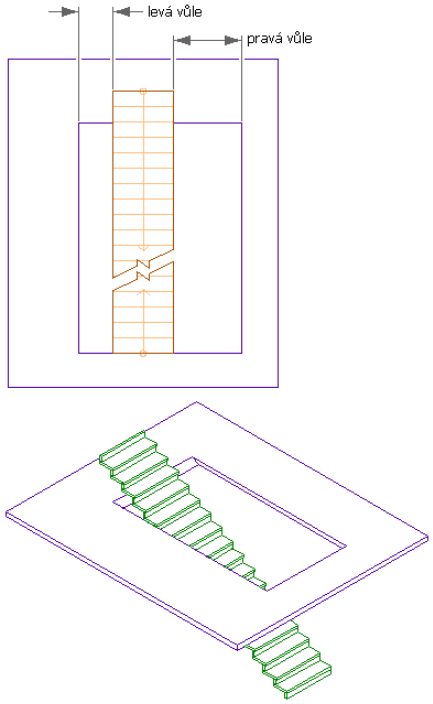
2 Vyberte stěnu, ze které se má odstranit kolize, a klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Odstranit .

3 Vybrat schodiště a stisknout *ENTER*.

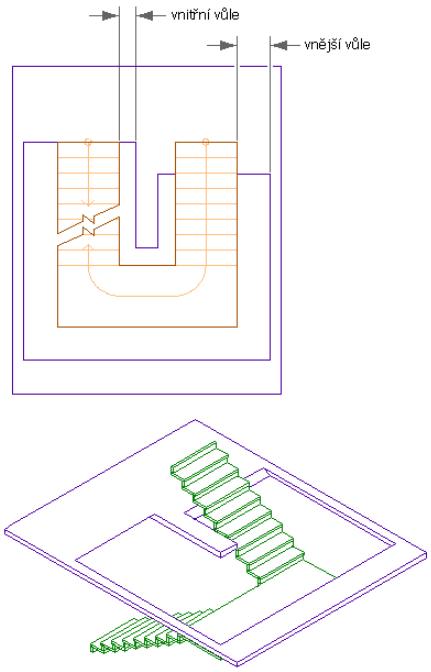
Vytvoření podmínky kolize v desce

Tento postup použijte k vytvoření oblasti kolize schodiště v desce. Přidáte-li podmínku kolize mezi schodiště a desku, vyřízne se kolem schodiště obdélník založený na zadané podchodné výšce a levé a pravé boční vůli pro přímé a víceramenné schodiště nebo vnitřní a vnější vůli pro spirálové schodiště a schodiště tvaru U.

Zadání levé a pravé vůle pro podmínku kolize desky



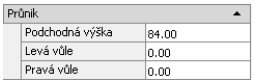
Zadání vnitřní a vnější vůle pro podmínku kolize desky



1 Vytvořit schodiště, které se protíná s deskou. Další informace o vytváření schodiště, viz část Použití nástrojů schodiště k vytvoření schodiště na straně 2057.

2 Poklepáním na schodiště otevřete paletu Vlastnosti.

3 Klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Rozšířené a rozbalte položku Kolize.



4 Nastavit velikost podmínek kolize:

Chcete-li…	Pak...
určit výšku nad stupni pro podmínky kolize	zadat hodnotu pro Podchodná výška.
zadejte levou a pravou boční vůle pro podmínku kolize stěny pro přímé a víceramenné schodiště	zadejte hodnoty pro položky Levá a Pravá vůle.

Chcete-li…	Pak...
zadejte vnitřní a vnější vůli pro podmínku kolize pro spirálové schodiště a schodiště tvaru U	zadejte hodnoty pro položky Vnější a Vnitřní vůle.

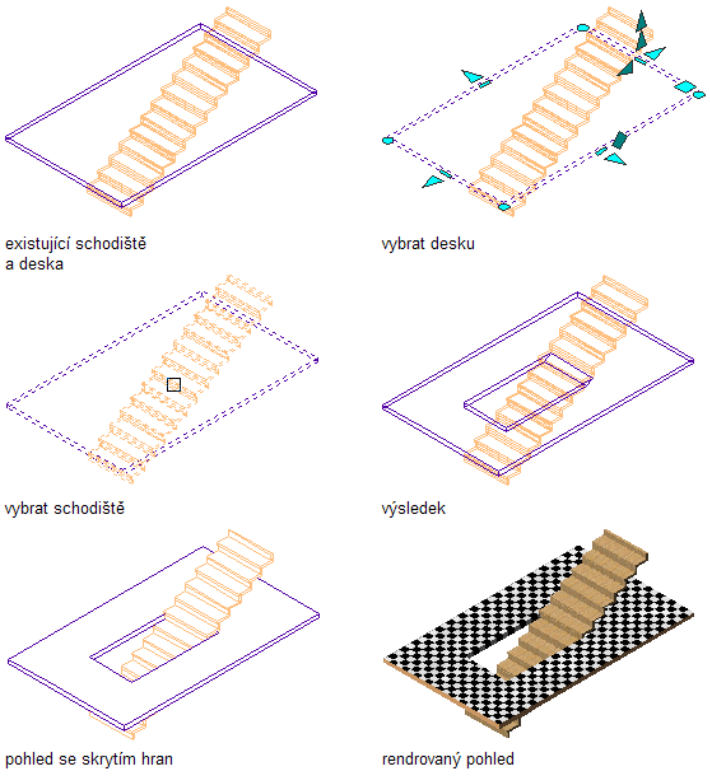
5 Klepněte na výkres, ne na schodiště, k odstranění výběru.

6 Vyberte desku k protnutí a klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Přidat .

7 Vybrat schodiště a stisknout *ENTER*.

8 Vybrat efekt zabalení do fólie a stisknout *ENTER*. Další informace o slučování půdorysů, viz část Práce s kolizními podmínkami na straně 1272.

Vytvoření podmínky kolize schodiště a desky



POZNÁMKA Změna hodnot kolize schodiště změní velikost průniku s deskou.

Odstranění podmínky kolize schodiště z desky

Tento postup použijte k odstranění kolize schodiště z desky.

1 Vyberte desku, ze které se má odstranit kolize, a klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Odstranit .

2 Vyberte schodiště a stiskněte klávesu *ENTER*.

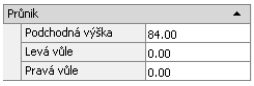
Vytvoření podmínky kolize v prostoru

Tento postup použijte k vytvoření oblasti kolize schodiště v prostoru. Když přidáte podmínku kolize mezi schodištěm a prostorem, vyřízne se kolem schodiště obdélník, založený na zadané podchodné výšce a boční vůli.

1 Vytvořit schodiště, které se protíná s prostorem. Další informace o vytváření schodiště, viz část Použití nástrojů schodiště k vytvoření schodiště na straně 2057.

2 Poklepáním na schodiště otevřete paletu Vlastnosti.

3 Klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Rozšířené a rozbalte položku Kolize.



4 Nastavit velikost podmínek kolize:

Chcete-li…	Pak...
určit výšku nad stupni pro podmínky kolize	zadat hodnotu pro Podchodná výška.
zadejte levou a pravou boční vůle pro podmínku kolize stěny pro přímé a víceramenné schodiště	zadejte hodnoty pro položky Levá a Pravá vůle.

Chcete-li…	Pak...
zadejte vnitřní a vnější vůli pro podmínku kolize pro spirálové schodiště a schodiště tvaru U	zadejte hodnoty pro položky Vnější a Vnitřní vůle.

5 Klepněte na výkres, ne na schodiště, k odstranění výběru.

6 Vyberte prostor k protnutí a klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Přidat .

7 Vybrat schodiště a stisknout *ENTER*.

POZNÁMKA Změna hodnot kolize schodiště změní velikost průniku s prostorem.

Odstranění podmínky kolize schodiště z prostoru

Tento postup použijte k odstranění kolize schodiště z prostoru.

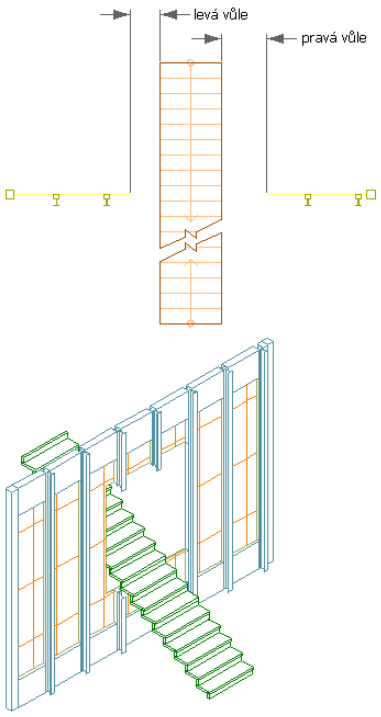
1 Vyberte prostor, ze kterého se má odstranit kolize, a klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Odstranit .

2 Vybrat schodiště a stisknout *ENTER*.

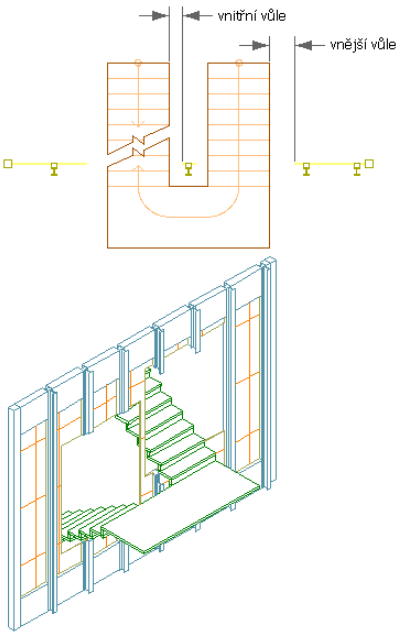
Vytvoření podmínky kolize v obvodovém plášti

Tento postup použijte k vytvoření oblasti kolize schodiště v obvodovém plášti. Přidáte-li podmínku kolize mezi schodiště a obvodový plášť, vyřízne se kolem schodiště obdélník, založený na zadané podchodné výšce a pravé a levé boční vůli, pro přímé a víceramenné schodiště, nebo na vnitřní a vnější vůli, pro spirálové schodiště nebo schodiště tvaru U. Máte možnost přeříznutí výplní, rámů a příčlí obvodových plášťů.

Zadání levé a pravé boční vůle pro podmínku kolize obvodového pláště



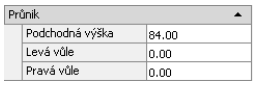
Zadání vnitřní a vnější vůle pro podmínku kolize obvodového pláště



1 Vytvořit schodiště, které se protíná s obvodovým pláštěm. Další informace o vytváření schodiště, viz část Použití nástrojů schodiště k vytvoření schodiště na straně 2057.

2 Poklepáním na schodiště otevřete paletu Vlastnosti.

3 Klepněte na kartu Projekt, poté rozbalte položku Rozšířené a rozbalte položku Kolize.



4 Nastavit velikost podmínek kolize:

Chcete-li…	Pak...
určit výšku nad stupni pro podmínky kolize	zadat hodnotu pro Podchodná výška.
zadejte levou a pravou boční vůle pro podmínku kolize stěny pro přímé a víceramenné schodiště	zadejte hodnoty pro položky Levá a Pravá vůle.

Chcete-li…	Pak...
zadejte vnitřní a vnější vůli pro podmínku kolize pro spirálové schodiště a schodiště tvaru U	zadejte hodnoty pro položky Vnější a Vnitřní vůle.

5 Klepněte na výkres, ne na schodiště, k odstranění výběru.

6 Vyberte obvodový plášť k protnutí a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Přidat.

7 Vybrat schodiště.

8 Určit, zda se má použít podmínka kolize na výplň, rámy nebo příčle obvodového pláště.

Odstranění podmínky kolize schodiště z obvodového pláště

Tento postup použijte k odstranění kolize schodiště z obvodového pláště.

1 Klepněte na výkres, ne na schodiště, k odstranění výběru.

2 Vyberte obvodový plášť, ze kterého se má odstranit kolize, a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Odstranit.

3 Vybrat schodiště a stisknout *ENTER*.

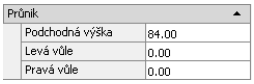
Vytvoření podmínky kolize v sestavě dveří/okna

Tento postup použijte k vytvoření oblasti kolize schodiště v sestavě dveří/okna. Když přidáte podmínku kolize mezi schodištěm a sestavou dveří/okna, vyřízne se kolem schodiště obdélník, založený na zadané podchodné výšce a boční vůli. Máte možnost přeříznutí výplní, rámů a příčlí sestavy dveří/okna.

1 Vytvořit schodiště, které se protíná se sestavou dveří/okna. Další informace o vytváření schodiště, viz část Použití nástrojů schodiště k vytvoření schodiště na straně 2057.

2 Poklepáním na schodiště otevřete paletu Vlastnosti.

3 Klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Rozšířené a rozbalte položku Kolize.



4 Nastavit velikost podmínek kolize:

Chcete-li…	Pak...
určit výšku nad stupni pro podmínky kolize	zadat hodnotu pro Podchodná výška.
zadejte levou a pravou boční vůle pro podmínku kolize stěny pro přímé a víceramenné schodiště	zadejte hodnoty pro položky Levá a Pravá vůle.
zadejte vnitřní a vnější vůli pro podmínku kolize pro spirálové schodiště a schodiště tvaru U	zadejte hodnoty pro položky Vnější a Vnitřní vůle.

5 Klepněte na výkres, ne na schodiště, k odstranění výběru.

6 Vyberte sestavu dveře/okno, kde má být vytvořena kolize, a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolize ➤ Přidat .

7 Vybrat schodiště.

8 Určit, zda se má použít podmínka kolize na výplň, rámy nebo příčle sestavy dveří/oken.

Odstranění podmínky kolize schodiště ze sestavy dveře/okna

Tento postup použijte k odstranění kolize schodiště ze sestavy okna/dveře.

1 Klepněte na výkres, ne na schodiště, k odstranění výběru.

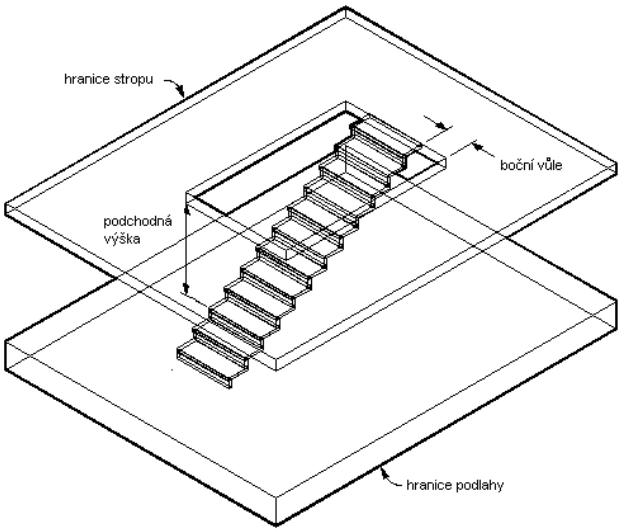
2 Vyberte sestavu dveře/okno, ze které se má odstranit kolize, a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolize ➤ Odstranit .

3 Vybrat schodiště a stisknout *ENTER*.

Změna velikosti kolize schodiště

Tento postup použijte k řízení velikosti plochy kolize schodiště.

Určení podchodné výšky a boční vůle pro objekt schodiště a prostoru



1 Poklepáním na schodiště otevřete paletu Vlastnosti.

2 Klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Rozšířené a rozbalte položku Kolize.

Průnik	
Podchodná výška	84.00
Levá vůle	0.00
Pravá vůle	0.00

3 Nastavit velikost podmínek kolize:

Chcete-li…	Pak...
určit výšku nad stupni pro podmínky kolize	zadat hodnotu pro Podchodná výška.
zadejte levou a pravou boční vůle pro podmínku kolize stěny pro přímé a víceramenné schodiště	zadejte hodnoty pro položky Levá a Pravá vůle.
zadejte vnitřní a vnější vůli pro podmínku kolize pro spirálové schodiště a schodiště tvaru U	zadejte hodnoty položek Vnitřní a Vnější vůle.

Změna zarovnání schodiště ve tvaru U

Tento postup použijte ke změně zarovnání a odsazení zarovnání schodiště ve tvaru U. Tato pole jsou dostupná jen když vyberete schodiště ve tvaru U.

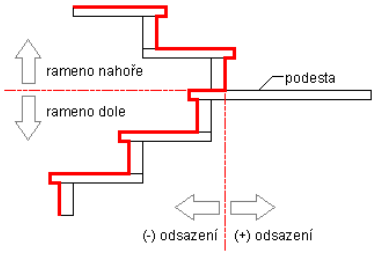
1. Poklepáním na schodiště ve tvaru U otevřete paletu Vlastnosti.
2. Klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Rozšířené a rozbalte položku Vazby.
3. Zadejte zarovnání schodiště ve tvaru U.

Chcete-li…	Pak...
umístěte stupně a podstupnice tam, kde je to nutné k dokončení schodiště	u položky Typ zarovnání vyberte možnost Volné.
zarovnat stupeň ramene nahoře se stupněm ramene dole	u položky Typ zarovnání vyberte možnost Stupeň ke stupni.
zarovnat stupeň ramene nahoře s podstupnicí ramene dole	u položky Typ zarovnání vyberte možnost Stupeň k podstupnici.
zarovnat podstupnici ramene nahoře s podstupnicí ramene dole	u položky Typ zarovnání vyberte možnost Podstupnici k podstupnici.

4. Zadejte hodnotu pro Odsazení zarovnání.

   Když vyberete Stupeň ke stupni, Stupeň k podstupnici nebo Podstupnice k podstupnici můžete určit hodnotu odsazení. Kladná hodnota odsazení znamená, že umístění stupně ramene dole je blíže k podestě než umístění stupně ramene nahoře.

   Určení stupně pro odsazení zarovnání podstupnice



5. U položky Zarovnání rozšíření určete možnost Horní rameno nebo Dolní rameno.

6 Zadejte hodnotu v poli Nesymetrický stupeň zapnut. Tato hodnota udává, které rameno bude delší, jestliže celkový počet stupňů není stejný. Vybrat Horní rameno k umístění nesymetrického stupně na horní rameno. Vybrat Dolní rameno k umístění nesymetrického stupně na dolní rameno

Změna komponent ramene

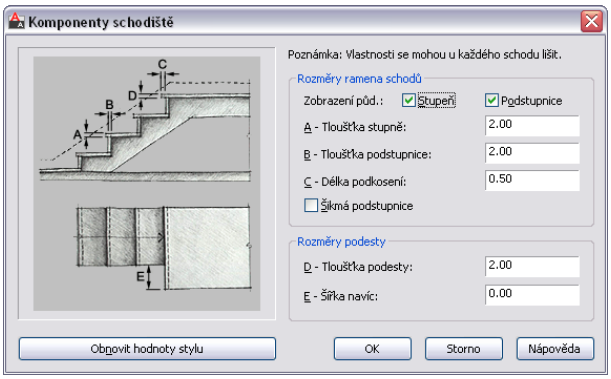
Tento postup použijte ke změně stupně, tloušťky podstupnice a délky podkosení pro každé schodiště. Můžete také zapnout nebo vypnout zobrazení stupně a podstupnice.

POZNÁMKA Jestliže nejsou dostupná nastavení komponent, jsou řízeny stylem schodiště a vy je nemůžete měnit pro jednotlivá schodiště.

1 Poklepáním na schodiště otevřete paletu Vlastnosti.

2 Klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Rozšířené a rozbalte položku Tabulky.

3 Klepněte na tlačítko vedle položky Komponenty.



4 V položce Kóty ramene vybrat nebo vymazat Půdorysné zobrazení stupňů a podstupnic.

Je-li zobrazení stupně nebo podstupnice vypnuto, bude odpovídající tloušťka nedostupná.

5 Zadejte kóty ramene:

Chcete-li…	Pak...
určit tloušťku každého stupně	vybrat Stupeň a zadat hodnotu pro Tloušťka stupně.

Chcete-li…	Pak...
určit tloušťku podstupnice	vybrat Podstupnice a zadat hodnotu pro Tloušťka podstupnice.
určit délku hrany stupně schodiště, která se promítá na podstupnici	zadat hodnotu pro Délka podkosení.
určit šikmé podstupnice	vybrat Šikmá podstupnice.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Změna komponenty podesty

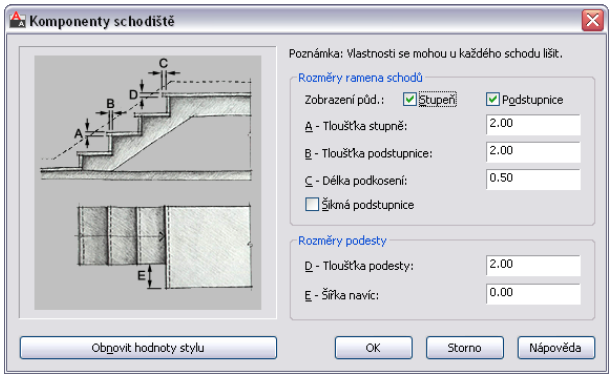
Tento postup použijte ke změně tloušťky podesty a určení šířky navíc pro podestu schodiště.

POZNÁMKA Jestliže nejsou dostupná nastavení komponent, jsou řízeny stylem schodiště a vy je nemůžete měnit pro jednotlivá schodiště.

1 Poklepáním na schodiště otevřete paletu Vlastnosti.

2 Klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Rozšířené a rozbalte položku Tabulky.

3 Klepněte na tlačítko vedle položky Komponenty.



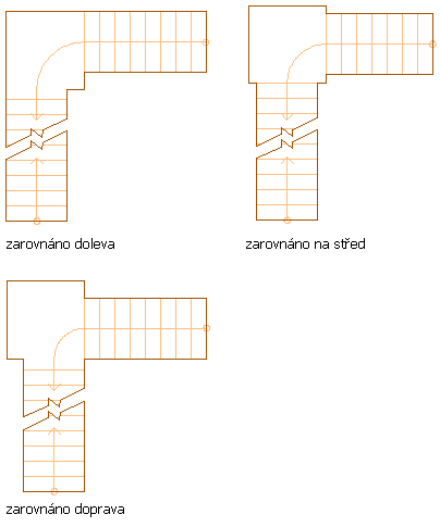
4 Zadat hodnotu pro Tloušťka podesty.

5 zadat hodnotu pro Šířka navíc.

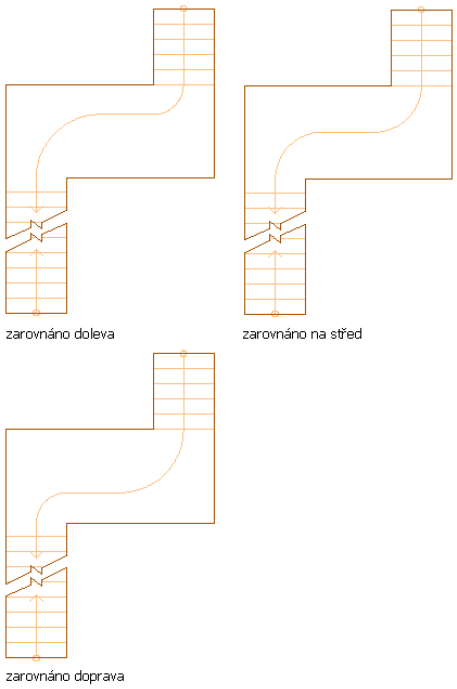
POZNÁMKA Nastavení pro šířku navíc podesty ovlivní jen skutečné podesty víceramenného schodiště a schodiště ve tvaru U. Automatické podesty, zavedené mezemi výšky ramene a ukončující podesty, nejsou tímto nastavením ovlivněny.

Typ podesty a zarovnání schodiště určují, kam je šířka navíc přidána k podestě.

Přidání šířky ke čtvrtinové podestě, založené na zarovnání schodiště



Přidání šířky k poloviční podestě založené na zarovnání schodiště



6 Klepněte na tlačítko OK.

O kótách komponent podesty

Komponenty podesty jsou určeny jako části stylu, ale používají se jen na víceramenná schodiště a schodiště ve tvaru U. Kóty schodnice jsou určeny pro rameno a podestu v jedné tabulce. Typ schodnice ramene (desková, boční nebo sedlová) určuje, co je dostupné pro podestu (celková hloubka *jen* pro boční a rampu, hloubka pásku pro všechny typy). Jestliže nemá rameno schodnice, nemá podesta nic.

Všechny podesty jednoho schodiště používají na začátku stejné kóty. Vy pak můžete přizpůsobit každou samostatně protažením uzlu nebo promítnutím. Vodorovné polohy a šířky schodnic jsou totožné pro ramena a podesty.

Hodnoty rozšíření podesty se používají jen na schodiště ve tvaru U a víceramenná schodiště s plochými podestami. Kóty specifické pro podestu jsou ignorovány pro podesty otočení. Výchozí hodnoty pro styly ve výkresu Styly schodišť jsou určeny v souladu s nejběžnějšími situacemi pro schodiště.

Jestliže je možnost vyhodnocení setkání schodnic ramene a podesty vypnuta, schodnice ramene zakončí na podestě.

Změna rozšíření podesty

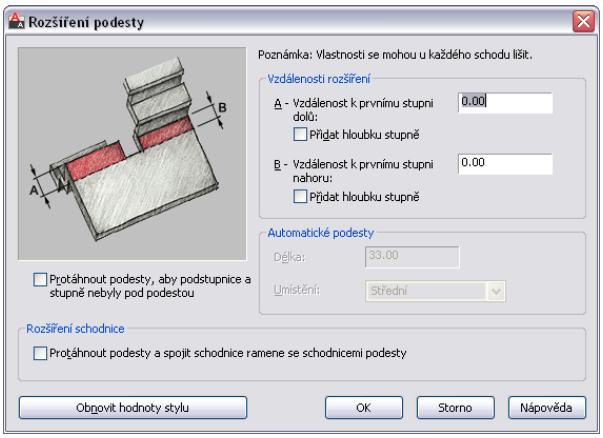
Tento postup použijte ke změně vzdáleností mezi podestami a stupni a rozšíření schodnice pro schodiště. Můžete odlišit velikost komponent podesty od komponent, použitých pro ramena schodiště.

POZNÁMKA Jestliže nejsou dostupná nastavení pro rozšíření podest, jsou řízeny stylem schodiště a vy je nemůžete měnit pro jednotlivá schodiště.

1 Poklepáním na schodiště otevřete paletu Vlastnosti.

2 Klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Rozšířené a rozbalte položku Tabulky.

3 Klepněte na tlačítko vedle položky Rozšíření podesty.



4 Zadejte vzdálenosti rozšíření:

Chcete-li…	Pak...
přidat ke vzdálenosti k prvnímu stupni na dolní straně podesty	zadat hodnotu pro Vzdálenost k prvnímu stupni DOLŮ. K rozšíření podesty dolů o jeden stupeň, vybrat pole Přidat hloubku stupně.
přidat ke vzdálenosti k prvnímu stupni na horní straně podesty	zadat hodnotu pro Vzdálenost k prvnímu stupni NAHORU. K rozšíření

Chcete-li…	Pak...
	podesty nahoru o jeden stupeň, vybrat pole Přidat hloubku stupně.

Další informace o rozšíření podesty a rozšíření schodnice, viz část O kótách komponent podesty na straně 2203.

5 V Rozšíření schodnice vybrat Rozšířit podesty ke sloučení schodnic ramene se schodnicemi podest pro automatické sloučení schodnic ramene se schodnicemi podesty.

To umožní rozšíření podesty navíc, pokud je to nutné, aby se schodnice ramene setkaly se schodnicemi podesty bez jakékoliv nespojitosti.

POZNÁMKA Automatická nastavení podesty jsou vždy řízena stylem schodiště.

Schodiště vytvořená staršími verzemi softwaru mají nastavení pro Rozšířit podesty, aby podstupnice a stupně nebyly pod podestou, zapnuté. Toto nastavení by mělo být vypnuto k dosažení zarovnaných nebo pravoúhlých podest, ale to změní polohu vrchu nebo spodku schodiště, což může vyžadovat úpravu jiných objektů budovy.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání zobrazení komponenty schodiště podle pohledu roviny řezu

Tento postup použijte k zadání zobrazení komponent schodiště v půdorysném pohledu v závislosti na jejich výskytu nad nebo pod pohledem roviny řezu. Můžete zadat nad rovinou řezu, vlastnosti komponenty nahoře a dole pro každý typ komponenty schodiště.

Vlastnosti zobrazení pohledu roviny řezu

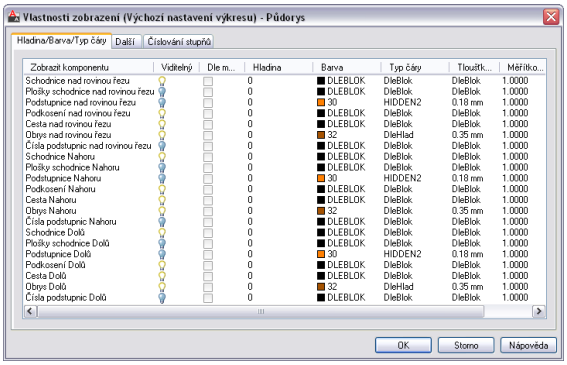
1 Podívejte se na vlastnosti zobrazení pro tyto druhy komponent schodiště.

Vyberte schodiště a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styl schodiště .

2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

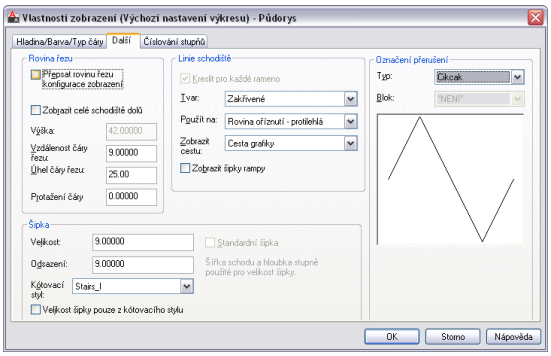
3 Ověřte, zda výchozí reprezentací zobrazení je Půdorys, a klepněte na tlačítko (Upravit vlastnosti zobrazení).

4 Klepněte na kartu Rozvržení/Barva/Typ čáry.



Existují komponenty pro podporu reprezentace komponent schodiště nad pohledem roviny řezu, takže komponenty schodiště dolů jsou použity k zobrazení komponent schodiště, které se objeví pod aktuální hladinou.

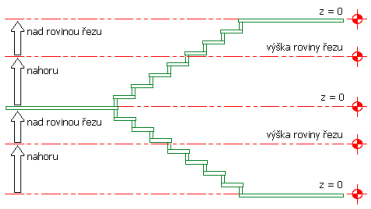
5 Klepněte na kartu Další.



Pro schodiště vytvořená v aplikaci Autodesk Architectural Desktop starší než verze 2004 je možnost Přepsat konfiguraci zobrazení roviny řezu zvolena jako výchozí. V aktuální verzi je tato možnost jako výchozí zrušena a zobrazení komponent schodiště je zpracováno automaticky specifickou konfigurací zobrazení pro každou hladinu.

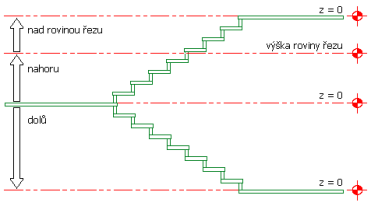
Je-li je vybrána možnost Přepsat rovinu řezu konfigurace zobrazení, je výška pohledu řezu měřena od spodku každého schodiště mezi podlažími. Jsou zobrazeny horní komponenty zobrazení a komponenty zobrazení nad rovinou řezu nad aktuální hladinou a dolní komponenty zobrazení nejsou zobrazeny.

Zadání pohledu roviny řezu s přepsáním konfigurace zobrazení



Je-li možnost Přepsat rovinu řezu konfigurace zobrazení zrušena, je výška pohledu řezu měřena od aktuální hladiny. Zobrazí se horní komponenty zobrazení nad aktuální hladinou tak, jako dolní komponenty zobrazení pod aktuální hladinou.

Zadání pohledu roviny řezu bez přepsání konfigurace zobrazení



6 Proveďte požadované změny zobrazení komponent schodiště, poté dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Zadání zobrazení schodiště v různých hladinách

1 Následující postup poskytuje příklad toho, jak se má zadat zobrazení komponent schodiště v různých hladinách ve věžovém schodišti.

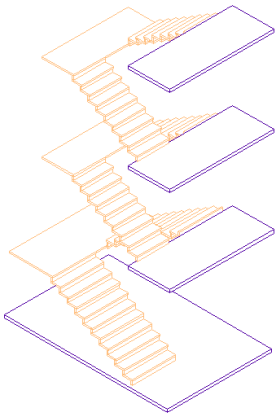
Vytvořte schodiště ve tvaru U 5'-0“ (1520 mm) široké a 12'-0“ (3650 mm) vysoké k reprezentování schodiště předsíně.

2 Vytvořte druhé schodiště ve tvaru U 3'-8“ (1120 mm) široké a 10'-0“ (3050 mm) vysoké a umístěte je 12'-0“ (1520 mm) nad schodiště předsíně.

3 Vytvořte třetí schodiště ve tvaru U 3'-8“ (1120 mm) široké a 10'-0“ (3050 mm) vysoké a umístěte je 10'-0“ (3050 mm) nad druhou sadu schodiště.

Následující ilustrace ukazuje, jak by se věžové schodiště mělo objevit s přidanými podlahovými deskami v 3D zobrazení:

3D zobrazení věžového schodiště



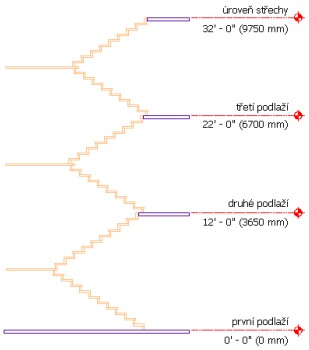
4 Uložte tuto konfiguraci věžového schodiště jako základní soubor výkresu schodiště.

5 Vytvořte 4 nové hostitelské soubory výkresu následovně:

- První podlaží
- Druhé podlaží
- Třetí podlaží
- Hladina střechy

Následující ilustrace ukazuje, jak by se měly hladiny objevit v prostorovém pohledu:

Prostorový pohled věžového schodiště

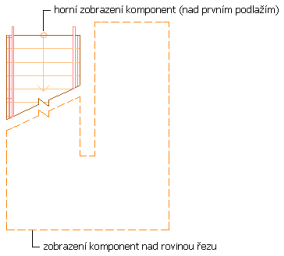


6 Otevřete výkres První podlaží a připojte základní schodiště jako Xref v pohledu 0'-0“ (0 mm).

7 Ověřte, zda je aktuální konfigurace zobrazení Střední detail.

8 Zobrazte schodiště předsíně prvního podlaží v půdorysu.

Komponenty zobrazení schodiště v prvním podlaží



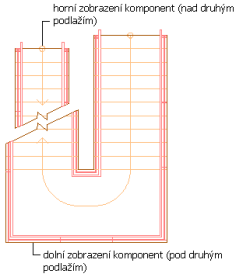
9 Zobrazí se horní komponenty zobrazení nad prvním podlažím tak, jako komponenty zobrazení nad rovinou řezu, v obrysu s čárkovaným typem čáry.

10 Otevřete výkres Druhé podlaží a připojte základní schodiště jako externi reference v pohledu -12'-0“ (-3650 mm).

11 Ověřte, zda je aktuální konfigurace zobrazení mezilehlé hladiny na Střední detail.

12 Zobrazte schodiště druhého podlaží v půdorysu.

Komponenty zobrazení schodiště v druhém podlaží



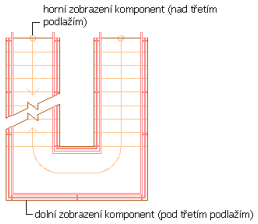
13 Zobrazí se horní komponenty zobrazení nad druhým podlažím tak, jako dolní komponenty zobrazení pod druhým podlažím.

14 Otevřete výkres Třetí podlaží a připojte základní schodiště jako v pohledu -22'-0“ (-6700 mm).

15 Ověřte, zda je aktuální konfigurace zobrazení mezilehlé hladiny na Střední detail.

16 Zobrazte schodiště třetího podlaží v půdorysu.

Komponenty zobrazení schodiště v třetím podlaží



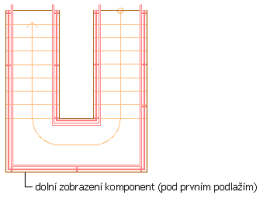
17 Zobrazí se horní komponenty zobrazení nad třetím podlažím, jako jsou zobrazeny dolní komponenty zobrazení pod třetím podlažím.

18 Otevřete výkres Hladina střechy a připojte základní schodiště jako Xref v pohledu -32'-0" (-9750 mm).

19 Ověřte, zda je aktuální konfigurace zobrazení horní hladiny na Střední detail.

20 Zobrazte schodiště hladiny střechy v půdorysu.

Komponenty zobrazení schodiště na hladině střechy



21 Zobrazí se jen dolní komponenty zobrazení pod hladinou střechy.

Změna zobrazení překrývajícího schodiště

Tento postup použijte k vytvoření překrývajícího schodiště a nastavení vlastností zobrazení tak, aby se překrytá část zobrazila správně. Pro tento příklad zobrazíme všechny komponenty schodiště nad překrytou sekcí, načrtnuté červeně.

K nastavení zobrazení schodiště musí být reprezentace zobrazení Překrytí půdorysu zapnuta a musí být nastaveny specifické komponenty. Pro překrývající se schodiště jsou kromě

běžných skupin nahoře a dole dostupné další čtyři skupiny komponent zobrazení v Překrytí půdorysu.

Skupina reprezentace zobrazení	Definice
„komponenty“ nahoře (nad překrytím)	Komponenty schodiště pod výškou řezu, které jsou nad překrývající sekcí
“komponenty „ dole (nad překrytím)	Komponenty schodiště nad výškou řezu, které jsou nad překrývající sekcí
„komponenty“ nahoře (pod překrytím)	Komponenty schodiště pod výškou řezu, které jsou pod překrývající sekcí
“komponenty „ dole (pod překrytím)	Komponenty schodiště nad výškou řezu, které jsou pod překrývající sekcí

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj schodiště.

Pokud to bude nutné, procházejte ji ke zobrazení nástroje, který chcete použít.

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Schodiště .

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.

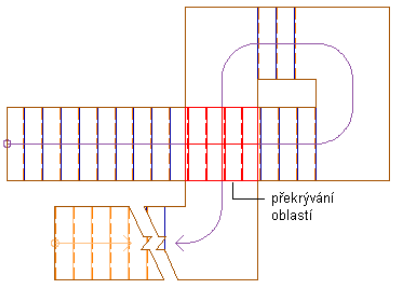
3 Vybrat styl.

4 V poli Tvar vybrat Víceramenné.

5 U položky Typ otočení určete možnost 1/2 podesty.

6 Nakreslit víceramenné schodiště, které překrývá samo sebe.

Zobrazení podmínky překrývajícího schodiště



7 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

8 Rozbalte položku Sady a vyberte aktuální (tučnou) sadu zobrazení.

9 Klepněte na kartu Řízení reprezentace zobrazení.

10 Procházet na Objekt schodiště.

11 Kromě aktuální reprezentace zobrazení zapněte Překrytí půdorysu.

12 Klepněte na tlačítko OK.

13 Vyberte schodiště, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Upravit zobrazení objektu.

14 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

15 Klepněte na Přepsat objekt pro půdorys, Méně detailní půdorys nebo Detailnější půdorys (podle toho, co je zobrazeno v aktuální sadě zobrazení). Vyberte všechny komponenty, vypněte viditelnost a klepněte na tlačítko OK.

16 Klepněte na Přepsat objekt pro překrytí půdorysu. Vybrat požadované komponenty a zapnout viditelnost. Pro tento příklad zapnout viditelnost pro Podstupnice nahoru, Podkosení nahoru, Cesta nahoru, Obrys nahoru, Podstupnice dolů, Podkosení dolů, Cesta dolů, Obrys dolů, Podstupnice dolů (nad překrytí), Podkosení dolů (nad překrytí), Cesta dolů (nad překrytí), Obrys dolů (nad překrytí), Podstupnice dolů (pod překrytí), Podkosení dolů (pod překrytí), Cesta dolů (pod překrytí) a Obrys dolů (pod překrytí).

17 Vybrat Podstupnice dolů (nad překrytí), Podkosení dolů (nad překrytí), Cesta dolů (nad překrytí) a Obrys dolů (nad překrytí). Vyberte kteroukoliv barvu z vybraných komponent, poté vyberte červenou v dialogovém okně Vybrat barvu.

POZNÁMKA Jestliže styl schodiště zahrnuje schodnice, měly by být přidány do sady komponent.

18 Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

Použití vlastností nástrojů na existující schodiště

Tento postup použijte na aplikaci vlastností nástroje schodiště na jedno nebo více existujících schodišť. Vlastnosti zahrnují styl schodiště a všechna ostatní nastavení, zadaná v nástroji, který vyberete.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

Pokud to bude nutné, procházejte až ke zobrazení nástroje, který chcete použít.

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroji schodiště a klepněte na tlačítko Použít vlastnosti nástroje na schodiště.

3 Vybrat schodiště a stisknout klávesu *ENTER*.

4 Upravit vlastnosti schodiště na paletě vlastností, pokud je to nutné.

POZNÁMKA Některé vlastnosti nástrojů nemohou být na existující schodiště použity. Například tvar schodiště a typ otočení se nemění. Navíc některé vlastnosti mohou být nekompatibilní s existujícím schodištěm. Například schodiště, které má svislou orientaci Dolů nemůže být zakončeno podestou.

Změna umístění schodiště

Tento postup použijte k přemístění schodiště změnou hodnot souřadnic jeho bodu vložení. Schodiště má také orientaci vzhledem ke GSS nebo aktuálnímu USS. Například, když jsou vrch a spodek schodiště rovnoběžné s rovinou *XY*, její normála je rovnoběžná s osou*Z*. Orientaci schodiště můžete změnit zarovnáním jeho normály s jinou osou. Schodiště můžete také otočit v jeho rovině změnou úhlu otočení.

Informace o globálním souřadném systému (GSS) a uživatelském souřadném systému (USS), viz část nápověda v AutoCAD „Použití souřadnic a souřadných systémů“.

1 Poklepat na schodiště, které chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt a rozbalte položky Základní a Umístění.

3 Vyberte možnost u položky Další informace.

4 Zadejte umístění schodiště:

Chcete-li…	Pak...
přemístit schodiště	zadat nové hodnoty souřadnic v položce Bod vložení.
umístit schodiště na rovinu *XY*	nastavit normálu schodiště rovnoběžně se*Z* osou: v poli Normála zadat**1** pro Z a zadat **0** pro X a Y.
umístit schodiště na *YZ* rovinu	nastavit normálu schodiště rovnoběžně s *X* osou: v poli Normála zadat **1** pro X a zadat **0** pro Y a Z.

Chcete-li…	Pak...
umístit schodiště na *XZ*rovinu	nastavit normálu schodiště rovnoběžně s *Y* osou: v poli Normála zadat **1** pro Y a zadat **0** pro X a Z.
změnit otočení schodiště	zadat novou hodnotu pro úhel otočení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Určení materiálů schodiště

Tento postup použijte k výběru různých materiálů pro komponenty jednotlivých schodišť.

Jak změnit matriály, přiřazené všem schodištím stejného stylu schodiště, viz část Přiřazení materiálů stylu schodiště na straně 2238.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu neurčuje vlastnosti zobrazení komponenty schodiště, můžete změnit vlastnosti zobrazení komponenty tak, jak je popsáno v Určení vlastností zobrazení stylu schodiště na straně 2239.

1 Vyberte schodiště, které chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Upravit zobrazení objektu.

2 K ověření, zda přiřazení materiálu určuje vlastnosti zobrazení komponenty, klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení, vyberte reprezentaci zobrazení, ve které chcete aby se změny objevily a klepněte na .

POZNÁMKA Jen reprezentace zobrazení Model podporuje vlastnosti Podle materiálu.

3 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry, ověřte že je pro komponentu vybráno Podle materiálu a klepněte na tlačítko OK.

4 Klepněte na kartu Materiály.

5 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, vyberte Přepsat objekt a vyberte jinou definici materiálu.

Můžete vybrat kteroukoliv definici materiálu v aktuálním výkresu nebo klepnout na k vytvoření nové definice materiálu a přiřadit ji komponentě.

VAROVÁNÍ I když lze definici materiálu upravit v tomto dialogu, všechny změny definice materiálu platí pro všechny objekty, kam je materiál přiřazen.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Změna vlastností zobrazení jednotlivých schodišť

Ve většině případů chcete, aby vzhled schodišť, patřících do stejného stylu, byl konsistentní v celém výkresu. Avšak v některých případech můžete potřebovat přepsání vlastností zobrazení pro jednotlivé schodiště, k dosažení specifického výsledku. Všechny vlastnosti zobrazení, které můžete určit ve stylech schodiště, jsou dostupné pro jednotlivá schodiště. Můžete přepsat následující specifikace:

- Zda jsou vlastnosti zobrazení komponent schodiště určeny přiřazením materiálů
- Hladinu, barvu a typ čáry komponent zobrazení schodiště
- Výšku roviny řezu a zobrazení komponent vzhledem k rovině řezu
- Jiné specifické informace zobrazení schodiště, jako je číslování podstupnic

Když změníte vlastnosti zobrazení jednotlivého schodiště, změny se použijí jen na toto schodiště. Ostatní schodiště stejného stylu nejsou ovlivněna. Jak změnit vlastnosti zobrazení všech schodišť určitého stylu schodiště, viz část Styly schodišť na straně 2224.

Určení hladiny, barvy a typu čáry schodiště

Tento postup použijte ke změně následujících vlastností zobrazení komponent jednotlivého schodiště:

- Viditelnost (komponenta je zapnuta nebo vypnuta)
- Podle materiálu (materiál přiřazený komponentě zobrazení určuje její vlastnosti zobrazení)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry

- Měřítko typu čáry

Jak změnit tyto vlastnosti zobrazení pro všechna schodiště stejného stylu schodiště, viz část Určení vlastností zobrazení stylu schodiště na straně 2239.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu určuje vlastnosti komponenty zobrazení schodiště, můžete změnit vlastnosti komponenty zobrazení zrušením položky Podle materiálu nebo přepsáním přiřazení materiálu jiným materiálem. Další informace najdete v části Určení materiálů schodiště na straně 2214.

1. Vyberte schodiště, které chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Upravit zobrazení objektu.

   POZNÁMKA Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.

2. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepis objektu.

   Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
5. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
6. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.
7. Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

Určení zobrazení roviny řezu schodiště

Tento postup použijte k určení vlastností jedné nebo více rovin řezu pro jednotlivé schodiště. Vlastnosti zobrazení roviny řezu se vztahují jen na reprezentaci zobrazení, jako je Půdorys, která je použita v Pohled shora (půdorys) výkresu.

1. Poklepejte na schodiště, které chcete změnit.
2. Na paletě vlastností klepněte na kartu Zobrazení.
3. V kategorii Obecné ověřte, zda je u položky Komponenta zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÁ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li změny použít na všechna schodiště ve výkresu, vyberte možnost Nastavení výchozích parametrů výkresu. Pokud chcete změny použít na všechna schodiště tohoto stylu, vyberte možnost Styl schodiště:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly schodišť na straně 2224.

5 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rovina řezu.

6 U položky Přepsat rovinu řezu určete, zda chcete přepsat globální rovinu řezu definovanou pro aktuální konfiguraci zobrazení.

7 Pokud jste u položky Přepsat rovinu řezu vybrali možnost Ano, zadejte hodnotu Výška definující rovinu řezu pro tento objekt.

8 U položky Úhel čáry řezu zadejte hodnotu určující úhel mezi čárami řezu schodiště.

9 U položky Vzdálenost čáry řezu zadejte hodnotu určující vzdálenost mezi dvěma čárami řezu.

10 Pokud jste u položky Přepsat rovinu řezu vybrali možnost Ne, u položky Zobrazit celé schodiště dolů zadejte, zda chcete zobrazit dolní komponenty schodiště (dolní schodnici, dolní podstupnici, dolní podkosení atd.; další informace naleznete v části Zadání zobrazení komponenty schodiště podle pohledu roviny řezu na straně 2205).

Pomocí následujícího postupu můžete shodné nastavení roviny řezu zpřístupnit a změnit také prostřednictvím kontextové nabídky schodiště:

1 Vyberte schodiště, které chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Upravit zobrazení objektu.

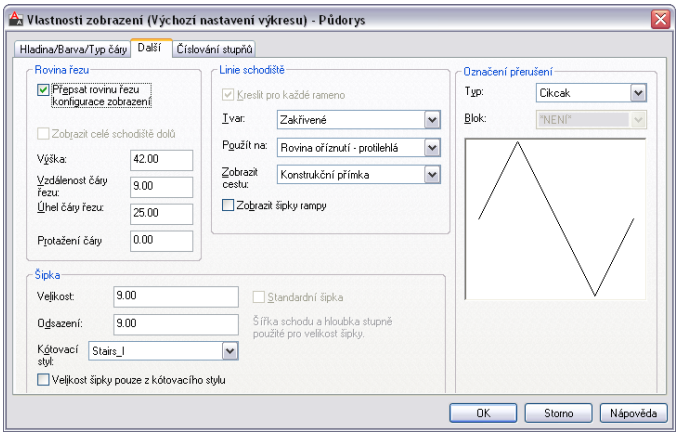
2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepis objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 Klepněte na kartu Jiné.



6 Na panelu Rovina řezu změňte podle potřeby nastavení.

7 Klepnout na tlačítko OK dvakrát.

Určení zobrazení dalších charakteristik schodiště

Tento postup použijte k určení dalších vlastností zobrazení pro jednotlivé schodiště, jako např. jak se zobrazí šipka v cestě, která cesta zobrazení se ukáže a jaký typ označení přerušení se má použít v zobrazení schodiště. Tyto vlastnosti zobrazení roviny řezu se vztahují jen na reprezentaci zobrazení, jako je Půdorys, která je použita v Pohled shora (půdorys) výkresu.

1 Poklepejte na schodiště, které chcete změnit.

2 Na paletě vlastností klepněte na kartu Zobrazení.

3 V kategorii Obecné ověřte, zda je u položky Komponenta zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÁ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li změny použít na všechna schodiště ve výkresu, vyberte možnost Nastavení výchozích parametrů výkresu. Pokud chcete změny použít na všechna schodiště tohoto stylu, vyberte možnost Styl schodiště:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly schodišť na straně 2224.

5 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a klepněte na tlačítko u položky Další vlastnosti.

6 Zadejte další vlastnosti zobrazení schodiště:

Chcete-li...	Pak...
změnit velikost zobrazení šipky a označení přerušení	zadat hodnotu pro Velikost.
změnit místo odsazení zobrazení šipky	zadat hodnotu pro Odsazení.
změnit styl kóty, použitý pro zobrazení šipky	vybrat styl pro Kótovací styl. **POZNÁMKA** Jestliže je pro šipku použit kótovací styl jiný než Standardní a vy chcete, aby byla velikost šipky řízena kótovacím stylem, vyberte Velikost šipky jen z kótovacího stylu. Toto je výchozí pro všechny předchozí verze výkresů. Jestliže nevyberete tuto možnost, je velkost šipky násobena nastavením velikosti šipky.
změnit tvar čáry schodiště	vybrat tvar pro Tvar. Možnost Zakřivené přidá oblouk, když se mění linie schodiště. Přímé zobrazí úhel, když se mění linie schodiště.
zobrazit šipku na konci každé roviny řezu, ukazující ve stejném směru po celé délce schodiště	vybrat Rovina řezu – Rovnoběžná pro Použít na a ujistit se, že není vybrána možnost Kreslit pro každé rameno.
zobrazit šipku na konci každé roviny řezu a na konci každého ramene, ukazující ve stejném směru	vybrat Rovina řezu – Rovnoběžná pro Použít na a ujistit se, že je vybrána možnost Kreslit pro Každé rameno.
zobrazit šipku na konci celého schodiště	vybrat Celé schodiště pro Použít na a ujistit se, že není vybrána možnost Kreslit pro Každé rameno.
zobrazit šipku na každé straně roviny řezu	vybrat Rovina řezu – Opačná pro Použít na.

Chcete-li...	Pak...
změnit, která linie řezu se zobrazí	u položky Zobrazit cestu vyberte možnost Cesta grafiky nebo Konstrukční čára.
změnit typ označení přerušení, který je zobrazen v rovině řezu	v položce Označení přerušení vybrat značku pro Typ.
určit vlastní označení přerušení, které se zobrazí v rovině řezu	vybrat Vlastní tvar pro Typ a pak vybrat blok pro Blok.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Pomocí následujícího postupu můžete shodné nastavení zpřístupnit a změnit také prostřednictvím kontextové nabídky schodiště:

1 Vyberte schodiště, které chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Upravit zobrazení objektu.

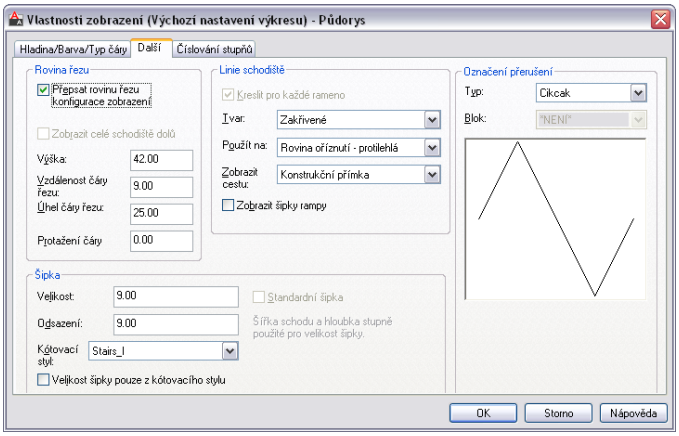
2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepis objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 Klepněte na kartu Jiné.



6 V případě potřeby zadejte další vlastnosti zobrazení.

7 Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

Určení zobrazení číslování podstupnic pro jednotlivá schodiště

Tento postup použijte k definování a zobrazení čísel podstupnic pro jednotlivá schodiště.

1 Poklepejte na schodiště, které chcete změnit.

2 Na paletě vlastností klepněte na kartu Zobrazení.

3 V kategorii Obecné ověřte, zda je u položky Komponenta zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÁ*.

4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li změny použít na všechna schodiště ve výkresu, vyberte možnost Nastavení výchozích parametrů výkresu. Pokud chcete změny použít na všechna schodiště tohoto stylu, vyberte možnost Styl schodiště:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly schodišť na straně 2224.

5 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a klepněte na tlačítko u položky Číslování podstupnic.

6 Zadejte vlastnosti zobrazení číslování stupňů schodiště:

Chcete-li…	Pak...
změnit styl textu čísel podstupnic	vyberte styl pro Styl textu nebo klepněte na k úpravě stylu textu.
změnit zarovnání čísel podstupnic	vybrat zarovnání pro Zarovnání textu.
změnit orientaci čísel podstupnic	vybrat orientaci pro Orientace textu.
změnit výšku textu čísel podstupnic	zadat hodnotu pro Výška textu.
změnit místo, ke kterému jsou čísla zarovnána	vybrat Vlevo, Na střed nebo Vpravo pro Zarovnat k.
změnit umístění čísel ve směru délky ramene schodiště	zadat hodnotu pro Odsazení X. To je relativní k vybrané poloze podstupnice.

Chcete-li…	Pak...
změnit umístění čísel doleva nebo doprava	zadat hodnotu pro Odsazení Y. To je relativní k vybrané poloze podstupnice.
nastavit první číslo pro číslování podstupnic	zadat hodnotu pro První číslo.
očíslovat poslední podstupnici ve schodišti	vybrat Očíslovat poslední podstupnici

7 Klepněte na tlačítko OK.

Pomocí následujícího postupu můžete shodné nastavení roviny řezu zpřístupnit a změnit také prostřednictvím kontextové nabídky schodiště:

1 Vyberte schodiště, které chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Upravit zobrazení objektu.

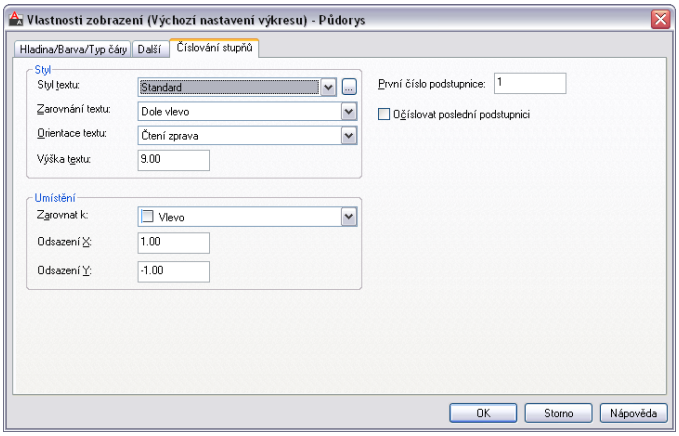
2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepis objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Pokud je to nutné, klepněte na .

5 Klepněte na kartu Číslování podstupnic.



6 Zadejte potřebné nastavení číslování stupňů.

7 Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů ke schodišti

Tento postup použijte k připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů ke schodišti. Můžete také upravit hypertextové odkazy a poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od schodiště.

1 Vyberte schodiště, ke kterému chcete připojit informace.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 K přidání hypertextového odkazu klepnout na vedle Hypertextový odkaz a zadat odkaz.

Další informace o přidávání hypertextových odkazů najdete v nápovědě k aplikaci AutoCAD v části Přidání hypertextových odkazů k výkresu.

4 Klepněte na tlačítko OK.

5 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na tlačítko u položky Poznámky a zadejte poznámku.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Chcete-li přidat referenční soubor, klepněte na tlačítko u položky Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte, vyberte soubor, klepněte na tlačítko Otevřít a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	klepněte na pole dokumentů Popis Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li…	Pak...
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace. **POZNÁMKA** Jestliže je odkazovaný soubor výkres aplikace AutoCAD, musíte klepnou na tlačítko OK v dialogovém okně Referenční dokumenty před zobrazením výkresu.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

8 Klepněte na tlačítko OK.

Styly schodišť

Styl schodiště je skupina vlastností, přiřazených schodišti, které určují vzhled a jiné charakteristiky schodiště.

Styl schodiště můžete použít k řízení vlastností pro všechna schodiště, která používají tento styl, raději než změnou vlastností pro každé schodiště na výkresu. V šablonách pro běžné konfigurace schodiště existují různé styly, jako např. ocel-panel, rampa-beton a dřevo-krytý. V rámci stylu schodiště můžete určit kóty, rozšíření podesty, komponenty a vlastnosti zobrazení schodiště.

Komponenty schodiště a pravidla projektu

Ve stylu schodiště zadáte tyto vlastnosti komponent schodiště:

- podstupnice a stupně
- schodnice
- podesty
- rozšíření podesty

Pravidla projektu určují meze norem pro maximální, optimální a minimální sklony pro styl schodiště.

Komponenty zobrazení schodišť

Komponenty zobrazení určují grafické charakteristiky, jako je barva a typ čáry komponent schodiště. Jiné vlastnosti zobrazení, které můžete změnit pro styl schodiště, zahrnují rovinu řezu, linii schodiště, vlastnosti šipky a označení přerušení.

Použití materiálů ve stylech schodiště

Materiály můžete použít k určení, jak jsou schodiště každého stylu zobrazena na výkresu. Materiály můžete přiřadit komponentám schodiště ve stylu. Komponenty se pak zobrazí pomocí vlastností zobrazení přiřazených materiálů.

Vytvoření nástrojů ze stylů schodiště

Nástroj schodiště můžete vytvořit z libovolného stylu schodiště. Můžete přetáhnout styl ze Správce stylu do palety nástrojů. Můžete pak určit výchozí nastavení pro libovolné schodiště, vytvořené z nástroje. Další informace najdete v části Vytvoření nástroje schodiště na straně 2101.

Správa stylů schodiště

K vytvoření, kopírování nebo mazání stylů otevřete Správce stylu. Správce stylu poskytuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture pro práci se styly z více výkresů a šablon. Další informace o použití Správce stylů, viz část Správce stylů – přehled na straně 854.

Vytvoření stylu schodiště

Tento postup použijte k vytvoření stylu schodiště. Můžete vytvořit styl, který používá výchozích vlastností stylu kopírováním existujícího stylu. Po vytvoření stylu upravte vlastnosti stylu k přizpůsobení charakteristik stylu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
   Zobrazí se Správce stylu s aktuálním výkresem rozbaleným v stromovém zobrazení.
2. Rozbalit Architektonické objekty a rozbalit Styly schodišť.

3 Vytvořit styl schodiště:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit styl pomocí výchozích vlastností	klepněte pravým tlačítkem na Styly schodišť a pak klepněte na tlačítko Nový
vytvořit styl z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem na styl schodiště, který chcete kopírovat a klepněte na tlačítko Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Vložit.

4 Zadat název pro nový styl schodiště,

5 Upravit nový styl schodiště:

Chcete-li…	Pak...
určit pravidla projektu pro styl	viz část Určení pravidel projektu pro styl schodiště na straně 2227.
určit vlastnosti schodnice pro styl	viz část Určení schodnice pro styl schodiště na straně 2228.
určit tloušťky a šířky stupňů, podstupnic a podest pro styl	viz část Určení komponent stylu schodiště na straně 2233.
určit vlastnosti rozšíření podesty stylu	viz část Určení rozšíření podesty stylu schodiště na straně 2235.
určit vlastnosti zobrazení, jako je hladina, barva a typ čáry pro komponenty stylu	viz část Určení hladiny/barvy/typu čáry stylu schodiště na straně 2240.
určit vlastnosti roviny řezu, vlastnosti šipky a jiné vlastnosti zobrazení stylu	viz část Určení zobrazení dalších charakteristik stylu schodiště na straně 2242.
přidat ke stylu poznámky a soubory	viz část Přidání poznámek a souborů ke stylu schodiště na straně 2247.

6 Když dokončíte zadávání vlastností stylu schodiště, klepněte na tlačítko OK.

7 Jestliže chcete přiřadit styl nástroji schodiště, přetáhněte styl ze Správce stylů do palety nástrojů.

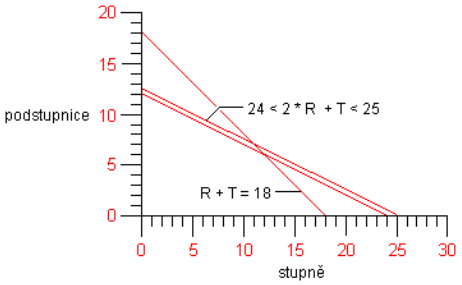
Později můžete přejmenovat nástroj a určit pro něj jiné vlastnosti, jak je to popsáno v Vytvoření nástroje schodiště na straně 2101.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Určení pravidel projektu pro styl schodiště

Tento postup použijte k určení minimálních, maximálních a optimálních mezí normy pro výšku podstupnice a hloubku stupně a k určení pravidel kalkulátoru schodiště.

Určení pravidel projektu schodiště



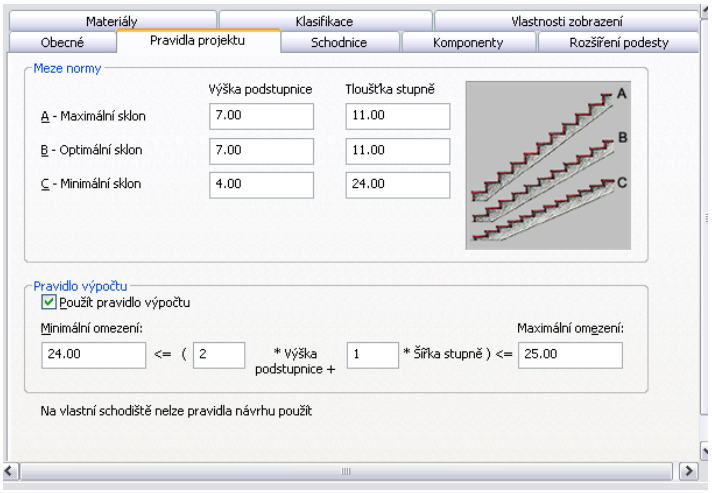
1 Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat schodiště ve výkresu a klepnout na kartu Schodiště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly schodišť.

3 Vyberte styl schodiště, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.



5 Zadejte výchozí Výška podstupnice a Hloubka stupně pro Minimální sklon, Optimální sklon a Maximální sklon.

POZNÁMKA Použijte hodnoty, které představují skutečné rozměry komponent stupně a podstupnice, které chcete vytvořit a ne jen poměry těchto rozměrů.

S ohledem na omezení pravidel kalkulátoru a fakt, že výšky stupňů musí být sudý dělitel výšky mezi podlahami, software se dostane co nejblíže k vybrané optimální délce stupně a výšce podstupnice.

6 Ke změně výchozího kalkulátoru schodiště vybrat Kalkulátor založený na použití pravidla.

Pole v sekci Pravidlo kalkulátoru se stanou dostupnými pro úpravy.

7 Když dokončíte změnu vlastností stylu schodiště, klepněte na tlačítko OK.

Určení schodnice pro styl schodiště

Tento postup použijte k zahrnutí schodnic do stylu schodiště. Styl schodiště může mít jednu nebo více schodnic. Můžete určit vlastnosti každé schodnice. Jestliže styl používá schodnice, můžete určit hloubku pásku na ramenech a podestách a také vystředit schodnice se začištěnými nebo zakřivenými rohy v zatočení podesty. Pro Rampa nebo Boční schodnice můžete také určit celkovou hloubku na ramenech a podestách

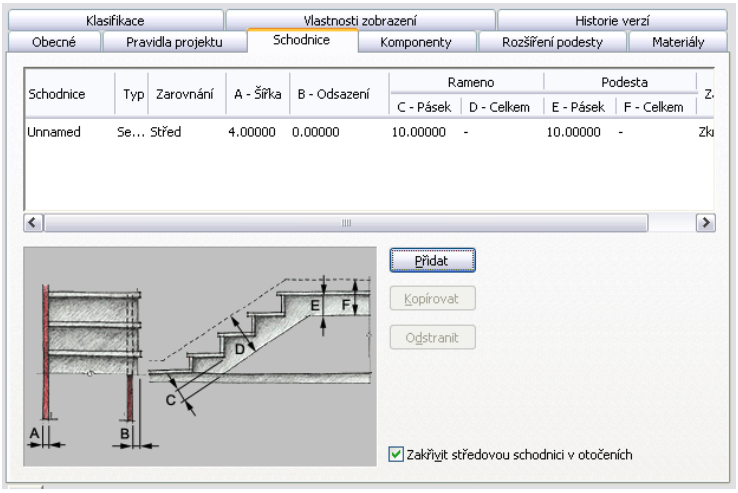
1 Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat schodiště ve výkresu a klepnout na kartu Schodiště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly schodišť .

3 Vyberte styl schodiště, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Schodnice.



Jestliže styl nepoužívá schodnice, pokračujte na kroku 6.

5 Přidat nebo odstranit schodnice:

Chcete-li…	Pak...
přidat schodnici ke stylu schodiště	klepněte na tlačítko Přidat.
přidat totožnou schodnici do seznamu	vybrat schodnici, kterou chcete okopírovat a klepněte na tlačítko Kopírovat.
odstranit schodnici ze seznamu	vybrat schodnici a klepněte na tlačítko Odstranit.

6 Zadejte vlastnosti každé schodnice:

Chcete-li…	Pak...
určit název schodnice	vybrat aktuální název a zadat nový název.
určit typ schodnice	klepněte na aktuální Typ a vybrat Sedlový nebo Boční.
určit zarovnání schodnice	klepněte na aktuální zarovnání a vybrat Zarovnat vlevo, Zarovnat vpravo, Střed nebo Plná šířka.
určit šířku schodnice	zadat hodnotu pro Šířka.
určit odsazení schodnice	zadat hodnotu pro Odsazení.
určit pásek ramene	v položce Rameno zadat hodnotu pro Pásek.
určit rameno celkem	v položce Rameno zadat hodnotu pro Celkem.
určit pásek podesty	v položce Podesta zadat hodnotu pro Pásek.
určit podesta celkem	v položce Podesta zadat hodnotu pro Celkem.
zastavit schodnici na podestě	vybrat Zkrátit pro Začištění.
dovolit, aby schodnice pokračovala pod podestou	vybrat Začistit pro Začištění.
zadejte začištěné rohy pro středovou schodnici v zatočení nebo podestě	zrušte Zakřivit středovou schodnici v otočeních

7 Klepněte na Deska pro Typ k úpravě nastavení desky:

Chcete-li…	Pak...
určit tloušťku desky v rameni	v položce Rameno zadat hodnotu pro Pásek.

Chcete-li…	Pak...
určit tloušťku desky v podestách	v položce Podesty zadat hodnotu pro Pásek.

8 Když dokončíte změnu vlastností stylu schodiště, klepněte na tlačítko OK.

Zadání začištěných rohů pro středové schodnice

Tento postup použijte k zadání začištěných rohů pro středové schodnice na podestách a zatočeních. Tuto možnost můžete zadat při práci s víceramennými schodišti, schodišti ve tvaru U a vlastními schodišti. Tuto možnost nelze zadat při práci s přímými a spirálovými schodišti.

1 Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.

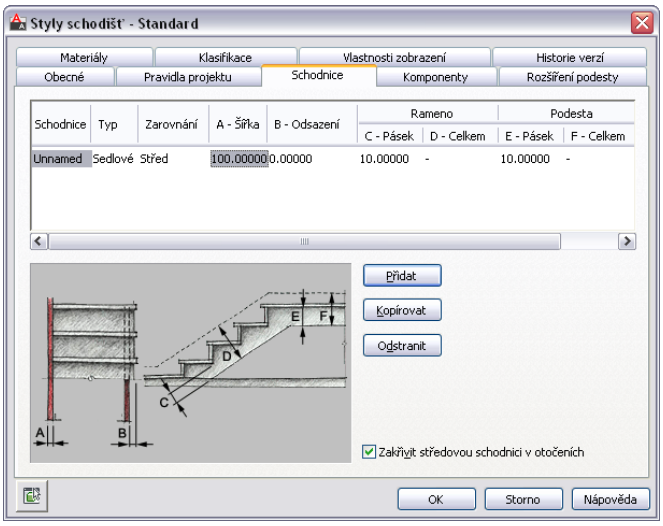
2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat schodiště ve výkresu a klepnout na kartu Schodiště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly schodišť .

3 Vyberte styl schodiště, který chcete změnit.

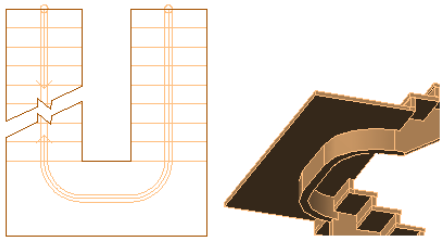
4 Klepněte na kartu Schodnice.

5 Zrušte Zakřivit středovou schodnici v zatočeních

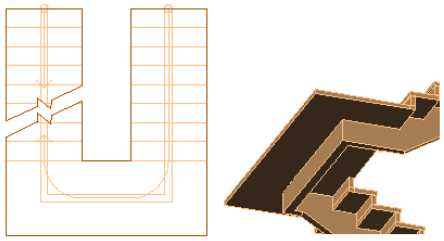


6 Klepněte na tlačítko OK.

Zakřivené a začištěné středové schodnice v zatočeních podesty



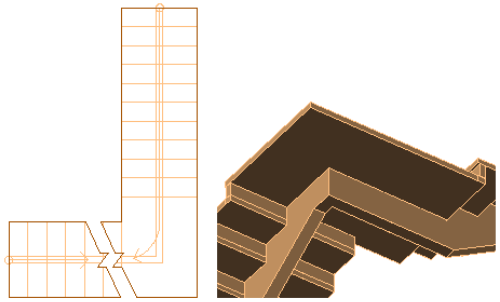
středová schodnice zakřivená na otočeních podesty



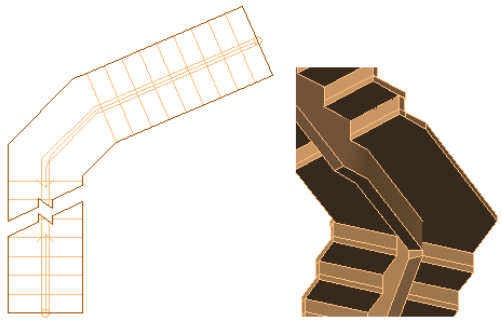
středová schodnice se začištěnými styky na otočeních podesty

Se zrušenou možností Zakřivit středovou schodnici v zatočení je středová schodnice začištěna tak, aby souhlasila s úhlem zatočení podesty. Ve většině případů to bude pravý úhel, ale jsou možné také jiné libovolné úhly.

Začištěné středové schodnice na zatočeních podest pod úhlem.



začištěné styky středové schodnice na pravoúhlém zatočení podesty



začištěné styky středové schodnice na nepravoúhlém zatočení podesty

Určení komponent stylu schodiště

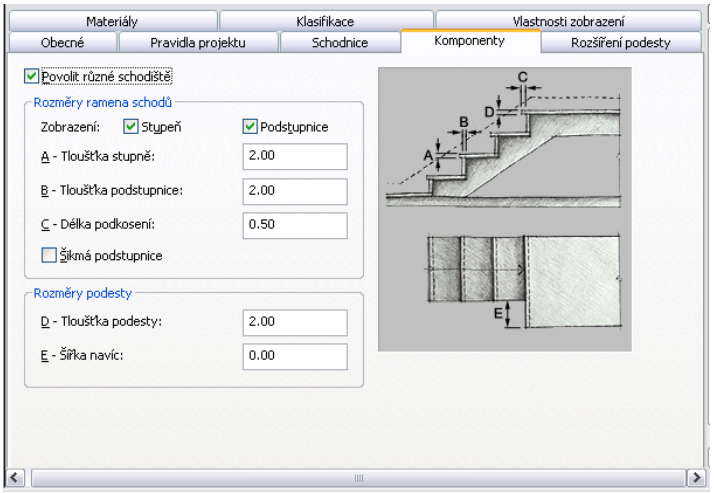
Tento postup použijte k určení zobrazení stupňů a podstupnic a upravte tloušťky a šířky stupňů, podstupnic a podest. Také můžete určit, zda se tyto vlastnosti stylu mohou měnit s jednotlivými schodišti.

1. Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.
2. Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat schodiště ve výkresu a klepnout na kartu Schodiště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly schodišť .

3 Vyberte styl schodiště, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Komponenty.



5 Určit, zda se schodiště tohoto stylu mohou měnit:

Chcete-li…	Pak...
určit rozměry ramene, jako je tloušťka stupně, tloušťka podstupnice a délka podkosení, když přidáváte nebo upravujete schodiště	vybrat Dovolit změnu každého schodiště.
vyžaduje, aby všechna schodiště tohoto stylu používala nastavení rozměru ramene stylu	zrušit Dovolit změnu každého schodiště.

POZNÁMKA Jestliže je zatržena možnost Dovolit změnu každého schodiště, změny na této kartě neovlivní existující schodiště. K dosažení shody těchto schodišť s nastaveními stylu, vyberte schodiště, zobrazte jeho vlastnosti, zobrazte Tabulku komponent a klepněte na tlačítko Obnovit na hodnoty stylu.

6 Zapněte nebo vypněte zobrazení stupňů a podstupnic.

Jestliže je stupeň vypnut, bude tloušťka stupně a tloušťka podesty nedostupná.

7 Zadejte kóty ramene:

Chcete-li…	Pak...
určit tloušťky stupňů	zadat hodnotu pro Tloušťka stupně.
určit tloušťky podstupnic	zadat hodnotu pro Tloušťka podstupnice.
určit délku hrany stupně schodiště, která se promítá na podstupnici	zadat hodnotu pro Délka podkosení.
určit šikmé podstupnice	vybrat Šikmá podstupnice.

8 Zadejte kóty podesty:

Chcete-li…	Pak...
určit tloušťku podesty	zadat hodnotu pro Tloušťka podesty.
určit šířku navíc pro podesty	zadat hodnotu pro Šířka navíc.

9 Když dokončíte změnu vlastností stylu schodiště, klepněte na tlačítko OK.

Určení rozšíření podesty stylu schodiště

Tento postup použijte ke změně vzdáleností mezi podestami a stupni a rozšířením schodnice schodiště. Můžete odlišit velikost komponent podesty od komponent, použitých pro ramena schodiště.

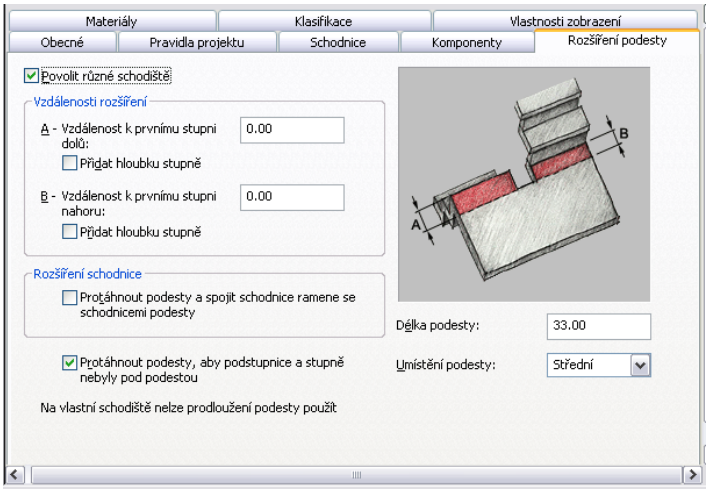
1 Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat schodiště ve výkresu a klepnout na kartu Schodiště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly schodišť .

3 Vyberte styl schodiště, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Rozšíření podesty.



5 Určit, zda se schodiště tohoto stylu mohou měnit:

Chcete-li…	Pak...
určit rozšíření schodnice a zvětšení rozměrů, jako je vzdálenost k prvnímu stupni nahoru a vzdálenost k prvnímu stupni dolů, když přidáváte nebo upravujete schodiště	vybrat Dovolit změnu každého schodiště.
vyžadovat, aby všechna schodiště tohoto stylu používala nastavení zvětšení rozměru stylu	zrušit Dovolit změnu každého schodiště.

6 Zadejte vzdálenosti rozšíření:

Chcete-li…	Pak...
zvětšit vzdálenost k prvnímu stupni na dolní straně podesty	zadat hodnotu pro Vzdálenost k prvnímu stupni DOLŮ. K rozšíření podesty dolů o jeden stupeň, vybrat pole Přidat hloubku stupně.
zvětšit vzdálenost k prvnímu stupni na horní straně podesty	zadat hodnotu pro Vzdálenost k prvnímu stupni NAHORU. K rozšíření

Chcete-li…	Pak...
	podesty nahoru o jeden stupeň, vybrat pole Přidat hloubku stupně.

7 Vybrat možnost Rozšířit podesty pro Sloučit schodnice ramene se schodnicemi podesty.

Tato možnost rozšíří podestu ke sloučení schodnic ramene se schodnicemi podesty.

8 Vybrat možnost Rozšířit podesty, aby podstupnice a stupně nebyly pod podestou.

Tato možnost je zapnuta jako výchozí pro všechna schodiště ze starších verzí výkresů. Odstraňte ji, aby bylo možno vytvořit zarovnané pravoúhlé podesty.

9 Když jsou podesty umístěny automaticky, jejich délka a místo jsou určeny v Délka podesty a Umístění podesty.

Chcete-li…	Pak...
nastavit velikost automatických podest	zadat hodnotu pro Délka podesty
nastavit umístění automatických podest	vybrat Nahoře, Střed nebo Dole pro Umístění podesty.

10 Když dokončíte změnu vlastností stylu schodiště, klepněte na tlačítko OK.

Přiřazení materiálů komponentám v stylu schodiště

Schodiště sestává z řady komponent, jejichž vlastnosti zobrazení mohou být určeny materiály, přiřazenými každé komponentě. Přiřadíte jeden materiál každé fyzikální komponentě schodiště, například přiřadíte materiál dřevo nebo kov stupňům, beton betonovým komponentám, atd. Přiřadíte materiály komponentám v každé reprezentaci zobrazení, v níž chcete aby byly materiály použity.

Jestliže chcete použít vlastnosti zobrazení stylu schodiště namísto vlastností zobrazení materiálu, můžete vypnout přiřazení materiálů ve vlastnostech zobrazení stylu schodiště.

Definice materiálů sestává z komponent zobrazení, které odpovídají typům komponent objektů. Například komponenta 3D tělesa materiálu je použita pro všechny skici v pohledech modelu.

Materiály schodiště a komponenty zobrazení

Následující tabulka identifikuje komponentu materiálu, která odpovídá každé komponentě schodiště.

Komponenta schodiště	Komponenta materiálu
Model	
Schodnice	3D těleso
Stupeň	3D těleso
Podesta	3D těleso
Podstupnice	3D těleso

Přiřazení materiálů stylu schodiště

Tento postup použijte k přiřazení materiálů jednotlivým komponentám stylu schodiště. Je-li pro komponentu vybrána možnost Podle materiálu, komponenta používá vlastnosti zobrazení materiálu namísto vlastností zobrazení stylu.

Můžete přiřadit materiál každé fyzikální komponentě schodiště. Vlastní komponenty a komponenty, které jsou jen grafické symboly, nepoužívají materiály pro jejich vlastnosti zobrazení. Například podstupnice je fyzikální komponenta, které může být přiřazen materiál, zatím co cesta grafiky je symbol, kterému nemůže být přiřazen materiál.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu neurčuje vlastnosti zobrazení komponenty schodiště, můžete změnit vlastnosti zobrazení stylu schodiště tak, jak je popsáno v Určení vlastností zobrazení stylu schodiště na straně 2239.

1. Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.
2. Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

   POZNÁMKA Případně můžete vybrat schodiště ve výkresu a klepnout na kartu Schodiště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly schodišť .

3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které se mají změny objevit a vyberte Přepsat styl.

POZNÁMKA Jen reprezentace zobrazení Model používá materiály.

6 Pokud je to nutné, klepněte na .

7 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

8 Zvolte možnost Podle materiálu pro všechny komponenty, kam chcete přiřadit materiál a klepněte na tlačítko OK.

Jestliže nastavení Podle materiálu není k dispozici, zobrazení této komponenty není možné určit materiálem.

9 Klepněte na kartu Materiál.

10 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jinou definici materiálu.

Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu nebo po klepnutí na možnost vytvořit novou definici materiálu a přiřadit ji ke komponentě.

VAROVÁNÍ I když lze definici materiálu upravit v tomto dialogu, všechny změny definice materiálu platí pro všechny objekty, kam je materiál přiřazen.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Určení vlastností zobrazení stylu schodiště

Ve většině případů můžete přiřadit materiály komponentám schodiště tak, aby vzhled schodišť, která patří do stejného stylu, bylo konzistentní v celém výkresu a s jinými schodišti a objekty, které používají stejné materiály.

Jestliže komponentě nemůže být přiřazen materiál nebo jestliže nechcete použít materiály, ale stále chcete konzistentnost mezi schodišti stejného stylu, můžete určit následující vlastnosti zobrazení komponent schodiště ve stylu schodiště:

- Hladina, barva a typ čáry komponent schodiště
- Výšku roviny řezu a zobrazení komponent vzhledem k rovině řezu
- Protažení čáry řezu schodiště a šipky rampy
- Jiné specifické informace zobrazení schodiště, jako je číslování podstupnic

Určení hladiny/barvy/typu čáry stylu schodiště

Tento postup použijte k určení, jak jsou různé komponenty schodiště zobrazeny v určitém pohledu. Můžete změnit následující vlastnosti zobrazení komponent stylu schodiště:

- Viditelnost (zapnuto nebo vypnuto)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry
- Styl vykreslování (jestliže výkres používá vykreslování založené na stylu spíše než na barvě.

Půdorysy schodišť zahrnují schodnice. podstupnice, podkosení, symboly cest a obrysy schodiště. Můžete určit viditelnost těchto komponent nad a pod rovinou řezu schodiště. Izometrické (model) pohledy schodišť zahrnují schodnice, stupně a podstupnice.

Jak změnit tyto vlastnosti zobrazení pro jednotlivá schodiště, viz část Změna vlastností zobrazení jednotlivých schodišť na straně 2215.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu určuje vlastnosti zobrazení komponent ve stylu schodiště, můžete změnit vlastnosti zobrazení komponenty odstraněním možnosti Podle materiálu. Můžete také přepsat přiřazení materiálu jiným materiálem. Další informace najdete v části Přiřazení materiálů stylu schodiště na straně 2238.

1. Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.
2. Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

   POZNÁMKA Případně můžete vybrat schodiště ve výkresu a klepnout na kartu Schodiště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly schodišť .

3. Vyberte styl schodiště, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

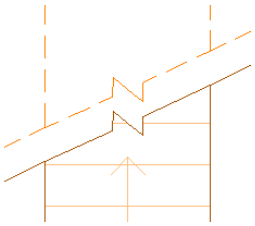
8 Vyberte komponentu, která se má změnit, a zvolte jiné nastavení pro vlastnost.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Určení vzdálenosti protažení čáry řezu schodiště

Tento postup použijte k určení zobrazení vzdálenosti protažení čáry řezu schodiště v půdorysném pohledu.

Je možné určit vzdálenost protažení čáry řezu mezi hranou schodiště a koncem čáry řezu schodiště. Přejděte ve Správci zobrazení na příslušnou reprezentaci zobrazení schodiště a poté určete vzdálenost protažení čáry řezu schodiště. Nulová (0) vzdálenost znamená, že čára řezu nebude přesahovat za hranu schodiště.



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Rozbalte položku Reprezentace podle objektů a posuňte zobrazení na objekt schodiště.

3 Rozbalte položku Schodiště a zvolte příslušnou reprezentaci v poli Reprezentace zobrazení půdorysu.

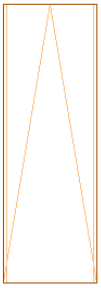
4 Klepněte na kartu Jiné.

5 V části Rovina řezu zadejte vzdálenost do pole Protažení čáry řezu.

Určení zobrazení šipek rampy

Tento postup použijte k určení zobrazení šipek rampy v půdorysném pohledu.

Přejděte ve Správci zobrazení na příslušnou reprezentaci zobrazení schodiště a poté určete zobrazení šipek rampy.



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Rozbalte položku Reprezentace podle objektů a posuňte zobrazení na objekt schodiště.
3. Rozbalte položku Schodiště a zvolte příslušnou reprezentaci v poli Reprezentace zobrazení půdorysu.
4. Klepněte na kartu Jiné.
5. V části Linie schodiště vyberte možnost Zobrazení šipek rampy.

Určení zobrazení dalších charakteristik stylu schodiště

Tento postup použijte k určení nastavení pro rovinu řezu a souvisejících symbolů.

Půdorysy schodišť zahrnují schodnice. podstupnice, podkosení, symboly cest a obrysy schodiště. Můžete určit viditelnost těchto komponent nad a pod rovinou řezu schodiště.

1. Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.
2. Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat schodiště ve výkresu a klepnout na kartu Schodiště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly schodišť .

3. Vyberte styl schodiště, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Jiné.

8 Klepněte na Přepsat rovinu řezu konfigurace zobrazení ke změně výšky roviny řezu konfigurace zobrazení pro schodiště.

POZNÁMKA Je-li užita Konfigurace zobrazení Rovina řezu, schodiště se zobrazí jen od aktuální výšky podlahy nahoru k výšce řezu a od aktuální výšky podlahy dolů do příslušné výšky řezu spodní hladiny.

9 zadat hodnotu pro Výška.

10 Zadáním hodnoty Vzdálenost čar řezu změňte mezeru mezi dvěma čarami roviny řezu.

11 Zadáním hodnoty položky Úhel čáry řezu změňte úhel čar řezu schodiště.

12 Zadejte zobrazení roviny řezu:

Chcete-li…	Pak...
určit výšku roviny řezu, měřenou od počátku schodiště	určit hodnotu pro Výška. Prostor pro rovinu řezu je vystředěn na nejbližší stupeň.
určit šířku roviny řezu	zadejte hodnotu Vzdálenost čar řezu.
určit úhel roviny řezu	zadejte hodnotu položky Úhel čáry řezu.

13 Zadejte zobrazení šipky a linie řezu:

Chcete-li…	Pak...
změnit velikost zobrazení šipky	zadat hodnotu pro Rozměr.
změnit místo odsazení zobrazení šipky	zadat hodnotu pro Odsazení.

Chcete-li…	Pak...
změnit styl kóty, použitý pro zobrazení šipky	vybrat styl pro Kótovací styl. **POZNÁMKA** Jestliže je pro šipku použit kótovací styl jiný než Standardní a vy chcete, aby byla velikost šipky řízena kótovacím stylem, vyberte Velikost šipky jen z kótovacího stylu. Toto je výchozí pro všechny předchozí verze výkresů. Jestliže nevyberete tuto možnost, je velkost šipky násobena nastavením velikosti šipky.
změnit tvar čáry schodiště	vybrat tvar pro Tvar. Možnost Zakřivené přidá oblouk, když se mění linie schodiště. Přímé zobrazí úhel, když se mění linie schodiště.
zobrazit šipku na konci každé roviny řezu, ukazující ve stejném směru po celé délce schodiště	vybrat Rovina řezu – Rovnoběžná pro Použít na a ujistit se, že není vybrána možnost Kreslit pro každé rameno.
zobrazit šipku na konci každé roviny řezu a na konci každého ramene, ukazující ve stejném směru	vybrat Rovina řezu – Rovnoběžná pro Použít na a ujistit se, že je vybrána možnost Kreslit pro Každé rameno.
zobrazit šipku na konci celého schodiště	vybrat Celé schodiště pro Použít na a ujistit se, že není vybrána možnost Kreslit pro Každé rameno.
zobrazit šipku na konci každého ramene, ukazující ve stejném směru	vybrat Celé schodiště pro Použít na a ujistit se, že je vybrána možnost Kreslit pro Každé rameno.
zobrazit šipku na každé straně roviny řezu	vybrat Rovina řezu – Opačná pro Použít na.
změnit, která linie řezu se zobrazí	u položky Zobrazit cestu vyberte možnost Cesta grafiky nebo Konstrukční čára.

Chcete-li…	Pak...
změnit typ označení přerušení, který je zobrazen v rovině řezu	v položce Označení přerušení vybrat značku pro Typ.
určit vlastní označení přerušení, které se zobrazí v rovině řezu	vybrat Vlastní tvar pro Typ a pak vybrat blok pro Blok.

14 Zadejte zobrazení označení přerušení :

Chcete-li…	Pak...
změnit styl označení přerušení	vybrat možnost pro Typ. Dostupné možnosti jsou Žádný, Zakřivený, Cikcak a Vlastní tvar.
určit vlastní tvar pro označení přerušení	vybrat Vlastní tvar pro Typ a vybrat požadovaný název pro Blok.

15 Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

Určení zobrazení číslování podstupnic stylu schodiště

Tento postup použijte k definování zobrazení čísel podstupnic pro styl schodiště.

1 Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat schodiště ve výkresu a klepnout na kartu Schodiště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly schodišť .

3 Vyberte styl schodiště, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.

6 Pokud je to nutné, klepněte na .

7 Klepněte na kartu Číslování podstupnic

8 Vybrat vlastnosti zobrazení číslování podstupnic pro styl schodiště:

Chcete-li…	Pak...
změnit styl textu čísel podstupnic	vyberte styl pro Styl textu nebo klepněte na k úpravě stylu textu.
změnit zarovnání čísel podstupnic	vybrat zarovnání pro Zarovnání textu.
změnit orientaci čísel podstupnic	vybrat orientaci pro Orientace textu.
změnit výšku textu čísel podstupnic	zadat hodnotu pro Výška textu.
změnit místo, ke kterému jsou čísla zarovnána	vybrat Vlevo, Na střed nebo Vpravo pro Zarovnat k.
změnit umístění čísel ve směru délky ramene schodiště	zadat hodnotu pro Odsazení X. To je relativní k vybrané poloze podstupnice.
změnit umístění čísel doleva nebo doprava	zadat hodnotu pro Odsazení Y. To je relativní k vybrané poloze podstupnice.
nastavit první číslo pro číslování podstupnic	zadat hodnotu pro První číslo.
očíslovat poslední podstupnici ve schodišti	vybrat Očíslovat poslední podstupnici

9 Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

Určení klasifikace pro styl schodiště

Tento postup použijte k určení klasifikací pro všechny definice klasifikace, použité ve stylu schodiště.

Další informace o vytvoření a použití definic klasifikací, viz část Definice klasifikací na straně 3767.

1 Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat schodiště ve výkresu a klepnout na kartu Schodiště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly schodišť.

3 Vyberte styl, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Klasifikace.

Jako výchozí je klasifikace pro všechny definice klasifikace Neurčena. Jestliže nejsou vypsány žádné definice klasifikací, není žádná klasifikace použita na styly schodišť.

5 Pro každou definici klasifikace vyberte klasifikaci, kterou chcete použít na aktuální styl schodiště.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání poznámek a souborů ke stylu schodiště

Tento postup použijte k určení poznámek a připojení referenčních souborů ke stylu schodiště. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory připojené ke stylu.

1 Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat schodiště ve výkresu a klepnout na kartu Schodiště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly schodišť.

3 Vyberte styl schodiště, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 K přidání popisu ke stylu schodiště zadejte jej pro Popis.

6 Klepněte na tlačítko Poznámky.

7 Pro přidání poznámky klepněte na kartu Textové poznámky a zadejte poznámku.

8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odeberte referenční soubor:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Odstranit.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Styly vinutí schodiště

Styl vinutí schodiště je skupina vlastností, přiřazených vinutí schodiště, která určuje typ vinutí, použitý u schodiště, které obsahuje 1/4 otočení nebo 1/2 otočení.

K vytvoření, kopírování nebo mazání stylů otevřete Správce stylu. Správce stylu poskytuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture pro práci se styly z více výkresů a šablon. Další informace o použití Správce stylů, viz část Správce stylů – přehled na straně 854.

Vytvoření stylu vinutí schodiště

Tento postup použijte k vytvoření stylu vinutí schodiště. Můžete vytvořit styl, který používá výchozích vlastností stylu kopírováním existujícího stylu. Po vytvoření stylu upravte vlastnosti stylu k přizpůsobení charakteristik stylu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Zobrazí se Správce stylu s aktuálním výkresem rozbaleným v stromovém zobrazení.

2 Rozbalit Architektonické objekty a rozbalit Styly vinutí schodiště.

3 Vytvořit styl vinutí schodiště:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit styl pomocí výchozích vlastností	klepněte pravým tlačítkem na Styly vinutí schodišť a pak klepněte na tlačítko Nový.
vytvořit styl z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem na styl vinutí schodiště, který chcete kopírovat, a klepněte na tlačítko Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Vložit.

4 Zadat název pro nový styl vinutí schodiště.

5 Upravit nový styl vinutí schodiště. Další informace najdete v části Určení nastavení stylu vinutí schodiště na straně 2249.

6 Když dokončíte zadávání vlastností stylu vinutí schodiště, klepněte na tlačítko OK.

Určení nastavení stylu vinutí schodiště

Tento postup použijte k určení, který typ otočení je definován pro vybraný styl vinutí.

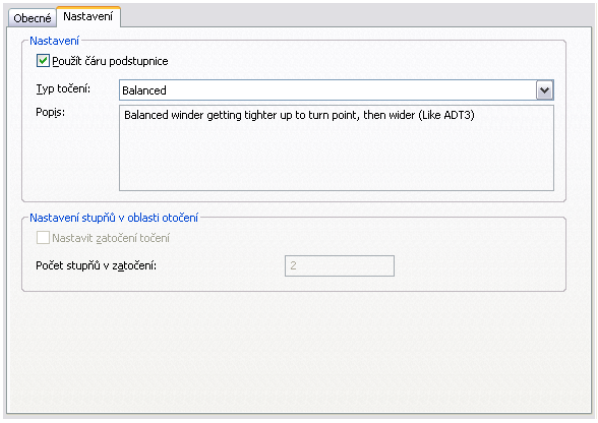
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Zobrazí se Správce stylu s aktuálním výkresem rozbaleným v stromovém zobrazení.

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a položku Styly vinutí schodiště.

POZNÁMKA Případně vyberte schodiště ve výkresu a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly vinutí .

3 Vybrat Styl vinutí schodiště.

4 Klepněte na kartu Nastavení.



5 Zadejte nastavení vinutí schodiště:

Chcete-li…	Pak...
použijte čáry podstupnic k nastavení otočení	vybrat možnost Použít čáru podstupnice.
použít čáry stupňů k nastavení otočení	odstranit možnost Použít čáru podstupnice.
nechte stupně otáčet plynule kolem délky schodiště	vybrat Tvar U pro Typ vinutí. **POZNÁMKA** Toto je typ, použitý všemi dřívějšími verzemi schodišť s 1/2 a 1/4 otáčkami.
nastavit každé otočení samostatně	vybrat Ručně pro Typ vinutí.
nastavit otočení, založená na jednom bodě a oblasti otočení	vybrat Jeden bod pro Typ vinutí.
nastavit počet otočení, který se použije, když je vybrán Jeden bod pro Typ otočení	vybrat Nastavit otočení vinutí a zadat hodnotu pro Počet stupňů v otočení.

POZNÁMKA Když použijete typ jeden bod, je důležité odstranit možnost Použít čáru podstupnice, jestliže bod otočení bude na hraně nebo rohu schodiště. V opačném případě se stupně budou překrývat a schodiště bude defektní, což způsobí zobrazení ikony s tipem k řešení ve výkrese.

6 Když dokončíte zadávání vlastností stylu vinutí schodiště, klepněte na tlačítko OK.

Přidání poznámek a souborů ke stylu vinutí schodiště

Tento postup použijte k určení poznámek a připojení referenčních souborů ke stylu vinutí schodiště. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory připojené ke stylu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Zobrazí se Správce stylu s aktuálním výkresem rozbaleným v stromovém zobrazení.

2 Rozbalit Architektonické objekty a rozbalit Styly vinutí schodiště.

POZNÁMKA Případně vyberte schodiště ve výkresu a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly vinutí .

3 Vybrat styl vinutí schodiště.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 K přidání popisu ke stylu schodiště zadejte jej pro Popis.

6 Klepněte na tlačítko Poznámky.

7 Pro přidání poznámky klepněte na kartu Textové poznámky a zadejte poznámku.

8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odeberte referenční soubor:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li…	Pak...
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Odstranit.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Generátor schodišťové věže

Generátor věžového schodiště vytvoří svisle vrstvené schodiště, založené na jednom schodu a vybraných hladinách v budově. Volitelně mohou být do věžového schodiště zahrnuty desky a zábradlí.

Vytvoření věžového schodiště

Věžové schodiště vytvoříte z jednoho schodu, který se opakuje na vybraných hladinách v budově. Věžové schodiště můžete vytvořit se všemi tvary schodiště, kromě spirálového. Výška mezi podlahami a počáteční výška každého schodu jsou nastaveny tak, aby se shodovaly s těmito hodnotami pro každou vybranou hladinu. Souřadnice *x,y* pro každý počáteční bod schodu jsou pevné.

POZNÁMKA Schod musí být v konstrukčním prvku s více hladinami, aby se věžové schodiště vytvořilo. Další informace najdete v části Konstrukční prvky na straně 387.

1 Vytvořit schod v konstrukčním prvku.

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Věžové schodiště .

3 Vybrat schodiště.

4 Vybrat kteroukoliv desku nebo zábradlí, které budou přidány do věžového schodiště.

POZNÁMKA Jestliže vyberete desku k zahrnutí do věžového schodiště, deska by měla být na vrchu vybraného schodiště.

5 V dialogovém okně Vybrat hladiny vyberte hladiny, ve kterých schodišťová věž vygeneruje schody.

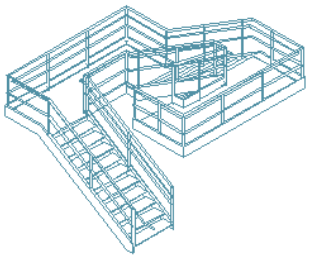
Můžete zahrnout ukotvená zábradlí klepnutím na možnost Zahrnout ukotvená zábradlí, i když nebyla vybrána v kroku 3.

6 Jestliže bylo schodiště, které jste vytvořili, ve tvaru U, můžete vybrat možnost Zachovat umístění podesty při nastavení schodiště ve tvaru U, aby byla při úpravě schodiště zachována poloha podesty namísto počátečního bodu.

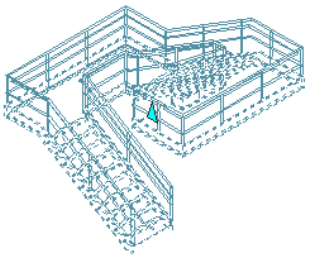
7 Klepněte na tlačítko OK.

Věžové schodiště se vytvoří přidáním schodů do vybraných hladin.

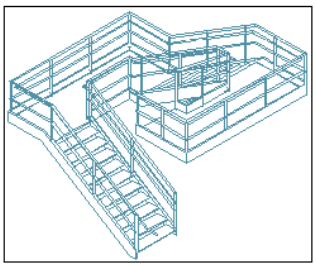
Generování věžového schodiště z existujícího průběhu schodiště ve tvaru U



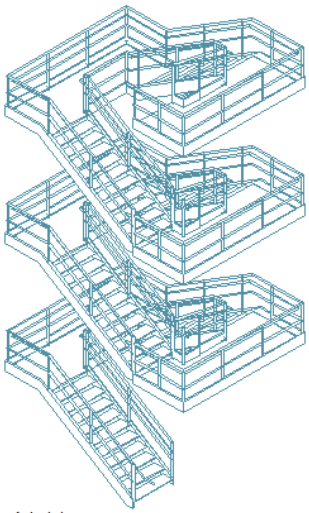
existující schodiště
a zábradlí



vybrat schodiště



vybrat zábradlí
a desky



výsledek

POZNÁMKA Jestliže je výška schodiště jiná než výška mezi podlahami, výška schodiště se změní tak, aby se shodovala s výškou podlahy.

Úprava věžového schodiště

Když bylo věžové schodiště vytvořeno, můžete upravit každý schod jednotlivě. Můžete také změnit jeden schod a šířit tuto změnu po celém věžovém schodišti.

1. Vybrat schod ve věžovém schodišti.
2. Upravit schod.

   Další informace o úpravách schodiště, viz část Úprava schodiště na straně 2103.

3. Vyberte upravovaný schod, klepněte pravým tlačítkem a pak klepněte na tlačítko Generovat věžové schodiště.
4. Vybrat kteroukoliv desku nebo zábradlí, které budou přidány do věžového schodiště.

   POZNÁMKA Jestliže vyberete desku k zahrnutí do věžového schodiště, deska by měla být na vrchu vybraného schodiště.

5. V dialogovém okně Vybrat hladiny vyberte hladiny, na kterých se mají změnit existující schody.

   Můžete zahrnout ukotvená zábradlí vybráním možnosti Zahrnout ukotvená zábradlí.

6. Jestliže bylo schodiště, které jste vytvořili, ve tvaru U, můžete vybrat možnost Zachovat umístění podesty při nastavení schodiště ve tvaru U, aby byla při úpravě schodiště zachována poloha podesty namísto počátečního bodu.
7. Klepněte na tlačítko OK.

Každý vybraný schod se změní tak, aby se shodoval s upraveným schodem.

Zábradlí

28

Zábradlí jsou objekty, které se vzájemně ovlivňují se schodišti a dalšími objekty. Zábradlí můžete přidat ke stávajícím schodům nebo můžete vytvořit samostatná zábradlí.

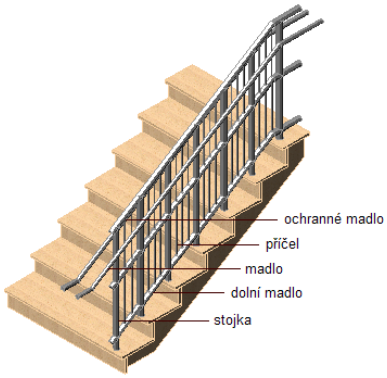
Zábradlí

Zábradlí jsou objekty, které se vzájemně ovlivňují se schodišti a dalšími objekty. Zábradlí můžete přidat ke stávajícím schodům nebo můžete vytvořit samostatná zábradlí.

Komponenty zábradlí

Zábradlí mohou obsahovat ochranná madla, madla, stojky a jedno nebo více dolních madel. Dále je možné ke schodištím přidat vlastní bloky.

Komponenty zábradlí



Tvary zábradlí

Zábradlí je možné připojit k jedné nebo oběma stranám schodiště a je možné je otočit kolem podesty. Zábradlí lze také připojit k jakémukoli jinému typu objektu AEC, jako je objemový

prvek. Můžete vytvořit vlastní zábradlí převedením křivky. Zábradlí tedy mohou mít množství tvarů a je možné je ukotvit k přímému schodišti, víceramennému schodišti, schodišti ve tvaru U nebo točitému schodišti.

Vlastní zábradlí

Vlastní zábradlí lze vytvořit zadáním vlastních bloků a profilů, které se použijí pro jednotlivé součásti zábradlí. Ke komponentám zábradlí je možné přiřadit podle stylu profily, takže je možné tuto vlastní část používat opakovaně k vytvoření podrobností zábradlí.

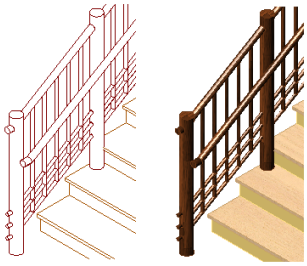
Styly zábradlí a jejich vlastnosti

Styl zábradlí je možné použít k řízení vlastností všech zábradlí, která používají tento styl, což je lepší než měnit vlastnosti jednotlivých zábradlí na výkresu. V šablonách pro konfigurace vlastních zábradlí existují různé styly, například trubkové ochranné madlo, úchopné madlo a kulaté madlo. V rámci stylu zábradlí můžete zadat umístění zábradlí a výšku, umístění a vzdálenosti stojek, komponenty a profily, rozšíření, přiřazení materiálu a vlastnosti zobrazení zábradlí.

Materiály zábradlí

V aplikaci AutoCAD Architecture je možné k zábradlí přiřazovat materiály. Tyto materiály se zobrazí v drátovém modelu a pracovních šrafovaných pohledech nebo při rendrování. Materiály mají specifické nastavení pro fyzické komponenty zábradlí, jako jsou různé typy zábradlí a stojek a příčel. Mohli byste například vytvořit dřevěné zábradlí s madlem a dolním madlem z nerezové oceli.

Zábradlí v dvojrozměrném drátovém modelu a vizualizovaných pohledech



V aplikaci AutoCAD Architecture je k dispozici množství předem definovaných materiálů pro běžné účely návrhu, které obsahují nastavení pro zábradlí. Tyto předem definované materiály je možné použít tak, jak jsou, nebo je můžete upravit podle speciálních požadavků. Můžete také od začátku vytvořit vlastní materiály.

Další informace naleznete v části Zadání materiálů u stylu zábradlí na straně 2317.

Použití nástrojů pro zábradlí k vytvoření zábradlí

Nástroje, které jsou k dispozici v aplikaci AutoCAD Architecture, umožňují rychle umístit zábradlí pomocí nástroje pro zábradlí se specifickými předem definovanými vlastnostmi. Můžete použít vlastní nastavení nástroje nebo můžete změnit vlastnosti. Můžete také použít nástroje pro zábradlí k převedení skici na zábradlí a použít nastavení nástroje zábradlí pro stávající zábradlí.

Palety nástrojů obsahující nástroje pro zábradlí

Výchozí palety nástrojů v pracovním prostoru obsahují vzorový nástroj pro zábradlí, který je možné použít a podle potřeby upravit. Kromě toho následující katalogy, které jsou součástí softwaru, obsahují nástroje pro zábradlí, které je možné přidat na palety nástrojů:

- Katalog základních nástrojů
- Katalog vzorových palet aplikace AutoCAD Architecture

Vlastní palety vytvořené správcem CAD nebo jinými uživateli mohou také obsahovat nástroje pro zábradlí se styly zábradlí a vlastnostmi, které jsou upravené pro vaše projekty nebo normy používané ve vaší firmě.

Vytvoření zábradlí

Tento postup slouží k přidání nového zábradlí, které má vlastnosti zadané v nástroji pro zábradlí, který vyberete. Chcete-li zadat nastavení, když přidáváte zábradlí, přečtěte si informace v části Vytvoření připojeného zábradlí pomocí uživatelem zadaných nastavení

na straně 2260 a Vytvoření samostatného zábradlí pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 2264.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj pro zábradlí.

POZNÁMKA Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Zábradlí.

2 Zadejte počáteční bod zábradlí.

Paletu Vlastnosti můžete přesunout nebo skrýt, aby se zobrazila větší část plochy výkresu.

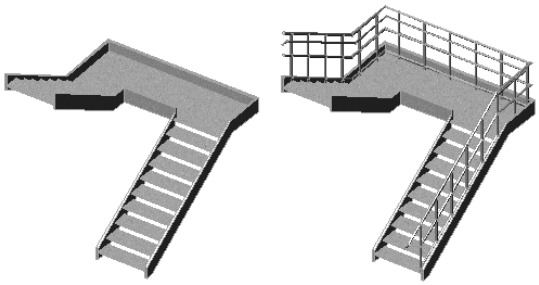
3 Zadejte koncový bod zábradlí.

4 Pokračujte v přidávání zábradlí a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření připojeného zábradlí pomocí uživatelem zadaných nastavení

Tento postup slouží k vytvoření zábradlí, které je připojeno ke schodišti a které obsahuje vámi zadané nastavení.

Vytvoření zábradlí připojeného ke schodišti



1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj pro zábradlí.

POZNÁMKA Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Zábradlí.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Obecné.

3 Vyberte styl.

4 Rozbalte možnost Rozměry.

5 Klepněte na nastavení pro umístění madel.

POZNÁMKA Pokud je nastavení v tabulce Umístění madel pouze pro čtení, byla umístění madel nastavena ve stylu a na tomto místě je nelze přepsat. Další informace naleznete v části Zadání horních madel u stylu zábradlí na straně 2308 a Zadání dolních madel u stylu zábradlí na straně 2310.

6 Zadání parametrů pro ochranné madlo nebo madlo:

Chcete-li...	Pak…
zadat výšku pro ochranné madlo nebo madlo	zadejte hodnotu pro horizontální výšku.
zadat výšku ochranného madla nebo madla, když je na ramenu schodiště	zadejte hodnotu pro šikmou výšku.
zadat vzdálenost, o kterou je ochranné madlo nebo madlo odsazeno od stojek	zadejte hodnotu pro odsazení od stojek.
zadat stranu stojky pro odsazení na základě směru, kterým bylo schodiště (nebo zábradlí) nakresleno	vyberte pro možnost Strana pro odsazení položku Střed, Vlevo, Vpravo nebo Automatické. Možnost Strana pro odsazení je k dispozici pouze v případě, že existuje hodnota odsazení.

Možnost Automatické je užitečná pouze pro zábradlí připojen¨á k hranám schodiště. Kladná hodnota je směrem k středu schodiště, zatímco záporná hodnota je směrem k vnější hraně. Strana pro odsazení pro madla má také možnost Oboje, takže můžete zadat madlo na obou stranách zábradlí.

Pokud vyberete možnost Automatické a zábradlí není připojeno nebo jde středem schodiště, odsazení bude napravo.

7 Zadání nastavení pro dolní madla:

Chcete-li...	Pak…
zadat výšku nejnižšího madla, když je vodorovně	zadejte hodnotu Horizontální.
zadat výšku nejnižšího madla, když je na ramenu schodiště	zadejte hodnotu pro možnost Šikmé.

Chcete-li...	Pak…
zadat vzdálenost, o kterou je dolní madlo odsazené od stojek	zadejte hodnotu pro odsazení od stojek.
zadat stranu stojky pro odsazení na základě směru, kterým bylo schodiště (nebo zábradlí) nakresleno	vyberte pro možnost Strana pro odsazení položku Střed, Vlevo, Vpravo nebo Automatické. (Možnost Strana pro odsazení je k dispozici pouze v případě, že existuje hodnota odsazení.)
určit víc než jedno dolní madlo	zadejte hodnotu pro možnost Počet madel. Když určíte více dolních madel, můžete zadat hodnotu pro možnost Vzdálenost madel.

8 Chcete-li se vrátit k nastavení zábradlí definovanému ve stylu, klepněte na možnost Obnovit hodnoty stylu.

9 Klepnutím na tlačítko OK se vraťte do palety Vlastnosti.

10 Klepněte na nastavení pro umístění stojek.

POZNÁMKA Pokud je nastavení v tabulce Umístění stojek pouze pro čtení, byla umístění stojek nastavena ve stylu a na tomto místě je nelze přepsat. Další informace naleznete v části Zadání stojek stylu zábradlí na straně 2311.

11 Zadání umístění stojek:

Chcete-li...	Pak…
zahrnout na začátek a konec zábradlí pevné stojky	vyberte možnost Pevné stojky.
zadat vzdálenost nad nebo pod horním madlem pro všechny stojky	zadejte hodnotu pro možnost Rozšíření VŠECH stojek od horního zábradlí.
zadat výšku všech stojek od podlahy	zadejte hodnotu pro možnost Rozšíření VŠECH stojek od úrovně podlahy.
zahrnout pevné stojky do rohů zábradlí	vyberte možnost Pevné stojky v rozích zábradlí.

Chcete-li...	Pak…
zahrnout do zábradlí dynamické stojky	vyberte možnost Dynamické stojky. Potom můžete zadat hodnotu pro položku Maximální vzdálenost středů.
zahrnout do zábradlí příčle	vyberte možnost Příčle.
zadat výšku všech příčlí od podlahy	zadejte hodnotu pro možnost Rozšíření příčlí od úrovně podlahy.
zadat maximální vzdálenost mezi příčlemi	zadejte příslušnou hodnotu pro možnost Maximální vzdálenost středů.
přepsat počet příčlí na jednotlivých stupních schodiště	vyberte možnost Přepsání délky stupně schodiště. Potom můžete zadat hodnotu pro možnost Počet na jeden stupeň. (To se týká pouze zábradlí, která jsou připojena ke schodištím.)

12 Chcete-li se vrátit k nastavení stojky definovanému ve stylu, klepněte na možnost Obnovit hodnoty stylu.

13 Klepnutím na tlačítko OK se vraťte do palety Vlastnosti.

14 Rozbalte možnost Umístění.

15 Pro možnost Připojené k vyberte položku Schodiště nebo Rameno schodiště.

16 Chcete-li odsadit zábradlí dovnitř nebo ven ze strany schodiště, zadejte hodnotu pro odsazení.

Kladné hodnoty jsou směrem k středu schodiště a záporné hodnoty jsou směrem ven od středu schodiště. Pokud je zábradlí zarovnáno na střed, je kladná hodnota napravo a záporná hodnota nalevo.

17 Chcete-li zábradlí připojit automaticky k celé délce schodiště nebo ramena schodiště, vyberte pro položku Automatické umístění možnost Ano.

POZNÁMKA Tato možnost je k dispozici pouze tehdy, pokud jste se rozhodli připojit zábradlí k celému schodišti. Pokud připojujete zábradlí k ramenu schodiště, je vždy připojeno k celé délce ramena.

18 Vyberte schodiště nebo rameno schodiště na výkresu, ke kterému chcete připojit nové zábradlí.

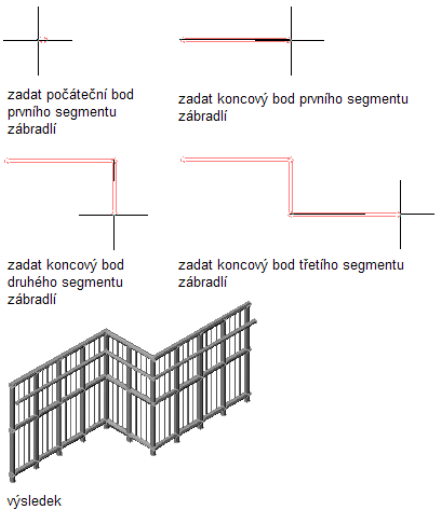
19 Vyberte stranu schodiště nebo ramena schodiště, kam chcete umístit zábradlí.

20 Pokud jste pro schodiště nevybrali žádné automatické umístění, definujte tvar požadovaného zábradlí tak, že vyberete ve výkresu body. Potom stiskněte klávesu *ENTER*

Vytvoření samostatného zábradlí pomocí uživatelem zadaných nastavení

Tento postup slouží k vytvoření samostatného zábradlí na výkresu.

Vytvoření samostatného zábradlí



1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj pro zábradlí.

POZNÁMKA Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Zábradlí.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Obecné.

3 Vyberte styl.

4 Rozbalte možnost Rozměry.

5 Klepněte na nastavení pro umístění madel.

POZNÁMKA Pokud je nastavení v tabulce Umístění madel pouze pro čtení, byla umístění madel nastavena ve stylu a na tomto místě je nelze přepsat. Další informace naleznete v části Zadání horních madel u stylu zábradlí na straně 2308 a Zadání dolních madel u stylu zábradlí na straně 2310.

6 Zadání parametrů pro ochranné madlo nebo madlo:

Chcete-li...	Pak…
zadat výšku pro ochranné madlo nebo madlo	zadejte hodnotu pro horizontální výšku.
zadat výšku ochranného madla nebo madla, když je na ramenu schodiště	zadejte hodnotu pro šikmou výšku.
zadat vzdálenost, o kterou je ochranné madlo nebo madlo odsazeno od stojek	zadejte hodnotu pro odsazení od stojek.
zadat stranu stojky pro odsazení na základě směru, kterým bylo schodiště (nebo zábradlí) nakresleno	vyberte pro možnost Strana pro odsazení položku Střed, Vlevo, Vpravo nebo Automatické. (Možnost Strana pro odsazení je k dispozici pouze v případě, že existuje hodnota odsazení.)

Možnost Automatické je užitečná pouze pro zábradlí připojená k hranám schodiště. Kladná hodnota je směrem k středu schodiště, zatímco záporná hodnota je směrem k vnější hraně. Strana pro odsazení pro madla má také možnost Oboje, takže můžete zadat madlo na obou stranách zábradlí.

Pokud vyberete možnost Automatické a zábradlí není připojeno ke schodišti nebo pokud zábradlí vede středem schodiště, odsazení je napravo.

7 Zadání nastavení pro dolní madla:

Chcete-li...	Pak…
zadat výšku nejnižšího madla, když je vodorovně	zadejte hodnotu Horizontální.
zadat výšku nejnižšího madla, když je na ramenu schodiště	zadejte hodnotu pro možnost Šikmé.

Chcete-li...	Pak…
zadat vzdálenost, o kterou je dolní madlo odsazené od stojek	zadejte hodnotu pro odsazení od stojek.
zadat stranu stojky pro odsazení na základě směru, kterým bylo schodiště (nebo zábradlí) nakresleno	vyberte pro možnost Strana pro odsazení položku Střed, Vlevo, Vpravo nebo Automatické. (Možnost Strana pro odsazení je k dispozici pouze v případě, že existuje hodnota odsazení.)
určit víc než jedno dolní madlo	zadejte hodnotu pro možnost Počet madel. Když určíte více dolních madel, můžete zadat hodnotu pro možnost Vzdálenost madel.

8 Chcete-li se vrátit k nastavení zábradlí definovanému ve stylu, klepněte na možnost Obnovit hodnoty stylu.

9 Klepnutím na tlačítko OK se vraťte do palety Vlastnosti.

10 Klepněte na nastavení pro umístění stojek.

POZNÁMKA Pokud je nastavení v tabulce Umístění stojek pouze pro čtení, byla umístění stojek nastavena ve stylu a na tomto místě je nelze přepsat. Další informace naleznete v části Zadání stojek stylu zábradlí na straně 2311.

11 Zadání umístění stojek:

Chcete-li...	Pak…
zahrnout na začátek a konec zábradlí pevné stojky	vyberte možnost Pevné stojky.
zadat vzdálenost nad nebo pod horním madlem pro všechny stojky	zadejte hodnotu pro možnost Rozšíření VŠECH stojek od horního zábradlí.
zadat výšku všech stojek od podlahy	zadejte hodnotu pro možnost Rozšíření VŠECH stojek od úrovně podlahy.
zahrnout pevné stojky do rohů zábradlí	vyberte možnost Pevné stojky v rozích zábradlí.

Chcete-li...	Pak…
zahrnout do zábradlí dynamické stojky	vyberte možnost Dynamické stojky. Potom můžete zadat hodnotu pro položku Maximální vzdálenost středů.
zahrnout do zábradlí příčle	vyberte možnost Příčle.
zadat výšku všech příčlí od podlahy	zadejte hodnotu pro možnost Rozšíření příčlí od úrovně podlahy.
zadat maximální vzdálenost mezi příčlemi	zadejte příslušnou hodnotu pro možnost Maximální vzdálenost středů.
přepsat počet příčlí na jednotlivých stupních schodiště	vyberte možnost Přepsání délky stupně schodiště. Potom můžete zadat hodnotu pro možnost Počet na jeden stupeň. (To se týká pouze zábradlí, která jsou připojena ke schodištím.)

12 Chcete-li se vrátit k nastavení stojky definovanému ve stylu, klepněte na možnost Obnovit hodnoty stylu.

13 Klepnutím na tlačítko OK se vraťte do palety Vlastnosti.

14 Rozbalte možnost Umístění.

15 Pro položku Připojeno k vyberte možnost ŽÁDNÝ.

16 Zadejte počáteční bod zábradlí.

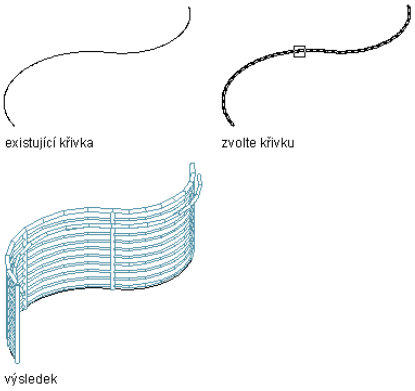
17 Zadejte další body pro zábradlí.

18 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření zábradlí z křivky

Tento postup slouží k převedení křivky na zábradlí, které má vlastnosti vámi vybraného nástroje pro zábradlí. Tyto vlastnosti je možné po vytvoření zábradlí upravit.

Převedení křivky na zábradlí



1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

   Pokud je to nutné, zobrazte pomocí posuvníku nástroj, který chcete použít.

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj pro zábradlí a klepněte na možnosti Použít vlastnosti nástroje ➤ Křivka.

3 Vyberte křivku, kterou chcete změnit, a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Po zobrazení výzvy, abyste vymazali původní geometrii, stiskněte klávesu *ENTER*, chcete-li zachovat skicu nebo zadejte **a** (Ano), chcete-li ji vymazat.

5 Pokud je potřeba, opravte vlastnosti zábradlí na paletě Vlastnosti.

Vytvoření nástroje pro zábradlí

Tento postup slouží k vytvoření nástroje pro zábradlí a jeho přidání k paletě nástrojů. Pokud umisťujete více zábradlí určitého stylu, která mají všechna stejné vlastnosti, můžete vytvořit vlastní nástroje pro zábradlí.

1 Otevřete paletu nástrojů, do které chcete přidat nástroj.

2 Vytvoření nástroje:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit nástroj ze zábradlí ve výkresu	vyberte příslušné zábradlí a přetáhněte ho na paletu nástrojů.
vytvořit nástroj ze stylu zábradlí ve Správci stylů	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Vyhledejte styl, který chcete zkopíro-

Chcete-li...	Pak…
	vat, a přetáhněte ho na paletu nástrojů. Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů.
zkopírovat nástroj v aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	otevřete tuto paletu nástrojů, klepněte na příslušný nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu nástrojů, kam chcete nástroj přidat, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z katalogu nástrojů	otevřete katalog v Prohlížeči obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na úchyt i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro položku Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

6 Rozbalte položku Základní a položku Obecné.

7 Klepněte na nastavení pro popis, zadejte popis zábradlí vytvořeného z tohoto nástroje a klepněte na tlačítko OK.

8 Pokud nechcete použít přiřazené hladiny zadané ve stylu klíče hladiny použitém ve výkresu, zadejte klíč hladiny a všechna přepsání klíče hladiny.

9 Vyberte styl zábradlí.

10 Vyberte soubor výkresu, který obsahuje styl použitý pro tento výkres.

11 Rozbalte možnost Umístění.

12 Vyberte, zda mají být zábradlí vytvořená pomocí tohoto nástroje připojena ke schodišti, ramenu schodiště nebo zda mají být samostatná (**ŽÁDNÉ**).

13 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy zábradlí

Zábradlí je možné upravit tak, že změníte styl zábradlí, zahrnutí a umístění různých zábradlí a stojek a bod vložení. Můžete také zadat výšku a odsazení od ochranných madel a madel a rozšíření a vzdálenost stojek.

Metody úprav zábradlí

Aplikace AutoCAD Architecture nabízí několik metod pro úpravy zábradlí:

- Úpravy zábradlí přímo pomocí úchytů rozměrů a dalších fyzických vlastností.
- U operací úprav úchytů, kdy měníte rozměr nebo úhel, umožňuje funkce dynamického zadávání zadat namísto přesunutí úchytu přesnou hodnotu. Jestliže je tato funkce aktivní (klepněte na tlačítko DYN ve stavovém řádku aplikace), při výběru uzlu se zobrazí textové okno, kam se zadává požadovaná hodnota pro asociovanou kótu nebo úhel. Další informace naleznete v části „Použití funkce Dynamický vstup“, v nápovědě aplikace AutoCAD.
- Nastavení zábradlí můžete změnit na paletě Vlastností. Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.
- Příkazy pro úpravu zvoleného zábradlí můžete vybrat na kartě kontextového pásu karet Zábradlí a v kontextové nabídce.

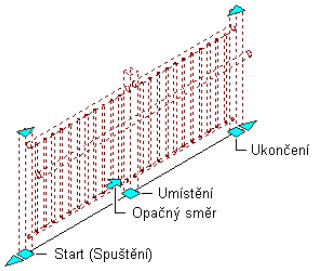
Použití úchytů k úpravám zábradlí

K úpravám zábradlí pomocí úchytů použijte tyto postupy.

Úpravy rozměrů zábradlí

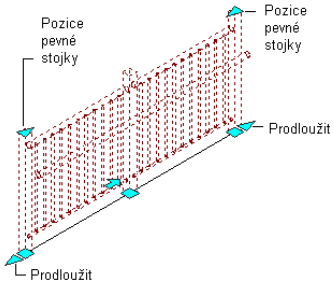
1. Vyberte zábradlí.
2. Vyberte úchyt pro rozměr, který chcete změnit.

Zobrazení úchytů Počátek, Konec, Umístění a Opačný směr



3 Přesuňte úchyt, dokud se nezobrazí požadovaná hodnota rozměru, a jednou klepněte nebo zadejte hodnotu.

Zobrazení úchytů zábradlí Pevné umístění stojky a Prodloužit



Změna umístění nebo pozice zábradlí

1 Vyberte zábradlí.

2 Pomocí příslušného úchytu změňte umístění zábradlí, jeho počáteční nebo koncový bod.

Změna směru zábradlí

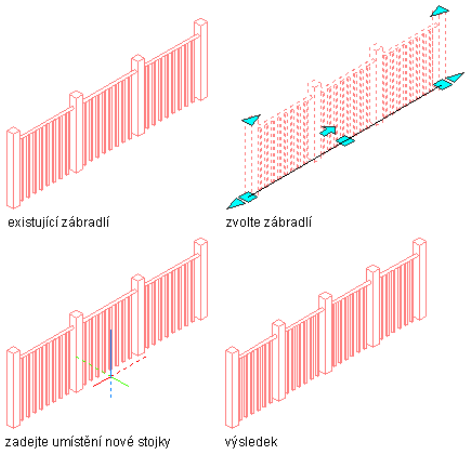
1 Vyberte zábradlí.

2 Klepněte na úchyt směru (šipka).

Přidání stojky k zábradlí

Tento postup slouží k přidání stojky k zábradlí. Stojka je umístěna ve vybraném bodě na zábradlí.

Přidání stojky k zábradlí



1 Vyberte zábradlí.

2 Klepněte na panel Zábradlí ➤ panel Stojky ➤ Přidat .

3 Vyberte umístění nové stojky.

4 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Odebrání stojky ze zábradlí

Tento postup slouží k odebrání stojek, které jste přidali k zábradlí. Odebrat lze pouze pevné stojky. Dynamické stojky nelze odebrat. Ze zábradlí bude odebrána ručně přidaná stojka, která se nachází nejblíže k vybranému bodu. Pokud jsou dvě stojky stejně vzdáleny od vybraného bodu, bude odebrána stojka, která se nachází blíže k počátečnímu bodu zábradlí. Pokud je odebrána aktuální první pevná stojka, stane se první pevnou stojkou následující stojka. Podobně, pokud je odebrána aktuální poslední pevná stojka, stane se poslední pevnou stojkou předposlední stojka. Pokud jsou ze zábradlí odebrány všechny stojky kromě jedné, stane se tato jediná zbývající stojka první pevnou stojkou.

1 Vyberte zábradlí.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Stojky ➤ Odstranit .

3 Vyberte stojku zábradlí, která se má odebrat.

4 Pokračujte v odstraňování stojek zábradlí nebo stiskněte klávesu *ENTER*.

Opětovné uspořádání stojek na zábradlí

Tento postup slouží ke změně umístění dynamických stojek, aby byly vzaty v úvahu stojky, které byly přidány nebo odebrány. Nelze znovu uspořádat zobrazené stojky, aby byly vzaty v úvahu skryté stojky.

Možná také budete chtít znovu uspořádat stojky po přetažení koncových bodů (počáteční a koncové odsazení) zábradlí připojeného ke schodišti. Pokud se stojky po oříznutí zábradlí ztratí, použijte k jejich obnovení příkaz Znovu uspořádat stojky.

Pokud jste vytvořili zábradlí, které je tak krátké, že je možné vytvořit pouze jednu stojku, úpravou pomocí úchytu a přetažením zábradlí další stojku nevytvoříte. Abyste mohli přidat další stojku na konec zábradlí, je třeba použít příkaz Znovu uspořádat stojky.

1 Vyberte stávající zábradlí.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Stojky ➤ Přeuspořádat .

Skrytí stojek

Tento postup slouží ke skrytí stojek v zábradlí. Stojky v půdorysném pohledu je užitečné skrýt, aby bylo zábradlí vidět jako plnou komponentu. Tyto stojky nejsou odstraněny, jsou pouze skryty. Pevné stojky lze pouze skrýt. Dynamické spojky nelze skrýt. Pokud je skryta aktuální první nebo poslední pevná stojka, zůstane první nebo poslední pevnou stojkou bez ohledu na viditelnost.

1 Vyberte zábradlí.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Stojky ➤ Skrýt .

3 Vyberte stojku zábradlí, která se má skrýt.

4 Pokračujte ve vybírání stojek zábradlí nebo stiskněte klávesu *ENTER*.

Zobrazení skrytých stojek

Tento postup slouží k zobrazení skrytých stojek

1 Vyberte zábradlí.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Stojky ➤ Zobrazit .

Změna směru zábradlí

Tento postup slouží ke skrytí směru zábradlí, aby se změnilo umístění komponent zábradlí. Směr, kterým je zábradlí nakresleno, má vliv na chování zábradlí a jeho součástí.

POZNÁMKA Také je možné otočit směr zábradlí tak, že klepnete na jeho úchyt směru (šipka).

1 Vyberte zábradlí.

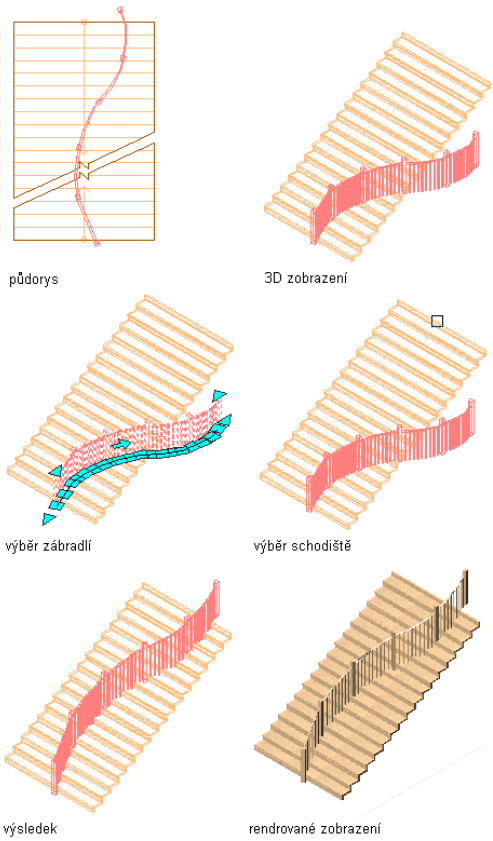
2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Ukotvení ➤ Obrátit .

Ukotvení stávajícího zábradlí ke schodišti

Tento postup slouží k ukotvení stávajícího zábradlí ke schodišti. Po připojení zůstane zábradlí tam, kde je umístěno ve výkresu, ale přesune se tehdy, pokud se přesune připojené schodiště. To umožňuje vytvořit cesty zábradlí podél schodiště volného tvaru. Můžete například chtít vytvořit zakřivené zábradlí, které povede středem přímého schodiště.

Zábradlí připojené ke schodištím zohledňuje rovinu řezu schodiště. Výška zábradlí se řídí sklonem schodiště bez ohledu na to, kde jsou na stupních umístěny stojky.

Připojení zábradlí ke schodišti



Zábradlí, která jsou připojena ke schodišti nebo ke schodišťovému ramenu, jsou při vytvoření ukotvena ke schodišti na obou jeho stranách nebo na středové ose.

1. Vyberte zábradlí.
2. Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavit na schodiště .
3. Vybrat schodiště.

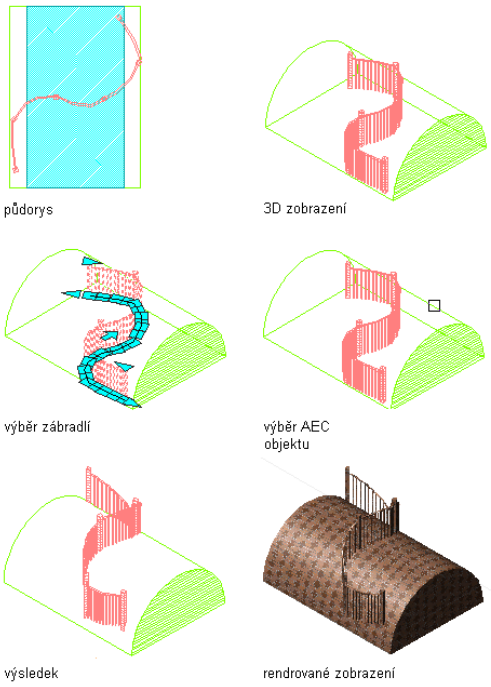
Ukotvení stávajícího zábradlí k objektu

Tento postup slouží k ukotvení stávajícího zábradlí k objektu AEC, jinému než schodiště. Po připojení zůstane zábradlí tam, kde je umístěno ve výkresu, ale přesune se tehdy, pokud

se přesune připojený objekt. To umožňuje vytvořit cesty zábradlí podél schodiště nebo jiného objektu volného tvaru.

Zábradlí připojená k objektům jiným než schodiště sledují výšku středové osy jednotlivých stojek.

Připojení zábradlí k objektu AEC



1. Vyberte zábradlí.
2. Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavit na objekty .
3. Vyberte objekt AEC jiný než schodiště a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Pokud chcete zarovnat stojky zábradlí podle povrchu objektu, ke kterému je připojeno, zadejte na příkazovém řádku **a** (ano).
5. Definujte tvar zábradlí.

Chcete-li...	Pak...
přizpůsobit povrchu připojeného objektu pouze stojky a mezi stojkami použít přímé segmenty	stisknutím klávesy *ENTER* zadejte do pole Vypočítat výšku možnost Pouze k umístění stojek.

Chcete-li...	Pak…
přizpůsobit celé zábradlí povrchu připojeného objektu	zadáním možnosti **f** určete, že pro Výpočet výšky bude použita možnost Sledovat plochu.

Uvolnění ukotveného zábradlí

Tento postup slouží k uvolnění zábradlí ukotveného ke schodišti Zábradlí po uvolnění není závislé na schodišti. Zábradlí a schodiště je potom možné přesunout samostatně.

POZNÁMKA Když je zábradlí ukotvené ke schodišti uvolněno, mohou jakékoli změny zábradlí (jako jsou úpravy pomocí úchytů nebo změny vlastností) způsobit, že zábradlí nebude mít sklon. Vzhled zábradlí je nutné opravit před jeho uvolněním od schodiště.

1. Vyberte zábradlí.
2. Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Ukotvení ➤ Uvolnit .
3. Teď již zábradlí není ukotveno ke schodišti.

Vystředění zábradlí pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá k vystředění zábradlí podle určené osy nebo mezi jakýmikoli dvěma určenými body.

1. Vyberte zábradlí, které chcete vystředit.
2. Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Upravit ➤ Střed .
3. Vyberte existující osu, podle které chcete zábradlí vystředit, nebo stiskněte klávesu *ENTER* a poté určete dva body, mezi kterými má být zábradlí vystředěno.

Vytvoření pole zábradlí pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá k vytvoření pole identických zábradlí podél schodiště nebo pole samostatně stojících zábradlí.

1. Vyberte zábradlí, pro které chcete vytvořit pole.
2. Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Upravit ➤ Pole .

3 Vyberte hranu, u které má začínat pole, které je kolmé k ose pole, a poté ji přetáhněte ve směru seřazení. Proveďte některou z následujících akcí:

- Odsazení: určete začátek pole zábradlí v určené vzdálenosti odpovídající odsazení od hrany.
- Čistá vzdálenost: určete čistou vzdálenost mezi jednotlivými zábradlími seřazenými v poli.
- Vyberte odstup v rámci pole: určete vzdálenost mezi zábradlími seřazenými v poli.
- Zadejte počet: určete počet zábradlí, která mají být seřazena a zobrazena v poli.

Případně můžete stisknout klávesu *ENTER* a poté určit dva body, mezi kterými má být zábradlí umístěno.

Přemístění zábradlí pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá k přemístění zábradlí.

1 Vyberte zábradlí, které chcete přemístit.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Upravit ➤ Změnit umístění z .

3 Vyberte existující hranu schodiště nebo jinou určenou hranici, od které se změní umístění zábradlí, nebo určete dva body a definujte tak referenční hranu.

Nastavení rovnoměrné vzdálenosti zábradlí pomocí nástrojů úprav

Tento postup se používá k nastavení rovnoměrných vzdáleností zábradlí podél schodiště nebo v rozvržení se samostatnými umístěními.

1 Vyberte zábradlí, pro které chcete nastavit rovnoměrné vzdálenosti.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Upravit ➤ Pravidelné rozteče .

3 Vyberte hranu jako osu, podél které chcete rovnoměrně rozmístit všechna zábradlí, a určete počáteční bod a koncový bod podél této hrany.

Případně stiskněte klávesu *ENTER* a určete dva body, mezi kterými budou nastaveny rovnoměrné vzájemné vzdálenosti zábradlí.

Určení zobrazení komponent vlastního bloku u zábradlí

Tento postup slouží k určení zobrazení komponent vlastního bloku pro zábradlí v jakékoli reprezentaci zobrazení používané pro pohledy modelu. Pokud chcete u nové komponenty použít vlastní grafiku, pak před zahájením tohoto postupu zakreslete komponentu a uložte ji jako blok.

1. Poklepejte na zábradlí.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.
3. Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.
4. U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech zábradlí ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech zábradlí tohoto stylu, vyberte položku Styl zábradlí:<název stylu>. Další informace o objektech stylech najdete v části Styly zábradlí na straně 2305.

5. U reprezentace zobrazení ověřte, zda je vybrána požadovaná reprezentace zobrazení.
6. Pokud je to nutné, zobrazte složku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a pro zobrazení vlastního bloku klepněte na položku . (Číslo v závorkách označuje počet bloků aktuálně připojených k zábradlí.)
7. Chcete-li vypnout zobrazení vlastních bloků pro toto zábradlí, aniž byste je odebírali, vyberte možnost vypnout uživatelské bloky.
8. Uveďte, zda chcete přidat, upravit nebo odstranit komponentu bloku:

Chcete-li...	Pak…
přidat novou komponentu bloku	klepněte na tlačítko Přidat a na možnost Vybrat Blok, vyberte blok a klepněte na tlačítko OK.
upravit existující komponentu bloku	vyberte komponentu k úpravám a klepněte na položku Upravit.
odebrat existující komponentu bloku	vyberte blok, klepněte na tlačítko Odebrat a potom na tlačítko OK.

9 Při přidávání nebo úpravách komponenty bloku určete měřítko vlastního bloku:

Chcete-li…	Pak…
použít blok s nakreslenou velikostí	zrušte zaškrtnutí všech možností u položky Přizpůsobit měřítko.
upravit měřítko vlastního bloku podle šířky objektu, ke kterému je připojen	vyberte možnost Šířka.
upravit měřítko vlastního bloku podle hloubky objektu, ke kterému je připojen	vyberte možnost Hloubka.
upravit měřítko vlastního bloku podle výšky objektu, ke kterému je připojen	vyberte možnost Výška.
zamknout tvar *XY* objektu	vyberte možnost Uzamknout poměr. Pokud je měřítko objektu nastaveno v jednom směru tak, aby odpovídalo jinému kritériu pro možnost Přizpůsobit měřítko, nastaví se měřítko celého vlastního bloku rovnoměrně.
přidat vybraný blok k zábradlí mezi vybranými komponentami	vyberte možnost Mezi komp. Jediné možné platné komponenty, které lze vybrat, jsou Příčel, Pevná stojka a Dynamické stojky.

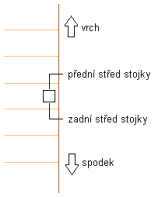
10 Pokud je to nutné, zadejte směr Zrcadlit v:

Chcete-li…	Pak…
vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *X*, podél délky zábradlí	vyberte možnost Zrcadlit X.
vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *Y*, podél šířky zábradlí	vyberte možnost Zrcadlit Y.
vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *Z*	vyberte možnost Zrcadlit Z.

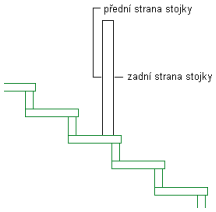
11 Zadání umístění bodu vložení ve vztahu k objektu:

Chcete-li…	Pak…
zadat umístění bodu vložení *X*	vyberte pro X možnost Vlevo, Na střed nebo Vpravo.
zadat umístění bodu vložení *Y*	vyberte pro Y možnost Přední, Na střed nebo Zadní
zadat umístění bodu vložení *Z*	vyberte pro Z možnost Dolní, Ve středu nebo Horní.

Určete orientaci stojky vzhledem k vertikálnímu směru u schodiště v půdorysu, jak je znázorněno na následujícím obrázku:



Určete orientaci stojky vzhledem k vertikálnímu směru u schodiště v nárysu, jak je znázorněno na následujícím obrázku:



12 Zadejte odsazení vložení pro komponentu ve směru *X*, *Y* a *Z*.

13 Zadání typu komponenty zábradlí, kterou představuje blok:

Chcete-li…	Pak…
zobrazit příčle pomocí bloku	vyberte pro položku Komponenta možnost Příčel.
zobrazit pevné stojky pomocí bloku	vyberte v poli Komponenta možnost Pevná stojka.

Chcete-li…	Pak…
zobrazit dynamické stojky pomocí bloku	vyberte pro položku Komponenta možnost Dynamická stojka.
nahradit aktuální příčel, pevnou stojku nebo dynamickou stojku blokem	vyberte možnost Nahradit.
zobrazit ochranné madlo pomocí bloku	vyberte pro položku Komponenta možnost Ochranné madlo.
zobrazit madlo pomocí bloku	vyberte pro položku Komponenta možnost Madlo.
zobrazit dolní madlo pomocí bloku	vyberte pro položku Komponenta možnost Dolní madlo.

Tyto dvě skupiny komponent se vzájemně vylučují, takže pokud vyberete objekt z jednoho sloupce, budou objekty v druhém sloupci nedostupné. Chcete-li použít blok u jednotlivých vybraných komponent, můžete v každém sloupci vybrat více objektů. Můžete například použít stejný blok u pevných a dynamických stojek.

14 Zadání, zda se u komponent použije blok:

Chcete-li…	Pak…
použít blok u všech instancí vybraných komponent	vyberte pro položku Připojit k možnost Vše.
použít blok u první instance vybrané komponenty na základě směru, kterým bylo nakresleno zábradlí	vyberte pro položku Připojit k možnost První.
použít blok u poslední instance vybrané komponenty na základě směru, kterým bylo nakresleno zábradlí	vyberte pro položku Připojit k možnost Poslední.
použít blok u vybraného počtu komponent	vyberte pro položku Připojit k možnost Výběr. Komponenty jsou očíslovány v pořadí, v jakém bylo zábradlí nakresleno, a začínají číslem 1.

15 Klepněte na tlačítko OK.

Můžete také zadat vlastnosti zobrazení vlastního bloku prostřednictvím místní nabídky zábradlí, a to takto:

1. Klepněte pravým tlačítkem myši na zábradlí a v místní nabídce klepněte na položku Upravit zobrazení objektu.
2. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu.
4. Pokud je to nutné, klepněte na tlačítko .
5. Klepněte na kartu Ostatní.
6. Přidejte, upravte nebo odeberte vlastní bloky podle popisu v předchozím postupu.

Zadání nastavení čištění pro zábradlí

Tento postup slouží k zadání nastavení čištění pro zábradlí v reprezentaci zobrazení používané u modelových pohledů.

1. Poklepejte na zábradlí.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.
3. Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.
4. U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech zábradlí ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech zábradlí tohoto stylu, vyberte položku Styl zábradlí:<název stylu>. Další informace o objektech stylech najdete v části Styly zábradlí na straně 2305.

5. U reprezentace zobrazení ověřte, zda je vybrána požadovaná reprezentace zobrazení.
6. Pokud je to nutné, rozbalte pole Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a klepněte na položku Vlastnosti čištění.
7. Určete, zda chcete zakázat čištění zábradlí u stojky.
8. Určete, zda chcete zakázat čištění příčlí u zábradlí.
9. Klepněte na tlačítko OK.

Ke stejnému dalšímu nastavení čištění můžete také přistupovat a měnit je prostřednictvím kontextové nabídky zábradlí následujícím způsobem:

1 Vyberte zábradlí, které chcete změnit, klepněte na ně pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Upravit zobrazení objektu.

2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte požadovanou reprezentaci zobrazení a vyberte položku Přepsání objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 Klepněte na kartu Ostatní.

6 Podle potřeby upravte v poli Začištění nastavení a dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Přidání vlastního profilu ke komponentě zábradlí

Tento postup slouží k přidání vlastního profilu ke komponentě zábradlí.

Vlastní profil může definovat ochranná madla, madla, dolní madla a pevné a dynamické stojky definované vlastním profilem. Profil je možné přidat ke komponentě zábradlí ve stylu zábradlí, jak je popsáno v části Zadání komponent u stylu zábradlí na straně 2313 nebo přímo na obrazovce. Když přidáte vlastní profil na obrazovce, nový profil se automaticky uloží do stylu zábradlí. Můžete také přidat, odebrat nebo upravit vlastní profily z palety Vlastnosti, jak je popsáno v části Určení zobrazení komponenty Vlastní profil u zábradlí na straně 2288.

1 Vytvořte potřebnou definici profilu tak, jak je popsáno v části Tento postup slouží k vytvoření profilu pro vlastní komponenty zábradlí na straně 2314.

2 Vyberte zábradlí.

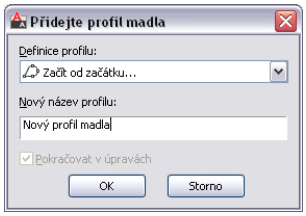
3 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Profil ➤ Přidat profil .

4 Vyberte komponentu zábradlí, ke které chcete přidat profil.

Můžete vybrat ochranná madla, madla, dolní madla a pevné a dynamické stojky.

POZNÁMKA Pokud máte potíže s výběrem správné komponenty, přepněte do jiného pohledu, který výběr usnadní. Chcete-li například vybrat dolní zábradlí, přepněte do modelového pohledu.

Přidání vlastního profilu ke stojce zábradlí



5 Vyberte profil pro komponentu zábradlí.

6 Vlastní profil uložte do stylu zábradlí hned nebo přejděte k úpravám profilu:

Chcete-li...	Pak...
uložit nový profil do stylu zábradlí	klepněte na tlačítko OK.
upravit nový profil	klepněte na možnost Pokračovat v úpravách a potom klepněte na tlačítko OK. Informace o úpravách vlastního profilu najdete v části Úpravy vlastního profilu komponenty zábradlí na straně 2285.

Úpravy vlastního profilu komponenty zábradlí

Tento postup slouží k úpravám vlastního profilu komponenty zábradlí.

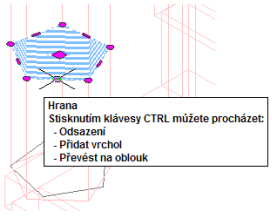
1 Vyberte zábradlí s vlastním profilem, který chcete upravit.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Profil ➤ Upravit na místě .

Tento příkaz je k dispozici pouze tehdy, když máte v zábradlí komponenty založené na profilu.

3 Vyberte komponentu, kterou chcete upravit.

POZNÁMKA Pokud máte potíže s výběrem správné komponenty, přepněte do jiného pohledu, který výběr usnadní. Chcete-li například vybrat dolní zábradlí, přepněte do modelového pohledu.



Zahájili jste relaci úprav na místě zobrazenou fialovými úchyty a světle modrým šrafováním profilu dočasných úprav i vybledlou barvou ostatních objektů ve výkresu. Všimněte si, že zatímco upravujete na místě, máte omezený přístup k ostatním příkazům na výkresu. Před prací na dalších objektech byste měli nejprve ukončit relaci úprav na místě.

4 Chcete-li provést jakékoliv z následujících změn profilu, použijte uzly nebo pás karet:

Chcete-li…	Pak…
upravit profil pomocí úchytů	přesuňte podle potřeby úchyt na hraně nebo úchyt vrcholu. U okrajových úchytů existují tři režimy úprav: Odsadit, Přidat vrchol a Převést na oblouk. Výchozí režim je Odsadit, kdy je vybraná hrana odsazena ve směru, který je kolmý na střed hrany. V závislosti na tvaru profilu a hraně, kterou jste vybrali pro úpravy, se sousedící čáry prodlouží nebo zkrátí a podle potřeby se přidají nové čáry. K přidání vrcholu k vybrané hraně a vytvoření nové hrany použijte režim pro úpravy Přidat vrchol. Pokud je vybraná hrana oblouk, bude i nově vytvořená hrana oblouk. Možnost Převést na oblouk změní vybranou hranu na oblouk a protáhne střed hrany. Úchyt na hraně oblouku má také režim Protáhnout, takže můžete protáhnout střed hrany po jejím převedení na oblouk.

Chcete-li…	Pak…
přidat vrchol k profilu	■ Uzly: vyberte uzel Hrana a stiskněte klávesu *CTRL*, čímž se přepnete do režimu úpravy Přidat vrchol. Přesuňte hranu do požadovaného umístění a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*. ■ Pás karet: Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol a poté vyberte bod, který se má přidat.
odebrat vrchol z profilu	■ Uzly: vyberte uzel Vrchol pro vrchol, který chcete odebrat, a stisknutím klávesy *CTRL* proveďte přepnutí do režimu úprav Odebrat. Přesuňte kurzor poblíž vybraného vrcholu a klepněte. ■ Pás karet: Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit vrchol a poté vyberte bod, který se má odstranit.
přidat okruh k profilu	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat okruh . Potom vyberte pro další okruh uzavřenou křivku, křivku spline, elipsu nebo kruh. Zadejte, zda chcete vymazat zdrojovou skicu a stiskněte klávesu *ENTER*.
odebrat okruh z profilu	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit okruh . Potom vyberte okruh, který chcete odebrat.

Chcete-li…	Pak…
	POZNÁMKA Z profilu nelze odebrat poslední okruh.
nahradit okruh u profilu	vyberte profil, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Nahradit okruh . Potom vyberte pro nahrazený okruh uzavřenou křivku, křivku spline, elipsu nebo kruh. Zadejte, zda chcete vymazat zdrojovou skicu a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Uložení změn do aktuálního profilu:

Chcete-li...	Pak…
změnit stávající definici profilu tak, aby odrážela nový tvar	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .
vytvořit novou definici profilu s tvarem, který jste vytvořili	klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako , zadejte název nového profilu a klepněte na tlačítko OK. Relace úprav na místě se ukončí a ve Správci stylů bude k dispozici nová definice profilu.
zrušit všechny změny v profilu a vrátit se k předchozímu tvaru	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .

Určení zobrazení komponenty Vlastní profil u zábradlí

Tento postup slouží k přidání, odebrání nebo úpravám komponenty vlastního profilu pro jedno zábradlí v jakékoli reprezentaci zobrazení používané pro pohledy půdorysu. Pokud přidáváte nový profil, vytvořte nejprve jeho nezbytnou definici podle postupu v části Tento postup slouží k vytvoření profilu pro vlastní komponenty zábradlí na straně 2314.

1 Poklepejte na zábradlí.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech zábradlí ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech zábradlí tohoto stylu, vyberte položku Styl zábradlí:<název stylu>. Další informace o objektech stylech najdete v části Styly zábradlí na straně 2305.

5 U reprezentace zobrazení ověřte, zda je vybrána požadovaná reprezentace zobrazení.

6 Pokud je to nutné, zobrazte složku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a pro zobrazení vlastního profilu klepněte na položku . (Číslo v závorkách označuje počet profilů aktuálně připojených k zábradlí.)

7 Chcete-li vypnout zobrazení vlastních profilů pro toto zábradlí, aniž byste je odebírali, vyberte možnost Vypnout vlastní profily.

8 Uveďte, zda chcete přidat, upravit nebo odstranit komponentu profilu:

Chcete-li...	Pak...
přidat novou komponentu profilu	klepněte na tlačítko Přidat a na možnost vybrat profil, vyberte profil a klepněte na tlačítko OK.
upravit existující komponentu profilu	vyberte komponentu k úpravám a klepněte na položku Upravit.
odebrat existující komponentu profilu	vyberte komponentu, klepněte na tlačítko ODEBRAT a potom na tlačítko OK.

9 Zadání měřítka pro vlastní profil:

Chcete-li...	Pak...
použít profil v jeho nakreslené velikosti	zrušte zaškrtnutí všech možností u položky Přizpůsobit měřítko.
upravit měřítko vlastního profilu podle šířky objektu, ke kterému je připojen	vyberte možnost Šířka.

Chcete-li…	Pak…
upravit měřítko vlastního profilu podle hloubky objektu, ke kterému je připojen	vyberte možnost Hloubka.
upravit měřítko vlastního profilu podle výšky objektu, ke kterému je připojen	vyberte možnost Výška.
zamknout tvar *XY* objektu	vyberte možnost Uzamknout poměr. Pokud je měřítko objektu nastaveno v jednom směru tak, aby odpovídalo jinému kritériu pro možnost Přizpůsobit měřítko, nastaví se měřítko celého vlastního profilu rovnoměrně.
přidat vybraný profil k zábradlí mezi vybranými komponentami	vyberte možnost Mezi komp. (Jediné možné platné komponenty, které lze vybrat, jsou Příčel, Pevná stojka a Dynamické stojky.)

10 Pokud je to nutné, zadejte směr Zrcadlit v:

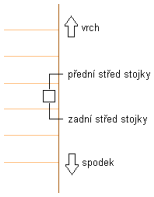
Chcete-li…	Pak…
vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *X*, podél délky zábradlí	vyberte možnost Zrcadlit X.
vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *Y*, podél šířky zábradlí	vyberte možnost Zrcadlit Y.

11 Pokud je třeba, zadejte úhel otočení komponenty ve směru *Z*.

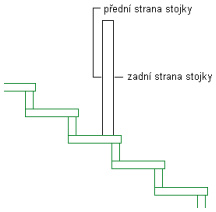
12 Zadání umístění bodu vložení ve vztahu k objektu:

Chcete-li…	Pak…
zadat umístění bodu vložení *X*	vyberte pro X možnost Vlevo, Na střed nebo Vpravo.
zadat umístění bodu vložení *Y*	vyberte pro Y možnost Přední, Na střed nebo Zadní

Určete orientaci stojky vzhledem k vertikálnímu směru u schodiště v půdorysu, jak je znázorněno na následujícím obrázku:



Určete orientaci stojky vzhledem k vertikálnímu směru u schodiště v nárysu, jak je znázorněno na následujícím obrázku:



13 Zadejte odsazení vložení pro komponentu ve směru *X* a *Y*.

14 Zadání typu komponenty zábradlí, kterou představuje profil:

Chcete-li…	Pak…
znázornit příčle s vybraným profilem	vyberte pro položku Komponenta možnost Příčel.
znázornit pevné stojky pomocí vybraného profilu	v poli Komponenta vyberte možnost Pevná stojka.
znázornit dynamické stojky s vybraným profilem	vyberte pro položku Komponenta možnost Dynamická stojka.
nahradit aktuální příčel, pevnou stojku nebo dynamickou stojku vybraným profilem	vyberte možnost Nahradit.
přidat k vybranému profilu ochranné madlo	vyberte pro položku Komponenta možnost Ochranné madlo.
přidat k vybranému profilu ochranné madlo	vyberte pro položku Komponenta možnost Madlo.

Chcete-li…	Pak…
přidat k vybranému profilu dolní madlo	vyberte pro položku Komponenta možnost Dolní madlo.

Tyto dvě skupiny komponent se vzájemně vylučují, takže pokud vyberete objekt z jednoho sloupce, budou objekty v druhém sloupci nedostupné. V každém sloupci můžete vybrat více než jeden objekt a použít profil u každé vybrané komponenty. Můžete například použít stejný profil u pevných i dynamických stojek.

15 Zadání, zda se u komponent použije profil:

Chcete-li…	Pak…
použít profil u všech instancí vybraných komponent	vyberte pro položku Připojit k možnost Vše.
použít profil u první instance vybrané komponenty na základě směru, kterým bylo nakresleno zábradlí	vyberte pro položku Připojit k možnost První.
použít profil u poslední instance vybrané komponenty na základě směru, kterým bylo nakresleno zábradlí	vyberte pro položku Připojit k možnost Poslední.
použít profil u vybraného počtu komponent	vyberte pro položku Připojit k možnost Výběr. Komponenty jsou očíslovány v pořadí, v jakém bylo zábradlí nakresleno.

16 Klepněte na tlačítko OK.

Můžete také zadat vlastnosti zobrazení vlastního profilu prostřednictvím místní nabídky zábradlí, a to takto:

1 Klepněte pravým tlačítkem myši na zábradlí a v místní nabídce klepněte na položku Upravit zobrazení objektu.

2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu.

4 Pokud je to nutné, klepněte na tlačítko .

5 Klepněte na kartu Ostatní.

6 Přidejte, upravte nebo odeberte vlastní profily podle popisu v předchozím postupu.

Změna stylu zábradlí

Tento postup slouží ke změně stylu spojeného se stávajícími zábradlími.

1 Vyberte zábradlí, u kterých chcete změnit styl, a poklepejte na jedno z nich.
2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt a poté rozbalte položky Základní a Obecné.
3 V poli Styl vyberte jiný styl.

Změna horních madel

Tento postup slouží ke změně následujících nastavení jednotlivých zábradlí:

- ochranná madla
- madla
- výška
- šikmá výška
- odsazení od stojek
- strana pro odsazení

POZNÁMKA Pokud tato nastavení nejsou k dispozici, řídí se stylem zábradlí. Pro jednotlivá zábradlí je nelze upravovat.

1 Poklepejte na zábradlí, u kterého chcete změnit horní madla.
2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Kóty.
3 Klepněte na nastavení pro umístění madel.
4 Vyberte, zda chcete zahrnout ochranná madla nebo madla.

POZNÁMKA Zábradlí musí mít ochranné madlo nebo madlo. Nelze vypnout obě tyto položky.

5 Zadání parametrů pro ochranné madlo nebo madlo:

Chcete-li...	Pak…
zadat výšku pro ochranné madlo nebo madlo	zadejte hodnotu pro horizontální výšku.
zadat výšku ochranného madla nebo madla, když je na ramenu schodiště	zadejte hodnotu pro šikmou výšku.
zadat vzdálenost, o kterou je ochranné madlo nebo madlo odsazeno od stojek	zadejte hodnotu pro odsazení od stojek.
zadat stranu stojky pro odsazení na základě směru, kterým bylo schodiště (nebo zábradlí) nakresleno	vyberte pro možnost Strana pro odsazení položku Střed, Vlevo, Vpravo nebo Automatické. (Možnost Strana pro odsazení je k dispozici pouze v případě, že existuje hodnota odsazení.)

Možnost Automatické je užitečná pouze pro zábradlí připojená k hranám schodiště. Kladná hodnota je směrem k středu schodiště, zatímco záporná hodnota je směrem k vnější hraně. Strana pro odsazení pro madla má také možnost Oboje, takže můžete zadat madlo na obou stranách zábradlí.

Pokud vyberete možnost Automatické a zábradlí není připojeno nebo jde středem schodiště, odsazení bude napravo.

6 Pokud chcete vrátit změny zpět a obnovit hodnoty nastavené ve stylu zábradlí, klepněte na možnost Obnovit hodnoty stylu.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Změna dolních madel

Tento postup slouží ke změně následujících nastavení pro dolní madla jednotlivých zábradlí:

- použití dolních madel
- počet dolních madel
- vzdálenost mezi madly
- výška nejnižšího madla

POZNÁMKA Pokud tato nastavení nejsou k dispozici, řídí se stylem zábradlí. Pro jednotlivá zábradlí je nelze upravovat.

1. Poklepejte na zábradlí, u kterého chcete změnit dolní madla.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Kóty.
3. Klepněte na nastavení pro umístění madel.
4. Chcete-li přidat dolní madla k zábradlí, vyberte možnost Dolní madlo.
5. Zadání nastavení pro dolní madla:

Chcete-li...	Pak…
zadat výšku nejnižšího madla, když je vodorovně	zadejte hodnotu pro horizontální výšku.
zadat výšku nejnižšího madla, když je na ramenu schodiště	zadejte hodnotu pro šikmou výšku.
zadat vzdálenost, o kterou je dolní madlo odsazené od stojek	zadejte hodnotu pro odsazení od stojek.
zadat stranu stojky pro odsazení na základě směru, kterým bylo schodiště (nebo zábradlí) nakresleno	vyberte pro možnost Strana pro odsazení položku Střed, Vlevo, Vpravo nebo Automatické. (Možnost Strana pro odsazení je k dispozici pouze v případě, že existuje hodnota odsazení.)
určit víc než jedno dolní madlo	zadejte hodnotu pro možnost Počet madel. Když určíte více dolních madel, můžete zadat hodnotu pro možnost Vzdálenost madel.

6. Pokud chcete vrátit změny zpět a obnovit hodnoty nastavené ve stylu zábradlí, klepněte na možnost Obnovit hodnoty stylu.
7. Klepněte na tlačítko OK.

Změna stojek

Tento postup slouží ke změně následujících nastavení pro stojky jednotlivých zábradlí:

- typ stojek

- počet stojek, které přesahují nad zábradlí
- maximální vzdálenost mezi středy jednotlivých stojek
- maximální vzdálenost mezi středy jednotlivých příčlí
- počet příčlí na stupeň pro zábradlí, která jsou připojena ke schodům

POZNÁMKA Pokud tato nastavení nejsou k dispozici, řídí se stylem zábradlí. Pro jednotlivá zábradlí je nelze upravovat.

1. Poklepejte na zábradlí, u kterého chcete změnit umístění stojek.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Kóty.
3. Klepněte na nastavení pro umístění stojek.
4. Zadání umístění stojek:

Chcete-li...	Pak…
zahrnout na začátek a konec zábradlí pevné stojky	vyberte možnost Pevné stojky.
zadat vzdálenost nad nebo pod horním madlem pro všechny stojky	zadejte hodnotu pro možnost Rozšíření VŠECH stojek od horního zábradlí.
zadat výšku všech stojek od podlahy	zadejte hodnotu pro možnost Rozšíření VŠECH stojek od úrovně podlahy.
zahrnout pevné stojky do rohů zábradlí	vyberte možnost Pevné stojky v rozích zábradlí.
zahrnout do zábradlí dynamické stojky	vyberte možnost Dynamické stojky. Potom můžete zadat hodnotu pro položku Maximální vzdálenost středů.
zahrnout do zábradlí příčle	vyberte možnost Příčle.
zadat výšku všech příčlí od podlahy	zadejte hodnotu pro možnost Rozšíření příčlí od úrovně podlahy.
zadat maximální vzdálenost mezi příčlemi	zadejte příslušnou hodnotu pro možnost Maximální vzdálenost středů.

Chcete-li...	Pak…
přepsat počet příčlí na jednotlivých stupních schodiště	vyberte možnost Přepsání délky stupně schodiště. Potom můžete zadat hodnotu pro možnost Počet na jeden stupeň. (To se týká pouze zábradlí, která jsou připojena ke schodištím.)

5 Pokud chcete vrátit změny zpět a obnovit hodnoty nastavené ve stylu zábradlí, klepněte na možnost Obnovit hodnoty stylu.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Změna rozšíření zábradlí na úrovních podlah

Tento postup slouží k řízení délky madla a rozšíření ochranného madla v horní a dolní části schodišťových ramen. Pokud existuje dolní madlo, rozšiřuje se až k zábradlí nad ním.

POZNÁMKA Pokud tato nastavení nejsou k dispozici, řídí se stylem zábradlí. Pro jednotlivá zábradlí je nelze upravovat.

1 Poklepejte na zábradlí, u kterého chcete změnit rozšíření.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Kóty.

3 Klepněte na nastavení pro rozšíření zábradlí.

4 Zadání vlastnosti rozšíření zábradlí:

Chcete-li...	Pak…
použít hodnoty v tomto dialogovém okně k zadání rozšíření	v poli V úrovni podlahy zrušte výběr možnosti Použít rozšíření podesty schodiště.
zadat délku madla a ochranného madla v horní části celého schodiště	v poli Nad celým schodištěm zadejte hodnoty pro madlo a ochranné madlo. Chcete-li přidat délku stupně k hodnotě rozšíření, vyberte + T vedle příslušné hodnoty.
zadat délku madla a ochranného madla v dolní části celého schodiště	v poli Pod celým schodištěm zadejte hodnoty pro madlo a ochranné madlo. Chcete-li přidat délku stupně k hodno-

Chcete-li...	Pak…
	tě rozšíření, vyberte + T vedle příslušné hodnoty.

5 Pokud chcete vrátit změny zpět a obnovit hodnoty nastavené ve stylu zábradlí, klepněte na možnost Obnovit hodnoty stylu.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Změna rozšíření zábradlí u podest

Tento postup slouží k řízení délky rozšíření madla a ochranného madla u podest. Pokud existuje dolní madlo, rozšiřuje se až k zábradlí nad ním.

POZNÁMKA Pokud tato nastavení nejsou k dispozici, řídí se stylem zábradlí. Pro jednotlivá zábradlí je nelze upravovat.

1 Poklepejte na zábradlí, u kterého chcete změnit rozšíření.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Kóty.

3 Klepněte na nastavení pro rozšíření zábradlí.

4 Zadání vlastnosti rozšíření zábradlí:

Chcete-li...	Pak…
použít hodnoty v tomto dialogovém okně k zadání rozšíření	zrušte výběr možnosti Použít rozšíření podesty schodiště u položky Na podestách.
zadat délku madla a ochranného madla v horní části ramena schodiště	v poli Nad ramenem zadejte hodnoty pro madlo a ochranné madlo. Chcete-li přidat délku stupně k hodnotě rozšíření, vyberte + T vedle příslušné hodnoty.
zadat délku madla a ochranného madla v dolní části ramena schodiště	v poli Pod ramenem zadejte hodnoty pro madlo a ochranné madlo. Chcete-li přidat délku stupně k hodnotě rozšíření, vyberte + T vedle příslušné hodnoty.

5 Pokud chcete vrátit změny zpět a obnovit hodnoty nastavené ve stylu zábradlí, klepněte na možnost Obnovit hodnoty stylu.

6 Klepněte na tlačítko OK.

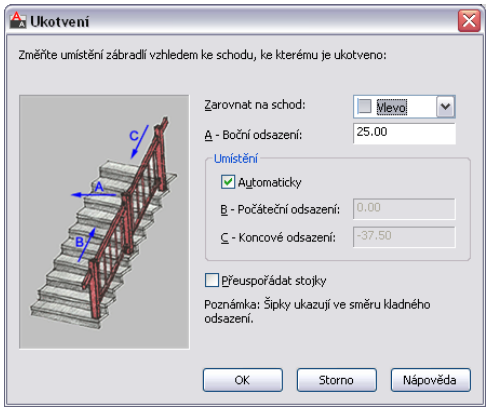
Změna vlastností ukotvení zábradlí

Tento postup slouží ke změně zarovnání zábradlí a bočního, počátečního a koncového odsazení. Tyto vlastnosti se vztahují pouze na zábradlí připojené ke schodišti.

1 Poklepejte na zábradlí, u kterého chcete změnit vlastnosti ukotvení.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Umístění.

3 Klepněte na položku Ukotvení.



4 Změňte zarovnání zábradlí.

5 Změňte boční odstranění od schodiště:

- Při nulové hodnotě jsou počáteční a koncová pevná stojka umístěny přesně na konce schodiště.
- Kladné hodnoty posunují počátek nebo konec na schodiště.
- Záporné hodnoty rozšiřují zábradlí za hranice schodiště.

POZNÁMKA Pokud je vybrána položka Automaticky, nejsou možnosti počátečního a koncového odsazení k dispozici.

6 Změna počátečního odsazení od horní části schodiště.

7 Změna koncového odsazení v dolní části schodiště.

8 Chcete-li změnit stávající stojky, klepněte na možnost Znovu uspořádat stojky.

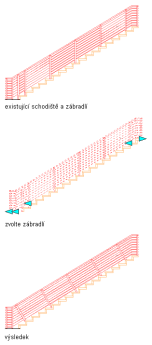
POZNÁMKA Pokud upravujete zábradlí pomocí úchytů, tak že zábradlí nekončí na stojce, můžete použít možnost Znovu uspořádat stojky k přesunutí stojky na konec upravovaného zábradlí.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Určení kolmé orientace zábradlí

Pomocí tohoto postupu určíte kolmou nebo vertikální orientaci zábradlí vzhledem k rameni schodiště. Ve výchozím nastavení má zábradlí při vytvoření vertikální orientaci.

Určení kolmého zábradlí



1 Poklepejte na zábradlí.

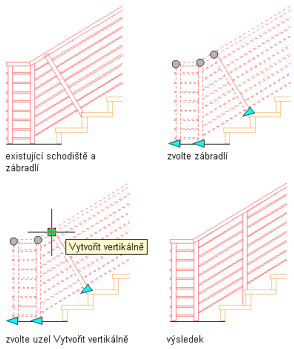
2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt.

3 V poli Kóty vyberte u položky Kolmé stojky možnost Ano.

4 V části Umístění vyberte u položky Automatické začištění možnost Ano.

Po určení kolmé orientace zábradlí můžete pomocí uzlů změnit první a poslední stojku na vertikální orientaci.

Určení kolmého zábradlí

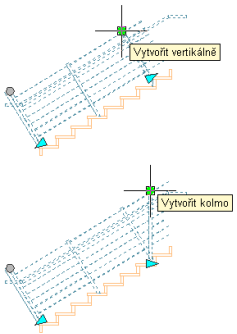


1 Vyberte kolmé zábradlí.

2 Vyberte uzel Udělat svisle.

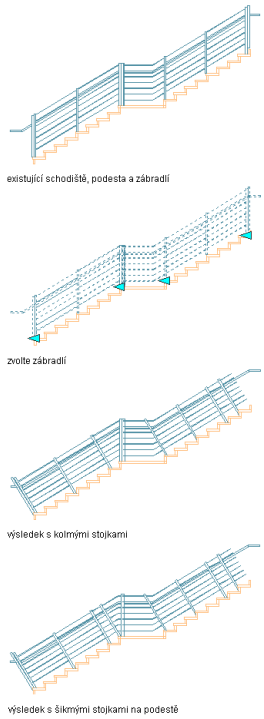
Po určení vertikální orientace stojky zábradlí se uzel Udělat svisle změní na uzel Udělat kolmo. Výběrem uzlu Udělat kolmo obnovte kolmou orientaci stojky.

Zobrazení uzlů orientace stojky



Pokud má schodiště podestu, můžete určit také orientaci stojek podesty.

Určení orientace stojky podesty



1 Poklepejte na zábradlí a na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt.

2 V části Kóty vyberte u položky Kolmé stojky možnost Ano a u položky Zachovat sklon stojek na podestách vyberte rovněž možnost Ano.

3 V části Umístění vyberte u položky Automatické začištění možnost Ano.

Změna umístění zábradlí

Tento postup slouží ke změně umístění zábradlí tak, že změníte hodnoty souřadnic bodu vložení. Zábradlí má také orientaci vzhledem ke globálnímu souřadnicovému systému nebo aktuálnímu uživatelskému souřadnicovému systému. Pokud je například horní a dolní část zábradlí paralelní s rovinou *XY*, je jeho normála paralelní s osou *Z*. Orientaci zábradlí můžete změnit zarovnáním jeho normály s jinou osou. Zábradlí také můžete otočit v rovině změnou úhlu otočení.

Informace o globálním souřadnicovém systému (GSS) nebo aktuálním uživatelském souřadnicovém systému (USS) najdete v tématu Použití souřadnic a systému souřadnic v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

POZNÁMKA Umístění je možné změnit pouze u samostatně stojícího zábradlí. Umístění zábradlí připojeného ke schodišti je definováno schodištěm.

1. Vyberte zábradlí jehož umístění chcete změnit a poklepejte na jedno z nich.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Umístění.
3. Zadejte hodnotu pro možnost Otočení.
4. Zadejte hodnotu pro možnost Pohled.
5. Další informace o vlastnostech umístění zobrazíte klepnutím na možnost Další informace.

Chcete-li…	Pak…
změnit umístění zábradlí	zadejte u možnosti Bod vložení hodnoty nových souřadnic.
umístit zábradlí v rovině *XY*	umístěte normálu zábradlí rovnoběžně s osou *Z*: u možnosti Normála zadejte **1** pro Z a **0** pro X a Y.
umístit zábradlí v rovině *XY*	umístěte normálu zábradlí rovnoběžně s osou *X*: u možnosti Normála zadejte **1** pro X a **0** pro Y a Z.
umístit zábradlí v rovině *XZ*	umístěte normálu zábradlí rovnoběžně s osou *Y*: zadejte **1** pro Y a **0** pro X a Z.
změnit otočení zábradlí	zadejte novou hodnotu úhlu otočení.

6. Klepněte na tlačítko OK.

Použití vlastností nástroje u stávajícího zábradlí

Tento postup slouží k použití vlastností nástroje zábradlí pro jedno nebo více stávajících zábradlí. Vlastnosti zahrnují styl zábradlí a veškerá další nastavení zadaná v nástroji, který vyberete.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

   Pokud je to nutné, zobrazte pomocí posuvníku nástroj, který chcete použít.

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj pro zábradlí a klepněte na možnosti Použít vlastnosti nástroje na ➤ Zábradlí.

3 Vyberte zábradlí a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Pokud je potřeba, opravte vlastnosti zábradlí na paletě Vlastnosti.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k zábradlí

Tento postup slouží k připojení hypertextových odkazů a souborů k zábradlí.

1 Poklepejte na zábradlí, ke kterému chcete připojit informace.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Chcete-li přidat hypertextový odkaz, klepněte na nastavení pro hypertextový odkaz a odkaz zadejte.

   Další informace o přidávání hypertextových odkazů najdete v nápovědě k aplikaci AutoCAD v části Přidání hypertextových odkazů k výkresu.

4 Klepněte na nastavení pro poznámky a přidejte poznámku. Potom klepněte na tlačítko OK.

5 Klepněte na nastavení pro referenční dokumenty.

6 Připojení nebo odpojení referenčních souborů.

Chcete-li …	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text do pole Popis.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na tlačítko OK.

Styly zábradlí

Styl zábradlí je skupina vlastností přiřazená k zábradlí, která určuje vzhled a další vlastnosti zábradlí.

Komponenty zábradlí

Ve stylu zábradlí zadejte následující vlastnosti komponent zábradlí:

- ochranná madla
- madla
- dolní madla
- první pevná stojka
- poslední pevná stojka
- vnitřní pevné stojky
- dynamické stojky
- příčle

Můžete zadat výšku madel a stojek, vzdálenost mezi stojkami, vzdálenost mezi madly a šířku a hloubku komponent. Můžete určit zobrazení odlišných prvních a posledních stojek, stejně jako odlišné vnitřní pevné stojky. Můžete také vytvořit vlastní komponenty zábradlí tak, že přiřadíte vlastní profily, které nahradí standardní komponenty zábradlí.

Vlastní komponenty zábradlí a speciální podmínky

Chcete-li ve stylu zábradlí vytvořit vlastní vysunuté komponenty (zábradlí, sloupky nebo příčle), definujte profil a nahraďte jím komponentu na kartě Komponenty v stylu zábradlí ve Správci stylů. Výsledná komponenta se zobrazí příslušným způsobem ve všech pohledech a není nutné ji přidávat k vlastnostem zobrazení.

Můžete vytvořit vlastní blok, který bude představovat úplný návrh pro součást, kterou nelze vytvořit z profilu, jako je propracovaný návrh kovaného železa namísto příčlí nebo neobvykle tvarované komponenty. Tento blok zastupuje příslušnou komponentu v modelových pohledech. Můžete vytvořit profil, který bude představovat vlastní komponentu v půdorysných pohledech.

Funkce vlastních bloků a profilů vlastností zobrazení je možné použít také k tomu, aby představovaly další komponenty zábradlí, jiné než stojky, zábradlí a příčle. V takových případech je spíše přidána komponenta ke komponentě, namísto toho, aby ji nahradila. Můžete například vytvořit vlastní blok pro modelové pohledy a profil pro půdorysné

pohledy zpětně zakřiveného kusu zábradlí, který končí připojením ke zdi. Potom lze přidat ke komponentám zábradlí blok nebo profil.

Použití materiálů ve stylech zábradlí

K řízení toho, jak se zábradlí jednotlivých stylů zobrazí ve výkresu, lze použít materiály. Materiály se přiřazují ke komponentám zábradlí ve stylu. Komponenty se potom zobrazí s použitím vlastností zobrazení přiřazených materiálů.

Aplikace AutoCAD Architecture obsahuje množství předem definovaných materiálů pro běžné účely návrhu. Tyto materiály je možné použít tak, jak jsou nebo je lze upravit pro požadavky vašeho projektu. Můžete také definovat nové materiály. Další informace o materiálech a o způsobu jejich definování naleznete v části Materiály na straně 869.

Vytvoření nástrojů ze stylů zábradlí

Nástroj pro zábradlí je možné vytvořit z libovolného stylu zábradlí. Styl je možné přetáhnout ze Správce stylů na paletu nástrojů. Potom můžete zadat výchozí nastavení pro libovolné zábradlí vytvořené z nástroje. Další informace naleznete v části Vytvoření nástroje pro zábradlí na straně 2268.

Správa stylů zábradlí

Chcete-li vytvořit, kopírovat nebo vyčistit styly, otevřete okno Správce stylů. Správce stylů představuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture pro práci se styly z více výkresů a šablon. Další informace o použití Správce stylů najdete v části Správce stylů – přehled na straně 854.

Vytvoření stylu zábradlí

Tento postup slouží k vytvoření stylu zábradlí. Styl můžete vytvořit pomocí výchozích vlastností stylu nebo zkopírováním stávajícího stylu. Po vytvoření stylu upravte vlastnosti stylu k přizpůsobení charakteristik stylu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Architektonické objekty a položku Styly zábradlí.

POZNÁMKA Případně můžete ve výkresu vybrat zábradlí a Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly zábradlí .

3 Vytvoření stylu zábradlí:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit styl s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem myši na možnost Styly zábradlí a vyberte příkaz Nový.
vytvořit styl ze stávajícího stylu	klepněte pravým tlačítkem myši na styl zábradlí, který chcete kopírovat, a vyberte příkaz kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.

4 Pravým tlačítkem klepněte na název nového stylu a klepněte na možnost Přejmenovat. Zadejte název nového stylu zábradlí a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Úpravy nového stylu zábradlí:

Chcete-li…	Pak…
zadat vlastní rozměry a odsazení pro horní madla ve stylu	viz část Zadání horních madel u stylu zábradlí na straně 2308.
zadat vlastní rozměry a odsazení pro dolní madla ve stylu	viz část Zadání dolních madel u stylu zábradlí na straně 2310.
zadat umístění a vzdálenost stojek a příčlí pro styl	viz část Zadání stojek stylu zábradlí na straně 2311.
zadat konstrukční komponenty stylu	viz část Zadání komponent u stylu zábradlí na straně 2313.
zadat rozšíření zábradlí na úrovních podlah a podestách	viz část Zadání prodloužení zábradlí u stylu zábradlí na straně 2315.
přiřadit materiály ke komponentám stylu zábradlí	viz část Přiřazení materiálů ke stylu zábradlí na straně 2319.
přidat klasifikace ke stylu zábradlí	viz část Zadání klasifikací pro styl zábradlí na straně 2320.
zadat komponenty zobrazení stylu	viz část Zadání komponent zobrazení u stylu zábradlí na straně 2320.

Chcete-li…	Pak…
přidat ke stylu poznámky a soubory	viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu zábradlí na straně 2321.

6 Pokud chcete přiřadit styl k nástroji zábradlí, přetáhněte styl ze Správce stylů na paletu nástrojů.

Později můžete nástroj přejmenovat a zadat jeho další vlastnosti, jak je popsáno v části Vytvoření nástroje pro zábradlí na straně 2268.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání horních madel u stylu zábradlí

Tento postup slouží ke změně následujícího nastavení pro ochranná madla a madla ve stylu zábradlí:

- šikmá výška
- odsazení od stojek
- strana pro odsazení

1 Vyberte zábradlí.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly zábradlí .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Umístění madel.

5 Zadejte, zda je možné u jednotlivých objektů zábradlí přepsat vlastnosti horního madla tohoto stylu zábradlí:

Chcete-li…	Pak…
zadat vlastnosti ochranného madla a madla, jako jsou horizontální výška,	vyberte možnost Povolit každé jiné madlo.

Chcete-li…	Pak…
šikmá výška a vzdálenost odsazení při přidání nebo úpravách zábradlí	
vyžadovat, aby všechna zábradlí tohoto stylu používala nastavení horního madla stylu	zrušte výběr možnosti Povolit každé jiné madlo.

POZNÁMKA Změny madel a ochranných madel nemají vliv na stávající zábradlí tohoto stylu, pokud není zrušen výběr možnosti Povolit každé jiné madlo.

6 Vyberte, zda chcete zahrnout ochranná madla a madla.

Zábradlí musí mít ochranné madlo nebo madlo. Nelze vypnout obě tyto položky.

7 Pro ochranné madlo nebo madlo zadejte následující parametry:

Chcete-li…	Pak…
zadat výšku pro ochranné madlo nebo madlo	zadejte hodnotu pro horizontální výšku.
zadat výšku ochranného madla nebo madla, když je na ramenu schodiště	zadejte hodnotu pro šikmou výšku.
zadat vzdálenost, o kterou je ochranné madlo nebo madlo odsazeno od stojek	zadejte hodnotu pro odsazení od stojek.
zadat stranu stojky pro odsazení na základě směru, kterým bylo schodiště (nebo zábradlí) nakresleno	vyberte pro možnost Strana pro odsazení položku Střed, Vlevo, Vpravo nebo Automatické. (Možnost Strana pro odsazení je k dispozici pouze v případě, že existuje hodnota odsazení.)

Možnost Automatické je užitečná pouze pro zábradlí připojená k hranám schodiště. Kladná hodnota je směrem k středu schodiště, zatímco záporná hodnota je směrem k vnější hraně. Strana pro odsazení pro madla má také možnost Oboje, takže můžete zadat madlo na obou stranách zábradlí.

Pokud vyberete možnost Automatické a zábradlí není připojeno ke schodišti nebo jde středem schodiště, odsazení bude napravo.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání dolních madel u stylu zábradlí

Tento postup slouží ke změně následujícího nastavení pro dolní madla ve stylu zábradlí:

- počet dolních madel
- vzdálenost mezi madly
- výška nejnižšího madla

1 Vyberte zábradlí.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly zábradlí .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Umístění madel.

5 Zadejte, zda je možné u jednotlivých objektů zábradlí přepsat vlastnosti dolního madla tohoto stylu zábradlí:

Chcete-li…	Pak…
zadat vlastnosti dolního madla, jako jsou horizontální výška, šikmá výška a počet madel při přidání nebo úpravách zábradlí	vyberte možnost Povolit každé jiné madlo.
vyžadovat, aby všechna zábradlí tohoto stylu používala nastavení dolního madla stylu	zrušte výběr možnosti Povolit každé jiné madlo.

6 Chcete-li přidat dolní madla k zábradlí, vyberte možnost Dolní madlo.

POZNÁMKA Změny dolních madel nemají vliv na stávající zábradlí tohoto stylu, pokud není zrušen výběr možnosti Povolit každé jiné madlo.

7 Zadání parametrů pro dolní madla:

Chcete-li…	Pak…
zadat výšku nejnižšího madla, když je vodorovně	zadejte hodnotu Horizontální.
zadat výšku nejnižšího madla, když je na ramenu schodiště	zadejte hodnotu pro možnost Šikmé.
určit víc než jedno dolní madlo	zadejte hodnotu pro možnost Počet madel. Když určíte více dolních madel, můžete zadat hodnotu pro možnost Vzdálenost madel.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání stojek stylu zábradlí

Tento postup slouží ke změně následujícího nastavení pro stojky ve stylu zábradlí:

- typ stojek (první pevná, poslední pevná, dynamické a příčle)
- vzdálenost rozšíření stojek nad zábradlí
- maximální vzdálenost mezi stojkami a příčlemi
- počet příčlí pro jednotlivé stupně pro zábradlí, která jsou připojena ke schodům

K začátku a konci každého zábradlí je připojena první pevná stojka a poslední pevná stojka. Mezi první a poslední stojku jsou přidány dodatečné pevné stojky a dynamické stojky. Příčle jsou blízko u sebe umístěné podpory zábradlí Můžete zadat vzdálenost mezi dynamickými stojkami a příčlemi.

1 Vyberte zábradlí.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly zábradlí .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Umístění stojek.

5 Zadejte, zda je možné u jednotlivých objektů zábradlí přepsat vlastnosti stojky tohoto stylu zábradlí:

Chcete-li…	**Pak…**
zadat vlastnosti stojek, jako jsou pevné stojky, dynamické stojky a příčle při přidávání madel nebo jejich úpravách	vyberte možnost Povolit každé jiné madlo.
vyžadovat, aby zábradlí tohoto stylu používala nastavení stojek stylu	zrušte výběr možnosti Povolit každé jiné madlo.

POZNÁMKA Změny stojek nemají vliv na stávající zábradlí tohoto stylu, pokud není zrušen výběr možnosti Povolit každé jiné madlo.

6 Zadání umístění stojek:

Chcete-li...	**Pak…**
zahrnout na začátek a konec zábradlí pevné stojky	vyberte možnost Pevné stojky.
zadat vzdálenost nad nebo pod horním madlem pro všechny stojky	zadejte hodnotu pro možnost Rozšíření VŠECH stojek od horního zábradlí.
zadat výšku všech stojek od podlahy	zadejte hodnotu pro možnost Rozšíření VŠECH stojek od úrovně podlahy.

Chcete-li...	Pak…
zahrnout pevné stojky do rohů zábradlí	vyberte možnost Pevné stojky v rozích zábradlí.
zahrnout do zábradlí dynamické stojky	vyberte možnost Dynamické stojky. Potom můžete zadat hodnotu pro položku Maximální vzdálenost středů.
zahrnout do zábradlí příčle	vyberte možnost Příčle. Potom můžete zadat hodnotu pro položku Maximální vzdálenost středů.
přepsat počet příčlí na jednotlivých stupních schodiště	vyberte možnost Přepsání délky stupně schodiště. Potom můžete zadat hodnotu pro možnost Počet na jeden stupeň. to se týká pouze zábradlí, která jsou připojena ke schodištím.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání komponent u stylu zábradlí

Tento postup slouží k zadání tvaru komponent zábradlí a šířky, hloubky a otočení jednotlivých komponent pro jednotlivé styly zábradlí.

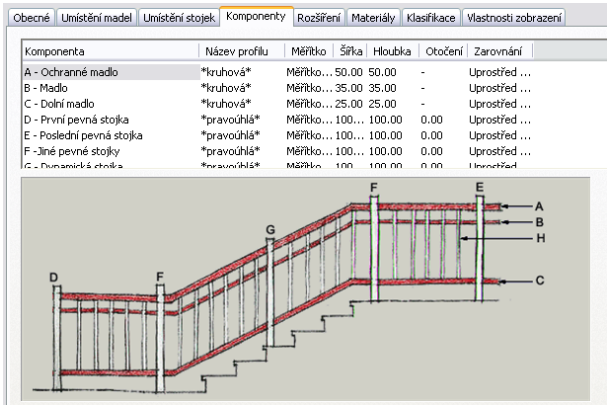
K vytvoření komponent zábradlí s vlastními tvary můžete použít profily. Vlastní profil nahrazuje komponentu na kartě Komponenty stylu zábradlí ve Správci stylů. Další informace naleznete v části Tento postup slouží k vytvoření profilu pro vlastní komponenty zábradlí na straně 2314.

1 Vyberte zábradlí.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly zábradlí .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Komponenty.



5 Vyberte komponentu, kterou chcete upravit.

6 Vyberte profil, který chcete použít pro vybranou komponentu.

Výchozí profily jsou kruhové a pravoúhlé. Zobrazeny jsou i veškeré profily v aktuálním výkresu.

7 Klepněte na možnost Šířka a zadejte šířku pro vybranou komponentu.

8 Klepněte na možnost Hloubka a zadejte hloubku pro vybranou komponentu.

Možnost Hloubka není k dispozici pro výchozí kruhový profil.

9 Klepněte na možnost Otočení a zadejte otočení pro vybranou komponentu.

Možnost Otočení není k dispozici u komponent madel nebo když je pro stojky použit výchozí kruhový profil.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Tento postup slouží k vytvoření profilu pro vlastní komponenty zábradlí

Tento postup slouží k vytvoření profilu z uzavřené křivky. Potom je možné použít tento profil k definování vlastní komponenty zábradlí. Vlastní tvar je vytažen z profilu podél délky komponenty.

Výška a šířka zakřivené čáry, která slouží k vytvoření profilu, definuje výšku a šířku komponenty zábradlí. Při přidání profilu můžete změnit jeho měřítko a rozměry.

1 Nakreslete uzavřenou křivku s výškou a hloubkou potřebnou pro výslednou komponentu zábradlí.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ ➤ Definice profilu .

3 Klepněte na pravé tlačítko myši a klepněte na možnost Nový.

4 Zadejte název profilu.

5 Ve Správci stylů klepněte pravým tlačítkem myši na nový profil a klepněte na možnost Nastavit z.

6 Vyberte profil v oblasti kreslení.

7 Když se zobrazí výzva, že máte přidat další okruh, stiskněte klávesu *ENTER*.

8 Stisknutím klávesy *ENTER* potvrdíte těžiště jako bod vložení profilu.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Nyní můžete použít profil k nahrazení komponenty zábradlí. Další informace naleznete v části Přidání vlastních bloků zábradlí a profilů ke stylu zábradlí na straně 2322.

Zadání prodloužení zábradlí u stylu zábradlí

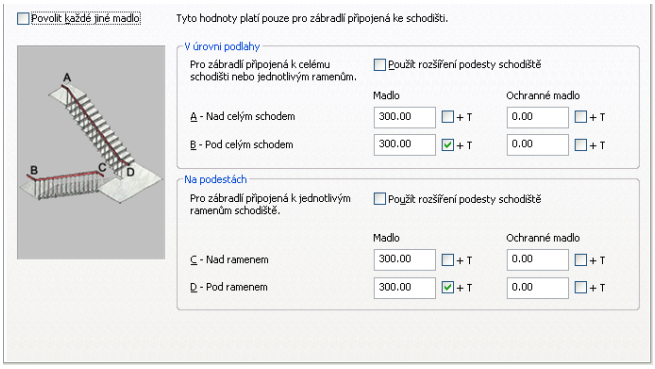
Tento postup slouží k řízení délky madla a rozšíření ochranného madla v horní a dolní části schodišťových ramen. Pokud existuje dolní madlo, rozšiřuje se až k zábradlí nad ním. Pokud není povoleno variabilní rozšíření zábradlí, nelze koncový bod upravovat pomocí úchytů.

1 Vyberte zábradlí.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly zábradlí .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Rozšíření.



5 Zadejte, zda je možné u jednotlivých objektů zábradlí přepsat rozšíření zábradlí tohoto stylu zábradlí:

Chcete-li…	Pak…
zadat vlastnosti rozšíření zábradlí, jako jsou madla a ochranná madla v horní a dolní části celého schodiště, při přidání nebo úpravě zábradlí	vyberte možnost Povolit každé jiné madlo.
vyžadovat, aby všechna zábradlí tohoto stylu používala nastavení rozšíření stylu	zrušte výběr možnosti Povolit každé jiné madlo.

POZNÁMKA Změny rozšíření zábradlí nemají vliv na stávající zábradlí tohoto stylu, pokud není zrušen výběr možnosti Povolit každé jiné madlo.

6 Zadání vlastnosti rozšíření zábradlí:

Chcete-li…	Pak…
použít hodnoty v tomto dialogovém okně k zadání rozšíření na úrovních podlahy.	zrušte výběr možnosti Použít rozšíření podesty schodiště u položky V úrovni podlahy.
zadat délku madla a ochranného madla v horní části celého schodiště	v poli Na úrovních podlahy zadejte hodnoty položek Madlo a Ochranné madlo. Chcete-li přidat délku stupně k hodnotě rozšíření, vyberte + T vedle příslušné hodnoty.

Chcete-li…	Pak…
zadat délku madla a ochranného madla v dolní části celého schodiště	v poli Na úrovních podlahy zadejte hodnoty položek Madlo a Ochranné madlo. Chcete-li přidat délku stupně k hodnotě rozšíření, vyberte + T vedle příslušné hodnoty.
použít hodnoty v tomto dialogovém okně k zadání rozšíření na podestách.	zrušte výběr možnosti Použít rozšíření podesty schodiště u položky Na podestách.
zadat délku madla a ochranného madla v horní části ramena schodiště	v poli Na podestách zadejte hodnoty položek Madlo a Ochranné madlo. Chcete-li přidat délku stupně k hodnotě rozšíření, vyberte + T vedle příslušné hodnoty.
zadat délku madla a ochranného madla v dolní části ramena schodiště	v poli Na podestách zadejte hodnoty položek Madlo a Ochranné madlo. Chcete-li přidat délku stupně k hodnotě rozšíření, vyberte + T vedle příslušné hodnoty.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání materiálů u stylu zábradlí

Zábradlí se skládá z množství komponent, jejichž vlastnosti zobrazení je možné určit podle materiálů přiřazených k jednotlivým komponentám. Ke každé fyzické komponentě zábradlí přiřadíte jeden materiál. Například můžete přiřadit dřevěný materiál k příčlím zábradlí a nerezovou ocel k madlu a dolnímu madlu. Materiály se přiřazují ke komponentám v jednotlivých reprezentacích zobrazení, kde chcete materiály použít.

Chcete-li použít vlastnosti zobrazení stylu zábradlí namísto použití vlastností zobrazení materiálu, můžete vypnout přiřazení materiálu ve vlastnostech zobrazení stylu zábradlí.

Definice materiálu se skládají z komponent zobrazení, které odpovídají typům komponent objektů. Například komponenta materiálu Skica se používá pro všechny skici v půdorysném pohledu. Komponenta Šrafování plochy materiálu se používá ke šrafování všech povrchů objektů v trojrozměrných (3D) modelových pohledech a ve svislých řezech.

Materiály zábradlí a komponenty zobrazení

V následující tabulce jsou uvedeny komponenty materiálů, které odpovídají jednotlivým komponentám zábradlí.

Komponenta zábradlí	Komponenta materiálu
Půdorys, Stíněný půdorys, Půdorys ve vysokém detailu	
Stojky	Skica
Ochranné madlo	Skica
Madlo	Skica
Dolní madlo	Skica
Půdorys v nízkém detailu	
Stojky	Skica
Ochranné madlo	Skica
Madlo	Skica
Model, Model DleBlok, Model Monochromatický	
Příčle	3D těleso
Stojky	3D těleso
Ochranné madlo	3D těleso
Madlo	3D těleso
Dolní madlo	3D těleso

Přiřazení materiálů ke stylu zábradlí

Tento postup slouží k přiřazení materiálů k jednotlivým komponentám stylu zábradlí. Komponenta používá vlastnosti zobrazení materiálu a nikoli vlastnosti zobrazení stylu.

Materiál je možné přiřadit k libovolné fyzické komponentě zábradlí. Vlastní komponenty a komponenty, které jsou pouze symbolickým grafickým znázorněním, nepoužívají pro svoje vlastnosti zobrazení materiály.

POZNÁMKA Pokud přiřazení materiálu neurčuje vlastnosti zobrazení komponenty zábradlí, můžete vlastnosti zobrazení stylu zábradlí změnit tak, jak je popsáno v části Zadání komponent zobrazení u stylu zábradlí na straně 2320.

1. Vyberte zábradlí.
2. Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly zábradlí .
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepsání stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Zvolte možnost Podle materiálu pro všechny komponenty, kam chcete přiřadit materiál a klepněte na tlačítko OK.

   Jestliže nastavení Podle materiálu není k dispozici, zobrazení této komponenty není možné určit materiálem.
9. Klepněte na kartu Materiál.
10. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jinou definici materiálu.

    Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu nebo po klepnutí na možnost vytvořit novou definici materiálu a přiřadit ji ke komponentě.

    VAROVÁNÍ Ačkoli v tomto dialogovém okně můžete také upravovat definici materiálu, jakékoli změny provedené v definici materiálu se projeví u všech objektů, kterým je tento materiál přiřazen.
11. Klepněte na tlačítko OK.

Zadání komponent zobrazení u stylu zábradlí

Tento postup slouží ke změně následujících vlastností komponent zobrazení stylu zábradlí:

- Viditelnost (zobrazení komponenty je zapnuté nebo vypnuté)
- Podle materiálu (materiál přiřazený ke komponentě zobrazení určuje její vlastnosti zobrazení)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

POZNÁMKA Pokud určuje přiřazení materiálu vlastnosti zobrazení komponent ve stylu zábradlí, můžete změnit vlastnosti komponenty zobrazení zrušením výběru možnosti Podle materiálu. Přiřazení materiálu je také možné přepsat jiným materiálem. Další informace naleznete v části Zadání materiálů u stylu zábradlí na straně 2317.

1. Vyberte zábradlí.
2. Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly zábradlí .
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepsání stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Vyberte komponentu, která se má změnit, a zvolte jiné nastavení pro vlastnost.
9. Klepněte na tlačítko OK.

Zadání klasifikací pro styl zábradlí

Tento postup slouží k zadání klasifikací pro jakoukoli definici klasifikace použitou u stylu zábradlí.

Další informace o vytvoření a použití definic klasifikace naleznete v části Definice klasifikací na straně 3767.

1 Vyberte zábradlí.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly zábradlí .

3 Vyberte styl, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Klasifikace.

Při výchozím nastavení má klasifikace pro všechny definice klasifikace hodnotu Neurčena. Pokud nejsou uvedeny žádné definice klasifikace, žádné se u stylů ploch nepoužijí.

5 U každé definice klasifikace vyberte klasifikaci, kterou chcete použít pro aktuální styl zábradlí.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stylu zábradlí

Tento postup slouží k zadání poznámek a připojení referenčních souborů ke stylu zábradlí. Můžete také upravovat poznámky a upravovat referenční soubory nebo je odpojovat od stylu zábradlí.

1 Vyberte zábradlí.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly zábradlí .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Chcete-li ke stylu zábradlí přidat popis, zadejte popis do pole Popis.

6 Klepněte na možnost Poznámky.

7 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor.

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li…	Pak...
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Upravit popis a klepnout na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru a spusťte tak jeho aplikaci. Po dokončení úprav klepněte na tlačítko OK.
odpojit referenční soubor	zvolte název, klepněte na položku Odstranit a klepněte na tlačítko OK.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání vlastních bloků zábradlí a profilů ke stylu zábradlí

Můžete zadat vlastní bloky a profily pro přidání k jednotlivým komponentám zábradlí nebo jejich nahrazení. Operaci přidání nebo nahrazení je možné provádět u stojek, dynamických stojek a příčlí a operaci přidání (ale nikoli nahrazení) je možné provádět u dalších komponent zábradlí.

Když přidáte vlastní blok a profil, můžete zadat několik pravidel pro umístění a měřítko nové komponenty. Každý vlastní blok nebo profil se také přidává k vlastnostem zobrazení, takže je možné řídit jejich hladinu, barvu a typ čáry. Objekty použité k vytvoření vlastních bloků musí být vytvořeny s vlastnostmi označenými jako DleBlok. V opačném případě by je nebylo možné řídit prostřednictvím vlastností zobrazení. Další informace o možnosti DleBlok naleznete v tématu Řízení barvy a vlastností typu čáry v blocích v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

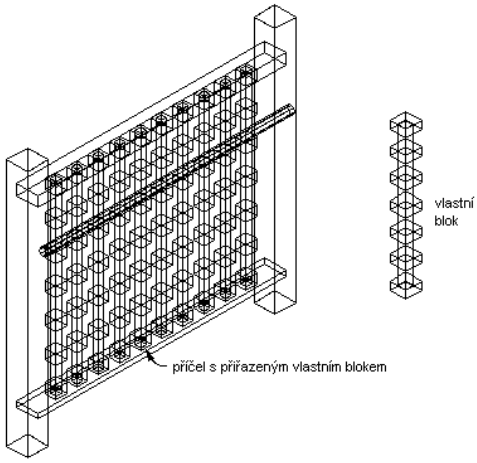
Vlastní bloky a profily můžete po vytvoření připojit ke stylům zábradlí. S pomocí vlastních bloků a profilů mohou styly zábradlí poskytovat mnohem bohatší a flexibilnější sadu grafických zobrazení zábradlí.

Přidání vlastního bloku ke stylu zábradlí

Tento postup slouží k přidání vlastního bloku ke stylu zábradlí. Blok může nahradit komponentu zábradlí, jako je příčel, nebo je možné blok ke komponentě přidat. Blok se

připojuje v reprezentacích zobrazení, jako je Model, které zobrazují zábradlí ve třech rozměrech.

Přiřazení vlastního bloku jako komponenty příčle k zábradlí



K nahrazení komponenty na kartě Komponenty stylu zábradlí ve Správci stylů můžete použít blok. Blok je možné použít také k tomu, aby v zobrazení zábradlí představoval další komponenty zábradlí. Blok se přidává ke komponentám zobrazení stylu. Komponenta, kterou nahradíte na kartě Komponenty, již je součástí vlastností zobrazení.

1. Vytvořte blok, který bude představovat komponentu pro přidání k zábradlí.

   Blok vytvořte ve stejné rovině jako zábradlí, ke kterému ho připojíte. Objekty použité k vytvoření vlastních bloků musí být vytvořeny s vlastnostmi označenými jako DleBlok. V opačném případě by je nebylo možné řídit prostřednictvím vlastností zobrazení.

2. Vyberte zábradlí.
3. Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly zábradlí .
4. Vyberte styl, který chcete upravit.
5. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
6. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny zobrazit, a vyberte možnost Přepsání stylu.

POZNÁMKA Vlastní blok lze přidat pouze k zábradlím v reprezentacích zobrazení založených na modelu.

7 Pokud je to nutné, klepněte na položku .

8 Klepněte na kartu Jiné.

9 Klepněte na Přidat v Zobrazit vlastní blok.

10 V dialogovém okně Vlastní blok vyberte možnost Vybrat blok.

11 Vyberte blok, který chcete použít, a klepněte na tlačítko OK.

12 Zadání měřítka pro vlastní blok:

Chcete-li…	Pak…
použít blok s nakreslenou velikostí	zrušte zaškrtnutí všech možností u položky Přizpůsobit měřítko.
upravit měřítko vlastního bloku podle šířky objektu, ke kterému je připojen	vyberte možnost Šířka.
upravit měřítko vlastního bloku podle hloubky objektu, ke kterému je připojen	vyberte možnost Hloubka.
upravit měřítko vlastního bloku podle výšky objektu, ke kterému je připojen	vyberte možnost Výška.
zamknout tvar *XY* objektu	vyberte možnost Uzamknout poměr. Pokud je měřítko objektu nastaveno v jednom směru tak, aby odpovídalo jinému kritériu pro možnost Přizpůsobit měřítko, nastaví se měřítko celého vlastního bloku rovnoměrně.
přidat vybraný blok k zábradlí mezi vybranými komponentami	vyberte možnost Mezi komp. Jediné možné platné komponenty, které lze vybrat, jsou Příčel, Pevná stojka a Dynamické stojky.

13 Pokud je to nutné, zadejte směr Zrcadlit v:

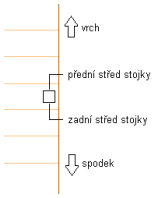
Chcete-li…	Pak…
vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *X*, podél délky zábradlí	vyberte možnost Zrcadlit X.
vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *Y*, podél šířky zábradlí	vyberte možnost Zrcadlit Y.

Chcete-li…	Pak…
vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *Z*	vyberte možnost Zrcadlit Z.

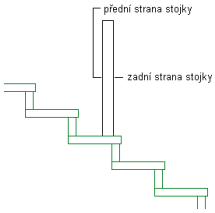
14 Zadání umístění bodu vložení ve vztahu k objektu:

Chcete-li…	Pak…
zadat umístění bodu vložení *X*	vyberte pro X možnost Vlevo, Na střed nebo Vpravo.
zadat umístění bodu vložení *Y*	vyberte pro Y možnost Přední, Na střed nebo Zadní
zadat umístění bodu vložení *Z*	vyberte pro Z možnost Dolní, Ve středu nebo Horní.

Určete orientaci stojky vzhledem k vertikálnímu směru u schodiště v půdorysu, jak je znázorněno na následujícím obrázku:



Určete orientaci stojky vzhledem k vertikálnímu směru u schodiště v nárysu, jak je znázorněno na následujícím obrázku:



15 Zadejte odsazení vložení pro komponentu ve směru *X*, *Y* a *Z*.

16 Zadání typu komponenty zábradlí, kterou představuje blok:

Chcete-li…	Pak…
zobrazit příčle pomocí bloku	vyberte pro položku Komponenta možnost Příčel.
zobrazit pevné stojky pomocí bloku	v poli Komponenta vyberte možnost Pevná stojka.
zobrazit dynamické stojky pomocí bloku	vyberte pro položku Komponenta možnost Dynamická stojka.
nahradit aktuální příčel, pevnou stojku nebo dynamickou stojku blokem	vyberte možnost Nahradit.
zobrazit ochranné madlo pomocí bloku	vyberte pro položku Komponenta možnost Ochranné madlo.
zobrazit madlo pomocí bloku	vyberte pro položku Komponenta možnost Madlo.
zobrazit dolní madlo pomocí bloku	vyberte pro položku Komponenta možnost Dolní madlo.

Tyto dvě skupiny komponent se vzájemně vylučují, takže pokud vyberete objekt z jednoho sloupce, budou objekty v druhém sloupci nedostupné. Chcete-li použít blok u jednotlivých vybraných komponent, můžete v každém sloupci vybrat více objektů. Můžete například použít stejný blok u pevných a dynamických stojek.

17 Zadání, zda se u komponent použije blok:

Chcete-li…	Pak…
použít blok u všech instancí vybraných komponent	vyberte pro položku Připojit k možnost Vše.
použít blok u první instance vybrané komponenty na základě směru, kterým bylo nakresleno zábradlí	vyberte pro položku Připojit k možnost První.
použít blok u poslední instance vybrané komponenty na základě směru, kterým bylo nakresleno zábradlí	vyberte pro položku Připojit k možnost Poslední.

Chcete-li…	Pak…
použít blok u vybraného počtu komponent	vyberte pro položku Připojit k možnost Výběr. Komponenty jsou očíslovány v pořadí, v jakém bylo zábradlí nakresleno, a začínají číslem 1.

18 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Po přidání bloku ke stylu můžete zadat hladinu, barvu a typ čáry bloku. Další informace naleznete v části Zadání komponent zobrazení u stylu zábradlí na straně 2320.

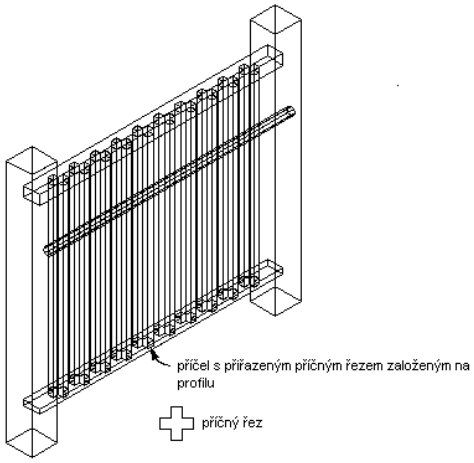
Přidání vlastního profilu ke stylu zábradlí

Tento postup slouží k přidání vlastního profilu ke stylu zábradlí v reprezentaci půdorysného pohledu. Můžete jednu nebo více komponent zábradlí nahradit vlastním profilem nebo můžete přiřadit různé vlastní profily k různým komponentám zábradlí.

K nahrazení komponenty na kartě Komponenty stylu zábradlí ve Správci stylů můžete použít profil. Profil je možné použít také k tomu, aby v zobrazení zábradlí představoval další komponenty zábradlí. Profil se přidává k vlastnostem zobrazení stylu. Komponenta, kterou nahradíte na kartě Komponenty, již je součástí vlastností zobrazení.

Další informace o vytváření profilů pro komponenty zábradlí naleznete v části Tento postup slouží k vytvoření profilu pro vlastní komponenty zábradlí na straně 2314.

Přiřazení profilu k příčli v zábradlí



1 Vytvořte profil, který bude představovat komponentu pro přidání k zábradlí. Profil vytvořte v rovině *XY*.

2 Vyberte zábradlí.

3 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly zábradlí .

4 Vyberte styl, který chcete upravit.

5 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

6 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny zobrazit, a vyberte možnost Přepsání stylu.

POZNÁMKA Vlastní profil je možné přidat k zábradlí pouze v reprezentacích zobrazení založených na půdorysu.

7 Pokud je to nutné, klepněte na položku .

8 Klepněte na kartu Ostatní.

9 V poli Zobrazit vlastní profil klepněte na možnost Přidat.

10 V dialogovém okně Vlastní profil klepněte na možnost Vybrat profil.

11 Vyberte profil a klepněte na tlačítko OK.

12 Zadání měřítka pro vlastní profil:

Chcete-li…	Pak…
použít profil v jeho nakreslené velikosti	zrušte zaškrtnutí všech možností u položky Přizpůsobit měřítko.
upravit měřítko vlastního profilu podle šířky objektu, ke kterému je připojen	vyberte možnost Šířka.
upravit měřítko vlastního profilu podle hloubky objektu, ke kterému je připojen	vyberte možnost Hloubka.
upravit měřítko vlastního profilu podle výšky objektu, ke kterému je připojen	vyberte možnost Výška.
zamknout tvar *XY* objektu	vyberte možnost Uzamknout poměr. Pokud je měřítko objektu nastaveno v jednom směru tak, aby odpovídalo jinému kritériu pro možnost Přizpůso-

Chcete-li…	Pak…
	bit měřítko, nastaví se měřítko celého vlastního profilu rovnoměrně.
přidat vybraný profil k zábradlí mezi vybranými komponentami	vyberte možnost Mezi komp. Jediné možné platné komponenty, které lze vybrat, jsou Příčel, Pevná stojka a Dynamické stojky.

13 Pokud je to nutné, zadejte směr Zrcadlit v:

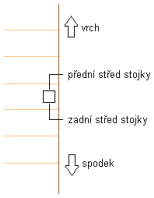
Chcete-li…	Pak…
vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *X*, podél délky zábradlí	vyberte možnost Zrcadlit X.
vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *Y*, podél šířky zábradlí	vyberte možnost Zrcadlit Y.

14 Pokud je třeba, zadejte úhel otočení komponenty ve směru *Z*.

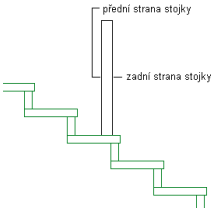
15 Zadání umístění bodu vložení ve vztahu k objektu:

Chcete-li…	Pak…
zadat umístění bodu vložení *X*	vyberte pro X možnost Vlevo, Na střed nebo Vpravo.
zadat umístění bodu vložení *Y*	vyberte pro Y možnost Přední, Na střed nebo Zadní

Určete orientaci stojky vzhledem k vertikálnímu směru u schodiště v půdorysu, jak je znázorněno na následujícím obrázku:



Určete orientaci stojky vzhledem k vertikálnímu směru u schodiště v nárysu, jak je znázorněno na následujícím obrázku:



16 Zadejte odsazení vložení pro komponentu ve směru *X* a *Y*.

17 Zadání typu komponenty zábradlí, kterou představuje profil:

Chcete-li…	**Pak…**
znázornit příčle s vybraným profilem	vyberte pro položku Komponenta možnost Příčel.
znázornit pevné stojky pomocí vybraného profilu	v poli Komponenta vyberte možnost Pevná stojka.
znázornit dynamické stojky s vybraným profilem	vyberte pro položku Komponenta možnost Dynamická stojka.
nahradit aktuální příčel, pevnou stojku nebo dynamickou stojku vybraným profilem	vyberte možnost Nahradit.
přidat k vybranému profilu ochranné madlo	vyberte pro položku Komponenta možnost Ochranné madlo.
přidat k vybranému profilu ochranné madlo	vyberte pro položku Komponenta možnost Madlo.
přidat k vybranému profilu dolní madlo	vyberte pro položku Komponenta možnost Dolní madlo.

Tyto dvě skupiny komponent se vzájemně vylučují, takže pokud vyberete objekt z jednoho sloupce, budou objekty v druhém sloupci nedostupné. V každém sloupci můžete vybrat více než jeden objekt a použít profil u každé vybrané komponenty. Můžete například použít stejný profil u pevných i dynamických stojek.

18 Zadání, zda se u komponent použije profil:

Chcete-li…	Pak…
použít profil u všech instancí vybraných komponent	vyberte pro položku Připojit k možnost Vše.
použít profil u první instance vybrané komponenty na základě směru, kterým bylo nakresleno zábradlí	vyberte pro položku Připojit k možnost První.
použít profil u poslední instance vybrané komponenty na základě směru, kterým bylo nakresleno zábradlí	vyberte pro položku Připojit k možnost Poslední.
použít profil u vybraného počtu komponent	vyberte pro položku Připojit k možnost Výběr. Komponenty jsou očíslovány v pořadí, v jakém bylo zábradlí nakresleno.

19 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Vypnutí vlastního bloku nebo vlastního profilu ve stylu zábradlí

Tento postup slouží k vypnutí zobrazení všech vlastních bloků nebo profilů, aniž by ve skutečnosti byly odebrány ze stylu zábradlí.

Zobrazení jednotlivých bloků je možné samostatně vypnout na kartě Hladina/Barva/Typ čáry. Toto je jeden způsob přepínání mezi střídajícími se bloky. Další informace naleznete v části Zadání komponent zobrazení u stylu zábradlí na straně 2320.

1 Vyberte zábradlí.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly zábradlí .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny zobrazit, a vyberte možnost Přepsání stylu.

POZNÁMKA Vlastní bloky se přidávají a vypínají v reprezentacích zobrazení založených na modelu. Vlastní profily se přidávají a vypínají v reprezentacích zobrazení založených na půdorysu.

6 Pokud je to nutné, klepněte na položku .

7 Klepněte na kartu Ostatní.

8 Vypnutí vlastní komponenty:

Chcete-li…	Pak…
vypnout vlastní blok	vyberte možnost Vypnout uživatelské bloky.
vypnout vlastní profil	klepněte na možnost Vypnout uživatelské profily.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Odebrání vlastního bloku ze stylu zábradlí

Tento postup slouží k odstranění vlastních komponent ze stylu zábradlí.

1 Vyberte zábradlí.

2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly zábradlí .

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny zobrazit, a vyberte možnost Přepsání stylu.

POZNÁMKA Vlastní bloky se přidávají a odebírají v reprezentacích zobrazení založených na modelu. Vlastní profily se přidávají a odebírají v reprezentacích zobrazení založených na půdorysu.

6 Pokud je to nutné, klepněte na položku .

7 Klepněte na kartu Další.

8 Vyberte komponentu, která se má odebrat, a klepněte na položku Odstranit.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Střechy

29

Střechy jsou objekty AEC, které modelují celý povrch střechy. Střechy lze vytvářet nezávisle na jiných objektech nebo můžete vybrat tvar křivky a umístit střechu do tohoto tvaru. Můžete také vybrat uzavřené stěny a umístit na tyto stěny střechu, změnit sklon střechy a upravit její hrany a plochy.

Střechy

Střechy jsou objekty AEC, které lze použít k modelování celého povrchu střechy s více plochami. Střechy lze vytvářet nezávisle na jiných objektech nebo můžete vložit střechu do tvaru definovaného křivkou nebo uzavřenou sadou stěn. Po vytvoření střechy můžete změnit její celkové kóty a sklon nebo upravit její okraje a plochy samostatně. Chcete-li dosáhnout vyšší flexibility při přizpůsobení stěny, můžete ji převést na množinu samostatných střešních desek.

Střešní desky

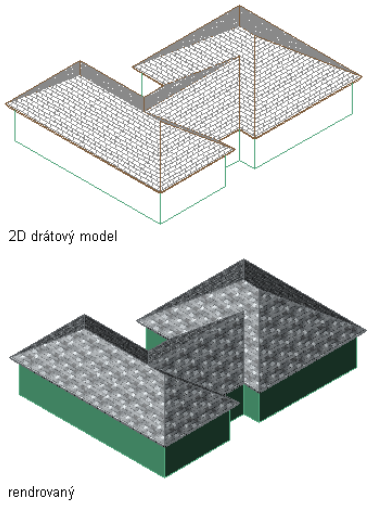
Střešní deska modeluje jednotlivou plochu střechy. Objekty střešní desky se také liší od objektů střechy v tom, že každá střešní deska představuje samostatnou entitu bez přímého připojení na další entity. Při použití více střešních desek k modelování celé plochy střechy, máte více volnosti při úpravách střechy, ale kombinovaná topologie (3D geometrie) střechy není vypočtena automaticky. Z tohoto důvodu se doporučuje, abyste při projektování složitých střech použili nejprve objekt střechy. Jakmile je potom návrh v podstatě kompletní, ale potřebujete více flexibility pro přizpůsobení hran a dalších podrobností, můžete převést střechu na samostatné střešní desky. Informace o vytváření a úpravách střešních desek najdete v části Desky a střešní desky na straně 2355.

I když se střešní desky vzájemně dynamicky neovlivňují, umožňují důležité ovládání geometrie střechy. Můžete například jednotlivě ořezávat střešní desky, protáhnout je a začistit jejich styky s dalšími deskami. Můžete v nich také vyříznout otvory, přidat nebo odečíst objemové prvky a použít profily s detailním zakončením střešního pláště a podbití u jakékoliv hrany, v jakémkoliv úhlu nebo orientaci. Protože jsou střešní desky založeny na stylu, můžete globálně aplikovat změny projektu.

Materiály ve střechách

Můžete přiřadit materiály ke střeše. Materiály se zobrazí v drátovém modelu a pracovních šrafovaných pohledech nebo při rendrování. Materiály mají specifická nastavení pro fyzikální komponenty střechy, jako je deska. Další informace najdete v části Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 881

Zobrazení střech ve 2D drátových a rendrovaných zobrazeních

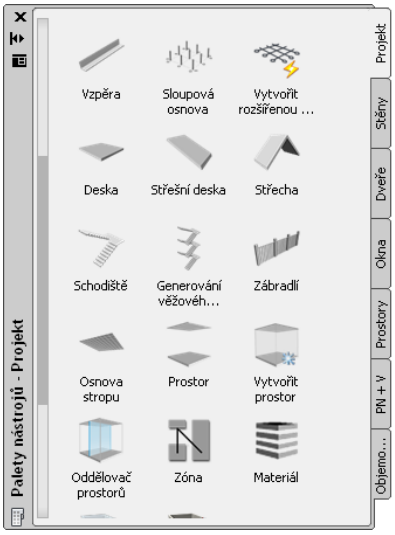


Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje předdefinované materiály pro obvyklé potřeby projektu. Tyto materiály obsahují nastavení pro komponenty střech. Můžete použít předdefinované materiály tak, jak jsou, nebo je pro projekty upravit. Můžete také vytvořit vlastní materiály. Styly objektů, dodávané se softwarem, mají už přiřazeny vhodné materiály. Další informace získáte v částech Komponenty zobrazení a materiály desky/střešní desky na straně 2447 a Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 881.

Použití nástrojů střechy na vytváření střech

Nástroje aplikace AutoCAD Architecture umožňují rychle umístit střechy výběrem nástroje střechy se specifickým stylem střechy a dalšími předdefinovanými vlastnostmi. Nástroj můžete použít se všemi jeho výchozími nastaveními nebo můžete změnit všechny vlastnosti, které se neřídí stylem. Můžete vytvářet střechy s jednoduchými nebo dvojitými sklony a sedlové střechy. Můžete také použít nástroje střechy pro vytvoření nových střech, použitím vlastností nástroje u existujících křivek a stěn.

Paleta nástrojů obsahující nástroj střechy



Výchozí palety nástrojů v pracovním prostoru obsahují vzorové nástroje střech, které můžete použít a podle potřeby uživatelsky přizpůsobit. Kromě toho následující katalogy, dodané se softwarem, obsahují nástroje střech, které můžete přidat do svých palet nástrojů:

- Katalog základních nástrojů
- Katalog vzorových palet

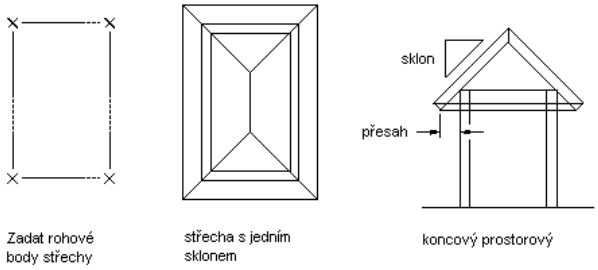
Uživatelské palety, vytvořené správcem CAD nebo jinými uživateli, mohou také obsahovat nástroje střechy s vlastnostmi, uživatelsky upravenými pro vaše projekty nebo kancelářské normy.

Vytvoření šikmé střechy

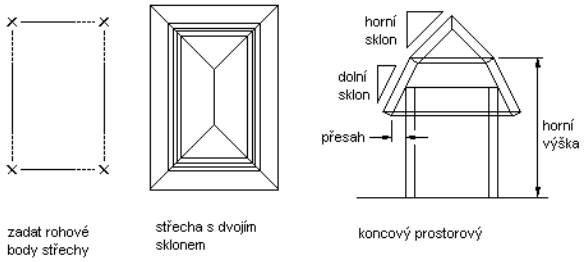
Tento postup použijte, chcete-li přidat šikmou střechu, jejíž vlastnosti jsou určeny v nástroji střechy, který určíte. Můžete vytvořit objekt střechy s jednoduchým sklonem nebo dvojitým sklonem. Určení nastavení při přidání střechy získáte v části Vytvoření šikmé střechy s uživatelem zadanými nastaveními na straně 2338

POZNÁMKA Chcete-li k ploše střechy přidat další sklon, klepněte pravým tlačítkem myši na objekt střechy a klepněte na příkaz Upravit hrany/plochy.

Vytvoření střechy s jednoduchým sklonem



Vytvoření střechy s dvojitým sklonem



1 Otevřete paletu nástrojů, obsahující nástroj Střecha, který chcete použít, a vyberte nástroj.

Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Střešní deska ➤ Střecha .

2 Na paletě Vlastnosti vyberte možnost Jednoduchý sklon nebo Dvojitý sklon u položky Tvar.

TIP Po určení požadovaných nastavení můžete paletu Vlastnosti posunout nebo skrýt, aby se odkryla větší část kreslící plochy.

3 V oblasti výkresu stanovte body pro rohy střechy.

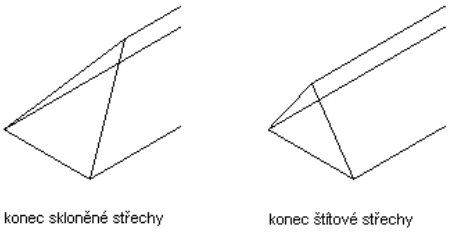
4 Po dokončení určení bodů stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření sedlové střechy

Tento postup použijte, chcete-li přidat sedlovou střechu, jejíž vlastnosti jsou určeny v nástroji střechy, který jste vybrali. Můžete vytvořit střechu s jednoduchým sklonem a nastavit podle potřeby každou hranu ke štítu. Můžete určit sklon štítových zakončení pro

vytvoření boku. Určení nastavení při přidání střechy získáte v části Vytvoření sedlové střechy s uživatelem zadanými nastaveními na straně 2339

Zobrazení zakončení sedlové střechy



POZNÁMKA Na existující střeše můžete vytvořit štít uchopením jakéhokoliv bodu čáry hřebenu a jeho protažením za hranu střechy.

1. Otevřete paletu nástrojů, obsahující nástroj Střecha, který chcete použít, a vyberte nástroj.

   Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Střešní deska ➤ Střecha .

2. Na paletě Vlastnosti vyberte možnost Jednoduchý sklon u položky Tvar.
3. V oblasti výkresu stanovte první bod pro první hranu střechy.
4. Stanovte druhý bod pro dokončení první hrany sedlové střechy.
5. Na paletě Vlastnosti vyberte možnost Štít u položky Tvar.
6. V oblasti výkresu stanovte další bod pro vytvoření hrany sedlové střechy.
7. Vyberte možnost Jednoduchý sklon u položky Tvar.
8. Stanovte další bod pro vytvoření hrany sedlové střechy.
9. Vyberte položku Sklon štítu u položky Tvar.
10. Určete podle potřeby další body pro definování střechy a stiskněte klávesu *ENTER*.

    Chcete-li vytvořit závěsnou střechu se štíty, je třeba nejprve převést střechu se štíty na střešní desky. Další informace získáte v částech Vytvoření střešní desky ze střechy na straně 2367 a Vytvoření střechy s oříznutým štítem na straně 2433.

Vytvoření vikýřů

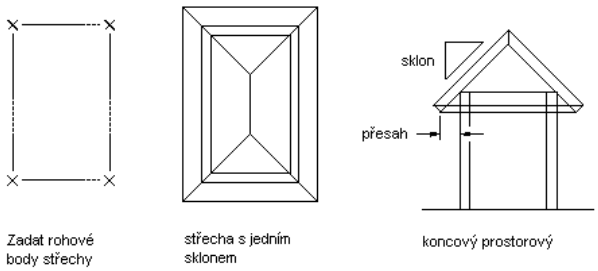
Chcete-li ke střeše přidat vikýř, je třeba nejprve střechu převést na střešní desky a pak vytvořit další střešní desky, stěny a všechny další části vikýře. Další informace získáte v

částech Vytvoření střešní desky ze střechy na straně 2367 a Vytvoření vikýře ve střešní desce na straně 2434.

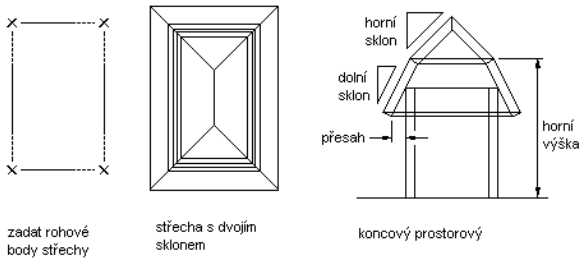
Vytvoření šikmé střechy s uživatelem zadanými nastaveními

Tento postup použijte pro přidání šikmé střechy s nastaveními, které určíte. Můžete vytvořit objekt střechy s jednoduchým sklonem nebo dvojitým sklonem.

Vytvoření střechy s jednoduchým sklonem



Vytvoření střechy s dvojitým sklonem



1 Otevřete paletu nástrojů, obsahující nástroj Střecha, který chcete použít, a vyberte nástroj.

   Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Střešní deska ➤ Střecha .

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte nabídku Základní a rozbalte nabídku Nová hrana.

3 Vyberte možnost Jednoduchý sklon nebo Dvojitý sklon u položky Tvar.

4 Zadejte hodnotu pro Přesah.

5 rozbalte nabídku Dolní sklon a zadejte hodnoty pro Výšku desky, Vzepětí a Sklon.

Výška desky je výškou spodního povrchu střechy u její nejnižší hrany (tam, kde začíná přesah). Toto je obvykle výška horní desky stěny, na které je střecha uložena.

6 Pro střechu s dvojitým sklonem rozbalte nabídku Horní sklon a zadejte hodnoty pro Horní výšku, Vzepětí a Sklon.

TIP Po zadání požadovaného nastavení můžete paletu Vlastnosti přesunout nebo skrýt a zobrazit tak větší oblast výkresu.

7 V oblasti výkresu stanovte body pro rohy střechy.

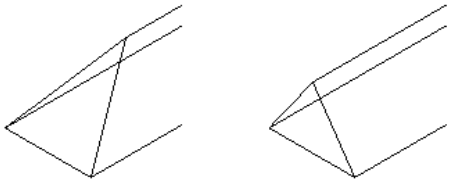
8 Po dokončení určení bodů stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření sedlové střechy s uživatelem zadanými nastaveními

Tento postup použijte pro přidání sedlové střechy s nastaveními, které určíte. Můžete vytvořit střechu s jednoduchým sklonem a nastavit podle potřeby každou hranu u štítu. Můžete určit sklon štítových zakončení pro vytvoření boku.

TIP Štít na stávající střeše můžete vytvořit přetažením uzlu linie hřebenu na hranu střechy nebo za ní dle obrázku.

Zobrazení zakončení sedlové střechy



1. Otevřete paletu nástrojů, obsahující nástroj Střecha, který chcete použít, a vyberte nástroj.

   Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Střešní deska ➤ Střecha .

2. Na paletě Vlastnosti rozbalte nabídku Základní a rozbalte nabídku Nová hrana.
3. Vyberte možnost Jednoduchý sklon u položky Tvar.

TIP Paletu Vlastnosti je možné přemístit nebo skrýt, aby se objevila větší část výkresu.

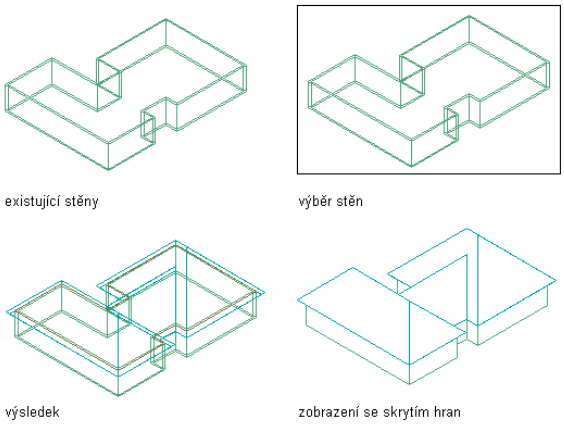
4. V oblasti výkresu stanovte první bod pro první hranu střechy.
5. Stanovte druhý bod pro dokončení první hrany sedlové střechy.
6. Na paletě Vlastnosti vyberte možnost Štít u položky Tvar.
7. V oblasti výkresu stanovte další bod pro vytvoření hrany sedlové střechy.
8. Vyberte možnost Jednoduchý sklon u položky Tvar.
9. Stanovte další bod pro vytvoření hrany sedlové střechy.
10. Vyberte položku Sklon štítu u položky Tvar.
11. Určete podle potřeby další body pro definování střechy a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření střechy ze stěn

Tento postup slouží k vytvoření střechy, která je založená na vybrané uzavřené množině stěn a má vlastnosti vybraného nástroje střechy. Tyto vlastnosti můžete upravit po vytvoření střechy. Střecha odvozuje svou výšku desky od horní části každého segmentu stěny.

POZNÁMKA Nejsou-li stěny řádně začištěny, převod střechy je nepředvídatelný. Další informace najdete v části Definice skupin začištění na straně 1328.

Vytvoření střechy ze stěn



1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj desky, který chcete použít.

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj střechy a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástroje na ➤ Skicu a stěny.

3 Vyberte stěny, které se mají převést, a stiskněte klávesu *ENTER*.

POZNÁMKA Nejsou-li vybrané stěny uzavřené, přidá se k horní části každého segmentu stěny střecha.

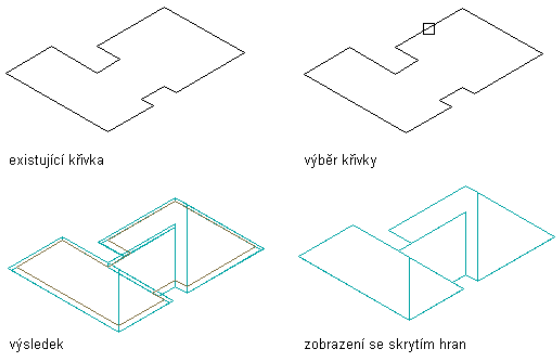
4 Při výzvě k vymazání původní geometrie stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování stěny nebo zadejte **a** (Ano) pro její vymazání.

5 Upravte vlastnosti střechy na paletě Vlastnosti, je-li to potřeba.

Vytvoření střechy z křivek

Tento postup slouží k vytvoření střechy, která je založená na dvourozměrné (2D) křivce a má vlastnosti vybraného nástroje střechy. Tyto vlastnosti můžete upravit po vytvoření střechy.

Vytvoření střechy z křivky



1. Nakreslete uzavřenou 2D křivku ve tvaru zamýšlené střechy na místě, kde chcete střechu umístit.
2. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj desky, který chcete použít. (Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj.)
3. Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj střechy a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástroje na ➤ Skicu a stěny.
4. Vyberte křivku, která se má převést a stiskněte klávesu *ENTER*.
5. Při výzvě k vymazání původní geometrie stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování skici nebo zadejte **a** (Ano) pro její vymazání.
6. Upravte vlastnosti střechy na paletě Vlastnosti, je-li to potřeba.

Vytvoření nástroje střechy

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit nástroj střechy a přidat jej do palety nástrojů. Možná bude potřeba, abyste vytvořili vlastní nástroje střechy, jestliže umísťujete více střech, které mají stejné vlastnosti.

Vytváříte například kancelářskou budovu, která má vícenásobně lomenou střechu. Ačkoliv má celá střecha jen jednoduchý sklon, má každý vrchol odlišný sklon. Pro efektivní práci můžete vytvořit nástroj střechy pro každý sklon a vybrat vhodný nástroj pro umístění střech se správným sklonem pro každou část stavby.

1. Otevřete paletu nástrojů, kde se má vytvořit nástroj.

2 Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit nástroj ze střechy ve výkresu	vyberte objekt a přetáhněte jej do palety nástrojů.
zkopírovat nástroj na aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	otevřete jinou paletu nástrojů, klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu, kam chcete nástroj přidat, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
kopírovat nástroj z Prohlížeče obsahu	Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor nad uzel i-drop a přetáhněte nástroj do palety.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro položku Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

6 Rozbalte Základní a rozbalte Všeobecné.

7 Klepněte na nastavení u položky Popis, zadejte popis střechy, vytvořené tímto nástrojem a klepněte na tlačítko OK.

8 Určete klíč hladiny a libovolná přepsání klíče hladiny, nechcete-li použít přiřazení hladin, stanovené ve stylu klíče hladiny, který je použit ve výkresu.

9 Určete nastavení střechy:

Chcete-li…	Pak…
změnit hodnotu tloušťky	rozbalte nabídku Kóty a zadejte hodnotu pro Tloušťku.

Chcete-li…	Pak…
změnit typ hrany	rozbalte nabídku Kóty a vyberte nové nastavení pro Řez hrany.
změnit tvar střechy	rozbalte nabídku Nová hrana a vyberte nové nastavení pro Tvar.
přidat nebo odstranit přesah nebo změnit hodnotu přesahu	rozbalte nabídku Nová hrana a zadejte hodnotu pro Přesah.
změnit výšku desky	rozbalte nabídku Dolní sklon a zadejte hodnotu pro Výšku desky.
změnit horní výšku pro střechu s dvojitým sklonem	rozbalte nabídku Horní sklon a zadejte hodnotu pro Horní výšku.
změnit vzepětí nebo úhel sklonu pro každý sklon	rozbalte nabídku Dolní sklon nebo Horní sklon u střechy s dvojitým sklonem a zadejte hodnotu pro Vzepětí nebo Sklon.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy střech

Po umístění střech můžete upravit jakékoliv charakteristiky střechy, které jste při kreslení střechy určili. Můžete změnit základní geometrii střechy, použít jiný tvar střechy a změnit podmínky přesahu nebo hrany střechy.

Aplikace AutoCAD Architecture nabízí několik metod upravení střech:

- Upravte střechy přímo pomocí uzlů pro rozměry a další fyzikální charakteristiky.
- Při úpravách uzlů, při kterých se mění kóta nebo úhel, umožňuje funkce Dynamický vstup zadání přesné hodnoty místo přesouvání uzlu. Jestliže je tato funkce aktivní (klepněte na tlačítko DYN ve stavovém řádku aplikace), při výběru uzlu se zobrazí textové okno, kam se zadává požadovaná hodnota pro asociovanou kótu nebo úhel. Další informace naleznete v části „Použití funkce Dynamický vstup“, v nápovědě aplikace AutoCAD.
- Můžete změnit nastavení střechy na paletě Vlastnosti. Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro

vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.

- Z místní nabídky pro zvolenou střechu vyberte příkazy úprav.

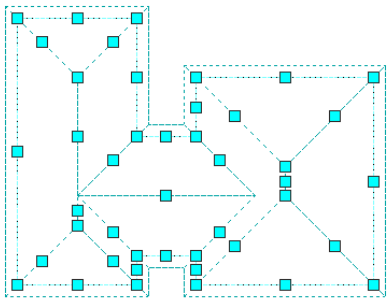
Použití uzlů k úpravám střech

Seznamte se s obrázky a postupy v tomto tématu, abyste mohli používat uzly střech k úpravám střech.

Úpravy kót střechy

1. Vyberte střechu.
2. Vyberte uzel kóty, kterou chcete změnit.

Uzly střechy



3. Posunujte uzel, dokud se nezobrazí hodnota požadovaného rozměru a klepněte tlačítkem myši nebo zadejte hodnotu.

Použití vlastností nástroje u existující střechy

Tento postup použijte, chcete-li použít vlastnosti nástroje střechy u jedné nebo více existujících střech. Vlastnosti zahrnují všechna nastavení, určená u vybraného nástroje.

1. Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

   V případě potřeby rolujte zobrazení, až se objeví nástroj, který chcete použít.

2. Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj střechy a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástroje na ➤ Střechu.

3 Vyberte střechu a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Při výzvě k vymazání původní geometrie stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování skici nebo zadejte **a** (Ano) pro její vymazání.

5 Upravte vlastnosti střechy na paletě Vlastnosti, je-li to potřeba.

Změna kót střechy

Tento postup použijte, chcete-li změnit kóty střechy, včetně výšky desky, horní výšky pro střechu s dvojitým sklonem (mansardovou střechu), sklonu a hloubky přesahu. Můžete také změnit tloušťku střešních desek a typ hrany střechy.

POZNÁMKA Na střeše můžete vytvořit štítové zakončení uchopením jakéhokoliv bodu čáry hřebenu a jeho protažením za hranu střechy.

1 Vyberte střechu.

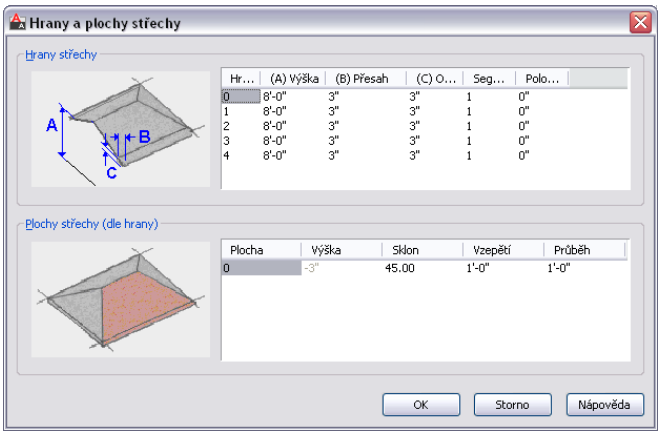
2 Na paletě Vlastnosti určete nastavení střechy:

Chcete-li…	Pak…
změnit hodnotu tloušťky	u položky Kóty zadejte hodnotu pro Tloušťku.
změnit typ hrany	u položky Kóty vyberte nové nastavení pro Řez hrany.
změnit počet sklonů	u položky Kóty vyberte nové nastavení pro Tvar.
přidat nebo odstranit přesah nebo změnit hodnotu přesahu	u položky Kóty zadejte hodnotu pro Přesah.
změnit výšku desky	u položky Dolní sklon zadejte hodnotu pro Výšku desky.
změnit horní výšku pro střechu s dvojitým sklonem	u položky Horní sklon zadejte hodnotu pro Horní výšku.
změnit vzepětí nebo úhel sklonu pro každý sklon	u položky Dolní sklon nebo Horní sklon, pro střechu s dvojitým sklonem, zadejte hodnotu pro Vzepětí nebo Sklon.

Změna hran a ploch střechy

Tento postup použijte, chcete-li upravit hrany a plochy střechy. Můžete upravit:

- výška a přesah jednotlivých hran
- počet segmentů a poloměr pro zakřivené segmenty
- výška a sklon jednotlivých ploch střechy



1 Vyberte střechu, kterou chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Střecha ➤ panel Upravit ➤ Upravit hrany.

3 Vyberte hrany střechy, které chcete změnit, a stiskněte klávesu *ENTER*.

Když vybíráte hrany, jsou pro zobrazení v dialogovém okně postupně číslovány, počínaje nulou.

4 Určete nové hodnoty pro každou hranu střechy:

Chcete-li…	Pak…
změnit výšku hrany střechy	vyberte položku Výška pro hranu střechy a zadejte hodnotu výšky.
změnit přesah hrany střechy	vyberte položku Přesah pro hranu střechy a zadejte hodnotu přesahu.
změnit počet segmentů u zakřivené střechy pro hranu střechy	vyberte položku Segmenty pro hranu střechy a zadejte počet segmentů.

Chcete-li…	Pak…
změnit poloměr hrany zakřivené střechy	vyberte položku Poloměr pro hranu střechy a zadejte poloměr.

5 Určit nové kóty pro plochy střech u vybraných hran:

Chcete-li…	Pak…
změnit výšku plochy střechy	vyberte položku Výška pro plochu střechy a zadejte hodnotu výšky.
změnit sklon plochy střechy	vyberte položku Sklon pro plochu střechy a zadejte hodnotu sklonu.
přidat plochu k zvolené hraně	klepněte na prázdné místo pod posledním číslem ve sloupci Plocha a zadejte hodnoty pro Výšku a Sklon.
odstranit plochu střechy	vyberte číslo sloupce Plocha a stiskněte klávesu *DELETE*.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Převod střechy na střešní desky

Tento postup slouží k převedení střechy na jednu nebo více střešních desek, z nichž každá modeluje samostatnou plochu střechy. Objekty střešní desky se liší od objektů střechy v tom, že každá deska je samostatnou entitou, definovanou svým obvodem, podmínkami hran a stylem. Díky tomu máte více možností kontroly geometrie střechy a jejích hran. Protože jsou navíc střešní desky založeny na stylu, můžete globálně aplikovat změny projektu.

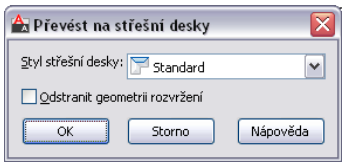
Další informace o práci se střešními deskami získáte v části Desky a střešní desky na straně 2355.

1 Vyberte střechu, kterou chcete převést.

2 Klepněte na kartu Střecha ➤ panel Upravit ➤ Převést .

Tabulka Převést na střešní desky zobrazuje styly střešních desek, existující v aktuálním výkresu.

Převést do tabulky Střešní desky



3 Vyberte styl střešní desky.

4 Vyberte příkaz Vymazat geometrii rozvržení pro smazání střechy a klepněte na tlačítko OK.

5 Vyberte jednotlivé střešní desky a podle potřeby je upravte.

Určení materiálu střechy

Tento postup použijte, chcete-li vybrat jiný materiál pro komponenty jednotlivé střechy.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu neurčuje vlastnosti zobrazení komponenty střechy, můžete změnit vlastnosti komponenty zobrazení, jak je uvedeno v Určení vlastností zobrazení střechy na straně 2350.

1 Vyberte střechu, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 Pro ověření, že přiřazení materiálu určuje vlastnosti zobrazení komponenty, klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení, vyberte reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a klepněte na tlačítko .

3 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry, ověřte si, že je pro komponentu zvolena možnost Dle materiálu a klepněte na tlačítko OK.

4 Klepněte na kartu Materiály.

5 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jinou definici materiálu.

Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu nebo klepnutím na tlačítko vytvořit novou definici a přiřadit ji ke komponentě.

VAROVÁNÍ Ačkoliv můžete upravovat definici materiálu z tohoto dialogového okna, použijí se jakékoliv prováděné změny u všech objektů, které jsou přiřazeny k materiálu.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Určení vlastností zobrazení střechy

Tento postup použijte, chcete-li změnit následující vlastnosti komponent zobrazení jednotlivé střechy:

- Viditelnost (komponenta zobrazení je zapnuta nebo vypnuta)
- Dle materiálu (materiál, přiřazený ke komponentě zobrazení, určuje její vlastnosti zobrazení)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

POZNÁMKA Určuje-li přiřazení materiálu vlastnosti komponenty zobrazení střechy, můžete vlastnosti komponenty zobrazení změnit zrušením volby Dle materiálu nebo přepsáním přiřazení materiálu na jiný materiál. Další informace najdete v části Určení materiálu střechy na straně 2349

1. Vyberte střechu, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

   POZNÁMKA Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.

2. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vyberte položku Přepsání objektu.

   Zvýrazněná reprezentace zobrazení je ta aktuální.

4. Pokud je to nutné, klepněte na položku .
5. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
6. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.

7 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Určení šrafování střechy

Tento postup použijte, chcete-li určit šrafování komponent jednotlivé střechy. Šrafování se zobrazí jen v reprezentaci zobrazení řezu.

POZNÁMKA Určuje-li přiřazení materiálu vlastnosti šrafování komponenty zobrazení střechy, můžete šrafování komponenty zobrazení změnit zrušením volby Dle materiálu nebo přepsáním přiřazení materiálu na jiný materiál. Další informace najdete v části Určení materiálu střechy na straně 2349

1 Vyberte střechu, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

POZNÁMKA Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.

2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení řezu a vyberte položku Přepsání stylu.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 Klepněte na kartu Šrafování.

6 Vyberte komponentu zobrazení a klepněte na nastavení u položky Vzory.

7 Vyberte šrafování pro komponentu zobrazení:

Chcete-li…	Pak…
určit šrafovací vzor, který je součástí softwaru	vyberte v nabídce Typ možnost Předdefinovaný a vyberte vzor.
určit vlastní vzor	vyberte v nabídce Typ možnost Vlastní a zadejte název vlastního vzoru. V případě potřeby klepněte na příkaz Procházet a určete cestu ke složce, která obsahuje soubor s vlastním vzorem.

Chcete-li…	Pak…
určit jednoduché šrafování	vyberte v nabídce Typ možnost Definovaný uživatelem a zrušte možnost Dvojité šrafování.
určit dvojité šrafování	vyberte v nabídce Typ možnost Definovaný uživatelem a vyberte možnost Dvojité šrafování.
určit plnou výplň	u položky Typ vyberte možnost Plná výplň.

8 Klepněte na tlačítko OK.

9 Klepněte na Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

10 Klepněte na možnost Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

11 Klepněte na možnost Orientace a zadejte orientaci šrafování:

Chcete-li...	Pak…
nastavit směr šrafování střešní desky, bez ohledu na natočení střešní desky	vyberte Objekt.
nastavit směr šrafování v globálním souřadném systému	vyberte možnost Globální.

12 Klepněte na Odsazení X a Odsazení Y a zadejte hodnoty odsazení.

13 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Změna umístění střechy

Použijte tento postup, chcete-li přemístit střechu změnou hodnot souřadnic jejího bodu vložení. Střecha je také orientována vůči globálnímu souřadnému systému (GSS) nebo aktuálnímu uživatelskému souřadnému systému (USS). Jestliže jsou například horní a spodní okraje střechy rovnoběžné s rovinou *XY*, její normála je rovnoběžná s osou *Z*. Orientaci střechy můžete změnit zarovnáním její normály s jinou osou. Můžete také otáčet střechou v její rovině změnou úhlu otočení.

Informace o GSS a USS naleznete v části „Používání souřadnic a souřadných systémů“, v nápovědě aplikace AutoCAD.

1 Vyberte střechu, kterou chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte nabídku Základní a rozbalte nabídku Umístění.

3 Vyberte položku Další informace.

4 Určete umístění střechy:

Chcete-li…	Pak…
přemístit střechu	zadejte nové hodnoty souřadnic pro Bod vložení.
určit polohu střechy v rovině *XY*	vytvořte normálu střechy rovnoběžně s osou *Z*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro Z a **0** pro X a Y.
určit polohu střechy v rovině *YZ*	vytvořte normálu střechy rovnoběžně s osou *X*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro X a **0** pro Y a Z.
určit polohu střechy v rovině *XZ*	vytvořte normálu střechy rovnoběžně s osou *Y*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro Y a **0** pro X a Z.
změnit natočení střechy	zadejte novou hodnotu pro Úhel otočení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení odkazů, poznámek nebo souborů ke střeše

Tento postup použijte, chcete-li ke střeše připojit odkazy, poznámky nebo soubory. Můžete také upravit odkazy a poznámky a upravit nebo odebrat referenční soubory ze střechy.

1 Vyberte střechu, ke které chcete připojit informaci.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Chcete-li přidat odkaz, klepněte na nastavení u položky Odkaz a uveďte odkaz.

4 Klepněte na tlačítko OK.

5 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na nastavení Poznámky a zadejte poznámku.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Chcete-li přidat referenční soubor, klepněte na nastavení Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

8 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Desky a střešní desky 30

V aplikaci AutoCAD Architecture je objekt Deska trojrozměrné (3D) těleso, které je ohraničeno rovinným polygonem (obvodem) libovolného tvaru a má více hran. Deska je definována svým obvodem, podmínkami hran a stylem. Desky můžete používat ke kreslení podlah a jiných komponent modelu stavby, které vyžadují rovný povrch a podmínky hran.

Střešní desky jsou v mnoha ohledech podobné deskám, ale jsou založeny na různých stylech střešní desky. Při modelování střechy můžete převést jednotlivé plochy střechy na střešní desky. Díky tomu máte více možností modelování detailů geometrie střechy.

Přehled desek a střešních desek

Desky a střešní desky jsou objekty aplikace AutoCAD Architecture, které se používají k modelování podlah, ploch střechy a dalších rovných povrchů, kde je třeba zadat podmínky hran. Deska nebo střešní deska je trojrozměrný (3D) objekt ohraničený příčným polygonem (obvodem) libovolného tvaru, který má více okrajů. Tento objekt je definován svým obvodem, podmínkami hran a stylem. I když desky a střešní desky sdílejí řadu stejných vlastností, představují samostatné kategorie stylů a typy nástrojů. Není například možné použít vlastnosti nástroje Deska u stávajícího objektu střešní desky.

Střešní desky

Střešní deska modeluje jednotlivou plochu střechy. Objekty střešní desky se také liší od objektů střechy v tom, že každá střešní deska představuje samostatnou entitu bez přímého připojení na další entity. Při použití více střešních desek k modelování celé plochy střechy, máte více volnosti při úpravách střechy, ale kombinovaná topologie (3D geometrie) střechy není vypočtena automaticky. Z tohoto důvodu se doporučuje, abyste při projektování složitých střech použili nejprve objekt střechy. Jakmile je potom návrh v podstatě kompletní, ale potřebujete více flexibility pro přizpůsobení hran a dalších podrobností, můžete převést střechu na samostatné střešní desky.

I když se střešní desky vzájemně dynamicky neovlivňují, umožňují důležité ovládání geometrie střechy. Můžete například jednotlivě ořezávat střešní desky, protáhnout je a začistit jejich

styky s dalšími deskami. Můžete v nich také vyříznout otvory, přidat nebo odečíst objemové prvky a použít profily s detailním zakončením střešního pláště a podbití u jakékoliv hrany, v jakémkoliv úhlu nebo orientaci. Protože jsou střešní desky stejně jako desky založeny na stylu, můžete globálně aplikovat změny projektu.

Metody vytvoření desek/střešních desek

Pomocí nástrojů desek a střešních desek můžete vytvářet desky a střešní desky samostatně nebo je můžete vytvořit ze stávajících objektů, jako jsou stěny a úsečky. Desky a střešní desky vytvořené z jiných objektů nezachovávají odkaz na původní objekt.

Šikmé střechy se obvykle projektují stanovením čáry desky a úhlem sklonu. Střešní desky jsou projektované tak, aby bylo možné použít stejný postup při jejich rozvržení. Pro přidání střešní desky jednoduše určete dva body a úhel.

Jestliže jste obvyklým způsobem projektovali střechu, vytvořenou z dvojrozměrného (2D) půdorysu, zobrazujícího čáry hřebene, boků a úžlabí, můžete v tomto půdorysu jednoduše trasovat střešní desky, přičemž je potřeba stanovit požadovanou výšku a sklon. Z těchto hodnot a určených bodů vytvoří software přesný trojrozměrný (3D) model.

Tělesa desek/střešních desek

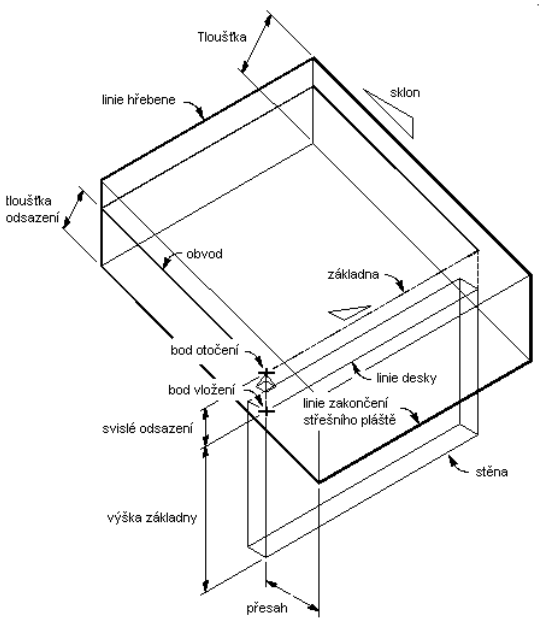
Těleso desky nebo střešní desky je vysunuto kolmo k rovině obvodu a je definováno následující geometrií:

- Obvod desky nebo střešní desky je rovinným polygonem, definovaným souřadnicemi *X,Y,Z* svých vrcholů.
- Deska nebo střešní deska má tři nebo více vrcholů, s možností přidat nebo odebrat vrcholy. Každý pár vrcholů definuje hranu.
- Tloušťka vysunutí desky nebo střešní desky je zadána ve stylu objektu (pokud má pevnou tloušťku) nebo pro samostatný objekt.
- Poloha spodku desky nebo střešní desky vzhledem k rovině obvodu je řízena hodnotou odsazení tloušťky ve stylu desky.
- Základna desky nebo střešní desky je definována prvními dvěma body, které jste vybrali, když jste definovali vrcholy.
- Bod vložení desky nebo střešní desky je ve výchozím nastavení první bod na základně. Základnu můžete odsadit buď vodorovně nebo svisle od bodu vložení, aby bylo možné přesné zarovnání se stěnami nebo konstrukčními prvky.
- Deska nebo střešní deska má sklon (stoupání), který můžete určit jako úhel nebo jako poměr vzepětí k délce. Jestliže změníte sklon, deska nebo střešní deska se otočí kolem bodu otáčení sklonu.

- Bod otáčení je na počátku první vrchol základny, ale můžete jej posunout do kteréhokoli jiného bodu, buď na desce či střešní desce nebo mimo ni. Malá značka ve tvaru pyramidy představuje otočný bod.

- Imaginární linie procházející deskou nebo střešní deskou v obvodové čáře (v řezu) se nazývá čára sklonu. Čára sklonu zarovná desku nebo střešní desku se základní výškou stěny. Čára sklonu je pozice základny desky nebo střešní desky, vztažená k její spodní ploše. Hodnota zadaná pro odsazení tloušťky ve stylu desky nebo střešní desky určuje vzdálenost mezi základnou desky nebo střešní desky a spodní plochou desky.

Geometrie střešní desky



Hrany desek /střešních desek

Následující parametry definují hranu desky/střešní desky:

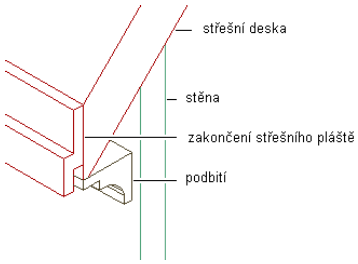
- orientace vyjmutí hrany (svislá nebo kolmá)
- úhel (vzhledem k orientaci)
- styl hrany (zakončení střešního pláště a podbití)

- přesah (definuje bod, ve kterém začíná zakončení střešního pláště)

Zakončení střešního pláště a podbití použijete na hrany desek nebo střešních desek se styly, které definují podmínky hrany.

- Zakončení střešního pláště je definováno profilem, s bodem vložení umístěným na horní části hrany desky nebo střešní desky. Místní osa *Y* křivky profilu se zarovná s úhlem hrany desky nebo střešní desky.
- Podbití je také definováno profilem s bodem vložení umístěným v odsazeních *X* a *Y* od bodu vložení zakončení střešního pláště.

Střešní deska se zakončením střešního pláště a komponentami podbití



Řízení desky

Každou hranu desky/střešní desky můžete samostatně uživatelsky přizpůsobit, použitím stylů a provedením dalších nastavení podle potřeb projektu. Styl hrany desky nebo střešní desky určuje konstrukci podbití a zakončení střešního pláště z profilů, které vytvoříte pro tyto komponenty. Můžete určit, zda styl používá zakončení střešního pláště, podbití, obojí nebo nic. Určujete také, jak má být zakončení střešního pláště a podbití orientováno vzhledem k desce nebo střešní desce.

Styly desek a střešních desek

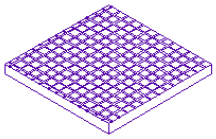
Desky a střešní desky mají vlastní rozdílné kategorie stylů, ve kterých jednotlivé styly určují výchozí vlastnosti konkrétních typů desek nebo střešních desek. Mezi tyto vlastnosti patří kóty, styly hran pro zakončení střešního pláště a podbití a vlastnosti entity pro hladinu, barvu a typ čáry. Styly desek a střešních desek umožňují použití různých stylů hran pro jednotlivé hrany.

Materiály v deskách a střešních deskách

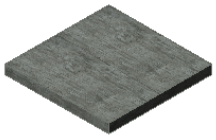
Můžete přiřadit materiály k desce nebo střešní desce. Například, podlažní deska může mít přiřazen materiál, představující dlaždice s betonovými hranami. Tyto materiály jsou

zobrazeny v drátovém modelu nebo rendrovaných pohledech. Materiály mají specifická nastavení pro jednotlivé komponenty desek nebo střešních desek, jako je těleso, zakončení střešního pláště a podbití.

Vzhled desky v různých pohledech



2D drátový model



rendrovaný

Aplikace AutoCAD Architecture nabízí předdefinované materiály pro běžné účely návrhu. Tyto materiály obsahují nastavení pro desky nebo střešní desky, které můžete používat bez úprav nebo je můžete upravovat pro speciální návrhy. Můžete také vytvářet materiály úplně od začátku. Jestliže vytváříte materiál, který se bude používat jen na desky, pojmenujte jej vhodně; například Deska – Keramická dlaždice nebo Hrana desky – beton. To vám pomůže v organizování vašich definic materiálů. Další informace najdete v části Určení materiálů stylu desky/střešní desky na straně 2446.

Nástroje pro úpravy

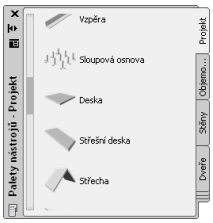
Kromě prvků nabízených styly a styly hrany desky či střešní desky obsahuje aplikace AutoCAD Architecture řadu nástrojů, které umožňují úpravy desek a střešních desek tak, aby odpovídaly jedinečným podmínkám. Můžete například do desek přidávat otvory pro struktury, jako jsou komíny a ventilační trubky. Můžete také použít střešní desky pro vytvoření vikýřů. Popis dostupných nástrojů uvádí část Úprava desek a střešních desek na straně 2375.

Vytvoření desek a střešních desek pomocí nástrojů

Nástroje dodané s aplikací AutoCAD Architecture vám umožní rychlé umístění desek výběrem nástroje desek se specifickým stylem desky nebo střešní desky a jinými předdefinovanými vlastnostmi. Nástroj můžete použít s jeho výchozím nastavením nebo můžete změnit libovolné vlastnosti, které nejsou řízeny stylem. Nástroje desek nebo střešních desek můžete také použít k vytvoření nových desek nebo střešních desek použitím vlastností nástroje na existující skici, stěny a prostory.

Paleta nástrojů Návrh obsahuje vzorové nástroje desky a střešní desky, které lze používat a přizpůsobovat podle potřeby. Uživatelské palety, vytvořené správcem CAD nebo jinými uživateli, mohou také obsahovat nástroje desky nebo střešní desky se styly a vlastnostmi, které jsou uživatelsky upraveny pro vaše projekty nebo kancelářské normy.

Paleta Nástroje obsahující nástroje desky a střešní desky



Nástroje desky a střešní desky jsou také součástí katalogu základních nástrojů dodávaného s prohlížečem obsahu. Informace o použití Prohlížeče obsahu získáte v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

Vytvoření desky nebo střešní desky

Tento postup slouží k přidání nové desky nebo střešní desky, která má vlastnosti zadané ve vybraném nástroji desky nebo střešní desky. Chcete-li zadat vlastní nastavení při přidávání desky nebo střešní desky, najdete informace v části Vytvoření desky/střešní desky s uživatelem zadanými nastaveními na straně 2361.

Desku nebo střešní desku přidejte zadáním bodů k definování obvodu desky následujícím způsobem:

- První bod určuje bod vložení desky nebo střešní desky a počátek základny. Tento bod také určuje výchozí bod otáčení desky nebo střešní desky.
- Druhý bod určuje koncový bod základny.
- Následující body vytvoří vrcholy obvodu desky.

1 Otevřete paletu nástrojů Návrh a vyberte nástroj Deska nebo Střešní deska. (Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj.)

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Střešní deska ➤ Střešní deska ,nebo kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Střešní deska ➤ Deska .

2 Určete počáteční bod desky nebo střešní desky.

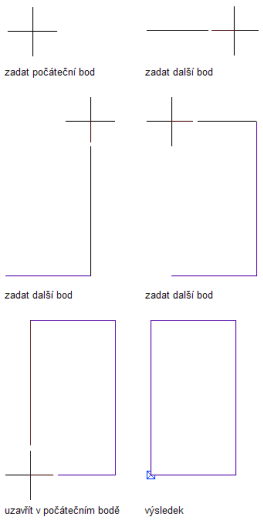
3 Určete druhý bod pro definování první hrany (základny) desky.

4 Zadejte další body k dokončení definování obvodu:

Chcete-li…	Pak…
uzavřete obvod nakreslením dvou hran, které se setkají pod pravým úhlem	určete bod ve směru, ve kterém se má obvod uzavřít; pak zadejte *o* (pro Orto). Hrana se protáhne, dokud se nesetká s jinou hranou desky, kolmou k první hraně desky.
uzavřít obvod přidáním hrany od předchozího bodu do počátečního bodu základny	zadejte **z** (pro Zavřít).

5 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Nakreslení desky



Vytvoření desky/střešní desky s uživatelem zadanými nastaveními

Tento postup použijte pro vytvoření desky/střešní desky s nastaveními, které určíte.

1 Otevřete paletu nástrojů Návrh a vyberte nástroj Deska nebo Střešní deska. (Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj.)

POZNÁMKA Přístup k nástrojům Desky či Střešní desky lze získat i prostřednictvím panelu Vytvořit na kartě Výchozí.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položky Základní a Obecné.

3 V části Styl vyberte styl desky či střešní desky.

4 Zadejte hodnotu ohraničených prostor.

Chcete-li…	Pak…
povolit použití desek nebo střešních desek jako ohraničujícího objektu pro asociativní prostory	klepněte na tlačítko Ano.
zabránit použití desky nebo střešní desky jako hraničního objektu asociativních prostorů	klepněte na tlačítko Ne.
použití nastavení ohraničení ze stylu desky nebo střešní desky	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

5 Pro Režim vyberte Promítnutý nebo Přímo.

Jestliže vyberete Promítnutý, souřadnice *X*,*Y* prvního bodu, který určíte, jsou promítnuty na hodnotu Z aktuální výšky základny. Tím se vytvoří bod vložení. Druhý bod vytvoří základnu. Všechny další body jsou promítnuty na rovinu, vytvořeno základnou a určeným úhlem sklonu. Tento režim je k dispozici architektům, kteří si přejí rozvrhnout desku nebo střešní desku vytýčením v půdorysném výkresu.

Jestliže vyberete režim Přímo, body které určíte se, stanou vrcholy obvodu desky.

6 Rozbalte Rozměry.

7 Zadejte hodnotu pro Tloušťka.

8 Zadejte hodnotu pro svislou vzdálenost odsazení z bodu vložení pro Svislé odsazení.

9 Zadejte hodnotu pro vodorovnou vzdálenost odsazení z bodu vložení pro Vodorovné odsazení.

10 Vyberte zarovnání:

Jestliže chcete zarovnat …	Pak u položky Zarovnat ...
horní část desky či střešní desky s prvním zadaným bodem	vyberte Vrch.
střed desky či střešní desky s prvním zadaným bodem	vyberte Střed.
spodek desky či střešní desky s prvním zadaným bodem	vyberte Spodek
čára sklonu desky či střešní desky s prvním zadaným bodem	vyberte Čára sklonu.

POZNÁMKA Toto zarovnání se používá pouze k vložení desky nebo střešní desky a není zachováno jako parametr vloženého objektu. Zarovnání je určeno primárně pro režim Přímo.

Čára sklonu je pozice základny desky nebo střešní desky, vztažená k její spodní ploše. Odsazení tloušťky ve stylu desky určuje vzdálenost mezi základnou a spodní plochou.

11 Zadejte hodnotu pro výšku bodu vložení desky nebo střešní desky u položky Základní výška.

Toto je dostupné, jen když vyberete režim Promítnutý.

12 Vyberte směr nebo definujte, jak je deska nebo střešní deska nakreslena vzhledem k základně.

13 Zadejte hodnotu pro hloubku přesahu pro Přesah.

14 Vyberte styl pro Hrana obvodu.

15 Pokud jste vybrali režim Promítnutý, rozbalte položku Sklon a zadáním hodnoty do polí Stoupání, Průběh nebo Úhel definujte sklon desky nebo střešní desky.

16 Určete počáteční bod desky nebo střešní desky.

Počáteční bod určuje bod vložení desky a počátek základny. Určuje také umístění výchozího bodu otáčení desky či střešní desky.

17 Určete druhý bod pro definování první hrany (základny) desky).

18 Určete další body k vytvoření vrcholů obvodu desky nebo střešní desky:

Chcete-li…	Pak…
uzavřete obvod nakreslením dvou hran, které se setkají pod pravým úhlem	určete bod ve směru, ve kterém se má obvod uzavřít; pak zadejte *o* (pro Orto). Hrana se protáhne, dokud se nesetká s jinou hranou desky, kolmou k první hraně desky.
uzavřít obvod přidáním hrany od předchozího bodu do počátečního bodu základny	zadejte **z** (pro Zavřít).

19 Pokračujte umisťováním desek nebo střešních desek a po dokončení stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření desky nebo střešní desky ze stěn

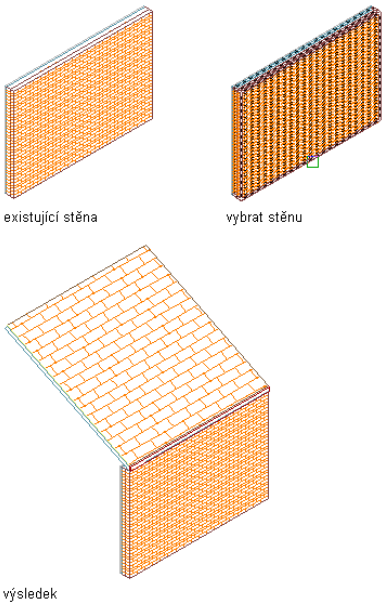
Tento postup použijte k vytvoření pravoúhlé desky/střešní desky z jedné nebo více stěn. To je užitečné, když chcete specifické zarovnání mezi základnou desky nebo střešní desky a základnou stěny. Při vytváření desky nebo střešní desky z jedné stěny definuje výška základny stěny okraj základny desky nebo střešní desky. Při vytváření desky nebo střešní desky z více stěn definuje horní část první vybrané stěny okraj základny desky nebo střešní desky.

Stanovením nulového sklonu lze vytvořit plochou desku nebo střešní desku, která sleduje obrys více stěn. Vyberete-li více stěn a nenulový sklon, vytvoří se více desek nebo střešních desek.

Jestliže uzavřená křivka protíná jednu z vybraných stěn, je deska nebo střešní deska neplatná a musíte vybrat stěny znovu.

TIP Tento postup je užitečný při umísťování střešních desek nad stávající stěny. Příkaz Převést, přístupný prostřednictvím kontextové karty Střecha existujícího objektu střechy, je užitečný v případě, že chcete specifickým způsobem zarovnat základnu desky se základnou stěny.

Vytvoření střešní desky ze stěny



POZNÁMKA Když vybíráte více stěn, nejsou-li stěny řádně „začištěny“, je převod desky nebo střešní desky nepředvídatelný. Další informace najdete v části Definice skupin začištění na straně 1328.

1. Otevřete paletu nástrojů Návrh a vyberte nástroj Deska nebo Střešní deska. (Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj.)
2. Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Použití vlastnosti nástroje u ➤ Skica a stěny (nebo Skica, stěny a střecha v případě nástrojů střešní desky).
3. Vyberte jednu nebo více stěn a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Zadejte **a** (Ano) k vymazání stěn nebo **n** (Ne) k zachování stěn na výkresu.
5. Určete metodu zarovnání desky:

Jestliže chcete zarovnat …	**Pak…**
horní část desky či střešní desky s prvním zadaným bodem	zadejte **v** (Vrch).
střed desky či střešní desky s prvním zadaným bodem	zadejte **s** (Střed).

Jestliže chcete zarovnat …	Pak…
spodek desky či střešní desky s prvním zadaným bodem	zadejte **s** (Spodek).
čára sklonu desky či střešní desky s prvním zadaným bodem	zadejte **c** (Čára sklonu).

POZNÁMKA Toto zarovnání se používá pouze k vložení desky nebo střešní desky a není zachováno jako parametr vloženého objektu.

Čára sklonu je pozice základny desky nebo střešní desky, vztažená k její spodní ploše. Odsazení tloušťky ve stylu desky určuje vzdálenost mezi základnou a spodní plochou.

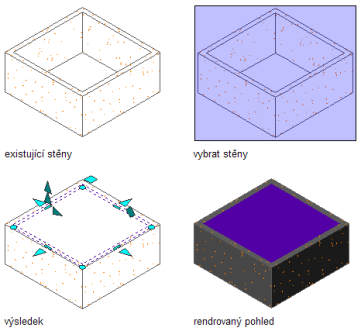
6 Určete zarovnání stěny pro zarovnání hrany:

Chcete-li zarovnat hranu základny desky nebo střešní desky s...	Pak…
levou stranou stěny umístěnou ve směru, ve kterém byla stěna nakreslena	zadejte **l** (vLevo)
středem stěny	zadejte **s** (Střed).
pravou stranou stěny na základě směru, v němž byla stěna nakreslena	zadejte **p** (vPravo)
základnou stěny	zadejte **z** (Základna).

7 K určení směru sklonu zadejte **l** (vLevo) nebo **p** (vPravo).

To je založeno na směru, ve kterém byla stěna nakreslena.

Vytvoření desky založené na stěnách

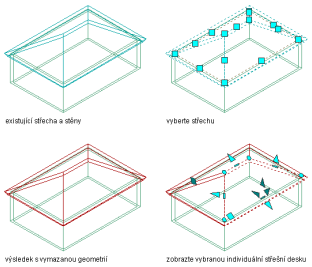


8 Upravte vlastnosti desky či střešní desky na paletě Vlastnosti, je-li to potřeba.

Vytvoření střešní desky ze střechy

Tento postup použijte, chcete-li převést plochy existujícího objektu střechy na jednotlivé střešní desky, které mají vlastnosti nástroje střešní desky, který vyberete. Pak můžete upravit střešní desky a jejich hrany samostatně.

Prostřednictvím místní nabídky Střecha lze také převést střechu na střešní desky. Další informace najdete v části Převod střechy na střešní desky na straně 2348.



TIP Pokud převedete střechu na střešní desky, pak střešní desky budou mít stejný přesah jako střecha.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj střešní desky, který chcete použít.

(Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj.)

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástroje na ➤ Skicu, stěny a střechu.

3 Vyberte střechu, která se má převést a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Při výzvě k vymazání původní geometrie stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování existující střechy zadejte **a** (Ano) pro její vymazání.

5 Upravte vlastnosti střešních desek na paletě Vlastnosti, je-li to potřeba.

Vytvoření desky nebo střešní desky z křivky

Tento postup použijte k převodu uzavřené křivky na jednu desku nebo střešní desku, která má vlastnosti vybraného nástroje. Tyto vlastnosti můžete po vytvoření objektu upravit. První čára nakreslená v křivce se stane hranou základny desky nebo střešní desky.

Vytvoření desek nebo střešních desek z křivek je užitečné v případě, že chcete vytvořit složitý tvar nebo tvar se zakřivenými hranami. Hladkost (mozaikování) zakřivených hran je řízeno nastavením rozlišení displeje 2 AEC označovaným jako odchylka plošky a maximální ploška. Počínaje aplikací Autodesk Architectural Desktop 2007 lze tato nastavení upravit po vytvoření desky nebo střešní desky. Jednotlivé segmenty plošek, které tvoří zakřivenou hranu, už nejsou považovány za samostatné hrany; s každým obloukem na obvodu desky nebo střešní desky se zachází jako s jedinou hranou. Další informace najdete v části Určení rozlišení zobrazení objektů s ploškami na straně 208.

1 Přetáhněte uzavřenou křivku požadovaného tvaru do umístění, do něhož chcete vložit desku nebo střešní desku.

2 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj desky/střešní desky, který chcete použít.

(Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj.)

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Použití vlastnosti nástroje u ➤ Skica a stěny (nebo Skica, stěny a střecha v případě nástrojů střešní desky).

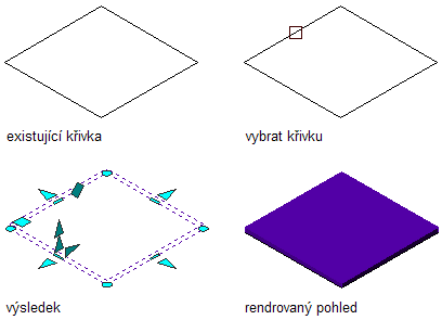
4 Vyberte uzavřenou křivku a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Zadejte **a** (Ano) k vymazání křivky nebo **n** (Ne) k zachování křivky na výkresu.

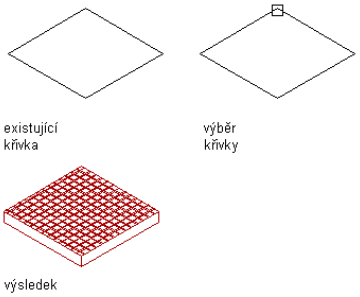
6 Určete režim:

Jestliže zadáte **d** (Přímé), stanou se z vrcholů křivky vrcholy obvodu desky nebo střešní desky. Jakákoli hodnota sklonu zadané ve vlastnostech nástroje je ignorována.

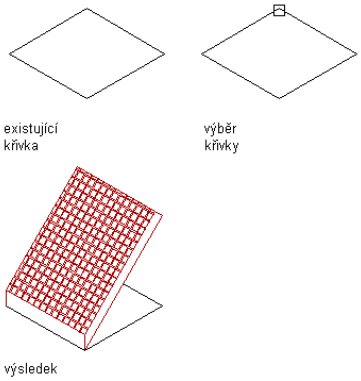
Převod křivky na desku pomocí přímého režimu



Převod křivky na střešní desku za použití přímého režimu

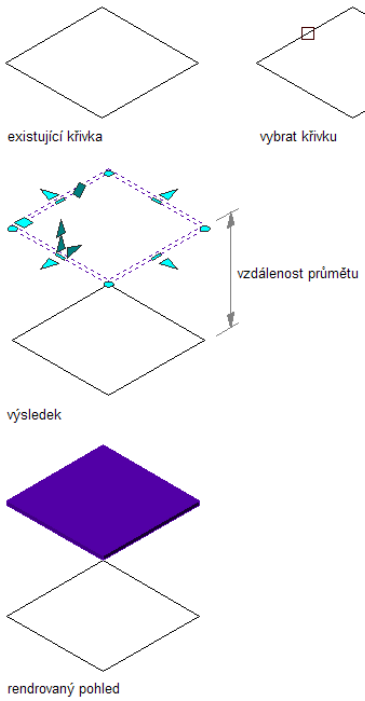


Převedení křivky na střešní desku pomocí přímého režimu a přidání úhlu sklonu



Jestliže zadáte **p** (Promítnuté), budete požádáni o základní výšku desky nebo střešní desky. Souřadnice *X,Y* prvního vrcholu křivky se promítnou do hodnoty základní výšky Z. Tímto se stanoví bod vložení.

Převod křivky na desku pomocí promítnutého režimu



7 Pokud jste zadali promítnutý režim, zadejte hodnotu základní výšky.

8 Určete metodu zarovnání desky:

Chcete-li zarovnat desku nebo střešní desku...	**Pak…**
vrch desky s křivkou (nebo výškou základny, když používáte režim promítnutý)	zadejte **v** (Vrch).
střed desky s křivkou (nebo základní výškou, při použití promítnutého režimu)	zadejte **s** (Střed).
spodní okraj desky s křivkou (nebo základní výškou, při použití promítnutého režimu)	zadejte **s** (Spodek).

Chcete-li zarovnat desku nebo střešní desku...	Pak…
sklon desky s křivkou (nebo výškou základny, když používáte režim promítnutý)	zadejte **c** (Čára sklonu).

POZNÁMKA Toto zarovnání se používá pouze k vložení desky nebo střešní desky a není zachováno jako parametr vloženého objektu.

9 Upravte vlastnosti desky či střešní desky na paletě Vlastnosti, je-li to potřeba. Můžete například přidat úhel sklonu.

Vytvoření desky z prostoru

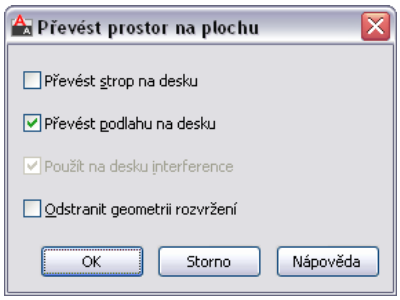
Tento postup použijte k převodu prostoru na desku, která má vlastnosti nástroje desky, který vyberete. Tyto vlastnosti můžete upravovat po vytvoření desky. Jestliže existuje podmínka průniku na kterémkoliv vybraném prostoru, můžete určit, zda chcete aby byly použity jako otvory v nové desce.

POZNÁMKA Tento postup je aktuálně k dispozici pouze pro nástroje desky.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj desky, který chcete použít. (Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj.)

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroji a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástroje na ➤ Prostor.

3 Vyberte jeden nebo více prostorů a stisknutím klávesy *ENTER* otevřete list Převést prostor na desku.



4 Chcete-li vytvořit desku ze stropu prostoru, vyberte možnost Převést strop na desku.

5 Chcete-li vytvořit desku z podlahy prostoru, vyberte možnost Převést podlahu na desku.

6 Pokud chcete, aby kolizní podmínky na některém z vytvořených prostorů byly ignorovány, vyberte možnost Použít kolize u desky.

7 Vyberte volbu Vymazat geometrii rozvržení k vymazání prostoru.

8 Klepněte na tlačítko OK.

9 Podle potřeby upravte vlastnosti nové desky na paletě Vlastnosti.

Vytvoření nástroje Deska nebo Střešní deska

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit nástroj desky nebo střešní desky a přidat jej do palety nástrojů. Možná bude potřeba, abyste vytvořili vlastní nástroje desky nebo střešní desky, jestliže umísťujete více střešních desek specifických stylů, které mají stejné vlastnosti.

Vytváříte například kancelářskou budovu, která má složitý střešní systém. Ačkoliv všechny řezy šikmé střechy používají stejný styl střešní desky a hrany, má každá střešní deska odlišný sklon. Pro efektivní práci můžete vytvořit nástroj střešní desky pro každý sklon a vybrat vhodný nástroj pro umístění střešních desek se správným sklonem pro každou část střechy.

K vytvoření nástroje Deska nebo Střešní deska můžete použít kteroukoli z následujících metod:

- Přetáhněte desku nebo střešní desku, která má požadované vlastnosti, do palety nástrojů.
- Přetáhněte styl desky nebo střešní desky ze Správce stylů do palety nástrojů a pak přizpůsobte vlastnosti nového nástroje.
- Okopírujte existující nástroj desky nebo střešní desky a pak přizpůsobte vlastnosti nového nástroje.
- Přetáhněte nástroj desky nebo střešní desky z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu a pak přizpůsobte vlastnosti nástroje.

1 Otevřete paletu nástrojů, ve které budete chtít vytvořit nástroj.

2 Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit nástroj z desky nebo střešní desky ve výkresu	vyberte desku nebo střešní desku a přetáhněte ji do palety nástrojů. **TIP** Desku nebo střešní desku přetahujte za bod na jejím obvodu, nikoli za některý z jejích uzlů.

Chcete-li...	Pak…
vytvořit nástroj ze stylu desky nebo střešní desky ve Správci stylů	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů , vyhledejte styl, který chcete zkopírovat, a přetáhněte jej na paletu nástrojů. Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů.
zkopírovat nástroj v aktuální paletě nástrojů	klepněte pravým tlačítkem na nástroj, klepněte na Kopírovat a klepněte na Vložit.
kopírovat nástroj z jiné palety	otevřete jinou paletu nástrojů, pravým tlačítkem klepněte na nástroj a klepněte na položku Kopírovat. Znovu otevřete paletu, kam chcete přidat nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vložit.

3 Pravým tlačítkem klepněte na nový nástroj a klepněte na položku Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro položku Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

Tento popis se používá jako nápověda nástroje na paletě nástrojů a k popisu nástroje, pokud je uložen v katalogu nástrojů.

6 Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.

7 Klepněte na tlačítko vedle položky Popis a zadejte popis nástroje.

8 Jestliže nechcete použít výchozí klíč hladiny, klepnutím na tlačítko u položky Klíč hladiny zvolte klíč hladiny.

9 Jestliže chcete přepsat výchozí názvy hladin, vyberte klepnutím na tlačítko u položky Přepsání hladin příslušné přepsání hladiny.

10 Vyberte styl desky či střešní desky.

11 K nalezení možnosti Styl vyberte soubor výkresu, který obsahuje styl, použitý pro tuto desku nebo klepněte na tlačítko Procházet, a použijte standardní dialogové okno výběru souboru na výběr souboru.

12 Zadejte hodnotu ohraničených prostor.

Chcete-li…	Pak…
povolit použití desek nebo střešních desek jako ohraničujícího objektu pro asociativní prostory	klepněte na tlačítko Ano.
zabránit použití desky nebo střešní desky jako hraničního objektu asociativních prostorů	klepněte na tlačítko Ne.
použití nastavení ohraničení ze stylu desky nebo střešní desky	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

13 Pro Režim vyberte Promítnutý nebo Přímo.

14 Rozbalte Rozměry.

15 Zadejte hodnotu pro Tloušťka.

16 Zadejte hodnotu pro svislou vzdálenost odsazení z bodu vložení pro Svislé odsazení.

17 Zadejte hodnotu pro vodorovnou vzdálenost odsazení z bodu vložení pro Vodorovné odsazení.

18 Vyberte zarovnání:

Jestliže chcete zarovnat …	Pak…
horní část desky či střešní desky s prvním zadaným bodem	vyberte Vrch.
střed desky či střešní desky s prvním zadaným bodem	vyberte Střed.
spodek desky či střešní desky s prvním zadaným bodem	vyberte Spodek
čára sklonu desky či střešní desky s prvním zadaným bodem	vyberte Čára sklonu.

POZNÁMKA Toto zarovnání se používá jen, když se vkládá deska a není zachováno jako parametr desky. Zarovnání je určeno primárně pro režim Přímo.

Čára sklonu je pozice základny desky nebo střešní desky, vztažená k její spodní ploše. Odsazení tloušťky ve stylu desky určuje vzdálenost mezi základnou a spodní plochou.

19 Vyberte směr nebo definujte, jak je deska nebo střešní deska nakreslena vzhledem k základně.

20 Zadejte hodnotu pro hloubku přesahu pro Přesah.

21 Vyberte styl pro Hrana obvodu.

22 K nalezení stylu Hrana vyberte soubor výkresu, který obsahuje styl hrany použitý pro desky vytvořené pomocí tohoto nástroje, nebo vyberte Procházet a použijte standardní dialogové okno výběru souboru na výběr souboru.

23 Klepněte na tlačítko OK.

Úprava desek a střešních desek

Po umístění objektu desky nebo střešní desky můžete změnit jeho styl, umístění, velikost, tvar, sklon, styly hrany a další vlastnosti. Můžete začistit jeho styky a oříznout nebo protáhnout jej pomocí jiného objektu jako odkazu. Můžete také změnit desky nebo střešní desky pomocí jiných objektů jako kolizních podmínek nebo modifikátorů tělesa.

V závislosti na typu úprav, které chcete provést, mohou být k dispozici různé metody.

- Po výběru desky nebo střešní desky můžete klepnout na libovolný bod bez uzlu podél obvodu a přetáhnout celý objekt do nového umístění. Můžete také přesunout objekt klepnutím na uzel, stisknutím mezerníku a přesunutím objektu do nového umístění a následným klepnutím.
- Můžete přetáhnout uzly, které se zobrazují na vybrané desce nebo střešní desce, a změnit tak jejich orientaci, velikost nebo další fyzické vlastnosti.
- Při úpravách uzlů, při kterých se mění rozměr nebo úhel, umožňuje funkce Dynamický vstup zadání přesné hodnoty místo přesouvání uzlu. (Tato funkce je aktivována ve výchozím nastavení, můžete ji zapínat a vypínat klepnutím na tlačítko DYN na stavovém panelu aplikace. Další informace najdete v části Dynamické kóty na straně 128.)
- Vlastnosti nástroje deska můžete použít u existující desky nebo vlastnosti nástroje střešní desky u stávající střešní desky.
- Nastavení na paletě Vlastnosti objektu můžete změnit. Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro

vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.

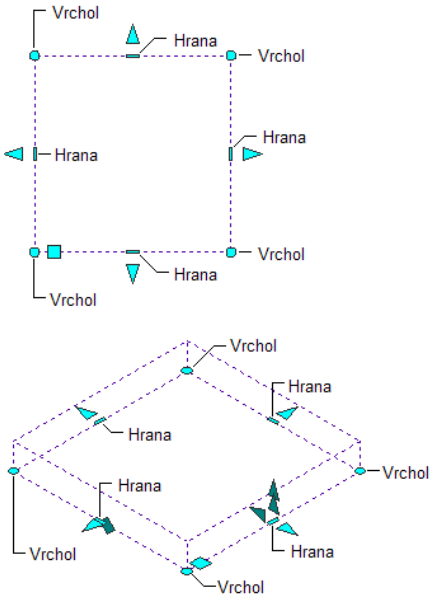
- Použít lze příkazy pro úpravy z kontextové karty na pásu karet.

Použití uzlů k úpravám desek/střešních desek

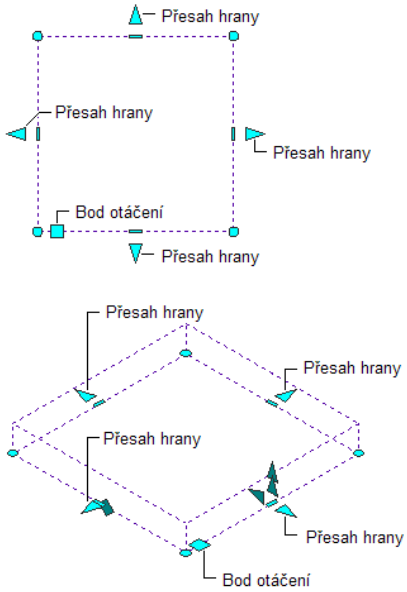
Pro vybraný objekt desky nebo střešní desky se zobrazují různé typy uzlů pro úpravy. Tyto uzly můžete podle potřeby přetahovat a změnit tak umístění nebo velikost objektu nebo můžete zadat přesné hodnoty vzdálenosti nebo úhlu pomocí funkce Dynamický vstup. Při výběru uzlu s více funkcemi můžete mezi těmito funkcemi přecházet stisknutím klávesy *CTRL*.

Typy uzlů pro úpravy dostupné u vybrané desky nebo střešní desky závisí na směru zobrazení. Jak uvádí následující ilustrace, uzly Hrana, Přesah hrany, Vrchol a Bod otáčení se zobrazují v pohledech půdorysu i v trojrozměrných (3D) izometrických pohledech. Uzly Úhel, Vertikální odsazení, Horizontální odsazení a Tloušťka jsou k dispozici pouze v 3D izometrických pohledech.

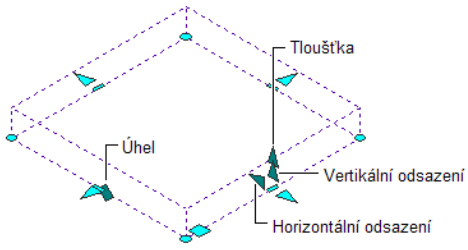
Zobrazení vrcholů desky a uzlů hran



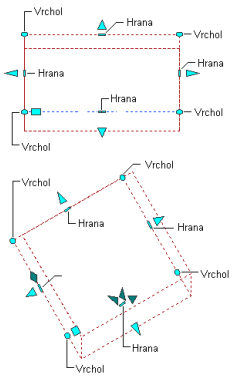
Přesah hrany desky a uzlů otočných bodů



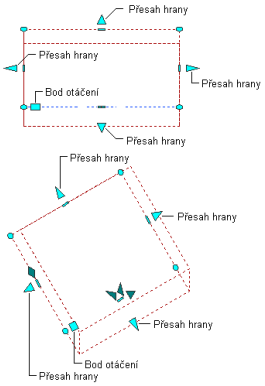
Uzly úhlu desky, tloušťky, vodorovného odsazení a svislého odsazení



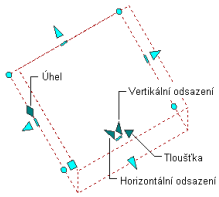
Vrcholy desky a uzlů hran



Přesah hrany desky a uzlů otočných bodů



Uzly úhlu desky, tloušťky, vodorovného odsazení a svislého odsazení



Použití uzlů hran desky/střešní desky

Uzly hrany umožňují změnit velikost, tvar nebo sklon vybrané desky nebo střešní desky postupným přesouváním jednotlivých hran. Při umístění kurzoru na uzel Hrana uvádí

nápověda dostupné režimy úprav (viz část popisy režimů v následujícím postupu.) Po klepnutí na uzel Hrana můžete procházet jednotlivé režimy stisknutím klávesy *CTRL*.

Pomocí následujícího obecného postupu vyberte režim uzlu hrany a upravte hranu desky nebo střešní desky:

1. Vyberte desku nebo střešní desku, kterou chcete upravit.

   Zobrazí se uzly hrany.

2. Umístěte kurzor na uzel hrany, kterou chcete upravit.

   Zobrazí se seznam dostupných režimů úprav. (Režimy jsou různé pro rovné a zakřivené hrany, viz následující popisy.)

3. Klepněte na uzel hrany a přesuňte kurzor jemně ve směru, ve kterém chcete přesunout hranu. Chcete-li použít výchozí režim úprav, přejděte k dalšímu kroku, jinak stisknutím klávesy *CTRL* procházejte režimy úprav k požadovanému režimu.
4. Podle potřeby zadejte vzdálenost nebo umístění nebo přesouvejte kurzor, dokud náhled nebude v požadované pozici. Potom klepnutím dokončete úpravy a zrušte výběr uzlu.
5. Stiskněte klávesu *ESC* nebo klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Zrušit výběr všech ke zrušení výběru desky a vypnutí všech uzlů.

   Při běžných úpravách uzlů zůstane zachován úhel sklonu desky, bez ohledu na hodnotu *Z* určeného bodu.

POZNÁMKA Na bod otáčení nemají vliv úpravy hran desky nebo střešní desky pomocí uzlů.

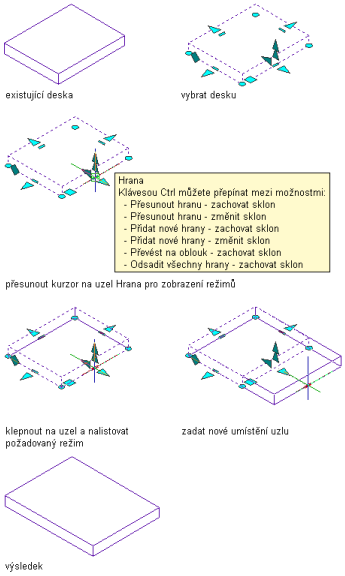
Režimy úprav pro přímé hrany

Hrany uzlů pro hrany rovné desky nebo střešní desky mají následujících 6 režimů pro úpravy:

- Přesunout hranu – zachovat sklon
- Přesunout hranu – změnit sklon
- Přidat nové hrany – zachovat sklon
- Přidat nové hrany – změnit sklon
- Převést na oblouk – zachovat sklon
- Odsadit všechny hrany – zachovat sklon

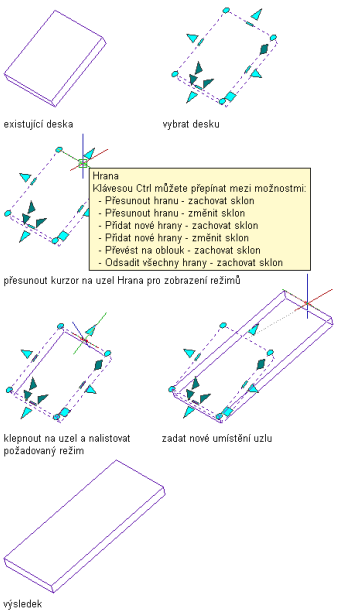
Přesunout hranu – zachovat sklon

Při přesouvání hrany se přilehlé hrany protáhnou nebo zkrátí odpovídajícím způsobem, aniž by to mělo vliv na sklon. Jedná se o výchozí režim vyrovnání hran.

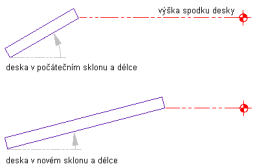


Přesunout hranu – změnit sklon

Při přesouvání hrany se přilehlé hrany protáhnou nebo zkrátí podle směru pohybu a sklon se podle potřeby změní tak, aby byla zachována výška přesouvané hrany.

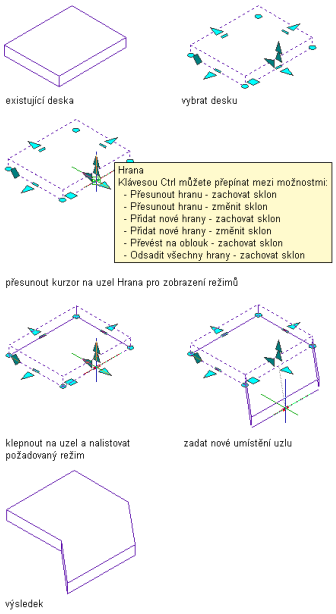


Boční pohled



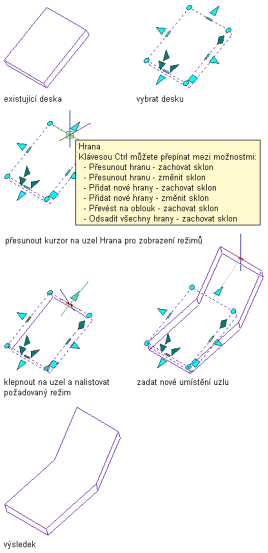
Přidat nové hrany – zachovat sklon

Při přesouvání hrany se místo vyrovnání přilehlých hran přidají nové hrany, z nichž každá má vlastní uzel hrany a přesahu hran. U sklonu nedojde ke změně.



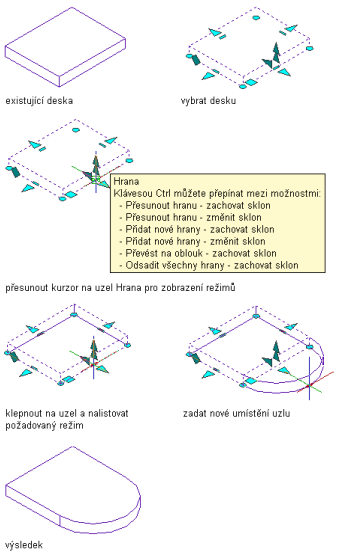
Přidat nové hrany – změnit sklon

Při přesouvání hrany se místo vyrovnání přilehlých hran přidají nové hrany, z nichž každá má vlastní uzel hrany a přesahu hran. Sklon se podle potřeby změní tak, aby byla zachována výška přesouvané hrany.



Převést na oblouk – zachovat sklon

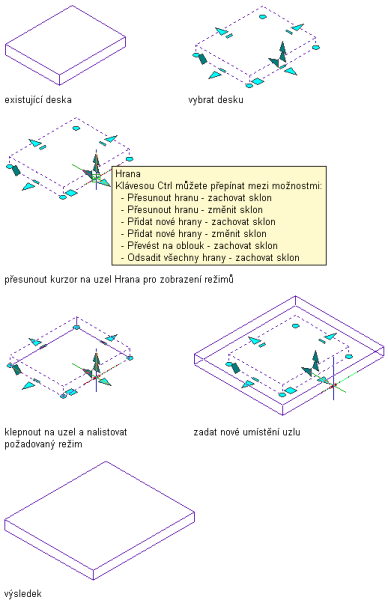
Převede hranu na oblouk, který můžete přesouvat dovnitř nebo vně vybrané roviny za účelem zadání směru a stupně oblouku. Přilehlé hrany nejsou ovlivněny.



Odsadit všechny hrany – zachovat sklon

Všechny vnější obvodové hrany se přesunou dovnitř nebo ven aktuální roviny ve stejném směru, ve kterém přesouváte vybraný uzel hrany. Stupeň oblouku

je zachován. Pokud byly do desky nebo střešní desky přidány otvory, jejich hrany zůstanou beze změny.



Režimy úprav uzlů hrany u zakřivených hran

U zakřivených hran (ať již byly původně vytvořeny jako takové nebo převedeny z rovné hrany pomocí příkazu Převést na režim oblouku uvedeného výše) nabízí uzel hrany 5 režimů, z nichž žádný nemění sklon:

- Protáhnout hranu – zachovat sklon
- Přesunout hranu – zachovat sklon
- Přidat nové hrany – zachovat sklon
- Převést na úsečku – zachovat sklon
- Odsadit všechny hrany – zachovat sklon

Protáhnout hranu – zachovat sklon

Přesuňte uzel hrany dovnitř nebo vně aktuální roviny. Tím změníte umístění poloviny oblouku. Přilehlé hrany nejsou ovlivněny. Jedná se o výchozí režim pro zakřivené hrany.

Přesunout hranu – zachovat sklon

Pokud posunete uzel hrany dovnitř nebo vně aktuální roviny, přilehlé hrany se vyrovnají nebo zkrátí podle směru pohybu. Vzdálenost mezi koncovými body oblouku se změní, ale úhel oblouku zůstane zachován.

Přidat nové hrany – zachovat sklon

Při přesunutí uzlu hrany mimo aktuální rovinu nejsou protaženy ani přesměrovány přilehlé hrany, ale místo toho jsou přidány nové hrany, z nichž každá má vlastní uzly Hrana a Přesah hrany. Je zachován stupeň hrany i vzdálenost mezi koncovými hranami.

Převést na úsečku – zachovat sklon

Po klepnutí je zakřivená hrana převedena na rovnou čáru mezi koncovými body oblouku. Přilehlé hrany nejsou ovlivněny.

Odsadit všechny hrany – zachovat sklon

Všechny vnější obvodové hrany se přesunou dovnitř nebo ven aktuální roviny ve stejném směru, ve kterém přesouváte vybraný uzel hrany. Stupeň oblouku je zachován. Pokud byly do desky nebo střešní desky přidány otvory, jejich hrany zůstanou beze změny.

Použití uzlů přesahu hrany desky/střešní desky

Tento postup použijte ke změně přesahu hrany desky nebo střešní desky. (Přesah můžete také změnit pomocí tabulky, která je k dispozici na paletě vlastností objektu nebo jeho kontextové kartě na pásu karet. Další informace naleznete v části Změna hran desky/střešní desky na straně 2401.)

1. Vyberte desku nebo střešní desku.
2. Vyberte uzel přesahu hrany.
3. Zadejte hodnotu určující požadovanou vzdálenost přesahu nebo přesouvejte uzel, dokud se nezobrazí požadovaná hodnota.

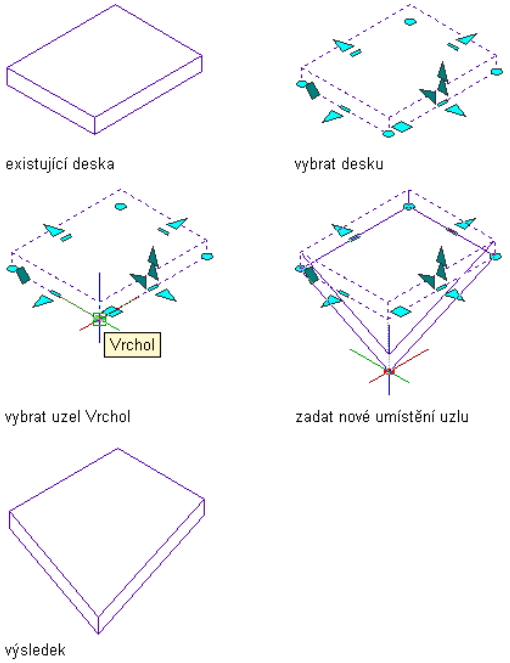
Změna přesahu hrany desky pomocí uzlu Přesah hrany

Použití vrcholových uzlů desky/střešní desky

Tento postup slouží ke změně velikosti nebo tvaru desky či střešní desky přesunutím jednoho nebo více vrcholů.

1. Vyberte desku nebo střešní desku.
2. Vyberte vrcholový uzel u vrcholu, který chcete přesunout (nebo stiskněte klávesu *SHIFT* a vybírejte přitom více uzlů vrcholu).
3. Přesuňte vrchol do požadovaného umístění a klepněte tlačítkem myši. Přilehlé okraje jsou odpovídajícím způsobem protaženy nebo zkráceny. Pokud jste při podržené klávese SHIFT vybrali více vrcholových uzlů, přetáhněte jeden z nich do požadovaného umístění a klepněte. Přesunou se také další vrcholové uzly, přičemž je zachována jeho pozice ve vztahu k přetaženému uzlu.

Změna obvodu desky přesunutím vrcholového uzlu

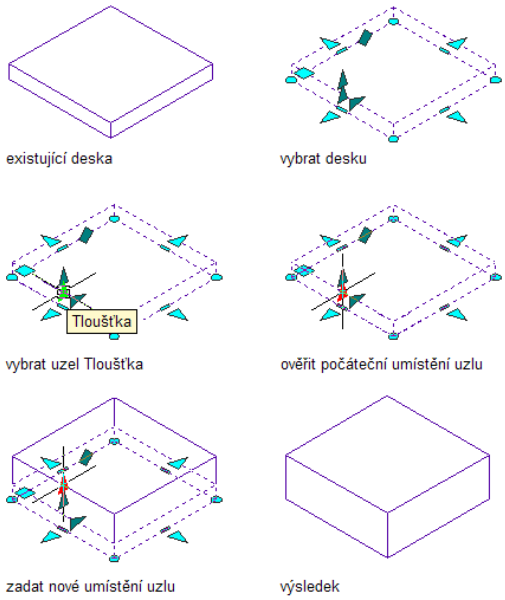


Použití uzlů tloušťky desky/střešní desky

Tento postup slouží ke změně tloušťky desky nebo střešní desky v 3D izometrickém pohledu. (Chcete-li změnit tloušťku více objektů najednou bez ohledu na typ zobrazení, najdete informace v části Změna tloušťky desky nebo střešní desky na straně 2396.)

1. Vyberte desku nebo střešní desku.
2. Vyberte uzel Tloušťka.
3. Zadáním hodnoty určete požadovanou tloušťku nebo přesouvejte kurzor, dokud se nezobrazí požadovaná hodnota, a potom klepněte tlačítkem myši.

Změna tloušťky desky pomocí uzlu Tloušťka.



Použití mřížek odsazení desky/střešní desky

Tento postup slouží ke změně vodorovného a svislého objektu odsazení desky nebo střešní desky v 3D izometrickém pohledu. (Chcete-li změnit horizontální nebo vertikální odsazení více objektů najednou, bez ohledu na typ pohledu, najdete informace v části Změna odsazení desky nebo střešní desky na straně 2396.)

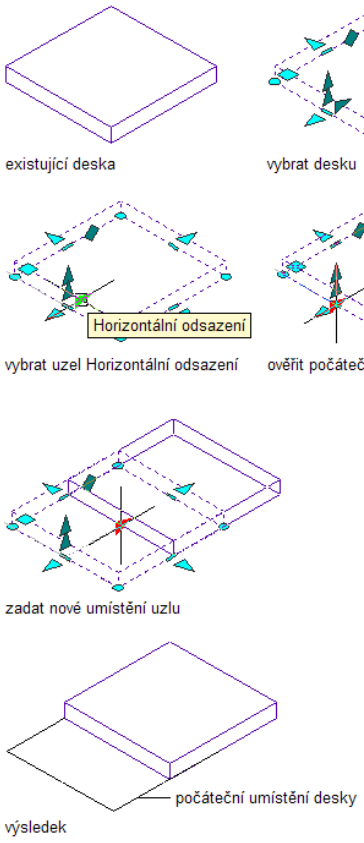
Odsazení jsou svislé a vodorovné vzdálenosti od bodu vložení desky.

1 Vyberte desku

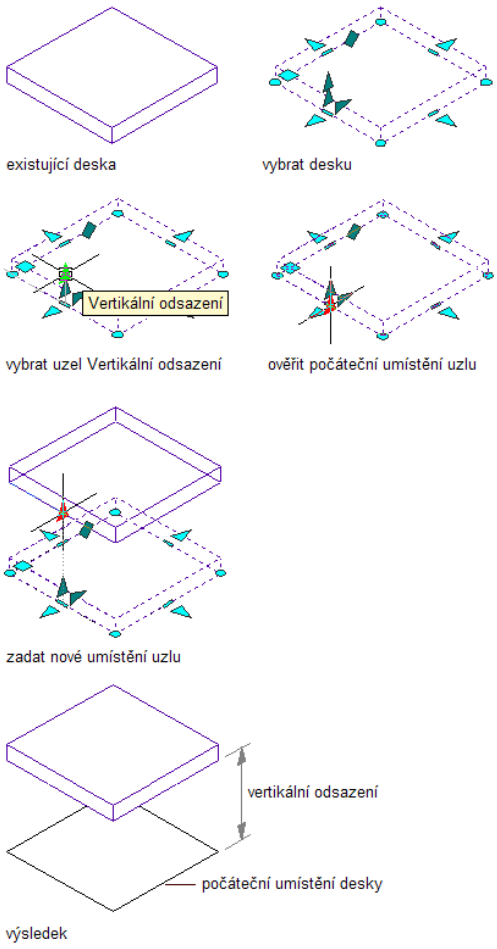
2 Vyberte uzel vertikálního nebo horizontálního odsazení.

3 Zadejte hodnotu určující požadovanou vzdálenost odsazení nebo přesouvejte kurzor, dokud se nezobrazí požadovaná hodnota, a potom klepněte tlačítkem myši.

Změna vodorovného odsazení desky pomocí uzlu Vodorovné odsazení.



Změna svislého odsazení desky pomocí uzlu Svislé odsazení.



Použití uzlů úhlu desky/střešní desky

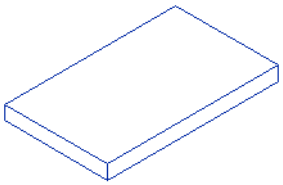
Tento postup slouží ke změně sklonu desky nebo střešní desky v 3D izometrickém pohledu. (Také můžete použít paletu Vlastnosti k nastavení sklonu a řízení automatického zarovnání zakončení střešního pláště. Další informace najdete v části Změna nastavení sklonu desky/střešní desky na straně 2397).

1 Vyberte desku

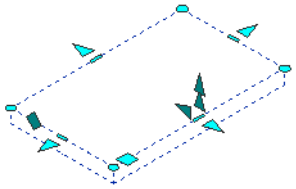
2 Vyberte uzel Úhel. Pokud je zapnutý dynamický vstup, v oblasti výkresu se zobrazí hodnoty asociativního sklonu, stoupání a průběhu.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Uzel Úhel je dostupný jen tehdy, když vyberete desku nebo střešní desku v 3D izometrickém pohledu.

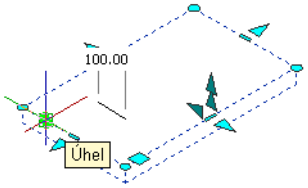
Použití uzlu Úhel k úpravě sklonu desky



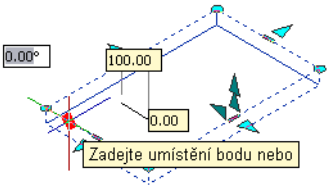
existující deska



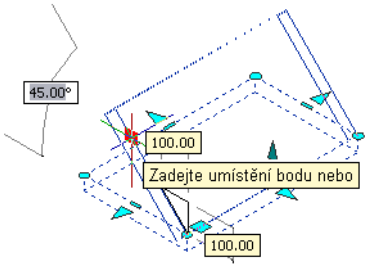
vybrat desku



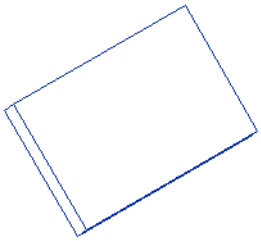
přesuňte kurzor na uzel Úhel



vybrat uzel Úhel

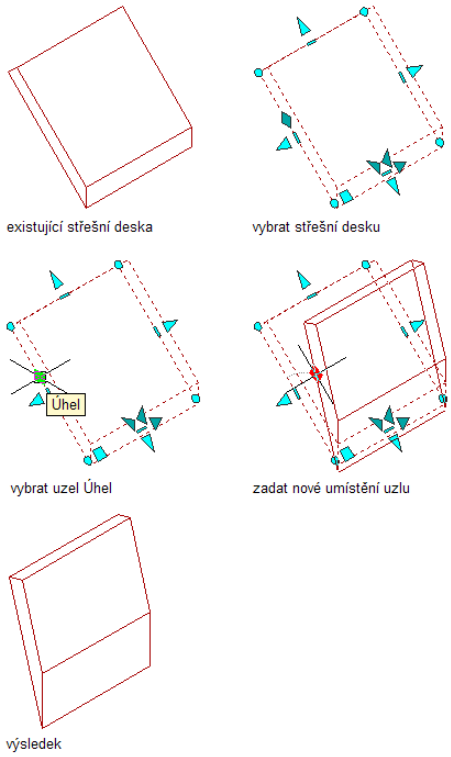


zadat nové umístění uzlu



výsledek

Použití uzlu Úhel k úpravě sklonu střešní desky



3 Nastavte sklon:

Chcete-li…	Pak…
nastavit sklon ručně	zadejte hodnotu nebo posouvejte uzel, dokud se nezobrazí požadovaný úhel. Pak klepněte tlačítkem myši.
nastavte sklon změnou vzepětí desky	stiskněte klávesu *TAB*, dokud nebude označena hodnota stoupání a pak zadejte hodnotu nebo přesouvejte uzel, dokud nedosáhnete požadovaného stoupání. Pak klepněte tlačítkem myši.

4 Klepněte jednou.

Použití mřížek bodů otočení desky/střešní desky

Tento postup slouží ke změně bodu otočení desky nebo střešní desky. (Můžete také použít paletu Vlastnosti ke změně hodnot *X*, *Y* a *Z* otočného bodu.)

Implicitně je otočný bod první vrchol základny. Můžete však posunout bod otáčení do kteréhokoli jiného bodu, buď na, nebo mimo desku či střešní desku.

POZNÁMKA Jestliže bylo omezení Ponechat výšku zakončení střešního pláště nastaveno pro objekt, je otočný bod ignorován. Informace o nastavení této možnosti získáte v části Změna nastavení sklonu desky/střešní desky na straně 2397.

1. Vyberte desku nebo střešní desku.
2. Vyberte uzel Bod otáčení.
3. Přesouvejte kurzor, dokud bod otočení nedosáhne požadovaného umístění, a klepněte tlačítkem myši.

Použití vlastností nástroje u existující desky/střešní desky

Tento postup slouží ke změně jedné nebo více desek či střešních desek použitím vlastností nástroje desky nebo střešní desky. Vlastnosti zahrnují styl a veškerá další nastavení zadaná v nástroji, který vyberete.

1. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj desky/střešní desky, který chcete použít.

   (Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj.)
2. Klepněte pravým tlačítkem na nástroj a vyberte příkaz Použít vlastnosti nástroje na ➤ Deska nebo Použít vlastnosti nástroje na ➤ Střešní deska.
3. Vyberte desky nebo střešní desky, které chcete změnit, a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Upravte vlastnosti změněných desek nebo střešních desek na paletě Vlastnosti, je-li to potřeba.

Změna vlastností desek nebo střešních desek

Řadu vlastností desky nebo střešní desky, které lze upravit pomocí uzlů, lze změnit také na paletě Vlastnosti. Pokud má více vybraných objektů stejnou hodnotu vlastnosti, je možné změnit hodnotu pro všechny objekty jediným zadáním na paletě vlastností. Paleta vlastností také poskytuje přístup k tabulkám Hrany desek a Hrany střešních desek a umožňuje připojovat hypertextové odkazy, poznámky nebo soubory k deskám nebo střešním deskám.

Změna stylu desek nebo střešních desek

Tento postup slouží ke změně stylu jedné nebo více desek nebo jedné či více střešních desek ve výkresu. Tento postup nelze použít současně u desek i střešních desek.

1. Vyberte jednu nebo více desek nebo střešních desek a poklepejte na ně.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položky Základní a Obecné.

   Pokud jsou vybrané objekty různých stylů, je hodnota vlastnosti Styl *VARIES*.
3. Vyberte nový styl z rozevíracího seznamu.

   Vybraný styl je přiřazen všem vybraným objektům.

Změna tloušťky desky nebo střešní desky

Tento postup slouží ke změně tloušťky desky nebo střešní desky, pro které se používá proměnná Základní tloušťka (BT) za účelem definování hodnoty tloušťky ve stylu objektu. Je-li u stylu uvedena pevná tloušťka desky nebo střešní desky (nebo libovolnou komponentu vícesložkové desky nebo střešní desky), hodnota Tloušťka na paletě Vlastnosti je určena pouze pro čtení a lze ji změnit pouze úpravou stylu nebo použitím jiného stylu. Další informace o používání proměnné ZT najdete v části Zadejte tloušťku a odsazení komponenty desky/střešní desky na straně 2443.

1. Vyberte desku nebo střešní desku, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalit Základní a rozbalit Kóty.
3. Klepněte na hodnotu Tloušťka a zadejte novou hodnotu.

Změna odsazení desky nebo střešní desky

Tento postup slouží ke změně vertikálního nebo horizontálního odsazení desky nebo střešní desky. Odsazení jsou vertikální a horizontální vzdálenosti od bodu vložení desky nebo střešní desky.

1. Poklepejte na desku nebo střešní desku, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položky Základní a Kóty.
3. Klepněte na hodnotu Vertikální odsazení nebo Horizontální odsazení a zadejte novou hodnotu.

Změna hran desky nebo střešní desky

Tento postup slouží pro přístup k listu Hrany desek nebo Hrany střešních desek z palety vlastností.

1. Poklepejte na desku nebo střešní desku, jejíž hrany chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položky Základní a Kóty.
3. Klepněte na tlačítko vedle hran.

   Tabulky Hrany desek a Hrany střešních desek mají stejnou funkci jako tabulky Upravit hrany desek a Upravit hrany střešních desek, k nimž jste získali přístup z kontextové karty desky nebo střešní desky. Další informace o používání těchto listů uvádí část Změna hran desky/střešní desky na straně 2401
4. Klepněte na tlačítko OK.

Změna nastavení sklonu desky/střešní desky

Tento postup použijte ke změně nastavení sklonu desky/střešní desky a k určení, zda má být zakončení střešního pláště zarovnáno, když se změní sklon.

Můžete také řídit nastavení přesahu nebo výšky základny desky. Toto omezení se týká jen hrany základny a funguje jen když je základna vodorovná.

1. Poklepejte na desku, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položky Kóty a Sklon.
3. Zadejte hodnoty pro Vzepětí, Délka nebo Úhel k definici sklonu
4. Vyberte nastavení možnosti Zachovat zvýšení zakončení střešního pláště:

Chcete-li…	Pak…
provést zarovnání zakončení střešního pláště s ostatními zakončeními střešního pláště desek nebo střešních desek, bez ohledu na styl, nastavením přesahu	vyberte možnost Úpravou přesahu.
provést zarovnání zakončení střešního pláště s ostatními zakončeními střešního pláště desek nebo střešních de-	vyberte možnost Nastavením výšky základny.

Chcete-li…	Pak…
sek, bez ohledu na styl, nastavením výšky základny	
ignorujte zarovnání zakončení střešního pláště	klepněte na tlačítko Ne.

Změna umístění desky nebo střešní desky

Použijte tento postup, chcete-li přemístit desku/střešní desku změnou hodnot souřadnic jejího bodu vložení. Deska nebo střešní deska má také orientaci vzhledem ke GSS nebo aktuálnímu USS. Je-li například horní a dolní linie referenčního objektu rovnoběžná s rovinou *XY*, její normála je rovnoběžná s osou *Z*. Orientaci objektu lze měnit vyrovnáním jeho normály s jinými osami. Objekt také můžete otočit v rovině změnou úhlu otočení.

Informace o globálním souřadném systému (GSS) a uživatelském souřadném systému (USS) získáte v tématu nápovědy aplikace AutoCAD „Použití souřadnic a souřadných systémů“.

TIP Nejrychlejším způsobem vyhledání a zobrazení témat v aplikaci AutoCAD, uvedených v nápovědě aplikace AutoCAD Architecture, je klepnout na kartu Hledat v okně nápovědy, vybrat možnost Hledat jen názvy a pak kopírovat a vložit nebo napsat název tématu aplikace AutoCAD a klepnout na tlačítko Zobrazit seznam témat.

1. Poklepejte na desku nebo střešní desku, kterou chcete přesunout.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položky Základní a Umístění.
3. Klepněte na tlačítko u položky Další informace.
4. Určete umístění desky nebo střešní desky:

Chcete-li…	Pak…
přemístit desku nebo střešní desku	zadejte nové hodnoty souřadnic v poli Bod vložení.
určit polohu desky nebo střešní desky v rovině *XY*	vytvořte normálu desky nebo střešní desky rovnoběžně s osou *Z*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro Z a **0** pro X a Y.

Chcete-li…	Pak…
určit polohu desky nebo střešní desky v rovině *YZ*	vytvořte normálu desky nebo střešní desky rovnoběžně s osou *X*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro X a **0** pro Y a Z.
určit polohu desky nebo střešní desky v rovině *XZ*	vytvořte normálu desky nebo střešní desky rovnoběžně s osou *Y*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro Y a **0** pro X a Z.
změnit natočení desky nebo střešní desky	zadat novou hodnotu pro Úhel otočení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Určení zobrazení roviny řezu desky nebo střešní desky

Tento postup slouží k zadávání vlastností jedné nebo více rovin řezu pro jednotlivou desku nebo střešní desku. Vlastnosti zobrazení roviny řezu se vztahují pouze na reprezentace zobrazení, například Půdorys, které se používají v pohledu typu Horní (pohled půdorysu) ve výkresu.

1 Poklepejte na desku nebo střešní desku, kterou chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech desek nebo střešních desek ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech desek nebo střešních desek tohoto stylu, vyberte položku Styl desky nebo střešní desky: <název stylu>. Další informace o objektech stylech najdete v části Styly desek a střešních desek na straně 2436.

5 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rovina řezu.

6 U přepsání roviny řezu určete, zda chcete přepsat globální rovinu řezu definovanou pro aktuální konfiguraci zobrazení.

7 Pokud u možnosti Přepsat rovinu řezu vyberete položku Ano, zadejte hodnotu Výška k definování roviny řezu pro tento objekt. Případně můžete klepnout na možnost a určením 2 bodů na kreslicí ploše nastavit novou výšku.

Můžete také přejít ke stejnému nastavení roviny řezu a změnit je prostřednictvím místní nabídky desky nebo střešní desky následujícím způsobem.

1 Vyberte desku/střešní desku, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.

4 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Rovina řezu a pak podle potřeby změňte nastavení.

5 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Připojení odkazů, poznámek nebo souborů k desce/střešní desce

Tento postup použijte k připojení hypertextových odkazů, zadání poznámek nebo připojení referenčních souborů k desce nebo střešní desce. Můžete také upravit stávající poznámky a připojit nebo odpojit aktuálně připojené referenční soubory.

1 Poklepejte na desku/střešní desku, k níž se mají připojit informace.

2 Na paletě Vlastnosti klepnout na kartu Rozšířená data.

3 K přidání hypertextového odkazu klepnout na vedle Hypertextový odkaz a zadat odkaz.

4 K přidání nebo úpravě poznámky, klepněte na tlačítko dále na Poznámky, zadejte text a klepněte na tlačítko OK.

5 K připojení, odpojení nebo úpravě reference klepněte na vedle Referenční dokumenty a pak proveďte cokoliv z následujícího:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text do pole Popis.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

6 Klepněte na tlačítko OK.

Použití kontextových nástrojů desky a střešní desky

Kromě nástrojů pro úpravy desek a střešních desek nebo úprav hodnot na jejich paletách vlastností můžete tyto objekty upravit také pomocí nástrojů, dostupných na jejich kontextových kartách na pásu karet a v jejich místních nabídkách. Tyto nástroje umožňují oříznutí, rozšíření a vyjmutí objektu, úpravy jeho hran a přidání a úpravy kolizních podmínek a modifikátorů tělesa a k úpravám vlastností zobrazení objektu.

Změna hran desky/střešní desky

Tento postup slouží k úpravě jedné nebo více hran desky či střešní desky. U každé vybrané hrany můžete změnit přesah, styl, vyjmutí (čtvercové nebo svislé) a úhel. Okno prohlížeče vám zobrazí, kterou hranu desky upravujete.

1 Vyberte desku nebo střešní desku, která má být upravena, a

pokud je vybraným objektem...	pak...
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Hrana ➤ Upravit .

pokud je vybraným objektem...	pak...
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Hrana ➤ Upravit .

2 Vyberte hrany, které mají být upraveny, a stiskněte klávesu *ENTER*.

3 V tabulce Upravit hrany desky nebo Upravit hrany střešní desky zvolte hranu, která má být upravena. K úpravě více hran pomocí stejných hodnot, stiskněte a přidržte klávesu *CTRL*, když vybíráte každou hranu.

POZNÁMKA Počínaje aplikací Autodesk Architectural Desktop 2007 nejsou nadále jednotlivé segmenty nebo plošky, které vytvářejí zakřivenou hranu, uvedeny jako samostatné hrany v tomto listu. Každý oblouk na obvodu desky nebo střešní desky je považován za jedinou hranu.

Vybrané hrany jsou v prohlížeči zvýrazněny v pravém podokně listu.

4 Zadejte hodnotu pro Přesah.

5 Vyberte styl hrany desky.

6 Vyberte Kolmo nebo Svisle pro Vyjmout hranu.

7 Zadejte hodnotu pro Úhel.

K obnovení úhlu na výchozí styl desky nebo střešní desky klepněte pravým tlačítkem na čísle hrany a klepněte na položku Obnovit výchozí styl. Tato možnost je dostupná, jen když byl styl hrany přiřazen a hodnota pro Úhel je jiná než výchozí.

8 Pokud je to nutné, vyberte další hrany ze seznamu a upravte je podle výše uvedeného popisu

9 Po dokončení úprav všech hran klepněte na tlačítko OK.

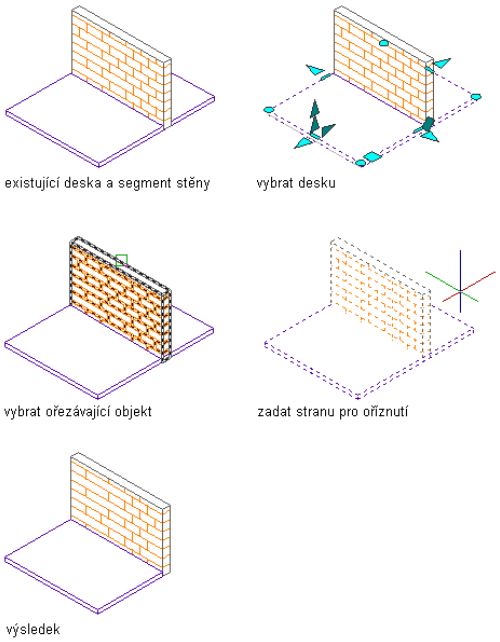
Oříznutí desky/střešní desky

Tento postup slouží k oříznutí desky nebo střešní desky pomocí úsečky, stěny, střešní desky nebo desky za účelem definování roviny oříznutí. Vlastní objekt oříznutí se nemusí protínat s deskou nebo střešní deskou, dokud představuje průsečík v aktuální souřadnicovém systému uživatele (USS). Rovina oříznutí však musí protínat linii obvodu desky nebo střešní desky, oříznout nelze pouze přesah.

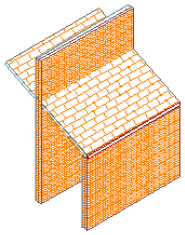
Profil podbití nebo zakončení střešního pláště, protínající rovinu oříznutí, je oříznut ve stejném úhlu jako deska či střešní deska.

Jestliže objekt oříznutí je stěna nebo deska, je rovina oříznutí na nejbližším povrchu. Nová hrana desky v rovině oříznutí má svůj úhel hrany definován rovinou oříznutí.

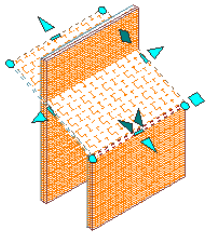
Oříznutí desky ke stěně



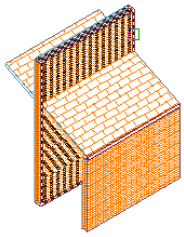
Oříznutí střešní desky u stěny



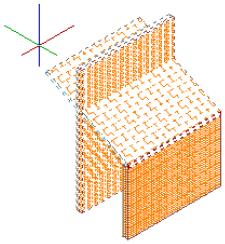
existující střešní deska a segmenty stěny



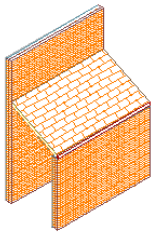
vybrat střešní desku



vybrat ořezávající objekt



zadat stranu pro oříznutí



výsledek

1 Vyberte desku nebo střešní desku, která má být oříznuta, a

pokud je vybraným objektem...	**pak...**
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ Oříznout.
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ Oříznout.

2 Vyberte stěnu, křivku nebo další desku či střešní desku pro objekt oříznutí.

3 Vyberte stranu desky nebo střešní desky, která má být oříznuta.

Prodloužení desky/střešní desky

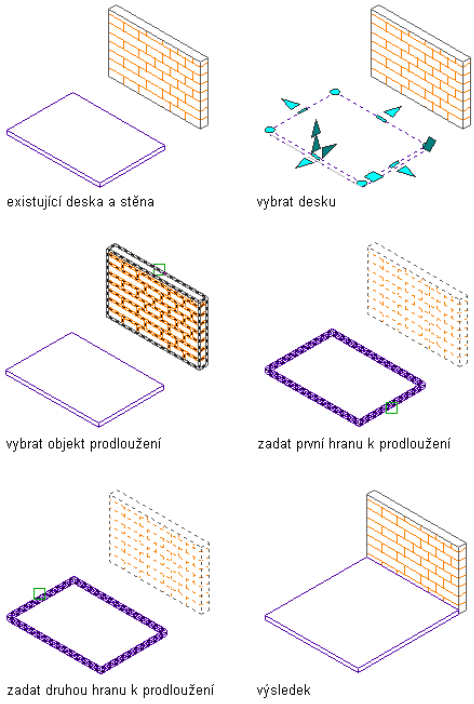
Tento postup slouží k prodloužení desky nebo střešní desky v rovině definované jinou deskou, střešní deskou nebo stěnou. Tento cílový objekt jako takový nemusí protínat rozšířenou desku nebo střešní desku, dokud se promítá do průsečíku v aktuálním souřadnicovém systému uživatele (USS).

Protože se v operaci prodloužení bude muset posunout více hran, budete vyzváni k výběru sousedních hran k prodloužení spíše než specifických hran k posunutí. Tyto vybrané hrany si zachovají své aktuální vektory (úhly) a jsou protaženy, dokud neprotnou rovinu cílového objektu.

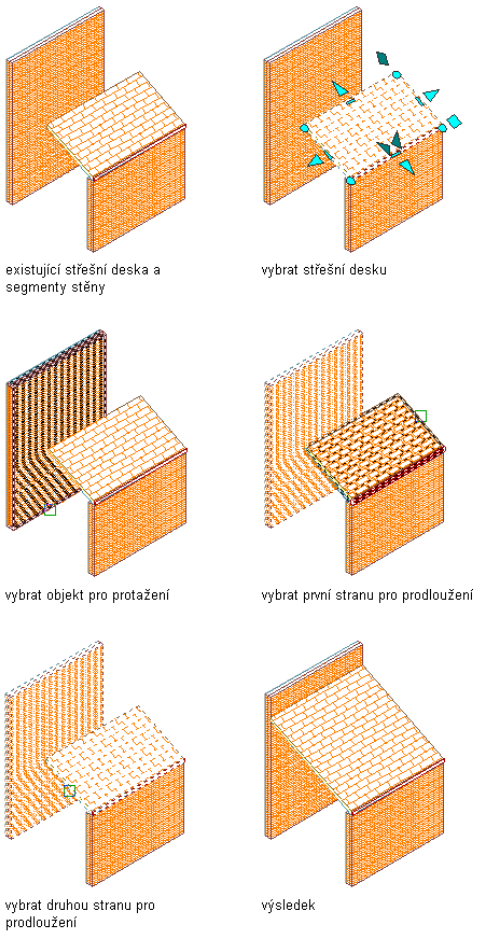
Jestliže mezi vybranými hranami existuje více hran, budou spojeny tak, aby vytvořily jednu hranu. Nová hrana je nastavena na úhel cílového povrchu.

Všechny profily zakončení střešního pláště nebo podbití na sousedních hranách jsou prodlouženy k cílovému povrchu a oříznuty na jeho úhel.

Prodloužení desky ke stěně



Roztáhnutí střešní desky ke stěně



1 Vyberte desku nebo střešní desku, která se má prodloužit, a

pokud je vybraným objektem...	**pak...**
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ Prodloužit.
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ Prodloužit.

2 Vyberte cílovou stěnu, desku nebo střešní desku, na niž se má prodloužit deska nebo střešní deska.

3 Vyberte desku nebo střešní desku, která se má prodloužit.

4 Vyberte první hranu, která se má prodloužit.

5 Vyberte druhou hranu pro prodloužení.

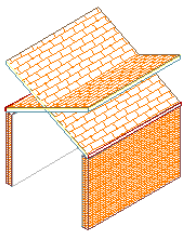
POZNÁMKA Není možné používat zakřivené stěny jako objekty, ke kterým se mají prodloužit desky nebo střešní desky.

Začištění styků desky/střešní desky u průsečíku

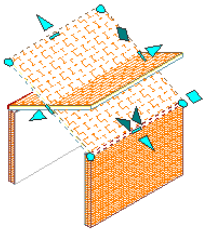
Tento postup slouží pro začištění styků 2 protínajících se desek nebo střešních desek. Obě desky nebo střešní desky jsou ořízнuty podél průsečíku jejich obvodových čar. Vrcholy se podle potřeby přidají nebo odstraní. Nové hrany desek nebo střešních desek jsou nastaveny na úhly, potřebné pro skutečný řez začištěním. Jsou-li tloušťky desky dvou hran rozdílné, jsou odlišné i úhly.

Pokud chcete začistit styl desek nebo střešních desek, které se neprotínají, můžete je začistit u hran. Další informace uvádí část Začištění střešních desek pomocí hran na straně 2409

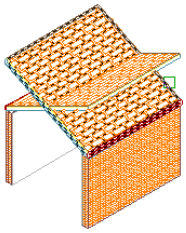
Začištění styků střešních desek u průniku



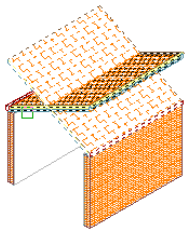
existující střešní desky a segmenty stěny



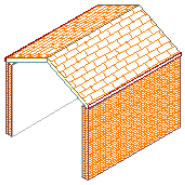
vybrat střešní desku



vybrat první střešní desku na straně, která má zůstat zachována



vybrat druhou střešní desku na straně, která má zůstat zachována



výsledek

1 Vyberte jednu ze dvou desek nebo střešních desek, u kterých chcete provést začištění styků, a

pokud je vybraným objektem...	**pak...**
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ Začistit styky.
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ Začistit styky.

2 Zadejte **i** (Průsečík) pro začištění styků v průsečíku dvou desek nebo střešních desek.

3 Vyberte první střešní desku na straně desky, která má zůstat zachována.
Protilehlá strana je oříznuta.

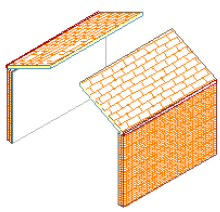
4 Vyberte druhou střešní desku na straně desky, která má zůstat zachována.
Protilehlá strana je oříznuta.

Začištění střešních desek pomocí hran

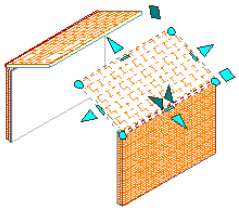
Tento postup použijte, chcete-li začistit styky střešních desek, které se neprotínají. Pro začištění styků můžete vybrat konkrétní hrany. Můžete začistit styky hran překrývajících se desek, bez oříznutí celé desky. Chcete-li to však provést, bude možná nutné vložit další vrcholy. Jen u jedné hrany každé střešní desky jsou začištěny styky.

Potřebujete-li začistit více hran střešní desky, protáhněte je tak, aby překryly další střešní desku a poté proveďte začištění v jejich průsečíku. Další informace najdete v části Začištění styků desky/střešní desky u průsečíku na straně 2407

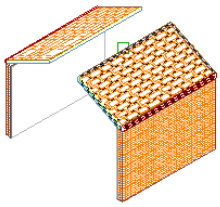
Začištění styků střešní desky u hrany



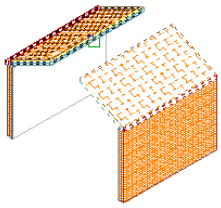
existující střešní desky a segmenty stěny



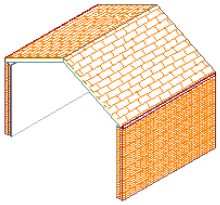
vybrat střešní desku



vybrat hranu na první desce



vybrat hranu na druhé desce



výsledek

1 Vyberte jednu ze dvou střešních desek, u kterých chcete provést začištění styků, a

pokud je vybraným objektem...	pak...
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ Začistit styky.
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ Začistit styky.

2 Zadejte **e** (Hrany) pro začištění styků vybraných hran střešních desek.

3 Vyberte jednu hranu u první střešní desky.

4 Vyberte jednu hranu u druhé střešní desky.

Rozříznutí desky/střešní desky

Tento postup slouží k rozříznutí desky či střešní desky na dvě nebo více desek či střešních desek. K definici geometrie řezu můžete použít kterýkoliv 3D objekt nebo křivku. Jestliže použijete 3D těleso, jako je stěna, deska, objemový prvek nebo uzavřená křivka, ořízne se deska nebo střešní deska podél čar průsečíku povrchů.

Deska nebo střešní deska se ořízne pouze v případě, že 3D těleso nebo uzavřená křivka protíná jeho obvodovou čáru. Jestliže použijete otevřenou křivku, ořízne se střešní deska podél průmětu na povrch střešní desky.

V každém případě platí, že pokud prochází čára průniku střešní deskou vícekrát, vytvoří se více desek nebo střešních desek. Jestliže má čára průniku více hran, k novým objektům je přidáno více hran.

Hladkost (mozaikování) zakřivených hran je řízeno nastavením rozlišení displeje 2 AEC označovaným jako odchylka plošky a maximální ploška. Počínaje aplikací Autodesk Architectural Desktop 2007 lze tato nastavení upravit po vytvoření desky nebo střešní desky. Jednotlivé segmenty plošek, které tvoří zakřivenou hranu, už nejsou považovány za samostatné hrany; s každým obloukem na obvodu desky nebo střešní desky se zachází jako s jedinou hranou. Další informace najdete v části Určení rozlišení zobrazení objektů s ploškami na straně 208.

1. Nakreslete objekt nebo křivku pro definování geometrie řezu.
2. Vyberte desku nebo střešní desku, která má být rozříznuta, a

pokud je vybraným objektem...	pak...
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ Řez.
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ Řez.

3. Vyberte objekty nebo křivky, které představují geometrii řezu a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Zadejte **n**(Ne) k zachování geometrie nebo zadejte **a** (Ano) k vymazání geometrie.

Přidání vrcholu do desky/střešní desky

Tento postup použijte, chcete-li do hrany desky/střešní desky přidat vrchol. Přidání vrcholu vytvoří dvě hrany desky z jedné hrany.

1 Vyberte desku nebo střešní desku a

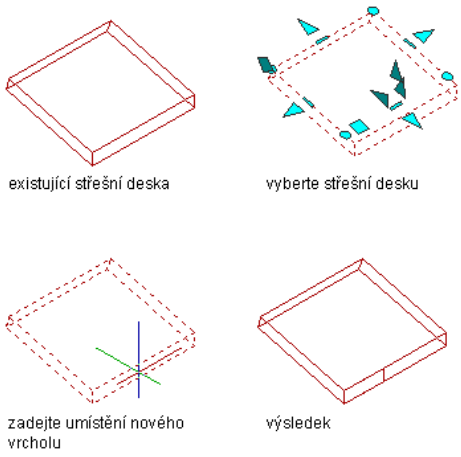
pokud je vybraným objektem...	pak...
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Vrchol ➤ Přidat.
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Vrchol ➤ Přidat.

2 Určete bod pro nový vrchol.

K umístění nového vrcholu přesně v průsečíku použijte uchopení objektů Průsečík nebo Zdánlivý průsečík.

Nový vrchol se přidá do nejbližší hrany kolmo k určenému bodu. Pokud neexistuje žádný bod kolmý k desce nebo střešní desce, není přidán žádný vrchol.

Přidání vrcholu do střešní desky



3 Pro zobrazení nového vrcholu vyberte desku nebo střešní desku.

V zadaném bodě se zobrazí nový obvodový uzel a zobrazí se nové uzly pro hranu, která byla přidána.

Vymazání vrcholu z desky/střešní desky

Tento postup použijte k odstranění vrcholu z desky/střešní desky. Po odstranění vrcholu se 2 sousedící vrcholy připojí v rovné úsečce.

1 Vyberte desku nebo střešní desku a

pokud je vybraným objektem...	pak...
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Vrchol ➤ Odstranit.
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Vrchol ➤ Odstranit.

2 Vyberte vrchol, který má být odstraněn.

Přidání otvoru do desky/střešní desky

Tento postup použijte, chcete-li do desky/střešní desky přidat otvor. Otvor přidá nové vrcholy a hrany, které můžete upravit při provádění úprav ostatních vrcholů a hran desky nebo střešní desky.

K vytvoření otvorů v desce můžete použít křivky nebo třírozměrné (3D) objekty, jako jsou stěny a objemové prvky.

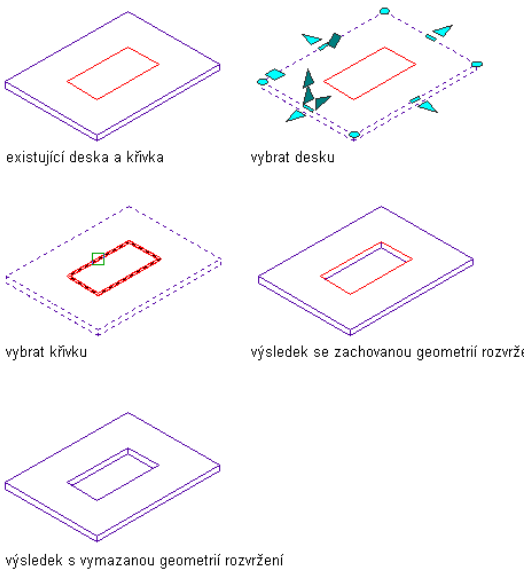
- Otvory vytvořené uzavřenou křivkou jsou promítnuty z křivky na desku nebo střešní desku, za použití aktuálního uživatelského souřadného systému (USS).
- 3D objekty musí protnout desku nebo střešní desku bez jakéhokoli promítnutí.

Jestliže objekty obsahují vnitřní dutinu, budete vyzváni k použití vnitřního nebo vnějšího povrchu k vytvoření otvoru. Například, když vytváříte komín pomocí objektů se čtyřmi stěnami, můžete vyříznout otvor uvnitř nebo vně komína. Plochy nového otvoru jsou zarovnány s povrchy řezných těles a nejsou bezpodmínečně navzájem rovnoběžné.

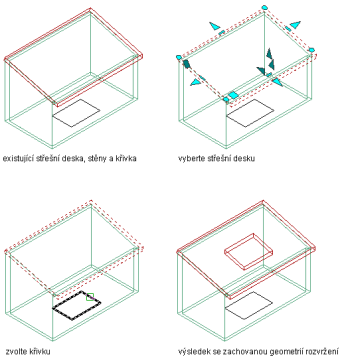
Hladkost (mozaikování) zakřivených hran je řízeno nastavením rozlišení displeje 2 AEC označovaným jako odchylka plošky a maximální ploška. Počínaje aplikací Autodesk Architectural Desktop 2007 lze tato nastavení upravit po vytvoření desky nebo střešní desky. Jednotlivé segmenty plošek, které tvoří zakřivenou hranu, už nejsou považovány za samostatné hrany; s každým obloukem na obvodu desky nebo střešní desky se zachází jako

s jedinou hranou. Další informace najdete v části Určení rozlišení zobrazení objektů s ploškami na straně 208.

Přidání otvoru do desky



Přidání otvoru do střešní desky



1 Nakreslete uzavřenou křivku ve tvaru a v umístění otvoru nebo přidejte objekt v místě pro otvor.

2 Vyberte desku nebo střešní desku a

pokud je vybraným objektem...	pak...
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Otvor ➤ Přidat .
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Otvor ➤ Přidat .

3 Vyberte uzavřenou křivku nebo připojené objekty, které definují otvor a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Zadejte **n**(Ne) k zachování geometrie nebo zadejte **a** (Ano) k vymazání geometrie.

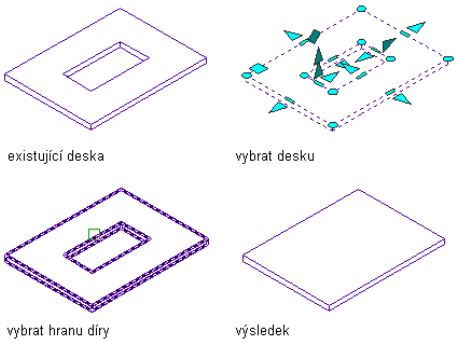
5 Když vyberete 3D objekty, budete vyzváni k vytvoření otvoru na vnitřním nebo vnějším povrchu řezných objektů. Stiskněte klávesu *ENTER*, chcete-li použít vnější část objektu pro definování otvoru nebo zadejte **i** (Uvnitř), chcete-li pro definování otvoru použít vnitřní nebo prázdnou část objektu. Tato výzva se zobrazí i když tělesa neobsahují vnitřní dutinu a v tomto případě možnost Uvnitř nevytvoří otvor.

POZNÁMKA Jestliže vytvoříte otvor, který je vně nebo který přesahuje základnu desky nebo čáru obvodu na přesahu desky, je těleso desky nebo střešní desky rozříznuto, ale zakončení střešního pláště a podbití zůstanou. V tomto případě je lepší vytvořit otvor vyříznutím desky nebo střešní desky. Další informace najdete v části Rozříznutí desky/střešní desky na straně 2411.

Odstranění otvoru z desky střešní desky

Tento postup použijte, chcete-li z desky/střešní desky odstranit otvor.

Odstranění otvoru z desky



1 Vyberte desku nebo střešní desku a

pokud je vybraným objektem...	pak...
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Otvor ➤ Odstranit.
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Otvor ➤ Odstranit.

2 Vyberte kteroukoliv hranu otvoru, který má být odstraněn.

Vytvoření kolizních podmínek desky/střešní desky

Stejně jako můžete použít jiný objekt k definování obvodu otvoru, který chcete přidat k desce nebo střešní desce, můžete změnit také geometrii desky nebo střešní desky použitím jiného objektu k vytvoření kolizní podmínky v rámci desky nebo střešní desky. Na rozdíl od objektu použitého k přidání otvoru, který nemá žádné spojení s deskou nebo střešní deskou a lze jej smazat po přidání otvoru, zůstává objekt použitý k vytvoření kolizní podmínky částečně nebo zcela uchycený v desce nebo střešní desce a vyřezává a nahrazuje část její geometrie. Všechny kolizní podmínky jsou v tomto smyslu rozdílové, ale možnost efektu zabalení do fólie, kterou použijete k vytvoření kolizní podmínky (součtové nebo rozdílové) určuje, zda je osnova kolizní podmínky zahrnuta nebo vyloučena z osnovy obvodu řezu desky nebo střešní desky v půdorysném pohledu.

Po vytvoření kolizních podmínek pro desku nebo střešní desku zpravidla zmrazíte hladinu, kde jsou umístěny kolizní objekty. Jestliže posunete nebo upravíte objekty, deska nebo střešní deska se podle toho aktualizuje.

POZNÁMKA Objekty použité jako kolizní podmínky nejsou zahrnuty v oblasti příkazu LIST nebo ve výsledku dotazu na výkaz.

Následující postup slouží k vytvoření buď součtových, nebo rozdílových kolizních podmínek pro desku nebo střešní desku. Jestliže chcete vytvořit jak součtové, tak rozdílové kolizní podmínky, je nutné provést postup samostatně pro každý typ

1. Vytvořte jeden nebo více objektů ve skutečném umístění, kde chcete umístit kolizní podmínku ve vztahu k desce nebo střešní desce.
2. Vyberte desku nebo střešní desku a

pokud je vybraným objektem...	**pak...**
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Přidat .
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Přidat .

3. Vyberte objekty, které se mají použít jako kolizní podmínky, a stiskněte klávesu *ENTER*.

POZNÁMKA Objekty AEC z externě odkazovaných souborů (xref) lze přidat k desce nebo střešní desce jako kolizní podmínky, dokud jsou splněny následující podmínky:

- Objekt je trojrozměrný (3D)
- Byl nalezen soubor externí reference
- Soubor externí reference je určen ke čtení/zápisu
- Soubor externí reference neuzamknul ani neotevřel jiný uživatel
- Soubor externí reference je načtený

4 Zadejte požadovaný efekt zabalení do fólie:

Chcete-li...	Pak...
zahrnout kolizní podmínky v rámci zmenšení v pohledu půdorysu	zadejte **p** (Přídavek).
vyloučit kolizní podmínky ze zmenšení obrysu v pohledu půdorysu	zadejte **o** (Odečítání).

Vybrané podmínky se přidají k desce nebo střešní desce buď jako součtové, nebo rozdílové kolizní podmínky. Kolizní podmínku je možné odstranit nebo lze její efekt zabalení do fólie změnit pomocí tabulky Kolizní podmínky. Další informace uvádí část Úprava kolizních podmínek desky/střešní desky na straně 2419

Odebrání kolizních podmínek desky/střešní desky

Tento postup slouží k odebrání kolizní podmínky z desky nebo střešní desky. Je odebrána pouze kolizní podmínka; objekt, v němž byla vytvořena, zůstane ve výkresu.

1 Vyberte desku nebo střešní desku a

pokud je vybraným objektem...	pak...
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Odstranit .
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Odstranit .

2 Vyberte objekty, které chcete odebrat jako kolizní podmínky, a stiskněte klávesu *ENTER*.

POZNÁMKA Kolizní podmínky můžete odebrat také prostřednictvím listu Kolizní podmínky. Další informace najdete v části Úprava kolizních podmínek desky/střešní desky na straně 2419.

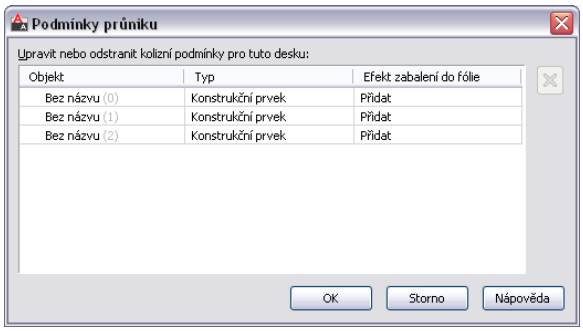
Úprava kolizních podmínek desky/střešní desky

Objekty použité jako kolizní podmínky v deskách a střešních deskách lze upravovat stejně jako jakékoli jiné objekty pomocí uzlů, možností kontextové karty nebo palety vlastností. Jestliže posunete nebo upravíte objekty, deska nebo střešní deska se podle toho aktualizuje. Můžete také změnit nastavení určující, zda je kolizní podmínka přidána nebo odebrána z osnovy obvodu řezu nebo desky nebo střešní desky v zobrazení půdorysu pomocí následujícího postupu:

1 Vyberte desku nebo střešní desku a

pokud je vybraným objektem...	**pak...**
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Kolizní podmínky .
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Kolizní podmínky .

POZNÁMKA Tuto tabulku lze otevřít také na kartě Projekt palety Vlastnosti, v části Rozšířené.



2 V tabulce Kolizní podmínky klepněte na hodnotu Efekt zabalení do fólie, kterou chcete změnit, a z rozevírací nabídky vyberte jinou hodnotu.

3 Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA V tomto listu můžete odebrat kolizní podmínku klepnutím pravým tlačítkem myši na její hodnotu Objekt nebo Typ a následným klepnutím na tlačítko Odebrat. Alternativní metodou je použití místní nabídky desky nebo střešní desky, jak uvádí část Odebrání kolizních podmínek desky/střešní desky na straně 2418. Při odebrání kolizní podmínky odeberete spojení mezi deskou nebo střešní deskou a objektem, který byl použit k vytvoření kolizní podmínky. Vlastní objekt není z výkresu odebrán.

Vytvoření modifikátorů tělesa desky/střešní desky

Stejně jako kolizní podmínky umožňují modifikátory tělesa změny geometrie desky nebo střešní desky zahrnutím jiného trojrozměrného (3D) objektu. Zatímco se kolizní podmínky vždy odečítají od tělesa desky nebo střešní desky a ovlivňují pouze komponenty, kterých se dotýkají, lze používat modifikátory tělesa k přidávání, odečítání nebo celkové náhradě konkrétní komponenty. Pokud má deska nebo střešní deska pouze jednu komponentu, použije se modifikátor tělesa u celé desky nebo střešní desky.

Je možné vytvářet úpravy tělesa z objemového prvku, objemové skupiny nebo z libovolného objektu AEC s objemem. Dále je možné vytvářet úpravy tělesa z desek nebo bloků ACIS, které tvoří 3D tělesa. Před definováním objektu jako úpravy tělesa je nutné objekt umístit do požadované části výkresu.

Po vytvoření úpravy tělesa z objektu lze původní objekt odstranit. Pokud jste však vytvořili složitý objekt, například objemovou skupinu obsahující mnoho objemových prvků, může být vhodné zachovat objekt ve výkresu až do doby, kdy bude jisté, že jste u desky nebo střešní desky dosáhli požadovaných výsledků.

POZNÁMKA Objekty použité jako kolizní podmínky nejsou zahrnuty v oblasti příkazu LIST nebo ve výsledku dotazu na výkaz.

Postup pro změnu modifikátoru tělesa desky/střešní desky:

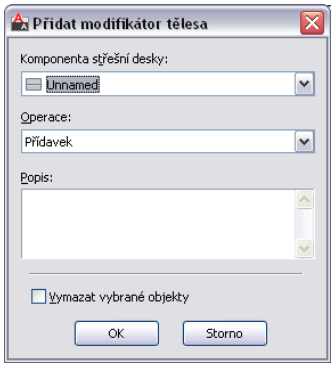
1 Vytvořte jeden nebo více objektů na místě, kam chcete umístit modifikátor tělesa ve vztahu k desce nebo střešní desce.

2 Poklepejte na desku nebo střešní desku, kterou chcete upravit, a

pokud je vybraným objektem...	pak...
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátor tělesa ➤ Přidat .

pokud je vybraným objektem...	pak...
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátor tělesa ➤ Přidat.

3 Vyberte objekty, které se mají použít jako modifikátory tělesa, a stiskněte klávesu *ENTER*.



4 V listu Přidat modifikátory tělesa zadejte následující hodnoty:

- Pro komponentu Deska (nebo Střešní deska) vyberte komponentu, u níž chcete použít modifikátor tělesa.
- U možnosti Operace vyberte hodnoty Sčítací, Odčítací nebo Nahradit v závislosti na tom, zda chcete k vybrané komponentě přidat modifikátor tělesa, odečíst jej nebo zcela nahradit komponentu.
- U popisu zadejte textový popis modifikátorů tělesa, které používáte.

5 Pokud si nepřejete, aby byl obrys objektu ve výkresu viditelný, vyberte možnost Smazat vybrané objekty.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Úprava modifikátoru tělesa desky/střešní desky na místě

Tento postup slouží k upravení tvaru úpravy tělesa, které je připojeno k desce nebo střešní desce. Těleso je možné upravovat pomocí uzlů pro úpravy ploch, pomocí booleovských příkazů pro přidávání nebo odebírání jiných objektů z úpravy tělesa a pomocí dalších příkazů pro změnu tvaru.

1 Vyberte desku nebo střešní desku s modifikátorem tělesa, který chcete změnit, a

pokud je vybraným objektem...	pak...
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátor tělesa ➤ Úprava na místě .
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátor tělesa ➤ Úprava na místě .

Vytvoří se dočasný objemový prvek, kde je možné upravit geometrii úpravy tělesa. Jestliže deska nebo střešní deska obsahuje více modifikátorů tělesa, objemový prvek se vytvoří pro každý modifikátor tělesa. Jestliže objekt původně nebyl objemovým prvkem (například, pokud jste jako úpravu tělesa použili desku), objekt se stane dočasným objemovým prvkem typu volný tvar s plochami, které lze upravovat.

2 **POZNÁMKA** Po provedení úprav prostřednictvím kontextové karty Úpravy na místě bude možná před provedením dalších úprav nutné, abyste profil znovu vybrali. Pokud na kontextové kartě nevidíte očekávané příkazy pro úpravu, opětovným výběrem profilu znovu zobrazte kontextovou kartu Úprava na místě.

Upravte úpravu tělesa:

Chcete-li...	Pak…
změnit tvar modifikátoru tělesa, které je volným objemovým prvkem	vyberte modifikátor tělesa: Vyberte uzel Plocha za účelem aktivování uzlů hran pro plochu. Posuňte uzly do požadovaných míst. Stejným způsobem pokračujte v upravování dalších ploch.
změnit tvar modifikátoru tělesa, který je konvenčním objemovým prvkem	vyberte modifikátor tělesa. Vyberte uzly a jejich přemístěním změňte tvar modifikátoru tělesa. Uzly, které jsou k dispozici, závisí na typu objemového prvku použitého jako modifikátor tělesa a na směru aktuálního pohledu.

Chcete-li...	Pak…
přidat objekt do modifikátoru tělesa	umístěte objekt do požadovaného místa. ■ U objektu desky klepněte na kartu Úprava na místě: Modifikátor tělesa desky ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Booleovské ➤ Sjednocení. ■ U objektu střešní desky klepněte na kartu Úprava na místě: Modifikátor tělesa střešní desky ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Booleovské ➤ Sjednocení. Vyberte objekt a stiskněte klávesu *ENTER*. Stiskněte **a** (Ano) pro zachování objektu ve výkresu nebo klávesu *ENTER* pro jeho smazání.
odečíst objekt z modifikátoru tělesa	umístěte objekt do požadovaného místa. ■ U objektu desky klepněte na kartu Úprava na místě: Modifikátor tělesa desky ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Booleovské ➤ Odečtení. ■ U objektu střešní desky klepněte na kartu Úprava na místě: Modifikátor tělesa střešní desky ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Booleovské ➤ Odečtení. Vyberte objekt a stiskněte klávesu *ENTER*. Zadejte **a** (Ano) pro zachování objektu ve výkresu nebo klávesu *ENTER* pro jeho smazání.
vytvořit modifikátor tělesa, který je průsečíkem původního modifikátoru tělesa s jiným objektem	umístěte objekt do požadovaného místa. ■ U objektu desky klepněte na kartu Úprava na místě: Modifikátor tělesa desky ➤ panel Upravit ➤

Chcete-li...	Pak…
	rozevírací seznam Booleovské ➤ Průnik ■ U objektu střešní desky klepněte na kartu Úprava na místě: Modifikátor tělesa střešní desky ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Booleovské ➤ Průnik. Vyberte objekt a stiskněte klávesu *ENTER*. Zadejte **a** (Ano) pro zachování objektu ve výkresu nebo klávesu *ENTER* pro jeho smazání.
oříznout modifikátor tělesa	■ je-li tímto objektem deska, klepněte na položku Úprava na místě: Modifikátor tělesa desky ➤ panel Upravit ➤ Oříznout podle roviny . ■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: Modifikátor tělesa střešní desky ➤ panel Upravit ➤ Oříznout podle roviny . Zadejte body, které definují rovinu oříznutí a vyberte stranu modifikátoru tělesa, která se má oříznout. Oříznutá úprava tělesa se převede na objemový prvek typu Volný tvar.
rozdělit plochu úpravy tělesa do dvou ploch	■ je-li tímto objektem deska, klepněte na položku Úprava na místě: Modifikátor tělesa desky ➤ panel Upravit ➤ Rozdělit plochu . ■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: Modifikátor tělesa střešní

Chcete-li...	Pak…
	desky ➤ panel Upravit ➤ Rozdělit plochu . Zadejte body, které definují hranu vytvořenou rozdělením ploch.
spojit dvě plochy, které jsou ve stejné rovině do jedné plochy	■ je-li tímto objektem deska, klepněte na položku Úprava na místě: Modifikátor tělesa desky ➤ panel Upravit ➤ Spojit plochy . ■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: Modifikátor tělesa střešní desky ➤ panel Upravit ➤ Spojit plochy . Vyberte hranu, která odděluje koplanární plochy.
odebrat modifikátor tělesa	vyberte objekt, který tvoří modifikátor tělesa a stiskněte tlačítko *ODSTRANIT*.

3 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li...	Pak…
obnovit modifikátor tělesa na jeho původní tvar	vyberte modifikátor tělesa a ■ je-li tímto objektem deska, klepněte na položku Úprava na místě: Modifikátor tělesa desky ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit. ■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: Modifikátor tělesa střešní desky ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit.
uložit změny do modifikátoru tělesa	vyberte modifikátor tělesa a ■ je-li tímto objektem deska, klepněte na položku Úprava na místě:

Chcete-li...	Pak…
	Modifikátor tělesa desky ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit. ■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: Modifikátor tělesa střešní desky ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit.

Správa modifikátorů tělesa desky/střešní desky

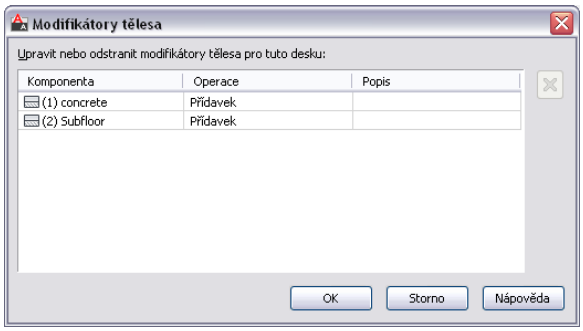
Tento postup slouží k úpravě nebo odebrání trojrozměrných (3D) modifikátorů tělesa z desky nebo střešní desky. Můžete změnit komponentu, ke které se přidává modifikátor tělesa, nebo způsob použití (zda se přičítá, odečítá nebo nahrazuje vybranou komponentu). Dále je možné zadat nebo upravit popisy úprav tělesa.

POZNÁMKA Chcete-li odebrat modifikátor tělesa z komponenty desky nebo střešní desky a obnovit modifikátor jako objemový prvek, můžete upravit nebo použít jiné desky nebo střešní desky, najdete informace v části Obnovení modifikátoru tělesa desky/střešní desky na objemový prvek na straně 2428.

1 Vyberte desku nebo střešní desku, kterou chcete změnit, a

pokud je vybraným objektem...	pak...
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátor tělesa ➤ Modifikátory tělesa .
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátor tělesa ➤ Modifikátory tělesa .

POZNÁMKA Tuto tabulku lze otevřít také na kartě Projekt palety Vlastnosti, v části Rozšířené.



2 Vyberte úpravu tělesa a změňte její nastavení:

Chcete-li...	Pak...
použít modifikátor tělesa u jiné komponenty desky nebo střešní desky	vyberte jinou komponentu pro možnost Komponenta.
změnit operaci použitou k přiřazení modifikátoru tělesa ke komponentě desky nebo střešní desky	vyberte jinou operaci pro možnost Operace: ■ Výběrem možnosti Součet přidejte modifikátor tělesa ke komponentě. ■ Vyberte Odečíst za účelem odečtení tvaru úpravy tělesa z komponenty. ■ Vyberte Nahradit za účelem nahrazení komponenty úpravou tělesa.
odstranit modifikátor tělesa z komponenty desky nebo střešní desky	Vyberte modifikátor tělesa a klepněte na možnost nebo klepněte pravým tlačítkem myši a zvolte příkaz Odebrat.
zadat popis úpravy tělesa	klepněte na Popis, zadejte text a stiskněte klávesu *ENTER*.

3 Klepněte na tlačítko OK.

Obnovení modifikátoru tělesa desky/střešní desky na objemový prvek

Tento postup slouží k odebrání úpravy tělesa z desky nebo střešní desky a jejímu přidání do výkresu jako objemového prvku. Obnovení modifikátoru tělesa na objemový prvek umožňuje provést změnu tvaru v podobě objemového prvku a poté provést přidání do desky nebo střešní desky opět v podobě modifikátoru tělesa. Také je možné obnovit modifikátor tělesa na objemový prvek, přičemž je modifikátor tělesa stále aplikován na desku nebo střešní desku. To je užitečné v případě, že chcete vytvořit jiné desky nebo střešní desky se stejným tvarem.

Jestliže objekt, který byl použit k vytvoření úpravy tělesa, byl konvenčním objemovým prvkem, obnoví se na daný objemový prvek. Například objemový prvek Štít se obnoví na objemový prvek Štít. Jestliže však úprava tělesa byla vytvořena z jiného objektu, například z konstrukčního prvku, nebo byla upravena s využitím Booleovských operací nebo příkazů pro úpravy plochy, úprava tělesa se obnoví jako objemový prvek typu Volný tvar.

1 Vyberte desku nebo střešní desku, kterou chcete změnit, a

pokud je vybraným objektem...	**pak...**
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátor tělesa ➤ Obnovit.
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátor tělesa ➤ Obnovit.

2 **POZNÁMKA** Tento postup obnoví všechny modifikátory tělesa připojené k desce nebo střešní desce.

Vytvořte objemové prvky z úprav tělesa:

Chcete-li...	**Pak...**
vytvořit objemové prvky z modifikátorů tělesa při ponechání modifikátorů tělesa připojených k desce nebo střešní desce	stiskněte klávesu *ENTER*.

Chcete-li...	Pak...
odebrat *všechny* úpravy modifikátory z desky nebo střešní desky a vytvořit z jejich tvarů objemové prvky	zadejte **a** (Ano) a stiskněte klávesu *ENTER*.

Určení materiálu desky/střešní desky

Tento postup použijte, chcete-li vybrat jiný materiál pro komponenty jednotlivé desky nebo střešní desky.

Chcete-li změnit materiály, přiřazené ke všem deskám či střešním deskám stejného stylu, najdete informace v části Určení materiálů stylu desky/střešní desky na straně 2446.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu neurčuje vlastnosti zobrazení komponenty střechy, můžete změnit vlastnosti komponenty zobrazení, jak je uvedeno v části Určení vlastností zobrazení desky/střešní desky na straně 2430.

1. Vyberte desku/střešní desku, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.
2. Pro ověření, že přiřazení materiálu určuje vlastnosti zobrazení komponenty, klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení, vyberte reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny a klepněte na tlačítko .
3. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry, ověřte si, že je pro komponentu zvolena možnost Dle materiálu a klepněte na tlačítko OK.
4. Klepněte na kartu Materiály.
5. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jinou definici materiálu.

   Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu nebo po klepnutí na možnost vytvořit novou definici materiálu a přiřadit ji ke komponentě.

   VAROVÁNÍ Při úpravách definice materiálu z tohoto dialogového okna, použijí se jakékoliv prováděné změny u všech objektů, které jsou přiřazeny k materiálu.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Určení vlastností zobrazení desky/střešní desky

Tento postup použijte, chcete-li změnit následující vlastnosti komponent zobrazení jednotlivé desky nebo střešní desky:

- Viditelnost (zobrazení komponenty je zapnuté nebo vypnuté)
- Podle materiálu (materiál přiřazený ke komponentě zobrazení určuje její vlastnosti zobrazení)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

Chcete-li změnit vlastnosti zobrazení pro všechny desky nebo střešní desky stejného stylu, seznamte se s částí Určení vlastností zobrazení stylu desky nebo střešní desky na straně 2449.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu určuje vlastnosti komponenty zobrazení stěny, je možné změnit vlastnosti komponenty zobrazení smazáním možnosti Podle materiálu nebo přepsáním přiřazení materiálu jiným materiálem. Další informace najdete v části Určení materiálu desky/střešní desky na straně 2429.

1. Vyberte desku/střešní desku, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

   POZNÁMKA Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.

2. V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

   Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.

3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.
4. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

5 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Určení šrafování desky/střešní desky

Tento postup použijte, chcete-li určit šrafování komponent jednotlivé desky nebo střešní desky. Šrafování se zobrazí jen v reprezentacích zobrazení, které se používají v Horním pohledu (Půdorysném pohledu) výkresu.

Chcete-li změnit šrafování pro všechny desky nebo střešní desky stejného stylu, seznamte se s částí Určení šrafování stylu desky/střešní desky na straně 2451.

POZNÁMKA Určuje-li přiřazení materiálu vlastnosti šrafování komponenty zobrazení střešní desky, můžete šrafování komponenty zobrazení změnit zrušením volby Dle materiálu nebo přepsáním přiřazení materiálu na jiný materiál. Další informace najdete v části Určení materiálu desky/střešní desky na straně 2429.

1 Vyberte desku/střešní desku, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

POZNÁMKA Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.

2 Na kartě Vlastnosti zobrazení vyberte reprezentaci zobrazení, u které chcete změnit vlastnost, a klepněte na příkaz Přepsání stylu.

3 Pokud je to nutné, klepnout na .

4 Na kartě Šrafování vyberte zobrazovací komponentu a klepněte na nastavení u možnosti Vzor.

5 Vyberte šrafování pro komponentu zobrazení:

Chcete-li…	Pak…
určit šrafovací vzor, který je součástí softwaru	vyberte Předdefinovaný pro Typ a pak vyberte vzor.
určit vlastní vzor	vyberte v nabídce Typ možnost Vlastní a zadejte název vlastního vzoru. V případě potřeby klepněte na příkaz Pro-

Chcete-li…	Pak…
	cházet a určete cestu ke složce, kde se nachází soubor s vlastním vzorem.
určit jednoduché šrafování	vyberte v nabídce Typ možnost Definovaný uživatelem a zrušte možnost Dvojité šrafování.
určit dvojité šrafování	vyberte v nabídce Typ možnost Definovaný uživatelem a vyberte možnost Dvojité šrafování.
určit plnou výplň	u položky Typ vyberte možnost Plná výplň.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Klepněte na nastavení v nabídce Měřítko/Rozteč a zadejte hodnotu, určující jak se má vybraný vzor opakovat.

8 Klepněte na nastavení u položky Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

9 Klepněte na nastavení v nabídce Orientace a určete orientaci šrafování:

Chcete-li…	Pak…
orientovat šrafování na desku nebo střešní desku bez ohledu na otočení	klepnutím vyberte položku Objekt.
orientovat šrafování ke globálnímu souřadnicovému systému	klepnutím vyberte položku Globální.

10 Vyberte nastavení pro odsazení X a zadejte hodnotu odsazení.

11 Klepněte na nastavení odsazení y a zadejte hodnotu odsazení.

12 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Určení výšky roviny řezu desky/střešní desky

Tento postup použijte pro určení výšky roviny řezu desky/střešní desky.

Stanovíte-li hodnotu výšky roviny řezu větší než nulovou, bude potřeba určit hladinu, barvu a typ čáry pro prvky nad a pod výškou roviny řezu. To je důležité zejména u desek nebo střešních desek s kolizními podmínkami nebo modifikátory tělesa.

Chcete-li změnit výšku roviny řezu pro všechny desky nebo střešní desky stejného stylu, seznamte se s částí Určení výšky roviny řezu stylu desky/střešní desky na straně 2453.

1. Vyberte desku/střešní desku, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.
2. V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

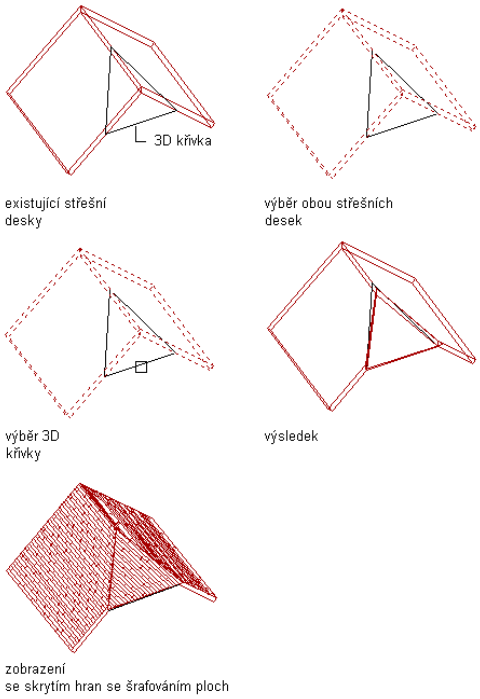
   Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.
4. Klepněte na kartu Ostatní.
5. Vyberte příkaz Přepsat rovinu řezu konfigurace zobrazení a zadejte hodnotu Výšky roviny řezu.
6. Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření střechy s oříznutým štítem

Tento postup použijte, chcete-li upravit dvě střešní desky pro přidání třetí desky, tvořící střechu s oříznutým štítem.

1. Vytvořte střechu se dvěma střešními deskami.
2. V izometrickém pohledu nakreslete 3D křivku ve tvaru a v umístění oříznuté střešní desky.
3. Zadejte **střešní deska.**
4. Zadejte **e** (Upravit).
5. Zadejte **x** (Xřez).
6. Vyberte dvě střešní desky a stiskněte klávesu *ENTER*.
7. Vyberte 3D křivku a stiskněte dvakrát klávesu *ENTER*.

Vytvoření střechy s oříznutým štítem

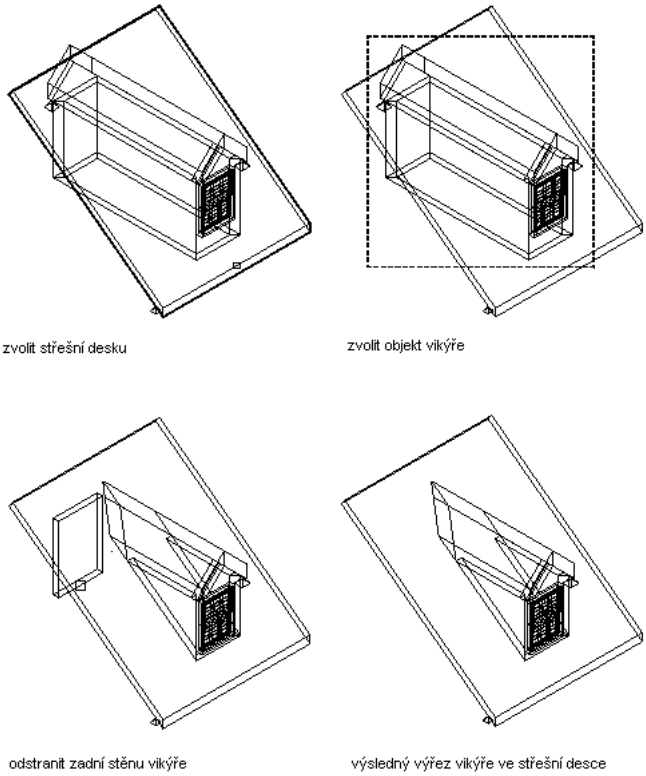


POZNÁMKA Můžete upravit vnější hranu nové střešní desky, pro její změnu z kolmé na svislou. Další informace najdete v části Změna hran desky nebo střešní desky na straně 2397

Vytvoření vikýře ve střešní desce

Tento postup použijte, chcete-li do střešní desky přidat vikýř. Nejprve musíte vytvořit střešní desky, stěny a všechny další části vikýře, aby mohl být ve střešní desce vyříznut příslušný otvor. Stěny vytvářené pro vikýř musí zahrnovat zadní segment, aby mohl být pro vikýř ve střešní desce vyříznut úplný otvor.

Přidání vikýře do střešní desky



1. Vytvořte stěny pro vikýř, včetně uzavírající zadní stěny.
2. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj střešní desky, který chcete použít.

   (Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj.)
3. Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástroje na ➤ Skicu, stěny a střechu.
4. Vyberte stěny a stiskněte klávesu *ENTER*.
5. Podle potřeby začistěte styky hran střešní desky.
6. Posunujte konstrukcí tak, aby stěny a střešní desky vikýře plně pronikly střešní deskou ve správné poloze.
7. Vyberte střešní desku, ke které má být přidán vikýř, a klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Vikýř ➤ Přidat .

8 Vyberte objekty, tvořící vikýř a stiskněte klávesu *ENTER*.

9 Při výzvě k ořezu stěn střešní deskou stiskněte klávesu *ENTER* pro oříznutí stěn nebo **n** (Ne) pro ponechání stěn tak, jak jsou.

10 Vymažte stěnu na zadní části vikýře.

Styly desek a střešních desek

Styl desky nebo střešní desky je sada parametrů, které určují vzhled a další vlastnosti objektu desky nebo střešní desky, k němuž jsou přiřazeny. Úpravou stylu můžete určovat vlastnosti všech objektů, které používají tento styl, aniž byste museli měnit vlastnosti každého takového objektu ve výkresu. U desek a střešních desek určuje styl následující vlastnosti:

- výchozí rozměry včetně tloušťky
- výchozí podmínky hrany, včetně stylů zakončení střešního pláště a podbití
- výchozí vlastnosti zobrazení, včetně zakončení střešního pláště a podbití
- fyzické komponenty (beton, kov atd.)
- materiály přiřazené komponentám desek

Výchozí nástroje desky a střešní desky poskytované v rámci standardních stylů softwaru. Tyto nástroje můžete používat tak, jak jsou poskytnuty, upravit standardní styly ve Správci stylů nebo vytvořit vlastní styly a použít je k vytvoření nových nástrojů.

Použití materiálů ve stylech desek/střešních desek

Přiřazením materiálů ke komponentám desky nebo střešní desky ve stylu lze určit, jakým způsobem se budou desky nebo střešní desky konkrétního stylu zobrazovat ve výkresu. Komponenty jsou pak zobrazeny pomocí vlastností zobrazení přiřazených materiálů. Další informace najdete v části Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 881

Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje předdefinované materiály pro obvyklé potřeby projektu. Tyto materiály lze použít tak, jak jsou poskytnuty, změnit je tak, aby odpovídaly požadavkům vašeho projektu, nebo definovat nové materiály. Další informace o materiálech a jejich definování získáte v části Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 902 a Určení materiálu desky/střešní desky na straně 2429.

Vytvoření nástrojů ze stylů desek/střešních desek

Nástroj desky nebo střešní desky můžete vytvořit ze stylu desky/střešní desky přetažením stylu ze Správce stylů na paletu nástrojů. Výchozí nastavení poskytované stylem jsou pak použity u libovolného objektu vytvořeného pomocí tohoto nástroje. Další informace najdete v části Vytvoření desek a střešních desek pomocí nástrojů na straně 2359.

Správa stylů desek/střešních desek

Vytváření, kopírování, úpravy nebo mazání stylů desek či střešních desek se provádějí prostřednictvím Správce stylů. Správce stylů poskytuje centrální místo v aplikaci AutoCAD Architecture, kde je možné pracovat se styly z více výkresů a šablon. Další informace najdete v části Správce stylů – přehled na straně 854.

Vytvoření stylu desky nebo střešní desky

Tento postup použijte pro vytvoření stylu desky střešní desky. Můžete začít použitím výchozích vlastností standardního stylu nebo můžete zkopírovat stávající styl, který použijete jako šablonu. Pak můžete styl přizpůsobit svým potřebám upravením jeho vlastností.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte možnost Architektonické objekty a položky Styly desek nebo Styly střešních desek.

3 Vytvoření stylu:

Chcete-li…	Pak...
vytvořte styl pomocí výchozích vlastností	klepněte pravým tlačítkem myši na nabídku Styly desky nebo střešní desky a klepněte na možnost Nový. Zadejte název pro nový styl a stiskněte klávesu *ENTER*.
vytvořit styl z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem myši na styl desky nebo střešní desky, který chcete kopírovat, a klepněte na příkaz Kopírovat. Klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit. Klepněte pravým tlačítkem na kopii a klepněte na tlačítko Přejmenovat. Zadejte název pro nový styl a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Chcete-li zadat nebo upravit vlastnosti nového stylu, použijte karty v pravém podokně Správce stylů, jak uvádí následující tabulka.

Chcete-li…	Pak...
zadat popis stylu	klepněte na kartu Obecné a zadejte popis.

Chcete-li…	Pak...
určit fyzické komponenty desky nebo střešní desky	viz část Zadání komponent stylu desky nebo střešní desky na straně 2438.
určit pevnou nebo proměnlivou tloušťku odsazení desky či střešní desky nebo jejích komponent	viz část Zadejte tloušťku a odsazení komponenty desky/střešní desky na straně 2443.
přiřadit materiály k zobrazovacím komponentám stylu	viz část Přiřazení materiálů ke stylu desky/střešní desky na straně 2448 a Zapnutí materiálů pro styl hrany desky/střešní desky na straně 2451.
přidat klasifikaci do stylu	viz část Přidání klasifikace do stylu desky/střešní desky na straně 2454.
zadejte šrafování, vlastnosti roviny řezu a jiné vlastnosti zobrazení stylu	viz část Určení vlastností zobrazení stylu desky nebo střešní desky na straně 2449.
přidat ke stylu poznámky a soubory	viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu desky nebo střešní desky na straně 2455.

5 Chcete-li z nového stylu vytvořit nástroj používající nový styl, přetáhněte styl ze Správce stylů na paletu nástrojů.

Později je možné přejmenovat nástroj a zadat jeho další vlastnosti, jak je popsáno v části Vytvoření nástroje Deska nebo Střešní deska na straně 2372.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání komponent stylu desky nebo střešní desky

Komponenty desky nebo střešní desky jsou fyzické struktury desky nebo střešní desky, jako je beton, kovový plášť, izolace atd.

Komponenty desky/střešní desky a jejich vlastnosti

Každá komponenta ve stylu desky nebo střešní desky odpovídá konstrukční komponentě materiálu desky nebo střešní desky. Při vytváření komponenty zadáváte hodnoty pro následující vlastnosti komponenty:

- **Název** (zpravidla označuje použitý materiál, jako jsou beton, kovový plášť nebo izolace)
- **Tloušťka** (analogie vlastnosti Šířka komponenty stěny, může se jednat o pevnou nebo proměnnou hodnotu)
- **Odsazení tloušťky** (určuje pozici komponenty v rámci desky či střešní desky relativní k základně desky nebo střešní desky nebo k přilehlým komponentám desky či střešní desky; může jít o pevnou nebo proměnnou hodnotu)

Použití komponent z jiných stylů desky/střešní desky

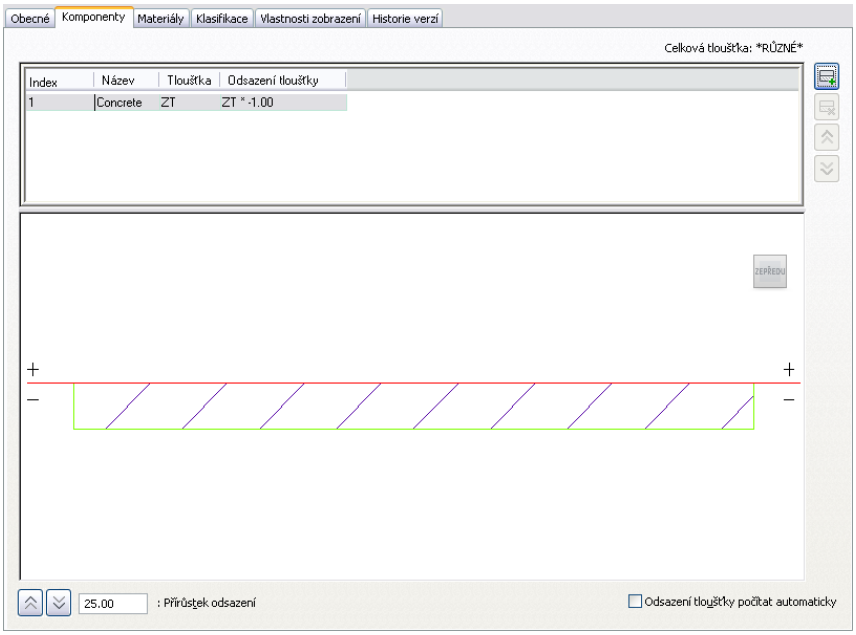
Kromě vytvoření zcela nových komponent v rámci stylu desky nebo střešní desky můžete také vložit komponenty zkopírované z jiného stylu desky nebo střešní desky. To znamená, že můžete vkládat komponenty z jednoho stylu desky do jiného nebo můžete vkládat komponenty z jednoho stylu střešní desky do jiného.

Karta Komponenty

Karta Komponenty Správce stylů slouží k provádění následujících úloh:

- Přidání nebo odebrání komponent desky nebo střešní desky a úprava jejich vlastností.
- Zobrazení komponent během úprav a konfigurace.
- Změna pořadí komponent ve vztahu k ostatním komponentám ve stylu.

Zadání vlastností komponent desky



Vytvoření nebo úprava komponenty ve stylu desky/střešní desky

Tento postup slouží k vytvoření komponent desky nebo střešní desky nebo k úpravám stávajících komponent ve stylu desky nebo střešní desky.

Komponenty lze ke stylu přidat také vložením komponent zkopírovaných z jiných stylů stejného typu.

TIP Systém zobrazení ovládá pouze prvních 20 komponent stylu desky nebo střešní desky. Doporučuje se omezit počet komponent na 20, protože jakékoli další komponenty by byly řízeny pouze přiřazením materiálu.

1 Otevřete paletu nástrojů obsahující nástroj desky nebo střešní desky, klepněte pravým tlačítkem na příslušný nástroj a klepněte na položku Styly desek nebo Styly střešních desek.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat desku nebo střešní desku ve výkresu a klepnout na položku Styly desky nebo Styly střešní desky z rozevíracího seznamu Upravit styl na panelu Obecné, který se nachází v kontextové nabídce pásu karet.

2 Vyberte styl, který chcete změnit.

3 Klepněte na kartu Komponenty.

4 Chcete-li přidat novou komponentu, klepněte na možnost .

Pokud nebyla vybrána žádná existující komponenta, bude nové komponentě přiřazeno číslo indexu 2, ale jinak bude mít stejné hodnoty jako první komponenta v seznamu. Pokud byla vybrána existující komponenta, bude nová komponenta představovat duplikát vybrané komponenty s tou výjimkou, že její číslo indexu bude vyšší o hodnotu 1. V každém případě pak můžete upravit vlastnosti nové komponenty, jak uvádějí následující kroky.

5 Chcete-li upravit název vybrané komponenty, klepněte do pole Název a zadejte nový název.

6 Chcete-li zadat tloušťku komponenty, poklepejte na její hodnotu tloušťka a proveďte některou z následujících akcí:

Chcete-li …	Pak...
zadat pevnou tloušťku, kterou nelze upravit v případě, že přidáte nebo upravíte objekty tohoto stylu	zadejte novou hodnotu tloušťky.
zadat proměnlivou tloušťku založenou na hodnotě Základní tloušťka (BT), kterou lze určit při přidání nebo úpravách objektů tohoto stylu	klepnutím na ▼ zobrazte pole pro zadání textu, která umožňují zadat vzorec definující způsob použití proměnné Základní tloušťka pro výpočet tloušťky komponenty. Další informace najdete v části Zadejte tloušťku a odsazení komponenty desky/střešní desky na straně 2443.

7 Chcete-li zadat vzdálenost odsazení mezi komponentou a základnou desky nebo střešní desky, poklepejte na hodnotu Odsazení tloušťky komponenty a proveďte některou z následujících akcí:

Chcete-li …	Pak...
přesunout komponentu nahoru nebo dolů o zadaný přírůstek	klepněte na možnost nebo v levém dolním rohu karty Komponenty k odsazení komponenty o zadanou hodnotu přírůstku odsazení. Vybraná komponenta je v prohlížeči zvýrazněna zelenou barvou.

Chcete-li …	Pak...
aby software vypočítal odsazení	vyberte možnost Automaticky vypočítat odsazení tloušťky.
zadat pevné odsazení	zadejte hodnotu Odsazení tloušťky.
zadat proměnné odsazení, které se vypočte ze zadaných hodnot	klepnutím na ve sloupci Odsazení tloušťky zobrazte pole pro zadání textu, která umožňují zadat vzorec definující způsob použití proměnné Základní tloušťka pro výpočet tloušťky komponenty. Další informace najdete v části Zadejte tloušťku a odsazení komponenty desky/střešní desky na straně 2443.

8 Opakováním kroků 5 až 8 přidejte další komponenty do stylu stěny.

9 Chcete-li změnit pořadí komponent ve stylu, vyberte komponentu a klepnutím na možnost nebo v pravém horním rohu karty přesuňte komponentu do požadovaného umístění ve vztahu k ostatním komponentám. Hodnoty indexu se aktualizují tak, aby odrážely nové pořadí.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání komponenty z jiného stylu desky nebo střešní desky

Tento postup slouží ke zkopírování komponenty desky nebo střešní desky z jednoho stylu a jejímu přidání do jiného stylu stejného typu, který vytváříte nebo upravujete.

TIP Systém zobrazení ovládá pouze prvních 20 komponent stylu desky nebo střešní desky. Doporučuje se omezit počet komponent na 20, protože jakékoli další komponenty by byly řízeny pouze přiřazením materiálu.

1 Otevřete paletu nástrojů obsahující nástroj desky nebo střešní desky, klepněte pravým tlačítkem na příslušný nástroj a klepněte na položku Styly desek nebo Styly střešních desek.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat desku nebo střešní desku ve výkresu a klepnout na položku Styly desky nebo Styly střešní desky z rozevíracího seznamu Upravit styl na panelu Obecné, který se nachází v kontextové nabídce pásu karet.

2 Vyberte styl obsahující komponentu, kterou chcete zkopírovat:

Chcete-li …	Pak...
zobrazit komponenty pro styl desky v aktuálním výkresu	v levém podokně nástroje Správce stylů vyberte styl. Pravé podokno uvádí komponenty a jejich vlastnosti a zobrazuje styl v prohlížeči.
zobrazit komponenty desky pro styl desky v jiném výkresu	klepněte na položku , přejděte k požadovanému výkresu, klepněte na tlačítko Otevřít a v levém podokně Správce stylů vyberte styl desky.

3 Na kartě Komponenty vybraného stylu klepněte pravým tlačítkem myši na požadovanou komponentu a klepněte na příkaz Kopírovat.

4 V levém podokně Správce stylů vyberte styl, k němuž chcete přidat komponentu:

5 Přesuňte kurzor na kartu Komponenty, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.

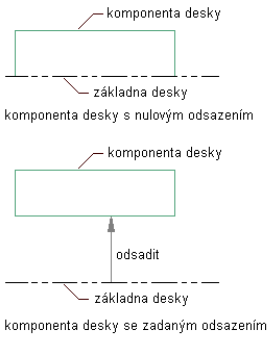
Nyní můžete podle potřeby upravit nebo odstranit nové komponenty. Další informace najdete v Vytvoření nebo úprava komponenty ve stylu desky/střešní desky na straně 2440 a Odebrání komponenty ze stylu desky/střešní desky na straně 2445.

6 Klepnutím na tlačítko OK uložte styl s novou komponentou.

Zadejte tloušťku a odsazení komponenty desky/střešní desky

Pokud vytvoříte nebo upravíte komponentu desky nebo střešní desky ve stylu střešní desky, můžete zadat hodnoty, které stanovují pevnou tloušťku a odsazení od základny střešní desky. Pokud tyto pevné hodnoty používají všechny komponenty desky nebo střešní desky, nelze změnit tloušťku střešní desky tohoto stylu při přidání desky do výkresu. (Hodnota Tloušťka na paletě Vlastnosti je jen ke čtení a ve vlastním objektu není k dispozici žádný uzel Tloušťka.)

Zadání odsazení komponenty desky



Případně můžete při zadávání hodnot Tloušťka nebo Odsazení tloušťky pro komponentu desky nebo střešní desky použít proměnnou nazvanou Základní tloušťka (ZT), která má výchozí hodnotu 4“. Tuto hodnotu lze změnit v době přidávání desky nebo střešní desky nebo následně prostřednictvím palety Vlastnosti nebo při úpravě uzlu. Proměnnou Základní tloušťka můžete použít samostatně nebo jako součást vzorce, který se použije k výpočtu tloušťky nebo odsazení komponenty.

Pokud například chcete vytvořit styl, ve kterém je komponenta 2" dláždění umístěna přímo nad základnou dláždění proměnlivé tloušťky, jejíž dolní hrana je stejná jako základna desky, zadáte hodnoty Tloušťka a Odsazení tloušťky následujícím způsobem:

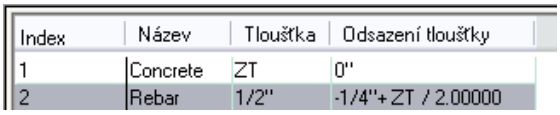
Index	Název	Tloušťka	Odsazení tloušťky
1	Paving	2.00000	ZT
2	Paving Base	ZT	0.00000

U komplikovanějších vztahů vytváření pozic zahrnujících proměnnou Základní tloušťka můžete vytvářet vzorce pro výpočet hodnot Tloušťka a Odsazení tloušťky. Jestliže například víte, že chcete, aby se výztužný prut o průměru 0,5" umístil do středu hladiny betonu s pevnou tloušťkou 6", můžete konfigurovat komponenty střešní desky takto:

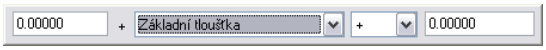
Index	Název	Tloušťka	Odsazení tloušťky
1	Concrete	6"	0"
2	Rebar	1/2"	2 3/4"

Pokud však chcete umístit výztužný prut do středu betonové komponenty bez ohledu na její tloušťku, můžete konfigurovat komponenty následujícím způsobem, přičemž tloušťka betonu je zadána jako proměnná (BT) a odsazení komponenty výztužný prut je zadáno

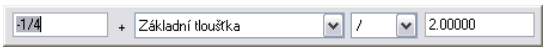
jako jedna polovina tloušťky betonu, ať již je jakákoli, minus polovina tloušťky výztužného prutu (1/4").



Chcete-li zadat vzorec pomocí proměnné Základní tloušťka, klepněte na hodnotu Tloušťka nebo Odsazení tloušťky u této komponenty a potom klepnutím na zobrazte pole pro zadání textu vzorce podle uvedeného příkladu.



Vzorec může být stejně jednoduchý jako vzorec v příkladu, kde je použita pouze základní tloušťka nebo může určovat hodnotu, která bude přidána do pole Základní tloušťka nebo další matematická operace se základní tloušťkou. (Rozevírací nabídka operace a pole operandu úplně vpravo jsou k dispozici pouze v případě, že je vybrána hodnota Základní tloušťka.) V případě umístění výztužného prutu o průměru 1/2" do středu betonové desky proměnlivé tloušťky bude vzorec pro odsazení tloušťky výztužného prutu vypočteno takto:



Po zadání požadovaného vzorce vymažte stisknutím klávesy *Enter* pole pro zadání textu a převeďte vzorec na hodnotu Tloušťka nebo Odsazení tloušťky pro vybranou komponentu.

Odebrání komponenty ze stylu desky/střešní desky

Tento postup slouží k odebrání komponenty ze stylu desky nebo střešní desky. Při odebrání komponenty ze stylu je komponenta odebrána také ze všech stávajících objektů, které tento styl používají.

1. Otevřete paletu nástrojů obsahující nástroj desky nebo střešní desky, klepněte pravým tlačítkem na příslušný nástroj a klepněte na položku Styly desek nebo Styly střešních desek.

   POZNÁMKA Případně můžete vybrat desku nebo střešní desku ve výkresu a klepnout na položku Styly desky nebo Styly střešní desky z rozevíracího seznamu Upravit styl na panelu Obecné, který se nachází v kontextové nabídce pásu karet.

2. Vyberte styl, který chcete změnit.
3. Klepněte na kartu Komponenty.

4 Vyberte komponentu desky nebo střešní desky, kterou chcete odebrat, a klepněte na tlačítko .

5 Klepněte na tlačítko OK.

Určení materiálů stylu desky/střešní desky

Objekt desky/střešní desky sestává z řady komponent, jejichž vlastnosti zobrazení mohou být určeny materiály, přiřazenými každé komponentě.

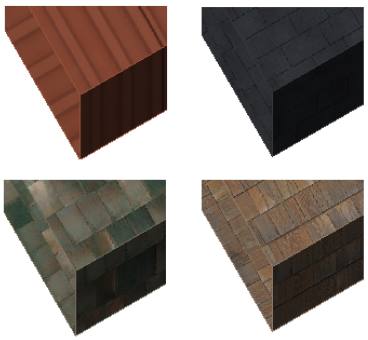
Přiřazujete jeden materiál ke každé komponentě zobrazení objektu. Například přiřadíte materiál podlahové dlaždice tělesu desky a betonový materiál hraně desky.

Jestliže chcete použít vlastnosti zobrazení objektu desky či střešní desky nebo stylu desky či střešní desky namísto použití vlastností zobrazení materiálu, můžete vypnout přiřazení materiálů ve vlastnostech zobrazení stylu desky.

Definice materiálu se skládají z komponent zobrazení, které odpovídají typům komponent objektů. Například komponenta materiálu typu Skica se používá pro všechny skici v pohledu půdorysu. Komponenta materiálu Šrafování povrchu se používá ke šrafování všech povrchů objektu v 3D modelových a výškových pohledech.

Úplný seznam komponent materiálů a jejich popis získáte v části Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 881.

Střešní desky s přiřazenými materiály



Komponenty zobrazení a materiály desky/střešní desky

Následující tabulka určuje komponentu materiálu, odpovídající každé komponentě desky nebo střešní desky.

Reprezentace zobrazení	Komponenta zobrazení desky/střešní desky	Komponenta zobrazení materiálu
Půdorys, Půdorys s více detaily, Půdorys s méně detaily, Průmět půdorysu, Stíněný	Obvod řezu tělesa pod rovinou řezu	
	Obvod řezu tělesa nad rovinou řezu	Žádný
	Obrys pod rovinou řezu	Žádný
	Obrys nad rovinou řezu	Žádný
	Obvod řezu řezné roviny	Žádný
	Šrafování obvodu řezu řezné roviny	Žádný
	Hranice	Skica půdorysu
	Šrafy	Šrafování půdorysu
	Základna	Žádný
	Zakončení střešního pláště	Skica půdorysu
	Podbití	Skica půdorysu
	Otočný bod	Žádný
Model	Základna	Žádný
	Deska	3D těleso
	Zakončení střešního pláště	3D těleso
	Podbití	3D těleso

Reprezentace zobrazení	Komponenta zobrazení desky/střešní desky	Komponenta zobrazení materiálu
	Otočný bod	Žádný

Přiřazení materiálů ke stylu desky/střešní desky

Tento postup použijte k přiřazení materiálů jednotlivým komponentám stylu desky nebo střešní desky. Komponenty pak použijí vlastnosti zobrazení materiálů namísto vlastností zobrazení stylu.

Materiál lze také přiřadit k jakékoli fyzické komponentě desky nebo střešní desky. Vlastní komponenty a komponenty, které jsou jen symbolické, nepoužívají materiály pro jejich vlastnosti zobrazení. Například těleso desky nebo střešní desky je fyzikální komponenta, zatímco bod otáčení je symbolická komponenta.

POZNÁMKA I když jsou zakončení střešního pláště a podbití fyzické komponenty desek nebo střešních desek, jsou definovány ve stylu hrany desky nebo střešní desky a nikoli ve stylu desky nebo střešní desky. Informace o přiřazování materiálů stylům hran desek získáte v části Přiřazení materiálů ke stylu hrany desky/střešní desky na straně 2472.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu neurčuje vlastnosti zobrazení komponenty desky nebo střešní desky, můžete změnit vlastnosti zobrazení stylu střešní desky, jak je uvedeno v části Určení vlastností zobrazení stylu desky nebo střešní desky na straně 2449.

1. Otevřete paletu nástrojů obsahující nástroj desky nebo střešní desky, klepněte pravým tlačítkem na příslušný nástroj a klepněte na položku Styly desek nebo Styly střešních desek.

   POZNÁMKA Případně můžete vybrat desku nebo střešní desku ve výkresu a klepnout na položku Styly desky nebo Styly střešní desky z rozevíracího seznamu Upravit styl na panelu Obecné, který se nachází v kontextové nabídce pásu karet.

2. Vyberte styl, který chcete upravit.
3. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
4. Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.
5. Pokud je to nutné, klepnout na .
6. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

7 Zvolte možnost Podle materiálu pro všechny komponenty, kam chcete přiřadit materiál a klepněte na tlačítko OK.

   Jestliže nastavení Podle materiálu není k dispozici, zobrazení této komponenty není možné určit materiálem.

8 Klepněte na kartu Materiály.

9 Klepněte na komponentu, kterou chcete změnit, klepněte na její aktuální definici materiálu a vyberte jinou definici materiálu.

   Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu nebo klepnutím na tlačítko vytvořit novou definici a přiřadit ji ke komponentě.

   VAROVÁNÍ Jakékoli změny provedené u definice materiálu v tomto dialogovém okně budou použity u všech objektů, jimž je přiřazen materiál.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Určení vlastností zobrazení stylu desky nebo střešní desky

Ve většině případů chcete, aby vzhled desek nebo střešních desek, které užívají stejný styl, byl konsistentní v celém výkresu. Aby toho bylo dosaženo, určete následující vlastnosti zobrazení v každém stylu:

- Hladina, barva a typ čáry komponent hran desky nebo střešní desky
- Šrafování použité pro povrch desky nebo střešní desky v půdorysných pohledech
- Výška roviny řezu

Komponenty desky s vlastnostmi zobrazení zahrnují kóty pro tloušťku desky nebo střešní desky, podmínky hran pro zakončení střešního pláště a podbití, skicu, roviny řezu, linie řezu, faktory 3D stínování, základnu, desku a bod otáčení. Vlastnosti zobrazení zakončení střešního pláště a podbití jsou také řízeny stylem desky nebo střešní desky, ačkoliv je geometrie těchto komponent řízena styly hran.

Materiály můžete také použít k řízení vlastností zobrazení fyzikálních komponent desek nebo střešních desek. Symbolické komponenty, jako je otočný bod desky, nejsou řízeny materiály. Další informace o použití materiálů v deskách získáte v části Určení materiálů stylu desky/střešní desky na straně 2446.

Určení hladiny, barvy a typu čáry stylu desky/střešní desky

Tento postup slouží ke změně následujících vlastností zobrazení komponent zobrazení stylu desky nebo střešní desky.

- Viditelnost (komponenta je zapnuta nebo vypnuta)
- Podle materiálu (materiál přiřazený komponentě zobrazení určuje její vlastnosti zobrazení)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu určuje vlastnosti komponent ve stylu desky nebo střešní desky, můžete změnit vlastnosti komponenty zobrazení zrušením položky Podle materiálu nebo přepsáním přiřazení materiálu jiným materiálem. Další informace najdete v části Přiřazení materiálů ke stylu desky/střešní desky na straně 2448.

1. Otevřete paletu nástrojů obsahující nástroj desky nebo střešní desky, klepněte pravým tlačítkem na příslušný nástroj a klepněte na položku Styly desek nebo Styly střešních desek.

   POZNÁMKA Případně můžete vybrat desku nebo střešní desku ve výkresu a klepnout na položku Styly desky nebo Styly střešní desky z rozevíracího seznamu Upravit styl na panelu Obecné, který se nachází v kontextové nabídce pásu karet.

2. Vyberte styl, který chcete upravit.
3. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
4. Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.
5. Pokud je to nutné, klepnout na .
6. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
7. Vyberte komponentu, která se má změnit, a zvolte jiné nastavení pro vlastnost.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Zapnutí materiálů pro styl hrany desky/střešní desky

Tento postup použijte k zapnutí přiřazení materiálů pro jednotlivé reprezentace zobrazení ve stylu hrany desky nebo střešní desky.

Další informace o použití materiálů k řízení zobrazení komponent desky nebo střešní desky získáte v části Určení materiálů stylu desky/střešní desky na straně 2446.

1. Otevřete paletu nástrojů obsahující nástroj desky nebo střešní desky, klepněte pravým tlačítkem na příslušný nástroj a klepněte na položku Styly desek nebo Styly střešních desek.

   POZNÁMKA Případně můžete vybrat desku nebo střešní desku ve výkresu a klepnout na položku Styly desky nebo Styly střešní desky z rozevíracího seznamu Upravit styl na panelu Obecné, který se nachází v kontextové nabídce pásu karet.

2. Vyberte styl, který chcete upravit.
3. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
4. Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.
5. Pokud je to nutné, klepnout na .
6. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
7. Vyberte možnost Podle materiálu pro každou komponentu, která má být řízena materiálem. Zaškrtávací pole Podle materiálu není dostupné pro komponenty, kterým nemůže být přiřazen materiál.

   Když vyberete Podle materiálu pro zobrazení komponent, jsou všechna ostatní nastavení v dialogovém okně nedostupná. Protože jsou vlastnosti zobrazení nyní brány z definice materiálu, nemůžete je již nastavovat přímo ve vlastnostech zobrazení stylu desky nebo střešní desky.

8. Klepněte na tlačítko OK.

Určení šrafování stylu desky/střešní desky

Tento postup použijte pro určení šrafování u stylu desky nebo střešní desky. Šrafování je zobrazeno pouze v těch reprezentacích zobrazení (například Půdorys), které jsou použity v horním (půdorysném) pohledu výkresu.

1. Otevřete paletu nástrojů obsahující nástroj desky nebo střešní desky, klepněte pravým tlačítkem na příslušný nástroj a klepněte na položku Styly desek nebo Styly střešních desek.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat desku nebo střešní desku ve výkresu a klepnout na položku Styly desky nebo Styly střešní desky z rozevíracího seznamu Upravit styl na panelu Obecné, který se nachází v kontextové nabídce pásu karet.

2 Vyberte styl, který chcete upravit.

3 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

4 Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.

5 Pokud je to nutné, klepněte na tlačítko .

6 Klepněte na kartu Šrafování.

7 Klepněte na nastavení pro Vzor.

8 Vyberte vzor šrafování:

Chcete-li…	Pak…
vybrat vzor šrafování, který je dostupný v softwaru	vyberte Předdefinovaný pro Typ a pak vyberte vzor.
vybrat vlastní vzor	vyberte Vlastní pro Typ a pak zadejte název vlastního vzoru. Je-li třeba, klepněte na Procházet a navigujte do složky, ve které je umístěn soubor vlastního vzoru.
vyberte jednoduché šrafování	vyberte Uživatelem definované pro Typ a pak odstraňte Dvojité šrafování.
vyberte dvojité šrafování	vyberte Uživatelem definované pro Typ a pak vyberte Dvojité šrafování.
vyberte plná výplň	vyberte Plná výplň pro Typ.

9 Klepněte na tlačítko OK.

10 Klepněte na Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

11 Klepněte na Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

12 Klepněte na Orientace a určete jak má být šrafování orientováno:

Chcete-li…	Pak...
orientovat šrafování na desku nebo střešní desku bez ohledu na otočení	klepnutím vyberte položku Objekt.
orientovat šrafování ke globálnímu souřadnému systému	klepnutím vyberte položku Globální.

13 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Určení výšky roviny řezu stylu desky/střešní desky

Tento postup použijte pro určení výšky roviny řezu u stylu střešní desky.

Stanovíte-li hodnotu výšky roviny řezu větší než nulovou, bude potřeba určit hladinu, barvu a typ čáry pro prvky nad a pod výškou roviny řezu. To je důležité zejména, pokud jsou k dispozici kolizní podmínky nebo modifikátory těles.

1 Otevřete paletu nástrojů obsahující nástroj desky nebo střešní desky, klepněte pravým tlačítkem na příslušný nástroj a klepněte na položku Styly desek nebo Styly střešních desek.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat desku nebo střešní desku ve výkresu a klepnout na položku Styly desky nebo Styly střešní desky z rozevíracího seznamu Upravit styl na panelu Obecné, který se nachází v kontextové nabídce pásu karet.

2 Vyberte styl, který chcete upravit.

3 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

4 Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.

5 Pokud je to nutné, klepnout na .

6 Klepněte na kartu Jiné.

7 Vyberte Přepsat rovinu řezu konfigurace zobrazení a zadejte hodnotu pro Výška roviny řezu.

8 Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

Přidání klasifikace do stylu desky/střešní desky

Použijte tento postup, chcete-li určit klasifikace pro kteroukoliv definici klasifikace, použitou ve stylu desky nebo střešní desky.

Další informace o vytvoření a použití definic klasifikací získáte v části Definice klasifikací na straně 3767.

1. Otevřete paletu nástrojů obsahující nástroj desky nebo střešní desky, klepněte pravým tlačítkem na příslušný nástroj a klepněte na položku Styly desek nebo Styly střešních desek.

   POZNÁMKA Případně můžete vybrat desku nebo střešní desku ve výkresu a klepnout na položku Styly desky nebo Styly střešní desky z rozevíracího seznamu Upravit styl na panelu Obecné, který se nachází v kontextové nabídce pásu karet.

2. Vyberte styl, který chcete upravit.
3. Klepněte na kartu Klasifikace.

   Jako výchozí je klasifikace pro všechny definice klasifikace Nezadáno. Jestliže nejsou uvedeny definice klasifikací, žádné nejsou ve stylech desek nebo střešních desek použity.

4. Pro každou definici klasifikace vyberte klasifikaci, kterou chcete použít pro aktuální styl plochy.
5. Klepněte na tlačítko OK.

Definování stylu desky/střešní desky jako ohraničení asociativních prostorů

Tento postup slouží k definování stylu desky nebo střešní desky, který může spojovat asociativní prostory.

Při nastavení stylu jako ohraničení jsou ve výchozím nastavení všechny objekty tohoto stylu použity ve výběrové sadě pro asociativní prostor. Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

Ve výchozím stavu je toto nastavení zaškrtnuté.

Nastavení ohraničení stylu v samostatné desce nebo střešní desce můžete v případě potřeby přepsat.

1 Otevřete paletu nástrojů obsahující nástroj desky nebo střešní desky, klepněte pravým tlačítkem na příslušný nástroj a klepněte na položku Styly desek nebo Styly střešních desek.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat desku nebo střešní desku ve výkresu a klepnout na položku Styly desky nebo Styly střešní desky z rozevíracího seznamu Upravit styl na panelu Obecné, který se nachází v kontextové nabídce pásu karet.

2 Vyberte styl, který chcete upravit.

3 Klepněte na kartu Obecné.

4 Zaškrtněte políčko Objekty tohoto stylu mohou sloužit jako hranice pro asociativní prostory.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stylu desky nebo střešní desky

Tento postup použijte, chcete-li zadat poznámky a připojit referenční soubory ke stylu desky/střešní desky. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od stylu desky/střešní desky.

1 Otevřete paletu nástrojů obsahující nástroj desky nebo střešní desky, klepněte pravým tlačítkem na příslušný nástroj a klepněte na položku Styly desek nebo Styly střešních desek.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat desku nebo střešní desku ve výkresu a klepnout na položku Styly desky nebo Styly střešní desky z rozevíracího seznamu Upravit styl na panelu Obecné, který se nachází v kontextové nabídce pásu karet.

2 Vyberte styl, který chcete upravit.

3 Klepněte na kartu Obecné.

4 Když chcete přidat popis ke stylu, zadejte jej pod Popis.

5 Klepnout na Poznámky.

6 Pokud chcete přidat nebo upravit poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku či úpravy.

7 K připojení, úpravě nebo odpojení referenčního souboru, klepnout na kartu Referenční dokumenty:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Upravit popis a klepnout na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace. Jestliže jste dokončili úpravy, klepněte na tlačítko OK.
odpojte referenční soubor	zvolte název, klepněte na položku Odstranit a klepněte na tlačítko OK.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Styly desek a střešních desek

Styly hran desek a střešních desek určují vzhled hran objektů desky a střešní desky. Pomocí stylů hran můžete stanovit kóty, například u délky přesahu a orientaci a úhel hran. Můžete také určití zakončení střešního pláště a podbití pro styl hrany.

Komponenty stylů hran desky/střešní desky

Styl hrany desky nebo střešní desky určuje vzhled hran desky nebo střešní desky. Každý styl sestává ze dvou volitelných komponent: zakončení střešního pláště a podbití.

Zakončení střešního pláště je tvar, který se používá u vnější plochy hrany desky nebo střešní desky. Podbití je tvar, používaný na spodní stranu přesahu hrany.

Komponenty zakončení střešního pláště a podbití můžete vytvořit definováním profilů, které určují dvourozměrnou (2D) geometrii komponenty, jejíž tvar je pak vysunut ve směru hrany desky nebo střešní desky.

Komponenta zakončení střešního pláště sleduje orientaci hrany desky (svisle nebo kolmo). Komponenta podbití je však vždy orientována vodorovně. Každá komponenta může mít kladný nebo záporný úhel vzhledem k orientaci její základny.

+ nebo – směr pro úhly komponent hrany zůstávají stejné bez ohledu na jejich orientaci v rovině *XY*. Vždy sledují sklon desky nebo střešní desky, takže například +30° podbití a +30° deska nebo střešní deska by byly navzájem rovnoběžné. Podobně +10° (svisle) zakončení střešního pláště a -10° podbití by se setkaly pod pravým úhlem. Zrcadlení desky nebo střešní desky zachovává stejná označení úhlů pro všechny komponenty.

Řízení umístění zakončení střešního pláště a podbití na hranách desek/střešních desek

Profil zakončení střešního pláště je nakreslen ve skutečné velikosti, kromě případu, když vyberete Automatické nastavení. Je-li hrana desky nebo střešní desky skloněna vzhledem k rovině terénu, měří se délka rovnoběžně s tímto sklonem, a ne kolmo k terénu. Když vyberete příkaz Automaticky přizpůsobit pro výšku hrany, měřítko profilu zakončení střešního pláště se upraví u jeho bodu vložení, takže se jeho nejnižší bod osy *Y* zarovná se spodní částí hrany desky nebo střešní desky.

POZNÁMKA Odsazení sklonu jsou měřena vzhledem k úhlu hrany desky nebo střešní desky od roviny země, a ne vzhledem ke globálnímu USS.

Profil podbití je nakreslen ve skutečné velikosti, kromě případu, když vyberete Automatické nastavení. Úhel podbití je měřen kolem jeho bodu vložení pomocí lokální osy *X* profilu.

Když vyberete příkaz Automaticky přizpůsobit pro Hloubku přesahu, měřítko profilu podbití se upraví u bodu vložení, takže se jeho nejvzdálenější bod osy *X* zarovná se svislicí od základny desky nebo střešní desky nebo obvodové čáry. Automatické nastavení měřítka je upraveno vodorovným odsazením od rozměru základny.

Vlastnosti zobrazení zakončení střešního pláště a podbití

Ve většině případů chcete používat vzhled zakončení střešního pláště a podbití, který používá stejný styl hran konzistentní v celém výkresu. Aby toho bylo dosaženo, určete následující vlastnosti zobrazení v každém stylu desky nebo střešní desky:

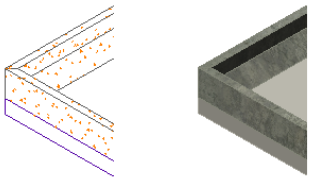
- Hladina, barva a typ čáry komponent hran desky nebo střešní desky
- Šrafování použité pro povrch hran desky nebo střešní desky v půdorysech
- Výška roviny řezu

Komponenty hran desky s vlastnostmi zobrazení zahrnují rozměry pro tloušťku desky, zakončení střešního pláště a podbití, svislé a vodorovné odsazení, skicu, roviny řezu, linie řezu, faktory 3D stínování, základnu, desku a otočný bod. Vlastnosti zobrazení zakončení střešního pláště a podbití jsou také řízeny stylem desky nebo střešní desky, ačkoli je geometrie těchto komponent řízena styly hran desek.

Materiály v hranách desky/střešní desky

Můžete přiřadit materiály k hraně desky nebo střešní desky. Tyto materiály jsou pak zobrazeny v drátovém modelu nebo rendrovaných pohledech. Materiály mají specifická nastavení pro jednotlivé komponenty hrany desky nebo střešní desky, jako je zakončení střešního pláště a podbití.

Zobrazení detailu hrany desky v 2D drátovém modelu a rendrovaných pohledech



Aplikace AutoCAD Architecture nabízí předdefinované materiály pro běžné účely návrhu. Tyto materiály obsahují nastavení pro desky a hrany desek, které můžete používat „tak jak jsou“ nebo je můžete upravovat pro speciální návrhy. Můžete také vytvářet materiály úplně od začátku. Další informace najdete v části Určení materiálů stylu desky/střešní desky na straně 2446.

Správa stylů hran desky/střešní desky

Při vytváření, importu, exportu nebo úpravě stylů se používá Správce stylů. Správce stylu nabízí centrální umístění, kde můžete pracovat se styly z více výkresů a šablon. Další informace o použití Správce stylů získáte v části Správce stylů – přehled na straně 854.

Vytvoření stylu desky nebo střešní desky

Tento postup použijte pro vytvoření stylu hrany nové desky nebo střešní desky. Můžete začít použitím výchozích vlastností standardního stylu nebo můžete zkopírovat stávající styl, který použijete jako šablonu. Pak můžete styl přizpůsobit svým potřebám upravením jeho vlastností.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte možnosti Styly hran desek nebo Styly hran střešní desky.

POZNÁMKA Případně lze vybrat výkres objektu desky nebo střešní desky, poté na kontextovém pásu karet panelu Obecné klepnout na rozevírací nabídku Upravit styl a zvolit položku Styly hran.

3 Vytvořte nový styl hrany desky nebo střešní desky:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit styl s výchozími vlastnostmi	Klepněte pravým tlačítkem myši na položku Styly hran desek nebo Styly hran střešní desky a klepněte na příkaz Nový. Zadejte název pro nový styl a stiskněte klávesu *ENTER*.
vytvořit styl z existujícího stylu	pravým tlačítkem klepněte na styl, který chcete kopírovat, a klepněte na položku Kopírovat. Klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit. Klepněte pravým tlačítkem na kopii a klepněte na tlačítko Přejmenovat. Zadejte název pro nový styl a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Chcete-li zadat nebo upravit vlastnosti nového stylu, použijte karty v pravém podokně Správce stylů, jak uvádí následující tabulka:

Chcete-li…	Pak…
zadat popis stylu	klepněte na kartu Obecné a zadejte popis.
určete přesah, vyjmutí hrany a úhel pro styl	viz část Určení přesahu, vyjmutí hrany a úhlu stylu hrany desky/střešní desky na straně 2460.
určete podbití a zakončení střešního pláště pro styl	viz část Určení zakončení střešního pláště a podbití pro styl hrany desky/střešní desky na straně 2465.
přiřadit materiály k zobrazovacím komponentám stylu	viz část Přiřazení materiálů ke stylu hrany desky/střešní desky na straně 2472.
zapnout materiály pro styl	viz část Zapnutí materiálů pro styl hrany desky/střešní desky na straně 2472.

Chcete-li…	Pak…
přidat ke stylu poznámky a soubory	viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu hrany desky/střešní desky na straně 2473.

5 Po skončení zadávání vlastností stylu klepněte na tlačítko OK.

Určení přesahu, vyjmutí hrany a úhlu stylu hrany desky/střešní desky

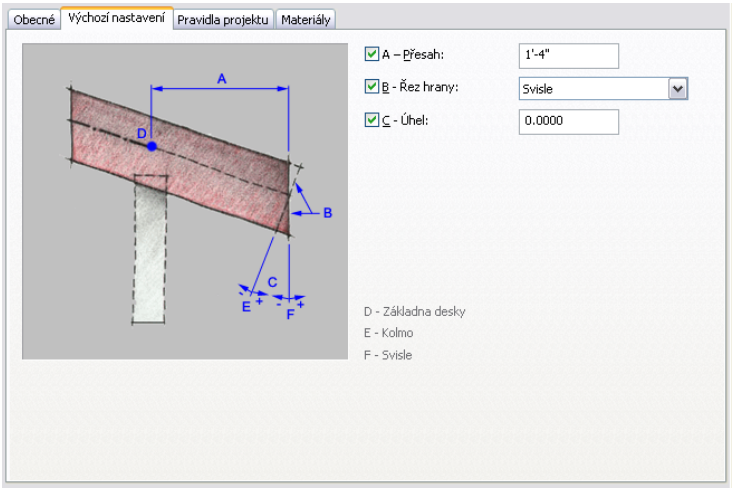
Tento postup použijte k určení výchozí hloubky přesahu, vyjmutí hrany a úhlu hrany pro hrany desek nebo střešních desek, používající styl hrany.

1 Vyberte desku nebo střešní desku a

pokud je vybraným objektem...	pak...
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styl hran desky.
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Obecné ➤ rozevírací seznam Upravit styl ➤ Styl hrany střešní desky.

2 Vyberte hranu desky či střešní desky.

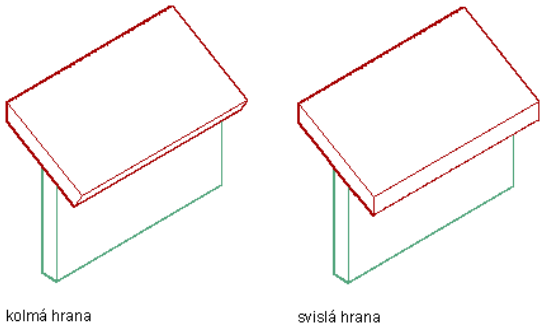
3 Klepněte na kartu Výchozí.



4 Určete přesah, vyjmutí hrany a úhel hrany:

Chcete-li…	Pak...
určit přesah desky nebo střešní desky	zadejte hodnotu pro Přesah.
zadejte orientaci vyjmutí hrany	vyberte nastavení pro Vyjmutí hrany: ■ Vyberte možnost Kolmo, chcete-li provést řez hrany v úhlu 90 stupňů k rovině desky nebo střešní desky. ■ Vyberte možnost Svisle, chcete-li provést řez hrany kolmo k terénu.
zadejte úhel hrany	zadejte hodnotu pro Úhel. Kladná hodnota posune spodek hrany ven a záporná hodnota posune spodek hrany dovnitř.

Určení svislých a kolmých hran



5 Klepněte na tlačítko OK.

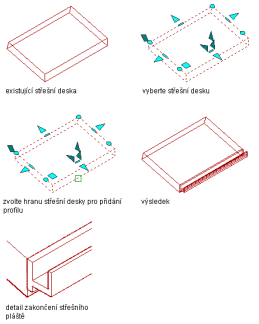
Vytvoření profilů pro zakončení střešního pláště a pro podbití

Tento postup použijte k vytvoření profilu pro zakončení střešního pláště a pro podbití.

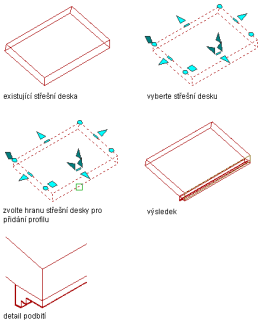
Profil je sestaven z uzavřených křivek. Chcete-li vyjádřit pevné zakončení střešního pláště nebo podbití, jako je dřevěné zakončení, můžete vytvořit profil z jedné křivky. Chcete-li vyjádřit zakončení střešního pláště nebo podbití, které je vysunuté, například hliníkové podbití, můžete vytvořit profil ze soustředných křivek, které mohou zahrnovat jednu nebo více dutin. Vnější křivka nebo okruh se stane nekrytým tvarem a vnitřní křivka, pokud je použita, se stane dutinou. Můžete vytvořit více dutin přidáním více vnitřních uzavřených křivek. Křivky jsou navzájem úměrné velikostí a tvarem a desce.

Tyto křivky můžete nakreslit kdekoliv na výkresu a použít jakékoliv příhodné měřítko vzhledem k vaší konečné velikosti zakončení střešního pláště nebo podbití. Jednou z metod určení velikosti křivek relativních k hraně desky nebo střešní desky je jejich zakreslení přichycením ke stávajícímu zakončení a následné přesunutí hotových křivek do otevřené oblasti výkresu za účelem vytvoření profilu.

Přiřazení profilu jako zakončení střešního pláště



Přiřazení profilu jako podbití



1. Nakreslete jednu či více uzavřených křivek, představujících zakončení střešního pláště nebo podbití.
2. Vyberte křivky, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Převést na
   ➤ Definice profilu.
3. Vyberte vnější křivku.
4. Zadejte **p** (Přidat okruh) podle potřeby.
5. Vyberte vnitřní křivku podle potřeby.
6. Opakujte kroky 3 a 4 podle potřeby, k přidání více dutin do profilu.
7. Určete bod vložení pro zakončení střešního pláště nebo pro podbití. (Bod vložení je typicky levý dolní roh.)
8. Zadejte **n** (Nový), zadejte název pro profil a klepněte na tlačítko OK.

Ovládání vysunutí a hran profilů

Tento postup použijte, chcete-li pro profil určit následující parametry:

- pozice každé hrany v profilu (vlevo, vpravo, vzadu, zrušeno, žádné)
- osa, podél které se objekt vysouvá z tvaru profilu

Tato nastavení určují, jak se šrafování povrchu použije u objektů, vytvořených z profilu a jak se objekty vytáhnou z dvojrozměrného (2D) profilu.

POZNÁMKA Tvar jakýchkoliv objektů, již vytvořených z profilu, se změní, když změníte hrany profilu nebo osu vysunutí.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ ➤ Definice profilu .
2. Vyberte profil, který chcete změnit.
3. Klepněte na kartu Hrany profilů.
4. Určete pozice hran:

Chcete-li…	Pak…
nechat software určit polohu hran	klepněte na příkaz Spočítat výchozí pozice hran. Poté můžete přepsat pozice jednotlivých hran, je-li to potřeba.
vybrat pozici pro hranu	vyberte počet hran u položky Hrana a vyberte novou polohu v části Pozice.
vyloučit hranu ze šrafování povrchu	vyberte počet hran u položky Hrana a v části Pozice vyberte možnost Žádné.
zrušit hranu	vyberte počet hran u položky Hrana a v části Pozice vyberte možnost Zrušit.

5. Určete osu vysunutí podle typu objektu, vytvořeného z profilu:

Chcete-li…	Pak…
vytvořit střešní desku nebo zakončení střešní desky	vyberte možnost X u položky Směr vysunutí.

Chcete-li…	Pak…
vytvořit podbití desky	vyberte možnost Y u položky Směr vysunutí.
vytáhnout objemové prvky	vyberte možnost Z u položky Směr vysunutí.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Určení zakončení střešního pláště a podbití pro styl hrany desky/střešní desky

Tento postup použijte pro určení zakončení střešního pláště a podbití pro styl hrany desky nebo střešní desky. Výkres musí obsahovat profily pro zakončení střešního pláště a podbití. Další informace najdete v části Vytvoření profilů pro zakončení střešního pláště a pro podbití na straně 2462.

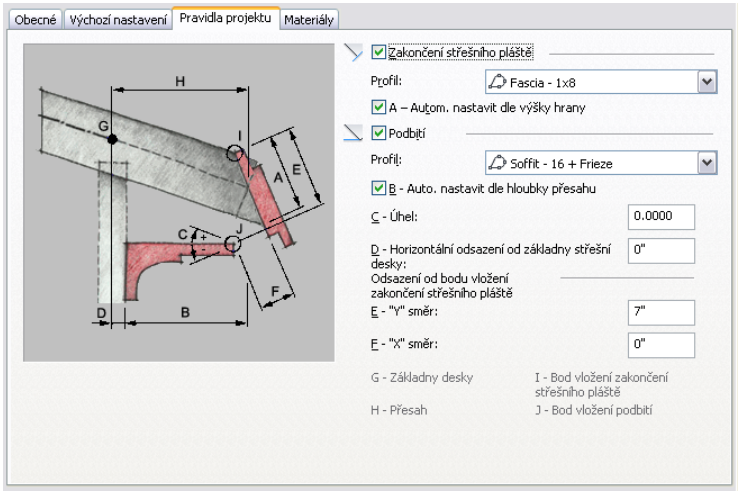
1 Vyberte desku nebo střešní desku a

pokud je vybraným objektem...	pak...
deska	klepněte na kartu Deska ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly hran desky .
střešní deska	klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Obecné ➤ rozevírací seznam Upravit styl ➤ Styly hran střešní desky.

POZNÁMKA Neboklepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů a potérozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte položky Styly hran desky nebo Styly hran střešní desky.

2 Vyberte styl hrany desky nebo střešní desky, který chcete upravit

3 Klepněte na kartu Pravidla projektu.



4 Vyberte Zakončení střešního pláště a vyberte profil, který definuje geometrii zakončení střešního pláště.

Vyberete-li možnost *ŽÁDNÉ*, použije se nastavení komponent zobrazení na čáru hrany desky či střešní desky nebo rovinu, kde je umístěno zakončení střešního pláště.

5 Určete, jak se má upravit měřítko zakončení střešního pláště u hrany desky nebo střešní desky:

Chcete-li...	Pak…
nastavit měřítko zakončení střešního pláště tak, aby se přizpůsobilo výšce hrany	vyberte Automaticky nastavit podle výšky hrany k nastavení měřítka zakončení střešního pláště
použít zakončení střešního pláště v jeho nakreslené velikosti	zrušte zaškrtnutí políčka Automaticky nastavit podle výšky hrany.

6 Vyberte Podbití a vyberte profil, který definuje geometrii podbití.

Vyberete-li možnost *ŽÁDNÉ*, použije se nastavení komponent zobrazení na čáru hrany desky či střešní desky nebo rovinu, kde je umístěno podbití.

7 Určete, jak se má upravit měřítko podbití u přesahu desky nebo střešní desky:

Chcete-li...	Pak...
nastavte měřítko pro podbití, aby se přizpůsobilo hloubce přesahu	vyberte Automaticky nastavit podle hloubky přesahu.
použít podbití v jeho nakreslené velikosti	zrušte Automaticky nastavit podle hloubky přesahu.

8 Určete umístění podbití:

Chcete-li…	Pak...
určit úhel podbití hrany desky nebo střešní desky	zadejte hodnotu pro Úhel, nula je pro vodorovný směr Kladná hodnota nakloní podbití nahoru od bodu vložení a záporná hodnota nakloní podbití dolů.
určit vodorovné odsazení od základny desky nebo střešní desky nebo čáry obvodu pro hranu desky	zadejte hodnotu pro Horizontální odsazení od Základny [desky/střešní desky]. (Tato možnost je dostupná jen tehdy, když vyberete možnost Automaticky nastavit k hloubce přesahu.)
určete odsazení podbití od bodu vložení zakončení střešního pláště	zadejte hodnotu pro Směr „X" a Směr „Y".

9 Klepněte na tlačítko OK.

Úprava geometrie zakončení střešního pláště a podbití

Tento postup použijte pro úpravy geometrie profilu, používaného pro definování zakončení střešního pláště a podbití stylu hrany desky nebo střešní desky. Můžete také přidat profil k zakončení střešního pláště nebo k podbití stylu hrany, který aktuálně nepoužívá profil k definování jeho tvaru.

POZNÁMKA Jestliže chcete nahradit geometrii profilu nově nakreslenými křivkami, nakreslete je předtím, než začnete tento postup.

1 Vyberte desku nebo střešní desku se stylem, který chcete změnit.

2 Přidejte nebo upravte profil:

Chcete-li…	Pak…
přidat existující profil do stylu	■ V případě desky klepněte na kartu Deska ➤ panel Hrana ➤ Přidat profily . ■ V případě střešní desky klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Hrana ➤ Přidat profily . Vyberte hranu. Vyberte název profilu pro zakončení střešního pláště nebo podbití a klepněte na tlačítko OK.
vytvořte profil a přidejte jej ke stylu	■ V případě desky klepněte na kartu Deska ➤ panel Hrana ➤ Přidat profily . ■ V případě střešní desky klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Hrana ➤ Přidat profily . Vyberte hranu. Vyberte možnost Začít od začátku pro Definice profilu zakončení střešního pláště nebo podbití, zadejte název pro nový profil a klepněte na tlačítko OK. Vytvoří se čtyřúhelníkový profil, který upravte.
upravte existující profil pro styl	■ V případě desky klepněte na kartu Deska ➤ panel Hrana ➤ Upravit profil na místě . ■ V případě střešní desky klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Hrana ➤ Upravit profil na místě .

POZNÁMKA Jestliže jste upozorněni na to, že vybraná hrana nemá styl hrany a přesah, klepněte na Ano.

3 Jestliže obdržíte zprávu, že profil není nakreslen v rozměrech, klepněte na Ano.

Oblast hrany desky nebo střešní desky, která je definována profilem, je ve výkresu vybrána a šrafována.

POZNÁMKA Po provedení úprav prostřednictvím kontextové karty Úpravy na místě bude možná před provedením dalších úprav nutné, abyste profil znovu vybrali. Pokud na kontextové kartě nevidíte očekávané příkazy pro úpravu, opětovným výběrem profilu znovu zobrazte kontextovou kartu Úprava na místě.

4 Upravte profil podle potřeby:

Chcete-li…	**Pak...**
změňte tvar obvodu profilu nebo jeho okruhy	vyberte profil a použijte uzly hrany a vrcholu k nastavení tvaru. Uzel Hrana má dva režimy úprav: Protáhnout a Posunout. Výchozí režim je Protáhnout a směr protažení závisí na orientaci hran, připojených k vybrané hraně. Jestliže například hrany na obou koncích vybrané hrany jsou navzájem rovnoběžné, režim úpravy uzlu je Protáhnout (Rovnoběžně) a směr protažení je omezen na směr rovnoběžných hran. Jestliže připojené hrany nejsou rovnoběžné, režim úpravy uzlu je Protáhnout (Odsadit) a směr protažení je kolmý ke směru vybrané hrany. Režim úpravy Posunout umožní neomezený posuv vybrané hrany.
přidat vrcholy do profilu	■ je-li tímto objektem deska, klepněte na položku Úprava na místě: kartu Profil hrany desky ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol . ■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: kartu Profil hrany střešní desky ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol .

Chcete-li…	Pak...
	Vyberte bod pro každý nový vrchol a stiskněte klávesu *ENTER*.
odstranit vrcholy z profilu	■ je-li tímto objektem deska, klepněte na položku Úprava na místě: Profil hrany desky ➤ panel Profil ➤ Odstranit vrchol . ■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: kartu Profil hrany střešní desky ➤ panel Profil ➤ Odstranit vrchol . Vyberte každý vrchol, který má být odstraněn, a stiskněte klávesu *ENTER*.
nahradit existující okruh profilu novou geometrií	■ je-li tímto objektem deska, klepněte na položku Úprava na místě: kartu Profil hrany desky ➤ panel Profil ➤ Nahradit prstenec . ■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: kartu Profil hrany střešní desky ➤ panel Profil ➤ Nahradit prstenec . Vyberte okruh, který se má nahradit, a vyberte novou geometrii. Stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování geometrie nebo zadejte **n** (Ne) pro její smazání.

5 Uložení nebo zrušení změn:

Chcete-li…	Pak…
obnovit profil do jeho původního tvaru	■ je-li tímto objektem deska, klepněte na položku Úprava na místě:

Chcete-li…	Pak…
	kartu Profil hrany desky ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit. ■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: kartu Profil hrany střešní desky ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit.
uložit změny do aktuálního profilu	■ je-li tímto objektem deska, klepněte na položku Úprava na místě: kartu Profil hrany desky ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit. ■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: kartu Profil hrany střešní desky ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit. Styl desky nebo střešní desky používá upravený profil k definování geometrie. Všechny další objekty nebo styly, které používají tento profil, se rovněž aktualizují podle upravené geometrie.
uložit změny do nové definice profilu	■ je-li tímto objektem deska, klepněte na položku Úprava na místě: kartu Profil hrany desky ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako . ■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: kartu Profil hrany střešní desky ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako . Zadejte název pro novou definici profilu a klepněte na tlačítko OK. Deska nebo střešní deska používá nový profil k definování geometrie. Všechny další objekty tohoto stylu jsou aktualizovány pomocí nové geometrie.

Chcete-li…	Pak…
	Ostatní styly nebo objekty, které používají původní profil, nejsou ovlivněny.

Přiřazení materiálů ke stylu hrany desky/střešní desky

Tento postup použijte pro přiřazení materiálů k jednotlivým komponentám stylu hrany desky/střešní desky.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů , poté rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte položky Styly hran desky nebo Styly hran střešní desky.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat desku nebo střešní desku ve výkresu a klepnout na položku Styly hran desky nebo Styly hran střešní desky z rozevíracího seznamu Upravit styl na panelu Obecné, který se nachází v kontextové nabídce pásu karet.

2 Vyberte styl, ke kterému se mají přiřadit materiály.

3 Klepněte na kartu Materiály.

4 Vyberte komponentu hrany, ke které se má přiřadit materiál, a klepněte na její aktuální definici materiálu.

5 Vyberte definici materiálu ze seznamu.

Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu nebo klepnutím na tlačítko vytvořit novou definici a přiřadit ji ke komponentě.

VAROVÁNÍ Jakékoli změny provedené u definice materiálu v tomto dialogovém okně budou použity u všech objektů, jimž je přiřazen materiál.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Zapnutí materiálů pro styl hrany desky/střešní desky

Tento postup použijte k zapnutí přiřazení materiálů pro jednotlivé reprezentace zobrazení ve stylu hrany desky nebo střešní desky. Komponenty zobrazení pro hrany nejsou zapnuty ve stylu hrany desky, ale ve stylu desky nebo střešní desky, která je používá.

Informace o vytváření a přiřazování materiálů uvádí část Určení materiálů stylu desky/střešní desky na straně 2446.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Rozbalte možnost Architektonické objekty a položky Styly desek nebo Styly střešních desek.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat desku nebo střešní desku ve výkresu a klepnout na položku Styly desky nebo Styly střešní desky z rozevíracího seznamu Upravit styl na panelu Obecné, který se nachází v kontextové nabídce pásu karet.

2 Vyberte styl, který obsahuje hrany, které chcete zapnout.

3 Klepnout na kartu Vlastnosti zobrazení.

4 Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.

5 Pokud je to nutné, klepnout na .

6 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

7 Vyberte možnost Podle materiálu, pro každou komponentu, která má být řízena materiálem.

Jestliže nastavení Podle materiálu není dostupné, nemůže být zobrazení této komponenty určeno materiálem.

8 Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

Připojení poznámek a souborů ke stylu hrany desky/střešní desky

Tento postup použijte, chcete-li zadat poznámky a připojit referenční soubory ke stylu hrany desky/střešní desky. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od stylu desky/střešní desky.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte možnosti Styly hran desek nebo Styly hran střešní desky.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat desku nebo střešní desku ve výkresu a klepnout na položku Styly hran desky nebo Styly hran střešní desky z rozevíracího seznamu Upravit styl na panelu Obecné, který se nachází v kontextové nabídce pásu karet.

2 Vyberte styl, který chcete upravit.

3 Klepněte na kartu Obecné.

4 Když chcete přidat popis ke stylu hrany desky, zadejte jej pod Popis.

5 Klepnout na Poznámky.

6 K přidání nebo úpravě poznámky klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

7 K připojení, úpravě nebo odpojení referenčního souboru klepněte na kartu Referenční dokumenty:

Chcete-li...	**Pak...**
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Upravit popis a klepnout na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace. Jestliže jste dokončili úpravy, klepněte na tlačítko OK.
odpojte referenční soubor	zvolte název, klepněte na položku Odstranit a klepněte na tlačítko OK.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Konstrukční prvky 31

Konstrukční prvek je objekt, který může představovat na výkresu trám, vzpěru nebo sloup. Všechny trámy, vzpěry a sloupy, které vytvoříte, jsou podtypy jednoho objektu konstrukčního prvku.

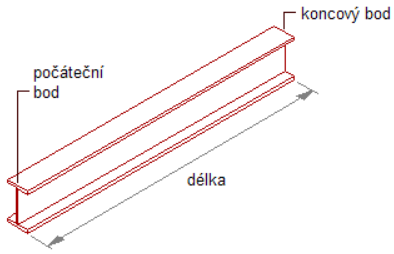
Konstrukční prvky

Konstrukční prvek je objekt, který může představovat na výkresu trám, vzpěru nebo sloup. Všechny trámy, vzpěry a sloupy, které vytvoříte, jsou podtypy jednoho objektu konstrukčního prvku.

Vytvoření konstrukčních prvků

V aplikaci AutoCAD Architecture vytvoříte konstrukční prvek vysunutím konstrukčního tvaru podél cesty. Styl, který použijete k vytvoření konstrukčního prvku, určí tvar. Tvar, podobný profilu, je dvourozměrný příčný řez konstrukčního prvku. Cestu vysunutí (osu) prvku budete definovat, když budete určovat počáteční a koncový bod pro prvek nebo když budete převádět skicu na prvek.

Vytvoření konstrukčního prvku



Připojování konstrukčních prvků

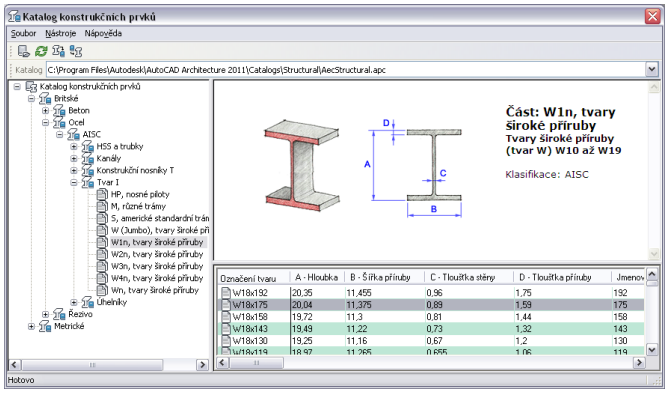
Jsou podporována spojení mezi konstrukčními prvky. Konstrukční prvky jsou považovány za připojené, když koncový bod jednoho prvku leží na koncovém bodě nebo ve směru osy

jiného. S několika výjimkami máte možnost zachování nebo přerušení těchto připojení, když posunete prvek pomocí uzlu Umístění. Připojení mezi konstrukčními prvky je také rozpoznáváno mezi výkresy s externími referencemi (xref) a vy můžete užít objekty v externí referenci k umístění a vytvoření rovin oříznutí pro prvky, které přidáváte. Například, když pracujete v jednom výkresu, můžete otevřít externí referenci (xref), obsahující sloupovou osnovu a použít ji k rozmístění sloupů a trámů. Jestliže upravujete místní externí referenci, připojení mezi konstrukčními prvky jsou zachována tak, jako by byla na hostitelském výkresu. Další informace o chování připojení během úprav, viz část Použití uzlů k úpravě konstrukčních prvků na straně 2534.

Vytváření stylů pomocí katalogu konstrukčních prvků a průvodce stylem konstrukčních prvků

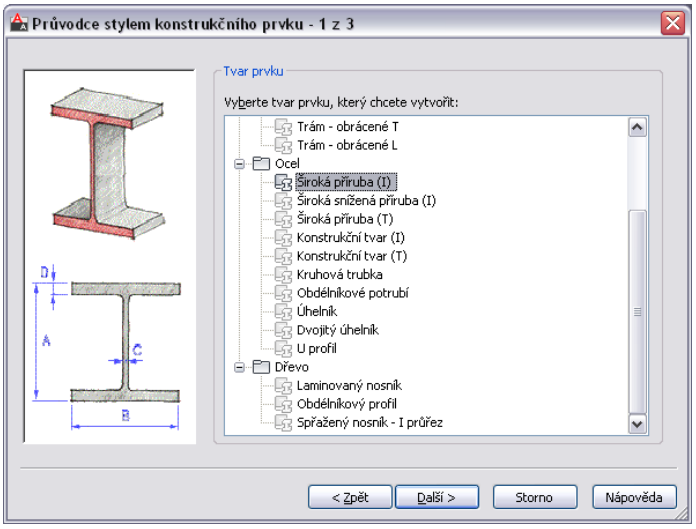
K vytvoření stylů pro většinu standardních trámů, vzpěr a sloupů můžete použít katalog konstrukčních prvků, zahrnutý v aplikaci AutoCAD Architecture. Katalog obsahuje specifikace pro průmyslový standard betonových, ocelových a dřevěných konstrukčních tvarů, organizovaných ve stromové struktuře, podobné Průzkumníku Windows®. Můžete procházet katalogem, vybrat tvar a vytvořit styl.

katalog konstrukčních prvků



Jestliže znáte typ, tvar a rozměry tvaru prvku, který chcete vytvořit, můžete rychle zadat informace v průvodci stylem konstrukčních prvků k vytvoření stylu. Můžete vytvořit tvar konstrukčního prvku v rámci stylu, který je založen na libovolném tvaru prvku v katalogu.

Průvodce stylem konstrukčních prvků

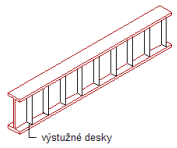


Po vytvoření stylů konstrukčních prvků je můžete přetáhnout ze Správce stylů do palety nástrojů, k vytvoření nástrojů konstrukčních prvků.

Přidání grafiky do konstrukčních prvků

Můžete přidat bloky ke zobrazení konstrukčních prvků jako komponent v reprezentacích zobrazení. Například, můžete vytvořit bloky, které představují výztužné desky a přidat je k trámům nebo vytvořit bloky, které představují příchytné úhelníky a přidat je do prvků.

Trám s přidanými výztužnými deskami

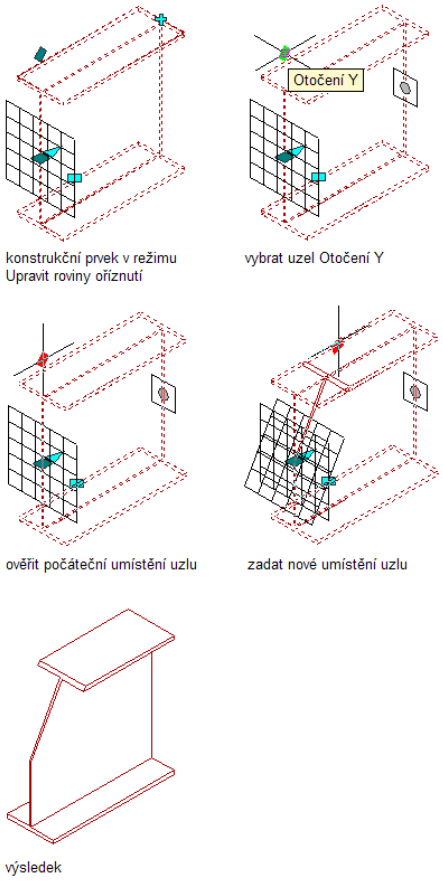


Oříznutí konstrukčních prvků

Konstrukční prvky jsou oříznuty pomocí objektů, zvaných roviny ořízntutí, které vám umožní začištění spojů mezi více konstrukčními prvky nebo mezi konstrukčními prvky a jinými objekty. Pomocí palety Vlastnosti pro nástroj konstrukčních prvků, můžete vytvořit specifické roviny ořízntutí, které budou použity, když přidáte pomocí nástroje nový prvek. Nebo můžete určit, že roviny ořízntutí budou vytvořeny automaticky, když připojíte nový prvek k existujícímu konstrukčnímu prvku ve výkresu. Když bude prvek přidán do výkresu, můžete upravit jeho roviny ořízntutí nebo přidat nové. Další roviny ořízntutí mohou být

definovány na prvku samotném nebo vzhledem k hraně jiného objektu. Další informace najdete v části Oříznutí konstrukčních prvků na straně 2548.

Oříznutí konstrukčního prvku pomocí roviny oříznutí



Vytvoření sloupových osnov

Když vytváříte sloup, můžete jej připojit k osnově. Můžete také vytvořit sloupovou osnovu pomocí nástroje osnova konstrukčního sloupu, který je zahrnut v aplikaci AutoCAD Architecture. Nástroj vytvoří osnovu pomocí sloupů, předukotvených k uzlům na osnově. Další informace najdete v části [Reference to WScedd0d2069f88934b1c260fa2566209d-7fff].

Materiály v konstrukčních prvcích

V aplikaci AutoCAD Architecture můžete přiřadit materiály konstrukčnímu prvku. Tyto materiály se zobrazí v drátovém modelu a pracovních šrafovaných pohledech nebo při

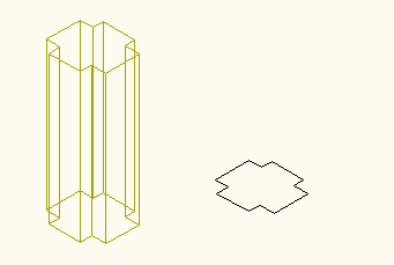
rendrování. Materiály mají specifická nastavení pro fyzikální komponenty konstrukčního prvku.

Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje velký počet předdefinovaných materiálů pro všechny společné účely projektu, které obsahují nastavení pro konstrukční prvky. Můžete použít tyto předdefinované materiály, nebo je upravit pro potřeby konkrétních projektů. Můžete také vytvořit svoje vlastní nové materiály.

Další informace najdete v části Určení materiálů stylu konstrukčního prvku na straně 2576.

Vytvoření sloupů s uživatelsky definovanými profily

Jestliže potřebujete ve své aplikaci vytvořit vlastní tvar sloupu, který neexistuje na paletě nástrojů ani v katalogu konstrukčních prvků, můžete vytvořit sloup s uživatelským profilem definovaným pomocí skici. Další informace najdete v části Vytvoření sloupů s uživatelsky definovanými profily na straně 2488.



Vytvoření vlastních konstrukčních prvků

Můžete použít styly z katalogu konstrukčních prvků a průvodce styly konstrukčních prvků k vytvoření konstrukčních prvků pro většinu vašich potřeb projektu. Avšak požadavky vašeho projektu mohou vyžadovat, abyste vytvořil konstrukční prvky, které nemohou být vytvořeny z tvaru v katalogu nebo vytvořeny pomocí průvodce. Například můžete chtít vytvořit:

- sloup, který se zužuje od počátku do konce
- složený sloup, vytvořený z ocelového tvaru, zapouzdřeného do betonového tvaru
- tuhý rám, vytvořený z více zkosených tvarů, vysunutých ve směru cesty rámu
- konstrukční prvek s vlastním tvarem, který nemůže být vytvořen v katalogu nebo pomocí průvodce

K vytvoření vlastních konstrukčních prvků použijte pravidel projektu v rámci stylu konstrukčního prvku, k vysunutí jednoho nebo více tvarů ve směru cesty prvku. Můžete

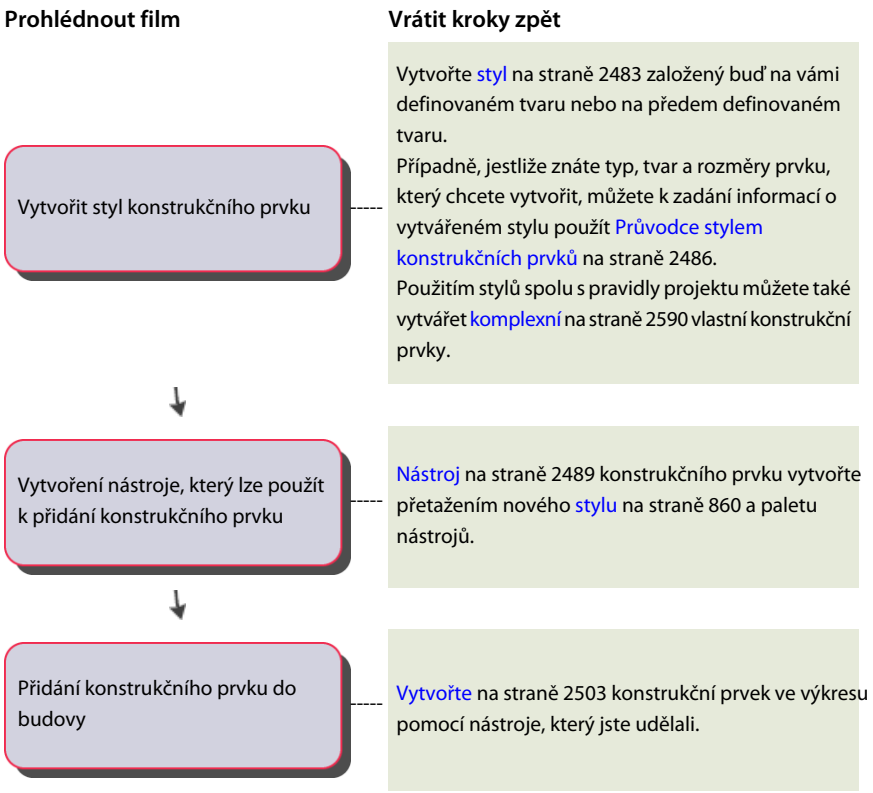
použít tvary, vytvořené v katalogu nebo pomocí průvodce nebo můžete vytvořit svoje vlastní tvary.

Předdefinované vlastní styly konstrukčních prvků

Přístup k předdefinovaným stylům pro vlastní konstrukční prvky získáte z výkresů Styly prvků a Styly příhradových nosníků, umístěných ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\<Imperial or Metric>*.

Pracovní postup vytvoření stylů konstrukčních prvků

Konstrukční prvky zahrnují vzpěry, nosníky a sloupy. Protože je pro všechny tři použit stejný objekt, lze je rozlišit pouze podle orientace (úhlopříčné, vodorovné a svislé). K předdefinovaným stylům konstrukčních prvků je možné také přidávat styly nově vytvořené.



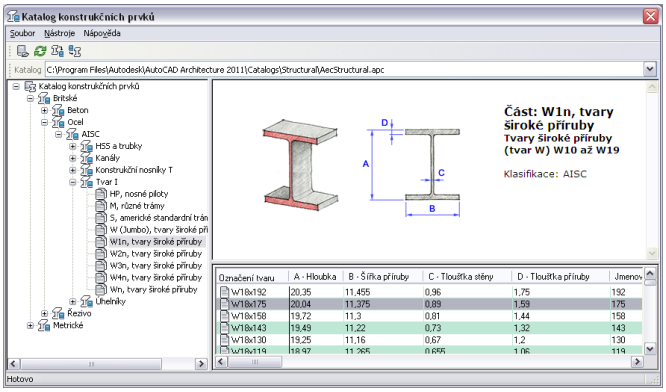
Vytvoření stylů konstrukčních prvků v katalogu konstrukčních prvků

Katalog konstrukčních prvků obsahuje specifikace pro různé typy a velikosti standardních konstrukčních tvarů. Můžete procházet katalog, vybrat tvar a vytvořit styl konstrukčního prvku, který obsahuje vybraný tvar. Když vytvoříte konstrukční prvek pomocí stylu, styl určuje tvar prvku.

Organizace katalogu konstrukčních prvků

Levé podokno katalogu konstrukčních prvků obsahuje standardní konstrukční tvary, organizované ve stromové struktuře, podobné Průzkumníku operačního systému Windows®. Ve stromové struktuře je organizováno několik specifikací průmyslových standardů, nejdříve podle britských a pak podle metrických jednotek a pak podle materiálu.

Katalog konstrukčních prvků



Procházení katalogu

Můžete otevřít všechny hladiny v podokně stromu pod jednotkou a materiálem k zobrazení různých typů konstrukčních tvarů, dostupných v katalogu. Když vyberete typ tvaru v zobrazení stromové struktury, bude obrázek náhledu tvaru s jeho rozměry zobrazen v pravém horním podokně. Všechny dostupné velikosti typu tvaru se zobrazí v pravém dolním podokně.

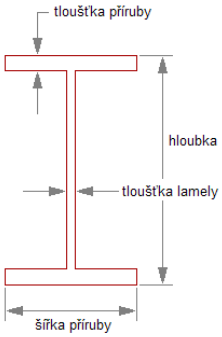
Když máte ve výkresu konstrukční prvek se stylem, vytvořeným v katalogu, můžete najít katalogový tvar, obsažený v tomto stylu, z prvku.

Vytváření stylů konstrukčních prvků z katalogových tvarů

Když vytvoříte styl konstrukčního prvku v katalogu, rozměry katalogového tvaru, které vyberete, definují a uloží tvar ve stylu.

Například rozměr ocelového nosníku, vybraného v předchozí ilustraci, zahrnuje jeho hloubku (d), šířku příruby (bf), tloušťku příruby (tf) a tloušťku stojiny (tw). Když vytvoříte styl, vytvoří tyto rozměry následující tvar, který je uložen ve stylu.

Průřezové parametry konstrukčního tvaru s širokou přírubou



Když vytvoříte na vašem výkresu trám s tímto stylem, styl určí tvar trámu. Vy určíte délku, počáteční a koncové odsazení, zarovnání a natočení trámu, když vytváříte trám.

Obsah katalogu konstrukčních prvků

Když zobrazíte katalog konstrukčních prvků, poskytne výchozí soubor katalogu -AecStructural.apc obsah katalogu. Tento soubor je umístěn ve složce *C:\Program Files\AutoCAD Architecture 2011\Catalogs\Structural*.

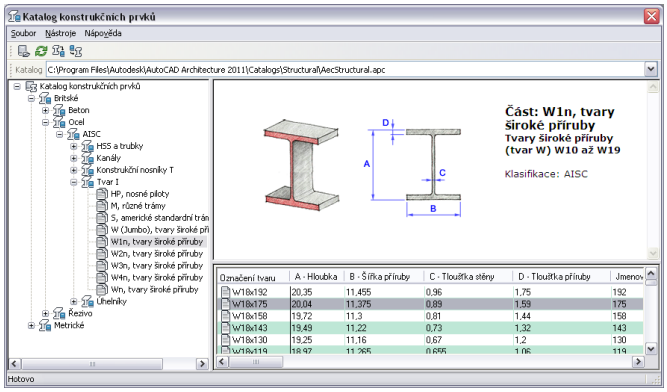
V budoucnosti budou na www stránce firmy Autodesk dostupné další soubory katalogu, které budete moci otevřít v katalogu, nebo můžete vytvořit vlastní soubory katalogu.

Otevření katalogu konstrukčních prvků

Tento postup použijte k otevření katalogu konstrukčních prvků.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ ▾ ➤ Katalog konstrukčních prvků .

Otevření katalogu konstrukčních prvků



2 Posuňte a přestavte velikost katalogu konstrukčních prvků nebo přestavte velikost levého a pravého podokna v rámci katalogu podle potřeby, ke zobrazení informací katalogu.

3 Klepněte na k zavření katalogu konstrukčních prvků.

Vytvoření stylu z tvaru v katalogu konstrukčních prvků

Tento postup použijte k vytvoření stylu konstrukčního prvku z tvaru, který vyberete v katalogu konstrukčních prvků.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ ➤ Katalog konstrukčních prvků .

Zobrazení stromové struktury v levém podokně katalogu zobrazí seznam dostupných tvarů.

2 Rozbalit Britské nebo Metrické v zobrazení stromové struktury.

3 Rozbalit typ materiálu (Beton, Ocel nebo Dřevo) pro konstrukční tvar, který chcete vytvořit pomocí stylu.

4 Rozbalit tvar, který chcete vytvořit.

V závislosti na prvku budete možná muset rozbalit jednu nebo více hladin ve stromové struktuře.

5 Vyberte typ tvaru prvku, který chcete vytvořit.

V pravém horním podokně se zobrazí náhled tvaru.

V dolním pravém podokně se zobrazí seznam dostupných velikostí vybraného tvaru. Následující tvary mohou ke zobrazení potřebovat delší čas:

- Britské ➤ Ocelové ➤ AISC ➤ HSS a trubky ➤ HSS, malé duté konstrukční profily
- Metrické ➤ Ocelové ➤ CISC ➤ Úhelníky ➤ L, úhelníky
- Metrické ➤ Ocelové ➤ CISC ➤ I profily ➤ W, profily s širokou přírubou
- Metrické ➤ Ocelové ➤ CISC ➤ I profily ➤ WWF, svařované profily s širokou přírubou
- Metrické ➤ Ocelové ➤ CISC ➤ Konstrukční nosníky T ➤ WT, profily

6 V Označení tvaru v pravém dolním podokně vyberte velikost tvaru, který chcete použít k vytvoření vašeho stylu, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Vytvořit styl prvku.

7 Zadejte název stylu, pokud je to nutné, a klepněte na tlačítko OK.

Název tvaru je použit jako výchozí název stylu. Speciální znaky v názvu tvaru, jako např. otazníky, jsou nahrazeny podtržítky. Jestliže změníte výchozí název stylu, nemůžete ve vašem názvu stylu použít žádný z následujících speciálních znaků:

- Symboly menší než a větší než (<>)
- Lomítka a zpětná lomítka (/\)
- Uvozovky (")
- Dvojtečky (:)
- Středníky (;)
- Otazníky (?)
- Čárky (,)
- Hvězdičky (*)
- Svislé čáry (|)
- Rovnítka (=)
- Jednoduché uvozovky (`)

8 Pokračujte ve vytváření stylů konstrukčních prvků nebo klepněte na k uzavření katalogu konstrukčních prvků.

Můžete vybrat styl, který jste vytvořili ve správci stylu, vytvořit nový nástroj konstrukčního prvku ze stylu, upravit existující nástroj pro použití tohoto stylu nebo použít styl na existující prvek.

Umístění tvaru v katalogu konstrukčních prvků z konstrukčního prvku na výkresu

Tento postup použijte k umístění tvaru v katalogu konstrukčních prvků z tvaru, obsaženého ve stylu konstrukčního prvku na výkresu. Možná zjistíte, že je tento příkaz užitečný, jestliže jste vytvořili styl z tvaru v katalogu a nepojmenovali jste jej stejným názvem jako tvar v katalogu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ ➤ Katalog konstrukčních prvků .

2 Klepněte na tlačítko Umístit v nabídce Nástroje v katalogu konstrukčních prvků.

3 Vyberte na výkresu konstrukční prvek, který chcete vybrat v katalogu

Tvar, který jste umístili z existujícího prvku, je vybrán v katalogu konstrukčních prvků.

Otevření souboru katalogu v katalogu konstrukčních prvků

Tento postup použijte k otevření nového souboru katalogu v katalogu konstrukčních prvků.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ ➤ Katalog konstrukčních prvků .

2 Určit umístění nového souboru katalogu:

Jestliže...	Pak...
znáte umístění a název souboru katalogu	zadejte úplnou cestu a název souboru katalogu v panelu Katalog v panelu nástrojů Katalog konstrukčních prvků.
chcete procházet váš pevný disk nebo server k hledání katalogu	v nabídce Soubor v katalogu konstrukčních prvků klepněte na tlačítko

Jestliže...	Pak...
	Otevřít. Vyberte nový soubor katalogu a klepněte na tlačítko Otevřít.

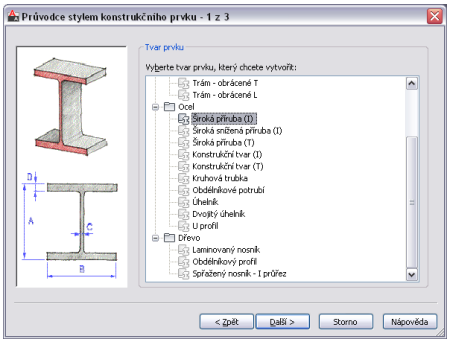
Vytvoření stylu konstrukčního prvku pomocí průvodce stylem konstrukčních prvků

Tento postup použijte k vytvoření stylu konstrukčního prvku pomocí průvodce stylem konstrukčních prvků. Můžete vytvořit tvar konstrukčního prvku v rámci stylu, který je založen na kterémkoliv z 19 různých typů tvarů v katalogu konstrukčních prvků. Aktuální jednotky výkresu určují jednotky stylu, který vytváříte.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ ➤ Průvodce konstrukčními prvky .

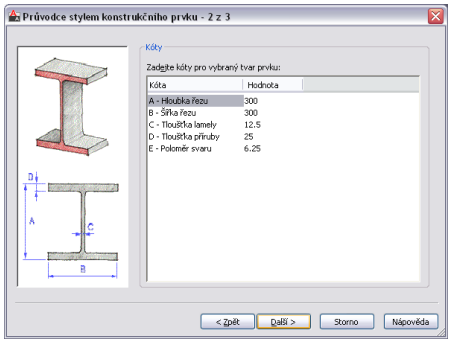
2 Vyberte typ tvaru konstrukčního prvku, který chcete vytvořit a klepněte na tlačítko Další.

Výběr typu tvaru konstrukčního prvku



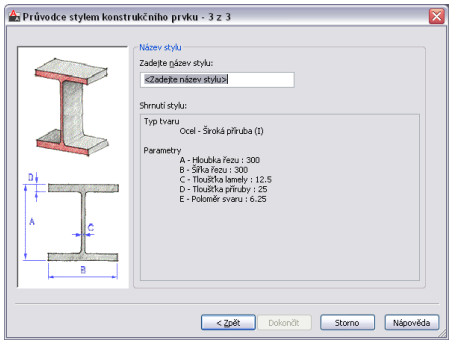
3 Zadejte rozměry pro tvar a klepněte na tlačítko Další.

Zadání rozměrů konstrukčního prvku



4 Zadejte název pro styl konstrukčního prvku a klepněte na tlačítko Dokončit.

Zadání názvu stylu konstrukčního prvku



V názvu stylu nemůžete použít následující speciální znaky:

- Symboly menší než a větší než (<>)
- Lomítka a zpětná lomítka (/\)
- Uvozovky (")
- Dvojtečky (:)
- Středníky (;)
- Otazníky (?)
- Čárky (,)
- Hvězdičky (*)

- Svislé čáry (|)
- Rovnítka (=)
- Jednoduché uvozovky (`)

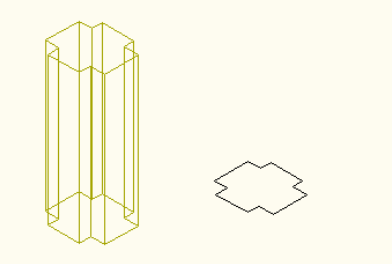
Můžete vybrat styl, který jste vytvořili ve správci stylu, vytvořit nový nástroj konstrukčního prvku ze stylu, upravit existující nástroj pro použití tohoto stylu nebo použít styl na existující prvek.

Vytvoření sloupů s uživatelsky definovanými profily

Jestliže potřebujete ve své aplikaci vytvořit vlastní tvar sloupu, který neexistuje na paletě nástrojů ani v katalogu konstrukčních prvků, můžete vytvořit sloup s uživatelským profilem definovaným pomocí skici. Jako profily sloupů můžete použít následující uzavřené a samy sebe neprotínající objekty skic:

- kružnice a obdélníky
- elipsy a křivky spline
- uzavřené křivky

TIP Do výkresu můžete vložit definici profilu formou křivky a tento profil poté použít jako profil sloupu. Další informace najdete v části Převod profilů na křivky na straně 2796.



1. Nakreslete skicu profilu vlastního sloupu.
2. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Sloup ➤ Vlastní sloup.
3. Vyberte skicu.
4. Definujte (základní) bod vložení sloupu.

5 V dialogu Převést na sloup zadejte název stylu sloupu.

6 Chcete-li zdrojovou skicu z nového stylu vymazat, zvolte možnost Zrušit geometrii rozvržení.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Sloup je vložen do výkresu. Současně je v nástroji Správce stylů vytvořen nový styl sloupu.

8 Je-li třeba, můžete změnit kótu, umístění a další vlastnosti instance sloupu na paletě Vlastnosti a pravidla návrhu, materiály a vlastnosti zobrazení nového stylu v nástroji Správce stylů.

Vytvoření nástrojů konstrukčních prvků

Můžete vytvořit nástroje konstrukčních prvků a přidat je do palety nástrojů. Palety nástrojů v aplikaci AutoCAD Architecture vám umožní rychle umístit trámy, vzpěry a sloupy výběrem nástroje konstrukčních prvků se specifickým stylem a jinými předdefinovanými vlastnostmi.

Jestliže jste vytvořili styly konstrukčních prvků v katalogu konstrukčních prvků nebo pomocí průvodce styly konstrukčních prvků, můžete přetáhnout styly ze Správce nástrojů do palety nástrojů a pak přizpůsobit vlastnosti nových nástrojů.

K vytvoření nástrojů konstrukčních prvků můžete také použít kteroukoliv z následujících metod:

- Přetáhnout konstrukční prvek, který má vlastnosti, které chcete, do palety nástrojů.
- Kopírovat existující nástroj v aktuální paletě, vložit jej do aktuální palety nebo do jiné palety a pak přizpůsobit vlastnosti nového nástroje.
- Přetáhnout nástroj z prohlížeče obsahu do palety nástrojů a pak přizpůsobit vlastnosti nového nástroje.

Vytvoření nástroje Trám

Tento postup použijte k vytvoření nástroje konstrukčního trámu a jeho přidání do palety nástrojů.

1 Otevřete paletu nástrojů, do které budete chtít přidat nástroj.

2 Vytvoření nástroje:

Chcete-li...	Pak...
vytvořte nástroj ze stylu konstrukčního prvku ve správci stylu	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Vyhledejte styl, který chcete zkopírovat, a přetáhněte ho na paletu nástrojů. Klepněte na tlačítko OK k zavření Správce stylů.
vytvořit nástroj z trámu ve výkresu	vybrat trám a přetáhnout jej do palety nástrojů.
kopírovat nástroj v aktuální paletě	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety	otevřete jinou paletu nástrojů, pravým tlačítkem klepněte na nástroj a klepněte na položku Kopírovat. Znovu otevřete paletu, kam chcete nástroj přidat, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z Prohlížeče obsahu	otevřete Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na uzel i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

Když zvolíte nástroj z palety nástrojů, zobrazí se popis v nápovědě a popisuje nástroj, jestliže jej uložíte v katalogu nástrojů v prohlížeči obsahu.

6 Rozbalit Základní a rozbalit Obecné.

7 Zadejte popis trámů, které můžete vytvořit pomocí tohoto nástroje trámu.

8 Jestliže nechcete použít přiřazení hladin, určené ve stylu klíče hladiny, použitém ve výkresu, určete klíč hladiny a každý klíč hladiny se přepíše.

9 Vybrat styl konstrukčního prvku a vybrat umístění stylu, pokud to není aktuální výkres.

Styl určí tvar trámu.

10 Zadejte hodnotu pro ohraničené prostory.

Chcete-li...	Pak...
povolit použití trámu jako hraničního objektu pro asociativní prostory	Klepněte na tlačítko Ano.
zabránit použití trámu jako hraničního objektu asociativních prostorů	klepněte na tlačítko Ne.
použít nastavení hranice ze stylu trámu	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

11 Zadejte hodnotu pro Automaticky oříznout:

Chcete-li…	Pak…
automaticky oříznout geometrii trámu na libovolné jiné konstrukční prvky, jiné architektonické objekty nebo skicu, kam je logicky přiřazena	klepněte na tlačítko Ano.
zakázat automatické oříznutí geometrie trámu	klepněte na tlačítko Ne.
použít nastavení oříznutí ze stylu trámu	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Toto nastavení má vliv pouze na přidávaný konstrukční prvek. Přidáním nového konstrukčního prvku nedojde ke změně geometrie existujícího konstrukčního prvku, bez ohledu na nastavení možnosti Oříznout automaticky.

12 Rozbalit rozměry

13 Určit odsazení:

Chcete-li…	Pak...
odsaďte trám na jeho vysunuté ose v počátečním bodě trámu	zadejte hodnotu pro Počáteční odsazení. Kladná hodnota zkrátí trám v jeho ose, zatím co záporná hodnota prodlouží trám v jeho ose.
odsadit trám na jeho vysunuté ose v koncovém bodě trámu	zadat hodnotu pro Koncové odsazení. Kladná hodnota prodlouží trám v jeho ose, zatím co záporná hodnota zkrátí trám v jeho ose.

14 zadat hodnotu pro Natočení.

Tato hodnota určuje orientaci trámu vzhledem k jeho vysunuté ose ve stupních natočení. Kladná hodnota natočí trám proti směru hodinových ručiček při pohledu od jeho konce k počátku.

15 Jestliže je Typ rozvržení Výplň a vy budete chtít, aby byly trámy přidány k vybrané hraně sloupové osnovy, desky, desky střechy nebo stěny pod úhlem jiným než výchozím 90 stupňů, zadejte hodnotu pro Úhel vzhledem k vybranému objektu.

16 Vyberte Typ rozvržení k určení, jak je trám umístěn vzhledem k zvýrazněné hraně sloupové osnovy, desce, desce střechy nebo stěně:

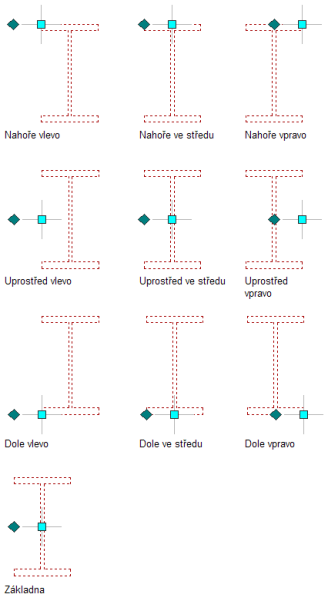
Jestliže chcete umístit trám...	Pak...
ve směru zvýrazněné hrany objektu.	vyberte Hrana pro Typ rozvržení.
v hranicích objektu (od jedné hrany k protější hraně nebo hranám)	vyberte Výplň pro Typ rozvržení.

17 Určete zarovnání trámu, které umístí tvar trámu vzhledem k jeho vysunuté ose, když kreslíte trám:

Chcete-li…	Pak...
umístěte osu trámu ve směru těžiště tvaru trámu	vyberte Základna pro Zarovnat. **POZNÁMKA** To bude použito jen na prvky, vytvořené pomocí stylů z katalogu konstrukčních prvků.

Chcete-li…	Pak...
Umístit osu trámu ve směru jedné z 9 poloh na tvaru trámu	Vyberte jednu z 9 poloh pro Zarovnat. **POZNÁMKA** Tyto polohy jsou definovány v natočení nula při pohledu na trám od konce k počátku.

Možnosti zarovnání pro trám



18 K určení zarovnání prvků s vícenásobnými tvary a segmenty, vytvořenými pomocí tohoto nástroje, vyberte nastavení pro Zarovnat pomocí celého rozšíření:

Jestliže chcete zarovnat prvek...	Pak...
založený na největším rozsahu příčného průřezu tvarů prvku s nejnižší prioritou	vyberte Ano. Zarovnání je použito JEN na definic tvarů s nejnižší prioritou a je vypočteno na základě uzlu (vrcholu) prvku s největším příčným průřezem.

Jestliže chcete zarovnat prvek...	Pak...
v každém uzlu, založeném na všech tvarech	vyberte Ne. Zarovnání je vypočteno na základě rozsahu průřezu v každém uzlu a použito na všechny tvary bez ohledu na prioritu.

Další informace o prvcích s vícenásobnými tvary a segmenty, viz část Vytvoření vlastních konstrukčních prvků na straně 2590.

19 Jestliže je Typ rozvržení Výplň a vy chcete seřadit více trámů mezi dva existující trámy nebo v rámci sloupové osnovy, desky, desky střechy nebo stěny, rozbalte Rozvržení a vyberte Ano pro Seřadit.

20 Určit metodu rozvržení pro pole:

Jestliže chcete seřadit trámy...	Pak...
tak, aby vytvořily určitý počet stejně velkých roztečí	pro Metoda rozvržení vyberte možnost Rozteče počtem a zadejte hodnotu pro Počet roztečí.
v určité vzdálenosti od sebe	vyberte Opakovat pro Metoda rozvržení a zadejte hodnotu pro Velikost rozteče.

21 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření nástroje Vzpěra

Tento postup použijte k vytvoření nástroje konstrukční vzpěry a jeho přidání do palety nástrojů.

1 Otevřete paletu nástrojů, do které budete chtít přidat nástroj.

2 Vytvoření nástroje:

Chcete-li...	Pak...
vytvořte nástroj ze stylu konstrukčního prvku ve správci stylu	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Vyhledejte styl, který chcete zkopírovat, a přetáhněte ho na paletu nástrojů. Klepněte na tlačítko OK k zavření Správce stylů.

Chcete-li...	Pak...
vytvořit nástroj ze vzpěry na výkresu	vybrat vzpěru a přetáhnout ji do palety nástrojů.
kopírovat nástroj v aktuální paletě	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety	otevřete jinou paletu nástrojů, pravým tlačítkem klepněte na nástroj a klepněte na položku Kopírovat. Znovu otevřete paletu, kam chcete nástroj přidat, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z Prohlížeče obsahu	otevřete Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na uzel i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

Když zvolíte nástroj z palety nástrojů, zobrazí se popis v nápovědě a popisuje nástroj, jestliže jej uložíte v katalogu nástrojů v prohlížeči obsahu.

6 Rozbalit Základní a rozbalit Obecné.

7 Zadat popis vzpěr, které můžete vytvořit pomocí tohoto nástroje vzpěry.

8 Jestliže nechcete použít přiřazení hladin, určené ve stylu klíče hladiny, použitém ve výkresu, určete klíč hladiny a každý klíč hladiny se přepíše.

9 Vybrat styl konstrukčního prvku a vybrat umístění stylu, pokud to není aktuální výkres.

Styl určí tvar vzpěry.

10 Zadejte hodnotu pro ohraničené prostory.

Chcete-li...	Pak...
povolit použití vzpěry jako hraničního objektu pro asociativní prostory	klepněte na tlačítko Ano.

Chcete-li...	Pak...
zabránit použití vzpěry jako hraničního objektu asociativních prostorů	klepněte na tlačítko Ne.
použít nastavení hranice ze stylu vzpěry	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

11 Zadejte hodnotu pro Automaticky oříznout:

Chcete-li…	Pak…
automaticky oříznout geometrii vzpěry na libovolné jiné konstrukční prvky, jiné architektonické objekty nebo skicu, kam je logicky přiřazena	Klepněte na tlačítko Ano.
zakázat automatické oříznutí geometrie vzpěry	klepněte na tlačítko Ne.
použít nastavení oříznutí ze stylu vzpěry	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Toto nastavení má vliv pouze na přidávaný konstrukční prvek. Přidáním nového konstrukčního prvku nedojde ke změně geometrie existujícího konstrukčního prvku, bez ohledu na nastavení možnosti Oříznout automaticky.

12 Rozbalit rozměry

13 Určit odsazení:

Chcete-li…	Pak...
odsaďte vzpěru na její vysunuté ose v počátečním bodě vzpěry	zadejte hodnotu pro Počáteční odsazení. Kladná hodnota zkrátí vzpěru v její ose, zatím co záporná hodnota prodlouží vzpěru v její ose.
odsadit vzpěru na její vysunuté ose v koncovém bodě vzpěry	zadat hodnotu pro Koncové odsazení. Kladná hodnota prodlouží vzpěru v

Chcete-li…	Pak...
	její ose, zatím co záporná hodnota zkrátí vzpěru v její ose.

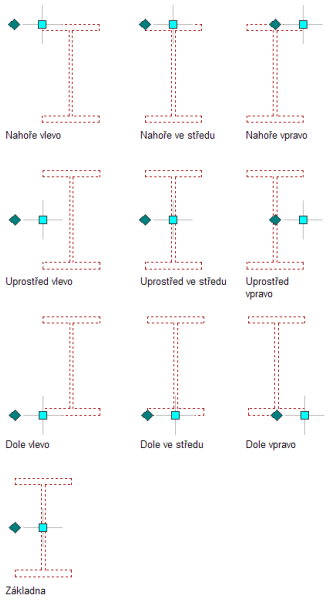
14 zadat hodnotu pro Natočení.

Tato hodnota určuje orientaci vzpěry vzhledem k její vysunuté ose ve stupních natočení. Kladná hodnota natočí vzpěru proti směru hodinových ručiček při pohledu od jejího konce k počátku.

15 Určit zarovnání vzpěry, což umístí tvar vzpěry vzhledem k její vysunuté ose, když kreslíte vzpěru:

Chcete-li…	Pak...
umístěte osu vzpěry ve směru těžiště tvaru vzpěry	vyberte Základna pro Zarovnat. **POZNÁMKA** To bude použito jen na prvky, vytvořené pomocí stylů z katalogu konstrukčních prvků.
umístit osu vzpěry ve směru jedné z 9 poloh na tvaru vzpěry	vyberte jednu z 9 poloh pro Zarovnat. **POZNÁMKA** Tyto polohy jsou definovány v natočení nula při pohledu na trám od konce k počátku.

Možnosti zarovnání pro vzpěru



16 K určení zarovnání vzpěr s vícenásobnými tvary a segmenty, vytvořenými pomocí tohoto nástroje, vyberte nastavení pro Zarovnat pomocí celého rozšíření:

Chcete-li…	Pak...
zarovnejte vzpěru, založenou na největším rozsahu příčného průřezu tvarů prvku s nejnižší prioritou	vyberte Ano. Zarovnání je použito JEN na definice tvarů s nejnižší prioritou a je vypočteno na základě uzlu (vrcholu) prvku s největším příčným průřezem.
zarovnat vzpěru v každém uzlu, založeném na všech tvarech	vyberte Ne. Zarovnání je vypočteno na základě rozsahu průřezu v každém uzlu a je použito na všechny tvary bez ohledu na prioritu.

Další informace o prvcích s vícenásobnými tvary a segmenty, viz část Vytvoření vlastních konstrukčních prvků na straně 2590.

17 Určit vzepětí, což je svislá vzdálenost mezi počátečním a koncovým bodem vzpěry:

Chcete-li…	Pak...
určete vzepětí vzpěry dříve, než ji nakreslíte	vyberte Ne pro Určit vzepětí na obrazovce Pro Metoda vybrat buď Úhel, Vzdálenost nebo Výška. Jestliže vyberete Úhel, zadejte hodnotu pro Vzdálenost ve směru prvního prvku (měřeno z bodu, kde jsou dva prvky připojeny k bodu na prvním prvku, kde chcete aby začínala vzpěra) a hodnotu pro Úhel z prvního prvku. Jestliže vyberete Vzdálenost, zadejte hodnoty pro jak Vzdálenost ve směru prvního prvku tak Vzdálenost ve směru druhého prvku. Jestliže vyberete Výška, zadejte hodnotu pro Vzepětí.
určete vzepětí vzpěry zadáním koncového bodu 3D pro konec vzpěry	vyberte Ano pro Určit vzepětí na obrazovce.

18 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření nástroje sloupu

Tento postup použijte k vytvoření nástroje konstrukčního sloupu a jeho přidání do palety nástrojů.

1 Otevřete paletu nástrojů, do které budete chtít přidat nástroj.

2 Vytvoření nástroje:

Chcete-li...	Pak...
vytvořte nástroj ze stylu konstrukčního prvku ve správci stylu	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Vyhledejte styl, který chcete zkopírovat, a přetáhněte ho na paletu nástrojů. Klepněte na tlačítko OK k zavření Správce stylů.

Chcete-li...	Pak...
vytvořit nástroj ze sloupu na výkresu	vybrat sloup a přetáhnout jej do palety nástrojů.
kopírovat nástroj v aktuální paletě	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety	otevřete jinou paletu nástrojů, pravým tlačítkem klepněte na nástroj a klepněte na položku Kopírovat. Znovu otevřete paletu, kam chcete nástroj přidat, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z Prohlížeče obsahu	otevřete Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na uzel i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

Když zvolíte nástroj z palety nástrojů, zobrazí se popis v nápovědě a popisuje nástroj, jestliže jej uložíte v katalogu nástrojů v prohlížeči obsahu.

6 Rozbalit Základní a rozbalit Obecné.

7 Zadat popis sloupů, které můžete vytvořit pomocí tohoto nástroje sloup.

8 Jestliže nechcete použít přiřazení hladin, určené ve stylu klíče hladiny, použitém ve výkresu, určete klíč hladiny a nějaký klíč hladiny se přepíše.

9 Vybrat styl konstrukčního prvku a vybrat umístění stylu, pokud to není aktuální výkres.

Styl určí tvar sloupu.

10 Zadejte hodnotu pro ohraničené prostory.

Chcete-li...	Pak...
povolit použití sloupu jako hraničního objektu pro asociativní prostory	Klepněte na tlačítko Ano.

Chcete-li...	Pak...
zabránit použití sloupu jako hraničního objektu asociativních prostorů	klepněte na tlačítko Ne.
použít nastavení hranice ze stylu sloupu	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

11 Zadejte hodnotu pro Automaticky oříznout:

Chcete-li…	Pak…
automaticky oříznout geometrii sloupu na libovolné jiné konstrukční prvky, jiné architektonické objekty nebo skicu, kam je logicky přiřazena	klepněte na tlačítko Ano.
zakázat automatické oříznutí geometrie sloupu	klepněte na tlačítko Ne.
použít nastavení oříznutí ze stylu sloupu	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Toto nastavení má vliv pouze na přidávaný konstrukční prvek. Přidáním nového konstrukčního prvku nedojde ke změně geometrie existujícího konstrukčního prvku, bez ohledu na nastavení možnosti Oříznout automaticky.

12 Rozbalit rozměry

13 Určit odsazení:

Chcete-li…	Pak...
odsaďte sloup na jeho vysunuté ose v počátečním bodě sloupu	zadejte hodnotu pro Počáteční odsazení. Kladná hodnota zkrátí sloup v jeho ose, zatím co záporná hodnota prodlouží sloup v jeho ose.
odsadit sloup na jeho vysunuté ose v koncovém bodě sloupu	zadat hodnotu pro Koncové odsazení. Kladná hodnota prodlouží sloup v je-

Chcete-li…	Pak...
	ho ose, zatím co záporná hodnota zkrátí sloup v jeho ose.

14 Určete natočení sloupu (jak je orientován vzhledem k jeho vysunuté ose):

Chcete-li…	Pak...
určete natočení sloupu předtím, než jej vložíte	pro Zadat na obrazovce vybrat Ne a zadat hodnotu pro Natočení.
určete natočení sloupu, když jej vložíte	pro Určit na obrazovce vybrat Ano.

Tato hodnota určuje orientaci sloupu vzhledem k jeho vysunuté ose ve stupních natočení. Kladná hodnota natočí sloup proti směru hodinových ručiček při pohledu od konce (vrchu) k počátku (spodku) sloupu.

15 Určete zarovnání sloupu, což umístí tvar sloupu vzhledem k jeho vysunuté ose, když kreslíte sloup:

Chcete-li…	Pak...
umístěte osu sloupu ve směru těžiště tvaru sloupu	vyberte Základna pro Zarovnat. **POZNÁMKA** To bude použito jen na prvky, vytvořené pomocí stylů z katalogu konstrukčních prvků.
umístit osu sloupu ve směru jedné z 9 poloh na tvaru sloupu	vyberte jednu z 9 poloh pro Zarovnat. **POZNÁMKA** Tyto polohy jsou definovány v nulovém natočení při pohledu na sloup shora dolů.

16 K určení zarovnání prvků s vícenásobnými tvary a segmenty, vytvořenými pomocí tohoto nástroje, vyberte nastavení pro Zarovnat pomocí celého rozšíření:

Chcete-li…	Pak...
zarovnejte prvek, založený na největším rozsahu průřezu tvarů prvku s nejnižší prioritou	vyberte Ano. Zarovnání je použito JEN na definice tvarů s nejnižší prioritou a

Chcete-li…	Pak...
	je vypočteno na základě uzlu (vrcholu) prvku s největším příčným průřezem.
zarovnat prvek v každém uzlu, založeném na všech tvarech.	vyberte Ne. Zarovnání je vypočteno na základě rozsahu průřezu v každém uzlu a je použito na všechny tvary bez ohledu na prioritu.

Další informace o prvcích s vícenásobnými tvary a segmenty, viz část Vytvoření vlastních konstrukčních prvků na straně 2590.

17 Klepněte na tlačítko OK.

Použití nástrojů konstrukčních prvků k vytvoření konstrukčních prvků

Palety nástrojů v aplikaci AutoCAD Architecture vám umožní rychle umístit trámy, vzpěry a sloupy výběrem nástroje konstrukčních prvků se specifickým stylem a jinými předdefinovanými vlastnostmi. Nástroj konstrukčního prvku můžete také použít k převodu skici na konstrukční prvky a použít nastavení nástroje konstrukčního prvku na existující konstrukční prvky.

Vlastní palety, vytvořené vámi nebo vaším správcem CAD, mohou obsahovat nástroje konstrukčních prvků ze stylů, vytvořených v katalogu konstrukčních prvků nebo v průvodci stylem konstrukčních prvků. Tyto palety mohou být přizpůsobeny pro vaše projekty nebo standardy kanceláře.

Výchozí palety nástrojů v pracovním prostoru obsahují nástroje vzorových konstrukčních prvků, které můžete použít a přizpůsobit podle potřeby. Dále následující katalogy, dodané se softwarem, obsahují nástroje konstrukčních prvků, které můžete přidat do vašich palet nástrojů:

- Katalog základních nástrojů
- Katalog vzorových palet
- Můj katalog nástrojů

Když vytvoříte konstrukční prvky pomocí nástrojů konstrukčních prvků, můžete použít výchozí nastavení nástroje nebo můžete určit nastavení pro kterékoliv vlastnosti konstrukčního prvku, které nejsou řízeny stylem.

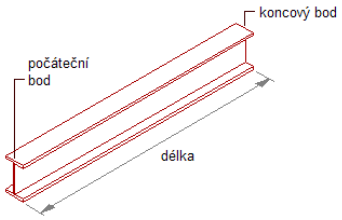
DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Sloupové osnovy, které mají k sobě připojeny početné sloupy, se mohou na obrazovce zobrazovat déle, než by se očekávalo. To je proto, že konstrukční prvky nesou další informace, které mohou být použity ke strukturální analýze.

Vytvoření trámu

Tento postup použijte k přidání jednoho nebo více nových trámů, které mají nastavení vlastností určeno v nástroji konstrukční trám, který vyberete. Trám můžete přidat kamkoliv na kreslící plochu určením počátečního bodu a koncového bodu nebo můžete trám umístit a určit jeho velikost vzhledem k hraně existujícího objektu. Styl určený v nástroji určuje tvar trámu, který je vysunut ve směru cesty, kterou definujete na kreslící ploše.

Zadání nastavení při přidání trámu, viz část Vytvoření trámů s nastaveními určenými uživatelem na straně 2506.

Vytvoření trámu



1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj konstrukčního trámu, který chcete použít a vyberte nástroj.

TIP Budete možná muset rolovat, aby se zobrazili požadovaný nástroj. Po jeho výběru můžete paletu Vlastnosti posunout nebo skrýt, aby se odkryla větší část kreslící plochy.

POZNÁMKA Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Trám .

2 Jestliže chcete odsadit nový trám (trámy) z výšky aktuální hladiny, poklepejte na Hodnota výšky na stavovém řádku v dolní části pracovního prostoru aplikace, zadejte hodnotu výšky (nebo určete bod na existujícím objektu na kreslící ploše), klepněte na tlačítko OK a pak klepněte na tlačítko Z-snap vpravo od Hodnota výšky.

3 Umístěte nový trám (trámy) v kreslící ploše:

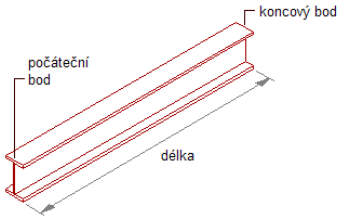
Chcete-li…	Pak...
vytvořte jeden trám nezávislý na ostatních objektech	určete počáteční bod a koncový bod pro trám a pak stiskněte *ENTER*.
vytvořte více trámů, nezávislých na ostatních objektech, ale vzájemně spojených, pomocí koncového bodu jednoho trámu jako počátečního bodu následujícího trámu	určete počáteční bod a koncový bod a pak určete další koncové body podle potřeby. Stiskněte *ENTER* k ukončení příkazu.
vytvořte trám, který je připojen k existujícím konstrukčním prvkům	určete počáteční bod a koncový bod, z nichž jeden musí být na ose nebo koncovém bodě existujícího prvku. Stiskněte *ENTER* k ukončení příkazu.
přidat trámy ve směru jedné nebo více hran desky, střešní desky nebo stěny	přesuňte kurzor nad hranu objektu k zobrazení náhledu trámu a pak klepnutím přidejte trám ve směru této hrany nebo stiskněte klávesu *Ctrl* a klepnutím přidejte trám ve směru všech hran objektu. Stiskněte *ENTER* k ukončení příkazu.
přidat trámy ve směru jednoho nebo více segmentů sloupové osnovy	přesuňte kurzor nad hranu segmentu osnovy k zobrazení náhledu trámu a pak klepněte k přidání trámu ve směru tohoto segmentu; nebo stisknout *Ctrl* a klepněte k přidání trámů ve směru všech segmentů v této čáře osnovy nebo stisknout *Ctrl* dvakrát a klepněte k přidání trámů ve směru všech segmentů v osnově. Stiskněte *ENTER* k ukončení příkazu.

POZNÁMKA Jestliže chcete přidat trám, který překlenuje objekt od hrany k hraně, místo aby ležel ve směru jedné hrany, můžete změnit nastavení Typ rozvržení z Hrana na Výplň na paletě Vlastnosti. Další informace o nastavení vlastností pro nástroje trámů, viz část Vytvoření trámů s nastaveními určenými uživatelem na straně 2506.

Vytvoření trámů s nastaveními určenými uživatelem

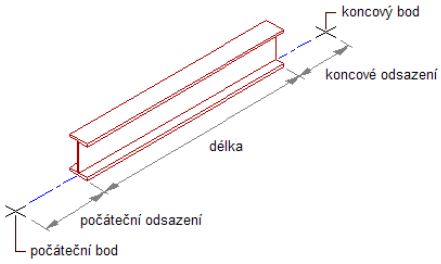
Tento postup použijte k přidání jednoho nebo více trámů s nastavením vlastností, které určíte. Trám můžete přidat kamkoliv na kreslící plochu určením počátečního bodu a koncového bodu nebo můžete trám umístit a určit jeho velikost vzhledem k existujícímu objektu. Můžete také vytvořit více trámů, buď po jednom (koncový bod připojený k počátečnímu bodu) nebo seřazené v rámci hranic, definovaných jinými trámy nebo sloupovými osnovami, deskami, střešními deskami nebo stěnami. Styl určený v nástroji určuje tvar trámu, který je vysunut ve směru cest, které definujete na kreslící ploše.

Vytvoření trámu



Volitelně odsaďte trám z jeho počátečního bodu nebo koncového bodu.

Odsazení trámu



1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj konstrukčního trámu, který chcete použít a vyberte nástroj.

(Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj).

POZNÁMKA Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Trám .

2 Na paletě Vlastnosti pod položkou Obecné klepněte na Styl a vybrat styl konstrukčního trámu.

3 Zadejte hodnotu pro ohraničené prostory.

Chcete-li...	Pak...
povolit použití trámu jako hraničního objektu pro asociativní prostory	Klepněte na tlačítko Ano.
zabránit použití trámu jako hraničního objektu asociativních prostorů	klepněte na tlačítko Ne.
použít nastavení hranice ze stylu trámu	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

4 Zadejte hodnotu pro Automaticky oříznout:

Chcete-li…	Pak…
automaticky oříznout geometrii trámu na libovolné jiné konstrukční prvky, jiné architektonické objekty nebo skicu, kam je logicky přiřazena	klepněte na tlačítko Ano.
zakázat automatické oříznutí geometrie trámu	klepněte na tlačítko Ne.
použít nastavení oříznutí ze stylu trámu	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Toto nastavení má vliv pouze na přidávaný konstrukční prvek. Přidáním nového konstrukčního prvku nedojde ke změně geometrie existujícího konstrukčního prvku, bez ohledu na nastavení možnosti Oříznout automaticky.

5 Určete hodnotu pro vlastnost Na objektu:

Chcete-li…	Pak…
rozvržení konstrukčních prvků na sloupové osnově, desce, stěně nebo křivce	klepněte na tlačítko Ano.

Chcete-li…	Pak…
rozvržení konstrukčních prvků nezávislé na sloupové osnově, desce, stěně nebo křivce	klepněte na tlačítko Ne.

POZNÁMKA Vlastnost Na objektu je vlastností typu Pouze přidat. Hodnotu vlastnosti Na objektu nesmíte určovat při provádění úprav konstrukčního prvku.

6 Rozbalit rozměry

7 Určit odsazení:

Chcete-li…	Pak...
odsaďte trám na jeho vysunuté ose v počátečním bodě trámu	zadejte hodnotu pro Počáteční odsazení. Kladná hodnota zkrátí trám v jeho ose, zatím co záporná hodnota prodlouží trám v jeho ose.
odsadit trám na jeho vysunuté ose v koncovém bodě trámu	zadat hodnotu pro Koncové odsazení. Kladná hodnota prodlouží trám v jeho ose, zatím co záporná hodnota zkrátí trám v jeho ose.

8 zadat hodnotu pro Natočení.

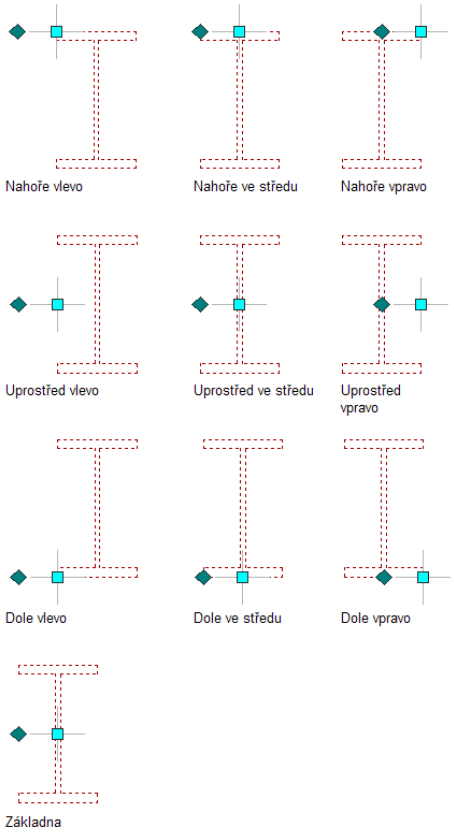
Tato hodnota určuje orientaci trámu vzhledem k jeho vysunuté ose ve stupních natočení. Kladná hodnota natočí trám proti směru hodinových ručiček při pohledu od jeho konce k počátku.

9 Určete zarovnání trámu, které umístí tvar trámu vzhledem k jeho vysunuté ose, když kreslíte trám:

Chcete-li…	Pak...
umístěte osu trámu ve směru těžiště tvaru trámu	vyberte Základna pro Zarovnat. **POZNÁMKA** To bude použito jen na prvky, vytvořené pomocí stylů z katalogu konstrukčních prvků.

Chcete-li…	Pak...
Umístit osu trámu ve směru jedné z 9 poloh na tvaru trámu	vyberte jednu z 9 poloh pro Zarovnat. **POZNÁMKA** Tyto polohy jsou definovány v natočení nula při pohledu na trám od konce k počátku.

Možnosti zarovnání pro trám



10 Vyberte Typ rozvržení k určení, jak je trám umístěn vzhledem ke zvýrazněné hraně sloupové osnovy, desky, desky střechy nebo stěny:

Jestliže chcete umístit trám...	Pak...
ve směru zvýrazněné hrany objektu.	vyberte Hrana pro Typ rozvržení.
v hranicích objektu (od jedné hrany k protější hraně nebo hranám)	vyberte Výplň pro Typ rozvržení.

11 Jestliže je Typ rozvržení Výplň a vy chcete seřadit více trámů mezi 2 existující trámy nebo v rámci sloupové osnovy, desky, desky střechy nebo stěny, rozšiřte Rozvržení a vyberte Ano pro Seřadit.

12 Určit metodu rozvržení pro pole:

Jestliže chcete seřadit trámy...	Pak...
tak, aby vytvořily určitý počet stejně velkých roztečí	pro Metoda rozvržení vyberte možnost Rozteče počtem a zadejte hodnotu pro Počet roztečí.
v určité vzdálenosti od sebe	vyberte Opakovat pro Metoda rozvržení a zadejte hodnotu pro Velikost rozteče.

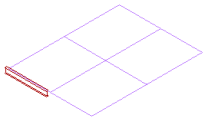
TIP Po určení požadovaných nastavení můžete paletu Vlastnosti posunout nebo skrýt, aby se odkryla větší část kreslící plochy.

13 Jestliže chcete odsadit nové trámy z výšky aktuální hladiny, poklepejte na hodnotu Výška na stavovém řádku v dolní části pracovního prostoru aplikace, zadejte hodnotu výšky (nebo určete bod na existujícím objektu na kreslící ploše), klepněte na tlačítko OK a pak klepněte na tlačítko Z-snap vpravo od Hodnota výšky.

Přidání trámu k jednomu segmentu

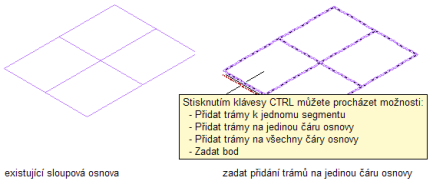
existující sloupová osnova

zadat přidání trámů k jednomu segmentu



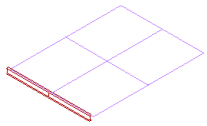
výsledek

Přidání trámů k jedné čáře osnovy



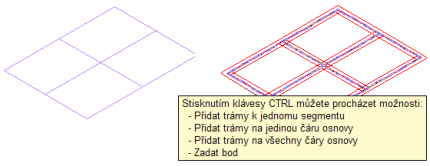
existující sloupová osnova

zadat přidání trámů na jedinou čáru osnovy



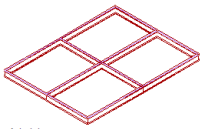
výsledek

Přidání trámů ke všem čarám osnovy.



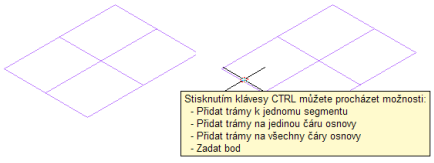
existující sloupová osnova

zadat přidání trámů na všechny čáry osnovy

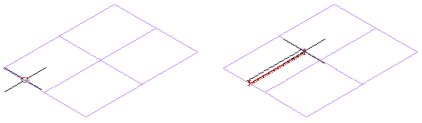


výsledek

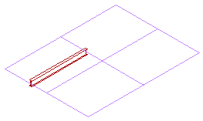
Přidání trámu k určenému bodu



existující sloupová osnova zadat bod

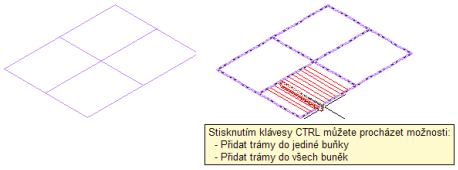


zadat počáteční bod trámu zadat koncový bod trámu

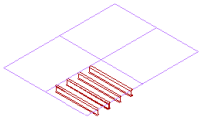


výsledek

Přidání pole trámů k jedné buňce

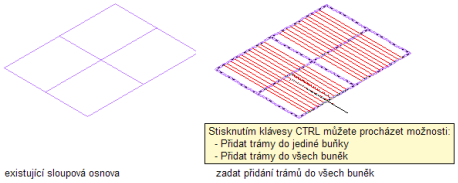


existující sloupová osnova zadat přidání trámů do jediné buňky

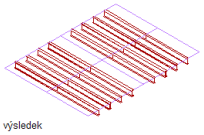


výsledek

Přidání pole trámů ke všem buňkám



existující sloupová osnova zadat přidání trámů do všech buněk



výsledek

14 Umístěte nové trámy v kreslící ploše:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit jeden trám nezávislý na ostatních objektech	určete počáteční bod a koncový bod pro trám a pak stiskněte klávesu *ENTER*.
vytvořit více trámů nezávislých na ostatních objektech, ale vzájemně spojených, pomocí koncového bodu jednoho trámu jako počátečního bodu následujícího trámu	určete počáteční bod a koncový bod a pak určete další koncové body podle potřeby. Stisknutím klávesy *ENTER* ukončete příkaz.
vytvořit trám, který je připojen k existujícím konstrukčním prvkům	určete počáteční bod a koncový bod, z nichž jeden musí být na ose nebo koncovém bodě existujícího prvku. Stiskněte *ENTER* k ukončení příkazu.
přidat trám ve směru jedné nebo více hran desky, střešní desky nebo stěny (za předpokladu, že je Typ rozvržení nastaven na Hrana)	přesuňte kurzor nad hranu objektu dokud se nezobrazí náhled trámu a pak klepněte k přidání trámu ve směru této hrany nebo stiskněte klávesu *Ctrl* a klepněte k přidání trámů ve směru všech hran objektu. Stisknutím klávesy *ENTER* ukončete příkaz.
přidat trám ve směru jednoho nebo více segmentů sloupové osnovy (za předpokladu, že je Typ rozvržení nastaven na Hrana)	přesuňte kurzor nad segment osnovy dokud se nezobrazí náhled trámu a pak klepněte k přidání trámu ve směru tohoto segmentu nebo stisknout *Ctrl* a klepněte k přidání trámů ve směru všech segmentů v této čáře osnovy nebo stiskněte klávesu *Ctrl* dvakrát a klepněte k přidání trámů ve směru všech segmentů v osnově. Stisknutím klávesy *ENTER* ukončete příkaz.
přidat trám, který překlenuje desku, střešní desku, stěnu nebo buňku sloupové osnovy od hrany k hraně pod úhlem 90 stupňů (za předpokladu, že Typ rozvržení je Výplň)	přesuňte kurzor nad hranu objektu nebo segment sloupové osnovy, dokud se nezobrazí náhled trámu v požadované poloze, kolmo k hraně/segmentu a pak klepněte. Stisknutím klávesy *ENTER* ukončete příkaz.

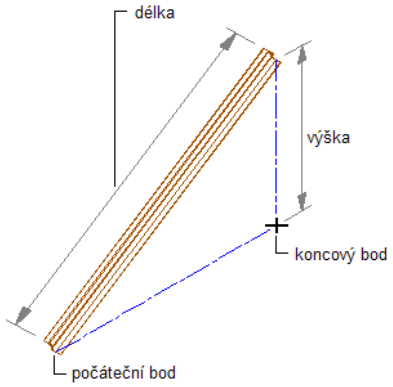
Chcete-li…	Pak...
přidat trám, který překlenuje desku, střešní desku, stěnu nebo buňku sloupové osnovy od hrany k hraně pod úhlem jiným než 90 stupňů (za předpokladu, že Typ rozvržení je Výplň)	přesuňte kurzor nad hranu objektu nebo segment sloupové osnovy, dokud se nezobrazí náhled trámu, zadejte hodnotu pro požadovaný úhel, stiskněte klávesu *ENTER* a pak klepněte. Stisknutím klávesy *ENTER* ukončete příkaz.
seřadit trámy mezi 2 konstrukčními prvky (za předpokladu, že Pole je nastaveno na Ano)	přesuňte kurzor nad jeden z konstrukčních prvků, dokud se nezobrazí základna, klepněte na tento prvek, určete bod na druhém prvku a stiskněte klávesu *ENTER*. Nové trámy se seřadí podle Metoda rozvržení, vybrané na paletě Vlastnosti a pod úhlem, určeným bodem, který určíte na druhém prvku. Stisknutím klávesy *ENTER* ukončete příkaz.
seřadit trámy kolmo v rámci desky, střešní desky, stěny nebo jedné nebo více buněk sloupové osnovy (za předpokladu, že Pole je nastaveno na Ano)	přesuňte kurzor nad hranu, dokud se nezobrazí náhled pole a klepněte. Nové trámy se seřadí kolmo k vybrané hraně podle metody, vybrané v Metoda rozvržení na paletě Vlastnosti. Jestliže chcete přidat pole ke všem buňkám sloupové osnovy, stiskněte *Ctrl* před klepnutím. Stisknutím klávesy *ENTER* ukončete příkaz.
seřadit trámy pod úhlem jiným než 90 stupňů v rámci desky, střešní desky, stěny nebo jedné nebo více buněk sloupové osnovy (za předpokladu, že Pole je nastaveno na Ano)	přesuňte kurzor nad hranu, dokud se nezobrazí náhled pole, zadat hodnotu pro požadovaný úhel, stiskněte klávesu *ENTER* a pak klepněte. Nové trámy se seřadí pod určeným úhlem podle metody, vybrané v Metoda rozvržení na paletě Vlastnosti. Jestliže chcete přidat pole ke všem buňkám sloupové osnovy, stiskněte *Ctrl* před klepnutím. Stisknutím klávesy *ENTER* ukončete příkaz.

Vytvoření vzpěry

Tento postup použijte k přidání nové vzpěry, která má vlastnosti, zadané v nástroji konstrukční vzpěry, který vyberete. Styl zadaný v nástroji určí tvar vzpěry, která je vysunuta ve směru cesty, kterou definujete určením počátečního a koncového bodu.

Jak určit vaše vlastní nastavení při přidávání vzpěry, viz část Vytvoření vzpěry pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 2516.

Vytvoření vzpěry



1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj konstrukční vzpěry, který chcete použít a vyberte nástroj.

TIP Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj. Po jeho výběru můžete paletu Vlastnosti posunout nebo skrýt, aby se odkryla větší část kreslící plochy.

POZNÁMKA Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Vzpěra .

2 Určete počáteční bod vzpěry.

3 Určete koncový bod:

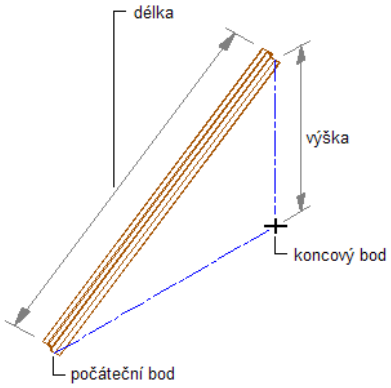
Chcete-li…	Pak...
vytvořte jednu vzpěru	určete koncový bod vzpěry a stiskněte *ENTER*.

Chcete-li…	Pak...
vytvořte další vzpěry	pokračujte určením počátečního a koncového bodu vzpěry a stiskněte *ENTER*.

Vytvoření vzpěry pomocí uživatelem zadaných nastavení

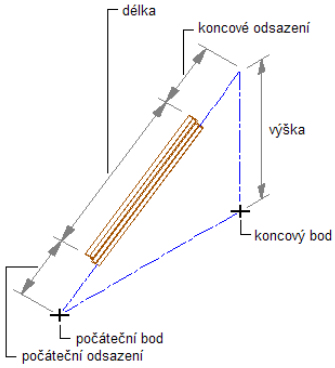
Tento postup použijte k přidání nové vzpěry pomocí nastavení vlastností, která určíte. Styl, zadaný v nástroji určí tvar vzpěry, která je vysunuta ve směru cesty, kterou definujete určením počátečního a koncového bodu.

Vytvoření vzpěry



Volitelně odsaďte vzpěru z jejího počátečního bodu nebo koncového bodu.

Odsazení vzpěry



1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj konstrukční vzpěry, který chcete použít a vyberte nástroj.

(Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj).

POZNÁMKA Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Vzpěra .

2 Na paletě Vlastnosti v Obecné, klepněte na Styl a vyberte styl konstrukční vzpěry.

3 Zadejte hodnotu pro ohraničené prostory.

Chcete-li...	Pak...
povolit použití vzpěry jako hraničního objektu pro asociativní prostory	Klepněte na tlačítko Ano.
zabránit použití vzpěry jako hraničního objektu asociativních prostorů	klepněte na tlačítko Ne.
použít nastavení hranice ze stylu vzpěry	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

4 Zadejte hodnotu pro Automaticky oříznout:

Chcete-li…	Pak…
automaticky oříznout geometrii vzpěry na libovolné jiné konstrukční prvky, jiné architektonické objekty nebo skicu, kam je logicky přiřazena	klepněte na tlačítko Ano.
zakázat automatické oříznutí geometrie vzpěry	klepněte na tlačítko Ne.
použít nastavení oříznutí ze stylu vzpěry	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Toto nastavení má vliv pouze na přidávaný konstrukční prvek. Přidáním nového konstrukčního prvku nedojde ke změně geometrie existujícího konstrukčního prvku, bez ohledu na nastavení možnosti Oříznout automaticky.

5 Rozbalit rozměry

6 Určit odsazení:

Chcete-li…	Pak...
odsaďte vzpěru na její vysunuté ose v počátečním bodě vzpěry	zadejte hodnotu pro Počáteční odsazení. Kladná hodnota zkrátí vzpěru v její ose, zatím co záporná hodnota prodlouží vzpěru v její ose.
odsadit vzpěru na její vysunuté ose v koncovém bodě vzpěry	zadat hodnotu pro Koncové odsazení. Kladná hodnota prodlouží vzpěru v její ose, zatím co záporná hodnota zkrátí vzpěru v její ose.

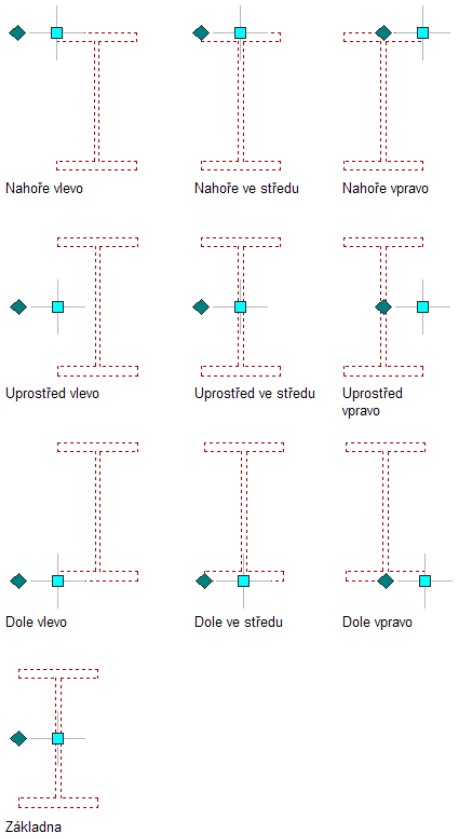
7 zadat hodnotu pro Natočení.

Tato hodnota určuje orientaci vzpěry vzhledem k její vysunuté ose ve stupních natočení. Kladná hodnota natočí vzpěru proti směru hodinových ručiček při pohledu od jejího konce k počátku.

8 Určit zarovnání vzpěry, což umístí tvar vzpěry vzhledem k její vysunuté ose, když kreslíte vzpěru:

Chcete-li…	Pak...
umístěte osu vzpěry ve směru těžiště tvaru vzpěry	vyberte Základna pro Zarovnat. **POZNÁMKA** To bude použito jen na prvky, vytvořené pomocí stylů z katalogu konstrukčních prvků.
umístit osu vzpěry ve směru jedné z 9 poloh na tvaru vzpěry	vyberte jednu z 9 poloh pro Zarovnat. **POZNÁMKA** Tyto polohy jsou definovány v natočení nula při pohledu na trám od konce k počátku.

Možnosti zarovnání pro vzpěru



9 Určit vzepětí, což je svislá vzdálenost mezi počátečním a koncovým bodem vzpěry:

Chcete-li…	Pak...
určete vzepětí vzpěry dříve, než ji nakreslíte	vyberte Ne pro Určit vzepětí na obrazovce Pro Metoda vybrat buď Úhel, Vzdálenost nebo Výška. Jestliže vyberete Úhel, zadejte hodnotu pro Vzdálenost ve směru prvního prvku (měřeno z bodu, kde jsou dva prvky připojeny k bodu na prvním prvku, kde chcete aby začínala vzpěra) a hodnotu pro Úhel z prvního prvku. Jestliže vyberete Vzdálenost, zadejte hodnoty

Chcete-li…	Pak...
	pro jak Vzdálenost ve směru prvního prvku tak Vzdálenost ve směru druhého prvku. Jestliže vyberete Výška, zadejte hodnotu pro Vzepětí.
určete vzepětí vzpěry zadáním koncového bodu 3D pro konec vzpěry.	vyberte Ano pro Určit vzepětí na obrazovce.

TIP Po určení požadovaných nastavení můžete paletu Vlastnosti posunout nebo skrýt, aby se odkryla větší část kreslící plochy.

10 Na kreslící ploše určete počáteční bod vzpěry.

11 Určit koncový bod pro vzpěru:

- Jestliže jste zadali hodnotu pro Vzepětí v kroku 9, pak koncový bod vzpěry jsou souřadnice *X* a *Y* koncového bodu, který jste vybrali. Souřadnice *Z* se rovná souřadnici *Z* počátečního bodu plus hodnota vzepětí.
- Jestliže jste vybrali na obrazovce v kroku 9 Zadat vzepětí, pak koncovým bodem vzpěry je 3D bod, který jste vybrali.

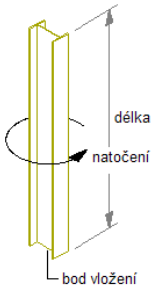
12 Pokračujte přidáním vzpěr a stiskněte *ENTER*.

Vytvoření samostatného sloupu

Tento postup použijte k přidání nového samostatného sloupu, který má nastavení vlastností určeno v nástroji konstrukčního sloupu, který vyberete. Styl zadaný v nástroji určí tvar sloupu. Když určíte bod vložení pro sloup, tvar je vysunut v kladném směru podél aktuální osy *Z* USS k výšce, určené vlastnostmi nástroje Počáteční odsazení, Koncové odsazení a Logická délka.

Určení nastavení při přidání sloupu, viz část Vytvoření samostatného sloupu pomocí nastavení určených uživatelem na straně 2521.

Vytvoření sloupu



1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj konstrukčního sloupu, který chcete použít a vyberte nástroj.

TIP Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj. Po jeho výběru můžete paletu Vlastnosti posunout nebo skrýt, aby se odkryla větší část kreslící plochy.

POZNÁMKA Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Sloup .

2 Určete bod vložení pro sloup.

3 Jestliže je hodnota pro Určit natočení na obrazovce na paletě Vlastnosti nastavena na Ano, posuňte kurzor k otočení sloupu okolo jeho vysunuté osy podle potřeby a pak klepněte; nebo zadejte hodnotu pro úhel natočení a stiskněte *ENTER*.

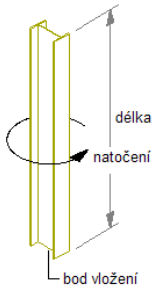
Kladná hodnota natočí sloup proti směru hodinových ručiček kolem jeho vysunuté osy při pohledu od jeho konce (vrch) k jeho počátku (spodek).

4 Určete bod vložení pro další sloup nebo stiskněte *ENTER* k zakončení příkazu.

Vytvoření samostatného sloupu pomocí nastavení určených uživatelem

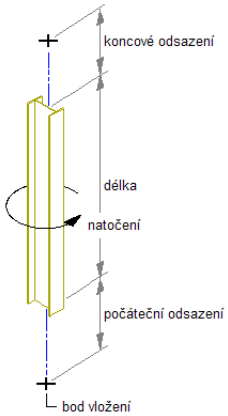
Tento postup použijte k vytvoření nového samostatného sloupu pomocí nastavení vlastností, která určíte. Styl zadaný v nástroji určí tvar sloupu. Když určíte bod vložení pro sloup, tvar je vysunut v kladném směru ve směru aktuální osy *Z* USS k výšce, určené vlastnostmi Počáteční odsazení, Koncové odsazení a Logická délka, které zadáte.

Vytvoření samostatného sloupu



Volitelně odsaďte sloup z jeho počátečního bodu nebo koncového bodu.

Odsazení sloupu



1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj konstrukčního sloupu, který chcete použít a vyberte nástroj.

(Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj).

POZNÁMKA Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Sloup .

---

2 Na paletě Vlastnosti v poli Obecné klepněte na Styl a vyberte styl konstrukčního sloupu.

3 Zadejte hodnotu pro ohraničené prostory.

Chcete-li...	Pak...
povolit použití sloupu jako hraničního objektu pro asociativní prostory	Klepněte na tlačítko Ano.
zabránit použití sloupu jako hraničního objektu asociativních prostorů	klepněte na tlačítko Ne.
použít nastavení hranice ze stylu sloupu	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

4 Zadejte hodnotu pro Automaticky oříznout:

Chcete-li…	Pak…
automaticky oříznout geometrii sloupu na libovolné jiné konstrukční prvky, jiné architektonické objekty nebo skicu, kam je logicky přiřazena	klepněte na tlačítko Ano.
zakázat automatické oříznutí geometrie sloupu	klepněte na tlačítko Ne.
použít nastavení oříznutí ze stylu sloupu	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Toto nastavení má vliv pouze na přidávaný konstrukční prvek. Přidáním nového konstrukčního prvku nedojde ke změně geometrie existujícího konstrukčního prvku, bez ohledu na nastavení možnosti Oříznout automaticky.

5 Rozbalit rozměry

6 Určit odsazení:

Chcete-li…	Pak...
odsaďte sloup na jeho vysunuté ose v počátečním bodě sloupu	zadejte hodnotu pro Počáteční odsazení. Kladná hodnota zkrátí sloup v jeho ose, zatím co záporná hodnota prodlouží sloup v jeho ose.

Chcete-li…	Pak...
odsadit sloup na jeho vysunuté ose v koncovém bodě sloupu	zadat hodnotu pro Koncové odsazení. Záporná hodnota prodlouží sloup v jeho ose, zatím co kladná hodnota zkrátí sloup v jeho ose.

7 Zadat hodnotu pro Logická délka.

Logická délka sloupu je délka (výška) sloupu před použitím odsazení.

8 vyberte Ano nebo Ne pro Určit natočení na obrazovce:

Chcete-li…	Pak...
určete natočení sloupu předtím, než jej vložíte	pro Zadat natočení na obrazovce vybrat Ne a zadat hodnotu pro Natočení.
určete natočení sloupu, když jej vložíte	pro Zadat natočení na obrazovce vybrat Ano a určit natočení tak, jak bylo vysvětleno v kroku 10.

Kladná hodnota natočí sloup proti směru hodinových ručiček kolem jeho vysunuté osy při pohledu od jeho konce (vrch) k jeho počátku (spodek).

9 Určete zarovnání sloupu, což umístí tvar sloupu vzhledem k jeho vysunuté ose, když kreslíte sloup:

Chcete-li…	Pak...
umístěte vysunutou osu sloupu v těžišti tvaru sloupu	vyberte Základna pro Zarovnat. **POZNÁMKA** To bude použito jen na prvky, vytvořené pomocí stylů z katalogu konstrukčních prvků.
umístit vysunutou osu sloupu ve směru jedné z 9 poloh na tvaru sloupu	vyberte jednu z 9 poloh pro Zarovnat. **POZNÁMKA** Tyto polohy jsou definovány v natočení nula, při pohledu na sloup shora dolů.

TIP Po určení požadovaných nastavení můžete paletu Vlastnosti posunout nebo skrýt, aby se odkryla větší část kreslící plochy.

10 Na kreslící ploše určete bod vložení pro sloup.

11 Jestliže jste vybrali Ano pro Určit natočení na obrazovce, posuňte kurzor k otočení sloupu okolo jeho vysunuté osy podle potřeby a pak klepněte; nebo zadejte hodnotu pro úhel natočení ve stupních a stiskněte *ENTER*.

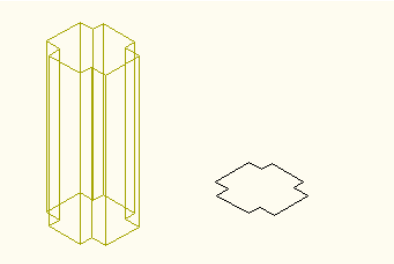
12 Určete bod vložení pro další sloup nebo stiskněte *ENTER* k zakončení příkazu.

Vytvoření sloupů s uživatelsky definovanými profily

Jestliže potřebujete ve své aplikaci vytvořit vlastní tvar sloupu, který neexistuje na paletě nástrojů ani v katalogu konstrukčních prvků, můžete vytvořit sloup s uživatelským profilem definovaným pomocí skici. Jako profily sloupů můžete použít následující uzavřené a samy sebe neprotínající objekty skic:

- kružnice a obdélníky
- elipsy a křivky spline
- uzavřené křivky

TIP Do výkresu můžete vložit definici profilu formou křivky a tento profil poté použít jako profil sloupu. Další informace najdete v části Převod profilů na křivky na straně 2796.



1 Nakreslete skicu profilu vlastního sloupu.

2 Klepněte na Karta Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Sloup .

3 Vyberte skicu.

4 Definujte (základní) bod vložení sloupu.

5 V dialogu Převést na sloup zadejte název stylu sloupu.

6 Chcete-li zdrojovou skicu z nového stylu vymazat, zvolte možnost Zrušit geometrii rozvržení.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Sloup je vložen do výkresu. Současně je v nástroji Správce stylů vytvořen nový styl sloupu.

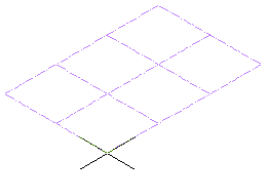
8 Je-li třeba, můžete změnit kótu, umístění a další vlastnosti instance sloupu na paletě Vlastnosti a pravidla návrhu, materiály a vlastnosti zobrazení nového stylu v nástroji Správce stylů.

Vytváření sloupů ukotvených k osnově

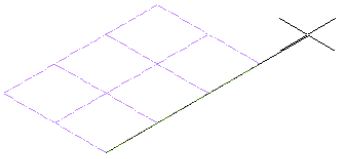
Tento postup použijte k vytvoření sloupu, který je ukotven k osnově a má nastavení vlastností určeno v nástroji konstrukčního sloupu, který vyberete. Styl zadaný v nástroji určí tvar sloupu. Když určíte bod vložení na osnově, tvar je vysunut v kladném směru ve směru aktuální osy *Z* USS k výšce, určené vlastnostmi nástroje Počáteční odsazení, Koncové odsazení a Logická délka. Jak určit vaše vlastní nastavení při ukotvení sloupu k osnově, viz část Vytváření sloupů ukotvených k osnově pomocí uživatelsky zadaného nastavení na straně 2528.

Jak vytvořit sloupovou osnovu s předukotvenými sloupy, viz část Creating a Column Grid.

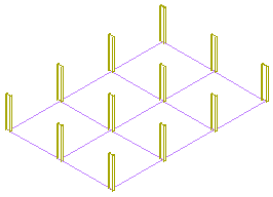
Vytvoření sloupové osnovy pomocí určených tvarů sloupů



zadat bod vložení sloupové osnovy



zadat úhel otočení sloupové osnovy



výsledek se zadanými tvary sloupů

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj konstrukčního sloupu, který chcete použít a vyberte nástroj.

TIP Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj. Po jeho výběru můžete paletu Vlastnosti posunout nebo skrýt, aby se odkryla větší část kreslící plochy.

POZNÁMKA Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Sloup .

2 Přemístěte kurzor na osnovu tak, aby se osnova zvýraznila a zobrazil se seznam možností přidání sloupů. (Stiskem klávesy *Ctrl* se listuje možnostmi).

3 Určete bod vložení pro sloup na osnově.

Chcete-li...	**Pak...**
přidat sloup do určitého uzlu v osnově	přemístěte kurzor na uzel (nebo do jeho blízkosti) a klepněte. Sloup se přidá do uzlu, který je nejblíže v poloze kurzoru.
přidat sloup do všech uzlů v osnově	stiskněte klávesu *Ctrl* a klepněte.
přidat sloup do určitého bodu na osnově nebo v rámci osnovy	dvakrát stiskněte klávesu *Ctrl* , přemístěte kurzor do bodu, kam chcete přidat sloup, a klepněte. Jestliže je hodnota pro Určit natočení na obrazovce na paletě Vlastnosti nastavena na Ano, posuňte kurzor k otočení sloupu okolo jeho vysunuté osy podle potřeby a pak klepněte; nebo zadejte hodnotu pro úhel natočení a stiskněte *ENTER*. Kladná hodnota natočí sloup proti směru hodinových ručiček kolem jeho vysunuté osy při pohledu od jeho konce (vrch) k jeho počátku (spodek).

4 Když jste hotovi s přidáváním sloupů do osnovy, stiskem klávesy *ENTER* ukončete příkaz.

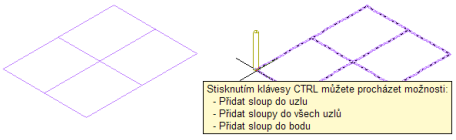
DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Sloupové osnovy, které mají k sobě připojeny hodně sloupů, se mohou na obrazovce zobrazovat déle, než by se očekávalo. To je proto, že konstrukční prvky nesou další informace, které mohou být použity ke strukturální analýze.

Vytváření sloupů ukotvených k osnově pomocí uživatelsky zadaného nastavení

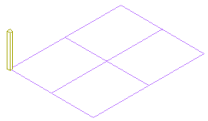
Tento postup použijte k ukotvení sloupu k osnově při jeho vytváření, s nastaveními vlastností, která jste určili. Styl zadaný v nástroji určí tvar sloupu. Když určíte bod vložení na osnově, tvar je vysunut v kladném směru ve směru aktuální osy *Z* USS k výšce, určené vlastnostmi nástroje Počáteční odsazení, Koncové odsazení a Logická délka.

Jak vytvořit sloupovou osnovu s předukotvenými sloupy, viz část Creating a Column Grid.

Přidat sloup k jednomu uzlu sloupové osnovy

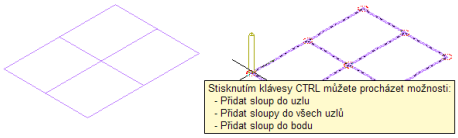


existující sloupová osnova zadat přidání sloupu do uzlu

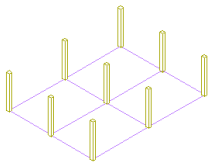


výsledek

Přidat sloupy do všech uzlů sloupové osnovy

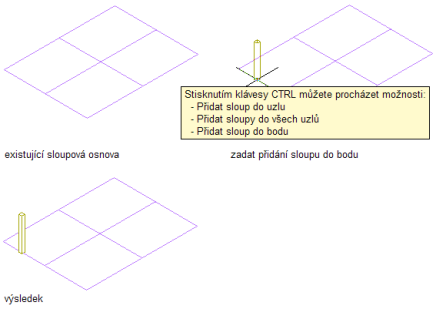


existující sloupová osnova zadat přidání sloupů do všech uzlů



výsledek

Přidat sloup k jednomu bodu na sloupové osnově



1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj konstrukčního sloupu, který chcete použít a vyberte nástroj.

(Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj).

POZNÁMKA Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Sloup .

2 Vyberte osnovu

3 Na paletě Vlastnosti v poli Obecné klepněte na Styl a vyberte styl konstrukčního sloupu.

4 Zadejte hodnotu pro ohraničené prostory.

Chcete-li...	Pak...
povolit použití sloupu jako hraničního objektu pro asociativní prostory	Klepněte na tlačítko Ano.
zabránit použití sloupu jako hraničního objektu asociativních prostorů	klepněte na tlačítko Ne.
použít nastavení hranice ze stylu sloupu	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

5 Zadejte hodnotu pro Automaticky oříznout:

Chcete-li…	Pak…
automaticky oříznout geometrii sloupu na libovolné jiné konstrukční prvky, jiné architektonické objekty nebo skicu, kam je logicky přiřazena	klepněte na tlačítko Ano.
zakázat automatické oříznutí geometrie sloupu	klepněte na tlačítko Ne.
použít nastavení oříznutí ze stylu sloupu	vyberte možnost Podle stylu.

POZNÁMKA Toto nastavení má vliv pouze na přidávaný konstrukční prvek. Přidáním nového konstrukčního prvku nedojde ke změně geometrie existujícího konstrukčního prvku, bez ohledu na nastavení možnosti Oříznout automaticky.

6 Rozbalit rozměry

7 Určit odsazení:

Chcete-li…	Pak...
odsaďte sloup na jeho vysunuté ose v počátečním bodě sloupu	zadejte hodnotu pro Počáteční odsazení. Kladná hodnota zkrátí sloup v jeho ose, zatím co záporná hodnota prodlouží sloup v jeho ose.
odsadit sloup na jeho vysunuté ose v koncovém bodě sloupu	zadat hodnotu pro Koncové odsazení. Záporná hodnota prodlouží sloup v jeho ose, zatím co kladná hodnota zkrátí sloup v jeho ose.

8 Zadat hodnotu pro Logická délka.

Logická délka sloupu je délka (výška) sloupu před použitím odsazení.

9 vyberte Ano nebo Ne pro Určit natočení na obrazovce:

Chcete-li…	Pak...
určete natočení sloupu předtím, než jej vložíte	pro Zadat natočení na obrazovce vybrat Ne a zadat hodnotu pro Natočení.

Chcete-li…	Pak...
určete natočení sloupu, když jej vložíte	pro možnost Zadat natočení na obrazovce vybrat hodnotu Ano a určit natočení tak, jak bylo vysvětleno v kroku 12.

Kladná hodnota natočí sloup proti směru hodinových ručiček kolem jeho vysunuté osy při pohledu od jeho konce (vrch) k jeho počátku (spodek).

10 Určete zarovnání sloupu, což umístí tvar sloupu vzhledem k jeho vysunuté ose, když kreslíte sloup:

Chcete-li…	Pak...
umístěte osu sloupu ve směru těžiště tvaru sloupu	vyberte Základna pro Zarovnat. **POZNÁMKA** To bude použito jen na prvky, vytvořené pomocí stylů z katalogu konstrukčních prvků.
umístit osu sloupu ve směru jedné z 9 poloh na tvaru sloupu	vyberte jednu z 9 poloh pro Zarovnat.

TIP Po zadání požadovaného nastavení můžete paletu Vlastnosti přesunout nebo skrýt a zobrazit tak větší oblast výkresu.

11 Přemístěte kurzor na osnovu tak, aby se osnova zvýraznila a zobrazil se seznam možností přidání sloupů. (Stiskem klávesy *Ctrl* se listuje možnostmi).

12 Určete bod vložení pro sloup na osnově.

Chcete-li...	Pak...
přidat sloup do určitého uzlu v osnově	přemístěte kurzor na uzel (nebo do jeho blízkosti) a klepněte. Sloup se přidá do uzlu, který je nejblíže v poloze kurzoru.
přidat sloup do všech uzlů v osnově	stiskněte klávesu *Ctrl* a klepněte.
přidat sloup do určitého bodu na osnově nebo v rámci osnovy	dvakrát stiskněte klávesu *Ctrl* , přemístěte kurzor do bodu, kam chcete přidat sloup, a klepněte. Jestliže je hodnota pro Určit natočení na obrazo-

Chcete-li...	Pak...
	vce na paletě Vlastnosti nastavena na Ano, posuňte kurzor k otočení sloupu okolo jeho vysunuté osy podle potřeby a pak klepněte; nebo zadejte hodnotu pro úhel natočení a stiskněte *ENTER*. Kladná hodnota natočí sloup proti směru hodinových ručiček kolem jeho vysunuté osy při pohledu od jeho konce (vrch) k jeho počátku (spodek).

13 Když jste hotovi s přidáváním sloupů do osnovy, stiskem klávesy *ENTER* ukončete příkaz.

POZNÁMKA Sloupové osnovy, které mají k sobě připojeny hodně sloupů, se mohou na obrazovce zobrazovat déle, než by se očekávalo. To je proto, že konstrukční prvky nesou další informace, které mohou být použity ke strukturální analýze.

Vytvoření konstrukčního prvku za skici

Tento postup použijte k převodu kteréhokoliv z následujících objektů na konstrukční prvky pomocí nástrojů konstrukčních prvků:

- Oblouky
- Úsečky
- Otevřené křivky
- Otevřené křivky s obloukovými segmenty

POZNÁMKA Převod oblouku na konstrukční prvek je jediná metoda vytvoření zakřiveného konstrukčního prvku. Další informace o zakřivených konstrukčních prvcích, viz část O zakřivených konstrukčních prvcích na straně 2545.

Když použijete na převod skici na konstrukční prvek nástroj, určí styl, zadaný v nástroji, tvar prvku. Skica definuje cestu vysunutí pro tvar. Můžete převést více čar k vytvoření více prvků, převést zakřivené čáry k vytvoření zakřivených prvků a převést vícesegmentové čáry k vytvoření vícesegmentových prvků.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj konstrukčního prvku, který chcete použít.

(Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj).

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj konstrukčního prvku a klepněte na položku Použít vlastnosti nástroje na ➤ Skicu.

3 vybrat skicu k převedení a stisknout *ENTER*.

POZNÁMKA Nemůžete převést uzavřenou křivku (křivka, jejíž počáteční uzel se shoduje s jejím koncovým uzlem) na konstrukční prvek.

Otevře se tabulka, přidělená nástroji, který jste vybrali.

4 Odstraňte jeden prvek na segment křivky k vytvoření konstrukčního prvku pro každý segment.

5 Vyberte Vymazat geometrii rozvržení k vymazání skici a klepněte na tlačítko OK.

Jestliže jste vytvořili konstrukční prvek převodem křivky, je počáteční orientace konstrukčního prvku nastavena na USS, který byl aktuální, když jste kreslili křivku. Můžete změnit orientaci nastavením vlastnosti prvku Natočení.

Úprava konstrukčních prvků

Po vytvoření konstrukčního prvku můžete změnit kteroukoliv z vlastností prvku, kterou jste určili, když jste jej vytvořili a můžete provést další úpravy. Můžete změnit počáteční a koncové odsazení prvku nebo je přidat či odstranit. Můžete změnit délku, zarovnání a umístění prvku určením, zda jeho propojení s ostatními konstrukčními prvky jsou zachována. Pro zakřivené konstrukční prvky můžete změnit poloměr.

Můžete změnit geometrii konstrukčního prvku jeho oříznutím. Změnou typu konstrukčního prvku můžete změnit vzpěru na trám nebo sloup na vzpěru. Změnou stylu konstrukčního prvku můžete změnit jeho tvar.

Aplikace AutoCAD Architecture nabízí několik metod pro úpravu konstrukčních prvků:

- Konstrukční prvky můžete upravovat přímo pomocí uzlů pro kóty a jiné fyzikální charakteristiky.
- Pro operace úprava uzlu, při nichž měníte rozměr nebo úhel, vám funkce Dynamický vstup umožní zadat přesnou hodnotu místo posouvání uzlu. Jestliže je tato funkce aktivní (klepněte na tlačítko DYN ve stavovém řádku aplikace), při výběru uzlu se zobrazí textové okno, kam se zadává požadovaná hodnota pro asociovanou kótu nebo úhel. Další informace naleznete v části „Použití funkce Dynamický vstup“, v nápovědě aplikace AutoCAD.
- Nastavení konstrukčního prvku můžete změnit na paletě Vlastnosti. Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.
- Máte možnost použít nástroje, které jsou k dispozici na panelu Upravit na kartě Konstrukční prvek.
- Můžete vybrat příkazy pro úpravu z kontextové nabídky pro vybraný konstrukční prvek.

Použití uzlů k úpravě konstrukčních prvků

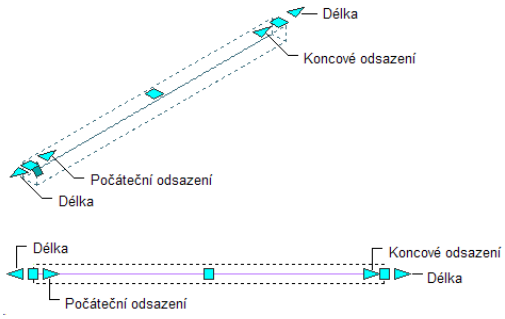
O použití uzlů pro úpravu konstrukčních prvků se informujte v ilustracích a v krocích v tomto tématu.

POZNÁMKA Jestliže hodnota možnosti Oříznout automaticky (na paletě Vlastnosti) je Ano pro každý ze 2 připojených konstrukčních prvků, pak výsledkem jakékoliv úpravy uzlu bude začištěný spoj mezi nimi.

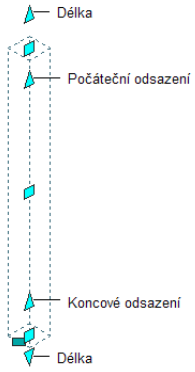
Úprava rozměrů konstrukčního prvku

1. Vybrat konstrukční prvek.
2. Vybrat uzel pro rozměr, který chcete změnit.

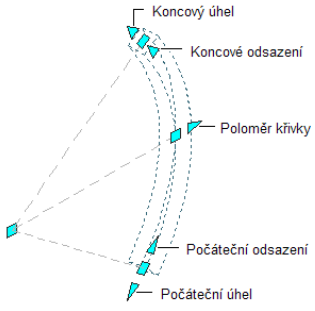
Uzly pro délku, počáteční odsazení a koncové odsazení pro přímý trám nebo vzpěru.



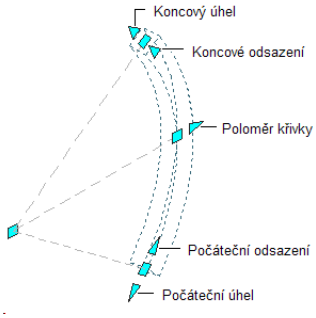
Uzly pro délku, počáteční odsazení a koncové odsazení pro přímý sloup



Uzly pro počáteční a koncový úhel, poloměr a počáteční a koncové odsazení zakřiveného trámu nebo vzpěry



Uzly pro počáteční a koncový úhel, poloměr a počáteční a koncové odsazení zakřiveného sloupu



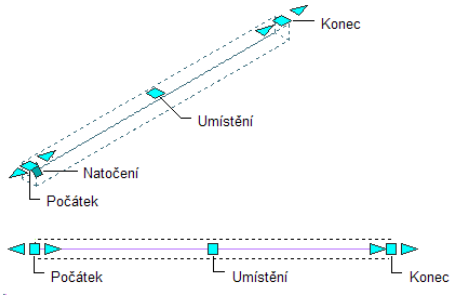
3 Posuňte uzel, dokud se nezobrazí hodnota rozměru, který chcete a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu.

Změna umístění konstrukčního prvku

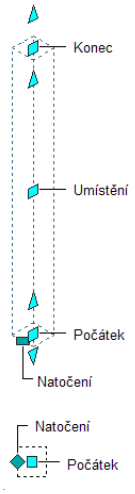
1 Vybrat konstrukční prvek.

Vyberte Uzel umístění ke změně umístění konstrukčního prvku nebo Uzel natočení ke změně jeho natočení (otočení prvku kolem jeho vysunuté osy).

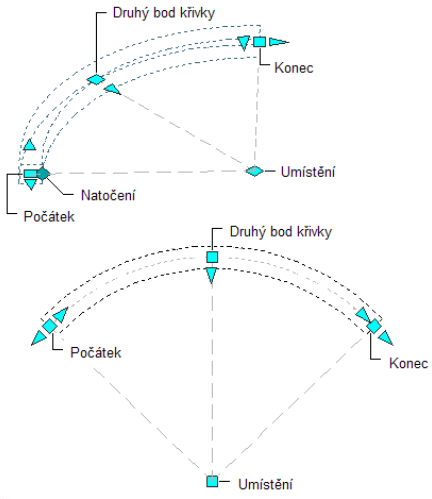
Uzly umístění a natočení pro přímý trám nebo vzpěru



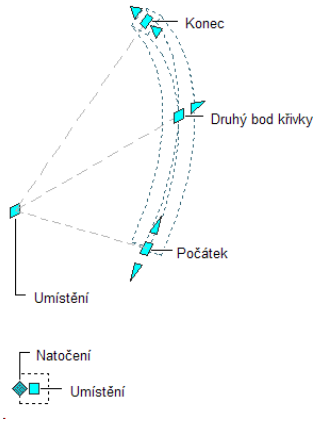
Uzly umístění a natočení pro přímý sloup



Uzly umístění a natočení pro zakřivený trám nebo vzpěru



Uzly umístění a natočení pro zakřivený sloup



V zobrazení modelu má uzel umístění šest možností úpravy, které můžete přepínat stisknutím klávesy *CTRL*. Pro každou rovinu, v níž můžete posunovat prvek (*XY*,*YZ* nebo *XZ*) máte možnost zachování nebo přerušení propojení s ostatními konstrukčními prvky.

Když zvolíte zachovat připojení, všechna připojení nejsou nezbytně zachována pro každý typ posunutí. Zachování připojení závisí na tom, zda je posunutí v rovině nebo mimo ni, jak jsou prvky připojeny a jaký typ prvků je zahrnut. Obecně sloupy mají přednost před trámy a vzpěrami při určení, jak se připojené prvky chovají, když je jeden posunut. Toto chování je shrnuto v následující tabulce:

Jestliže určíte Zachovat připojení při posuvu...	**Pak...**
sloup	další sloupy, trámy a vzpěry, připojené ke koncovému bodu sloupu, se taky posunou a změní délku a orientaci podle potřeby tak, aby se zachovalo připojení. (To je také pravda pro kterékoliv jiné prvky, připojené ve směru délky prvku, který je připojen koncovým bodem ke sloupu.) Konstrukční prvky, připojené ve směru délky sloupu budou jen prodlouženy nebo zkráceny, aby zůstaly připojeny; nezmění orientaci, pokud není sloup posunut mimo rovinu. Například, jestliže je sloup posunut v rovině *XY*, trámy nebo vzpěry, připojené ve směru jeho délky zůstanou připojeny, i když se jejich orientace změní.

Jestliže určíte Zachovat připojení při posuvu...	Pak...
trám nebo vzpěra	další trámy a vzpěry, připojené ke koncovému bodu trámu nebo vzpěry, se taky posunou a změní délku a orientaci podle potřeby tak, aby se zachovalo připojení. Konstrukční prvky, připojené ve směru délky trámu nebo vzpěry budou jen prodlouženy nebo zkráceny, aby zůstaly připojeny; nezmění orientaci, pokud není trám posunut mimo rovinu. Například, jestliže je hřebenový trám posunut svisle, krokve, připojené ve směru jeho délky zůstanou připojeny, i když se jejich orientace změní.

Výchozí režim úprav má zachovat připojení pro posuvy ve směru roviny *XY*. V půdorysu je Uzel umístění omezen na posun v jedné rovině, ale stále máte možnost zachovat nebo přerušit připojení.

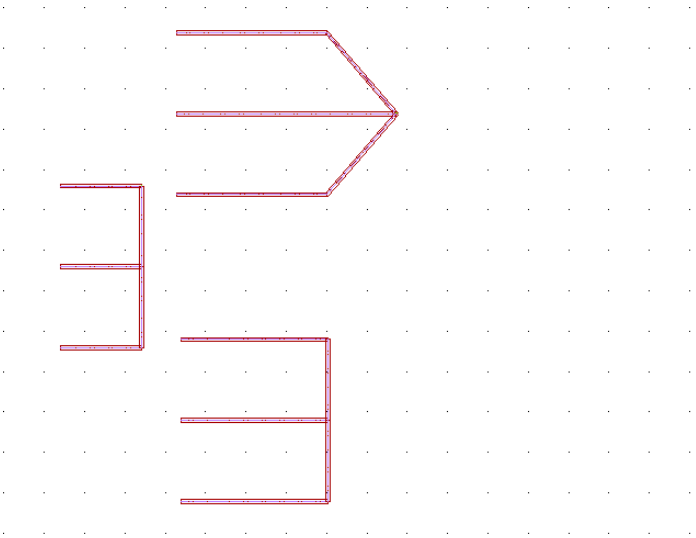
2 Posuňte uzel, dokud se nezobrazí hodnota kóty, kterou chcete a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu a stiskněte *ENTER*.

Jestliže chcete zadat specifickou hodnotu pro druhý směr v kterémkoliv režimu úpravy (například ve směru *Y*, když upravujete ve směru roviny *XY*), stiskněte *TAB* k přepnutí do druhého směru.

Můžete také zamknout posuv konstrukčního prvku v určitém směru. Jestliže zadáte hodnotu pro kterýkoliv směr kóty v aktuálním režimu úpravy a pak stisknete *TAB*, posuv konstrukčního prvku je omezen na druhý směr kóty. Když provádíte úpravu například ve směru roviny *XY*, můžete zadat hodnotu pro rozměr *X* a pak stisknout klávesu *TAB*. Kóta *X* je zamčena na této hodnotě a posuv konstrukčního prvku je omezen na směr rozměru *Y*.

3 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

POZNÁMKA Když přepnete výběr uzlů umístění na konci připojených trámů, společný koncový bod se posune přibližně o dvojnásobek k uzlu, který posunete. V příkladu zobrazeném dole, když přepnete výběr dvou svislých trámů ve struktuře vlevo a pak posunete uzel doprava, výsledkem je konfigurace jako ta vpravo nahoře. K získání konfigurace, jako je ta vpravo dole byste měli vybrat všech pět trámů pomocí výběru křížení nebo polygonu křížení a pak použít příkaz **Protáhnout**. (Další informace najdete v části „Příkaz PROTÁHNOUT“ a „Příkaz VYBRAT“ v nápovědě AutoCAD.) Trámy se mohou také posunout dvakrát více než byste mohli očekávat, když jsou připojeny ke sloupům na sloupové osnově a jsou vybrány všechny možnosti- osnova, sloupy a trámy. Když vyberete a posunete jen osnovu, sloupy a trámy se posunou s ní a zachovají si stejné vzájemné polohy. Pokyny k výběru jednoho objektu, když jsou ostatní objekty na něm překryty, viz část „Vybrat objekty jednotlivě“ v nápovědě AutoCAD.



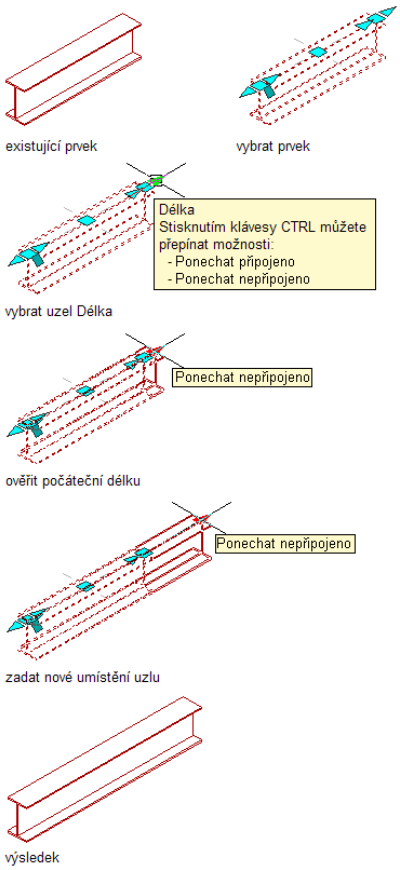
Změna délky konstrukčního prvku

Tento postup použijte ke změně délky konstrukčního prvku. Můžete také změnit délku konstrukčního prvku na paletě Vlastnosti.

1 Vybrat konstrukční prvek.

2 Vyberte uzel Prodloužit, posuňte uzel dokud se nezobrazí hodnota délky, kterou chcete a klepněte jednou.

Změna délky konstrukčního prvku trám pomocí uzlů



Po výběru uzlu můžete také zadat hodnotu pro zvětšení nebo zmenšení délky konstrukčního prvku.

Změna počátečního a koncového odsazení konstrukčního prvku

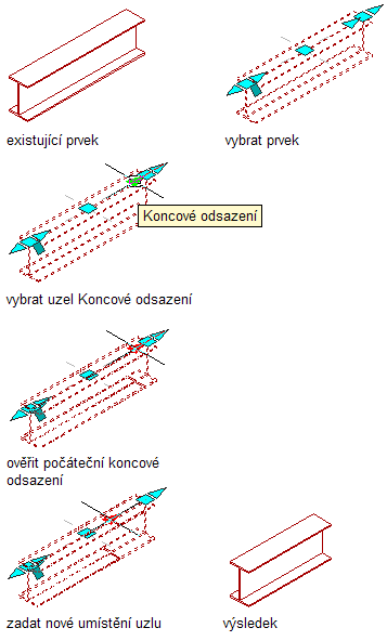
Tento postup použijte k odsazení konstrukčního prvku z počátečního bodu nebo koncového bodu jeho cesty. Můžete odstranit nebo změnit existující odsazení nebo přidat nová odsazení k počátečnímu nebo koncovému bodu konstrukčního prvku. Můžete také změnit odsazení počátku a konce konstrukčního prvku na paletě Vlastnosti.

1 Vybrat konstrukční prvek.

2 Vyberte uzel Počáteční odsazení, posuňte uzel dokud se nezobrazí hodnota počátečního odsazení, kterou chcete a klepněte jednou.

Kladná hodnota počátečního odsazení zkrátí prvek v jeho ose (cestě), zatím co záporná hodnota počátečního odsazení prodlouží prvek v jeho ose.

Změna koncového odsazení trámového konstrukčního prvku pomocí uzlů



3 Vyberte uzel Koncové odsazení, posuňte uzel dokud se nezobrazí hodnota koncového odsazení, kterou chcete a klepněte jednou.

Kladné koncové odsazení prodlouží prvek v jeho ose, zatím co záporné koncové odsazení zkrátí prvek v jeho ose.

Po výběru uzlu můžete také zadat hodnotu pro zvětšení nebo zmenšení počátečního nebo koncového odsazení konstrukčního prvku.

Změna počátečního a koncového bodu konstrukčního prvku

Tento postup použijte ke změně počátečního a koncového bodu konstrukčního prvku. Můžete také změnit počáteční a koncový bod konstrukčního prvku na paletě Vlastnosti.

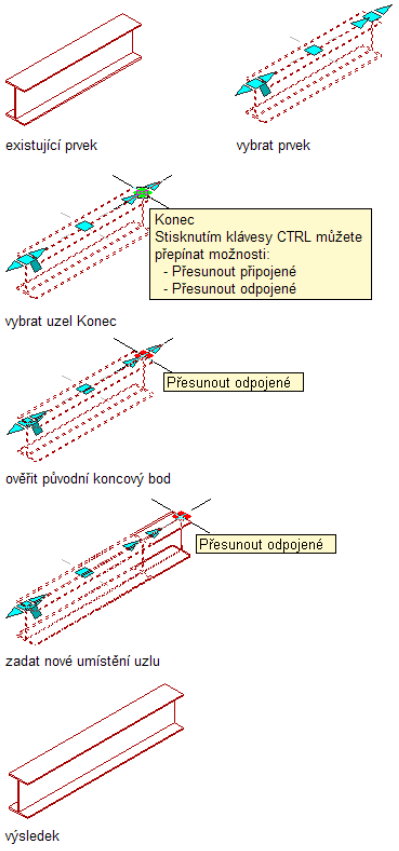
1 Vybrat konstrukční prvek.

2 Vyberte uzel Počátek nebo Konec, posuňte uzel dokud se nezobrazí hodnota délky, kterou chcete a klepněte jednou.

Posunutí uzlu Počátek v kladném směru zkrátí prvek v jeho ose (cestě), zatím co posunutí uzlu Počátek v záporném směru prodlouží prvek v jeho ose.

Posunutí uzlu Konec v kladném směru prodlouží prvek v jeho ose (cestě), zatím co posunutí uzlu Konec v záporném směru zkrátí prvek v jeho ose.

Změna konce trámového konstrukčního prvku pomocí uzlů



3 Vyberte uzel Počátek nebo Konec, posuňte uzel dokud se nezobrazí hodnota délky, kterou chcete a klepněte jednou.

Po výběru uzlu můžete také zadat hodnotu pro zvětšení nebo zmenšení délky konstrukčního prvku.

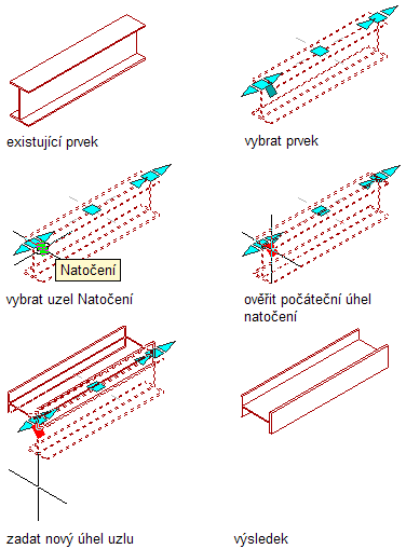
Změna natočení konstrukčního prvku

Tento postup použijte ke změně orientace konstrukčního prvku vzhledem k jeho vysunuté ose určením úhlu ve stupních pro natočení. Kladná hodnota natočí prvek proti směru hodinových ručiček při pohledu od jeho konce k počátku.

1. Vybrat konstrukční prvek.
2. Vyberte uzel Natočení, posuňte jej, až se zobrazí požadovaný počet stupňů a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu a stiskněte *ENTER*.

   Kladná hodnota natočí prvek okolo jeho osy proti směru hodinových ručiček při pohledu od jeho konce k počátku.

Změna orientace trámu pomocí uzlu natočení

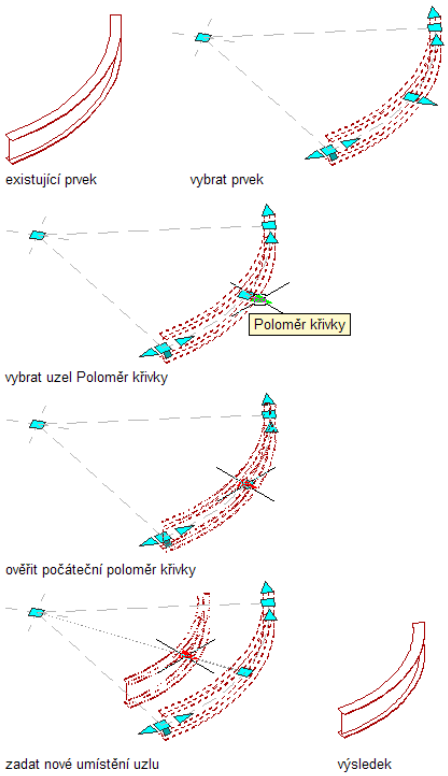


Změna poloměru zakřiveného konstrukčního prvku

Tento postup použijte ke změně poloměru zakřiveného konstrukčního prvku. Můžete také změnit poloměr konstrukčního prvku na paletě Vlastnosti. Další informace o zakřivených konstrukčních prvcích, viz část O zakřivených konstrukčních prvcích na straně 2545.

1. Vybrat konstrukční prvek.
2. Vyberte uzel Poloměr zakřivení, posuňte uzel dokud se nezobrazí hodnota poloměru, kterou chcete a klepněte jednou.

Změna poloměru zakřivení zakřiveného konstrukčního prvku pomocí uzlů



O zakřivených konstrukčních prvcích

Hladkost (mozaika) zakřivených hran je řízena proměnnou FACETDEV. Tato proměnná nastaví počet plošek, které se zobrazí na zakřivených objektech AEC. Výchozí hodnota je 1/2“ pro výkresy, vytvořené z britských šablon a je 12,7 mm pro výkresy, vytvořené z metrických šablon.

Číslo, které určíte pro odchylku plošky definuje maximální vzdálenost od tětivy k oblouku – tětiva je hrana, která je vytvořena z lomené křivky ke skutečnému matematickému oblouku. Odchylka plošky má rozsah větší než nula (0) a nemá horní mez.

Minimální počet plošek je 8. Například když vytvoříte válcový objemový prvek, který má mít poloměr 1' a určíte 1' pro FACETDEV, válec má 8 plošek.

Reprezentace půdorysu jednotlivých zakřivených komponent sloupů používá skutečnou zakřivenou reprezentaci tvarů prvků. Komponenty uříznuté nahoře a dole budou vždy s ploškami.

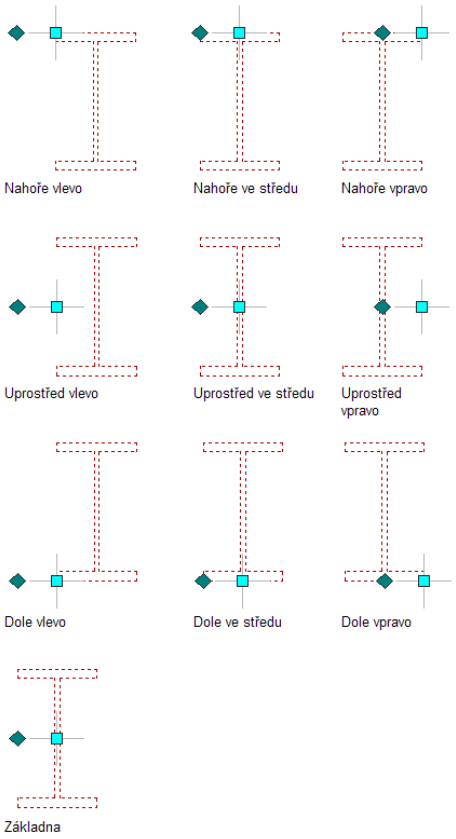
Maximální počet plošek je řízen proměnnou FACETMAX. Proměnná může být nastavena od 100 do 10000. Uvědomte si, že použití malé hodnoty pro FACETDEV a velké hodnoty pro FACETMAX ovlivní nepříznivě výkon kreslení.

K určení hodnot odchylek plošek pro aktuální výkres, viz část Určení rozlišení zobrazení objektů s ploškami na straně 208. Nastavení budou použita na všechny zakřivené objekty na výkresu, včetně zakřivených konstrukčních prvků.

Změna zarovnání konstrukčního prvku

Tento postup použijte ke změně zarovnání konstrukčního prvku. Zarovnání umístí tvar konstrukčního prvku vzhledem k jeho vysunuté ose. Změna zarovnání existujícího prvku posune prvek a může ovlivnit v jakém bude prvek vztahu k ostatním objektům, jako např. jak je sloup umístěn vzhledem ke sloupové osnově, když je ukotven k osnově.

Možnosti zarovnání pro trám



Můžete také určit zarovnání konstrukčních prvků s více tvary a segmenty. Další informace o těchto prvcích, viz část Vytvoření vlastních konstrukčních prvků na straně 2590.

1. Vyberte konstrukční prvek, který chcete změnit a poklepejte na něm.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalit Základní a rozbalit Rozměry.
3. Vybrat nastavení pro Zarovnání:

Chcete-li…	Pak...
umístěte osu prvku ve směru těžiště tvaru prvku	vyberte Základna pro Zarovnat. **POZNÁMKA** To bude použito jen na prvky, vytvořené pomocí stylů z katalogu konstrukčních prvků.

Chcete-li…	Pak...
umístit osu prvku ve směru jedné z 9 poloh na tvaru prvku	vyberte jednu z 9 poloh pro možnost Zarovnat.

4 K určení zarovnání prvků s vícenásobnými tvary a segmenty, vytvořenými pomocí tohoto nástroje, vyberte nastavení pro Zarovnat pomocí celkového rozšíření:

Chcete-li…	Pak...
zarovnejte prvek, založený na největším rozsahu průřezu tvarů prvku s nejnižší prioritou	vyberte Ano. Zarovnání je použito JEN na definice tvarů s nejnižší prioritou a je vypočteno na základě uzlu (vrcholu) prvku s největším příčným průřezem.
zarovnat prvek v každém uzlu, založeném na všech tvarech.	vyberte Ne. Zarovnání je vypočteno na základě rozsahu průřezu v každém uzlu a je použito na všechny tvary bez ohledu na prioritu.

Změna typu konstrukčního prvku

Tento postup použijte ke změně typu jednoho nebo více konstrukčních prvků. Protože trámy, vzpěry a sloupy jsou podtypy jednoho objektu konstrukčního prvku, můžete měnit trám na vzpěru, sloup na trám nebo vzpěru na trám.

1 Vyberte konstrukční prvky pro změnu a poklepejte na jednom z nich.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalit Základní a rozbalit Obecné.

3 Vybrat nastavení pro Typ prvku: Trám, Vzpěra nebo Sloup

Oříznutí konstrukčních prvků

Konstrukční prvky je možné oříznout pomocí 2-rozměrných objektů, které se nazývají roviny ořízнutí. Rovinu ořízнutí je možné pro konstrukční prvek zadat ručně buď definováním její polohy ve vztahu k samotnému prvku (pomocí tabulky Roviny ořízнutí, která je k dispozici na paletě Vlastnosti), nebo výběrem roviny, kterou definuje (nebo implikuje) jiný konstrukční prvek, architektonický objekt jiného typu nebo skica. Styly konstrukčních prvků a nástroje vložení lze konfigurovat také tak, aby se rovina ořízнutí vytvořila automaticky při logickém napojení koncového bodu nového konstrukčního prvku

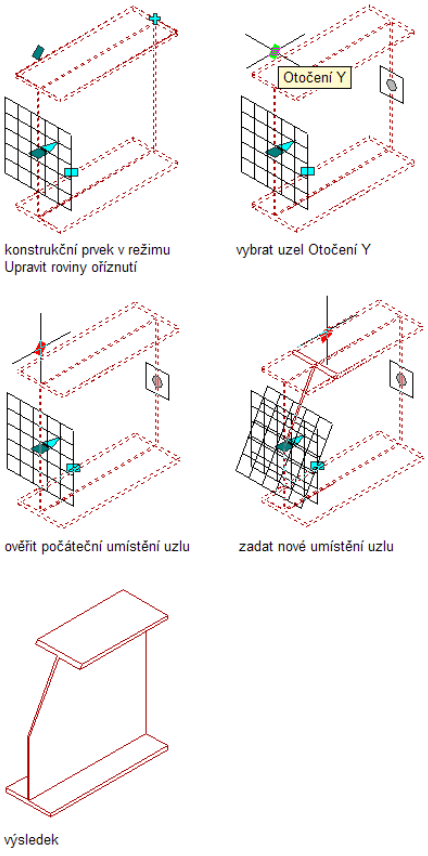
na existující konstrukční prvek nebo na jiný objekt (viz část Vytvoření stylu konstrukčního prvku ve správci stylu na straně 2574).

K jednotlivým konstrukčním prvkům je možné přidávat více rovin oříznutí, což umožňuje začistit spoje mezi více konstrukčními prvky. Například použijte více rovin oříznutí k natočení obou konců vzpěry v diagonálně vyztuženém rámu.

Roviny oříznutí je možné upravovat pomocí tabulky Roviny oříznutí nebo pomocí uzlů. Roviny oříznutí lze odstranit z konstrukčního prvku za účelem obnovení jeho originálních kót.

POZNÁMKA Ačkoliv jsou roviny oříznutí při výběru k úpravám vyznačeny jako čtvercové uzly, ve skutečnosti jsou to nekonečné roviny; nelze je tedy použít pro vyříznutí nebo překrytí otvorů v konstrukčních prvcích.

Oříznutí konstrukčního prvku pomocí roviny oříznutí



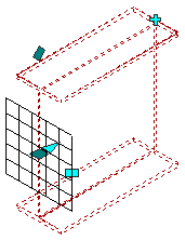
Přidání roviny oříznutí do konstrukčního prvku

Do konstrukčního prvku můžete přidat libovolný počet rovin oříznutí. Když přidáváte rovinu oříznutí k jednomu nebo více konstrukčním prvkům, definujete polohu roviny oříznutí vzhledem ke konstrukčnímu prvku, který ořezáváte.

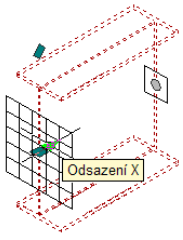
Když definujete roviny oříznutí, můžete:

- Definovat polohu roviny oříznutí vzhledem k počátku nebo konci vysunuté osy prvku.
- Odsadit rovinu řezu ve směru *X* k posunu počátku roviny oříznutí ve směru vysunuté osy prvku.

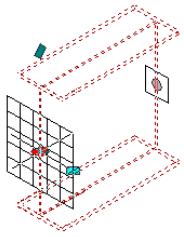
Odsazení roviny oříznutí ve směru X



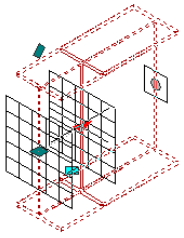
konstrukční prvek v režimu Upravit roviny oříznutí



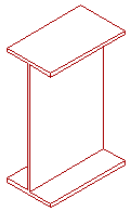
vybrat uzel Odsazení X



ověřit počáteční umístění uzlu



zadat nové umístění uzlu

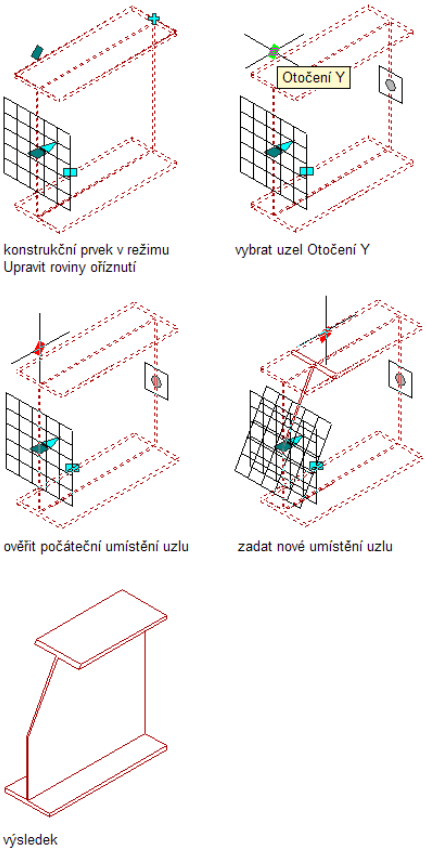


výsledek

- Odsadit rovinu řezu ve směru *Y* a *Z* k posunutí počátku roviny oříznutí kolmo k vysunuté ose prvku ve směru *Y* a/nebo *Z*.

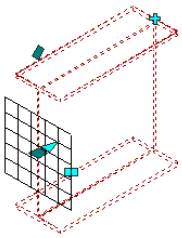
- Natočit rovinu oříznutí okolo její osy *Y* k určení úhlu roviny řezu.

Natočení roviny oříznutí okolo její osy Y

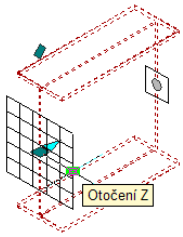


- Natočit rovinu oříznutí okolo její osy *Z* k určení úhlu roviny řezu.

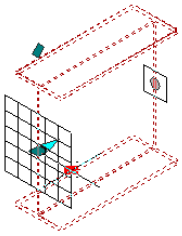
Natočení roviny oříznutí okolo její osy Z



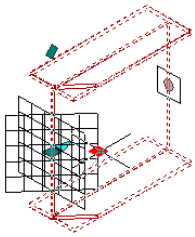
konstrukční prvek v režimu Upravit roviny oříznutí



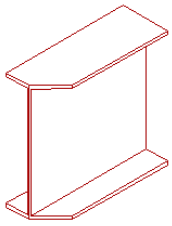
vybrat uzel Otočení Z



ověřit počáteční umístění uzlu



zadat nové umístění uzlu



výsledek

1 Vyberte konstrukční prvek, který chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Upravit ➤ Roviny oříznutí .

3 Klepněte na tlačítko Přidat .

4 Určit nastavení pro umístění roviny oříznutí:

Chcete-li…	Pak...
odsaďte rovinu oříznutí od počátečního bodu nebo koncového bodu prvku	vyberte Počátek nebo Konec v Odsazení.

Chcete-li…	Pak...
odsaďte rovinu oříznutí ve směru *X* podél vysunuté osy prvku	zadejte hodnotu *X* pro Odsazení.
odsaďte rovinu oříznutí ve směru *Y* a *Z* k umístění roviny oříznutí kolmo k vysunuté ose prvku	zadejte hodnoty *Y* a *Z* pro Odsazení.
natočte rovinu oříznutí kolem její osy *Y* nebo osy *Z*	zadejte hodnoty *Y* a *Z* pro Natočení.

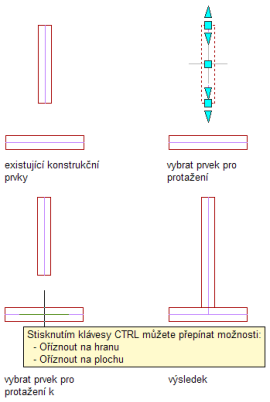
5 Chcete-li zkopírovat rovinu oříznutí, vyberte rovinu oříznutí a klepněte na tlačítko Kopírovat .

6 Pokračujte přidáním rovin oříznutí a klepněte na tlačítko OK.

Přidání roviny oříznutí, založené na jiném objektu nebo skice

Tento postup použijte k vytvoření rovin oříznutí pro jeden nebo více konstrukčních prvků, založených na rovině, definované (nebo vyjádřené) jiným konstrukčním prvkem, architektonickým objektem jiného typu, skicou nebo libovolnými 2 body, které určíte. Hrana, plocha nebo čára, které definují rovinu oříznutí, nemusí protínat prvky, vybrané pro oříznutí. Rovina oříznutí se promítne kolmo k aktuální USS roviny *XY*. Vybrané prvky jsou prodlouženy nebo ořízntuty k rovině oříznutí, v závislosti na tom, jestli ji protínají.

Prodloužení konstrukčního prvku k jinému konstrukčnímu prvku



1 Vyberte konstrukční prvek (prvky), který chcete prodloužit nebo oříznout.

2 Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Upravit ➤ Přidat rovinu ořízntutí .

3 Definovat rovinu ořízntutí:

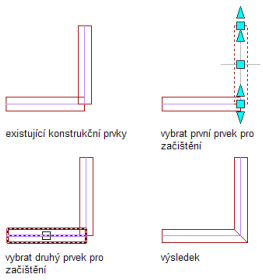
Chcete-li…	Pak...
definujte rovinu ořízntutí nezávisle na kterýchkoliv existujících objektech	stiskněte *ENTER*, určete počáteční a koncový bod roviny ořízntutí a pak klepněte na stranu, na které chcete odstranit prvky.
použijte hranu nebo plochu existujícího objektu nebo skici jako rovinu ořízntutí	vyberte objekt nebo skicu a pak klepněte na stranu, na které chcete odstranit prvky. Jestliže chcete oříznout k ploše objektu spíše než k jeho hraně, stiskněte *Ctrl* před výběrem objektu.

Začištění konstrukčních prvků pomocí rovin ořízntutí

Tento postup použijte k vytvoření rovin ořízntutí, které provedou začištěný spoj mezi 2 konstrukčními prvky, které jsou připojeny v jejich koncových bodech.

POZNÁMKA Jestliže hodnota možnosti Oříznout automaticky (na paletě Vlastnosti) je Ano pro každý z připojených konstrukčních prvků, pak výsledkem jakékoliv úpravy uzlu bude začištěný spoj mezi nimi.

Začištění dvou konstrukčních prvků s totožnými koncovými body



1 Vyberte jeden z konstrukčních prvků, které chcete začistit.

2 Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Upravit ➤ Začistit styky .

3 Vyberte jiný konstrukční prvek.

Změna roviny oříznutí konstrukčního prvku

Po přidání jedné nebo více rovin oříznutí ke konstrukčnímu prvku můžete změnit orientaci rovin oříznutí. Můžete také upravovat roviny oříznutí pomocí uzlů k jejich posunutí nebo natočení.

1 Vyberte konstrukční prvek, který chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Upravit ➤ Roviny oříznutí .

3 Změňte kterékoliv z nastavení roviny oříznutí:

Chcete-li…	Pak...
změňte počáteční nebo koncové odsazení roviny oříznutí	vyberte Počátek nebo Konec v Odsazení.
změňte odsazení roviny oříznutí ve směru *X* podél vysunuté osy prvku	změňte hodnotu *X* pro Odsazení.
změňte odsazení roviny oříznutí ve směru *Y* a *Z* k umístění roviny oříznutí kolmo k vysunuté ose prvku	změňte hodnoty *Y* a *Z* pro Odsazení.
změňte natočení roviny oříznutí okolo osy *Y* nebo *Z*	změňte hodnoty *Y* a *Z* pro Natočení.

POZNÁMKA Jestliže natočíte rovinu oříznutí mezi 90 a 270 stupni, opačný konec konstrukčního prvku je kompletně odstraněn.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění roviny oříznutí z konstrukčního prvku

Tento postup slouží k odstranění roviny oříznutí z konstrukčního prvku. Když odstraníte všechny roviny oříznutí z konstrukčního prvku, bude konstrukční prvek obnoven do původních rozměrů.

1 Vyberte konstrukční prvek, který chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Upravit ➤ Roviny oříznutí .

3 Vybrat rovinu oříznutí, kterou chcete odstranit.

4 Klepněte na tlačítko Odstranit .

5 Klepněte na tlačítko OK.

Změna stylu konstrukčního prvku

Tento postup použijte k výběru jiného stylu konstrukčního prvku pro jeden nebo více konstrukčních prvků. Styl konstrukčního prvku určuje jeho tvar, takže změna stylu prvku změní jeho tvar.

1 Vyberte konstrukční prvky pro změnu a poklepejte na jednom z nich.

2 Rozbalit Základní a rozbalit Obecné.

3 Vybrat jiný styl.

Použití vlastností nástroje na konstrukční prvky

Tento postup použijte k aplikaci vlastností nástroje konstrukčního prvku na jeden nebo více prvků stejného typu nástroje (trám, vzpěra nebo sloup) na výkresu. Vlastnosti zahrnují jakákoliv nastavení, určená v nástroji, který vyberete.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

(Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj.)

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj konstrukčního prvku a klepněte na Použít vlastnosti nástroje na ➤ <Trám, Vzpěra nebo Sloup>.

3 Vyberte konstrukční prvky, které souhlasí s nástrojem a stiskněte *ENTER*.

4 Upravte vlastnosti konstrukčního prvku na paletě Vlastnosti, pokud je to nutné.

Určení zobrazení roviny řezu konstrukčního prvku

Tento postup slouží k zadání vlastností jedné nebo více rovin řezu pro individuální konstrukční prvek. Vlastnosti zobrazení roviny řezu se vztahují pouze na reprezentace zobrazení, například Půdorys, které se používají v pohledu Shora (půdorysný pohled) ve výkresu.

1 Poklepejte na konstrukční prvek, který chcete změnit.

2 Na kartě Zobrazení palety vlastností ověřte, zda je v poli Obecné vybrána v poli Komponenta zobrazení možnost *ŽÁDNÁ*.

3 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li změny použít na všechny konstrukční prvky ve výkresu, vyberte možnost Nastavení výchozích parametrů výkresu. Pokud chcete změny použít na všechny konstrukční prvky tohoto stylu, vyberte možnost Styl konstrukčního prvku:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly konstrukčních prvků na straně 2573.

4 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rovina řezu.

5 U položky Přepsat rovinu řezu určete, zda chcete přepsat globální rovinu řezu definovanou pro aktuální konfiguraci zobrazení.

6 Pokud jste u položky Přepsat rovinu řezu vybrali možnost Ano, zadejte hodnotu Výška definující rovinu řezu pro tento objekt. (Případně můžete klepnout na tuto hodnotu, dále na tlačítko a zadáním dvou bodů ve výkresové oblasti definovat novou výšku.)

7 Určete, zda má být zobrazeno těleso skutečného řezu konstrukčního prvku.

8 Určete, zda mají být zobrazeny komponenty objektu nad i pod rovinou řezu.

Pomocí následujícího postupu můžete také přistoupit ke stejné rovině řezu a upravit její nastavení pomocí kontextové nabídky konstrukčního prvku:

1 Vyberte konstrukční prvek, který chcete změnit, klepněte na pravé tlačítko myši a klepněte na položku Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazení objektu klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepis objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Rovina řezu a změňte nastavení podle potřeby.

6 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Určení zobrazení komponent vlastního bloku konstrukčního prvku

Tímto postupem určíte zobrazení komponent vlastního bloku pro individuální konstrukční prvek v konkrétní reprezentaci zobrazení. Jestliže pro novou komponentu hodláte použít vlastní grafiku, před zahájením tohoto postupu tuto komponentu nakreslete a uložte ji jako blok.

1. Poklepejte na konstrukční prvek.
2. Na kartě Zobrazení palety vlastností ověřte, zda je v poli Obecné vybrána v poli Komponenta zobrazení možnost *ŽÁDNÁ*.
3. U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li změny použít na všechny konstrukční prvky ve výkresu, vyberte možnost Nastavení výchozích parametrů výkresu. Pokud chcete změny použít na všechny konstrukční prvky tohoto stylu, vyberte možnost Styl konstrukčního prvku:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly konstrukčních prvků na straně 2573.

4. Ověřte, zda je vybrána požadovaná Reprezentace zobrazení.
5. V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a u položky Zobrazení vlastního bloku klepněte na tlačítko (číslo v závorkách označuje počet bloků, které jsou aktuálně připojeny ke konstrukčnímu prvku).
6. Chcete-li vypnout zobrazení vlastních bloků tohoto konstrukčního prvku aniž byste je odebrali, vyberte možnost Vypnout vlastní bloky.
7. Určete, zda chcete komponentu bloku přidat, upravit nebo odebrat:

Chcete-li…	Pak…
přidat novou komponentu bloku	klepněte na tlačítko Přidat, dále na položku Vybrat blok, vyberte blok a klepněte na tlačítko OK.
upravit existující komponentu bloku	vyberte komponentu k úpravám a klepněte na položku Upravit.
odebrat existující komponentu bloku	vyberte blok, klepněte na tlačítko Odebrat a potom na tlačítko OK.

8 Vyberte nastavení pro Poloha podél (x) k umístění bloku v místě podél osy X prvku.

9 Určete odsazení vložení bloku v *X*,*Y* a *Z* směrech.

10 Určete, zda chcete opakovat zobrazení bloku podél osy X prvku:

Chcete-li…	**Pak...**
opakujte zobrazení bloku podél osy X prvku.	vyberte Opakovat zobrazení bloku.
odsaďte opakované bloky z počátečního nebo koncového bodu prvku	zadejte hodnoty pro Počáteční odsazení a Koncové odsazení.
určete rozteče mezi opakovanými bloky	zadejte hodnotu do pole Rozteč mezi.
zvětšete rozteč mezi opakovanými bloky tak, aby bod vložení posledního bloku byl na koncové vzdálenosti odsazení od konce prvku	vyberte Přizpůsobit a vyberte Rozteče počtem.
nastavte měřítko bloků tak, aby se rozměry všech bloků přizpůsobily mezi vzdálenosti počátečního a koncového odsazení	vyberte Přizpůsobit a vyberte Nastavit měřítko pro přizpůsobení.

11 Určete, zda se má blok zrcadlit v *X*,*Y* nebo *Z* směru:

Chcete-li...	**Pak…**
vytvořit zrcadlení bloku ve směru *X*	vyberte možnost Zrcadlit X.
vytvořit zrcadlení bloku ve směru *Y*	vyberte možnost Zrcadlit Y.
vytvořit zrcadlení bloku ve směru *Z*	vyberte Zrcadlit Z.

12 Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

Mezi prvky můžete rovněž přidat odsazení a zobrazit je způsobem typickým pro půdorysný pohled shora. Všimněte si, že zaškrtávací pole Použít odsazení prvků se použije jen na počáteční a koncové odsazení. Hodnota Odsazení pod zaškrtávacím polem se týká jen konstrukčních vzpěr a umožní vám je odsadit vodorovně tak, aby byly viditelné, i když budou umístěné přímo pod trámem.

Určení odsazení konstrukčního prvku v méně detailním půdorysu

Pomocí tohoto postupu určíte hodnoty odsazení pro vybraný konstrukční prvek v reprezentaci zobrazení Méně detailní půdorys.

Přidáním odsazení mezi prvky je můžete zobrazit způsobem typickým pro půdorysný pohled shora. Všimněte si, že zaškrtávací pole Použít odsazení prvků platí pouze na počáteční a koncové odsazení.

1. Poklepejte na konstrukční prvek.
2. Na kartě Zobrazení palety vlastností ověřte, zda je v poli Obecné vybrána v poli Komponenta zobrazení možnost *ŽÁDNÁ*.
3. U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li změny použít na všechny konstrukční prvky ve výkresu, vyberte možnost Nastavení výchozích parametrů výkresu. Pokud chcete změny použít na všechny konstrukční prvky tohoto stylu, vyberte možnost Styl konstrukčního prvku:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Styly konstrukčních prvků na straně 2573.

4. U položky Reprezentace zobrazení vyberte možnost Méně detailní půdorys.
5. V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a klepněte na položku Odsazení.
6. U položky Použít odsazení prvků určete, zda chcete použít počáteční a koncové odsazení prvku.
7. Pokud jste nevybrali položku Použít odsazení prvků, zadejte hodnotu položek Počáteční odsazení a Koncové odsazení.
8. Do pole Odsazení zadejte vzdálenost vodorovného odsazení, které chcete použít ke zviditelnění konstrukčních vzpěr, které jsou umístěny přímo pod trámem.
9. Klepněte na tlačítko OK.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů ke konstrukčnímu prvku

Tento postup použijte k zadání poznámek a připojení hypertextových odkazů a referenčních souborů ke stylu konstrukčního prvku. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od konstrukčního prvku.

1. Poklepat na konstrukčním prvku.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Klepněte na nastavení pro Hypertextový odkaz.

4 Určete odkaz a klepněte na tlačítko OK.

5 Klepněte na nastavení pro Poznámky.

6 Zadejte poznámku a klepněte na tlačítko OK.

7 Klepněte na nastavení pro Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravte popis referenčního souboru	zadejte vaše komentáře v položce Popis pro dokument, který popisujete.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění aplikace, která je nutná k jeho úpravě.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Odstranit.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Práce s modifikátory těles konstrukčních prvků

Modifikátory těles používají trojrozměrnou (3D) geometrii objektu, jako je například objemový prvek nebo objemová skupina, k přidání nebo odebrání z konstrukčního prvku. Modifikátor tělesa můžete použít také k nahrazení konstrukčního prvku.

Po vytvoření úpravy tělesa z objektu lze původní objekt odstranit. Pokud jste však vytvořili složitý objekt, například objemovou skupinu obsahující mnoho objemových prvků, může být vhodné zachovat objekt ve výkresu až do doby, kdy je jisté, že jste pro stěnu dosáhli požadovaných výsledků.

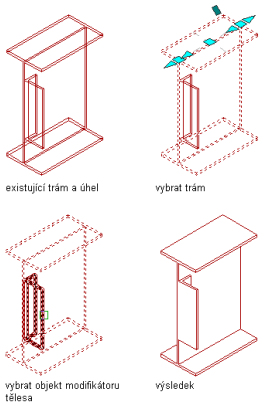
Přidání modifikátoru tělesa ke konstrukčnímu prvku

Tento postup slouží k vytvoření modifikátoru tělesa a k jeho přidání do konstrukčního prvku.

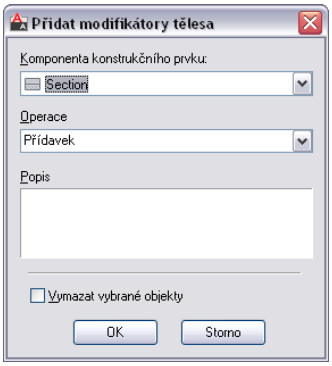
Je možné vytvářet třírozměrné (3D) úpravy tělesa z objemového prvku, objemové skupiny nebo z libovolného objektu AEC s objemem. Dále je možné vytvářet úpravy tělesa z desek nebo bloků ACIS, které tvoří 3D tělesa. Před definováním objektu jako úpravy tělesa je nutné objekt umístit do požadované části výkresu.

Následující ilustrace znázorňuje způsob použití úhlu jako modifikátoru tělesa pro přidání do trámu.

Přidání modifikátoru tělesa ke konstrukčnímu prvku



1. Umístěte objekt do místa, kde chcete přidat do stěny úpravu tělesa.
2. Vyberte konstrukční prvek, které chcete změnit modifikátorem tělesa.
3. Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory tělesa ➤ Přidat .
4. Vyberte objekt, který se má přidat do konstrukčního prvku.
5. V dialogovém okně Přidat modifikátor tělesa vyberte možnost Přidat pro operaci.



6 Zadejte popis úpravy tělesa.

7 Zvolte Vymazat vybrané objekty, pokud nechcete zachovat původní objekt, nebo tuto možnost zrušte, pokud chcete objekt ve výkresu zachovat.

8 Klepněte na tlačítko OK.

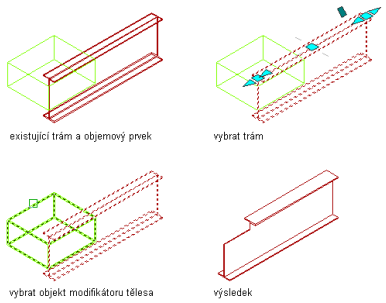
Odebrání modifikátoru tělesa z konstrukčního prvku

Tento postup slouží k vytvoření trojrozměrného (3D) modifikátoru tělesa a k jeho odečtení z konstrukčního prvku.

Je možné vytvářet třírozměrné (3D) úpravy tělesa z objemového prvku, objemové skupiny nebo z libovolného objektu AEC s objemem. Dále je možné vytvářet úpravy tělesa z desek nebo bloků ACIS, které tvoří 3D tělesa. Před definováním objektu jako úpravy tělesa je nutné objekt umístit do požadované části výkresu.

Následující obrázek znázorňuje, jak použít objemový prvek pole jako modifikátor tělesa k umístění trámu.

Odebrání modifikátoru tělesa z konstrukčního prvku



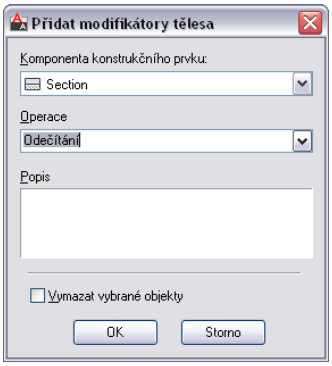
1 Umístěte objekt do místa, kde chcete ze stěny odebrat modifikátor tělesa.

2 Vyberte konstrukční prvek, které chcete změnit modifikátorem tělesa.

3 Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory tělesa ➤ Přidat .

4 Vyberte objekt k odebrání z konstrukčního prvku.

5 V dialogovém okně Přidat modifikátor tělesa vyberte u položky Operace možnost Odečítání.



6 Zadejte popis úpravy tělesa.

7 Zvolte Vymazat vybrané objekty, pokud nechcete zachovat původní objekt, nebo tuto možnost zrušte, pokud chcete objekt ve výkresu zachovat.

8 Klepněte na tlačítko OK.

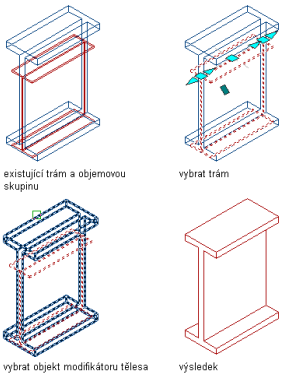
Nahrazení konstrukčního prvku pomocí modifikátoru tělesa

Tento postup slouží k vytvoření trojrozměrného (3D) modifikátoru tělesa a nahrazení stěny nebo komponenty stěny modifikátorem.

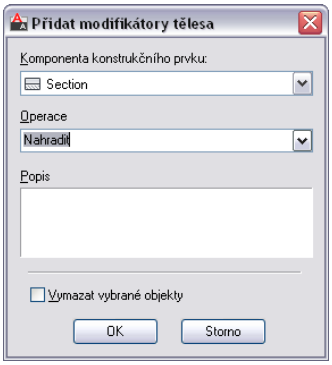
Je možné vytvářet třírozměrné (3D) úpravy tělesa z objemového prvku, objemové skupiny nebo z libovolného objektu AEC s objemem. Dále je možné vytvářet úpravy tělesa z desek nebo bloků ACIS, které tvoří 3D tělesa. Před definováním objektu jako úpravy tělesa je nutné objekt umístit do požadované části výkresu.

Následující obrázek znázorňuje, jak použít skupinu objemových prvků jako modifikátoru tělesa k nahrazení trámu.

Nahrazení konstrukčního prvku pomocí modifikátoru tělesa



1. Umístěte objekt do místa, kde chcete nahradit konstrukční prvek modifikátorem tělesa.
2. Vyberte konstrukční prvek, které chcete změnit modifikátorem tělesa.
3. Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory tělesa ➤ Přidat .
4. Vyberte objekt k nahrazení konstrukčního prvku.
5. V dialogovém okně Přidat modifikátor tělesa vyberte u položky Operace možnost Nahradit.



6. Zadejte popis úpravy tělesa.
7. Zvolte Vymazat vybrané objekty, pokud nechcete zachovat původní objekt, nebo tuto možnost zrušte, pokud chcete objekt ve výkresu zachovat.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Upravení geometrie úpravy tělesa

Tento postup slouží k úpravě tvaru modifikátoru tělesa, který je připojený ke konstrukčnímu prvku. Těleso je možné upravovat pomocí uzlů pro úpravy ploch, pomocí booleovských příkazů pro přidávání nebo odebírání jiných objektů z úpravy tělesa a pomocí dalších příkazů pro změnu tvaru.

1 Vyberte konstrukční prvek s modifikátorem tělesa, který chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory tělesa ➤ Upravit na místě .

Vytvoří se dočasný objemový prvek, kde je možné upravit geometrii úpravy tělesa. Jestliže stěna obsahuje více modifikátorů tělesa, objemový prvek se vytvoří pro každý modifikátor tělesa. Jestliže objekt původně nebyl objemovým prvkem (například, pokud jste jako modifikátor tělesa použili desku), objekt se stane dočasným objemovým prvkem typu volný tvar s plochami, které lze upravovat.

POZNÁMKA Po provedení úprav bude možná potřeba znovu vybrat profil za účelem provedení dalších úprav.

3 Úprava modifikátoru tělesa:

Chcete-li...	Pak…
změnit tvar modifikátoru tělesa, které je volným objemovým prvkem	vyberte modifikátor tělesa: Vyberte uzel Plocha za účelem aktivování uzlů hran pro plochu. Posuňte uzly do požadovaných míst. Stejným způsobem pokračujte v upravování dalších ploch.
změnit tvar modifikátoru tělesa, který je konvenčním objemovým prvkem	vyberte modifikátor tělesa. Vyberte uzly a jejich přemístěním změňte tvar modifikátoru tělesa. Uzly, které jsou k dispozici, závisí na typu objemového prvku použitého jako modifikátor tělesa a na směru aktuálního pohledu.
přidat objekt do modifikátoru tělesa	umístěte objekt do požadovaného místa. Vyberte modifikátor tělesa a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Booleovské ➤ Spojení . Vyberte

Chcete-li...	Pak…
	objekt a stiskněte *ENTER*. Stiskněte **a** (Ano) pro zachování objektu ve výkresu nebo *ENTER* pro jeho smazání.
odečíst objekt z modifikátoru tělesa	umístěte objekt do požadovaného místa. Vyberte modifikátor tělesa a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Booleovské ➤ Odečíst . Vyberte objekt a stiskněte *ENTER*. Zadejte **a** (Ano) pro zachování objektu ve výkresu nebo *ENTER* pro jeho smazání.
vytvořit modifikátor tělesa, který je průsečíkem původního modifikátoru tělesa s jiným objektem	umístěte objekt do požadovaného místa. Vyberte modifikátor tělesa a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Booleovské ➤ Průnik . Vyberte objekt a stiskněte *ENTER*. Zadejte **a** (Ano) pro zachování objektu ve výkresu nebo *ENTER* pro jeho smazání.
oříznout modifikátor tělesa	vyberte modifikátor tělesa a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Oříznout podle roviny . Zadejte body, které definují rovinu oříznutí a vyberte stranu modifikátoru tělesa, která se má oříznout. Oříznutá úprava tělesa se převede na objemový prvek typu Volný tvar.
rozdělit plochu úpravy tělesa do dvou ploch	vyberte modifikátor tělesa a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Rozdělit plochu . Zadejte body, které definují hranu vytvořenou rozdělením ploch.

Chcete-li...	Pak…
spojit dvě plochy, které jsou ve stejné rovině do jedné plochy	vyberte modifikátor tělesa a klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Spojit plochy . Vyberte hranu, která odděluje koplanární plochy.
odebrat modifikátor tělesa	vyberte objekt, který tvoří modifikátor tělesa a stiskněte tlačítko *ODSTRANIT*.

4 Uložte nebo zrušte změny:

Chcete-li...	Pak…
obnovit modifikátor tělesa na jeho původní tvar	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny do modifikátoru tělesa	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit . Modifikátor tělesa používá upravený objemový prvek k definování své geometrie.

Správa úprav tělesa

Tento postup slouží k úpravě nebo odebrání trojrozměrných (3D) úprav tělesa z jednotlivé stěny. Můžete zvolit jinou operaci nebo zadat či upravit popisy modifikátorů tělesa.

POZNÁMKA Informace o možnosti odstranění modifikátoru tělesa z konstrukčního prvku a jeho obnovení jako objemového prvku, který můžete upravovat nebo na něj použít jiné konstrukční prvky, najdete v Obnovení úpravy tělesa na objemový prvek na straně 2569.

1 Vyberte konstrukční prvek, který chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory tělesa ➤ Modifikátor tělesa .

3 Vyberte modifikátor tělesa a změňte jeho nastavení:

Chcete-li...	Pak…
aplikovat modifikátor tělesa na jiný konstrukční prvek	vyberte jiný konstrukční prvek.
změnit operaci, která je použita pro aplikování modifikátoru tělesa na konstrukční prvek	vyberte jinou operaci pro možnost Operace: ■ Výběrem možnosti Součet přidejte modifikátor tělesa ke konstrukčnímu prvku ■ Vyberte možnost Odečtení za účelem odečtení tvaru modifikátoru tělesa z konstrukčního prvku. ■ Výběrem možnosti Nahradit nastavte nahrazení konstrukčního prvku modifikátorem tělesa.
odebrat modifikátor tělesa z konstrukčního prvku	vyberte úpravu tělesa a klepněte na .
zadat popis modifikátoru tělesa	klepněte na Popis, zadejte text a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Obnovení úpravy tělesa na objemový prvek

Tento postup slouží k odebrání modifikátoru tělesa z konstrukčního prvku a jeho přidání do výkresu jako objemového prvku. Obnovení modifikátoru tělesa na objemový prvek umožňuje provést změnu tvaru v podobě objemového prvku a poté provést přidání do stěny opět v podobě úpravy tělesa. Také je možné obnovit úpravu tělesa na objemový prvek, přičemž se úprava tělesa ponechá stále aplikována na konstrukční prvek. To je užitečné v případě, že chcete vytvořit jiné konstrukční prvky se stejným tvarem.

Jestliže objekt, který byl použit k vytvoření úpravy tělesa, byl konvenčním objemovým prvkem, obnoví se na daný objemový prvek. Válcový konstrukční prvek je například obnovený jako válcový konstrukční prvek. Jestliže však úprava tělesa byla vytvořena z jiného objektu, například z desky, nebo byla upravena s využitím Booleovských operací nebo příkazů pro úpravy plochy, úprava tělesa se obnoví jako objemový prvek typu Volný tvar.

1 Vyberte konstrukční prvek, který chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory tělesa ➤ Obnovit .

3 **POZNÁMKA** Tento postup slouží k obnovení všech modifikátorů tělesa, které jsou připojeny ke konstrukčnímu prvku.

Vytvořte objemové prvky z úprav tělesa:

Chcete-li...	**Pak…**
vytvořit objemové prvky z modifikátoru tělesa při ponechání úprav tělesa připojených ke konstrukčnímu prvku.	stiskněte tlačítko *ENTER*.
odstraňte *všechny* modifikátory těles z konstrukčního prvku a vytvořte objemové prvky z jejich tvarů	zadejte **a** (Ano) a stiskněte *ENTER*.

Práce s kolizními podmínkami konstrukčních prvků

Geometrii konstrukčního prvku lze změnit pomocí vytvoření kolizní podmínky konstrukčního prvku a jiného objektu. V konstrukčním prvku můžete tímto postupem například vytvořit otvor. Na rozdíl od objektu použitého k přidání otvoru, který nemá žádné propojení s konstrukčním prvkem a lze jej po přidání otvoru odstranit, objekt použitý k vytvoření kolizní podmínky zůstane částečně nebo zcela zapuštěn do konstrukčního prvku, přičemž buď část jeho geometrie odřízne nebo ji nahradí. Všechny kolizní podmínky jsou v tomto smyslu rozdílové, avšak možnost, kterou použijete k vytvoření kolizní podmínky (Součet nebo Rozdíl), udává, zda bude obrys kolizní podmínky zahrnut nebo vyloučen z obrysu obvodu řezu konstrukčního prvku v pohledu profilu.

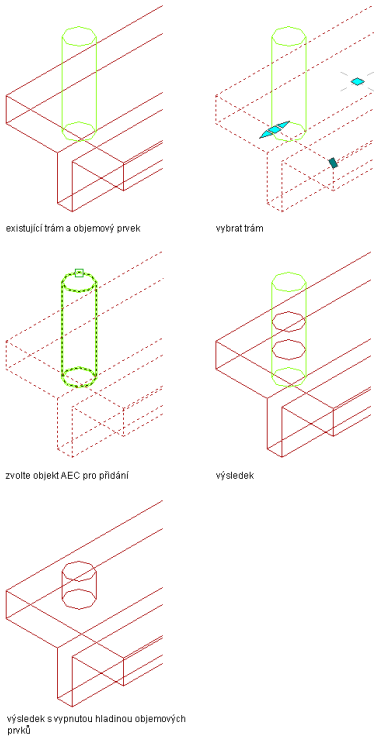
Vytvoření kolizních podmínek konstrukčního prvku

Následující postup použijte k vytvoření kolizních podmínek konstrukčního prvku. Zpravidla je vhodné po vytvoření kolizních podmínek konstrukčního prvku zmrazit hladinu, na které jsou umístěny kolizní objekty. Jestliže tyto objekty upravíte nebo přesunete, konstrukční prvek se bude automaticky aktualizovat.

POZNÁMKA Objekty použité jako kolizní podmínky nejsou zahrnuty v oblasti příkazu LIST nebo ve výsledku dotazu na výkaz.

Postup vytvoření kolizních podmínek pro konstrukční prvek:

1. Vytvořte jeden či více objektů ve skutečném místě, kde chcete použít kolizní podmínku, vzhledem ke konstrukčnímu prvku.
2. Vybrat konstrukční prvek.
3. Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Přidat .
4. Vyberte objekty, které se mají použít jako kolizní podmínky, a stiskněte klávesu *ENTER*.



POZNÁMKA Objekty AEC uložené v externich referencich (xref) je možné přidávat ke konstrukčním prvkům jako kolizní podmínky, pokud jsou splněny následující podmínky:

- Objekt je trojrozměrný (3D)
- Byl nalezen soubor externí reference
- Soubor externí reference je určen ke čtení/zápisu
- Soubor externí reference neuzamknul ani neotevřel jiný uživatel
- Soubor externí reference je načtený

Odstranění kolizních podmínek konstrukčního prvku

Tuto proceduru použijte k odstranění kolizní podmínky z konstrukčního prvku. Je odebrána pouze kolizní podmínka; objekt, v němž byla vytvořena, zůstane ve výkresu.

1. Vybrat konstrukční prvek.
2. Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Odstranit .
3. Vyberte objekty, které chcete odebrat jako kolizní podmínky, a stiskněte klávesu *ENTER*.

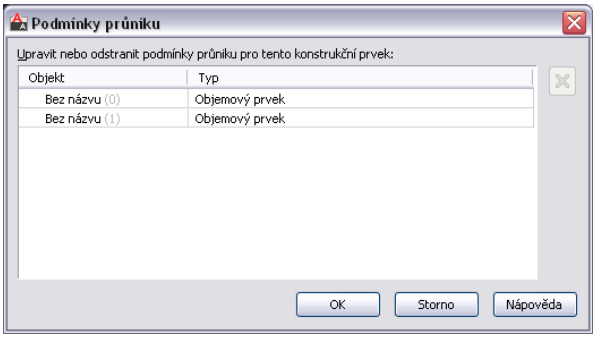
POZNÁMKA Kolizní podmínky můžete odebrat také prostřednictvím listu Kolizní podmínky. Další informace najdete v části Úprava kolizních podmínek konstrukčního prvku na straně 2572.

Úprava kolizních podmínek konstrukčního prvku

Objekty použité jako kolizní podmínky v konstrukčních prvcích lze upravovat stejně jako jiné objekty pomocí uzlů, nástrojů na kartě Konstrukční prvek, možností kontextové nabídky nebo palety Vlastnosti. Jestliže tyto objekty upravíte nebo přesunete, konstrukční prvek se bude automaticky aktualizovat. Následujícím postupem je možné také změnit nastavení, které určuje, zda bude kolizní podmínka použita součtovým nebo rozdílovým způsobem vzhledem k obrysu obvodu řezu konstrukčního prvku v pohledu profilu.

1. Vybrat konstrukční prvek.

2 Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Kolizní podmínka .



3 V listu Kolizní podmínky klepněte na hodnotu Efekt zabalení do fólie, kterou chcete změnit, a z rozevírací nabídky vyberte jinou hodnotu.

4 Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA V tomto listu můžete odebrat kolizní podmínku klepnutím pravým tlačítkem myši na její hodnotu Objekt nebo Typ a následným klepnutím na tlačítko Odebrat. Alternativní metodou je použití kontextové nabídky konstrukčního prvku. Jestliže se kolizní podmínka odstraní, odstraní se také asociace mezi konstrukčním prvkem a objektem, která byla použita k vytvoření kolizní podmínky. Vlastní objekt není z výkresu odebrán.

Styly konstrukčních prvků

Styl konstrukčního prvku je skupina vlastností, přiřazená konstrukčnímu prvku, která určuje tvar a jiné charakteristiky konstrukčního prvku. Styly konstrukčních prvků můžete použít k reprezentaci standardních typů konstrukčních prvků pro určité úlohy a výkresy nebo pro standardy kanceláře. Když vytváříte nebo upravujete styl konstrukčního prvku, mají konstrukční prvky, používající tento styl, nastavení a charakteristiky tohoto stylu.

Obvykle vytváříte styly konstrukčních prvků z katalogu konstrukčních prvků nebo pomocí průvodce konstrukčními prvky a přetáhnete je ze Správce stylů do palety nástrojů. Můžete také vytvořit svoje vlastní styly konstrukčních prvků pro vlastní konstrukční prvky, které nemůžete vytvořit z katalogu nebo pomocí průvodce. Další informace najdete v části Vytvoření vlastních konstrukčních prvků na straně 2590.

Vytvoření nástrojů ze stylů konstrukčních prvků

Můžete vytvořit nástroj konstrukčního prvku z libovolného stylu konstrukčního prvku. Obvykle chcete vytvořit nástroje konstrukčních prvků ze stylů, které vytvoříte v katalogu konstrukčních prvků nebo pomocí průvodce styly konstrukčních prvků. Můžete však také vytvořit nástroj konstrukčního prvku ze stylu, který vytvoříte ve správci stylu. Styl můžete uložit do souboru výkresu a vytvořit nástroj konstrukčního prvku pomocí stylu. Můžete pak určit výchozí nastavení pro libovolný konstrukční prvek, vytvořený tímto nástrojem. Další informace najdete v části Vytvoření nástrojů konstrukčních prvků na straně 2489.

Správa stylů konstrukčních prvků

K vytvoření, úpravě, kopírování nebo mazání stylů otevřete Správce stylů. Správce stylů poskytuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture, kde můžete pracovat se styly z více výkresů a šablon. Další informace o používání Správce stylů uvádí část Správce stylů – přehled na straně 854.

Vytvoření stylu konstrukčního prvku ve správci stylu

Tento postup použijte k vytvoření stylu konstrukčního prvku ve správci stylu. Styl můžete vytvořit pomocí vlastností výchozího stylu kopírováním existujícího stylu. Po vytvoření stylu upravte vlastnosti stylu k přizpůsobení charakteristik stylu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalit Architektonické objekty a rozbalit Styly konstrukčních prvků.
3. Vytvořit styl konstrukčního prvku:

Chcete-li…	Pak...
vytvořte styl pomocí výchozích vlastností	klepněte pravým tlačítkem na Styly konstrukčních prvků a pak klepněte na tlačítko Nový.
vytvořte styl z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem na styl konstrukčního prvku, který chcete kopírovat a klepněte na tlačítko Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Vložit.

4. Zadejte název pro nový styl konstrukčního prvku a stiskněte *ENTER*.

5 Upravte nový styl konstrukčního prvku:

Chcete-li…	Pak…
zadat popis stylu	klepněte na kartu Obecné a zadejte popis.
určit, zda prvek s tímto stylem bude při přidání do výkresu automaticky oříznut na existující prvky a zda se jeho roviny oříznutí upraví automaticky, pokud je upravován přímo uzly nebo pokud se jeho koncové body přemístí v důsledku úpravy logicky napojeného prvku pomocí uzlů	klepněte na kartu Pravidla projektu a vyberte nebo zrušte možnost Automaticky oříznout prvky. Tato možnost se vybere jako výchozí pro nové styly. Nastavení lze přepsat ve vlastnostech nástroje nebo objektu.
změňte pravidla projektu stylu k vytvoření vlastního konstrukčního prvku	viz část Vytvoření vlastních konstrukčních prvků na straně 2590.
určit materiály pro komponenty stylu	viz část Určení materiálů stylu konstrukčního prvku na straně 2576.
zadejte šrafování, vlastnosti roviny řezu a jiné vlastnosti zobrazení stylu	viz část Určení vlastností zobrazení stylu konstrukčního prvku na straně 2578.
přidejte klasifikaci do stylu konstrukčního prvku	viz část Určení klasifikací pro styl konstrukčního prvku na straně 2588.
přidat ke stylu poznámky a soubory	viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu konstrukčního prvku na straně 2589.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Jestliže chcete přiřadit styl k nástroji konstrukčního prvku, přetáhněte styl ze Správce stylů do palety nástrojů.

Později můžete přejmenovat nástroj a určit pro něj jiné vlastnosti, jak je to popsáno v Vytvoření nástrojů konstrukčních prvků na straně 2489.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Určení materiálů stylu konstrukčního prvku

Konstrukční prvek sestává z řady komponent, jejichž vlastnosti zobrazení mohou být určeny materiály, přiřazenými každé komponentě. Když přiřadíte materiály stylu konstrukčního prvku, přiřadíte jeden materiál každé fyzikální komponentě konstrukčního prvku. Přiřadíte materiály komponentám v každé reprezentaci zobrazení, v níž chcete aby byly materiály použity.

Jestliže chcete použít vlastnosti zobrazení stylu konstrukčního prvku namísto vlastností zobrazení materiálu, můžete vypnout přiřazení materiálů ve vlastnostech zobrazení stylu konstrukčního prvku.

Definice materiálů sestává z komponent zobrazení, které odpovídají typům komponent objektů. Například komponenta materiálu Skica se používá pro všechny skici v půdorysném pohledu. Komponenta Šrafování povrchu materiálu je použita k šrafování všech povrchů objektu v zobrazeních třírozměrného (3D) modelu a v pohledech.

Materiály konstrukčních prvků a komponenty zobrazení

Následující tabulka identifikuje komponentu materiálu, která odpovídá každé komponentě konstrukčního prvku:

Komponenta konstrukčního prvku	Komponenta materiálu
Pohled, Pohled s více detaily	
Viditelná komponenta 1-10	Skica půdorysu
Model, Model s více detaily, Model s méně detaily	
Komponenta 1-10	3D těleso
Půdorys, Půdorys s méně detaily, Půdorys s více detaily, Prezentace půdorysu, Stíněný půdorys	
Viditelná komponenta 1-10	Skica půdorysu
Šrafování 1-20	Šrafování půdorysu
Průmět, Stíněný průmět	
Viditelná komponenta 1-10	Skica půdorysu

Přiřazení materiálů stylu konstrukčního prvku

Tento postup použijte k přiřazení materiálů jednotlivým komponentám stylu konstrukčního prvku. Když přiřadíte materiál komponentě konstrukčního prvku, komponenta používá vlastnosti zobrazení materiálu namísto vlastností zobrazení stylu.

Můžete přiřadit materiál každé fyzikální komponentě konstrukčního prvku. Vlastní komponenty a komponenty, které jsou jen grafické symboly, nepoužívají materiály pro jejich vlastnosti zobrazení. Například, všechny komponenty konstrukčních prvků jsou fyzikální komponenty, které můžete přiřadit materiálům. Připojení a osa jsou symboly, ke kterým nelze přiřadit materiál.

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu neurčuje vlastnosti zobrazení komponenty konstrukčního prvku, můžete změnit vlastnosti zobrazení stylu konstrukčního prvku tak, jak je popsáno v Určení vlastností zobrazení stylu konstrukčního prvku na straně 2578.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalit Architektonické objekty a rozbalit Styly konstrukčních prvků.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Zvolte možnost Podle materiálu pro všechny komponenty, kam chcete přiřadit materiál a klepněte na tlačítko OK.

   Jestliže nastavení Podle materiálu není k dispozici, zobrazení této komponenty není možné určit materiálem.
9. Klepněte na kartu Materiál.
10. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jinou definici materiálu.

    Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu nebo po klepnutí na možnost vytvořit novou definici materiálu a přiřadit ji ke komponentě.

VAROVÁNÍ I když lze definici materiálu upravit v tomto dialogu, všechny změny definice materiálu platí pro všechny objekty, kam je materiál přiřazen.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Určení vlastností zobrazení stylu konstrukčního prvku

Ve většině případů můžete přiřadit materiály komponentám konstrukčních prvků tak, aby vzhled konstrukčních prvků, které patří do stejného stylu, byl konzistentní v celém výkresu a s jinými konstrukčními prvky a objekty, které používají stejné materiály.

Jestliže komponentě nemůže být přiřazen materiál nebo jestliže nechcete použít materiály, ale stále chcete konzistentnost mezi konstrukčními prvky stejného stylu, můžete určit vlastnosti zobrazení komponent konstrukčního prvku ve stylu konstrukčního prvku:

- Hladina, barva a typ čáry komponent konstrukčního prvku
- Šrafování použité s každou komponentou
- Výšku roviny řezu a zobrazení komponent vzhledem k rovině řezu
- Další specifické informace o zobrazení konstrukčního prvku, jako např. zda jsou vlastní bloky přidány k zobrazení konstrukčního prvku

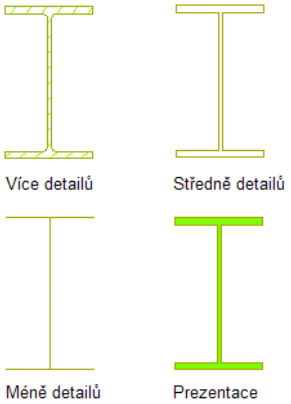
Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 778.

O reprezentaci zobrazení konstrukčního prvku

Geometrie konstrukčního prvku je vytvořena tvarem, obsaženým ve stylu konstrukčního prvku, který je vytažen ve směru osy prvku. Každý tvar může mít jiné hladiny detailu v jeho geometrii, dovolující různá zobrazení konstrukčního prvku, které definuje tvar. Když se podíváte na reprezentaci zobrazení konstrukčního prvku uvidíte, že může existovat více než jedna stejná reprezentace. Každá reprezentace zobrazí konstrukční tvar v jiné hladině detailu.

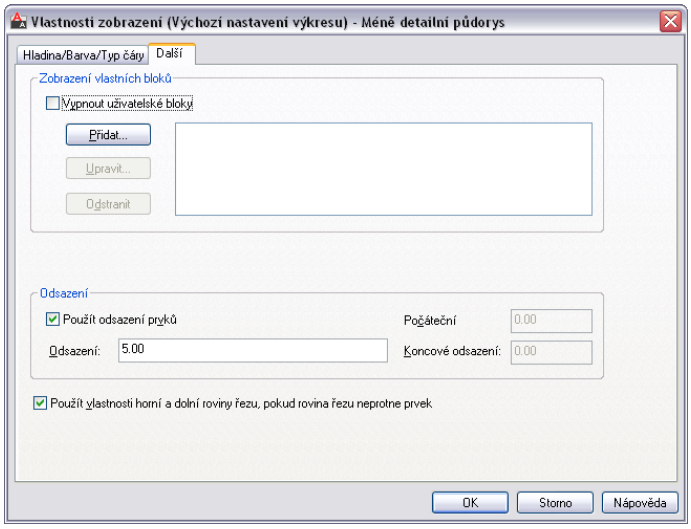
Například, můžete použít reprezentace konstrukčního prvku Půdorys, Půdorys s více detaily a Půdorys s méně detaily k zobrazení půdorysu konstrukčního prvku.

Zobrazení konstrukčního prvku pomocí reprezentací zobrazení Půdorys s více detaily a Půdorys s méně detaily a Půdorys



Reprezentace zobrazení Půdorys s méně detaily zobrazí prvek s jednoduchými čarami a oblouky. Tuto reprezentaci zobrazení můžete použít k vytvoření půdorysu rámování, v níž chcete jednočárovou reprezentaci sloupu. Reprezentace zobrazení Půdorys s méně detaily zahrnuje dvě komponenty, Náčrt trámu a Náčrt vzpěry. Vlastnosti zobrazení těchto komponent, jako je hladina, barva a typ čáry, můžete změnit k odlišení zobrazení trámů a vzpěr. Na kartě Ostatní dialogového okna přepsání stylu pro tuto reprezentaci zobrazení můžete také přidat odsazení mezi prvky k jejich zobrazení tak, jak byste typicky provedli v půdorysu rámování. Všimněte si, že zaškrtávací pole Použít odsazení prvků se použije jen na počáteční a koncové odsazení. Hodnota Odsazení pod zaškrtávacím polem se týká

jen konstrukčních vzpěr a umožní vám je odsadit vodorovně tak, aby byly viditelné, i když budou umístěné přímo pod trámem.



Reprezentace zobrazení Půdorys a Půdorys s více detaily zobrazí předchozí sloup pomocí uzavřených křivek. Obě reprezentace zobrazí geometrii sloupu, ale reprezentace Půdorys s více detaily je detailnější, včetně zaoblení v zobrazení sloupu. Použijte reprezentaci Půdorys ke zvýšení výkonu, zatím co modelování a reprezentaci Půdorys s více detaily k zobrazení přidané hladiny detailu pro detailní výkresy.

Následující tabulka uvádí seznam reprezentací zobrazení konstrukčních prvků a jejich použití:

Použijte tuto reprezentaci zobrazení...	**K...**
Pohled	zobrazení prostorového pohledu konstrukčního prvku se zjednodušenou geometrií pro lepší výkon při modelování.
Pohled s více detaily	zobrazí prostorový pohled konstrukčního prvku s plnými detaily.
Logický	zobrazí vysunutou osu konstrukčního prvku a připojení mezi prvky. Připojení se automaticky vytvoří mezi prvky, když se dotýkají v koncových bodech nebo v koncovém bodě a bodě na vysunuté ose jiného prvku.

Použijte tuto reprezentaci zobrazení...	K…
Model	zobrazí konstrukční prvek 3D se zjednodušenou geometrií pro lepší výkon při modelování.
Model s více detaily	zobrazí konstrukční model 3D v plném detailu pro detaily ve velkém měřítku.
Půdorys	zobrazí konstrukční prvek 2D s méně detaily než reprezentace Půdorys s více detaily, ke zvýšení výkonu. Prvky se zobrazí jako uzavřené křivky spíše než úsečky a oblouky jako v reprezentaci Půdorys s nízkými detaily.
Půdorys s více detaily	zobrazí konstrukční prvek 2D v plném detailu.
Půdorys s méně detaily	zobrazí konstrukční prvek 2D s jednoduchými úsečkami a oblouky k vytvoření půdorysu rámování. Zahrnuje komponenty zobrazení Náčrt trámu a Náčrt vzpěry k odlišení trámů a vzpěr v půdorysu.
Prezentace půdorysu	zobrazí konstrukční prvek 2D s plným šrafováním (poche) pro prezentační výkresy půdorysu.
Stíněný půdorys	zobrazí konstrukční prvek 2D ve stíněné části stíněného půdorysu s komponentami a šrafováním viditelně světlejšími než některé jiné objekty.
Průmět	zobrazí konstrukční prvek 2D v promítnutém půdorysu stropu.
Průmět stíněný	zobrazí konstrukční prvek 2D ve stíněné části stíněného promítnutého půdorysu stropu s komponentami a šrafováním viditelně světlejšími než některé jiné objekty.

Zadání hladiny, barvy a typu čáry stylu konstrukčního prvku

Tento postup použijte ke změně následujících vlastností zobrazení komponent stylu konstrukčního prvku:

- Viditelnost (komponenta je zapnuta nebo vypnuta)
- Podle materiálu (materiál přiřazený komponentě zobrazení určuje její vlastnosti zobrazení)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

POZNÁMKA Jestliže přiřazení materiálu určuje vlastnosti zobrazení komponent ve stylu konstrukčního prvku, můžete změnit vlastnosti komponenty zobrazení odstraněním možnosti Podle materiálu. Můžete také přepsat přiřazení materiálu jiným materiálem. Další informace najdete v části Přiřazení materiálů stylu konstrukčního prvku na straně 2577.

POZNÁMKA Pro vícekomponentové konstrukční prvky jsou skryté čáry vypočteny pro jednu komponentu najednou.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalit Architektonické objekty a rozbalit Styly konstrukčních prvků.
3. Vyberte styl konstrukčního prvku, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.
9. Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

Určení šrafování pro komponenty stylu konstrukčního prvku

Tento postup použijte k určení šrafování komponent stylu konstrukčního prvku. Šrafování konstrukčního prvku se zobrazí jen v reprezentaci zobrazení, jako je Půdorys, která je použita v pohledu shora (půdorysu) výkresu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalit Architektonické objekty a rozbalit Styly konstrukčních prvků.

3 Vyberte styl konstrukčního prvku, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Šrafování.

8 Vyberte komponentu a klepněte na nastavení pro položku Vzor.

9 Vyberte šrafování pro komponentu:

Chcete-li...	Pak…
vybrat vzor šrafování, který je dostupný v softwaru	vyberte Předdefinovaný pro Typ a pak vyberte vzor.
vybrat vlastní vzor	vyberte Vlastní pro Typ a pak zadejte název vlastního vzoru. Je-li třeba, klepněte na Procházet a navigujte do složky, ve které je umístěn soubor vlastního vzoru.
vybrat jednoduché šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a zrušte možnost Dvojité šrafování.
vybrat dvojité šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a vyberte možnost Dvojité šrafování.
vybrat plnou výplň	vyberte Plná výplň pro Typ.

10 Klepněte na tlačítko OK.

11 Klepněte na Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

12 Klepněte na možnost Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

13 Klepněte na možnost Orientace a zadejte orientaci šrafování:

Chcete-li...	Pak…
orientovat šrafování objektu bez ohledu na otáčení objektu	klepněte na položku Objekt.
orientovat šrafování ke globálnímu souřadnicovému systému	vyberte možnost Globální.

14 Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

Určení výšky roviny řezu stylu konstrukčního prvku

Tento postup použijte k určení výšky roviny řezu stylu konstrukčního prvku. Nastavení roviny řezu, které určíte ve stylu konstrukčního prvku přepíše nastavení roviny řezu v kterékoliv konfiguraci zobrazení, aplikované na výřez.

POZNÁMKA Jestliže rovina řezu neprotíná konstrukční prvek, zobrazí se všechny viditelné a skryté komponenty. Jestliže rovina řezu protíná prvek, zobrazí se jen příčný průřez komponent konstrukčního prvku. Toto jsou skutečné tvary prvků, pokud není vybrána možnost Zobrazit detaily.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalit Architektonické objekty a rozbalit Styly konstrukčních prvků.

3 Vyberte styl konstrukčního prvku, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Ostatní.

8 Vybrat Přepsat rovinu řezu konfigurace zobrazení.

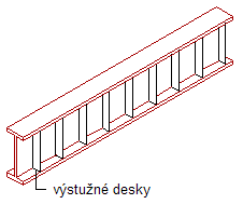
9 Zadejte hodnotu Výška roviny řezu.

10 Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

Použití vlastních bloků k přidání grafiky do stylu konstrukčního prvku

Můžete přidat vlastní bloky k zobrazení konstrukčního prvku jako komponentu v reprezentaci zobrazení. Například můžete přidat výztužné desky k trámům jako vlastní bloky nebo přidat úhly oříznutí prvkům jako vlastní bloky.

Přidání výztužných desek k trámu



Vlastní bloky mohou být buď 2D nebo 3D. Když přidáte vlastní blok, můžete určit několik pravidel pro umístění a nastavení měřítka nové komponenty. Každý vlastní blok se také objeví v seznamu vlastností komponent zobrazení, abyste mohli řídit jeho hladinu, barvu a typ čáry. Další informace najdete v části Přidání vlastních bloků jako komponentu zobrazení do stylu konstrukčního prvku na straně 2585.

Nezapomeňte nastavit vlastnosti objektů, použitých k vytvoření vašich vlastních bloků, na Podle bloku. Jinak nebudete moci řídit tyto objekty pomocí vlastností zobrazení. Další informace o nastavení Podle bloku, viz část „Řízení vlastností barva a typ čáry v blocích“ v nápovědě AutoCAD.

Ke změně vlastností zobrazení pro všechny konstrukční prvky stejného stylu konstrukčního prvku, viz část Určení vlastností zobrazení stylu konstrukčního prvku na straně 2578.

Přidání vlastních bloků jako komponentu zobrazení do stylu konstrukčního prvku

Tento postup použijte k přidání nebo úpravě komponent vlastních bloků v reprezentaci zobrazení stylu konstrukčního prvku.

1. Vytvořte 2D nebo 3D blok pro komponentu, kterou chcete přidat do konstrukčního prvku.

   Vytvořte blok ve stejné rovině jako konstrukční prvek, který používáte k reprezentaci konstrukčního prvku. Další informace o vlastních blocích, viz část Použití vlastních bloků k přidání grafiky do stylu konstrukčního prvku na straně 2585.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

3 Rozbalit Architektonické objekty a rozbalit Styly konstrukčních prvků.

4 Vyberte styl konstrukčního prvku, který chcete změnit.

5 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Reprezentace zobrazení v tučném je aktuální reprezentace zobrazení.

6 Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které se mají změny objevit a vyberte Přepsat objekt.

7 Pokud je to nutné, klepněte na .

8 Klepněte na kartu Jiné.

9 Klepněte na Přidat v Zobrazit vlastní blok.

10 Klepněte na Vybrat blok a vyberte blok, který jste vytvořili.

11 Vyberte nastavení pro Poloha podél (x) k umístění bloku v místě podél osy X prvku.

12 Určete odsazení vložení bloku v *X*,*Y* a *Z* směrech.

13 Určete, zda chcete opakovat zobrazení bloku podél osy X prvku:

Chcete-li…	**Pak...**
opakujte zobrazení bloku podél osy X prvku.	vyberte Opakovat zobrazení bloku.
odsaďte opakované bloky z počátečního nebo koncového bodu prvku	zadejte hodnoty pro Počáteční odsazení a Koncové odsazení.
určete rozteče mezi opakovanými bloky	zadejte hodnotu do pole Rozteč mezi.
zvětšete rozteč mezi opakovanými bloky tak, aby bod vložení posledního bloku byl na koncové vzdálenosti odsazení od konce prvku	vyberte Přizpůsobit a vyberte Rozteče počtem.
nastavte měřítko bloků tak, aby se rozměry všech bloků přizpůsobily mezi vzdálenosti počátečního a koncového odsazení	vyberte Přizpůsobit a vyberte Nastavit měřítko pro přizpůsobení.

14 Určete, zda se má blok zrcadlit v *X*,*Y* nebo *Z* směru:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit zrcadlení bloku ve směru *X*	vyberte možnost Zrcadlit X.
vytvořit zrcadlení bloku ve směru *Y*	vyberte možnost Zrcadlit Y.
vytvořit zrcadlení bloku ve směru *Z*	vyberte Zrcadlit Z.

15 Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

Vypnutí vlastních bloků ve stylu konstrukčního prvku

Tento postup použijte k vypnutí zobrazení vlastních bloků bez jejich odstranění ze stylu konstrukčního prvku.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalit Architektonické objekty a rozbalit Styly konstrukčních prvků.
3 Vyberte styl konstrukčního prvku, který chcete změnit.
4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Reprezentace zobrazení v tučném je aktuální reprezentace zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které chcete vypnout vlastní bloky a vyberte Přepsat objekt.
6 Pokud je to nutné, klepněte na .
7 Klepněte na kartu Jiné.
8 Vyberte Vypnout vlastní bloky v Zobrazení vlastních bloků
9 Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

Odstranění vlastních bloků ze stylu konstrukčního prvku

Tento postup použijte k odstranění vlastních bloků ze zobrazení konstrukčního prvku

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalit Architektonické objekty a rozbalit Styly konstrukčních prvků.
3 Vyberte styl konstrukčního prvku, který chcete změnit.
4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Reprezentace zobrazení v tučném je aktuální reprezentace zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které chcete vypnout vlastní bloky a vyberte Přepsat objekt.

6 Pokud je to nutné, klepněte na .

7 Klepněte na kartu Jiné.

8 V Zobrazení vlastního bloku vyberte blok a klepněte na tlačítko Odstranit.

9 Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

Určení klasifikací pro styl konstrukčního prvku

Tento postup použijte k určení klasifikací pro všechny definice klasifikace, použité ve stylu konstrukčního prvku.

Další informace o vytvoření a použití definic klasifikací, viz část Definice klasifikací na straně 3767.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalit Architektonické objekty a rozbalit Styly konstrukčních prvků.

3 Vyberte styl, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Klasifikace.

Standardně je klasifikace pro všechny definice klasifikace Neurčena. Jestliže nejsou vypsány žádné definice klasifikací, není na styly konstrukčních prvků žádná klasifikace použita.

5 Pro každou definici klasifikace vyberte klasifikaci, kterou chcete použít na aktuální styl konstrukčního prvku.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Definování stylu konstrukčního prvku jako ohraničení asociativních prostorů

Tento postup slouží k definování stylu konstrukčního prvku, který může spojovat asociativní prostory.

Pokud je styl konstrukčního prvku nastavený jako vazební, budou ve výchozím nastavení všechny trámy, vzpěry a sloupce, kterým je přiřazený styl, používat výběrovou sadu pro asociativní prostor. Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

Nastavení vazby můžete v případě potřeby přepsat ze stylu konstrukčního prvku v samostatném trámu, vzpěře a sloupci.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalit Architektonické objekty a rozbalit Styly konstrukčních prvků.
3. Vyberte styl konstrukčního členu.
4. Klepněte na kartu Obecné.
5. Zaškrtněte pole Objekty tohoto stylu mohou sloužit jako hranice pro asociativní prostory.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stylu konstrukčního prvku

Tento postup použijte k zadání poznámek a připojení referenčních souborů ke stylu konstrukčního prvku. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od stylu konstrukčního prvku.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalit Architektonické objekty a rozbalit Styly konstrukčních prvků.
3. Vyberte styl konstrukčního prvku, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Obecné.
5. K přidání popisu ke stylu konstrukčního prvku jej zadejte pro Popis.
6. Klepněte na tlačítko Poznámky.
7. Pro přidání poznámky klepněte na kartu Textové poznámky a zadejte poznámku.
8. Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odeberte referenční soubor:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.

Chcete-li…	Pak...
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Odstranit.

9 Klepněte na tlačítko OK.

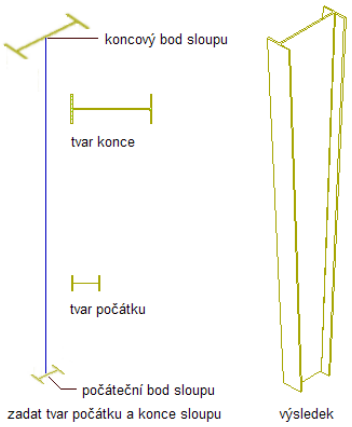
Vytvoření vlastních konstrukčních prvků

Můžete určit pravidla projektu v rámci stylu konstrukčního prvku k vytvoření vlastního konstrukčního prvku. Pravidla projektu vám umožňují určit jeden nebo více tvarů pro vysunutí ve směru cesty (osy) konstrukčního prvku. Můžete přiřadit a umístit počáteční a koncový tvar pro každý segment konstrukčního prvku.

Vytvoření jednosegmentových vlastních konstrukčních prvků

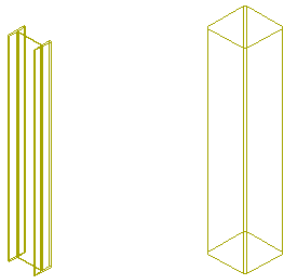
Jednosegmentový prvek může začínat a končit stejným tvarem nebo můžete určit rozdílný počáteční a koncový tvar. Například můžete vytvořit kónický sloup přiřazením rozdílného počátečního a koncového tvaru jednosegmentovému sloupu.

Vytvoření kónického sloupu



Můžete také přiřadit různé tvary stejnému jednosegmentovému prvku přidáním komponenty k prvku. Přidáním komponenty v pravidlech projektu a přiřazením různých tvarů stejnému segmentu můžete vytvořit konstrukční prvek s překrývajícími se tvary. Například můžete vytvořit betonem uzavřený ocelový sloup přidáním komponenty s tvarem ocelového sloupu k betonovému sloupu.

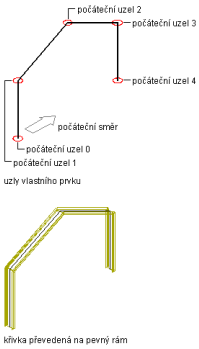
Vytvoření složeného ocelového a betonového sloupu



Vytvoření vícesegmentových vlastních konstrukčních prvků

Pro vícesegmentové konstrukční prvky můžete přiřadit různé tvary každému segmentu prvku jako komponentu prvku. Řada uzlů (počínaje 0 v počátečním bodě prvku) odpovídá každému vrcholu cesty prvku. Přiřazením různých tvarů segmentům mezi uzly na cestě prvku můžete vytvořit konstrukční prvek, který se převede z jednoho tvaru do jiných tvarů podél cesty prvky. Například můžete použít tuto metodu k vytvoření tuhého rámu.

Vytvoření tuhého rámu



Vytvoření vlastních tvarů pro konstrukční prvky

Když vytváříte vlastní konstrukční prvky, můžete použít tvary, obsažené ve stylech, které vytvoříte z katalogu konstrukčních prvků nebo pomocí průvodce stylem konstrukčních prvků nebo můžete vytvořit svoje vlastní tvary. Když vytváříte vlastní tvar, můžete jej jen přidat do konstrukčních prvků v pravidlech projektu stylu konstrukčních prvků.

Jak porozumět pravidlům projektu konstrukčních prvků

Tento postup použijte k přístupu a porozumění možností v pravidlech projektu konstrukčního prvku.

1. Vyberte konstrukční prvek.
2. Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .
3. Klepněte na Pravidla projektu.
4. Na kartě Pravidla projektu klepněte na položku Zobrazit detaily.

   V pravidlech projektu můžete použít následující možnosti k vytvoření vlastního prvku:

Tato možnost...	Vám umožní...
Komponenta	přidat více komponent do konstrukčního prvku. Každá komponenta zahrnuje název a může zahrnovat počáteční a koncový tvar a prioritu. Můžete odstraňovat a kopírovat komponenty konstrukčních prvků.
Počáteční tvar a koncový tvar	vyberte tvar a nastavte parametry počátku a konce komponenty konstrukčního prvku. Tvary komponenty mohou být stejné nebo rozdílné. Jestliže Koncový tvar používá Počáteční tvar, zobrazí se vedle koncového tvaru hvězdička (*). K převedení tvaru prvku podél cesty prvku musí být koncový tvar jednoznačně nastaven.
Priorita	přiřadit prioritu komponentě. Komponenty, které začínají a končí ve společném uzlu jsou začištěny na základě

Tato možnost...	Vám umožní...
	jejich priorit. Komponenty se stejnou prioritou jsou rozloženy do úhlu začištění mezi komponentami. Komponenty s různou prioritou nejsou rozloženy do úhlu začištění. Komponenty s nejnižší prioritou budou ovlivňovat zarovnání prvku, když je možnost Zarovnat celé rozšíření na kartě Rozměry zrušena ve vlastnostech prvku.
Název	vybrat tvary, které přiřadíte k počátku a konci prvku nebo segmentu prvku. Můžete vybrat tvary, obsažené v stylech konstrukčních prvků nebo vlastních tvarech, které vytvoříte.
Vzhledem k	definovat polohu tvaru vzhledem k počátku nebo konci prvku.
Uzel	umístit tvary na cestu prvku vzhledem k počátku nebo konci prvku. K umístění tvarů na cestu prvku je přiřaďte uzlům na cestě prvku. Jednosegmentový prvek má dva uzly; počáteční bod a koncový bod prvku. Vícesegmentový prvek má další uzly, umístěné v každém vrcholu cesty prvku, což vám umožní přiřadit různé tvary počátku a konci každého segmentu prvku. Jestliže umístíte tvary na cestu prvku vzhledem k počátku prvku, pak počáteční bod cesty prvku je Uzel 0. První vrchol na cestě prvku je Uzel 1, a tak dále, dokud není koncový bod cesty prvku definován jako koncový uzel. Jestliže umístíte tvary na cestu prvku vzhledem ke konci prvku, pak koncový bod cesty prvku je Uzel 0.
Měřítko	měřítko tvaru.

Tato možnost...	Vám umožní...
Zrcadlit	zrcadlit tvar.
Otočení	otočit tvar.
X odsazení	odsadit tvar ve směru *X* podél cesty prvku.
Y odsazení	odsadit tvar ve směru *Y* kolmo k cestě prvku.
Odsazení Z	odsadit tvar ve směru *Z* kolmo k cestě prvku.

5 Klepněte na Přidat k přidání komponenty ke konstrukčnímu prvku.

Komponenta se stejnými hodnotami, jako předchozí komponenta, je přidána do pravidel projektu.

6 Klepněte na Kopírovat ke kopírování komponenty.

7 Klepněte na Odstranit k odstranění komponenty.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Změna tvaru ve stylu konstrukčního prvku

Tento postup použijte ke změně tvaru, který je vysunut ve směru osy konstrukčního prvku, vytvořeného z jednoho tvaru. Můžete vytvořit nový tvar pro konstrukční prvek vytvořením vlastního tvaru nebo vytvořením nového stylu z katalogu konstrukčních prvků, který obsahuje tvar.

1 Vytvořit konstrukční prvek s jedním tvarem.

Další informace najdete v části Použití nástrojů konstrukčních prvků k vytvoření konstrukčních prvků na straně 2503.

2 Vytvořit nový tvar pro konstrukční prvek:

Jestliže chcete vytvořit...	Pak...
vlastní tvar pro prvek	vytvořit vlastní tvar. Viz část Vytvoření vlastního tvaru pro konstrukční prvek na straně 2610.

Jestliže chcete vytvořit...	Pak...
tvar z katalogu konstrukčních prvků	vytvořit styl konstrukčního prvku v katalogu konstrukčních prvků, který obsahuje tvar. Viz část Vytvoření stylu z tvaru v katalogu konstrukčních prvků na straně 2483.

3 Vybrat konstrukční prvek.

4 Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .

5 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

6 V seznamu Název v poli Počáteční tvar vyberte tvar, který jste vytvořili v kroku 2.

Jestliže jste vytvořili vlastní tvar v kroku 2, zobrazí se název tvaru v seznamu Název. Jestliže jste vytvořili styl z katalogu konstrukčních prvků, zobrazí se tvar v seznamu Název s názvem tvaru, který jste vybrali v katalogu k vytvoření stylu, ne s názvem stylu, který jste vytvořili.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání tvaru do konstrukčního prvku

Tento postup použijte k přidání jednoho nebo více tvarů ke konstrukčnímu prvku v pravidlech projektu stylu konstrukčního prvku. Můžete vytvořit nový tvar k přidání do konstrukčního prvku vytvořením vlastního tvaru nebo vytvořením nového stylu z katalogu konstrukčních prvků, který obsahuje tvar.

1 Vytvořit konstrukční prvek s jedním tvarem.

Další informace najdete v části Použití nástrojů konstrukčních prvků k vytvoření konstrukčních prvků na straně 2503.

2 Vytvořit nový tvar pro přidání ke konstrukčnímu prvku:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit vlastní tvar pro prvek	vytvořit vlastní tvar. Viz část Vytvoření vlastního tvaru pro konstrukční prvek na straně 2610.
vytvořit tvar z katalogu konstrukčních prvků	vytvořit styl konstrukčního prvku v katalogu konstrukčních prvků, který

Chcete-li…	Pak...
	obsahuje tvar. Viz část Vytvoření stylu z tvaru v katalogu konstrukčních prvků na straně 2483.

3 Vybrat konstrukční prvek.

4 Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .

5 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

6 Klepněte na tlačítko Přidat.

Nová komponenta je přidána ke konstrukčnímu prvku.

7 Napište název pro každou komponentu v poli Komponenta.

8 Pro novou komponentu ze Seznam názvů v Počáteční tvar vyberte tvar, který jste vytvořili v kroku 2.

Jestliže jste vytvořili vlastní tvar v kroku 2, zobrazí se název tvaru v seznamu Název. Jestliže jste vytvořili styl z katalogu konstrukčních prvků, zobrazí se tvar v seznamu Název s názvem tvaru, který jste vybrali v katalogu k vytvoření stylu, ne s názvem stylu, který jste napsali.

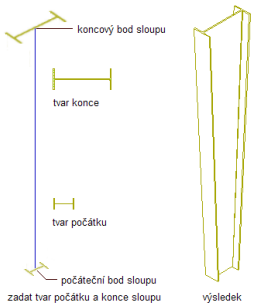
9 Klepněte na tlačítko OK.

Konstrukční prvek se překreslí s novým tvarem, přidaným do jeho geometrie.

Přehled postupu: Vytvoření konstrukčního prvku s jednou komponentou (kónický sloup)

Tento příklad použijte k vytvoření kónického sloupu, konstrukčního prvku s jednou komponentou, který začíná jedním tvarem a končí jiným.

Vytvoření kónického sloupu



Postup vytvoření tohoto kónického sloupu má čtyři kroky:

1. Vytvořit dva styly konstrukčních prvků v katalogu konstrukčních prvků, který obsahuje počáteční a koncový tvar pro zúžení po délce (výšce) sloupu.
2. Vytvořit nástroj kónického sloupu.
3. Vytvořit sloup se stylem kónického sloupu.
4. Určit pravidla projektu ve stylu kónického sloupu, k přidání počátečního a koncového tvaru ve stylech, které jste vytvořili v kroku 1, do kónického sloupu.

Vytvoření počátečního a koncového tvaru pro kónický sloup

Tento postup použijte k vytvoření dvou stylů, které obsahují počáteční a koncový tvar pro kónický sloup. První styl obsahuje počáteční tvar pro sloup a druhý styl obsahuje koncový tvar pro sloup.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ ➤ Katalog konstrukčních prvků .
2. Rozbalit Britské v zobrazení stromové struktury v levém podokně katalogu konstrukčních prvků.
3. Rozbalit Ocelové, AISC a pak Ve tvaru I.
4. Vybrat Wn, Tvary s širokou přírubou.
5. Klepněte pravým tlačítkem na W8X31 v dolním pravém podokně katalogu konstrukčních prvků a klepněte na Vytvořit styl prvku.
6. Zadejte W8X31 a klepněte na tlačítko OK.
7. Vybrat W1n, Tvary s širokou přírubou v zobrazení stromové struktury v levém podokně.

8 Klepněte pravým tlačítkem na W14X43 v dolním pravém podokně katalogu konstrukčních prvků a klepněte na Vytvořit styl prvku.

9 Zadejte W14X43 a klepněte na tlačítko OK.

10 Klepněte na k zavření katalogu konstrukčních prvků.

Vytvoření nástroje kónického sloupu

Tento postup použijte k vytvoření nástroje kónického sloupu. Uložte styl kónického sloupu do souboru Member Styles (Imperial).dwg umístěného ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\Imperial*.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Klepněte na tlačítko Otevřít výkres .

3 Otevřete soubor Member Styles.dwg umístěný ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\Imperial*.

4 Rozbalte Architektonické objekty, klepněte pravým tlačítkem na Styly konstrukčních prvků a pak klepněte na tlačítko Nový.

5 Zadejte Kónický sloup pro název a stiskněte *ENTER*.

6 Klepněte na tlačítko OK k zavření Správce stylů.

7 Klepnutím na tlačítko Ano uložte změny do souboru *Styly prvků (britské).dwg*.

8 V panelu názvů nastavené palety nástrojů klepněte na a pak klepněte na Nová paleta.

9 Zadejte Konstrukční a stiskněte *ENTER*.

10 Otevřete paletu Projekt, vyberte nástroj Konstrukční sloup, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na Kopírovat.

11 Otevřete paletu Konstrukční, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na Vložit.

12 Vyberte nový nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Vlastnosti.

13 Do pole Název zadejte Kónický sloup.

14 Klepněte na nastavení pro Popis.

15 Zadejte Vytvoří kónický sloup a klepněte na tlačítko OK.

16 Rozbalit Základní a rozbalit Obecné.

17 Klepněte na Umístění stylu.

18 Vyberte možnost Procházet, vyberte soubor Member Styles.dwg umístěný ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\Imperial* a klepněte na tlačítko Otevřít.

19 Klepněte na Styl a vybrat Kónický sloup.

20 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření sloupu pomocí nástroje kónického sloupu

Tento postup použijte k vytvoření sloupu pomocí nástroje kónického sloupu, který jste vytvořili.

1 Vybrat nástroj Kónický sloup z palety nástrojů.

2 Stisknout *ENTER* k vytvoření sloupu, který není ukotven k osnově.

3 Určete bod vložení sloupu.

4 Určit natočení, což je otočení kolem vysunuté osy sloupu a stisknout *ENTER*.

Přidání počátečního a koncového tvaru kónického sloupu

Tento postup použijte k přidání počátečního a koncového tvaru ke kónickému sloupu a jejich převedení podél cesty prvku.

1 Vyberte sloup a klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .

2 Klepněte na Pravidla projektu.

3 Klepněte na Zobrazit detaily.

4 Vyberte Nepojmenovaná v Komponenta a zadejte Komponenta 1.

5 V Počáteční tvar vyberte W8X31 ze Seznam názvů.

6 Rolujte na konec dialogového okna Pravidla projektu, k zobrazení parametrů Koncový tvar.

7 V Koncový tvar vyberte W14X43 ze Seznam názvů.

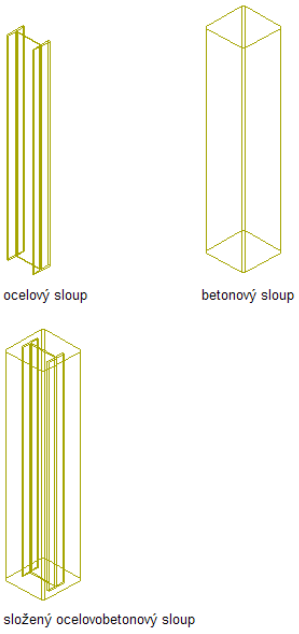
8 Klepněte na tlačítko OK.

Hotový kónický sloup se zobrazí na vašem výkresu.

Přehled postupu: Vytvoření vícekomponentového konstrukčního prvku (složený sloup)

Tento příklad použijte k vytvoření ocelového sloupu uzavřeného do betonu, vícekomponentového konstrukčního prvku s jedním segmentem. Tvar ocelového sloupu je jedna komponenta prvku, tvar betonového sloupu je druhá.

Vytvoření složeného ocelového a betonového sloupu



Proces vytvoření tohoto složeného sloupu má čtyři kroky:

1. Vytvořte dva styly konstrukčních prvků: jeden, který obsahuje tvar pro betonový sloup a jeden, který obsahuje tvar pro ocelový sloup.
2. Vytvořit nástroj složeného sloupu.
3. Vytvořit sloup se stylem složeného sloupu.
4. Určete pravidla projektu ve stylu složeného sloupu k přidání betonového a ocelového tvaru ke sloupu.

Vytvoření ocelového a betonového tvaru pro složený sloup

Tento postup použijte k vytvoření dvou stylů: jednoho, který obsahuje ocelový tvar a jednoho, který obsahuje betonový tvar.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ ➤ Katalog konstrukčních prvků .
2. Rozbalit Britské v zobrazení stromové struktury v levém podokně katalogu konstrukčních prvků.
3. Rozbalit Ocelové, AISC a pak Ve tvaru I.
4. Vybrat Wn, Tvary s širokou přírubou.
5. Klepněte pravým tlačítkem na W8X31 v dolním pravém podokně katalogu konstrukčních prvků a klepněte na Vytvořit styl prvku.
6. Zadejte W8X31 a klepněte na tlačítko OK.
7. Rozbalit Betonový a pak Prefabrikovaný.
8. Vybrat Pravoúhlé sloupy.
9. Klepněte pravým tlačítkem na 16X16 v dolním pravém podokně katalogu konstrukčních prvků a klepněte na Vytvořit styl prvku.
10. Zadejte W16X16 a klepněte na tlačítko OK.
11. Klepněte na k zavření katalogu konstrukčních prvků.

Vytvoření nástroje složeného sloupu

Tento postup použijte k vytvoření nástroje složeného sloupu. Uložte styl složeného sloupu do souboru Member Styles (Imperial).dwg umístěného ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\Imperial*.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Klepněte na tlačítko Otevřít výkres .
3. Otevřete soubor Member Styles.dwg umístěný ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\Imperial*.
4. Rozbalte Architektonické objekty, klepněte pravým tlačítkem na Styly konstrukčních prvků a klepněte na tlačítko Nový.
5. Zadejte Složený sloup pro název a stiskněte *ENTER*.
6. Klepněte na tlačítko OK k zavření Správce stylů.

7 Klepnutím na tlačítko Ano uložte změny do souboru *Styly prvků (britské).dwg*.

8 V panelu názvů nastavené palety nástrojů klepněte na a pak klepněte na Nová paleta.

9 Zadejte Konstrukční a stiskněte *ENTER*.

10 Otevřete paletu Projekt, vyberte nástroj Konstrukční sloup, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na Kopírovat.

11 Otevřete paletu Konstrukční, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na Vložit.

12 Vyberte nový nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Vlastnosti.

13 Pro Název zadejte Složený sloup.

14 Klepněte na nastavení pro Popis.

15 Zadejte Vytvoří složený sloup a klepněte na tlačítko OK.

16 Rozbalit Základní a rozbalit Obecné.

17 Klepněte na Umístění stylu.

18 Vyberte možnost Procházet, vyberte soubor Member Styles.dwg umístěný ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\Imperial* a klepněte na tlačítko Otevřít.

19 Klepněte na Styl a vyberte Složený sloup.

20 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření sloupu pomocí nástroje složeného sloupu

Tento postup použijte k vytvoření sloupu pomocí nástroje složeného sloupu, který jste vytvořili.

1 Vybrat nástroj Složený sloup z palety nástrojů.

2 Stisknout *ENTER* k vytvoření sloupu, který není ukotven k osnově.

3 Určete bod vložení sloupu.

4 Zadejte natočení nebo otočení kolem vysunuté osy sloupu a stisknout *ENTER*.

Přidání ocelového a betonového tvaru do složeného sloupu

Tento postup použijte k přidání ocelového a betonového tvaru ke složenému sloupu.

1 Vyberte sloup a klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .

2 Klepněte na Pravidla projektu.

3 Klepněte na Zobrazit detaily.

4 Vyberte Nepojmenovaná v Komponenta a zadejte Komponenta 1.

5 V Počáteční tvar vyberte ze Seznam názvů 16X16.

6 Klepněte na tlačítko Přidat.

Nová komponenta je přidána k pravidlům projektu sloupu. Standardně jsou počáteční a koncový tvar stejné, jako u předchozí komponenty.

7 Vyberte Nepojmenovaná v Komponenta a zadejte Komponenta 2.

8 V Počáteční tvar pro Komponenta 2 vyberte W8X31 ze Seznam názvů.

Neměňte ostatní parametry pro Počáteční tvar.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Složený sloup se zobrazí na vašem výkresu.

Přehled postupu: Vytvoření vícekomponentového konstrukčního prvku pomocí více segmentů (tuhý rám)

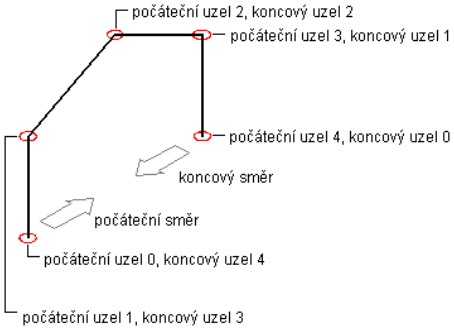
Tento příklad použijte k vytvoření tuhého rámu, vícesegmentového konstrukčního prvku, vytvořeného z více tvarů, které se převedou v každém vrcholu cesty konstrukčního prvku.

K vytvoření tuhého rámu převedete vícesegmentovou křivku na konstrukční prvek a přiřadíte různý počáteční a koncový tvar každému segmentu prvku jako komponenty v pravidlech projektu stylu tuhého rámu. Řada uzlů odpovídá počátečnímu bodu, vrcholům a koncovému bodu cesty prvku. Přiřazením různých tvarů segmentům mezi uzly na cestě prvku se tuhý rám převede z jednoho tvaru na několik tvarů podél jeho cesty.

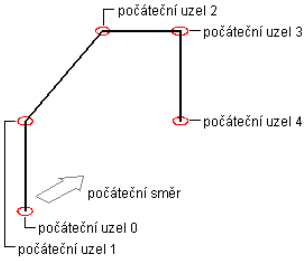
Přiřadit tvary prvku tuhého rámu vzhledem k počátku prvku. Počáteční bod je definován jako Uzel 0. První vrchol prvku je definován jak Uzel 1, další vrchol je Uzel 2, atd., až do koncového bodu prvku, který je definován jako koncový uzel.

POZNÁMKA Jestliže přiřadíte tvary vzhledem ke konci prvku, je koncový bod prvku definován jako Uzel 0.

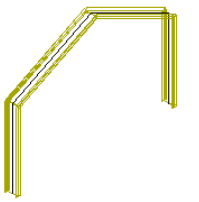
Identifikace uzlů na cestě prvku



Vytvoření tuhého rámu



uzly vlastního prvku



křivka převedená na pevný rám

Proces vytváření tohoto tuhého rámu má sedm kroků:

1. Vytvořit dva styly v katalogu konstrukčních prvků, které obsahují tvary, které se transformují nad cestu tuhého rámu.
2. Vytvořit styl tuhého rámu a nástroj.
3. Nakreslit cestu vícesegmentové křivky pro tuhý rám a použít nástroj tuhého rámu k převedení cesty na konstrukční prvek.
4. Vytvořit první rameno tuhého rámu přiřazením počátečního a koncového tvaru prvnímu segmentu rámu.

5 Vytvořit první krokev tuhého rámu přiřazením počátečního a koncového tvaru druhému segmentu rámu.

6 Vytvořit druhou krokev tuhého rámu přiřazením počátečního a koncového tvaru třetímu segmentu rámu.

7 Vytvořit druhé rameno tuhého rámu přiřazením počátečního a koncového tvaru čtvrtému segmentu rámu.

Vytvoření tvarů pro tuhý rám

Tento postup použijte k vytvoření dvou stylů, které obsahují dva tvary, které se transformují nad cestu tuhého rámu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ ➤ Katalog konstrukčních prvků .

2 Rozbalit Britské v zobrazení stromové struktury v levém podokně katalogu konstrukčních prvků.

3 Rozbalit Ocelové, AISC a pak Ve tvaru I.

4 Vybrat Wn, Tvary s širokou přírubou.

5 Klepněte pravým tlačítkem na W8X31 v dolním pravém podokně katalogu konstrukčních prvků a klepněte na Vytvořit styl prvku.

6 Zadejte W8X31 a klepněte na tlačítko OK.

7 Vybrat W1n, Tvary s širokou přírubou v zobrazení stromové struktury v levém podokně.

8 Klepněte pravým tlačítkem na W14X43 v dolním pravém podokně katalogu konstrukčních prvků a klepněte na Vytvořit styl prvku.

9 Zadejte W14X43 a klepněte na tlačítko OK.

10 Klepněte na k zavření katalogu konstrukčních prvků.

Vytvoření nástroje tuhého rámu

Tento postup použijte k vytvoření nástroje tuhého rámu. Uložte styl vyztuženého rámu do souboru Member Styles (Imperial).dwg umístěného ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\Imperial*.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Klepněte na tlačítko Otevřít výkres .

3 Otevřete soubor Member Styles.dwg umístěný ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\Imperial*.

4 Rozbalte Architektonické objekty, klepněte pravým tlačítkem na Styly konstrukčních prvků a pak klepněte na tlačítko Nový.

5 Pro název zadat Tuhý rám a stisknout *ENTER*.

6 Klepněte na tlačítko OK k zavření Správce stylů.

7 Klepněte na tlačítko OK k uložení změn do souboru *Styly prvků (britské).dwg*.

8 V panelu názvů nastavené palety nástrojů klepněte na a pak klepněte na Nová paleta.

9 Zadejte Konstrukční a stiskněte *ENTER*.

10 Otevřete paletu Projekt, vyberte nástroj Konstrukční sloup, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na Kopírovat.

11 Otevřete paletu Konstrukční, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na Vložit.

12 Vyberte nový nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Vlastnosti.

13 Do pole Název zadejte Tuhý rám.

14 Klepněte na nastavení pro Popis.

15 Zadejte Vytvoří tuhý rám a klepněte na tlačítko OK.

16 Rozbalit Základní a rozbalit Obecné.

17 Klepněte na Umístění stylu.

18 Vyberte možnost Procházet, vyberte soubor Member Styles.dwg umístěný ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\Imperial* a klepněte na tlačítko Otevřít.

19 Klepněte na Styl a vyberte Tuhý rám.

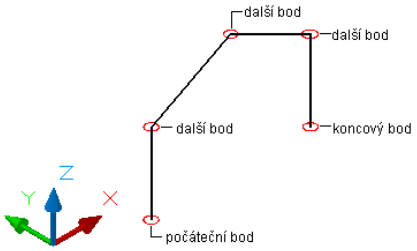
20 Klepněte na tlačítko OK.

Kreslení cesty tuhého rámu a její převedení na konstrukční prvek

Tento postup použijte na nakreslení křivky cesty ve tvaru tuhého rámu a pak k jeho převedení pomocí nástroje Tuhý rám, který jste vytvořili v Kroku 2.

1 V půdorysu nakreslit cestu křivky pro tuhý rám.

Kreslení cesty tuhého rámu



2 Na paletě konstrukční prvky vyberte nástroj Tuhý rám.

3 Klepněte pravým tlačítkem, vyberte Použít vlastnosti nástroje na ➤ Skicu.

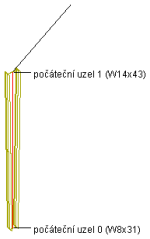
4 Vybrat křivku, kterou jste vytvořili v kroku 1.

5 Zadat a (Ano) k ponechání původní křivky na výkresu a stisknout *ENTER*.

Vytvoření prvního ramena tuhého rámu

Tento postup použijte k vytvoření prvního ramena tuhého rámu přiřazením různého počátečního a koncového tvaru prvnímu segmentu prvku tuhého rámu.

Vytvoření prvního ramena tuhého rámu



1 Vyberte tuhý rám.

2 Vyberte sloup a klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .

3 Klepněte na Pravidla projektu.

4 Klepněte na Zobrazit detaily.

5 Vyberte Nepojmenovaná v Komponenta a zadejte Rameno 1.

6 V Počáteční tvar v seznamu Název vybrat W8X31.

7 Vybrat Počátek pro Vzhledem k.

8 Pro Uzel zadat 0.

Uzel 0 je vzhledem k počátečnímu bodu cesty prvku.

9 Pro Otočení zadat 90.

10 Rolujte na konec dialogového okna Pravidla projektu, k zobrazení parametrů koncového tvaru pro Rameno 1.

11 V položce Koncový tvar v seznamu Název vybrat W14X43.

12 Vybrat Počátek pro Vzhledem k.

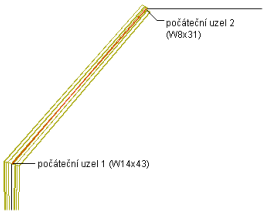
13 Pro Uzel zadat 1.

Uzel 1 odpovídá vrcholu, tvořenému koncovým bodem prvního segmentu cesty prvku a počátečním bodem druhého segmentu cesty prvku.

Vytvoření první krokve tuhého rámu

Tento postup použijte k vytvoření první krokve tuhého rámu přiřazením různého počátečního a koncového tvaru druhému segmentu prvku tuhého rámu.

Vytvoření první krokve tuhého rámu



1 Klepněte na Přidat k přidání druhé komponenty ke konstrukčnímu prvku.

2 Vyberte Nepojmenovaná v Komponenta a zadejte Krokev 1.

3 V poli Počáteční tvar v seznamu Název vybrat W14X43.

4 Vybrat Počátek pro Vzhledem k.

5 Pro Uzel zadat 1.

6 Rolujte na konec dialogového okna Pravidla projektu, k zobrazení parametrů koncového tvaru pro Krokev 1.

7 V Koncový tvar v seznamu Název vybrat W8X31.

8 Vybrat Počátek pro Vzhledem k.

9 Pro Uzel zadat 2.

Vytvoření druhé krokve tuhého rámu

Tento postup použijte k vytvoření druhé krokve tuhého rámu přiřazením různého počátečního a koncového tvaru třetímu segmentu prvku tuhého rámu.

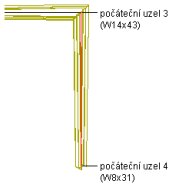
Vytvoření druhé krokve tuhého rámu

1. Klepněte na Přidat k přidání třetí komponenty ke konstrukčnímu prvku.
2. Vyberte Nepojmenovaná v Komponenta a zadejte Krokev 2.
3. V Počáteční tvar v seznamu Název vybrat W8X31.
4. Vybrat Počátek pro Vzhledem k.
5. Pro Uzel zadat 2.
6. Rolujte na konec dialogového okna Pravidla projektu, k zobrazení parametrů koncového tvaru pro Krokev 2.
7. V Koncový tvar v seznamu Název vybrat W14X43.
8. Vybrat Počátek pro Vzhledem k.
9. Pro Uzel zadat 3.

Vytvoření druhého ramene tuhého rámu

Tento postup použijte k vytvoření druhého ramene tuhého rámu přiřazením různého počátečního a koncového tvaru poslednímu segmentu prvku tuhého rámu.

Vytvoření druhého ramene tuhého rámu



1. Klepněte na Přidat k přidání čtvrté komponenty ke konstrukčnímu prvku.
2. Vyberte Nepojmenovaná v Komponenta a zadejte Rameno 2.
3. V Počáteční tvar v seznamu Název vybrat W14X43.
4. Vybrat Počátek pro Vzhledem k.

5 Pro Uzel zadat 3.

6 Rolujte na konec dialogového okna Pravidla projektu, k zobrazení parametrů koncového tvaru pro Rameno 2.

7 V Koncový tvar v seznamu Název vybrat W8X31.

8 Vybrat Počátek pro Vzhledem k.

9 Pro Uzel zadat 4.

10 Klepněte na tlačítko OK.

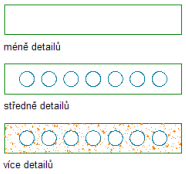
Hotový tuhý rám se zobrazí na vašem výkresu.

Vytvoření vlastních tvarů pro konstrukční prvky

Jestliže chcete navrhnout prvek s jedním nebo více tvary, které nejsou dostupné v katalogu konstrukčních prvků a nemohou být vytvořeny pomocí průvodce styly konstrukčních prvků, můžete použít Správce stylů k vytvoření vlastních tvarů.

Když vytváříte vlastní tvar můžete definovat tři samostatné geometrie (Nízký detail, Střední detail a Vysoký detail) k přizpůsobení různým hladinám detailu v různých reprezentacích zobrazení (například Půdorys nízký detail, Půdorys a Půdorys vysoký detail). Geometrie pro nový tvar mohou být nastaveny zcela ze skici v kreslící ploše nebo můžete použít definici existujícího vlastního tvaru jako šablonu a upravit ji pro novou definici kterékoliv její geometrie.

Příklad reprezentací zobrazení betonové desky s dutým jádrem



Když jste vytvořili vlastní tvar přidá se do seznamu Definice tvarů konstrukčních prvků ve správci stylu. Můžete pak vytvořit nový styl z tvaru nebo můžete přiřadit tvar k existujícímu stylu konstrukčního prvku jeho přidáním jako komponenty v pravidlech projektu stylu. Můžete také upravovat, kopírovat, vkládat a mazat definice tvarů tak jako to můžete dělat u jiných stylů. Další informace o těchto operacích, viz část Správce stylů na straně 853.

Vytvoření vlastního tvaru pro konstrukční prvek

Tento postup použijte k vytvoření vlastního tvaru pro konstrukční prvek, založený na skice, kterou jste nakreslili nebo jinak vložili na kreslící plochu.

1 Na kreslící ploše vytvořte tři geometrie pro definici reprezentace zobrazení tvaru pro Půdorys nízký detail, Půdorys a Půdorys vysoký detail. Můžete nakreslit úplně nové geometrie nebo můžete vložit geometrie z existujících definic tvaru (viz část Vložení vlastního tvaru do výkresu na straně 2612.)

   Pro Půdorys nízký detail můžete použít čáry, oblouky, kružnice nebo křivky. Pro Půdorys a Půdorys vysoký detail použijte uzavřené křivky, křivky spline, elipsy nebo kružnice. Uvědomte si, že se tyto entity nesmí protínat.

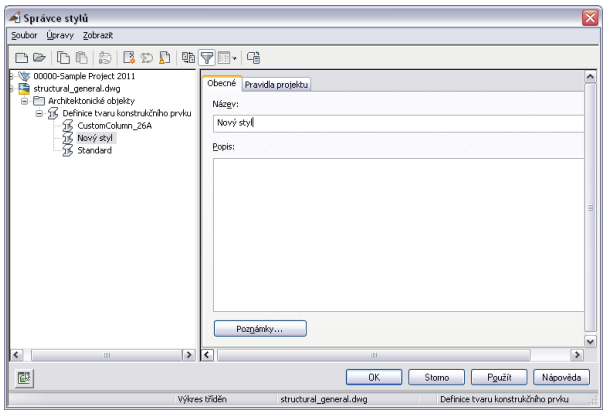
2 Vyberte konstrukční prvek.

3 Klepněte na kartu Konstrukční prvek ➤ panel Tvar prvku ➤ Upravit styl tvaru .

   Správce stylů se zobrazí s otevřenou složkou Architektonické objekty a vybraným seznamem Definice tvarů konstrukčních prvků.

4 Klepněte pravým tlačítkem na Definice tvarů konstrukčních prvků a klepněte na tlačítko Nový

5 Klepněte na kartu Obecné v pravém podokně Správce stylů.



6 Zadejte název a popis pro nový tvar a pak klepněte na kartu Pravidla projektu.

7 Pro Geometrie tvaru vyberte Nízký detail a pak klepněte na .

8 Na kreslící ploše vyberte čára (čáry), oblouk (oblouky), kružnice nebo křivka (křivky) k definování reprezentace zobrazení Půdorys nízký detail pro nový tvar a pak stiskněte *ENTER*.

9 Vybrat bod vložení.

   V prohlížeči se zobrazí tvar s nízkým detailem v kartě Pravidla projektu.

10 Pro Geometrie tvaru vyberte Střední detail a pak klepněte na .

11 Na kreslící ploše vyberte uzavřenou křivku, křivku spline, elipsu nebo kružnici k definování reprezentace zobrazení Půdorys pro označení vybraného tvaru.

12 Vybrat bod vložení nebo zadat **t** (Těžiště) nebo **p** (Předchozí bod) k umístění vybraného tvaru v prohlížeči.

13 Pro Geometrie tvaru vyberte Vysoký detail a pak klepněte na .

14 Na kreslící ploše vyberte uzavřenou křivku, křivku spline, elipsu nebo kružnici k definování reprezentace zobrazení Půdorys vysoký detail pro tvar.

15 Vybrat bod vložení nebo zadat **t** (Těžiště) nebo **p** (Předchozí bod) k umístění vybraného tvaru v prohlížeči.

16 Jestliže chcete vytvořit nový styl konstrukčního prvku z tvaru, klepněte na , zadejte název pro nový styl a klepněte na tlačítko OK.

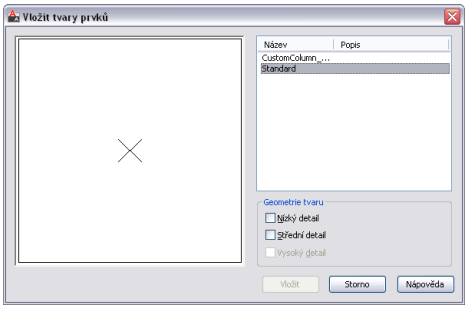
17 Klepnutím na tlačítko OK přidejte nový tvar do seznamu definic tvarů konstrukčních prvků a zastavte Správce stylů.

Nový tvar může být nyní přidán ke stylům existujících konstrukčních prvků. Další informace najdete v části Přidání tvaru do konstrukčního prvku na straně 2595.

Vložení vlastního tvaru do výkresu

Tento postup použijte k vložení jedné nebo více geometrií, definovaných pro vlastní tvar, do výkresu. Geometrie může pak být upravována nebo použita tak jak je, k definování jedné z reprezentací zobrazení pro jiný vlastní tvar prvku, který vytváříte nebo upravujete.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ ➤ Tvar prvku .



2 V pravém podokně tabulky Vložit tvary prvků vyberte vlastní tvar prvku.

3 Klepněte v jednom nebo více zaškrtávacích polích Geometrie tvaru.
Geometrie pro každé vybrané označení tvaru je zvýrazněna v prohlížeči.

4 Klepněte na Vložit.

5 Na kreslicí ploše zadejte bod vložení pro každé vybrané označení tvaru.

Nástroje pro návrhy

Ukotvení

32

Ukotvení vytvářejí propojení mezi různými objekty. Ukotvení se obvykle používají k připojení objektu, jako jsou např. sloupy či konstrukční prvky, k osnově či křivce rozvržení. Ukotvení mohou být také použita k ukotvení architektonických objektů mezi sebou nebo k objektům skica jako jsou čáry či kruhy.

Ukotvení

Ukotvení propojuje objekt AEC k jinému objektu, křivce rozvržení či osnově. Mezi objekty můžete ukotvení vytvářet či je z objektů odebírat. Objekty AEC mohou být ukotveny mezi sebou, k objektům AutoCAD jako jsou čáry a kruhy nebo ke křivkám rozvržení či osnově.

Automatická a uživatelem definovaná ukotvení umožňují použít ukotvení k mnoho různým účelům.

Automatická a uživatelem definovaná ukotvení

Automatická ukotvení jsou nastavena programem. Určité objekty jsou, dle výchozího nastavení, ukotveny k jiným objektům. Například dveře a okna jsou obvykle ukotveny ke stěnám. Jednotky obvodového pláště či sestavy oken mohou být ukotveny k obvodovému plášti. Přestože jsou tato ukotvení vkládána automaticky, při umístění objektů se jejich chování může mírně lišit. Například dveře, které jsou ukotveny ke stěně mohou být přesunuty na nepřipojenou stěnu. Avšak dveře nemohou být přesunuty mimo stěnu a stát samostatně. Aby to bylo možné, je nutné odstranit ukotvení mezi dveřmi a zdí. Ukotvení sloupu nebo sloupové osnovy se chová odlišně: sloupem je možné pohybovat uvnitř osnovy, ale není možné jej přesunout do jiné osnovy, aniž by bylo odstraněno jeho ukotvení.

Uživatelem definovaná ukotvení jsou manuální propojení, která mohou být vytvořena mezi dvěma objekty. Většina ukotvení je používána s křivkami rozvržení, osnovami rozvržení či objemy. Ukotvení mohou být také připevněna k jiným objektům AEC či objektů AutoCAD.

Ukotvení objektů ke křivce rozvržení může být užitečné k umístění umyvadel podél stěny nebo krokví podél střechy. Ukotvení objektů k osnově rozvržení může pomoci při umísťování sloupu do sloupové osnovy, květináčů do osnovy chodníku či ozdobných dlaždic do osnovy

podlahy. Další informace o křivkách a osnovách rozvržení najdete v části Použití křivek rozvržení na straně 2646 a Použití osnov rozvržení na straně 2661.

Typ uživatelem definovaných ukotvení

Existuje šest různých typů ukotvení použitelných k připevnění objektů:

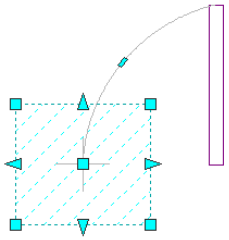
Chcete-li…	Pak…
připevnit objekt AEC k jiném objektu AEC	použijte ukotvení objektu.
připevnit objekty AEC k základní křivce jiných objektů jako jsou čáry, oblouky, kruhy, objemové prvky, křivky, střechy či zdi	použijte ukotvení ke křivce.
připevnit objekty k uzlům na křivce rozvržení či osnově s odkazy	použijte ukotvení odkazu.
připevnit objekty k uzlům na křivce rozvržení či osnově	použijte uzlové ukotvení.
připevnit objekty k pozicím buňky na 2D osnovách rozvržení a 3D objemových osnovách	použijte ukotvení buňky.
připevnit objekty k objemům na 3D osnově.	použijte objemové ukotvení.

Práce s ukotveními objektu

Ukotvení objektu může být použito k připevnění objektu AEC k základní křivce jiného objektu AEC. Když je objekt AEC ukotven k jinému objektu AEC, bude přesouván spolu s kotvícím objektem. Při vymazání kotvícího objektu bude ukotvený objekt vymazán také. Avšak změny provedené na ukotveném objektu nebudou přeneseny i na kotvící objekt.

Je-li vybrán ukotvený objekt, dočasná grafika zobrazuje ukotvení. Dočasná grafika ukotvení obsahuje tlačítko úchopu uvolňující ukotvení objektu.

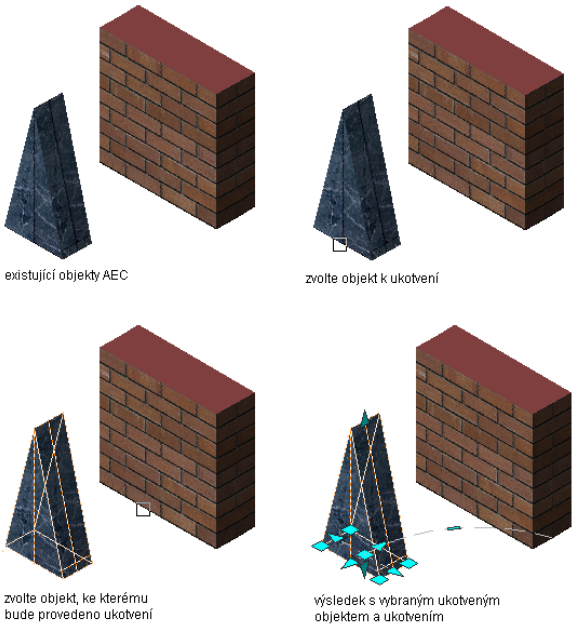
Objemový prvek připevněný ke stěně



Přidání ukotvení objektu

Tento postup použijte k vytvoření ukotvení objektu mezi dvěma objekty AEC.

Vytvoření ukotvení objektu



1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Přejděte na Katalog základních nástrojů ➤ Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení.

3 Vyberte nástroj Ukotvení objektu a přetáhněte jej na pracovní plochu.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **ObjectAnchorAttach**.

4 Vyberte objekt AEC, který má být ukotven k jinému objektu AEC a stiskněte klávesu ENTER.

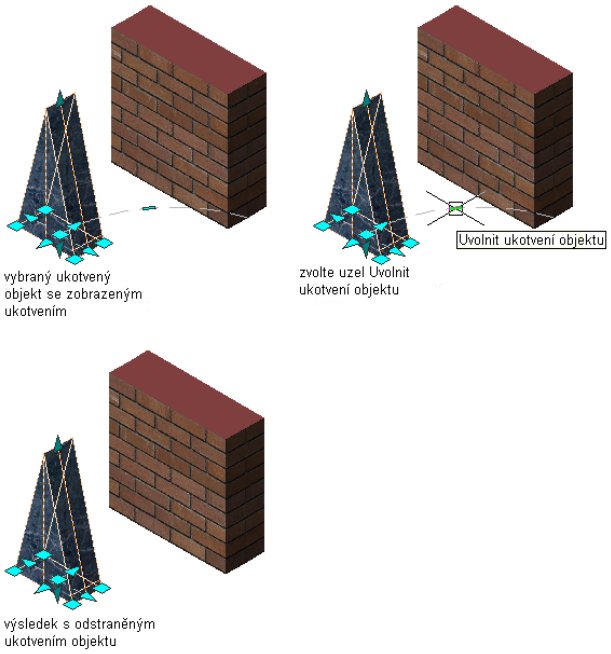
5 Vyberte kotvící objekt AEC.

Je přidáno ukotvení objektu. Při vybrání ukotveného objektu je možné vidět kotvící spojení.

Uvolnění ukotvení objektu

Tento postup použijte k uvolnění ukotvení objektu mezi dvěma objekty AEC.

Uvolnění ukotvení objektu



1 Vyberte objekt AEC, který je ukotven k jinému objektu AEC.

2 Klepněte na položku Uvolnit uzel objektu na čáře ukotvení.

Ukotvení objektu je odstraněno.

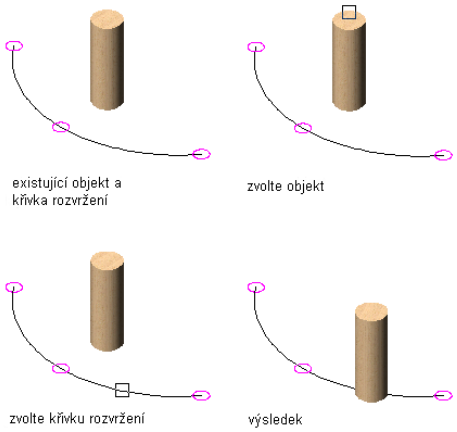
Práce s ukotveními ke křivce

Ukotvení ke křivce můžete použít k připevnění objektů AEC k základní křivce jiných objektů AEC či skic, jako jsou čáry, oblouky, kruhy, objemové prvky, křivky, střechy či zdi. Pohyb objektu, který je ukotven k jinému objektu pomocí ukotvení ke křivce, je vázán na objekt, ke kterému je ukotven. Ukotvení ke křivce jsou nejvhodnější pro připevnění objektů k lineárním objektům jako jsou přímky, oblouky či stěny, nikoli k osnovám či objemům rozvržení.

Přidání ukotvení ke křivce

Tento postup použijte k přidání ukotvení ke křivce, které bude připevňovat objekty k základnám jiných objektů.

Ukotvení objektu ke křivce rozvržení



1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Přejděte na Katalog základních nástrojů ➤ Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení.
3. Vyberte nástroj Ukotvení ke křivce a přetáhněte jej na pracovní plochu.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **CurveAnchor**.

4. Zadejte **at** (Připevnit objekt) a vyberte objekt, který chcete ukotvit.
5. Vyberte bod na křivce, ke které chcete objekt ukotvit.

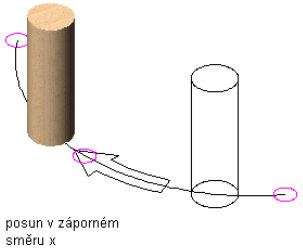
Objekt je ukotven ke křivce v pozici *X*. Při prvním umístění objektu jsou pozice *Y* a *Z* rovny 0.

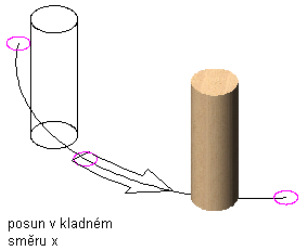
6 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Změna pozice objektů připevněných ke křivkám

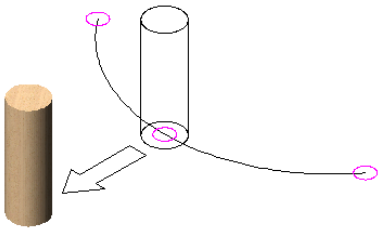
Tento postup použijte ke změně pozice objektů ukotvených ke křivkám. Pozici ukotvených objektů vzhledem ke křivce je možné změnit ve směrech *X*,*Y* a *Z*. Objekt také můžete kolem jeho os rotovat či obracet.

Přesouvání objektu podél křivky rozvržení ve směru X.

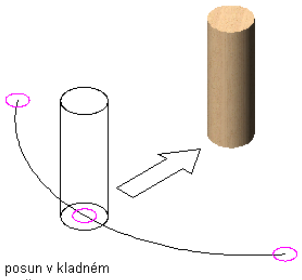




Přesouvání objektu podél křivky rozvržení ve směru Y.

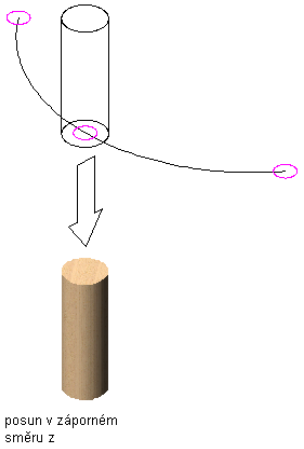


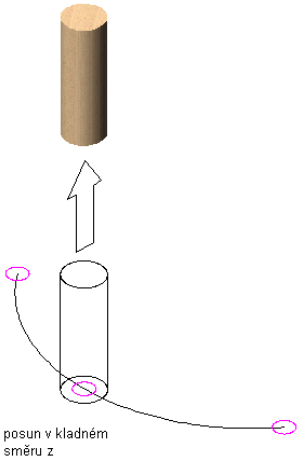
posun v záporném směru y



posun v kladném směru y

Přesouvání objektu podél křivky rozvržení ve směru Z.





POZNÁMKA Umístění vícepohledových bloků předpokládá, že bod vložení vícepohledového bodu je v jeho středu.

1. Poklepejte na ukotvený objekt.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Umístění na křivce.

TIP Také je možné používat příkazy ke změně polohy ukotveného objektu z kontextové nabídky. Vyberte ukotvený objekt, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Ukotvení ke křivce. V dílčí nabídce vyberte požadovaný příkaz pro manipulaci ukotveného objektu ve vztahu k jeho křivce ukotvení.

3 Klepněte na položku Ukotvit.

4 Změnit pozici podél osy *X*:

Chcete-li…	**Pak…**
změnit referenční bod *X* na křivce	v poli Od vyberte Počátek křivky, Střed křivky nebo Konec křivky.
určit vzdálenost ve směru *X* mezi referenčním bodem na křivce a ukotveným objektem	zadejte hodnotu do pole Vzdálenost.
určit, ze kterého bodu na ukotveném objektu je vzdálenost ve směru *X* ke křivce měřena	v poli Do vyberte Počáteční hrana objektu, Střed objektu nebo Koncová hrana objektu.

5 Změnit pozici podél osy *Y*:

Chcete-li…	**Pak…**
změnit referenční bod *Y* na křivce	v poli Od vyberte Levá hrana šířky křivky, Střed šířky křivky nebo Pravá hrana šířky křivky.
určit vzdálenost ve směru *X* mezi referenčním bodem na křivce a ukotveným objektem	zadejte hodnotu do pole Vzdálenost.
určit, ze kterého bodu na ukotveném objektu je vzdálenost ve směru *Y* ke křivce měřena	v poli Do vyberte Vrch objektu, Střed objektu nebo Spodek objektu.

6 Změňte pozici podél osy *Z* (vertikální):

Chcete-li…	**Pak…**
změnit referenční bod *Z* na křivce	v poli Od vyberte Spodek výšky křivky, Střed výšky křivky nebo Vrchol výšky křivky.

Chcete-li…	Pak…
určit vzdálenost ve směru *Z* mezi referenčním bodem na křivce a ukotveným objektem	zadejte hodnotu do pole Vzdálenost.
určit, ze kterého bodu na ukotveném objektu je vzdálenost ve směru *Z* ke křivce měřena	v poli Do vyberte Spodek objektu, Střed objektu nebo Vrch objektu.

7 Změnu rotace ukotveného objektu provedete zadáním hodnot rotace *X* a *Z*.

8 Obrácení objektu podél jedné z os vyberte Otočit X, Otočit Y nebo Otočit Z.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Ukotvení objektů k novým křivkám

Tento postup použijte k ukotvení objektů k novým křivkám. Objekt je možné ukotvit k novému objektu bez předchozího uvolnění původního ukotvení. Nové ukotvení je stejného typu jako v předchozím případě; v tomto případě se jedná o ukotvení ke křivce.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Přejděte na Katalog základních nástrojů ➤ Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení.

3 Vyberte nástroj Ukotvení ke křivce a přetáhněte jej na pracovní plochu.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **CurveAnchor**.

4 Zadejte **s** (Zadat křivku) a vyberte ukotvené objekty.

POZNÁMKA Zde můžete vybírat pouze objekty AEC.

5 Stiskněte klávesu *ENTER*.

6 Vyberte nový objekt, ke kterému bude objekt ukotven.

POZNÁMKA Zde je možné vybírat jak objekty AEC, tak objekty AutoCAD.

7 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Práce s ukotveními odkazu

Ukotvení odkazu je možné použít k ukotvení objektů k uzlům na křivce či osnově rozvržení s odkazy. Pohyb ukotveného objektu je svázán odkazem na ukotvení.

Další informace o vytváření křivek a osnov rozvržení a uzlů najdete v části Použití křivek rozvržení na straně 2646 a Použití osnov rozvržení na straně 2661.

Přidání ukotvení odkazů

Tento postup použijte k přidání ukotvení odkazů do výkresu. Objekt může být současně ukotven pouze k jednomu uzlu. V případě, že se pokusíte ukotvit objekt k druhému uzlu, bude ukotvení k prvnímu uzlu uvolněno. K jednomu uzlu je však možné ukotvit libovolný počet objektů.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Přejděte na Katalog základních nástrojů ➤ Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení.
3. Vyberte nástroj Ukotvení odkazu a přetáhněte jej na pracovní plochu.

   POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **LeaderAnchor**.

4. Zadejte **a** (Připevnit objekt), vyberte objekt, který chcete ukotvit, a poté určete bod na či poblíž uzlu křivky rozvržení, osnovy rozvržení či objemové osnovy.

   Objekt je ukotven k uzlu, který jste zvolili. Při výchozím nastavení je ukotvení odkazu vytvořeno ve směru 0 od uzlu a má první a druhé prodloužení velikosti 1 palec (25,4 mm). Tato prodloužení jsou měřena od uzlu ke středu ukotveného objektu.

5. Stiskněte klávesu *ENTER*.

Změna pozice objektů ukotvených k uzlům rozvržení pomocí ukotvení odkazů

Tento postup použijte ke změně pozice objektů ukotvených k uzlům rozvržení pomocí ukotvení odkazu Můžete změnit souřadný systém, orientaci a rotaci objektu, který je ukotven k uzlu rozvržení. Také můžete definovat odsazení od uzlu.

1 Poklepejte na objekt ukotvený k uzlu rozvržený.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Umístění od uzlu.

TIP Také je možné používat příkazy ke změně polohy ukotveného objektu z kontextové nabídky. Vyberte ukotvený objekt, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Odkazové ukotvení. V dílčí nabídce vyberte požadovaný příkaz pro manipulaci ukotveného objektu ve vztahu k jeho uzlu ukotvení a odkazu.

3 Klepněte na položku Ukotvit.

4 Určit změny v poloze či orientaci ukotvených objektů:

Chcete-li…	**Pak…**
určit odsazení objektu od uzlu	určete hodnoty odsazení vložení pro pozici *X*,*Y* nebo *Z*.
ukotvit objekt ke středu uzlu	vyberte střed uzlu.
aby ukotvený objekt používal souřadný systém uzlu	vyberte Používat souřadný systém uzlu.
aby ukotvený objekt nepoužíval souřadný systém uzlu	určete normály *X*, *Y* nebo *Z* pro ukotvený objekt.
změnit úhel rotace ukotveného objektu	určete hodnoty rotačních úhlů *X*, *Y* nebo *Z*.
překlopit objekt podle osy *X*, *Y* nebo *Z*	vyberte Otočit X, Otočit Y nebo Otočit Z.
změnit úhel odkazu na uzel	určete hodnotu v poli Úhel k uzlu.
změnit odsazení počátečního uzlu odkazu od středu základní křivky uzlu rozvržení	zadejte hodnotu odsazení do pole První prodloužení.

Chcete-li…	Pak…
změnit odsazení koncového uzlu od středu základní křivky ukotveného objektu.	zadejte hodnotu odsazení do pole Druhé prodloužení. **POZNÁMKA** Při výchozím nastavení jsou prodloužení odkazu lehce odsazena, aby nepřekrývala uzel odkazu s uzlem umístění objektu.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Upravování odkazů uzly

Tento postu použijte k úpravě odkazů uzly. Ukotvení odkazu připojuje objekt na uzlem rozvržení odkazem mezi nimi. Délku a tvar odkazu je možné změnit.

Odkaz se skládá z jednoho či více segmentů. Tvar odkazu můžete změnit úpravou uzlů objektu.

Uzly můžete použit k přidání segmentů do existujících odkazů.

1 Vyberte ukotvený objekt.

2 Chcete-li přesunout odkaz odpovídajícím směrem, přesuňte uzel odkazu.

3 Po uvolnění odkazu vyberte znovu objekt.

Dodatečný uzel odkazu je přidán do bodu, ze kterého odkaz původně vycházel.

4 Chcete-li přidat uzel do odkazu, přesuňte počáteční bod odkazu, čímž přidáte do odkazu další segment.

5 Opakujte tento postup dokud odkaz nemá všechny požadované segmenty.

Později můžete odkaz upravit stejným způsobem, jakým upravujete křivku AutoCAD.

Protahování odkazů

Tento postup použijte k protažení čáry odkazu za první a poslední uzel na čáře odkazu.

1 Poklepejte na ukotvený objekt.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Umístění od uzlu.

3 Klepněte na položku Ukotvit.

4 Upravit čáru odkazu:

Chcete-li protáhnout...	Pak…
počáteční bod čáry odkazu	do pole Druhé protažení zadejte hodnotu protažení.
koncový bod čáry odkazu	do pole První protažení zadejte hodnotu protažení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Kopírování objektů na všechny uzly rozvržení

Tento postup použijte k okopírování objektů do všech uzlů rozvržení. Můžete vybrat objekt AEC, a namísto jeho manuálního ukotvení k uzlu rozvržení, můžete okopírovat objekt a ukotvení po jednom na každý uzel na křivce či osnově rozvržení.

TIP Chcete-li, aby byl odkaz u každého uzlu zobrazen stejným způsobem, ukotvěte nejdříve objekt k jednomu uzlu. Nastavte atributy odkazu (směr, protažení či vlastnosti) a poté použijte volbu Kopírovat na uzly. Poté vyberte objekt, který je ukotven k jednomu, uzlu a vyberte křivku či osnovu rozvržení.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Přejděte na Katalog základních nástrojů ➤ Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení.

3 Vyberte nástroj Ukotvení odkazu a přetáhněte jej na pracovní plochu.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **LeaderAnchor**.

4 Ukotvený objekt okopírujete na všechny uzly na křivce či osnově rozvržení zadáním **k** (Kopírovat na uzly).

5 Vyberte objekt, který chcete kopírovat, a ukotvěte jej ke každému uzlu na křivce či osnově rozvržení.

6 Vyberte křivku či osnovu rozvržení.

Je-li existující objekt ukotven k některému z uzlů, budete vyzváni, abyste určili, zda chcete přeskočit uzly, ke kterým je již něco ukotveno. Duplikace ukotvených objektů na těchto uzlech se vyhnete zadáním **y**.

Práce s uzlovými ukotveními

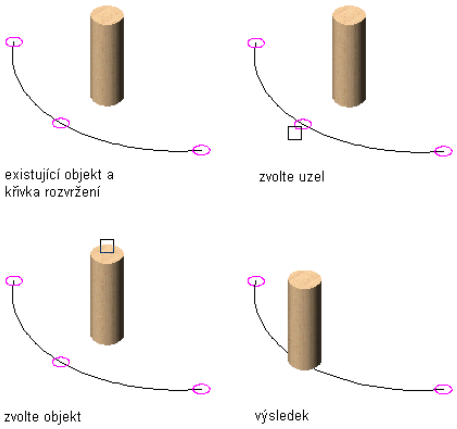
Uzlové ukotvení je možné použít k ukotvení objektů k uzlům na křivce či osnově rozvržení. Ukotvení objektů ke křivce rozvržení může být užitečné k umístění umyvadel podél stěny nebo krokví podél střechy. Ukotvení objektů osnově rozvržení může pomoci při umísťování sloupu do sloupové osnovy, květináčů do osnovy chodníku či ozdobných dlaždic do osnovy podlahy.

VAROVÁNÍ Když měníte pozici objektu, který je ukotven ke křivce, musí ukotvený objekt zůstat na této křivce. Zachování asociace mezi objektem a uzlům zamezuje, aby všechny přesouvané objekty byly ukotveny ke stejnému uzlu.

Přidání uzlových ukotvení

Tento postup použijte k přidání uzlových ukotvení. Můžete přidat tolik uzlových ukotvení, kolik máte ve výkresu uzlů rozvržení. Jednotlivý objekt může být ukotven pouze k jednomu uzlu rozvržení. Pokusíte-li se ukotvit objekt k druhému uzlu, je první ukotvení uvolněno. Avšak je možné ukotvit několik objektů ke stejnému uzlu rozvržení a individuálně je upravovat.

Ukotvení objektu k uzlu křivky rozvržení



1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Přejděte na Katalog základních nástrojů ➤ Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení.
3. Vyberte nástroj Uzlové ukotvení a přetáhněte jej na pracovní plochu.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **NodeAnchor**.

4 Zadejte **at** (Připevnit objekt) a vyberte objekt, který chcete ukotvit.

5 Určete bod na či v blízkosti uzlu na křivce či osnově rozvržení.

6 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Změna pozice objektů ukotvených k uzlům rozvržení pomocí uzlových ukotvení

Tento postup použijte ke změně pozice objektů ukotvených k uzlům rozvržení pomocí uzlových ukotvení Můžete změnit souřadný systém a orientaci objektu, který je ukotven k uzlu rozvržení. Také můžete definovat odsazení od uzlu.

1 Poklepejte na ukotvený objekt.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Umístění od uzlu.

TIP Také je možné používat příkazy ke změně polohy ukotveného objektu z kontextové nabídky. Vyberte ukotvený objekt, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Uzlové ukotvení. V dílčí nabídce vyberte požadovaný příkaz pro manipulaci ukotveného objektu ve vztahu k jeho uzlu ukotvení.

3 Klepněte na položku Ukotvit.

4 Změnit pozici či orientaci ukotvených objektů:

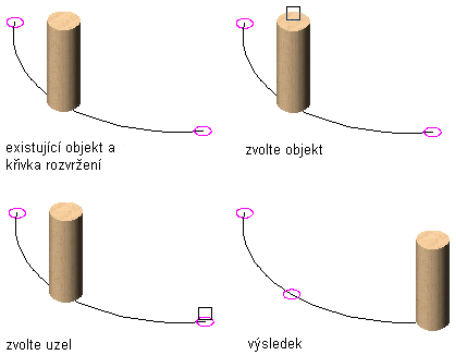
Chcete-li…	**Pak…**
určit odsazení objektu od uzlu	určete hodnoty odsazení vložení pro pozici *X*,*Y* nebo *Z*.
ukotvit objekt ke středu uzlu	vyberte střed uzlu.
aby ukotvený objekt používal souřadný systém uzlu	vyberte Používat souřadný systém uzlu.
aby ukotvený objekt nepoužíval souřadný systém uzlu	určete normály *X*, *Y* nebo *Z* pro ukotvený objekt.
překlopit objekt podle osy *X*,*Y* nebo *Z*	vyberte Otočit X, Otočit Y nebo Otočit Z.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Ukotvení objektů k různým uzlům

Tento postup použijte k ukotvení objektů k různým uzlům. Objekt můžete ukotvit k jinému uzlu na stejné křivce či osnově rozvržení, nebo k jiném křivce a osnově rozvržení najednou.

Přesunutí ukotveného objektu na jiný uzel křivky rozvržení



POZNÁMKA Chcete-li přesunout ukotvený objekt na jiný uzel na stejné křivce či osnově rozvržení, můžete objekt na uzel také přetáhnout.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Přejděte na Katalog základních nástrojů ➤ Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení.

3 Vyberte nástroj Uzlové ukotvení a přetáhněte jej na pracovní plochu.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **NodeAnchor**.

4 zadejte **s** (Nastavit uzel) a vyberte ukotvený objekt.

5 Stiskněte klávesu *ENTER*.

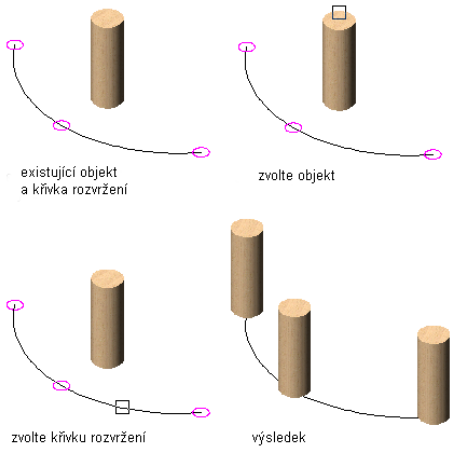
6 Vyberte uzel, ke kterému má být objekt ukotven.

7 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Kopírování objektů na všechny uzly rozvržení

Tento postup použijte ke kopírování objektů na všechny uzly rozvržení. Můžete vybrat objekt AEC, a namísto jeho manuálního ukotvení k uzlu rozvržení, můžete okopírovat objekt a ukotvení po jednom na každý uzel na křivce či osnově rozvržení.

Kopírování objektů na všechny uzly křivky rozvržení



1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Přejděte na Katalog základních nástrojů ➤ Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení.
3. Vyberte nástroj Uzlové ukotvení a přetáhněte jej na pracovní plochu.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **NodeAnchor**.

4. Ukotvený objekt okopírujete na všechny uzly na křivce či osnově rozvržení zadáním **c** (Kopírovat na uzly).
5. Vyberte objekt, který chcete kopírovat, a ukotvěte jej ke každému uzlu na křivce či osnově rozvržení.
6. Vyberte křivku či osnovu rozvržení.

   Je-li existující objekt ukotven k některému z uzlů, budete vyzváni, abyste určili, zda chcete přeskočit uzly, ke kterým je již něco ukotveno. Duplikace ukotvených objektů na těchto uzlech se vyhnete zadáním **y** (Ano).

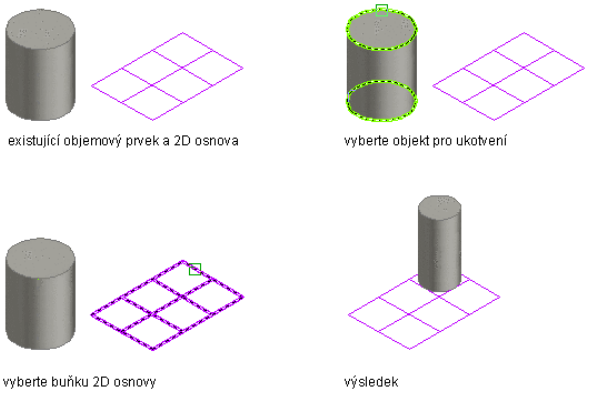
Práce s ukotveními buňky

Buňka je úsekem osnovy rozvržení či objemové osnovy. Buňkové ukotvení upevňuje objekt do pozice buňky na osnově rozvržení či objemové osnově. Je-li objekt ukotven k buňce, jeho velikost je změněna tak, aby odpovídala velikosti buňky. Je-li samotná velikost osnovy či objemu změněna, můžete se rozhodnout, zda má být velikost objektu odpovídajícím způsoben upravena, nebo má-li zůstat původní.

Přidání buňkových ukotvení

Tento postup použijte k přidání buňkových ukotvení. Buňková ukotvení můžete k objektům přidávat pro jejich ukotvení k buňkám v osnově rozvržení či objemové osnově.

Ukotvení objektu k buňce osnovy rozvržení



POZNÁMKA Není žádná pravidlo určující, ke které buňce bude objekt připevněn při jeho ukotvení. Chcete-li usnadnit výběr buňky, můžete zapnout komponentu zobrazení uzlu, tím zobrazíte buňkové uzly osnovy rozvržení či objemové osnovy. Objekt můžete přesunout i poté, co jej ukotvíte k osnově rozvržení či objemové osnově.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Přejděte na Katalog základních nástrojů ➤ Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení.
3. Vyberte nástroj Buňkové ukotvení a přetáhněte jej na pracovní plochu.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **CellAnchor**.

4 Zadejte **at** (Připevnit objekt) a vyberte objekt, který chcete ukotvit.

5 Určete bod na či v blízkosti buňky osnovy rozvržení či objemové osnovy. Velikost objektu je automaticky upravena tak, aby vyplňoval celou buňku.

6 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Změna pozice a velikosti objektů ukotvených k buňkám rozvržení

Tento postup použijte ke změně pozice a velikosti objektů ukotvených k buňkám rozvržení. Můžete změnit souřadný systém a orientaci objektu, který je ukotven k buňce rozvržení. Můžete také definovat odsazení vložení a velikosti a určit, zda má být velikost objektu upravena tak, aby odpovídala velikosti buňky.

1 Poklepejte na ukotvený objekt.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Umístění v buňce.

TIP Také je možné používat příkazy ke změně polohy ukotveného objektu z kontextové nabídky. Vyberte ukotvený objekt, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Buňkové ukotvení. V dílčí nabídce vyberte požadovaný příkaz pro manipulaci ukotveného objektu ve vztahu k jeho buňce osnovy ukotvení.

3 Klepněte na položku Ukotvit.

4 Změnit pozici a orientaci ukotveného objektu:

Chcete-li…	Pak…
určit odsazení objektu od buňky	určete hodnoty odsazení vložení pro pozici *X*,*Y* nebo *Z*.
ukotvit objekt ke středu buňky	vyberte Střed buňky.
aby ukotvený objekt používal souřadný systém buňky	vyberte Používat souřadný systém buňky.
aby ukotvený objekt nepoužíval souřadný systém buňky	vymažte hodnoty v poli Použít souřadný systém buňky a zadejte pro ukotvený objekt normály *X*, *Y* či *Z*.
otočit objekt podle osy *X*,*Y* nebo *Z*	vyberte Otočit X, Otočit Y nebo Otočit Z.

5 Určete, jak má být velikost ukotveného objektu změněna, aby odpovídala velikosti buňky.

Chcete-li…	Pak…
změnit velikost objektu vždy, je-li změněna velikost buňky	vyberte Použít změnu velikosti.
neměnit velikost objektu, je-li změněna velikost buňky	zrušte vybrání volby Použít změnu velikosti.
určit vzdálenost mezi ukotveným objektem a buňkou	zadejte odpovídající zápornou hodnotu za Odsazení velikosti.
protáhnout ukotvený objekt mimo hrany buňky	zadejte odpovídající kladnou hodnotu za Odsazení velikosti.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Ukotvení objektů k jiné buňce

Ukotvený objekt může připevnit k jiné buňce ve stejné osnově rozvržení či objemovém rozvržení nebo k jiné osnově současně.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Přejděte na Katalog základních nástrojů ➤ Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení.

3 Vyberte nástroj Buňkové ukotvení a přetáhněte jej na pracovní plochu.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **CellAnchor**.

4 Zadejte **se** (Nastavit buňku) a vyberte objekt.

5 Stiskněte klávesu *ENTER*.

6 Vyberte buňky, ke které má být objekt ukotven.

Objekt je přesunut s do nové buňky. Má-li nová buňka jinou velikost než buňka původní, je velikost objektu odpovídajícím způsobem změněna.

POZNÁMKA Když chce ukotvený objekt přesunou do jiné buňky ve stejné osnově rozvržení či objemové osnově, můžete jej přetáhnout.

Kopírování objektů na všechny buňky rozvržení

Tento postup použijte ke kopírování objektů na všechny buňky rozvržení. Můžete vybrat objekt AEC, a namísto jeho manuálního ukotvení k buňce rozvržení, můžete okopírovat objekt a ukotvení po jednom na každou buňku na osnově rozvržení či objemové osnově.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Přejděte na Katalog základních nástrojů ➤ Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení.
3. Vyberte nástroj Buňkové ukotvení a přetáhněte jej na pracovní plochu.

   POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **CellAnchor**.

4. Ukotvený objekt okopírujete do všech buněk v osnově rozvržení či objemové osnově zadáním **c** (Kopírovat do každé buňky).
5. Vyberte objekt.
6. Vyberte osnovu rozvržení či objemovou osnovu, do které chcete objekt kopírovat.

   Je-li existující objekt ukotven k některé z buněk, budete vyzváni, abyste určili, zda chcete přeskočit buňky, ke kterým je již něco ukotveno. Duplikaci ukotvených objektů v těchto buňkách zamezíte zadáním **y** (Ano).

Práce s objemovými ukotveními

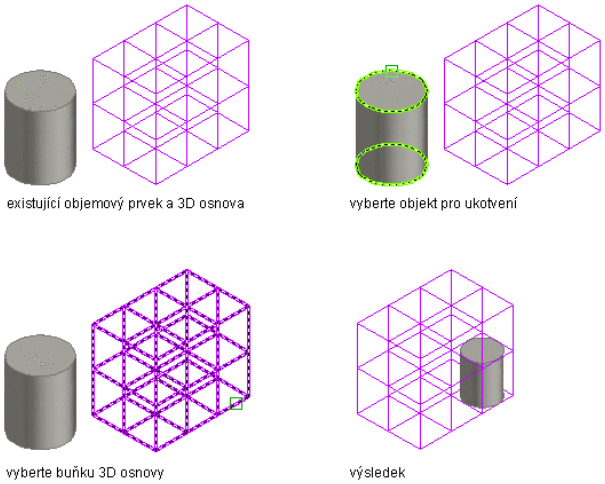
K připevnění objektů k 3D objemovým osnovám můžete použít objemová ukotvení. Pohyb objektu, který je ukotven k objemové osnovně, je s svázán s touto objemovou osnovou.

Je-li objekt ukotven k objemu uvnitř objemové osnovy, je velikost objektu upravena tak, aby odpovídala velikosti objemu. Je-li samotná velikost objemu změněna, můžete se rozhodnout, zda má být velikost objektu odpovídajícím způsoben upravena, nebo má-li zůstat původní.

Přidání objemových ukotvení

Tento postup použijte k přidání objemových ukotvení. Objemová ukotvení můžete k objektům přidávat pro jejich ukotvení k objemovým osnovám.

Ukotvení objektu k objemové osnově



1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Přejděte na Katalog základních nástrojů ➤ Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení.

3 Vyberte nástroj Objemové ukotvení a přetáhněte jej na pracovní plochu.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **VolumeAnchor**.

4 Zadejte **at** (Připevnit objekt) a vyberte objekt, který chcete ukotvit.

5 Určete bod na nebo v blízkosti objemu v objemové osnově.

Velikost objektu je upravena tak, aby vyplňoval celý objem.

6 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Změna pozice a velikosti objektů ukotvených k objemům

Tento postup použijte ke změně pozice a velikosti objektů ukotvených k objemům. Můžete změnit souřadný systém a orientaci objektu, který je ukotven k objemu. Můžete také definovat odsazení vložení a velikosti a určit, zda má být velikost objektu upravena tak, aby odpovídala velikosti objemu.

1 Poklepejte na ukotvený objekt.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Umístění v objemu.

TIP Také je možné používat příkazy ke změně polohy ukotveného objektu z kontextové nabídky. Vyberte ukotvený objekt, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Objemové ukotvení. V dílčí nabídce vyberte požadovaný příkaz pro manipulaci ukotveného objektu ve vztahu k jeho objemové osnově ukotvení.

3 Klepněte na položku Ukotvit.

4 Změnit pozici a orientaci ukotveného objektu:

Chcete-li…	**Pak…**
určit odsazení objektu od objemu	určete hodnoty odsazení vložení pro pozici *X,Y* nebo *Z*.
ukotvit objekt ke středu objemu	vyberte střed uzlu.
aby ukotvený objekt používal souřadný systém objemové osnovy	vyberte Používat souřadný systém uzlu.
aby ukotvený objekt nepoužíval souřadný systém objemové osnovy	vymažte hodnoty v poli Použít souřadný systém uzlu a zadejte pro ukotvený objekt normály *X, Y* či *Z*.
překlopit objekt podle osy *X,Y* nebo *Z*	vyberte Otočit X, Otočit Y nebo Otočit Z.

5 Určete, jak má být velikost ukotveného objektu změněna, aby se vešla vně hran objemu:

Chcete-li…	**Pak…**
změnit velikost objektu vždy, je-li změněna velikost objemu	vyberte Použít změnu velikosti.
neměnit velikost objektu, je-li změněna velikost objemu	zrušte vybrání volby Použít změnu velikosti.
určit vzdálenost mezi ukotveným objektem a objemem	zadejte odpovídající zápornou hodnotu za Odsazení velikosti.
rozšířit ukotvený objekt mimo hrany objemu	zadejte odpovídající kladnou hodnotu za Odsazení velikosti.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Ukotvení objektů k jinému objemu

Tento postup použijte k ukotvení objektů k různým objemům. Ukotvený objekt můžete připevnit k jinému objemu ve stejné objemové osnově nebo k jiné objemové osnově.

POZNÁMKA Chcete-li přesunout ukotvený objekt k jinému objemu ve stejné objemové osnově, můžete jej do ní přetáhnout.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Přejděte na Katalog základních nástrojů ➤ Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení.

3 Vyberte nástroj Objemové ukotvení a přetáhněte jej na pracovní plochu.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **VolumeAnchor**.

4 Zadejte **s** (Nastavit objem) a vyberte ukotvený objekt.

5 Stiskněte klávesu *ENTER*.

6 Vyberte objem, ke kterému má být objekt ukotven.

Objekt je přesunut do nového objemu. Má-li nový objem jinou velikost než objem původní, je velikost objektu odpovídajícím způsobem změněna.

Kopírování objektů na všechny objemy rozvržení

Tento postup použijte ke kopírování objektů na všechny objemy rozvržení. Můžete vybrat objekt AEC a namísto jeho manuálního ukotvení k objemu rozvržení můžete okopírovat objekt a ukotvení po jednom na každý objev v objemové osnově.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

2 Přejděte na Katalog základních nástrojů ➤ Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení.

3 Vyberte nástroj Objemové ukotvení a přetáhněte jej na pracovní plochu.

POZNÁMKA Případně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **VolumeAnchor**.

4 Ukotvený objekt okopírujete do všech objemů v objemové osnově zadáním **k** (Kopírovat do každého objemu).

5 Vyberte objekt, který chcete okopírovat a ukotvit ke každému objemu v objemové osnově.

6 Vyberte objemovou osnovu.

Je-li existující objekt ukotven k některému z objemů, budete vyzváni, abyste určili, zda chcete přeskočit objemy, ke kterým je již něco ukotveno. Duplikace ukotvených objektů na těchto objemech se vyhnete zadáním **y**.

Ukotvené objekty můžete uvolnit a polohovat

Ukotvené objekty můžete uvolnit polohovat. Chcete-li zrušit vztah mezi dvěma objekty, uvolněte ukotvený objekt od jiného objektu. Polohujte ukotvený objekt tak, aby byl odsazen od objektu, ke kterému je ukotven.

Uvolnění ukotvených objektů

Tento postup použijte k uvolnění objektů z ukotvení a odstranění vztahu ukotvení. Kterýkoli ukotvený objekt může být uvolněn, včetně zábradlí, které je ukotveno k objektu schodu či okna, které je ukotveno ke zdi.

- Klepněte pravým tlačítkem na ukotvený objekt a klepněte na možnost <Typ> Ukotvení ➤ Uvolnit.

Polohování ukotvených objektů

Tento postup použijte k umísťování ukotvených objektů. Objekt s ukotveními můžete polohovat tak, aby byl odsazen od objektu, ke kterému je ukotven.

1 Klepněte pravým tlačítkem na ukotvený objekt a změňte pozici ukotveného objektu:

Chcete-li…	Pak…
určit pozici *X*	klepněte na položku Nastavit pozici X.

Chcete-li…	Pak…
určit pozici *Y*	klepněte na položku Nastavit pozici Y.
určit pozici *Z*	klepněte na položku Nastavit pozici Z.
určit koncovou pozici	klepněte na položku Nastavit ukotvený konec.
určit rotaci	klepněte na položku Nastavit Rotaci.
překlopit pozici *X*	klepněte na položku Otočit X.
překlopit pozici *Y*	klepněte na položku Otočit Y.
překlopit pozici *Z*	klepněte na položku Otočit Z.

2 Zadejte souřadnicovou hodnotu *XYZ* pro požadovanou pozici odsazení.

Zadáni souřadnic pro vzdálenost odsazení je ekvivalentní nastavení všech tří jednotlivých odsazení pozice.

Vytvoření nástroje Ukotvení

Tento postup použijte k vytvoření nástroje Ukotvení a jeho přidání na paletu nástrojů. V případě, že umísťujete více ukotvení určitého stylu a dalších vlastností, které mají být shodné pokaždé, když přidáte uzel takového typu, můžete si chtít vytvořit vlastní nástroj Ukotvení.

K vytvoření nástroje Ukotvení můžete použít některou z následujících metod:

- Přetáhněte kopii nástroje z jiné palety na aktuální paletu a poté upravte vlastnosti nového nástroje.
- Okopírujte existující nástroj do aktuální palety a poté upravte vlastnosti nového nástroje.
- Přetáhněte nástroj z Prohlížeče obsahu na paletu nástrojů a poté upravte vlastnosti nového nástroje.

1 Otevřete paletu nástrojů, ve které chcete nástroj vytvořit.

2 Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	Pak...
zkopírovat nástroj na aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	Otevřete jinou paletu nástrojů, klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu, kam chcete nástroj přidat, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z Prohlížeče obsahu	Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .otevřete Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na uzel i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte v nastaveních na Popis, vložte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Křivky a osnovy rozvržení 33

K umístění objektů ve vzájemném vztahu slouží tři typy objektů rozvržení: křivky rozvržení, dvojrozměrné (2D) osnovy rozvržení a trojrozměrné (3D) osnovy objemu. Každý typ objektu rozvržení má ukotvení, ke kterým je možné připojit objekty. Všechny používají jako body ukotvení uzly. Osnovy rozvržení a osnovy objemu obsahují také buňky, což jsou kotevní body pro kotvy buněk a ukotvení objemu. Další informace naleznete v části Ukotvení na straně 2617.

Křivky a osnovy rozvržení

K umístění objektů ve vzájemném vztahu slouží tři typy objektů rozvržení: křivky rozvržení, dvojrozměrné (2D) osnovy rozvržení a trojrozměrné (3D) osnovy objemu. Každý typ objektu rozvržení má ukotvení, ke kterým je možné připojit objekty. Všechny používají jako body ukotvení uzly. Osnovy rozvržení a osnovy objemu obsahují také buňky, což jsou kotevní body pro kotvy buněk a ukotvení objemu. Další informace naleznete v části Ukotvení na straně 2617.

Křivka rozvržení

Pokud definujete objekt jako křivku rozvržení a umístíte uzly podél této křivky, můžete umístit objekty přesně podél její dráhy. Křivky rozvržení jsou užitečné při umisťování umyvadel podél stěny nebo krokví podél střechy.

Osnova rozvržení

Osnova rozvržení je uspořádání pravoúhlých nebo radiálních prostorů nazývaných *rozteče*, které jsou vymezeny souběžnými nebo radiálními čarami. Dvojrozměrná (2D) osnova rozvržení slouží k umisťování objektů do šablony osnovy. Ukotvení objektů k osnovám rozvržení vám může pomoci při umisťování květináčů do osnovy chodníku nebo dekorativních dlaždic do osnovy podlahových dlaždic.

Osnova objemu

Osnova objemu je trojrozměrné uspořádání (3D) pravoúhlých prostorů. Trojrozměrné (3D) osnovy objemu slouží k umístění objektů do víceúrovňové osnovy. Změnou velikosti osnovy objemu dojde ke změně vzdálenosti objektů připojených k příslušné síti a také se může změnit velikost a výška objektů připojených k příslušné síti.

Použití křivek rozvržení

Křivka rozvržení slouží k ukotvení objektů podél cesty. Jako křivky rozvržení můžete definovat následující objekty:

- Stěny
- Obvodové pláště
- Sestavy oken
- Prostory
- Objemové prvky
- Střechy
- Čáry
- Oblouky
- Kružnice
- Elipsy
- Polygony
- Křivky
- Čáry spline

Křivky rozvržení se nejlépe hodí pro objekty s geometrií čar, jako jsou křivky, stěny nebo čáry spline. Pokud potřebujete uzly na dvojrozměrném (2D) objektu, zvažte namísto toho použití osnovy rozvržení.

Vytvoření nástroje Křivka osnovy

Tento postup slouží k vytvoření nástroje Křivka osnovy a jeho přidání k paletě nástrojů. V případě, že umisťujete více křivek rozvržení určitého stylu a všechny mají stejné vlastnosti, budete možná chtít vytvořit vlastní nástroje křivky rozvržení.

1. Otevřete paletu nástrojů, kam chcete přidat tento nástroj.
2. Vytvoření nástroje:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit nástroj z křivky rozvržení ve výkresu	vyberte příslušný objekt a přetáhněte ho na paletu nástrojů.
zkopírovat nástroj na aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	otevřete jinou paletu nástrojů, klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu, kam chcete nástroj přidat, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z Prohlížeče obsahu	otevřete Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na uzel i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3. Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.
4. Do pole Název zadejte název, který chcete zobrazit jako nápovědu k tomuto nástroji. Tento název se zobrazí také s nástrojem, pokud je publikován v katalogu v Prohlížeči obsahu.
5. Popis zadáte tak, že klepnete do pole textu a zadáte popis, který chcete zobrazit pro nápovědu k tomuto nástroji. Popis se zobrazí také s nástrojem, pokud je publikován v katalogu v Prohlížeči obsahu.
6. Rozbalte položku Základní a položku Obecné.
7. U položky Obecné klepněte do textového pole Popis. Zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

8 U položky Klíč hladiny klepněte do textového pole, vyberte klíč hladiny a klepněte na tlačítko OK.

9 U položky Přepsání hladiny klepněte do textového pole, vyberte přepsání klíče hladiny a klepněte na tlačítko OK.

10 U položky Kóty zadejte typ rozvržení.

11 Zadejte počet uzlů nebo zadejte hodnotu vzdálenosti.

12 Klepněte na tlačítko OK.

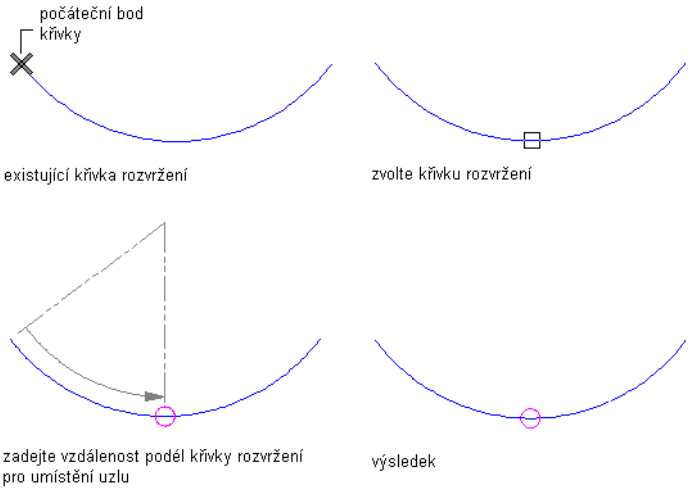
Přidání křivek rozvržení

Tento postup slouží k definování objektu jako křivky rozvržení. Vzdálenost mezi uzly ukotvení určuje vzdálenost mezi objekty, které připojujete ke křivce rozvržení, dokonce i když změníte geometrii křivky rozvržení.

K dispozici jsou následující možnosti vzdáleností:

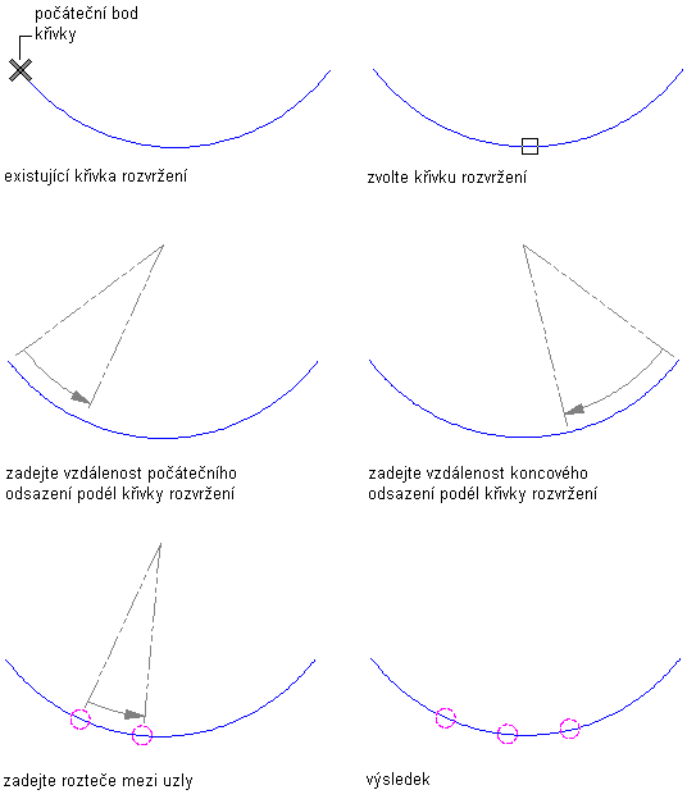
- **Ruční**: Zadáte pozici jednotlivých uzlů podél křivky rozvržení.

  Ruční umístění uzlu na křivce rozvržení



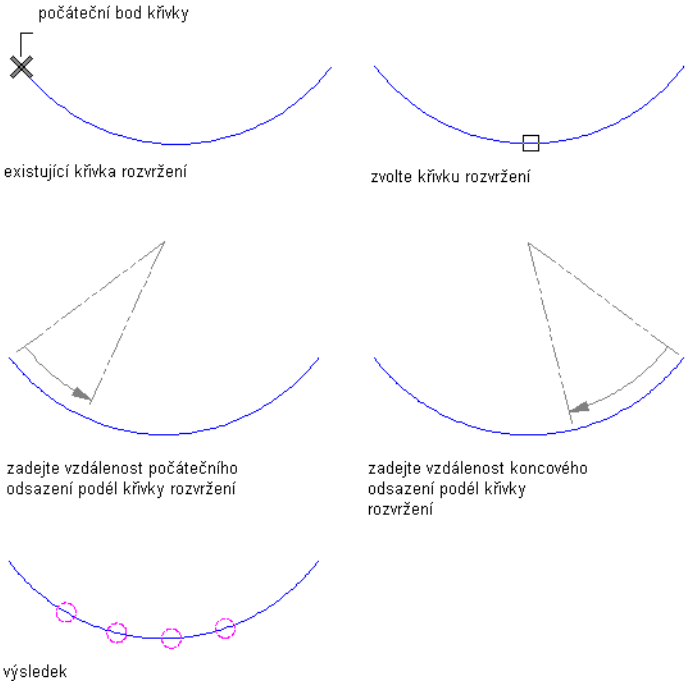
- **Opakovat**: Zadáte stejnou vzdálenost mezi uzly podél křivky rozvržení. Počet uzlů ukotvení je určen délkou křivky rozvržení. Se změnou délky křivky se uzly přidávají nebo odstraňují. Vzdálenost mezi uzly zůstává pevná.

Opakovaná vzdálenost při umisťování uzlů na křivce osy



- **Rozteče počtem**: Zadáte počet uzlů podél křivky. Vzdálenost mezi uzly je určena délkou křivky rozvržení. Se změnou délky křivky se zkracuje nebo prodlužuje vzdálenost mezi uzly. Počet uzlů zůstává pevně daný.

Rovnoměrná vzdálenost při umisťování uzlů na křivce rozvržení



1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj křivky rozvržení, který chcete použít, a vyberte příslušný nástroj.

TIP Možná budete muset použít posuvník, aby se požadovaný nástroj zobrazil. Po výběru nástroje můžete paletu Vlastnosti přesunout nebo skrýt, aby se zobrazila větší část plochy výkresu.

Pokud nejsou na paletách nástrojů k dispozici žádné nástroje křivek rozvržení, můžete pomocí Prohlížeče obsahu otevřít katalog základních nástrojů, který obsahuje nástroj křivky rozvržení v části Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení. Tento nástroj je možné přidat ke kterékoli paletě nástrojů. Další informace naleznete v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

2 Vyberte objekt, který chcete definovat jako křivku rozvržení.

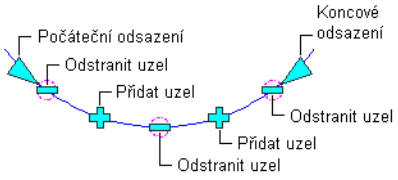
3 Umístěte uzly podél křivky rozvržení.

Chcete-li...	Pak…
umístit uzly do umístění, která určíte	stiskněte klávesu *ENTER*. zadejte počet uzlů a zadejte umístění uzlů tak, že je vyberete nebo tak, že zadáte vzdálenosti od počátečního bodu křivky.
Uzly opakujte podél křivky v pravidelných intervalech.	zadejte **o** (opakovat). Zadejte počáteční a koncové odsazení prvního a posledního uzlu a zadejte vzdálenost mezi uzly.
rozmístit pevný počet uzlů podél křivky	zadejte **p** (rozmístit pravidelně). Zadejte počáteční a koncové odsazení prvního a posledního uzlu a zadejte počet uzlů.

Přidání uzlů ke křivkám rozvržení

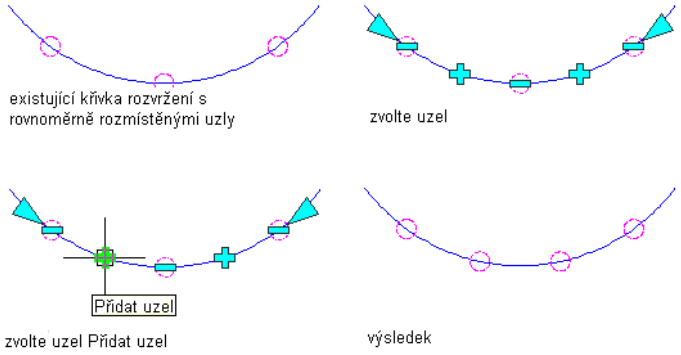
Tento postup slouží k přidání uzlů ke křivkám rozvržení.

Křivka rozvržení s pravidelně rozmístěnými úchyty uzlů.



Můžete přidat uzly pouze k těm křivkám rozvržení, které mají ručně zadanou nebo pravidelnou vzdálenost mezi uzly. Křivky rozvržení s uzly s pevnou vzdáleností opakování nelze změnit, aniž by se změnila délka křivky nebo vzdálenost prvního uzlu. Další informace naleznete v části Změna režimu vzdálenosti u křivek rozvržení na straně 2656.

Přidání uzlu ke křivce rozvržení pomocí úchytů



1. Vyberte křivku rozvržení tak, že vyberete jedno z ukotvení uzlů.
2. Klepněte na položku Přidat uzel.

   Případně můžete klepnout na kartu Křivka rozvržení ➤ panel Upravit ➤ Přidat uzel .

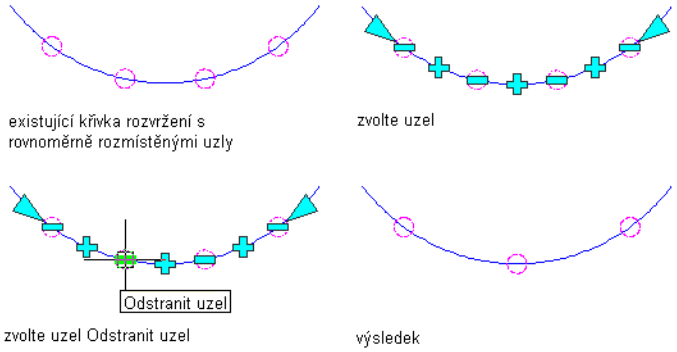
   - Pokud jste přidali uzel ke křivce rozvržení s ručně zadanou vzdáleností uzlů, je nový uzel vložen v zadaném místě. Umístění ostatních uzlů se nezmění.
   - Pokud jste uzel přidali ke křivce rozvržení s rovnoměrným rozmístěním uzlů, bude nový uzel přidán a vzdálenost všech uzlů bude přepočtena tak, aby byly znovu rovnoměrně rozmístěny.
3. Klepněte pravým tlačítkem a výběrem příkazu Zrušit výběr všech vypněte úchyty.

Odebrání uzlů z křivek rozvržení

Tento postup slouží k odebrání uzlů z křivek rozvržení.

Můžete odebrat uzly pouze od těch křivek rozvržení, které mají ručně zadanou nebo pravidelnou vzdálenost mezi uzly. Křivky rozvržení s uzly s pevnou vzdáleností opakování nelze změnit, aniž by se změnila délka křivky nebo vzdálenost prvního uzlu.

Odebrání uzlu z křivky rozvržení pomocí úchytů



1 Vyberte křivku rozvržení tak, že vyberete jedno z ukotvení uzlů.

2 Klepněte na položku Odebrat uzel.

Případně můžete klepnout na kartu Křivka rozvržení ➤ panel Upravit ➤ Odebrat uzel .

- Pokud jste odebrali uzel z křivky rozvržení s ručně zadanými uzly, je uzel odebrán ze zadaného místa. Umístění ostatních uzlů se nezmění.
- Pokud jste uzel odebrali z křivky rozvržení s pravidelnými vzdálenostmi uzlů, je uzel odebrán ze zadaného místa a zbývající uzly se přepočítají, aby se znovu rozmístily rovnoměrně.

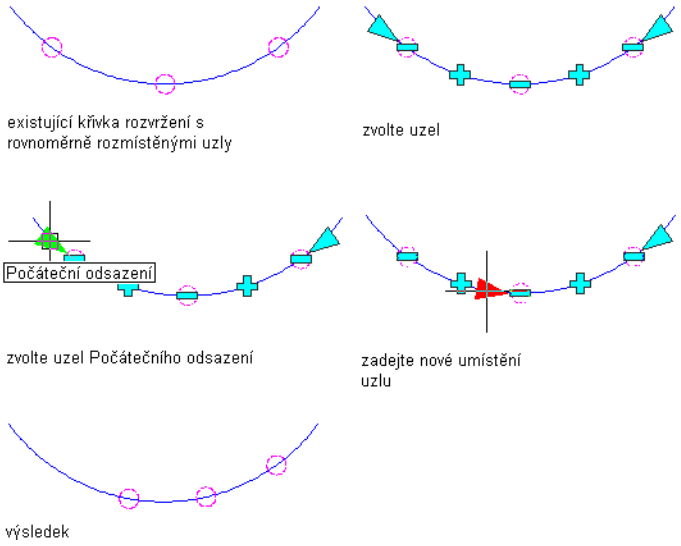
3 Klepněte pravým tlačítkem a výběrem příkazu Zrušit výběr všech vypněte úchyty.

Změna odsazení křivek rozvržení

Tento postup slouží ke změně počátečního a koncového odsazení křivek rozvržení.

Odsazení u křivek rozvržení s rovnoměrnými a opakovanými vzdálenostmi je možné změnit. Změnou umístění úchytů odsazení je možné posunout počáteční nebo koncové odsazení do libovolného místa na křivce rozvržení. Odsazení nelze prodloužit za hranice křivky.

Změna umístění uzlu počátečního odsazení křivky rozvržení pomocí úchytů



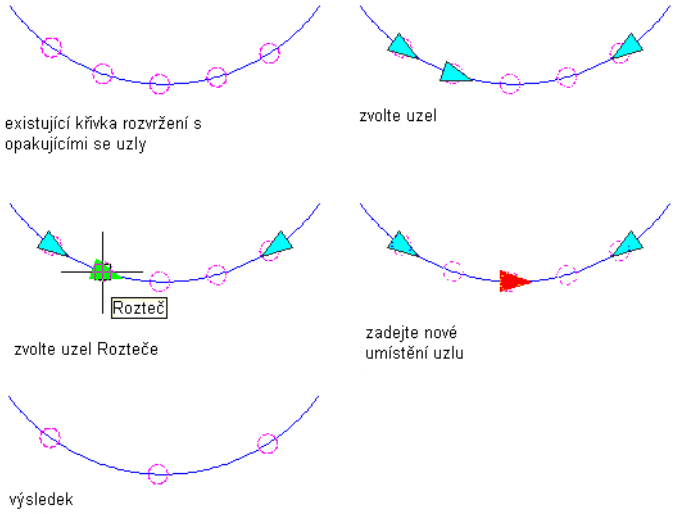
1. Vyberte křivku rozvržení tak, že vyberete jedno z ukotvení uzlu.
2. Klepněte na možnost Odsazení úchytu.
3. Přesuňte úchyt do požadovaného umístění a jednou klepněte, nebo zadejte hodnotu na příkazový řádek a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Klepněte pravým tlačítkem a výběrem příkazu Zrušit výběr všech vypněte úchyty.

Změna vzdálenosti uzlu křivky rozvržení

Tento postup slouží ke změně vzdálenosti mezi uzly na křivce rozvržení s pevně danou opakovanou vzdáleností.

Křivka rozvržení s rovnoměrnou vzdáleností úchytů uzlů

Změna vzdálenosti uzlu křivky rozvržení pomocí úchytů



1. Vyberte křivku rozvržení tak, že vyberete jedno z ukotvení uzlu.
2. Klepněte na možnost Úchyt vzdálenosti.

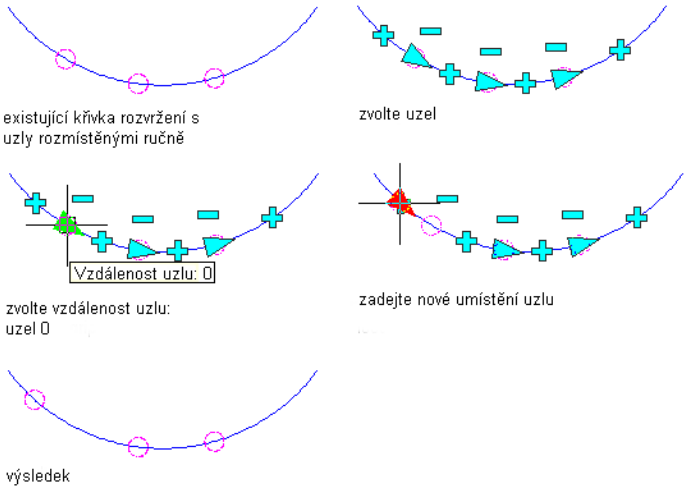
   Úchyt vzdálenosti je připojen k prvnímu uzlu na křivce rozvržení.
3. Přesuňte úchyt do požadovaného umístění a jednou klepněte, nebo zadejte hodnotu na příkazový řádek a stiskněte klávesu *ENTER*.

   Pokud přesunete úchyt nalevo, aby se zmenšila vzdálenost mezi uzly, počet uzlů se zvýší. Pokud úchyt přesunete doprava, aby se vzdálenost mezi uzly zvětšila, počet uzlů se zvýší.
4. Klepněte pravým tlačítkem a výběrem příkazu Zrušit výběr všech vypněte úchyty.

Změna umístění uzlu na křivce rozvržení

Tento postup slouží ke změně umístění uzlů na křivce rozvržení pomocí ručního umístění uzlů.

Změna umístění uzlu na křivce rozvržení pomocí úchytů



1. Vyberte křivku rozvržení tak, že vyberete jedno z ukotvení uzlu.
2. Klepněte na možnost Úchyt vzdálenosti uzlu.
3. Přesuňte úchyt do požadovaného umístění a jednou klepněte, nebo zadejte hodnotu na příkazový řádek a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Klepněte pravým tlačítkem a výběrem příkazu Zrušit výběr všech vypněte úchyty.

Změna režimu vzdálenosti u křivek rozvržení

Tento postup slouží k změně režimu umístění podél křivky rozvržení. Další informace naleznete v části Přidání křivek rozvržení na straně 2648.

Režim můžete například změnit tak, že se z křivky s ručně zadanou vzdáleností uzlů stane křivka s rovnoměrnou vzdáleností uzlů. Pokud chcete přidat uzly ke křivce rozvržení s pevným počtem uzlů, musíte nejprve změnit křivku rozvržení na křivku s režimem ručně zadané nebo rovnoměrné vzdálenosti.

Můžete také změnit režim rozvržení na paletě Vlastnosti.

1. Vyberte křivku rozvržení tak, že vyberete jedno z ukotvení uzlů.
2. Klepněte na kartu Křivka rozvržení ➤ panel Upravit ➤ Režim rozmístění . Případně můžete klepnout na pravé tlačítko myši a v místní nabídce klepnout na příkaz Režim rozmístění.

3 Vyberte požadovaný režim a stiskněte klávesu *ENTER*.

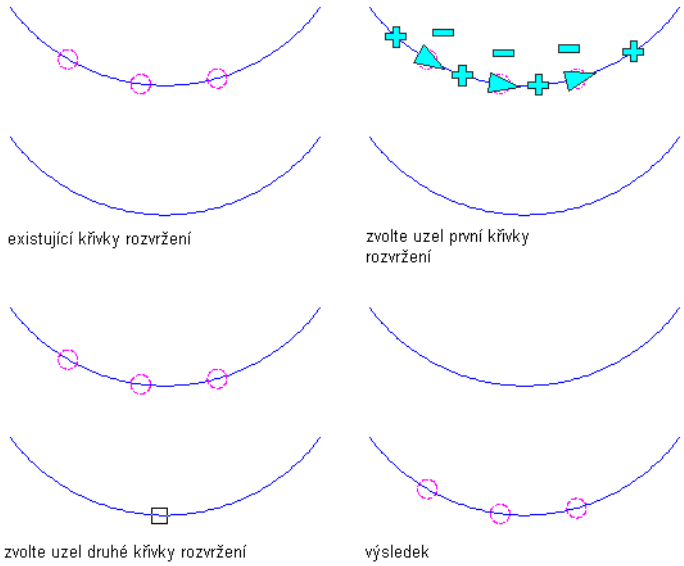
- Pokud měníte křivku rozvržení s ručně zadanou vzdáleností uzlů na křivku s uzly s pevně danou opakovanou vzdáleností, zobrazí se vám výzva k zadání počátečního a koncového odsazení a vzdálenosti mezi uzly. Pokud je na křivce uzlů příliš málo, aby ji zaplnily, vytvoří se v zadané vzdálenosti nové uzly.
- Pokud měníte křivku rozvržení s ručně zadanou vzdáleností uzlů na křivku s rovnoměrnou vzdáleností uzlů, zobrazí se výzva k zadání počátečního a koncového odsazení křivky. Stávající uzly jsou rozmístěny rovnoměrně na křivce.
- Pokud měníte křivku s uzly umístěnými s pevnou opakovanou hodnotou vzdálenosti na křivku s ručně zadanou vzdáleností uzlů, není žádnou změnu vidět. Uzly však byly převedeny na ručně zadané uzly, takže nyní můžete uzly přidávat ke křivce a z křivky odebírat.
- Pokud měníte křivku s uzly umístěnými podle pevně dané opakované hodnoty vzdálenosti na křivku s rovnoměrným rozmístěním uzlů, zobrazí se výzva k zadání počátečního a koncového odsazení. Stávající uzly jsou potom přepočítány a rovnoměrně rozmístěny. Nyní můžete přidávat uzly na křivku a odebírat je z ní.
- Pokud měníte křivku s rovnoměrnou vzdáleností uzlů na křivku s ručně zadanou vzdáleností uzlů, není žádná změna vidět. Když však křivku změníte, uzly zůstanou pevně dané a již se nebude jejich umístění měnit tak, aby měly rovnoměrnou vzdálenost.
- Pokud měníte křivku s rovnoměrnou vzdáleností uzlů na křivku s uzly umístěnými s pevnou opakovanou vzdáleností, zobrazí se vám výzva k zadání počátečního a koncového odsazení a vzdálenosti mezi uzly. Pokud je na křivce uzlů příliš málo, aby ji zaplnily, vytvoří se v zadané vzdálenosti nové uzly.

Výměna křivek rozvržení

Tento postup slouží k přesunutí křivky rozvržení z jednoho objektu na jiný. Režim rozvržení je při této akci zachován. Pokud byla původně křivka rozvržení vložena s rovnoměrnou vzdáleností uzlů, zůstanou uzly na novém objektu rovnoměrně vzdáleny.

Pokud vyměníte křivku k objektu, který již křivku rozvržení obsahuje, tyto dvě křivky se nesloučí. Zůstanou i nadále samostatnými objekty a je možné je upravovat samostatně.

Výměna uzlů z jedné křivky rozvržení na jinou



1. Vyberte křivku rozvržení tak, že vyberete jedno z ukotvení uzlů.
2. Klepněte na kartu Křivka rozvržení ➤ panel Upravit ➤ Režim rozmístění . Případně můžete klepnout na pravé tlačítko myši a v místní nabídce vybrat možnost Vyměnit křivku.
3. Vyberte objekt, ke kterému chcete připojit křivku rozvržení.

Křivka rozvržení bude přesunuta k novému objektu.

Změna vlastností zobrazení křivek rozvržení

Tento postup slouží k změně vlastností zobrazení uzlů na křivce rozvržení. Měnit je možné následující vlastnosti zobrazení:

- Viditelnost (zobrazení komponenty je zapnuté nebo vypnuté)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry

- Měřítko typu čáry
- Velikost uzlu

1. Vyberte křivku rozvržení, kterou chcete změnit, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit zobrazení objektu.
2. V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

   Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.
4. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
5. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.
6. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Změna poloměru uzlu u křivky rozvržení

Tento postup slouží ke změně poloměru uzlu u křivky rozvržení úpravou jeho vlastností zobrazení.

1. Poklepejte na poloměr uzlu, který chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.
3. Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.
4. U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

   POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech křivek rozvržení ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu.
5. Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.
6. Klepněte na hodnotu poměru uzlu a zadejte novou hodnotu. (Případně můžete klepnout na možnost a určit 2 body v grafické oblasti k nastavení nového poloměru.)

Můžete také přejít k vlastnosti poloměru uzlu a změnit ji prostřednictvím místní nabídky křivky rozvržení následujícím způsobem:

1 Vyberte křivku rozvržení, klepněte na ni pravým tlačítkem a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.

4 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Další a pak podle potřeby změňte poloměr.

5 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů ke křivce rozvržení

Tento postup slouží k připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů ke křivce rozvržení. Můžete také upravit hypertextové odkazy a poznámky a upravit nebo od křivky rozvržení odpojit soubory referencí.

1 Vyberte křivku rozvržení, ke které chcete připojit informace.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Chcete-li přidat hypertextový odkaz, klepněte na nastavení pro hypertextový odkaz a odkaz zadejte.

Další informace najdete v nápovědě k aplikaci AutoCAD v části „Přidání hypertextových odkazů k výkresu“.

4 Klepněte na tlačítko OK.

5 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na nastavení Poznámky a zadejte poznámku.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Chcete-li přidat referenční soubor, klepněte na nastavení Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor, zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li...	Pak...
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

8 Klepněte na tlačítko OK.

Použití osnov rozvržení

Osnova rozvržení slouží k uspořádání objektů v dvojrozměrné (2D) osnově šablony. Můžete vytvořit radiální nebo pravoúhlou osnovu rozvržení. Objekty je možné ukotvit k průsečíku čar osnovy (uzlů osnovy) nebo k středu roztečí osnovy (ukotvení buněk). Další informace o ukotveních najdete v části Práce s uzlovými ukotveními na straně 2631 a Práce s ukotveními buňky na straně 2635.

POZNÁMKA Při výchozím nastavení se značky uzlů osnovy a ukotvení buněk při vložení osnovy nezobrazí. Chcete-li je zobrazit, zapněte tyto komponenty v části Zobrazení entity. Informace o zapnutí komponent zobrazení najdete v části Změna vlastností zobrazení křivek rozvržení na straně 2658.

Při změně velikosti osnovy se změní vzdálenost objektů ukotvených k této osnově a může se změnit i velikost objektů ukotvených k této osnově. K definování ohraničení kolem osnovy rozvržení nebo k vytvoření otvoru v osnově můžete použít profil ořízntutí. Osnova rozvržení se nezobrazí mimo ohraničení ani uvnitř otvoru. K definici ohraničení nebo otvoru slouží uzavřené křivky. Profil ořízntutí můžete použít například k vyříznutí otvoru v průmětu stropní osnovy.

Vytvoření nástroje osnovy rozvržení

Tento postup slouží k vytvoření nástroje dvojrozměrné osnovy rozvržení a jeho přidání k paletě nástrojů. V případě, že umisťujete více osnov určitého stylu a všechny mají stejné vlastnosti, budete možná chtít vytvořit vlastní nástroje osnovy rozvržení.

1 Otevřete paletu nástrojů, kam chcete přidat tento nástroj.

2 Vytvoření nástroje:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit nástroj z osnovy rozvržení ve výkresu	vyberte příslušný objekt a přetáhněte ho na paletu nástrojů.
zkopírovat nástroj na aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	otevřete tuto paletu nástrojů, klepněte na příslušný nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu nástrojů, kam chcete nástroj přidat, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z Prohlížeče obsahu	otevřete Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na uzel i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Do pole Název zadejte název, který chcete zobrazit jako nápovědu k tomuto nástroji. Tento název se zobrazí také s nástrojem, pokud je publikován v katalogu v Prohlížeči obsahu.

5 Popis zadáte tak, že klepnete do pole textu a zadáte popis, který chcete zobrazit pro nápovědu k tomuto nástroji. Popis se zobrazí také s nástrojem, pokud je publikován v katalogu v Prohlížeči obsahu.

6 Rozbalte položku Základní a položku Obecné.

7 U položky Obecné klepněte do textového pole Popis. Zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

8 U položky Klíč hladiny klepněte do textového pole, vyberte klíč hladiny a klepněte na tlačítko OK.

9 U položky Přepsání hladiny klepněte do textového pole, vyberte přepsání klíče hladiny a klepněte na tlačítko OK.

10 Rozbalte možnost Rozměry.

11 Chcete-li zadat rozměry osnovy na obrazovce během jejího vytváření, klepněte na tlačítko Ano.

12 Chcete-li zadat číselné hodnoty pro šířku, hloubku a výšku osnovy, klepněte na tlačítko Ne.

13 Rozbalte osu x a zadejte typ rozvržení, velikost rozteče a počáteční a koncové odsazení.

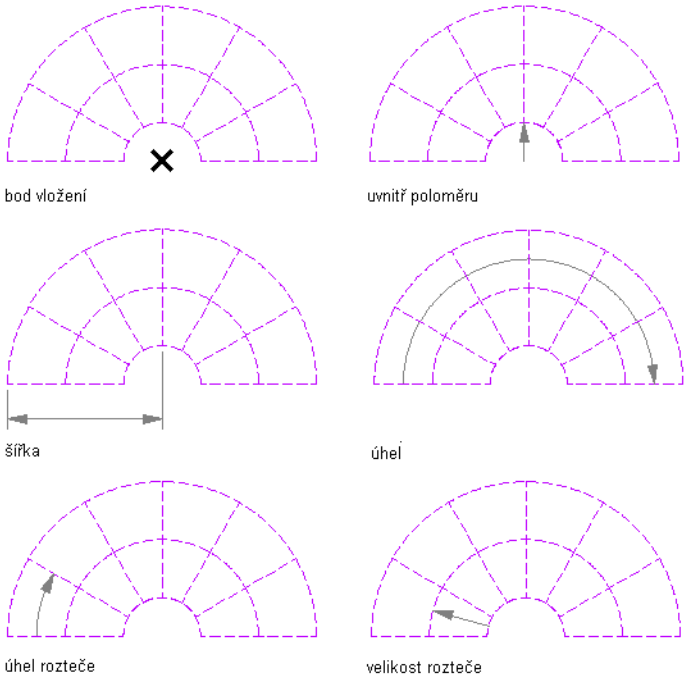
14 Rozbalte osu y a zadejte typ rozvržení, velikost rozteče a počáteční a koncové odsazení.

15 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání radiálních osnov

Tento postup slouží k vytvoření dvojrozměrné radiální osnovy.

Parametry radiální osnovy



1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje dvojrozměrný nástroj osnovy, který chcete použít, a vyberte příslušný nástroj.

TIP Možná budete muset použít posuvník, aby se požadovaný nástroj zobrazil. Po výběru nástroje můžete paletu Vlastnosti přesunout nebo skrýt, aby se zobrazila větší část plochy výkresu.

Pokud nejsou na paletách nástrojů k dispozici žádné dvojrozměrné nástroje osnovy rozvržení, můžete pomocí Prohlížeče obsahu otevřít katalog základních nástrojů, který obsahuje dvojrozměrný nástroj osnovy v části Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení. Tento nástroj je možné přidat ke kterékoli paletě nástrojů. Další informace naleznete v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

2. Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.
3. V poli Tvar vyberte možnost Radiální.
4. Pokud je třeba, zadejte objekt hranice připojený k osnově.
5. Rozbalte položku Kóty a vyberte možnost Ano, chcete-li určit kóty na kreslicí obrazovce nebo možnost Ne, chcete-li určit kóty na paletě vlastností.
6. Na paletě vlastností zadejte šířku a úhlovou kótu osnovy.
7. Rozbalte osu x.
8. V poli Typ rozvržení zvolte možnost Rozteče počtem a zadejte hodnotu do pole Počet roztečí nebo vyberte možnost Opakovat a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.
9. Zadejte hodnotu pro položku Vnitřní poloměr.
10. Zadejte hodnotu pro položku Koncové odsazení.
11. Rozbalte osu y.
12. V poli Typ rozvržení zvolte možnost Rozteče počtem a zadejte hodnotu do pole Počet roztečí nebo vyberte možnost Opakovat a zadejte hodnoty do polí Úhel rozteče, Odsazení počátečního úhlu a Odsazení koncového úhlu.
13. Zadejte ve výkresu bod vložení pro střed radiální osnovy.
14. Zadejte otočení radiální osnovy kolem bodu vložení.

Změna radiálních osnov

Tento postup slouží ke změně úhlu nebo velikosti radiální osnovy. Můžete také změnit počet a velikost roztečí osnovy.

Pokud používáte k roztažení radiální osnovy úchyty, závisí chování úchytu radiální osnovy na typu vzdálenosti u jednotlivých os. Celková velikost osnovy se pohybuje směry, u kterých je zadáno použití určité velikosti rozteče s opakovanou vzdáleností, protože se zachovává přesná velikost rozteče. Celková velikost se mění ve směrech, u kterých je zadána rovnoměrná vzdálenost nebo ručně zadaná vzdálenost.

1 Poklepejte na jednu či více 2D osnov rozvržení.

2 Na paletě vlastností rozbalte položky Základní a Obecné.

3 Rozbalte položku Kóty a zadejte nové hodnoty šířky a úhlu.

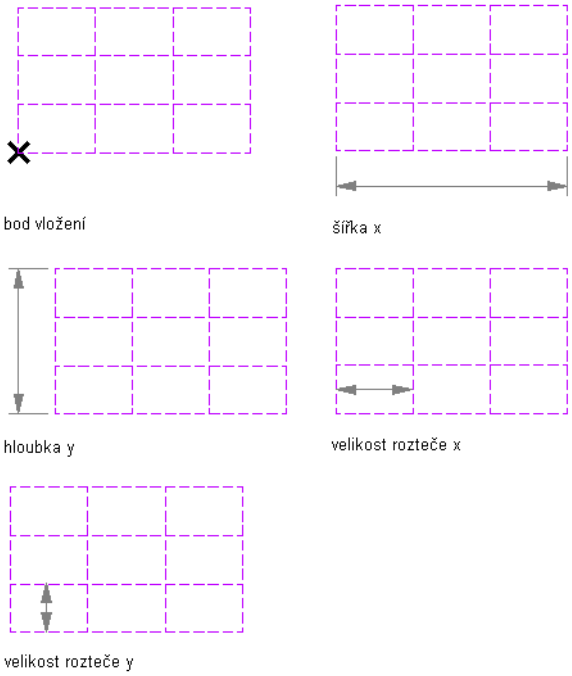
4 Rozbalte položku Osa X a v závislosti na typu rozvržení zadejte nové hodnoty do polí Počet roztečí, Velikost rozteče, Vnitřní poloměr a Koncové odsazení.

5 Rozbalte položku Osa Y a v závislosti na typu rozvržení zadejte nové hodnoty do polí Počet roztečí, Úhel rozteče, Odsazení počátečního úhlu a Odsazení koncového úhlu.

Přidání pravoúhlých osnov

Tento postup slouží k přidání pravoúhlých osnov.

Parametry pravoúhlé osnovy



1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje dvojrozměrný nástroj osnovy, který chcete použít, a vyberte příslušný nástroj.

TIP Možná budete muset použít posuvník, aby se požadovaný nástroj zobrazil. Po výběru nástroje můžete paletu Vlastnosti přesunout nebo skrýt, aby se zobrazila větší část plochy výkresu.

Pokud nejsou na paletách nástrojů k dispozici žádné dvojrozměrné nástroje osnovy rozvržení, můžete pomocí Prohlížeče obsahu otevřít katalog základních nástrojů, který obsahuje dvojrozměrný nástroj osnovy v části Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení. Tento nástroj je možné přidat ke kterékoli paletě nástrojů. Další informace naleznete v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.

3 U položky Tvar vyberte možnost Pravoúhlý.

4 Pokud je třeba, určete objekt hranice připojený k osnově.

5 Rozbalte položku Kóty a vyberte možnost Ano, chcete-li určit kóty na kreslicí obrazovce nebo možnost Ne, chcete-li určit kóty na paletě vlastností.

6 Zadejte hodnoty vlastností X – Šířka a Y – Hloubka.

7 Rozbalte osu x.

8 V poli Typ rozvržení zvolte možnost Rozteče počtem a zadejte hodnoty do polí Počet roztečí, Počáteční odsazení a Koncové odsazení nebo vyberte možnost Opakovat a zadejte hodnoty do polí Velikost rozteče, Počáteční odsazení a Koncové odsazení.

9 Rozbalte osu y.

10 V poli Typ rozvržení zvolte možnost Rozteče počtem a zadejte hodnoty do polí Počet roztečí, Počáteční odsazení a Koncové odsazení nebo vyberte možnost Opakovat a zadejte hodnoty do polí Velikost rozteče, Počáteční odsazení a Koncové odsazení.

11 Zadejte ve výkresu bod vložení pro levý dolní roh pravoúhlé osnovy.

12 Zadejte otočení pravoúhlé osnovy kolem bodu vložení.

Změna pravoúhlých osnov

Tento postup slouží ke změně úhlu nebo velikosti pravoúhlé osnovy. Můžete také změnit počet a velikost roztečí osnovy.

Pokud používáte k roztažení pravoúhlé osnovy úchyty, závisí chování úchytu pravoúhlé osnovy na typu vzdálenosti u jednotlivých os. Celková velikost osnovy se pohybuje směry, u kterých je zadáno použití určité velikosti rozteče s opakovanou vzdáleností, protože se zachovává přesná velikost rozteče. Celková velikost se mění ve směrech, u kterých je zadána rovnoměrná vzdálenost nebo ručně zadaná vzdálenost.

1 Poklepejte na jednu či více 2D osnov rozvržení.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.

3 Zadejte novou hodnotu pro možnost X – Šířka a Y – Hloubka.

4 Vyberte možnost opakování vzdálenosti a zadejte hodnotu nebo zadejte novou hodnotu pro možnosti X a Y – Rozteč.

Vytvoření osnovy rozvržení pomocí nastavení zadaných uživatelem

Tento postup použijte pro přidání osnovy rozvržení s nastaveními, která určíte. Osnovy rozvržení mohou být pravoúhlé nebo radiální.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj rozvržení osnovy, který chcete použít, a vyberte příslušný nástroj.

TIP Možná budete muset použít posuvník, aby se požadovaný nástroj zobrazil. Po výběru nástroje můžete paletu Vlastnosti přesunout nebo skrýt, aby se zobrazila větší část plochy výkresu.

Pokud nejsou na paletách nástrojů k dispozici žádné dvojrozměrné nástroje osnovy rozvržení, můžete pomocí Prohlížeče obsahu otevřít katalog základních nástrojů, který obsahuje dvojrozměrný nástroj osnovy v části Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení. Tento nástroj je možné přidat ke kterékoli paletě nástrojů. Další informace naleznete v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.

3 Klepněte na nastavení pro popis, zadejte popis osnovy a klepněte na tlačítko OK.

4 V poli Tvar vyberte možnost Pravoúhlý nebo Radiální.

5 Pokud je třeba, určete objekt hranice připojený k osnově.

6 Rozbalte položku Kóty a v poli Určit na obrazovce vyberte možnost Ne.

7 Jestliže jste vybrali pravoúhlý tvar osnovy, určete kóty.

- Do pole X – Šířka zadejte hodnotu, která definuje šířku osnovy.
- Do pole Y – Hloubka zadejte hodnotu, která definuje hloubku osnovy.

8 V poli Osa X určete rozvržení:

Chcete-li…	Pak...
Rozvržení osnovy s pravidelně rozmístěnými roztečemi ve směru osy X	Vyberte pro položku Typ rozvržení možnost Rozteče počtem a zadejte hodnotu do pole Počet roztečí.
Rozvržení osnovy s pevně danou velikostí rozteče ve směru osy X	Vyberte pro položku Typ rozvržení možnost Opakovat a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.

- Do pole Počáteční odsazení zadejte vzdálenost odsazení od počátečního bodu osnovy.

  POZNÁMKA Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.

- Do pole Koncové odsazení zadejte vzdálenost odsazení od koncového bodu osnovy.

9 V poli Osa Y určete rozvržení:

Chcete-li…	Pak...
Rozvržení osnovy s pravidelně rozmístěnými roztečemi ve směru osy Y	Vyberte pro položku Typ rozvržení možnost Rozteče počtem a zadejte hodnotu do pole Počet roztečí.
Rozvržení osnovy s pevně danou velikostí rozteče ve směru osy Y	Vyberte pro položku Typ rozvržení možnost Opakovat a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.

- Do pole Počáteční odsazení zadejte velikost vzdálenosti odsazení od počátečního bodu osnovy.

  POZNÁMKA Odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.

- Do pole Koncové odsazení zadejte vzdálenost odsazení od koncového bodu osnovy.

10 Jestliže jste vybrali radiální tvar osnovy, určete kóty.

- Do pole X – Šířka zadejte hodnotu, která definuje šířku osnovy.

- Do pole A – Úhel zadejte hodnotu, která definuje úhel osnovy.

11 V poli Osa X určete rozvržení:

Chcete-li…	Pak...
Rozvržení osnovy s pravidelně rozmístěnými roztečemi ve směru osy X	Vyberte pro položku Typ rozvržení možnost Rozteče počtem a zadejte hodnotu do pole Počet roztečí.
Rozvržení osnovy s pevně danou velikostí rozteče ve směru osy X	Vyberte pro položku Typ rozvržení možnost Opakovat a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.

- Do pole Vnitřní poloměr zadejte hodnotu vnitřního poloměru osnovy.
- Do pole Koncové odsazení zadejte velikost vzdálenosti odsazení od koncového bodu osnovy. Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.

12 V poli Osa Y určete rozvržení:

Chcete-li…	Pak...
Rozvržení osnovy s pravidelně rozmístěnými roztečemi ve směru osy Y	Vyberte pro položku Typ rozvržení možnost Rozteče počtem a zadejte hodnotu do pole Počet roztečí.
Rozvržení osnovy s pevně daným úhlem rozteče ve směru osy Y	pro položku Typ rozvržení vyberte možnost Opakovat a zadejte hodnotu pro možnost Úhel rozteče.

- Do pole Odsazení počátečního úhlu zadejte velikost úhlu odsazení od počátečního úhlu osnovy.

  POZNÁMKA Odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.

- Do pole Odsazení koncového úhlu zadejte velikost úhlu odsazení od koncového úhlu osnovy.

13 Na kreslicí ploše určete bod průsečíku osnovy.

14 Zadejte úhel otočení osnovy a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření vlastní osnovy rozvržení ze skici

Tento postup použijte pro převod vlastní skici na osnovu rozvržení, která má vlastnosti vybraného nástroje osnovy rozvržení. Tyto vlastnosti můžete upravit po vytvoření osnovy rozvržení.

1. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje požadovaný nástroj osnovy rozvržení.

TIP Možná budete muset použít posuvník, aby se požadovaný nástroj zobrazil. Po výběru nástroje můžete paletu Vlastnosti přesunout nebo skrýt, aby se zobrazila větší část plochy výkresu.

2. Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj osnovy rozvržení a klepněte na možnosti Použít vlastnosti nástroje na ➤ Skica.
3. Vyberte skicu, kterou chcete převést, a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Po zobrazení výzvy k vymazání původní skici zachovejte skicu stisknutím klávesy *ENTER* nebo ji vymažte zadáním příkazu **a** (Ano).
5. Upravte vlastnosti osnovy rozvržení na paletě Vlastnosti, je-li to potřeba.

Přidání čar k osnovám rozvržení

Tento postup slouží k přidání čar k osnově. K rovině *X* a rovině *Y* je možné samostatně přidat čáry osnovy. Jestliže přidáváte čáry do vlastní osnovy, která byla vytvořena použitím vlastností nástroje na skicu, nakreslete před započetím procedury na požadovaném místě novou čáru nebo čáry.

POZNÁMKA U osnov, které nejsou vytvořené uživatelem, je možné přidávat čáry pouze v případě, že osnova byla vložena s ručním zadáním roztečí čar nebo s roztečemi určenými počtem. Osnovy rozvržení s čarami umístěnými při pevné opakované hodnotě vzdálenosti nelze měnit ručně. Informace o režimech osnov naleznete v části Změna režimu vzdálenosti u osnov rozvržení na straně 2672.

1. Vyberte osnovu rozvržení.
2. Vyberte možnost přidání:

Chcete-li přidat čáru osnovy do...	Pak…
roviny *X* osnovy	Klepněte na kartu 2D osnova rozvržení ➤ panel Osa X ➤ Přidat čáru osnovy a přejděte na další krok.

Chcete-li přidat čáru osnovy do...	Pak…
roviny *Y* osnovy	Klepněte na kartu 2D osnova rozvržení ➤ panel Osa Y ➤ Přidat čáru osnovy a přejděte na další krok.
vlastní osnovy, která byla vytvořena použitím vlastností nástroje na skicu	Klepněte na kartu 2D osnova rozvržení ➤ panel Vlastní osnova ➤ Přidat čáry osnovy . Poté vyberte skicu, která se má vložit, a stiskněte klávesu ENTER. Dalším stisknutím klávesy ENTER buď skicu zachovejte, nebo ji zadáním možnosti **a** (Ano) odstraňte.

3 Zadejte vzdálenost nové čáry osnovy od začátku osnovy.

- Pokud jste přidali čáru k osnově rozvržení s ručně zadanými vzdálenostmi čar, vloží se nová čára do zadaného umístění. Umístění ostatních čar se nezmění. Velikost osnovy se příslušným způsobem změní.
- Pokud jste čáru přidali k osnově rozvržení s rovnoměrnou vzdáleností čar, vloží se nová čára a všechny čáry se přepočítají, aby jejich rozložení bylo znovu rovnoměrné. Velikost osnovy se nezmění.

Odebrání čar z osnov rozvržení

Tento postup slouží k odebrání jednotlivých čar z osnovy. Z roviny *X* a *Y* je možné samostatně odebírat čáry.

POZNÁMKA Čáry je možné odebrat pouze z osnov, které byly vloženy pomocí funkce čar s ručně zadanou vzdáleností nebo čar s rovnoměrnou vzdáleností. Osnovy rozvržení s čarami umístěnými při pevné opakované hodnotě vzdálenosti nelze měnit. Informace o režimech osnov naleznete v části Změna režimu vzdálenosti u osnov rozvržení na straně 2672.

1 Vyberte osnovu rozvržení a:

Chcete-li odstranit čáru osnovy z...	Pak…
roviny *X* osnovy	Klepněte na kartu 2D osnova rozvržení ➤ panel Osa X ➤ Odstranit čáru

Chcete-li odstranit čáru osnovy z...	Pak…
	osnovy . Poté přejděte na další krok.
roviny *Y* osnovy	Klepněte na kartu 2D osnova rozvržení ➤ panel Osa Y ➤ Odstranit čáru osnovy . Poté přejděte na další krok.
vlastní osnovy, která byla vytvořena použitím vlastností nástroje na skicu	Klepněte na kartu 2D osnova rozvržení ➤ panel Vlastní osnova ➤ Odstranit čáry osnovy . Poté vyberte skicu, která se má odstranit, a stiskněte klávesu ENTER. Skica zůstane ve výkresu viditelná, avšak již nebude součástí osnovy. Pokud chcete, můžete ji vybrat a odstranit.

2 Klepněte na čáru, kterou chcete z osnovy odebrat.

- Pokud jste odebrali čáru z osnovy rozvržení s ručně zadanou vzdáleností čar, je z osnovy odebrána zadaná čára. Umístění ostatních čar se nezmění.
- Pokud jste odebrali čáru z osnovy rozvržení s rovnoměrnou vzdáleností čar, je z osnovy odebrána zadaná čára. Všechny zbývající čáry se přepočítají tak, aby byly znovu rovnoměrně rozmístěny.

Změna režimu vzdálenosti u osnov rozvržení

Tento postup slouží ke změně režimu vzdálenosti radiální nebo pravoúhlé osnovy. Osnovy rozvržení mohou mít tři různé režimy vzdáleností. Tyto režimy se pro rovinu *X* a *Y* nastavují samostatně.

- **Ruční:** Zadáte umístění jednotlivých čar na osnově rozvržení.
- **Opakovat:** Zadáte stejnou vzdálenost mezi čarami na osnově rozvržení. Počet čar je určen velikostí osnovy rozvržení. Se změnou velikosti osnovy se čáry příslušným způsobem přidávají nebo odstraňují. Vzdálenost mezi čarami zůstává pevně daná.

- **Rozteče počtem:** Zadáte počet čar v osnově. Vzdálenost mezi čarami je určen velikostí osnovy rozvržení. Se změnou velikosti osnovy se vzdálenost mezi čarami příslušným způsobem prodlužuje nebo zkracuje. Počet čar zůstává pevně daný.

Při výchozím nastavení se osnovy rozvržení vkládají s rovnoměrnou vzdáleností čar.

1 Vyberte osnovu rozvržení a:

Pokud chcete změnit...	Pak…
režim vzdálenosti roviny *X* osnovy	Klepněte na kartu 2D osnova rozvržení ➤ panel Osa X ➤ Režim rozvržení .
režim vzdálenosti roviny *Y* osnovy	Klepněte na kartu 2D osnova rozvržení ➤ panel Osa Y ➤ Režim rozvržení .

2 Vyberte požadovaný režim a stiskněte klávesu *ENTER*.

- Pokud měníte osnovu rozvržení s ručně zadanou vzdáleností čar na osnovu s čarami umístěnými s pevnou opakovanou hodnotou vzdálenosti, zobrazí se výzva k zadání počátečního a koncového odsazení a vzdálenosti mezi čarami. Pokud je čar v osnově příliš málo, aby mohla být zaplněna podle vašeho zadání, vytvoří se nové čáry.
- Pokud měníte osnovu rozvržení s ručně zadanou vzdáleností čar na osnovu s rovnoměrnou vzdáleností čar, zobrazí se výzva k zadání počátečního a koncového odsazení pro osnovu. Stávající čáry jsou rovnoměrně rozmístěny v osnově.
- Pokud měníte osnovu rozvržení s čarami umístěnými s pevnou opakovanou hodnotou vzdálenosti na osnovu s ručně zadanou vzdáleností čar, nebudete vidět žádnou změnu, ale čáry se změní na ručně zadané čáry, takže nyní bude možné přidávat k osnově a odebírat z ní čáry.
- Pokud měníte osnovu rozvržení s čarami umístěnými s pevně danou opakovanou hodnotou vzdálenosti na osnovu s rovnoměrně rozmístěnými čarami, zobrazí se výzva k zadání počátečního a koncového odsazení. Stávající čáry jsou potom přepočteny a rovnoměrně distribuovány. Nyní může k osnově přidávat a odebírat z ní čáry.

- Pokud měníte osnovu s rovnoměrným rozmístěním čar na osnovu s ručním rozmístěním čar, žádnou změnu neuvidíte. Pokud však osnovu změníte, čáry zůstanou pevně dané a nejsou již dále distribuovány.
- Pokud měníte osnovu s rovnoměrnou vzdáleností čar na osnovu s čarami umístěnými s pevnou opakovanou hodnotou vzdálenosti, zobrazí se výzva k zadání počátečního a koncového odsazení a vzdálenosti mezi čarami. Pokud je čar v osnově příliš málo, aby mohla být zaplněna podle vašeho zadání, vytvoří se nové čáry.

Změna vlastností zobrazení osnov rozvržení

Tento postup slouží ke změně kterékoli z následujících vlastností zobrazení uzlů na osnově rozvržení:

- Viditelnost (zobrazení komponenty je zapnuté nebo vypnuté)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry
- Velikost uzlu

1. Vyberte osnovu rozvržení, kterou chcete změnit, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit zobrazení objektu.
2. V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

   Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.
4. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
5. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.
6. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Změna poloměru uzlu u osnovy rozvržení

Tento postup slouží ke změně poloměru uzlu u osnovy rozvržení úpravou jeho vlastností zobrazení.

1. Poklepejte na osnovu rozvržení, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.
3. Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.
4. U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech mřížek rozvržení ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu.

5. Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.
6. Klepněte na hodnotu poměru uzlu a zadejte novou hodnotu. (Případně můžete klepnout na možnost a určit 2 body v grafické oblasti k nastavení nového poloměru.)

Můžete také přejít k vlastnosti poloměru uzlu a změnit ji prostřednictvím místní nabídky osnovy rozvržení následujícím způsobem:

1. Vyberte osnovu rozvržení, klepněte na ni pravým tlačítkem a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.
2. V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

   Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.
4. V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Další a pak podle potřeby změňte poloměr.
5. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Vytvoření a odebrání hranice pro osnovy rozvržení

Tento postup slouží k vytvoření hranice kolem dvojrozměrné osnovy rozvržení. Oblasti osnovy mimo hranice se nezobrazí. Objekty ukotvené k osnově mimo hranici se však i

nadále zobrazují. Hranice jsou užitečné, když potřebujete vytvořit osnovu s nepravidelným tvarem plochy.

Hranice také můžete odebrat a zobrazit tak znovu celou osnovu.

1. Nakreslete uzavřenou křivku, která bude definovat hranici osnovy.
2. Vyberte osnovu rozvržení a poté klepněte na kartu 2D osnova rozvržení ➤ panel Oříznutí ➤ Nastavit hranici .
3. Vyberte osnovu rozvržení a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Vyberte pro hranici osnovy rozvržení uzavřenou křivku a stiskněte klávesu *ENTER*.
5. Chcete-li odebrat hranici osnovy rozvržení, smažte křivku, která ji definuje.

Vytváření otvorů v osnovách rozvržení

Tento postup slouží k vytvoření otvoru v osnově rozvržení. Oblast osnovy rozvržení se v otvoru nezobrazí.

1. Nakreslete uzavřenou křivku, která bude definovat otvor.
2. Vyberte osnovu rozvržení a poté klepněte na kartu 2D osnova rozvržení ➤ panel Oříznutí ➤ Přidat díru .
3. Vyberte osnovu rozvržení a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Vyberte uzavřenou křivku pro otvor a stiskněte klávesu *ENTER*.

V osnově rozvržení se vyřízne otvor.

Odebrání otvorů z osnov rozvržení

Tento postup slouží k odebrání otvorů, které jste vytvořili v osnovách rozvržení.

1. Vyberte osnovu rozvržení a poté klepněte na kartu 2D osnova rozvržení ➤ panel Oříznutí ➤ Odstranit díru .
2. Vyberte osnovu rozvržení a stiskněte klávesu *ENTER*.
3. Vyberte uzavřenou křivku otvoru.

Změna umístění osnov rozvržení

Tento postup slouží ke změně umístění osnov rozvržení. Změnit umístění osnovy rozvržení je možné změnou hodnot souřadnic pro bod vložení. Osnova rozvržení má také orientaci

vzhledem ke globálnímu souřadnicovému systému nebo aktuálnímu uživatelskému souřadnicovému systému. Pokud je například horní a dolní část osnovy rozvržení paralelní s rovinou *XY*, je její normála paralelní s osou *Z*. Orientaci osnovy rozvržení můžete změnit zarovnáním její normály s jinou osou. Osnovu rozvržení také můžete otočit v rovině změnou úhlu otočení.

Informace o globálním souřadném systému nebo aktuálním uživatelském souřadném systému naleznete v části „Použití souřadnic a systému souřadnic“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

1. Poklepejte na osnovu rozvržení, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Umístění.
3. Vyberte možnost Další informace.
4. V dialogu Umístění určete umístění osnovy rozvržení:

Chcete-li...	**Pak…**
změnit umístění osnovy rozvržení	zadejte u možnosti Bod vložení hodnoty nových souřadnic.
umístit osnovu rozvržení v rovině *XY*	umístěte normálu křivky osnovy rovnoběžně s osou *Z*: u možnosti Normála zadejte **1** pro Z a **0** pro X a Y.
umístit osnovu rozvržení v rovině *YZ*	umístěte normálu osnovy rozvržení rovnoběžně s osou *X*: u možnosti Normála zadejte **1** pro X a **0** pro Y a Z.
umístit osnovu rozvržení v rovině *XZ*	umístěte normálu osnovy rozvržení rovnoběžně s osou *Y*: u možnosti Normála zadejte **1** pro Y a **0** pro X a Z.
změnit otočení osnovy rozvržení	zadejte novou hodnotu úhlu otočení.

5. Klepněte na tlačítko OK.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k osnově rozvržení

Tento postup slouží k připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k osnově rozvržení. Můžete také upravit hypertextové odkazy a poznámky a upravit nebo od osnovy rozvržení odpojit soubory referencí.

1 Poklepejte na osnovu rozvržení, ke které chcete připojit informace.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Chcete-li přidat hypertextový odkaz, klepněte na nastavení pro hypertextový odkaz a odkaz zadejte.

Další informace najdete v nápovědě k aplikaci AutoCAD v části „Přidání hypertextových odkazů k výkresu“.

4 Klepněte na tlačítko OK.

5 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na nastavení Poznámky a zadejte poznámku.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Chcete-li přidat referenční soubor, klepněte na nastavení Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor, zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

8 Klepněte na tlačítko OK.

Použití osnov objemu

Osnovy objemu slouží k uspořádání objektů v trojrozměrné osnově. Změnou velikosti osnovy objemu dojde ke změně vzdálenosti objektů připojených k příslušnému objemu a také se může změnit velikost a výška objektů připojených k příslušnému objemu.

Vytvoření nástroje pro osnovu objemu

Tento postup slouží k vytvoření nástroje pro osnovu objemu a jeho přidání k paletě nástrojů. V případě, že umisťujete více osnov pro osnovu objemu určitého stylu a všechny mají stejné vlastnosti, budete možná chtít vytvořit vlastní nástroje pro osnovu objemu.

1. Otevřete paletu nástrojů, kam chcete přidat tento nástroj.
2. Vytvoření nástroje:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit nástroj z osnovy objemu ve výkresu	vyberte příslušný objekt a přetáhněte ho na paletu nástrojů.
zkopírovat nástroj na aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	otevřete jinou paletu nástrojů, klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu, kam chcete nástroj přidat, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z Prohlížeče obsahu	otevřete Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na uzel i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3. Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.
4. Do pole Název zadejte název, který chcete zobrazit jako nápovědu k tomuto nástroji. Tento název se zobrazí také s nástrojem, pokud je publikován v katalogu v Prohlížeči obsahu.
5. Popis zadáte tak, že klepnete do pole textu a zadáte popis, který chcete zobrazit pro nápovědu k tomuto nástroji. Popis se zobrazí také s nástrojem, pokud je publikován v katalogu v Prohlížeči obsahu.
6. Rozbalte položku Základní a položku Obecné.
7. U položky Obecné klepněte do textového pole Popis. Zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

8 U položky Klíč hladiny klepněte do textového pole, vyberte klíč hladiny a klepněte na tlačítko OK.

9 U položky Přepsání hladiny klepněte do textového pole, vyberte přepsání klíče hladiny a klepněte na tlačítko OK.

10 Rozbalte možnost Rozměry.

11 V poli Zadat na obrazovce:

Chcete-li...	Pak…
určete rozměry osnovy na kreslicí obrazovce během jejího vytváření,	klepněte na tlačítko Ano.
zadejte numerické hodnoty na paletě vlastností,	klepněte na možnost Ne a zadejte hodnoty parametrů Šířka, Hloubka a Výška.

12 Rozbalte osu x.

13 Pro položku Typ rozvržení vyberte možnost Rozteče počtem a zadejte hodnotu pro možnost Počet roztečí.

14 Pro položku Typ rozvržení vyberte možnost Opakovat a zadejte hodnotu pro možnost Velikost rozteče.

15 Zadejte hodnotu pro počáteční odsazení.

16 Zadejte hodnotu pro koncové odsazení.

17 Rozbalte osu y.

18 Pro položku Typ rozvržení vyberte možnost Rozteče počtem a zadejte hodnotu pro možnost Počet roztečí.

19 Pro položku Typ rozvržení vyberte možnost Opakovat a zadejte hodnotu pro možnost Úhel rozteče.

20 Zadejte hodnotu pro počáteční odsazení.

21 Zadejte hodnotu pro koncové odsazení.

22 Rozbalte položku Osa Z.

23 Pro možnost Typ rozvržení zadejte Rozteče počtem nebo Opakovat.

24 Zadejte hodnotu pro počáteční odsazení.

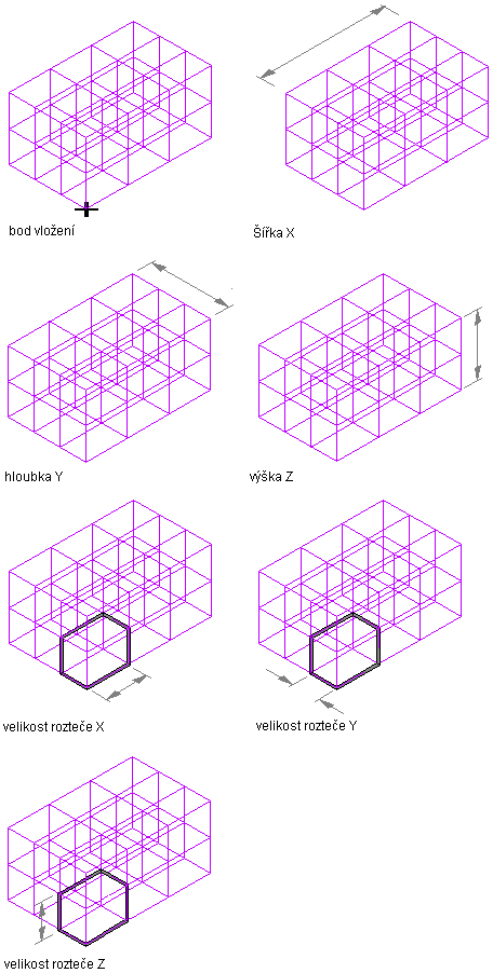
25 Zadejte hodnotu pro koncové odsazení.

26 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání osnov objemu

Tento postup slouží k přidání osnovy objemu, která je trojrozměrnou osnovou rozvržení.

Parametry osnovy objemu



1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj pro osnovu objemu, který chcete použít, a vyberte příslušný nástroj.

TIP Možná budete muset použít posuvník, aby se požadovaný nástroj zobrazil. Po výběru nástroje můžete paletu Vlastnosti přesunout nebo skrýt, aby se zobrazila větší část plochy výkresu.

Pokud nejsou na paletách nástrojů k dispozici žádné nástroje pro osnovu objemu, můžete pomocí Prohlížeče obsahu otevřít katalog základních nástrojů, který obsahuje nástroj pro osnovu objemu v části Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení. Tento nástroj je možné přidat ke kterékoli paletě nástrojů. Další informace naleznete v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

2. Vyberte nástroj pro osnovu objemu.
3. Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.
4. Zadejte hodnotu pro možnost X – Šířka, Y – Hloubka a Z – Výška.
5. V poli Typ rozvržení vyberte možnost Opakovat a zadejte hodnoty velikostí roztečí pomocí parametrů Osa X, Osa Y, Osa Z, Počáteční odsazení a Koncové odsazení.
6. Zadejte ve výkresu bod vložení pro levý dolní roh pravoúhlé osnovy.
7. Zadejte otočení pravoúhlé osnovy kolem bodu vložení.

Změna osnov objemu

Tento postup slouží ke změně úhlu nebo velikosti trojrozměrných (3D) osnov objemu. Můžete také změnit počet a velikost roztečí osnovy.

Pokud používáte k roztažení osnovy objemu úchyty, závisí chování osnovy objemu na typu vzdálenosti u jednotlivých os. Celková velikost osnovy se pohybuje směry, u kterých je zadáno použití určité velikosti rozteče s opakovanou vzdáleností, protože se zachovává přesná velikost rozteče. Celková velikost se mění ve směrech, u kterých je zadána rovnoměrná vzdálenost nebo ručně zadaná vzdálenost.

1. Poklepejte na jednu či více 3D objemových osnov.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.
3. Zadejte nové hodnoty pro možnost X – Šířka, Y – Hloubka a Z – Výška.
4. Je-li potřeba, vyberte a změňte možnost Typ rozvržení v polích Osa X, Osa Y a Osa Z a upravte hodnoty parametrů Počet roztečí, Velikost rozteče, Počáteční odsazení a Koncové odsazení.

Přidání čar osnovy k osnovám objemu

Tento postup slouží k přidání čar k osnově objemu. Čáry osnovy můžete přidat k rovinám *X*, *Y* a *Z* jednotlivě.

POZNÁMKA Čáry je možné přidat pouze k osnovám objemu vloženým pomocí čar s ručním zadáním vzdálenosti nebo čar s rovnoměrnou vzdáleností. Osnovy objemu s čarami umístěnými při pevné opakované hodnotě vzdálenosti nelze měnit. Další informace o režimech osnovy naleznete v části Změna režimu vzdálenosti u osnov rozvržení na straně 2672.

1 Vyberte osnovu objemu.

2 Zadejte osu, ke které chcete přidat čáru osnovy:

Chcete-li přidat...	Pak…
čáru osnovy k rovině *X* osnovy objemu	Klepněte na kartu 3D osnova rozvržení ➤ panel Osa X ➤ Přidat čáru osnovy .
čáru osnovy k rovině *Y* osnovy objemu	Klepněte na kartu 3D osnova rozvržení ➤ panel Osa Y ➤ Přidat čáru osnovy .
čáru osnovy k rovině *Z* osnovy objemu	Klepněte na kartu 3D osnova rozvržení ➤ panel Osa Z ➤ Přidat čáru osnovy .

3 Zadejte vzdálenost nové čáry osnovy od začátku osnovy.

- Pokud jste přidali čáru k osnově objemu s ručně zadanými vzdálenostmi čar, vloží se nová čára do zadaného umístění. Umístění ostatních čar se nezmění. Velikost osnovy se příslušným způsobem změní.
- Pokud jste čáru přidali k osnově objemu s rovnoměrnou vzdáleností čar, vloží se nová čára a všechny čáry se přepočítají, aby jejich rozložení bylo znovu rovnoměrné. Velikost osnovy se nezmění.

Odebrání čar z osnov objemu

Tento postup slouží k odebrání jednotlivých čar z osnovy objemu. Čáry osnovy je možné odebrat z rovin *X*, *Y* a *Z* jednotlivě.

POZNÁMKA Čáry je možné odebrat pouze z osnov objemu, které byly vloženy pomocí funkce čar s ručně zadanou vzdáleností nebo čar s rovnoměrnou vzdáleností. Osnovy objemu s čarami umístěnými při pevné opakované hodnotě vzdálenosti nelze měnit. Další informace o režimech osnovy naleznete v části Změna režimu vzdálenosti u osnov rozvržení na straně 2672.

1 Vyberte osnovu objemu.

2 Zadejte osu, od které chcete odebrat čáru osnovy:

Chcete-li odebrat...	Pak…
čáru osnovy od roviny *X* osnovy objemu	Klepněte na kartu 3D osnova rozvržení ➤ panel Osa X ➤ Odstranit čáru osnovy .
čáru osnovy od roviny *Y* osnovy objemu	Klepněte na kartu 3D osnova rozvržení ➤ panel Osa Y ➤ Odstranit čáru osnovy .
čáru osnovy od roviny *Y* osnovy objemu	Klepněte na kartu 3D osnova rozvržení ➤ panel Osa Z ➤ Odstranit čáru osnovy .

3 Klepněte na čáru, kterou chcete z osnovy objemu odebrat.

- Pokud jste odebrali čáru z osnovy objemu s ručně zadanou vzdáleností čar, je z osnovy odebrána zadaná čára. Umístění ostatních čar se nezmění.
- Pokud jste odebrali čáru z osnovy objemu s rovnoměrnou vzdáleností čar, je z osnovy odebrána zadaná čára. Všechny zbývající čáry se přepočítají tak, aby byly znovu rovnoměrně rozmístěny.

Změna režimu vzdálenosti u osnov objemu

Tento postup slouží k změně režimů umístění podél osnovy objemu. Další informace naleznete v části Přidání osnov objemu na straně 2681.

Můžete například změnit režim tak, aby se z osnovy objemu s ručně zadanou vzdáleností uzlů stala osnova objemu s rovnoměrnou vzdáleností uzlů. Pokud chcete přidat uzly k osnově objemu s pevným počtem uzlů, musíte nejprve změnit osnovu objemu na osnovu s režimem ručně zadané nebo rovnoměrné vzdálenosti.

Můžete také změnit režim rozvržení na paletě Vlastnosti.

1. Vyberte osnovu objemu tak, že vyberete jedno z ukotvení uzlů.
2. Vyberte požadovaný příkaz:
   - V případě osy X klepněte na kartu 3D osnova rozvržení ➤ panel Osa X ➤ Režim rozvržení .
   - V případě osy Y klepněte na kartu 3D osnova rozvržení ➤ panel Osa Y ➤ Režim rozvržení .
   - V případě osy Z klepněte na kartu 3D osnova rozvržení ➤ panel Osa Z ➤ Režim rozvržení .
3. Vyberte požadovaný režim a stiskněte klávesu *ENTER*.
   - Pokud měníte osnovu objemu s ručně zadanou vzdáleností uzlů na osnovu objemu s uzly rozmístěnými s pevnou opakovanou hodnotou vzdálenosti, zobrazí se výzva k zadání počátečního a koncového odsazení a vzdálenosti mezi uzly. Pokud je na křivce uzlů příliš málo, aby ji zaplnily, vytvoří se v zadané vzdálenosti nové uzly.
   - Pokud měníte osnovu objemu s ručně zadanou vzdáleností uzlů na osnovu objemu s rovnoměrnou vzdáleností uzlů, zobrazí se výzva k zadání počátečního a koncového odsazení pro osnovu objemu. Stávající uzly jsou rozmístěny rovnoměrně na osnově objemu.
   - Pokud měníte osnovu objemu s uzly umístěnými s pevnou opakovanou hodnotou vzdálenosti na osnovu objemu s ručně zadanou vzdáleností uzlů, není žádnou změnu vidět. Uzly však byly převedeny na ručně zadané uzly, takže nyní můžete uzly přidávat k osnově objektu a z osnovy objemu odebírat.
   - Pokud měníte osnovu objemu s uzly umístěnými podle pevně dané opakované hodnoty vzdálenosti na osnovu objemu s rovnoměrným rozmístěním uzlů, zobrazí se výzva k zadání počátečního a koncového odsazení. Stávající uzly jsou potom přepočítány a rovnoměrně rozmístěny. Nyní můžete přidávat uzly na osnovu objemu a odebírat je z ní.
   - Pokud měníte osnovu objemu s rovnoměrnou vzdáleností uzlů na osnovu objemu s ručně zadanou vzdáleností uzlů, není žádná změna vidět. Když však změníte osnovu objemu, uzly zůstanou pevně dané a již se nebude jejich umístění měnit tak, aby měly rovnoměrnou vzdálenost.

- Pokud měníte osnovu objemu s rovnoměrnou vzdáleností uzlů na osnovu objemu s uzly rozmístěnými s pevnou opakovanou hodnotou vzdálenosti, zobrazí se výzva k zadání počátečního a koncového odsazení a vzdálenosti mezi uzly. Pokud je na křivce uzlů příliš málo, aby ji zaplnily, vytvoří se v zadané vzdálenosti nové uzly.

Změna vlastností zobrazení osnov objemu

Tento postup slouží ke změně kterékoli z následujících vlastností zobrazení uzlů na osnově objemu:

- Viditelnost (zobrazení komponenty je zapnuté nebo vypnuté)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry
- Velikost uzlu

1. Vyberte osnovu objemu, kterou chcete změnit, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit zobrazení objektu.
2. V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

   Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.
4. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
5. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.
6. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Změna poloměru uzlu u osnovy rozvržení

Tento postup slouží ke změně poloměru uzlu u osnovy rozvržení úpravou jeho vlastností zobrazení.

1. Poklepejte na osnovu rozvržení, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.
3. Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.
4. U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech osnov rozvržení ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu.

5. Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.
6. Klepněte na hodnotu poměru uzlu a zadejte novou hodnotu. (Případně můžete klepnout na možnost a určit 2 body v grafické oblasti k nastavení nového poloměru.)

Můžete také přejít k vlastnosti poloměru uzlu a změnit ji prostřednictvím místní nabídky osnovy rozvržení následujícím způsobem:

1. Vyberte osnovu rozvržení, klepněte na ni pravým tlačítkem a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.
2. V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

   Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.
4. V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Další a pak podle potřeby změňte poloměr.
5. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Změna umístění osnov objemu

Tento postup slouží ke změně umístění osnov objemu. Změnit umístění osnovy objemu je možné změnou hodnot souřadnic pro bod vložení. Osnova objemu má také orientaci vzhledem ke globálnímu souřadnicovému systému nebo aktuálnímu uživatelskému

souřadnicovému systému. Pokud je například horní a dolní část osnovy objemu paralelní s rovinou *XY*, je její normála paralelní s osou *Z*. Orientaci osnovy objemu můžete změnit zarovnáním její normály s jinou osou. Osnovu objemu také můžete otočit v rovině změnou úhlu otočení.

Informace o globálním souřadnicovém systému nebo aktuálním uživatelském souřadnicovém systému naleznete v části Použití souřadnic a systému souřadnic v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

1. Poklepejte na objemovou osnovu rozvržení, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt rozbalte položky Základní a Umístění.
3. Vyberte možnost Další informace.
4. Zadejte umístění osnovy objemu:

Chcete-li...	**Pak…**
změnit umístění osnovy objemu	zadejte u možnosti Bod vložení hodnoty nových souřadnic.
umístit osnovu objemu v rovině *XY*	umístěte normálu osnovy objemu rovnoběžně s osou *Z*: u možnosti Normála zadejte **1** pro Z a **0** pro X a Y.
umístit osnovu objemu v rovině *YZ*	umístěte normálu osnovy objemu rovnoběžně s osou *X*: u možnosti Normála zadejte **1** pro X a **0** pro Y a Z.
umístit osnovu objemu v rovině *XZ*	umístěte normálu osnovy objemu rovnoběžně s osou *Y*: u možnosti Normála zadejte **1** pro Y a **0** pro X a Z.
změnit otočení osnovy objemu	zadejte novou hodnotu úhlu otočení.

5. Klepněte na tlačítko OK.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k osnově objemu

Tento postup slouží k připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k osnově objemu. Můžete také upravit hypertextové odkazy a poznámky a upravit nebo od osnovy objemu odpojit soubory referencí.

1 Vyberte objemovou osnovu rozvržení, ke které chcete připojit informace.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Chcete-li přidat hypertextový odkaz, klepněte na nastavení pro hypertextový odkaz a odkaz zadejte.

Další informace najdete v nápovědě k aplikaci AutoCAD v části Přidání hypertextových odkazů k výkresu.

4 Klepněte na tlačítko OK.

5 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na nastavení Poznámky a zadejte poznámku.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Chcete-li přidat referenční soubor, klepněte na nastavení Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor, zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

8 Klepněte na tlačítko OK.

Osnovy

34

Osnovy jsou objekty AEC, které můžete ukotvit k jiným objektům, například sloupům, a omezit jejich umístění.

Osnovy

Osnovy jsou objekty AEC, které můžete ukotvit k jiným objektům, například sloupům, a omezit jejich umístění. Osnovy jsou užitečné v návrhové a dokumentační fázi projektu.

Typy osnov

Existuje několik typů osnov, které jsou vhodné pro jiný účel:

Osnovy rozvržení usnadňují v návrhu budovy umístění objektů ve vztahu k sobě navzájem. Další informace o osnovách rozvržení naleznete v části Křivky a osnovy rozvržení na straně 2645.

Sloupové osnovy jsou osnovy rozvržení, které umisťují sloup do každého průsečíku osnovy při přidání do výkresu. Osnovy jsou také jedinečné v tom, že obsahují nástroje pro automatické vytváření popisků. Další informace o sloupech naleznete v částech Vytvoření samostatného sloupu na straně 2520 a Vytváření sloupů ukotvených k osnově na straně 2526.

Osnovy stropu jsou specializované osnovy rozvržení, které představují zavěšené stropní systémy nebo kazetové stropy. Lze je ukotvit k objektu prostoru ve výšce stropu.

Všechny tyto typy osnov sdílejí stejné běžné funkce.

Ukotvení objektů v osnově

Osnovy je možné použít k ukotvení jiných objektů. To je nejvíce patrné ve sloupových osnovách, kde speciální funkce umožňuje ukotvit sloupy v osnově při vložení. Po vložení můžete do osnovy přidávat další objekty.

Pro osnovy jsou k dispozici 2 mechanismy ukotvení:

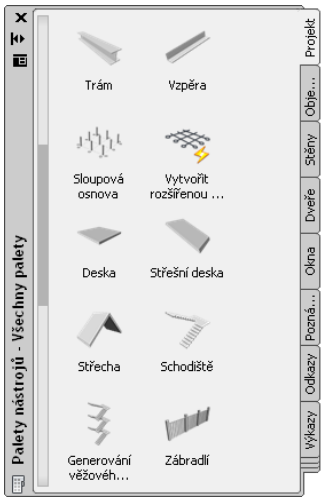
- Ukotvení objektů k buňce osnovy (Ukotvení buňky)
- Ukotvení objektů k průsečíkům osnovy (Ukotvení uzlu)

Další informace o ukotvení objektů naleznete v části Ukotvení na straně 2617.

Použití nástroje Sloupová osnova k vytváření sloupových osnov

Softwarové nástroje umožňují rychle umístit sloupové osnovy pomocí nástroje konstrukční sloupové osnovy s konkrétními předdefinovanými vlastnostmi. Můžete použít výchozí nastavení nástroje nebo můžete vlastnosti změnit. Také je možné použít nástroje konstrukčních sloupových osnov k převodu skici na sloupové osnovy a použít nastavení nástroje konstrukční sloupové osnovy u existujících sloupových osnov.

Palety nástrojů s nástroji konstrukční sloupové osnovy



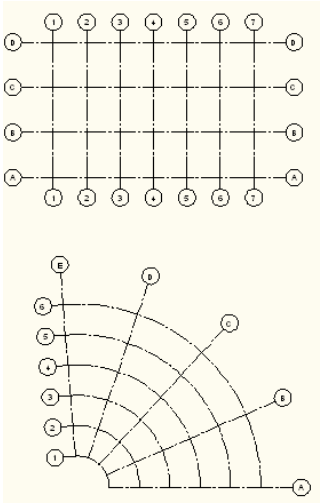
Výchozí palety nástrojů v pracovním prostoru obsahují ukázkové nástroje konstrukční sloupové osnovy, které je možné použít a podle potřeby upravit. Následující katalogy dodávané se softwarem navíc obsahují nástroje konstrukční sloupové osnovy, které můžete přidat do palet nástrojů:

- Katalog základních nástrojů aplikace AutoCAD Architecture
- Katalog vzorových palet aplikace AutoCAD Architecture

Vlastní palety vytvořené správcem CAD nebo jinými uživateli mohou také obsahovat nástroje konstrukční sloupové osnovy s vlastnostmi sloupové osnovy, které je možné přizpůsobit projektům či kancelářským normám.

Vytváření pravoúhlých a radiálních sloupových osnov

Pomocí nástrojů sloupové osnovy můžete vytvářet sloupové osnovy se symetrickými stranami.



výše uvedené sloupové osnovy se vkládají pomocí nástroje na paletě Nástroje. Jejich vlastnosti můžete upravovat na paletě Vlastnosti.

Typy rozvržení sloupových osnov

Existují tři různé typy rozvržení, které řídí vzdálenost čar v osnově. Typ rozvržení je pro roviny X a Y zadáván samostatně.

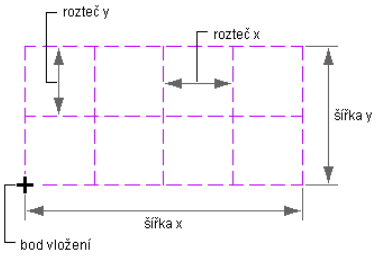
- **Ruční:** Zadáte umístění jednotlivých čar v osnově.
- **Opakovat (pevná velikost rozteče):** Zadáte stejnou mezeru mezi čarami osnovy. Počet čar je určen velikostí osnovy. Podle toho, jak se velikost osnovy mění, jsou čáry přidávány nebo odebírány. Vzdálenost mezi čarami zůstává pevná.
- **Rozteče počtem:** Zadáte počet čar v osnově. Vzdálenost mezi čarami je určena velikostí osnovy. Podle toho, jak se velikost osnovy mění, je vzdálenost mezi čarami zvětšovány nebo zmenšována. Počet čar zůstává pevný.

POZNÁMKA Ve výchozím nastavení jsou osnovy vkládány s pravidelně rozmístěnými čarami.

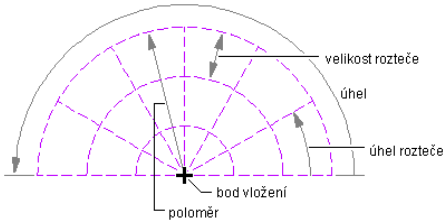
Vytvoření sloupové osnovy

Tento postup se používá k přidávání sloupové osnovy pomocí nástroje sloupové osnovy. Sloupové osnovy mohou být pravoúhlé nebo radiální.

Pravoúhlá osnova



Radiální osnova



1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj konstrukční sloupové osnovy.

   Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Sloupová osnova .

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.

3 Vyberte pravoúhlý nebo radiální tvar.

4 Rozbalte položku Rozměry.

5 Jestliže jste vybrali pravoúhlý tvar osnovy, zadejte nastavení:

Chcete-li…	Pak...
Definice šířky osnovy	Rozbalte položku Rozměry a zadejte hodnotu u položky X – Šířka.

Chcete-li…	Pak...
Definice hloubky osnovy	Rozbalte položku Rozměry a zadejte hodnotu u položky Y – Hloubka.
Rozvržení osnovy s pravidelně rozmístěnými roztečemi ve směru osy X	Rozbalte položku Osa X, u možnosti Typ rozvržení vyberte položku Rozteče počtem a zadejte hodnotu do pole Počet roztečí.
Rozvržení osnovy s pevně danou velikostí rozteče ve směru osy X	Rozbalte položku Osa X, u možnosti Typ rozvržení vyberte položku Opakovat a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.
Zadání vzdálenosti odsazení od počátečního bodu ve směru osy X osnovy	Rozbalte položku Osa X a zadejte hodnotu do pole Počáteční odsazení. Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.
Zadání vzdálenosti odsazení od koncového bodu ve směru osy X osnovy	Rozbalte položku Osa X a zadejte hodnotu do pole Koncové odsazení. Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.
Rozvržení osnovy s pravidelně rozmístěnými roztečemi ve směru osy Y	Rozbalte položku Osa Y, u možnosti Typ rozvržení vyberte položku Rozteče počtem a zadejte hodnotu do pole Počet roztečí.
Rozvržení osnovy s pevně danou velikostí rozteče ve směru osy Y	Rozbalte položku Osa Y, u možnosti Typ rozvržení vyberte položku Opakovat a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.
Zadání vzdálenosti odsazení od počátečního bodu ve směru osy Y osnovy	Rozbalte položku Osa Y a zadejte hodnotu do pole Počáteční odsazení. Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.
Zadání vzdálenosti odsazení od koncového bodu ve směru osy Y osnovy	Rozbalte položku Osa Y a zadejte hodnotu do pole Koncové odsazení.

Chcete-li…	Pak...
	Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.

6 Jestliže jste vybrali radiální tvar osnovy, zadejte nastavení:

Chcete-li…	Pak...
Definice šířky osnovy	Rozbalte položku Rozměry a zadejte hodnotu u položky X – Šířka.
Definice úhlu osnovy	Rozbalte položku Rozměry a zadejte hodnotu u položky A – Úhel.
Rozvržení osnovy s pravidelně rozmístěnými roztečemi ve směru osy X	Rozbalte položku Osa X, u možnosti Typ rozvržení vyberte položku Rozteče počtem a zadejte hodnotu do pole Počet roztečí.
Rozvržení osnovy s pevně danou velikostí rozteče ve směru osy X	Rozbalte položku Osa X, u možnosti Typ rozvržení vyberte položku Opakovat a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.
Zadání vnitřního úhlu osnovy	Rozbalte položku Osa X a zadejte hodnotu do pole Vnitřní poloměr.
Zadání vzdálenosti odsazení od koncového bodu ve směru osy X osnovy	Rozbalte položku Osa X a zadejte hodnotu do pole Koncové odsazení. Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.
Rozvržení osnovy s pravidelně rozmístěnými roztečemi ve směru osy Y	Rozbalte položku Osa Y, u možnosti Typ rozvržení vyberte položku Rozteče počtem a zadejte hodnotu do pole Počet roztečí.
Rozvržení osnovy s pevně daným úhlem rozteče ve směru osy Y	Rozbalte položku Osa Y, u možnosti Typ rozvržení vyberte položku Opakovat a zadejte hodnotu do pole Úhel rozteče.

Chcete-li…	Pak...
Zadání úhlu odsazení od počátečního úhlu křivky osnovy ve směru X	Rozbalte položku Osa Y a zadejte hodnotu do pole Odsazení počátečního úhlu. Úhel odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.
Zadání úhlu odsazení od koncového úhlu křivky osnovy ve směru X	Rozbalte položku Osa Y a zadejte hodnotu do pole Odsazení koncového úhlu. Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.

7 Chcete-li přidat sloupy do průsečíku osnovy během vložení, rozbalte položku Sloup a zadejte styl konstrukčního prvku.

Zvolíte-li přidání sloupů, můžete zadat rozměry sloupu:

- Počáteční odsazení
- Koncové odsazení
- Logická délka
- Zarovnání
- Zarovnání pomocí celého rozšíření

TIP Po zadání požadovaného nastavení můžete paletu Vlastnosti přesunout nebo skrýt a zobrazit tak větší oblast výkresu.

8 V oblasti výkresu zadejte průsečík sloupové osnovy.

9 Zadejte úhel otočení osnovy a stiskněte klávesu *ENTER*.

10 Po přidání požadovaných sloupových osnov stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření sloupové osnovy z osnovy rozvržení

Tento postup použijte pro převod dvojrozměrné (2D) osnovy rozvržení na sloupovou osnovu, která obsahuje vlastnosti vybraného nástroje konstrukční sloupové osnovy. Tyto vlastnosti můžete upravit po vytvoření sloupové osnovy.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje požadovaný nástroj sloupové osnovy.

TIP Může se stát, že bude třeba nástroj zobrazit pomocí posuvníku. Po výběru můžete paletu Vlastnosti přesunout nebo skrýt a zobrazit tak větší oblast výkresu.

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na položky Použít vlastnosti nástroje na ➤ Osnova 2D.

3 Vyberte osnovu rozvržení, kterou chcete převést, a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Po zobrazení výzvy k vymazání původní geometrie zachovejte skicu stisknutím klávesy *ENTER* nebo ji vymažte zadáním **a** (Ano).

5 V případě potřeby upravte vlastnosti sloupové osnovy na paletě Vlastnosti.

Dynamické vytvoření sloupové osnovy

Tento postup použijte pro dynamické vytvoření sloupových osnov pomocí zadání kót na obrazovce při kreslení.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje požadovaný nástroj sloupové osnovy. Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Sloupová osnova .

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Rozměry a u položky Vybrat na obrazovce vyberte možnost Ano.

3 Chcete-li přidat sloupy do osnovy během vložení, rozbalte položku Sloup a vyberte požadovaný styl sloupu.

TIP Po zadání požadovaného nastavení můžete paletu Vlastnosti přesunout nebo skrýt a zobrazit tak větší oblast výkresu.

4 Ve výkresu zadejte bod vložení osnovy.

5 Zadejte celkovou velikost osnovy přetažením kurzoru na požadovanou velikost a jednou klepněte.

6 Svislým a vodorovným přetažením nitkových křížů uvnitř výsledného tvaru nadefinujte správný počet roztečí ve sloupové osnově.

POZNÁMKA Čím více nitkovými kříži pohybujete směrem do leva a dolů v osnově, tím více mezer vytvoříte.

7 Jedním klepnutím potvrďte počet svislých a vodorovných roztečí.

8 Zadejte úhel otočení osnovy a stiskněte klávesu *ENTER*.

Sloupová osnova je vložena do výkresu podle zadaných hodnot.

Vytvoření nástroje konstrukční sloupové osnovy

Tento postupu použijte pro vytvoření nástroje konstrukční osnovy a jeho přidání do palety nástrojů. Je možné, že bude třeba vytvořit vlastní nástroje konstrukční sloupové osnovy v případě, že umisťujete více sloupových osnov určitého stylu, které budou mít stejné vlastnosti.

1 Otevřete paletu nástrojů, na kterou chcete přidat nástroj.

2 Vytvoření nástroje:

Chcete-li...	Pak...
Vytvoření nástroje ze sloupové osnovy ve výkresu	Vyberte objekt a přetáhněte jej na paletu nástrojů.
zkopírovat nástroj na aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	Otevřete jinou paletu nástrojů, klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu, na kterou chcete přidat nástroj, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z katalogu nástrojů	Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na úchyt i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro položku Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

6 Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.

7 Klepněte na nastavení popisu, zadejte popis sloupové osnovy, kterou jste vytvořili pomocí tohoto nástroje, a klepněte na tlačítko OK.

8 Pokud nechcete použít přiřazení hladin zadaná ve stylu klíče hladiny, který je používán ve výkresu, zadejte klíč hladiny a všechna přepsání klíče hladiny.

9 Vyberte tvar sloupové osnovy.

10 Zadejte nastavení pro rozměry osnovy.

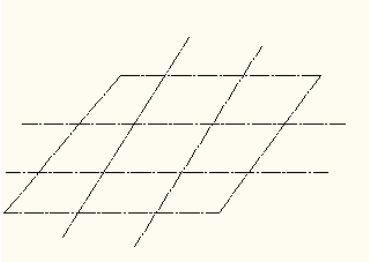
Další informace naleznete v části Vytvoření sloupové osnovy na straně 2667.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření vlastní sloupové osnovy ze skici

Vlastní sloupovou osnovu můžete vytvořit podle skici. Jelikož má výsledná osnova vlastní tvar, jsou možnosti jejích úprav po vytvoření omezeny na úpravy všeobecných vlastností a vlastností umístění. Nemůžete měnit počet nebo rozteč čar osnov ani provádět automatické přidávání popisků k čarám osnov.

Vlastní osnova ze skici



1 Vytvořte skicu, kterou chcete převést na sloupovou osnovu.

2 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje požadovaný nástroj sloupové osnovy.

TIP Může se stát, že bude třeba nástroj zobrazit pomocí posuvníku. Po výběru můžete paletu Vlastnosti přesunout nebo skrýt a zobrazit tak větší oblast výkresu.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj konstrukční sloupové osnovy a klepněte na položky Použít vlastnosti nástroje na ➤ Skica.

4 Vyberte skicu, kterou chcete převést, a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Po zobrazení výzvy k vymazání původní skici zachovejte skicu stisknutím klávesy *ENTER* nebo ji vymažte zadáním příkazu **a** (Ano).

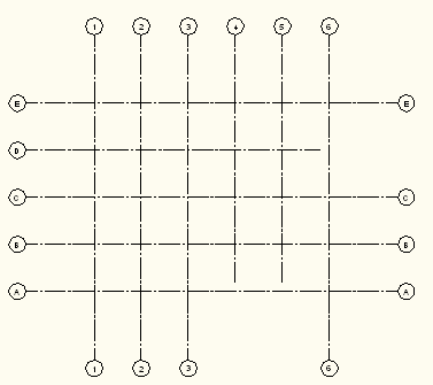
6 V případě potřeby upravte vlastnosti sloupové osnovy na paletě Vlastnosti.

Vytváření rozšířených vlastních sloupových osnov

Pomocí dialogu Rozšířená vlastní sloupová osnova můžete definovat několik aspektů, které nelze uživatelsky definovat pro jiné sloupové osnovy.

Proměnné čáry osnovy na každé straně osnovy

Ke všem čtyřem stranám osnovy je možné definovat různé počty čar osnovy:

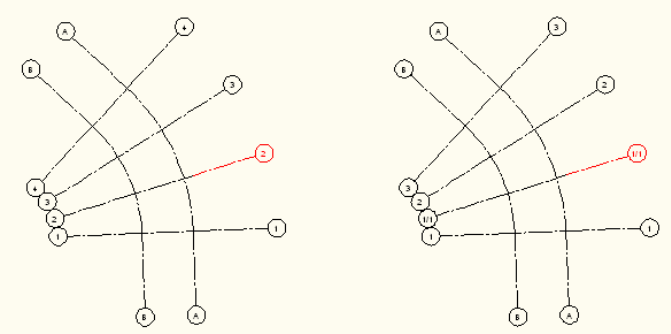


Informace o tom, jak vytvořit proměnné čáry osnovy, získáte v části Vytvoření rozšířené osnovy s proměnnými čárami osnovy na každé straně na straně 2709.

Použití primárního a sekundárního číslování osnovy

Při přidávání popisků k osnově můžete použít primární a sekundární číslování.

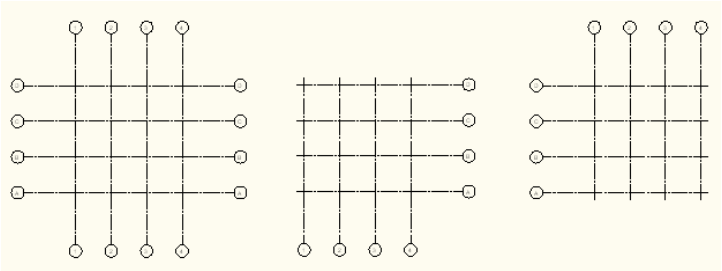
Vložení čáry osnovy se sekundárním číslováním



Čáry osnovy se sekundárním schématem číslování je možné přidat při vytváření osnovy nebo později. Další informace najdete v části Definování schématu číslování sekundárních čar osnovy na straně 2715.

Selektivní číslování osnovy na různých stranách osnovy

U jednotlivých stran osnovy je možné definovat zobrazení popisků. Toto rozhodnutí můžete provést při vložení osnovy, nebo můžete přidat popisky osnovy později. Další informace najdete v částech Definování zobrazení číslování osnovy při vkládání osnovy na straně 2713 a Přidání popisků k rozšířené vlastní sloupové osnově po vložení na straně 2730.



Vlastnosti osnovy

Kromě toho lze v dialogu Rozšířená vlastní sloupová osnova určit následující vlastnosti sloupové osnovy:

- ortogonální nebo radiální tvar osnovy,
- počet čar osnovy,
- velikost vertikálních a horizontálních roztečí,
- vnitřní poloměr osnovy (radiální osnova),
- orientaci osnovy ve směru nebo proti směru hodinových ručiček (radiální osnova),
- vícepohledový blok popisku osnovy,
- schéma označení osnovy čísly nebo písmeny,
- předpony popisků osnovy,
- rozšíření osnovy,
- rozšíření popisku osnovy.

Vytvoření pravoúhlé osnovy

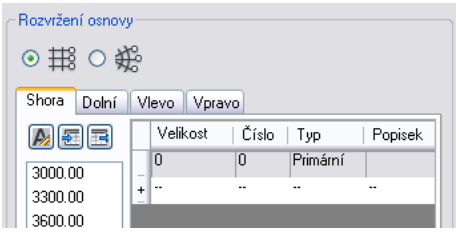
Pravoúhlé osnovy jsou definovány šířkou, výškou a počtem čar osnovy.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Rozšířená vlastní osnova.

Případně můžete vybrat nástroj Rozšířená vlastní sloupová osnova na paletě Nástroje pro navrhování.

2 V dialogu Sloupová osnova klepněte na přepínací tlačítko Ortogonální.

3 Klepněte na kartu Nahoře.



4 Ve výchozím nastavení je první čára osnovy již zobrazena.

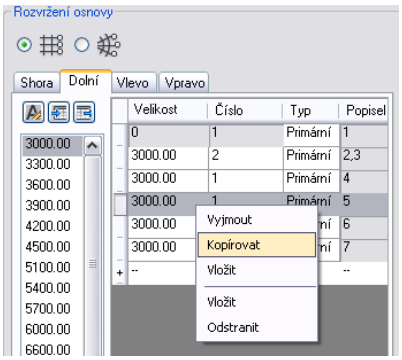
5 Chcete-li do osnovy vložit první rozteč, určete její požadovanou velikost (například 3000 mm) a klepněte na odpovídající hodnotu v seznamu hodnot vlevo.

TIP Hodnotu velikosti rozteče můžete buď přímo upravit po jejím zadání, nebo můžete upravit seznam předem nastavených výchozích hodnot. Další informace najdete v části Úprava seznamu předkonfigurovaných velikostí roztečí na straně 2707.

6 U osnovy s pravidelnou velikostí roztečí existují tyto možnosti vytváření roztečí osnovy:

- Do pole Počet zadejte počet roztečí osnovy, které má osnova obsahovat. Tím dojde k vytvoření určeného počtu stejně velkých roztečí. Jde o nejrychlejší způsob, který však neumožňuje nastavit různé typy číslování osnovy pro jednotlivé čáry nebo po vložení změnit šířku určité rozteče.
- Klepněte na pravou stranu posledního řádku. Tím dojde k přidání nového řádku, který je nastaven stejně jako poslední řádek.

TIP Můžete také vybrat celý řádek (klepnutím k levému okraji řádku), klepnout na pravé tlačítko myši a použít příkazy Kopírovat a Vložit.



7 V poli Typ zadejte, má-li být čára osnovy, která je přiřazena k rozteči, opatřena popiskem jako primární čára osnovy nebo jako sekundární čára osnovy. Ve výchozím nastavení je vybrána možnost primární čáry osnovy. (Další informace o primárních a sekundárních čárách osnovy získáte v části Definování schématu číslování sekundárních čar osnovy na straně 2715.)

POZNÁMKA Sloupec Popisek je určen pouze ke čtení a je v něm uveden popisek osnovy přiřazený k čáře osnovy. Popisky osnovy je možné měnit v níže zobrazeném poli Parametry bubliny.

---

8 Pokračujte na kartu Vlevo a obdobným postupem zde přidejte čáry osnovy.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ U pravidelné osnovy, která má na obou stranách stejné rozvržení čar osnovy (Nahoře/Dole, Vlevo/Vpravo), nemusíte na kartách Vpravo a Dole provádět žádná nastavení. Ve výchozím nastavení se nastavení Nahoře a Vlevo zrcadlí na strany Dole a Vpravo, pokud není definováno zvlášť.

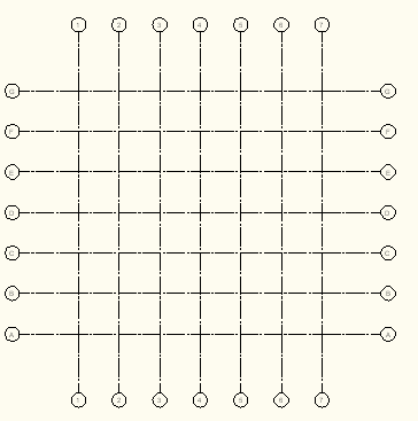
---

9 Je-li třeba, nastavte další vlastnosti osnovy:

- Úprava seznamu předkonfigurovaných velikostí roztečí na straně 2707
- Definování zobrazení číslování osnovy při vkládání osnovy na straně 2713
- Definování schématu číslování osnovy nebo označení osnovy písmeny na straně 2714
- Definování schématu číslování sekundárních čar osnovy na straně 2715

10 Stiskněte klávesu ENTER a vložte osnovu do výkresu.

Velikost roztečí osnovy bude potom vypadat podobně, jako na příkladu níže:



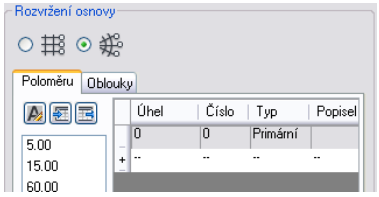
Vytvoření radiální osnovy

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Rozšířená vlastní osnova.

Případně můžete vybrat nástroj Rozšířená vlastní sloupová osnova na paletě Nástroje pro navrhování.

2 V dialogu Sloupová osnova klepněte na přepínací tlačítko Radiální.

3 Klepněte na kartu Radiální.



4 Chcete-li do osnovy vložit první rozteč, určete její požadovaný úhel (například 15") a klepněte na odpovídající hodnotu v seznamu hodnot vlevo.

TIP Hodnotu úhlu rozteče můžete buď přímo upravit po jejím zadání, nebo můžete upravit seznam předem nastavených výchozích hodnot. Další informace najdete v části Úprava seznamu předkonfigurovaných velikostí roztečí na straně 2707.

5 U osnovy s pravidelnými úhly existují dvě možnosti vytváření roztečí osnovy:

- Do pole Počet zadejte počet roztečí osnovy, které má osnova obsahovat. Tím dojde k vytvoření určeného počtu stejně roztečí se stejným úhlem. Jde o nejrychlejší způsob, který však neumožňuje nastavit různé typy číslování osnovy pro jednotlivé čáry nebo po vložení změnit šířku určité rozteče.
- Klepněte na pravou stranu posledního řádku. Tím dojde k přidání nového řádku, který je nastaven stejně jako poslední řádek.

TIP Můžete také vybrat celý řádek (klepnutím na levou stranu řádku), klepnout na pravé tlačítko myši a použít příkazy Kopírovat a Vložit.

6 V poli Typ zadejte, má-li být čára osnovy omezující rozteč opatřena popiskem jako primární čára osnovy nebo jako sekundární čára osnovy. Ve výchozím nastavení je vybrána možnost primární čáry osnovy. (Další informace o primárních a sekundárních čárách osnovy získáte v části Definování schématu číslování sekundárních čar osnovy na straně 2715.)

POZNÁMKA Sloupec Popisek je určen pouze ke čtení a je v něm uveden popisek osnovy přiřazený k čáře osnovy. Popisky osnovy je možné měnit v níže zobrazeném poli Parametry bubliny.

7 Zadejte hodnotu vnitřního poloměru osnovy.

8 Definujete, má-li být osnova vytvořena ve směru hodinových ručiček nebo ve směru opačném.

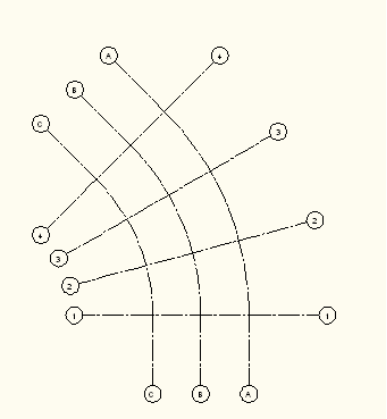
9 Pokračujte na kartu Oblouky a obdobným postupem zde přidejte rozteče osnovy.

10 Je-li třeba, nastavte další vlastnosti osnovy:

- Úprava seznamu předkonfigurovaných velikostí roztečí na straně 2707
- Definování zobrazení číslování osnovy při vkládání osnovy na straně 2713
- Definování schématu číslování osnovy nebo označení osnovy písmeny na straně 2714
- Definování schématu číslování sekundárních čar osnovy na straně 2715

11 Stiskněte klávesu ENTER a vložte osnovu do výkresu.

Velikost roztečí osnovy bude potom vypadat podobně jako na příkladu níže:



Úprava seznamu předkonfigurovaných velikostí roztečí

Pokud předkonfigurované hodnoty v seznamu velikostí roztečí nezahrnují hodnoty, které potřebujete, můžete seznam změnit.

Chcete-li opakovaně použít stejnou sadu hodnot v několika výkresech, můžete upravený seznam exportovat jako soubor XML.

Úpravy seznamu hodnot

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Rozšířená vlastní osnova.

   Případně můžete vybrat nástroj Rozšířená vlastní sloupová osnova na paletě Nástroje pro navrhování.

2. Klepněte na tlačítko Upravit.
3. V seznamu vyberte hodnotu, kterou chcete změnit, a přepište ji. Poté stiskněte klávesu ENTER.
4. Zopakujte tento krok pro všechny předkonfigurované hodnoty, které chcete změnit.
5. Chcete-li režim úprav ukončit, klepněte ještě jednou na tlačítko Upravit.

Exportování seznamu hodnot

6. Klepněte na tlačítko Export .

7 V dialogu Exportovat profil vyberte název a umístění exportovaného profilu a klepněte na tlačítko Uložit.

Seznam se uloží jako soubor XML.

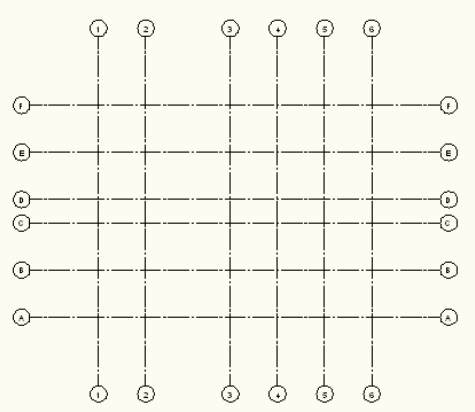
Importování seznamu hodnot

8 Klepněte na tlačítko Import .

9 V dialogu Importovat profil vyberte profil, který chcete importovat, a klepněte na tlačítko Otevřít.

Vytvoření rozšířené osnovy s různými velikostmi roztečí osnovy

Je možné vytvořit osnovu s různě velkými roztečemi.



1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Rozšířená vlastní osnova.

Případně můžete vybrat nástroj Rozšířená vlastní sloupová osnova na paletě Nástroje pro navrhování.

2 V dialogu Sloupová osnova klepněte na přepínací tlačítko Ortogonální nebo Radiální.

3 Klepněte na kartu Horní nebo Radiální.

4 Do pole Velikost rozteče/Úhel rozteče zadejte první rozteč osnovy klepnutím na požadovanou hodnotu v seznamu předkonfigurovaných hodnot.

5 U osnovy, která má rozteče různých velikostí, musíte zadat pro každou rozteč jeden řádek. Chcete-li přidat pro rozteč nový řádek, vyberte v seznamu požadovanou hodnotu a klepněte na ni.

TIP Jestliže mezi předkonfigurovanými hodnotami není požadovaná velikost, můžete buď přímo upravit řádek po jeho zadání, nebo můžete upravit seznam předem nastavených výchozích hodnot. Další informace najdete v části Úprava seznamu předkonfigurovaných velikostí roztečí na straně 2707.

6 Pokračujte na kartu Vlevo nebo Oblouky, kde přidáte rozteče osnovy stejným postupem.

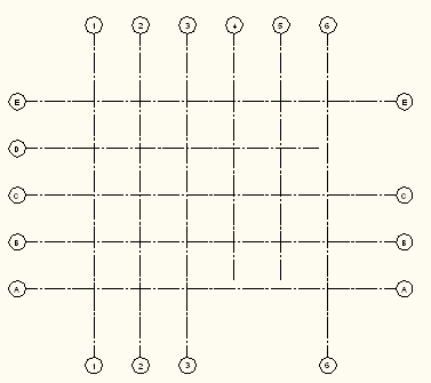
7 Je-li třeba, nastavte další vlastnosti osnovy:

- Úprava seznamu předkonfigurovaných velikostí roztečí na straně 2707
- Definování zobrazení číslování osnovy při vkládání osnovy na straně 2713
- Definování schématu číslování osnovy nebo označení osnovy písmeny na straně 2714
- Definování schématu číslování sekundárních čar osnovy na straně 2715

8 Stiskněte klávesu ENTER a vložte osnovu do výkresu.

Vytvoření rozšířené osnovy s proměnnými čárami osnovy na každé straně

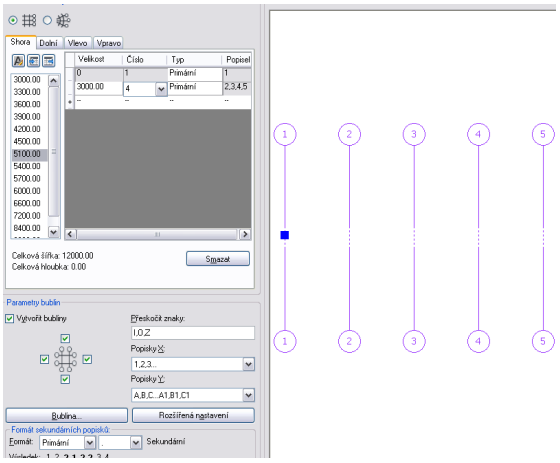
Pro všechny čtyři strany osnovy je možné definovat různé počty čar osnovy.



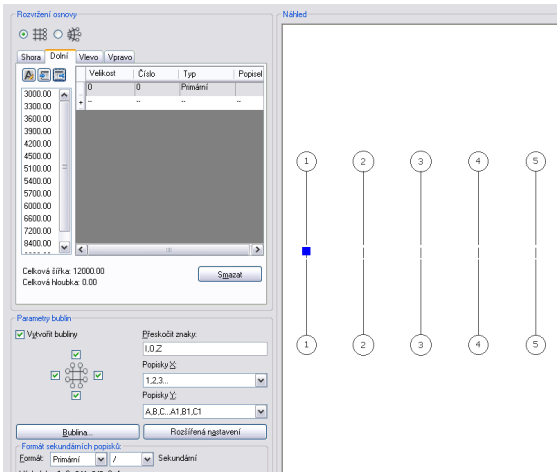
1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Rozšířená vlastní osnova.

Případně můžete vybrat nástroj Rozšířená vlastní sloupová osnova na paletě Nástroje pro navrhování.

2 Nejprve vytvořte rozvržení osnovy na straně, kde je více čar osnovy. Jestliže chcete například vytvořit osnovu, která má čáry 1, 2, 3, 4, a 5 na horní straně a čáry 1, 3, 4 a 5 na spodní straně, nejprve klepněte na kartu Nahoře a zadejte čtyři rozteče osnovy do požadovaných vzdáleností.



3 Poté klepněte na kartu Dole. Uvidíte, že ačkoli dosud nebyly definovány žádné rozteče osnovy, všechny čáry osnovy vedoucí od horní strany jsou zakresleny až ke spodní straně. Toto je výchozí nastavení.

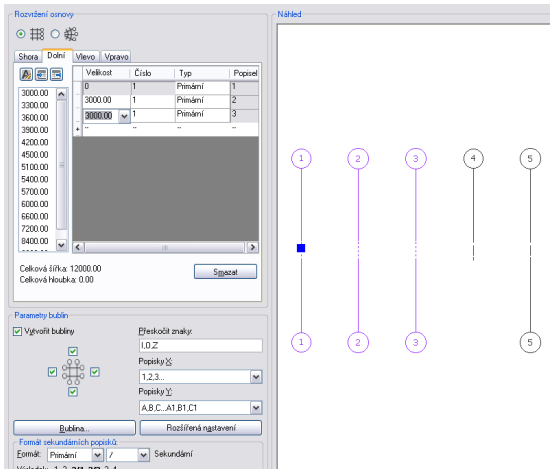


TIP V okně náhledu jsou zobrazeny všechny čáry osnovy definované na aktuálně vybrané kartě v nachové barvě. Čáry osnovy definované na aktuálně neaktivní kartě jsou zobrazeny černou barvou.

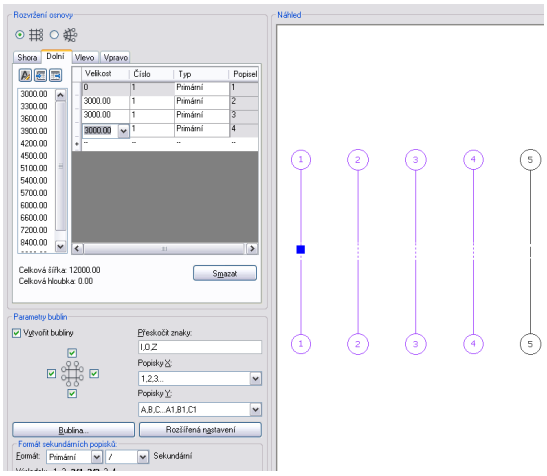
4 Nyní začněte přidávat rozteče ve spodní části osnovy, se stejnou velikostí roztečí, jaká je v horní části. Uvidíte, že se barva čar osnovy změní z černé na nachovou, což znamená, že jsou tyto čáry definovány na spodní části.

POZNÁMKA Ve výchozím nastavení dosahuje první a poslední čára osnovy na obě strany.

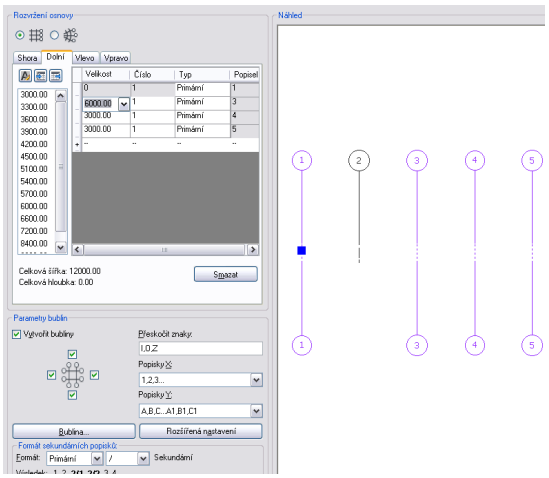
V tomto bodu máte neúplnou sadu roztečí osnovy pro kartu Dole. Jestliže jste tímto způsobem již získali požadovanou konfiguraci (jako v příkladu níže), můžete nyní buď umístit osnovu do výkresu, nebo přejít na karty Vlevo/Vpravo a zde definovat vodorovné čáry.



5 Pokud jste nezískali požadovaný výsledek, pokračujte ve vyplňování spodní části osnovy, dokud nebudete mít o jednu rozteč osnovy méně než v horní části. (To musíte provést, protože výsledná čára osnovy je vždy vykreslena na obou stranách.) V tomto příkladu jsme přidali 4 rozteče (5 čar osnovy) do horní části. Chcete-li mít ve spodní části o jednu čáru méně, musíte prodloužit rozteč na její dvojnásobnou velikost.



6 Chcete-li jednu čáru vynechat, musíte prodloužit rozteč na její dvojnásobnou velikost. Chcete-li například vynechat druhou čáru osnovy, pak musí být velikost první rozteče zdvojnásobena z velikosti 3000 mm na 6000 mm.

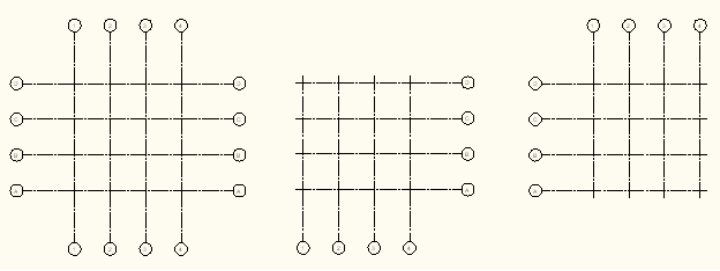


První rozteč nyní zabírá dvě rozteče na spodní straně, čehož důsledkem je, že máte pouze čtyři čáry osnovy namísto pěti. Nyní můžete buď klepnout na kartu Vlevo a upravit další osu osnovy, nebo můžete stisknout klávesu ENTER a umístit osnovu do výkresu.

POZNÁMKA Na kartě Nahoře můžete také pracovat jiným způsobem a vytvořit úplnou sadu čar osnovy, kopírovat a vkládat je na kartu Dole a poté začít mazat a upravovat jednotlivé řádky dle potřeby.

Definování zobrazení číslování osnovy při vkládání osnovy

Je možné definovat, pro kterou stranu osnovy se během vkládání zobrazí popisky. Můžete vložit osnovu s částečným nebo žádným číslováním a později číslování osnovy přidat. Další informace najdete v části Přidání popisků k rozšířené vlastní sloupové osnově po vložení na straně 2730.



1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Rozšířená vlastní osnova.

   Případně můžete vybrat nástroj Rozšířená vlastní sloupová osnova na paletě Nástroje pro navrhování.

2. Definujte osnovu, jak je popsáno v částech Vytvoření pravoúhlé osnovy na straně 2702 nebo Vytvoření radiální osnovy na straně 2705.
3. V poli Parametry bubliny aktivujte klepnutím na možnost Vytvořit bubliny vytváření bublin osnovy.
4. Pro různé osy a směry osnovy lze selektivně zapínat nebo vypínat popisky pomocí čtyř zaškrtávacích políček.

   POZNÁMKA V průběhu vkládání osnovy můžete úplně nebo částečně vypnout zobrazení popisků osnovy a jejich zobrazení aktivovat později. Další informace najdete v části Přidání popisků k rozšířené vlastní sloupové osnově po vložení na straně 2730.

5. Klepněte na možnost Rozšířená nastavení a nastavte následující parametry:
   - V poli Rozšíření bubliny definujte rozšíření popisků osnovy.

- V poli Rozšíření osnovy definujte rozšíření čar osnovy mimo osnovu.
- V poli Prostor konce osnovy definujte, od jaké vzdálenosti by měla být čára osnovy, která v tomto směru nesplňuje rozsah, odstraněna.

6 Chcete-li definovat jinou bublinu, klepněte na možnost Bublina a vyberte jako definici bubliny jiný vícepohledový blok.

7 Je-li třeba, nastavte další vlastnosti osnovy:

- Definování schématu číslování osnovy nebo označení osnovy písmeny na straně 2714
- Definování schématu číslování sekundárních čar osnovy na straně 2715

8 Stiskněte klávesu ENTER a přidejte osnovu do výkresu.

Definování schématu číslování osnovy nebo označení osnovy písmeny

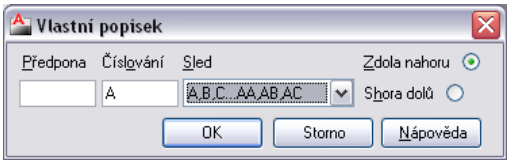
1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Rozšířená vlastní osnova.

Případně můžete vybrat nástroj Rozšířená vlastní sloupová osnova na paletě Nástroje pro navrhování.

2 Definujte osnovu, jak je popsáno v částech Vytvoření pravoúhlé osnovy na straně 2702 nebo Vytvoření radiální osnovy na straně 2705.

3 Volbou požadovaného popisovacího schématu v polích Popisky X (osa X) a Popisky Y (osa Y) definujte obsah bublin osnovy.

Ve výchozím nastavení si můžete vybrat mezi schématem číslování (1, 2, 3) a schématem označení písmeny (A, B, C). Chcete-li vytvořit dokonalejší schéma označení popiskami, vyberte možnost Definovat vlastní.



4 Pomocí dialogu Vlastní nastavení popisků upřesněte následující možnosti popisků:

- Definice předpony.

- Vyberte jiné schéma číslování, například s využitím malých písmen, smíšených čísel či písmen.
- Definujte pokračování posloupnosti za koncem standardního seznamu.
- Definujte, zda má číslování nebo označování písmeny probíhat ve směru zleva doprava, zdola nahoru (výchozí možnost), zprava doleva nebo shora dolů.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Chcete-li, aby se určitá čísla nebo písmena v popiscích nepoužívala, uveďte je v seznamu Přeskočit znaky a oddělte je navzájem čárkami.

Někdy může být například vhodné vyloučit písmeno O, protože je lze zaměnit za nulu.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Jestliže vyloučíte písmeno nebo číslo, které jste definovali jako hodnotu vlastního popisku, nastavení Přeskočit bude mít přednost před nastavením vlastního popisku a znak se na osnově nezobrazí.

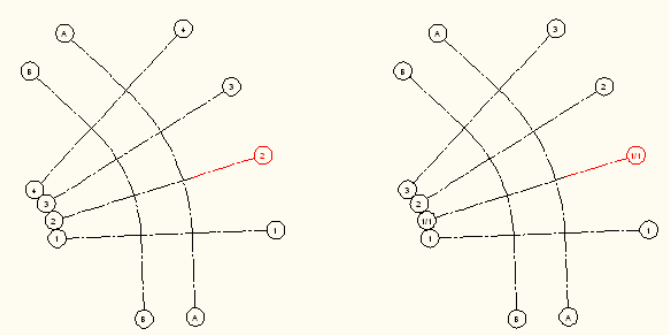
7 Je-li třeba, nastavte další vlastnosti osnovy:

- Definování zobrazení číslování osnovy při vkládání osnovy na straně 2713
- Definování schématu číslování sekundárních čar osnovy na straně 2715

Definování schématu číslování sekundárních čar osnovy

Při přidávání popisků k rozšířené vlastní osnově můžete použít primární a sekundární číslování.

Použití primárního a sekundárního číslování osnovy



Čáry osnovy se sekundárními čísly je možné přidat při vytváření osnovy nebo později.

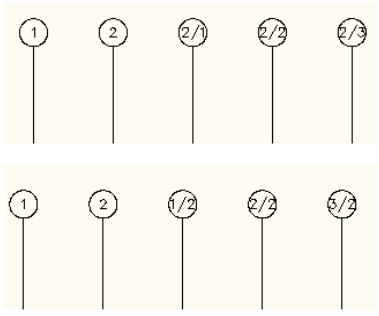
1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídku Sloupová osnova ➤ Rozšířená vlastní osnova.

   Případně můžete vybrat nástroj Rozšířená vlastní sloupová osnova na paletě Nástroje pro navrhování.

2 Při vytváření čar osnovy se sekundárním číslováním obsahují popisky následující komponenty:

   - Číslo primární čáry osnovy, za níž je vložena sekundární čára,
   - číslo sekundární čáry osnovy,
   - oddělovač.

   Při vkládání sekundárních čar můžete vytvořit číslování buď ve tvaru primární číslo – oddělovač – sekundární číslo, nebo ve tvaru sekundární číslo – oddělovač – primární číslo.



3 Chcete-li použít pořadí číslo primární osnovy – oddělovač – číslo sekundární osnovy, vyberte v poli Formát možnost Primární.

4 Chcete-li použít pořadí číslo sekundární osnovy – oddělovač – číslo primární osnovy, vyberte v poli Formát možnost Sekundární.

5 Vyberte oddělovač.

6 Je-li třeba, nastavte další vlastnosti osnovy:

- Definování zobrazení číslování osnovy při vkládání osnovy na straně 2713
- Definování schématu číslování osnovy nebo označení osnovy písmeny na straně 2714

7 V okně Náhled zkontrolujte, zda jsou všechna nastavení osnovy provedena správně, a klepnutím na tlačítko OK umístěte osnovu na kreslicí plochu.

Úpravy sloupových osnov a vlastních sloupových osnov

Pro vlastní osnovu vytvořenou pomocí nástroje a (podle označení) také pro vlastní sloupové osnovy je možné používat následující operace úprav.

Vytváření popisků sloupových osnov

Do existujících sloupových osnov můžete přidat popisky ve směru os X a Y.

POZNÁMKA Vlastní osnovu vytvořenou z čar nelze automaticky označovat popisky.

1 Vyberte sloupovou osnovu, kterou chcete opatřit popisky.

2 Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Popisek ➤ Popisek .

3 Zadání umístění popisků osnovy:

Chcete-li…	Pak...
Přidání popisků k ose X osnovy	Klepněte na kartu X – Popisky.
Přidání popisků k ose Y osnovy	Klepněte na kartu Y – Popisky.

4 Zadejte počáteční číslo nebo písmeno popisku do pole Číslo v tabulce.

V tabulce jsou uvedeny všechny čáry osnovy ve směru os X a Y. Jestliže je zaškrtnuto políčko Automaticky počítat hodnoty pro popisky, jsou čísla nebo písmena postupně přiřazena ke zbývajícím čárám osnovy v pořadí, které zadáte (vzestupně či sestupně).

POZNÁMKA Chcete-li přečíslovat osnovu, zadejte do prvního umístění novou hodnotu. Pokud je políčko Automaticky počítat hodnoty pro popisky zaškrtnuto, jsou zbývající hodnoty aktualizovány.

5 Jestliže v posloupnosti nechcete použít určité znaky, vyberte položku Nepoužívat znaky a zadejte příslušné znaky oddělené čárkami.

6 Chcete-li změnit symbol popisku, klepněte na položku Bublina.

7 Vyberte nový symbol popisku v dialogovém okně Výběr MvBlockDef a klepněte na položku OK.

Můžete použít libovolný vícepohledový blok, který je aktuálně definován ve výkresu.

8 Klepnutím na položku Generovat nové bubliny při ukončení zaktualizujte bubliny.

9 Zadání umístění bublin:

Chcete-li…	Pak...
umístění bublin ve směru osy X osnovy	vyberte možnost Nahoře nebo Dole.
umístění bublin ve směru osy Y osnovy	vyberte možnost Vlevo nebo Vpravo.

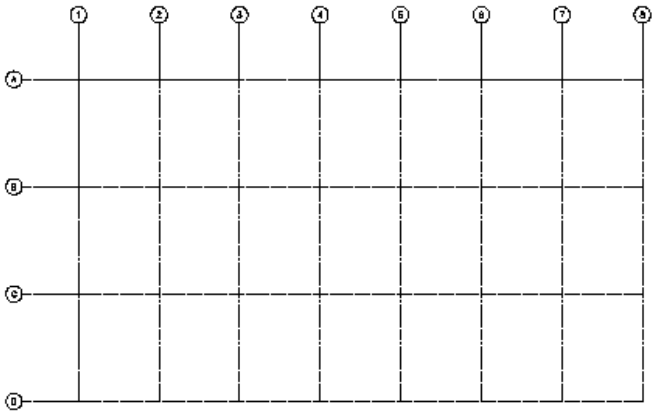
10 Zadejte hodnotu do pole Rozšíření.

Rozšíření je délka čáry bubliny od osnovy k bublině.

11 Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Chcete-li řídit prodloužení čar osnov neoznačených pomocí popisků i vně obdélníku osnovy, je nutné vytvořit rozšířenou vlastní sloupovou osnovu tak, jak je popsáno v tématu Vytvoření pravoúhlé osnovy na straně 2702.

Vytvoření popisků sloupové osnovy



Kótování sloupových osnov pomocí automatických kót AEC

Tento postup použijte pro kótování sloupových osnov a nastavení vzdálenosti mezi kótami a osnovou. Tuto akci můžete provést pomocí automatického kótování AEC.

Při kótování sloupové osnovy pomocí automatického kótování AEC je výsledná kóta asociativní. Při aktualizaci osnovy je odpovídajícím způsobem zaktualizována i kóta. Můžete také vybrat kótovací styl AEC. Další informace naleznete v části Kóty AEC na straně 3299.

POZNÁMKA Vlastní sloupové osnovy nelze automaticky kótovat. Chcete-li kótovat vlastní sloupovou osnovu, postupujte podle pokynů v Asociativní kóty u vybraných bodů na straně 3313 a Vytvoření kóty AEC s nastavením definovaným uživatelem na straně 3318.

U kótování AEC nelze zobrazit kóty úhlů či upravit jednotlivé řetězce kót.

1. Vyberte sloupovou osnovu, kterou chcete okótovat.
2. Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Obecné ➤ Kóta .
3. Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.
4. Vyberte styl.

   POZNÁMKA Ujistěte se, že jste pro osnovy vybrali kótovací styl AEC, který obsahuje kótovací body. Další informace o obsahu kót AEC naleznete v Asociativní kóty z objektů na straně 3304.

5. Klepnutím zadejte umístění kóty AEC.

Kóta AEC může být například umístěna nad nebo pod sloupovou osnovou.

- Chcete-li nastavit směr kóty, přetáhněte myší. Vynášecí čáry jsou nakresleny v opačném směru.
- Chcete-li vyrovnat kótu, zadejte na příkazový řádek **a** a vyberte geometrii, podle které chcete kótu vyrovnat.
- Jestliže chcete u kóty použít uživatelem definovaný úhel, zadejte na příkazový řádek **r** a úhel otočení.

POZNÁMKA Úhel, který zde zadáte, je vypočten ve vztahu k systému USS a nikoli ve vztahu k okótované osnově.

Změna kót sloupové osnovy

Tento postup použijte pro změnu celkových kót sloupové osnovy. Pravoúhlá osnova je definována šířkou a hloubkou. Radiální osnova je definována poloměrem, úhlem a volitelně také vnitřním poloměrem.

1. Poklepejte na sloupovou osnovu, u které chcete provést změny.
2. Rozbalte položku Obecné a rozbalte položku Rozměry.
3. Úprava požadovaných nastavení:

Chcete-li…	Pak…
změna kót pravoúhlé sloupové osnovy	zadejte nové hodnoty do polí X – Šířka a Y – Hloubka.
změna kót radiální sloupové osnovy	zadejte nové hodnoty do polí X – Šířka a A – Úhel.

TIP Také můžete změnit velikost osnovy tak, že přetáhnete její uzlové body. U ruční osnovy přetáhnete jednotlivé čáry a nikoli osnovu.

Změna čar sloupové osnovy nebo vlastní sloupové osnovy

Kromě celkových rozměrů sloupové osnovy je také možné změnit počet a umístění čar osnovy v osách X a Y. Existují tři různé typy rozvržení, které řídí vzdálenost čar v osnově. Typ rozvržení je pro osnovu zadáván samostatně pro roviny X a Y na paletě Vlastnosti.

- **Ruční:** Zadáte umístění jednotlivých čar v osnově.
- **Opakovat (pevná velikost rozteče):** Zadáte stejnou mezeru mezi čarami osnovy. Počet čar je určen velikostí osnovy. Podle toho, jak se velikost osnovy mění, jsou čáry přidávány nebo odebírány. Vzdálenost mezi čarami zůstává pevná.
- **Rozteče počtem:** Zadáte počet čar v osnově. Vzdálenost mezi čarami je určena velikostí osnovy. Podle toho, jak se velikost osnovy mění, je vzdálenost mezi čarami zvětšovány nebo zmenšována. Počet čar zůstává pevný.

POZNÁMKA Ve výchozím nastavení jsou osnovy vkládány s pravidelně rozmístěnými čarami.

Postupy přidání a odstranění čar se liší v závislosti na aktuálně použitém typu rozvržení, jak je popsáno v následujících částech.

Přidání čar do sloupové osnovy

V některých případech je třeba přidat čáry do stávající osnovy. V závislosti na aktuálně používaném typu rozvržení můžete tuto akci provést několika způsoby.

Přidání čar do sloupové osnovy s pravidelně rozmístěnými čarami

Tento postup použijte pro přidání čar do osnovy s pravidelně rozmístěnými čarami. Čáry budou vždy rozmístěny pravidelně podél osy osnovy. Jestliže potřebujete použít nepravidelné čáry různě od sebe vzdálené, otevřete paletu Vlastnosti a změňte typ rozvržení na Ruční.

1 Vyberte sloupovou osnovu, do které chcete přidat čáry.

2 Přidání čar osnovy:

Chcete-li…	Pak...
přidat čáry osnovy k ose X osnovy	klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Osa X ➤ Přidat čáru osnovy . Klepněte na osu X osnovy. Počet čar osnovy se zvýší o jednu, avšak celková velikost osnovy zůstane stejná.

Chcete-li…	Pak...
přidat čáry osnovy k ose Y osnovy	klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Osa Y ➤ Přidat čáru osnovy .Klepněte na osu Y osnovy. Počet čar osnovy se zvýší o jednu, avšak celková velikost osnovy zůstane stejná.

Případně můžete přidat čáry osnovy tak, že zvýšíte hodnotu Počet roztečí pro osu X a osu Y na paletě Vlastnosti.

Přidání čar osnovy do ruční sloupové osnovy

Tento postup použijte k přidání čar do ruční osnovy. Ruční osnova poskytuje maximální kontrolu nad osnovou, ale vyžaduje, aby uživatel definoval přesný počet čar osnovy a jejich umístění.

1 Vyberte sloupovou osnovu, do které chcete přidat čáry.

2 Přidání čar osnovy:

Chcete-li…	Pak...
přidat čáry osnovy k ose X osnovy	klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Osa X ➤ Přidat čáru osnovy . Poté určete místo na ose X, kam chcete přidat čáru.
přidat čáry osnovy k ose Y osnovy	klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Osa Y ➤ Přidat čáru osnovy . Poté určete místo na ose Y, kam chcete přidat čáru.

3 Případně můžete na paletě vlastností klepnout na tlačítko Rozteče pro osy X a Y a změnit počet čar v tabulce Rozteče.

4 Chcete-li přidat čáru, klepněte pod posledním číslem v tabulce Rozteče.

Nová čára je vložena s výchozími hodnotami vzdálenosti a velikosti mezery. Tyto hodnoty můžete upravit klepnutím a zadáním nových hodnot.

POZNÁMKA Pro novou čáru nelze zadat číslo čáry. Číslo čáry je určeno aplikací po zavření tabulky.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání čar do sloupové osnovy s pevně danou velikostí rozteče

Tento postup použijte pro přidání čar do osnovy, která obsahuje rozteče s pevně stanovenou velikostí. V osnově s pevnými roztečemi je obvykle vzdálenost mezi čarami důležitější než počet čar osnovy.

Chcete-li přidat čáry do osnovy s pevně danou velikostí rozteče, máte k dispozici 2 možnosti:

- Zvětšení celkové velikosti osnovy (další informace naleznete v části Změna kót sloupové osnovy na straně 2720).
- Zmenšení velikosti roztečí.

TIP V případech, kdy je počet čar v osnově důležitý, změňte typ rozvržení osnovy z možnosti Opakovat na možnost Rozteče počtem nebo na možnost Ruční.

1 Poklepejte na sloupovou osnovu, do které chcete přidat čáry.
2 Rozbalte položku Rozměry.
3 Přidání čar osnovy:

Chcete-li…	Pak...
přidat čáry osnovy k ose X osnovy	Rozbalte položku Osa X a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.
přidat čáry k osnovy ose Y osnovy	Rozbalte položku Osa Y a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.

Jestliže zadáte hodnotu, která omezuje velikost roztečí, bude se při přidání dalších roztečí do osnovy zvyšovat počet čar osnovy.

Přidání čar k vlastní sloupové osnově

Tento postup se používá k přidání čar osnovy k vlastní sloupové osnově, která byla vytvořena z čar použitím vlastností nástroje pro skicu.

1 V požadovaném umístění nakreslete novou čáru nebo čáry.
2 Vyberte sloupovou osnovu.
3 Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Vlastní osnova ➤ Přidat čáry osnovy

4 Vyberte skicu, která se má vložit, a stiskněte klávesu ENTER.

5 Dalším stisknutím klávesy ENTER buď skicu zachovejte, nebo ji zadáním možnosti **a** (Ano) vymažte.

Odstranění čar ze sloupové osnovy

Z pravidelných sloupových osnov můžete odebírat jednotlivé čáry osnovy. Použitá metoda závisí na typu rozvržení konkrétní sloupové osnovy.

Odstranění čar ze sloupové osnovy s pravidelně rozmístěnými čarami

Tento postup použijte pro odstranění čar z osnovy s pravidelně rozmístěnými čarami. Čáry budou vždy rozmístěny pravidelně podél osy osnovy. Chcete-li odstranit konkrétní čáru a ostatní čáry ponechat na původních místech, otevřete paletu Vlastnosti u osnovy a změňte typ rozvržení na možnost Ruční.

1 Klepněte na sloupovou osnovu, ze které chcete odstranit čáry.

2 Odstranění čar osnovy:

Chcete-li…	Pak...
odstranit čáry osnovy z osy X osnovy	klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Osa X ➤ Odstranit čáru osnovy . Poté klepněte na osu X. Počet čar osnovy se sníží o jednu, avšak celková velikost osnovy zůstane stejná.
odstranit čáry osnovy z osy Y osnovy	Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Osa Y ➤ Odstranit čáru osnovy . Poté klepněte na osu Y. Počet čar osnovy se sníží o jednu, avšak celková velikost osnovy zůstane stejná.

odstranit čáry osnovy z ruční sloupové osnovy

Tento postup použijte pro odstranění čar z ruční osnovy. U ruční osnovy je možné odstranit každou čáru samostatně.

1 Klepněte na sloupovou osnovu, ze které chcete odstranit čáry.

2 Odstranění čar osnovy:

Chcete-li…	Pak...
odstranit čáry osnovy z osy X osnovy	klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Osa X ➤ Odstranit čáru osnovy . Poté klepněte na čáru osnovy na ose X, kterou chcete odstranit.
odstranit čáry osnovy z osy Y osnovy	Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Osa Y ➤ Odstranit čáru osnovy . Poté klepněte na čáru osnovy na ose Y, kterou chcete odstranit.

POZNÁMKA V tabulce roztečí jsou uvedeny všechny rozteče ve vybrané ose, jejich vzdálenost od počátečního bodu osnovy a mezery mezi čarami osnovy, které definují rozteče. Zde můžete také odstranit ruční čáry osnovy.

Odstranění čar ze sloupové osnovy s pevně danou velikostí rozteče

Tento postup použijte pro odstranění čar z osnovy s pevnými roztečemi. V osnově s pevnými roztečemi je obvykle vzdálenost mezi čarami důležitější než počet čar osnovy.

Chcete-li odstranit čáry z osnovy s pevně danou velikostí rozteče, máte k dispozici 2 možnosti:

- Zmenšení celkové velikosti osnovy (další informace naleznete v části Změna kót sloupové osnovy na straně 2720).
- Zvětšení velikosti roztečí.

TIP V případech, kdy je počet čar v osnově důležitý, změňte typ rozvržení osnovy z možnosti Opakovat na možnost Rozteče počtem nebo na možnost Ruční.

1. Poklepejte na sloupovou osnovu, ze které chcete odstranit čáry.
2. Rozbalte položku Rozměry.
3. Odstranění čar osnovy:

Chcete-li…	Pak...
odstranit čáry osnovy z osy X osnovy	Rozbalte položku Osa X a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.
odstranit čáry osnovy z osy Y osnovy	Rozbalte položku Osa Y a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.

Jestliže zadáte hodnotu, která zvětší velikost roztečí, sníží se při odstranění nadbytečných roztečí z osnovy počet čar osnovy.

Odstranění čar z vlastních sloupových osnov

Tento postup použijte k odstranění čar osnovy z vlastní sloupové osnovy, která byla vytvořena použitím vlastností nástroje na skicu.

1. Vyberte sloupovou osnovu.
2. Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Vlastní osnova ➤ Odstranit čáry osnovy
3. Vyberte skicu, kterou chcete odstranit, a stiskněte klávesu ENTER.

   Skica zůstane ve výkresu viditelná, avšak již nebude součástí osnovy. Pokud chcete, můžete ji vybrat a odstranit.

Změna umístění čar sloupové osnovy

Umístění jednotlivých čar ve sloupové osnově, jejíž typ rozvržení je nastaven na možnost Ruční, je možné změnit. (U osnov s typem rozvržení Opakovat nebo Rozteče počtem je umístění čáry vypočteno na základě počtu roztečí nebo velikosti osnovy.) U každé čáry existují v ruční osnově uzly. Ke změně umístění čáry osnovy můžete použít uzly nebo tabulku roztečí.

Přesun čar sloupové osnovy pomocí uzlů

Tento postup použijte k přesunu čáry sloupové osnovy pomocí přetažení uzlu čáry. Ruční osnovy obsahují dvojici uzlů pro počáteční a koncový bod každé čáry.

1. Vyberte osnovu, jejíž čáry chcete přesunout.

   U každé čáry v osnově se zobrazí dvojice uzlů (počáteční a koncový bod).

   TIP Jestliže osnova zobrazuje pouze čtyři čáry v rozích osnovy, je třeba na paletě vlastností osnovy změnit typ rozvržení na možnost Ruční.

2. Pomocí uzlů přetáhněte čáry ve vodorovném nebo svislém směru.
   - Jestliže přesunete čáru za hranici osnovy, velikost osnovy se zvětší odpovídajícím způsobem.
   - Pokud přesunete hraniční čáry dovnitř osnovy, velikost osnovy se zmenší odpovídajícím způsobem.

Změna umístění čar sloupové osnovy pomocí úpravy roztečí osnovy

Tento postup použijte ke změně umístění čar osnovy pomocí úprav počtu a velikosti mezer roztečí osnovy v tabulce Rozteče.

1. Poklepejte na sloupovou osnovu, ve které chcete přesunout čáry.
2. Rozbalte položku Rozměry.
3. Úprava roztečí osnovy:

Chcete-li…	Pak...
Upravit rozteče osnovy ve směru osy X	Rozbalte položku Osa X a klepněte na hodnotu u položky Rozteče.
Upravit rozteče osnovy ve směru osy Y	Rozbalte položku Osa Y a klepněte na hodnotu u položky Rozteče.

   V tabulce roztečí jsou uvedeny všechny rozteče ve vybrané ose, jejich vzdálenost od počátečního bodu osnovy a mezery mezi roztečemi.

4. Chcete-li změnit rozteč, klepněte na některou z měřených hodnot v seznamu a změňte hodnotu.
5. Klepněte na tlačítko OK.

Umístění čar se změní podle zadaných nastavení.

Úpravy rozšířených vlastních sloupových osnov

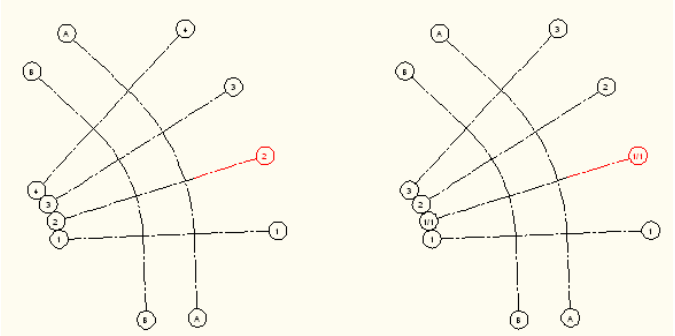
Pro rozšířenou vlastní sloupovou osnovu lze používat následující operace úprav.

Přidání čar k rozšířené vlastní sloupové osnově

K rozšířené vlastní sloupové osnově lze ručně přidávat čáry.

Čára přidávaná do existující osnovy může být buď primární nebo sekundární čárou osnovy. Primární čára se zařadí do číslování nebo označení písmeny existujících čar osnovy, zatímco popisek sekundární čáry bude složen z čísla primární osnovy a čísla sekundární osnovy. Další informace o definování formátu čísel sekundární osnovy získáte v části Definování schématu číslování sekundárních čar osnovy na straně 2715.

Přidání primární a sekundární čáry osnovy



POZNÁMKA Při přidání čáry osnovy před první nebo za poslední čáru osnovy se koncové body protínajících se čar automaticky prodlouží tak, aby se přemístily k nové čáře. Neprotínající se čáry osnovy nebudou tímto přidáním ovlivněny.

1. Vyberte rozšířenou vlastní sloupovou osnovu.
2. Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Vlastní sloupová osnova ➤ Odsadit čáru osnovy.
3. Vyberte čáru osnovy, která bude pro odsazení nové čáry osnovy sloužit jako referenční.
4. Proveďte některou z následujících akcí:
   - Stiskněte klávesu **D** (Do) a určete bod vložení nové čáry na kreslicí ploše.

- Zadejte vzdálenost nové čáry od referenční čáry a stiskněte klávesu ENTER. Poté klepnutím na kreslicí plochu definujte směr nové čáry ve vztahu k vybrané referenční čáře.

5 Pokud má být nová čára osnovy primární čárou osnovy, stiskněte klávesu **č** (Číslo).

6 Pokud má být nová čára osnovy sekundární čárou osnovy, stiskněte klávesu **A** (Ano).

Číslování osnovy se aktualizuje automaticky.

Odebírání čar z rozšířené vlastní sloupové osnovy

Z rozšířené vlastní sloupové osnovy můžete odebírat čáry.

POZNÁMKA Při odebrání první nebo poslední čáry osnovy se koncové body protínajících se čar automaticky zkrátí tak, aby se přemístily k další existující čáře osnovy. Neprotínající se čáry osnovy nebudou tímto přidáním ovlivněny.

1 Vyberte rozšířenou vlastní sloupovou osnovu.

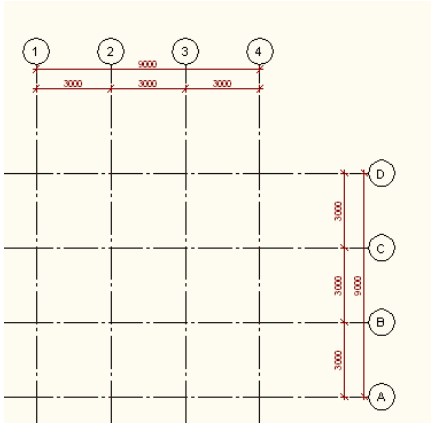
2 Klepněte na kartu Rozšíření produktivity ➤ panel Vlastní sloupová osnova ➤ Odstranit čáry osnovy.

3 Vyberte čáry osnovy k odstranění a stiskněte klávesu ENTER.

Číslování osnovy se aktualizuje automaticky.

Kótování rozšířené vlastní sloupové osnovy

Rozšířenou vlastní sloupovou osnovu můžete kótovat. Pomocí příkazu Kóta na kontextové kartě Sloupová osnova lze vytvořit dvouřetězcovou kótu osnovy pro celý rozsah osnovy a všechny rozteče osnovy.



POZNÁMKA Příkazem Kóta na kontextové kartě Osnova se vkládají kóty aplikace AutoCAD.

1. Vyberte rozšířenou vlastní sloupovou osnovu.
2. Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Vlastní sloupová osnova ➤ Kótovací osnova.
3. Vyberte osnovu.
4. Definujte odsazení kóty od osnovy.

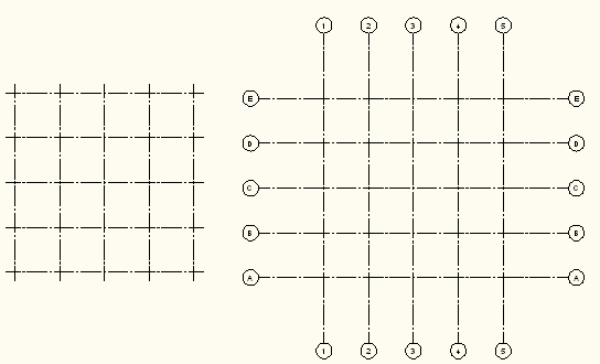
   Ve výchozím nastavení se vytvoří sada natočených kót se stylem kóty Poznámka. Chcete-li styl kóty změnit, vyberte kótu a na paletě Vlastnosti nastavte jiný styl kóty.

Přidání popisků k rozšířené vlastní sloupové osnově po vložení

Rozšířenou vlastní sloupovou osnovu můžete po jejím vložení do kreslicí plochy opatřit popisky. Někdy může být vhodné nepřidávat popisky v úvodní fázi schematického návrhu, kdy rozvržení čar osnovy dosud není hotovo. Osnova je v této fázi zakreslena jako reference k zarovnání konstrukce a rozteče čar osnovy mohou stále během práce na návrhu vyžadovat nastavení a úpravu. Jakmile je poté návrh dokončen a rozvržení čar osnovy hotovo, můžete přidat kóty.

POZNÁMKA Směr číslování (zleva doprava nebo zprava doleva; shora dolů nebo zdola nahoru) nelze po vložení měnit. Tento směr je třeba správně nastavit již při vytváření osnovy.

Informace o potlačení generování popisků při vytváření rozšířené vlastní sloupové osnovy naleznete v tématu Definování zobrazení číslování osnovy při vkládání osnovy na straně 2713.



1 Vyberte rozšířenou vlastní sloupovou osnovu.

2 Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Vlastní sloupová osnova ➤ Přidat popisky.

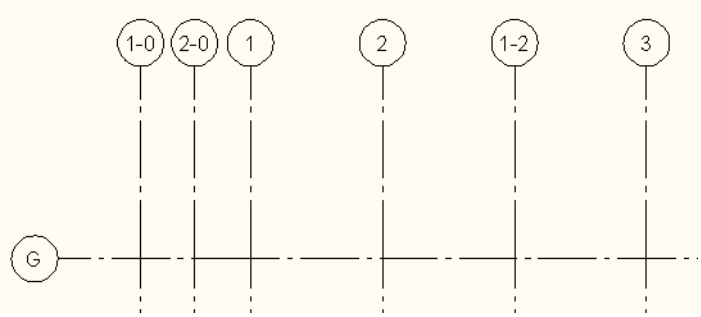
3 Znovu vyberte sloupovou osnovu, kterou chcete opatřit popisky.

Úpravy popisků v rozšířené vlastní sloupové osnově

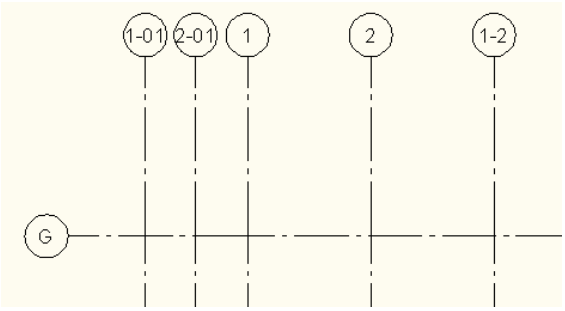
Popisky, kterými je opatřena rozšířená vlastní osnova, je možno měnit.

Ruční změny popisků osnov mohou být užitečné například tehdy, jestliže přidáváte sekundární čáry osnovy před první hlavní čáru osnovy a chtěli byste změnit formátování u předcházejících sekundárních čar, avšak nikoli u sekundárních čar v osnově:

Použití stejných formátů číslování před osnovou a uvnitř osnovy



Použití jiného formátu číslování (do nuly) před osnovou



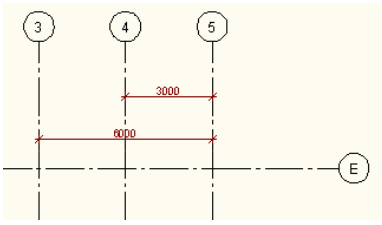
Je možné změnit jednotlivý popisek, nebo definovat rozsah popisků určených ke změně.

1. Vyberte rozšířenou vlastní sloupovou osnovu.
2. Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Vlastní sloupová osnova ➤ Upravit popisky.
3. Proveďte některou z následujících akcí:
   - Chcete-li změnit popisky čar osnovy v určitém rozmezí, určete rozsah úprav volbou jeho počáteční a koncové čáry.
   - Chcete-li změnit jediný popisek, vyberte čáru a zadejte **u** (Upravit) na příkazový řádek.
4. Zadejte hodnotu popisku. Jestliže jste vybrali čáry osnovy k aktualizaci v určitém rozmezí, bude hodnota popisku v rámci tohoto rozmezí logicky postupovat. Jestliže například vyberete hodnotu „A“, budou mít následující popisky hodnoty „B“, „C“ atd.

Označení jednotlivých roztečí osnovy popisky

U rozšířené vlastní sloupové osnovy můžete kótovat jednotlivé mřížky osnovy nebo řadu několika roztečí osnovy.

POZNÁMKA Tímto příkazem dojde ke vložení natočené kóty aplikace AutoCAD se stylem kóty Poznámka.



1 Vyberte rozšířenou vlastní sloupovou osnovu.

2 Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Vlastní sloupová osnova ➤ Rozteč kót.

3 Zvolte čáru osnovy, od které chcete začít kótovat.

4 Zvolte čáru osnovy, na které ukončíte kótování, a umístěte kótu dle potřeby.

Úpravy všeobecných vlastností sloupové osnovy

Následující operace úprav lze používat pro všechny typy sloupových osnov.

Připojení profilů oříznutí ke sloupovým osnovám

Ke sloupové osnově můžete připojit profil oříznutí a definovat tak masku okolo osnovy nebo vytvořit otvor ve sloupové osnově. Můžete například vytvořit masku a definovat tak sloupovou osnovu místnosti s nepravidelným tvarem nebo vyloučit části místnosti ze sloupové osnovy.

POZNÁMKA Chcete-li připojit profil oříznutí, je třeba nejprve nakreslit uzavřenou křivku s požadovaným ohraničením nebo tvar otvoru.

Maskování sloupových osnov

Tento postup použijte pro maskování sloupové osnovy. Maska představuje tvar křivky, která definuje hranice sloupové osnovy. Části osnovy nalézající se mimo hranici se nezobrazují.

1 Nakreslete požadovanou uzavřenou křivku s ohraničením nebo tvar otvoru.

2 Vyberte osnovu, kterou chcete maskovat.

3 Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Oříznutí ➤ Nastavit hranici .

4 Vyberte sloupovou osnovu a stiskněte klávesu ENTER.

5 Vyberte uzavřenou křivku, kterou chcete použít jako masku.

Části sloupové osnovy, které se nacházejí mimo maskovací křivku, se nadále nebudou zobrazovat.

TIP Jestliže jsou sloupy spojeny s neviditelnou částí osnovy, jsou po použití masky nadále zobrazeny. V případě potřeby je můžete odstranit.

TIP Chcete-li obnovit původní tvar osnovy, přejděte na paletu vlastností a v poli Hranice vyberte možnost Žádná.

Vytvoření otvoru ve sloupové osnově

Tento postup použijte pro vytvoření otvoru ve stávající sloupové osnově. Otvory je vytvořena z uzavřené křivky, která je umístěna uvnitř hranic osnovy. Žádné části osnovy nacházející se uvnitř otvoru se nezobrazují.

1 Pokud jste ještě křivku uvnitř hranic osnovy nevytvořili, nakreslete uzavřenou křivku ve tvaru požadovaného otvoru.

2 Vyberte osnovu

3 Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Oříznutí ➤ Přidat díru
.

4 Vyberte sloupovou osnovu a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Vyberte uzavřenou křivku, která bude představovat otvor.

Otvor je výřez ve sloupové osnově.

6 Stisknutím klávesy *ESC* ukončete příkaz.

TIP Jestliže jsou sloupy spojeny s otvorem v osnově, jsou sloupy nadále zobrazeny. V případě potřeby je můžete odstranit.

Odstranění otvoru ze sloupových osnov

Tento postup použijte pro odstranění otvoru, které jste vytvořili ve sloupové osnově.

1 Vyberte osnovu, ze které chcete odstranit díry.

2 Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Oříznutí ➤ Odstranit díru
..

3 Znovu vyberte osnovu a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Vyberte uzavřenou křivku otvoru.

Otvor je odstraněn z osnovy rozvržení. Křivka samotná však ve výkresu zůstane. V případě potřeby ji můžete odstranit.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů ke sloupové osnově

Tento postup použijte pro připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů ke sloupové osnově. Ve sloupové osnově je také možné upravovat hypertextové odkazy a poznámky a upravovat či odpojovat referenční soubory.

1 Vyberte sloupovou osnovu, ke které chcete připojit informace.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Chcete-li přidat hypertextový odkaz, klepněte na nastavení Hypertextový odkaz a zadejte odkaz.

Další informace naleznete v tématu „Přidání hypertextových odkazů do výkresu“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

TIP Nejrychlejší způsob, jak najít téma týkající se programu AutoCAD, je klepnout na kartu Vyhledávat v okně Nápověda, vybrat možnost Vyhledávat jen v nadpisech, a pak okopírovat a vložit, nebo vepsat název tématu se vztahem k programu AutoCAD a klepnout na možnost Seznam témat.

4 Klepněte na tlačítko OK.

5 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na nastavení Poznámky a zadejte poznámku.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Chcete-li přidat referenční soubor, klepněte na nastavení Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li...	Pak...
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

8 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Změna umístění sloupové osnovy

Tento postup použijte pro změnu umístění sloupové osnovy. Umístění sloupové osnovy můžete změnit tak, že upravíte hodnoty souřadnic bodu vložení osnovu. Sloupová osnova je také orientována ve vztahu ke globálnímu souřadnému systému (GSS) nebo aktuálnímu uživatelskému souřadnému systému (USS). Jestliže je například horní a dolní část sloupové osnovy rovnoběžná s rovinou XY, je její normála rovnoběžná s osou Z. Orientaci sloupové osnovy můžete změnit tak, že vyrovnáte její normálu s jinou osou. Sloupovou osnovu můžete také otočit v její rovině tak, že změníte úhel otočení.

Další informace o globálním souřadném systému (GSS) naleznete v tématu Použití globálního a uživatelského souřadného systému v 3D v nápovědě aplikace AutoCAD.

TIP Nejrychlejší způsob, jak najít odkaz na téma, týkající se programu AutoCAD, je klepnout na kartu Vyhledávat v okně Nápověda, vybrat možnost Vyhledávat jen v nadpisech a pak okopírovat a vložit nebo vepsat název tématu z programu AutoCAD a klepnout na možnost Seznam témat.

1 Vyberte sloupovou osnovu, kterou chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a rozbalte položku Umístění.

3 Vyberte položku Další informace.

4 Zadejte umístění sloupové osnovy:

Chcete-li…	Postup
Změna umístění sloupové osnovy	Zadejte nové hodnoty souřadnic v části Bod vložení.
Umístění sloupové osnovy do roviny XY	Nastavte normálu sloupové osnovy rovnoběžně s osou Z: V části Normála zadejte pro osu Z hodnotu **1** a hodnotu **0** pro osy X a Y.

Chcete-li…	Postup
Umístění sloupové osnovy do roviny YZ	Nastavte normálu sloupové osnovy rovnoběžně s osou X: V části Normála zadejte pro osu X hodnotu **1** a pro osy Y a Z hodnotu **0** .
Umístění sloupové osnovy do roviny XZ	Nastavte normálu sloupové osnovy rovnoběžně s osou Y: V části Normála zadejte pro osu Y hodnotu **1** a pro osy X a Z hodnotu **0** .
Změna otočení sloupové osnovy	Zadejte novou hodnotu do pole Úhel otočení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Změna zobrazení sloupové osnovy

Tento postup použijte ke změně kterékoli z následujících vlastností zobrazení čar, značek uzlů či značek buněk ve sloupové osnově:

- Viditelnost (komponenta zobrazení je zapnuta nebo vypnuta)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

1 Vyberte sloupovou osnovu, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.

4 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

5 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Změna poloměru uzlu u sloupcové osnovy

Tento postup slouží ke změně poloměru uzlu u uzel sloupcové osnovy úpravou vlastností zobrazení.

1 Poklepejte na sloupcovou osnovu, kterou chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech sloupcových osnov ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu.

5 Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.

6 Klepněte na hodnotu poměru uzlu a zadejte novou hodnotu. (Případně můžete klepnout na možnost a určit 2 body v grafické oblasti k nastavení nového poloměru.)

Můžete také přejít k vlastnosti poloměru uzlu a změnit ji prostřednictvím místní nabídky sloupcové osnovy následujícím způsobem:

1 Vyberte sloupcovou osnovu, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.

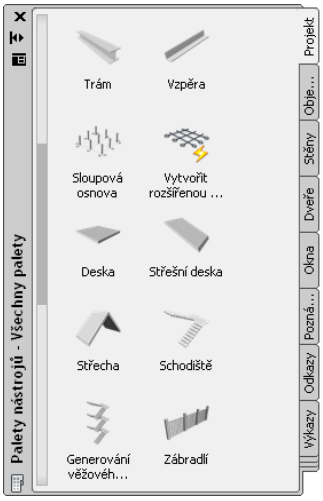
4 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Další a pak podle potřeby změňte poloměr.

5 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Vytváření osnov stropu pomocí nástrojů osnov stropu

Softwarové nástroje umožňují rychle umístit osnovy stropů pomocí nástroje osnovy stropu s konkrétním stylem osnovy stropu a dalšími předdefinovanými vlastnostmi. Můžete použít výchozí nastavení nástroje nebo můžete jeho vlastnosti změnit. Nástroje osnov stropů můžete použít pro převod skici na osnovy stropů a k použití nastavení nástroje osnovy stropu u existujících osnov stropů.

Palety nástrojů s nástroji osnovy stropu



Výchozí palety nástrojů v pracovním prostoru obsahují ukázkové nástroje osnovy stropu, které je možné použít a podle potřeby upravit. Následující katalogy dodávané se softwarem navíc obsahují nástroje osnovy stropu, které můžete přidat do palet nástrojů:

- Katalog základních nástrojů aplikace AutoCAD Architecture
- Katalog vzorových palet aplikace AutoCAD Architecture

Vlastní palety vytvořené správcem CAD nebo jinými uživateli mohou také obsahovat nástroje osnovy stropu s vlastnostmi osnovy stropu, které jsou přizpůsobeny projektům či kancelářským normám.

Vytvoření osnovy stropu

Tento postup použijte pro přidání nové osnovy stropu s vlastnostmi, které jsou zadány ve vybraném nástroji osnovy stropu. Chcete-li zadat nastavení při přidání osnovy stropu,

naleznete informace v části Vytvoření osnovy stropu pomocí nastavení zadaných uživatelem na straně 2740.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje požadovaný nástroj osnovy stropu, a vyberte nástroj.

   Případně můžete Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ Osnova stropu .

2 Zadejte bod vložení osnovy stropu.

3 Zadejte otočení osnovy stropu a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Po přidání požadovaných osnov stropu stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření osnovy stropu pomocí nastavení zadaných uživatelem

Tento postup použijte pro přidání osnovy stropu s nastaveními, která zadáte na paletě Vlastnosti. Pro ohraničení stropních osnov lze využít prostory a uzavřené křivky.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj osnovy stropu.

   Případně můžete Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ Osnova stropu .

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnosti Základní a Obecné.

3 Vyberte hranici:

Chcete-li...	Pak...
Umístění osnovy stropu v prostoru	Klepněte na položku Vybrat objekt pro hranici, poté vyberte prostor ve výkresu.
Umístění osnovy stropu v uzavřené křivce	Klepněte na položku Vybrat objekt pro hranici, poté vyberte uzavřenou křivku ve výkresu.

4 Rozbalte položku Rozměry a zadejte možnost Ne u položky Vybrat na obrazovce.

5 Zadejte nastavení:

Chcete-li…	Pak...
Definice šířky osnovy	Zadejte hodnotu do pole X – Šířka.

Chcete-li…	Pak...
Definice hloubky osnovy	Zadejte hodnotu do pole Y – Hloubka.
Rozvržení osnovy s pravidelně rozmístěnými roztečemi ve směru osy X	Rozbalte položku Osa X, u možnosti Typ rozvržení vyberte položku Rozteče počtem a zadejte hodnotu do pole Počet roztečí.
Rozvržení osnovy s pevně danou velikostí rozteče ve směru osy X	Rozbalte položku Osa X, u možnosti Typ rozvržení vyberte položku Opakovat a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.
Zadání vzdálenosti odsazení od počátečního bodu ve směru osy X osnovy	Rozbalte položku Osa X a zadejte hodnotu do pole Počáteční odsazení. Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.
Zadání vzdálenosti odsazení od koncového bodu ve směru osy X osnovy	Rozbalte položku Osa X a zadejte hodnotu do pole Koncové odsazení. Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.
Rozvržení osnovy s pravidelně rozmístěnými roztečemi ve směru osy Y	Rozbalte položku Osa Y, u možnosti Typ rozvržení vyberte položku Rozteče počtem a zadejte hodnotu do pole Počet roztečí.
Rozvržení osnovy s pevně danou velikostí rozteče ve směru osy Y	Rozbalte položku Osa Y, u možnosti Typ rozvržení vyberte položku Opakovat a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.
Zadání vzdálenosti odsazení od počátečního bodu ve směru osy Y osnovy	Rozbalte položku Osa Y a zadejte hodnotu do pole Počáteční odsazení. Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.
Zadání vzdálenosti odsazení od koncového bodu ve směru osy Y osnovy	Rozbalte položku Osa Y a zadejte hodnotu do pole Koncové odsazení. Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.

TIP Po zadání požadovaného nastavení můžete paletu Vlastnosti přesunout nebo skrýt a zobrazit tak větší oblast výkresu.

6 V oblasti výkresu zadejte průsečík osnovy stropu.

7 Zadejte úhel otočení osnovy a stiskněte klávesu *ENTER*.

8 Po přidání požadovaných osnov stropu stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření osnovy stropu z osnovy rozvržení

Tento postup použijte pro převod dvojrozměrné (2D) osnovy rozvržení na osnovu stropu, která obsahuje vlastnosti vybraného nástroje osnovy stropu. Tyto vlastnosti můžete upravit po vytvoření osnovy stropu.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje požadovaný nástroj osnovy stropu. (Může se stát, že bude třeba nástroj zobrazit pomocí posuvníku.)

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj osnovy stropu a klepněte na položku Použít vlastnosti nástroje na ➤ Osnovy rozvržení.

3 Vyberte osnovu rozvržení, kterou chcete převést, a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Po zobrazení výzvy k vymazání původní geometrie vymažte skicu stisknutím klávesy *ENTER* nebo ji zachovejte zadáním příkazu **n** (Ne).

5 V případě potřeby upravte vlastnosti osnovy stropu na paletě Vlastnosti.

Vytvoření vlastní osnovy stropu ze skici

Tento postup použijte pro převod vlastní skici na osnovu stropu, která obsahuje vlastnosti vybraného nástroje osnovy stropu. Tyto vlastnosti můžete upravit po vytvoření osnovy stropu.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje požadovaný nástroj osnovy stropu. (Může se stát, že bude třeba nástroj zobrazit pomocí posuvníku.)

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj osnovy stropu a klepněte na položky Použít vlastnosti nástroje na ➤ Skica.

3 Vyberte skicu, kterou chcete převést, a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Po zobrazení výzvy k vymazání původní skici zachovejte skicu stisknutím klávesy *ENTER* nebo ji vymažte zadáním příkazu **a** (Ano).

5 V případě potřeby upravte vlastnosti osnovy stropu na paletě Vlastnosti.

Dynamické vytvoření osnovy stropu

Tento postup použijte pro dynamické vytváření osnov stropů pomocí zadání rozměrů na obrazovce při kreslení.

1. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje požadovaný nástroj osnovy stropu, a vyberte nástroj.

   Případně můžete Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ Osnova stropu .

2. Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Rozměry a u položky Vybrat na obrazovce vyberte možnost Ano.
3. Rozbalte položky Osa X a Osa Y, a určete nastavení:

Chcete-li...	Pak...
Rozvržení osnovy s pravidelně rozmístěnými roztečemi ve směru osy X	Vyberte pro položku Typ rozvržení možnost Rozteče počtem a zadejte hodnotu do pole Počet roztečí.
Rozvržení osnovy s pevně danou velikostí rozteče ve směru osy X	Vyberte pro položku Typ rozvržení možnost Opakovat a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.
Zadání vzdálenosti odsazení od počátečního bodu ve směru osy X osnovy	Zadejte hodnotu pro Počáteční odsazení. Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.
Zadání vzdálenosti odsazení od koncového bodu ve směru osy X osnovy	Zadejte hodnotu pro Koncové odsazení. Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.
Rozvržení osnovy s pravidelně rozmístěnými roztečemi ve směru osy Y	Vyberte pro položku Typ rozvržení možnost Rozteče počtem a zadejte hodnotu do pole Počet roztečí.
Rozvržení osnovy s pevně danou velikostí rozteče ve směru osy Y	Zadejte hodnotu pro Velikost rozteče.
Zadání vzdálenosti odsazení od počátečního bodu ve směru osy Y osnovy	Zadejte hodnotu pro Počáteční odsazení. Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.

Chcete-li...	Pak...
Zadání vzdálenosti odsazení od koncového bodu ve směru osy Y osnovy	Zadejte hodnotu pro Koncové odsazení. Vzdálenost odsazení lze použít pro omezení efektivní velikosti osnovy.

4 Ve výkresu zadejte bod vložení.

5 Zadejte celkovou velikost osnovy přetažením kurzoru na požadovanou velikost a jednou klepněte.

6 Zadejte úhel otočení osnovy a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření osnovy stropu pomocí hranice pro oříznutí

Tento postup použijte pro vytvoření osnovy stropu uvnitř uzavřené křivky, nebo prostorového objektu. Jestliže se osnova stropu nachází uvnitř prostoru, je osnova vytvořena v prostoru ve výšce stropu.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje požadovaný nástroj osnovy stropu, a vyberte nástroj.

(Může se stát, že bude třeba nástroj zobrazit pomocí posuvníku.)

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.

3 Klepněte na nastavení Hranice.

4 Klepněte na položku Vybrat objekt a potom vyberte existující prostor nebo uzavřenou křivku ve výkresu.

5 Ve výkresu zadejte bod vložení.

POZNÁMKA Je-li otočení nastaveno na 0 stupňů, je bodem vložení osnovy stropu levý dolní roh osnovy.

6 Zadejte celkovou velikost osnovy přetažením kurzoru na požadovanou velikost a jednou klepněte.

Přetažením kurzoru ve směru osy X zadejte počet roztečí ve směru osy X, a přetažením kurzoru ve směru osy Y zadejte počet roztečí ve směru osy Y.

7 Zadejte úhel otočení osnovy a stiskněte klávesu *ENTER*.

Osnova je zobrazena pouze uvnitř prostoru nebo uzavřené křivky.

Vytvoření osnovy stropu z křivky

POZNÁMKA V některých šablonách je v mnoha topografických pohledech objekt osnovy stropu vypnut. Zobrazuje se však ve většině modelových pohledů; pokud tedy není osnova zobrazena v pohledu shora, přepněte do modelového pohledu, abyste se ujistili, že se nachází na svém místě. Další informace o zapnutí zobrazení osnov stropů v topografickém pohledu naleznete v části Systém zobrazení na straně 777.

Vytvoření nástroje osnovy stropu

Tento postupu použijte pro vytvoření nástroje osnovy stropu a jeho přidání do palety nástrojů. Je možné, že bude třeba vytvořit vlastní nástroje osnov stropů v případě, že umisťujete více osnov stropů určitého stylu, které budou mít stejné vlastnosti.

1 Otevřete paletu nástrojů, na kterou chcete přidat nástroj.

2 Vytvoření nástroje:

Chcete-li...	Postup
vytvořit nástroj z osnovy stropu ve výkresu	vyberte objekt a přetáhněte jej na paletu nástrojů.
zkopírovat nástroj na aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	Otevřete jinou paletu, klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu, na kterou chcete přidat nástroj, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z katalogu nástrojů	Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástro-

Chcete-li...	Postup
	je ➤ Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na úchyt i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro položku Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

6 Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.

7 Klepněte na nastavení popisu, zadejte popis osnovy stropu, kterou jste vytvořili pomocí tohoto nástroje, a klepněte na tlačítko OK.

8 Pokud nechcete použít přiřazení hladin zadaná ve stylu klíče hladiny, který je používán ve výkresu, zadejte klíč hladiny a všechna přepsání klíče hladiny.

9 Zadejte nastavení pro rozměry osnovy.

Další informace naleznete v části Vytvoření osnovy stropu pomocí nastavení zadaných uživatelem na straně 2740.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Úprava osnov stropů

Existující osnovy stropů je možné změnit různými způsoby. Můžete změnit celkové rozměry osnovy, počet a umístění čar osnovy a umístění osnovy ve výkresu. Také můžete zadat hranici pro oříznutí osnovy a použít ji pro maskování osnovy nebo vložení otvoru do osnovy.

Změna rozměrů osnovy stropu

Tento postup použijte pro změnu celkových kót osnovy stropu. Osnova stropu je definována šířkou a hloubkou.

1 Poklepejte na osnovu stropu, kterou chcete změnit.

2 Rozbalte položku Obecné a rozbalte položku Rozměry.

3 Změňte hodnoty v poli X – Šířka nebo Y – Hloubka.

TIP Také můžete změnit velikost osnovy tak, že přetáhnete její uzlové body. Všimněte si, že u ruční osnovy přetahujete jednotlivé čáry a nikoli osnovu.

Změna čar osnovy stropu

Kromě celkových rozměrů osnovy stropu je možné změnit také počet a umístění čar osnovy v osách X a Y. Existují 3 různé typy rozvržení, které řídí vzdálenost čar v osnově. Typ rozvržení je pro osnovu zadáván samostatně pro roviny X a Y na paletě Vlastnosti.

- **Ruční:** Zadáte umístění jednotlivých čar v osnově.
- **Opakovat (pevná velikost rozteče):** Zadáte stejnou mezeru mezi čarami osnovy. Počet čar je určen velikostí osnovy. Podle toho, jak se velikost osnovy mění, jsou čáry přidávány nebo odebírány. Vzdálenost mezi čarami zůstává pevná.
- **Rozteče počtem:** Zadáte počet čar v osnově. Vzdálenost mezi čarami je určena velikostí osnovy. Podle toho, jak se velikost osnovy mění, je vzdálenost mezi čarami zvětšovány nebo zmenšována. Počet čar zůstává pevný.

POZNÁMKA Ve výchozím nastavení jsou osnovy vkládány s pravidelně rozmístěnými čarami.

Postupy přidání a odstranění čar se liší v závislosti na aktuálně použitém typu rozvržení, jak je popsáno v následujících částech.

Přidání čar do osnovy stropu

V některých případech je třeba přidat čáry do stávající osnovy. V závislosti na aktuálně používaném typu rozvržení můžete tuto akci provést několika způsoby.

Přidání čar do osnovy stropu s pravidelně rozmístěnými čarami

Tento postup použijte pro přidání čar do osnovy s pravidelně rozmístěnými čarami. Čáry budou vždy rozmístěny pravidelně podél osy osnovy. Jestliže potřebujete použít nepravidelné čáry různě od sebe vzdálené, otevřete paletu Vlastnosti a změňte typ rozvržení na Ruční.

1 Poklepejte na osnovu stropu, do které chcete přidat čáry.

2 Přidání čar osnovy:

Chcete-li…	Pak...
přidat čáry osnovy k ose X osnovy	klepněte na kartu Osnova stropu ➤ panel Osa X ➤ Přidat čáru osnovy . Poté klepněte na osu X osnovy. Počet čar osnovy se zvýší o jednu, avšak celková velikost osnovy zůstane stejná.
přidat čáry osnovy k ose Y osnovy	klepněte na kartu Osnova stropu ➤ panel Osa Y ➤ Přidat čáru osnovy . Poté klepněte na osu Y osnovy. Počet čar osnovy se zvýší o jednu, avšak celková velikost osnovy zůstane stejná.

Osnova je odpovídajícím způsobem aktualizována a obsahuje nový počet čar, které jsou rovnoměrně rozmístěny v ose osnovy.

Přidání čar do ruční osnovy stropu

Tento postup použijte k přidání čar do ruční osnovy. Ruční osnova poskytuje maximální kontrolu nad osnovou, ale vyžaduje, aby uživatel zadal přesný počet čar osnovy a jejich umístění.

1 Poklepejte na osnovu stropu, do které chcete přidat čáry.

2 Přidání čar osnovy:

Chcete-li…	Pak...
přidat čáry osnovy k ose X osnovy	klepněte na kartu Osnova stropu ➤ panel Osa X ➤ Přidat čáru osnovy . Poté klepněte na místo na ose X, kde by se měla zobrazit nová čára osnovy.
přidat čáry osnovy k ose Y osnovy	klepněte na kartu Osnova stropu ➤ panel Osa Y ➤ Přidat čáru osnovy . Poté klepněte na místo na ose X, kde by se měla zobrazit nová čára osnovy.

V tabulce roztečí jsou uvedeny všechny rozteče ve vybrané ose, jejich vzdálenost od počátečního bodu osnovy a mezery mezi čarami osnovy, které definují rozteče.

3 Případně můžete na paletě vlastností klepnout na tlačítko Rozteče pro osy X a Y a změnit počet čar v tabulce Rozteče.

4 Chcete-li přidat čáru, klepněte pod posledním číslem v tabulce Rozteče.

Nová čára je vložena s výchozími hodnotami vzdálenosti a velikosti mezery. Tyto hodnoty můžete upravit klepnutím a zadáním nových hodnot.

POZNÁMKA Pro novou čáru nelze zadat číslo čáry. Číslo čáry je určeno aplikací po zavření tabulky.

5 Klepněte na tlačítko OK.

TIP Chcete-li přidat čáry do osnovy stropu, můžete také klepnout pravým tlačítkem myši na osnovu a klepnout na položky Osa X/Osa Y ➤ Přidat čáru osnovy.

Přidání čar do osnovy stropu s pevně danou velikostí rozteče

Tento postup použijte pro přidání čar do osnovy s pevnými roztečemi. V osnově s pevnými roztečemi je obvykle vzdálenost mezi čarami důležitější než počet čar osnovy.

Chcete-li přidat čáry do osnovy s pevně danou velikostí rozteče, máte k dispozici 2 možnosti:

- Zvětšení celkové velikosti osnovy (další informace naleznete v části Změna rozměrů osnovy stropu na straně 2746).
- Zmenšení velikosti roztečí.

TIP V případech, kdy je počet čar v osnově důležitý, změňte typ rozvržení osnovy z možnosti Opakovat na možnost Rozteče počtem nebo na možnost Ruční.

1 Poklepejte na osnovu stropu, do které chcete přidat čáry.

2 Rozbalte položku Rozměry.

3 Přidání čar osnovy:

Chcete-li…	Pak...
přidat čáry osnovy k ose X osnovy	Rozbalte položku Osa X a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.

Chcete-li…	Pak...
přidat čáry osnovy k ose Y osnovy	Rozbalte položku Osa Y a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.

Jestliže zadáte hodnotu, která omezuje velikost roztečí, bude se při přidání dalších roztečí do osnovy zvyšovat počet čar osnovy.

Počet nových čar je přidáván v závislosti na zmenšování velikosti jednotlivých roztečí.

Přidání čar do vlastních osnov stropů

Tento postup použijte k přidání čar osnovy do vlastní osnovy stropu, která byla vytvořena použitím vlastností nástroje na skicu.

1. V požadovaném umístění nakreslete novou čáru nebo čáry.
2. Vyberte osnovu stropu.
3. Klepněte na kartu Osnova stropu ➤ panel Vlastní osnova ➤ Přidat čáry osnovy
4. Vyberte skicu, která se má vložit, a stiskněte klávesu ENTER.
5. Dalším stisknutím klávesy ENTER buď skicu zachovejte, nebo ji zadáním možnosti **a** (Ano) vymažte.

Odstranění čar z osnovy stropu

Čáry osnovy stropu je možné odstranit stejným způsobem jako při přidání.

Odstranění čar ze sloupové osnovy s pravidelně rozmístěnými čarami

Tento postup použijte pro odstranění čar z osnovy s pravidelně rozmístěnými čarami. Čáry budou vždy rozmístěny pravidelně podél osy osnovy. Chcete-li odstranit konkrétní čáru a ostatní čáry ponechat na původních místech, otevřete paletu Vlastnosti u osnovy a změňte typ rozvržení na možnost Ruční.

1. Poklepejte na osnovu stropu, ze které chcete odstranit čáry.
2. Rozbalte položku Rozměry.

3 Odstranění čar osnovy:

Chcete-li…	Pak...
odstranit čáry osnovy z osy X osnovy	klepněte na kartu Osnova stropu ➤ panel Osa X ➤ Odstranit čáru osnovy . Poté klepněte kamkoli na osu X. Počet čar osnovy se sníží o jednu.
odstranit čáry osnovy z osy Y osnovy	klepněte na kartu Osnova stropu ➤ panel Osa Y ➤ Odstranit čáru osnovy . Poté klepněte kamkoli na osu Y. Počet čar osnovy se sníží o jednu.

Osnova je odpovídajícím způsobem aktualizována a obsahuje nový počet čar, které jsou rovnoměrně rozmístěny v ose osnovy.

Odstranění čar z ruční osnovy stropu

Tento postup použijte pro odstranění čar z ruční osnovy. U ruční osnovy je možné odstranit každou čáru samostatně.

1 Vyberte osnovu stropu, ze které chcete odstranit čáry.

2 Odstranění čar osnovy:

Chcete-li…	Pak...
odstranit čáry osnovy z osy X osnovy	klepněte na kartu Osnova stropu ➤ panel Osa X ➤ Odstranit čáru osnovy . Poté klepněte na čáru osnovy na ose X, kterou chcete odstranit.
odstranit čáry osnovy z osy Y osnovy	klepněte na kartu Osnova stropu ➤ panel Osa Y ➤ Odstranit čáru osnovy . Poté klepněte na čáru osnovy na ose Y, kterou chcete odstranit.

3 Případně můžete na paletě vlastností klepnout na tlačítko Rozteče pro osy X a Y a změnit počet čar v tabulce Rozteče.

4 Chcete-li odstranit čáru, klepněte na číslo rozteče v seznamu Rozteče a klepněte na položku Odstranit.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Rozteč je z osnovy odstraněna a velikost osnovy se odpovídajícím způsobem zmenší.

Odstranění čar z osnovy stropu s pevně danou velikostí rozteče

Tento postup použijte pro odstranění čar z osnovy, která obsahuje rozteče s pevně stanovenou velikostí. V osnově s pevnými roztečemi je obvykle vzdálenost mezi čarami důležitější než počet čar osnovy.

Chcete-li odstranit čáry z osnovy s pevně danou velikostí rozteče, máte k dispozici 2 možnosti:

- Zmenšení celkové velikosti osnovy (další informace naleznete v tématu Změna rozměrů osnovy stropu).
- Zvětšení velikosti roztečí.

TIP V případech, kdy je počet čar v osnově důležitý, změňte typ rozvržení osnovy z možnosti Opakovat na možnost Rozteče počtem nebo na možnost Ruční.

1 Poklepejte na osnovu stropu, ze které chcete odstranit čáry.

2 Rozbalte položku Rozměry.

3 Odstranění čar osnovy:

Chcete-li…	Pak...
odstranit čáry osnovy z osy X osnovy	Rozbalte položku Osa X a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.
odstranit čáry osnovy z osy Y osnovy	Rozbalte položku Osa Y a zadejte hodnotu do pole Velikost rozteče.

Jestliže zadáte hodnotu, která zvětší velikost roztečí, sníží se při odstranění nadbytečných roztečí z osnovy počet čar osnovy.

Počet čar je odstraňován v závislosti na zvětšování velikosti jednotlivých roztečí.

Odstranění čar z vlastních sloupových osnov

Tento postup použijte k odstranění čar osnovy z vlastní osnovy stropu, která byla vytvořena použitím vlastností nástroje na skicu.

1. Vyberte osnovu stropu.
2. Klepněte na kartu Osnova stropu ➤ panel Vlastní osnova ➤ Odstranit čáry osnovy
3. Vyberte skicu, kterou chcete odstranit, a stiskněte klávesu ENTER.

   Skica zůstane ve výkresu viditelná, avšak již nebude součástí osnovy. Pokud chcete, můžete ji vybrat a odstranit.

Změna umístění čar osnovy stropu

Umístění jednotlivých čar v osnově stropu, jejíž typ rozvržení je nastaven na možnost Ruční, je možné změnit. (U osnov s typem rozvržení Opakovat nebo Rozteče počtem je umístění čáry vypočteno na základě počtu roztečí nebo velikosti osnovy.) U každé čáry existují v ruční osnově uzly. Ke změně umístění čáry osnovy můžete použít uzly nebo tabulku roztečí.

Přesun čar osnovy stropu pomocí uzlů

Tento postup použijte k přesunu čáry osnovy stropu pomocí přetažení uzlu čáry. Ruční osnovy obsahují dvojici uzlů pro počáteční a koncový bod každé čáry.

1. Vyberte osnovu, jejíž čáry chcete přesunout.

   U každé čáry v osnově se zobrazí dvojice uzlů (počáteční a koncový bod).

   TIP Jestliže osnova zobrazuje pouze čtyři čáry v rozích osnovy, je třeba na paletě vlastností osnovy změnit typ rozvržení na možnost Ruční.

2. Pomocí uzlů přetáhněte čáry ve vodorovném nebo svislém směru.
   - Jestliže přesunete čáru za hranici osnovy, velikost osnovy se odpovídajícím způsobem zvětší.
   - Pokud přesunete hraniční čáry dovnitř osnovy, velikost osnovy se odpovídajícím způsobem zmenší.

Změna umístění čar osnovy stropu pomocí úpravy roztečí osnovy

Tento postup použijte ke změně umístění čar osnovy pomocí úprav počtu a velikosti mezer roztečí osnovy v tabulce Rozteče.

1. Poklepejte na osnovu stropu, ve které chcete přesunout čáry.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Rozměry.
3. Úprava roztečí osnovy:

Chcete-li…	Pak...
upravit rozteče osnovy ve směru osy X	rozbalte položku Osa X a klepněte na hodnotu u položky Rozteče.
upravit rozteče osnovy ve směru osy Y	rozbalte položku Osa Y a klepněte na hodnotu u položky Rozteče.

   V tabulce roztečí jsou uvedeny všechny rozteče ve vybrané ose, jejich vzdálenost od počátečního bodu osnovy a mezery mezi roztečemi.

4. Chcete-li změnit rozteč, klepněte na některou z měřených hodnot v seznamu a změňte hodnotu.
5. Klepněte na tlačítko OK.

Umístění čar se změní podle zadaných nastavení.

Připojení profilů oříznutí k osnovám stropů

Ke osnově stropu můžete připojit profil oříznutí a definovat tak masku okolo osnovy nebo vytvořit otvor v osnově stropu. Můžete například vytvořit masku a definovat tak osnovu stropu místnosti s nepravidelným tvarem nebo vyloučit části místnosti z osnovy stropu.

U masky je možné použít uzavřené křivky a prostory. Další informace naleznete v části Vytvoření osnovy stropu pomocí hranice pro oříznutí na straně 2744.

POZNÁMKA Chcete-li připojit profil oříznutí, je třeba nejprve nakreslit uzavřenou křivku nebo prostor s požadovaným ohraničením nebo tvar otvoru.

Maskování osnov stropů

Tento postup použijte pro maskování osnovy stropu. Maska představuje tvar křivky nebo prostor, který definuje hranice osnovy stropu. Části osnovy nalézající se mimo hranici se nezobrazují.

1 Nakreslete požadovanou uzavřenou křivku s ohraničením nebo tvar otvoru.

2 Vyberte osnovu, kterou chcete maskovat.

3 Klepněte na kartu Osnova stropu ➤ panel Oříznutí ➤ Nastavit hranici .

4 Vyberte uzavřenou křivku nebo prostor, který chcete použít jako masku.

Části osnovy stropu, které se nacházejí mimo maskovací křivku nebo prostor, se nadále nebudou zobrazovat.

TIP Chcete-li obnovit původní tvar osnovy, přejděte na paletu vlastností a v poli Hranice vyberte možnost Žádná.

Vytváření otvoru v osnovách stropů

Tento postup použijte pro vytvoření otvoru ve stávající osnově stropu. Otvor je vytvořen z uzavřené křivky nebo objektu AEC, který je umístěn uvnitř hranic osnovy. Žádné části osnovy nacházející se uvnitř otvoru se nezobrazují.

1 Pokud jste ještě křivku uvnitř hranic osnovy nevytvořili, nakreslete uzavřenou křivku ve tvaru požadované otvory.

2 Poklepejte na osnovu stropu, do které chcete přidat díru.

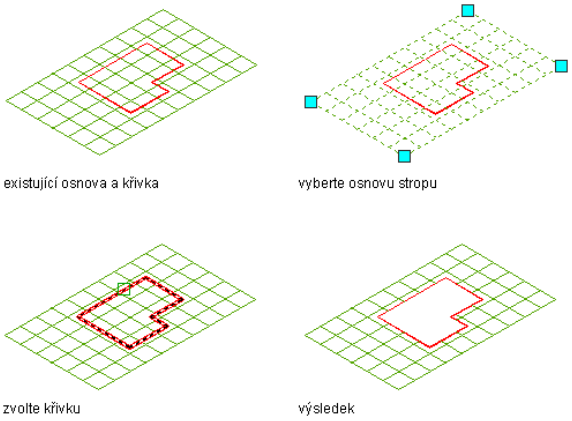
3 Klepněte na kartu Osnova stropu ➤ panel Oříznutí ➤ Přidat díru .

4 Vyberte uzavřenou křivku nebo objekt AEC, který bude představovat otvor.

Otvor je výřez v osnově stropu.

5 Stisknutím klávesy *ENTER* ukončete příkaz.

Přidání otvoru do osnovy stropu



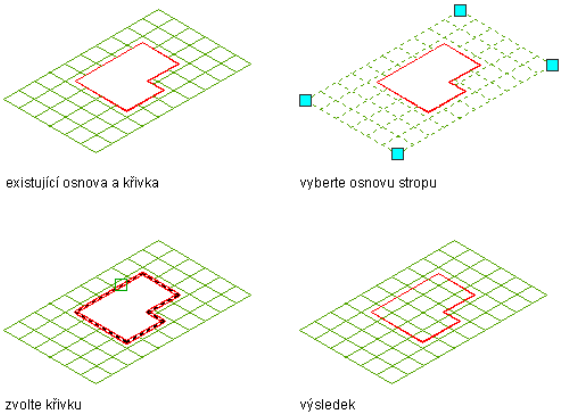
Odstranění otvoru z osnov stropů

Tento postup použijte pro odstranění otvoru, které jste vytvořili v osnově stropu.

1. Vyberte osnovu, ze které chcete odstranit díry.
2. Klepněte na kartu Osnova stropu ➤ panel Oříznutí ➤ Odstranit díru .
3. Vyberte uzavřenou křivku otvoru.

Otvor je odstraněn z osnovy stropu. Křivka samotná však ve výkresu zůstane. V případě potřeby ji můžete odstranit.

Odstranění otvoru z osnovy stropu



Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k osnově stropu

Tento postup použijte pro připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k osnově stropu. V osnově stropu je také možné upravovat hypertextové odkazy a poznámky a upravovat či odpojovat referenční soubory.

1. Vyberte osnovu stropu, ke které chcete připojit informace.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.
3. Chcete-li přidat hypertextový odkaz, klepněte na nastavení Hypertextový odkaz a zadejte odkaz.

   Další informace naleznete v tématu „Přidání hypertextových odkazů do výkresu“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

   TIP Nejrychlejší způsob, jak najít téma týkající se programu AutoCAD, je klepnout na kartu Vyhledávat v okně Nápověda, vybrat možnost Vyhledávat jen v nadpisech, a pak okopírovat a vložit, nebo vepsat název tématu se vztahem k programu AutoCAD a klepnout na možnost Seznam témat.

4. Klepněte na tlačítko OK.
5. Chcete-li přidat poznámku, klepněte na nastavení Poznámky a zadejte poznámku.
6. Klepněte na tlačítko OK.
7. Chcete-li přidat referenční soubor, klepněte na nastavení Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

8 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Změna umístění osnovy stropu

Tento postup použijte pro změnu umístění osnovy stropu. Umístění existující osnovy stropu můžete změnit tak, že upravíte hodnoty souřadnic jejího bodu vložení. Osnova stropu je také orientována ve vztahu ke globálnímu souřadnému systému (GSS) nebo aktuálnímu uživatelskému souřadnému systému (USS). Jestliže je například horní a dolní část osnovy stropu rovnoběžná s rovinou XY, je její normála rovnoběžná s osou Z. Orientaci osnovy sloupu můžete změnit tak, že vyrovnáte její normálu s jinou osou. Osnovu stropu můžete také otočit v její rovině tak, že změníte úhel otočení.

Další informace o globálním souřadném systému (GSS) naleznete v tématu Použití globálního a uživatelského souřadného systému v 3D v nápovědě aplikace AutoCAD.

TIP Nejrychlejší způsob, jak najít téma týkající se programu AutoCAD, je klepnout na kartu Vyhledávat v okně Nápověda, vybrat možnost Vyhledávat jen v nadpisech, a pak okopírovat a vložit, nebo vepsat název tématu se vztahem k programu AutoCAD a klepnout na možnost Seznam témat.

1 Vyberte osnovu stropu, kterou chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a rozbalte položku Umístění.

3 Vyberte položku Další informace.

4 Zadejte umístění osnovy stropu.

Chcete-li…	Pak…
změnit umístění osnovy stropu	zadejte nové hodnoty souřadnic v části Bod vložení.
umístit osnovu stropu do roviny XY	nastavte normálu osnovy stropu rovnoběžně s osou Z: V části Normála zadejte pro osu Z hodnotu **1** a pro osy X a Y hodnotu **0** .
umístit osnovu stropu do roviny YZ	nastavte normálu osnovy stropu rovnoběžně s osou X: V části Normála zadejte pro osu X hodnotu **1** a pro osy Y a Z hodnotu **0** .
umístit osnovu stropu do roviny XZ	nastavte normálu osnovy stropu rovnoběžně s osou Y: V části Normála

Chcete-li…	Pak…
	zadejte pro osu Y hodnotu **1** a pro osy X a Z hodnotu **0** .
změnit otočení osnovy stropu	zadejte novou hodnotu do pole Úhel otočení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

změnit zobrazení osnovy stropu

Tento postup použijte ke změně kterékoli z následujících vlastností zobrazení čar, značek uzlů či značek buněk v osnově stropu:

- Viditelnost (komponenta zobrazení je zapnuta nebo vypnuta)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

1 Vyberte osnovu stropu, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.

4 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

5 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Změna poloměru uzlu u osnovy stropu

Tento postup slouží ke změně poloměru uzlu u osnovy stropu úpravou jeho vlastností zobrazení.

1. Poklepejte na osnovu stropu, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.
3. Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.
4. U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

   POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech osnov stropu ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu.

5. Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.
6. Klepněte na hodnotu poměru uzlu a zadejte novou hodnotu. (Případně můžete klepnout na možnost a určit 2 body v grafické oblasti k nastavení nového poloměru.)

Můžete také přejít k vlastnosti poloměru uzlu a změnit ji prostřednictvím místní nabídky osnovy stropu následujícím způsobem:

1. Vyberte osnovu stropu, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na tlačítko Upravit zobrazení objektu.
2. V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

   Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku v pravém horním rohu karty.
4. V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Další a pak podle potřeby změňte poloměr.
5. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Nástroje kreslení detailů 35

Aplikace AutoCAD Architecture obsahuje celou řadu snadno přístupných nástrojů, které uživateli pomáhají pracovat více intuitivně a efektivněji se skicou ve výkresech detailů.

Konstrukční čáry

Konstrukční čáry (známé také jako přímky) jsou dočasné entity skici, které lze používat jako reference při vytváření a umisťování jiných objektů nebo skic. Konstrukční čáry lze používat například k přípravě více pohledů na stejnou položku nebo při vytváření dočasných průniků, jež slouží jako úchopy objektů.

Konstrukční čáry jsou kružnice nebo přímky prodloužené do nekonečna v obou směrech. Nijak nemění celkovou plochu výkresu ani nemají vliv na zoom či výřezy. Konstrukční čáry lze posouvat, otáčet, kopírovat nebo odstraňovat stejně jako jiné objekty.

Běžné funkce konstrukčních čar aplikace AutoCAD jsou stále dostupné prostřednictvím příkazu PŘÍMKA. Funkce konstrukčních čar aplikace AutoCAD Architecture jsou však navrženy tak, aby poskytovaly uživateli větší míru intuitivnosti při kreslení konstrukčních čar na základě geometrie existujících objektů nebo skic. Není třeba zadávat žádné příkazy na příkazovém řádku.

Ve většině případů je pravděpodobně třeba kreslit konstrukční čáry na základě segmentů existujících objektů, ale lze je také kreslit specifikací kterýchkoliv dvou bodů v ploše výkresu bez ohledu na existující objekty nebo skici.

Vytváření konstrukčních čar z existujících objektů / skic

Tento postup se používá k vytváření konstrukčních čar založených na geometrii jakéhokoliv přímých, obloukových nebo kruhových segmentů kteréhokoliv objektu nebo skici s výjimkou šrafování, křivek a elips. Jsou-li založeny na přímém segmentu, výsledná konstrukční čára

je přímka, která v obou směrech pokračuje do nekonečna; jsou-li založeny na obloukovém nebo kruhovém segmentu, je výsledná konstrukční čára kružnice.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Kreslit ➤ rozevírací nabídka Čára ➤ Konstrukční přímka .

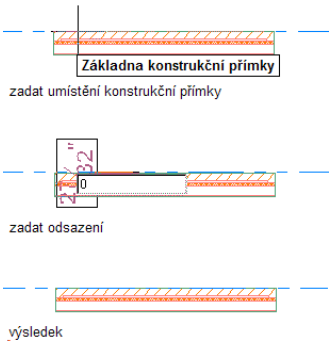
2 V ploše výkresu posuňte kurzor nad segment, na němž chcete založit konstrukční čáru („základna konstrukční čáry“).

Zobrazí se náhled konstrukční čáry.

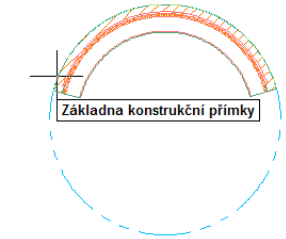
3 Klepnutím se vyvolá zobrazení indikátoru odsazení, který dynamicky zobrazuje vzdálenost mezi náhledem čáry a základnou konstrukční čáry.

4 Náhled čáry přetáhněte do požadované vzdálenosti a klepnutím umístěte konstrukční čáru, nebo zadejte požadovanou vzdálenost a stiskněte klávesu *ENTER*.

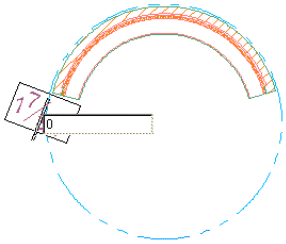
Kreslení konstrukční čáry s nulovým odsazením na základě segmentu přímé stěny



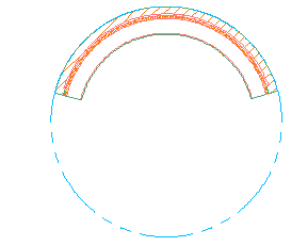
Kreslení konstrukční čáry s nulovým odsazením na základě segmentu obloukové stěny



zadat umístění konstrukční přímky



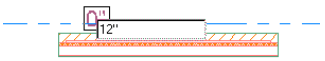
zadat odsazení



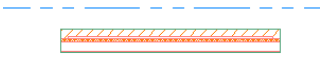
výsledek

Kreslení konstrukční čáry se zadaným odsazením na základě segmentu přímé stěny

zadat umístění konstrukční přímky



zadat odsazení



výsledek

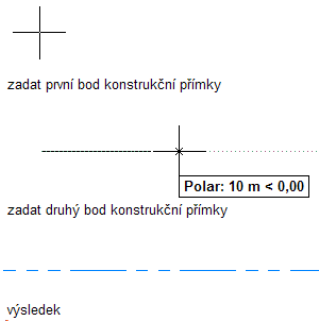
U vybrané výsledné konstrukční čáry se zobrazují tři uzly. Čárou lze pohybovat posouváním prostředního uzlu nebo lze měnit její orientaci posouváním některého z koncových uzlů.

Vytváření konstrukčních čar nezávisle

Tento postup se používá k vytváření přímé konstrukční čáry, která prochází libovolnými dvěma zvolenými body.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Kreslit ➤ rozevírací nabídka Čára ➤ Konstrukční přímka .
2. Stiskněte klávesu *ENTER*.
3. V ploše výkresu specifikujte první bod, kterým bude procházet konstrukční čára. (To bude kořen neboli myšlený střed konstrukční čáry.)
4. Specifikujte druhý bod.

Kreslení konstrukční čáry specifikací bodů



Zobrazí se konstrukční čára. Jestliže ji vyberete, zobrazí se tři uzly. Čárou lze pohybovat posouváním prostředního uzlu nebo lze měnit její orientaci posouváním některého z koncových uzlů.

Nástroje zvyšující produktivitu práce při šrafování

Kontextová nabídka šrafování obsahuje možnosti, které umožňují snadno měnit umístění šrafování relativně k počátku, generovat polygony AEC, které vytvářejí hranice neohraničeného šrafování, a změnit definici hranic šrafování na základě jiných zvolených skic s uzavřenými hranicemi.

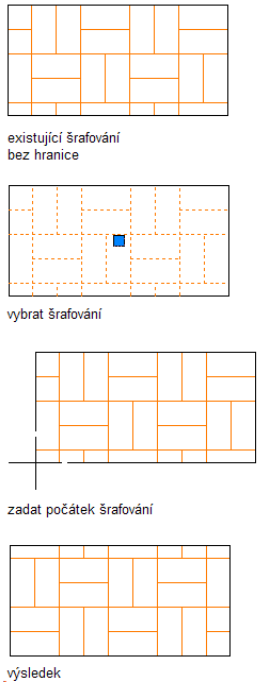
Změna umístění šrafování

Tento postup se používá k zarovnání vzorců cihlového šrafování a šrafování zdiva v rámci hranic tak, aby se podél určité hrany zobrazovaly celé jednotky.

1. Vyberte šrafování.
2. Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na Nastavit počátek.
3. Na hranici specifikujte koncový bod a stiskněte klávesu *ENTER*.

   Šrafování se posune na nové umístění s počátkem v zadaném koncovém bodu.

Změna umístění šrafování v rámci hranic



Generování hranic šrafování

Tento postup se používá ke generování hranic šrafování, jehož původní hranice byly odstraněny nebo posunuty během jiných činností při vytváření výkresu. Hranice generovaná tímto postupem je křivka. Křivky se rovněž vytvářejí pro libovolné ostrůvky uvnitř

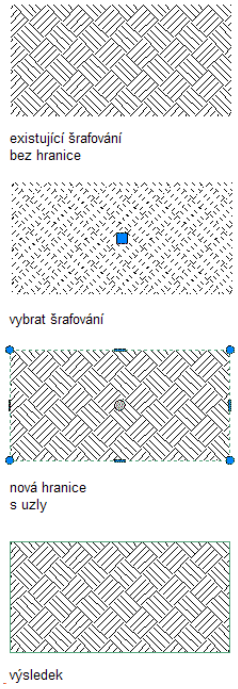
vybraného šrafování. Tyto křivky zůstávají vybrány i po vygenerování hranic, takže s nimi lze manipulovat přímo a lze je nastavit do požadované konfigurace. Šrafování pak lze použít s novou konfigurací hranic pomocí možností Nastavit hranici; tento postup je popsán v části Změna definice hranic šrafování na straně 2766.

1 Vyberte šrafování.

2 Klepněte na pravé tlačítko myši a klepněte na možnost Vytvořit hranici.

Pro kteroukoli vytvořenou křivku se zobrazí všechny uzly.

Generování hranic šrafování



Změna definice hranic šrafování

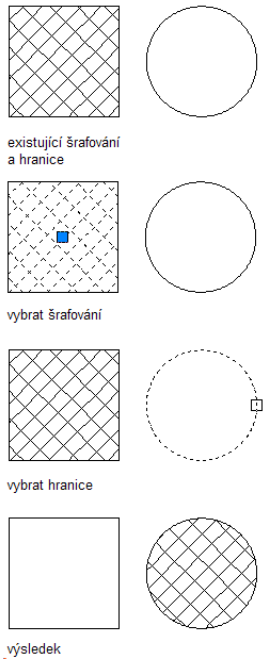
Tento postup se používá ke změně definice hranic asociativních nebo neasociativních šrafování založených na libovolné vybrané skice s uzavřenými hranicemi. V případech, kdy neasociativní šrafování původně vyplňovalo skicu s uzavřenými hranicemi, ale skica byla poté protažena nebo posunuta, umožňuje tento postup rozšířit šrafování nebo změnit jeho umístění tak, aby šrafování vyplňovalo nové hranice.

Tento postup lze rovněž použít k rozšíření nebo posunutí šrafování z jedněch hranic do jiných. (Jestliže nevyberete také skicu, která momentálně ohraničuje šrafování, posune se šrafování z původních hranic do jiných hranic, které vyberete.) Skicou, kterou vyberete pro nové hranice šrafování, mohou být polygony AEC, uzavřené křivky, kružnice, text nebo odstavcový text (Mtext).

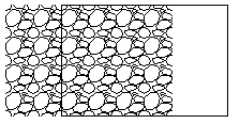
1. Vyberte šrafování.
2. Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na Nastavit hranice.
3. Vyberte skicu a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Stisknutím klávesy *ENTER* se zachová vybraná skica, nebo zadejte **a** (Ano) a skicu vymažte.

   Vybrané šrafování se použije všude v rámci všech vybraných hranic.

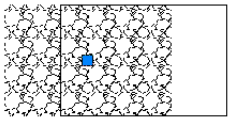
Přenos šrafování z jedněch hranic do jiných



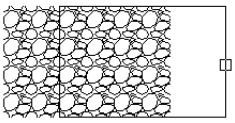
Přesun šrafování zpět do původních hranic



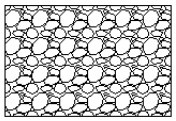
existující šrafování
a hranice



vybrat šrafování

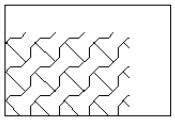


vybrat hranice

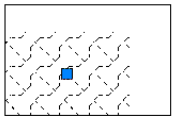


výsledek

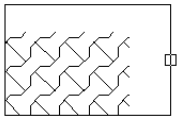
Změna velikosti šrafování tak, aby vyplnilo hranice



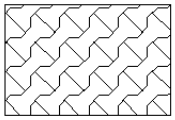
existující šrafování
a hranice



vybrat šrafování

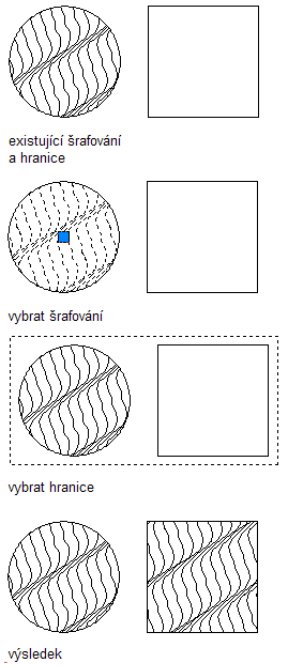


vybrat hranice



výsledek

Kopírování šrafování z jedněch hranic do jiných



POZNÁMKA Jestliže bylo šrafování původně vytvořeno jako asociativní, jeho asociativita se *nepřenese* do jiné skici, do které se šrafování aplikuje pomocí možnosti Nastavit hranice. Pokud původní hranice je jednou z hranic, vybraných během této operace, přiřazení mezi hranicí a šrafováním se zruší.

Nástroje úprav AEC

Pomocí Nástrojů úprav AEC aplikace umožňuje provádět celou řadu úprav komponent skic a určitých architektonických objektů. Nástroje úprav AEC je možné použít na libovolné z následujících objektů:

- Šrafování
- Křivky
- Kružnice
- Oblouky

- Text/Odstavcový text (Mtext)
- Rozteče
- Polygony AEC
- Vysunutí objemového prvku
- Kterýkoliv z výše uvedených prvků může být vložen do bloků

Třebaže některé z nástrojů úprav AEC lze používat jen na typy objektů uvedené výše, při operacích úprav lze jako referenční body hranic použít objekty libovolného typu. Například skicu lze oříznout nebo rozšířit v poměru s architektonickými objekty, jako jsou stěny. Podobně platí, že architektonické objekty lze použít k definici hranice oříznutí nebo oblasti k odečtení od skici. Architektonické objekty lze rovněž zahrnout jako součást knihovny objektů, pro které se generuje sloučený obvod.

Při práci s architektonickými objekty (například okno nebo dveře) lze z této sady používat na skicu a na objekty založené na profilu také nástroje Pole, Změnit umístění z, Rozteče počtem a Na střed.

Oříznutí skici nebo objektu založeného na profilu

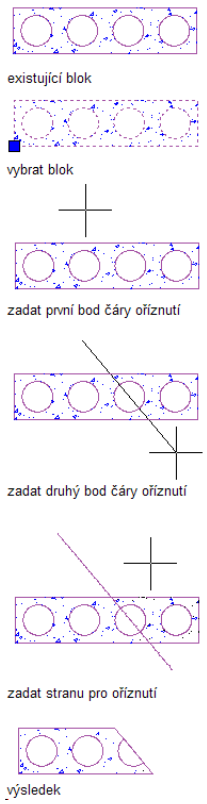
Tento postup se používá k oříznutí šrafování, čar, křivek, oblouků, kružnic, polygonů AEC, vysunutí objemových prvků, prostorů nebo jakéhokoliv obsahu založeného na blocích (včetně komponent detailů) vytvořených z těchto typů skic nebo objektů.

1. Zvolte skicu, objekt nebo blok k oříznutí.
2. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Oříznout a prodloužit ➤ Oříznutí AEC .
3. Specifikujte dva body, pomocí nichž se vytvoří čára oříznutí.

   Jakmile je zvolen druhý bod, barva čáry oříznutí se změní, stejně tak jako barva celé skici (s výjimkou šrafování) na té straně čáry oříznutí, na které je umístěn kurzor.
4. Klepněte na tu stranu od čáry oříznutí, kterou chcete odstranit.

   Veškeré skici na vybrané straně od čáry oříznutí se odstraní a hranice libovolné uzavřené křivky na druhé straně se překreslí podél čáry oříznutí.

Oříznutí bloku



Oříznutí skici nebo objektu založeného na profilu podle hrany

Tento postup se používá k oříznutí jedné nebo několika čar, křivek, oblouků, kružnic, šrafování, polygonů AEC, vysunutí objemových prvků nebo prostorů přesně podle zvolené hrany nebo strany libovolného přímého segmentu skici AEC. Díky tomu lze snadno oříznout skicu podle komponent stěn.

TIP Chcete-li oříznout skicu podle hrany obloukového segmentu objektu, použijte volbu Zkrátit (viz část Zkrácení skic nebo objektů založených na profilech na straně 2779) nebo volbu Odečíst (viz část odečtení od skici a objektu založeného na profilu na straně 2776). Volba Zkrátit odstraní skicu mimo odvozenou hranici oblouku, zatímco volba Odečíst odstraní skicu uvnitř odvozené hranice oblouku.

1 Zvolte skicu nebo objekt k oříznutí.

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Oříznout a prodloužit ➤ Oříznutí AEC .

3 Stiskněte klávesu *ENTER*.

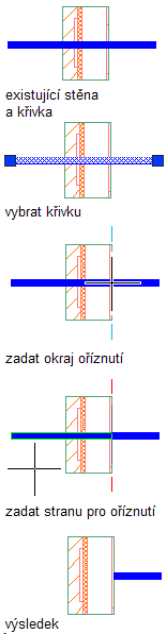
4 Posuňte kurzor nad hranu nebo čáru, ke které chcete oříznout vybranou skicu nebo objekt.

5 Jakmile se zobrazí čára oříznutí, klepněte myší.

6 Klepněte na tu stranu od čáry oříznutí, kterou chcete odstranit oříznutím.

Vybraná skica se ořízne ke zvolené hraně.

Oříznutí skici ke hraně stěny



Rozšíření skici ke hraně

Tento postup se používá k rozšíření jedné nebo několika čar, otevření křivky nebo oblouku přesně ke stanovené hraně přímého nebo obloukového segmentu libovolného objektu nebo k implikovanému rozšíření daného objektu.

1 Zvolte skicu nebo objekt k rozšíření.

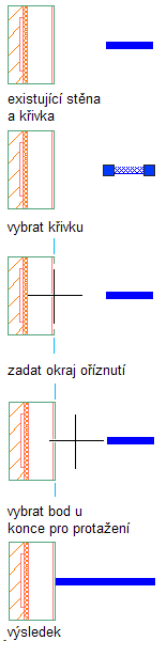
2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Oříznout a prodloužit ➤ Oříznutí AEC .

3 Posuňte kurzor nad hranu nebo čáru, ke které chcete rozšířit vybranou skicu. Jakmile se zobrazí dočasná čára, která je prodloužením podél hrany/čáry v obou směrech a za ní, klepněte.

4 Klepněte na kterýkoliv bod skici, kterou chcete rozšířit, nebo klepněte na hranu či čáru, ke které chcete danou skicu rozšířit.

Skica se rozšíří k uvedené hraně. Jestliže vyberete více čar, klepnutí na kteroukoliv z nich je rozšíří všechny.

Rozšíření skici ke hraně stěny



Rozdělení skici a objektu založeného na profilu

Tento postup se používá k rozdělení skici, polygonů AEC, vysunutí objemových prvků, prostorů nebo bloků, které obsahují libovolný z těchto objektů, do dvou (nebo více) částí definovaných dělicí čárou, kterou nakreslíte. Části na kterékoliv straně čáry lze potom volit samostatně. Je-li pomocí této funkce rozdělen do dvou částí objekt s uzavřenými hranicemi, obě části se vytvoří znovu jako objekty s uzavřenými hranicemi. Je-li otevřená křivka

rozdělena klikatou čárou podél své délky, vytvoří se celá řada segmentů, které lze vybírat samostatně.

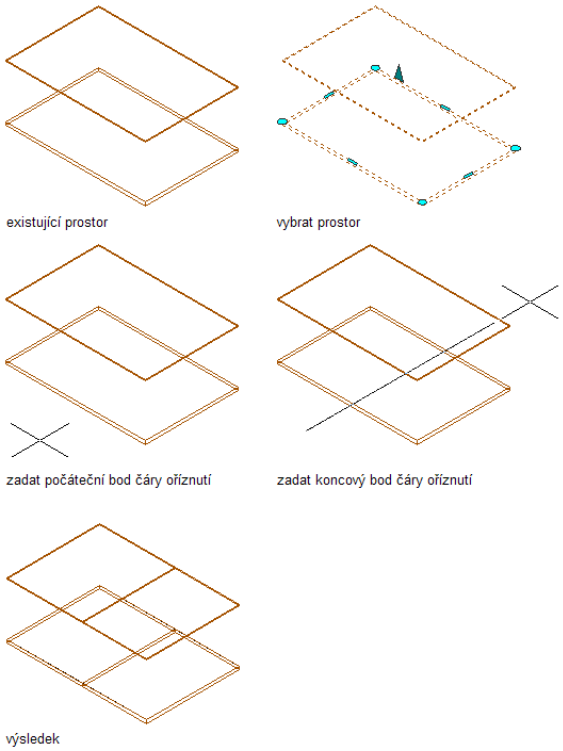
1 Vyberte skicu, objekt nebo blok, které chcete rozdělit.

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ ➤ rozevírací nabídka Zarovnat ➤ Rozdělit .

3 Specifikujte dva body, na jejichž základě vznikne dělicí čára. V případě objektu s uzavřenými hranicemi mohou být body uvnitř nebo vně hranic objektu; dělicí čára se automaticky rozšíří tak, až protne všechny hranice vybraného objektu.

Rozdělené části skici nebo objektu na obou stranách dělicí čáry lze nyní vybírat samostatně. Povšimněte si, že jakmile zvolíte druhý bod, dělicí čára se přestane zobrazovat.

Rozdělení prostorového objektu



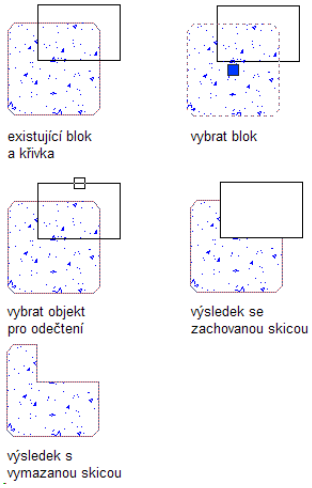
odečtení od skici a objektu založeného na profilu

Tento postup se používá k odečtení vybrané části od skici, polygonů AEC, vysunutí objemových prvků, prostorů nebo bloků, které obsahují libovolný z těchto objektů, aniž by se překreslovala kterákoliv ze zbývajících komponent. Můžete také zadat rohy obdélníku, který se odečte. Část, která se odečte, může obsahovat čáry, křivky (uzavřené nebo otevřené), oblouky, kružnice, text nebo šrafování, nebo může být těmito prvky tvořena. Pokud odečet odstraní část uzavřené křivky, křivka se znovu vytvoří jako uzavřená. jestliže odečet rozdělí uzavřenou křivku, obě části se znovu vytvoří jako uzavřené křivky. V případech, kdy odečet rozdělí šrafování, zůstává šrafování jedinou entitou skici, kterou lze vybrat klepnutím na kteroukoliv „část“.

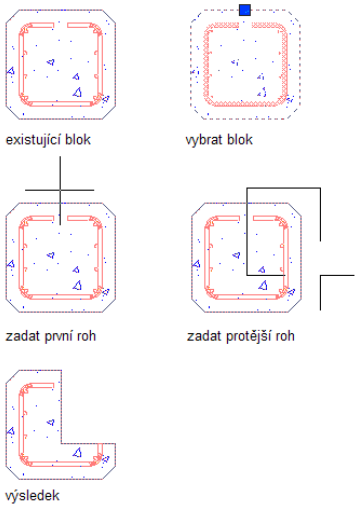
POZNÁMKA Cokoliv, co bude odečteno touto operací, se z výkresu skutečně odstraní. Chcete-li pouze zakrýt část skici před pohledem, použijte raději povel Zakrýt. Další informace najdete v části Zakrývání částí skici na straně 2777.

1. Jestliže část, kterou chcete odečíst, dosud neexistuje, nakreslete odpovídající skicu, jež tuto část tvoří.
2. Zvolte skicu nebo objekt, od kterých se bude odečítat požadovaná část.
3. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ ➤ rozevírací nabídka Sloučit/Odečíst ➤ Odečíst .
4. Stiskněte klávesu *ENTER* a specifikujte obdélníkový tvar, který bude odečten od objektu.
5. Případně zvolte skicu, jež tvoří část, kterou chcete odečíst, a stiskněte klávesu *ENTER*.
6. Stisknutím klávesy *ENTER* se zachová vybraná skica, nebo zadejte **a** (Ano) a skicu vymažte.

Odečet části bloku pomocí existující křivky



Odečet části bloku specifikací rohů obdélníku



Zakrývání částí skici

Tento postup se používá k zakrytí („schování“) části skici na rozdíl od jiných částí skici. Tato funkce je užitečná hlavně v případech, kdy chcete naznačit, že jedna entita pokračuje

za nebo poblíž jiné entity, kterou chcete zobrazit v popředí. Zakrytá část skici se umístí na hladinu specifikovanou klíčem hladiny SKRYTÁ (HIDDEN). Jakmile vyvoláte povel Zakrýt, můžete také specifikovat dva rohy obdélníku, který se použije.

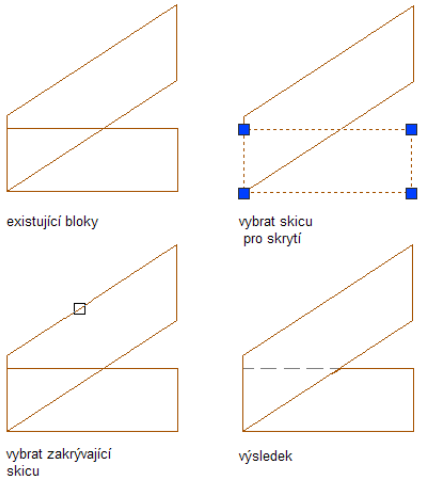
1 Zvolte skicu, kterou chcete skrýt („zakrývaná“ skica).

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ ➤ rozevírací nabídka Zakrýt/Ořezat ➤ Zakrýt .

3 Zvolte „zakrývající skica“ (to je skica, za kterou chcete skrýt původně vybranou skicu) a stiskněte klávesu *ENTER*.

Zakrytá oblast je ohraničena čárkovanou čarou. Můžete ji vybrat (nebo segmenty, které tvoří její komponenty) nezávisle na skice, jíž byla před zakrytím součástí.

Zakrývající skica s blokem



4 Případně stiskněte klávesu *ENTER* a specifikujte obdélníkový tvar, který bude objekt zakrývat.

Sloučení skic nebo objektů založených na profilech

Tento postup se používá ke sloučení spojitých uzavřených křivek, kružnic, šrafování, polygonů AEC, vysunutí objemových prvků, prostorů nebo bloků do jediného objektu s uzavřenými hranicemi nebo do entity skici.

1 Vyberte skicu nebo objekt, ke kterému chcete přidat jednu nebo několik entit nebo objektů skici.

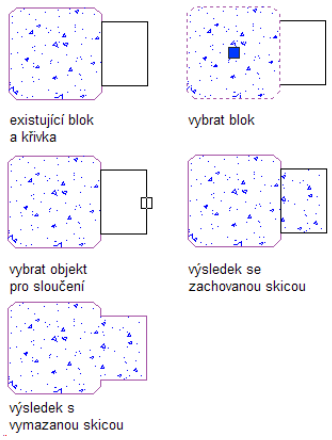
2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ ➤ rozevírací nabídka Sloučit/Odečíst ➤ Sloučit .

3 Zvolte skicu/objekty, se kterými chcete sloučit původně vybranou skicu/objekt, a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Stisknutím klávesy *ENTER* se zachová vybraná skica, nebo zadejte **a** (Ano) a skicu vymažte.

Veškeré vybrané skici nebo objekty se sloučí do jediné entity typu, který byl vybrán jako první. To znamená, že pokud jste v kroku 1 zvolili Polygon AEC a v kroku 3 prostorový objekt, bude výslednou entitou Polygon AEC.

Sloučení regionu s blokem



5 Případně stiskněte po kroku 2 klávesu *ENTER* a specifikujte obdélníkový tvar, se kterým se skica nebo objekt sloučí.

Zkrácení skic nebo objektů založených na profilech

Tento postup se používá ke zkrácení skic nebo objektů založených na profilech na kratší oblasti s definovanými hranicemi. Zkracovat lze šrafování, čáry, křivky, oblouky, kružnice, polygony AEC, vysunutí objemových prvků, prostory nebo bloky. Skica, která bude zkrácena, ani skica, která definuje nové hranice, nemusí mít uzavřené hranice. Křivku ve tvaru V lze například použít ke zmenšení kružnice nebo lze kružnici použít ke zkrácení křivky V. Jakmile vyvoláte povel Zkrátit, můžete také specifikovat dva rohy obdélníku, který se použije.

1 Nakreslete skicu, která definuje nové hranice, k nimž chcete zkrátit existující skicu.

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ ➤ Zakrýt/Ořezat ➤ Ořezat .

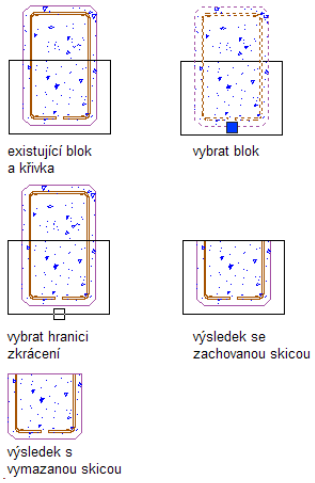
3 Zvolte skicu, kterou chcete zkrátit, a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Zvolte skicu, kterou chcete definovat nové hranice (skica, kterou jste nakreslili v kroku 1), a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Stisknutím klávesy *ENTER* se zachová vybraná skica (hranice zkrácení), nebo zadejte **a** (Ano) a skicu vymažte.

Veškeré původně vybrané skici mimo hranice zkrácení, se smažou. Jestliže se rozhodnete smazat hranici zkrácení, hranice se překreslí pro libovolnou entitu s uzavřenými hranicemi uvnitř zkrácené oblasti, ale jakékoliv objekty s otevřenými hranicemi, které byly zkráceny, zůstanou otevřené.

Zkrácení bloku podle křivky



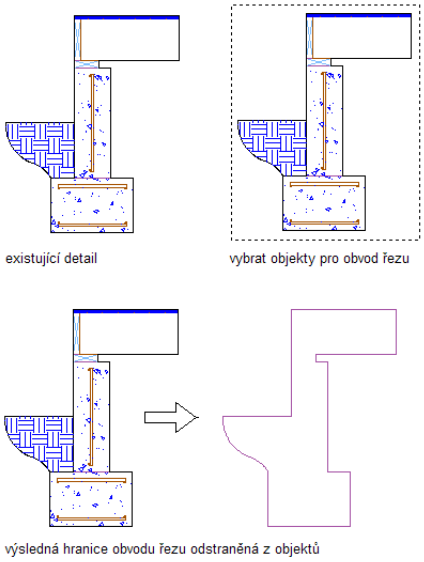
6 Po kroku 2 alternativně stiskněte klávesu *ENTER* a specifikujte obdélníkový tvar, podle něhož se skica nebo objekt zkrátí.

Vytvoření obvodu řezu skici

Tento postup se používá k automatickému vytvoření profilu nebo obvodu řezu kolem libovolné skupiny sousedících entit skici (včetně architektonických objektů). Vizuální výsledek tohoto postupu se podobá sloučení entit (viz část Sloučení skic nebo objektů založených na profilech na straně 2778), ale v tomto případě lze obvod vytvořený uvedeným postupem, vybírat samostatně. Na rozdíl od nástrojů skici AEC lze k nástroji Obvod řezu

přistupovat z panelu nástrojů Všeobecné. Příkaz AecLineworkShrinkwrap, který nástroj vyvolá, je součástí příkazu DesignCenter k umístění klíčování hladin (to znamená, že křivky obvodu řezu vytvořené pomocí tohoto nástroje budou automaticky vloženy na konkrétní hladinu, která je zadána přidruženým klíčem hladiny).

1. Otevřete paletu Nástroje detailů a klepněte na kartu Základní.
2. Klepněte na nástroj vnější obvod.
3. Zvolte všechny objekty, které chcete sloučit do půdorysu.
4. Stiskněte klávesu *ENTER*.



Všechny objekty uvnitř obvodu řezu zůstanou vybrané. Nyní lze volit a posouvat profil obvodu řezu nezávisle na skice, kterou zahrnuje.

Vytváření polí

Tento postup se používá k vytvoření pole identických skic (například šrafování a křivek), architektonických objektů (například dveří a stěn), polygonů AEC nebo objektů založených na profilech (například vysunutí objemových prvků a prostorů). Můžete také vytvořit pole z libovolného obsahu (včetně komponent detailů) vytvořeného z těchto typů skic a objektů.

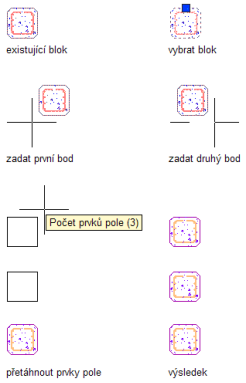
1. Zvolte skicu, objekt nebo blok k vytvoření oblasti.

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ ➤ rozevírací nabídka Pole ➤ Pole AEC .

3 Vyberte roh a přetáhněte kurzor tak, aby bylo možné specifikovat směr pole u pravoúhlých polí.

Počet objektů, které lze přidat do pole, se zobrazuje v nápovědě k nástroji jako Počet prvků pole.

Zařazování bloku do pole



4 Zadejte hodnotu odsazení vzdálenosti mezi jednotlivými výskyty skici nebo objektu, a stiskněte klávesu *ENTER*.

Případně lze pro polární pole specifikovat dva body a nastavit tak úhel pole, zadat hodnotu vzdálenosti mezi skicou nebo objektem a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 V ploše výkresu specifikujte koncový bod pole.

Podrobnější informace o polích najdete v odstavci „Dialogové okno Pole“ v nápovědě programu AutoCAD.

Změna umístění z referenčního bodu

Tento postup se používá k přemístění architektonických objektů, skic nebo bloků od určitého referenčního bodu ve výkresu. Máte-li například kuchyňský ostrůvek, který chcete posunout o 6'-0" od existujících skříněk, můžete ostrůvek umístit pomocí referenčního bodu stanoveného podle hran interiéru skříněk. Tento postup se používá u šrafování, čar, křivek, oblouků, kružnic, polygonů AEC, vysunutí objemových prvků, prostorů nebo

jakéhokoliv obsahu založeného na blocích (včetně komponent detailů) vytvořených z těchto typů skic nebo objektů.

1 Zvolte skicu, objekt nebo blok k přemístění.

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ ➤ rozevírací nabídka Zarovnat ➤ Změnit umístění z .

3 Zvolte existující hranu, od které se změní umístění objektu, nebo specifikujte dva body a definujte tak referenční hranu.

4 Zvolte objekt, jehož umístění je třeba změnit, a zadejte hodnotu vzdálenosti mezi objektem a referenční hranou.

5 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Rovnoměrné rozteče skic nebo objektů

Tento postup použijte k rozmístění souboru existujících architektonických objektů, skic nebo bloků tak, aby byly mezi nimi zachovány stejné vzdálenosti. Jestliže jsou například umístěna okna podél stěn, které nejsou kolineární, lze rozmístit okna do stejnoměrných vzdáleností podél celého průčelí specifikací bodů podél osy. Tento postup lze použít na šrafy, čáry, křivky, oblouky, kružnice, polygony AEC, vysunutí objemových prvků, prostory nebo jakýkoli obsah založený na blocích (včetně komponent detailů) vytvořených z těchto typů skic nebo objektů.

1 Zvolte skicu, objekt nebo blok k rozmístění.

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ ➤ rozevírací nabídka Zarovnat ➤ Rozteče počtem .

3 Zvolte hranu jako osu, podél které budou objekty rovnoměrně rozmístěny, a specifikujte počáteční a koncový bod hrany; nebo stiskněte klávesu *ENTER* a specifikujte dva body, mezi které budou objekty rovnoměrně rozmístěny.

POZNÁMKA Jestliže například zvolíte dva objekty, které budou rovnoměrně rozmístěny mezi dva body, rozteče objektů budou shodné od zadaného počátečního bodu do středu prvního objektu, od středu prvního objektu do středu druhého objektu a od středu druhého objektu do zadaného koncového bodu.

Vystředění skic nebo objektů

Tento postup se používá k umístění následujících objektů do středu mezi dva body: architektonické objekty, šrafování, čáry, křivky, oblouky, kružnice, polygony AEC, vysunutí objemových prvků, prostory nebo jakýkoli obsah založený na blocích (včetně komponent detailů) vytvořený z těchto typů skic nebo objektů.

1. Zvolte skicu, objekt nebo blok k umístění na střed.
2. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ ➤ rozevírací nabídka Zarovnat ➤ Střed .
3. Zvolte existující hranu jako osu a poté specifikujte dva body na dané ose; nebo stiskněte klávesu *ENTER* a specifikujte libovolné dva body, mezi které se objekt vystředí.

Profily

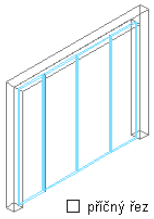
36

Profily jsou uzavřené tvary skici, které lze využít k definování komponent složených objektů.

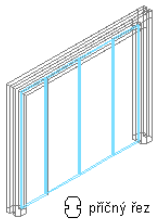
Co jsou profily?

Profily jsou uzavřené tvary skici, které lze využít k definování komponent složených objektů.

Příklad: výchozí a na profilu založené rámy obvodových plášťů

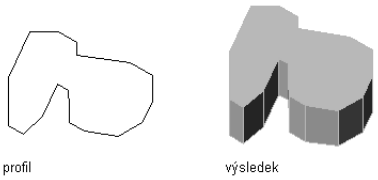


výchozí rám

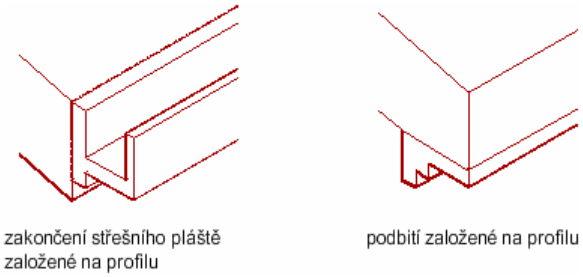


rám založený na profilu

Příklad 2: vysunutý objemový prvek



Příklad 3: zakončení střešní desky a podbití



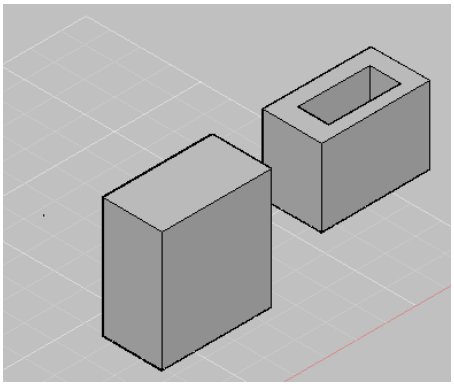
Lze je použít pro vytváření následujících objektů a komponent:

- vysunuté a rotační objemové prvky
- hrany desky a střešní desky (zakončení střešního pláště a podbití)
- rámy dveří, oken, otvorů, sestav dveří a oken, obvodových plášťů
- osnovy dveří, oken, otvorů, sestav dveří a oken, obvodových plášťů
- ochranná madla, madla, dolní madla a stojky zábradlí
- tažení stěny

POZNÁMKA Vzhledem k tomu, že profily představují pomocné objekty, které určují tvar jiných objektů, nelze na paletě nástrojů vytvořit nějaký nástroj profilu nebo vložit do výkresu samostatný profil.

Profily se skládají z jedné či více uzavřených linií, které se nazývají okruhy.

Objemový prvek vysunutý z profilu



K vytvoření profilů lze použít následující objekty:

- uzavřené křivky
- obdélníky
- kružnice
- elipsy
- spline
- Polygony AEC

Chcete-li vytvořit profil, můžete nakreslit více než jeden uzavřený okruh. Profil se dvěma okruhy vytvoří ve výsledném objektu prázdnou oblast, profil se třemi okruhy pak vytvoří prázdnou oblast s ostrůvkem.

Vytváření profilů

Pro vytvoření profilu použijte tento postup.

1. Nakreslete uzavřenou skicu ve tvaru, který má mít na tomto profilu založená komponenta.
2. Vyberte skicu, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Převést na ➤ Definice profilu.
3. Chcete-li do profilu přidat další uzavřenou komponentu skici, zadejte **a** (Přidat okruh) a vyberte požadovanou skicu.

4 Určete bod vložení profilu:

- Chcete-li vytvořit bod vložení ve středu objektu, zadejte **c** (Těžiště).
- Jestliže chcete vytvořit bod vložení v jiném bodě objektu, určete bod vložení na obrazovce.

5 Stiskněte klávesu *ENTER*.

6 Zadejte název pro profil a klepněte na tlačítko OK.

Nyní můžete profil použít jako stavební blok pro komponenty objektů založené na profilu.

POZNÁMKA Případně můžete Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ ➤ Definice profilu a přidejte nový profil. Chcete-li definovat geometrii, klepněte ve Správci stylů pravým tlačítkem na novou definici profilu, klepněte na příkaz Nastavit z a na obrazovce vyberte požadovanou skicu.

Určení směru vysunutí a hran profilu

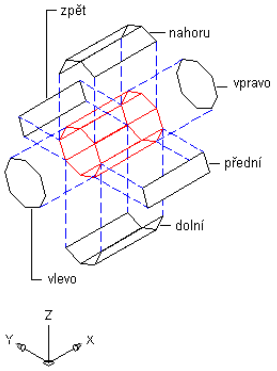
Pokud se profil využívá k vysunutí objektů či komponent, je třeba nastavit následující parametry:

- pozice každé hrany v profilu (vlevo, vpravo, vzadu, zrušeno, žádné)
- osu, podél které se profil vysune z tvaru profilu.

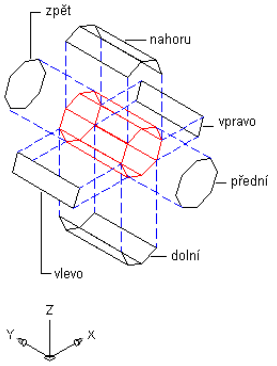
Tato nastavení určují, jak se šrafování povrchu použije u objektů, vytvořených z profilu a jak se objekty vytáhnou z dvojrozměrného (2D) profilu.

Informace o šrafování povrchu naleznete v části Práce se šrafováními plochy na straně 887. Níže je uvedeno několik příkladů různých směrů vysunutí.

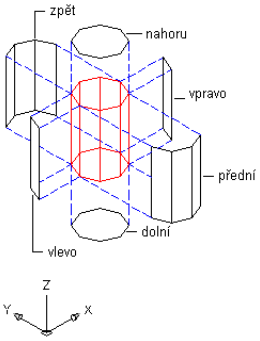
Přiřazení ploch z hran vysunutých ve směru X



Přiřazení ploch z hran vysunutých ve směru Y



Přiřazení ploch z hran vysunutých ve směru Z



POZNÁMKA Tvar jakýchkoliv objektů, již vytvořených z profilu, se změní, když změníte hrany profilu nebo osu vysunutí.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ ➤ Definice profilu .

2 Vyberte profil, který chcete změnit.

3 Klepněte na kartu Hrany profilů.

4 Vyberte hranu a určete její pozici:

Chcete-li…	Pak…
nechat software určit polohu hran	klepněte na příkaz Spočítat výchozí pozice hran. Poté můžete přepsat pozice jednotlivých hran, je-li to potřeba.
vybrat pozici pro hranu	vyberte nastavení pro Hranu a vyberte novou pozici.
vyloučit hranu ze šrafování povrchu	vyberte nastavení pro Hranu a vyberte položku Žádné.
zrušit hranu	vyberte nastavení pro Hranu a vyberte příkaz Zrušit.

5 Určete osu vysunutí podle typu objektu, vytvořeného z profilu:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit profil pro střešní desku nebo zakončení střešní desky, tažení stěny nebo zábradlí	vyberte možnost X u položky Směr vysunutí.
vytvořit profil pro podbití desky nebo rám otvoru	vyberte možnost Y u položky Směr vysunutí.
vytvořit profil pro vysunutý objemový prvek	vyberte možnost Z u položky Směr vysunutí.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání profilu ke komponentě objektu

Profily lze použít k určení tvaru různých objektů a komponent objektů. Následující tabulka obsahuje odkazy na informace o tom, jak přidat profil k různým objektům a komponentám:

Komponenta objektu	Jak provést
vysunuté objemové prvky	Vytvoření objemového prvku vysunutím profilu na straně 1001
rotační objemové prvky	Vytvoření objemového prvku rotací profilu na straně 1002
střešní deska a hrany desky	Určení zakončení střešního pláště a podbití pro styl hrany desky/střešní desky na straně 2465
rámy dveří	Zadání pravidel projektu stylu dveří na straně 1870 Náhrada tvaru dveří ve stylu dveří na straně 1873
rámy oken	Zadání projektových pravidel stylu okna na straně 1965 Náhrada tvaru okna ve stylu okna na straně 1966
rámy otvorů	Vytvoření otvoru s vlastním tvarem na straně 2016
osnovy dveří	Přidání skla do stylu dveří na straně 1894
zábradlí	Přidání vlastního profilu ke komponentě zábradlí na straně 2284
rámy/příčle obvodových plášťů	Definování rámu obvodového pláště použitím profilu na straně 1442 Definování příčlí obvodového pláště použitím profilu na straně 1449 Definování rámu jednotky obvodového pláště použitím profilu na straně 1578 Definování příčlí jednotky obvodového pláště použitím profilu na straně 1584
sestava dveří a oken	Definování rámu sestavy dveře a okno, používající profil na straně 1704 Určení příčlí sestavy dveře a okno pomocí profilu na straně 1711
polygon AEC	Vytvoření polygonu AEC z profilu na straně 1801
tažení stěny	Přidání tažení do stěny na straně 1236

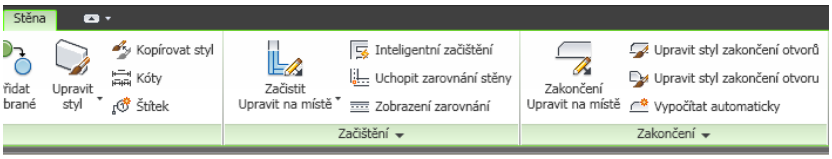
Úpravy profilů na místě

Profily, které jsou ve výkresu přiřazeny k objektům, poskytují možnost úpravy na místě, takže je možné měnit tvar profilu (a tím i komponenty) na obrazovce. Režim úprav na místě představuje zvláštní editační režim, který umožňuje úpravy komponent objektu, ostatní možnosti úprav jsou však omezeny. Když se nacházíte v režimu úprav na místě, nemůžete například uložit a zavřít výkres. Po ukončení režimu úprav na místě můžete vybrat, zda mají provedené změny zrušit a přepsat existující definici profilu, nebo zda má být vytvořena nová definice profilu.

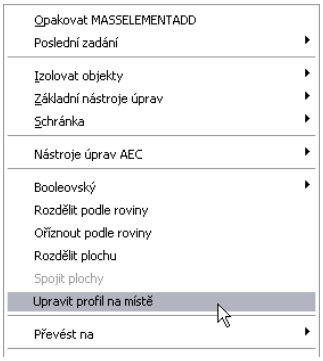
Vstup do režimu úprav na místě

1. Vložte do výkresu objekt s požadovaným profilem. Seznam objektů, které mohou mít profily, najdete v části Co jsou profily? na straně 2785.
2. Vyberte objekt a postupujte jedním z následujících způsobů:

- Na kontextuální kartě objektu na pásu karet vyberte příkaz Upravit na místě. Příkaz Upravit na místě se může nacházet na různých panelech v závislosti na příslušném objektu. Některé objekty, jako jsou třeba stěny nebo obvodové pláště, mohou mít také více komponent založených na profilu. V takovém případě nejprve vyberte odpovídající panel pro komponentu a poté příslušný příkaz Upravit na místě.



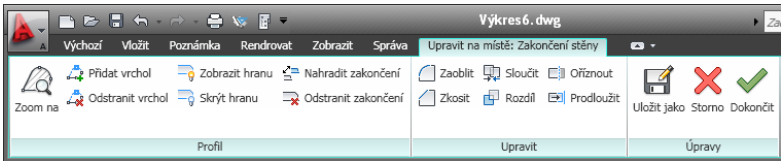
- Z kontextuální nabídky objektu vyberte příkaz Upravit profil na místě. Obsahuje-li profil více komponent založených na profilu, vyberte správnou dílčí nabídku, například Tažení ➤ Upravit na místě.



Pro režim úprav na místě jsou charakteristické následující změny uživatelského rozhraní:

- Na pásu karet se zobrazuje pro vybrané komponenty kontextuální karta Upravit na místě.

  Karta Upravit na místě pro zakončení stěn

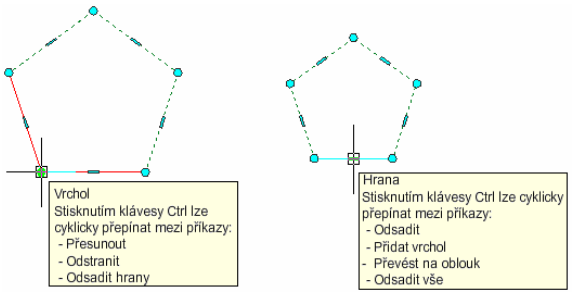
  

- Uzly se na editovatelných profilech zobrazují červenofialovou barvou, která označuje zapnutý režim úprav na místě pomocí uzlů.
- Řada příkazů, jako například zavírání nebo ukládání výkresu, je při zapnutém režimu úprav na místě deaktivována. Chcete-li tyto příkazy použít, musíte nejprve ukončit režim úprav na místě.

Úpravy profilu

3 Vyberte profil, který chcete upravit.

Možnosti úprav profilů pomocí uzlů



4 Chcete-li provést jakékoliv z následujících změn profilu, použijte uzly, pás karet nebo kontextovou nabídku:

Přesunout vrchol	Vyberte uzel vrcholu a přesuňte jej.
Přidat vrchol	■ Uzly: Vyberte uzel hrany, který se nachází nejblíže místu nového vrcholu. Poté stiskněte jedenkrát klávesu Ctrl a s využitím náhledu obrázku umístěte nový vrchol.

	■ Pás karet: Na kartě Upravit na místě vybraného profilu klepněte na panel Profil ➤ Přidat vrchol . Poté určete umístění nového vrcholu na obrazovce. ■ Kontextová nabídka: Klepněte na příkaz Přidat vrchol a určete umístění nového vrcholu na obrazovce.
Odebrat vrchol	■ Uzly: Vyberte uzel vrcholu, který chcete odebrat. Poté stiskněte jedenkrát klávesu Ctrl a klepnutím odstraňte příslušný vrchol. ■ Pás karet: Na kartě Upravit na místě vybraného profilu klepněte na panel Profil ➤ Odstranit vrchol . Poté na obrazovce vyberte vrchol, který má být odstraněn. ■ Kontextová nabídka: Klepněte na příkaz Odstranit vrchol a určete vrchol, který má být odstraněn.
Odsadit vrchol s jeho hranami	■ Uzly: Vyberte uzel vrcholu, který chcete odsadit, včetně k němu přiřazených hran. Poté stiskněte dvakrát klávesu Ctrl a přetáhněte vrchol na nové umístění.
Odsadit hranu profilu	■ Uzly: Vyberte uzel hrany, kterou chcete odsadit, a přetáhněte jej na požadované místo.
Převést hranu na oblouk	■ Uzly: Vyberte uzel hrany, kterou chcete převést a stiskněte dvakrát klávesu Ctrl. Poté přetáhněte uzel tak, abyste dosáhli požadovaného tvaru oblouku.
Odsadit všechny hrany profilu	■ Uzly: Vyberte kterýkoliv uzel hrany na profilu a stiskněte třikrát klávesu Ctrl. Poté přetáhněte uzel tak, abyste dosáhli správného celkového tvaru profilu.
Přidat okruh k profilu	■ Pás karet: Na kartě Upravit na místě vybraného profilu klepněte na panel Profil ➤ Přidat okruh

	. Poté vyberte uzavřenou křivku, spline, elipsu nebo kružnici, která má být převedena. ■ Kontextová nabídka: Vyberte profil a klepněte na příkaz Přidat okruh. Poté vyberte uzavřenou křivku, spline nebo elipsu, která má být převedena.
Odstranit okruh z profilu	■ Pás karet: Na kartě Upravit na místě vybraného profilu klepněte na panel Profil ➤ Odstranit okruh . Poté vyberte okruh, který chcete odstranit z profilu, a stiskněte klávesu Enter. ■ Kontextová nabídka: Vyberte profil a klepněte na příkaz Odstranit okruh. Poté vyberte okruh, který chcete odstranit z profilu, a stiskněte klávesu Enter.
Nahradit okruh jiným okruhem	■ Pás karet: Na kartě Upravit na místě vybraného profilu klepněte na panel Profil ➤ Nahradit okruh . Poté vyberte okruh, který chcete nahradit, a také okruh, který se má použít místo něj. ■ Kontextová nabídka: Vyberte profil a klepněte na příkaz Nahradit okruh. Poté vyberte okruh, který chcete nahradit, a pak vyberte okruh, který se má použít místo něj.

Ukončení režimu úprav na místě

5 Po provedení všech změn profilu lze režim úprav na místě ukončit některým z těchto způsobů:

Chcete-li…	Pak...
zrušit změny a obnovit původní tvar profilu	■ Pás karet: Na kartě Upravit na místě vybraného profilu klepněte na panel Úpravy ➤ Zrušit . ■ Kontextová nabídka: Klepněte na možnost Zrušit všechny změny.

Chcete-li…	Pak...
uložit změny do aktuálního profilu	■ Pás karet: Na kartě Upravit na místě vybraného profilu klepněte na panel Úpravy ➤ Dokončit . ■ Kontextová nabídka: Klepněte na možnost Uložit změny.
uložit změny do nové definice profilu	■ Pás karet: Na kartě Upravit na místě vybraného profilu klepněte na panel Úpravy ➤ Uložit jako . Zadejte název pro novou definici profilu a klepněte na tlačítko OK. ■ Kontextová nabídka: Klepněte na možnost Uložit jako nový profil.

Převod profilů na křivky

Do výkresu nelze vložit samostatný profil. Profil však můžete vložit do výkresu jako křivku. Tento postup bude nejvhodnější v případě, že chcete provést změny tvaru profilu. Vložíte profil jako křivku, tuto křivku upravíte, a poté ji převedete zpět na profil.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ ➤ Vložit jako křivku.
2. Vyberte profil, který chcete vložit jako křivku.
3. Vyberte bod vložení ve výkresu a umístěte příslušnou křivku.
4. Proveďte požadované změny křivky.
5. Jestliže chcete převést křivku zpět na profil, vyberte křivku, klepněte na pravé tlačítko myši a vyberte možnost Převést na ➤ Profil.
6. Na příkazovém řádku zadejte **e** (Existující) a vyberte název existujícího profilu v tabulce Definice profilů.

   Aktuální tvar křivky přepíše definici profilu.
7. Jestliže chcete uložit změněný tvar křivky do nového profilu, zadejte **n** (Nový) a zadejte název nového profilu.

Bloky masek 37

Blok masky je dvojrozměrný (2D) blok, který pokrývá, neboli „maskuje“, část grafického zobrazení objektu AEC v pohledu půdorysu. Bloky masek můžete použít k vymazání nebo opravě objektů ve výkresech nebo k vytvoření vlastních 2D tvarů z předdefinovaných výkresových objektů, jako jsou stěny nebo osnovy.

Bloky masek

Blok masky je dvojrozměrný (2D) blok, který pokrývá, neboli „maskuje“, část grafického zobrazení objektu AEC v pohledu půdorysu. Bloky masek můžete použít k vymazání nebo opravě objektů ve výkresech nebo k vytvoření vlastních 2D tvarů z předdefinovaných výkresových objektů, jako jsou stěny nebo osnovy.

Lze například připojit upevnění světla jako blok masky k osnově stropu v pohledu půdorysu. Pokud je upevnění světla větší než jedna nebo více roztečí osnovy stropu, masky upevnění světla nebo kryty, budou čáry osnovy stropu, které budou viditelně procházet upevněním světla, pokud bylo definováno jako běžný blok aplikace AutoCAD.

Než budete moci ve výkresech pohledu půdorysu začít maskovat objekty, musíte mít ve výkresu existující blok masky nebo vytvořenou definici bloku masky. Předdefinované bloky masky jsou k dispozici na paletě Nástroje kreslení a v katalogu základních nástrojů aplikace AutoCAD Architecture. Blok masky můžete vytvořit také pomocí Průvodce obsahem AEC. Další informace o vlastním obsahu najdete v části Vytváření maskovacího bloku obsahu AEC pro modul DesignCenter na straně 3817.

Po výběru blok masky přidejte k výkresu v pohledu půdorysu. Přidání bloku masky k výkresu je stejné jako přidání běžného bloku aplikace AutoCAD: zadejte bod vložení nebo faktory měřítka a úhel otočení. Blok masky a objekt, který chcete maskovat, musí být koplanární, to znamená, že aby mohl objekt masky pokrývat jiný objekt, musí oba objekty ležet ve stejné rovině.

Po vložení bloku masky do výkresu připojte objekty, které mají být maskovány. Blok masky obklopuje obrázky objektů, které maskujete, pokud dochází k regenerování objektů v pohledu

půdorysu. Obklopené jsou pouze objekty, které připojíte k bloku masky. Maskované objekty jsou vykreslené a zobrazují se na obrazovce.

Pokud změníte výkres z 2D pohledu na trojrozměrný (3D) pohled, blok masky se dále zobrazuje, ale již nemaskuje objekty, které jsou k němu připojeny. Blok masky můžete od objektů kdykoli odpojit. Můžete také importovat a exportovat definice bloků masky. Pokud vytvoříte definici bloku masky, kterou nechcete ve výkresech dále používat, můžete ji vymazat.

Vytvoření definic bloku masky

Blok masky můžete definovat výběrem zavřené křivky ve výkresu a jejím definováním jako bloku masky, zkopírováním a úpravou existujícího bloku masky nebo pomocí Průvodce obsahem AEC.

Průvodce obsahem AEC použijte k uložení bloků masky ve výkresech obsahu, aby je bylo možné znovu použít. Další informace najdete v části Vytváření maskovacího bloku obsahu AEC pro modul DesignCenter na straně 3817.

Správa definic bloku masky

K vytvoření, úpravám, kopírování nebo mazání definic bloku masky slouží Správce stylů. Správce stylů poskytuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture, kde můžete pracovat s definicemi a styly z více výkresů a šablon. Další informace najdete v části Správce stylů – přehled na straně 854.

Vytvoření definice bloku masky z křivky

Tento postup slouží k vytvoření definice bloku masky z jedné nebo více zavřených křivek. Pokud vytváříte definici bloku masky z více křivek, musí být křivky zcela totožné nebo zcela mimo vlastní rozsah: nesmí se překrývat ani vzájemně dotýkat. Křivky, které jsou totožné, lze specifikovat jako prázdné oblasti, které se při vytvoření bloku masky stanou otvoru. Po vytvoření definice upravte její vlastnosti. Tím přizpůsobíte vlastnosti definice.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
   Zobrazí se Správce stylů s aktuálním výkresem rozbaleným v pohledu stromu.
2. Rozbalte Víceúčelové objekty, klepněte pravým tlačítkem myši na položku Definice bloků masek a potom klepněte na příkaz Nový.
3. Zadejte název nové definice boku masky a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Klepněte pravým tlačítkem myši na název nové definice bloku masky a klepněte na příkaz Nastavit z.

5 Vyberte zavřenou křivku, kterou chcete použít k vytvoření definice bloku masky.

6 Pomocí některé z následujících akcí dokončete definici bloku masky:

- Stisknutím klávesy *ENTER* vytvořte definici bloku masky z jedné křivky.
- Zadáním hodnoty **a** (Ano) vyberte další křivky pro přidání k definici bloku masky. Křivky musí být zcela totožné nebo zcela mimo vlastní rozsah: nesmí se překrývat ani vzájemně dotýkat. Křivky, které spadají do jiných okruhů, lze specifikovat jako prázdné oblasti, které se v bloku masky stanou otvory.

7 Zadejte základní bod vložení pro blok masky.

8 Vyberte další grafiku pro zahrnutí do definice bloku masky nebo stiskněte klávesu *ENTER*, pokud nechcete zahrnout další grafiku.

POZNÁMKA Do definice bloku masky můžete zahrnout text nebo symboly.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Definice bloku masky se vytvoří z křivky nebo křivek, které jste vybrali. Nová definice bloku masky je uvedena ve stromu definice bloku masky a lze ji zobrazit na obrazovce grafiky ve Správci stylů. Původní křivky zůstanou ve výkresu.

Vytvoření definice bloku masky z existující definice bloku masky

Tento postup slouží k vytvoření definice bloku masky z definice bloku masky, která již ve výkresu existuje. Po vytvoření nové definice upravte její vlastnosti. Tím přizpůsobíte vlastnosti definice.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Zobrazí se Správce stylů s aktuálním výkresem rozbaleným v pohledu stromu.

2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Definice bloků masek.

3 Klepněte pravým tlačítkem na definici bloku masky, kterou chcete zkopírovat, a klepněte na příkaz Kopírovat.

4 Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.

5 Klepněte pravým tlačítkem myši na novou definici bloku masky a klepněte na příkaz Přejmenovat.

6 Zadejte název a stiskněte klávesu *ENTER*.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Import definic bloku masky

Tento postup slouží k importu definice bloku masky z jiného výkresu. Po vytvoření nové definice upravte její vlastnosti. Tím přizpůsobíte vlastnosti definice.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

   Zobrazí se Správce stylů s aktuálním výkresem rozbaleným v pohledu stromu.

2. V nabídce Soubor klepněte na příkaz Otevřít výkres a vyhledejte výkres s definicí, kterou chcete zkopírovat do aktuálního výkresu.
3. Vyberte výkres s definicí ke zkopírování a klepněte na tlačítko Otevřít.
4. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Definice bloků masek.
5. Klepněte pravým tlačítkem na definici bloku masky, kterou chcete zkopírovat, a klepněte na příkaz Kopírovat.
6. Vyberte aktuální výkres a rozbalte položku Víceúčelové objekty.
7. Klepněte pravým tlačítkem myši na položku Definice bloků masek a klepněte na příkaz Vložit.

   Definice se zkopíruje do aktuálního výkresu. Pokud aktuální výkres již obsahuje definici se stejným názvem, duplicitní názvy se zobrazují v dialogovém okně Import/Export – nalezeny duplicitní názvy.

8. Chcete-li duplicitní názvy rozlišit, vyberte některou z následujících možností:
   - Pokud *nechcete* nahradit existující definici ve výkresu novou definicí se stejným názvem, vyberte položku Ponechat existující a klepněte na tlačítko OK.
   - Chcete-li nahradit existující definici ve výkresu novou definicí, vyberte položku Přepsat existující a klepněte na tlačítko OK.
   - Chcete-li přejmenovat novou definici tak, aby ve výkresu existovaly obě definice, vyberte položku Přejmenovat na jiné a klepněte na tlačítko OK. Názvy nových definicí jsou připojeny s číslovkou ve Správci stylů.
9. Klepněte na tlačítko OK.

Export definic bloků masek do nového výkresu

Tento postup slouží ke zkopírování definice bloků masek z aktuálního výkresu do nového. Po vytvoření nové definice upravte její vlastnosti. Tím přizpůsobíte vlastnosti definice.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Zobrazí se Správce stylů s aktuálním výkresem rozbaleným v pohledu stromu.

2. V nabídce Soubor klepněte na příkaz Nový soubor. Vytvoříte tak výkres pro zkopírování definice.
3. Zadejte název nového výkresu a klepněte na tlačítko Uložit.

   Nový výkres se otevře ve Správci stylů.
4. V aktuálním výkresu rozbalte položku Víceúčelové objekty a rozbalte položku Definice bloků masek.
5. Klepněte pravým tlačítkem myši na definici bloku masky, kterou chcete zkopírovat do nového výkresu, a klepněte na příkaz Kopírovat.
6. Vyberte nový výkres a rozbalte položku Víceúčelové objekty.
7. Klepněte pravým tlačítkem myši na položku Definice bloků masek a klepněte na příkaz Vložit.
8. Klepněte na tlačítko OK.

Export definic bloků masek do existujícího výkresu

Tento postup slouží ke zkopírování definice bloků masek z aktuálního výkresu do jiného výkresu. Po vytvoření nové definice upravte její vlastnosti. Tím přizpůsobíte vlastnosti definice.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

   Zobrazí se Správce stylů s aktuálním výkresem rozbaleným v pohledu stromu.
2. V nabídce Soubor klepněte na příkaz Otevřít výkres a vyhledejte výkres, do kterého chcete zkopírovat definici.
3. Vyberte výkres, do kterého chcete zkopírovat definici, a klepněte na tlačítko Otevřít.

   Výkres se otevře ve Správci stylů.
4. V aktuálním výkresu rozbalte položku Víceúčelové objekty a rozbalte položku Definice bloků masek.
5. Klepněte pravým tlačítkem myši na definici bloku masky, kterou chcete zkopírovat do druhého výkresu, a klepněte na příkaz Kopírovat.
6. Vyberte druhý výkres a rozbalte položku Víceúčelové objekty.
7. Klepněte pravým tlačítkem myši na položku Definice bloků masek a klepněte na příkaz Vložit.

8 Definice se zkopíruje do druhého výkresu. Pokud výkres již obsahuje definici se stejným názvem, duplicitní názvy se zobrazují v dialogovém okně Import/Export – nalezeny duplicitní názvy.

9 Chcete-li duplicitní názvy rozlišit, vyberte některou z následujících možností:

- Pokud *nechcete* nahradit existující definici ve výkresu novou definicí se stejným názvem, klepněte na položku Ponechat existující a klepněte na tlačítko OK.
- Chcete-li nahradit existující definici ve výkresu novou definicí, vyberte položku Přepsat existující a klepněte na tlačítko OK.
- Chcete-li přejmenovat novou definici tak, aby ve výkresu existovaly obě definice, vyberte položku Přejmenovat na jiné a klepněte na tlačítko OK. Názvy nových definicí jsou připojeny s číslovkou ve Správci stylů.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Úprava definice bloku masky

Tento postup slouží k převedení některého z následujícího typu změn na definici bloku masky:

- Změňte objekty nebo styly, ke kterým lze připojit blok masek.
- Přidejte a odeberte vlastnosti.
- Změňte název, popis, typ a formát vlastností.

Změny, které v definici bloku masky provedete, budou bezprostředně použity u jakýchkoli objektů nebo stylů, ke kterým je připojen blok masky vytvořený z definice.

1 Vyberte objekt maskovacího bloku a klepněte na kartu Reference maskovacího bloku ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly definic masky.

Zobrazí se Správce stylů se zvýrazněnou položkou Definice maskovacího bloku ve stromovém zobrazení aktuálního výkresu.

POZNÁMKA Případně můžete klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů a rozbalte položky Víceúčelový objekt a Definice maskovacího bloku.

2 Vyberte definici bloku masky.

3 Klepněte na kartu Klasifikace.

4 Vyberte klasifikaci pro definici klasifikace.

Další informace najdete v části Definice klasifikací na straně 3767.

5 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

6 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

7 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

8 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

9 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a zvolte jiné nastavení.

10 Klepněte na tlačítko OK.

11 Klepněte na kartu Obecné.

12 Zadejte text popisu.

13 Klepněte na možnost Poznámky.

14 Klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

15 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a přidejte, upravte nebo odpojte referenční soubor.

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Odstranit.

16 Klepněte na tlačítko OK.

17 Chcete-li připojit nebo upravit data výkazu, klepněte na možnost Sady vlastností. Další informace najdete v částech Připojení sady dat vlastností k objektům na straně 3709 a Zadání ručních vlastností a polí pro objekty na straně 3710.

18 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání klasifikací k definici bloku masky

Tento postup slouží k zadání klasifikací pro libovolnou definici klasifikace použitou u definice bloku masky. Klasifikace umožňují sledování objektů podle stavu konstrukce, dodavatele nebo jiných kritérií. Další informace o vytváření a používání definic klasifikace najdete v části Definice klasifikací na straně 3767.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje název definice bloku masky.

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj definice bloku masky a vyberte příkaz Definice bloků masek.

3 Vyberte definici, kterou chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Klasifikace.

Ve výchozím nastavení je klasifikace pro všechny definice klasifikace neurčená. Pokud není uvedena žádná definice klasifikací, není žádná použita u definic bloků masky.

5 Pro každou definici klasifikace vyberte klasifikaci, kterou chcete použít u aktuální definice bloku masky.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Mazání definic bloku masky

Tento postup slouží k vymazání definic bloků masky z výkresu. Máte možnost vymazat libovolnou definici bloku masky, pokud není aktuálně použita jako blok masky ve výkresu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Zobrazí se Správce stylů s aktuálním výkresem rozbaleným v pohledu stromu.

2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Definice bloků masek.

3 Mazání definic bloku masky:

Chcete-li…	Pak...
vymazat jeden nepoužívaný styl definice bloku masky	klepněte pravým tlačítkem myši na styl, který chcete odebrat, a klepněte na příkaz Čistit.

Chcete-li…	Pak...
vymazat všechny nepoužívané styly definice boku masky	klepněte pravým tlačítkem myši na položku Definice bloků masek a klepněte na příkaz Čistit. Po výzvě ověřte, zda jsou vybrány styly, které chcete vymazat, a klepněte na tlačítko OK.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření bloků masek pomocí nástroje Maska

Nástroje nabízení aplikací AutoCAD Architecture umožňují rychlé vložení bloků masek pomocí nástroje s konkrétní definicí bloku masky a dalšími předdefinovanými vlastnostmi. Můžete použít výchozí nastavení nástroje nebo změnit libovolné vlastnosti, které nejsou určeny definicí. Můžete také vytvořit nové bloky masek přiřazením vlastností nástroje k existujícím blokům masek nebo k zavřeným křivkám. Další informace najdete v části Vytvoření nástroje Blok masky na straně 2808.

Nástroje bloků masek lze vyhledat v následujících umístěních:

Umístění	Nástroj
Paleta nástrojů kreslení	nástroj bloku masky pro standardní styl definice bloku masky a výchozí nastavení pro další vlastnosti bloku masky
Kategorie Nástroje kreslení v katalogu základních nástrojů	nástroj bloku masky pro standardní styl definice bloku masky a výchozí nastavení pro další vlastnosti bloku masky. Další informace o přístupu k nástrojům v tomto katalogu najdete v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.
vlastní palety nástrojů vytvořené správcem CAD	Nástroje bloku masky se styly definice bloku masky a vlastnostmi přizpůsobenými pro projektové nebo kancelářské normy

POZNÁMKA Standardní styl definice bloku masky je importován, pokud vytváříte výkres pomocí šablony. Nebude k dispozici, pokud výkres zahájíte bez použití šablony. Další informace najdete v části O šablonách na straně 187.

Přidání bloku masky

Tento postup slouží k přidání nového bloku masky, který má vlastnosti zadané ve vybraném nástroji bloku masky. Informace o určení nastavení při přidávání bloku masky uvádí část Přidání bloku masky s nastavením zadaným uživatelem na straně 2806. Blok masky můžete do výkresu přidat, pokud výkres obsahuje definici bloku masky. Další informace najdete v části Vytvoření definic bloku masky na straně 2798.

TIP Při přidávání bloků masky k výkresu je vkládejte na samostatné hladině. Hladinu můžete vypnout v 3D pohledech, kde bloky masek nadále nemaskují žádné objekty.

1. Pokud jste vytvořili definici bloku vlastní masky, vytvořte z ní nástroj podle popisu v části Vytvoření nástroje Blok masky na straně 2808.
2. Pokud pracujete s nástrojem bloku existující masky, otevřete paletu, na níž je umístěn.

   Nástroj Maska je umístěn na paletě nástroje Kreslení a v kategorii Nástroje kreslení v základním katalogu nástrojů aplikace AutoCAD Architecture. Tento nástroj můžete přidat do jakékoliv palety nástrojů. Další informace najdete v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.
3. Vyberte nástroj bloku masky na paletě.
4. Zadejte bod vložení bloku masky.

   Paletu Vlastnosti můžete přesunout nebo skrýt, aby se odkrylo více výkresového prostoru.

   POZNÁMKA Používáte-li blok masky k maskování stěny, musí být blok masky umístěn na základně stěny (Z = 0). I když jsou komponenty stěny v různých výškách, reprezentace zobrazení půdorysu je zakreslí ve výšce základny, jako kdyby byly zakresleny na papíře.
5. Pokračujte v přidávání bloků masek a stiskněte klávesu *ENTER*.

   Bloky masek se ve výkresu zobrazují v zadaném bodě vložení. Chcete-li blok masky použít k vymazání nebo opravě objektu ve výkresu, připojte objekt k bloku masky.

Přidání bloku masky s nastavením zadaným uživatelem

Tento postup slouží k přidání bloku masky s nastavením, které zadáte.

1. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj bloku masky, jenž chcete použít, a vyberte nástroj.

(Požadovaný nástroj bude možná nutné vyhledat procházením.)

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte oblast Základní a pak oblast Obecné.

3 Vyberte definici.

4 Rozbalte položku Měřítko.

5 Zadejte měřítko *X*, *Y* a *Z* bloku masky. Měřítka *X*, *Y* a *Z* představují vzdálenost od bodu vložení.

6 Případně můžete v poli Zadat měřítko na obrazovce použít možnost Ano. Pomocí ukazovacího zařízení navrhněte měřítko bloku masky.

7 Rozbalte položku Umístění.

8 Zadejte hodnoty otočení a zdvihu.

9 Případně můžete v poli Zadat otočení na obrazovce použít možnost Ano. Pomocí ukazovacího zařízení nastavte otočení maskovacího bloku.

10 Ve výkresové oblasti zadejte bod vložení bloku masky.

Paletu Vlastnosti můžete přesunout nebo skrýt, aby se odkrylo více výkresového prostoru.

11 Pokračujte v přidávání bloků masek a stiskněte klávesu *ENTER*.

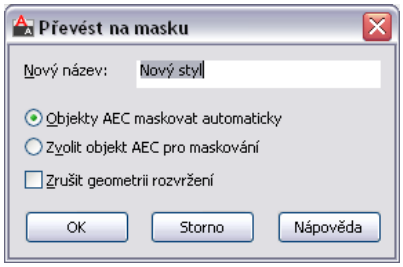
Chcete-li blok masky použít k vymazání nebo opravě objektu ve výkresu, připojte objekt k bloku masky.

Vytvoření bloku masky z křivek

Tento postup slouží k vytvoření reference bloku masky z jedné nebo více zavřených křivek. Pokud vytváříte blok masky z více křivek, musí být křivky zcela totožné nebo zcela mimo vlastní rozsah: nesmí se překrývat ani vzájemně dotýkat. Křivky, které jsou totožné, lze specifikovat jako prázdné oblasti, které se při vytvoření bloku masky stanou otvory.

1 Vyberte křivky, klepněte na ně pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Převést na ➤ Blok masky.

Zobrazí se tabulka Převést na masku.



2 Zadejte název nové masky.

3 Zrušte zaškrtnutí políčka Objekty AEC maskovat automaticky, aby nedošlo k maskování existujících objektů, které překrývají převáděné křivky.

4 Chcete-li vybrat existující objekty AEC pro maskování novým blokem masky, ověřte, zda je zaškrtnuté políčko Zvolit objekt AEC pro maskování.

5 Výběrem možnosti Vymazat geometrii rozvržení vymažte původní křivky a klepněte na tlačítko OK.

6 V případě potřeby zadejte vlastnosti bloku masky na paletě Vlastnosti.

Vytvoření nástroje Blok masky

Tento postup slouží k vytvoření nástroje Maska a jeho přidání na paletu nástrojů. Pokud vkládáte více bloků masky konkrétního stylu, které mají stejné vlastnosti, můžete chtít vytvořit vlastní nástroje Maska.

Nástroj Maska lze vytvořit některým z následujících způsobů:

- Přetáhněte blok masky s požadovanými vlastnostmi na paletu nástrojů.

  DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Ujistěte se, že blok masky leží ve výkresu, který byl uložen a který bude v budoucnu k dispozici.

- Přetáhněte definici bloku masky ze Správce stylů na paletu nástrojů a poté přizpůsobte vlastnosti nového nástroje.
- Přetáhněte kopii nástroje z jiné palety do aktuální palety a přizpůsobte vlastnosti nového nástroje.
- Zkopírujte existující nástroj do aktuální palety a přizpůsobte vlastnosti nového nástroje.
- Přetáhněte nástroj z palety nástrojů v Prohlížeči obsahu na paletu nástrojů a přizpůsobte vlastnosti nového nástroje.

1 Otevřete paletu nástrojů, na kterou chcete nástroj přidat.

2 Vytvoření nástroje:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit nástroj z bloku masky ve výkresu	vyberte blok masky a přetáhněte jej na paletu nástrojů.
vytvořit nástroj z definice bloku masky ve Správci stylů	otevřete Správce stylů. Vyhledejte definici bloku masky, kterou chcete

Chcete-li...	Pak...
	zkopírovat, a přetáhněte ji na paletu nástrojů. Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů.
zkopírovat nástroj v aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	Otevřete jinou paletu nástrojů, klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu, na kterou chcete nástroj přidat, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z palety nástrojů v Prohlížeči obsahu	otevřete Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na uzel i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro položku Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

Tento popis slouží jako nápověda na paletě nástrojů a k popisu nástroje, pokud je uložen v katalogu nástrojů.

6 Rozbalte položku Základní a položku Obecné.

7 Zadejte vlastnosti bloku masky vytvořeného z nástroje:

Chcete-li…	Pak...
zadat popis bloku masky, který lze vytvořit pomocí tohoto nástroje	klepněte na položku Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.
zadat jedinečný klíč hladiny pro typ objektu	klepněte na položku Klíč hladin, vyberte klíč hladin a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li…	Pak...
zadat přepsání hladiny pro nástroj	klepněte na možnost Přepsání hladiny, zaškrtněte políčko Neurčovat přepsání hladin, zadejte přepsání a klepněte na tlačítko OK.
zadat definici	klepněte na možnost Definice, vyberte definici bloku masky a klepněte na tlačítko OK.
zadat umístění definice	Klepněte na možnost Umístění definice, vyberte soubor, který obsahuje definici bloku masky, kterou chcete použít, klepněte na tlačítko Otevřít a potom klepněte na tlačítko OK.

8 Rozbalte položku Měřítko.

9 Zadejte měřítko bloku masky vytvořeného z nástroje:

Chcete-li…	Pak...
pomocí ukazovacího zařízení navrhnout měřítko bloku masky.	u možnosti Zadat měřítko na obrazovce klepněte na tlačítko Ano.
zadat měřítko bloku masky na paletě Vlastnosti	u možnosti Zadat měřítko na obrazovce klepněte na tlačítko Ne a zadejte měřítko *X*, *Y* a *Z* pro blok masky.

10 Rozbalte položku Umístění.

11 Zadejte otočení bloku masky vytvořeného z nástroje:

Chcete-li…	Pak...
pomocí ukazovacího zařízení navrhnout úhel bloku masky.	u možnosti Zadat otočení na obrazovce klepněte na tlačítko Ano.
zadat úhel bloku masky na paletě vlastností	u možnosti Zadat otočení na obrazovce klepněte na tlačítko Ne a zadejte úhel otočení.

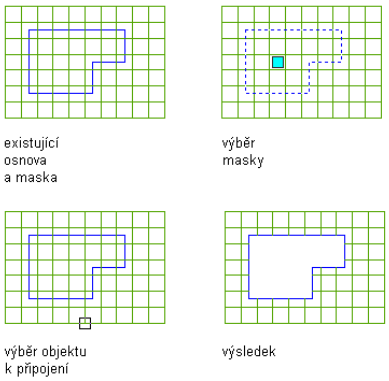
12 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení bloků masky k objektům

Tento postup slouží k přidělení masky objektu připojením bloku masky k objektu po správném umístění masky.

1. Vyberte blok nebo bloky masky, které chcete připojit k objektu.
2. Klepněte na kartu Reference maskovacího bloku ➤ panel Upravit ➤ Připojit objekty.
3. Vyberte objekt, který chcete maskovat.
4. Vyberte znázornění zobrazení ze seznamu aktuálních znázornění a klepněte na tlačítko OK.

Připojení bloku masky k objektu



Objekt je nyní skrytý za blokem masky.

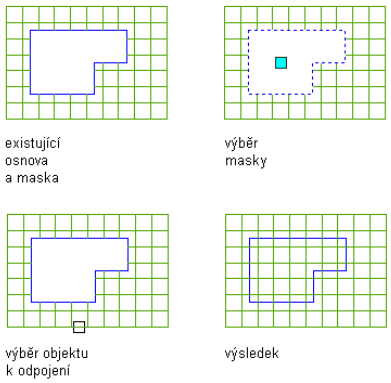
Bloky masek maskují pouze objekty aplikace AutoCAD Architecture a maskují je pouze v pohledech půdorysu. Bloky nasek jsou viditelné 3D pohledy, které však nemaskují objekty k nim připojené.

Odpojení bloků masek od objektů

Tento postup slouží k demaskování objektu v pohledu půdorysu odpojením objektu od bloku masky.

1. Vyberte maskovací blok, který chcete odpojit od objektu.
2. Klepněte na kartu Reference maskovacího bloku ➤ panel Upravit ➤ Odpojit objekty.
3. Vyberte objekt, který chcete odpojit od bloku masky.

Odpojení objektu od bloku masky



Objekt je odpojen od bloku masky a není nadále skrytý blokem masky.

Úprava bloků masek

Aplikace AutoCAD Architecture nabízí několik způsobů úprav bloků masek:

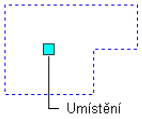
- Změna umístění pomocí uzlů.
- Změna nastavení na paletě vlastností.
- Úprava profilu.
- Výběr příkazů z místní nabídky.
- Změna způsobu zobrazení bloku masky.

Přesunutí bloků masek pomocí uzlů

Tento postup slouží ke změně umístění bloku masky s uzly.

1. Vyberte blok masky.
2. Vyberte označený uzel.

Zobrazení uzlu umístění bloku masky



3 Přesouvejte uzel, dokud nebudou dveře v požadovaném umístění, a pak jednou klepněte.

Změna umístění bloku masky

Tento postup slouží ke změně otočení, zvýšení a umístění bloku masky na paletě vlastností.

Umístění bloku masky můžete změnit změnou hodnot souřadnic jeho bodu vložení. Blok masky má také orientaci s ohledem na GSS nebo aktuální USS. Pokud je například vršek a spodek bloku masky rovnoběžný s rovinou *XY*, bude jeho normála rovnoběžná s osou *Z*. Orientaci bloku masky můžete změnit zarovnáním jeho normály s jinou osou. Blok masky nebo jeho rovinu můžete otočit také změnou úhlu otočení.

Informace o globálním souřadnicovém systému (GSS) a uživatelském souřadnicovém systému (USS) najdete v části Používání souřadnic a souřadnicových systémů v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

TIP Nejrychlejší způsob vyhledání a zobrazení témat v aplikaci AutoCAD, uvedených v nápovědě aplikace AutoCAD Architecture, je klepnout na kartu Hledat v okně nápovědy, vybrat možnost Hledat jen názvy a pak kopírovat a vložit nebo napsat název tématu aplikace AutoCAD a klepnout na tlačítko Zobrazit seznam témat.

1 Poklepejte na blok masky, který chcete změnit.

2 Na paletě vlastností rozbalte oblast Základní a pak oblast Obecné.

3 Vyhledejte umístění bloku masky:

Chcete-li…	Pak...
změnit otočení	zadejte novou hodnotu úhlu otočení.
změnit zvýšení	zadejte novou hodnotu zvýšení

4 Klepnutím na možnost Další informace určete umístění bloku masky:

Chcete-li…	Pak...
změnit umístění bloku masky	zadejte nové hodnoty souřadnic v části Bod vložení.

Chcete-li…	Pak...
vyhledat blok masky v rovině *XY*	nastavit normálu bloku masky rovnoběžnou s osou *Z*: ve skupině Normální zadejte pro osu Z hodnotu **1** a pro osu X a Y hodnotu **0**.
vyhledat blok masky v rovině *YZ*	nastavit normálu bloku masky rovnoběžnou s osou *X*: ve skupině Normální zadejte pro osu X hodnotu **1** a pro osy Y a Z hodnotu **0**.
vyhledat blok masky v rovině *XZ*	nastavit normálu bloku masky rovnoběžnou s osou *Y*: ve skupině Normální zadejte pro osu Y hodnotu **1** a pro osy X a Z hodnotu **0**.
změnit otočení bloku masky	zadejte novou hodnotu úhlu otočení.

Úprava profilu bloku masky

Tento postup slouží k úpravě geometrie bloku masky.

POZNÁMKA Pokud chcete nahradit geometrii bloku masky nově zakreslenými křivkami, elipsami nebo kruhy, zakreslete je před zahájením tohoto postupu.

1. Vyberte maskovací blok, který chcete změnit.
2. Klepněte na kartu Reference maskovacího bloku ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě .
3. Pokud se zobrazí výzva, že profil není zakreslen ve správné velikosti, klepněte na tlačítko Ano.

   Je vytvořen dočasný profil, abyste mohli upravit geometrii bloku masky.

4. **POZNÁMKA** Po provedení úprav prostřednictvím karty Upravit na místě bude možná před provedením dalších úprav nutné, abyste profil znovu vybrali. Pokud se na pásu karet nezobrazují očekávané příkazy pro úpravy, vyberte profil ještě jednou a poté znovu vyberte příkaz Upravit na místě.

Úprava profilu:

Chcete-li…	Pak...
změnit tvar obvodu profilu nebo jeho okruhy	vyberte profil a pomocí uzlů vrcholů nebo hran upravte tvar. Uzel Hrana má dva režimy úprav: Protáhnout a Přesunout. Výchozí režim je Protáhnout a směr protažení závisí na orientaci hran připojených k vybrané hraně. Pokud jsou například hrany na obou koncích vybrané hrany rovnoběžné, bude režim úprav uzlu Protažení (paralelní) a směr protažení je omezen na směr rovnoběžných hran. Pokud propojené hrany nejsou rovnoběžné, je režim úprav uzlu Protažení (Odsazení) a směr protažení je kolmý ke směru vybrané hrany. Režim úpravy Posunout umožní neomezený posuv vybrané hrany.
přidat vrcholy do profilu	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol . Vyberte bod pro každý nový vrchol a stiskněte klávesu *ENTER*.
odstranit vrcholy z profilu	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit vrchol . Vyberte každý vrchol, který má být odstraněn, a stiskněte klávesu *ENTER*.
nahradit existující okruh profilu novou geometrií	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Nahradit okruh . Vyberte okruh, který se má nahradit, a vyberte novou geometrii. Stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování geometrie nebo zadejte **n** (Ne) pro její vymazání.

Chcete-li…	Pak...
přidat okruh do profilu	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat okruh . Vyberte geometrii pro definování okruhu. Stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování geometrie nebo zadejte **n** (Ne) pro její vymazání.
odstranit okruh z profilu	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit okruh . Vyberte okruh, který má být odstraněn a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Uložte nebo zahoďte změny:

Chcete-li…	Pak...
obnovit blok masky do původního tvaru	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit .
uložit změny do aktuálního bloku masky	Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit . Blok masky definuje vlastní geometrii pomocí upraveného profilu. Jakékoli další objekty nebo styly, které používají tento profil, jsou rovněž aktualizovány s upravenou geometrií.

Použití vlastností nástroje u existující reference bloku masky

Tento postup slouží k použití vlastností nástroje Maska u jednoho nebo více existujících bloků masky. Vlastnosti zahrnují definici bloku masky a jakékoli další nastavení zadané v nástroji, který vyberete.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

V případě potřeby přejděte k nástroji, který chcete použít.

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj maskovacího bloku a klepněte na možnost Použít vlastnosti nástroje na referenci maskovacího bloku.

3 Vyberte referenci bloku masky a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 V případě potřeby zadejte vlastnosti bloků masek na paletě Vlastnosti.

Změna vlastností zobrazení bloků masek

Ve většině případů má vzhled objektů, které patří ke stejnému stylu, být konzistentní v celém výkresu. Chcete-li tohoto dosáhnout, zadejte vlastnosti zobrazení bloků masek v každém stylu definice bloku masky. V některých případech však může být nutné přepsat vlastnost zobrazení samostatného bloku masky za účelem dosažení požadovaného výsledku. Všechny vlastnosti zobrazení, které můžete zadat ve stylech definice bloku masky, jsou k dispozici pro samostatné bloky masky:

- Viditelnost komponent bloku masky
- Hladina, barva a typ čáry komponent bloku masky
- Tloušťka čáry, měřítko typu čáry a styl vykreslení komponent bloku masky

POZNÁMKA Pokud je blok masky připojen k uzlu, můžete změnit také vlastnosti ukotvení.

Při změně vlastností zobrazení bloku masky se změny vztahují pouze k tomuto bloku masky. Jiné bloky masky stejného stylu definice nejsou ovlivněny. Chcete-li změnit vlastnosti zobrazení všech bloků masek zadaného stylu definice, najdete informace v části Vytvoření definic bloku masky na straně 2798.

Změna vlastností zobrazení bloku masky

Tento postup slouží ke změně některé z následujících vlastností komponent zobrazení samostatného bloku masky:

- Viditelnost (komponenta zobrazení je zapnutá nebo vypnutá)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry

- Měřítko typu čáry

1. Vyberte blok masky, který chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit zobrazení objektu.
2. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu.

   Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.
4. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
5. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
6. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.
7. Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k bloku masky

Tento postup použijte k připojení hypertextových odkazů, zadání poznámek nebo připojení externích referenčních souborů k bloku masky výkresu. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odpojit od bloku masky referenční soubory.

1. Poklepejte na blok masky, ke kterému chcete připojit informace.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.
3. Chcete-li přidat hypertextový odkaz, klepněte na položku vedle položky Hypertextový odkaz a zadejte odkaz.

   Další informace o přidávání hypertextových odkazů najdete v části „Přidání hypertextových odkazů k výkresu“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.
4. Chcete-li přidat nebo upravit uzel, klepněte na možnost vedle položky Poznámky, zadejte text a klepněte na tlačítko OK.

5 Chcete-li připojit, odpojit nebo upravit referenční soubor, klepněte na tlačítko vedle položky Referenční dokumenty:

Chcete-li…	**Pak...**
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text do pole Popis.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

Vícepohledové bloky 38

Vícepohledový blok je objekt aplikace AutoCAD Architecture, jehož reprezentace se může měnit v různých směrech pohledu. Vícepohledový blok se vytváří z bloků aplikace AutoCAD, které představují různá zobrazení vlastního objektu, který vytvářítе.

Vícepohledové bloky

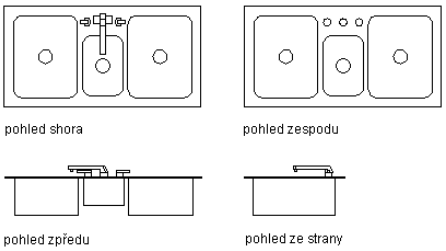
Vícepohledový blok je objekt aplikace AutoCAD Architecture, jehož reprezentace se může měnit v různých směrech pohledu. Vícepohledový blok se vytváří z bloků aplikace AutoCAD, které představují různá zobrazení vlastního objektu, který vytvářítе.

Informace o vícepohledových blocích

Vícepohledové bloky mohou v aplikaci AutoCAD Architecture představovat různé typy objektů. Obvykle představují tyto položky:

- Nábytek a zařízení, jako jsou stoly a kuchyňské dřezy
- Poznámkové komponenty, jako jsou revizní obláčky nebo značky požární odolnosti
- Značky výkazů, jako jsou čísla dveří

Vícepohledové bloky je možné v jednotlivých směrech a reprezentacích pohledů zobrazit různě. Například horní pohled na vícepohledový blok představující kuchyňský dřez ukazuje horní část dřezu, dolní pohled ukazuje dolní část dřezu a dále jsou k dispozici reprezentace levého, pravého, předního a zadního pohledu. Dále je možné pro jednotlivé reprezentace pohledu definovat různé skupiny zobrazení, abyste mohli mít jednu sadu pohledů pro půdorys a další pro Průmět.



Vícepohledový blok je možné použít jako výřez v objektech, jako jsou stěny, desky a obvodové pláště. Vytvoříte pohledový blok, který bude představovat těleso výřezu. Blok představuje těleso, které bude odečteno od objektů tak, že se vícepohledový blok použije jako průnik. Můžete například vytvořit světlík jako vícepohledový blok a blok zadat jako odečítací Booleovskou hodnotu u desky.

Předem definované vícepohledové bloky

Složky obsahu aplikace AutoCAD Architecture obsahují předem definované vícepohledové bloky pro různé účely návrhu, jako je nábytek, elektrické přístroje, symboly poznámek a další užitečné prvky. Tyto vícepohledové prvky zobrazíte z okna DesignCenter™. Další informace naleznete v části Obsah AEC a DesignCenter na straně 3801.

Vytvoření definic vícepohledových bloků

Každý vícepohledový blok je založen na definici, která určuje reprezentace zobrazení, ve kterých je možné blok zobrazit a také pohledy, které jsou v jednotlivých reprezentacích k dispozici. Z definice vícepohledového bloku je možné vytvořit tolik vícepohledových bloků, kolik potřebujete.

Vícepohledové bloky obvykle představují trojrozměrné architektonické objekty. Můžete například vytvořit vlastní nábytek tak, že nakreslíte půdorysný, prostorový a modelový pohled a uložíte jednotlivé pohledy jako jednotlivé bloky aplikace AutoCAD. Jednotlivé bloky se přiřazují k pohledu, když vytváříte definici vícepohledového bloku. Bloky (horní, dolní, přední, zadní, levý, pravý a modelový pohled) slouží k definování vlastního objektu jako jednoho vícepohledového bloku. Před definováním bloku můžete přidat body k hladině Defpoints pro identifikaci dalších bodů vložení pro pohledový blok. Reprezentace zobrazení a směry pohledu se nastavují během procesu definice vícepohledového zobrazení.

Jednotlivé bloky vlastního objektu můžete po vložení do výkresu jako vícepohledový blok vidět jako jeden komplet v půdorysném, prostorovém a izometrickém pohledu. Další informace o práci s bloky najdete v části „Přehled bloků“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD. Další informace o reprezentacích zobrazení najdete v části Reprezentace zobrazení na straně 789.

TIP Nejrychlejší způsob vyhledání a zobrazení témat v aplikaci AutoCAD, uvedených v nápovědě aplikace AutoCAD Architecture, je klepnout na kartu Hledat v okně nápovědy, vybrat možnost Hledat jen názvy a pak kopírovat a vložit nebo napsat název tématu aplikace AutoCAD a klepnout na tlačítko Zobrazit seznam témat.

Přehled procesu: Vytvoření definic vícepohledových bloků

Při vytvoření vícepohledového bloku existují čtyři obecné kroky:

1. Vytvoření sady pohledových bloků pro jednotlivé směry zobrazení v každé reprezentaci zobrazení, kterou potřebujete.

   Pokud například potřebujete definici vícepohledového bloku, který se zobrazí v modelovém pohledu a pohledu půdorysného průmětu, vytvořte sadu pohledů pro jednotlivé reprezentace. Můžete vytvořit pohledy pouze pro ty směry pohledů, kde chcete jiný výsledek. Pokud mají například horní a dolní pohled vypadat v pohledu půdorysného průmětu stejně, nakreslíte pohledový blok pouze jednou a přiřadíte ho k oběma směrům pohledu.

2. Vytvořte definici vícepohledového bloku, ve kterém chcete přiřadit pohledové bloky k směrům pohledu v jednotlivých reprezentacích zobrazení.

3. Pokud chcete, aby byla nová definice vícepohledového bloku k dispozici prostřednictvím funkce DesignCenter™, přidejte tuto definici k oknu DesignCenter.

4. Pokud chcete, aby byla nová definice vícepohledového bloku k dispozici z palety nástrojů, přidejte ji k paletě.

Vytvoření pohledových bloků

Tento postup slouží k vytvoření bloků aplikace AutoCAD pro reprezentaci jednotlivých pohledů definice vícepohledového bloku v reprezentacích zobrazení.

1. Nakreslete pohledy, které potřebujete pro reprezentaci určitého zobrazení:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit pohledy pro přední a zadní směr	nakreslete je v rovině *XY*.
vytvořit pohledy pro levý a pravý směr	nakreslete je v rovině *YZ*.
vytvořit pohledy z horního a bočního směru	nakreslete je v rovině *XY*.

Chcete-li...	Pak…
vytvořit blok pro podmínku průniku	vytvořit blok obsahující objekty, jako jsou objemové prvky, které mají být použity jako odečítací těleso

2 Pokud je to nutné, zadejte v hladině Defpoints další body vložení prostřednictvím příkazu pro body aplikace AutoCAD.

POZNÁMKA Body, které jsou přidány k pohledovým blokům jsou sčítány. Pokud například přidáte jeden bod k pohledovému bloku, který slouží pro horní pohled, a dva body pro pohledový blok, který slouží pro modelový pohled, máte pro procházení celkem čtyři body. Čtvrtý bod je běžný základní bod definovaný během vytvoření bloku.

3 Před vytvořením bloků z těchto jednotlivých pohledů vyberte globální souřadnicový systém.

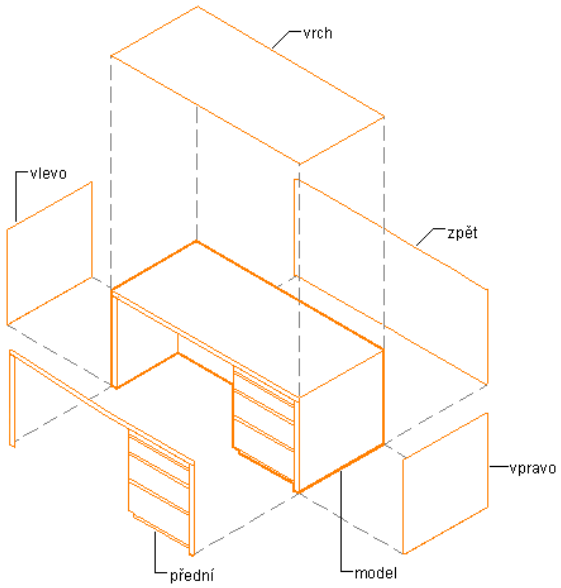
Další informace o souřadných systémech najdete v tématu Použití souřadnic a systému souřadnic v nápovědě k aplikaci AutoCAD

4 Definujte jednotlivé pohledy jako blok a umístění bodu vložení přiřaďte současně s definicí jednotlivých bodů.

Pokud například zadáte bod vložení modelového pohledového bloku jako střední bod dolního okraje zadní strany, mají přední a zadní pohledové bloky základní bod vložení ve střední části dolního okraje. Potom levý a pravý pohledový blok mají základní bod vložení v dolním rohu na zadní straně a základní bod vložení pro horní a dolní pohledový blok ve střední části zadního okraje.

Další informace o blocích naleznete v části „Vytvoření a použití bloků (symbolů)“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Vytvoření jednotlivých bloků pro definici vícepohledového bloku



TIP Je dobré mít pro ukládání pohledů jako bloky názvovou konvenci. Pojmenujte například půdorysný pohledový blok *stůl-p* a pravý pohledový blok *stůl-r*.

Vytvoření nové definice vícepohledového bloku

Tento postup slouží k vytvoření definice vícepohledového bloku z pohledových bloků, které jste vytvořili jako reprezentace různých pohledů vlastního objektu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte objekty pro více účelů.
3. Klepněte pravým tlačítkem myši na položku Definice vícepohledových bloků a potom klepněte na příkaz Nový.
4. Zadejte název definice nového vícepohledového bloku a stiskněte klávesu *ENTER*

5 Upravte definici nového vícepohledového bloku:

Chcete-li...	Pak…
spojit pohledové bloky k zobrazení směrů různých reprezentací zobrazení	viz část Připojení pohledových bloků k směrům pohledu na straně 2826.
přidat poznámky a soubory k definici vícepohledového bloku	viz část Připojení poznámek a souborů k definici vícepohledového bloku na straně 2828.
přidat klasifikace k definici vícepohledového bloku	viz část Přidání klasifikace k definici vícepohledového bloku na straně 2829.
zadat těleso výřezu pro vícepohledový blok, když tento blok slouží jako průnik u jiných objektů (například zdi, obvodové pláště, otvory a desky)	klepněte na možnost Nastavit blok průniku a klepněte na tlačítko OK.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení pohledových bloků k směrům pohledu

Tento postup slouží k připojení pohledových bloků k směrům pohledů jednotlivých reprezentací zobrazení.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte možnost Víceúčelové objekty a rozbalte možnost Definice vícepohledových bloků.

POZNÁMKA Případně můžete ve výkresu vybrat vícepohledový blok a klepnout na kartu Vícepohledový blok ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Definice vícepohledového bloku .

3 Vyberte definici vícepohledového bloku, ke které chcete připojit pohledové bloky.

4 Klepněte na kartu Zobrazit bloky.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, ke které chcete připojit pohledové bloky.

U vícepohledových bloků je k dispozici šest reprezentací zobrazení:

Reprezentace zobrazení	Účel
Obecné	Půdorysné pohledy, pohledy v řezu a náčrtu
Model	Modelové pohledy
Půdorys	Půdorysné pohledy
Půdorys s více detaily	Pohledy půdorysu s více detaily
Půdorys s méně detaily	Pohledy půdorysu s méně detaily
Průmět	Pohledy průmětu

6 Klepněte na tlačítko Přidat a vyberte pohledový blok pro zobrazení reprezentace.

7 Klepněte na tlačítko OK.

8 Vyberte směry pohledu, které odpovídají vybranému bloku.

Chcete-li například připojit pohledový blok k levé straně definice vícepohledového bloku, vyberte možnost Levý a zrušte výběr všech ostatních směrů.

Pohledový blok je možné připojit k více pohledovým směrům. Pokud máte například symetrický prvek, který vypadá stejně zleva i zprava, můžete vybrat možnosti Levý a Pravý.

Směr pohledu Ostatní představuje pohled, který zobrazí blok trojrozměrně. Používá se pro neortogonální (izometrické nebo perspektivní) pohledy na vlastní objekt.

Chcete-li zajistit, že bude vícepohledový blok zobrazen ze všech pohledů, přiřaďte blok ke každému směru pohledu.

9 Chcete-li zadat bloky v jiných reprezentacích zobrazení, pokračujte od kroku 5.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Definování definice vícepohledového bloku jako vazby pro asociativní prostory

Tento postup slouží k definování definice vícepohledového bloku, která se může vázat na asociativní prostory.

Při použití vícepohledové definice bloku jako vazby budou ve výchozím nastavení ve výběrové sadě asociativního prostoru použity všechny vícepohledové bloky, k nimž je přiřazena definice. Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

Nastavení vazby je možné v případě potřeby přepsat z definice vícepohledového bloku do samostatného vícepohledového bloku.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte možnost Víceúčelové objekty a rozbalte možnost Definice vícepohledových bloků.

POZNÁMKA Případně můžete ve výkresu vybrat vícepohledový blok a klepnout na kartu Vícepohledový blok ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Definice vícepohledového bloku .

3. Vyberte definici vícepohledového bloku.
4. Klepněte na kartu Obecné.
5. Zaškrtněte políčko Objekty tohoto stylu mohou sloužit jako hranice pro asociativní prostory.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů k definici vícepohledového bloku

Tento postup slouží k zadání poznámek a připojení referenčních souborů k definici vícepohledového bloku. Můžete také upravovat poznámky a upravovat referenční soubory nebo je odpojovat od vícepohledového bloku.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte možnost Víceúčelové objekty a rozbalte možnost Definice vícepohledových bloků.

POZNÁMKA Případně můžete ve výkresu vybrat vícepohledový blok a klepnout na kartu Vícepohledový blok ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Definice vícepohledového bloku .

3 Vyberte definici vícepohledového bloku, ke kterému chcete připojit poznámky nebo soubory.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Chcete-li přidat popis k vícepohledovému bloku, zadejte popis do pole Popis.

6 Klepněte na možnost Poznámky.

7 Na kartě Poznámky podle potřeby přidejte nebo upravte poznámku.

8 Na kartě Referenční dokumenty připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor.

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Upravit popis a klepnout na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace. Jakmile skončíte úpravy, klepněte na tlačítko OK.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru, klepněte na tlačítko Odstranit a klepněte na tlačítko OK.

9 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Přidání klasifikace k definici vícepohledového bloku

Tento postup slouží k zadání klasifikací pro jakoukoli definici klasifikace použitou u definice vícepohledového bloku. Další informace naleznete v části Definice klasifikací na straně 3767.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte možnost Víceúčelové objekty a rozbalte možnost Definice vícepohledových bloků.

POZNÁMKA Případně můžete ve výkresu vybrat vícepohledový blok a klepnout na kartu Vícepohledový blok ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Definice vícepohledového bloku .

3 Vyberte definici, kterou chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Klasifikace.

Při výchozím nastavení má klasifikace pro všechny definice klasifikace hodnotu Neurčena. Pokud nejsou uvedeny žádné definice klasifikace, žádné se u definic vícepohledových bloků nepoužijí.

5 U každé definice klasifikace vyberte klasifikaci, kterou chcete použít pro aktuální definici vícepohledového bloku.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání definice vícepohledového bloku k oknu DesignCenter

Tento postup slouží k přidání vícepohledového bloku k funkci DesignCenter™. Nové vícepohledové bloky můžete vytvořit tak, že je přetáhnete z okna DesignCenter na svůj výkres. Chcete-li přidat definici vícepohledového bloku k oknu DesignCenter, potřebujete s použitím Průvodce obsahem AEC vytvořit soubor DWG.

Detailní popis Průvodce obsahem AEC naleznete v části Přehled obsahu AEC na straně 3801.

1 Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecCreateContent**.

2 Vyberte možnost Vícepohledový blok.

3 V části Aktuální výkres vyberte definici vícepohledového bloku a klepnutím na tlačítko Přidat ji přidejte do seznamu Soubor obsahu.

4 Klepněte na tlačítko Další.

5 Vyberte klíč hladiny pro použití při vložení vícepohledového bloku a zadejte všechny další vlastnosti:

Chcete-li...	Pak…
rozložit vícepohledový blok při jeho vložení do výkresu	v nabídce Vložit vyberte příkaz Rozložit.
zadat pohled pro vícepohledový blok	zadejte hodnotu pro možnost Přednastavit pohled.

Chcete-li...	Pak…
spojit ukotvení s vícepohledovým blokem	vyberte typ ukotvení.
zadat měřítko pro vícepohledový blok	u možnosti Měřítko zadejte hodnoty Měřítko X, Y a Z a vyberte možnost pro položku Další měřítka.
použít měřítko vícepohledového bloku podle jednotek výkresu zadaných v dialogovém okně Nastavení výkresu.	vyberte možnost Zapnout měřítko jednotek AEC.
zadat vlastnosti pro atributy spojené s vícepohledovým blokem	vyberte možnosti pro položky Styl textu atributu a Úhel textu atributu.

6 Klepněte na tlačítko Další.

7 Zadejte soubor výkresu, do kterého chcete uložit definici vícepohledového bloku:

Chcete-li uložit vícepohledový blok...	Pak…
v aktuálním výkresu	vyberte možnost Aktuální výkres.
v jiném výkresu	zrušte výběr možnosti Aktuální výkres a zadejte název souboru nebo klepněte na tlačítko Procházet a soubor zadejte.

8 Vyberte ikonu, která má představovat vícepohledový blok v okně DesignCenter:

Chcete-li...	Pak…
použít rastrový obrázek výkresu jako ikonu	klepněte na možnost Výchozí ikona.
zadat soubor rastrového obrázku (*BMP*) obsahující obrázek, který se má použít jako ikona	klepněte na možnost Nová ikona a vyberte souboru BMP.

9 Zadejte popis vícepohledového bloku.

Popis se zobrazí v okně DesignCenter současně s ikonou představující vícepohledový blok.

10 Výběrem možnosti Uložit grafiku náhledu aktivujte náhled v okně DesignCenter nebo výběr možnosti Uložit grafiku náhledu zrušte a náhled tak deaktivujte.

11 Klepněte na tlačítko Dokončit.

Vytvoření nástroje Vícepohledový blok

Tento postup slouží k vytvoření nástroje pro vícepohledový blok a jeho přidání k paletě nástrojů. Možná budete chtít vytvořit vlastní nástroj pro vícepohledový blok pro vlastní vícepohledové bloky, které chcete opakovaně používat. Můžete například vytvořit plán podlahy v kancelářích, ve kterém bude každá zasedací místnost a kancelář obsahovat podlahovou lampu. V zasedacích místnostech a kancelářích vedoucích pracovníků budou luxusní modely podlahových lamp, ve všech ostatních místnostech budou modely standardní. Mohli byste definovat vícepohledový blok, který bude představovat jednotlivé typy podlahových lamp a potom vytvořit nástroj pro podlahovou lampu pro každý z těchto typů. Potom byste vybrali příslušný nástroj pro umístění podlahových lamp do jednotlivých místností.

K vytvoření kteréhokoli nástroje vícepohledového bloku můžete použít kteroukoli následující metodu:

- Přetáhněte vícepohledový blok, který má vámi požadovaní vlastnosti, na paletu nástrojů.
- Přetáhněte na paletu nástrojů definici vícepohledového bloku ze Správce stylů a upravte vlastnosti nového nástroje.
- Zkopírujte stávající nástroj vícepohledového bloku a potom upravte vlastnosti nového nástroje.
- Přetáhněte nástroj vícepohledového bloku z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu a upravte vlastnosti nástroje.

1 Otevřete paletu nástrojů, do které chcete přidat nástroj.

2 Vytvoření nástroje:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit nástroj z vícepohledového bloku na výkresu	vyberte vícepohledový blik a přetáhně-te ho na paletu nástrojů.

Chcete-li...	Pak…
vytvořit nástroj z definice vícepohledového bloku ve Správci stylů	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Vyhledejte definici, kterou chcete zkopírovat, a přetáhněte ji na paletu nástrojů. Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů.
zkopírovat z katalogu nástroj pro vícepohledový blok	Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu . Vyhledejte nástroj vícepohledového bloku, který chcete zkopírovat, a klepněte na ikonu , která je k nástroji připojena, a přetáhněte ji na paletu nástrojů v pracovním prostoru.
zkopírovat nástroj v aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	Otevřete jinou paletu nástrojů, klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu, kam chcete přidat nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vložit.

3 Pravým tlačítkem klepněte na nový nástroj a klepněte na položku Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro položku Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

Tento popis se používá jako nápověda nástroje na paletě nástrojů a k popisu nástroje, pokud je uložen v katalogu nástrojů.

6 Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.

7 Klepněte na tlačítko vedle položky Popis a zadejte popis nástroje.

8 Jestliže nechcete pro vícepohledové bloky použít výchozí klíč hladiny, zvolte klíč hladiny klepnutím na tlačítko u položky Klíč hladiny.

9 Jestliže chcete pro vícepohledové bloky přepsat výchozí název hladiny, vyberte příslušné přepsání hladiny klepnutím na tlačítko u položky Přepsání hladin.

10 Vyberte definici vícepohledového bloku.

11 Pro možnost Umístění stylu vyberte soubor výkresu, který obsahuje definici použitou pro tento vícepohledový blok, nebo klepněte na tlačítko Procházet, a k výběru souboru použijte standardní dialogové okno pro výběr souboru.

12 V části Ohraničené prostory určete, zda lze tento nástroj Vícepohledový blok použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.

Můžete zde vybrat tři možnosti:

- Ano: Tento nástroj Vícepohledový blok lze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Ne: Tento nástroj Vícepohledový blok nelze použít jako vazební objekt pro asociativní prostory.
- Podle stylu: Tento nástroj Vícepohledový blok použije nastavení vazby z definice vícepohledového bloku.

POZNÁMKA Další informace o asociativní prostorech uvádí část Generování asociativních prostorů na straně 2869.

13 Rozbalte možnost Měřítko.

14 Zadání měřítka pro vícepohledový blok:

Chcete-li...	Pak…
zadat pevné hodnoty měřítka	vyberte pro možnost Zadat měřítko na obrazovce Ne a zadejte hodnoty X, Y a Z pro měřítko.
umožnit uživateli zadat měřítko objektu při vložení	vyberte pro možnost Zadat měřítko na obrazovce Ano.

15 Rozbalte možnost Umístění.

16 Zadání otočení vícepohledového bloku:

Chcete-li...	Pak…
zadat pro otočení pevnou hodnotu	vyberte pro možnost Zadat otočení na obrazovce Ne a zadejte hodnotu pro otočení.
umožnit uživateli zadat otočení objektu při vložení	vyberte pro možnost Zadat otočení na obrazovce Ano.

17 Rozbalte položku Rozšířené.

18 Klepněte na tlačítko vedle položky Odsazení vložení a pro jednotlivé pohledy bloků vícepohledového bloku zadejte podle potřeby odsazení X, Y a Z.

19 Klepněte na tlačítko OK.

20 Klepněte na tlačítko vedle položky Atributy a podle potřeby upravte výzvu a hodnoty jednotlivých atributů.

21 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Přidání vícepohledových bloků k výkresu

Vícepohledové bloky se vkládají do výkresu pomocí odkazů na jejich definice v jednom nebo více následujících umístěních:

- DesignCenter™
- Palety nástrojů
- Katalogy nástrojů

Předem definované vícepohledové bloky, které jsou součástí aplikace AutoCAD Architecture, jsou k dispozici v okně DesignCenter. Tyto bloky představují položky, jako je nábytek, elektrické přístroje, trubky, potrubí, symboly poznámek a značky výkazů.

Součástí katalogu základních nástrojů aplikace AutoCAD Architecture je obecný nástroj vícepohledového bloku. Tento nástroj je v kategorii Pomocné nástroje.

Způsob přístupu k definici vlastního vícepohledového bloku – například bloky, které jste definovali vy nebo někdo ve vaší organizaci – závisí na tom, co děláte s blokem poté, co jste ho definovali. Definici vícepohledového bloku můžete použít k vytvoření obsahu AEC

v okně DesignCenter nebo k vytvoření nástroje vícepohledového bloku, který je možné uložit na paletě nebo katalogu nástrojů.

Když vložíte referenci bloku s více pohledy do výkresu, zobrazí se výzva k zadání bodu pro vložení bloku. V závislosti na tom, jak byl definován vícepohledový blok, se může zobrazit výzva k zadání úhlu otočení a hodnot měřítka.

Vložení vícepohledového bloku

Tento postup slouží k přidání vícepohledového bloku k výkresu.

1 Vyhledejte definici vícepohledového bloku a začněte s procesem vkládání:

Pokud je vícepohledový blok...	Pak…
uložen jako obsah AEC	klepněte na kartu Vložit ➤ panel Obsah ➤ rozevírací nabídka Prohlížeč obsahu ➤ Design Center . Vyhledejte obsah AEC a poklepejte na něj.
vložen pomocí nástroje na paletě nástrojů	otevřete paletu, která obsahuje nástroj vícepohledového bloku, a na příslušný nástroj klepněte.
vložen pomocí nástroje uloženého v katalogu nástrojů	Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu . Vyhledejte nástroj, klepněte na ikonu nástroje a přetáhněte ji na kreslicí plochu.

2 Zadejte bod pro vložení bloku.

Pokud jste k pohledovým blokům přidali body vložení, můžete mezi body procházet pomocí klávesy *CTRL*.

3 Pokud se zobrazí výzva, zadejte měřítko:

Chcete-li...	Pak…
zadat hodnotu měřítka	zadejte hodnotu na příkazový řádek.

Chcete-li...	Pak…
měřítko nastavit dynamicky	použijte ukazovací zařízení a klepněte v okamžiku, kdy se zobrazí požadované měřítko.
nastavit měřítko tak, aby odpovídalo měřítku jiného vícepohledového bloku ve výkresu	zadejte **m** (shoda) na příkazový řádek a vyberte vícepohledový blok pro porovnání měřítka.

4 Pokud se zobrazí výzva, zadejte úhel otočení:

Chcete-li...	Pak…
zadat úhel otočení	zadejte hodnotu na příkazový řádek.
nastavit dynamicky otočení	použijte ukazovací zařízení a klepněte v okamžiku, kdy se zobrazí požadované otočení.
nastavit měřítko tak, aby odpovídalo měřítku jiného vícepohledového bloku ve výkresu	zadejte **m** (shoda) na příkazový řádek a vyberte vícepohledový blok pro porovnání otočení.

5 Chcete-li vložit další reference na vícepohledový blok, pokračujte od kroku 2.

6 Stisknutím klávesy *ENTER* dokončete vkládání bloků.

Úpravy vícepohledových bloků

Atributy vícepohledových bloků ve výkresu je možné změnit. Můžete například změnit otočení nebo faktor měřítka.

Změna otočení vícepohledového bloku

Tento postup slouží ke změně otočení vícepohledového bloku.

1 Poklepejte na vícepohledový blok, jehož otočení chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Umístění.

3 Zadejte hodnotu pro otočení.

Změna přiřazené definice vícepohledového bloku

Tento postup slouží ke změně definice vícepohledového bloku přiřazené k vícepohledovému bloku. Informace o vztahu mezi vícepohledovými bloky a definicemi vícepohledových bloků naleznete v části Vytvoření definic vícepohledových bloků na straně 2822.

1. Poklepejte na vícepohledový blok, který chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Obecné.
3. Klepněte na možnost Definice a vyberte novou definici vícepohledového bloku.

Změna faktoru měřítka vícepohledového bloku

Tento postup slouží ke změně faktoru měřítka vícepohledového bloku.

1. Poklepejte na vícepohledový blok, který chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Měřítko.
3. Podle potřeby změňte faktor měřítka:

Chcete-li...	Pak…
změnit faktor měřítka X	zadejte novou hodnotu pro měřítko X.
změnit faktor měřítka Y	zadejte novou hodnotu pro měřítko Y.
změnit faktor měřítka Z	zadejte novou hodnotu pro měřítko Z.

Změna odsazení vícepohledového bloku pomocí úchytů

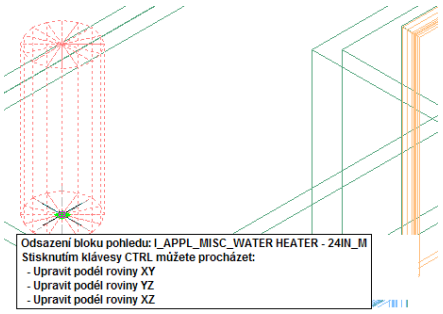
Tento postup slouží ke změně odsazení vícepohledového bloku pomocí uzlu umístění.

Při prvním přidání vícepohledového bloku k výkresu je hodnota odsazení nastavena na 0. Můžete potom změnit pozici vícepohledového bloku nastavením odsazení od původního bodu vložení. Odsazení vícepohledového bloku můžete změnit také pomocí palety Vlastnosti.

1. Vyberte vícepohledový blok, který chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Vícepohledový blok ➤ panel Upravit ➤ Upravit odsazení bloku pohledu.

3 Vyberte pohledový blok, který chcete změnit.



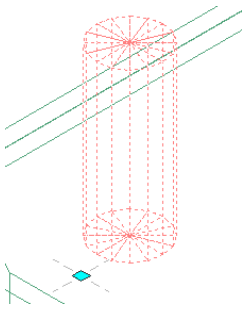
V modelovém pohledu má úchyt umístění tři možné režimy úprav: Upravit podél roviny XY, Upravit podél roviny XZ a Upravit podél roviny ZX. Přecházet mezi režimy je možné pomocí klávesy *CTRL*. Výchozí režim úprav je podél roviny *XY*. V půdorysném pohledu je úchyt umístění omezen na pohyb v jedné rovině.

4 Umístěte vícepohledový blok s odsazením do požadovaného umístění a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Pokud chcete v kterémkoli režimu pro úpravy zadat určitou hodnotu pro druhý směr (například ve směru *Y* při úpravách podél roviny *XY*), přejděte k druhému směru stisknutím klávesy *TAB*.

Pohyb vícepohledového bloku je také možné v určitém směru uzamknout. Pokud zadáte v aktuálním režimu úprav hodnotu pro jeden ze směrů kóty a potom stisknete klávesu *TAB*, je pohyb vícepohledového bloku druhým směrem kóty omezen. Například při úpravách podél osy *XY* můžete zadat hodnotu pro kótu *X* a potom stisknout klávesu *TAB*. Kóta *X* je v této hodnotě zamknuta a pohyb vícepohledového bloku je omezen na směr kóty *Y*.

5 Klepnutím na kartu Vícepohledový blok ➤ panel Upravit ➤ Upravit odsazení bloku pohledu ukončete režim úprav odsazení vícepohledového bloku.



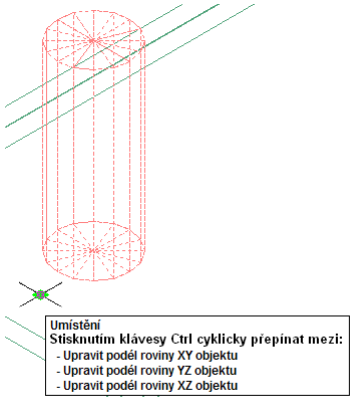
Vybraný pohledový blok bude odsazen od původního místa vložení.

Změna umístění vícepohledového bloku pomocí úchytů

Tento postup slouží ke změně umístění stávajícího vícepohledového bloku pomocí úchytu umístění. V modelovém pohledu má úchyt umístění tři možné režimy úprav: Upravit podél roviny XY objektu, Upravit podél roviny YZ objektu a Upravit podél roviny XZ objektu. Přecházet mezi režimy je možné pomocí klávesy *CTRL*. Výchozí režim úprav je podél roviny *XY*. V půdorysném pohledu je úchyt umístění omezen na pohyb v jedné rovině.

Umístění vícepohledového bloku můžete změnit také pomocí palety Vlastnosti.

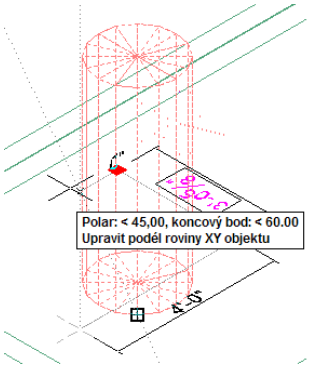
1. Vyberte vícepohledový blok, jehož umístění chcete změnit.
2. Vyberte úchyt umístění.



3. Přesuňte vícepohledový blok do požadovaného umístění a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Pokud chcete v kterémkoli režimu pro úpravy zadat určitou hodnotu pro druhý směr (například ve směru *Y* při úpravách podél roviny *XY*), přejděte k druhému směru stisknutím klávesy *TAB*.

Pohyb vícepohledového bloku je také možné v určitém směru uzamknout. Pokud zadáte v aktuálním režimu úprav hodnotu pro jeden ze směrů kóty a potom stisknete klávesu *TAB*, je pohyb vícepohledového bloku druhým směrem kóty omezen. Například při úpravách podél osy *XY* můžete zadat hodnotu pro kótu *X* a potom stisknout klávesu *TAB*. Kóta *X* je v této hodnotě zamknuta a pohyb vícepohledového bloku je omezen na směr kóty *Y*.



4 Klepněte pravým tlačítkem a výběrem příkazu Zrušit výběr všech vypněte úchyty.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k vícepohledovému bloku

Tento postup slouží k připojení hypertextových odkazů, zadávání poznámek nebo připojení referenčních souborů k vícepohledovému bloku ve výkresu. Můžete také upravovat poznámky a upravovat referenční soubory nebo je odpojovat od vícepohledového bloku.

1 Poklepejte na vícepohledový blok, ke kterému chcete připojit informace.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Chcete-li přidat hypertextový odkaz, klepněte na položku vedle položky Hypertextový odkaz a zadejte odkaz.

Další informace o přidávání hypertextových odkazů najdete v části „Přidání hypertextových odkazů k výkresu“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

4 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na položku vedle položky Poznámky, zadejte text a klepněte na tlačítko OK.

5 Chcete-li připojit, odpojit nebo upravit referenční soubor, klepněte na položku vedle položky Referenční dokumenty:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko, vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text do pole Popis.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku .

Úpravy umístění a otočení atributů ve vícepohledovém bloku

Tento postup slouží ke změně umístění a otočení atributů v rámci vícepohledového bloku.

POZNÁMKA Umístění a otočení atributu ve vícepohledovém bloku je možné upravit pouze tehdy, když atributy nebyly vloženy s možností zamknutí pozice v bloku vybranou při vytvoření atributu. Další informace naleznete v tématu Dialogové okno Definice atributu v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Otočení atributu štítku v půdorysném pohledu

1 Vyberte vícepohledový blok, jehož atributy chcete upravit.

2 Klepněte na kartu Vícepohledový blok ➤ panel Upravit ➤ Upravit atributy.

Jednotlivé atributy mají úchyt pro umístění a pro otočení.

V modelovém pohledu má úchyt umístění tři možné režimy úprav: Upravit podél roviny XY objektu, Upravit podél roviny YZ objektu a Upravit podél

roviny XZ objektu. Přecházet mezi režimy je možné pomocí klávesy *CTRL*. Výchozí režim úprav je podél roviny *XY*. V půdorysném pohledu je úchyt umístění omezen na pohyb v jedné rovině.

Pokud existuje více než jeden atribut se stejnou hodnotou odsazení, změní úchyty umístění atributů samy svoji pozici podle svojí priority vůči ostatním úchytům odsazení.

3 Chcete-li změnit umístění atributu vzhledem k vícepohledovému bloku, vyberte úchyt umístění, přesuňte atribut bloku do požadovaného umístění a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Pokud chcete v kterémkoli režimu pro úpravy zadat určitou hodnotu pro druhý směr (například ve směru *Y* při úpravách podél roviny *XY*), přejděte k druhému směru stisknutím klávesy *TAB*.

Pohyb atributu bloku je také možné v určitém směru uzamknout. Pokud zadáte v aktuálním režimu úprav hodnotu pro jeden ze směrů kóty a potom stisknete klávesu *TAB*, je pohyb atributu bloku druhým směrem kóty omezen. Například při úpravách podél osy *XY* můžete zadat hodnotu pro kótu *X* a potom stisknout klávesu *TAB*. Kóta *X* je v této hodnotě zamknuta a pohyb vícepohledového bloku je omezen na směr kóty *Y*.

4 Chcete-li změnit otočení atributu vzhledem k vícepohledovému bloku, vyberte úchyt otočení, otočte atribut bloku do požadovaného úhlu a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Chcete-li ukončit režim úprav atributu, klepněte pravým tlačítkem a vyberte příkaz Ukončit úpravy orientace atributu.

Můžete také zrušit výběr vícepohledového bloku.

Aktualizace atributů vícepohledových bloků

Tento postup slouží k aktualizaci atributů bloků ve vašem výkresu pomocí aktuálních atributů definovaných pro pohledové bloky, na kterých jsou založeny jednotlivé vícepohledové bloky. To je potřeba udělat, když měníte definice atributů v jedné nebo více definicích bloků, na kterých je založen vícepohledový blok.

1 Vyberte vícepohledový blok.

2 Klepněte na kartu Vícepohledový blok ➤ panel Upravit ➤ Aktualizovat .

3 Zadejte **y** (ano), chcete-li při aktualizaci atributů zahrnout vlastnosti stylu textu (například faktor šířky, šikmá, zrcadlení) nebo **n** (ne), chcete-li

aktualizovat všechny vlastnosti atributů s výjimkou těch, které se týkají stylu textu.

4 Proces aktualizace ukončete stisknutím klávesy *ENTER*.

Dokumentace

Prostory

39

Prostory jsou dvojrozměrné nebo trojrozměrné architektonické objekty založené na stylech, které obsahují prostorové informace o budově, včetně plochy podlah, stěn, objemu, informací o ploše a dalších údajů. Prostory lze používat také k uspořádání zpráv, jako jsou například výkazy odhadovaných nákladů na výstavbu, energetické požadavky a analýza, doklady o pronájmu, provozní náklady a zařízení a seznamy nábytku a vybavení.

Typy prostorů

V aplikaci AutoCAD Architecture lze modelovat následující typy prostorů:

Asociativní a neasociativní prostory

Asociativní prostory jsou generovány z hraničních objektů. Jakmile se změní hraniční objekty, změní se podle toho i prostor.

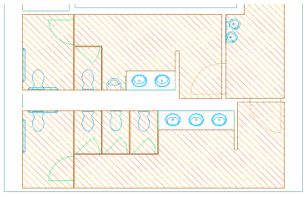
Kromě asociativních prostorů je možné vytvářet také neasociativní prostory s uživatelem definovanou geometrií. Neasociativní prostory mohou být ve výkresu samostatně, ale lze je používat ke generování výpočtů stejně jako asociativní prostory.

Neasociativní prostory lze po vytvoření spojit s hraničními objekty, podobně lze asociativní prostory odpojit od jejich hraničních objektů.

2D prostory

2D prostory zobrazují prostorové informace ve dvou kótách půdorysu.

2D prostory v zobrazení půdorysu

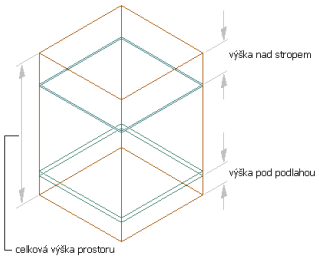


Směr Z má ve výchozím nastavení hodnotu 0 a je během vytváření, úprav a vykazování prostoru ignorován. 2D prostory mohou být pravoúhlé nebo polygonové. 2D prostory mohou být neasociativní nebo asociativní. 2D prostor může být ohraničen 3D objekty a skicou. 2D prostory se běžně používají pro pohledy Půdorysu, kde nejsou 3D informace nutné.

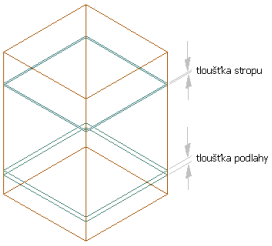
Vysunuté 3D prostory

Vysunutý 3D prostor se podobá 2D prostoru s tím rozdílem, že má uživatelem definovanou výšku vysunutí. Vysunuté prostory jsou užitečné pro 3D prostory pravidelného tvaru, jako jsou místnosti stejné výšky v budově. Vysunuté prostory mohou mít komponenty podlahy a stropu a prostor nad stropem a pod podlahou. Prostor nad stropem se často používá k umístění potrubí, kabelů a elektrických instalací v místnosti.

Komponenty výšky prostoru



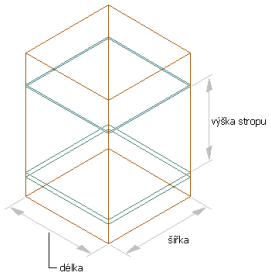
Komponenty stropu a podlahy prostoru



Vysunuté 3D prostory mohou být asociativní k 3D objektům a skicám, ale jsou ohraničeny pouze ve směrech X a Y. Směr Z je definován výškou vysunutí. Pokud potřebujete prostor,

který je plně vázán objekty ve všech 3 prostorových kótách, je třeba generovat 3D volný prostor.

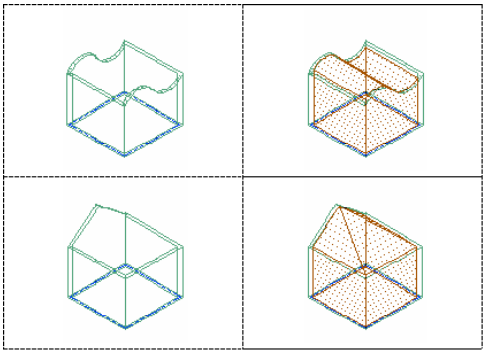
Další komponenty kót prostoru



3D volné prostory

3D volné prostory jsou generovány z hraničních objektů, jako jsou stěny a střešní desky, a jsou vůči nim asociativní. Asociativní 3D volné prostory musí být ohraničeny ve všech směrech, aby vytvářely platný hraniční tvar. 3D prostor volného tvaru je komplexní 3D geometrie s libovolným počtem prostorů potřebných ke generování tvaru prostoru.

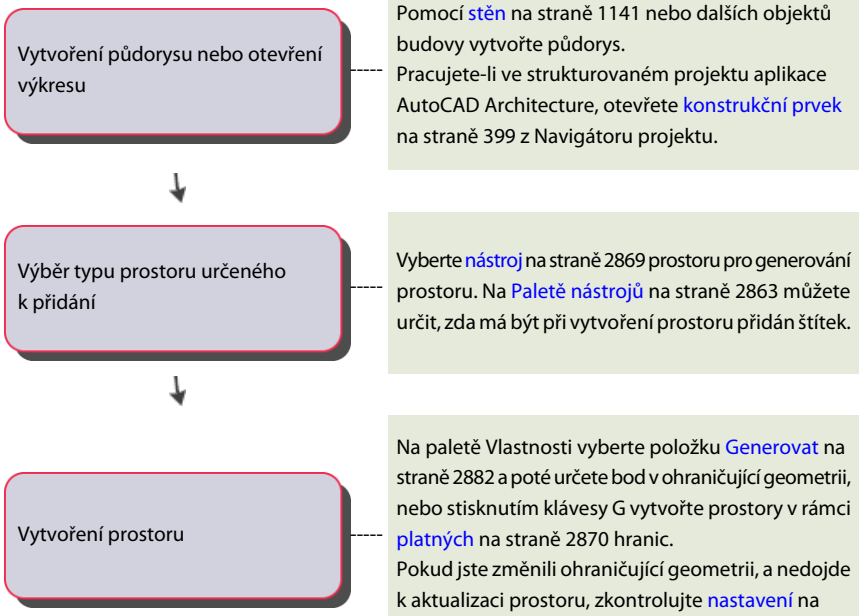
Některé příklady 3D volných prostorů



Pracovní postupy týkající se prostorů

Pracovní postup pro generování asociativních prostorů

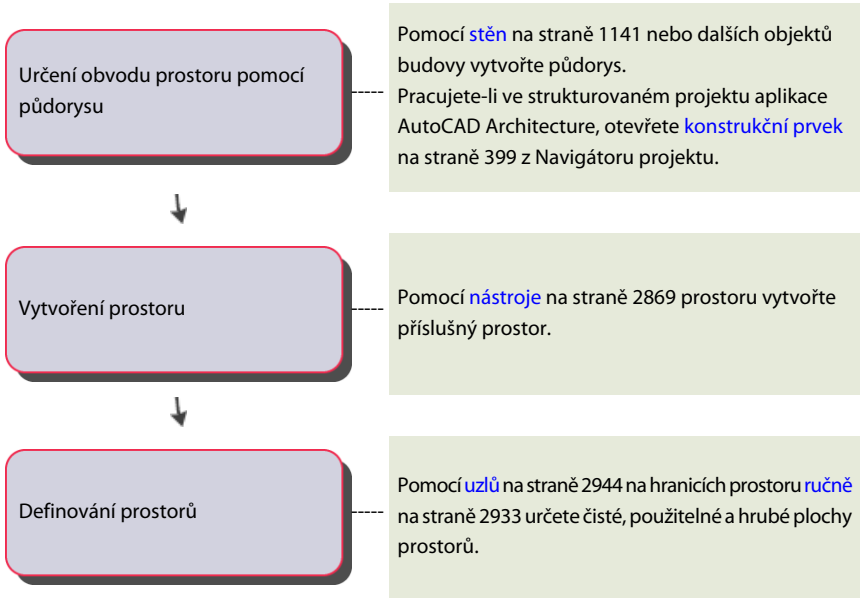
Asociativní prostory se vytvářejí z geometrie budovy ve výkresu a v případě jejích změn se aktualizují. Aktualizace lze spouštět automaticky nebo ručně.



Pracovní postup pro ruční definování čistých, použitelných a hrubých ploch

Prostory mohou mít samostatné hranice pro základní plochu, čistou plochu, použitelnou plochu a hrubou plochu prostoru. Tyto plochy lze definovat ručně.

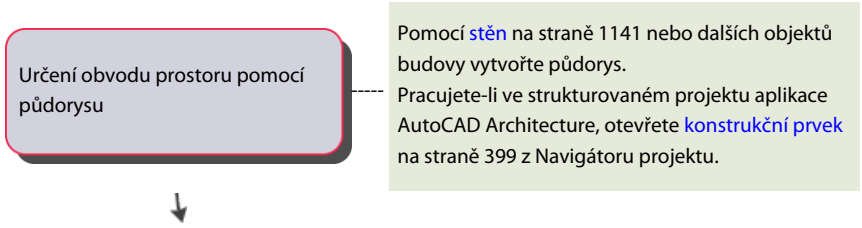
Chcete-li použít předdefinovaný standard výpočtu plochy, seznamte se s obsahem části Pracovní postup pro určení čistých, použitelných a hrubých ploch pomocí standardu výpočtu plochy na straně 2851.

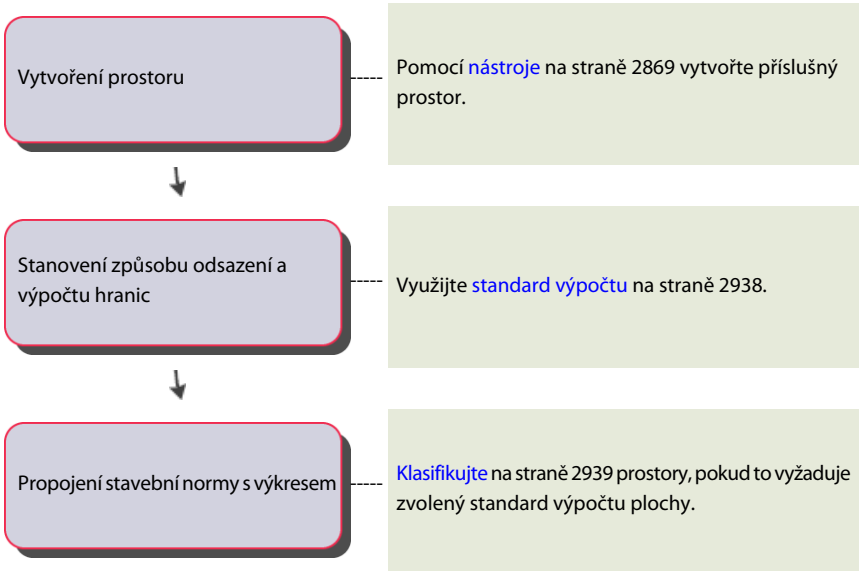


Pracovní postup pro určení čistých, použitelných a hrubých ploch pomocí standardu výpočtu plochy

Prostory mohou mít samostatné hranice pro základní plochu, čistou plochu, použitelnou plochu a hrubou plochu prostoru. Aplikace AutoCAD Architecture obsahuje standardy založené na normách DIN 277 (Německo), BOMA (Spojené státy) a SIS (Švédsko).

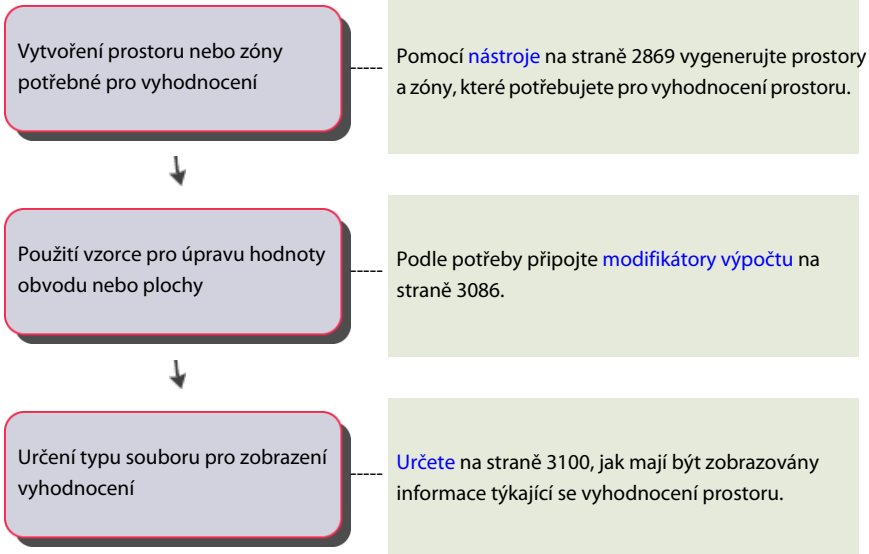
Chcete-li plochy definovat ručně, seznamte se s obsahem části Pracovní postup pro ruční definování čistých, použitelných a hrubých ploch na straně 2850.

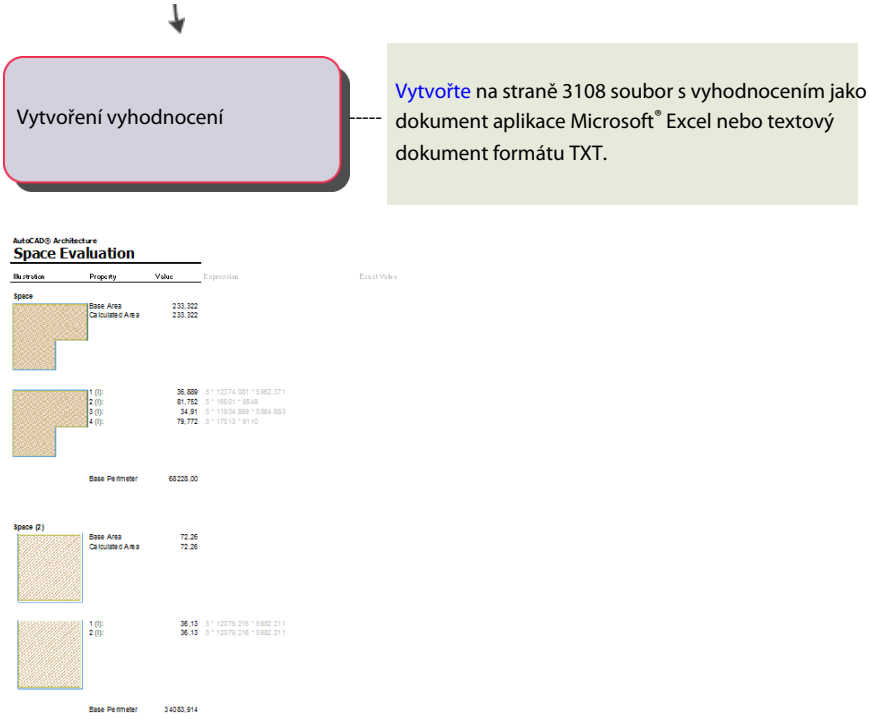




Pracovní postup při vytváření zprávy o vyhodnocení prostoru

Po vytvoření prostorů a zón v půdorysu podlahy můžete generovat zprávu o vyhodnocení prostoru.





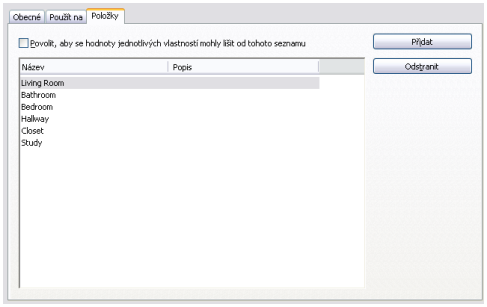
Úpravy výpočtů prostorů

Prostory jsou účinným nástrojem pro vytvoření libovolného objektu založeného na místnosti, včetně jeho naplánování a provedení kalkulací. V následujících částech jsou uvedeny některé hlavní funkce spojené s prostory v aplikaci AutoCAD Architecture.

Práce s definicemi seznamu – přehled

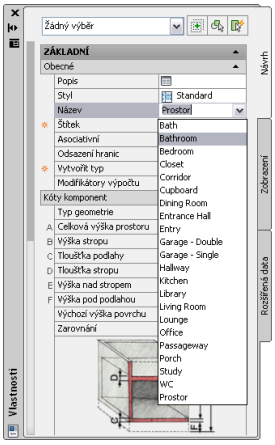
Definice seznamů jsou pojmenované seznamy pro prostory a zóny. Definici seznamu můžete připojit ke stylu prostoru nebo ke stylu zóny za účelem zajištění, že všechny prostory nebo zóny vložené s tímto stylem používají názvy ze seznamu. Definice seznamu lze vytvářet pro řadu účelů, například za účelem zajištění konzistentního pojmenování prostorů podle standardu budovy.

1 Vytvořte definici seznamu ve správci stylů podle popisu v části Definice seznamu na straně 3033.



2 Připojte definici seznamu ke stylu prostoru nebo zóny podle popisu v části Připojení definice seznamu ke stylu prostoru na straně 3020 a Připojení definice seznamu ke stylu zóny na straně 3064.

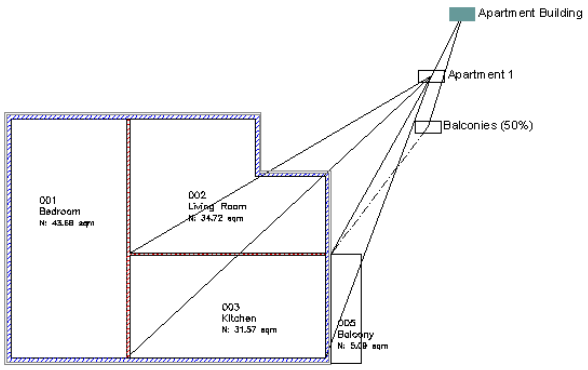
3 Přidejte prostor nebo zónu do výkresu a ze seznamu vyberte název.



Práce se zónami – přehled

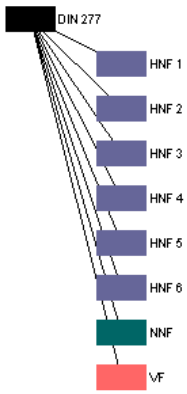
Zóny jsou objekty, které lze použít k seskupení prostorů. Mohou k nim být připojeny prostory a mohou obsahovat další zóny v hierarchické struktuře. Můžete například vytvořit zónu nazvanou Kancelářská budova, která obsahuje dílčí zóny pro jednotlivé kanceláře v budově. Každý prostor v kanceláři může být vyjádřen prostorem.

Zóny v budově



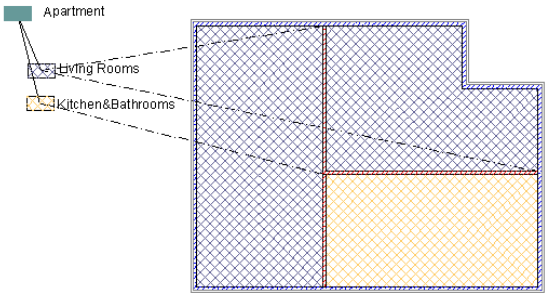
1. Vytvořte styl zóny ve Správci stylů podle popisu v části Vytvoření stylu zóny na straně 3063.
2. Používáte-li strukturu zóny, kterou chcete použít znovu, protože představuje standard, vytvořte šablonu zóny podle popisu v části Vytvoření šablony zóny na straně 3074.

Zóny založené na šabloně DIN277



3. Přidejte zónu nebo šablonu zóny do výkresu.
4. Je-li třeba, připojte k zóně modifikátory výpočtu. Modifikátor výpočtu připojený k zóně se používá pro všechny prostory a zóny připojené k zóně.
5. Připojte prostory nebo jiné zóny k zóně, podle popisu v části Připojení prostorů a zón k zónám na straně 3051.

Zóny s přidělenými dílčími zónami a prostory

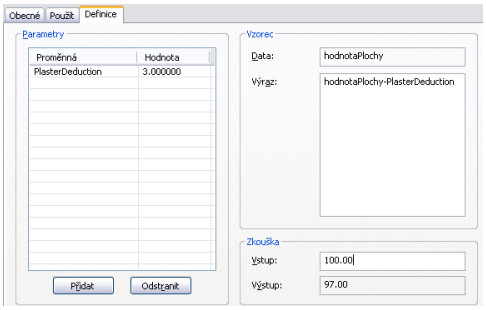


Práce s modifikátory výpočtu – přehled

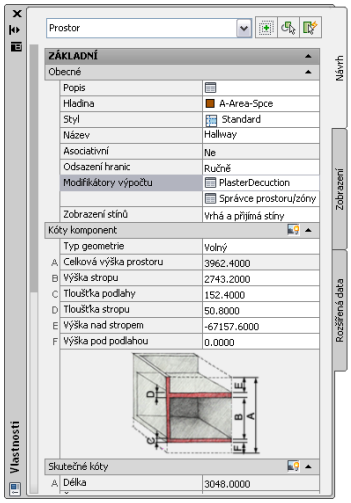
Modifikátor výpočtu je hodnota nebo vzorec, které můžete přidat do plochy a hodnoty obvodu každé hranice prostoru ke změně hodnot pro určité výpočty. Můžete například určit 3% odpočet na omítku u všech stěn v interiéru nebo vypočítat balkón pouze na 50% čtverečních metrů k platbě nájemného.

1 Ve Správci stylů vytvořte nový styl modifikátoru výpočtu podle popisu v části Vytvoření stylu modifikátoru výpočtu na straně 3088.

2 Definujte vzorec, jehož pomocí vypočítáte hodnotu základní plochy nebo základního obvodu prostoru.



3 Přidejte modifikátor výpočtu k prostoru nebo zóně podle popisu v části Přidání a odebrání modifikátorů výpočtu pro prostory na straně 3086 a Změna modifikátorů výpočtu pro zónu na straně 3056.

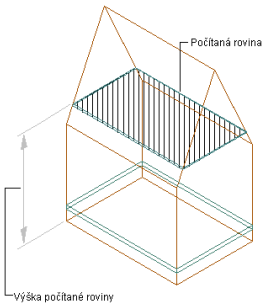


4 Chcete-li modifikátor použít u čisté, použitelné a hrubé hranice prostoru, vytvořte a použijte definici sady vlastností, která obsahuje vlastnosti pro vypočtenou oblast, a hodnoty obvodu čisté, použitelné a hrubé hranice. Další informace naleznete v části Definice sady vlastností na straně 3721.

5 Použijte změněné vlastnosti v tabulce výkazu nebo vyhodnocení prostoru. Další informace najdete v částech Základní výkazy na straně 3646 a Vyhodnocení prostoru na straně 3099.

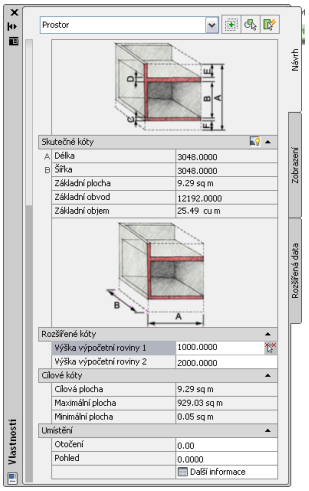
Práce s výpočetními rovinami řezu – přehled

Pokud pracujete s 3D volnými prostory, můžete vypočítat jejich plochu ve dvou různých výškách roviny řezu. To je užitečné u podkroví, kde se různé výšky počítají různě.



1 Vytvořte 3D volný prostor podle postupu v částech Generování asociativního prostoru na straně 2882 nebo Převod objemových prvků na prostory na straně 2915.

2 Definujte výpočetní roviny řezu prostoru, jak uvádí část Nastavení výpočetních rovin řezu pro tvary 3D volných prostorů na straně 3092.



3 Definujte vlastnosti zobrazení pro 2 výpočetní roviny řezu a šrafování roviny řezu, jak je popsáno v části Určení vlastností zobrazení stylu prostoru na straně 3025.

4 Generujte a použijte definici sady vlastností s automatickými vlastnostmi pro výpočetní roviny řezu. Pak vytvořte tabulku výkazu s vypočítanými hodnotami roviny řezu. Další informace najdete v části Základní výkazy na straně 3646.

Přechod k aplikaci AutoCAD Architecture 2011 od verze Autodesk Architectural Desktop 2006 nebo starší

Pokud do aplikace AutoCAD Architecture přecházíte z aplikace Autodesk Architectural Desktop 2006 nebo dřívějších verzí, zjistíte řadu změn u funkcí prostorového plánování. V Aplikaci AutoCAD Architecture byly prostory, plochy a hranice prostorů sjednoceny do jediného prostorového objektu, který obsahuje vlastnosti dříve spojené s ostatními objekty tohoto typu, a také nové a vylepšené funkce, jejichž účelem je poskytovat komplexní řešení pro prostorové návrhy v rámci modelu budovy.

Následující tabulka mapuje objekty z dřívějších verzí na jejich novější protějšky.

Dřívější verze	AutoCAD Architecture 2011
Prostory	Prostory
Hranice prostoru	Prostory
Plochy	Prostory
Skupiny ploch	Zóny
Definice názvu plochy	Definice seznamu
Šablony skupiny ploch	Šablony zóny
Vyhodnocení plochy	Vyhodnocení prostoru

Prostory

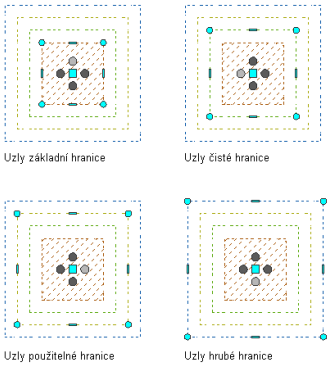
Prostory nyní obsahují vlastnosti, které byly před vydáním aplikace AutoCAD Architecture 2011 spojeny s prostory a oblastmi, a také technické vlastnosti pro práci v aplikaci AutoCAD MEP. Prostory mohou být asociativně generovány jako objekty volného tvaru 3D, vysunuté 3D prostory nebo jako 2D prostory. Prostor má různé hranice pro základní oblast, čistou oblast, použitelnou oblast a hrubou oblast. Prostory lze seskupit do zón a zpracovat ve vyhodnocení prostoru.

Hranice prostoru

Hranice prostoru jsou nyní součástí prostorového objektu a nikoli samostatnými objekty jako ve verzích předcházejících aplikaci AutoCAD Architecture 2011. Prostor má základní hranici, čistou hranici, použitelnou hranici a hrubou hranici. Hranice prostoru vytvořené v předchozích verzích budou v aktuální verzi softwaru při otevření výkresu, který je obsahuje, převedeny na stěny. Spravované prostory budou převedeny na asociativní. Hranice prostoru obsahují řadu vlastností vykazování.

Informace o převodu hranic prostoru na stěny a prostory uvádí část Převod hranic prostoru na stěny a prostory na straně 3118.

Hranice prostoru



Plochy

Plochy byly integrovány do prostorů, které nyní obsahují vlastnosti dříve specifické pro plochy. Mezi funkce specifické pro plochy patří název dekompozice, definice pojmenování, modifikátory výpočtu a vyhodnocení prostoru. Při otevření výkresu, který obsahuje plochy, jsou plochy automaticky převedeny na prostory, přičemž všechny vlastnosti plochy jsou převedeny na odpovídající hranice prostoru. Pro nové vlastnosti jsou použity výchozí hodnoty. Nástroje prostorů již nejsou potřebné a jsou vynechány.

Informace o převodu ploch na prostory uvádí část Automatické převedení zastaralých ploch na prostory na straně 2861.

Skupiny a zóny ploch

Skupiny ploch byly převedeny na zóny. Při otevření výkresu, který obsahuje skupiny oblastí, jsou skupiny oblastí automaticky převedeny na zóny, přičemž všechny vlastnosti skupiny ploch jsou převedeny na odpovídající vlastnosti zóny. Pro nové vlastnosti jsou použity výchozí hodnoty. Nástroje pro skupiny oblastí již nejsou potřebné a jsou vynechány.

Zóny jsou novým objektem a slouží jako mechanismus pro seskupování prostorů. Zóny lze vytvářet za účelem seskupení prostorů podle funkce, umístění nebo jakéhokoli uživatelsky definovaného systému. K zóně lze připojit konkrétní modifikátory výpočtu a vlastnosti výkazu. Můžete také vytvořit konstrukce hierarchické zóny, které představují konstrukci budovy, standard kategorizace prostoru nebo jakoukoli strukturu seskupení definovanou uživatelem.

Informace o převodu skupiny ploch na zóny uvádí část Převod skupin ploch na zóny na straně 3049.

Definice názvu plochy a definice seznamu

Definice názvů plochy byly převedeny na definice seznamu. Definice seznamu je seznam názvů, které lze přiřadit stylu prostoru nebo zóny za účelem zajištění konzistentního pojmenování prostorů a zón v celém projektu. Definice seznamu by mohla například obsahovat záznamy pro ložnici, obývací pokoj, koupelnu apod. Při otevření výkresu, který obsahuje definice názvu plochy spojené s oblastí nebo skupinou oblastí, je definice názvu plochy automaticky převedena na definici seznamu. Definici seznamu je možné přiřadit převedenému prostoru nebo zóně prostřednictvím stylu.

Šablony skupin ploch a šablony zóny

Šablony skupin ploch byly převedeny na šablony zóny, které poskytují definice konstrukce pro hierarchie zóny. Šablona zóny se definuje pomocí sady dílčích zón a omezení obsahu a používají se k vytvoření struktury zóny ve výkresu. Při otevření výkresu obsahujícího šablony skupiny ploch, jsou šablony skupiny ploch automaticky převedeny na šablony zóny.

Vyhodnocení plochy a vyhodnocení prostoru

Funkce vyhodnocení plochy byla převedena na funkci vyhodnocení prostoru. Vyhodnocení prostoru je funkcí dokumentace, která počítá informace o ploše a obvodu pro dokončený půdorys podlaží. Tato informace je zobrazena v samostatném souboru, který exportujete z AutoCAD Architecture do tabulkového procesoru nebo textového procesoru. Šablony pro vyhodnocení zajišťují zobrazování informací konzistentním strukturovaným způsobem. Architekti potřebují funkci vyhodnocení prostoru pro postoupení půdorysů stavebním úřadům a zákazníkům. Vyhodnocení prostoru lze rovněž použít k provádění odhadů nákladů, přiřazování prací subdodavatelům nebo organizování řízení technických prostředků budov.

Automatické převedení zastaralých ploch na prostory

Máte-li zastaralé výkresy vytvořené v předchozích verzích, které obsahují objekty plochy, budou tyto plochy automaticky převedeny na prostory při otevření výkresu pomocí aktuálního softwaru. Následující tabulka mapuje vlastnosti plochy na vlastnosti prostoru.

Vlastnost plochy	Vlastnost prostoru	Hodnota/výchozí hodnota
Název	Název	Existující hodnota
Popis	Popis	Existující hodnota
Hladina	Hladina	Existující hladina (A-Plocha-G)

Vlastnost plochy	Vlastnost prostoru	Hodnota/výchozí hodnota
Styl	Styl	Styl plochy je převeden na styl prostoru. Vlastnosti jsou tam, kde je to možné, porovnány. Nové vlastnosti mají výchozí hodnoty. Další informace naleznete v části Převod stylů plochy na styly prostoru na straně 3031.
Modifikátory výpočtu	Modifikátory výpočtu	Existující modifikátory **POZNÁMKA** Ve výchozím nastavení jsou převedené modifikátory výpočtu použity pouze u základní plochy a základního obvodu prostoru.
Není použito	Geometrie	2D
Základní plocha	Základní plocha	Existující hodnota
Vypočtená plocha	Vypočtená plocha	Existující hodnota
Základní obvod	Základní obvod	Existující hodnota
Vypočtený obvod	Vypočtený obvod	Existující hodnota
Otočení	Otočení	Existující hodnota
Prostorový pohled	Prostorový pohled	Existující hodnota
Další informace (umístění)	Další informace (umístění)	Existující hodnoty
Není použito	Délka	Existující hodnota
Není použito	Šířka	Existující hodnota

POZNÁMKA Při převodu zastaralé plochy z aplikace Autodesk Architectural Desktop 2006 nebo starší na prostor budou odečtené plochy a šrafy v aplikaci AutoCAD Architecture ignorovány. Je-li třeba, můžete znovu odečíst jakékoli prázdné plochy, jak je popsáno v části Vytváření otvorů ve vysunutém 3D prostoru na straně 2967.

Pokud zastaralá oblast neobsahuje žádné přepsání vlastností zobrazení na úrovni stylu, bude vytvořena v migrovaném prostoru, aby odrážela výchozí vlastnosti výkresu u zastaralých ploch. Účelem je zachovat vizuální přesnost zastaralých ploch, u nichž nejsou přepsány vlastnosti zobrazení. Přepsání existujících vlastností stylu nebo objektu v zastaralých oblastech přenese migrované prostory vpřed.

V dřívějších verzích softwaru mohli uživatelé vytvářet plochy protínající sebe sama. Prostory nemohou protínat sebe sama. Během migrace je plocha, která protíná sebe sama, převedena na prostor, který protíná sebe sama, a zobrazí se tip k řešení s pokynem k přetažení uzlu základní hranice, aby byl vlastní průsečík odebrán. Další informace o přetažení uzlu získáte v části Úprava hranic prostoru pomocí uzlu na straně 2944.

Vlastnosti prostoru

Vlastnosti prostorových objektů jsou nakresleny a popsány dále v této kapitole. Některé vlastnosti jsou omezeny na konkrétní typy prostorů. 2D prostor například nemá žádné vlastnosti výšky.

Vlastnost	Typ prostoru	Popis
Kategorie Obecné		
Popis	Vše	Uživatelem definovaný popis prostoru.
Hladina	Vše	Určuje hladinu, na které je prostor umístěn. Ve výchozím nastavení je přiřazení hladiny definováno ve stylu prostoru.
Styl	Vše	Určuje styl prostoru. Styl definovaný v nástroji prostoru je výchozí.
Název	Vše	Název prostoru Pokud byl ve stylu prostoru definován seznam, je definovaný seznam názvů k dispozici jako rozevírací seznam. Další informace naleznete v části Připojení definice seznamu ke stylu prostoru na straně 3020.
Štítek	Vše (k dispozici pouze během přidání prostoru a ve vlastnostech nástroje)	Určuje štítek prostoru, který má být vožen při přidávání prostoru. Štítky prostoru jsou k dispozici ve vzorových výkresech dodávaných se softwarem. Můžete také vytvářet vlastní štítky prostoru.

Vlastnost	Typ prostoru	Popis
Asociativní	Vše	Označuje, zda je prostor asociativní, Geometrie asociativního prostoru je závislá na svých hraničních objektech. Asociativitu prostoru můžete po jeho přidání odpojit. **POZNÁMKA** Pokud vložíte neasociativní prostor, v poli Asociativní se bude zobrazovat hodnota Ne a bude jen ke čtení. Informace o změně asociativity prostoru uvádí část Nastavení prostoru jako asociativního nebo neasociativního na straně 2901.
Hranice odsazení	Vše	Určuje typ výpočtu, podle něhož se počítají 4 hranice prostoru (základní hranice, čistá hranice, použitelná hranice a hrubá hranice). ■ Ručně: uzly na jednotlivých hranicích použijete ke generování odsazení mezi jednotlivými hranicemi. ■ Podle stylu: definujte hranice definováním odsazení mezi nimi ve stylu prostoru. ■ Podle standardu <Název_standardu>: hranice prostoru a jejich vzájemná odsazení jsou určena uvedeným standardem výpočtu oblasti. Další informace najdete v části Zadání standardu výpočtu plochy pro výkres na straně 2938.
Modifikátory výpočtu	Vše	Označuje jakékoli modifikátory výpočtů pro prostor. Modifikátor výpočtu je vzorec, který mění hodnoty plochy a obvodu hranic prostoru. **POZNÁMKA** Chcete-li modifikátor použít u čisté, použitelné a hrubé hranice prostoru, vytvořte a použijte definici sady vlastností, která obsahuje vlastnosti pro vypočtenou oblast, a hodnoty obvodu pro tyto 3 hranice. Další informace naleznete v části Vlastnosti výkazu prostorů na straně 3080.

Vlastnost	Typ prostoru	Popis
Správce prostoru/zóny	Vše	Používá list Správce prostoru/zóny, ve kterém se zadávají informace používané ke zpracování prostorů v technických aplikacích. Další informace naleznete v části Úpravy vlastností povrchu prostoru na straně 2986.
Typ vytvoření	Neasociativní prostory (k dispozici pouze během přidávání prostoru a ve vlastnostech nástroje)	Určuje typ prostoru, který má být vytvořen: ■ Vložení: Vloží prostor podle nastavení cílové kóty ve stylu prostoru. Informace o nastavení cílových kót prostoru ve stylu prostoru najdete v části Zadání cílových kót pro prostor na straně 3019. ■ Obdélník: Umožňuje vytvořit pravoúhlý prostor pomocí kót definovaných uživatelem. ■ Polygon: Umožňuje vytvořit prostor sestavený z uživatelsky definovaných segmentů čáry a oblouku. ■ Generovat: umožňuje vytvoření prostoru z hraničních objektů. Prostor je asociativní vůči hraničním objektům.
Typ segmentu	Neasociativní polygonové prostory (k dispozici pouze během přidávání prostoru a ve vlastnostech nástroje)	Určuje, zda jsou jednotlivé segmenty polygonového prostoru čáry nebo oblouky.
Generovat prostorovou kategorii	Asociativní prostory (k dispozici pouze během přidávání prostoru a ve vlastnostech nástroje)	

Vlastnost	Typ prostoru	Popis
Povolit překrývající se prostory		Určuje, zda lze generovat prostory v hraničních objektech, které již prostor obsahují. Ve výchozím stavu je u tohoto nastavení nastavena možnost Ne.
Kategorie kót komponenty		
Typ geometrie	Vše	Určuje typ geometrie prostoru, který se má vytvořit: ■ 2D: slouží k vytvoření 2D prostoru. ■ Vysunutí: Vytvoří 3D prostory s výškou odsazenou od 2D geometrie. Vysunuté 3D prostory mají komponenty stěny a stropu a mohou obsahovat prostor nad stropem a pod podlahou. ■ Volný tvar: Vytvoří prostor 3D volného tvaru. 3D volný prostor lze generovat z hraničních objektů nebo převést z tvaru objemového prvku.
Celková výška prostoru	3D prostory	Určuje celkovou výšku prostoru včetně výšky od podlahy ke stropu, tloušťky podlahy, tloušťky stropu, prostoru nad stropem a prostoru pod podlahou. **POZNÁMKA** Tato hodnota je pro 3D volné prostory určena jen ke čtení.
Výška stropu	3D prostory	Určuje výšku stropu prostoru. **POZNÁMKA** Tato výška se počítá od horní části podlahy k dolní části stropu. Můžete definovat další tloušťku podlahy a stropu.
Tloušťka podlahy	3D prostory	Určuje tloušťku podlahy. Je-li tloušťka podlahy nastavena na hodnotu 0, nezobrazuje se žádná podlaha.

Vlastnost	Typ prostoru	Popis
Tloušťka stropu	3D prostory	Určuje tloušťku stropu. Pokud je tloušťka stropu nastavena na hodnotu 0, nezobrazuje se žádný strop.
Výška nad stropem	3D prostory	Určuje vzdálenost od horní hrany hranice stropu prostoru po horní hranu prostoru.
Výška pod podlahou	3D prostory	Určuje vzdálenost od spodní části podlahy prostoru ke spodní části prostoru.
Výchozí výška plochy	3D prostory	Určuje kombinovanou výšku sestávající z výšky stropu, tloušťky stropu a výšky nad stropem.
Zarovnání	Vysunuté 3D prostory	Určuje relativní svislou pozici bodu vložení prostoru u prostoru jako jednu z následujících hodnot: ■ Vrch podlahy ■ Spodek podlahy ■ Spodek prostoru pod podlahou (k dispozici pouze v případě, že je prostor pod podlahou větší než 0.) 3D volné prostory jsou vždy zarovnány na horní část podlahy.
Skutečná kategorie kót		
Délka	Vše	Určuje délku prostoru.
otvoru	Vše	Určuje šířku prostoru.
Základní plocha	Vše	Zobrazuje základní plochu prostoru. Při vkládání prostoru na základě cílových kót můžete zadat hodnotu základní plochy v případě, že jste se rozhodli oblast omezit.
Základní obvod	Vše	Zobrazuje základní obvod prostoru.
Základní objem	3D prostory	Zobrazuje základní objem prostoru.

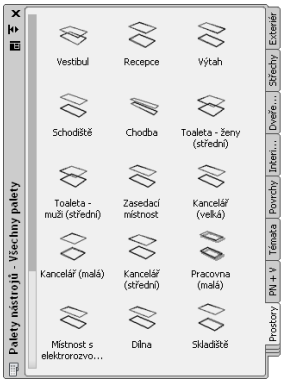
Vlastnost	Typ prostoru	Popis
Rozšířené kóty		
Rovina výpočtu 1 + výška 2	3D volné prostory	Určuje výšku pro výpočet ploch 3D volného prostoru ve dvou různých rovinách výpočtu. To je užitečné při výpočtu využitelné plochy prostoru bezprostředně pod střechou při dvou různých výškách místnosti.
Cílové kóty		
Cílová plocha	Neasociativní prostory založené na cílových kótách	Zobrazuje cílovou plochu definovanou ve stylu prostoru.
Maximální plocha	Neasociativní prostory založené na cílových kótách	Zobrazuje maximální plochu definovanou ve stylu prostoru.
Minimální plocha	Neasociativní prostory založené na cílových kótách	Zobrazuje minimální plochu definovanou ve stylu prostoru.
Umístění		
Otočení	Neasociativní prostory	Určuje otočení prostoru.
Prostorový pohled	Neasociativní prostory	Určuje výšku prostoru.
Další informace	Neasociativní prostory	Určuje umístění a systém souřadnic prostoru.

Kromě těchto vlastností objektu existuje ještě řada vlastností výkazu, které lze vypočítat a přiložit k prostoru. Jejich úplný seznam je uveden v části Vlastnosti výkazu prostorů na straně 3080.

Vytváření prostorů pomocí prostorových nástrojů

Nástroje, které nabízí aplikace AutoCAD Architecture, umožňují snadné rozmístění prostorů výběrem prostorového nástroje s určitým stylem a dalšími předdefinovanými vlastnostmi. Můžete použít nástroj s jeho výchozím nastavením, nebo změnit libovolné vlastnosti, které nejsou určeny stylem. Pomocí nástrojů hranic prostoru můžete také vytvořit nové prostory použitím vlastností nástroje na existující objekty.

Paleta nástrojů obsahující prostorové nástroje



Výchozí palety nástrojů v pracovním prostoru obsahují prostorové nástroje, které můžete použít a podle potřeby upravit. Součástí softwaru jsou navíc následující katalogy obsahující prostorové nástroje, které můžete přidat do palet nástrojů:

- Katalog základních nástrojů
- Katalog vzorových palet
- Katalog palety nástrojů

Další informace o zpřístupnění nástrojů v těchto katalozích naleznete v části Prohlížeč obsahu na straně 137.

Vlastní palety vytvořené správcem aplikace CAD nebo jinými uživateli mohou také obsahovat prostorové nástroje se styly prostorů a vlastnostmi, které jsou přizpůsobeny danému projektu nebo podnikovými standardům.

Generování asociativních prostorů

Asociativní prostory jsou ohraničeny objekty, které prostor definují. Při změně hraničních objektů se příslušným způsobem aktualizuje také prostor uvnitř nich. S asociativními prostory budete zpravidla pracovat při zadávání dokumentace k projektu.

Typy geometrie asociativních prostorů

Asociativní prostory mohou být 2D prostory, vysunuté 3D prostory nebo 3D volné prostory. Asociativní 2D nebo vysunutý 3D prostor je asociativní jen vůči objektům ve směrech X a Y půdorysu. Výška je buď 0, nebo je nastavena na uživatelem definovanou výšku vysunutí. 3D volný prostor je asociativní vůči objektům, které jej obklopují ve všech třech prostorových dimenzích.

Prostory mohou být asociativní vůči řadě 3D objektů a objektů skici. Seznam platných hraničních objektů uvádí část Platné hraniční objekty pro asociativní prostory na straně 2870.

Externí reference

Prostor může být asociativní vůči hraničním objektům v externích referencích. Změní-li se hraniční objekty v externí referenci, změní se také prostor v hostitelském výkresu. Prostory, které byly generovány v externí referenci, však nevstupují do interakce s hraničními objekty v hostitelském výkresu.

Hraniční objekty pro asociativní prostory

Asociativní prostory jsou ohraničeny objekty. Objekt musí splnit řadu podmínek, aby mohl ohraničovat prostor.

- Objekt musí být platný hraniční objekt pro asociativní prostory. Úplný seznam je uveden v části Platné hraniční objekty pro asociativní prostory na straně 2870.
- Vlastnost Ohraničené prostory objektu musí být nastavena na hodnotu Ano. Další informace uvádí část Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory pro hraniční objekty na straně 2876.

Platné hraniční objekty pro asociativní prostory

Následující tabulka uvádí všechny objekty, které jsou platné jako hraniční objekty pro asociativní prostory. Existují různé platné hraniční objekty pro 2D/vysunuté 3D prostory a 3D objekty volného tvaru. 3D volné tvary musí být ohraničeny objekty, které mají 3D geometrii, 2D a vysunuté 3D prostory mohou být také ohraničeny 2D skicou.

Všechny platné hraniční objekty musí mít nastavenu vlastnost Ohraničené prostory nastavenu na hodnotu Ano, aby z nich bylo možné generovat asociativní prostory. Vlastnost Ohraničené prostory u objektu se nachází na paletě vlastností. U objektů, které používají styly, lze ve stylu nastavit také vlastnost Ohraničené prostory. Výchozí hodnota nastavení je různá v závislosti na typu objektu. Objekty, jako jsou stěny a obvodové pláště, mají

výchozí hodnotu Ohraničené prostory nastavenu na Ano. Jiné objekty, jako jsou strukturální prvky nebo skici, mají výchozí hodnotu Ohraničené prostory Ne. Ke generování vlastních prostorů změňte podle potřeby vlastnosti hraničních prostorů objektů (jak je popsáno v části Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory pro hraniční objekty na straně 2876).

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Objekty, které jsou nastaveny jako hraniční objekty u asociativních prostorů a následně umístěny na zmrazené nebo skryté hladiny se nadále podílejí na generování asociativních prostorů. Objekty je možné generovat z neviditelných hraničních objektů. Pokud tomu tak je, zkontrolujte nastavení hladiny a podle potřeby zrušte u těchto hladin skrytí nebo zmrazení.

V následující tabulce jsou uvedeny všechny platné hraniční objekty pro 2D nebo vysunuté 3D objekty volného tvaru a také výchozí hodnota vlastnosti Ohraničené prostory při vkládání do výkresu:

Objekt	Objekt hranice pro 3D volné tvary	Objekt hranice pro 2D/vysunuté 3D prostory	Výchozí hodnota Ohraničené prostory
Stěna	Ano Prostor 3D volného tvaru je generován v bližší ploše tělesa stěny (na základním oblouku). **POZNÁMKA** Pokud modifikátor vytvoří ve stěně otvor nebo mezera, pak je při generování prostoru možné mezeru ignorovat v případě, že maximální hodnota velikosti mezery (viz část Definování maximální velikosti mezery pro asociativní prostory na straně 2891) je větší než šířka otvoru. Modifikátory půdorysu, modifikátory tělesa, interference, tažení, koncové hlavice a koncové hlavice otvorů jsou zahrnuty v geometrii generovaného prostoru.	Ano	Ano (podle stylu)
Obvodový plášť/Jednotka obvodového pláště	Ano Je generován 3D prostor volného tvaru v tělese obvodového pláště. Kolize, horní hrana, spodní hrana a profily rámů jsou zahrnuty v geometrii generovaného prostoru. **POZNÁMKA** Prázdné buňky nebo otvory vytvořené modifikátorem obvodového pláště nemají vliv na generování prostoru. Ignorují se a prostor se generuje tak, jako kdyby byl obvodový plášť uzavřen.	Ano	Ano (podle stylu)

Objekt	Objekt hranice pro 3D volné tvary	Objekt hranice pro 2D/vysunuté 3D prostory	Výchozí hodnota Ohraničené prostory
Sestava dveří a oken	Ano Prostor 3D volného tvaru je generován v bližší ploše rámu (na základní křivce) Kolize a profily rámů jsou zahrnuty v geometrii generované hranice prostoru. **POZNÁMKA** Prázdné buňky nebo otvory vytvořené sestavením dveří a okna nemají vliv na generování prostoru. Ignorují se a prostor se generuje tak, jako kdyby byla sestava uzavřena.	Ano	Ano (podle stylu)
Dveře/Okno	Ano **POZNÁMKA** Jsou-li dveře, okno nebo zárubeň ukotveny ve stěně, je nastavení hodnoty Ohraničené prostory stěny použito také u zárubně. Tvar zárubně rovněž definuje zárubně v generovaných prostorech volného tvaru.	Ano	Dveře/Okno: Ano (podle stylu) Zárubeň: Ano
Objemový prvek	Ano 3D prostor volného tvaru je generován v bližší ploše tělesa objemového prvku.	Ano 2D/vysunutý 3D prostor je generován v bližší ploše tělesa objemového prvku v jeho dolní části.	Ne (podle stylu)
Střecha	Ano 3D prostor volného tvaru je generován v bližší ploše tělesa střechy.	Ne	Ano
Střešní deska	Ano 3D prostor volného tvaru je generován v bližší ploše tělesa střešní desky (na rovině řezu).	Ne	Ano (podle stylu)

Objekt	Objekt hranice pro 3D volné tvary	Objekt hranice pro 2D/vysunuté 3D prostory	Výchozí hodnota Ohraničené prostory
	Modifikátory tělesa, střešní plášť a tělesa podbití jsou zahrnuty v geometrii generované hranice prostoru. **POZNÁMKA** Interference a otvory ve střešní desce budou při generování prostoru ignorovány.		
Deska	Ano 3D prostor volného tvaru je generován v bližší ploše tělesa desky (na rovině řezu). Modifikátory tělesa, střešní plášť a tělesa podbití jsou zahrnuty v geometrii generované hranice prostoru. **POZNÁMKA** Interference a otvory ve střešní desce budou při generování prostoru ignorovány.	Ne	Ano (podle stylu)
Konstrukční prvek	Ano Prostor volného tvaru je generován v bližší ploše tělesa prvku (na základní křivce). Otvory nebo mezery v konstrukčním prvku jsou při určení umístění hranice prostoru ignorovány.	Ano	Ne (podle stylu)
Vícepohledový blok	Ano Aby bylo možné ohraničit 3D prostory volného tvaru, musí vícepohledový blok obsahovat objekty, které mají 3D geometrii a které jsou platnými hraničními objekty prostorů. Ke generování prostoru se používá geometrie uložená v bloku modelového pohledu. Prostor je generován z modelové geometrie (dole).	Ano	Ne (podle stylu)
Vlastní bloky zobrazení	Ano	Ne	Ano (podle stylu)
Blok	Ano Aby bylo možné ohraničit 3D prostory volného tvaru, musí blok obsahovat objekty, které mají 3D geometrii a které jsou platnými hraničními objekty prostorů.	Ano	Závisí na objektech v bloku

Objekt	Objekt hranice pro 3D volné tvary	Objekt hranice pro 2D/vysunuté 3D prostory	Výchozí hodnota Ohraničené prostory
Externí reference	Ano Aby bylo možné ohraničit 3D prostory volného tvaru, musí externí reference obsahovat objekty, které mají 3D geometrii a které jsou platnými hraničními objekty prostorů.	Ano	Ano
Úsečka	Ne	Ano	Ne
Kružnice	Ne	Ano	Ne
Křivka	Ne	Ano	Ne
3D křivka	Ne	Ano	Ne
Elipsa	Ne	Ano	Ne
Spline	Ne	Ano	Ne
Oblouk	Ne	Ano	Ne

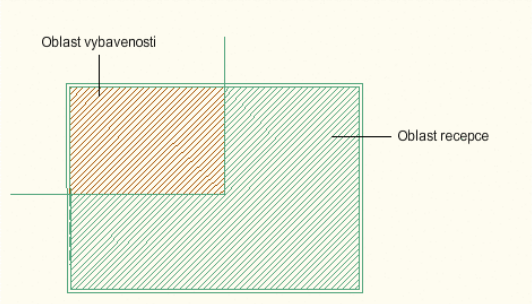
TIP 3D tělesa aplikace AutoCAD nejsou platnými objekty hranic prostorů. Aby bylo možné pomocí 3D tělesa generovat prostor, použijte některou z následujících metod:

- Převeďte 3D těleso na objemový prvek podle popisu v části Vytvoření objemového prvku z trojrozměrného tělesa na straně 1002 a pomocí objemového prvku generujte prostor.
- Těles ohraničte křivkou, kterou použijete k vytvoření prostoru.

Nástroj Oddělovač prostorů

Kromě standardních objektů, které lze použít jako hraniční objekty prostorů, můžete také používat nástroj Oddělovač prostorů, který umožňuje oddělit prostory v případě, že neexistuje žádný skutečný objekt, kterým by je bylo možné oddělit. To může nastat například v případě, že máte v rámci jedné místnosti dvě plochy s různými funkcemi.

Použití nástroje Oddělovač místností k vytvoření dvou různých prostorů uvnitř jedné místnosti



1 Na paletě nástrojů Prostory vyberte nástroj Oddělovač prostorů.

Jestliže rozvržení palet nezahrnuje paletu Prostory, otevřete Prohlížeč obsahu (karta Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu) a vyhledejte položku „Oddělovač prostoru“.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat prostor, který chcete rozdělit, a klepnout na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ Rozdělit prostor.

2 Na obrazovce určete dělicí čáru.

TIP Pro vytvoření dělicí čáry využívá Oddělovač prostorů křivku, takže můžete vytvořit vícesegmentovou oddělovací čáru.

3 Stisknutím klávesy Enter dokončete oddělovací čáru.

4 Chcete-li oddělovací čáru odstranit, můžete ji buď vymazat z výkresu, nebo ji můžete vybrat a nastavit její vlastnost Ohraničené prostory na paletě Vlastnosti na možnost Ne.

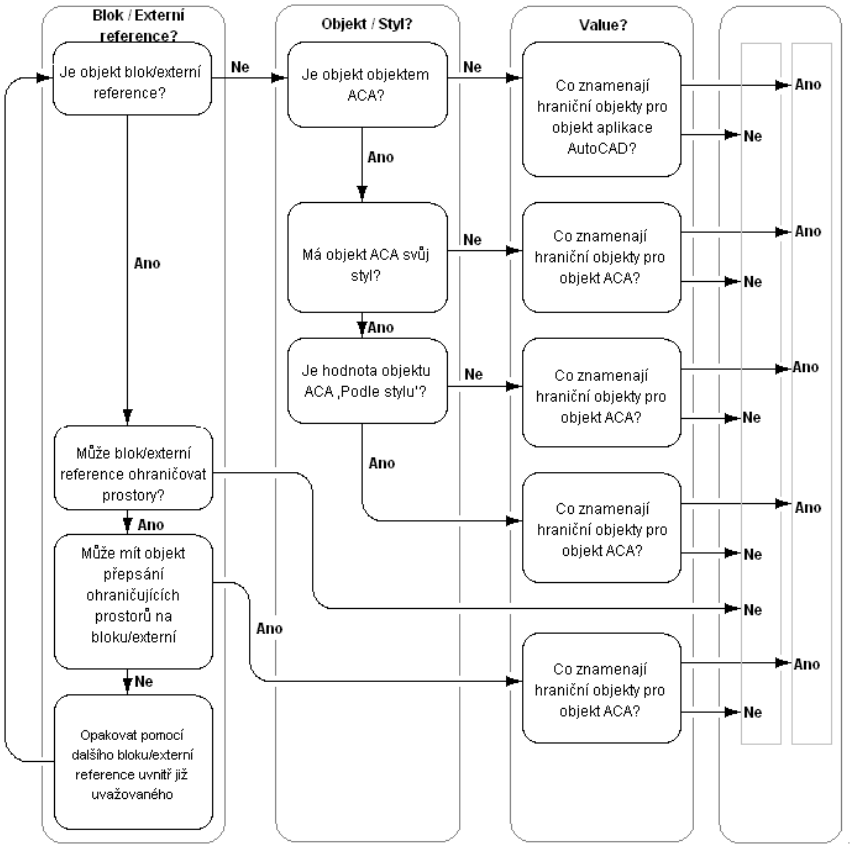
Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory pro hraniční objekty

Objekty, které mají představovat hranici asociativního prostoru, musí mít u vlastnosti Ohraničené prostory před generováním prostoru nastavenu hodnotu Ano. Tuto vlastnost můžete nastavit u objektu, nebo u objektů používajících styly ji lze nastavit ve stylu objektu.

TIP Před nastavením vlastnosti Ohraničené prostory u objektu hranice na hodnotu Ano ověřte, zda je tento typ objektu platným objektem pro prostor, jenž chcete generovat: Střecha nebo střešní deska je například platným objektem hranice pouze pro 3D volné prostory a nelze ji použít ke generování vysunutého 3D prostoru nebo 2D prostoru, a to ani v případě, že je vlastnost Ohraničené prostory desky nastavena na hodnotu Ano.

Následující přehled ukazuje, jak nastavení vlastnosti Ohraničené prostory u hraničních objektů ovlivňuje generování asociativních prostorů. Podrobné informace o nastavení vlastnosti Ohraničené prostory u objektu hranice získáte v následujících částech.

Všimněte si, že pojem „objekt aplikace AutoCAD“ v následujícím přehledu odkazuje na skici aplikace AutoCAD (čáry, oblouky, kružnice, křivky atd.).



Migrace profilů z dřívějších verzí aplikace

Mechanismus, který definuje objekty jako hraniční objekty prostorů, se počínaje aplikací AutoCAD Architecture 2009 změnil. V předchozích verzích se objekty při generování prostoru vybíraly pomocí filtru objektů. V aplikaci AutoCAD Architecture 2011, měl každý objekt vlastní vlastnost Ohraničené prostory na paletě vlastností nebo ve stylu objektu a byl zde definován jako objekt hranice.

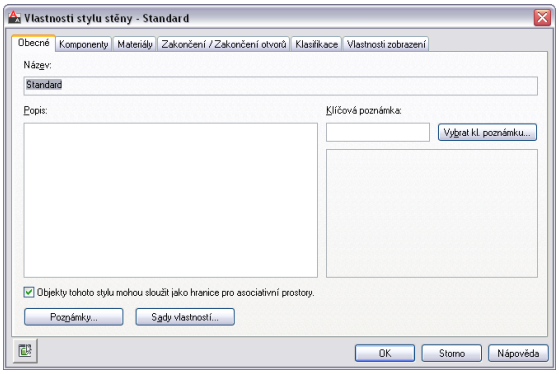
Při importu profilu (soubor ARG) z dřívější verze se vlastnost Ohraničené prostory na paletě vlastností nezobrazuje u skici aplikace AutoCAD (čáry, oblouky, kružnice a křivky) v importovaném profilu. Aby bylo možné tuto vlastnost skici aplikace AutoCAD zobrazit, zadejte na příkazový řádek příkaz **AecSpaceDisplayBoundSpacesProperty**. Tím se aktivuje zobrazení vlastnosti Ohraničené prostory pro skicu aplikace AutoCAD na paletě vlastností.

Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory ve stylu objektu

Tento postup slouží k nastavení vlastnosti Ohraničené prostory u objektů určených k ohraničení asociativních prostorů ve stylu objektu. Tuto metodu lze použít u všech hraničních objektů, které používají styly. Jakmile je styl objektu nastaven na možnost Ohraničené prostory, všechny objekty tohoto stylu budou ohraničovat asociativní prostory. Vlastnost Ohraničené prostory u samostatného objektu daného stylu však lze přepsat na paletě vlastností.

Pokud by však například stěny konkrétního stylu – například u stěn toalety nebo polovičních stěn kuchyňské linky – normálně neměly být použity jako hraniční objekty, můžete vlastnost Ohraničené prostory u stylu stěny nastavit na hodnotu Ne tak, aby jakékoli stěny tohoto stylu byly při generování prostoru ignorovány.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty.
3. Rozbalte požadovanou kategorii objektů a vyberte styl, na který chcete vlastnost Ohraničené prostory nastavit.
4. Klepněte na kartu Obecné.
5. Zaškrtněte pole Objekty tohoto stylu mohou sloužit jako hranice pro asociativní prostory.



6. Klepněte na tlačítko OK.

Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory na paletě vlastností

Tento postup slouží k nastavení vlastnosti Ohraničené prostory u objektů určených k ohraničení asociativních prostorů na paletě vlastností. Tuto metodu lze použít u všech hraničních objektů, bez ohledu na to, zda používají styly. Pokud pro vlastnost Ohraničené

prostory na paletě vlastností nastavíte jinou hodnotu než ve stylu objektu, nastavení na paletě vlastností přepíše nastavení ze stylu.

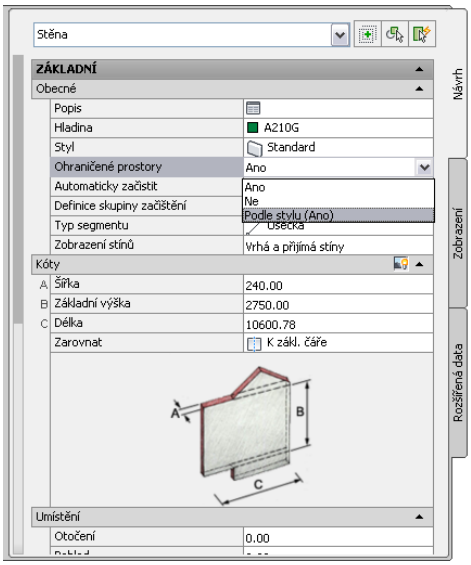
TIP Chcete-li definovat stěny, které nepředstavují hraniční objekty prostorů, je třeba tyto stěny umístit do jiné skupiny začištění než stěny, které jako hranice prostorů skutečně fungují. Jinak začištění přinese neočekávané výsledky.

1. Vyberte objekt, pro který chcete nastavit vlastnost Ohraničené prostory, a poklepejte na něj.
2. Na paletě vlastností zobrazte nastavení vlastnosti Ohraničené prostory v některém z následujících umístění:

Typ objektu	Umístění vlastnosti Ohraničené prostory
Architektonické objekty:	Rozbalte kategorii Obecné.
Objekty skici:	Rozbalte kategorii Rozšířené.

POZNÁMKA Vlastnost Ohraničené prostory se nezobrazí při otevření výkresu v prostředí nástroje Object Enabler aplikace AutoCAD Architecture, jako je AutoCAD, Civil 3D nebo Land Desktop nebo při spuštění aplikace AutoCAD Architecture jako aplikace AutoCAD. Zobrazí se pouze v úplných instalací aplikace AutoCAD Architecture nebo AutoCAD MEP.

3. U hraničních prostorů vyberte některou z následujících možností:
   - Podle stylu (Ano/Ne): Tento objekt používá nastavení Ohraničené prostory definované ve stylu objektu. Jedná se o výchozí nastavení objektů, které mají styly.
   - Ano: Tento objekt může vázat asociativní prostory.
   - Ne: Tento objekt nemůže vázat asociativní prostory.



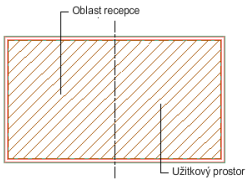
Zobrazení všech objektů ohraničených prostorů v grafické oblasti

Ve velkých výkresech může být někdy náročné určit, které objekty mohou sloužit jako hraniční objekty prostorů. Pokud se pokoušíte generovat asociativní prostory a získáte neočekávané výsledky nebo chybové zprávy, příčinou často bývají chybné hraniční objekty.

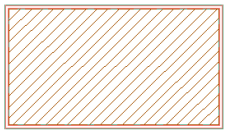
Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Dotaz ➤ ➤ Zobrazit hranice prostoru čímž zobrazíte pouze ty objekty na kreslicí ploše, které jsou právě definovány jako hraniční objekty. Jestliže se nezobrazí jeden z objektů, které pro hranici prostoru potřebujete, objekt není platným objektem hranice nebo u něj byla vlastnost Ohraničené prostory nastavena na hodnotu Ne.

Objekty ve zmrazených, skrytých nebo uzamknutých hladinách lze použít jako hraniční objekty pro asociativní prostory. Pokud se rozhodnete zobrazit všechny hraniční objekty na kreslicí ploše, zobrazí se také zmrazené a skryté objekty. Pokud ukončíte režim pouze pro zobrazení hraničních objektů, budou tyto objekty znovu skryty nebo zmrazeny a nadále se nezobrazí. Jestliže se rozhodnete zůstat v zobrazení hraničních objektů, tyto objekty zůstanou viditelné, dokud se nevrátíte do normálního zobrazení.

V následujícím příkladu chcete generovat dva prostory z níže uvedené geometrie pro dvě různé funkční oblasti ve vestibulu. Je však generován pouze jeden prostor:



Chcete-li zjistit, zda existuje problém s hraničními objekty, zobrazte pouze hraniční objekty a získáte tento výsledek:



Na jeho základě můžete odvodit, že čára, která by měla oddělovat dvě funkční oblasti, má aktuálně nastavenou vlastnost Ohraničené prostory na hodnotu Ne. Po dokončení příkazu k zobrazení hraničních objektů můžete odpovídajícím způsobem změnit příslušnou vlastnost (Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory na paletě vlastností na straně 2878), abyste získali správný výsledek:

1 Přibližte na kreslicí plochu tak, aby byly viditelné všechny požadované prostory.

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Dotaz ➤ ➤ Zobrazit hranice prostoru .

3 Vyberte jednu z následujících možností:

Chcete-li...	Pak
zobrazit hraniční objekty a asociativní prostory	stiskněte klávesu ENTER. **POZNÁMKA** Pohled zahrnuje hraniční objekty na zmrazených, skrytých a uzamknutých hladinách.

Chcete-li...	Pak
zobrazit pouze hraniční objekty, ale ne asociativní prostory	zadejte možnost **S** (Skrýt asociativní prostory).
ukončit příkaz a obnovit původní nastavení viditelnosti	zadejte možnost **K** (Konec). **POZNÁMKA** Veškeré hraniční objekty na skrytých, zmrazených nebo uzamknutých hladinách se už nebudou zobrazovat.

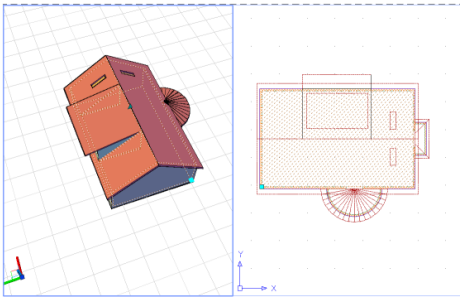
Generování asociativního prostoru

Tento postup slouží ke generování asociativního prostoru. Asociativní prostory jsou generovány z hraničních objektů a jsou při jejich změně aktualizovány.

Asociativní prostory 3D volných tvarů

Chcete-li vytvořit asociativní prostor 3D volného tvaru, musí být prostor plně ohraničený objekty ve všech plochách.

Generování 3D volného prostoru



Asociativní 2D a vysunuté 3D prostory

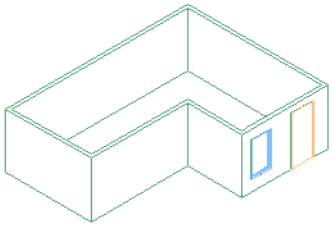
Při generování asociativního 2D nebo vysunutého 3D prostoru z hraničních objektů určují hraniční objekty rozsahy prostoru ve směrech X a Y, a prostor je asociativní vůči těmto nastavením. Směr Z je buď 0 (pro 2D prostor) nebo se jedná o uživatelem definovanou výšku vysunutí (ve vysunutých 3D prostorech).

Pro asociativní 2D nebo vysunutý 3D prostor můžete definovat mezeru povolenou mezi kolineárními hraničními objekty. To může být užitečné například v případě, že jste vytvořili

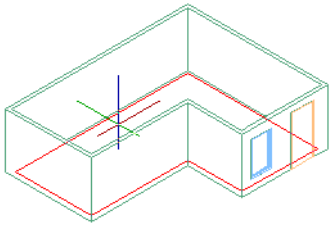
půdorys budovy pomocí čar a vyjádřili jste okna a dveře jako mezery mezi čarami. Pro tyto mezery lze nastavit toleranci a software vypočte chybějící geometrii ze stávajících kolineárních segmentů čar. (Za mezery se nepokládají otvory ve stěnách, dveře a okna AEC.)

POZNÁMKA Mezery jsou povoleny pouze mezi kolineárními segmenty, které neobsahují jiné hraniční objekty, nikoli mezi objekty, které jsou ve vzájemných jiných úhlech, nebo mezi kolineárními segmenty, kdy mezera obsahuje jiné hraniční objekty.

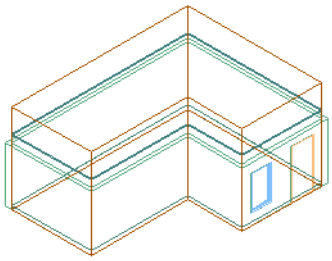
Generování vysunutého 3D prostoru ze stěn



existující stěny, dveře a okno



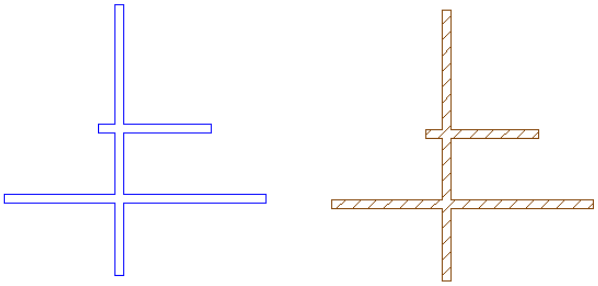
zvolte vnitřní bod



výsledek

Ve zvláštním případě lze asociativní 2D nebo vysunutý 3D prostor generovat z obrysu objektu ve výkresu. V takovém případě bude obrys objektu použit jako hranice nového prostoru. Pokud například generujete prostory z obrysů stěny, budou prostory generovány z obvodu stěny.

Stěny (vlevo) a prostor generovaný z obrysů stěn (vpravo)



DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ V dřívějších verzích softwaru nebyly objekty, které byly kvůli zmrazené nebo skryté hladině neviditelné, nikdy zahrnuty do generování nebo aktualizací asociativních prostorů. Počínaje touto verzí jsou zmrazené a skryté objekty zahrnuty do generování prostoru aktualizovány při nastavení jako hraniční objekty.

Generování asociativního prostoru

1 Ověřte, zda všechny potřebné hraniční objekty mají vlastnost Ohraničené prostory nastavenu na hodnotu Ano.

TIP Klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Dotaz ➤ ➤ Zobrazit hranice prostorů zobrazte všechny objekty, u nichž je vlastnost Ohraničené prostory nastavena na hodnotu Ano (včetně objektů na zmrazených, skrytých a uzamknutých hladinách.) Jestliže výběr neodpovídá vašim potřebám, zrušte generování prostoru a nejprve změňte vlastnost Ohraničené prostory u všech nezbytných objektů, jak je popsáno v části Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory pro hraniční objekty na straně 2876.

2 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj prostoru, který chcete použít, a vyberte jej.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Prostor ➤ Generovat prostor .

3 U hranic odsazení vyberte, jakým způsobem budou vypočteny 4 hranice prostoru (základní, čistá, použitelná a hrubá). Informace o hranicích prostoru naleznete v části Práce s hranicemi prostoru na straně 2932.

- Ruční: Čisté, použitelné a hrubé hranice lze ručně upravovat pomocí uzlů.

- Podle stylu: Čisté, použitelné a hrubé hranice jsou od základní hranice odsazeny podle hodnoty definované ve stylu prostoru. Další informace uvádí část Zadání odsazení hranice prostoru ve stylu prostoru na straně 3019.
- Podle standardu <Název_standardu>: Čisté, použitelné a hrubé hranice jsou definovány podle uvedené standardu výpočtu plochy. Další informace uvádí část Zadání standardu výpočtu plochy pro výkres na straně 2938.

4 Na paletě Vlastnosti vyberte v části Typ vytvoření položku Generovat.

POZNÁMKA Vlastnost Asociativní se pojí s položkou Typ vytvoření. Je-li u položky Typ vytvoření nastavena možnost Generovat, použije se pro asociativní nastavení výchozí možnost Ano. Je-li u položky Typ vytvoření nastavena možnost Vložit, Obdélník, nebo polygon, použije se pro asociativní nastavení výchozí možnost Ne s nastavením pouze pro čtení.

5 Chcete-li povolit překrývající se prostory, kde byste mohli generovat prostory z hranic, které již obsahují prostor, vyberte možnost Ano.

To může být užitečné, pokud chcete generovat prostory z výkresu s křížovým prostorem, který již prostory obsahuje, ale potřebujete generovat prostory s různým nastavením (například s jiným standardem výpočtu plochy).

6 Pro typ geometrie vyberte některou z následujících hodnot:

- 2D: generuje asociativní 2D prostor.
- Vysunutí: generuje asociativní vysunutý 3D prostor. U vysunutého 3D prostoru, je výška (Z) definována uživatelem a je v prostoru použita jednotně.
- Volný tvar: generuje asociativní 3D prostor volného tvaru.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Popisy dalších nastavení prostorů na paletě vlastností najdete v části Vlastnosti prostoru na straně 2863.

7 Před vytvořením prostorů můžete provést tyto dva volitelné kroky, které vám pomohou úspěšně vytvořit prostory:

- Ověřte, zda všechny potřebné hraniční objekty mají vlastnost Ohraničené prostory nastavenu na hodnotu Ano. Tuto akci provedete zadáním příkazu **sh** (SHow Bounding Objects – Zobrazit ohraničující objekty). Tato možnost zobrazí všechny objekty, jejichž vlastnost Ohraničené prostory je nastavena na hodnotu Ano. Pokud se objekt, který pro prostor

potřebujete, nezobrazí, můžete generování prostoru zrušit a nejprve změnit vlastnost Ohraničené prostory objektu na hodnotu Ano.

- Ověřte, zda jsou na kreslicí ploše viditelné všechny hraniční objekty. Pokud je to nutné, přibližte nebo oddalte požadované objekty a pak zadejte příkaz **v** (resetování viditelných hranic). Tím se kreslicí ploše aktualizuje.

8 Ve výkresu generujte prostory tímto způsobem:

Chcete-li...	Pak…
generovat 3D volný prostor	Zadejte **G** (Generovat vše).
generovat 2D nebo vysunutý 3D prostor	použijte jednu z následujících možností: - Zadáním písmene **G** (Generovat vše) vygenerujte prostory pro všechny viditelné hranice. - Vyberte vnitřek uzavřených hranic, abyste z nich mohli generovat prostory.

Generování asociativních prostorů z externích referencí a bloků

Asociativní prostory lze generovat z objektů v externích referencích a blocích. Postup se mezi předchozí verzí aplikace AutoCAD Architecture a stávající verzí změnil. V následujících částech jsou popsány změny a pracovní postupy doporučované k použití externích referencí a bloků ke generování prostorů.

Automatická aktualizace asociativních prostorů prostřednictvím externích referencí

Asociativní prostory obklopené objekty v externích referencích jsou nyní součástí automatické aktualizace asociativních prostorů. Ruční aktualizace již nejsou nutné.

Přenesení prostorů externích referencí z dřívějších verzí aplikace AutoCAD Architecture

Mechanismus, který definuje objekty skici (úsečka, oblouk, kružnice, křivka) jako hraniční objekty prostorů, se počínaje aplikací AutoCAD Architecture 2009 změnil. V předchozích verzích se hranice skici vybíraly použitím filtru objektu při generování prostoru. V aplikaci AutoCAD Architecture 2011 má každý objekt skici vlastní vlastnost Ohraničené prostory

na paletě vlastností a lze jej zde definovat jako objekt hranice. Externí reference a bloky navíc teď také mají vlastnost Ohraničené prostory.

Při přenosu výkresu s asociativními prostory, který používá jako hraniční objekty skicu zaznamenáte následující chování:

- Všechny úsečky, oblouky, kružnice a křivky (stejně jako obrysy objektů vybrané pomocí filtru Všechny skici), které byly definovány jako hraniční objekty v hostitelském výkresu, budou mít nastavení Ohraničené prostory správně převedené na nový mechanismus a budou nadále ohraničovat prostory.
- Všechny úsečky, oblouky, kružnice a křivky z dosud nepřenesených externích referencí však nebudou nadále fungovat jako hraniční objekty prostorů v hostitelském výkresu, takže v případě aktualizace prostorů v hostitelském výkresu (nebo generování nových prostorů) se generování ani aktualizace těchto objektů skici externí reference nezdaří.

Aby bylo možné prostory aktualizovat správně, můžete u ovlivněných objektů skici použít přepsání externí reference (viz část Změnění konfigurace zobrazení používané v odkazovaných výkresech na straně 824). Případně můžete otevřít výkres externí reference, nastavit vlastnost Ohraničené prostory u požadovaných objektů skici na Ano, znovu načíst externí referenci a znovu generovat prostory.

POZNÁMKA Pokud převádíte výkresy s externími referencemi a asociativními prostory z předchozí verze, dojde při prvním otevření hostitelského výkresu ke značnému zpoždění výkonu. Jedná se však pouze o jednorázový efekt, po otevření a uložení hostitelského výkresu a jeho přidružených výkresů externích referencí v aktuální verzi se výkon pro všechny budoucí relace vylepší.

Generování prostorů z externích referencí nebo bloků pomocí nastavení externí reference nebo bloku

V externí referenci nebo bloku můžete definovat objekty jako hraniční objekty pro prostory. Objekt lze použít ke generování prostorů v hostitelském výkresu.

Aby bylo možné použít hraniční objekty z externí reference v hostitelském výkresu, musí u externí reference být vlastnost Ohraničené prostory nastavena na hodnotu Ano. (Toto je výchozí nastavení při vkládání externí reference.) Je-li vlastnost Ohraničené prostory externí reference nastavena na hodnotu Ano, budou všechny objekty v ní obsažené, u nichž je vlastnost Ohraničené prostory nastavena na hodnotu Ano, také použity ke generování prostorů v hostitelském výkresu. Je-li vlastnost Ohraničené prostory externí reference nastavena na hodnotu Ne, budou veškeré objekty v externí referenci při generování prostorů v hostitelském výkresu ignorovány, bez ohledu na to, zda je u nich vlastnost Ohraničené prostory nastavena na hodnotu Ano.

Tyto kroky proveďte, chcete-li použít hraniční objekty z křížové reference ke generování prostorů v hostitelském výkresu:

1. Nastavte vlastnost Ohraničené prostory požadovaných objektů ve výkresu externí reference na hodnotu Ano. Pokyny najdete v části Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory pro hraniční objekty na straně 2876.
2. Pokud chcete generovat prostory, nastavte referenci na výkres do hostitelského výkresu.
3. Vyberte externí referenci.
4. Na paletě vlastností rozbalte kategorii Rozšířené.
5. Ověřte, zda je vlastnost Ohraničené prostory nastavena na hodnotu Ano.
6. Podle popisu v části Generování asociativního prostoru na straně 2882 vygenerujte prostory.

Tento mechanismus vám umožňuje generovat různé prostory z více instancí stejné externí reference, protože stejnou odkazovanou geometrii je možné použít jako hranici prostoru pouze v jediné instanci.

POZNÁMKA Externí reference v Navigátoru projektů mají pro vlastnost Ohraničené prostory jiné výchozí nastavení. Ve výchozím nastavení mají externí reference přiřazené k prvkům, konstrukčním prvkům a pohledům z Navigátoru projektů u vlastnosti Ohraničené prostory nastavenou hodnotu Ano. Externí reference připojené k listům z Navigátoru projektů pak mají vlastnost Ohraničené prostory nastavenu na hodnotu Ne.

Bloky fungují na stejném principu s tou výjimkou, že vlastnost Ohraničené prostory bloku závisí na vlastnostech Ohraničené prostory objektů uvnitř bloku. Pokud žádný objekt uvnitř bloku nemá vlastnost Ohraničené prostory nastavenu na hodnotu Ano, pak bude vlastnost Ohraničené prostory bloku nastavena na hodnotu Ne. Je-li uvnitř bloku nejméně jeden objekt, jehož vlastnost Ohraničené prostory je nastavena na hodnotu Ano, pak bude vlastnost Ohraničené prostory bloku také nastavena na hodnotu Ano.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Pokud změníte vlastnosti Ohraničené prostory u objektů uvnitř bloku pomocí editoru bloků, nebudou tyto změny při uložení a zavření editoru bloků automaticky aktualizovány v hostitelském výkresu. Chcete-li ověřit, zda jsou všechny prostory správně aktualizovány, je třeba ručně aktualizovat všechny ovlivněné prostory, jak je popsáno v části Ruční aktualizace asociativních prostorů na straně 2895.

Jsou-li bloky nebo externí reference vnořené a blok nebo externí reference v hierarchii má vlastnost Ohraničené prostory nastavenu na hodnotu Ne, pak všechny bloky a externí reference v nich vnořené k ohraničení prostorů použity nebudou, a to ani v případě, že některé z vnořených bloků nebo externích referencí obsahují objekty, jejichž vlastnost

Ohraničené prostory je nastavena na hodnotu Ano. Aby bylo možné používat hraniční objekty z vnořených bloků a externích referencí, musí být u obsahující úrovně nastavena vlastnost Ohraničené prostory na hodnotu Ano.

V případě otevření zastaralého výkresu v aplikaci AutoCAD Architecture 2011 budou všechny bloky a externí reference obsahující hraniční objekty ve výchozím nastavení mít vlastnost Ohraničené prostory nastavenu na hodnotu Ano.

Generování prostorů z externích referencí pomocí přepsání v hostitelském výkresu

Jestliže nechcete u vlastnosti Ohraničené prostory objektů ve výkresu s externí referencí provádět změny, můžete pomocí přepsání v hostitelském výkresu změnit hraniční objekty v externích referencích, aniž byste výkres s externí referencí měnili. Jestliže například pracujete jako stavební inženýr a obdržíte architektonický výkres, z něhož chcete generovat prostory, ale zároveň nechcete měnit jakékoli hraniční objekty v původním výkresu, můžete vytvořit externí referenci na výkres do nového hostitelského výkresu a přepsat tak vlastnost Ohraničené prostory objektů externí reference v novém hostitelském výkresu. Zdrojový výkres se nezmění, ale stále je možné generovat prostory v novém výkresu, které se liší od prostorů generovaných ve výkresu s externí referencí.

Přepsání vlastností Ohraničené prostory objektů externí reference v hostitelském výkresu

1. Vytvořte externí referenci na výkres, z něhož chcete v hostitelském výkresu generovat prostory.
2. Vyberte externí referenci.
3. Na paletě vlastností rozbalte kategorii Rozšířené.
4. Ověřte, zda je u vlastnosti Ohraničené prostory nastavena hodnota Ano.
5. Zobrazte všechny hraniční objekty ve výkresu (hostitelském i s externí referencí)

   klepnutím na kartu Výchozí ➤ panel Dotaz ➤ ▾ ➤ Zobrazit hranice prostoru .

   Jestliže objekty zobrazené pomocí tohoto příkazu neodpovídají vašim potřebám, je nutné zrušit generování prostoru a nejprve použít přepsání u vlastnosti Ohraničené prostory u požadovaných objektů externí reference.
6. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecSpaceSetBoundingObjects**.
7. Vyberte požadované hraniční objekty v externí referenci a stiskněte klávesu ENTER.

8 Na příkazovém řádku zadejte A (Ano) ke generování přepsání a stiskněte klávesu ENTER.

POZNÁMKA Přepsání externí reference je platné pouze u vybrané instance externí reference v hostitelském výkresu, kde je nastavena. Je-li stejný výkres s externí referencí odkazován do jiného hostitelského výrazu nebo jako jiná instance do stejného hostitelského výkresu, přepsání neexistují.

Pokud nyní generujete prostory, budou nyní všechny přepsané objekty v externí referenci použity ke generování prostorů.

9 Jestliže jste dosud nepoužili žádná přepsání a nelze vyhledat žádné platné hranice prostoru, protože žádný z objektů ve výkresu externí reference nemá vlastnost Ohraničené prostory nastavenu na hodnotu Ano nebo objekty neuzavírají platný prostor, zobrazí se dialogové okno úlohy s výzvou k výběru objektů, které mají ohraničovat prostory.

10 V takovém případě vyberte jako hraniční objekty všechny viditelné objekty nebo vyberte jednotlivé objekty a stiskněte klávesu ENTER. Tím se automaticky nastaví vlastnosti Ohraničené prostory u všech vybraných objektů na hodnotu Ano, a pokud jsou tyto objekty v externích referencích, bude k nim v aktuálním výkresu použit přepsání.

Z objektů v externí referenci můžete odebrat přepsání hranice prostoru. V případě odebrání přepsání se znovu použije nastavení vlastnosti Ohraničené prostory objektů externí reference.

Odebrání přepsání hranice prostoru z objektu v externí referenci

1 Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecSpaceSetBoundingObjects**.

2 Vyberte hraniční objekty v externí referenci, z níž chcete přepsání odebrat, a stiskněte klávesu ENTER.

3 Na příkazovém řádku zadejte R (odebRat přepsání) a stiskněte klávesu ENTER.

4 Pokud je to nutné aktualizujte prostory ve výkresu.

Generování prostorů z výkresu s externí referencí obsahujícího prostory

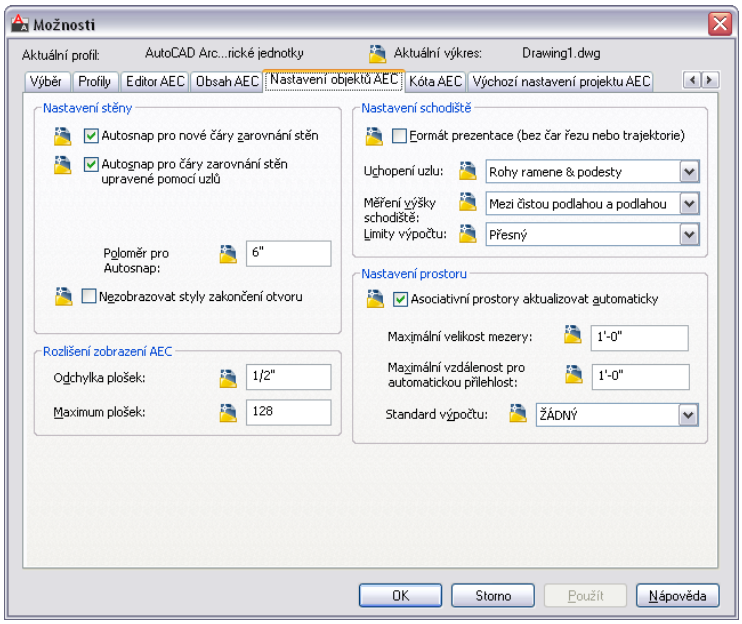
Pokud obdržíte výkres s prostory, ale chcete generovat jinou sadu prostorů, ověřte, zda je možnost Povolit překrývající se prostory na paletě vlastností nastavena na Ano a teprve potom vyberte prostory. Jinak lze prostory generovat pouze v oblastech, které neobsahují prostor z externí reference.

Definování maximální velikosti mezery pro asociativní prostory

Pokud generujete 2D nebo vysunuté 3D prostory, je možné definovat povolenou velikost mezery mezi kolineárními hraničními objekty. Software vypočte chybějící segmenty a vytvoří z nich profil prostoru. Nelze definovat velikost mezery pro 3D prostory volného tvaru.

1 Klepněte na položku ➤ Možnosti.

2 Klepněte na kartu Možnosti objektu AEC.



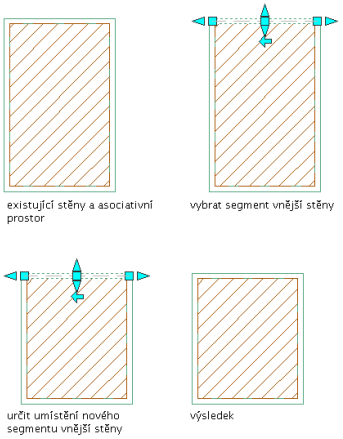
3 V části Maximální velikost mezery vyberte největší mezeru, kterou mezi hraniční objekty asociativního prostoru chcete povolit.

4 Klepněte na tlačítko OK.

TIP Případně můžete nastavit maximální povolenou velikost mezery mezi hraničními objekty na příkazovém řádku zadáním příkazu **AecSpaceMaxGapSize**.

Aktualizace asociativních prostorů

Asociativní prostory jsou definovány hraničními objekty a jsou při jejich změně jsou aktualizovány. Asociativní prostory lze aktualizovat automaticky, kdykoli nastane relevantní změna těchto objektů, nebo můžete provést aktualizaci prostoru ručně.



Aktualizace asociativních prostorů ohraničených externími referencemi

Objekty v externích referencí mohou sloužit jako hraniční objekty pro asociativní prostory v hostitelském výkresu. Při změně objektů v externí referenci je aktualizován také prostor. V dřívějších verzích byla nutná ruční aktualizace, aby bylo možné propagovat změny v hraničních objektech externí reference do prostorů v hostitelských výkresech. Teď jsou změny z externích referencí automaticky aktualizovány při opětovném načítání externí reference v případě, že je aktivována automatická aktualizace asociativních prostorů (viz část Aktivace a deaktivace automatických aktualizací na straně 2893).

Cykly asociativních prostorů mezi aplikací AutoCAD Architecture 2011 a dřívějšími verzemi

V dřívějších verzích softwaru byly objekty hraniční skici definovány během generování prostoru výběrem filtru. Ve stávající verzi má každý objekt na paletě vlastností vlastní vlastnost Ohraničené prostory. Patří sem bloky a externí reference. Tyto změny mohou způsobit rozpory v případě cyklu výkresů, které obsahují 2D skicu, bloky a externí reference. Pokud je například u čáry ve stávající verzi softwaru vlastnost Ohraničené prostory nastavena na Ano a čára je otevřena v dřívější verzi, bude přesto představovat objekt hranice prostorů, ale bude vybrána přes filtr hranice prostoru. V případě odebrání filtru z prostoru v dřívější verzi a opětovném otevření výkresu v aplikaci AutoCAD Architecture 2011 bude změna nastavení filtru ignorována. Doporučuje se důkladně prověřit prostory poté, co je použijete mezi různými verzemi aplikace AutoCAD Architecture, aby nedocházelo k chybám prostorů.

Aktivace a deaktivace automatických aktualizací

Tento postup slouží pro aktivaci a deaktivaci automatických aktualizací asociativních prostorů.

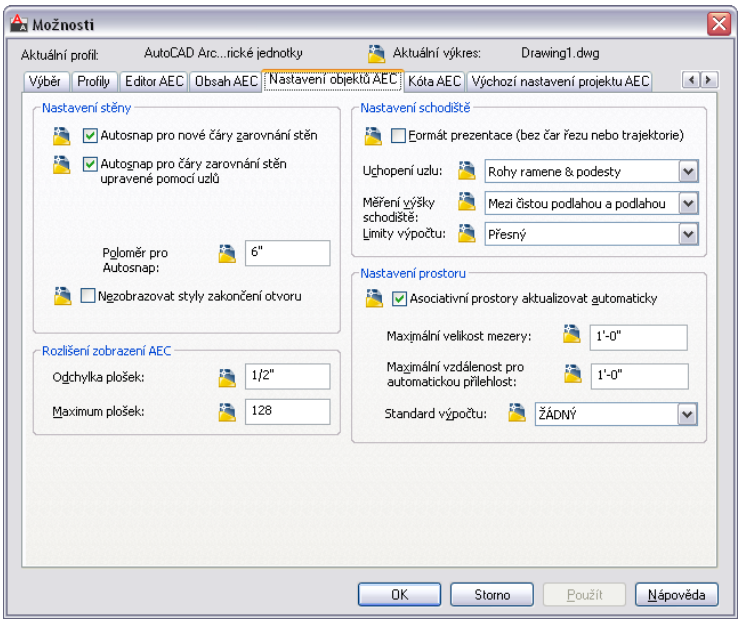
Nemusí být nutná nebo žádoucí aktualizace každé dočasné změny geometrie prostoru. Pokud například odstraníte stěnu a pouze ji nahradíte jinou stěnou ve stejné pozici, je potřeba aktualizovat prostor až po umístění nové stěny, nikoliv hned po odstranění staré stěny a pak znovu po vložení nové.

Ruční aktualizace nabízejí lepší výkon, ale znamenají, že geometrie prostorů a jejich hraniční objekty mohou být nesynchronizované v daném okamžiku v průběhu relace výkresu.

Pokud je automatická aktualizace asociativních prostorů deaktivována a pro výpočet odsazení hranice byl vybrán standard výpočtu plochy, pravidla daného standardu se použijí na změněné prostory pouze v případě, že byla znovu aktivována automatická aktualizace, nebo byly prostory aktualizovány ručně tak, jak je popsáno v části Ruční aktualizace asociativních prostorů na straně 2895.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Při aktivaci automatického aktualizování prostorů se aktualizují jen ty prostory, do kterých nebyly přidány žádné objekty ohraničení v době, kdy byla aktualizace vypnuta. Kdybyste například do prostoru přidali dělicí stěnu v době, kdy jsou vypnuty automatické aktualizace, a pak automatické aktualizace znovu spustili, nedošlo by k rozdělení prostoru stěnou. Prostor aktualizujte ručně, aby se nová geometrie projevila.

1. Klepněte na položku ➤ Možnosti.
2. Klepněte na kartu Možnosti objektu AEC.



3 V části Nastavení prostoru zadejte, zda se budou asociativní prostory aktualizovat automaticky:

Chcete-li...	Pak…
aktualizovat asociativní prostory automaticky při každé změně hraničních objektů	zaškrtněte možnost Automaticky aktualizovat asociativní prostory.
aktualizovat asociativní prostory ručně	zrušte zaškrtnutí možnosti Automaticky aktualizovat asociativní prostory.

4 Klepněte na tlačítko OK.

TIP Automatickou aktualizaci prostorů lze také vypínat nebo zapínat příkazem **AecSpaceAutoUpdate**.

Ruční aktualizace asociativních prostorů

Tento postup slouží k ruční aktualizaci asociativního prostoru po změně jeho hraničních objektů. Ruční aktualizace může být nezbytná v těchto případech:

- Automatická aktualizace asociativních prostorů byla deaktivována, jak je popsáno v části Aktivace a deaktivace automatických aktualizací na straně 2893, a hraniční objekty asociativního prostoru byly změněny.
- Při deaktivaci automatické aktualizace prostorů je přidán nový objekt hranice.
- Automatickou aktualizaci nelze provést z důvodu podmínek, které jsou popsány v části Odstraňování problémů s asociativními prostory na straně 2903.

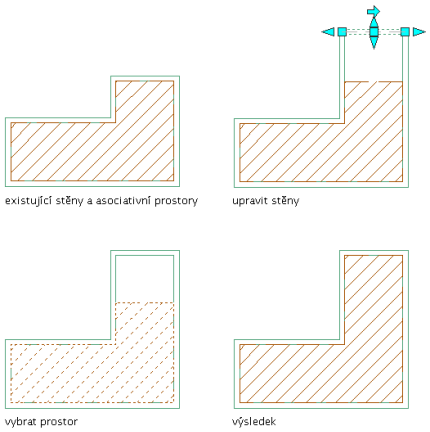
Můžete zvolit, zda chcete aktualizovat pouze vybrané prostory, nebo všechny asociativní prostory ve výkresu.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ V aktualizacích prostorů nebyly dříve zahrnuty objekty, které byly na zmrazené nebo skryté hladině. Nové, zmrazené nebo skryté objekty jsou v aktualizaci prostoru zahrnuty, pokud je jejich vlastnost Ohraničené prostory nastavena na hodnotu Ano.

Pokud je automatická aktualizace asociativních prostorů deaktivována a pro výpočet odsazení hranice byl vybrán standard výpočtu plochy, pravidla daného standardu se použijí na změněné prostory pouze v případě, že byla znovu aktivována automatická aktualizace, nebo byly prostory aktualizovány ručně.

Ruční aktualizace vybraných prostorů

1. Vyberte asociativní prostory, které chcete aktualizovat.
2. Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Aktualizace ➤ Vybraný prostor .

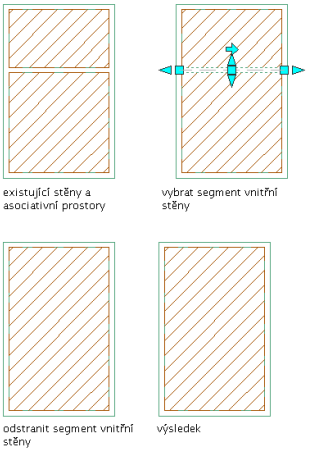


Ruční aktualizace všech asociativních prostorů ve výkresu

1. Vyberte asociativní prostor ve výkresu.
2. Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Aktualizace ➤ Všechny asociativní prostory.

Sloučení asociativních prostorů

Asociativní prostory je možné sloučit odebráním hraničních objektů, které je oddělují. Jestliže jste aktivovali automatickou aktualizaci asociativních prostorů (jak je popsáno v části Aktivace a deaktivace automatických aktualizací na straně 2893), aktualizace se spustí automaticky.



Následující pravidla v sestupném pořadí určují přednost dědění vlastnosti ve sloučeném prostoru:

1. Pokud má pouze jeden ze slučovaných prostorů data sady vlastností, použijí se vlastnosti tohoto prostoru na sloučený prostor.
2. Pokud má pouze jeden ze slučovaných prostorů data klasifikace, použijí se vlastnosti tohoto prostoru na sloučený prostor.
3. Mají-li oba prostory data sady vlastností nebo klasifikace, budou u výsledného prostoru použity vlastnosti většího prostoru.
4. Pokud má pouze jeden ze slučovaných prostorů data sady vlastností definovaná podle stylu, použijí se vlastnosti tohoto prostoru na sloučený prostor.
5. Jestliže se k žádnému nebo oběma slučovaným prostorům vztahují všechna výše uvedená kritéria, jsou u sloučeného prostoru použity vlastnosti starších prostorů.

   Výsledkem mohou být nesprávná přiřazení vlastností, proto se doporučuje zkontrolovat vlastnosti sloučeného prostoru.

Pokud není aktivována automatická aktualizace asociativních prostorů, je nutné sloučit prostory mezi odstraněnými hraničními objekty ručně. Tento proces má více kroků než automatická aktualizace, dává však větší kontrolu nad tím, které vlastnosti se uchovají ve výsledném prostoru.

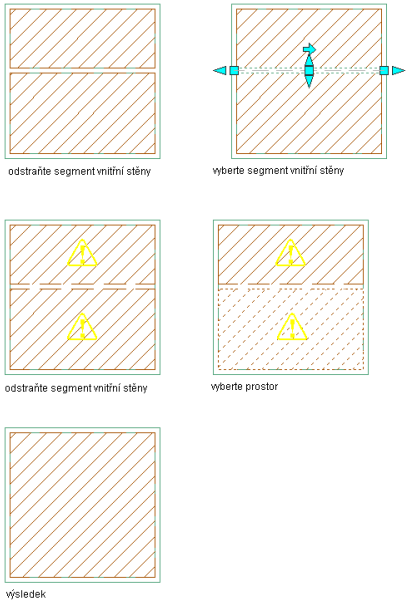
Ruční sloučení asociativních prostorů

1. Zkontrolujte, zda je deaktivována automatická aktualizace asociativních prostorů, jak je popsáno v části Aktivace a deaktivace automatických aktualizací na straně 2893.

2 Vyberte objekt hranice, který odděluje slučované prostory, a odstraňte jej.
Máte nyní dva oddělené prostory v rámci stejných hraničních objektů.

3 Vyberte a odstraňte prostor, jehož vlastnosti nechcete zachovat.
Pokud nemáte žádné preference, můžete odstranit kterýkoliv z prostorů.

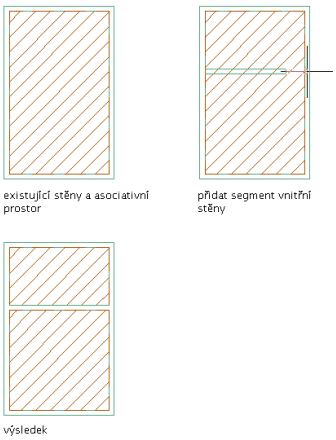
4 Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Aktualizace ➤ Vybraný prostor .
Prostor se bude aktualizovat na nové hranice.



Rozdělení asociativního prostoru

Asociativní prostory lze rozdělit přidáním nových hraničních objektů. Jestliže jste aktivovali automatickou aktualizaci asociativních prostorů (jak je popsáno v části Aktivace a deaktivace automatických aktualizací na straně 2893), aktualizace se spustí automaticky.

TIP Chcete-li rozdělit prostor bez dalších hraničních objektů, seznamte se s obsahem části Nástroj Oddělovač prostorů na straně 2875.



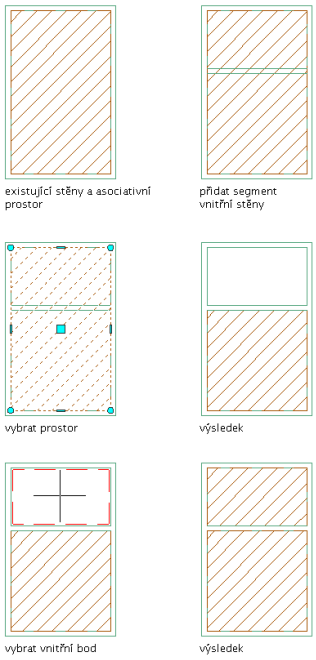
POZNÁMKA Před rozdělením prostoru ověřte, zda je u nového objektu hranice nastavena vlastnost Ohraničené prostory na hodnotu Ano. Další informace uvádí část Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory na paletě vlastností na straně 2878.

Ruční rozdělení asociativních prostorů

1. Zkontrolujte, zda je deaktivována automatická aktualizace asociativních prostorů, jak je popsáno v části Aktivace a deaktivace automatických aktualizací na straně 2893.
2. Vytvořte nový objekt hranice k rozdělení stávajícího prostoru.

   Objekt prostoru má nyní dvě sady hraničních objektů.
3. Vyberte příslušný prostor a klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Aktualizace ➤ Vybraný prostor .

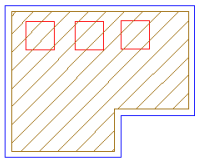
   Existující prostor je aktualizován tak, aby se vešel do jedné ze dvou sad.
4. Vytvořte nový asociativní prostor v prázdné sadě, jak je popsáno v části Generování asociativního prostoru na straně 2882.



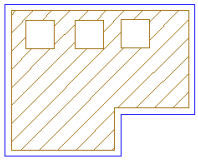
Odečítání prostorů z asociativního prostoru

Objekty v asociativním prostoru lze odečítat z celkové plochy prostoru. To bude užitečné při odečítání prostorů vyplněných sloupci nebo šrafováním.

Uzavřené objekty v ploše prostoru



Uzavřené objekty odvozené z plochy prostoru



1. Před generováním prostoru ověřte, zda uzavřené objekty, které chcete odečíst z celkového objemu prostoru, jsou platné hraniční objekty (viz část Platné hraniční objekty pro asociativní prostory na straně 2870), u nichž je vlastnost Ohraničené prostory nastavena na hodnotu Ano (viz část Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory pro hraniční objekty na straně 2876).
2. Generujte prostor jedním ze způsobů popsaných v části Generování asociativního prostoru na straně 2882.

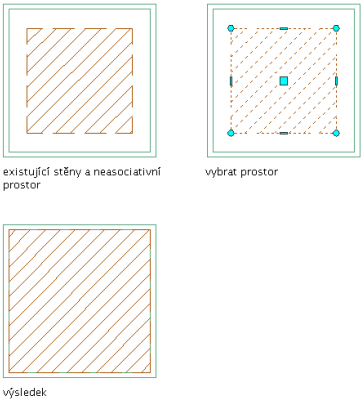
   Objekty, které jsou plně uzavřeny v generovaném prostoru, jsou odečteny automaticky.

Nastavení prostoru jako asociativního nebo neasociativního

Při nastavování prostoru jako asociativního jej připojíte k sadě hraničních objektů, které definují jeho geometrii. Chcete-li objekt nastavit jako neasociativní, odpojte jej z hraničních objektů tak, aby na něj neměly vliv budoucí změny těchto objektů.

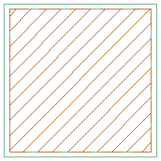
Pokud neasociativní objekt převedete na asociativní, software zkontroluje, zda lze nalézt platnou sadu uzavírajících hraničních objektů. Pokud tomu tak je, objekt je vůči nim nastaven jako asociativní a geometrie se odpovídajícím způsobem aktualizuje.

Nastavení prostoru jako asociativního ke stěnám hranice

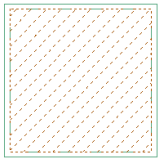


Pokud asociativní prostor nastavíte jako neasociativní, je odpojen od svých hraničních objektů. Geometrie prostoru si zachová svůj aktuální tvar poté, co byla deaktivována asociativita, lze jej však nyní upravovat pomocí uzlů.

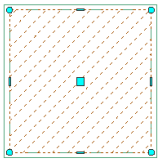
Odebrání asociativity prostoru ke stěnám hranice



existující stěny a asociativní prostor



vybrat prostor



výsledek

Převedení asociativního prostoru na neasociativní

1. Poklepejte na prostor, který chcete nastavit jako neasociativní.
2. Na paletě vlastnosti vyberte pro Možnost Asociativita hodnotu Ne.

   Podle potřeby prostor upravte.

Převedení neasociativního prostoru na asociativní

1. Vyberte prostor, který chcete nastavit jako asociativní k objektům hranice.
2. Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ Vytvořit asociativní .

   V případě nalezení platné sady hraničních objektů je prostorová geometrie u těchto hraničních objektů aktualizována a vlastnost ASOCIATIVNÍ na paletě vlastností je nastavena na hodnotu Ano.

   Pokud není nalezena žádná platná sada hraničních objektů, geometrie prostoru zůstane beze změny a vlastnosti Asociativní na paletě vlastnosti zůstane přístupná pouze pro čtení a nastavená na Ne.

TIP Při nastavení neasociativního prostoru jako asociativního, kdy je vlastnost Hranice odsazení nastavena na Ruční, nastavení prostoru jako asociativního zarovná pouze základní hranici prostoru na nové hraniční objekty. Čistá, použitelná a hrubá hranice si zachovají tvar. To lze opravit změnou vlastnosti Odsazení hranic na možnost Podle stylu nebo Podle standardu.

Odstraňování problémů s asociativními prostory

V této části naleznete odpovědi na nejčastější dotazy týkající se asociativních prostorů.

Když použiji pro generování prostorů z výkresu možnost Generovat vše, proces trvá velmi dlouho. Jak jej lze urychlit?

Než začnete generovat prostor, přibližte model tak, aby se zmenšila aktuální kreslicí plocha. Generování prostoru zpracovává všechny objekty zobrazené na aktuální kreslicí ploše, takže čím je tato plocha větší, tím déle proces trvá.

Zaznamenal jsem pokles ve výkonu při práci s prostorovými výkresy ve srovnání s dřívějšími verzemi aplikace AutoCAD Architecture. Ve výkresu nebyly provedeny změny, jaký může být důvod?

Zkontrolujte, zda výkres obsahuje prostory ohraničené objekty z externích referencí. V dřívějších verzích bylo nutné přenášet změny v externě odkazovaných hraničních objektech do asociativních prostorů v aktuálním výkresu pomocí ruční aktualizace. Teď jsou změny v externích referencích automaticky aktualizovány při opětovném načtení externí reference, je-li aktivována automatická aktualizace asociativních prostorů. Výsledkem může být značný pokles výkonu. Deaktivujte automatickou aktualizaci, jak je uvedeno v části Aktivace a deaktivace automatických aktualizací na straně 2893.

Další možností může být, že když převádíte výkresy s externími referencemi a asociativními prostory z předchozí verze, bude při prvním otevření hostitelského výkresu zobrazena místní nápověda k výkonu. Jedná se však pouze o jednorázový efekt, po otevření a uložení hostitelského výkresu a jeho přidružených výkresů externích referencí v aktuální verzi se výkon ve všech budoucích relacích vylepší.

Když se pokusím vygenerovat 3D volný prostor ze svého modelu, proč se zobrazí chybová zpráva: Nabyla nalezena platná hranice?

Mechanismus generování prostoru nemusí být schopen rozpoznat platnou hranici prostoru z některého z následujících důvodů:

1. Hraniční objekty nejsou stoprocentně uzavřeny

Znovu zkontrolujte svůj model a ověřte, že všechny objekty skutečně uzavírají prostor. Mezi označenými hraničními objekty v modelu budovy mohou být malé, sotva viditelné mezery.

Jestliže se například vnitřní stěna automaticky promítne do střešní desky bez stropu a vnitřní stěna přesahuje pouze na základnu a nikoliv na vnější část vnější stěny, není možné vytvořit 3D volný prostor. V takovém případě můžete vytvořit strop pod střešní deskou, aby se stěny promítly do stropu místo skutečné střechy. Nebo můžete protáhnout vnitřní stěnu až na vnější část skloněné střešní desky. Rovněž lze umístit tažení na stěnu tak, aby horní část stěny byla vyrovnaná s skloněnou střešní deskou.

2. Objekty zamýšlené jako hraniční objekty nejsou platné pro generování 3D volného prostoru.

Hraniční objekty pro asociativní 3D volný prostor musí náležet k objektům uvedeným v části Platné hraniční objekty pro asociativní prostory na straně 2870. Žádné další Objekty aplikace AutoCAD Architecture, jako například zábradlí nebo 2D skici, nebudou při generování prostoru rozpoznány. Jestliže váš výběr zahrnuje některý z těchto objektů, bude odfiltrován a sada hranice bude považována za neuzavřenou. Chcete-li vytvořit platný ohraničený prostor, nahraďte neplatný objekt platným hraničním objektem.

3. Hrany hraničních objektů se dotýkají, ale nepřekrývají se

Pokud se hraniční objekty, jako jsou stěny, desky a jiná 3D tělesa pouze navzájem dotýkají, ale není u nich žádné překrytí, nebo pokud se objekty protínají pouze podél hrany (a vytvářejí čárový, nikoliv povrchový průsečík), považují se za otevřené, přestože odpovídající komponenty by v reálném světě byly uzavřené. V takovém případě nelze vytvořit 3D volný prostor. Chcete-li tento problém napravit, protáhněte jeden z objektů tak daleko, aby vzniklo překrytí.

Když se pokusím vygenerovat 2D nebo vysunutý 3D prostor ze svého modelu, proč se zobrazí chybová zpráva: Nabyla nalezena platná hranice?

Mechanismus generování prostoru nemusí být schopen rozpoznat platnou hranici prostoru z některého z následujících důvodů:

1. Některé objekty nejsou hraničními objekty

Některé objekty, které jsou nutné k vytvoření uzavřené hranice prostoru, nejsou platnými hraničními objekty prostorů nebo mají vlastnost Ohraničené prostory nastavenu na hodnotu Ne. Chcete-li zobrazit všechny objekty, které momentálně představují hraniční objekty prostorů, klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Dotaz ➤ ➤ Zobrazit hranice prostorů . Jestliže se objekt potřebný pro hranici nezobrazí, nejedná se o platný objekt hranice nebo je vlastnost Ohraničené prostory tohoto objektu nastavena na možnost Ne. Další informace najdete v částech Platné hraniční objekty pro asociativní prostory na straně 2870 a Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory pro hraniční objekty na straně 2876.

2. Maximální velikost mezery je menší než některé kolineární mezery ve vašem modelu

Při generování 2D nebo vysunutého 3D prostoru můžete definovat povolenou velikost mezery mezi kolineárními hraničními objekty. Jestliže jsou kolineární mezery v modelu větší než povolená velikost mezery, považuje se model za neuzavřený a nelze vygenerovat prostor, nebo může přejít do přilehlé oblasti. V takovém případě změňte maximální velikost mezery na hodnotu větší než největší kolineární mezery, jak je popsáno v části Definování maximální velikosti mezery pro asociativní prostory na straně 2891.

Jsou ještě další faktory, které je potřeba zkontrolovat, pokud se asociativní prostory negenerují správně?

V případě, že se negenerují prostory, je potřeba zkontrolovat řadu možných příčin:

Hraniční stěny byly umístěny do stejné skupiny začištění jako stěny, které hraniční objekty nepředstavují.

Pokud se stěna, která není hraničním objektem, protíná se stěnou, která je hraničním objektem a jsou ve stejné skupině začištění, pak je stěna představující objekt hranice považována za jiný objekt než objekt hranice, a to kvůli začištění s jinou stěnou. V důsledku toho není možné generovat žádné prostory, a to ani v případě, že je geometrie jinak uzavřená. V takovém případě je nutné vytvořit novou skupinu začištění a vložit do této skupiny pouze ty stěny, které nepředstavují hraniční objekty.

Viditelná kreslicí plocha byla změněna přiblížením či oddálením nebo posouváním pohledu v době mezi spuštěním nástroje Prostor a výběrem hraničních objektů.

Při generování asociativních prostorů se do výběrové sady zahrnou pouze hraniční objekty viditelné na kreslicí ploše v době spuštění nástroje pro generování prostoru. Jestliže jste před generováním prostorů provedli přiblížení, oddálení nebo posun pohledu, aktualizace detekce prostoru pro novou kreslicí plochu automaticky neproběhne. Pro aktualizování výběrové množiny zadejte na příkazovém řádku možnost **v** (znovu obnovit Viditelné hranice). Tato možnost aktualizuje kreslicí plochu na aktuální rozsahy. Poté prostor znovu vygenerujte.

Při generování prostorů pomocí možnosti Generovat vše jsou generovány prostory, ale ne podle hraničních objektů viditelných na kreslicí ploše. To stejné se děje, když zkusím aktualizovat některé existující prostory. Jaký je důvod?

Některé hraniční objekty pro tyto prostory mohou být na zmrazené nebo skryté hladině. V dřívějších verzích aplikace AutoCAD Architecture nebyly objekty neviditelné kvůli zmrazené nebo skryté hladině zahrnuty do asociativních prostorů. Nyní jsou zmrazené nebo skryté objekty zahrnuty do generování prostoru, pokud jsou nastaveny jako hraniční objekty a umístěny na stávající kreslicí ploše: Tuto skutečnost můžete ověřit tak, že zobrazíte všechny hraniční objekty na kreslicí ploše podle popisu v části Zobrazení všech objektů ohraničených prostorů v grafické oblasti na straně 2880. Pokud nyní vidíte dříve neviditelné objekty, jedná se o objekty na zmrazené nebo skryté hladině. Chcete-li vysunout objekty na zmrazené nebo skryté hladině ze sady hranic, zrušte zmrazení nebo skrytí hladiny a změňte vlastnost Ohraničené prostory objektů z hodnoty Ano na Ne.

Vygeneroval jsem prostory ze stěn s modifikátory. Provedl jsem úpravu začištění stěn na místě a po uložení těchto úprav na místě se uvnitř stěn

nečekaně objevila řada nových, nežádoucích prostorů. Odkud se tyto prostor vzaly?

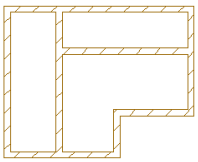
Při úpravách stěn s modifikátory nebo začištěními stěn na místě může docházet ke vzniku dalších prostorů. To je způsobeno výpočetním algoritmem používaným při generování prostorů. Zaznamenáte-li výskyt tohoto jevu, měli byste nežádoucí prostory vymazat z výkresu.

Pracuji s jednou místností obsahující více funkčních oblastí, u kterých bych chtěl dosáhnout navzájem nezávislého zobrazování a vykazování. Mezi těmito oblastmi však neexistují žádné skutečné hraniční objekty. Existuje nějaký způsob, jak prostor rozdělit bez přidání hraničních objektů?

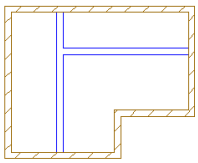
Použijte nástroj Oddělovač prostorů, jak je uvedeno v části Nástroj Oddělovač prostorů na straně 2875.

Když se pokouším generovat prostor z obrysů stěn, získám neočekávané hranice prostoru. Jak to lze napravit?

Generování prostorů z obrysů objektů může být užitečné při generování prostorů odečtených z jiných prostorů, jako je například objemový prvek představující hřídel nebo stěny představující konstrukční prostor. Prostor vygenerovaný z obrysů stěny by měl vypadat takto:



V některých případech mohou být výsledkem generování prostoru odlišné a segmentované hranice:



Pokud tomu tak je, je maximální povolená velikost mezery mezi hraničními objekty příliš velká a koncové stavy stěny mezi stěnami nejsou správně vypočteny. Vytvořte prostor znovu a použijte velmi malou maximální velikost mezery. Další informace naleznete v části Definování maximální velikosti mezery pro asociativní prostory na straně 2891.

Při aktualizaci hraničních objektů pro asociativní prostory (například když přesouvám stěnu na jiné místo) se neprovede aktualizace prostoru. V

některých případech se zobrazí ikona tipu k řešení, jindy se jen neprovede aktualizace. Jak mohu prostor aktualizovat?

Neuskutečnění aktualizace prostorů mohou způsobovat následující faktory:

1. Prostor už není asociativní

Ověřte, zda je u nastavení Asociativní na paletě Vlastnosti stále zapnuta možnost Ano. Jestliže došlo k neúmyslnému nastavení možnosti ne, prostor ztratí svou asociativitu k objektům hranice. Prostor se již neaktualizuje, ale nezobrazuje ani ikonu tipu k řešení.

2. V sekci Možnosti AEC byly vypnuty Automatické aktualizace asociativních prostorů

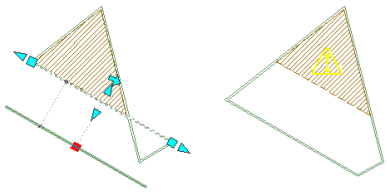
Při každé změně geometrie můžete stanovit, aby se neprovádělo automatické aktualizování asociativních prostorů. To může být užitečné pro zvýšení výkonu. V případě Vypnutí možnosti Automaticky aktualizovat asociativní prostory na kartě Nastavení objektů AEC dialogového okna Možnosti nebude prostor automaticky reagovat na změny hraničních objektů. Máte možnost buď znovu vybrat ikonu automatické aktualizace nebo (pokud si provádění automatických aktualizací nepřejete) můžete vybrat příslušný prostor a klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Aktualizace ➤ Vybraný prostor .

POZNÁMKA Při aktivaci automatického aktualizování prostorů se aktualizují jen ty prostory, do kterých nebyly přidány žádné hraniční objekty v době, kdy byla aktualizace vypnuta. Pokud například do prostoru přidáte dělicí stěnu v době, kdy je vypnuto automatické aktualizování, a poté opět automatické aktualizace spustíte, nedojde k rozdělení prostoru stěnou. Pak byste měli prostor aktualizovat ručně. Další informace naleznete v části Ruční aktualizace asociativních prostorů na straně 2895.

---

3. Úprava hraničních objektů pomocí uzlů zavedla pro prostor nový objekt hranice.

Jestliže se po úpravě objektu hranice pomocí uzlů objeví další hraniční objekty, neprovede se automatická aktualizace prostoru pro zohlednění této změny, ale zobrazí se ikona tipu k řešení. V takovém případě vyberte příslušný prostor a klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Aktualizace ➤ Vybraný prostor .



4. Změna hraničních objektů má za následek neplatnost uzavřené hranice

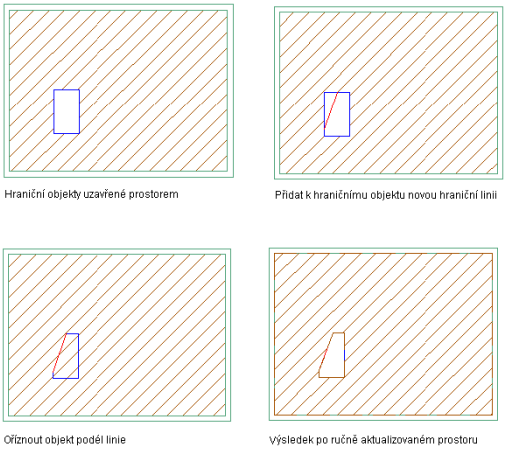
Zkontrolujte, zda změna geometrie nezpůsobila nechtěné rozevření mezery v hraničních objektech. To by se mohlo stát při přesunutí stěny tam, kde by již neprotínala sousední stěny. Tato situace by také mohla nastat, pokud by byla stěna přesunuta tak, že by protínala jinou stěnu, která není definována jako objekt hranice, a patří do stejné skupiny začištění.

5. Došlo ke změně viditelné kreslicí plochy mezi vytvořením a aktualizací prostoru

Příkaz Aktualizovat geometrii prostoru používá aktuální hodnotu zoomu výřezu. To může vést k neočekávaným výsledkům, pokud jste prováděli zvětšování ve výkresové ploše v době mezi generováním a aktualizací prostoru. Zmenšete přiblížení tak, aby byl prostor se svými hraničními objekty zobrazen celý, a zkuste provést aktualizaci znovu.

Po oříznutí části objektu hranice zahrnutého v prostoru (například pokud oříznete část šachty) není uzavřený objekt rozpoznán jako hraniční objekt a okolní prostor do něj volně plyne. Jaký je důvod a jak to lze opravit?

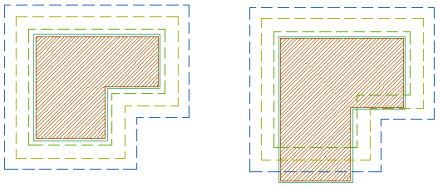
Při oříznutí objektu hranice nahrazením novým objektem hranice v poloze oříznutí nebude nový objekt automaticky rozpoznán jako hraniční objekt prostoru, protože dříve prostor neohraničoval. V takovém případě bude nutné prostor aktualizovat ručně, aby byl nový hraniční objekt rozpoznán. Viz následující příklad:



Provedl/a jsem aktualizaci asociativního prostoru. Základní hranice se aktualizovala správně, ale čistá, použitelná a hrubá hranice zůstaly stejné jako před aktualizací. Co je příčinou tohoto chování?

Pokud nedojde k aktualizaci čisté, použitelné a hrubé hranice asociativního prostoru při aktualizaci základní hranice po změně v hraničních objektech použije prostor ruční odsazení hranice.

Čisté, použitelné a hrubé hranice nejsou aktualizovány



Ruční čisté, použitelné a hrubé hranice nereagují automaticky na změny základní hranice. Chcete-li provést automatickou aktualizaci čisté, použitelné a hrubé hranice při aktualizaci základní hranice, musíte na paletě Vlastnosti definovat odsazení hranice prostoru hodnotou Podle stylu nebo Podle standardu.

Pro generování asociativního prostoru používám standard výpočtu plochy. Někdy v průběhu generování nebo aktualizace svých prostorů pozoruji ikony tipů k řešení, pro které nemohu najít v hraničních objektech platný důvod. Jakou to má příčinu a co s tím lze udělat?

Ikona tipu k řešení se může objevit, pokud norma výpočtu plochy z nějakého důvodu není schopna správně provést generování nebo aktualizaci prostoru. Nainstalujte normu nebo soubor podpory podle doporučení v tipu k řešení nebo opravte odsazení hranice deaktivací standardu pro výpočet plochy a ručními odsazeními, jak je popsáno v části Definování typu odsazení hranice prostoru na straně 2936. Potom pomocí uzlů upravte nesprávné hranice tak, aby byly opět správné. To je nutné provést pouze pro ty prostory, které zobrazují ikonu tipu k řešení, nikoli pro všechny asociativní prostory založené na normě výpočtu plochy. Nedoporučuje se po provedení změny přepnout zpět na typ hranice odsazení Podle standardu, protože bezprostředně po další aktualizaci prostoru budou správné hranice přepsány hranicemi založenými na nesprávné normě.

Mám problém s nesprávnými odsazeními čisté, použitelné a hrubé hranice asociativních prostorů, když pro jejich generování používám standard výpočtu plochy. Jaká může být příčina?

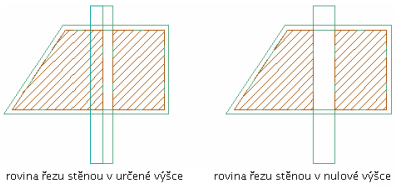
Je řada podmínek, za kterých správný výpočet odsazení hranic pro asociativní prostory s využitím standardu výpočtu plochy nefunguje:

- Bylo provedeno zrcadlení prostoru a jeho hraničních objektů. Pokud se asociativní prostory zrcadlově obrátí, je potřeba je ručně aktualizovat za účelem přepočítání správné čisté, použitelné a hrubé hranice. Pokyny najdete v části Ruční aktualizace asociativních prostorů na straně 2895.
- Některé hraniční objekty představují obloukové stěny. V některých případech se čisté, použitelné a hrubé hranice asociativních prostorů nevypočtou správně, pokud hraniční objekty obsahují obloukové stěny. Pokud k tomuto dojde, deaktivujte výpočet odsazení na základě pravidla a nastavte ruční odsazení tak, jak je popsáno v části Definování

typu odsazení hranice prostoru na straně 2936. Potom pomocí uzlů upravte nesprávné hranice tak, aby byly opět správné. Nedoporučuje se po provedení změny přepnout zpět na typ hranice odsazení Podle standardu, protože bezprostředně po další aktualizaci prostoru budou správné hranice přepsány hranicemi založenými na nesprávné normě.

Některé stěny mají připojená tažení a modifikátory. Když se z nich pokusím vygenerovat prostory, hranice prostoru ignoruje tažení a modifikátory a vygeneruje prostor z profilů stěny. Jak mohu zařídit, aby generování prostoru bralo v úvahu tažení a modifikátory?

Aby se do hranice asociativního prostoru zahrnuly v rámci generování prostoru také tažení stěn a modifikátory stěn, výška roviny řezu stěny s tažením nebo modifikátorem musí být nastavena na hodnotu 0. Další informace naleznete v části Zadání zobrazení roviny řezu stylu stěny na straně 1297.



Při zapnutí automatické aktualizace asociativních prostorů podle popisu v části Aktivace a deaktivace automatických aktualizací na straně 2893 některé z mých existujících prostorů náhle zobrazí ikony tipů k řešení. Jak to lze napravit?

Pokud se po aktivaci automatické aktualizace asociativních prostorů zobrazí ikona tipu k řešení, prostor a jeho hraniční objekty jsou mimo synchronizaci. Vyberte prostor s ikonou tipu k řešení a klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Aktualizace ➤ Vybraný prostor .

Když zruším automatickou aktualizaci asociativních prostorů a rozdělím asociativní prostor novým objektem hranice, jak je popsáno v části Rozdělení asociativního prostoru na straně 2898, prostor nebude ihned rozdělen. Odpovídá to očekávání. Když však poté aktivuji možnost Automaticky aktualizovat asociativní prostory, prostor se ani tak nerozdělí. Je to v pořádku?

Hraniční objekty přidané při vypnuté automatické aktualizaci prostorů nebudou později po opětovném zapnutí tohoto nastavení použity k aktualizaci prostorů. K aktualizaci prostorů budou použity jen ty objekty, které byly přidány nebo upraveny při zapnuté automatické aktualizaci prostorů. Dojde-li k výše uvedené situaci, odstraňte stěnu a vložte ji znovu se zapnutými automatickými aktualizacemi.

Když vložím externí referenci v měřítku s hraničními objekty do výkresu, všechny asociativní prostory vygenerované z objektů v externí referenci nebudou správně vypočteny v případě použití standardu výpočtu plochy. Co můžu udělat, aby se to spravilo?

Pokud se v současnosti zadá měřítko pro externí referenci během vkládání, výpočet odsazení hranice nebude nikdy správný, jsou-li odsazení hranice vypočtena podle normy pro výpočet plochy. Je možné buď znovu vložit externí referenci bez měřítka, nebo změnit odsazení hranice z možnosti Podle standardu na možnost Podle stylu nebo Ručně a zkusit emulovat pravidla výpočtu plochy ve stylu ručním odsazováním hranic.

Vytvoření neasociativních prostorů

Neasociativní prostory jsou samostatné prostory s geometrií definovanou uživatelem. Můžete zakreslit prostor nebo převést skicu, obrysy objektů, objemové prvky nebo desky na prostory, které pak můžete přizpůsobit svým potřebám.

Zakreslení neasociativního 2D nebo vysunutého 3D prostoru

Když nakreslíte neasociativní 2D nebo vysunutý 3D prostor, můžete jej buď založit na cílových kótách převzatých ze stylu prostoru, nebo můžete nakreslit obdélníkové nebo polygonové prostory s kótami, které nadefinujete.

Vložení prostoru s cílovými kótami definovanými stylem

Tento postup slouží k vložení neasociativního prostoru na základě množiny cílových kót ve stylu prostoru. Informace o nastavení cílových kót ve stylu prostoru uvádí část Zadání cílových kót pro prostor na straně 3019.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj prostoru, který chcete použít, a vyberte jej.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Prostor ➤ Prostor .

2 Na paletě Vlastnosti vyberte v části Typ vytvoření na položku Vložit.

POZNÁMKA U prostorů, jejichž typ vytvoření je Vložit, Obdélník nebo polygon, je asociativní nastavení vždy Ne.

3 Rozbalte sekci Rozměry komponent.

4 Zadejte typ geometrie nového prostoru.

Chcete-li...	Pak…
vytvořit 2D prostor	ze seznamu vyberte položku 2D.
vytvořit vysunutý 3D prostor	ze seznamu vyberte položku Vysunutí.

5 Rozbalte sekci Skutečné rozměry.

6 Chcete-li určit geometrii prostoru v rámci hranic cílových kót na obrazovce, vyberte u možnosti Určit na obrazovce hodnotu Ano.

Chcete-li určit geometrii prostoru zadáním hodnot na paletě Vlastnosti, vyberte pro možnost Určit na obrazovce hodnotu Ne.

7 Zadejte, která kóta prostoru má být během vkládání omezena:

Chcete-li...	Pak…
upevnit oblast prostoru během vkládání	vyberte oblast pro omezení. Díky tomu můžete změnit délku a šířku prostoru, ale pouze v rozsahu cílových kót. Jestliže například oblast omezíte na 9 m^2, můžete přesto nastavit délku i šířku na 3 m, nebo nastavit délku na 4 m a šířku na 2,25 metrů, protože obě kombinace dávají dohromady plochu o velikosti 9 m^2.
upevnit délku prostoru během vkládání	vyberte délku pro omezení. Jestliže omezíte délku prostoru, pak jakákoli změna provedená v ploše prostoru změní pouze kótu šířky prostoru a naopak.
upevnit šířku prostoru během vkládání	vyberte šířku pro omezení. Jestliže omezíte šířku prostoru, pak jakákoli změna provedená v ploše prostoru změní pouze kótu délky prostoru a naopak.
neupevňovat konkrétní kótu během vkládání	pro omezení vyberte hodnotu *ŽÁDNÉ*. V tomto případě nejsou omezeny žádné jednotlivé kóty a můžete zadat jakoukoli geometrii po celou dobu, po kterou spadá do cílové kóty.

8 Pokud jste se rozhodli nezadávat na obrazovce prostor, zadejte hodnoty pro neomezené kóty pro základní plochu, délku a šířku.

9 Vložení prostorů do výkresu:

Jestliže...	Pak…
jste se rozhodli zadat prostor na obrazovce	klepnutím do výkresu definujte bod vložení prostoru. Pak přetažením definujte kóty prostoru a zadejte otočení.
jste zadali hodnoty prostorové geometrie na paletě Vlastnosti	klepnutím do výkresu definujte bod vložení prostoru a pak určete otočení.

10 Pokračujte v přidávání prostorů a stiskněte klávesu *ENTER*.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Popisy dalších nastavení prostorů na paletě vlastností najdete v části Vlastnosti prostoru na straně 2863.

Zakreslení pravoúhlého prostoru

Tento postup slouží k zakreslení neasociativního pravoúhlého 2D nebo vysunutého 3D prostoru.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj prostoru, který chcete použít, a vyberte jej.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Prostor ➤ Prostor .

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnosti Základní a Obecné.

3 U položky Typ vytvoření vyberte možnost Pravoúhlé.

POZNÁMKA U prostorů, jejichž typ vytvoření je Vložit, Obdélník nebo polygon, je asociativní nastavení vždy Ne.

4 Rozbalte sekci Rozměry komponent.

5 Zadejte typ geometrie nového prostoru.

Chcete-li...	Pak…
vytvořit 2D prostor	ze seznamu vyberte položku 2D.

Chcete-li...	Pak...
vytvořit vysunutý 3D prostor	ze seznamu vyberte položku Vysunutí.

6 Ve výkresové oblasti zadejte počáteční bod prostoru a přetažením definujte protilehlý roh.

7 Pokračujte v přidávání prostorů a stiskněte klávesu *ENTER*.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Popisy dalších nastavení prostorů na paletě vlastností najdete v části Vlastnosti prostoru na straně 2863.

Zakreslení polygonového prostoru

Tento postup slouží k zakreslení neasociativního polygonového 2D nebo vysunutého 3D prostoru. Polygonový prostor sestává ze segmentů čar a oblouků a lze jej použít k vyjádření nepravoúhlých místností.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj prostoru, který chcete použít, a vyberte jej.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Prostor ➤ Prostor .

2 Na paletě Vlastnosti vyberte v části Typ vytvoření možnost polygon.

POZNÁMKA U prostorů, jejichž typ vytvoření je Vložit, Obdélník nebo polygon, je asociativní nastavení vždy Ne.

3 U typu segmentu vyberte, zda by měl být první segment prostoru čára nebo oblouk.

4 Rozbalte sekci Rozměry komponent.

5 Zadejte typ geometrie nového prostoru.

Chcete-li...	Pak...
vytvořit 2D prostor	ze seznamu vyberte položku 2D.
vytvořit vysunutý 3D prostor	ze seznamu vyberte položku Vysunutí.

6 Pokud jste jako typ segmentu vybrali možnost Úsečka, zadejte počáteční a koncový bod prvního lineárního segmentu na obrazovce.

7 Jestliže jste jako typ segmentu vybrali oblouk, zadejte počáteční bod, bod na oblouku a koncový bod segmentu na obrazovce.

8 Pokračujte v přidávání segmentů pro prostor.

Ve výchozím nastavení je pro každý nový segment použit typ předchozího segmentu. Je-li třeba, je možné změnit typ segmentu na paletě Vlastnosti.

9 Vyberte prostor a stiskněte klávesu ENTER.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Popisy dalších nastavení prostorů na paletě vlastností najdete v části Vlastnosti prostoru na straně 2863.

Převod objektů, profilů a křivek na neasociativní prostory

Na neasociativní prostory je možné převést různé objekty. Jestliže převádíte nevysunutý objemový prvek, můžete jeho geometrii převést na prostor 3D volného tvaru. Pokud převádíte objekty AEC nebo křivky, je 2D profil objektu nebo křivky převeden na 2D prostor nebo vysunutý 3D prostor.

Převod objemových prvků na prostory

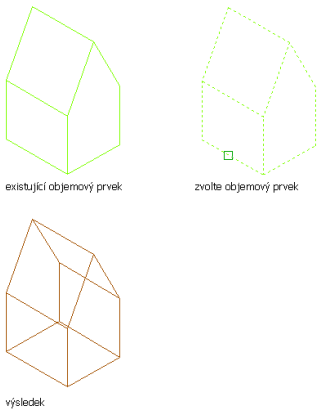
Tento postup slouží k převedení objemového prvku na prostor.

Převod objemového prvku na prostor 3D volného tvaru

Při převádění objemového prvku jiného než vysunutého typu na prostor je prvek vytvořen jako 3D prostor volného tvaru, pokud nemá používaný prostorový nástroj nastavený typ geometrie výslovně na hodnotu Vysunutí. Mezi objemové prvky nevysunutého typu patří:

- Oblouk
- Válcová klenba
- Rovnoramenný trojúhelník
- Pravoúhlý trojúhelník
- Jehlan
- Kužel
- Kupole

- Koule
- Štít
- Volný tvar



Převod objemového prvku na vysunutý 3D prostor

Při převodu objemového prvku vysunutého typu na prostor je prvek vytvořen jako vysunutý 3D prostor. Mezi objemové prvky nevysunutého typu patří:

Mezi objemové prvky, které lze převést na vysunutý 3D prostor, patří:

- Pole
- Válec
- Vysunutí

POZNÁMKA Chcete-li zajistit, aby převedený prostor používal geometrii objemových prvků, ověřte, zda je u použitého prostorového nástroje nastaven typ geometrie na hodnotu Nedefinováno (--). Pokud je nastaven na hodnotu Vysunutí, je objemový prvek převeden na základě tvaru profilu a odsud také vysunut. Tvar nevysunutého objemového prvku, například jehlanu, bude převeden na tvar vysunutého pole s profilem jehlanu.

---

1. Vyberte objemový prvek, který chcete převést na prostor.
2. Klepněte na kartu Objemový prvek ➤ panel Převést na ➤ Prostor .
3. Při zobrazení výzvy k vymazání původní geometrie můžete stisknutím klávesy *ENTER* objemový prvek ponechat nebo jej vymazat zadáním **a** (Ano).

4 Podle potřeby můžete na paletě vlastností upravit vlastnosti prostoru.

Převod skupin objemových prvků na prostory

Tento postup slouží k převedení skupiny objemových prvků na prostor.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Pokud skupina objemových prvků obsahuje více objemových prvků, které se neprotínají, bude vytvořen jeden prostor s několika profily. Ve většině případů to není požadovaný výsledek, takže se doporučuje nejprve odpojit každý objemový prvek ze skupiny objemových prvků a pak je samostatně převést.

1 Vyberte objemovou skupinu, kterou chcete převést na prostor.

2 Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Převést na ➤ Prostor .

3 Při zobrazení výzvy k vymazání původní geometrie můžete stisknutím klávesy *ENTER* skupinu objemových prvků ponechat nebo ji vymazat zadáním **a** (Ano).

4 Podle potřeby můžete na paletě vlastností upravit vlastnosti prostoru.

Převod křivek, profilů a obrysů objektů na prostory

Tento postup slouží k převedení křivek nebo 2D profilů objektů na prostory Může to být užitečné pro definování konstrukčních prostorů, které obvykle sestávají z osnov stěn, sloupů, schodišť a jiných objektů budovy.

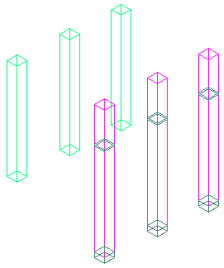
Nový prostor generovaný z profilu objektu bude vytvořen tak, aby měl v prostorovém nástroji definovány vlastnosti. Pokud bylo ve vlastnostech prostorového nástroje zadáno konkrétní nastavení jako Nedefinované (--), bude použito poslední použité nastavení na paletě Vlastnosti.

Jako hranice prostoru můžete použít následující obrysy objektů.

- Stěny/obvodové pláště
- Sloupy/vzpěry/trámy/desky
- Dveře/okna/sestavy oken
- Střechy/střešní desky/desky
- Schodiště/zábradlí
- Objemové prvky/objemové skupiny

- Polygony AEC
- Profily
- Uzavřené křivky

Objekty sloupců (levé), převedené na prostory (pravé)



1. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj prostoru, který chcete použít, a vyberte jej.

   (Požadovaný nástroj bude možná nutné vyhledat procházením.)
2. Klepněte na nástroj prostoru na pravé tlačítko myši a klepněte na možnost Použít vlastnosti nástroje pro ➤ Skicu a objekty AEC.
3. Vyberte objekty a uzavřené křivky pro převedení a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. V listu Převést na prostor v části Výška roviny řezu, je to výška, při které by měl být objekt oříznutý tak, aby generoval profil nového prostoru.
5. Chcete-li smazat základní objekt, vyberte možnost Vymazat geometrii rozvržení. Chcete-li objekt ponechat ve výkresu, ověřte, zda tato možnost není označená.
6. Chcete-li definovat výšku roviny řezu na obrazovce, vyberte možnost Zadat na obrazovce.
7. Klepněte na tlačítko OK.
8. Je-li třeba, vyberte výšku roviny řezu ve výkresu.

Vytvoření nástroje Prostor

Tento postup slouží k vytvoření nástroje Prostor a jeho přidání na paletu nástrojů. Pokud potřebujete často používat více prostorů určitých stylů, které mají stejné vlastnosti, můžete vytvořit vlastní nástroje.

Můžete například vytvořit půdorys kanceláře s prostory pro jednotlivé boxy. I když všechny boxy používají v půdorysu podlahy stejný styl prostoru, jsou stěny boxů v administrativních plochách nižší než stěny v kancelářských plochách. Chcete-li pracovat účinněji, můžete vytvořit prostorový nástroj pro každou výšku prostoru. Po výběru příslušného nástroje pak můžete do jednotlivých oblastí půdorysu umístit boxy se správnou výškou.

TIP Nástroje Prostor lze vytvářet pro asociativní i neasociativní prostory. Po spuštění nástroje pro asociativní prostory si může počáteční zpracování platných hranic vyžádat v závislosti na velikosti modelu delší dobu. Doporučuje se proto, abyste své nástroje prostoru jasně pojmenovali s ohledem na jejich asociativitu.

1 Otevřete paletu nástrojů, ve které chcete vytvořit nástroj.

2 Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	**Pak…**
vytvořit nástroj z prostoru ve výkresu	zvolte prostor a přetáhněte jej do palety nástrojů.
vytvořit nástroj ze stylu prostoru ve Správci stylů	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Vyhledejte styl, který chcete zkopírovat, a přetáhněte ho na paletu nástrojů. Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů.
zkopírovat nástroj v aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	Otevřete jinou paletu nástrojů, klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu, na kterou chcete přidat nástroj, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z katalogu nástrojů	Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat.

Chcete-li...	Pak…
	Umístěte kurzor na úchyt i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

Definování obecných vlastností nástroje

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

6 Chcete-li k nástroji přidat klíčová slova, klepněte na tlačítko Další informace.

7 Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.

8 Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis zobrazený pro všechny prostory vytvořené z tohoto nástroje a klepněte na tlačítko OK.

9 Jestliže nechcete použít přiřazení hladin, určené ve stylu klíče hladiny, použitém ve výkresu, určete klíč hladiny a nějaký klíč hladiny se přepíše.

10 Vyberte styl prostoru.

11 Vyberte výkresový soubor, který obsahuje styl použitý pro tento prostorový nástroj.

12 Zadejte názvy prostorů vložených pomocí nástroje.

13 Vyberte štítek prostoru.

14 Vyberte výkresový soubor, který obsahuje štítek použitý pro tento prostorový nástroj.

POZNÁMKA Vlastnost Asociativní se pojí s položkou Typ vytvoření. Je-li u položky Typ vytvoření nastavena možnost Generovat, je možné upravit asociativní nastavení. Je možné použít výchozí nastavení Nedefinováno (--). Je-li u položky vytvořit typ nastavena možnost Vložit, Obdélník, nebo polygon, použije se pro asociativní nastavení výchozí možnost Nedefinováno (--) s nastavením pouze pro čtení.

15 U hranic odsazení vyberte, jakým způsobem budou vypočteny 4 hranice prostoru (základní, čistá, použitelná a hrubá). Informace o hranicích prostoru naleznete v části Práce s hranicemi prostoru na straně 2932.

- Ruční: Čisté, použitelné a hrubé hranice lze ručně upravovat pomocí uzlů.
- Podle stylu: Čisté, použitelné a hrubé hranice jsou od základní hranice odsazeny podle hodnoty definované ve stylu prostoru. Další informace

naleznete v části Zadání odsazení hranice prostoru ve stylu prostoru na straně 3019.

- Podle standardu <Název_Standardu> (pouze asociativní prostory): čisté, použitelné a hrubé hranice jsou definovány podle uvedeného standardu výpočtu plochy. Další informace naleznete v části Zadání standardu výpočtu plochy pro výkres na straně 2938.

16 Vyberte typ vytvoření prostoru. Můžete si vybrat jednu z následujících možností:

- Vložení: Vloží prostor podle nastavení cílových kót ve stylu prostoru.
- Obdélník: Vloží pravoúhlý prostor s uživatelem definovanou délkou a šířkou.
- Polygon: Vloží polygonový prostor s uživatelsky definovanými segmenty.
- Generovat: Vloží prostor asociativní k objektům hranice.

17 Jestliže jste jako typ vytvoření vybrali možnost polygon, definujte tvar prvního segmentu prostoru pro Typ segmentu.

Můžete vybrat segment čáry nebo oblouku.

Definice nastavení pro asociativní prostory

18 Potřebujete-li generovat prostory v hranicích, které již prostor obsahují, vyberte možnost Ano u položky Povolit překrývající se prostory.

Ve výchozím nastavení není možné generovat nový prostor v hranici, která již existující prostor obsahuje. Může však nastat situace, kdy chcete vytvořit interferenci mezi dvěma prostory a proto budete potřebovat generovat prostor v rámci hranice, která již prostor obsahuje.

Definování typu geometrie prostoru

19 Rozbalte sekci Rozměry komponent.

20 Zadejte typ geometrie nástroje prostoru.

Chcete-li...	Pak...
vytvořit 2D prostorový nástroj	ze seznamu vyberte položku 2D.
vytvořit vysunutý 3D prostorový nástroj	ze seznamu vyberte položku Vysunutí.

Chcete-li...	Pak…
vytvořit asociativní nástroj 3D volného prostoru (pouze asociativní prostory)	ze seznamu vyberte položku Volný.
vytvořit více typů prostoru pomocí nástroje	ze seznamu vyberte položku Nedefinováno (--).

Definování výšky prostoru v nástroji Prostor

21 Pokud vytváříte prostorový nástroj pro 3D prostor, můžete zadat parametry výšky prostoru.

POZNÁMKA Chcete-li pomocí tohoto nástroje vytvářet prostory různých výšek, můžete všechna nastavení ponechat na hodnotě Nedefinováno (--).

Chcete-li...	Pak…
zadat celkovou výšku prostoru, včetně výšky od podlahy ke stropu, tloušťky stropu a podlahy a prostoru nad stropem a pod podlahou	zadejte hodnotu do pole Celková výška prostoru.
určit výšku stropu prostoru	zadejte hodnotu výšky.
určit tloušťku podlahy	zadejte hodnotu do pole Tloušťka podlahy.
určit tloušťku stropu	zadejte hodnotu do pole Tloušťka stropu.
určit vzdálenost od vršku hranice stropu prostoru po horní hranici prostoru	zadejte příslušnou hodnotu do pole Výška nad stropem.
určit vzdálenost od spodní části podlahy prostoru ke spodní části prostoru	zadejte příslušnou hodnotu do pole Výška pod podlahou.

Chcete-li...	Pak…
určit kombinovanou výšku sestávající z výšky stropu, tloušťky stropu a výšky nad stropem	zadejte hodnotu do pole Výchozí výška plochy.

22 Vyberte některou z následujících možností pro pole Zarovnání k určení svislé pozice bodu vložení prostoru relativně k prostoru:

- Vrch podlahy
- Spodek podlahy
- Spodek prostoru pod podlahou (k dispozici pouze v případě, že prostor pod podlahou je větší než 0).

Definování cílových kót v prostorovém nástroji

23 Rozbalte sekci Skutečné rozměry.

POZNÁMKA Nastavení pro cílové kóty prostoru je viditelné pouze v případě, že jste jako typ vytvoření vybrali položku Vložit. Pravoúhlé a polygonové prostory nesledují cílové kóty. Rozsah hodnot, které jsou zde povoleny, závisí na cílových kótách definovaných ve stylu prostoru.

24 Chcete-li určit geometrii prostoru v rámci hranic cílových kót na obrazovce, vyberte u možnosti Určit na obrazovce hodnotu Ano.

Chcete-li určit geometrii prostoru zadáním hodnot na paletě Vlastnosti, vyberte pro možnost Určit na obrazovce hodnotu Ne.

25 Zadejte, která kóta prostoru má být během vkládání omezena:

Chcete-li...	Pak…
upevnit hodnotu plochy při vkládání	vyberte oblast pro omezení. Díky tomu můžete změnit délku a šířku prostoru, ale pouze v rozsahu cílových kót. Jestliže například oblast omezíte na 9 m^2, můžete přesto nastavit délku i šířku na 3 m, nebo nastavit délku na 4 m a šířku na 2,25 metrů, protože obě kombinace dávají dohromady plochu o velikosti 9 m^2.
upevnit délku během vkládání	vyberte délku pro omezení. Jestliže omezíte délku prostoru, pak jakákoli změna prove-

Chcete-li...	Pak…
	dená v ploše prostoru změní pouze kótu šířky prostoru a naopak.
upevnit šířku během vkládání	vyberte šířku pro omezení. Jestliže omezíte šířku prostoru, pak jakákoli změna provedená v ploše prostoru změní pouze kótu délky prostoru a naopak.
neupevňovat konkrétní kótu během vkládání	pro omezení vyberte hodnotu *ŽÁDNÉ*. V tomto případě nejsou omezeny žádné jednotlivé kóty a můžete zadat jakoukoli geometrii po celou dobu, po kterou spadá do cílové kóty.

26 Pokud jste se rozhodli u možnosti Zadat na obrazovce nezadávat prostor, zadejte hodnoty pro neomezené kóty pro základní plochu, délku a šířku.

27 Pokud jste se rozhodli generovat 3D volný prostor, definujte u položky Rozšířené kóty dvě výpočetní roviny řezu.

28 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy obecných vlastností prostoru

Tyto obecné vlastnosti prostoru je možné upravit pro všechny typy prostorů:

Přejmenování prostoru

Tento postup slouží k přejmenování prostoru.

1 Poklepejte na prostor, který chcete přejmenovat.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Obecné.

3 V poli Název proveďte některou z následujících akcí:

- Pokud byla definice seznamu připojena ke stylu prostoru, vyberte název ze seznamu.
- Pokud ke stylu prostoru nebyla přiřazena žádná definice seznamu, zadejte název do pole Název.
  Další informace naleznete v části Definice seznamu na straně 3033.

Změna stylu prostoru

Pomocí tohoto postupu přiřadíte prostoru jiný styl prostoru. Styl prostoru definuje použitou definici seznamu, odsazení hranice a vlastnosti zobrazení prostoru. Další informace naleznete v části Styly prostorů na straně 3016.

1. Poklepejte na prostor, který chcete změnit.
2. Na paletě vlastností vyberte v poli Styl položku Nový styl.

Pokud měl při změně stylu prostoru nový styl prostoru jinou definici seznamu, jejíž součástí nebyl stávající název prostoru, je možné, že bude existující název prostoru odstraněn a název prostoru bude nastaven jako výchozí na první název v nové definici seznamu.

Další informace naleznete v části Definice seznamu na straně 3033.

Změna umístění prostoru

Použijte tento postup, chcete-li přemístit prostor změnou hodnot souřadnic jejího bodu vložení. Orientace prostoru se určuje vzhledem ke globálnímu souřadnému systému (GSS) nebo aktuálnímu uživatelskému souřadnému systému (USS). Pokud je například horní a spodní plocha prostoru rovnoběžná s rovinou *XY*, jeho normála je rovnoběžná s osou *Z*. Orientaci prostoru lze změnit zarovnáním jeho normály s jinou osou. Změnou úhlu otočení lze rovněž otočit prostor v jeho rovině.

POZNÁMKA Tento postup je platný jen u neasociativních prostorů. Umístění asociativního prostoru je dáno jeho hraničními objekty.

Další informace o přesouvání jednotlivých prostorových hranic najdete v tématu Změna umístění hranice prostoru na straně 2952.

Další informace o globálním souřadném systému (GSS) a uživatelském souřadném systému (USS) naleznete v tématu „Použití souřadnic a souřadných systémů“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

1. Poklepejte na prostor, který chcete změnit.
2. Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Umístění.
3. Klepněte na položku Další informace.
4. V tabulce Umístění určete umístění prostoru:

Chcete-li...	Pak…
přemístit prostor	zadejte nové hodnoty souřadnic u položky Bod vložení.

Chcete-li...	Pak…
umístit prostor do roviny *XY*	normálu prostoru nastavte rovnoběžně s osou *Z*: u položky Normála zadejte hodnotu **1** pro osu Z a hodnotu **0** pro osu X a Y.
umístit prostor do roviny *YZ*	normálu prostoru nastavte rovnoběžně s osou *X*: u položky Normála zadejte hodnotu **1** pro osu X a hodnotu **0** pro osu Y a Z.
umístit prostor do roviny *XZ*	normálu prostoru nastavte rovnoběžně s osou *Y*: u položky Normála zadejte hodnotu **1** pro osu Y a hodnotu **0** pro osu X a Z.
změnit otočení prostoru	zadejte novou hodnotu do pole Úhel otočení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání typu rozložení prostoru

Tento postup slouží k určení typu dílčích entit, na něž je prostor rozložen, a typu entit aplikace AutoCAD, na něž je rozložený prostor převeden při rozbalení.

1 Poklepejte na rozložený prostor.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

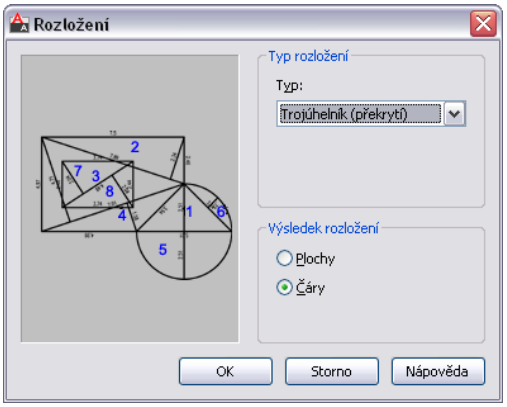
4 U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech rozložených prostorů ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech rozložených prostorů tohoto stylu, vyberte položku Styl prostoru:<název_stylu>. Další informace o stylech najdete v části Styly prostorů na straně 3016.

5 U reprezentace zobrazení ověřte, zda je vybrána možnost Rozložené.

6 Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.

7 Klepněte na možnost Rozložení.



8 V části Typ rozložení vyberte možnost pro Typ:

Chcete-li...	Pak...
zobrazit lichoběžníkové rozložení	vyberte položku Lichoběžník.
zobrazit trojúhelníkové rozložení bez překrytí trojúhelníků.	vyberte položku Trojúhelník.
zobrazit trojúhelníkové rozložení s překrytím trojúhelníků.	vyberte položku Trojúhelník (překrytí).

9 V části Výsledek rozložení vyberte možnost.

Chcete-li...	Pak...
změnit rozdělený prostor po rozšíření na jednoduché čáry	vyberte položku Čáry.
změnit rozložený prostor na uzavřené křivky pro každou rozloženou část	vyberte položku Plochy.

10 Klepněte na tlačítko OK.

K této možnosti můžete přistupovat také z místní nabídky rozloženého prostoru následujícím způsobem:

1 Vyberte rozložení, klepněte na ně pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Aktuální reprezentace zobrazení je označena tučným písmem.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je přepsání objektu již vybráno, klepněte na tlačítko v pravém horním rohu karty.

4 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Rozložení a zadejte požadované možnosti.

5 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Zadání vlastností textu rozložení prostoru

Tento postup slouží k zadání vlastností textu u dimenzí štítků a hran zobrazených u dílčích entit v rozložení prostoru.

1 Poklepejte na rozložený prostor.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

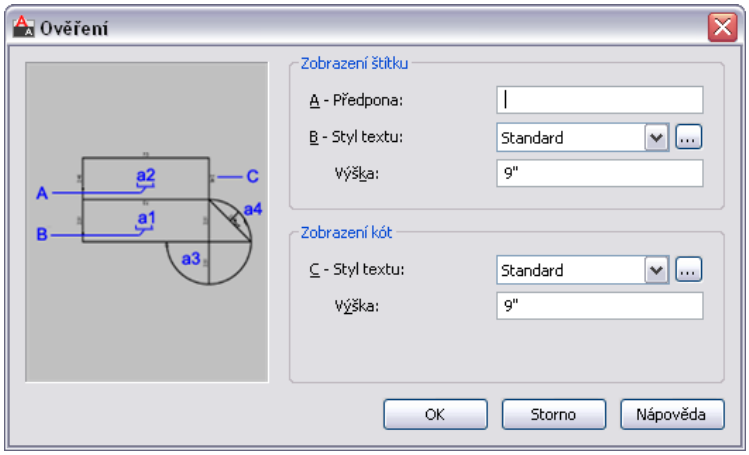
4 U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech rozložených prostorů ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech rozložených prostorů tohoto stylu, vyberte položku Styl prostoru:<název_stylu>. Další informace o stylech najdete v části Styly prostorů na straně 3016.

5 U reprezentace zobrazení ověřte, zda je vybrána možnost Rozložené.

6 Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.

7 Klepněte na položku Ověření.



8 V části Zobrazení štítku definujte nastavení předpony:

Chcete-li...	Pak...
zobrazit předponu pro čísla úseků prostoru	zadejte předponu.
změnit styl čísel úseků prostoru	buď vyberte styl textu ze seznamu nebo klepněte na tlačítko Procházet a vytvořte nový styl textu. Další informace naleznete v části „Dialogové okno stylu textu“ nápovědy k aplikaci AutoCAD.
změnit výšku čísel úseků prostoru	zadejte hodnotu pro položku Výška.

9 V části Zobrazení dimenzí definujte nastavení dimenze hrany.

Chcete-li...	Pak...
změnit styl kót hrany	buď vyberte styl textu ze seznamu nebo klepněte na tlačítko Procházet a vytvořte nový styl textu. Další informace naleznete v části „Dialogové okno stylu textu“ nápovědy k aplikaci AutoCAD.

Chcete-li...	Pak…
změnit výšku kót hrany	zadejte hodnotu pro položku Výška.

10 Klepněte na tlačítko OK.

K této možnosti můžete přistupovat také z místní nabídky rozloženého prostoru následujícím způsobem:

1 Vyberte rozložení, klepněte na ně pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Aktuální reprezentace zobrazení je označena tučným písmem.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je přepsání objektu již vybráno, klepněte na tlačítko v pravém horním rohu karty.

4 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Ověřit a podle potřeby zadejte tyto možnosti.

5 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Určení zobrazení roviny řezu u prostoru

Tento postup použijte k určení vlastností jedné nebo více rovin řezu pro jednotlivý prostor Vlastnosti zobrazení roviny řezu se vztahují pouze na reprezentace zobrazení, například Půdorys, které se používají v pohledu typu Horní (pohled půdorysu) ve výkresu.

1 Poklepejte na prostor, který chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

3 Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech prostorů ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech prostorů tohoto stylu, vyberte položku Styl prostoru:<název_stylu>. Další informace o stylech najdete v části Styly prostorů na straně 3016.

5 V případě potřeby rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rovina řezu.

6 U přepsání roviny řezu určete, zda chcete přepsat globální rovinu řezu definovanou pro aktuální konfiguraci zobrazení.

7 Pokud u možnosti Přepsat rovinu řezu vyberete položku Ano, zadejte hodnotu Výška k definování roviny řezu pro tento objekt. (Případně můžete klepnout na hodnotu, klepnout na položku a zadat dva body na kreslicí ploše k definování nové výšky.)

Ke stejnému nastavení roviny řezu můžete také přistupovat a měnit je prostřednictvím místní nabídky prostoru následujícím způsobem:

1 Vyberte prostor, který chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Aktuální reprezentace zobrazení je označena tučným písmem.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je přepsání objektu již vybráno, klepněte na tlačítko v pravém horním rohu karty.

4 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Rovina řezu a pak podle potřeby změňte nastavení.

5 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k prostoru

Pomocí tohoto postupu připojíte k prostoru hypertextové odkazy, poznámky nebo soubory. Můžete také upravit hypertextové odkazy a poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od prostoru.

1 Poklepejte na prostor, ke kterému chcete připojit informace.

2 Ve vlastnostech palety, klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Chcete-li přidat odkaz, klepněte na nastavení u položky Odkaz a uveďte odkaz.

4 Klepněte na tlačítko OK.

5 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na nastavení Poznámky a zadejte poznámku.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Chcete-li přidat referenční soubor, klepněte na nastavení Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak…
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Smazat.

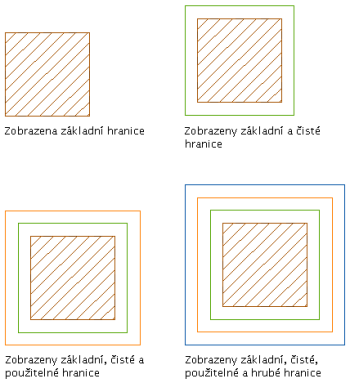
8 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Práce s hranicemi prostoru

Prostory mají 4 různé hranice. Lze je použít k zobrazení, úpravám a naplánování různých aspektů prostoru. Můžete si vybrat, že tyto hranice od sebe nebudou odsazené, a budou ležet jedna nad druhou. Pokud nepotřebujete různé hranice, můžete dokonce vypnout zobrazované komponenty dalších hranic. V následujících případech se jednotlivé hranice používají nejčastěji.

- Základní hranice: obvykle představuje vnitřní plochu místnosti pokryté prostorem. Toto je plocha vygenerovaná hraničními objekty v asociativním prostoru. Ve většině případů je základní hranice identická s čistou hranicí, vyjma některých standardů výpočtů plochy, jako je například švédská standard SIS.
- Čistá hranice: Tuto hranici lze použít k plánování a podrobnému rozpracování návrhu. Pokud například potřebujete určit využití úklidové firmy pro kancelář, použijete za základ výpočtu čistou plochu. Čistou hranici lze použít také pro speciální aplikace v případě, že je vypočtená plocha prostoru menší než základní hranice.
- Využitelná hranice: Tato hranice v mnoha standardech výpočtu plochy slouží pro plánování a detailní projekt, výpočty nájmů, výpočty daní a dalších poplatků, statistické výpočty, údržbu, oceňování a podobně. Využitelné hranice se obvykle rozšiřují zevnitř externí stěny do středu vnitřní stěny (nebo zadané vzdálenosti do vnitřní stěny).

- Hrubá hranice: hrubá hranice se používá v souvislosti s výpočty nákladů, odhadem cen, výpočtem daní a dalších poplatků, klíčovými čísly nebo specifickým podlažím, apod. Hrubá hranice se za normálních okolností měří zvnějšku externích stěn do středu vnitřních stěn.



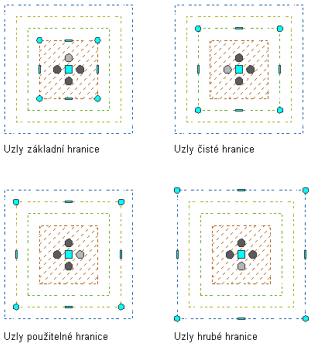
Existují různé způsoby určení, jak by měly být hranice od sebe odsazeny a vypočteny:

- Ruční
- Podle stylu
- Podle standardu výpočtu plochy

Práce s ručními hranicemi

Hranice prostoru je možné definovat ručně. Ruční hranice mají uzly, které slouží k úpravám tvaru každé hranice. Pokud vložíte nový prostor s ručními hranicemi, ve výchozím stavu jsou odsazení mezi hranicemi rovna 0. Chcete-li ruční hranice upravit pomocí uzlu, je nutné nejprve aktivovat hranice (Ruční aktivace hranic prostoru na straně 2943) a pak je upravit pomocí uzlu (Úprava hranic prostoru pomocí uzlu na straně 2944).

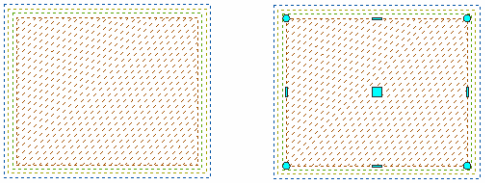
Ruční hranice s možností úprav pomocí uzlů



V neasociativním prostoru s ručními hranicemi jsou všechny 4 hranice upravitelné pomocí uzlů. V asociativním prostoru s ručními hranicemi jsou upravitelné čistá, využitelná a hrubá hranice. Základní hranice asociativního prostoru se řídí hraničními objekty.

Práce s hranicemi založenými na stylu

Odsazení mezi hranicemi je možné definovat ve stylu prostoru (Zadání odsazení hranice prostoru ve stylu prostoru na straně 3019). V neasociativním prostoru s odsazeními hranice založenými na stylu můžete pomocí uzlu upravit pouze základní hranici. Čistá, použitelná a hrubá hranice se řídí stylem. V asociativním prostoru s odsazeními založenými na stylu nelze pomocí uzlu upravovat žádné hranice. Základní hranice se řídí hraničními objekty prostoru a čistá, použitelná a hrubá hranice stylem.



Práce s hranicemi založenými na normě výpočtu plochy

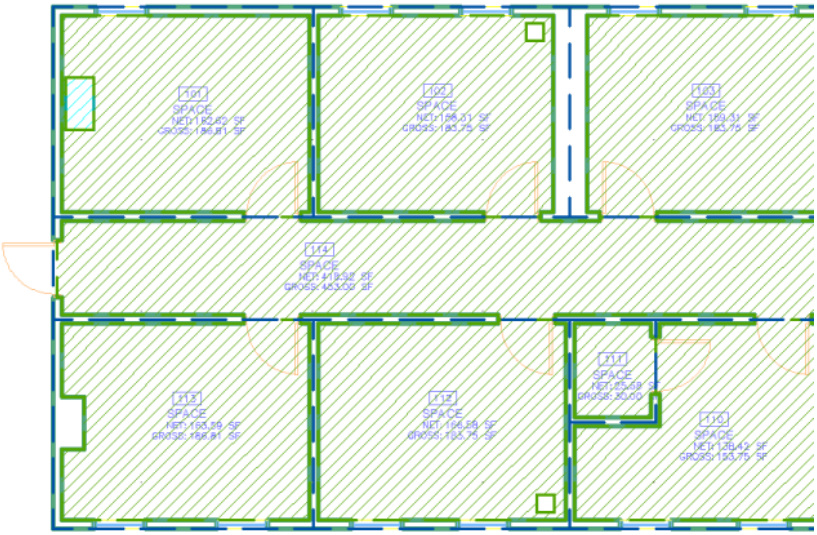
Hranice prostoru lze definovat podle normy výpočtu plochy zadané ve výkresu. Při výpočtu hranic prostoru může standard výpočtu plochy vzít v úvahu typ, klasifikaci, umístění a vztah prostoru k ostatním prostorům. Jestliže je například místnost ohraničena vnější stěnou, standard výpočtu plochy může umístit hrubou hranici prostoru na vnější část vnější

stěny. Jestliže je místnost ohraničena vnitřní stěnou, standard výpočtu plochy může umístit čistou hranici do středu vnitřní stěny. V mnoha případech je potřeba prostory klasifikovat, aby byla odsazení správně vypočítána. Jestliže je například prostor klasifikován pomocí standardu výpočtu plochy BOMA jako Kancelářská plocha, pak využitelná hranice se měří k vnitřnímu čelu stěny, je-li přilehlý prostor klasifikován jako Běžná podlažní plocha. Pokud je přilehlý prostor také klasifikován jako Kancelářská plocha, využitelná hranice se měří ke středové ose stěny.

Chcete-li použít standard výpočtu plochy, musíte jej definovat pro daný výkres, jak je popsáno v části Zadání standardu výpočtu plochy pro výkres na straně 2938. U některých standardů je rovněž nutné klasifikovat prostory, jak je popsáno v části Klasifikace prostoru podle standardu výpočtu plochy na straně 2939.

Normy, které jsou součástí aplikace AutoCAD Architecture, jsou Obecná základní Norma, DIN-277, BOMA a SIS. Další informace naleznete v části Dodatek 2: předem definované standardy výpočtu plochy na straně 3122.

V normě výpočtu plochy lze vypočítat jen hranice asociativních prostorů. V prostoru s odsazeními založenými na normě nelze pomocí uzlu upravovat žádné hranice. Základní hranice se řídí hraničními objekty prostoru a čistá, použitelná a hrubá hranice standardem výpočtu plochy.



Definování typu odsazení hranice prostoru

Tento postup slouží k definování, jak jsou odsazeny hranice prostoru. Typ odsazení hranice je možné nastavit při vytváření prostoru nebo je možné vybrat existující prostor a změnit stávající typ odsazení.

U neasociativních prostorů můžete vybrat ruční odsazení a odsazení založené na stylu. U asociativních prostorů můžete vybrat odsazení ruční, založené na stylu a na standardu výpočtu plochy.

Definování typu odsazení hranice nového prostoru

1 Vyberte nástroj prostoru za účelem vytvoření prostoru.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Prostor ➤ Prostor .

2 Na paletě Vlastnosti v části Odsadit hranice vybrete jeden ze tří typů odsazení hranice:

- Ruční
- Podle stylu
- Podle standardu

3 Pokračujte s vytvářením prostoru tak, jak je popsáno v Vytvoření neasociativních prostorů na straně 2911.

Změna typu odsazení hranice existujícího prostoru

1 Vyberte prostor, kde chcete změnit výpočet hranice.

2 Na paletě Vlastnosti v části Odsadit hranice vyberte požadovaný typ odsazení hranice.

Podle toho, jaký typ vyberete, mohou hranice reagovat různými způsoby:

Asociativita	Přepnutí z	Přepnutí na	Důsledek
Neasociativní	Ruční	Podle stylu	Čistá, využitelná a hrubá hranice se přepočtou podle odsazení stylu a ztratí možnost úprav. Základní hranice zůstane beze změny a lze ji upravovat.

Asociativita	Přepnutí z	Přepnutí na	Důsledek
Neasociativní	Podle stylu	Ruční	Čistá, využitelná a hrubá hranice si podrží své odsazení, ale získají možnost úprav. Základní hranice zůstane beze změny a lze ji upravovat.
Asociativní	Ruční	Podle stylu	Hranice jsou přepočteny podle odsazení stylu a začnou být neupravitelné. Základní hranice zůstane beze změny a nelze ji upravovat.
Asociativní	Ruční	Podle standardu	Hranice se přepočítají podle pravidel standardu výpočtu plochy a ztratí možnost úprav. Základní hranice zůstane beze změny a nelze ji upravovat.
Asociativní	Podle stylu	Ruční	Čistá, využitelná a hrubá hranice si podrží své odsazení, ale získají možnost úprav. Základní hranice zůstane beze změny a nelze ji upravovat.
Asociativní	Podle stylu	Podle standardu	Základní, použitelné a hrubé hranice se přepočítají podle pravidel normy výpočtu plochy. Všechny hranice zůstanou bez možnosti úprav.
Asociativní	Podle standardu	Ruční	Čistá, využitelná a hrubá hranice si podrží své odsazení, ale získají možnost úprav. Základní hranice zůstane beze změny a nelze ji upravovat.
Asociativní	Podle standardu	Podle stylu	Základní, použitelné a hrubé hranice se přepočítají podle

Asociativita	Přepnutí z	Přepnutí na	Důsledek
			odsazení definovaných ve stylu prostoru. Všechny hranice zůstanou bez možnosti úprav.

Zadání standardu výpočtu plochy pro výkres

Tento postup slouží k zadání normy výpočtu plochy ve výkresu: Norma definuje výpočet jednotlivých hranic podle pravidel zvolené normy.

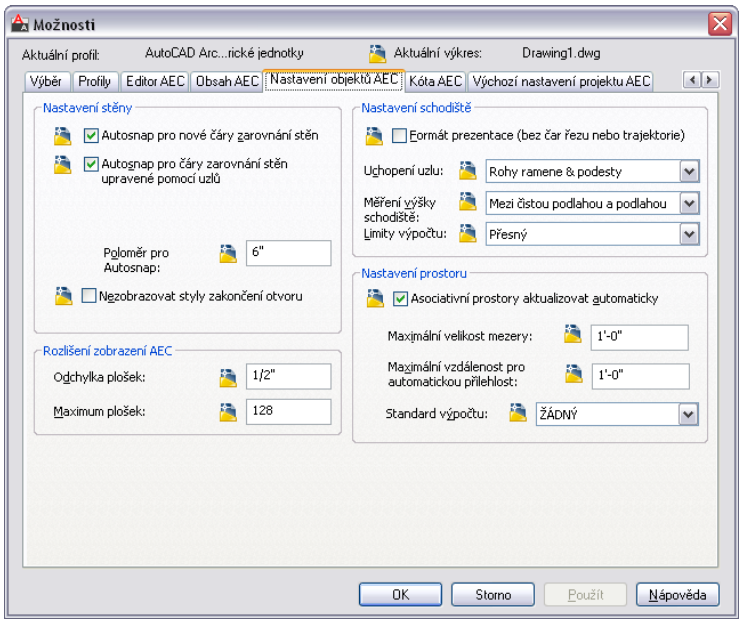
Aplikace AutoCAD Architecture se dodává s řadou předem definovaných standardů výpočtu plochy na základě pravidel těchto standardů, které jsou specifické pro určité země:

- Standard BOMA (USA)
- Norma DIN-277 (Německo)
- Standard SIS (Švédsko)
- Základní standard (obecný standard)

POZNÁMKA Standard výpočtu plochy lze použít pouze u asociativních prostorů. Hranice neasociativních prostorů lze vypočítat pouze ve stylu prostoru nebo změnit ručně.

1 Klepněte na položku ➤ Možnosti.

2 Klepněte na kartu Možnosti objektu AEC.



3 Jako Standard výpočtu vyberte standard výpočtu plochy, který chcete použít při generování prostorů z půdorysu podlahy.

4 Klepněte na tlačítko OK.

TIP Případně můžete nastavit normu výpočtu plochy na příkazovém řádku zadáním příkazu **AecSpaceCalculationStandard**.

Klasifikace prostoru podle standardu výpočtu plochy

Pokud jste generovali prostor, jehož hranice se počítají podle normy výpočtu plochy, může být nutné prostor klasifikovat podle vybrané normy, aby bylo možné do normy zadat nezbytné informace pro výpočet hranic. Norma BOMA například vyžaduje klasifikaci prostorů podle typu prostoru, protože typ prostoru je relevantní k určení odsazení hranice.

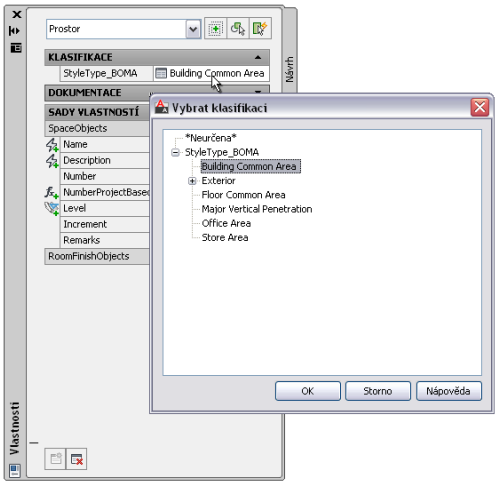
1 Vyberte prostor, jehož výpočet hranice je definován normou výpočtu plochy.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 U klasifikace se zobrazuje definice klasifikace, která patří ke standardu výpočtu plochy definovaného pro tento výkres.

Pokud jste například pro výkres vybrali standard výpočtu plochy BOMA, zobrazí se definice klasifikace BOMA.

4 Klepněte na nastavení pro požadovaný typ klasifikace a vyberte klasifikaci v listu Vybrat klasifikaci.



5 Klepněte na tlačítko OK.

Změna standardu výpočtu plochy pro stávající prostory

Jestliže jste ve svém výkresu vytvořili řadu prostorů na základě standardu výpočtu plochy a potom jste pro daný výkres standard výpočtu plochy změnili, prostory se přepočítají podle pravidel nového standardu. Definice klasifikace pro nový standard výpočtu plochy se vloží do výkresu, ale může být nutné změnit klasifikaci prostoru podle nového standardu. Jestliže jste například vypočítali prostory podle normy SIS a přidělili jste prostoru klasifikaci „Šachta“, poté jste přepočítali prostory podle standardu BOMA, klasifikace se nastaví na „Neurčeno“. Je potřeba vybrat odpovídající klasifikaci BOMA, například „Hlavní vertikální průchodka“.

Další informace najdete v částech Zadání standardu výpočtu plochy pro výkres na straně 2938 a Klasifikace prostoru podle standardu výpočtu plochy na straně 2939.

Pokud se pro výkres vybere nový standard výpočtu plochy, definice klasifikace pro dříve použitý standard se neodstraní, ale zůstane ve výkresu. To může být užitečné, pokud je potřeba přepínat mezi různými standardy, a nechcete při každém přepnutí ztratit klasifikace momentálně neaktivního standardu.

Pokud víte, že určitý standard již nebudete používat, je možné odstranit definici klasifikace ve Správci stylů. Aby bylo možné odstranit definici klasifikace, nesmí být odkazována

žadnými objekty. Chcete-li odstranit reference na standard klasifikace, změňte všechny prostory, které používají klasifikaci z této definice na hodnotu *Neurčeno*.

Práce s výkresy s různými standardy výpočtu plochy

Při výměně výkresů, které obsahují prostory, jejichž odsazení hranice jsou vypočtena podle standardu výpočtu plochy, musí mít příjemce výkresů ve své verzi aplikace AutoCAD Architecture k dispozici stejný standard výpočtu plochy. Pokud otevřete výkres ve verzi aplikace AutoCAD Architecture, kde není možné vybrat danou normu na stránce Možnosti AEC, což znamená, že tato norma není nainstalována, vykreslí se všechny prostory s ikonou tipu k řešení. Chcete-li toto napravit, zkopírujte knihovnu DLL pro potřebný standard do složky *\\Autodesk AutoCAD Architecture 2011\Space Calculation Standards*. V aplikaci AutoCAD Architecture jsou zahrnuty knihovny DLL pro tyto 4 normy: Základní, BOMA, SIS a DIN-277. Základní standard se nachází přímo ve složce aplikace a neměl by se přemisťovat nebo odstraňovat.

Jestliže pracujete s prostory v externích referencích, bude každý prostor používat odsazení hranice a standard výpočtu plochy definovaný ve výkresu, který jej obsahuje. To může způsobit použití různých odsazení hranice v celém projektu, takže byste měli ověřit, zda každý výkres používá stejná odsazení výkresu a standard výpočtu plochy.

Normy výpočtu plochy definované uživatelem

Každý standard výpočtu plochy je zapsán v samostatném modulu využívajícím .NET. Každý modul .NET obsahuje metodu výpočtu prostoru a generování klasifikace prostoru. Aplikace AutoCAD Architecture obsahuje 4 normy: Základní, BOMA, SIS a DIN-277. Moduly .NET pro BOMA, SIS a SIN jsou ve složce *\\AutoCAD Architecture 2011\Space Calculation Standards* . Modul .NET pro Základní standard se nachází přímo ve složce aplikace a neměl by se přemisťovat nebo odstraňovat. Uživatelé mohou vytvářet své vlastní standardy. Další informace najdete v části Dodatek 3: Implementace doplňku plug-in standardu výpočtu plochy do aplikace AutoCAD Architecture .NET API na straně 3138.

Úpravy hranic prostoru

Prostory mají 4 hranice.

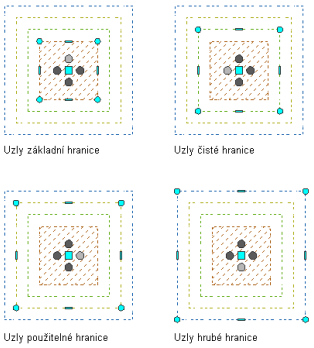
V závislosti na vytvořeném typu prostoru a použitém typu odsazení hranice lze pomocí uzlů upravit různé hranice.

Typ prostoru	Typ odsazení hranice	Upravitelné hranice
Asociativní	Ruční	Čistá, použitelná, hrubá

Typ prostoru	Typ odsazení hranice	Upravitelné hranice
Asociativní	Podle stylu	Žádný
Neasociativní 2D nebo vysunuté 3D	Ruční	Základní, čistá, použitelná, hrubá
Neasociativní 2D nebo vysunuté 3D	Podle stylu	Základní
Neasociativní 3D volný tvar	Ruční	Čistá, použitelná, hrubá
Neasociativní 3D volný tvar	Podle stylu	Žádný

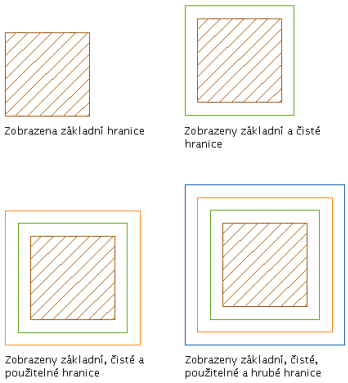
DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Čistou, použitelnou a hrubou hranici prostoru lze zobrazovat pouze v rovinných pohledech. V modelových pohledech se zobrazuje pouze základní hranice a základní tělo prostoru.

Upravitelné hranice prostoru s ručním odsazením



Zobrazení hranic prostoru

Ve výchozím stavu se zobrazuje pouze základní hranice prostoru. Chcete-li zobrazit nebo upravit čistou, použitelnou a hrubou hranici, může být nutné nastavit jejich zobrazované komponenty jako viditelné.



Pokyny ohledně zobrazování dalších hranic prostoru ve stylu prostoru uvádí část Určení vlastností zobrazení stylu prostoru na straně 3025.

Ruční aktivace hranic prostoru

Po nastavení čisté, použitelné a hrubé hranice jako viditelné je třeba je aktivovat, aby je bylo možné upravit pomocí uzlu.

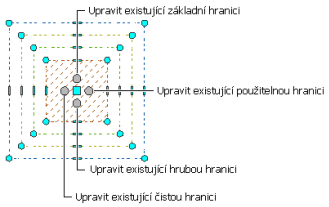
POZNÁMKA Aktivace hranice je nutnou podmínkou pro libovolnou operaci, kterou chcete s hranicí provést, například úpravy pomocí uzlů nebo logické operace.

1. Je-li třeba, přepněte do zobrazení Půdorys.

   Čistou, použitelnou a hrubou hranici prostoru lze aktivovat a zobrazovat pouze v rovinných pohledech.

2. Vyberte prostor, u něhož chcete zobrazit hranici.

Aktivované uzly hranice



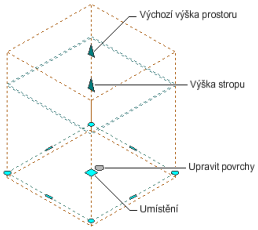
3 Ověřte, zda jsou hranice odsazení na paletě Vlastnosti nastaveny na hodnotu Ručně.

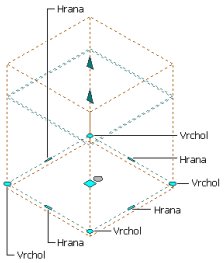
4 Pomocí aktivačního uzlu pro příslušnou hranici můžete aktivovat a deaktivovat sadu uzlů.

Případně můžete na prostor klepnout pravým tlačítkem myši, v místní nabídce klepnout na příkaz Upravit hranici a pak z místní nabídky vybrat hranici k aktivaci nebo deaktivaci.

Úprava hranic prostoru pomocí uzlu

Tento postup se používá k úpravě prostoru pomocí uzlů.

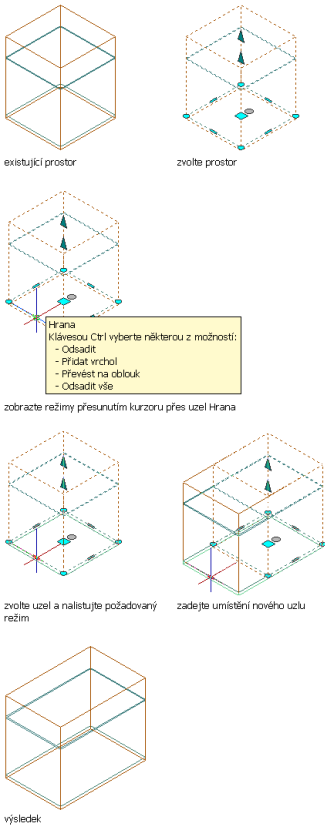




Uzel Hrana má čtyři režimy úprav:

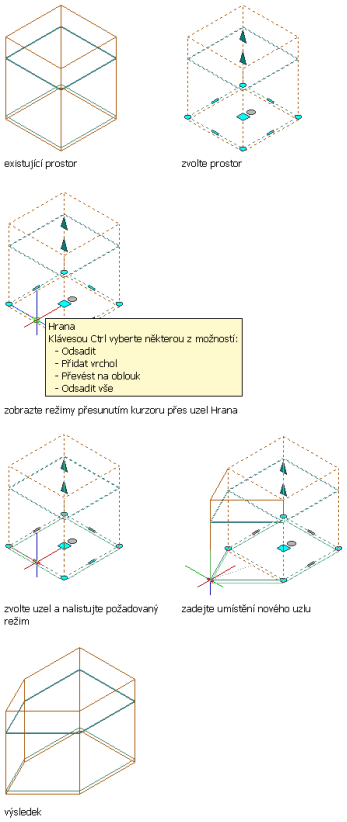
- Odsadit: Tento režim je výchozí. Použijte tento režim k odsazení vybrané hrany ve směru kolmém na střed hrany. V závislosti na tvaru hranice a hraně, kterou jste vybrali pro úpravy, se sousedící čáry prodlouží nebo zkrátí a podle potřeby se přidají nové čáry.

  Odsazení hrany hranice prostoru pomocí uzlu Hrana



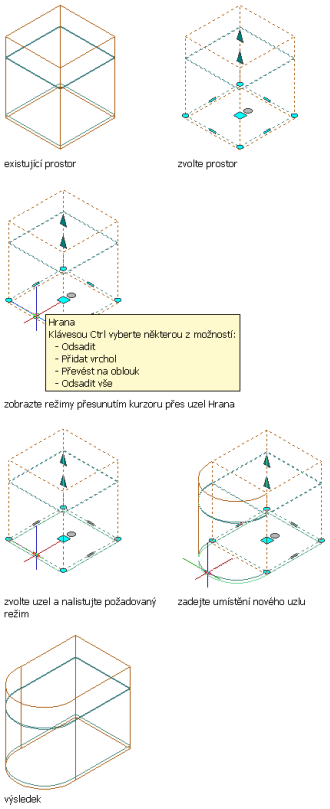
- Přidat vrchol: Tento režim úprav umožňuje přidat vrchol do vybrané hrany a vytvořit novou hranu. Pokud je vybraná hrana oblouk, bude nová hrana rovněž oblouk.

Přidání vrcholu do hrany hranice pomocí uzlu Hrana



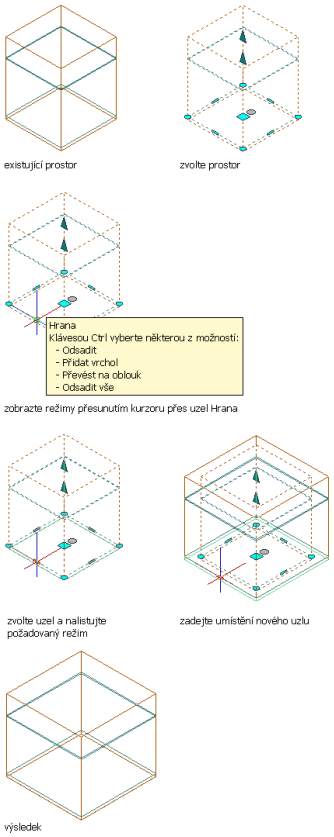
- Převést na oblouk: Tento režim úprav umožňuje převést vybranou hranu na oblouk a protáhnout střed oblouku. Uzel Hrana u oblouku rovněž obsahuje režim Protáhnout. Tento režim můžete použít k protažení středu oblouku a následnému zvětšení velikosti oblouku.

Převedení hrany hranice na oblouk pomocí uzlu Hrana



- Odsadit vše: Tento režim umožňuje posunout všechny hrany prostoru o stejnou vzdálenost. Při přetahování jedné hrany jsou ostatní hrany přemístěny odpovídajícím způsobem. Tuto možnost oceníte při běžných operacích změny velikosti, jako je například změna hranice prostoru.

Odsazení všech hran hranice pomocí uzlu Hrana



Změna hrany hranice prostoru

1. Aktivujte hranici, u které chcete změnit hranu.
2. Vyberte uzel Přesah hrany pro hranu, kterou chcete změnit.
3. Zadejte nové umístění hrany:

Chcete-li...	Pak…
odsadit hranu	přesuňte hranu na požadované místo a klepněte myší nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Chcete-li...	Pak…
přidání vrcholu a vytvoření hrany	stisknutím klávesy *CTRL* přepněte režim úprav Přidat vrchol. Přesuňte hranu na požadované místo a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
změna vybrané hrany na oblouk nebo změna vybraného oblouku na čáru	dvojím stisknutím klávesy *CTRL* přepněte na režim úprav Oblouk/Převést na čáru. Protáhněte střed na požadované místo a klepněte myší nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
odsadit všechny hrany o stejnou vzdálenost	pro přepnutí do režimu úprav Odsadit vše stiskněte třikrát klávesu *CTRL*. Přesuňte vybranou hranu na požadované místo a klepněte myší nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Pro vypnutí všech uzlů klepněte pravým tlačítkem a vyberte Zrušit výběr všech.

Změna vrcholu hranice prostoru

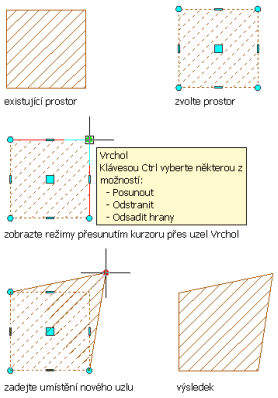
1 Aktivujte hranici, u které chcete změnit hranu. Aktivujte hranici, u které chcete změnit vrchol.

2 Vyberte uzel vrcholu, který chcete změnit.

Uzel Vrchol má tři režimy úprav:

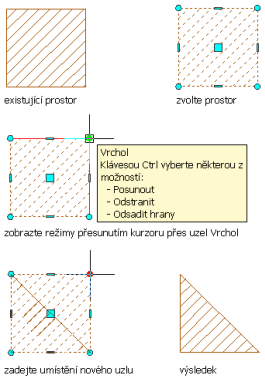
- Přesunout: Tento režim je výchozí. Tento režim použijte k přesunutí vrcholu libovolným směrem. Sousední segmenty jsou v případě potřeby protaženy.

Přesunutí vrcholu hranice pomocí uzlu Vrchol



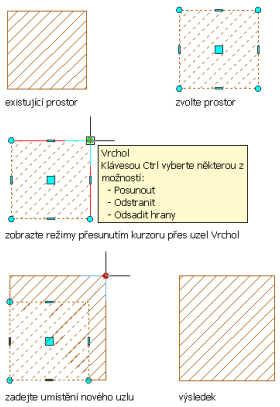
- Odstranit: Tento režim úprav umožňuje odstranit vrchol. Sousední segmenty jsou nahrazeny úsečkou.

Odebrání vrcholu hranice pomocí uzlu Vrchol



- Odsadit hrany: Tento režim úprav umožňuje přesunout vrchol a současně s ním přilehlé hrany hranice prostoru.

Odsazení hran hranice prostoru pomocí uzlu Vrchol



3 Přidání vrcholu dle potřeby:

Chcete-li...	Pak…
přesunout vrchol	přesuňte vrchol na požadované místo a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
odstranit vrchol	stisknutím klávesy *CTRL* přepněte režim úprav Odstranit vrchol a klepnutím potvrďte odstranění.
přesunout vrchol a přilehlé hrany	trojím stisknutím klávesy *CTRL* přepněte režim úprav Odsadit hrany. Přesuňte vrchol na požadované místo a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Pro vypnutí všech uzlů klepněte pravým tlačítkem a vyberte Zrušit výběr všech.

Ruční resetování hranic prostoru

Tento postup slouží ke změně všech změn provedených při úpravě čisté, použitelné nebo hrubé hranice prostoru pomocí uzlu. Hranice se vrátí zpět ke geometrii základní hranice.

1 Vyberte prostor, jehož hranice chcete resetovat.

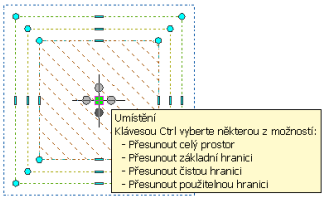
2 Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Hranice ➤ Resetovat všechny .

Změna umístění hranice prostoru

Tento postup slouží k přesunutí jednotlivých hranic prostoru do jiného umístění pomocí uzlů. Jednotlivé hranice lze přesouvat pouze tehdy, jestliže jste vybrali u položky Odsazení hranic možnost Ruční.

U asociativních prostorů lze přesouvat pouze čistou, použitelnou a hrubou hranici. Základní hranice je vázána na hraniční objekty.

Informace o přesouvání prostoru pomocí listu umístění najdete v části Změna umístění prostoru na straně 2925.



1 Vyberte prostor, u kterého chcete přesunout samostatnou hranici.

2 Podle potřeby přesuňte hranici:

Chcete-li...	Pak…
přesunout celý prostor	přesuňte prostor do požadovaného umístění a klepnutím jej uvolněte.
přesunout základní hranici prostoru	klepněte na uzel umístění a podržte jej. Stisknutím klávesy CTRL přepněte do režimu Přesunout základní hranici. Pak přesuňte základní hranici do požadovaného umístění a klepnutím ji uvolněte.
přesunout čistou hranici prostoru	klepněte na uzel umístění a podržte jej. Dvojím stisknutím klávesy CTRL přepněte do režimu Přesunout čistou hranici. Pak přesuňte čistou hranici do požadovaného umístění a klepnutím ji uvolněte.

Chcete-li...	Pak…
přesunout použitelnou hranici prostoru	klepněte a podržte uzel umístění a třikrát stiskněte klávesu CTRL pro přepnutí do režimu Přesunout použitelnou hranici. Pak přesuňte použitelnou hranici do požadovaného umístění a klepnutím ji uvolněte.
přesunout hrubou hranici prostoru	klepněte a podržte uzel umístění a čtyřikrát stiskněte klávesu CTRL pro přepnutí do režimu Přesunout použitelnou hranici. Pak přesuňte hrubou hranici do požadovaného umístění a klepnutím ji uvolněte.

Změna typu prostoru

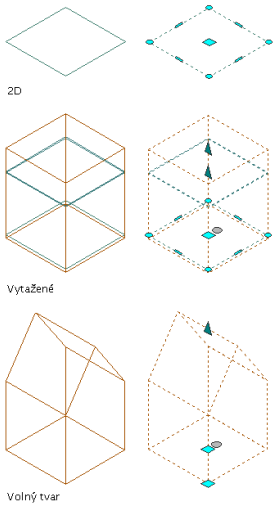
Je možné změnit vysunutý 3D prostor na 2D prostor nebo na 3D volný prostor a naopak. Neasociativní prostor je možné také nastavit jako asociativní vůči objektům hranice nebo je možné odpojit asociativní prostor od hraničních objektů. Každá z těchto operací změní upravitelné vlastnosti prostoru a interakci uživatele. Následující tabulka uvádí výsledky změny prostoru z jednoho typu geometrie na jiný.

Původní typ geometrie	Nový typ geometrie	Výsledek
Neasociativní 2D	Neasociativní vysunuté 3D	■ Jsou přidány upravitelné vlastnosti výšky a zarovnání prostoru. Bod vložení a zarovnání prostoru bude nastaveno na horní část podlahy. ■ Je aktivována úprava povrchu.
Neasociativní 2D	Neasociativní 3D volný tvar	■ Jsou přidány upravitelné vlastnosti dílčí sady výšky prostoru. ■ Jsou přidány upravitelné vlastnosti pro roviny řezu výpočtů. ■ Je aktivována úprava povrchu. ■ Vlastnosti Délka a Šířka se stanou neupravitelnými.

Původní typ geometrie	Nový typ geometrie	Výsledek
Neasociativní 2D	Asociativní 2D	■ Délka, šířka, otočení a výška začnou být závislé na hraničních objektech a nebude je již možné upravovat. ■ Základní hranice bude závislá na hraničních objektech a nebude ji možné dále upravovat pomocí uzlu.
Neasociativní 2D	Asociativní vysunuté 3D	■ Délka, šířka, otočení a výška začnou být závislé na hraničních objektech a nebude je již možné upravovat. ■ Bod vložení a zarovnání prostoru bude nastaveno na horní část podlahy. ■ Jsou přidány upravitelné vlastnosti výšky a zarovnání prostoru. ■ Základní hranice bude závislá na hraničních objektech a nebude ji možné dále upravovat pomocí uzlu.
Neasociativní 2D	Asociativní 3D volný tvar	■ Délka, šířka, otočení a výška začnou být závislé na hraničních objektech a nebude je již možné upravovat. ■ Jsou přidány upravitelné vlastnosti dílčí sady výšky prostoru. ■ Jsou přidány upravitelné vlastnosti pro roviny řezu výpočtů. ■ Základní hranice bude závislá na hraničních objektech a nebude ji možné dále upravovat pomocí uzlu.
Neasociativní vysunuté 3D	Neasociativní 3D volný tvar	■ Vlastnost celkové výšky prostoru lze upravit pouze místní úpravou geometrie prostoru. Vlastnosti pro výchozí výšku povrchu a zarovnání prostoru nejsou k dispozici. ■ Vlastnosti délky a šířky lze upravovat pouze místní úpravou prostorové geometrie.

Původní typ geometrie	Nový typ geometrie	Výsledek
		■ Jsou přidány upravitelné vlastnosti pro roviny řezu výpočtů.
Neasociativní vysunuté 3D	Asociativní vysunuté 3D	■ Délka, šířka, otočení a výška začnou být závislé na hraničních objektech a nebude je již možné upravovat. ■ Je deaktivována úprava povrchu. ■ Základní hranice bude závislá na hraničních objektech a nebude ji možné dále upravovat pomocí uzlu.
Neasociativní vysunuté 3D	Asociativní 3D volný tvar	■ Celková výška, délka, šířka, otočení a zdvih prostoru začnou být závislé na hraničních objektech a nebude je již možné upravovat. Vlastnosti pro výchozí výšku povrchu a zarovnání prostoru nejsou k dispozici. ■ Jsou přidány upravitelné vlastnosti pro roviny řezu výpočtů. ■ Je deaktivována úprava povrchu. ■ Základní hranice bude závislá na hraničních objektech a nebude ji možné dále upravovat pomocí uzlu.
Neasociativní 3D volný tvar	Asociativní 3D volný tvar	■ Otočení a zdvih začnou být závislé na hraničních objektech a nebude je již možné upravovat. ■ Je deaktivována úprava povrchu.

Typy prostorů s uzly



Pomocí tohoto postupu změníte typ prostoru.

1. Vyberte prostor, pro který chcete změnit typ geometrie, a poklepáním zobrazte paletu Vlastnosti.
2. Rozbalte položku Základní a položku Kóty komponenty.
3. Jako typ geometrie vyberte požadovanou geometrii.
4. Informace o změně asociativity prostoru získáte v části Nastavení prostoru jako asociativního nebo neasociativního na straně 2901.

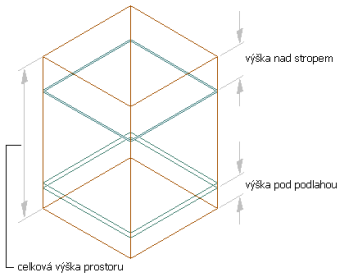
Změna výšky prostoru

V závislosti na typu geometrie prostoru je možné upravovat různé její vlastnosti výšky.

Změna výšky vysunutých 3D prostorů

Tento postup slouží ke změně výšky vysunutého 3D prostoru. Vysunutý prostor není omezený ve směru z a všechny komponenty výšky jsou uživatelsky definovány. Součet všech výšek komponent je celková výška prostoru.

POZNÁMKA Tento postup je platný pro asociativní i neasociativní prostory.



1 Poklepejte na prostor, jehož komponentu výšky chcete změnit.

2 Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Rozměry komponent.

3 Změna výšky prostoru:

Chcete-li...	Pak…
zadat celkovou výšku prostoru, včetně výšky od podlahy ke stropu, tloušťky stropu a podlahy a prostoru nad stropem a pod podlahou	zadejte hodnotu do pole Celková výška prostoru.
určit výšku stropu prostoru	zadejte hodnotu výšky. Hodnota, kterou sem zadáte, je jednotně použita v celém prostoru.
určit tloušťku podlahy	zadejte hodnotu do pole Tloušťka podlahy.
určit tloušťku stropu	zadejte hodnotu do pole Tloušťka stropu.
určit vzdálenost od vršku hranice stropu prostoru po horní hranici prostoru	zadejte příslušnou hodnotu do pole Výška nad stropem.
určit vzdálenost od spodní části podlahy prostoru ke spodní části prostoru	zadejte příslušnou hodnotu do pole Výška pod podlahou.
určit kombinovanou výšku sestávající z výšky stropu, tloušťky stropu a výšky nad stropem	zadejte hodnotu do pole Výchozí výška plochy.

Změna výšky 3D volných prostorů

V 3D volném prostoru je celková výška prostoru určena buď hraničními objekty v asociativním prostoru nebo výškou 3D geometrie v neasociativním prostoru. V rámci celkové výšky prostoru je možné měnit výšku jednotlivých komponent, nebudou se však k celkové výšce prostoru přičítat, ani se od ní odečítat. Jestliže například zvětšíte výšku nad stropem, výška stropu se naopak sníží.

Tato další omezení se týkají změny výšky 3D volného prostoru.

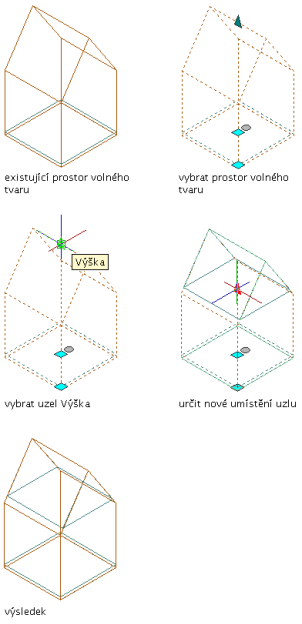
- Můžete změnit tloušťku stropu a výšku nad stropem. Je-li však tloušťka stropu nastavena na hodnotu 0, bude výška nad stropem mít hodnotu 0 a bude jen ke čtení.
- Můžete změnit tloušťku podlahy a výšku pod podlahou. Pokud je však tloušťka podlahy nastavena na 0, je výška pod podlahou 0 a je jen ke čtení.
- Pokud je tloušťka stropu i podlahy 0, je výška stropu jen ke čtení.
- Zarovnání 3D volného prostoru je vždy nastaveno na Horní stranu podlahy.
- Pokud spodek stropu vložíte do stejné výšky jako vrchol prostoru, bude strop situován nad skutečným ohraničeným objemem a nebude zakreslen. Spodek stropu však nelze vložit nad vrchol prostoru.
- Pokud vložíte vrch podlahy do stejné výšky jako spodek prostoru, bude podlaha umístěna pod skutečným ohraničeným objemem a nebude zakreslen. Není však možné vložit vrch podlahy pod spodek prostoru.
- Výška stropu 3D volného prostoru se pohybuje v rozsahu od spodku stropu po vršek podlahy. V případech, kdy jsou strop a podlaha nastaveny na 0, výška stropu se pohybuje v rozsahu odshora prostoru dospod prostoru.

Změna celkové výšky 3D volného prostoru

Tento postup je platný jen u neasociativních prostorů.

1. Vyberte 3D prostor volného tvaru, jehož celkovou výšku chcete změnit.
2. Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě .
3. Vybere uzel povrchu pro horní povrch a přetáhněte jej do požadovnaé výšky.

4 Změna výšky 3D volného prostoru



5 Chcete-li uložit změny výšky prostoru, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Změna výšky jednotlivých komponent 3D prostoru

Tento postup je platný pro asociativní i neasociativní prostory.

1 Vyberte 3D volný prostor, pro který chcete změnit výšku jednotlivých komponent.

2 Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Rozměry komponent.

3 Změňte výškové komponenty prostoru:

Chcete-li...	Pak…
určit výšku stropu prostoru	zadejte hodnotu výšky. Hodnota, kterou sem zadáte, je jednotně použita v celém prostoru.
určit tloušťku podlahy	zadejte hodnotu do pole Tloušťka podlahy.

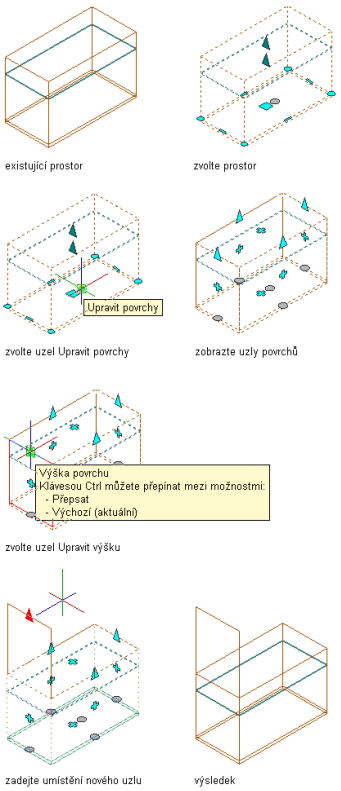
Chcete-li...	Pak…
určit tloušťku stropu	zadejte hodnotu do pole Tloušťka stropu.
určit vzdálenost od vršku hranice stropu prostoru po horní hranici prostoru	zadejte příslušnou hodnotu do pole Výška nad stropem.
určit vzdálenost od spodní části podlahy prostoru ke spodní části prostoru	zadejte příslušnou hodnotu do pole Výška pod podlahou.

Změna výšky povrchu prostoru (vysunuté 3D prostory)

Tento postup slouží k úpravě výšky jednotlivých ploch vysunutého 3D prostoru pomocí uzlů.

POZNÁMKA Tento postup je platný pro asociativní i neasociativní prostory.

1. Zkontrolujte, zda pracujete v 3D izometrickém pohledu.
2. Vyberte vysunutý 3D prostor, pro který chcete změnit výšku povrchu a klepněte na uzel Upravit plochy.
3. Vyberte uzel Výška povrchu pro povrch, který chcete upravit, a přetáhněte jej do požadované výšky nebo zadejte hodnotu výšky.



TIP Jestliže je možné přemístit výškový uzel pro daný povrch, výsledný změněný povrch však není vidět, nejspíše je vypnutá komponenta zobrazení Povrchy buď ve stylu prostoru, nebo ve vlastnostech zobrazení objektu. Informace o zviditelňování komponent uvádí část Určení vlastností zobrazení stylu prostoru na straně 3025.

Logické operace pro Vysunuté 3D prostory

Existuje řada logických operací, kterými lze změnit geometrii vysunutého 3D prostoru.

Vytváření kolizních podmínek pro prostory

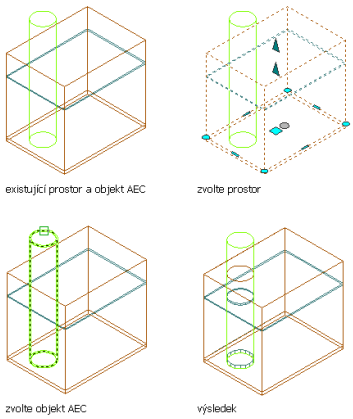
Pomocí tohoto postupu umístíte do prostoru objekty (například objemové prvky), které v prostoru vytvoří otvory nebo výřezy. Konstrukce sloupové osnovy může například obsahovat sloupy uvnitř prostoru. Jakmile jsou sloupy definovány jako kolizní podmínky, vyříznou plochu v podlaze a stropu prostoru.

POZNÁMKA Tento postup je platný pro asociativní i neasociativní prostory.

Jakýkoli Objekt AEC, který má 3D geometrii, lze použít jako kolizní podmínku, stejně jako křivky aplikace AutoCAD.

POZNÁMKA Kolizní podmínky se odečtou ze základního objemu prostoru. Přidáním automatické vlastnosti Základní plocha minus kolize můžete plánovat hodnotu plochy bez kolizní podmínky.

Při připojení jiného objektu, jako je například uzel stropu k prostorovému objektu je rozpoznána kolizní podmínka. Pokud například do prostoru přidáte jako kolizní podmínku sloup, je osnova stropu odříznuta, dokud je tato osnova ukotvena k objektu prostoru. Při přesunutí sloupu je osnova stropu aktualizována podle nového umístění sloupu.



Přidání kolizní podmínky k prostoru

1. Podle potřeby umístěte objekt, který chcete použít jako kolizní podmínku, do umístění protínajícího prostor.
2. Vyberte prostor, do kterého chcete přidat kolizní podmínku.
3. Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolize ➤ Přidat .

4 Vyberte objekty protínající prostor a představující kolizní podmínku a stiskněte klávesu *ENTER*.

Odebrání kolizních podmínek z prostorů

Pomocí tohoto postupu odstraníte z prostorů existující kolizní podmínky.

POZNÁMKA Tento postup je platný pro asociativní i neasociativní prostory.

1 Vyberte prostor s kolizní podmínkou.

2 Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolize ➤ Odstranit .

3 Vyberte objekt(y) představující kolizní podmínku a stiskněte klávesu *ENTER*.

Sloučení vysunutých 3D prostorů

Pomocí tohoto postupu sloučíte 2D nebo 3D prostory ve výkresu. Při sloučení prostorů, které se překrývají budou jejich hranice zkombinovány a budou tvořit hranice sloučeného prostoru.

POZNÁMKA Tento postup je platný u neasociativních prostorů.

Je možné sloučit neasociativní 3D volný prostor do 2D prostoru nebo vysunutého 3D prostoru. V tomto případě se pro sloučení použije základní profil 3D volného prostoru. Není možné sloučit 2D nebo 3D prostor do 3D volného prostoru.

Následující vlastnosti prvního vybraného prostoru jsou použity u následných prostorů do něho sloučených:

- Název
- Popis
- Hladina
- Styl
- Štítek
- Modifikátory výpočtu
- Připojení zóny
- Výška prostoru

- Tloušťka podlahy
- Tloušťka stropu
- Výška nad stropem
- Výška pod podlahou
- Výchozí výška plochy
- Zarovnání
- Typ odsazení hranice
- Otočení
- Vlastnosti zobrazení
- Vlastnosti výkazu

Sloučení prostorů pomocí ručního odsazení hranice

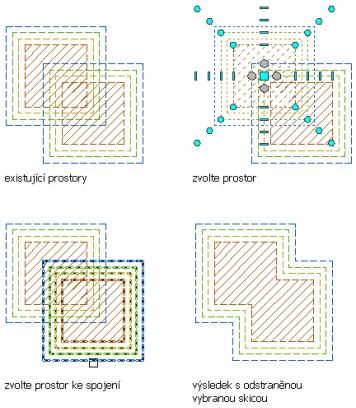
Pokud sloučíte prostory, které mají ruční odsazení hranice, je každá aktivovaná hranice prvního prostoru sloučena s odpovídající hranicí v jiném prostoru (základní se základní, čistá s čistou atd.)

Pokud není aktivováno ruční ohraničení prostoru v prvním prostoru (zobrazení uzlů), nebude zahrnuto do operace sloučení. Aktivace hranic v druhém prostoru není pro sloučení relevantní. Jsou sloučené v případě, že je aktivována jejich odpovídající hranice v prvním prostoru. V případě, že hranice v prvním prostoru není aktivována, zůstane existující hranice v prvním prostoru tak, jak je, a odpovídající hranice v druhém prostoru bude odstraněna. To může způsobit nepravidelnost hranic prostoru. Tomu můžete zabránit tak, že zajistíte, aby byly aktivovány všechny relevantní hranice v prvním prostoru. Tím pádem je bude možné sloučit.

Informace o aktivaci ručních hranic prostoru najdete v části Ruční aktivace hranic prostoru na straně 2943.

Vlastnosti zobrazení hranic prvního vybraného prostoru jsou použity u výsledné sloučené hranice. Pokud je například čistá hranice prvního prostoru červená s tloušťkou čáry 0,18 mm, bude čistá hranice výsledného sloučeného prostoru červená s tloušťkou čáry 0,18 mm.

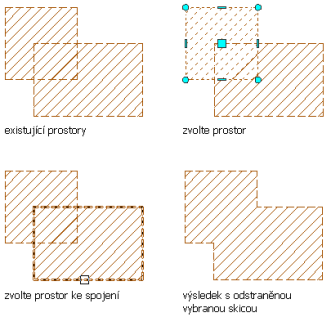
Sloučení prostorů s ručními hranicemi



Sloučení prostorů s odsazeními hranice definovaným podle stylu

Pokud slučujete prostory s odsazeními hranice definovanými podle stylu, jsou sloučeny základní hranice obou prostorů a odsazení hranice definované ve stylu prvního prostoru je použito u výsledného sloučeného prostoru.

Sloučení prostorů s hranicemi definovanými stylem



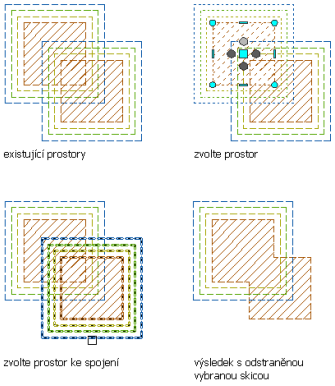
Sloučení prostorů s jinými odsazeními hranice

Pokud jsou hranice prostoru slučovaných prostorů určeny pomocí různých metod, bude pro výsledný prostor použita metoda pro první vybraný prostor.

Příklad 1: Hranice prvního prostoru jsou odsazeny podle stylu a styl definuje odsazení mezi hranicemi 0,25 m. Hranice druhého prostoru jsou odsazeny ručně a mají nulové odsazení mezi jednotlivými hranicemi. V případě sloučení prvního prostoru s druhým

jsou hranice, které dříve patřily k druhému prostoru, přepočteny podle stylu prvního prostoru a odsazeny od sebe o 0,25 m.

Sloučení prostorů s různými typy odsazení hranice



Příklad 2: Hranice prostoru 1 jsou odsazeny ručně a mají 0,3 odsazení mezi jednotlivými hranicemi. Hranice prostoru 2 jsou odsazeny podle stylu a styl definuje odsazení mezi hranicemi 0,25 m. V případě sloučení prostoru 1 s prostorem 2 je hodnota vlastnosti Odsazení hranic pro výsledný prostor Ruční. Protože čistou, použitelnou a hrubou hranici prostoru s odsazením založeným na stylu nelze upravovat pomocí uzlů, budou sloučeny pouze základní hranice obou prostorů. Hranice druhého prostoru jsou z výkresu odstraněny.

1. Vyberte jeden ze slučovaných prostorů, klepněte na pravé tlačítko myši a vyberte příkaz Nástroje úprav AEC ➤ Sloučit.
2. Vyberte prostor, který chcete sloučit s prvním prostorem.

POZNÁMKA Sloučit lze pouze prostory, které leží na stejné rovině *Z*. Nelze sloučit dva prostory, které mají odlišné umístění v ose *Z* ve stejném souřadném systému.

3. Zadáním **a** (Ano) můžete druhý prostor vymazat nebo jej zadáním **n** (Ne) ponechat ve výkrese.

Dělení vysunutých 3D prostorů

Tento postup slouží k rozdělení vysunutého 3D prostoru na menší prostory pomocí úsečky. Prostor je rozdělen v místě dělicí čáry.

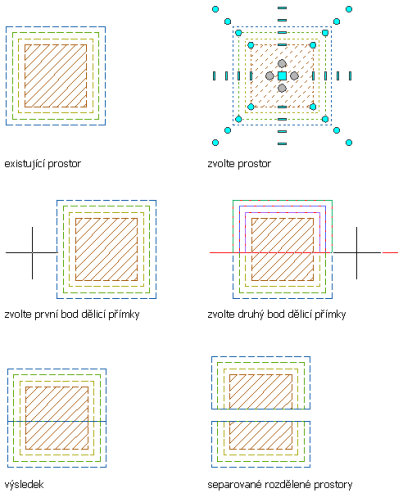
POZNÁMKA Tento postup je platný pouze u neasociativních prostorů.

Všechny vlastnosti – například data vlastností, modifikátory výpočtu nebo typy odsazení hranice – budou použity u obou výsledných prostorů.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Pokud dělíte prostor pomocí ručního odsazení hranice, ověřte, zda jsou aktivovány všechny hranice. Hranice, které nejsou aktivovány, nejsou rozděleny. Informace o aktivaci ručních hranic najdete v části Ruční aktivace hranic prostoru na straně 2943.

1. Vyberte prostor, který chcete rozdělit, klepněte na pravé tlačítko myši a vyberte příkaz Nástroje úprav AEC ➤ Rozdělit .
2. Určete počáteční bod dělicí čáry.
3. Určete koncový bod dělicí čáry.

   V závislosti na typu odsazení hranice vytvoří dělicí čára různé výsledky pro čistou, použitelnou a hrubou hranici.



Vytváření otvorů ve vysunutém 3D prostoru

Tento postup slouží k vzájemnému odečtení 3D prostorů za účelem vytvoření otvoru v prostoru.

POZNÁMKA Tento postup je platný pouze u neasociativních prostorů.

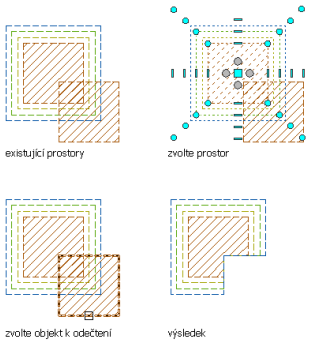
Chcete-li vytvořit otvor, je nutné vybrat prostory, které se vzájemně protínají. Případně můžete vybrat uzavřenou křivku jako tvar k odečtení. Můžete zvolit, zda má být odečítaný

prostor nebo křivka zachován ve výkresu jako samostatná jednotka. Tento prostor je vhodné zachovat, pokud například potřebujete odečíst stejný tvar od jiných prostorů.

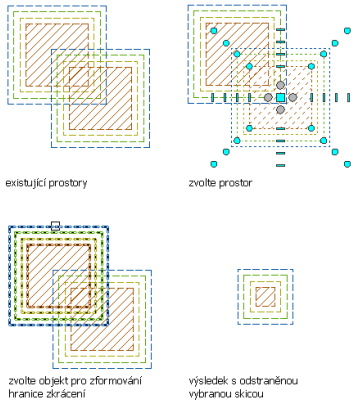
Při odečtení jednoho prostoru od jiného je základní hranice odečteného prostoru odečtena od všech hranic v prvním prostoru. Ostatní hranice odečteného prostoru jsou pouze odstraněny bez interakce s prvním prostorem. V závislosti na tom, zda má první prostor odsazení definované podle stylu nebo ruční odsazení, jsou hranice kolem otvoru buď přepočteny podle odsazení stylu nebo odříznuty v průsečíku.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Před odečtením prostoru od jiného prostoru s ručním odsazením hranice ověřte, zda jsou aktivovány všechny hranice, které chcete odříznout. Pokud hranice aktivována není, otvor jí nepůjde odříznout. Informace o aktivaci ručních hranic najdete v části Ruční aktivace hranic prostoru na straně 2943.

Odečítání prostorů s odsazeními hranice definovaným podle stylu



Odečtení prostorů pomocí ručního odsazení hranice



1 Vytvořte prostor, v němž chcete vytvořit otvor.

2 Vytvořte druhý menší prostor, který má být odečten od většího prostoru.

Druhý prostor můžete nakreslit tak, aby byl uvnitř prvního prostoru nebo tento prostor překrýval nebo jej nakreslete na jiném místě a potom jej přesuňte na větší prostor.

Případně můžete vybrat uzavřenou čáru k odečtení od prostoru.

3 Vyberte větší prostor, klepněte na pravé tlačítko myši a vyberte příkaz Nástroje úprav AEC ➤ Odečíst .

4 Vyberte menší prostor, který má být odečten od většího prostoru.

5 Zadáním **a** (Ano) můžete odečítaný prostor vymazat nebo jej zadáním **n** (Ne) ponechat ve výkresu.

Vytvoření prostoru z průniku jiných prostorů

Tento postup slouží k vytvoření nového vysunutého 3D prostoru z překrývající části 2 protínajících se vysunutých 3D prostorů. Můžete zvolit, zda má být po vytvoření nového prostoru ponechána ve výkresu původní geometrie.

POZNÁMKA Tento postup je platný pouze u neasociativních prostorů.

Při vytvoření prostoru z dvou protínajících se prostorů jsou následující vlastnosti prvního vybraného prostoru použity u výsledného prostoru vzniklého průnikem:

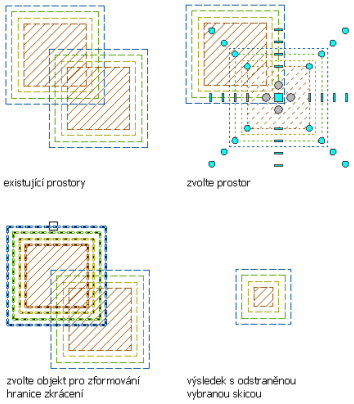
- Název
- Popis
- Hladina
- Styl
- Štítek
- Modifikátory výpočtu
- Připojení zóny
- Výška prostoru
- Tloušťka podlahy
- Tloušťka stropu
- Výška nad stropem

- Výška pod podlahou
- Výchozí výška plochy
- Zarovnání
- Typ odsazení hranice
- Otočení
- Vlastnosti zobrazení
- Vlastnosti výkazu

Protínání prostorů pomocí ručního odsazení hranice

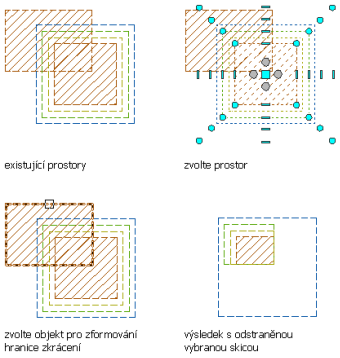
Pokud protínáte prostory s ručními odsazeními hranice, každá aktivovaná hranice prostoru se protíná s odpovídající hranicí prostoru druhého prostoru (základní se základní, čistá s čistou atd.)

Protínání prostorů s aktivovanými všemi hranicemi



Pokud není aktivováno ruční ohraničení prostoru v prvním prostoru (zobrazení uzlů), nebude zahrnuto do operace protínání. To ovlivní existující hranici v prvním prostoru tak, aby zůstala tak, jak je, a její odpovídající hranici v druhém prostoru tak, aby byla odstraněna. To může způsobit nepravidelnost hranic prostoru. Tomu se můžete vyhnout, když zajistíte, že budou aktivovány všechny relevantní hranice v prvním prostoru.

Protínání prostorů s aktivovanou pouze základní hranicí



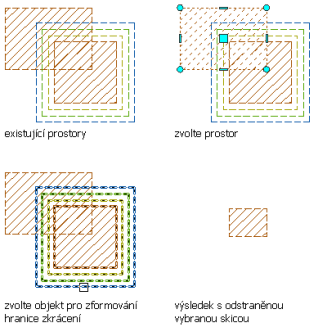
Informace o aktivaci ručních hranic prostoru najdete v části Ruční aktivace hranic prostoru na straně 2943.

Vlastnosti zobrazení hranic prvního vybraného prostoru jsou použity u výsledné protínající se hranice. Pokud je například čistá hranice prvního prostoru červená s tloušťkou čáry 1 mm, bude čistá hranice výsledného sloučeného prostoru červená s tloušťkou čáry 0,18 mm.

Protínání prostorů s odsazeními hranice definovaným podle stylu

Protínáte-li prostory s odsazeními hranice definovanými podle stylu, se základní hranice obou prostorů protínají navzájem a odsazení hranice definovaná ve stylu prvního prostoru jsou použity u výsledného prostoru vzniklého průnikem.

Protínání prostorů s odsazeními hranice definovaným podle stylu

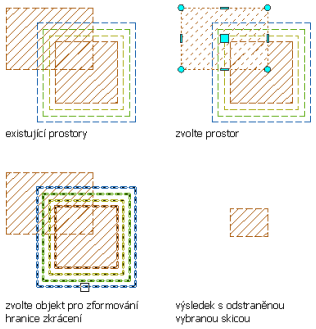


Protínání prostorů pomocí různých odsazení hranice

Pokud jsou hranice dvou prostorů vypočteny s různými typy odsazení, je metoda použitá prvním vybraným prostorem použita také u výsledného prostoru.

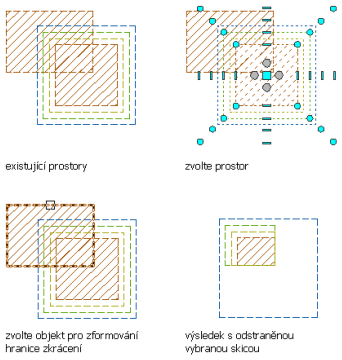
Příklad 1: Hranice prvního prostoru jsou odsazeny podle stylu a tento styl definuje odsazení mezi hranicemi 0,25 m. Hranice druhého prostoru jsou odsazeny ručně a mají nulové odsazení mezi jednotlivými hranicemi. Pokud se prostor 1 protíná s prostorem 2, základní hranice dvou prostorů se protínají navzájem a výsledné hranice jsou přepočteny podle odsazení stylu prostoru 1 a odsazeny navzájem o 0,25 m.

Protínání hranic založených na stylu (levá) s ručními hranicemi (pravá)



Příklad 2: Hranice prostoru 1 jsou odsazeny ručně a mají 0,3 odsazení mezi jednotlivými hranicemi. Hranice prostoru 2 jsou odsazeny podle stylu a styl definuje odsazení mezi hranicemi 0,25 m. V případě sloučení prostoru 1 s prostorem 2 je hodnota vlastnosti Odsazení hranic pro výsledný prostor Ruční. Protože čistou, použitelnou a hrubou hranici prostoru s odsazením založeným na stylu nelze upravovat pomocí uzlů, budou se protínat pouze základní hranice obou prostorů. Hranice druhého prostoru jsou z výkresu odstraněny.

Protínání ručních hranic (levá) s hranicemi založenými na stylu (pravá)



1 Vytvořte dva překrývající se prostory.

2 Vyberte první z překrývajících se prostorů, klepněte na pravé tlačítko myši a vyberte příkaz Nástroje úprav AEC ➤ Zkrátit .

3 Vyberte druhý překrytý prostor.

4 Zadáním **a** (Ano) můžete původní prostory vymazat, nebo je zadáním **n** (Ne) ponechat ve výkrese.

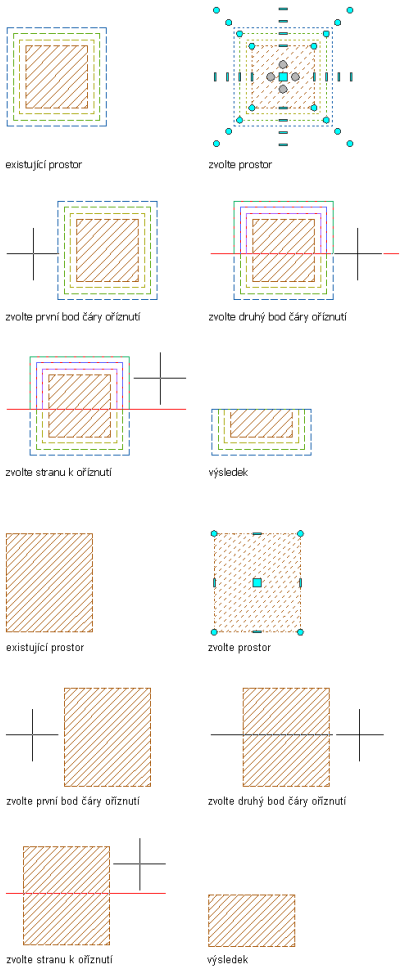
Oříznutí vysunutého 3D prostoru

Tento postup slouží k oříznutí vysunutého 3D prostoru pomocí úsečky oříznutí.

POZNÁMKA Tento postup je platný pouze u neasociativních prostorů.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Pokud ořezáváte prostor pomocí ručního odsazení hranice, ověřte, zda jsou aktivovány všechny hranice. Hranice, které nejsou aktivovány, nejsou oříznuty. Informace o aktivaci ručních hranic najdete v části Ruční aktivace hranic prostoru na straně 2943.

Oříznutí prostorů s různými typy odsazení hranice



1 Vyberte prostor, který má být oříznut, klepněte na pravé tlačítko myši a vyberte příkaz Nástroje úprav AEC ➤ Oříznout.
2 Určete počáteční bod čáry oříznutí.
3 Vyberte koncový bod čáry oříznutí.
4 Vyberte stranu prostoru, která má být oříznuta.

Odebrání otvorů z prostorů

Použijte tento postup k odstranění jednotlivých otvorů z prostoru s více okruhy.

POZNÁMKA Tento postup je platný pouze u neasociativních 2D a vysunutých 3D prostorů.

Otvory lze vytvářet v následujících případech:

- Vyříznete otvor v prostoru podle popisu v části Vytváření otvorů ve vysunutém 3D prostoru na straně 2967
- Generujete prostor z hraničních objektů, v jejichž hranici leží kolizní objekty. Můžete například generovat prostor z místnosti s řádkem se sloupci. V takovém případě budou hranice místnosti definovány jako vnější okruh prostoru a sloupce budou odpočteny jako otvoru z generované místnosti. Jestliže deaktivujete asociativitu prostoru, můžete odebrat výsledné okruhy prostoru.
- Zastaralá oblast s více okruhy je převedena na prostor pomocí aktuálního softwaru.

1. Vyberte prostor s otvory.
2. Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ Odstranit otvor .
3. Vyberte otvor, který chcete z prostoru odebrat.
   Otvor je odebrán.
4. Stiskněte *ENTER*.

Obrácení okruhů prostoru

Použijte tento postup k obrácení hodnoty jednotlivého okruhu prostoru tak, že kladný okruh (prostor) lze přeměnit za záporný okruh (otvor) a záporný okruh může být obrácen zpět na kladný okruh.

POZNÁMKA Tento postup je platný pouze u neasociativních 2D a vysunutých 3D prostorů.

Víceúrovňové okruhy prostoru se s největší pravděpodobností vyskytují v převzatých objektech plochy, které byly převedeny na prostory.

1. Vyberte prostor, jehož okruh chcete obrátit.
2. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **SpaceReverseRing**.
3. Vyberte okruh prostoru, který chcete obrátit.

Obrácení všech okruhů v prostoru

Tento postup slouží k obrácení všech okruhů prostoru najednou.

POZNÁMKA Tento postup je platný pouze u neasociativních 2D a vysunutých 3D prostorů.

Když obrátíte okruhy prostoru, všechny kladné okruhy se přemění na záporné okruhy a všechny záporné okruhy se přemění na kladné okruhy.

Obrácení hodnoty všech okruhů prostoru může být žádoucí u zastaralých objektů plochy, které byly převedeny na prostory.

1. Vyberte prostor, který chcete obrátit.
2. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **SpaceReverseProfile**.
3. Vyberte další prostory pro obrácení.
4. Stiskněte klávesu *ENTER* pro ukončení výběru.

Logické operace pro 3D volné prostory

Je možné změnit tvar 3D volného prostoru pomocí úprav povrchu prostoru na místě.

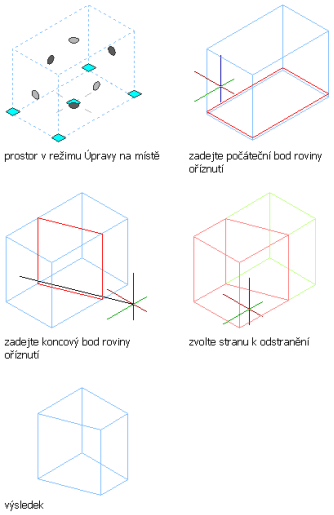
POZNÁMKA Jestliže zahájíte operaci úprav na místě pro vysunutý 3D prostor, automaticky se převede na 3D volný prostor. Po skončení úprav jej můžete převést zpět na vysunutý 3D prostor, ale ztratíte tím veškeré změny geometrie provedené u jeho ploch, které nejsou kompatibilní s vysunutými 3D prostory.

Oříznutí 3D volných prostorů

Část stávajícího 3D volného prostoru je možné oříznout prostřednictvím oříznutí jednoho z jeho povrchů.

POZNÁMKA Tento postup je platný pouze u neasociativních prostorů. Pokud jej provedete u asociativního prostoru, po ukončení režimu místních úprav ztratí asociativitu.

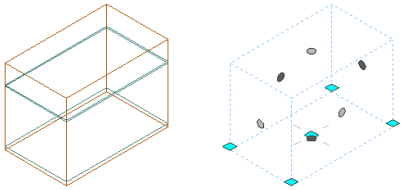
Oříznutí 3D prostoru



1 Zkontrolujte, zda pracujete v 3D izometrickém pohledu.

2 Vyberte prostor, který chcete oříznout podél vodorovné nebo svislé roviny.

Režim úprav na místě (pravý) u 3D prostoru (levého)



3 Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě .

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Oříznout podle roviny .

5 Zadejte rovinu oříznutí na obrazovce nebo zadáním 3 bodů na příkazovém řádku.

TIP Pomocí čelního pohledu generujte vodorovnou rovinu oříznutí a rovinu půdorysu ke generování svislé roviny oříznutí.

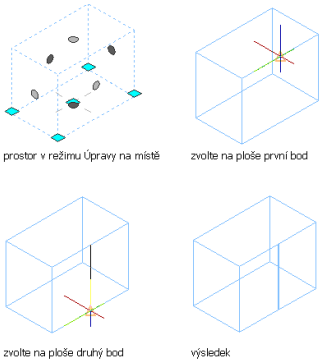
6 Chcete-li uložit změny prostoru, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Dělení povrchů 3D volných prostorů

Povrch 3D volného prostoru je možné rozdělit. To je užitečné, pokud potřebujete změnit geometrii pouze jedné části plochy prostoru, jako při vytváření kabelového kanálu ve stropu prostoru.

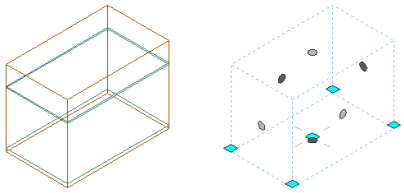
POZNÁMKA Tento postup je platný pouze u neasociativních prostorů. Pokud jej provedete u asociativního prostoru, po ukončení režimu místních úprav ztratí asociativitu.

Rozložení prostoru



1 Vyberte prostor, ve kterém chcete rozdělit povrch.

Režim úprav na místě (pravý) u 3D prostoru (levého)



2 Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě .

3 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Rozdělit plochu .

4 Vyberte počáteční bod čáry rozdělení.

5 Vyberte koncový bod čáry rozdělení.

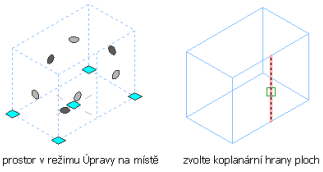
6 Chcete-li uložit změny prostoru, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

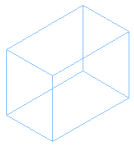
Sloučení povrchů 3D volných prostorů

Tento postup slouží ke sloučení 2 dříve rozdělených povrchů 3D volného prostoru.

POZNÁMKA Tento postup je platný pouze u neasociativních prostorů.

Propojení 2 ploch prostoru



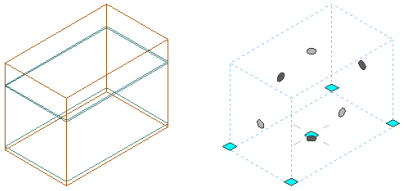


1 Zkontrolujte, zda pracujete v 3D izometrickém pohledu.

2 Vyberte prostor, v němž chcete propojit dvě plochy.

3 Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě .

Režim úprav na místě (pravý) u 3D prostoru (levého)



4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ Spojit plochy .

5 Vyberte hranu oddělující 2 plochy a stiskněte klávesu ENTER.

6 Chcete-li uložit změny prostoru, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Slučování 3D volných prostorů s objekty AEC

Tento postup slouží ke sloučení 3D volného prostoru s prostorem nebo dalším objektem AEC. Můžete sloučit 3D volný prostor se všemi objekty AEC, které mají 3D geometrii.

POZNÁMKA Tento postup je platný pouze u neasociativních prostorů. Pokud jej provedete u asociativního prostoru, po ukončení režimu místních úprav ztratí asociativitu.

1 Přepněte na 3D izometrický pohled.

2 Vyberte 3D prostor volného tvaru, který chcete sloučit s jiným objektem.

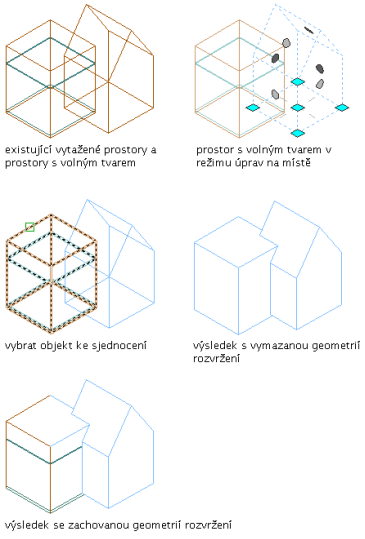
3 Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě .

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Booleovské ➤ Sjednocení.

5 Vyberte objekt AEC, který chcete sloučit s 3D volným prostorem a stiskněte Enter.

6 Zadejte **a** (Ano) pro smazání sloučeného objektu nebo **n** (Ne) pro ponechání objektu ve výkresu.

Sloučení vysunutého prostoru do volného prostoru.



7 Chcete-li uložit změny prostoru, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Odečtení objektů AEC od 3D volných prostorů

Tento postup slouží k odečtení prostoru nebo jiného objektu AEC od 3D volného prostoru. Od prostoru lze odečíst libovolný objekt AEC, který má 3D geometrii.

POZNÁMKA Tento postup je platný pouze u neasociativních prostorů. Pokud jej provedete u asociativního prostoru, po ukončení režimu místních úprav ztratí asociativitu.

1 Přepněte na 3D izometrický pohled.

2 Vyberte 3D prostor volného tvaru, ze kterého chcete odečíst objekt.

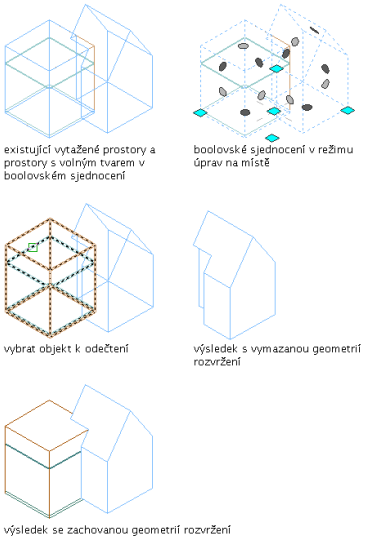
3 Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě .

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Booleovské ➤ Rozdíl.

5 Vyberte objekt AEC, který chcete odečíst od 3D volného prostoru a stiskněte Enter.

6 Zadejte **a** (Ano) pro smazání odečteného objektu nebo **n** (Ne) pro ponechání objektu ve výkresu.

Odečtení vysunutého prostoru z volného prostoru



7 Chcete-li uložit změny prostoru, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Protínání 3D volných prostorů s objekty AEC

Tento postup slouží k protínání 3D volného prostoru s prostorem nebo jiným objektem AEC. 3D volný prostor lze protnout se všemi objekty AEC, které mají 3D geometrii.

POZNÁMKA Tento postup je platný pouze u neasociativních prostorů. Pokud jej provedete u asociativního prostoru, po ukončení režimu místních úprav ztratí asociativitu.

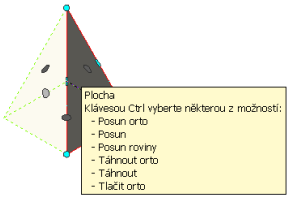
1 Přepněte na 3D izometrický pohled.
2 Vyberte 3D prostor volného tvaru určený k průniku s objektem AEC.
3 Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě .
4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Booleovské ➤ Průnik.
5 Vyberte objekt AEC, který chcete protnotu s 3D volným prostorem a stiskněte Enter.
6 Zadejte **a** (Ano) pro smazání objektu nebo **n** (Ne) pro ponechání objektu ve výkresu.
7 Chcete-li uložit změny prostoru, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Úpravy povrchů pomocí uzlů v 3D volných prostorech

Tento postup slouží k úpravám jednotlivých povrchů 3D volného prostoru pomocí uzlů.

POZNÁMKA Tento postup je platný pouze u neasociativních prostorů. Pokud jej provedete u asociativního prostoru, po ukončení režimu místních úprav ztratí asociativitu.

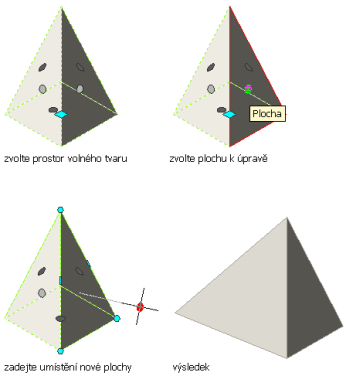
Pro úpravy povrchu prostoru pomocí uzlů existuje 6 různých možností.



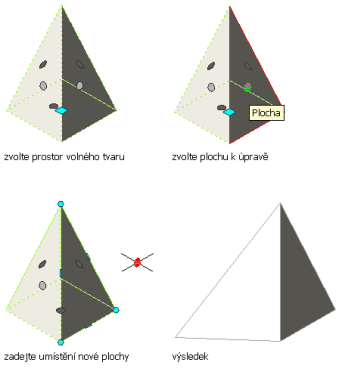
Při cyklickém procházení možností pomocí klávesy *CTRL* zobrazuje tip nápovědy aktuálně vybranou možnost. Pokud klávesu *CTRL* stisknete více než pětkrát, vrátíte se k první možnosti a můžete znovu cyklicky procházet jednotlivé možnosti úprav.

Při volbě ortogonálního pohybu je kurzor omezen, zatímco při volbě volného pohybu nikoli.

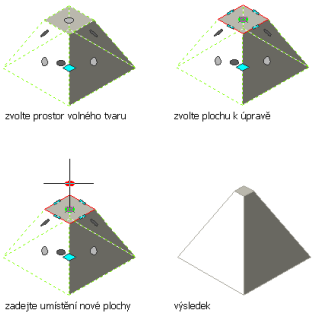
Přesunutí povrchu prostoru kolmo při natahování přilehlých povrchů



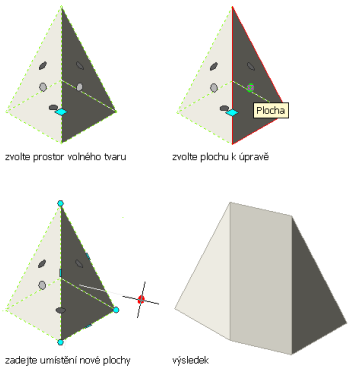
Přesunutí povrchu prostoru volně při natahování přilehlých povrchů



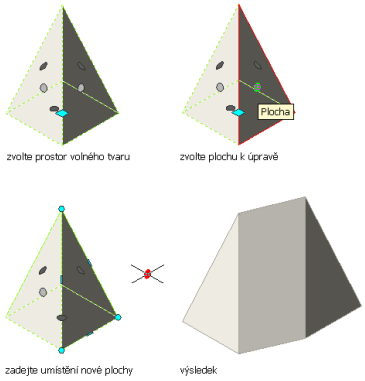
Ortogonální přesunutí plochy prostoru při zachování rovin sousedících ploch



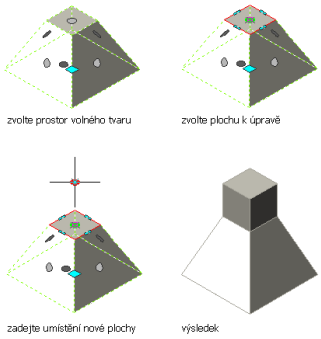
Ortogonální vytažení plochy prostoru při přidávání sousedících ploch



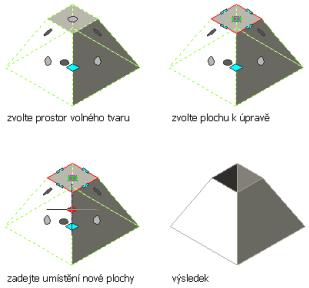
Ortogonální vytažení plochy prostoru při přidávání sousedících ploch



Volné vytažení plochy prostoru při přidávání sousedících ploch



Ortogonální zatlačení plochy prostoru za účelem vytvoření otvoru



1. Zkontrolujte, zda pracujete v 3D izometrickém pohledu.
2. Vyberte prostor, který chcete upravit.
3. Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě .
4. Vyberte uzel plochy k úpravě.

   Tip zobrazí dostupnou operaci úpravy:
5. Vyberte operaci úpravy pomocí uzlu, kterou chcete provést.

Chcete-li...	Pak…
pohybovat povrchem prostoru a přitom natahovat přilehlé povrchy	klepněte na uzel povrchu Potom jej přemístěte do nové pozice.
volně pohybujte plochou povrhu a přitom vyrovnávejte sousedící povrchy	klepněte a podržte uzel Plocha, stiskněte jednou klávesu CTRL a určete nové umístění.

Chcete-li...	Pak…
ortogonálně přesunout plochu prostoru při zachování rovin sousedících ploch	klepněte a podržte uzel Plocha, stiskněte dvakrát klávesu CTRL a určete nové umístění.
volně vytáhnout plochu prostoru při přidávání sousedících ploch	klepněte a podržte uzel povrchu, stiskněte třikrát klávesu CTRL a určete nové umístění.
volně vytáhnout plochu prostoru při přidávání sousedících ploch	klepněte a podržte uzel povrchu, stiskněte třikrát klávesu CTRL a určete nové umístění **POZNÁMKA** Umístění aktuální USS je dočasně přesunuto tak, aby bylo shodné s původním umístěním uzlu Plocha, který jste vybrali při práci s touto možností. Je změněn pouze počátek USS, nikoli její orientace.
zatlačit nebo vytáhnout plochu prostoru ortogonálně při přidání sousedících ploch nebo vytvoření otvoru	klepněte a podržte uzel Plocha, stiskněte pětkrát klávesu CTRL a určete nové umístění. Zatlačením na prostor vytvořte otvor nebo vytáhněte prostor k přidání sousedících ploch.

POZNÁMKA Povrch prostoru nelze vytáhnout v takovém úhlu, svisle ani vodorovně, ve kterém se sousedící plochy stanou nerovinnými. Pokud dojde k tomuto zkreslení, plocha prostoru se automaticky vrátí do původní polohy a na příkazovém řádku se zobrazí chybová zpráva.

6 Chcete-li uložit změny prostoru, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

Úpravy vlastností povrchu prostoru

Vlastnosti povrchů 3D prostorů je možné upravovat v tabulce Správce prostoru/zóny.

Plochám prostoru lze přiřadit řadu vlastností důležitých pro zpracování prostorů v postupném technickém zpracování nebo aplikaci pro správu zařízení. Tyto vlastnosti můžete definovat v architektonické rovině a později rovinu exportovat nebo otevřít v technické aplikaci za účelem provádění výpočtů, jako je například určení topného/chladicího zatížení budovy.

Tento postup slouží k úpravě libovolné z následujících vlastností plochy pro neasociativní 3D prostor:

- Název povrchu
- Typ povrchu
- Styl povrchu
- Výška povrchu
- Otvory povrchu
- Název otvoru
- Typ otvoru
- Styl otvoru
- Kóty otvoru
- Plocha otvoru
- Vykazovaná plocha otvoru (pouze 3D volné prostory)

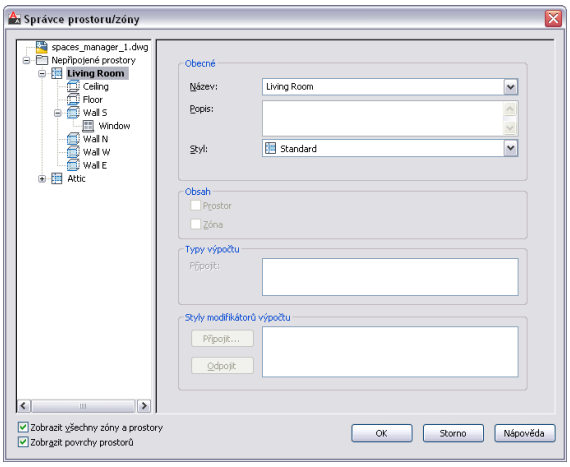
DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ V případě povrchů asociativního prostoru je možné upravit pouze název povrchu, typ povrchu a styl stropu a stěny. Všechny další vlastnosti povrchu, včetně vlastností pro otvory asociativního povrchu, jsou určeny pouze pro čtení.

Otevření Správce prostoru/zóny

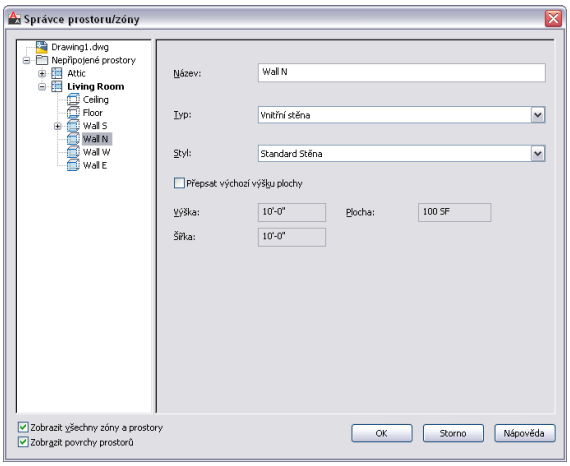
Tento postup slouží k otevření Správce prostoru/zóny.

➤ Vyberte prostor a klepněte na kartu Prostor ➤ panel Nápovědy ➤ Správce prostorů/zón .

Chcete-li vidět všechny prostory ve výkresu včetně jejich povrchů a otvorů v povrchu, zkontrolujte, zda jsou vybrána nastavení pro Zobrazit všechny zóny a Zobrazit povrchy prostoru.

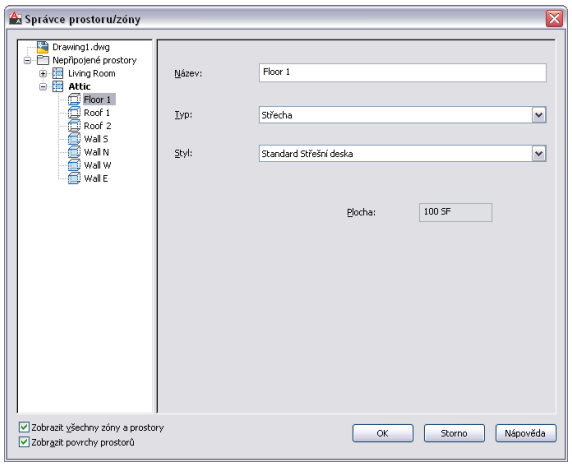


- Pouze pro neasociativní vysunuté 3D prostory: vyberte prostor, klepněte na uzel Upravit povrchy a potom klepněte na uzel Upravit vlastnosti povrchu.
  Chcete-li vidět všechny prostory ve výkresu včetně jejich povrchů a otvorů v povrchu, zkontrolujte, zda jsou vybrány obě možnosti Zobrazit všechny zóny a Zobrazit povrchy prostoru.



- Pouze pro neasociativní 3D volné prostory: vyberte prostor, klepněte na uzel Upravit povrchy a potom klepněte na uzel Upravit vlastnosti povrchu na jednom povrchu. Potom klepněte na uzel Upravit vlastnosti povrchu pro daný povrch.

Chcete-li vidět všechny prostory ve výkresu včetně jejich povrchů a otvorů v povrchu, zkontrolujte, zda jsou vybrány obě možnosti Zobrazit všechny zóny a Zobrazit povrchy prostoru.

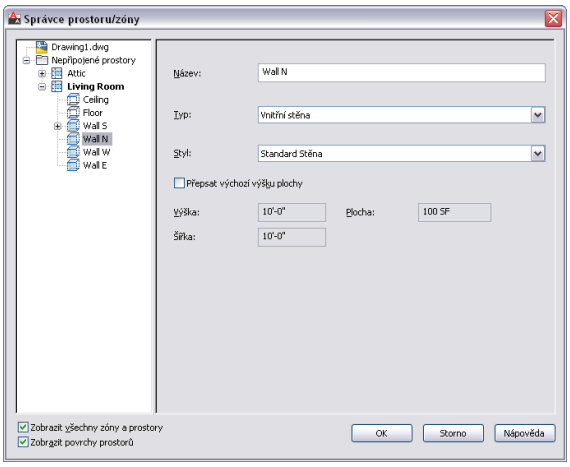


Ve stromovém zobrazení vlevo jsou všechny prostory uvedeny buď v rámci jejich obsahující zóny, nebo v e složce Nepřipojené prostory. Povrchy prostoru jsou uvedeny v rámci prostoru. Otvory povrchu jsou uvedeny v rámci povrchu, který je obsahuje. Chcete-li se dostat k prostoru, povrchu nebo k zóně, může být nutné rozbalit strom tak, abyste na ně dosáhli.

Úprava vlastností plochy

Tento postup slouží k úpravám vlastností povrchu prostoru.

1. Otevřete Správce prostoru/zóny jedním z pokynů popsaným v části Otevření Správce prostoru/zóny na straně 2987.
2. Ověřte, zda je vybrána položka Zobrazit povrchy prostoru.
3. Je-li potřeba, rozbalte stromový pohled, aby se zobrazil prostor, který chcete upravit.



4 Vyberte prostor ve stromovém pohledu a změňte jeho vlastnosti vpravo:

Vlastnost	Možnosti
Název	zadejte novou hodnotu pro Název.
Typ povrchu (pouze 3D volný tvar)	■ Strop ■ Podlaha ■ Plocha Toto nastavení může být užitečné pro složité volné tvary, kde strop nebo podlaha prostoru mohou býtn představovány více než jedním povrchem.
Typ	pro možnost Typ vyberte některou z následujících hodnot: ■ Vnitřní stěna ■ Vnější stěna ■ Stín ■ Vzduch ■ Stěna pod zemí
Styl	všechny dostupné styly stěn a obvodových plášťů ve výkresu

Vlastnost	Možnosti
Výška/Plocha (pouze vysunuté 3D prosto-ry)	vyberte možnost Přepsat výchozí výšku povrchu a pak zadejte novou hodnotu polí Výška nebo Povrch. Obě tato pole změní pouze výšku povrchu.

5 Klepněte na tlačítko OK.

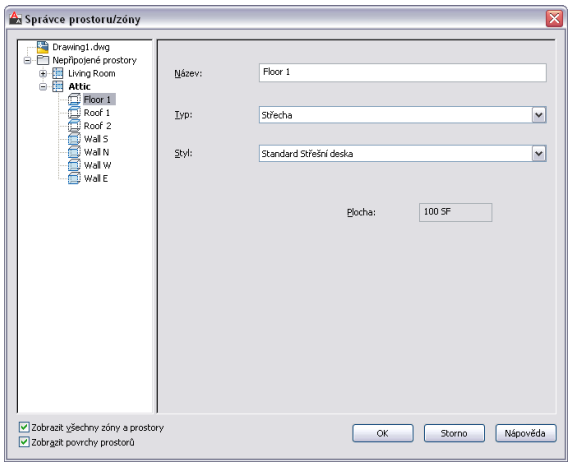
Úprava ploch stropu a podlahy

Tento postup slouží k úpravám povrchů stropu a podlahy prostoru.

1 Otevřete Správce prostoru/zóny jedním z pokynů popsaným v části Otevření Správce prostoru/zóny na straně 2987.

2 Ověřte, zda je vybrána položka Zobrazit plochy prostoru

3 Je-li potřeba, rozbalte stromový pohled, aby se zobrazily povrchy stropu a podlahy, které chcete upravit.



4 Vyberte povrch stropu prostoru ve stromovém pohledu a proveďte nutné změny vpravo:

Chcete-li...	Pak…
změnit název stropu	zadejte novou hodnotu pro Název.

Chcete-li...	Pak…
změnit typ stropu	pro možnost Typ vyberte některou z následujících hodnot: ■ Strop ■ Střecha ■ Strop pod zemí
změnit přiřazený styl střešní desky stropu	pro možnost Styl vyberte v rozevíracím seznamu styl desky nebo střešní desky.

5 Vyberte podlahu prostoru ve stromovém pohledu a proveďte nutné změny vpravo:

Chcete-li...	Pak…
změnit název podlahy	zadejte novou hodnotu pro Název.
změnit typ podlahy	pro možnost Typ vyberte některou z následujících hodnot: ■ Podlaha interiéru ■ Zvýšená podlaha ■ Svažující se deska ■ Podzemní deska
změnit přiřazený styl desky podlahy	pro možnost Styl vyberte styl desky z rozevíracího seznamu.

6 Chcete-li přidat otvor ke stropu nebo podlaze, vyberte strop nebo podlahu ve stromovém pohledu, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přidat otvor.

7 Chcete-li odebrat otvor ze stropu nebo podlahy, vyberte otvor ve stromovém pohledu, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Odebrat otvor.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Práce s otvory povrchu

Otvory v površích prostorů mohou být důležité pro výpočty systémů budov, když se výkres využívá v aplikaci AutoCAD MEP nebo v jiných stavebních aplikacích.

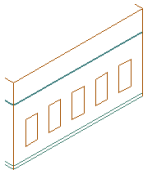
Otvory lze přidávat do povrchů vysunutých 3D prostorů a 3D volných prostorů. V závislosti na typu geometrie prostoru mají otvory různé funkce. Například v 3D volném prostoru je možné upravit profil otvoru do libovolného tvaru; na povrchu vysunutého 3D volného prostoru je však otvor limitován na obdélníkové tvary.

Otvory povrchu mohou mít vlastnosti, jako je název otvoru, typ otvoru a kóty otvoru. Další informace najdete v části Úpravy vlastností povrchu prostoru na straně 2986.

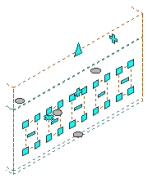
POZNÁMKA Otvory je možné přidávat pouze do neasociativních prostorů. Otvory v asociativním prostoru jsou dány otvory v hraničních objektech.

Přidávání otvorů do povrchů vysunutých 3D prostorů

Tento postup slouží k přidání otvoru do povrchu vysunutého 3D prostoru. Otvory lze přidat k rovným povrchům nebo zakřiveným povrchům (jako je válcová plocha).



Zobrazené otvory

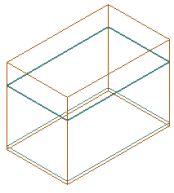


Zobrazené uzly otvorů

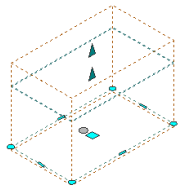
Pro účely přidání otvorů do povrchu prostoru se používají uzly nebo Správce prostoru/zóny. Další informace o práci se Správcem prostoru/zóny naleznete v části Úpravy vlastností povrchu prostoru na straně 2986.

1. Vyberte prostor, kam chcete přidat otvor povrchu, a klepněte na uzel Upravit povrchy.

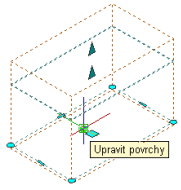
2 Klepněte na uzel Přidat okno u plochy, k níž chcete přidat otvor. Ve výchozím nastavení je vytvořeno okno.



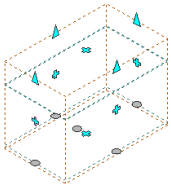
existující prostor



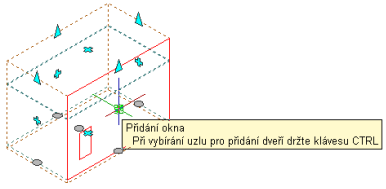
zvolte prostor



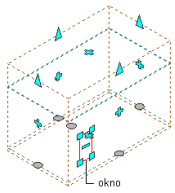
zvolte uzel Upravit povrchy



zobrazte uzly povrchů

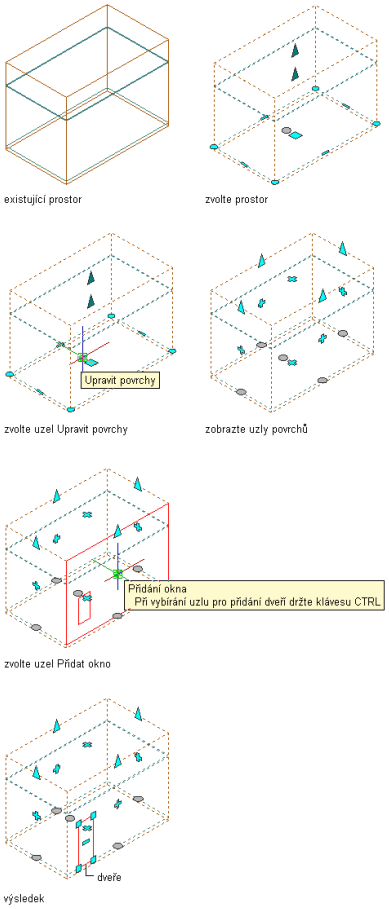


zvolte uzel Přidat okno



výsledek

Chcete-li přidat dveře, podržte při klepnutí na uzel Přidat okno klávesu CTRL. Všimněte si, že dveře jsou umístěny v horní části povrchu podlahy.



3 Po skončení klepněte na uzel Ukončit úpravy povrchů.

POZNÁMKA Pokud se přidává otvor do povrchu stropu nebo podlahy vysunutého 3D prostoru, vždy se vytvoří na spodním nebo horním povrchu geometrie prostoru. Pozice otvoru není ovlivněna zarovnáním prostoru.

POZNÁMKA Jestliže se po ukončení režimu úprav povrchu otvory nezobrazí, nebyl aktivována komponenta zobrazení Povrchy ve stylu prostoru nebo ve vlastnostech zobrazení objektu prostoru. Další informace najdete v části Určení vlastností zobrazení stylu prostoru na straně 3025.

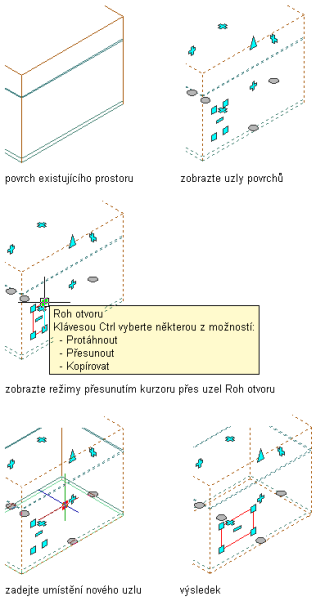
Úpravy otvorů v površích vysunutých 3D prostorů

Tento postup slouží k natažení, přesunutí nebo kopírování otvoru povrchu ve vysunutém 3D prostoru.

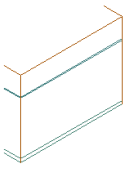
1. Vyberte prostor, kde chcete upravit otvor povrchu, a klepněte na uzel Upravit povrchy.
2. Vyberte jeden z uzlů rohu otvoru plochy:
3. Úprava otvoru:

Chcete-li...	Pak…
vyrovnat hranu otvoru	přesuňte uzel rohu do požadovaného umístění
přesunout otvor do nového umístění v ploše	stiskněte klávesu CTRL a přesuňte otvor do požadovaného umístění.
zkopírovat otvor plochy	stiskněte dvakrát CTRL a zkopírujte otvor do požadované pozice.

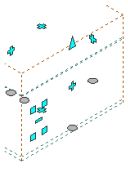
Natahování otvoru v prostoru



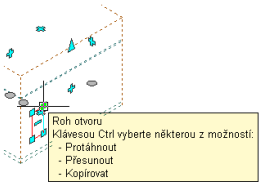
Přesouvání otvoru v prostoru



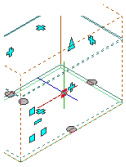
uzly existujícího prostoru



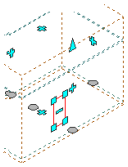
zobrazte uzly povrchů



zobrazte režimy přesunutím kurzoru přes uzel Roh otvoru

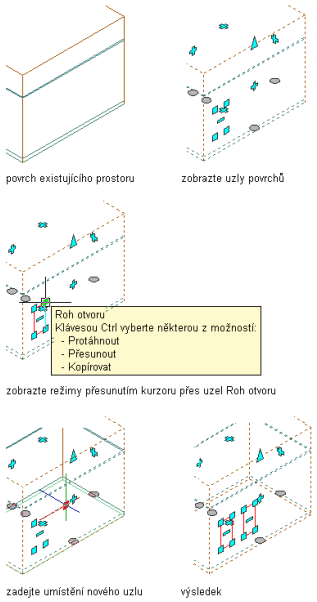


zadejte umístění nového uzlu



výsledek

Kopírování otvoru v prostoru



4 Po skončení klepněte na uzel Ukončit úpravy povrchů.

Přidávání otvorů do povrchů 3D volných prostorů

Tento postup slouží k přidání otvoru do povrchu 3D volného prostoru. Otvory lze přidat k rovným povrchům nebo zakřiveným povrchům (jako je například válcová plocha).

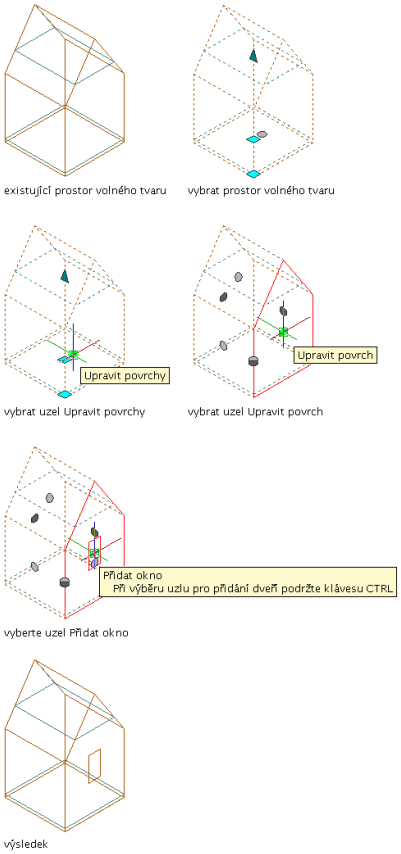
POZNÁMKA Otvory nelze přidat k povrchům kupolovitého nebo kulového tvaru.

1 Vyberte prostor, kam chcete přidat otvor povrchu, a klepněte na uzel Upravit povrchy.

2 Klepněte na uzel povrchu, kam chcete přidat otvor.

3 Na aktivovaném povrchu klepněte na uzel Přidat okno.

Přidávání otvorů oken do povrchu volného prostoru



Chcete-li přidat dveře, podržte při klepnutí na uzel Přidat okno klávesu CTRL. Všimněte si, že dveře se nacházejí ve spodní části vybraného povrchu.

POZNÁMKA Jestliže se po ukončení režimu úprav povrchu otvory nezobrazí, nebyl aktivována komponenta zobrazení Povrchy ve stylu prostoru nebo ve vlastnostech zobrazení objektu prostoru. Další informace najdete v části Určení vlastností zobrazení stylu prostoru na straně 3025.

Přemisťování otvorů 3D volného prostoru

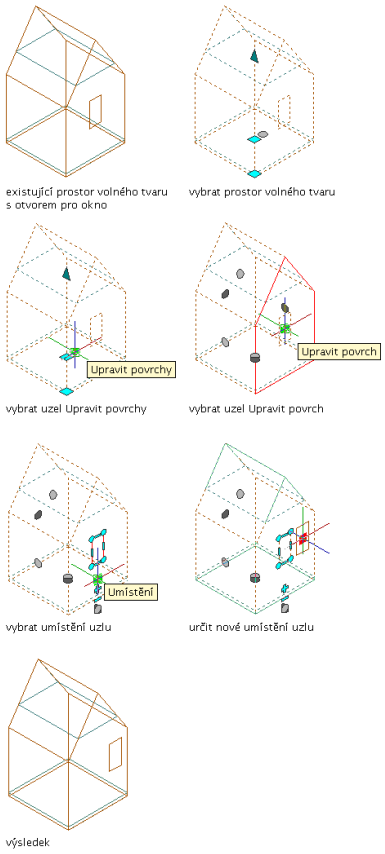
Tento postup slouží k přemístění otvoru na povrchu 3D volného prostoru.

1 Vyberte prostor, kde chcete přemístit otvor povrchu, a klepněte na uzel Upravit povrchy.

2 Klepněte na uzel povrchu s otvorem, který chcete přemístit.

3 Vyberte uzel Umístění pro otvor, který chcete přemístit, a přemístěte jej do jiného umístění na povrchu.

Přemisťování otvorů oken na povrchu volného prostoru



POZNÁMKA Přemístění otvoruna jiný povrch nebo mimo prostor bude mít za následek, že plocha otvoru se bude vykazovat jako nulová.

4 Chcete-li ukončit režim úprav povrchu, klepněte na uzel Ukončit úpravy povrchu.

Úpravy tvaru otvorů 3D volných prostorů

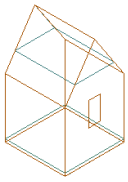
Tento postup slouží k upravení tvaru otvoru v 3D volném prostoru.

Otvory v povrchu 3D volného prostoru je možní upravovat podobně jako kteroukoliv hranici aplikace AutoCAD Architecture založenou na hranici. Hranice otvoru má uzly vrcholu a hrany pro účely generování požadovaného tvaru.

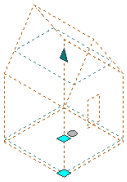
Změna hrany otvoru v povrchu prostoru

1. Vyberte prostor, kde chcete upravit hranu otvoru povrchu, a klepněte na uzel Upravit povrchy.
2. Klepněte na uzel povrchu s otvorem, který chcete upravit.
3. Vyberte uzel Přesah hrany pro hranu, kterou chcete změnit.

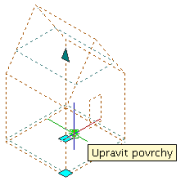
Odsazení hrany otvoru okna v povrchu volného prostoru



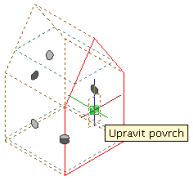
existující prostor volného tvaru s otvorem pro okno



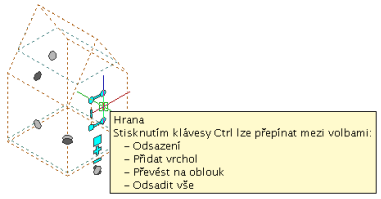
vybrat prostor volného tvaru



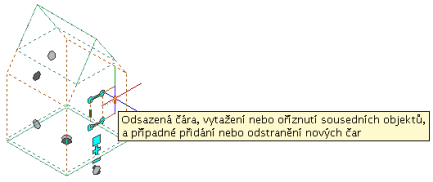
vybrat uzel Upravit povrchy



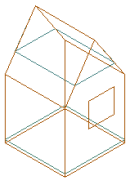
vybrat uzel Upravit povrch



zobrazte režimy přemístěním kurzoru na uzel Hrana

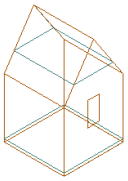


přejít do požadovaného režimu a určit nové umístění uzlu

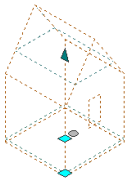


výsledek

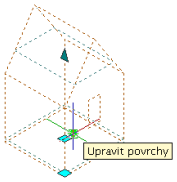
Přidání vrcholu k hraně otvoru okna v povrchu volného prostoru



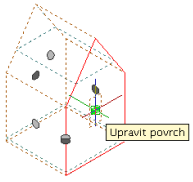
existující prostor volného tvaru s otvorem pro okno



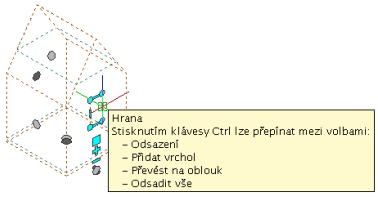
vybrat prostor volného tvaru



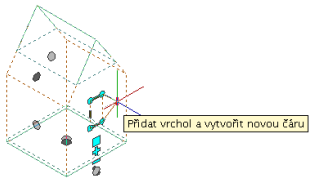
vybrat uzel Upravit povrchy



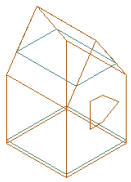
vybrat uzel Upravit povrch



zobrazte režimy přemístěním kurzoru na uzel Hrana

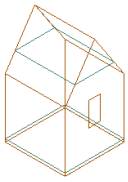


přejít do požadovaného režimu a určit nové umístění uzlu

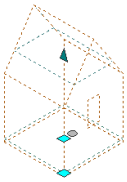


výsledek

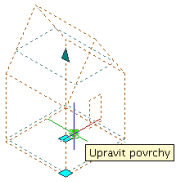
Převedení hrany otvoru okna v povrchu volného prostoru na oblouk



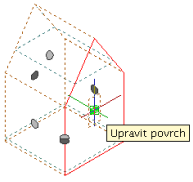
existující prostor volného tvaru s otvorem pro okno



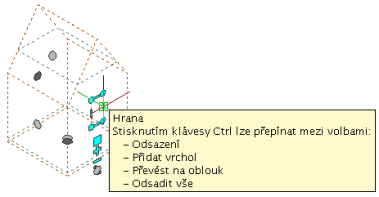
vybrat prostor volného tvaru



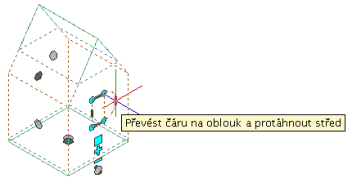
vybrat uzel Upravit povrchy



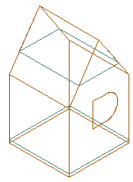
vybrat uzel Upravit povrch



zobrazte režimy přemístěním kurzoru na uzel Hrana

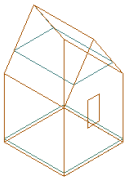


přejít do požadovaného režimu a určit nové umístění uzlu

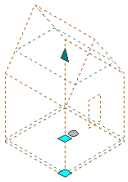


výsledek

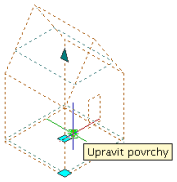
Odsazení všech hran otvoru okna v povrchu volného prostoru



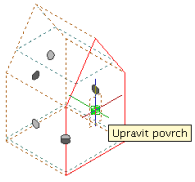
existující prostor volného tvaru s otvorem pro okno



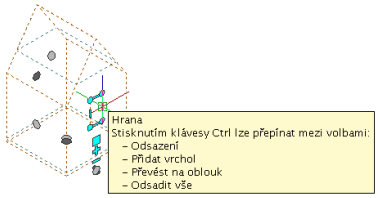
vybrat prostor volného tvaru



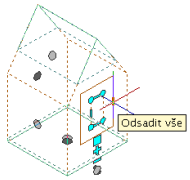
vybrat uzel Upravit povrchy



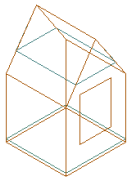
vybrat uzel Upravit povrch



zobrazte režimy přemístěním kurzoru na uzel Hrana



přejít do požadovaného režimu a určit nové umístění uzlu



výsledek

4 Zadejte nové umístění hrany:

Chcete-li...	Pak…
odsadit hranu	přesuňte hranu do požadovaného umístění a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
přidat vrchol a vytvořit hranu	stisknutím klávesy *CTRL* přepněte režim úprav Přidat vrchol. Přesuňte hranu do požadovaného umístění a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
změnit vybrané hrany na oblouk nebo změnit vybraný oblouku na úsečku	dvojím stisknutím klávesy *CTRL* přepněte na režim úprav Oblouk/Převést na čáru. Protáhněte střed na požadované místo a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.
odsadit všechny hrany o stejnou vzdálenost	pro přepnutí do režimu úprav Odsadit vše stiskněte třikrát klávesu *CTRL*. Přesuňte vybranou hranu na požadované místo pro všechny hrany a klepněte myší nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Chcete-li ukončit režim úprav povrchu, klepněte na uzel Ukončit úpravy povrchu.

Změna vrcholu otvoru v povrchu prostoru

1 Vyberte prostor, pro který chcete upravit vrchol otvoru a klepněte na uzel Upravit povrchy.

2 Klepněte na uzel povrchu s otvorem, který chcete upravit.

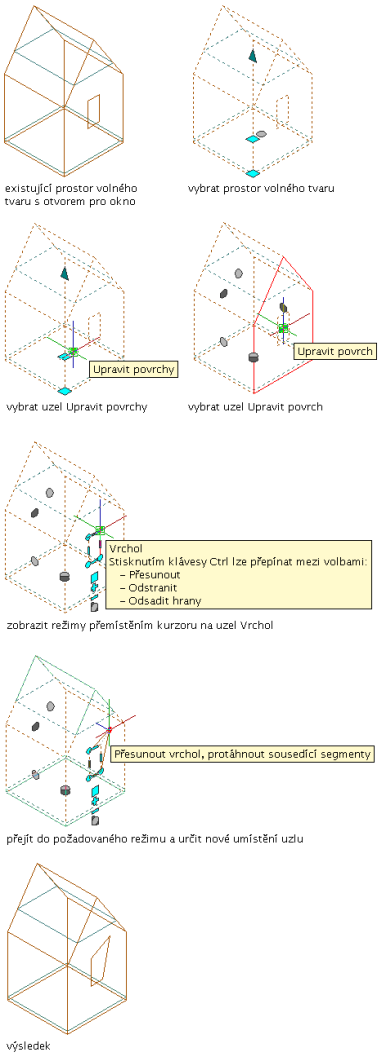
3 Vyberte uzel vrcholu, který chcete změnit.

Uzel Vrchol má tři režimy úprav:

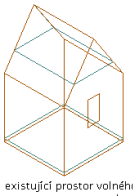
- Přesunout: Tento režim je výchozí. Tento režim použijte k přesunutí vrcholu libovolným směrem. Sousední segmenty jsou v případě potřeby protaženy.
- Odstranit: Tento režim úprav umožňuje odstranit vrchol. Sousední segmenty jsou nahrazeny úsečkou.

- Odsadit hrany: Tento režim úprav umožňuje přesunout vrchol a současně s ním přilehlé hrany hranice prostoru.

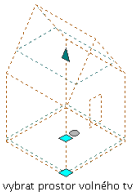
Přemístění vrcholu otvoru okna v povrchu volného prostoru



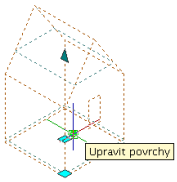
Odebrání vrcholu otvoru okna z povrchu volného prostoru



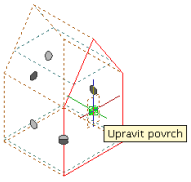
existující prostor volného tvaru s otvorem pro okno



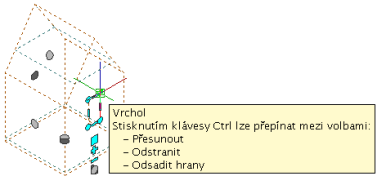
vybrat prostor volného tvaru



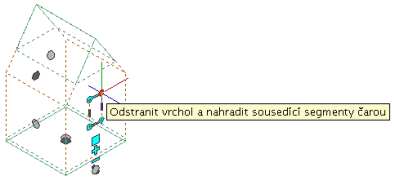
vybrat uzel Upravit povrchy



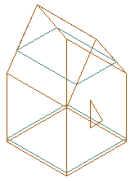
vybrat uzel Upravit povrch



zobrazte režimy přemístěním kurzoru na uzel Hrana

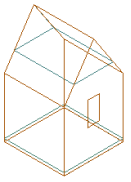


přejít do požadovaného režimu a určit nové umístění uzlu

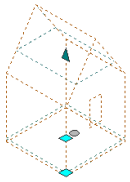


výsledek

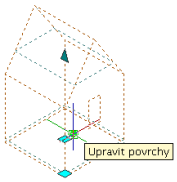
Odsazení hran otvoru okna v povrchu volného prostoru



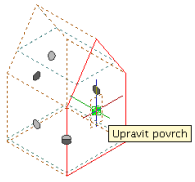
existující prostor volného tvaru s otvorem pro okno



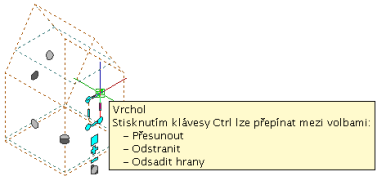
vybrat prostor volného tvaru



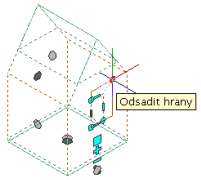
vybrat uzel Upravit povrchy



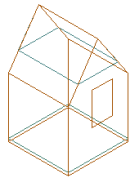
vybrat uzel Upravit povrch



zobrazit režimy přemístěním kurzoru na uzel Vrchol



přejít do požadovaného režimu a určit nové umístění uzlu



výsledek

4 Přidání vrcholu dle potřeby:

Chcete-li...	Pak…
přesunout vrchol	přesuňte vrchol na požadované místo a pokračujte klepnutím nebo zadáním hodnoty a stisknutím klávesy *ENTER*.

Chcete-li...	Pak…
odstranit vrchol	stisknutím klávesy *CTRL* přepněte režim úprav Odstranit vrchol a klepnutím potvrďte odstranění.
přesunout vrchol a přilehlé hrany	trojím stisknutím klávesy *CTRL* přepněte režim úprav Odsadit hrany. Přesuňte vrchol na požadované místo a klepněte nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Chcete-li ukončit režim úprav povrchu, klepněte na uzel Ukončit úpravy povrchu.

POZNÁMKA Ve vysunutých 3D prostorech nelze vytvořit otvory jiné než obdélníkového tvaru. Jestliže potřebujete jiný tvar otvoru povrchu, převeďte nejdříve vysunutý 3D prostor na 3D volný prostor, jak je popsáno v části Změna typu prostoru na straně 2953.

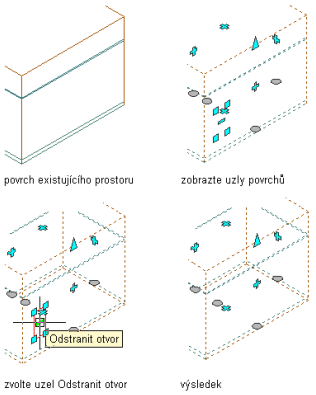
Odebrání otvorů z povrchu vysunutého 3D prostoru a 3D volného prostoru

Tento postup slouží k odebrání otvoru z povrchu 3D prostoru.

1 Vyberte prostor, odkud chcete odebrat otvor povrchu a zobrazte uzly pro otvory v povrchu jedním z následujících způsobů:

- Jestliže jste zvolili vysunutý 3D prostor, klepněte na uzel Upravit povrchy. Zobrazí se všechny uzly otvorů v povrchu prostoru.
- Jestliže jste vybrali 3D volný prostor, klepněte na uzel Upravit povrchy a dále vyberte uzel Upravit povrch pro ten povrch, který obsahuje otvor, jenž chcete odebrat. Zobrazí se uzly pro otvory v tomto povrchu.

2 Klepněte na uzel Odebrat otvor u otvoru, který chcete odebrat.



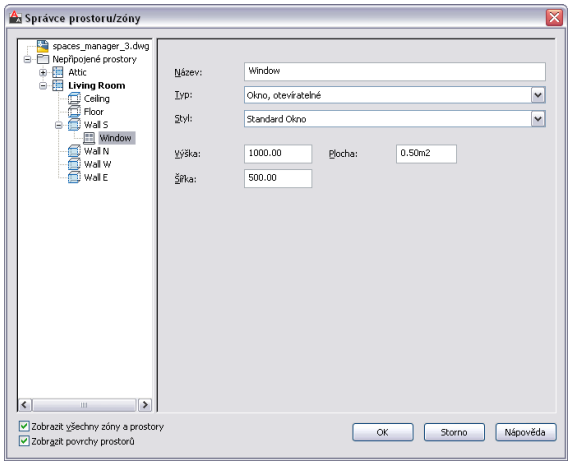
Úprava otvorů povrchu ve Správci prostorů/zón

Tento postup slouží k úpravám otvorů povrchu.

1 Otevřete Správce prostoru/zóny jedním z pokynů popsaným v části Otevření Správce prostoru/zóny na straně 2987.

2 Ověřte, zda je vybrána položka Zobrazit plochy prostoru

3 Je-li potřeba, rozbalte stromový pohled, aby se zobrazil povrch a otvor, který chcete upravit.



4 Chcete-li k povrchu přidat nový otvor, vyberte povrch ve strmovém pohledu, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přidat otvor.

Je vložen nový otvor s výchozími vlastnostmi.

5 Chcete-li změnit vlastnosti otvoru, vyberte otvor ve stromovém pohledu a proveďte požadované změny vpravo:

Chcete-li...	Pak…
změnit název otvoru	zadejte novou hodnotu pro Název.
změnit typ otvoru	z rozevíracího seznamu vyberte nový typ pro pole Typ. V závislosti na tom, zda je otvorem okno nebo dveře, jsou k dispozici různé typy: ■ Pevné okno ■ Ovladatelné okno ■ Pevný světlík ■ Ovladatelný světlík ■ Neposuvná dvířka ■ Posuvná dvířka ■ Vzduch
změna stylu otvoru přiřazeného okna nebo sestavy dveře/okno	vyberte styl okna, dveří nebo sestavy dveře/okno ze seznamu. Seznam obsahuje všechny styly dostupné ve výkresu.
změnit plochu otvoru	zadejte hodnoty Plocha, Výška nebo Šířka otvoru. **POZNÁMKA** Pro otvor 3D volného prostoru není možné v této tabulce upravit výšku nebo šířku. Šířku a výšku otvoru 3D volného prostoru je možné změnit pomocí uzlů, jak je popsáno v části Úpravy tvaru otvorů 3D volných prostorů na straně 3001. Pro otvory v 3D volných prostorech se vykazovaná plocha zobrazí podél celkové plochy. Vykazovaná plocha se může lišit od celkové plochy v případech, kdy otvor je pouze částečně v povrchu a zbytek je buď v jiném povrchu nebo mimo prostor. V takovém případě bude vykazovaná plocha zobrazovat tu část otvoru, která je

Chcete-li...	Pak...
	v daném povrchu. Hodnota vykazované plochy je určena pouze ke čtení.

6 Chcete-li odebrat otvor z plochy, vyberte otvor, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Odebrat otvor.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Jak změna geometrie prostoru ovlivní otvory v povrchu

Když vytvoříte geometrii prostoru, může pro otvory připojené k povrchu prostoru dávat různé výsledky.

Změna tvaru 3D volného prostoru

3D volné prostory mají velký počet možných geometrií, například obdélník, jehlan nebo nepravidelný volný tvar. Změna geometrie prostoru může ovlivnit otvory v površích prostoru těmito způsoby:

- Pokud se povrch odstraní nebo přemístí tak, že již nadále není koplanární s otvory, které obsahuje, otvor se odstraní.
- Pokud se povrch upraví způsobem, který nemá na otvor vliv, otvor se ponechá beze změny.
- Pokud se povrch rozdělí a otvor prochází čárou dělení, otvor se rozdělí na 2 otvory.

POZNÁMKA Jestliže se geometrie prostoru změní způsobem, který změní celkový počet povrchů, mohou se otvory odstranit nebo se náhodně přemístit z jednoho povrchu do druhého.

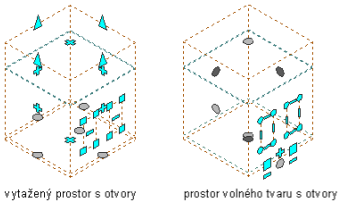
Změna typu geometrie

3D volný prostor je možné převést na vysunutý 3D prostor a naopak. To ovlivní obsažené otvory různými způsoby.

Informace o změně typu geometrie prostoru najdete v části Změna typu prostoru na straně 2953.

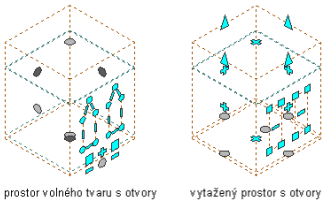
- Když se vysunutý 3D prostor převede na 3D volný prostor, všechny otvory se zachovají ve stejném umístění, se stejným tvarem a plochou. Uzly otvoru se změní na uzly otvoru v povrchu vysunutého 3D prostoru.

Prohlížení otvorů v povrchu vysunutého a volného prostoru



- Když se 3D volný prostor převede na vysunutý 3D prostor, otvory v horizontálním povrchu střechy nebo podlahy se zachovají na střeše nebo podlaze vysunutého 3D prostoru. Otvory na površích, které protínají základní profil, se zachovají na daných površích hrany. Všechny ostatní otvory budou ztraceny. Otvory, které se zachovají, se změní na obdélníky a plocha otvorů zůstane stejná.

Prohlížení otvorů v povrchu volného a vysunutého prostoru



- Při změně vysunutého 3D prostoru nebo 3D volného prostoru na 2D prostor dojde ke ztrátě veškerých otvorů povrchu.

Změna asociativity

Asociativní prostory je možné převést na neasociativní a naopak. To ovlivní obsažené otvory různými způsoby.

Informace o změně asociativity prostorů najdete v části Nastavení prostoru jako asociativního nebo neasociativního na straně 2901.

Otvory v asociativních prostorech se generují ze všech otvorů, které jsou ve stěnách hranice. Jestliže například stěna hranice má okno a dveře, do prostoru se vloží otvory s tvarem okna a dveří.

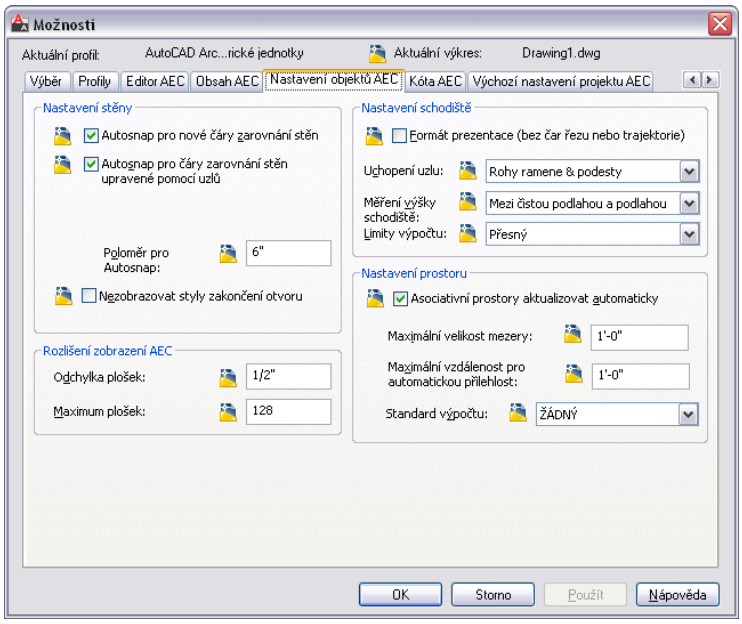
- Jestliže se asociativní vysunutý 3D prostor převede na neasociativní vysunutý 3D prostor, všechny otvory se zachovají v původním umístění, budou však nyní mít uzly úprav. Pokud tvar původního otvoru není obdélníkový, tvar otvoru se změní na obdélníkový se stejnou plochou, jakou měl původní tvar.

- Jestliže se asociativní 3D volný prostor převede na neasociativní 3D volný prostor, všechny otvory se zachovají v původním umístění, se stejnou velikostí a tvarem a budou mít uzly úprav.

Nastavení vztahů přilehlosti mezi povrchy prostoru

Prostory mohou zjišťovat přilehlosti mezi plochami sousedících prostorů. To je důležité pro zpracování projektu budovy v technické aplikaci, jako je například AutoCAD MEP. Můžete definovat maximální povolenou vzdálenost přilehlosti mezi plochami prostoru.

1. Klepněte na položku ➤ Možnosti.
2. Klepněte na kartu Možnosti objektu AEC.



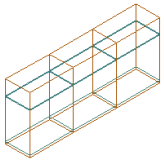
3. V poli Maximální automatická přilehlost vyberte maximální povolenou vzdálenost mezi dvěma plochami, které by měly být považovány za vzájemně přilehlé.
4. Klepněte na tlačítko OK.

TIP Případně můžete nastavit maximální automatickou přilehlost mezi povrchy prostoru na příkazovém řádku zadáním příkazu **AecSpaceMaxAutoAdjacency**.

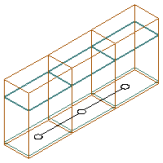
Zobrazení vztahů přilehlosti mezi plochami prostoru

Ve většině případů jsou vztahy přilehlosti mezi plochami prostorů důležité pro export a zpracování rovin budovy pro technickou aplikaci. Potřebujete-li zkontrolovat stav vztahů přilehlosti v rámci aplikace AutoCAD Architecture, můžete nastavit vztahy přilehlosti ve výkresu jako viditelné.

Zobrazení přilehlostí plochy



existující přilehlé prostory



zobrazena přilehlost prostorů

1. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecShowSpaceAdjacencies**.
2. Přilehlé plochy prostoru se zobrazují s čarami.
3. Chcete-li skrýt čáry přilehlosti povrchu, stiskněte klávesu ENTER.

Styly prostorů

Styl prostoru je sada parametrů, které určují vzhled a další vlastnosti objektu prostoru, k němuž jsou přiřazeny. V závislosti na rozsahu výkresu můžete chtít vytvořit různé styly prostoru k vyjádření různých typů prostorů, jako jsou různé typy místností v kancelářské budově.

V rámci stylu prostorou můžete nastavit dekompozici prostoru. Dekompozice geometricky dělí stávající prostor do trojúhelníkových nebo lichoběžníkových dílčích součástí. V některých zemích, jako je například Německo a Japonsko je vizuální dekompozice prostorů

na dílčí části potřebná jako důkaz prostoru, který musí být předložen správě budov ke schválení.

Je možné použít styly ke kontrole následujících aspektů prostorů:

- Odsazení hranice: Je možné zadat vzdálenost, o kterou bude čistá, použitelná a hrubá hranice odsazena od své základní hranice. Každá hranice má vlastní zobrazovací komponenty, které můžete nastavit podle svých potřeb.
- Seznamy názvů: Můžete si vybrat seznam povolených názvů pro prostory konkrétního stylu. Díky tomu můžete udržovat konzistentní schémata pojmenování v celém stavebním projektu.
- Cílové kóty: Můžete definovat cílovou plochu, délku a šířku prostorů vkládaných s konkrétním stylem. To je užitečné, pokud máte horní a dolní limity prostoru pro typ místnosti, který chcete vložit.
- Zobrazení různých typů prostorů: Můžete kreslit prostory stavby, demoliční prostory a přepravní prostory s různými vlastnostmi zobrazení. Například můžete nakreslit všechny konstrukční plochy zeleně vyšrafované a dopravní plochy modře s pevnou výplní.
- Zobrazení různých metod rozdělení: Můžete určit způsob rozdělení prostorů (lichoběžníkové nebo trojúhelníkové). Pokud nepracujete s rozdělením prostoru příliš často, budete je pravděpodobně nastavovat ve výchozích hodnotách výkresu. Informace o rozdělení prostoru naleznete v části Rozdělení prostoru na straně 3093.

Vytvoření stylu prostoru

Pomocí tohoto postupu vytvoříte styl prostoru. Můžete začít použitím výchozího stylu nebo můžete zkopírovat stávající styl, který použijete jako šablonu. Pak upravte vlastnosti stylu k přizpůsobení charakteristik stylu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
   Zobrazí se Správce stylů, přičemž v zobrazení stromové struktury je rozbalen aktuální výkres.
2. Rozbalte sekci Architektonické objekty a Styly prostorů.
3. Vytvořte styl prostoru:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit styl s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem myši na položku Styly prostorů a vyberte příkaz Nový.

Chcete-li...	Pak...
vytvořit styl z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem myši na styl prostoru, který chcete zkopírovat, a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.

4 Zadejte název nového stylu prostoru a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Úprava nového stylu prostoru:

Chcete-li...	Pak…
definovat cílové kóty pro hranici základního prostoru	viz Zadání cílových kót pro prostor na straně 3019.
zadat odsazení založené na stylu pro čistou, použitelnou a hrubou hranici	viz Zadání odsazení hranice prostoru ve stylu prostoru na straně 3019.
přidat definici seznamu do stylu	viz Připojení definice seznamu ke stylu prostoru na straně 3020.
určit materiály pro komponenty prostoru	viz Určení materiálů stylu prostoru na straně 3022.
přidat klasifikaci do stylu	viz Určení klasifikace pro styl prostoru na straně 3021.
nastavit zobrazení hranic prostoru a výpočetní roviny řezu	viz Určení vlastností zobrazení stylu prostoru na straně 3025.
definovat šrafování prostoru	viz Určení šrafování pro komponenty stylu prostoru na straně 3028.
definovat rovinu řezu prostoru	viz Nastavení roviny řezu objektu u stylu prostoru na straně 3029.
připojit poznámky a soubory do stylu	viz Připojení poznámek a souborů ke stylu prostoru na straně 3030.
zadat pohled rozdělení prostoru	viz Rozdělení prostoru na straně 3093.

6 Po určení požadovaných vlastností klepněte na tlačítko OK.

Zadání cílových kót pro prostor

Tento postup slouží k zadání cílové plochy prostoru ve stylu prostoru. Cílové kóty mohou být užitečné, pokud jsou požadavky na kóty pro prostor již známé a nelze je překročit. Pokud plocha, délka nebo šířka vkládaného prostoru spadá mimo rozměry zadané ve stylu, je kóta zkrácena na cílovou velikost a zobrazí se ikona tipu k řešení.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte sekci Architektonické objekty a Styly prostorů.

3 Vyberte styl prostoru, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 Určete cílové kóty stylu prostoru:

Chcete-li...	Pak...
zadat jinou plochu	zadejte novou hodnotu do pole Cílová plocha, Minimální plocha nebo Maximální plocha.
zadat jinou délku	zadejte novou hodnotu do pole Cílová délka, Minimální délka nebo Maximální délka.
zadat jinou šířku	zadejte novou hodnotu do pole Cílová šířka, Minimální šířka nebo Maximální šířka.

Hodnoty cílových rozměrů musí spadat mezi hodnoty minimálních a maximálních rozměrů.

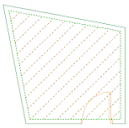
6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Zadání odsazení hranice prostoru ve stylu prostoru

Tento postup slouží k definování odsazení čisté, použitelné a hrubé hranice prostoru od základní hranice ve stylu prostoru. Hranice odsazení prostoru lze nastavit také ručně. Pokud je čistá, použitelná a hrubá hranice prostoru určena ručně, je možné ji upravit pomocí uzlu. Pokud jsou tyto hranice určeny stylem prostoru, nelze je upravit pomocí uzlu.

Informace o použití odsazení založeného na stylu u prostoru uvádí část Zadání odsazení hranice prostoru ve stylu prostoru na straně 3019.

Hranice prostoru podle stylu



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2 Rozbalte sekci Architektonické objekty a Styly prostorů.
3 Vyberte styl prostoru, který chcete změnit.
4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5 Zadat vzdálenost k odsazení čisté, použitelné a hrubé hranice od základní hranice:

Chcete-li...	Pak…
odsadit čistou hranici od základní	zadejte hodnotu pro Čisté odsazení. **POZNÁMKA** V mnoha výpočtech je čistá hranice totožná se základní hranicí. Pokud pro čisté odsazení zadáte hodnotu 0, nebude čistá hranice odsazena od základní.
odsadit použitelnou hranici od základní	zadejte hodnotu pro Použitelné odsazení.
odsadit hrubou hranici od základní	zadejte hodnotu pro Hrubé odsazení.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení definice seznamu ke stylu prostoru

Tento postup slouží k připojení definice seznamu ke stylu prostoru tak, aby byly prostory používající styl pojmenovávány konzistentně podle definovaného seznamu názvů. Definice seznamu lze vytvářet podle vládních standardů, standardů společnosti nebo jiného pojmenovacího systému, který chcete implementovat. Informace o vytváření definic seznamu najdete v části Definice seznamu na straně 3033.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2 Rozbalte sekci Architektonické objekty a Styly prostorů.

3 Vyberte styl prostoru, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 Pro názvy prostoru vyberte z rozevíracího seznamu definici seznamu.

POZNÁMKA Rozevírací seznam zobrazuje pouze definice seznamu, které platí pro prostory. Další informace naleznete v části Zadání aplikace pro definici seznamu na straně 3035.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Pokud změníte seznam názvů ve stylu prostoru, je možné, že nový styl prostoru bude mít jiný seznam názvů. V takovém případě může název prostoru interagovat s novými definicemi seznamu následujícími způsoby:

- V nové definici seznamu je zahrnut také název existujícího prostoru. V takovém případě není provedena žádná změna názvu.
- Název existujícího prostoru není zahrnut v nové definici seznamu, ale definice seznamu umožňuje odlišné jednotlivé názvy, než uvádí seznam. V takovém případě je existující název zachován jako nestandardní název.
- Název existujícího prostoru není zahrnut v nové definici seznamu a definice seznamu neumožňuje odlišné jednotlivé názvy, než uvádí seznam. V takovém případě je existující název odebrán a název prostoru se nastaví na první název v nové definici seznamu.

Určení klasifikace pro styl prostoru

Tento postup použijte k určení klasifikací pro všechny definice klasifikace, použité ve stylu prostoru.

Další informace o vytváření a použití klasifikačních definic viz část Definice klasifikací na straně 3767.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte sekci Architektonické objekty a Styly prostorů.

3 Vyberte styl prostoru, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Klasifikace.

Klasifikace všech definic klasifikace je ve výchozím nastavení nastavena na Neurčená. Jestliže nejsou uvedeny žádné definice klasifikace, žádné se na styly prostoru neaplikují.

5 U každé definice klasifikace vyberte klasifikaci, kterou chcete použít pro aktuální styl prostoru.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Určení materiálů stylu prostoru

Prostor sestává z množství komponent, jejichž vlastnosti zobrazení lze určit pomocí materiálů přiřazených jednotlivým komponentám.

Při přiřazování materiálů se každé fyzické komponentě prostoru přiřadí jeden materiál. Podlaze můžete například přiřadit dřevěný materiál a stropu dlaždicový materiál.

Chcete-li použít vlastnosti zobrazení stylu prostoru, můžete vypnout přiřazení materiálů ve vlastnostech zobrazení tohoto stylu prostoru.

Definice materiálů sestávají z komponent zobrazení, které odpovídají typům komponent objektů. Například komponenta materiálu Skica se používá pro všechny skici v půdorysném pohledu. Komponenta Šrafování plochy je použita ke šrafování ploch všech objektů v trojrozměrných modelových pohledech a normálních pohledech.

Materiály a komponenty zobrazení prostoru

V následující tabulce jsou uvedeny komponenty prostoru a materiálové komponenty, které je vymezují v určitých pohledech.

Reprezentace zobrazení	Komponenta prostoru	Materiálová komponenta
Půdorys, Více detailní půdorys, Méně detailní půdorys, Prezentační půdorys, Stíněný půdorys, Průmět, Průmět se scénou		
	Základní hranice	Skica půdorysu
	Základní šrafování	Šrafování půdorysu
	Čisté hranice	Žádný materiál
	Čisté šrafování	Žádný materiál
	Použitelná hranice	Žádný materiál
	Použitelné šrafování	Žádný materiál

Reprezentace zobrazení	Komponenta prostoru	Materiálová komponenta
	Hrubé hranice	Žádný materiál
	Hrubé šrafování	Žádný materiál
	Rovina řezu	Žádný materiál
	Šrafování roviny řezu	Žádný materiál
	Nad rovinou řezu	Žádný materiál
	Pod rovinou řezu	Žádný materiál
	Rovina výpočtu 1	Žádný materiál
	Šrafování roviny výpočtu 1	Žádný materiál
	Rovina výpočtu	Žádný materiál
	Šrafování roviny výpočtu	Žádný materiál
Model		
	Podlaha	3D těleso
	Strop	3D těleso
	Čistý objem	Žádný materiál
	Povrchy	Žádný materiál
	Komponenty plochy	Žádný materiál
	Použitelný objem	Žádný materiál
	Hrubý objem	Žádný materiál

Přiřazení materiálů ke stylu prostoru

Pomocí tohoto postupu přiřadíte materiály jednotlivým komponentám stylu prostoru. Komponenta může používat vlastnosti zobrazení materiálu a nikoli vlastnosti zobrazení stylu.

Materiál lze přiřadit jakékoli fyzické komponentě prostoru. Pro vlastní komponenty a komponenty, které jsou znázorněny pouze symboly, nelze ve vlastnostech zobrazení použít materiály. Podlaha a strop jsou například fyzické komponenty. Hrubá hranice je symbolická komponenta.

POZNÁMKA Pokud nejsou vlastnosti zobrazení komponenty prostoru určeny přiřazením materiálu, můžete vlastnosti zobrazení stylu prostoru změnit podle postupu v části Určení vlastností zobrazení stylu prostoru na straně 3025.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte sekci Architektonické objekty a Styly prostorů.
3. Vyberte styl prostoru, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Materiál.
5. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jinou definici materiálu.

   Můžete vybrat libovolnou definici materiálu v aktuálním výkresu nebo po klepnutí na možnost vytvořit novou definici materiálu a přiřadit ji ke komponentě.

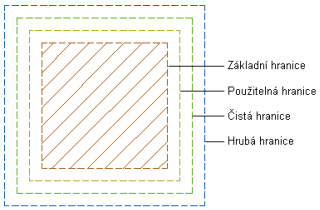
   VAROVÁNÍ Jakékoli změny provedené u definice materiálu v tomto dialogovém okně budou použity u všech objektů, jimž je přiřazen materiál.
6. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
7. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání stylu.
8. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
9. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
10. Zvolte možnost Podle materiálu pro všechny komponenty, kam chcete přiřadit materiál a klepněte na tlačítko OK.

    Jestliže nastavení Podle materiálu není k dispozici, zobrazení této komponenty není možné určit materiálem.
11. Klepněte na tlačítko OK.

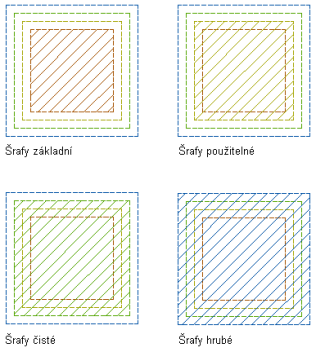
Určení vlastností zobrazení stylu prostoru

Tento postup slouží k definování některé z následujících komponent zobrazení prostoru ve stylu:

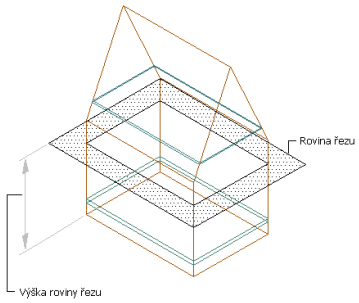
- Hranice prostoru (pohledy půdorysu): Můžete nastavit zobrazení základní, čisté, použitelné a hrubé hranice. Pokud jsou hranice od sebe odsazeny, je dobré je odlišit podle barvy, typu čáry nebo skici. Pokud nepotřebujete odsazení hranice, můžete také skrýt čistou, použitelnou a hrubou hranici a jejich příslušné šrafování, aby nedošlo ke zmatkům ve výkresu.



- Šrafování hranice (Půdorysné pohledy): Každá hranice prostoru má asociované šrafování, které můžete zobrazit.



- Nad a pod komponentami roviny řezu (Pohledy půdorysu): Pokud je prostor oříznut o rovinu řezu objektu, můžete definovat různé vizuály pro části, které leží nad rovinou řezu a pod ní.

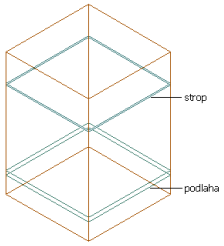


- Výpočetní roviny řezů a šrafy (Půdorysné pohledy): U 3D volných prostorů lze nastavit dvě výpočetní roviny řezu. Díky tomu lze vytvářet vyhodnocení nejednotných výšek prostoru. Pro každou výpočetní rovinu řezu můžete nastavit zobrazení hranice a šrafování.

- Komponenty podlahy a stropu (modelové pohledy): 3D prostory mohou mít podlahy a stropy s tloušťkou zadanou uživatelem. Můžete je zobrazit v modelovém pohledu.

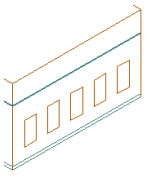
POZNÁMKA Je-li tloušťka komponenty stropu nebo podlahy nastavena na 0, ve výkresu se nezobrazí.

Komponenty podlahy a stropu v modelovém pohledu

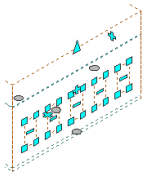


- Plochy a komponenty ploch (modelové pohledy): prostory 3D volných tvarů sestávají z jednotlivých ploch, které mohou mít další komponenty, jako jsou dveře a okna.

Plocha povrchu s otvory



Zobrazené otvory



Zobrazené uzly otvorů

POZNÁMKA Pokud jsou vlastnosti zobrazení komponent ve stylu prostoru určeny přiřazením materiálu, můžete vlastnosti komponenty zobrazení změnit zrušením možnosti Dle materiálu. Přiřazení materiálu můžete také přepsat jiným materiálem. Další informace uvádí část Určení materiálů stylu prostoru na straně 3022.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte sekci Architektonické objekty a Styly prostorů.
3. Vyberte styl prostoru, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání stylu.
6. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
7. Vyberte komponentu povrchu, která se má změnit, a změňte následující nastavení:
   - Materiál: Pokud vyberete hodnotu Podle materiálu, je veškeré nastavení zobrazení převzato z přiřazeného materiálu. Komponenty, které nelze nastavit podle materiálu, nemají zaškrtnutá políčka.
   - Viditelnost
   - Hladina
   - Barva

- Typ čáry / Tloušťka čáry/ Měřítko typu čáry
- Styl vykreslování

8 Klepněte na tlačítko OK.

Určení šrafování pro komponenty stylu prostoru

Pomocí tohoto postupu určíte šrafování komponent zobrazení stylu prostoru. Šrafování prostoru se zobrazuje pouze u reprezentací zobrazení, které vyjadřují pohled půdorysu.

Pro prostory jsou k dispozici následující komponenty šrafování:

- Základní šrafování: komponenta šrafování pro základní hranici prostoru.
- Čisté šrafování: komponenta šrafování pro čistou hranici prostoru.
- Použitelné šrafování: komponenta šrafování pro použitelnou hranici prostoru.
- Hrubé šrafování: komponenta šrafování pro hrubou hranici prostoru.
- Šrafování roviny řezu: šrafování roviny řezu objektu. Tato rovina řezu je jiná než výpočetní roviny řezu, které lze nastavit pro prostory 3D volného tvaru.
- Šrafování výpočetní roviny řezu (1 a 2): Pokud definujete výpočetní roviny řezu pro prostor 3D volného tvaru, můžete přidat šrafování k hranici výpočetní roviny řezu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte sekci Architektonické objekty a Styly prostorů.
3 Vyberte styl prostoru, který chcete změnit.
4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání stylu.

   Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.
6 Klepněte na kartu Šrafování.
7 Vyberte komponentu zobrazení a klepněte na požadované nastavení v poli Vzor.
8 Vyberte šrafování komponenty zobrazení:

Chcete-li	Pak…
šrafovací vzor dostupný v softwaru	vyberte v nabídce Typ možnost Předdefinovaný a pak vyberte vzor.

Chcete-li	Pak…
vlastní vzor	vyberte v nabídce Typ možnost Vlastní a pak zadejte název vlastního vzoru. Je-li třeba, klepněte na příkaz Procházet a určete cestu ke složce, kde se nachází soubor s vlastním vzorem.
jednoduché šrafování	vyberte v nabídce Typ možnost Definovaný uživatelem a zrušte Dvojité šrafování.
dvojité šrafování	vyberte v nabídce Typ možnost Definovaný uživatelem a vyberte Dvojité šrafování.
plná výplň	u položky Typ vyberte Plná výplň.

9 Klepněte na tlačítko OK.

10 Klepněte na Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

11 Klepněte na možnost Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

12 Klepněte na možnost Orientace a zadejte orientaci šrafování:

Chcete-li...	Pak…
orientovat šrafování objektu bez ohledu na otáčení objektu	klepněte na položku Objekt.
orientovat šrafování ke globálnímu souřadnicovému systému	vyberte Globální.

13 Klepněte na tlačítko OK.

Nastavení roviny řezu objektu u stylu prostoru

Tento postup slouží k nastavení roviny řezu objektu u stylu prostoru.

Rovina řezu objektu u prostoru slouží k zobrazení prostoru v pohledech půdorysu ve výchozí výšce řezu. Není závislá na výpočetních rovinách řezů, které můžete nastavit pro prostory 3D volného tvaru. Rovinu řezu výpočtu nelze například použít k vykazování vlastností ani ve výpočtu prostoru. Ve většině případů je rovina řezu prostoru určena

rovinou řezu konfigurace zobrazení aktuálního pohledu. V případě potřeby můžete pro jednotlivé prostory nastavit jinou rovinu řezu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte sekci Architektonické objekty a Styly prostorů.
3. Vyberte styl prostoru, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání stylu.

   Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.
6. Klepněte na kartu Další.
7. Chcete-li použít rovinu řezu definovanou v konfiguraci zobrazení, ověřte, že je zrušeno zaškrtnutí políčka Přepsat rovinu řezu konfigurace zobrazení přepsání.
8. Chcete-li nastavit rovinu řezu tak, aby se odlišovala od roviny řezu konfigurace zobrazení, zaškrtněte políčko Rovina řezu konfigurace zobrazení přepsání a zadejte požadovanou výšku roviny řezu.
9. Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stylu prostoru

Pomocí tohoto postupu můžete ke stylu prostoru zadat poznámky a připojit referenční soubory. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od stylu prostoru.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte sekci Architektonické objekty a Styly prostorů.
3. Vyberte styl prostoru, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Obecné.
5. Chcete-li ke stylu prostoru přidat popis, zadejte jej do pole Popis.
6. Klepněte na položku Poznámky.
7. Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor.

Chcete-li…	Pak…
připojit referenční soubor	klepnout na Přidat, vybrat soubor a klepnout na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
úprava referenčního souboru	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

9 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Převod stylů plochy na styly prostoru

Pokud otevřete výkres z předchozí verze aplikace AutoCAD Architecture, která obsahuje styly ploch, budou styly plochy automaticky převedeny na styly prostoru. Bude převedeno následující nastavení:

Vlastnost stylu plochy	Vlastnost stylu prostoru	Hodnota/výchozí hodnota
Název	Název	Existující hodnota
Popis	Popis	Existující hodnota
KeyNote (Klíčová poznámka)	KeyNote (Klíčová poznámka)	Existující hodnota
Dokumenty s poznámkami/odkazy	Dokumenty s poznámkami/odkazy Dokumenty s poznámkami/odkazy	Existující poznámky a připojené dokumenty
Sady vlastností	Sady vlastností	Sady vlastností plochy jsou převedeny na sady vlastností prostoru a připojeny k převedenému stylu prostoru

Vlastnost stylu plochy	Vlastnost stylu prostoru	Hodnota/výchozí hodnota
Není použito	Definice seznamu	Standardní **POZNÁMKA** V dřívějších verzích aplikace AutoCAD Architecture byly definice seznamu připojeny ke skupinám ploch nebo šablonám skupin ploch. Nyní jsou definice seznamu připojeny ke stylu prostoru nebo stylu zóny.
Není použito	Cílová plocha	Výchozí
Není použito	Cílová délka	Výchozí
Není použito	Cílová šířka	Výchozí
Není použito	Čisté odsazení	0
Není použito	Použitelné odsazení	0
Není použito	Hrubé odsazení	0
Není použito	Materiál podlahy	Standardní
Není použito	Materiál stropu	Standardní
Klasifikace	Klasifikace	Existující hodnoty klasifikace. **POZNÁMKA** Definice klasifikace plochy ze starších verzí aplikace AutoCAD Architecture jsou převedeny na definice klasifikace prostoru a použity u převedených stylů prostoru.
Reprezentace zobrazení		
Není použito	Model	Výchozí hodnoty výkresu
Půdorys	Půdorys	Existující nastavení

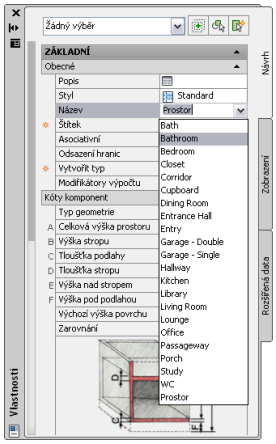
Vlastnost stylu plochy	Vlastnost stylu prostoru	Hodnota/výchozí hodnota
Půdorys s více detaily	Půdorys s více detaily	Existující nastavení
Půdorys s méně detaily	Půdorys s méně detaily	Existující nastavení
Není použito	Prezentace půdorysu	Výchozí hodnoty výkresu
Není použito	Stíněný půdorys	Výchozí hodnoty výkresu
Není použito	Průmět	Výchozí hodnoty výkresu
Není použito	Průmět stíněný	Výchozí hodnoty výkresu
Není použito	Objem	Výchozí hodnoty výkresu
Rozložené	Rozložené	Existující nastavení

Definice seznamu

Definice seznamu je seznam názvů, které lze použít jako povolené názvy pro prostory nebo zóny. Definice seznamu lze připojit ke stylu prostoru nebo zóny, tak aby byly seznamy názvů k dispozici na paletě Vlastnosti při vytvoření nebo úpravě prostoru či zóny s tímto stylem.

Další informace najdete v částech Připojení definice seznamu ke stylu prostoru na straně 3020 a Připojení definice seznamu ke stylu zóny na straně 3064.

Definice seznamu pro prostor



Popis typického pracovního prostoru pro definice seznamu uvádí část Práce s definicemi seznamu – přehled na straně 2853.

Definice seznamu jsou užitečné při vytváření prostorů v souladu s vládními standardy nebo standardy společnosti.

Při změně seznamu názvů v prostoru nebo stylu zóny může název prostoru nebo zóny vstupovat do interakce s novou definicí seznamu následujícími způsoby:

- Existující název je také součástí nové definice seznamu. V takovém případě není provedena žádná změna názvu prostoru.
- Existující název prostoru není zahrnut v nové definici seznamu, ale definice seznamu umožňuje odlišné jednotlivé názvy, než uvádí seznam. V takovém případě je existující název zachován jako nestandardní název.
- Existující název prostoru není zahrnut v nové definici seznamu a definice seznamu neumožňuje odlišné jednotlivé názvy, než uvádí seznam. V takovém případě je existující název odebrán a název se nastaví na první název v nové definici seznamu.

Vytvoření definice seznamu

Tento postup slouží k vytvoření definice seznamu, kterou lze připojit ke stylu prostoru nebo zóny za účelem určení povolených hodnot vlastnosti názvu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a rozbalte Definice seznamu.

3 Vytvořte novou definici seznamu:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit novou definici seznamu s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem myši na Definice seznamu a klepněte na tlačítko Nový.
vytvořit novou definici seznamu z existující definice seznamu	klepněte pravým tlačítkem myši na seznam, který chcete kopírovat, a klepněte na příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.

4 Zadejte název pro novou definici seznamu a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Zadejte vlastnosti nového seznamu:

Chcete-li...	Pak…
definovat objekty, k nimž se definice seznamu vztahuje	viz Zadání aplikace pro definici seznamu na straně 3035.
upravit definici seznamu	viz Úprava definice seznamu na straně 3036.
přidat poznámky nebo soubory do definice	viz Připojení poznámek a souborů k definici seznamu na straně 3036.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání aplikace pro definici seznamu

Můžete vytvářet definice seznamu, které se používají u názvů prostorů a názvů zón, nebo které lze použít jako rozevírací seznamy pro ruční vlastnosti výkazů. Informace o ručním vykazování vlastností uvádí část Zadání ručních vlastností a polí pro objekty na straně 3710.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a rozbalte Definice seznamu.

3 Vyberte definici, kterou chcete upravit.

4 Klepněte na možnost Platí pro kartu.

5 Vyberte jednu nebo více následujících možností:

- Prostory: (Chcete-li, aby byl seznam k dispozici pro názvy prostorů)

- Zóny: (Chcete-li, aby byl seznam k dispozici pro názvy zón)
- Ruční definice vlastnosti: (Chcete-li, aby byl seznam k dispozici pro ruční vlastnosti výkazu)

6 Klepněte na tlačítko OK.

Úprava definice seznamu

Použijte tento postup k vytvoření definice seznamu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a rozbalte Definice seznamu.
3 Vyberte seznam, který chcete upravit.
4 Klepněte na kartu Položka.
5 Přidejte, upravte nebo přejmenujte položky v seznamu názvů:

Chcete-li...	Pak…
přidat novou položku do seznamu	klepněte na možnost Přidat a zadejte název položky.
zrušit položku ze seznamu	vyberte položku a klepněte na příkaz Odebrat.
přejmenovat položku v seznamu	vyberte položku a zadejte nový název.

6 Chcete-li, aby uživatelé měli alternativu zadávání názvu prostoru nebo zóny, který není ze seznamu, vyberte možnost Povolit, aby jednotlivé hodnoty vlastností byly v tomto seznamu různé.
7 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů k definici seznamu

Použijte tento postup k připojení textových poznámek a souborů k definici seznamu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a rozbalte Definice seznamu.
3 Vyberte definici seznamu, pro kterou chcete přidat poznámku nebo soubor.
4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Chcete-li přidat do seznamu popis, zadejte popis do pole Popis.

6 Klepněte na položku Poznámky.

7 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor.

Chcete-li…	Pak…
připojit referenční soubor	klepněte na příkaz Přidat, vyberte soubor a klepněte na příkaz Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	vybrat soubor a klepnout na Upravit. Upravte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	dvojitě klepněte na název referenčního souboru pro spuštění jeho aplikace. Po ukončení úprav zavřete aplikaci.
odpojit referenční soubor	zvolte název, klepněte na Odstranit a klepněte na tlačítko OK.

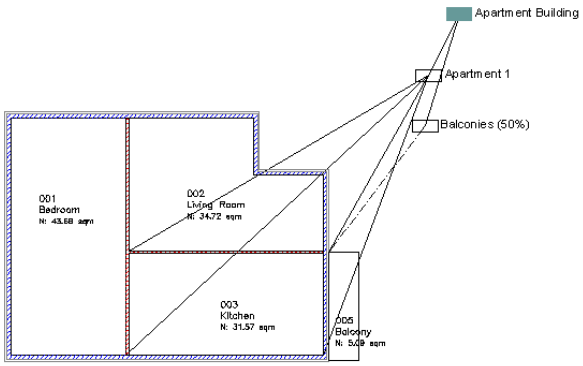
9 Klepněte na tlačítko OK.

Zóny

V aplikaci AutoCAD Architecture představuje zóna kontejner, v němž můžete seskupovat prostory a jiné zóny. Zóny jsou potřebné k vytvoření ohodnocení roviny podlahy. Pomocí zón můžete seskupovat prostory do různých skupin podle různých schémat. Můžete například používat funkční zóny (struktura, doprava atd.) nebo zóny pro stavební jednotky (Byt 1 v přízemí, Byt 2 v přízemí atd.).

Prostory mohou být obsaženy ve více zónách. Můžete například připojit prostor balkonu do skupiny Konstrukční prostory i Byt 1 v přízemí. Můžete nastavit omezení stylu zóny tak, aby bylo možné prostor připojit pouze k jedné zóně konkrétního stylu.

Prostory připojené k zónám



Zóna může mít připojené definice seznamu a modifikátory výpočtu. Definice seznamu se připojují prostřednictvím stylu zóny, zatímco modifikátory výpočtu se připojují přímo k zóně.

Šablony zóny

Zóny mohou být propojeny a vnořeny do komplexních struktur. Struktura zóny pro budovu může například obsahovat jednu zónu na nejvyšší úrovni s názvem Budova. Pod touto zónou bude řada zón pro byty – zóna 1 bytu, zóna 2 bytu atd. Jednotlivé zóny bytů mohou obsahovat jiné zóny, například zóny strukturních oblastí, zónu 50% odpočtu nebo prostory, jako je obývací pokoj, ložnice atd.

Pokud často potřebujete složitou strukturu zóny, můžete vytvořit šablonu zóny, která definuje nezbytné zóny a jejich seskupení. Například při vytváření návrhu nové budovy můžete vložit strukturu založenou na šabloně zóny budovy, která bude obsahovat hlavní zónu budovy plus všechny podřízené zóny. V softwaru je k dispozici řada předdefinovaných šablon zón.

Zóny ve vyhodnocení prostoru

Při vytváření vyhodnocení prostoru roviny podlahy můžete určit, které zóny budou zahrnuty.

Pokud například chcete vytvořit vyhodnocení prostoru pro jeden byt v budově za účelem určení plochu a nastavit podle toho nájem, vyberete zónu reprezentující byt. Ve stejném výkresu můžete rovněž chtít vytvořit vyhodnocení, které obsahuje pouze koupelny, abyste určili, kolik máte objednat obkládaček od dodavatele sanitárních výrobků. Postupujte při tom takto: Nejprve vytvořte zónu koupelen, přidejte do ní všechny koupelny ze všech bytů a pak vyhodnoťte celkovou plochu této zóny.

Další informace o vyhodnoceních prostoru pro půdorys naleznete v části Vyhodnocení prostoru na straně 3099.

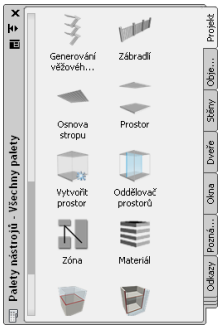
Připojování zón v rámci externích referencí

Je možné připojovat prostory nebo zóny z externí reference k zóně v aktuálním výkresu. Nelze však připojit prostory a zóny v aktuálním výkresu k zónám v externí referenci. Pokud odpojíte externí referenci, z níž byly prostory nebo zóny připojeny k zóně v aktuálním výkresu, budou odpojeny také tyto prostory nebo zóny. Pokud externí referenci znovu připojíte k aktuálnímu výkresu, bude v případě potřeby nutné ručně znovu připojit prostory a zóny.

Vytvoření zón pomocí nástrojů Zóna

Nástroje dodané s aplikací AutoCAD Architecture vám umožní rychlé umístění zón výběrem nástroje zón se specifickým stylem zóny a jinými předdefinovanými vlastnostmi. Když umístíte skupiny zón s pomocí nástrojů zón, můžete použít výchozí nastavení nástroje nebo můžete změnit nastavení pro vlastnosti skupiny ploch. Pomocí nástrojů zón můžete také použít nastavení nástroje zóny u existujících zón.

Palety nástrojů obsahující nástroje zóny



Výchozí palety nástrojů v pracovním prostoru obsahují vzorové nástroje zóny, které můžete použít a přizpůsobit podle potřeby. Součástí softwaru jsou navíc následující katalogy obsahující nástroje zón, které můžete přidat do palet nástrojů:

- Katalog základních nástrojů
- Katalog vzorových palet

Vlastní palety vytvořené správcem CAD nebo jinými uživateli mohou také obsahovat nástroje pro zónu se styly zóny a vlastnostmi, které jsou upravené pro vaše projekty nebo standardy používané ve vaší firmě.

Vlastnosti zóny

V aplikaci AutoCAD Architecture představuje zóna objekt dokumentace, který se používá k seskupení a uspořádání prostorů. Následující tabulka popisuje vlastnosti, které se zobrazují pro zónu na paletě Vlastnosti.

Vlastnost Zóna	Popis
Kategorie Obecné	
Popis	Uživatelem definovaný popis objektu zóny
Hladina	Určuje hladinu, na které je zóna umístěn.a Ve výchozím nastavení je přiřazení zóny definováno ve stylu prostoru.
Styl	Určuje styl zóny. Styl definovaný v nástroji zóny je výchozí.
Název	Název zóny. Pokud byl ve stylu zóny definován seznam, je definovaný seznam názvů k dispozici jako rozevírací seznam. Další informace naleznete v části Připojení definice seznamu ke stylu zóny na straně 3064.
Štítek	Určuje štítek zóny, který má být vložen při přidávání zóny. Štítky zóny jsou k dispozici ve vzorových výkresech dodávaných se softwarem. Můžete také vytvářet vlastní štítky zóny. **POZNÁMKA** Tato vlastnost je k dispozici pouze během přidávání zóny.
Modifikátory výpočtu	Označuje jakékoli modifikátory výpočtu pro zónu. Modifikátor výpočtu je vzorec, který mění vybrané hodnoty prostorů připojené k zóně. Další informace naleznete v části Modifikátory výpočtu na straně 3086.
Počet prostorů	Zobrazuje počet prostorů, které jsou přímo připojeny k zóně.
Celkový počet prostorů	Zobrazuje počet prostorů, které jsou přímo připojeny k zóně, spolu s počtem prostorů, které jsou

Vlastnost Zóna	Popis
	nepřímo připojeny prostřednictvím podřízených zón.
Počet zón	Zobrazuje počet zón, které jsou přímo připojeny k zóně.
Celkový počet zón	Zobrazuje počet zón, které jsou připojeny přímo k zóně, plus počet zón, které jsou připojeny prostřednictvím dílčích zón dané zóny.
Správce prostoru/zóny	Ikona poskytující přístup k listu Správce prostoru/zóny, kde můžete přejmenovat zóny, připojit prostory a zóny, definovat model obsahu zóny a připojit modifikátory výpočtu.
Kategorie kót	
Základní plocha	Zobrazuje kombinovanou základní plochu všech prostorů připojených k zóně.
Vypočtená plocha	Zobrazuje základní plochu všech prostorů připojených k zóně zpracovaných pomocí libovolných modifikátorů výpočtu připojených k zóně.
Základní obvod	Zobrazuje kombinovaný základní obvod všech prostorů připojených přímo nebo nepřímo k zóně.
Vypočtený obvod	Zobrazuje základní obvod všech prostorů připojených k zóně zpracovaných pomocí libovolných modifikátorů výpočtu připojených k zóně.
Základní objem	Zobrazuje kombinovaný základní objem všech prostorů připojených přímo nebo nepřímo k zóně.
Odsazení hranice zóny	Určuje vzdálenost odsazení hranice zóny, která je zakreslena kolem jakéhokoli prostoru připojeného k zóně za účelem znázornění vztahu prostor/zóna.
Kategorie výpočtu	

Vlastnost Zóna	Popis
Vypočtená plocha	Určuje, zda bude oblast prostorů, které jsou připojeny k zóně, vypočtena pomocí jakýchkoli použitelných modifikátorů výpočtu.
Vypočtený obvod	Určuje, zda bude obvod prostorů, které jsou připojeny k zóně, vypočten pomocí jakýchkoli použitelných modifikátorů výpočtu.
Obsah	
Může obsahovat prostory	Tato vlastnost definuje, že k zóně mohou být přímo připojeny prostory.
Může obsahovat zóny	Tato vlastnost definuje, že k zóně mohou být přímo připojeny zóny. **POZNÁMKA** Pokud vyberete obě možnosti obsahu, může zóna obsahovat prostory i zóny.
Umístění	
Otočení	Určuje otočení zóny.
Prostorový pohled	Určuje výšku zóny.
Další informace	Určuje umístění a systém souřadnic zóny.

Vytvoření zóny

Tento postup slouží k přidání nové zóny, která má vlastnosti dané zvoleným nástrojem zóny. Určení nastavení při přidání zóny, viz část Vytvoření zón s nastaveními určenými uživatelem na straně 3043.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj zóny, který chcete použít, a vyberte jej.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Prostor ➤ Zóna .

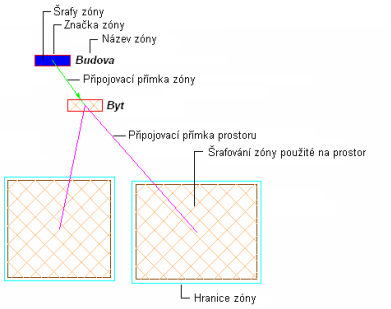
2 Určete bod vložení zóny.

Paletu Vlastnosti můžete přesunout nebo skrýt a zobrazit tak větší oblast výkresu.

3 Podle potřeby přidávejte zóny a potom stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření zón s nastaveními určenými uživatelem

Pomocí tohoto postupu můžete přidat zónu s určeným nastavením.



1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj zóny, který chcete použít, a vyberte jej.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Prostor ➤ Zóna .

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte oblast Základní a pak oblast Obecné.

3 Zadejte název zóny.

Pokud jste stylu zóny přiřadili definici seznamu, můžete název vybrat z rozevíracího seznamu.

4 Vyberte styl.

5 Vyberte štítek pro zónu.

POZNÁMKA Pokud seznam neobsahuje žádné štítky zóny, můžete štítek přetáhnout do výkresu z Prohlížeče obsahu. Můžete rovněž vytvořit vlastní štítky z vícepohledových bloků.

6 Pro přidání stylu modifikátoru výpočtu do zóny klepněte na nastavení pro položku Modifikátory výpočtu a vyberte jeden nebo více modifikátorů výpočtu pro zónu.

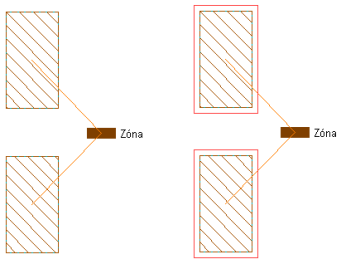
Jestliže k zóně přiřadíte modifikátor výpočtu, budou hodnoty plochy a průměru prostorů připojených k zóně změněny pomocí modifikátoru výpočtu. Informace o modifikátorech výpočtu naleznete v části Modifikátory výpočtu na straně 3086.

7 Rozbalte položku Kóty.

8 U odsazení hranice zóny zadejte hodnotu určující požadovanou vzdálenost mezi hranicí zóny a základní hranicí jakéhokoli připojeného prostoru.

Pokud vyberete nulové odsazení, bude hranice zóny totožná se základní hranicí prostoru.

Odsazení hranice zóny na 0 (levá) a v hodnotě odsazení (pravá)



TIP Pokud hranici zóny nemůžete zobrazit, nemusí být zobrazovaná komponenta hranice zóny ve stylu zóny aktivována. Další informace naleznete v části Zadání hladiny, barvy a vlastností typu čáry u stylu zóny na straně 3066.

9 Rozbalte položku Výpočet.

10 Zadejte, které hodnoty prostoru by měly být v zóně vypočteny:

Chcete-li…	Pak…
vypočítat hodnoty plochy připojených prostorů včetně jakýchkoli použitelných modifikátorů výpočtu.	vyberte možnost Ano pro položku Vypočítat plochu.
vypočítat hodnoty obvodu připojených prostorů včetně jakýchkoli použitelných modifikátorů výpočtu.	vyberte možnost Ano pro položku Vypočítat obvod.

Informace o vyhodnoceních prostoru naleznete v části Vyhodnocení prostoru na straně 3099.

11 Rozbalte položku Obsah.

12 Definujte obsah, povolený ve skupině zón:

Chcete-li…	Pak…
povolit připojení prostorů k zóně	vyberte možnost Ano pro položku Může obsahovat prostory.
povolit připojení zón k zóně	vyberte možnost Ano pro položku Může obsahovat zóny.

13 Ve výkresové oblasti zadejte bod vložení zóny.

Paletu Vlastnosti můžete přesunout nebo skrýt a zobrazit tak větší oblast výkresu.

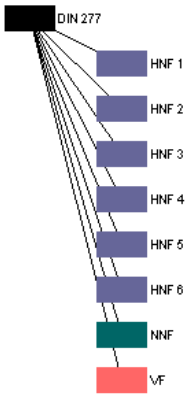
14 Podle potřeby přidávejte zóny a potom stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření struktur zóny z šablony zóny

Tento postup slouží k vytvoření struktur zóny na základě šablony zóny. Tento postup se doporučuje, pokud často používáte stejnou strukturu zóny.

Při přidání struktury zóny jsou všechny zóny připojené v této struktuře přidány do výkresu. V závislosti na nastavení stylu šablony zóny můžete zobrazovat jednotlivé zóny s různými barvami a šrafováním. Můžete také zobrazit čáry zobrazení zóny. Následující příklad znázorňuje strukturu zóny představující stavební normu DIN 277.

Zóny podle šablony zóny DIN277



Informace o vytvoření šablon zóny naleznete v části Šablony zóny na straně 3074.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj zóny z nástroje šablony, který chcete použít, a vyberte jej.

(Požadovaný nástroj bude možná nutné vyhledat procházením.)

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte oblast Základní a pak oblast Obecné.

3 Vyberte šablonu zóny, z níž chcete vytvořit strukturu zón.

4 Definujte odsazení mezi jednotlivými zónami ve struktuře.

Chcete-li...	Pak…
definovat odsazení mezi řádky ve struktuře zóny	zadejte hodnotu pro položku Odsazení řádku.
definovat odsazení mezi sloupci ve struktuře zóny	zadejte hodnotu pro položku Odsazení sloupce.

5 Ve výkresové oblasti zadejte bod vložení struktury zóny.

Paletu Vlastnosti můžete přesunout nebo skrýt a zobrazit tak větší oblast výkresu.

6 Pokračujte v přidávání struktur zóny z šablony podle potřeby a pak stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření nástroje Zóna

Tento postup slouží k vytvoření nástroje zóny a přidání tohoto nástroje do palety nástrojů. Můžete chtít vytvořit vlastní nástroje zóny, pokud umísťujete více zón s konkrétními vlastnostmi, které mají být pro každou instanci stejné.

Jestliže například vytváříte rovinu podlahy kanceláře s různými typy výpočtu pro zóny, můžete vytvořit nástroj zóny pro každý typ výpočtu.

1 Otevřete paletu nástrojů, ve které chcete vytvořit nástroj.

2 Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit nástroj ze zóny ve výkresu	zvolte zónu a přetáhněte ji do palety nástrojů.
vytvořit nástroj ze stylu zóny ve funkci Správce stylu	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Vyhledejte styl, který chcete zkopíro-

Chcete-li...	Pak…
	vat, a přetáhněte ho na paletu nástrojů. Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů.
zkopírovat nástroj v aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	Otevřete jinou paletu nástrojů, klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu, na kterou chcete přidat nástroj, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z katalogu nástrojů	Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na úchyt i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Pravým tlačítkem klepněte na nový nástroj zóny a klepněte na příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

6 Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.

7 Klepněte na nastavení u položky Popis, zadejte popis zóny, vytvořené tímto nástrojem a klepněte na tlačítko OK.

8 Pokud nechcete použít přiřazení hladin zadaná ve stylu klíče hladiny, který je používán ve výkresu, zadejte klíč hladiny a všechna přepsání klíče hladiny.

9 Vyberte styl zóny.

10 Vyberte výkresový soubor, který obsahuje styl použitý pro tento nástroj zóny.

11 Vyberte štítek pro zónu.

12 Vyberte výkresový soubor, který obsahuje štítek použitý pro tento nástroj zóny.

13 Rozbalte položku Kóty.

14 Zadejte vzdálenost, o kterou chcete odsadit hranici zóny od připojených prostorů.

15 Rozbalte položku Výpočet.

16 Zadejte, které hodnoty budou vypočteny pro zóny vytvořené z tohoto nástroje.

Chcete-li…	Pak…
vypočítat plochu připojených prostorů	vyberte možnost Ano pro položku Vypočítat plochu.
vypočítat obvod připojených prostorů	vyberte možnost Ano pro položku Vypočítat obvod.

17 Rozbalte položku Obsah.

18 Definujte povolený obsah nástroje zóny:

Chcete-li…	Pak…
povolit připojení prostorů k zónám vytvořeným z tohoto nástroje	vyberte možnost Ano pro položku Může obsahovat prostory.
povolit připojení zón k zónám vytvořeným z tohoto nástroje	vyberte možnost Ano pro položku Může obsahovat zóny.

Informace o obsahu zóny uvádí část Změna pravidel obsahu zóny na straně 3055.

19 Klepněte na tlačítko OK.

Převod skupin ploch na zóny

Skupiny ploch v zastaralých výkresech jsou automaticky převedeny za zóny při otevření výkresu v aktuální verzi aplikace AutoCAD Architecture. Následující tabulka mapuje vlastnosti skupiny plochy na vlastnosti zóny:

Vlastnost zastaralé skupiny ploch	Vlastnost nové zóny	Hodnota/výchozí hodnota
Název	Název	Existující hodnota **POZNÁMKA** Seznamy názvů, které byly připojeny ke skupině plochy, nejsou znovu připojeny k zóně. Chcete-li použít seznam zastaralých názvů, musíte jej připojit ke stylu zóny.
Popis	Popis	Existující hodnota
Hladina	Hladina	Existující hladina
Styl	Styl	Styl skupiny plochy je převeden na styl zóny. Vlastnosti jsou tam, kde je to možné, porovnány. Nové vlastnosti mají výchozí hodnoty. Další informace naleznete v části Převod stylů skupiny plochy na styly zóny na straně 3072.
Modifikátory výpočtu	Modifikátory výpočtu	Existující modifikátor
Není použito	Počet prostorů	Existující hodnota
Není použito	Celkový počet prostorů	Existující hodnota
Není použito	Počet zón	Existující hodnota
Není použito	Celkový počet zón	Existující hodnota
Čistá plocha	Základní plocha	Existující hodnota
Vypočtená plocha	Vypočtená plocha	Existující hodnota

Vlastnost zastaralé skupiny ploch	Vlastnost nové zóny	Hodnota/výchozí hodnota
Čistý obvod	Základní obvod	Existující hodnota
Vypočtený obvod	Vypočtený obvod	Existující hodnota
Není použito	Základní objem	0
Není použito	Odsazení hranice zóny	Výchozí hodnota
Vypočtená plocha	Vypočtená plocha	Existující hodnota
Vypočtený obvod	Vypočtený obvod	Existující hodnota
Může obsahovat plochy	Může obsahovat prostory	Existující hodnota
Může obsahovat skupiny ploch	Může obsahovat zóny	Existující hodnota
Otočení	Otočení	Existující hodnota
Prostorový pohled	Prostorový pohled	Existující hodnota
Další informace (umístění)	Další informace (umístění)	Existující hodnoty

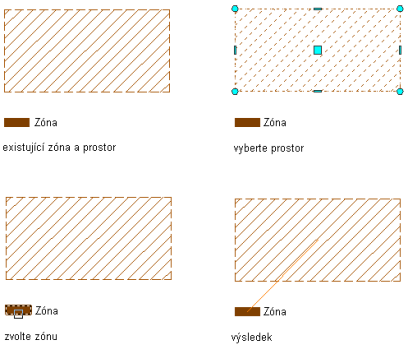
POZNÁMKA Pokud převádíte zastaralou strukturu zóny a připojení mezi zónami nejsou správně převedena, je možné, že zdrojový výkres obsahoval chybu v pravidlech obsahu pro nadřazenou zónu. V takových případech ověřte, zda pravidla obsahu nadřazené zóny umožňují připojování zón, jak je popsáno v části Změna pravidel obsahu zóny na straně 3055, a následné připojení ztracených zón, jak je popsáno v části Připojení prostorů a zón k zónám na straně 3051.

Zóny a prostory

Zóny slouží k seskupení prostorů a podřízených zón.

Připojení prostorů a zón k zónám

Tento postup slouží k připojení prostorů a zón k vybrané zóně.



POZNÁMKA Prostory a zóny můžete připojovat k zónám uvnitř bloků nebo můžete připojovat prostory či zóny uvnitř bloku k zóně mimo blok. Pokud jsou však bloky rozbaleny, budou přílohy odebrány.

Propojení prostorů a zón nejsou jedinečná Prostor nebo zónu můžete připojit k libovolnému počtu různých zón, pokud nevložíte omezení na připojení prostor/zóna a zóna/zóna ve stylu zóny:

- Můžete určit, že prostory lze připojovat pouze k jedné zóně stejného stylu. Tím se zabrání opakovanému výpočtu prostoru jako v případě, že nechcete připojovat stejnou místnost k více zónám bytů.
- Můžete určit, že zóny tohoto stylu lze připojovat pouze k ostatním zónám stejného stylu. To bude užitečné u aplikací stavebních systému, pokud chcete generovat zóny HVAC a osvětlení, ale nechcete umožnit připojení zóny jednoho typu k zóně jiného typu.

Další informace naleznete v části Omezení obsahu zóny na základě stylu zóny na straně 3064.

Ve vlastnostech zóny můžete omezit typ objektů, které lze připojit k zóny a umožnit pouze prostory nebo pouze zóny. Další informace naleznete v části Změna pravidel obsahu zóny na straně 3055.

Při připojení zóny k jiné zóně je zóna připojena jako podřízená první zóně.

1 Vyberte zónu, ke které chcete připojit prostor nebo zónu.

2 Připojte prostor nebo zónu k vybrané zóně některým z následujících způsobů:

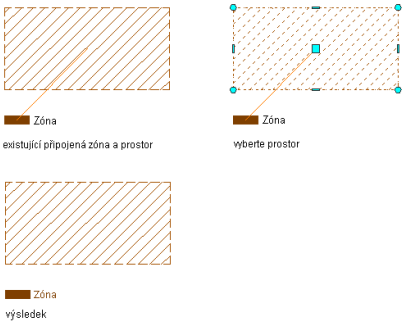
- Klepněte na uzel Přidat (plus) v zóně a vyberte prostory a zóny k připojení.
- Klepněte na kartu Zóna ➤ panel Upravit ➤ Připojit .

3 Stiskněte klávesu ENTER.

Odpojení prostorů a zón od zón

Tento postup slouží k odpojení prostorů a zón od zóny.

Odpojit můžete pouze přímo připojené prostory nebo zóny.



1 Vyberte zónu, od níž chcete odpojit prostor nebo zónu.

2 Prostor nebo zónu odpojte některým z následujících způsobů:

- Klepněte na uzel Odpojit (minus) na připojovací čáře u připojeného prostoru nebo zóny.
- Klepněte na kartu Zóna ➤ panel Upravit ➤ Odpojit . Poté vyberte prostor nebo zónu pro odpojení od zóny a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vyberte prostory a zóny připojené k zóně

Tento postup slouží k výběru prostorů a zón připojených k zóně.

1 Vyberte zónu, k níž jsou připojeny zóny nebo prostory.

2 Klepněte na kartu Zóna ➤ panel Upravit ➤ Vybrat připojené .
Prostory a zóny, které jsou připojeny k zóně, jsou ve výkresu vybrány.

POZNÁMKA Prostory a zóny, které jsou umístěny v externím odkazu, budou zvýrazněny, ale nebudou vybrány.

Úpravy zón

Některou z následujících metod můžete použít ke změně vlastností zóny, jako jsou vlastnosti určující povolený obsah zóny, typy prováděných výpočtů a použité modifikátory výpočtu.

- Nastavení zóny lze změnit na paletě Vlastnosti.
- Pro vybranou zónu můžete vybrat příkazy k úpravě z místní nabídky.

Přejmenování zóny

Tento postup slouží k přejmenování zóny.

Pokud byla ke stylu zóny připojena definice seznamu, můžete vybrat název ze seznamu. Definice seznamu může být omezující a povolovat pouze názvy vybrané ze seznamu, nebo může umožňovat zadání názvu podle výběru. Další informace naleznete v části Definice seznamu na straně 3033.

1. Poklepejte na zónu, kterou chcete přejmenovat.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Obecné.
3. V poli Název proveďte některou z následujících akcí:
   - Vyberte ze seznamu název.
   - Zadejte název.

Změna stylu zóny

Tento postup slouží ke změně stylu spojeného se zónou. Styly zóny obsahují informace o pravidlech obsahu zóny a zobrazení zóny a jejích připojených zón a prostorů. Můžete zde zadat rovněž klasifikace. Informace o způsobu definování stylů zóny naleznete v části Styly zón na straně 3062.

1. Vyberte jednu nebo více zóny a poklepejte na jednu z nich.
2. Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.
3. Vyberte nový styl zóny.

Změníte-li styl zóny, je možné, že bude mít nový styl mít jinou definici seznamu názvů. V takovém případě může název zóny interagovat s novými definicemi seznamu následujícími způsoby:

- Existující název je také součástí nové definice seznamu. V takovém případě není provedena žádná změna názvu zóny.
- Existující název zóny není zahrnut v nové definici seznamu, ale definice seznamu umožňuje odlišné jednotlivé názvy, než uvádí seznam. V takovém případě je existující název zachován jako nestandardní název.
- Existující název zóny není zahrnut v nové definici seznamu a definice seznamu neumožňuje odlišné jednotlivé názvy, než uvádí seznam. V takovém případě je existující název zóny odebrán a název zóny se nastaví na první název v nové definici seznamu.

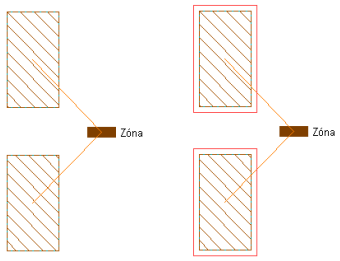
Další informace o definicích zóny naleznete v části Definice seznamu na straně 3033.

Změna odsazení hranice zóny

Tento postup slouží ke změně definice osazení hranice zóny od jejích připojených prostorů.

Hranice zóny je hranice kolem prostoru připojeného k zóně. Pomáhá zobrazit propojení mezi prostory a zónami. Můžete ji použít spolu s čarou připojení zóny nebo místo ní. Informace o zobrazení a skrytí čáry připojení zóny a hranici zóny uvádí část Zadání hladiny, barvy a vlastností typu čáry u stylu zóny na straně 3066.

Odsazení hranice zóny na 0 (levá) a v hodnotě odsazení (pravá)



Pokud definujete odsazení hranice zóny na hodnotu 0, bude hranice zakreslena nad základní hranicí prostoru. V závislosti na pořadí výkresu je možné, že je hranice zóny neviditelná, protože je pod základní hranicí prostoru. Aby k tomuto efektu nedošlo, definujte odsazení větší než 0.

1. Vyberte jednu nebo více zóny a poklepejte na jednu z nich.
2. Rozbalte položku Kóty.

3 U odsazení hranice zóny zadejte požadované odsazení od základní hranice připojených prostorů.

TIP Pokud hranici zóny nemůžete zobrazit, nemusí být zobrazovaná komponenta hranice zóny ve stylu zóny aktivována. Další informace naleznete v části Zadání hladiny, barvy a vlastností typu čáry u stylu zóny na straně 3066.

Změna pravidel obsahu zóny

Tento postup slouží k předefinování povoleného obsahu pouze u zóny pouze jako prostorů, pouze zón nebo u obou typů objektů.

POZNÁMKA Ve stylu zóny můžete nastavit další omezení obsahu. Další informace naleznete v části Omezení obsahu zóny na základě stylu zóny na straně 3064.

1 Vyberte jednu nebo více zóny a poklepejte na jednu z nich.

2 Rozbalte položku Obsah.

3 Definujte povolený obsah v zóně:

Chcete-li…	Pak…
povolit připojení prostorů k zóně	vyberte možnost Ano pro položku Může obsahovat prostory.
povolit připojení zón k zóně	vyberte možnost Ano pro položku Může obsahovat zóny.

Změna typu výpočtu zóny

Tento postup slouží ke změně typu výpočtu (plocha, obvod nebo obojí), který má být použit u prostorů připojených k zóně.

Při vytváření zóny z šablony je typ výpočtu pro každou zónu předdefinován v šabloně zóny. Další informace naleznete v části Šablony zóny na straně 3074.

1 Vyberte jednu nebo více zóny a poklepejte na jednu z nich.

2 Rozbalte položku Výpočet.

3 Zadejte typy výpočtu, které mají být provedeny u této zóny:

Chcete-li…	Pak…
vypočítat základní hodnoty plochy připojených prostorů	vyberte možnost Ano pro položku Vypočítat plochu.
vypočítat základní hodnoty obvodu připojených prostorů	vyberte možnost Ano pro položku Vypočítat obvod.

4 Klepněte na tlačítko Zavřít.

Změna modifikátorů výpočtu pro zónu

Tento postup slouží k přidání, odebrání nebo seřazení modifikátorů výpočtu zóny.

Ve výchozím nastavení je modifikátor výpočtu použit pouze u základní plochy a základního obvodu prostorů připojených k zóně. Chcete-li modifikátor použít u čisté, použitelné a hrubé hranice připojeného prostoru, vytvořte a použijte definici sady vlastností, která obsahuje vlastnosti pro vypočtenou oblast, a hodnoty obvodu pro tyto 3 hranice. Další informace naleznete v části Definice sady vlastností na straně 3721

Informace o seřazení modifikátorů výpočtu naleznete v části Modifikátory výpočtu na straně 3086.

1 Vyberte zóny, které chcete změnit, a poklepejte na jednu z nich.

2 Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.

3 Klepněte na nastavení pro položku Modifikátory výpočtu.

POZNÁMKA Toto nastavení lze upravit pro více zón pouze v případě, že tyto zóny mají připojené stejné modifikátory ve stejném pořadí.

4 Připojte nebo odpojte modifikátory výpočtu:

Chcete-li…	Pak...
připojit styl modifikátoru výpočtu	u položky Dostupné vyberte požadovaný styl modifikátoru výpočtu a klepněte na tlačítko .
odpojit styl modifikátoru výpočtu	u položky Připojené vyberte požadovaný styl modifikátoru výpočtu a klepněte na tlačítko .

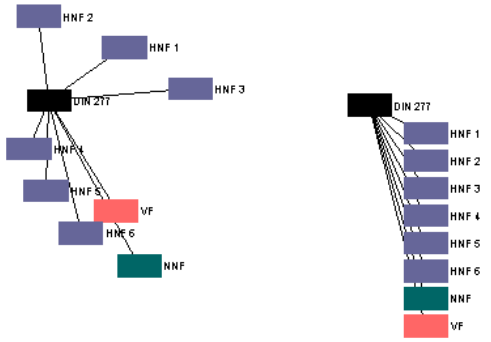
Chcete-li…	Pak...
změnit pořadí připojených stylů modifikátoru výpočtu	u položky Připojený vyberte styl modifikátoru výpočtu, který chcete přesunout do jiné polohy. Klepnutím na tlačítko přesuňte styl modifikátoru výpočtu v seznamu nahoru nebo klepnutím na tlačítko přesuňte styl modifikátoru výpočtu v seznamu směrem dolů.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Seřazení struktur zóny

Tento postup slouží k seřazení zón podle hierarchie v případě, že používáte složitou strukturu zóny s mnoha úrovněmi, a začalo být obtížné rozpoznat hierarchii zón. Pro třídění zón podle jejich hierarchické polohy nabízí AutoCAD Architecture příkaz k snadnému použití.

Seřazení struktur zóny



1 Vyberte horní uzel struktury zóny, kterou chcete seřadit.

2 Klepněte na kartu Zóna ➤ panel Upravit ➤ Rozvržení zóny .

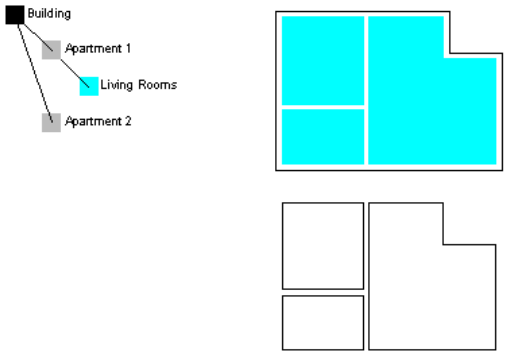
3 Zadejte svislou (sloupec) a vodorovnou (řádek) vzdálenost mezi položkami ve struktuře zóny a stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření křivek ze zón

Tento postup slouží k vytvoření křivek ze zóny v případech podobných následujícímu:

- Chcete exportovat půdorys do aplikace, která může zpracovat pouze křivky.
- Profil prostoru se používá u jiných operací.

Vytvoření křivek ze zón



Po převodu prostorů na křivky je možné převést křivky zpět na prostory, jak je uvedeno v části Převod křivek, profilů a obrysů objektů na prostory na straně 2917.

POZNÁMKA Pokud jsou čistá, použitelná a hrubá hranice odsazeny od základní hranice, vytvoří se křivka pro každou hranici.

1. Vyberte zónu obsahující prostory, které chcete převést na křivky.
2. Klepněte na kartu Zóna ➤ panel Upravit ➤ Vytvořit křivku .
3. Zadejte zdroj křivek:
   - Chcete-li vytvářet křivky pouze z přímo připojených prostorů, zadejte na příkazovém řádku příkaz **D** (Přímo připojené prostory).
   - Chcete-li vytvářet křivky ze všech připojených prostorů bez ohledu na to, zda jsou připojeny přímo nebo prostřednictvím dílčích zón, stiskněte klávesu *ENTER*.

   Křivky se vytvářejí nad zadanými prostory. Můžete je upravit jako kteroukoli jinou křivku.

TIP Pokud jsou křivky umístěny nad prostory, může být obtížné vybrat prostor bez křivky. Zkuste jednu z následujících akcí

- Stiskněte klávesu *CTRL* a klepněte na hranici. Pak opakovaně klepejte, až se hranice požadovaného prostoru zvýrazní.
- Pokud je zobrazeno šrafování prostoru, klepněte na šrafování.
- Na příkazovém řádku zadejte příkaz **qselect** a vyfiltrujte prostory.

Zadání dalších vlastností zobrazení u zóny

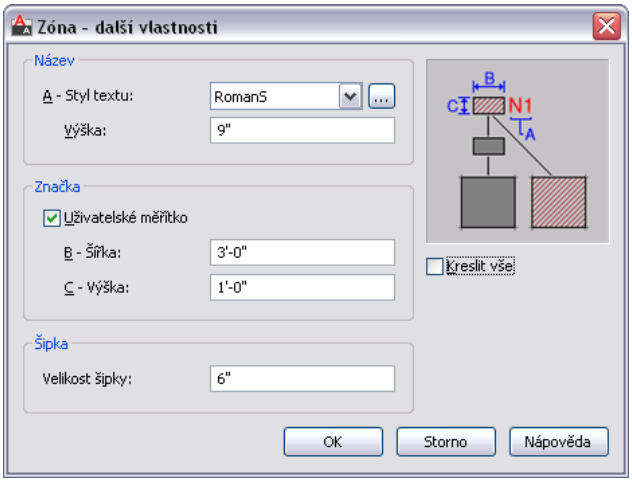
Tento postup slouží k zadání stylu textu, velikosti označení zóny a šipky čáry připojení u vybrané zóny. Můžete také určit, zda bude šrafování zóny použito pouze u přímo připojených prostorů nebo pro ty, které jsou připojeny také pomocí dílčích zón.

1. Poklepejte na zónu.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.
3. Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.
4. U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

   POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech zón ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech zón tohoto stylu, vyberte položku Styl zóny:<název_stylu>. Další informace o stylech najdete v části Styly zón na straně 3062.

5. U reprezentace zobrazení ověřte, zda je vybrána požadovaná reprezentace zobrazení.
6. Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.

7 Klepněte na tlačítko Další vlastnosti.



8 V části Název vyberte v poli Styl textu z rozevíracího seznamu styl názvu zóny nebo klepněte na tlačítko listu a vytvořte nový styl textu, který pak bude možné ze seznamu vybrat. Další informace naleznete v části „Dialogové okno stylu textu“ nápovědy k aplikaci AutoCAD.

9 Vyberte požadovanou hodnotu v poli Výška.

10 V části Značka určete, zda chcete definovat měřítko značky zóny.

Chcete-li zobrazit značku na...	Pak…
1/50 velikosti obrazovky	vymažte pomocí definovaného měřítka.
zadané měřítko	vyberte možnost Uživatelské měřítko a zadejte požadované hodnoty šířky a výšky.

11 V části Šipka zadejte požadovanou hodnotu velikosti šipky.

12 Určete, které prostory zdědí šifrování zóny:

Chcete-li...	Pak…
použít šrafování zóny pouze pro přímo připojené prostory	zrušte možnost Nakreslit všechny.

Chcete-li...	Pak…
použít šrafování zóny pro všechny přímo připojené prostory a všechny prostory připojené prostřednictvím jiné zóny	vyberte možnost Nakreslit všechny.

13 Klepněte na tlačítko OK.

K této možnosti můžete přistupovat také z místní nabídky zóny následujícím způsobem:

1 Vyberte zónu, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

Aktuální reprezentace zobrazení je označena tučným písmem.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je přepsání objektu již vybráno, klepněte na tlačítko v pravém horním rohu karty.

4 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Další a podle potřeby zadejte tyto možnosti.

5 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k zóně

Tento postup slouží k připojení hypertextových odkazů a souborů k zóně.

1 Poklepejte na zónu, ke které chcete připojit informace.

2 Klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Pro připojení hypertextového odkazu klepněte na nastavení pro položku Hypertextový odkaz a zadejte spojení.

Další informace o přidávání hypertextových odkazů naleznete v nápovědě AutoCAD v části „Přidávání hypertextových odkazů do výkresu“.

4 Klepněte na nastavení pro poznámky a přidejte poznámku. Potom klepněte na tlačítko OK.

5 Klepněte na nastavení pro referenční dokumenty.

6 Připojte nebo odpojte referenční soubory:

Chcete-li...	Pak…
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text pro položku Popis.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vybrerte název souboru a klepněte na tlačítko .

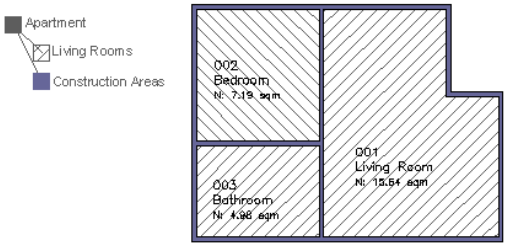
7 Klepněte na tlačítko OK.

Styly zón

Styl zóny lze použít k řízení zobrazení objektu zóny, čar propojení zóny a prostoru, hranice zóny a šrafování zóny. Pokud k zóně přidáte šrafování, bude se šrafování zobrazovat také u prostorů připojených k zóně a označovat tak vztah.

Styly zóny můžete použít k vytváření zón s různými vlastnostmi zobrazení pro prostory struktur, pronajímatelných místností, přepravními prostory nebo jinými typy prostoru. Můžete například zakreslit a šrafovat všechny prostory v zóně struktury, vytvořit zónu přepravy modře s pevnou výplní a podobně.

Obývací pokoje a konstrukční prostory různých stylů



Vlastnosti ve stylu zóny lze použít také k nastavení omezení obsahu zón.

Zóny jsou velmi užitečné pro určování položek, které budou zahrnuty nebo vyloučeny při provádění výpočtů prostoru.

Vytvoření stylu zóny

Pomocí tohoto postupu vytvoříte styl zóny. Můžete začít použitím výchozího stylu nebo můžete zkopírovat stávající styl, který použijete jako šablonu. Pak upravte vlastnosti stylu k přizpůsobení charakteristik stylu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly zóny.

3 Vytvořte nový styl zóny:

Chcete-li...	Pak…
vytvoření nového stylu pomocí výchozích vlastností	klepněte pravým tlačítkem myši na položku Styly zóny a vyberte příkaz Nový.
vytvoření nového stylu z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem myši na styl zóny, který chcete zkopírovat, a klepněte na příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.

4 Zadejte název pro nový styl zóny a stiskněte tlačítko *ENTER*.

5 Upravte vlastnosti nového stylu zóny:

Chcete-li...	Pak…
zadat popis stylu	klepněte na kartu Obecné a zadejte popis.
připojit definici seznamu do stylu	viz Připojení definice seznamu ke stylu zóny na straně 3064
omezit povolený obsah stylu	viz Omezení obsahu zóny na základě stylu zóny na straně 3064.
přidat klasifikaci do stylu	viz Určení klasifikace pro styl zóny na straně 3065.

Chcete-li...	Pak...
změnit zobrazení zóny	viz Zadání vlastností zobrazení stylu zóny na straně 3066.
přidat poznámky, soubory nebo dokumenty do stylu	viz Připojení poznámek nebo souborů ke stylu zóny na straně 3071

6 Jestliže chcete přiřadit styl k nástroji zóny, přetáhněte styl ze Správce stylů do palety nástrojů.

Později můžete nástroj přejmenovat a zadat další vlastnosti, jak je popsáno v Vytvoření nástroje Zóna na straně 3046.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení definice seznamu ke stylu zóny

Tento postup slouží k připojení definice seznamu ke stylu zóny tak, aby zóny používající tento styl byly pojmenovány konzistentně podle uživatelsky definovaného seznamu názvů. Definice seznamu lze vytvářet podle vládních standardů nebo standardů společnosti či jiné systematiky. Informace o vytváření definic seznamu najdete v části Definice seznamu na straně 3033.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly zóny.

3 Vyberte styl zóny, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 Pro názvy zóny vyberte z rozevíracího seznamu definici seznamu.

POZNÁMKA Zobrazí se zde pouze definice seznamu, které platí pro názvy zón. Další informace naleznete v části Zadání aplikace pro definici seznamu na straně 3035.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Omezení obsahu zóny na základě stylu zóny

Můžete nastavit omezení obsahu pro zóny na základě stylu zóny Omezení obsahu vám mohou pomoci zajistit, že jsou vytvořeny pouze platné struktury zóny.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly zóny.

3 Vyberte styl zóny, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

5 U položky Výlučnost vyberte jednu nebo obě následující možnosti:

- Pouze pro prostor: Určete, že prostory lze připojit pouze k jedné zóně stylu. To bude užitečné u zón, které představují složené prostory skutečného světa, například styl zóny pro byty. V takovém případě je třeba zabránit připojení samostatných prostorů k více zónám tohoto stěnu a jejich vypočítání více než jednou.
  Pokud připojíte prostor k druhé zóně stejného stylu, je odpojen od první zóny.

- Pouze pro zónu: Určuje, že zóny určitého stylu lze připojovat pouze k ostatním zónám stejného stylu. To bude užitečné u aplikací Building Systems, kde chcete generovat zóny HVAC a osvětlení a chcete zajistit, že zónu HVAC lze připojit pouze k jiné zóně HVAC a zónu osvětlení pouze k jiné zóně osvětlení.
  Pokusíte-li se připojit zónu určitého stylu k zóně s jiným stylem, připojení není vytvořeno a na příkazovém řádku se zobrazí chybová zpráva.

  DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Omezení zóny obsahu se sledují v externích referencích.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Určení klasifikace pro styl zóny

Tento postup použijte k určení klasifikací pro všechny definice klasifikace, použité ve stylu zóny.

Další informace o vytváření a použití klasifikačních definic viz část Definice klasifikací na straně 3767.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly zóny.

3 Vyberte styl zóny, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Klasifikace.

Klasifikace všech definic klasifikace je ve výchozím nastavení nastavena na hodnotu Neurčeno. Jestliže nejsou uvedeny žádné definice klasifikace, nejsou ani žádné použity u stylů zóny.

5 Pro každou definici klasifikace vyberte klasifikaci, kterou chcete použít u aktuálního stylu zóny.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání vlastností zobrazení stylu zóny

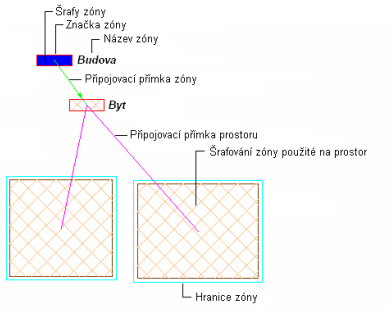
Můžete změnit zobrazení zón a jejich připojených prostorů ve stylu zóny.

Zadání hladiny, barvy a vlastností typu čáry u stylu zóny

Pro následující komponenty zobrazení zóny ve stylu můžete zadat tyto vlastnosti zobrazení:

Komponenty zobrazení v půdorysech	
Komponenta	**Popis**
Hranice zóny	Hranice kolem jakéhokoli prostoru připojeného k zóně
Šrafy	Komponenta šrafování symbolu zóny a jakýchkoli prostorů připojených k zóně. Šrafování zóny je zakresleno v horní části šrafování prostoru, pokud je obojí viditelné.
Název	Popisek zóny
Značka	Symbol zóny
Propojovací čára zóny	Propojovací čára mezi zónou a jakýmikoli připojenými zónami

Komponenty zobrazení v půdorysech	
Komponenta	**Popis**
Propojovací čára prostoru	Propojovací čára mezi zónou a jakýmikoli připojenými prostory



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly zóny.

3 Vyberte styl zóny, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání stylu.

6 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

7 Vyberte komponentu zóny, která se má změnit, a změňte následující nastavení:

- Viditelnost
- Hladina
- Barva
- Typ čáry / Tloušťka čáry/ Měřítko typu čáry
- Styl vykreslování

8 Klepněte na tlačítko OK.

Určení šrafování stylu zóny

Tento postup slouží k zadání nastavení šrafování stylu zóny. Zadané šrafování je použito u symbolu zóny a u veškerých prostorů k zóně připojených a umožňuje snadno zjistit strukturu ve výkresu v případě, že používáte více prostorů a zón. Šrafování je rovněž důležité, pokud chcete vytvořit legendu kódování ze zóny.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly zóny.
3. Vyberte styl zóny, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Šrafování.
8. Vyberte komponentu a klepněte na nastavení pro položku Vzor.
9. Vyberte šrafování pro komponentu:

Chcete-li...	Pak…
vybrat vzor šrafování, který je dostupný v softwaru	vyberte Předdefinovaný pro Typ a pak vyberte vzor.
vybrat vlastní vzor	vyberte Vlastní pro Typ a pak zadejte název vlastního vzoru. Je-li třeba, klepněte na Procházet a navigujte do složky, ve které je umístěn soubor vlastního vzoru.
vybrat jednoduché šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a zrušte možnost Dvojité šrafování.
vybrat dvojité šrafování	vyberte možnost Uživatelský pro položku Typ a vyberte možnost Dvojité šrafování.
vybrat plnou výplň	vyberte Plná výplň pro Typ.

10. Klepněte na tlačítko OK.

11 Klepněte na Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

12 Klepněte na možnost Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

13 Klepněte na možnost Orientace a zadejte orientaci šrafování:

Chcete-li...	Pak…
orientovat šrafování objektu bez ohledu na otáčení objektu	klepněte na položku Objekt.
orientovat šrafování ke globálnímu souřadnicovému systému	vyberte možnost Globální.

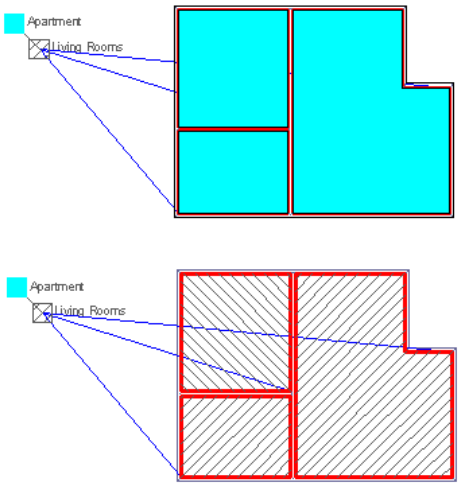
14 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Dědění šrafování zóny na různé hladiny připojených prostorů

Tento postup slouží k určení, do jaké hladiny připojených prostorů se má šrafování zóny zdědit.

Šrafování zóny se může dědit pouze do přímo připojených prostorů nebo do všech připojených prostorů, a to buď přímo nebo nepřímo prostřednictvím dílčích zón.

Dědění šrafování zóny do všech připojených prostorů (nahoře) nebo pouze do přímo připojených prostorů (dole)



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly zóny.

3 Vyberte styl zóny, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání stylu.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Další.

8 Určete, zda má být šrafování zóny použito pouze pro přímo připojené prostory nebo u všech prostorů.

Chcete-li...	Pak...
použít šrafování zóny pouze pro přímo připojené prostory	zrušte možnost Nakreslit všechny.
použít šrafování zóny pro všechny přímo připojené prostory a všechny prostory připojené prostřednictvím jiné zóny	vyberte možnost Nakreslit všechny.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání stylu textu, velikosti popisovače a šipku stylu zóny

Tento postup slouží k definování stylu textu, velikosti označení zóny a šipky čáry připojení zóny.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly zóny.

3 Vyberte styl zóny, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání stylu.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Další.

8 Změňte šířku a výšku označení zóny výběrem položky Uživatelské měřítko a zadáním šířky a výšky.

Pro zobrazení značky označení zóny v 1/50 velikosti obrazovky zrušte položku Uživatelské měřítko.

9 Změňte vzhled názvu zóny.

Chcete-li...	Pak…
změnit výšku názvu zóny	zadejte novou výšku.
změnit styl textu názvu zóny	buď vyberte styl textu ze seznamu nebo klepněte na tlačítko Procházet a vytvořte nový styl textu. Další informace naleznete v části „Dialogové okno stylu textu“ nápovědy k aplikaci AutoCAD.

10 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Připojení poznámek nebo souborů ke stylu zóny

Použijte tento postup k připojení textových poznámek a souborů ke stylu zóny.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly zóny.

3 Vyberte styl zóny, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Chcete-li ke stylu zóny přidat popis, zadejte jej do pole Popis.

6 Klepněte na položku Poznámky.

7 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor.

Chcete-li…	Pak…
připojit referenční soubor	klepněte na příkaz Přidat, vyberte soubor a klepněte na příkaz Otevřít.

Chcete-li…	Pak…
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	dvojitě klepněte na název referenčního souboru pro spuštění jeho aplikace. Po ukončení úprav zavřete aplikaci.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

9 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Převod stylů skupiny plochy na styly zóny

Pokud otevřete výkres v dřívější verzi aplikace AutoCAD Architecture, která obsahuje styly plochy, budou styly skupiny ploch automaticky převedeny na styly zóny. Následující tabulka mapuje vlastnosti stylu skupiny ploch na vlastnosti stylu zóny.

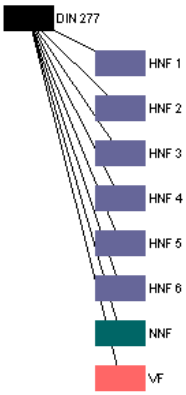
Vlastnost stylu skupiny ploch	Vlastnost stylu zóny	Hodnota/výchozí hodnota
Název	Název	Existující hodnota
Popis	Popis	Existující hodnota
KeyNote (Klíčová poznámka)	KeyNote (Klíčová poznámka)	Existující hodnota
Dokumenty s poznámkami/odkazy	Dokumenty s poznámkami/odkazy Dokumenty s poznámkami/odkazy	Existující poznámky a připojené dokumenty
Sady vlastností	Sady vlastností	Sady vlastností skupiny ploch jsou převedeny na sady vlastností zóny a připojeny k převedenému stylu zóny

Vlastnost stylu skupiny ploch	Vlastnost stylu zóny	Hodnota/výchozí hodnota
Není použito	Definice seznamu	Standardní **POZNÁMKA** V dřívějších verzích aplikace AutoCAD Architecture byly definice seznamu připojeny k zónám nebo šablonám zón. Nyní jsou připojeny ke stylu prostoru nebo zóny.
Výlučnost		
Není použito	Povolení připojení prostoru pouze k zóně tohoto stylu	Není vybráno
Není použito	Povolení připojení zóny tohoto stylu pouze k ostatním zónám stejného stylu	Není vybráno
Klasifikace	Klasifikace	Existující hodnoty klasifikace. **POZNÁMKA** Definice klasifikace skupiny ploch ze zastaralých výkresů jsou převedeny na definice klasifikace zóny a použity u převedených stylů zóny.
Reprezentace zobrazení		
Půdorys	Půdorys	Existující nastavení
Půdorys s více detaily	Půdorys s více detaily	Existující nastavení
Půdorys s méně detaily	Půdorys s méně detaily	Existující nastavení
Není použito	Prezentace půdorysu	Výchozí hodnoty výkresu
Není použito	Stíněný půdorys	Výchozí hodnoty výkresu

Šablony zóny

Šablona zóny je definice struktury zón s více hierarchickými úrovněmi. Definujete šablonu zóny jako hierarchii s určitými vlastnostmi a použijete ji k vytvoření struktury skupin ve výkresu.

Zóny podle normy DIN277



Šablona zóny se používá pouze k vložení struktury zóny. Pozdější změny šablony zóny nejsou zkopírovány do existujících zón na základě této šablony.

Podobně, pokud měníte strukturu zóny, která je založena na šabloně zóny, nemají tyto změny vliv na šablonu.

Můžete vytvořit šablony zóny pro struktury, které potřebujete často, a zpřístupnit je prostřednictvím výkresů stylu aplikace AutoCAD Architecture.

POZNÁMKA Šablony skupin plochy ze zastaralých výkresů jsou automaticky převedeny na šablony zóny, pokud jsou výkresy otevřeny v aktuální verzi softwaru. Definice názvů ploch, které byly připojeny k šabloně skupiny plochy, budou od šablony zóny odpojeny, protože definice názvů jsou nyní připojeny ke stylu prostoru nebo ke stylu zóny spíše než k šabloně zóny. Informace o připojení definic seznamu ke stylu zóny najdete v části Připojení definice seznamu ke stylu zóny na straně 3064.

Vytvoření šablony zóny

Pomocí tohoto postupu vytvoříte šablonu zóny. Můžete začít použitím výchozí šablony nebo můžete zkopírovat existující šablonu a změnit ji.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Šablony zóny.

3 Vytvořte novou šablonu zóny:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit novou šablonu s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem myši na položku Šablony zóny a vyberte příkaz Nový.
vytvořit novou šablonu z existující šablony	klepněte pravým tlačítkem myši na šablonu, kterou chcete zkopírovat a klepněte na příkaz Kopírovat. Klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.

4 Zadejte název pro novou šablonu zóny a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Upravte vlastnosti nové šablony zóny:

Chcete-li...	Pak...
definovat obsah šablony zóny	viz Vystavení struktury šablony zóny na straně 3075.
přidat poznámky nebo soubory do šablony zóny	viz Připojení poznámek a souborů k šabloně zóny na straně 3078.

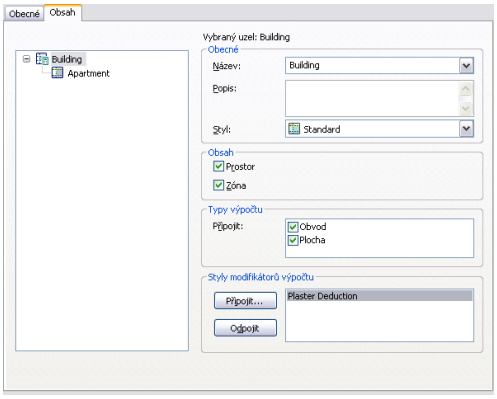
6 Klepněte na tlačítko OK.

Vystavení struktury šablony zóny

Při vytváření šablony zóny nastavujete následující vlastnosti:

- struktura zahrnuté zóny
- styl zóny (pro každou zahrnutou zónu)
- obsah zóny (pro každou zahrnutou zónu)
- typ výpočtu zóny (pro každou zahrnutou zónu)
- styly modifikátorů výpočtu (pro každou zahrnutou zónu)

Informace o vytváření zón z šablony zóny najdete v části Vytvoření struktur zóny z šablony zóny na straně 3045.



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Šablony zóny.

3 Vyberte šablonu, kterou chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Obsah.

V levém podokně karty Obsah zobrazuje stromová struktura strukturu šablony zóny se všemi zónami a dílčími zónami. Pokud vytváříte novou šablonu zóny, je k dispozici pouze uzel zóny na nejvyšší úrovni. Všechny ostatní zóny je třeba teprve vložit.

5 Přidejte požadované dílčí zóny k šabloně zóny.

Chcete-li...	Pak…
přidat k šabloně dílčí zónu	vyberte zónu, která bude obsahovat dílčí zónu, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na tlačítko Nový.
přejmenovat zónu	vyberte zónu, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přejmenovat.
odstranit zónu	vyberte zónu, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Odstranit.

POZNÁMKA Chcete-li změnit pořadí zón v rámci struktury, přetáhněte je ve stromu.

6 Vyberte zónu.

7 Zadejte popis zóny.

8 Vyberte styl zóny. Informace o stylech zóny uvádí část Styly zón na straně 3062.

TIP Pokud vyberete styl vyžadující výjimečnost zóny, budete moci přidat pouze dílčí zóny, které jsou stejného stylu. Pokud se pokusíte připojit dílčí zónu jiného stylu, zobrazí se chybová zpráva. Informace o nastavení pravidel výlučnosti pro styly zóny uvádí část Omezení obsahu zóny na základě stylu zóny na straně 3064.

9 Zadejte typy objektů, které lze připojit k zóně (prostory, zóny nebo obojí.)

10 Vyberte typy výpočtů prováděné u zóny ve vyhodnocení roviny výpočtu.

Můžete například chtít, aby uzel zóny Koberec vypočítal, kolik koberce potřebujete, a uzel zóny základní deska k výpočtu množství materiálu základní desky. Pro uzel zóny Koberec vyberte pro oblast Výpočet hodnotu Ano. Pro uzel zóny Základní deska vyberte hodnotu Ano pro Výpočet obvodu.

Můžete vybrat oba typy výpočtu, pokud chcete, aby se ve vyhodnocení objevily obě hodnoty.

11 Vyberte jeden nebo více modifikátorů výpočtu pro použití u zóny.

Používáte-li například uzel zóny Balkony, můžete připojit modifikátor výpočtu, který redukuje všechny vypočtené hodnoty prostoru v této zóně o 50 procent.

POZNÁMKA Ve výchozím nastavení je modifikátor výpočtu použit pouze u základní plochy a základního obvodu prostorů připojených k zóně. Chcete-li modifikátor použít u čisté, použitelné a hrubé hranice připojených prostorů, vytvořte a použijte definici sady vlastností, která obsahuje vlastnosti pro vypočtenou oblast, a hodnoty obvodu pro tyto 3 hranice.

Modifikátory výpočtu se aplikují kumulativně. Pokud připojíte modifikátor výpočtu 50 procent přímo k prostoru a pak připojíte prostor k zóně, která má také modifikátor výpočtu 50 procent, bude výsledná hodnota prostoru 25 procent, protože jsou použity oba modifikátory výpočtu.

Modifikátory výpočtu se zpracovávají shora dolů, přičemž první styl v seznamu se zpracuje jako první, pak druhý styl a tak dále. Podle vzorců k výpočtům můžete přijímat různé hodnoty výsledků. Pro změnu pořadí stylů modifikátorů výpočtu je přetáhněte do správných poloh v seznamu. Příklad, jak pořadí modifikátoru výpočtu může ovlivnit výsledky výpočtu, naleznete v části Modifikátory výpočtu na straně 3086.

12 Klepněte na příkaz Připojit.

13 V listu Vybrat styl modifikátoru výpočtu prostoru vyberte modifikátor výpočtu pro připojení k uzlu zóny a klepněte na tlačítko OK.

14 Pro odpojení stylu modifikátoru výpočtu jej vyberte a klepněte na příkaz Odpojit.

15 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů k šabloně zóny

Použijte tento postup k připojení textových poznámek a souborů k šabloně zóny.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Šablony zóny.

3 Vyberte šablonu, pro kterou chcete přidat poznámku nebo soubor.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Chcete-li přidat k šabloně výpočtu popis, zadejte popis do pole Popis.

6 Klepněte na položku Poznámky.

7 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor.

Chcete-li…	Pak…
připojit referenční soubor	klepněte na příkaz Přidat, vyberte soubor a klepněte na příkaz Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	vybrat soubor a klepnout na Upravit. Upravte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	dvojitě klepněte na název referenčního souboru pro spuštění jeho aplikace. Po ukončení úprav zavřete aplikaci.
odpojit referenční soubor	vybrat název souboru, klepnout na tlačítko Odstranit a klepnout na tlačítko OK.

9 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Převod šablon skupin plochy na šablony zóny

Pokud otevřete výkres z předchozí verze aplikace AutoCAD Architecture, která obsahuje šablony skupiny plochy, budou tyto šablony automaticky převedeny na šablony zóny. Následující tabulka mapujte vlastnosti šablony skupiny ploch na vlastnosti šablony:

Vlastnost šablony skupiny ploch	Vlastnost šablony zóny	Hodnota/výchozí hodnota
Název	Název	Existující hodnota
Popis	Popis	Existující hodnota
Dokumenty s poznámkami/odkazy	Dokumenty s poznámkami/odkazy Dokumenty s poznámkami/odkazy	Existující poznámky a připojené dokumenty
Definice seznamu	Není použito	**POZNÁMKA** V dřívějších verzích softwaru bylo možné připojovat definice názvů k šablonám zóny. Nyní jsou definice seznamu připojeny ke stylu prostoru nebo stylu zóny.
Styl	Styl	Styly skupiny ploch ze zastaralých výkresů jsou automaticky převedeny na styly zóny a jsou připojeny k odpovídajícímu uzlu v šabloně zóny.
Obsah	Obsah	Oprávnění existujícího obsahu. Oprávnění plochy jsou nyní oprávnění prostoru a oprávnění skupiny plochy jsou oprávnění zóny.
Typy výpočtů	Typy výpočtů	Existující hodnoty
Styly modifikátorů výpočtů	Styly modifikátorů výpočtů	Existující modifikátory výpočtu

Práce s daty prostoru

Prostory mohou mít řadu různých typů dat, které jsou k nim připojeny:

- Geometrická data náležející k prostoru: to jsou data, která jsou prostoru vlastní, například výška nebo šířka. Tato data je možné zobrazit na paletě Vlastnosti nebo použít v tabulkách výkazu a na štítcích prostoru. Další informace najdete v části Vlastnosti výkazu prostorů na straně 3080.
- Změněná a vypočtená data odvozená z prostoru: to jsou data odvozená z geometrických dat aplikováním stylů modifikátoru výpočtu, vzorců odsazení hranice nebo vlastností vzorce. Další informace naleznete v částech Modifikátory výpočtu na straně 3086, Práce s hranicemi prostoru na straně 2932 a Přidání definice vlastnosti vzorce do definice sady vlastností na straně 3728. Vlastnosti výkazů existují pro hodnoty vytvořené pomocí modifikátorů výpočtu, odsazení hranice a vzorců tak, aby je bylo možné také zobrazit na paletě Vlastnosti a použít v tabulce výkazů.
- Data generovaná geometrickou dekompozicí plochy prostoru. Další informace najdete v části Rozdělení prostoru na straně 3093.
- Vlastnosti povrchu prostoru: data připojená k povrchům prostoru. Další informace najdete v části Úpravy vlastností povrchu prostoru na straně 2986.
- Uživatelsky definované informační sady: můžete definovat libovolnou sadu relevantních dat sady vlastností, například povrchová úprava podlahy, materiál stropu, atd. Tato data je možné zobrazit na paletě Vlastnosti a použít v tabulkách výkazu a na štítcích prostoru. Další informace najdete v části Přidání definice ruční vlastnosti vzorce do definice sady vlastností na straně 3742.

Vlastnosti výkazu prostorů

Existuje velký počet vlastností výkazů, které lze připojit k prostoru. Data vlastností se umisťují do definice sady vlastností a připojují se k prostoru nebo ke stylu prostoru. Je možné je zobrazit na paletě Vlastnosti nebo je použít pro účely vytváření tabulek výkazů. Informace o vytváření definice sady vlastností obsahující vlastnosti výkazu najdete v části Vytvoření definice sady vlastností na straně 3738 a Přidání definice automatické vlastnosti do definice sady vlastností na straně 3746.

Následující vlastnosti výkazu jsou k dispozici jako automatické vlastnosti přímo odvozené z prostoru:

Vlastnost	Popis
Základní plocha	Plocha ohraničená základní hranicí

Vlastnost	Popis
Základní plocha mínus kolize	Plocha ohraničená základní hranicí mínus plocha odečtená kolizními podmínkami. Další informace najdete v části Vytváření kolizních podmínek pro prostory na straně 2962.
Základní plocha stropu	Plocha ohraničená hranicí stropu. Plocha stropu je vždy odvozena ze základní hranice prostoru. Ve vysunutém 3D prostoru je základní plocha stropu stejná jako základní plocha; v 3D volném prostoru se základní plocha stropu liší od základní plochy.
Základní obvod	Obvod základní hranice
Základní obvod včetně kolizí	Obvod základní hranice včetně délky vytvořené kolizními podmínkami. Další informace uvádí část Vytváření kolizních podmínek pro prostory na straně 2962.
Základní plocha povrchu	Součet ploch povrchu vypočtený ze základního objemu prostoru
Základní objem	Objem prostoru vypočtený ze základní hranice
Vypočtená plocha	Základní plocha prostoru po aplikaci modifikátorů výpočtu. Další informace najdete v části Modifikátory výpočtu na straně 3086.
Vypočtený obvod	Základní obvod prostoru po aplikaci modifikátorů výpočtu
Modifikátor výpočtu	Seznam všech modifikátorů výpočtu aplikovaných na prostor
Plocha roviny výpočtu 1 Plocha roviny výpočtu 2	Plocha prostoru ve výšce rovin řezu výpočtu 1 a 2. Tato vlastnost by se měla používat pouze pro 3D volné prostory; ve vysunutém 3D prostoru je plocha roviny řezu výpočtu stejná v každé rovině řezu. Další informace najdete v části Nastavení výpočetních rovin řezu pro tvary 3D volných prostorů na straně 3092.

Vlastnost	Popis
Výška roviny výpočtu 1 Výška roviny výpočtu 2	Výška rovin řezu výpočtu 1 a 2.
Obvod roviny výpočtu 1 Obvod roviny výpočtu 2	Obvod rovin řezu výpočtu 1 a 2.
Tloušťka stropu	Tloušťka hranice stropu. Další informace najdete v částech Změna výšky vysunutých 3D prostorů na straně 2956 a Změna výšky 3D volných prostorů na straně 2958.
Barva	Barva přiřazená prostoru ve vlastnostech AutoCAD
Barva – text	Barva textu
Popis	Popis přidaný k prostoru
Popis ze stylu	Popis přidaný ke stylu prostoru
Dokumenty	Seznam dokumentů přidaných k prostoru. Další informace najdete v části Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k prostoru na straně 2931.
Dokumenty ze stylu	Seznam všech dokumentů přidaných do styl prostoru. Další informace najdete v části Připojení poznámek a souborů ke stylu prostoru na straně 3030.
GUID otisku výkresu	Systémová hodnota sloužící pro do aplikací Building Systems
Tloušťka podlahy	Tloušťka hranice podlahy. Další informace najdete v částech Změna výšky vysunutých 3D prostorů na straně 2956 a Změna výšky 3D volných prostorů na straně 2958.
Hrubá plocha	Plocha ohraničená hrubou hranicí
Hrubá plocha mínus kolize	Plocha ohraničená hrubou hranicí mínus plocha odečtená kolizními podmínkami. Další informace

Vlastnost	Popis
	naleznete v části Vytváření kolizních podmínek pro prostory na straně 2962.
Hrubá vypočtená plocha	Plocha ohraničená hrubou hranicí po aplikování modifikátorů výpočtu
Hrubý vypočtený obvod	Obvod hrubé hranice po aplikování modifikátorů výpočtu
Hrubý obvod	Obvod hrubé hranice
Hrubý obvod včetně kolizí	Obvod hrubé hranice včetně délky vytvořené kolizními podmínkami. Další informace uvádí část Vytváření kolizních podmínek pro prostory na straně 2962.
Odkaz	Interní ID prostoru
Má čisté, využitelné a hrubé hranice	Zastaralá hodnota z aplikace Autodesk Architectural Desktop 2006
Výška	Výška stropu v prostoru.
Hypertextový odkaz	Seznam všech hypertextových odkazů připojených k prostoru. Další informace najdete v části Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k prostoru na straně 2931.
Hladina	Hladina prostoru
Délka	Délka prostoru
Typ čáry	Typ čáry AutoCAD v prostoru
Maximální plocha/délka/šířka	Maximální hodnoty pro plochu, délku a šířku prostorů, které mají cílové kóty definované ve stylu prostoru. Další informace najdete v části Zadání cílových kót pro prostor na straně 3019.
Minimální plocha/délka/šířka	Minimální hodnoty pro plochu, délku a šířku prostorů, které mají cílové kóty definované ve stylu

Vlastnost	Popis
	prostoru. Další informace najdete v části Zadání cílových kót pro prostor na straně 3019.
Název	Název prostoru
Čistá plocha	Plocha ohraničená čistou hranicí
Čistá plocha mínus průniky	Plocha ohraničená čistou hranicí mínus plocha odečtená kolizními podmínkami. Další informace uvádí část Vytváření kolizních podmínek pro prostory na straně 2962.
Čistá vypočtená plocha	Plocha ohraničená čistou hranicí po aplikování modifikátorů výpočtu
Čistý vypočtený obvod	Obvod čisté hranice po aplikování modifikátorů výpočtu
Čistý obvod	Obvod čisté hranice
Čistý obvod včetně kolizí	Obvod čisté hranice včetně délky vytvořené kolizními podmínkami. Další informace uvádí část Vytváření kolizních podmínek pro prostory na straně 2962.
Čisté odsazení	Odsazení čisté hranice od hrubé hranice
Poznámky	Poznámky připojené k prostoru
Poznámky ze stylu	Poznámky připojené ke stylu prostoru
ID objektu	Interní ID
Typ objektu	Typ objektu AEC. V případě prostorů je tato vlastnost vždy nastavena na PROSTOR
Prostor nad stropem	Prostor nad hranicí stropu. Další informace najdete v částech Změna výšky vysunutých 3D prostorů na straně 2956 a Změna výšky 3D volných prostorů na straně 2958.
Styl	Styl prostoru

Vlastnost	Popis
Cílová plocha/délka/šířka	Cílové hodnoty pro plochu, délku a šířku prostorů, které mají cílové kóty definované ve stylu prostoru. Další informace najdete v části Zadání cílových kót pro prostor na straně 3019.
Použitelná plocha	Plocha ohraničená využitelnou hranicí
Použitelná plocha mínus kolize	Plocha ohraničená využitelnou hranicí mínus plocha odečtená kolizními podmínkami. Další informace uvádí část Vytváření kolizních podmínek pro prostory na straně 2962.
Využitelná vypočtená plocha	Plocha ohraničená využitelnou hranicí po aplikování modifikátorů výpočtu
Použitelný vypočtený obvod	Obvod využitelné hranice po aplikování modifikátorů výpočtu
Využitelný obvod	Obvod využitelné hranice
Použitelný obvod včetně kolizí	Obvod použitelné hranice včetně délky vytvořené kolizními podmínkami. Další informace uvádí část Vytváření kolizních podmínek pro prostory na straně 2962.
Objem nad stropem	Objem prostoru nad hranicí stropu. Všechny objemy se počítají ze základního objemu.
Objem pod podlahou	Objem prostoru pod hranicí podlahy.
Celkový objem	Celkový objem prostoru včetně hranic stropu a podlahy a objemu nad stropem a pod podlahou.
Plocha stěny	Oblast stran stěn. Využívá se například při výpočtech týkajících se barvy anebo omítky.
Šířka	Šířka prostoru

Modifikátory výpočtu

Modifikátor výpočtu je vzorec, který můžete použít u prostoru za účelem změny vypočtených výsledků jeho asociativní plochy nebo hodnot obvodu. Lze je použít také u zóny za účelem změny vypočtených výsledků všech prostorů připojených k dané zóně. Může být nutné změnit vypočtené výsledky pro celou řadu účelů například k účtování odpočtů odmítku nebo dláždění v koupelně.

Ve výchozím nastavení je modifikátor výpočtu použit pouze u základní plochy a základního obvodu prostoru. Chcete-li modifikátor použít u čisté, použitelné a hrubé hranice prostoru, vytvořte a použijte definici sady vlastností, která obsahuje vlastnosti pro vypočtenou oblast, a hodnoty obvodu pro tyto 3 hranice. Další informace naleznete v části Definice sady vlastností na straně 3721.

Modifikátory výpočtu pracují kumulativně. Při použití několika různých modifikátorů u prostoru nebo zóny jsou použity všechny. Proto je důležité definovat pořadí, ve kterém se používají.

Příklad: Máte plochu prostoru 25 metrů čtverečních. Chcete u ní použít dva různé modifikátory výpočtu. Styl modifikátoru výpočtu A odečítá hodnotu 0,3 čtverečních metrů pro sloup. Styl modifikátoru výpočtu B dělí prostor dvěma (v některých národních schématech výpočtů se to používá k výpočtu balkónů).

- Pokud platí nejprve odečet na omítku a pak dělení, získáte následující výsledek:
  Modifikátor výpočtu A: 25 m^2 - 0,3 m^2 = 24,7 m^2

  Modifikátor výpočtu B: 24,7 m^2 / 2 = 12,35 m^2
- Pokud použijete nejprve dělení a pak odečet na omítku, získáte následující výsledek:
  Modifikátor výpočtu B: 25 m^2 / 2 = 12,5 m^2

  Modifikátor výpočtu A: 12,5 m^2 - 0,3 m^2 = 12,2 m^2

Pořadí modifikátorů výpočtu lze nastavit ve vlastnostech prostoru. Informace o seřazení modifikátorů výpočtu naleznete v části Přidání a odebrání modifikátorů výpočtu pro prostory na straně 3086.

Přidání a odebrání modifikátorů výpočtu pro prostory

Tento postup slouží k připojení, odpojení nebo seřazení modifikátorů výpočtu pro prostory.

Modifikátory výpočtu jsou hodnoty a vzorce, které lze použít pro hodnoty plochy a obvodu prostoru za účelem jeho změny. Ve výchozím nastavení je modifikátor výpočtu použit pouze u základní plochy a základního obvodu prostoru. Chcete-li modifikátor použít u čisté, použitelné a hrubé hranice prostoru, je třeba vytvořit a použít definici sady vlastností,

která obsahuje vlastnosti pro tyto hranice. Další informace uvádí část Definice sady vlastností na straně 3721

1 Vyberte prostory, k nimž chcete připojit modifikátor výpočtu, a poklepejte na jeden z nich.

POZNÁMKA Tento postup lze použít u více prostorů pouze v případě, že k nim jsou připojeny stejné modifikátory přesně ve stejném pořadí.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Obecné.

3 Klepněte na nastavení pro položku Modifikátory výpočtu.

4 Připojte nebo odpojte modifikátory výpočtu:

Chcete-li…	Pak...
připojit modifikátor výpočtu	U možnosti Dostupné vyberte požadovaný modifikátor výpočtu a klepněte na tlačítko .
odpojit modifikátor výpočtu	v poli Název vyberte požadovaný modifikátor výpočtu a klepněte na tlačítko .
změnit pořadí připojených modifikátorů výpočtu	V poli Název vyberte modifikátor výpočtu, který chcete přesunout do jiného umístění. Klepnutím na tlačítko přesuňte modifikátor výpočtu v seznamu nahoru nebo klepnutím na tlačítko přesuňte modifikátor výpočtu v seznamu dolů. **POZNÁMKA** Modifikátory výpočtu se zpracovávají ve stejném pořadí shora dolů, v jakém jsou uvedeny v tomto listu.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření stylu modifikátoru výpočtu

Použijte tento postup k vytvoření stylu modifikátoru výpočtu. Můžete začít použitím výchozího stylu nebo můžete zkopírovat stávající styl, který použijete jako šablonu. Pak upravte vlastnosti stylu k přizpůsobení charakteristik stylu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly modifikátoru výpočtu.

3 Vytvořte nový styl modifikátoru výpočtu:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit nový styl modifikátoru s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem myši na položku Styly modifikátoru výpočtu a klepněte na možnost Nový.
vytvořit nový styl modifikátoru z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem myši na modifikátor výpočtu, který chcete zkopírovat, a klepněte na příkaz Kopírovat. Klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.

4 Zadejte název nového stylu modifikátoru výpočtu a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Upravte vlastnosti nového stylu modifikátoru výpočtu:

Chcete-li...	Pak...
definovat typ výpočtu stylu modifikátoru	viz část Zadání přiřazení stylu modifikátoru výpočtu na straně 3089.
definovat vzorec stylu modifikátoru	viz část Definice vzorce pro modifikátor výpočtu na straně 3089.
přidat poznámky, soubory nebo dokumenty do stylu modifikátoru	viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu modifikátoru výpočtu na straně 3091.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání přiřazení stylu modifikátoru výpočtu

Prostor obsahuje 2 hodnoty, které mohou být ovlivněny modifikátorem výpočtu: plochu a obvod. Můžete použít modifikátor výpočtu u jedné nebo obou těchto výpočtů.

Můžete například nastavit modifikátor, který snižuje vypočtenou základní plochu o 50 procent. (To je povinné pro různé typy prostorů v různých mezinárodních architektonických standardech.)

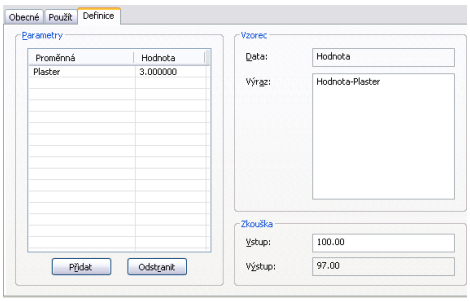
Případně můžete použít modifikátor, který odečítá délku od obvodu místnosti pro otvory a schody. To může být užitečné při výpočtu množství materiálu základní desky potřebného pro tuto místnost.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly modifikátoru výpočtu.
3. Vyberte modifikátor, pro který chcete nastavit typ výpočtu.
4. Klepněte na kartu Použít na.
5. Určete, zda chcete použít modifikátor v (základní) ploše nebo (základním) obvodu prostoru. Můžete zde vybrat obě hodnoty.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Definice vzorce pro modifikátor výpočtu

Tento postup slouží k definování nebo úpravě vzorce pro styl modifikátoru výpočtu.

Proměnná a vzorec pro modifikátor



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly modifikátoru výpočtu.
3. Vyberte modifikátor, pro který chcete definovat vzorec.

4 Klepněte na kartu Definice.

5 Přidejte proměnnou k modifikátoru výpočtu.

Proměnná se skládá z názvu a z hodnoty. Například pro vytvoření odpočtu na omítku 3 procenta klepněte na příkaz Přidat a zadejte Odpočet_Omítka jako položku Proměnná a 0,97 jako položku Hodnota.

Měli byste použít popisný název jako název proměnné a tím rovnice zprůhlednit.

Chcete-li nastavit vzorce, můžete zadat také přímé matematické hodnoty.

Následující znaky a slova jsou zakázána:

- Speciální znaky jako ?()*- (můžete však použít podtržítko).
- Mezery
- Diakritická znaménka, jako ä, ö, ü, ê, è, å
- Klíčová slova z Visual Basic®.

Informace o klíčových slovech Visual Basic naleznete v části Reference Visual Basic.

Pro data se zobrazuje některá z následujících hodnot v závislosti na aktuálních výběrech karty Použít na.

- HodnotaPlochy (je-li vybrána plocha)
- HodnotaObvodu (je-li vybrán obvod)
- Hodnota (je-li vybrána plocha a obvod)

Tuto hodnotu nemůžete upravit, pokud ji chcete změnit, klepněte na kartu Použít na, změňte zde podle potřeby aktuální nastavení.

6 U výrazu zadejte vzorec pro výpočet modifikátoru.

Můžete zadat přímo matematické hodnoty a operátory, proměnné, které jste vytvořili nebo klíčová slova Visual Basic, jako Mod, Exp nebo Log.

Například pokud chcete nastavit odpočet na omítku 3 procenta a definovali jste proměnnou s názvem Odpočet_Omítka s hodnotou 0,97, zadejte HodnotaPlochy * Odpočet_Omítka.

POZNÁMKA Je důležité zadat hodnoty pro názvy proměnných HodnotaPlochy a HodnotaObvodu přesně, jak jsou zobrazeny v poli Data plochy. Alternativní pravopis, jako „Hodnota plochy“ nebo „hodnotaObvodu“ není rozpoznán.

7 Pro vyzkoušení vzorce zadejte příklad hodnoty plochy pro položku Zadání, stiskněte klávesu *ENTER* a zkontrolujte výsledek pod položkou Výstup.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stylu modifikátoru výpočtu

Použijte tento postup k zadání poznámek a k připojení referenčních souborů ke stylu modifikátoru výpočtu. Můžete rovněž upravit referenční soubory, připojené ke stylu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly modifikátoru výpočtu.

3 Vyberte modifikátor, ke kterému chcete připojit poznámky nebo soubory.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Chcete-li přidat popis ke stylu modifikátoru, zadejte jej pod položkou Popis.

6 Klepněte na položku Poznámky.

7 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor.

Chcete-li…	Pak…
připojit referenční soubor	klepněte na příkaz Přidat, vyberte soubor a klepněte na příkaz Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	dvojitě klepněte na název referenčního souboru pro spuštění jeho aplikace. Po ukončení úprav zavřete aplikaci.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Odstranit.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Nastavení výpočetních rovin řezu pro tvary 3D volných prostorů

Tento postup slouží pro nastavení výpočtu pro jednu nebo obě roviny řezu, které jsou k dispozici pro 3D volné tvary. To může být užitečné u místností pod střechou, kde lze oblast prostoru vypočítat pouze pro části prostoru s konkrétní výškou. Roviny výpočtů lze automaticky naplánovat.

1. Vyberte prostory, pro které chcete definovat dvě výpočetní roviny řezu, a poklepejte na jednu z nich.
2. Rozbalte položky Základní a Rozšířené kóty.
3. Zadejte požadované hodnoty výšek výpočetní roviny řezu 1 a výpočetní roviny řezu 2.

TIP Můžete aktivovat komponenty zobrazení výpočetní roviny řezu a šrafování výpočetní roviny řezu v zobrazení půdorysu. Další informace naleznete v části Určení vlastností zobrazení stylu prostoru na straně 3025.

Generování dat výstupu a export dat prostoru

Údaje o prostoru lze zobrazovat a odvozovat v řadě výstupních formátů. Podle potřeby byste měli vybrat jednu z následujících metod pro doručení a sdělení dat prostoru.

- Tabulka výkazu (DWG): Při vytváření tabulky výkazu v rámci výkresového souboru jsou data vlastností prostoru k dispozici pro všechny uživatele, kteří používají některou verzi aplikace AutoCAD Architecture nebo libovolný software, který umí pracovat se soubory DWG, jako je například aplikace AutoCAD. Informace o vytváření tabulek výkazů získáte v části Základní výkazy na straně 3646.
- DWF: Výkresový soubor s daty vlastností můžete exportovat do souboru DWF. Další informace najdete v části Publikování dat ve formátu DWF a DWFx na straně 263.
- Databáze (XLS/CSV/TXT): Data vlastností prostoru lze exportovat do formátu XLS (Microsoft Excel), CSV a TXT, které lze číst v řadě aplikací typu tabulkových procesorů a databázových aplikací. Další informace najdete v částech Export výkazu na straně 3690 a Export dat výkazu pro vybrané objekty na straně 3691.
- Vyhodnocení prostoru (XLS/TXT): Při generování dokumentu vyhodnocení prostoru jsou vybrané vlastnosti prostorů exportovány do dokumentu XLS nebo TXT. Vyhodnocení prostoru se zobrazují pouze u dílčí sady vlastností prostoru. Vyhodnocení prostoru je třeba například v případě, že chcete exportovat data rozložení prostoru. Další informace najdete v částech Rozdělení prostoru na straně 3093 a Vyhodnocení prostoru na straně 3099.

- Autodesk MapGuide: data sady vlastností prostoru lze exportovat do aplikace Autodesk MapGuide. Další informace najdete v části Publikování výkresových souborů do aplikace Autodesk MapGuide na straně 255.
- Databáze (MDB): Data vlastnosti prostoru můžete exportovat do souboru MDB aplikace Microsoft Access. Další informace najdete v části Export dat sad vlastností do databáze MDB na straně 263.

POZNÁMKA Jestliže jste dříve data MDB generovali z prostorů pomocí příkazu SpaceInfo, budete nyní používat příkaz **AecExportPropertyData**.

Rozdělení prostoru

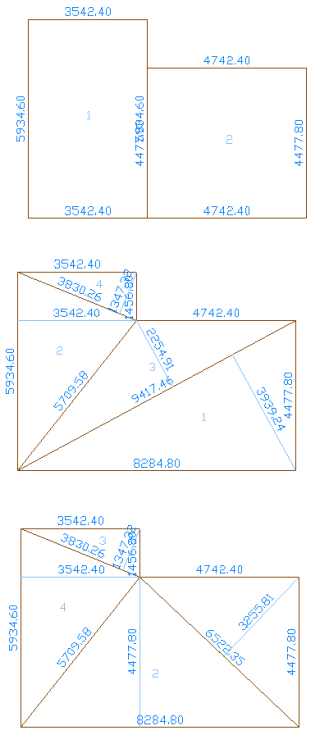
V některých zemích, například Německu a Japonsku je důležitou součástí vyhodnocení prostoru vizuální rozložení prostorů na dílčí části jako důkaz, že je musí schválit příslušný úřad.

Rozdělení prostoru je vyjádření zobrazení půdorysu, ve kterém se prostory zobrazují jako trojúhelníky nebo lichoběžníky v závislosti na metodě rozdělení. Dále rozdělení zobrazuje výškové čáry a hranové a výškové kóty. Architekti potřebují rozdělení prostoru jako doklad výpočtů.

Rozložení se nastavuje ve vlastnostech zobrazení objektu prostoru, stylu prostoru nebo ve výchozích hodnotách výkresu.

S použitím stylů můžete řídit způsob zobrazení rozložení, použitou metodu rozložení, nastavení barev pro komponenty rozložení a popisky.

Různé metody rozdělení prostoru



Zobrazení rozdělení prostoru

V konfiguracích zobrazení Půdorys s více detaily a Půdorys s méně detaily se rozdělení prostoru zobrazuje ve výchozím nastavení ve směru pohledu zdola.

Pokud se rozdělení prostoru nezobrazuje v požadované konfiguraci zobrazení, zobrazte je pomocí následujících kroků:

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Vyberte konfiguraci zobrazení, v níž chcete zobrazit rozdělení prostoru.
3. Rozbalte konfiguraci zobrazení.
4. Vyberte sadu zobrazení, v níž chcete zobrazit rozdělení prostoru.
5. Klepněte na kartu Nastavení reprezentace zobrazení.
6. Procházejte seznamem objektů, dokud nedosáhnete objektu Prostor.

7 Zaškrtněte políčko Rozložená reprezentace zobrazení.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání nastavení pro položky Hladina/Barva/Typ čáry v Rozdělení prostoru

Tento postup slouží ke změně vlastností komponent zobrazení pohledu rozdělení prostoru pro styl prostoru.

K dispozici jsou následující komponenty rozdělení zobrazení:

Komponenta	Popis
Aktivní hrana	Čáry rozložení prostoru s kladnou hodnotou, například místnost
Rozdílová hrana	Čáry rozložení prostoru se zápornou hodnotou nebo otvor
Další štítek	Štítek pro dílčí rozdělení prostoru s kladnou hodnotou
Štítek odečtení	Štítek pro dílčí rozdělení prostoru se zápornou hodnotou
Součtová výška	Výškové čáry rozdělení prostoru s kladnou hodnotou
Rozdílová výška	Výškové čáry rozdělení prostoru se zápornou hodnotou
Text kóty hrany	Popisek pro zobrazení hrany prostoru výškové čáry
Výškové kóty	Popisek pro zobrazení délky výškové čáry

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte sekci Architektonické objekty a Styly prostorů.

3 Vyberte styl prostoru, u kterého chcete změnit nastavení rozložení.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení Rozložená a vyberte možnosti Přepsání stylu nebo Výchozí hodnoty výkresu v závislosti na tom, který zdroj zobrazení pro rozdělení požadujete.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Rozvržení/Barva/Typ čáry.

8 Vyberte komponentu rozdělení prostoru, která se má změnit, a změňte následující nastavení:

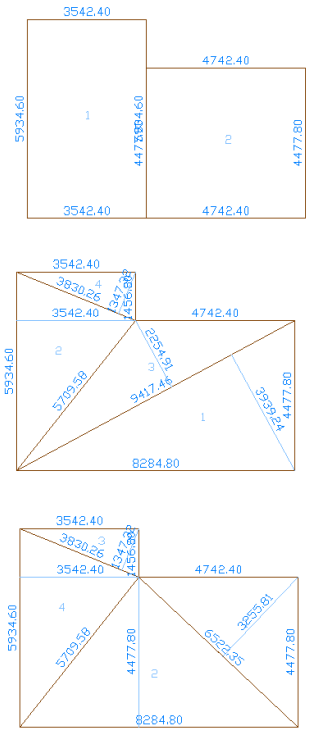
- Viditelnost
- Hladina
- Barva
- Typ čáry/Tloušťka čáry/Měřítko typu čáry
- Styl vykreslování

9 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Zadání typu rozdělení prostoru

V pohledu rozdělení stylu prostoru zadejte typ dílčích entit, do kterých bude prostor rozdělen (trojúhelníkové nebo lichoběžníkové), a entity aplikace AutoCAD, na něž bude rozdělený prostor převeden při rozbalení (úsečky nebo plochy uzavřené křivky).

Trojúhelníkové a lichoběžníkové rozdělení prostoru



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte sekci Architektonické objekty a Styly prostorů.

3 Vyberte styl prostoru, u kterého chcete změnit nastavení rozložení.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení Rozložená a vyberte možnosti Přepsání stylu nebo Výchozí hodnoty výkresu v závislosti na tom, který zdroj zobrazení pro rozdělení požadujete.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Rozložení.

8 V části Typ rozložení vyberte možnost pro Typ:

Chcete-li...	Pak...
zobrazit lichoběžníkové rozložení	vyberte položku Lichoběžník.

Chcete-li...	Pak…
zobrazit trojúhelníkové rozložení bez překrytí trojúhelníků.	vyberte položku Trojúhelník.
zobrazit trojúhelníkové rozložení s překrytím trojúhelníků.	vyberte položku Trojúhelník (překrytí).

9 V části Výsledek rozložení vyberte možnost.

Chcete-li...	Pak…
změnit rozdělený prostor po rozšíření na jednoduché čáry	vyberte položku Čáry.
změnit rozložený prostor na uzavřené křivky pro každou rozloženou část	vyberte položku Plochy.

10 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Zadání nastavení textu pro rozložení prostoru

Použijte tento postup pro další úpravu počtů úseků prostoru a poznámek k hraně a výšce.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte sekci Architektonické objekty a Styly prostorů.

3 Vyberte styl prostoru, u kterého chcete změnit nastavení rozložení.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení Rozložená a vyberte možnosti Přepsání stylu nebo Výchozí hodnoty výkresu v závislosti na tom, který zdroj zobrazení pro rozdělení požadujete.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Ověřovací výpočet.

8 Definování nastavení předpony:

Chcete-li...	Pak…
zobrazit předponu pro čísla úseků prostoru	zadejte předponu.

Chcete-li...	Pak…
změnit styl čísel úseků prostoru	buď vyberte styl textu ze seznamu nebo klepněte na tlačítko Procházet a vytvořte nový styl textu. Další informace naleznete v části „Dialogové okno stylu textu“ nápovědy k aplikaci AutoCAD.
změnit výšku čísel úseků prostoru	zadejte hodnotu pro položku Výška.

9 Definovat nastavení kóty hrany:

Chcete-li...	Pak…
změnit styl kót hrany	buď vyberte styl textu ze seznamu nebo klepněte na tlačítko Procházet a vytvořte nový styl textu. Další informace naleznete v části „Dialogové okno stylu textu“ nápovědy k aplikaci AutoCAD.
změnit výšku kót hrany	zadejte hodnotu pro položku Výška.

10 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Vyhodnocení prostoru

Vyhodnocení prostoru je funkce dokumentace, která počítá a vyhodnocuje informace o ploše pro váš hotový půdorys. Tyto informace jsou uloženy v samostatném souboru, který můžete exportovat do listu nebo textového procesoru. Šablony pro vyhodnocení zajišťují formátování a uspořádání informací konzistentním strukturovaným způsobem.

Příklady použití vyhodnocení prostoru

Architekti potřebují funkci vyhodnocení prostoru pro postoupení půdorysů stavebním úřadům a zákazníkům ke schválení. Vyhodnocení prostoru lze rovněž použít k provádění odhadů nákladů, přiřazování prací subdodavatelům nebo organizování řízení technických prostředků budov.

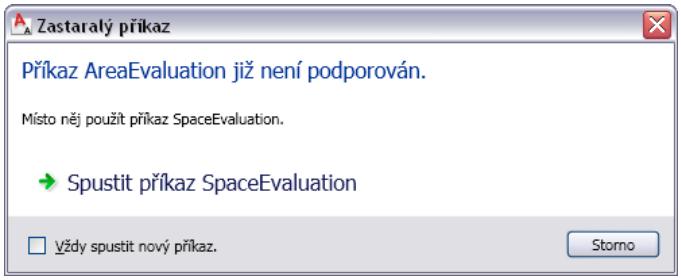
Můžete vytvořit vyhodnocení pro

- Vybrané prostory a zóny v aktuálním výkresu

- Vybrané prostory a zóny z více otevřených výkresů
- Všechny prostory a zóny ve výkresu
- Všechny prostory a zóny ze všech otevřených výkresů
- Prostory a zóny z externích referencí

Přechod od vyhodnocení plochy k vyhodnocení prostoru

V dřívějších verzích softwaru bylo možné vyhodnocovat plochy a skupiny ploch pomocí funkce pro vyhodnocení plochy. Plochy jsou nyní převedeny na prostory, skupiny ploch na zóny a vyhodnocení plochy bylo převedeno na vyhodnocení prostoru. Pokud se pokusíte použít zastaralý nástroj nebo spustit zastaralý příkaz pro spuštění vyhodnocení plochy, zobrazí se následující zpráva:



Pokud klepnete na možnost Spustit vyhodnocení prostoru, bude místo toho spuštěno vyhodnocení prostoru. Nástroje pro vyhodnocení prostoru byste měli odebrat z palet a změnit příkazy pro vyhodnocení prostoru ve svých skriptech. Seznam zastaralých příkazů a jim odpovídajících nových příkazů najdete v části Dodatek 1: Změny příkazů prostorů a ploch na straně 3119.

Příprava vyhodnocení prostoru

Před vytvořením souboru vyhodnocení vyberte prostory a zóny, které zahrnete, a nastavte počet možností, které řídí výstup exportu.

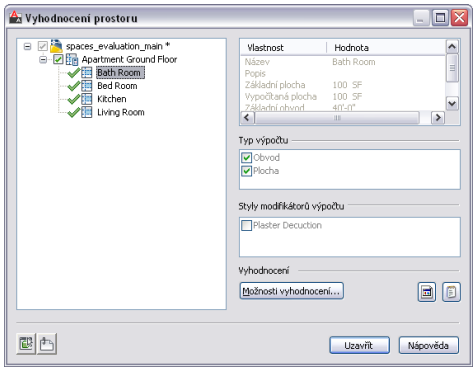
Výběr prostorů a zón k vyhodnocení

Tento postup slouží k výběru prostorů a zón, které zahrnete do vyhodnocení.

1 Otevřete paletu nástrojů Výkazy a vyberte nástroj Vyhodnocení prostoru.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Dotaz ➤ ➤ Vyhodnocení prostoru .

Výběr prostoru a zón pro vyhodnocení



V levém podokně jsou všechny otevřené výkresy uvedeny s prostory a zónami ve stromové struktuře.

Když zvýrazníte jednu ze skupin nebo z prostorů, na pravé straně se zobrazí následující informace:

- Název
- Popis
- Základní plocha
- Vypočtená plocha (základní prostor po použití modifikátorů výpočtu)
- Základní obvod
- Vypočtený obvod (základní obvod po použití modifikátorů výpočtu)
- Typ výpočtu (plocha nebo obvod)
- Styly modifikátorů výpočtů

2 Chcete-li do seznamu zahrnout prostory a zóny z externích referencí v zobrazení seznamu, klepněte na položku .

POZNÁMKA Prostory a zóny z externích referencí jsou zobrazeny s ikonou Externí reference ( ). Můžete je vybrat stejným způsobem jako prostory a zóny z otevřených výkresů.

3 Vyberte prostory a zóny, které chcete zahrnout do vyhodnocení půdorysu zaškrtnutím příslušných políček.

Pro značky zaškrtávacích políček existují různé barvy.

- Černé zatržítko znamená, že jste vybrali tento prostor nebo zónu pro vyhodnocení přímo. Tuto značku můžete odstranit přímo.
- Šedé zatržítko znamená, že jste vybrali prostor nebo zónu obsažené v zóně označené šedě. Neznamená to, že je šedě označená zóna zahrnuta do vyhodnocení. Pokud ji chcete zahrnout, vyberte ji přímo.
- Modré zatržítko v prostoru nebo zóně znamená, že jste vybrali zónu, v níž jsou tyto položky obsaženy. Tyto zóny a prostory jsou zahrnuty ve vyhodnocení, protože je zahrnuta zóna, která je obsahuje.

POZNÁMKA Toto pravidlo má jednu výjimku: Chcete-li spustit vyhodnocení prostoru ve výkresu, který obsahuje zónu, ale asociativní prostory této zóny jsou umístěny v externí referenci, je třeba explicitně zaškrtnou odkazované prostory (černá) v dialogovém okně Vyhodnocení, aby je bylo možné do vyhodnocení zahrnout.

Obsah vyhodnocení

Tento postup slouží k určení, které z následujících komponent se mají zahrnout do souboru vyhodnocení. Komponenty pro prostory a zóny se vybírají zvlášť.

1 Otevřete paletu nástrojů Výkazy a vyberte nástroj Vyhodnocení prostoru.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Dotaz ➤ ➤ Vyhodnocení prostoru .

2 Klepněte na položku Možnosti vyhodnocení.

3 Klepněte na kartu Vyhodnocení.

4 Vyberte položku Prostor k výběru.

5 V zobrazeném seznamu vyberte komponenty, které se mají objevit v souboru vyhodnocení.

Můžete vybrat tyto komponenty:

Komponenta	Popis
Název	Název prostoru nebo zóny

Komponenta	Popis
Popis	Popis prostoru nebo zóny
Obrázek přehledu	Grafický obrázek prostoru nebo zóny ve formátu bitmapy
Popisek základní plochy	Pevná předpona hodnoty základní plochy prostoru nebo zóny
Výsledek základní plochy	Hodnota základní plochy prostoru nebo zóny bez použitých modifikátorů výpočtu
Popisek vypočítané plochy	Pevná předpona pro plochu prostoru nebo zóny po použití modifikátorů výpočtu
Výsledek vypočítané plochy	Hodnota plochy nebo zóny s použitými styly modifikátoru výpočtu
(Plocha) Označení modifikátoru	Předpona znázorňující název modifikátoru použitého u plochy prostoru
(Plocha) Výraz modifikátoru	Vzorec modifikátoru výpočtu použitý u plochy prostoru
(Plocha) Výsledek modifikátoru	Výsledná hodnota použitého modifikátoru výpočtu
(Plocha) Popisek dokladu – pouze prostory	Počet rozdělení prostoru plus jakékoli předpony, které jste mohli nastavit
(Plocha) Výraz dokladu – pouze prostory	Vzorec metody rozdělení použité u prostoru
(Plocha)Výsledek dokladu – pouze prostory	Výsledek rozdělení prostoru
(Plocha) Rozložený obrázek – pouze prostory	Náhled obrázku rozdělení prostoru

Komponenta	Popis
Popisek základního obvodu	Pevná předpona hodnoty základního obvodu prostoru nebo zóny
Výsledek základního obvodu	Základní hodnota obvodu prostoru nebo zóny bez použití stylů modifikátoru výpočtu
Popisek vypočítaného obvodu	Pevná předpona základního obvodu prostoru nebo zóny po použití modifikátorů výpočtu
Výsledek vypočítaného obvodu	Hodnota obvodu prostoru nebo zóny po použití modifikátorů výpočtu
(Obvod) Popisek modifikátoru	Předpona znázorňující název modifikátoru obvodu
(Obvod) Výraz modifikátoru	Vzorec modifikátoru výpočtu použitého u obvodu
(Obvod) Výsledek modifikátoru	Výsledná hodnota jakýchkoli použitých modifikátorů výpočtu průměru

6 Je-li třeba, opakujte výběr komponent pro zóny.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Vlastnosti zobrazení obrázku

Tento postup slouží k určení nastavení zobrazení pro jakékoli obrázky náhledu, které chcete zahrnout do souboru vyhodnocení.

1 Otevřete paletu nástrojů Výkazy a vyberte nástroj Vyhodnocení prostoru.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Dotaz ➤ ➤ Vyhodnocení prostoru .

2 Klepněte na položku Možnosti vyhodnocení.

3 Klepněte na kartu Zobrazení obrázku.

Zobrazení obrázku pro dokument vyhodnocení prostoru

4 Vyberte výkres, pro který chcete nastavit vlastnosti obrázku.

POZNÁMKA Chcete-li vytvořit a do vyhodnocení zahrnout několik otevřených výkresů, je třeba nastavit vlastnosti obrázku pro každý otevřený výkres zvlášť.

5 Vyberte požadovanou hloubku barvy pro obrázky v souboru vyhodnocení. Vysoké rozlišení zvyšuje kvalitu obrázků, ale také zvětšuje velikost souboru.

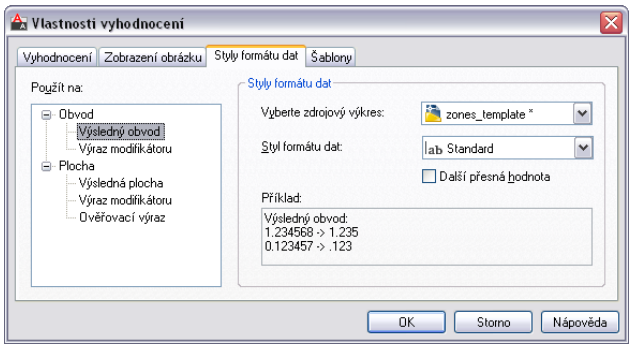
6 Pro každou kategorii objektu (Prostory, Rozložené prostory a Zóny) vyberte požadovanou konfiguraci zobrazení a zadejte požadovanou šířku a výšku velikosti obrázku.

POZNÁMKA V seznamu se zobrazí pouze ty konfigurace zobrazení, v nichž jsou zapnuty reprezentace zobrazení pro prostory, zóny nebo rozdělené prostory.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Vlastnosti stylu formátu dat

Můžete nastavit různé styly formátu dat pro různé komponenty souboru vyhodnocení.



POZNÁMKA Informace o vytvoření stylů formátů dat naleznete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

1 Otevřete paletu nástrojů Výkazy a vyberte nástroj Vyhodnocení prostoru.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Dotaz ➤ ➤ Vyhodnocení prostoru .

2 Klepněte na položku Možnosti vyhodnocení.

3 Klepněte na kartu Styly formátu dat.

4 Ve stromovém zobrazení Použít na tlačítko OKno vyberte prvek, ke kterému chcete přiřadit styl formátu dat. Můžete si vybrat z těchto prvků:

- Výsledek plochy
- (Plocha) Výraz modifikátoru
- (Plocha) Výraz důkazu
- Výsledek obvodu
- (Obvod) Výraz modifikátoru

5 Vyberte výkres, ze kterého chcete převzít styl formátu dat.

6 Vyberte požadovaný styl formátu dat.

7 Pokud chcete u výsledku plochy a výsledku obvodu zahrnout přesné nezaokrouhlené hodnoty jako další informace v souboru vyhodnocení, vyberte hodnotu v poli Další přesná.

Plocha výsledku obvodu se pak zobrazí s přesností nastavenou ve stylu datového formátu a v samostatném sloupci s přesnou hodnotou bez zaokrouhlení.

Příklad:

Vypočítaný obvod = 33,778 m	Přesný vypočítaný obvod = 33,777692 m
Vypočtená plocha = 88,532 m^2	Přesná vypočtená plocha = 88,5321423 m^2

8 Klepněte na tlačítko OK.

Nastavení výchozích šablon

Dokument vyhodnocení je uložen jako soubor tabulkového procesoru (XLS) nebo jako soubor textového formátu ASCII (TXT). K vytvoření souboru XLS potřebujete šablonu XLT a k vytvoření dokumentu TXT potřebujete šablonu TXT.

Aplikace AutoCAD Architecture zahrnuje přednastavené šablony pro oba formáty. Můžete tyto šablony použít tak, jak jsou nebo je upravit podle svých potřeb.

Můžete rovněž vytvořit vlastní šablony XLT a TXT v Microsoft® Excel nebo v libovolném textovém editoru, například v NotePad nebo v Microsoft® Word.

Po nastavení výchozí šablony se tato šablona používá pro všechna vyhodnocení, dokud výchozí nastavení opět nezměníte. Pokud nebyla nastavena žádná výchozí šablona, budete vyzváni k zadání šablony při každém vytvoření hodnocení.

1 Otevřete paletu nástrojů Výkazy a vyberte nástroj Vyhodnocení prostoru.

2 Klepněte na položku Možnosti vyhodnocení.

3 Klepněte na kartu Šablony.

4 Nastavte výchozí šablonu pro vyhodnocení:

Chcete-li...	Pak…
nastavit výchozí šablonu pro soubory vyhodnocení XLS	zadejte název souboru a adresářovou cestu pro položku Soubor šablony Excel.
Nastavit výchozí šablonu pro soubory vyhodnocení TXT	zadejte název souboru a adresářovou cestu pro položku Soubor šablony Text.

POZNÁMKA Šablony pro vyhodnocení, které jsou k dispozici v rámci aplikace, jsou umístěny ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Template\Evaluation Templates*.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření dokumentu vyhodnocení prostoru

Při provádění hodnocení prostoru je vytvořen samostatný soubor, který obsahuje informace o prostoru ze zadaných výkresových souborů. Tento soubor je uložen jako soubor XS nebo TXT, podle vašich nastavení.

Vytvoření dokumentu vyhodnocení XLS

Použijte tento postup k exportování vyhodnocení prostoru do tabulky aplikace Excel.

Jeden z nejčastěji používaných formátů pro dokumenty vyhodnocení prostoru je XLS, implicitní formát aplikace Microsoft® Excel. Je to silný formát souboru tabulkového procesoru s četnými možnostmi výpočtů a formátování. Můžete snadno exportovat data z aplikace Excel do formátu typu HTML, XML, CSV (oddělovaný čárkou) nebo DBF (dBase).

Můžete exportovat text (výsledky, výrazy modifikátoru a popisky) a obrázky (rastrové náhledy prostorů a zón). Podrobný seznam prvků, které lze exportovat, naleznete v části Obsah vyhodnocení na straně 3102.

Můžete vytvořit vlastní šablony XLT, do nichž je integrováno vyhodnocení. Další informace najdete v části Vytvoření šablon XLT na straně 3109.

1 Otevřete paletu nástrojů Výkazy a vyberte nástroj Vyhodnocení prostoru.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Dotaz ➤ ➤ Vyhodnocení prostoru .

2 Připravte vyhodnocení prostoru postupem popsaným v části Příprava vyhodnocení prostoru na straně 3100.

3 V dialogovém okně Vyhodnocení prostoru klepněte na položku .

Pokud jste nevybrali výchozí šablonu XLT v dialogovém okně Vlastnosti vyhodnocení, budete požádáni, abyste vybrali šablonu nyní.

4 Vyberte adresář souboru pro zadání názvu souboru vyhodnocení XLS.

5 Klepněte na tlačítko Uložit.

6 Po dokončení exportu klepněte na tlačítko Zavřít.

Soubor vyhodnocení prostoru je uložen v určeném adresáři. Můžete jej otevřít v Microsoft Excel nebo v kterékoli jiné aplikaci tabulkového procesoru, která dokáže číst XLS.

Vytvoření dokumentu vyhodnocení TXT

Použijte tento postup k exportování vyhodnocení prostoru do textového souboru.

POZNÁMKA Ve formátu TXT můžete exportovat text (výsledky, výrazy modifikátoru a popisky), obrázky však ne. Pokud potřebujete exportovat ve vyhodnocení obrázky, použijte namísto toho formát XLS.

Můžete vytvořit vlastní šablony TXT, do nichž je integrováno vyhodnocení.

1 Otevřete paletu nástrojů Výkazy a vyberte nástroj Vyhodnocení prostoru.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Dotaz ➤ ➤ Vyhodnocení prostoru .

2 Připravte vyhodnocení plochy postupem popsaným v části Příprava vyhodnocení prostoru na straně 3100.

3 V dialogovém okně Vyhodnocení prostoru klepněte na položku .

Pokud jste nevybrali výchozí šablonu TXT v dialogovém okně Vlastnosti vyhodnocení, budete požádáni, abyste vybrali šablonu nyní.

4 Vyberte adresář souboru pro zadání názvu souboru vyhodnocení prostoru.

5 Klepněte na tlačítko Uložit.

6 Po dokončení exportu klepněte na tlačítko Zavřít.

Soubor vyhodnocení prostoru je uložen v určeném adresáři souborů. Můžete jej otevřít v libovolném textovém editoru.

Vytvoření šablon XLT

Tento postup slouží k vytvoření souboru šablony XSLT potřebného k exportu vyhodnocení prostoru do listu aplikace Excel.

K formátování šablon XLT můžete použít následující předdefinovaná nastavení polí:

Název pole	Popis
AREA_EVALUATION_BEGIN	Řádek, kde vyhodnocení prostoru začíná
AREA_COLUMN_IMAGE	Sloupec, v němž jsou umístěny exportované obrázky prostoru
AREA_COLUMN_LABEL	Sloupec, v němž jsou umístěny popisky a popisy prostoru
AREA_COLUMN_EXPRESSION	Sloupec, v němž jsou umístěny výrazy rozložení a vzorce modifikátoru prostoru
AREA_COLUMN_RESULT	Sloupec, v němž jsou umístěny všechny výsledky prostoru
AREA_COLUMN_EXACT_VALUE	Sloupec, v němž jsou umístěny nezaokrouhlené výsledky prostoru

1. Otevřete Microsoft Excel.
2. Vyberte buňku tabulky, do které chcete umístit speciální typ informací, jako jsou obrázky nebo výsledky.
3. Klepněte do políčka názvu v levém horním rohu listu aplikace Excel a zadejte požadovanou definici názvu.
4. Opakujte kroky 2 a 3 pro všechna nastavení polí, která chcete umístit.
5. Definujte další nastavení pro šablonu. Nastavení v souboru XLT zahrnuje
   - Informace v záhlaví a zápatí
   - Loga společnosti
   - Fonty společnosti
   - Speciální formátování buňky (hranice, loga)
6. Uložte výsledný soubor s příponou XLT (šablona Excel) jako výchozí adresář, který používáte pro šablony.

   Šablona je pak k dispozici pro výběr při dalším vytváření vyhodnocení prostoru.

Analýza zatížení pomocí prostorů

Prostory a zóny lze použít jako pomůcku při výpočtech zatížení při vytápění a chlazení půdorysu budovy.

Po vytvoření prostorů a zón k nim můžete přiřadit strojírenská data nezbytná k výpočtu zatížení a proudění vzduchu. Strojírenské a stavební informace lze exportovat do formátu Green Building XML (gbXML). Soubory gbXML je možné používat v externích nástrojích pro analýzu. Po analýze souboru lze importovat výsledky do výkresu. Pro prostory a zóny lze zobrazit vypočtená zatížení a proudění vzduchu a odpovídajícím způsobem navrhnout potrubní systémy.

Konfigurace stylů prostoru

V půdorysu budovy je možné konfigurovat styly prostorů pro různé typy místností. Pokud například navrhujete systém HVAC pro výrobní zařízení, můžete vytvořit styly prostorů pro kanceláře, výrobní prostory a skladové prostory.

S ohledem na výpočty zatížení je nejdůležitějším nastavením stylu prostoru jeho klasifikace. Při definování klasifikace pro styl prostoru jsou automaticky nastaveny hustota osídlení a požadavky na vnější proudění vzduchu. Tyto hodnoty, které jsou součástí softwaru, jsou založeny na příslušném mechanickém standardu či kódu. Další informace naleznete v části Zobrazení nastavení klasifikace na straně 3112.

Pokud stejnou hustotu světla a zařízení používá více místností, můžete přidat sady vlastností ke stylu, který umožňuje zadání zatížení osvětlení a vybavení na danou plochu. Díky tomu není třeba ručně zadávat zatížení osvětlení a vybavení pro jednotlivé prostory. Pokud potřebujete změnit zatížení osvětlení a vybavení pro prostor, můžete tyto hodnoty přepsat pomocí palety vlastností.

Určení zatížení osvětlení a vybavení na plochu ve stylu prostoru

1. Podle postupu v části Vytvoření stylu prostoru na straně 3017 vytvořte nový styl prostoru.
2. V pravém podokně klepněte na kartu Obecné.
3. V dolní části podokna klepněte na možnost Sady vlastností.
4. V dialogovém okně Upravit data sad vlastností klepněte na položku (Přidat sady vlastností).
5. V dialogovém okně Přidat sady vlastností vyberte položku SpaceEngineeringStyles a klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Není-li tato sada vlastností k dispozici, můžete ji zkopírovat a vložit z výkresové šablony modelu Aecb pomocí Správce stylů. Cesta ve Správci stylů: Objekty dokumentace ➤ Definice sady vlastností.

6 V dialogovém okně Upravit data sad vlastností zadejte zatížení osvětlení a vybavení prostoru.

Chcete-li tento styl omezit na konkrétní typ prostoru, můžete také zadat přepsání typu prostoru gbXML. Jestliže toto nastavení použijete, přepíše veškeré klasifikace zadané pro styl prostoru, jak uvádějí následující kroky.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání klasifikace.

8 Klepněte na kartu Klasifikace.

9 U obsazení prostoru klepněte na položku [...].

10 V dialogovém okně Vybrat klasifikaci rozbalte adresáře pod požadovaným standardem, vyberte typ prostoru a klepněte na tlačítko OK.

11 Pomocí předchozích kroků vytvořte další styly prostoru.

12 Chcete-li změnit zobrazení prostorů s vybraným stylem, klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení a podle potřeby změňte nastavení zobrazení.

POZNÁMKA Chcete-li použít funkci exportu gbXML, je třeba přiřadit klasifikaci. Klasifikaci lze přiřadit ke stylu prostoru nebo lze zadat přepsání klasifikace v sadě vlastností stylu prostoru. Můžete také ručně určit klasifikaci na kartě Rozšířená data palety vlastností.

13 Klepněte na tlačítko OK.

Zobrazení nastavení klasifikace

Můžete zobrazit hustotu osídlení a proudění vzduchu nakonfigurované pro typy klasifikace.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Ve Správci stylů klepněte na položku Obsazení prostoru.

3 V pravém podokně klepněte na kartu Klasifikace.

4 Rozbalte klasifikace v části Obsazení prostoru a vyberte typ prostoru, který chcete zobrazit.

5 V pravé části Správce stylů klepněte na položku Sady vlastností.

V dialogovém okně Upravit data sady vlastností se zobrazují hodnoty klasifikace.

Konfigurace stylů zóny

Styly zóny lze vytvořit s cílem zadání zobrazení a určení pravidel pro zóny. S ohledem na výpočty zatížení však styly zóny nemají žádné relevantní nastavení, které je třeba konfigurovat. Styly zóny jsou umístěny ve Správci stylů v části Objekty dokumentace. Úplné informace získáte v části Styly zón na straně 3062.

Přidání strojírenských dat do prostorů

Pro účely výpočtu zatížení je třeba přidat sady vlastností stylů SpaceEngineeringObjects, ThermalProperties a ZoneEngineeringObjects ke všem prostorům, které chcete analyzovat. Zkopírujte definice sady vlastností z výkresu definice sady vlastností výkresu gbxml do aktuálního výkresu. Po přiřazení těchto definicí sady vlastností do prostorů a zón ve výkresu můžete upravit strojírenská data tak, aby modelovala vhodné podmínky prostředí. Pak jste připraveni exportovat tato data ve formátu gbXML k použití v různých programech pro analýzu.

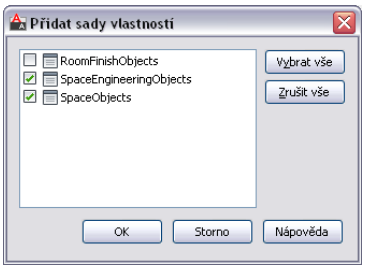
1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Ve Správci stylů klepněte na nabídku Soubor ➤ Otevřít výkres.
3. V dialogovém okně Otevřít výkres klepněte na položku Obsah.
4. Přejděte do složky Styly/britské.
5. Vyberte výkres definice sady vlastností gbxml (britské) a klepněte na tlačítko Otevřít.
6. Rozbalte složku Objekty dokumentace definicí sady vlastností gbxml.
7. Vyberte definice sady vlastností.

   Tato sada vlastností sestává ze stylů SpaceEngineeringObjects, ThermalProperties a ZoneEngineeringObjects.
8. Zkopírujte definice sady vlastností do aktuálního výkresu a klepněte na tlačítko OK.

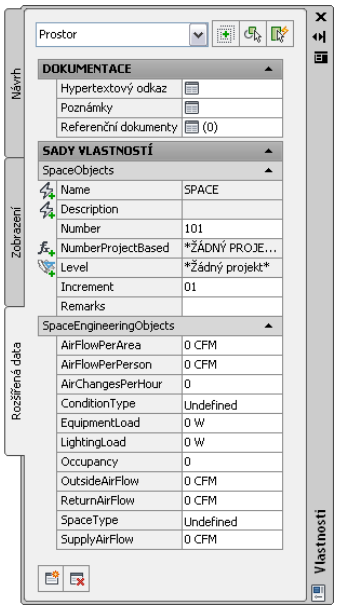
   Styly technických dat lze použít u prostorů a zón ve výkresu.
9. Vyberte prostory, k nimž chcete data sady vlastností přidat.

10 Na paletě vlastností klepněte na kartu Rozšířená data a klepněte na tlačítko (Přidat sady vlastností).

11 V dialogovém okně přidat sady vlastností vyberte vlastnosti SpaceEngineeringObjects a SpaceObjects a klepněte na tlačítko OK.



Sada vlastností je přidána k vybraným prostorům a lze ji zobrazit na kartě Rozšířená data.



12 V sadách vlastností lze zadávat hodnoty následujících vlastností:

Vlastnost	Popis
ConditionType	Určete, jaké podmínky bude místnost mít.

Vlastnost	Popis
LightingLoad	Zadejte světelné zatížení místnosti. Pokud jste zadali světelné zatížení na plochu ve stylu, sada vlastností DefaultLightingLoad vypočte světelné zatížení na základě plochy místnosti. Tuto hodnotu lze přepsat zadáním hodnoty LightingLoad.
EquipmentLoad	Zadejte zatížení vybavení místnosti. Pokud jste zadali zatížení vybavení na plochu ve stylu, sada vlastností DefaultEquipmentLoad vypočte zatížení vybavení na základě plochy místnosti. Tuto hodnotu lze přepsat zadáním hodnoty EquipmentLoad.
OutsideAirFlow	Zadejte hodnotu vnějšího proudění vzduchu.
SupplyAirFlow a ReturnAirFlow	Zadejte hodnoty dodávaného a vraceného proudění vzduchu pro referenci. Tyto hodnoty se používají pro rychlost proudění v místnosti, nikoli pro plochu proudění na jednotku nebo osobu.

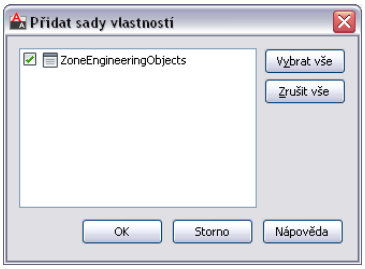
Připojení sad vlastností k zónám

Před exportem dat prostoru do formátu gbXML je třeba k zóně přiřadit všechny prostory. Zónu lze konfigurovat k analyzování zadáním teploty vyhřívání a chlazení zóny.

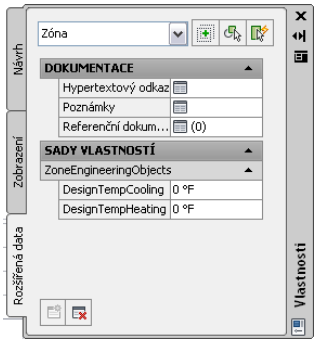
Připojení sad vlastností k zóně

1. Podle postupu v části Vytvoření stylu zóny na straně 3063 vytvořte zóny.
2. Vyberte všechny zóny.
3. Na kartě Rozšířená data na paletě vlastností klepněte na položku (Přidat sady vlastností).

4 V dialogovém okně Přidat sady vlastností vyberte položku ZoneEngineeringObjects a klepněte na tlačítko OK.



Sada vlastností je přidána k vybrané zóně a lze ji zobrazit na kartě rozšířená data.



5 V části Sady vlastností zadejte příslušné hodnoty pro určení teplot ohřevu a chlazení.

Připojení prostorů k zónám

Pro účely výpočtu zatížení je třeba všechny prostory přiřadit k jedné nebo více zónám. Zóny lze rovněž připojit k jiným zónám. To je užitečné při exportu dat zóny prostřednictvím referenčních výkresů.

1 Vyberte zónu.

2 Klepněte na možnost Přidat (Plus) uzel nebo klepněte na kartu Zóna ➤ panel Upravit ➤ Připojit .

3 Vyberte prostory nebo zóny pro přidání k zóně.

Prostory nebo zóny v odkazovaných výkresech lze přiřazovat k zóně v aktuálním výkresu.

4 Je možné připojovat prostory nebo zóny pomocí předchozích kroků.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Zóny v odkazovaných výkresech nelze exportovat do formátu gbXML, pokud nejsou připojeny k zóně v aktuálním výkresu.

TIP Pomocí Správce prostoru/zóny lze zkontrolovat hierarchii zóny a projít informace o zóně, jako je typ povrchu a otvoru. Další informace najdete v částech Otevření Správce prostoru/zóny na straně 2987 a Úprava vlastností plochy na straně 2989.

Export zón pro analýzu zatížení

Po nakonfigurování prostorů s hodnotami sad vlastností a připojení prostorů k zónám můžete exportovat strojírenské a stavební informace ve formátu gbXML.

1 Zóny v referenčních výkresech nelze exportovat do formátu gbxml, pokud nejsou připojeny k zóně v aktuálním výkresu.

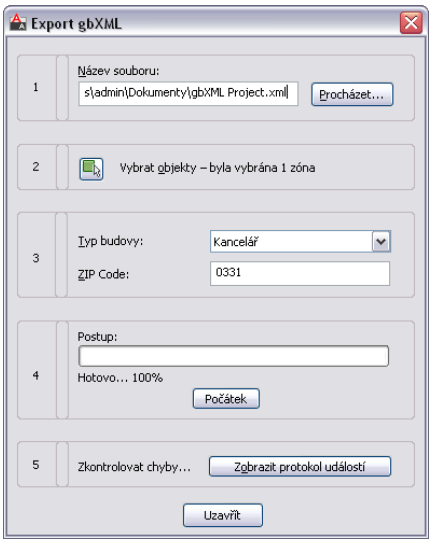
POZNÁMKA Kompletní budovu lze analyzovat připojením zón a prostorů ve výkresech externích referencí k zónám v aktuálním výkresu. Sousedící prostory a typy povrchů prostoru jsou automaticky detekovány u všech prostorů při exportu.

2 Klepněte na nabídku ➤ Export ➤ gbXML.

3 V dialogovém okně Export do gbXML zadejte nastavení exportu:

- Název souboru: Zadejte název a umístění souboru.
- Vybrat objekty: Toto dialogové okno automaticky zjistí všechny zóny v aktuálním výkresu. Zóny v referenčních výkresech nelze exportovat, pokud nejsou připojeny k zóně v aktuálním výkresu. Pokud dialogové okno nezjistí všechny zóny, klepněte na položku Vybrat objekty a vyberte požadované zóny.
- Typ budovy: Zadejte typ budovy a PSČ, které lze použít v externím programu k analýze.
- Průběh: Klepnutím na tlačítko Spustit spusťte export.

- Úspěch: Pokud během exportu došlo k chybám, zobrazte chybové zprávy klepnutím na položku Zobrazit protokol chyb.



4 Klepněte na tlačítko Zavřít.

Soubor gbXML lze nyní používat v řadě analytických programů.

Převod hranic prostoru na stěny a prostory

Hranice prostorů z dřívějších verzí softwaru nebudou v aplikaci AutoCAD Architecture zachovány jako nezávislé objekty;. Při otevření zastaralého výkresu v aktuální verzi softwaru budou všechny zastaralé hranice prostoru převedeny na stěny. Pokud zastaralá hranice prostoru spravuje zahrnuté prostory, budou převedeny na prostory asociativní k převedeným stěnám.

Hrany zastaralé hranice prostoru jsou převedeny na stěny. Hrany typu hranice Oddělení nebo hrany typu hranice Pevné s nulovou šířkou jsou převedeny na stěny s nulovou šířkou. Pokud zastaralá hranice prostoru spravuje zahrnuté prostory, jsou tyto prostory asociativní k převedeným stěnám.

Definice zastaralé sady vlastností, která se používá u zastaralých hranic prostoru, bude automaticky přenesena do definic sady vlastností, které se používají u stěn. Zastaralá data vlastností připojená k hranicím prostoru budou připojena ke stěnám, které jsou volitelně vytvořeny z hranice prostoru během přenášení výkresu.

Dodatek 1: Změny příkazů prostorů a ploch

Od sloučení prostorů a ploch řada příkazů zastarala anebo došlo ke změně jejich názvů.

Příkazy plochy

Následující příkazy spojené s plochou jsou zastaralé. Odpovídající aktuální příkazy prostoru jsou uvedeny:

Předchozí příkaz	Nový příkaz
AecSpaceConvertArea	Není použito
AecAreaAdd	AecSpaceAdd
AecAreaConvert	Není použito
AecAreaDetect	AecSpaceAutoGenerate
AecAreaStyle	AecSpaceStyle
AecNameDef	AecListDefinition
AecArea	AecSpace
AecAreaAddSelected	AecSpaceAddSelected
AecAreaAttach	AecSpaceAttach
AecAreaCreatePline	AecSpaceCreatePline
AecAreaDetach	AecSpaceDetach
AecAreaDivide	AecLineworkDivide
AecAreaEvaluation	AecSpaceEvaluation
AecAreaOpIntersect	AecLineworkCrop
AecAreaOpJoin	AecLineworkMerge
AecAreaOpSubtract	AecLineworkSubtract

Předchozí příkaz	Nový příkaz
AecAreaProps	AecSpaceProps
Není použito	AecSpaceProperties
AecAreaRemoveRing	AecSpaceRemoveVoid
AecAreaReverseProfile	AecSpaceReverseProfile
AecAreaReverseRing	AecSpaceReverseRing
AecAreaStyle	AecSpaceStyle
AecAreaStyleEdit	AecSpaceStyleEdit
AecAreaToolToAutoDetection	Není použito
AecAreaToolToLinework	Není použito
AecAreaTrim	AecLineworkTrim
AecAreaVertexModify	AecSpaceVertexModify
AecSlabConvertArea	AecSlabConvertSpace

Příkazy skupiny plochy

Následující příkazy týkající se skupiny jsou zastaralé. Pokud existují, jsou uvedeny odpovídající aktuální příkazy:

Předchozí příkaz	Nový příkaz
AecAreaGroupAdd	AecZoneAdd
AecAreaGroupStyle	AecZoneStyle
AecGroupCreateFromTemplate	AecZoneCreateFromTemplate
AecGroupTemplate	AecZoneTemplate
AecAreaGroup	AecZone

Předchozí příkaz	Nový příkaz
AecAreaGroupAddSelected	AecZoneAddSelected
AecAreaGroupAttach	AecZoneAttach
AecAreaGroupCreatePline	AecZoneCreatePline
AecAreaGroupDetach	AecZoneDetach
AecAreaGroupLayout	AecZoneLayout
AecAreaGroupProps	AecZoneProps
Není použito	AecZoneProperties
AecAreaGroupStyleEdit	AecZoneStyleEdit

Příkazy hranice prostoru

Následující příkazy hranice prostoru jsou nyní zastaralé:

Předchozí příkaz	Nový příkaz
AecSpaceBoundary	AecWall
AecSpaceBoundaryAdd	AecWallAdd
AecSpaceBoundaryConvert	Není použito
AecSpaceBoundarySplit	Není použito
AecSpaceBoundaryProps	Není použito
AecSpaceBoundaryAddEdges	Není použito
AecSpaceBoundaryRemoveEdges	Není použito
AecSpaceBoundaryConvertEdges	Není použito
AecSpaceBoundaryInsertJoint	Není použito
AecSpaceBoundaryMerge	Není použito

Předchozí příkaz	Nový příkaz
AecSpaceBoundaryMergeSpace	Není použito
AecSpaceBoundaryGenerateWalls	Není použito
AecSpaceBoundaryEdge	Není použito
-AecSpaceBoundaryModify	Není použito
AecSpaceBoundaryConvertSpace	Není použito
AecSpaceBoundaryConvertSlice	Není použito
AecSpaceBoundaryConvertEdge	Není použito
AecSpaceBdyToolToEdges	Není použito
AecSpaceBdyToolToSpace	Není použito
AecSpaceBdyToolToSlice	Není použito
AecSpaceBoundaryAddSelected	Není použito

Dodatek 2: předem definované standardy výpočtu plochy

Odsazení hranic prostoru je možné vypočítat podle standardu výpočtu plochy, který je definován pro výkres. Standardy výpočtu plochy obvykle obsahují pravidla specifucká pro určitou zemi nebo organizaci, podle kterých se musí nastavit hranice prostoru. Aplikace AutoCAD Architecture nabízí 3 předem definované standardy výpočtu plochy založené na pravidlech standardů BOMA, DIN-277 a SIS Kromě toho se dodává obecný Základní standard. V následujících částech jsou uvedena pravidla těchto standardů, která byla implementována do softwaru. Chcete-li získat podrobnější informace, použijte knihu s předpisy pro daný standard.

Informace o použití standardu výpočtu plochy ve výkresu najdete v části Práce s hranicemi prostoru na straně 2932.

Informace o vytváření vlastního standardu výpočtu plochy uvádí Dodatek 3: Implementace doplňku plug-in standardu výpočtu plochy do AutoCAD Architecture 2011 .NET API na straně 3138.

Výpočet prostorů založený na základní normě výpočtu plochy

Základní norma výpočtu plochy v aplikaci AutoCAD Architecture poskytuje pravidla pro obecnou praxi měření hrubé a čisté plochy tak, jak je přijala většina stavebních inspekčních subjektů a zonačních úřadů v USA.

Typ hranice prostoru	Klasifikace	hraniční objekty	Typ stěny	Hranice
Čistá	Není použito	Dveře	Stěna s přilehlými prostory	Měřeno ke středové ose dveřního panelu
Čistá	Není použito	Otvor	Stěna s přilehlými prostory	Měřeno ke středové ose rámu otvoru
Čistá	Není použito	Stěny	Stěna	Měřeno k přilehlému čelu
Hrubá	Není použito	Stěny	Stěna bez přilehlých prostorů	Měřeno k protějšímu čelu
Hrubá	Není použito	Stěny	Stěna s přilehlými prostory	Měřeno ke středové ose stěny

Pravidla výpočtů objektů aplikace AutoCAD

Objekty aplikace AutoCAD, jako jsou uzavřené úsečky nebo čtverce, lze použít ke generování prostoru, který je odečten z asociativního prostoru (viz část Odečítání prostorů z asociativního prostoru na straně 2900.) Účelem je například vyjádření konstrukčních prostorů nebo jinak nedostupných oblastí. Protože objekty AutoCAD nelze klasifikovat tak, aby řídily své chování, je použito následující standardní chování u uzavřených odečtených prostorů představovaných objekty aplikace AutoCAD v základním standardu:

- Čistá plocha: plocha uzavřená skicou aplikace AutoCAD je odečtena od čisté plochy.
- Hrubá plocha: plocha uzavřená skicou aplikace AutoCAD není odečtena od hrubé plochy.

Výpočet prostorů založený na standardu DIN 277

DIN 277 je standard pro výpočet plochy pro Německo a německy mluvící země. Standard DIN 277 obsažený v aplikaci AutoCAD Architecture obsahuje podmnožinu pravidel DIN 277, která jsou popsána v následujících částech:

Klasifikace prostoru v DIN 277

Klasifikace typů prostoru ve standardu DIN 277 jsou následující:

Typ prostoru_DIN	Definice
A	■ má střechu ■ plně uzavřeno stěnami nebo obvodovými plášti na všech stranách ■ stěna nebo obvodový plášť jsou stejně vysoké nebo vyšší než prostor=plné uzavření výšky
B	■ má střechu ■ částečně uzavřeno stěnami nebo obvodovými plášti ■ nejméně jedna stěna nebo obvodový plášť jsou nižší než prostor=částečné uzavření výšky
C	■ bez střechy
Exteriér	■ vnější prostor

Klasifikace typů čisté plochy ve standardu DIN 277 jsou následující:

NetArea Type_DIN	Použít
Užitné	Obytné, kancelář, výroba, řemesla, pokusy, skladování, vzdělávání, kultura, zdravotní péče, ostatní použití
Technické	Operace, strojní místnost, vodní dodávky, výtopna, elektrorozvodna, atd.

NetArea Type_DIN	Použít
Cirkulace	Haly, chodby, schodiště, výtahy, atd.

Pravidla výpočtů objektů aplikace AutoCAD

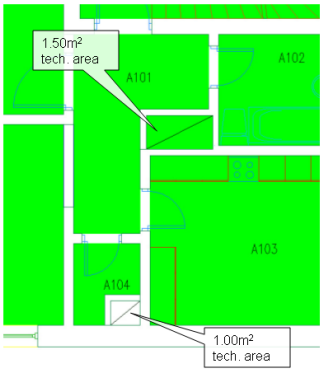
Objekty aplikace AutoCAD, jako jsou uzavřené úsečky nebo čtverce, lze použít ke generování prostoru, který je odečten z asociativního prostoru (viz část Odečítání prostorů z asociativního prostoru na straně 2900.) Účelem je například vyjádření konstrukčních prostorů nebo jinak nedostupných oblastí. Protože objekty aplikace AutoCAD nelze klasifikovat tak, aby řídily své chování, je použito následující standardní chování u uzavřených odečtených prostorů představovaných objekty aplikace AutoCAD ve standardu DIN 277:

- Čistá plocha: uzavřená plocha je odečtena od čisté plochy.
- Hrubá plocha: uzavřená plocha není odečtena od hrubé plochy.

Výpočty čisté plochy

Čisté hranice jsou vytvořeny na stěnách nebo uvnitř nich.

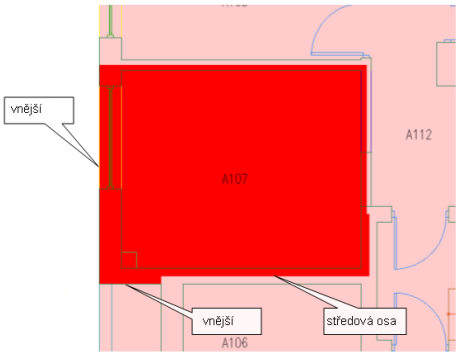
Technické prostory: jakmile je plocha technického prostoru větší nebo rovna $1^{m}2$, bude čistá hranice vypočtena dovnitř stěny. Pokud je plocha technického prostoru menší než $1^{m}2$, nebude mít prostor čistou hranici a plocha bude vypočtena jako konstrukční plocha.



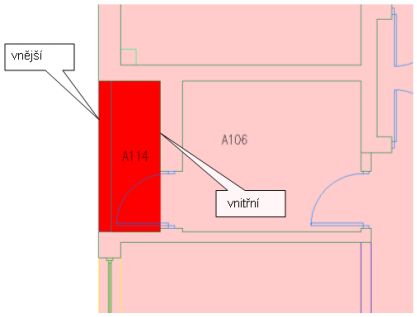
Výpočty hrubé plochy

Hrubé hranice se vytvářejí podle následujících pravidel:

Hrubá plocha (Typ prostoru_DIN A)	
Přilehlý prostor	**Hranice**
Typ prostoru_DIN A	Měřeno od středové osy stěny
Typ prostoru_DIN B nebo C nebo žádný sousedící prostor	Měřeno od vnějšího čela stěny
Sousedící prostor není klasifikován (nezadán)	Měřeno od vnějšího čela stěny

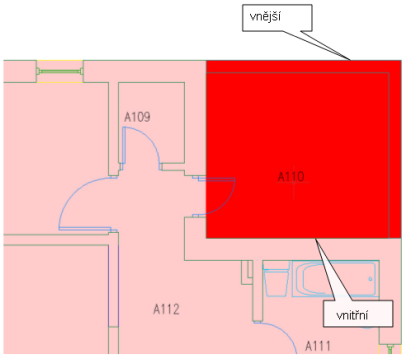


Hrubá plocha (Typ prostoru_DIN B)	
Přilehlé prostory	**Hranice**
Typ prostoru_DIN A	Měřeno od vnitřního čela stěny
Typ prostoru_DIN B	Měřeno od středové osy stěny
Typ prostoru_DIN C nebo žádný sousedící prostor	Měřeno od vnějšího čela stěny
Sousedící prostor není klasifikován (nezadán)	Měřeno od vnějšího čela stěny



Hrubá plocha (Typ prostoru_DIN C)	
Přilehlé prostory	**Hranice**
Typ prostoru_DIN A nebo B	Měřeno od vnitřního čela stěny

Hrubá plocha (Typ prostoru_DIN C)	
Přilehlé prostory	**Hranice**
Typ prostoru_DIN C	Měřeno od středové osy stěny
Žádný přilehlý prostor	Měřeno od vnjšího čela stěny
Sousedící prostor není klasifikován (nezadán)	Měřeno od vnějšího čela stěny



Výpočet prostorů založený na standardu SIS

SIS je standard výpočtu plochy určený pro Švédsko a používá se s určitými odchylkami ve všech skandinávských zemích. Standard SIS obsažený v aplikaci AutoCAD Architecture obsahuje podmnožinu pravidel SIS, která jsou popsána v následujících částech:

Nájemci/Jednotky

Pokud v aplikaci AutoCAD Architecture vyberete standard SIS pro výpočet plochy, bude automaticky vytvořen styl zóny Jednotka Usage_SIS. Tento styl zóny slouží k zadání využití prostorů ve výkresu. Výpočet využitelné hranice závisí na tom, zda přilehlé prostory jsou ve stejné jednotce či nikoliv. Použitelné hranice se vytvářejí u vnitřní strany stěny, pokud je přilehlý prostor připojen k jiné zóně. Je-li přilehlý prostor připojen ve stejné zóně, bude využitelná hranice odsazená 0,15 m do stěny.

Šachty

Šachty je třeba klasifikovat jako Šachta (Další informace naleznete v části Klasifikace prostoru podle standardu výpočtu plochy na straně 2939.) Prostory šachty nemají použitelné hranice. Využitelná plocha vykáže hodnotu N/A. Je-li šachta ve stejné zóně jako přilehlé prostory, využitelné hranice přilehlých prostorů se měří 0,15 m do šachty. Vzdálenost se

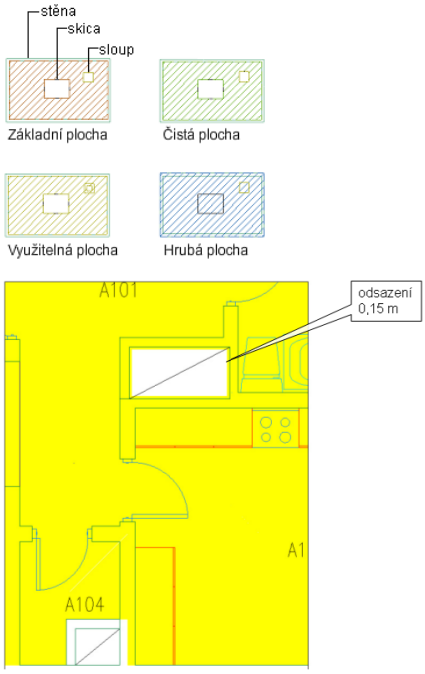
měří od vnitřní části stěny a do šachty. Pokud šachta není ve stejné zóně jako přilehlé prostory, využitelné hranice přilehlých prostorů se měří dovnitř stěny.

POZNÁMKA Interakce mezi prostory a zónami budou fungovat popsaným způsobem jen tedy, jestliže se zóny nacházejí ve stejném výkresu jako připojené prostory.

Pravidla výpočtů objektů aplikace AutoCAD

Objekty aplikace AutoCAD, jako jsou uzavřené úsečky nebo čtverce, lze použít ke generování prostoru, který je odečten z asociativního prostoru (viz část Odečítání prostorů z asociativního prostoru na straně 2900.) Účelem je například vyjádření konstrukčních prostorů nebo jinak nedostupných oblastí. Protože objekty aplikace AutoCAD nelze klasifikovat tak, aby řídily své chování, je použito následující standardní chování u uzavřených odečtených prostorů představovaných objekty aplikace AutoCAD ve standardu SIS:

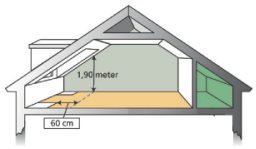
- Čistá plocha: uzavřená plocha je odečtena od čisté plochy.
- Použitelná plocha: uzavřená plocha je odečtena od použitelné plochy.
- Hrubá plocha: uzavřená plocha není odečtena od hrubé plochy.



Výška místnosti

Podle standardu SIS by měla být výška místnosti v prostoru nejméně 1,90 metrů a šířka nejméně 0,6, aby byla chápána jako měřitelná plocha. Standard výpočtu SIS dodaný s tímto softwarem automaticky kontroluje výšku každého prostoru k zajištění, že jsou splněny podmínky výšky prostoru. Jinak jsou hranice pro čistou plochu (NTA) a použitelnou plochu (BRA) odsazeny podle pravidel standardu SIS.

Pravidlo výšky místnosti je použito pouze u asociativních 3D prostorů volného tvaru. U vysunutých 3D prostorů je výška uživatelem definovaného prostoru jednotně použita v celém prostoru.



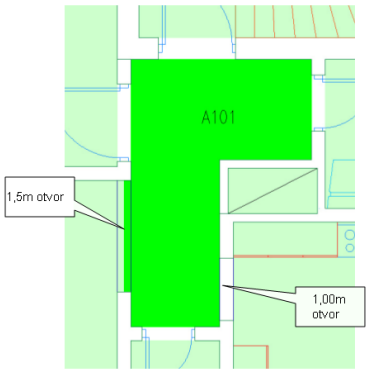
POZNÁMKA Výpočet výšky místnosti pro standard SIS je v aplikaci AutoCAD Architecture 2011 novinkou. V dřívějších verzích nebyla výška místnosti pro standard SIS automaticky vypočítána. Máte-li z dřívějších verzí zastaralé výkresy, mohou prostory vypočtené na základě standardu SIS měnit hranice v případě otevření výkresu v aplikaci AutoCAD Architecture 2011.

Čistá plocha (NTA)

Následující pravidla platí pro generování čistých hranic pomocí standardu SIS:

- Čisté hranice se měří dovnitř stěny.

- Jestliže otvory stěny mají šířku větší než 1,50 m, čisté hranice jsou odsazeny do středu stěny.
- Pokud mají dveře šířku větší nebo rovnou 1,50 m, budou čisté hranice jsou odsazeny dovnitř rámu dveří.
- Jestliže otvory stěny mají šířku menší než 1,50 m, čisté hranice se měří dovnitř stěny.

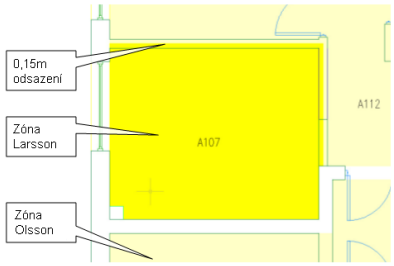


- Jsou-li do hraničních prostorů nastaveny sloupy, jak je popsáno v části Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory ve stylu objektu na straně 2878 a Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory na paletě vlastností na straně 2878, plocha sloupu se odečte od čisté plochy.

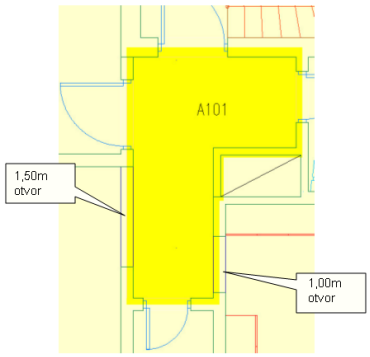
Použitelná plocha (BRA)

Následující pravidla platí pro generování využitelných hranic pomocí standardu SIS:

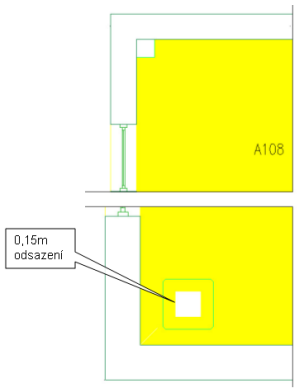
- Využitelné hranice prostoru jsou odsazeny 1,50 m do stěny, jestliže prostor má přilehlý prostor. Jestliže šířka stěny je menší než 0,30 m, odsazení bude do středu stěny. Není-li žádný přilehlý prostor, využitelné hranice se měří dovnitř stěny.



- Jestliže otvory stěny mají šířku větší než 1,50 m, využitelné hranice jsou odsazeny do středu stěny.
- Pokud mají dveře šířku větší nebo rovnou 1,50 m, budou využitelné hranice měřeny dovnitř rámu dveří.
- Jestliže otvory stěny mají šířku menší než 1,50 m, využitelné hranice jsou odsazeny do stěny.



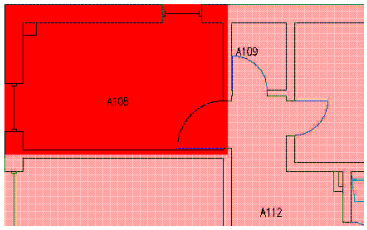
- Jestliže jsou do hraničních prostorů nastaveny sloupy, jak je popsáno v části Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory ve stylu objektu na straně 2878 a Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory na paletě vlastností na straně 2878, využitelná hranice bude odsazena 0,15 m do sloupu. Zbytek plochy sloupu se odečte od využitelné plochy.
  Volně stojící sloupy se vypočtou jako vnitřní stěna. Využitelná hranice bude odsazena 0,15 m do sloupu.



Hrubá plocha

Následující pravidla platí pro generování hrubých hranic pomocí standardu SIS:

- Hrubé hranice se měří do středu stěny, jestliže prostor má přilehlý prostor. Není-li žádný přilehlý prostor, hrubá hranice je odsazena do opačné strany stěny.



- Jsou-li do hraničních prostorů nastaveny sloupy, jak je popsáno v části Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory ve stylu objektu na straně 2878 a Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory na paletě vlastností na straně 2878, plocha sloupu se odečte od hrubé plochy.

Výpočet prostorů založený na standardu BOMA

BOMA je standard výpočtu plochy používaný především ve Spojených státech. Norma BOMA obsažená v aplikaci obsahuje podmnožinu pravidel BOMA, která jsou popsána v následujících částech:

V normě výpočtu plochy BOMA jsou prostory klasifikovány takto:

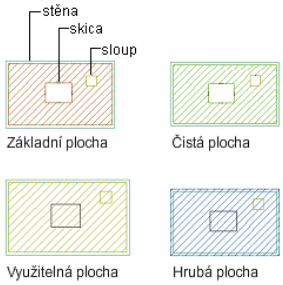
Klasifikace	Typ prostoru
Plocha kanceláře	Kancelář
Plocha prodejny	Prodejna
Hlavní svislá penetrace (MVP)	Schody, výtahy, šachty, větrací komíny, potrubní šachty, svislé vodovody, atria, atriové prostory nad dokončenou podlahou, lehké větrací šachty a podobné penetrace nad dokončenou podlahou

Klasifikace	Typ prostoru
	POZNÁMKA Nejsou zahrnuty svislé penetrace vytvořené pro soukromé použití nájemců zabírajících kancelářskou plochu na více než jednom poschodí.
Společná plocha na poschodí (FCA)	Koupelny, údržbářské místnosti, elektrické výměníky, telefonní místnosti, místnosti pro mechaniku, výtahové šachty a veřejné chodby
Společná plocha budovy (BCA)	Výtahové šachty, plochy atria na hladině dokončeného poschodí, vrátnice nebo stanoviště bezpečnostní služby, konferenční místnosti, haly nebo prodejní plochy, jídelní služby, zdravotnická střediska nebo fitness centra, zařízení pro denní péči, skříňky nebo sprchy, poštovní přihrádky, požární místnosti, plně uzavřené dvory podél vnějších stěn a základní a servisní plochy budovy, jako jsou plně uzavřené místnosti pro mechaniku nebo vybavení.
Exteriér	Exteriérové prostory
Čelní fasáda	Exteriérový prostor prostorů prodejen na úrovni ulice

Pravidla výpočtů objektů aplikace AutoCAD

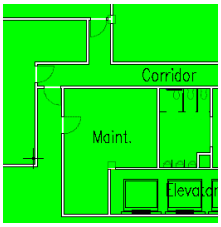
Objekty aplikace AutoCAD, jako jsou uzavřené úsečky nebo čtverce, lze použít ke generování prostoru, který je odečten z asociativního prostoru (viz část Odečítání prostorů z asociativního prostoru na straně 2900.) Účelem je například vyjádření konstrukčních prostorů nebo jinak nedostupných oblastí. Protože objekty aplikace AutoCAD nelze klasifikovat tak, aby řídily své chování, je použito následující standardní chování u uzavřených odečtených prostorů představovaných objekty aplikace AutoCAD ve standardu BOMA:

- Čistá plocha: uzavřená plocha je odečtena od čisté plochy.
- Použitelná plocha: uzavřená plocha není odečtena od použitelné plochy.
- Hrubá plocha: uzavřená plocha není odečtena od hrubé plochy.



Čistá plocha

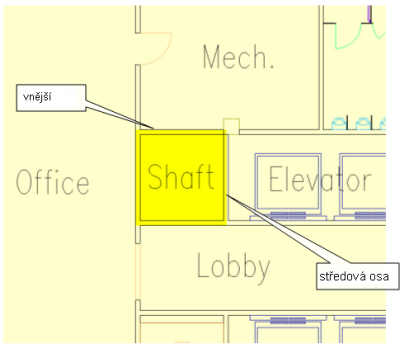
Čisté hranice budou vytvořeny uvnitř stěny.



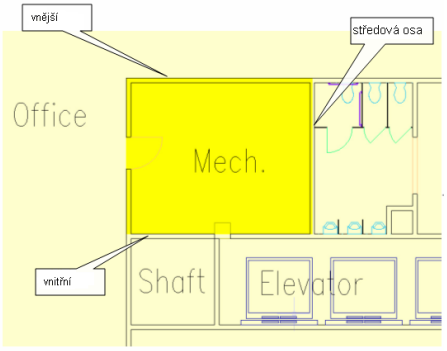
Použitelná plocha

Při výpočtu externích stěn budou použitelné hranice vytvořeny uvnitř skla okna, pokud je výška okna větší nebo rovna 50 % výšky stropu prostoru. Použitelné hranice budou vytvořeny uvnitř stěny v případě, že je výška okna menší než 50 % výšky stropu prostoru.

Použitelná plocha (Typ prostoru_BOMA: MVP)	
Přilehlé prostory	**Hranice**
Kancelář, Prodejna, BCA, FCA	Měřeno od vnjšího čela stěny
MVP	Měřeno od středové osy stěny



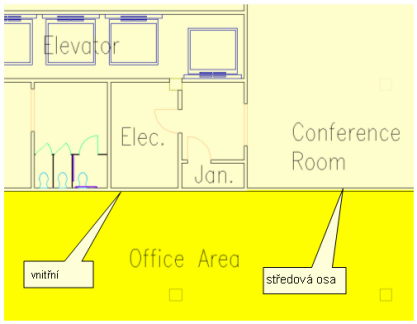
Použitelná plocha (Typ prostoru_BOMA: FCA)	
Přilehlé prostory	**Hranice**
Kancelář, provozovna, BCA	Měřeno od vnjšího čela stěny
FCA	Měřeno od středové osy stěny
MVP	Měřeno od vnitřního čela stěny



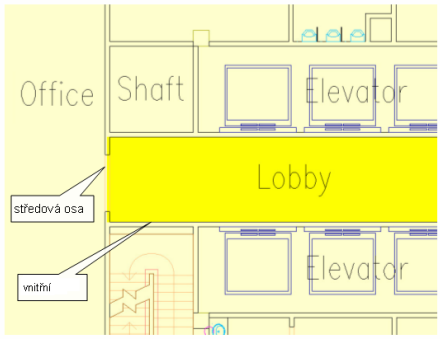
Použitelná plocha (Typ prostoru_BOMA: Plocha uložení)	
Přilehlé prostory	**Hranice**
Čelní fasáda	Měřeno od vnjšího čela stěny
Kancelář, provozovna, BCA	Měřeno od středové osy stěny

Použitelná plocha (Typ prostoru_BOMA: Plocha uložení)	
Přilehlé prostory	**Hranice**
MVP, FCA	Měřeno od vnitřního čela stěny

Použitelná plocha (Typ prostoru_BOMA: Kancelářská plocha)	
Přilehlé prostory	**Hranice**
FCA, MVP	Měřeno od vnitřního čela stěny
Kancelář, provozovna, BCA	Měřeno od středové osy stěny



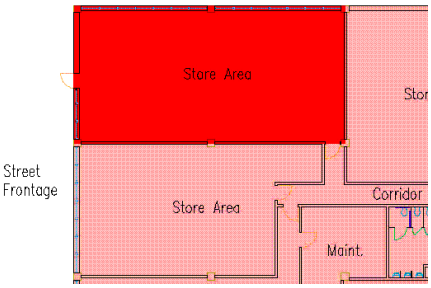
Použitelná plocha (klasifikace prostoru: BCA)	
Přilehlé prostory	**Hranice**
FCA, MVP	Měřeno od vnitřního čela stěny
Kancelář, provozovna, BCA	Měřeno od středové osy stěny



Hrubá plocha

Hrubé hranice budou vytvořeny do vnějšího čela stěny, pokud neexistuje žádný sousedící prostor nebo je sousedící prostor průčelí ulice.

Hrubé hranice budou vytvořeny směrem ke středové ose stěny v případě, že existuje jiný sousedící prostor než průčelí průčelí/exteriér.

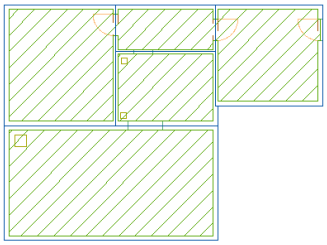


Dodatek 3: Implementace doplňku plug-in standardu výpočtu plochy do aplikace AutoCAD Architecture .NET API

Standardy výpočtu plochy jsou doplňky plug-in založené na platformě .NET, které implementují sadu pravidel definování odsazení pro čisté, použitelné a hrubé hranice prostorů v aplikaci AutoCAD Architecture 2011. Pokud se do softwaru zavede doplněk plug-in, bude k dispozici pro použití ve výkresu, jak je popsáno v části Zadání standardu výpočtu plochy pro výkres na straně 2938. Na výkres je možné aplikovat pouze jeden standard výpočtu plochy. Jestliže odsazení hranice prostoru jsou nastavena na možnost Podle standardu, použije se pro vytvoření odsazení hranic standard výpočtu, který je aktuálně

přiřazen k výkresu. Další informace najdete v části Změna standardu výpočtu plochy pro stávající prostory na straně 2940.

Hranice generované podle Základního standardu výpočtu plochy



Rozhraní API (Application Programming Interface), které se používá pro implementaci těchto doplňků plug-in, je k dispozici pro vývojáře třetích stran jako součást AutoCAD Architecture .NET API. Tento dodatek popisuje způsob implementace vlastního standardu výpočtu plochy.

Systémové požadavky

Implementace nového doplňku plug-in standardu výpočtu plochy vyžaduje systém s instalovanou aplikací AutoCAD Architecture 2011. Dále potřebujete vývojové prostředí schopné vytvářet sestavy pro .NET Framework 2.0, například Visual Studio 2005, Visual C# 2005, Visual Basic 2005 nebo .NET Framework 2.0 Software Development Kit (SDK).

Implementace standardu výpočtu plochy

Následující části popisují rozhraní .NET API, které se používá pro účely implementace standardů výpočtu plochy, s odkazem na vzorový projekt, který je dodáván s aplikací AutoCAD Architecture jako projekt v jazyce C# a také VB.NET. Tato dokumentace používá projekt C#.

Nastavení nového projektu

Dříve, než je možné implementovat nový standard, musíte vytvořit nový projekt ze svého vývojového prostředí. Případně můžete použít vzorový projekt *AecSpaceOffsetStandardSample*.

POZNÁMKA Doplněk plug-in standardu výpočtu plochy se implementuje jako knihovna třídy .NET, ne jako aplikace Windows.

1 Otevřete aplikaci Microsoft Visual Studio 2005.

2 V hlavní nabídce zvolte kartu Nový.

3 Klepněte na nabídku Soubor ➤ Projekt.

4 V dialogu Nový projekt vyberte šablonu knihovny třídy z jednoho z následujících umístění:

- Visual Basic ➤ Windows
- Visual C# ➤ Windows
- Visual C++ ➤ CLR.

Definování nastavení projektu

5 Zadejte název nového projektu.

Doporučuje se použít prefix *AecAreaCalculationStandard*, například pro vyoření názvu *AecAreaCalculationStandardMyOffsetRules*. Tímto způsobem je zajištěna konzistence s názvy doplňků plug-in, které jsou k dispozici v aplikaci AutoCAD Architecture (například *AecAreaCalculationStandardBasic*, *AecAreaCalculationStandardBOMA*, atd.) Software poté rozpozná, že tento prefix popisuje doplněk plug-in pro výpočet plochy a je schopen extrahovat název ze sestavy pro účely diagnostiky.

Než budete pokračovat, ověřte si, že máte nastavený projekt knihovny třídy .NET, abyste mohli začít s úpravami zdrojového kódu a souborů projektu.

Nastavení požadovaných referencí sestavy

6 Aby bylo možné vytvořit doplněk plug-in standardu výpočtu plochy, musí knihovna třídy .NET vytvořená v předchozích krocích odkazovat na rozhraní .NET API, které poskytuje aplikace AutoCAD Architecture. Toto rozhraní API je implementováno v sestavě *AecSpaceOffsetRuleManager.dll*, která musí odkazovat na váš nový projekt.

Přidání referencí do projektu

7 Jestliže pracujete v prostředí Microsoft Visual Studio, můžete přidat referenci sestavy do *AecSpaceOffsetRuleManager.dll* do vašeho projektu knihovny třídy tak, že klepnete pravým tlačítkem na Reference v aplikaci Solution Explorer projketu a vyberete možnost Přidat referenci.

8 Přejděte na stránku Procházet v listu vlastností a vyhledejte sestavu *AecSpaceOffsetRuleManager.dll* ve složce *C:\Program Files\AutoCAD Architecture 2011* (nebo v cestě, kterou jste vybrali v průběhu instalace).

Odkazování na AutoCAD Architecture a AutoCAD .NET API

9 Přidejte reference na následující sestavy vaší instalace:

- *acdbmgd.dll* (AutoCAD .NET API)
- *aecbasemgd.dll* (základní třídy AutoCAD Architecture)
- *aecarchmgd.dll* (objekty AutoCAD Architecture)

Tyto knihovny DLL se nacházejí ve stejné složce jako sestava *AecSpaceOffsetRuleManager.dll*.

10 Klepněte pravým tlačítkem na každou referenci ve stromu Solution Explorer v části Reference a klepněte na Vlastnosti za účelem ověření, že vlastnost reference Kopírovat lokální je nastavena na Ne pro každou z referencí.

Nastavení kopírování knihovny .dll tak, aby aplikace AutoCAD Architecture mohla na ni odkazovat

Aplikace AutoCAD Architecture hledá vlastní sestavy standardu výpočtu plochy ve složce *C:\Program Files\AutoCAD Architecture 2011\Space Calculation Standards*, nebo v cestě, kterou jste zvolili během instalace (viz část Použití nového standardu na straně 3162). Při každé kompilaci knihovny .dll je potřeba restartovat aplikaci AutoCAD Architecture za účelem načtení a testování. Při každé kompilaci proveďte následující kroky za účelem kopírování knihovny .dll do příslušné složky.

11 Vyberte projekt v Průzkumníkovi řešení.

12 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vlastnosti.

13 Klepněte na kartu Události sestavení

14 Do příkazového řádku události po sestavení zadejte následující:

```
@if exist $(TargetPath) @copy $(TargetPath) "C:\Program
Files\AutoCAD Architecture 2011\Space Calculation Standa
rds\"
@if exist $(TargetDir)$(TargetName).pdb @copy $(Targe
tDir)$(TargetName).pdb "C:\Program Files\AutoCAD Archite
cture 2011\Space Calculation Standards\"
```

Vytvoření třídy standardu prostoru

Je nutné definovat novou třídu odvozenou z *AecSpaceOffsetStandard*. Tato třída bude rámcem, který spravuje jednotlivá pravidla a vstupním bodem, na který se odvolává aplikace AutoCAD Architecture při zavádění a používání standardu.

Přidání nové třídy odvozené z AecSpaceOffsetStandard

1 Jestliže jste vytvořili nový projekt, jak je popsáno v části Nastavení nového projektu na straně 3139, projekt bude obsahovat jeden zdrojový soubor podobný tomuto:

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Text;
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
  public class Class1
  {
  }
}
```

Přidejte svou třídu standardu odvozenou z abstraktní základní třídy *Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager.AecSpaceOffsetStandard*.

POZNÁMKA Názvový prostor *Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager* je k dispozici, pouze pokud máte správně nastavenou referenci do *AecSpaceOffsetRuleManager.dll*.

Začlenění názvového prostoru Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager

2 Aby se vytvoření doplňku plug-in standardu výpočtu plochy zjednodušilo, doporučuje se přidat názvový prostor pro všechny požadované třídy. Přidejte do svého zdrojového souboru následující řádek kódu:

```
using Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager;
```

3 Přejmenujte *Class1* na název popisující váš standard (například *AecSpaceOffsetStandardMyStandard*) a vytvořte z ní derivát abstraktní základní třídy *AecSpaceOffsetStandard*.

4 Přidejte do třídy bezparametrický výchozí konstruktor, který bude potřeba v dalších krocích:

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Text;
using Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager;
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
  public class AecSpaceOffsetStandardSample : AecSpaceOf
  fsetStandard
  {
    public AecSpaceOffsetStandardSample()
```

```
    {
    }
  }
}
```

Implementace rozhraní standardu

5 Když je ve zdrojovém souboru správně nastavena nová třída, můžete začít s implementací některých metod, které základní třída *AecSpaceOffsetStandard* vystavuje a kam bude volat aplikace AutoCAD Architecture.

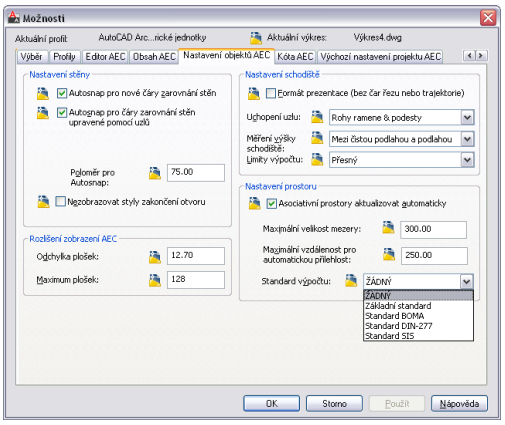
Přidání volání do metody AecSpaceOffsetStandard.SetName(název řetězce)

6 Metoda *AecSpaceOffsetStandard.SetName()* je implementována v základní třídě a nelze ji přepsat. Je třeba ji zavolat za účelem registrace názvu pro standard v konstruktoru třídy. Toto je název, který se objeví v seznamu dostupných standardů výpočtu ploch v aplikaci AutoCAD Architecture. Další informace najdete v části Zadání standardu výpočtu plochy pro výkres na straně 2938.

Přidejte volání do metody *SetName()* v konstruktoru své třídy.

Následující příklad ukazuje volání pro vzorový projekt *AecSpaceOffsetStandardSample*, který se registruje v softwaru jako základní standard výpočtu plochy.

```
public class AecSpaceOffsetStandardSample : AecSpaceOffse
tStandard
{
  public AecSpaceOffsetStandardSample ()
  {
    SetName("Basic");
  }
}
```



Přidání metody AecSpaceOffsetStandard.InitRules()

7 Po registraci názvu doplňku plug-in standardu výpočtu plochy musíte do své třídy přidat novou metodu *AecSpaceOffsetStandardSample.InitRules()*. Tato metoda přepíše abstraktní rozhraní *AecSpaceOffsetStandard.InitRules()*. Aplikace AutoCAD Architecture bude volat dané rozhraní za účelem registrace všech jednotlivých pravidel odsazení, která budete implementovat. Protože je tato metoda abstraktní, musí se implementovat podle třídy vlastního standardu. Pokyny najdete v následujícím příkladu

```
public class AecSpaceOffsetStandardSample : AecSpaceOffse
tStandard
{
  public AecSpaceOffsetStandardSample ()
  {
    SetName("Basic");
  }
  protected override void InitRules()
  {
    // register rules
  }
}
```

Registrace pravidel v InitRules()

8 Objekty pravidla standardu se musí registrovat se 3 různými hranicemi odsazení (čistá, využitelná a hrubá). Základní třída *AecSpaceOffsetStandard* má 3 kontejnery pro tyto sady pravidel, kam může odvozená třída přidávat

instance nového pravidla. Na tyto kontejnery je možné odkazovat pomocí těchto metod:

- *AecSpaceOffsetStandard.NetRules()*
- *AecSpaceOffsetStandard.UsableRules()*
- *AecSpaceOffsetStandard.GrossRules()*

Informace o implementaci jednotlivých pravidel uvádí část Implementace pravidel odsazení na straně 3147.

Každé z volání vrátí referenci do objektu třídy *Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager.AecSpaceOffsetRuleCollection*, která vystaví funkce za účelem registrace různých typů pravidel. Tyto objekty spravuje a používá aplikace AutoCAD Architecture. Následující příklad ukazuje, jak registrovat pravidla se 3 různými typy odsazení:

```
public class AecSpaceOffsetStandardSample : AecSpaceOffse
tStandard
{
  public AecSpaceOffsetStandardSample ()
  {
    SetName("Basic");
  }
  protected override void InitRules()
  {
    // Registrujte pravidla do tohoto standardu, aby
    // je algoritmus výpočtu odsazení mohl volat
    // pro odpovídající typ hranice
    NetRules().AppendBoundingOpeningRule(new BoundingOpe
    ningRuleNet());
    // žádná využitelná hranice
    UsableRules().SetSpaceRule(new NullSpace());
    GrossRules().AppendBoundingObjectRule(new BoundingO
    bjectRuleGross());
    GrossRules().AppendBoundingAdjacencyRule(new Boundin
    gAdjacencyRuleGross());
  }
}
```

Implementace metody AecSpaceOffsetStandard.InitCurrentDatabase() (volitelné)

9 *AecSpaceOffsetStandard* poskytuje jinou virtuální metodu, kterou může implementovat váš vlastní standard: *AecSpaceOffsetStandard.InitCurrentDatabase()*. Protože nejde o abstraktní metodu základní třídy, je možné ji implementovat, není to však povinné na

rozdíl od metody *InitRules()*. Standard výpočtu plochy ji může použít pro inicializaci aktuálního výkresu s dodatečnými daty, která mohou pravidla vyžadovat, jako jsou definice klasifikací nebo styly zón. Pokud se provedla implementace, aplikace AutoCAD Architecture bude tuto implementaci volat při každém přiřazení standardu do výkresu. Použití této metody je popsáno jako příklad v části Rozšířené: Používání klasifikací ve standardech výpočtu plochy na straně 3163.

```
public class AecSpaceOffsetStandardSample : AecSpaceOffse
tStandard
{
  public AecSpaceOffsetStandardSample ()
  {
    // nastavte název standardu
    SetName("Basic");
  }
  // musí se přepsat
  protected override void InitRules()
  {
  }
  // může se přepsat
  protected override void InitDatabase(Database* database)
  {
    // ...init databáze s definicemi klasifikace nebo
    styly z=on, atd...
  }
}
```

Reference: AecSpaceOffsetStandard Class

Následující seznam uvádí všechny členy základní třídy *AecSpaceOffsetStandard*:

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
  public abstract class AecSpaceOffsetStandard
  {
    protected internal AecSpaceOffsetStandard();
    protected internal void SetName(string str);
    protected internal abstract void InitRules();
    protected internal AecSpaceOffsetRuleCollection NetRules();
    protected internal AecSpaceOffsetRuleCollection UsableRules();
    protected internal AecSpaceOffsetRuleCollection GrossRules();
    protected internal virtual void InitDatabase(Database* databa
    se);
    protected internal virtual bool IsStandardStyle(ObjectId
    idStyle);
  }
}
```

Reference: AecSpaceOffsetRuleCollection Class

Následující seznam uvádí všechny členy základní třídy *AecSpaceOffsetRuleCollection*:

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
  public class AecSpaceOffsetRuleCollection
  {
    public void AppendBoundingAdjacencyRule(AecBoundingAdjacency
    Rule rule);
    public void AppendBoundingObjectRule(AecBoundingObjectRule
    rule);
    public void AppendBoundingOpeningRule(AecBoundingOpeningRule
     rule);
    public void SetSpaceRule(AecSpaceRule rule);
  }
}
```

Implementace pravidel odsazení

Po vytvoření nové třídy standardu se musí implementovat pravidla. Kód lze nyní zkompilovat a sestavení lze úspěšně zavést jako standard výpočtu plochy do aplikace

AutoCAD Architecture a použít na objekty prostoru ve výkresu. Nebudou se však vytvářet žádná odsazení, protože zatím nebyla nastavena žádná pravidla.

Jsou 4 různé typy pravidel odsazení, které lze kombinovat za účelem definování standardu výpočtu plochy. Pravidlo je možné aplikovat na jeden nebo více typů odsazení (čisté, využitelné a hrubé) v implementaci *AecSpaceOffsetStandard.InitRules()*. Pro každý typ pravidla existuje základní třída, kterou potřebuje implementace vlastního pravidla pro odvození. Všechny tyto základní třídy se odvozují z jedné společné abstraktní základní třídy, takže se doporučuje nejdříve danou třídu prohlédnout.

Abstraktní základní třída AecSpaceOffsetBaseRule

Veřejná abstraktní základní třída *AecSpaceOffsetBaseRule* je členem názvového prostoru *Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager* a základní třídou pro všechny třídy pravidel.

Zneplatnění metody AecSpaceOffsetBaseRule.RegisterType(System.Type type)

Jedinou metodou, kterou implementuje základní třída *AecSpaceOffsetBaseRule*, je: *void RegisterType(System.Type type)*. Tato metoda definuje funkce, které jsou požadované pro všechny specifické typy pravidel. Tato metoda slouží k registraci typů objektu, pro které musí aplikace AutoCAD Architecture volat určitou implementaci pravidla. V následujících částech jsou uvedeny příklady použití této metody. Jestliže se implementace pravidla musí volat pro všechny typy objektů, není potřeba volat metodu *RegisterType* pro všechny z nich. Místo toho lze provést jediné volání do *RegisterType(Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager.kAllTypes)*.

Reference: AecSpaceOffsetBaseRule Class

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
  public abstract class AecSpaceOffsetBaseRule
  {
    protected AecSpaceOffsetBaseRule();
    protected void RegisterType(Type type);
  }
}
```

Implementace specifických pravidel odsazení

Společná pro všechna pravidla je veřejná abstraktní metoda *Použít*, kde typ vrácení a argumenty jsou specifické pro typ pravidla, které je potřeba implementovat podle každé

nové třídy pravidel. Následující části popisují základní třídu každého typu pravidla a uvádějí jeden příklad pro implementaci takového pravidla.

Pravidlo prostoru (SpaceOffsetRulesManager.AecSpaceRule Base Class)

Pravidlo prostoru se aplikuje na celý prostor na rozdíl od všech ostatních typů pravidel, které jsou více specifické. Pravidla prostoru jsou jediným typem pravidel odsazení, který lze registrovat jednou pro každý standard (jednou pro každý typ odsazení – čisté, využitelné a hrubé).

Implementace pravidla prostoru

Chcete-li implementovat pravidlo prostoru, musíte přidat novou třídu, která je odvozená ze základní třídy *SpaceOffsetRulesManager.AecSpaceRule*. Nová třída musí implementovat rozhraní *Použít* základní třídy. Není nutné volat metodu *AecSpaceOffsetRuleBase.RegisterType()* základní třídy, protože ta vždy platí pro objekty prostoru. Metoda *Použít*, kterou musí implementovat každé pravidlo, má pro třídu *AecSpaceRule* tuto syntaxi:

```
public abstract bool Apply(Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.Obje
ctId idSpace);)
```

Vrácená logická hodnota určuje, zda má prostor platnou hranici odsazení. Pokud je tomu tak, lze ji použít k deaktivaci všech hranic určitého typu odsazení. Následující příklady ukazují rámec pro novou třídu pravidla prostoru:

```
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
  public class SpaceRule: AecSpaceRule
   {
    public SpaceRule()
    {
    }
    public override bool Apply(ObjectId idSpace)
    {
    // vrátí hodnotu ne pro vypnutí hranice
    }
  }
}
```

Vzorové pravidlo prostoru NullSpace

Obvyklý případ použití je ten, kdy standard výpočtu plochy zahrnuje pouze čisté a hrubé odsazení, ale žádné využitelné odsazení. Toho lze dosáhnout implementací pravidla prostoru odvozeného z *AecSpaceRule*, které vždy vrací hodnotu Ne v implementaci metody *Použít*. Registrujte jednu instanci daného pravidla do využitelného odsazení v implementaci standardů *AecSpaceOffsetStandard.InitRules()*.

Složitější pravidlo prostoru může definovat, že všechny prostory s plochou menší než je určitá předem definovaná hodnota nepřispívají do určitého typu odsazení. Následující příklad ukazuje pravidlo prostoru, které je součástí vzorového projektu a které učiní všechny prostory neplatnými. Použije se v rámci vzorového standardu k vypnutí využitelné hranice:

```
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
  public class NullSpace: AecSpaceRule
  {
    public SpaceRuleNet()
    {
    }
    public override bool Apply(ObjectId idSpace)
    {
    return false;
    }
  }
}
```

Reference: AecSpaceRule Class

Následující seznam uvádí všechny členy základní třídy *AecSpaceRule*:

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
  public abstract class AecSpaceRule : AecSpaceOffsetBaseRule
  {
    public AecSpaceRule();
    public abstract bool Apply(
      Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idSpace,
      Autodesk.Aec.Modeler.Body body);
  }
}
```

Pravidlo hraničního objektu (SpaceOffsetRulesManager.AecBoundingObjectRule Base Class)

Pravidla hraničního objektu umožňují, aby objekty, které jsou hraniční pro základní profil prostoru, například konstrukční prvky, byly označeny jako nehraniční tak, aby nebyly zpracovány v průběhu vytváření profilu odsazení. Každý standard může pro každý typ odsazení hranice definovat a aplikovat více pravidel hraničního objektu.

Implementace pravidla hraničního objektu

Chcete-li provést implementaci vlastního pravidla hraničního objektu, musíte přidat novou třídu, která je odvozena ze základní třídy *SpaceOffsetRulesManager.AecBoundingObjectRule*. Nová třída musí implementovat rozhraní základní třídy *Použít* a registrovat se pro typy objektů, které by měla volat v konstruktoru voláním základní metody *AecSpaceOffsetRuleBase.RegisterType()*. Metoda *Použít* tohoto typu pravidla má následující syntaxi:

```
public abstract bool Apply(Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.Obje
ctId idSpace,
Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idObject);
```

První argument je aktuální prostor, pro který se má vypočítat profil hranice odsazení. Druhý argument *idObject* je ID objektu, který ohraničuje prostor. V rámci metody *Použít* lze nyní otevřít prostorový objekt i hraniční objekt a dotazovat se na určité vlastnosti za účelem rozhodnutí, zda by měl tento objekt přispívat do generovaného profilu. Jestliže metoda vrátí hodnotu Ne, hranice objektu se odeberou z profilu odsazení. To znamená, že objekt již nadále nebude zvažován při aplikování pravidel odsazení. Následující příklad ukazuje rámec pro nové pravidlo prostoru nazvané *BoundingObjectRuleGross*:

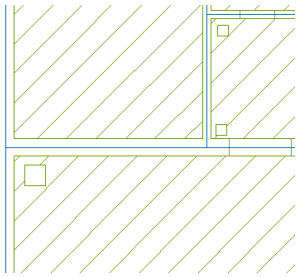
```
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
  public class BoundingObjectRuleBasic: AecBoundingObjectRule
  {
    public BoundingObjectRuleGross()
    {
      RegisterType(typeof(kAllTypes));
    }
    public override bool Apply(ObjectId idSpace, ObjectId idObject)
    {
      //vrátí hodnotu ne za účelem označení objektu jako nepřispí
      vajícího
    }
  }
}
```

Vzorové pravidlo hraničního objektu BoundingObjectRuleGross

Následující příklad ukazuje implementaci pravidla hraničního objektu použitého pro hrubý profil vzorového projektu. Toto pravidlo odebere všechny segmenty z profilu, které jsou ohraničeny konstrukčním prvkem. Toto je obvyklý případ pro definování hrubé plochy prostoru, kde konstrukční prvky nejsou brány v úvahu ani tehdy, jsou-li ohraničující pro základní profil prostoru.

```
public class BoundingObjectRuleGross : AecBoundingObjectRule
{
  public BoundingObjectRuleGross()
  {
    RegisterType(typeof(kAllTypes));
  }
  public override bool Apply(ObjectId idSpace, ObjectId idObject)
  {
    bool result=true;
    Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.Database db =idObject.Data
    base;
    using (Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.Transaction transa
    ction =db.TransactionManager.StartTransaction())
    {
      Member member = transaction.GetObject(idObject, OpenMode.Fo
      rRead) as Member;
      if ( member == null )
      {
        MemberType memType = member.MemberType;
        if ( memType == MemberType.Column )
        {
        result = false;
        }
      }
    transaction.Commit();
    }
    return result;
  }
}
```

Obrázek dole uvádí příklad použití tohoto pravidla, kdy čistá hranice (zelená) zahrnuje sloupky a hrubá hranice (modrá) je ignoruje



Reference: AecBoundingObjectRule Class

Následující seznam uvádí všechny členy základní třídy *AecBoundingObjectRule*:

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
  public abstract class AecBoundingObjectRule : AecSpaceOffsetBa
  seRule
  {
    public AecBoundingObjectRule();
    public abstract bool Apply(
      Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idSpace,
      Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idObject);
  }
}
```

Pravidlo ohraničující přilehlosti (SpaceOffsetRulesManager.AecBoundingAdjacencyRule Base Class)

Pravidla ohraničující přilehlosti definují odsazení pro segmenty základního profilu prostoru v závislosti na prostoru, který je přilehlý k tomuto segmentu. Obvyklý případ použití pro profily hrubého odsazení je ten, kdy pravidla ohraničující přilehlosti definují, že hranice by měla být odsazena ke středu hraničního objektu na vnitřních stěnách a k vnějšku hraničního objektu na vnějších stěnách.

Implementace pravidla ohraničující přilehlosti

Chcete-li implementovat pravidlo ohraničující přilehlosti, musíte přidat novou třídu, která je odvozena z *SpaceOffsetRulesManager.AecBoundingAdjacencyRule*. Stejně jako v případě dříve popisovaných typů odsazení musí nová třída implementovat rozhraní *Použít* této základní třídy a musí se registrovat pro typy objektů, které by se měly volat v konstruktoru

voláním základní metody *AecSpaceOffsetRuleBase.RegisterType()*. Metoda *Použít*, kterou každé pravidlo potřebuje implementovat, má následující podobu v *AecBoundingAdjacencyRule*:

```
public abstract bool Apply(Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.Obje
ctId idSpace,
Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idObject,
Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idAdjSpace);
```

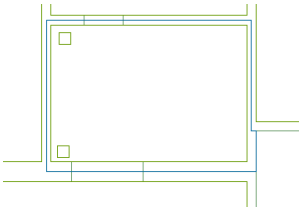
První argument *ObjectId* je aktuální prostor, pro který se vypočítat hranice odsazení. Druhý *ObjectId* je hraniční objekt mezi prostorem z prvního argumentu a přilehlým prostorem. Třetí argument je *ObjectId* přilehlého prostoru. Pokud není žádný přilehlý prostor, což je případ vnějších stěn, hodnota tohoto argumentu bude *ObjectId.Null*. Následující příklad ukazuje rámec pro nové pravidlo prostoru nazvané *BoundingAdjacencyRuleGross*:

```
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
  public class BoundingAdjacencyRuleGross : AecBoundingAdjacency
  Rule
  {
    public BoundingAdjacencyRuleGross()
    {
    }
    public override AecSpaceOffsetInfo Apply(ObjectId idSpace,
    ObjectId idObject, ObjectId idAdjSpace)
    {
      //
    }
  }
}
```

Vzorové pravidlo ohraničující přilehlosti BoundingAdjacencyRuleGross

Následující příklad ukazuje implementaci pravidla ohraničující přilehlosti, které se používá ve vzorovém projektu. Definuje odsazení do středu hraničního objektu pro 2 prostory na vnitřních stěnách a odsazení na vnější část stěny, pokud neexistuje žádný přilehlý prostor.

```
public class BoundingAdjacencyRuleGross : AecBoundingAdjacencyRule
{
  public BoundingAdjacencyRuleGross()
  {
  }
  public override AecSpaceOffsetInfo Apply(ObjectId idSpace,
  ObjectId idObject, ObjectId idAdjSpace)
  {
    if (idAdjSpace.IsNull)
    {
      // Jestliže neexistuje žádný přilehlý prostor (vnější stěna),
       ponechá se odsazení 'Protější'
       return new AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Opposite);
    }
    else
    {
      // Jestliže existuje přilehlý prostor (vnitřní stěna), její
       střed
      return new AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Center);
    }
  }
}
```



Reference: AecBoundingAdjacencyRule Class

Následující seznam uvádí všechny členy základní třídy *AecBoundingAdjacencyRule*:

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
  public abstract class AecBoundingAdjacencyRule : AecSpaceOffse
  tBaseRule
   {
    public AecBoundingAdjacencyRule();
    public abstract AecSpaceOffsetInfo Apply(
      Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idSpace,
      Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idObject,
      Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idAdjSpace);
  }
}
```

Hraniční otvory (SpaceOffsetRulesManager.AecBoundingOpeningRule Base Class)

Pravidlo hraničního otvoru slouží k definování odsazení v otvorech ve stěnách, které ohraničují prostor, například dveře a okna. Příklad: čisté odsazení profilu nelze definovat odsazením profilu pouze z hraničních stěn. Obvykle je i stěna vyříznuta ve dveřích a oknech. Tento typ pravidla slouží k popisu této situace v profilu odsazení podle standardu výpočtu plochy.

Implementace pravidla hraničního otvoru

Chcete-li implementovat pravidlo hraničního otvoru, musíte přidat novou třídu, která je odvozena z *SpaceOffsetRulesManager.AecBoundingOpeningRule*. Nová třída musí implementovat jedno nebo více rozhraní základní třídy *Použít* a registrovat se pro typy objektů, které by se měly volat v konstruktoru voláním základní metody *AecSpaceOffsetRuleBase.RegisterType*. Všimněte si, že toto pravidlo lze aplikovat pouze na následující třídy:

- Otvory
- Dveře
- Okna
- Sestavy dveří a oken

Registrace tohoto pravidla pro jiné typy objektů nebude dávat žádné výsledky. Metoda *Použít* dané třídy, kterou musí každé pravidlo implementovat, má následující syntaxi *AecBoundingOpeningRule*:

```
public abstract AecSpaceOffsetOpeningInfo*
Apply(Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idSpace,
Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idAdjSpace,
Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idObject,
Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idOpening);
```

První argument *ObjectId* je aktuální prostor, pro který se má vypočítat hranice odsazení. Druhý argument je *ObjectId* přilehlého prostoru. Pokud není žádný přilehlý prostor, což je případ vnějších stěn, hodnota tohoto argumentu bude *ObjectId.Null*. Třetí argument je *ObjectId* objektu, kam je ukotven otvor, což je obvykle stěna, která ohraničuje prostor a je vlastníkem otvoru. Čtvrtý parametr je *ObjectId* zkoumaného. Následující příklad ukazuje rámec pro nové pravidlo otvoru nazvané *BoundingOpeningRuleNet*:

```
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
  public class BoundingOpeningRuleNet : AecBoundingOpeningRule
  {
    public BoundingOpeningRuleNet ()
    {
      RegisterType(typeof(Door));
    }
    public override AecSpaceOffsetInfo* Apply(ObjectId idSpace,
    ObjectId idAdjSpace, ObjectId idObject, ObjectId idOpening)
    {
    }
  }
}
```

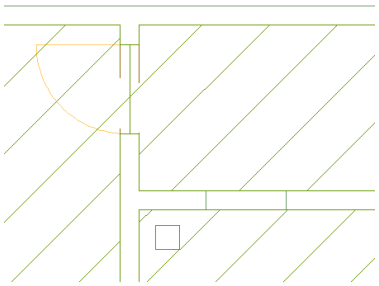
Vzorové pravidlo hraničního otvoru BoundingOpeningRuleNet

Následující příklad ukazuje pravidlo jednoduchého hraničního otvoru, kde je definováno odsazení pro dveře. Aby bylo jisté, že se pravidlo nebude aplikovat na okna, registruje se pouze pro objekt Dveře, aby je aplikace AutoCAD Architecture nevolala pro žádné jiné

otvory. Toto pravidlo je použito ve vzorovém projektu *AecSpaceOffsetStandardSample*. Odsazení je definováno tak, aby směřovalo dovnitř dveřního panelu.

```
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
  public class BoundingOpeningRuleNet : AecBoundingOpeningRule
   {
    public BoundingOpeningRuleNet()
    {
    RegisterType(typeof(Door));
    }
    public override AecSpaceOffsetOpeningInfo* Apply(ObjectId
    idSpace, ObjectId idAdjSpace, ObjectId idObject, ObjectId
    idOpening)
    {
      return new AecSpaceOffsetOpeningInfo(AecSpaceOffsetOpening
      Type.PanelAdjacent);
    }
    return new AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.NoChange);
    }
  }
}
```

Čistá hranice a čisté šrafování jsou odsazeny do středu dveří, nejsou však odsazeny v otvoru stěny.



Reference: AecBoundingOpeningRule Class

Následující seznam uvádí všechny členy základní třídy *AecBoundingOpeningRule*:

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
  public abstract class AecBoundingOpeningRule : AecSpaceOffsetBa
  seRule
  {
  public AecBoundingOpeningRule();
    public AecSpaceOffsetOpeningInfo* Apply(
      Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idSpace,
      Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idAdjSpace,
      Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idObject,
      Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idOpening
      );
  }
}
```

Třída AecSpaceOffsetInfo

Třída *AecSpaceOffsetInfo* slouží k popisu odsazení jako výsledku aplikování pravidla ohraničující přilehlosti. Vrací se implementací metod *Použít* dané třídy, které aplikace AutoCAD Architecture volá, když software potřebuje vypočítat odsazení hranice prostoru podle standardu, kam je toto pravidlo přiřazeno.

Definuje se odsazení se 2 vlastnostmi, s typem a hodnotou. Typ definuje, kam se má odsazení zarovnat na ohraničující objekt, například na přilehlou plochu stěny. Hodnota definuje dodatečnou vzdálenost odsazení od zarovnání, kde kladný směr je od zkoumaného prostoru. Je možné například definovat odsazení, které je zarovnáno na střed stěny, které je potom odsazeno o další 1" proti protější stěně.

Reference: AecSpaceOffsetInfo Class

Následující seznam uvádí všechny členy základní třídy *AecSpaceOffsetInfo*:

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
   public class AecSpaceOffsetInfo
  {
    public static AecSpaceOffsetInfo kNoChange;
    public static AecSpaceOffsetInfo kOffsetToAdjacent;
    public static AecSpaceOffsetInfo kOffsetToCenter;
    public static AecSpaceOffsetInfo kOffsetToOpposite;
    public AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType type);
    public AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType type, double va
    lue);
    public AecSpaceOffsetType OffsetType { get; set; }
    public double OffsetValue { get; set; }
    }
  }
}
```

Typ výčtu *Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager.AecSpaceOffsetType* může být jedna z následujících hodnot:

Hodnota	Popis
Přilehlé	Definuje odsazení dovnitř hraničního objektu (obvykle se nerovná vůbec žádnému odsazení)
Střed	Definuje odsazení do středu hraničního objektu
Opposite	Definuje odsazení na protější stěnu hraničního objektu
NoChange	Nezmění žádná již aplikovaná odsazení

AecSpaceOffsetOpeningInfo Class

Třída *AecSpaceOffsetOpeningInfo* slouží k popisu odsazení jako výsledku aplikování pravidla hraničního otvoru. Vrací se implementací metod *Použít* dané třídy, které aplikace AutoCAD Architecture volá, když software potřebuje vypočítat odsazení hranice prostoru podle standardu, kam je toto pravidlo přiřazeno.

Definuje se odsazení se dvěma vlastnostmi, s typem a hodnotou. Typ definuje, kam se má odsazení zarovnat na hraniční objekt, například na přilehlou plochu stěny nebo na střed dveřního panelu. Hodnota definuje dodatečnou vzdálenost odsazení od zarovnání, kde kladný směr je od zkoumaného prostoru. Je možné například definovat odsazení, které je zarovnáno na přilehlý rám, které je potom odsazeno o další 1" proti protější stěně.

Reference: AecSpaceOffsetOpeningInfo Class

Následující seznam představuje seznam všech členů základní třídy *AecSpaceOffsetOpeningInfo*:

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
   public class AecSpaceOffsetOpeningInfo
  {
    public AecSpaceOffsetOpeningInfo(AecSpaceOffsetOpeningType
    type);
    public AecSpaceOffsetOpeningInfo(AecSpaceOffsetOpeningType
    type, double value);
    public AecSpaceOffsetOpeningType OffsetType { get; set; }
    public double OffsetValue { get; set; }
    }
  }
}
```

Typ výčtu *Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager.AecSpaceOffsetOpeningType* může být jedna z následujících hodnot:

Hodnota	Popis
PřilehláStěna	Definuje odsazení dovnitř hraničního objektu (obvykle se nerovná vůbec žádnému odsazení)
StředStěny	Definuje odsazení do středu hraničního objektu
ProtějšíStěna	Definuje odsazení na protější stěnu hraničního objektu
PřilehlýRám	Definuje odsazení dovnitř rámu hraničního otvoru
StředRámu	Definuje odsazení do středu rámu hraničního otvoru

Hodnota	Popis
ProtějšíRám	Definuje odsazení k protější straně rámu hraničního otvoru
PřilehlýPanel	Definuje odsazení dovnitř panelu hraničního otvoru
StředPanelu	Definuje odsazení do středu panelu hraničního otvoru
ProtějšíPanel	Definuje odsazení k protější straně panelu hraničního otvoru
VlastníkOtvoru	Definuje takové odsazení, které je odsazením pro hraniční objekt vlastnící otvor. Nepoužijí se žádná další definovaná pravidla.
ZákladníKřivkaOtvoru	Definuje odsazení, které se má zarovnat na základní křivku hraničního otvoru
NeníPoužitelné	Nedefinuje žádné odsazení. Dále se použijí další definovaná pravidla až do stavu dokončení definování odsazení.

POZNÁMKA Sestavy dveří a oken v současnosti nepodporují možnosti Rám a Panel, které se převedou na možnost ZákladníKřivkaOtvoru.

Použití nového standardu

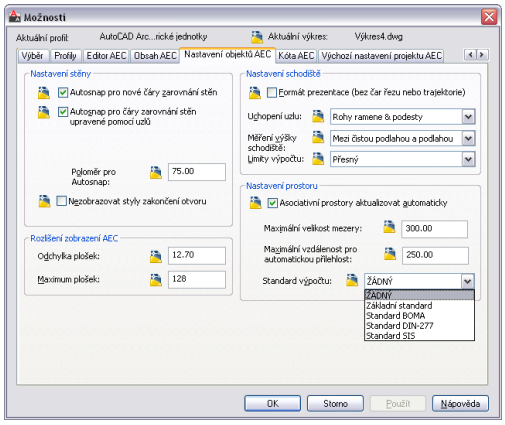
Instalace

Když jsou implementována požadovaná pravidla a sestava doplňku plug-in byla úspěšně sestavena, je nutné otestovat výsledky v aplikaci AutoCAD Architecture. Aby bylo možné aplikovat nový standard, musí se zkopírovat nebo přemístit do podsložky doplňků plug-in standardů výpočtu plochy aplikace AutoCAD Architecture ve složce *\\Program Files\AutoCAD Architecture 2011\Space Calculation Standards*, kde se nacházejí také předem definované standardy dodané spolu se softwarem. Všimněte si, že pokud zkopírujete sestavu do složky doplňků plug-in v průběhu chodu aplikace AutoCAD Architecture, bude nutné ji restartovat, aby se standard zavedl.

Aplikace

Když spustíte aplikaci AutoCAD Architecture po zkopírování nového doplňku plug-in standardu do složky, která je specifikována výše, software automaticky najde a zavede standard společně se všemi ostatními standardy, které se nacházejí ve stejné složce. Je-li standard správně implementován, objeví se pod svým názvem a je možné jej vybrat a aplikovat na aktuální výkres.

1. Spusťte aplikaci AutoCAD Architecture.
2. Klepněte na položku ➤ Možnosti.
3. Klepněte na kartu Možnosti objektu AEC.
4. V části Standardy výpočtu vyberte svůj standard.



Rozšířené: Používání klasifikací ve standardech výpočtu plochy

Běžným způsobem implementování standardu je definování odsazení mezi prostory v závislosti na jejich klasifikacích. Přestože to lze provést pomocí rozhraní API standardu výpočtu plochy, které je popsáno v předchozích částech, a pomocí dostupného rozhraní .NET API v aplikaci AutoCAD Architecture, třída *Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager.AecSpaceOffsetClassification* poskytuje některé funkce, které usnadňují práci s klasifikacemi pro účely výpočtů odsazení.

Definice klasifikací ve zdrojové sestavě

Názvy klasifikací se zobrazují uživateli v aplikaci AutoCAD Architecture, měly by se proto lokalizovat. Rozhraní API, které má používat klasifikace v rámci výpočtů plochy, toto respektuje při používání zdrojů za účelem definování názvů klasifikace sady klasifikací daného standardu. Protože můžete aplikovat a používat klasifikace ve vlastním standardu výpočtu plochy, musíte je definovat ve zdrojovém souboru, který je nutno přidat do existujícího projektu (alernativně byste mohli vytvořit pouze zdrojovou sestavu, na kterou se odkazuje). Informace o vytváření zdrojů řetězců najdete v nápovědě pro vývojové prostředí nebo Online knihovnu MSDN. Předpokládá se, že čtenář tohoto dodatku je schopen vytvořit a sestavit projekt, který obsahuje lokalizované řetězce. V rámci tohoto příkladu se předpokládá, že zdrojový soubor, který implementuje jednu tabulku řetězců, definuje následující globální/lokální páry řetězců:

Název	Hodnota
Kancelář	Plocha kanceláře
Exteriér	Čelní fasáda

Přidání podpory klasifikace do standardu

Jestliže chcete, aby váš standard pracoval s klasifikacemi, musíte přidat objekt typu *AecSpaceOffsetClassification* do standardu poté, co vytvoříte zdrojovou sadu pro názvy klasifikace. Tato třída bude pracovat se všemi fukcemi, které se týkají klasifikací pro standard a v rámci implementace pravidla.

Inicializace databáze s klasifikacemi

Následující příklad ukazuje nutné kroky pro dosazení definic klasifikací do výkresu, na který se aplikuje standard. Toto se musí provést v rámci metody třídy virtuální báze *AecSpaceOffsetStandard.InitDatabase* standardu, protože klasifikace se musí přidat do každého nového výkresu, který používá tento standard. Následující příklad ukazuje způsob

vytvoření nového objektu *AecSpaceOffsetClassification* a jeho inicializace do aktuálně aktivní databáze:

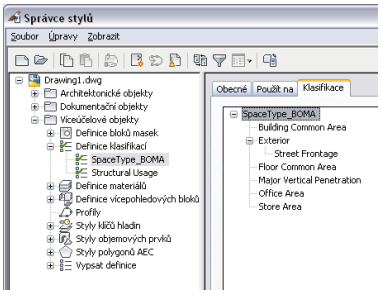
```
namespace AecSpaceOffsetStandardISA
{
  public class AecSpaceOffsetStandardISA: AecSpaceOffsetStandard
  {
    public AecSpaceOffsetClassification classification
    public AecSpaceOffsetStandardISA()
    {
    }
    protected override void InitDatabase(Database database)
    {
      classification = new AecSpaceOffsetClassification();
      classification.Init(
        database,
        Assembly.GetExecutingAssembly(),
        new CultureInfo(SystemObjects.DynamicLinker.ProductLcid,
         true);
        "AecSpaceOffsetStandardISA.AecSpaceOffsetStandardISACla
        ssifications",
        "Classification Name"
         );
    }
  }
}
```

Metoda *AecSpaceOffsetClassification.Init* se definuje jako:

```
public void Init(Database database, Assembly assembly, CultureInfo
 culture, string
resBaseName, string classificationSetName)
```

První 3 argumenty jsou obvykle ve všech případech stejné. První je databáze, kam je potřeba aplikovat klasifikaci. Druhý argument je aktuální sestava, která implementuje doplněk plug-in standardu. Třetí argument je lokalizace, pro kterou se mají klasifikace nastavit (například se použije aktuální nastavení aplikace AutoCAD Architecture, což je doporučený postup). Čtvrtým argumentem je název tabulky řetězců v rámci zdrojů sestavy. Poslední argument definuje název pro sadu klasifikací nastavený v aplikaci AutoCAD Architecture. Ten by měl být rovněž lokalizován, protože je viditelný uživateli. Tato část se však zaměřuje pouze na práci s klasifikací. Když se standard spustí se správně nastavenou sadou zdrojového souboru, výkres by měl nyní obsahovat definice klasifikací, které se vztahují pouze na prostory, které mají názvy definovány v tabulce řetězců zdroje v průběhu přiřazení standardu do výkresu.

Klasifikace BOMA vložená do výkresu



Používání klasifikací v implementaci pravidla

Po přidání klasifikací do aktuální databáze je chcete používat v rámci doplňků plug-in standardu výpočtu plochy. V principu jste schopni určit klasifikaci z prostoru, který je předán do pravidla s existujícím rozhraním AutoCAD Architecture .NET API. To by však bylo složité, obzvláště proto, že vždy musíte používat globální název klasifikací v rámci svých pravidel, aby bylo možné pracovat se všemi lokalizacemi zobrazovaných názvů klasifikací. Třída *AecSpaceOffsetClassification* proto poskytuje funkce pro zjednodušení této situace.

Přečtení globálního názvu klasifikace z objektu prostoru

Třída *AecSpaceOffsetClassification* má metodu pro získání globálního názvu klasifikace z objektu prostoru, aby bylo možné provést porovnání s názvy, které definuje tabulka zdrojových řetězců za účelem rozhodnutí, jak odsadit hranice. Metodou je veřejný řetězec *GetClassificationName(Object Id objId)*. Následující příklad ukazuje pravidlo ohraničující přilehlosti, které používá klasifikace popsané v tabulce výše. Protože pravidlo potřebuje mít možnost přístupu do objektu *AecSpaceOffsetClassification* standardu, standard se předá prostřednictvím konstruktoru a přiřadí se k členu pravidla. To znamená, že budete

muset vytvořit pravidlo v implementaci *InitRules()* daného standardu s „touto“ referencí do aktuálního standardu.

```
public class BoundingAdjacencyRuleGross : AecBoundingAdjacencyRule
{
  private AecSpaceOffsetStandardISA standard;
  public BoundingAdjacencyRuleGross(AecSpaceOffsetStandardISA
  standardISA)
  {
    standard = standardISA;
  }
  public override AecSpaceOffsetInfo Apply(ObjectId idSpace,
  ObjectId idObject, ObjectId idAdjSpace)
  {
    String classificationNameThis = "";
    String classificationNameAdjacent = "";
    if (!idSpace.IsNull)
    {
      classificationNameThis = standard.Classification.GetClassi
      ficationName(idSpace);
    }
    if (!idAdjSpace.IsNull)
    {
      classificationNameAdjacent = standard.Classification.GetCl
      assificationName(idAdjSpace);
    }
    if (idAdjSpace.IsNull || classificationNameAdjacent =="Exteri
    or")
    {
      return new AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Opposite);
    }
    if (!idAdjSpace.IsNull && classificationNameThis == "Exterior")
    {
      return new AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Adjacent);
    }
    if (classificationNameThis == "Office")
    {
      return new AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Adjacent);
    }
    // pro zbývající
    return new AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Center);
  }
}
```

Reference: AecSpaceOffsetClassification Class

Následující seznam uvádí všechny členy základní třídy *AecSpaceOffsetClassification*:

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
   public class AecSpaceOffsetClassification
  {
    public AecSpaceOffsetClassification();
    public ObjectId ClassificationDefinitionID { get; }
    public string GetClassificationName(ObjectId objId);
    public void Init(Database database, Assembly assembly, Cultu
    reInfo culture, string resBaseName, string classificationSe
    tName);
  }
}
```

Řezy

40

Řez představuje model budovy, který má podobu svislého řezu budovou, a slouží k zobrazení detailů interiéru. Můžete vytvořit objekty dvourozměrných (2D) nebo třírozměrných (3D) řezů nebo zobrazení živého řezu modelu. Můžete určit rozměr a tvar řezu, který generujete a přiřadit materiály řezu pro optimální vizuální reprezentaci objektů v řezu. Objekty řezů zůstávají spojeny s modelem budovy, který jste použili k jejich vytvoření, pokud řez nerozložíte. Vlivem tohoto spojení mezi řezem a modelem budovy se mohou všechny změny na modelu budovy projevit také v řezu.

Řezy

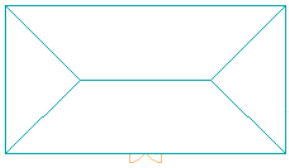
Řez představuje model budovy, který má podobu svislého řezu budovou, a slouží k zobrazení detailů interiéru. Můžete vytvořit objekty dvourozměrných (2D) nebo třírozměrných (3D) řezů nebo zobrazení živého řezu modelu. Můžete určit rozměr a tvar řezu, který generujete a přiřadit materiály řezu pro optimální vizuální reprezentaci objektů v řezu. Objekty řezů zůstávají spojeny s modelem budovy, který jste použili k jejich vytvoření, pokud řez nerozložíte. Vlivem tohoto spojení mezi řezem a modelem budovy se mohou všechny změny na modelu budovy projevit také v řezu.

Značky a linie řezu

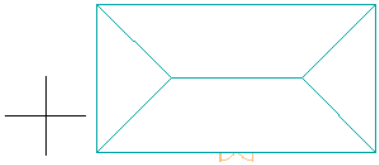
Linie řezu definuje rozsahy řezu, který extrahujete z modelu budovy. Linie řezů mohou být přímé nebo lomené. Můžete také stanovit délku a výšku plochy, definovanou linií řezu. Značky řezů, které typicky obsahují písmeno nebo číslo a označují směr řezu, se objevují na každém konci linie řezu.

Po nakreslení linie řezu můžete vytvořit objekt řezu nebo zobrazení živého řezu z linie.

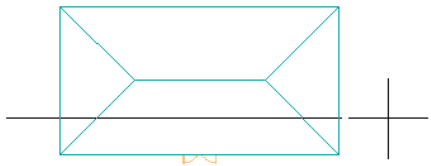
Vytváření řezu



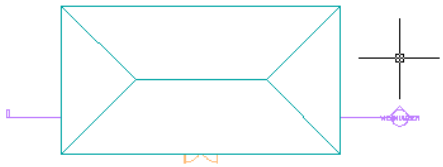
existující půdorys budovy



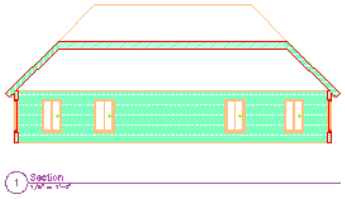
zadat první bod linie řezu



zadat další bod linie řezu



zadat stranu šipky



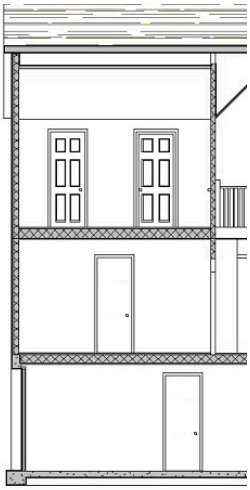
výsledek

2D řezy

2D řezy jsou vytvářeny rozřezáním řady objektů linií řezu a z nich pak vytvořením objektu 2D řezu. Objekt řezu se nakreslí bez skrytých a překrývajících přímek. 2D řez můžete upravovat změnou jeho vlastností zobrazení objektu nebo jeho vlastností stylu zobrazení. Styl 2D řezu vám umožní přidat zobrazení komponent do reprezentace zobrazení řezu a

vytvořit pravidla, která přiřazují různé součásti řezu různým komponentám zobrazení. Můžete určit viditelnost, hladinu, barvu, typ čáry, tloušťku čáry a měřítko typu čáry každé komponenty. Můžete také zvolit zda materiály, jako šrafy cihly nebo betonu, jsou použity k zobrazení jednotlivých komponent objektu řezu nebo stylu 2D řezu. Dále můžete použít příkazy pro úpravu skici k přiřazení jednotlivých čar v 2D řezu různým komponentám zobrazení a sloučení do 2D řezu. Můžete kótovat 2D řezy.

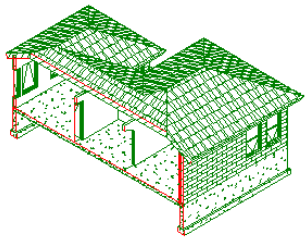
2D řez s detailem povrchu a šrafování sloučeného půdorysu



3D řezy

3D řezy jsou vytvářeny rozřezáním řady objektů linií řezu a z nich pak vytvořením 3D objektu izometrického řezu. 3D řezy nepoužívají styly. Avšak můžete určit zobrazení úseků v rámci 3D řezů. Použitím příkazu Průmět se skrytím hran můžete vytvořit 2D průměty se skrytím hran jakéhokoliv zobrazení 3D řezu, které můžete rozložit a upravit nebo šrafovat. Další informace o použití tohoto příkazu, viz Vytvoření průmětu se skrytím hran na straně 3297

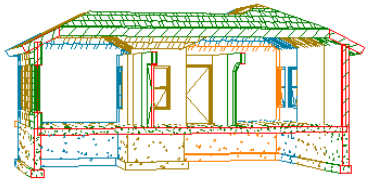
3D řez v 3D zobrazení



Úseky řezu

Objekt 2D nebo 3D řezu může mít řadu úseků, rozdělujících objekt řezu. Tato funkce je užitečná, když chcete vytvořit zobrazení objektu, ve kterém součásti, které jsou blíže k divákovi, jsou nakresleny tmavšími a silnějšími čarami a součásti, které jsou dále, jsou nakresleny světleji.

3D řez s úseky a přiřazenými barvami v perspektivním zobrazení



Zobrazení živého řezu

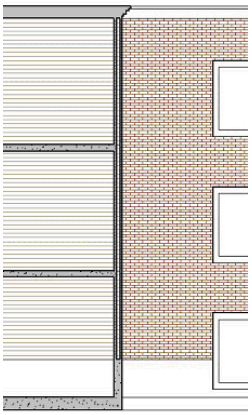
Zobrazení živého řezu je speciální zobrazení 3D řezu, kde objekty, které jsou v řezu, nejsou převedeny na objekt 3D řezu. Místo toho jsou existující objekty modelu zobrazeny jako 3D řez. Části objektů v rámci hraničního obdélníka linie řezu si udrží jejich individuální komponenty zobrazení, zatím co části objektů vně linie řezu mohou být volitelně zobrazeny nebo skryty. K určení vzhledu částí objektu vně linie řezu musíte přiřadit rozřezaným objektům materiál. Když rendrujete živý řez, můžete například zobrazit vnější část jako polotransparentní doplněk.

Další informace najdete v části Vytváření a úprava zobrazení živého řezu na straně 3192.

Materiály v řezech

V AutoCAD Architecture můžete přiřadit materiály různým komponentám objektu. Tyto materiály se zobrazí, když vytváříte zobrazení objektu 2D nebo 3D řezu nebo živého řezu. Materiály mají specifická nastavení pro řezy, jako např. nastavení šrafování 2D řezu a hranice v řezu pro zobrazení živého řezu. U objektu 2D nebo 3D řezu můžete určit, zda se mají použít vlastnosti zobrazení materiálů nebo vlastnosti zobrazení objektu řezu.

2D řezy s různým šrafováním povrchu

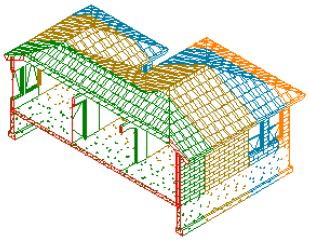


Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje velký počet předefinovaných materiálů pro všechny společné účely projektu. Tyto předdefinované materiály můžete použít nebo je můžete upravit do vašich speciálních projektů. Můžete také vytvořit vaše vlastní nové materiály. Další informace najdete v části O komponentách zobrazení 2D a 3D řezů a materiálech na straně 3220.

Úseky v stylech 2D řezů a materiálech

Když vytváříte úseky ve vašem stylu, obvykle chcete, aby objekty v nich byly vizuálně odlišné od ostatních úseků. Když přiřazujete materiály objektům, můžete nastavit styl 2D řezu tak, aby užil vzor šrafování z materiálu, ale použil barvu a typ čáry z vlastností zobrazení úseku.

3D řezy s úseky a přiřazenými barvami v 3D zobrazení



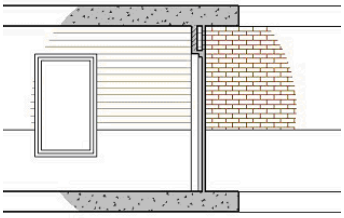
Další informace najdete v části Použití vlastností úseků a materiálů v stylech 2D řezů na straně 3227.

Hranice materiálů v 2D řezech

Hranice materiálů vám umožní odstranit nebo omezit části 2D řezu nebo pohledu. Například byste mohl udělat následující:

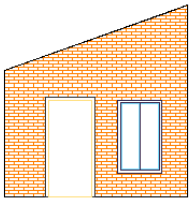
- Omezit množství šrafování k vytvoření čistší projektové dokumentace.
- Zvýraznit oblast v pohledu nebo řezu.

  2D řez se zvýrazněným detailem oblasti šrafování



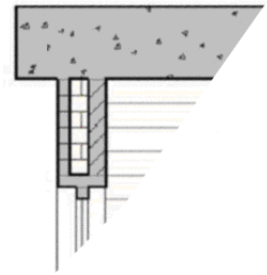
- Zamaskovat část řezu tak, aby mohl být nakreslen větší detail.

  2D řez se zamaskovaným šrafováním



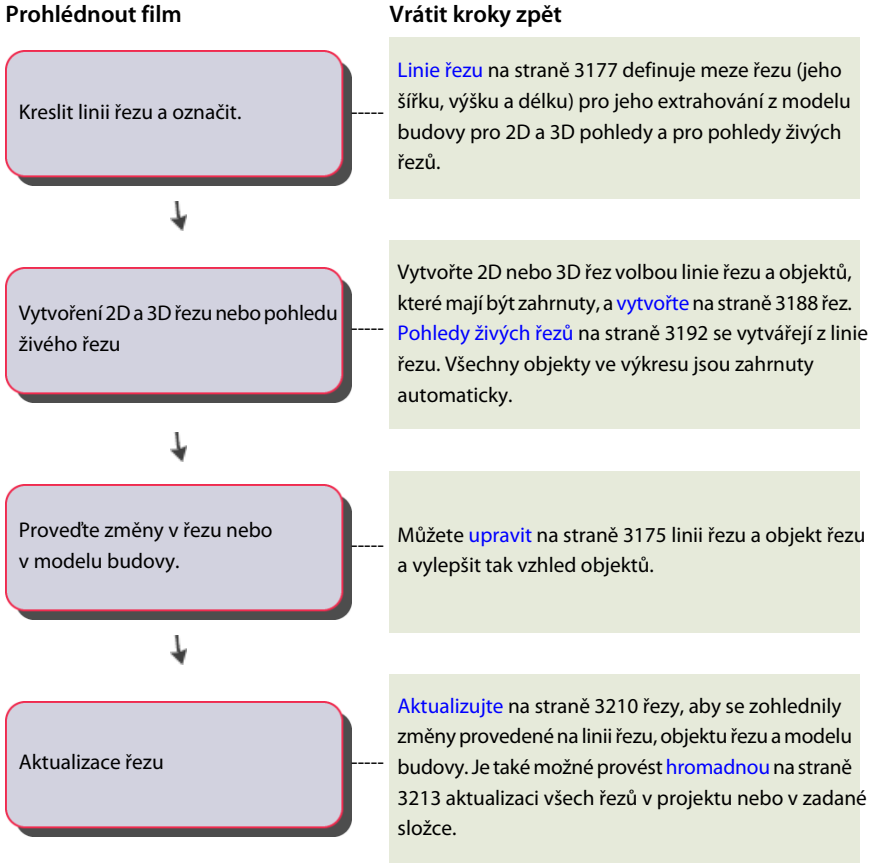
- Oříznout nepravidelně tvarovanou část řezu nebo pohledu.

  2D řez s oříznutým detailem zobrazení materiálu



Další informace najdete v části Vytvoření hranice materiálu v 2D řezu na straně 3201.

Postup vytváření 2D a 3D řezů nebo pohledů živých řezů



Kreslení a úpravy linie řezu

První krok při vytváření řezu je kreslení linie řezu přes model budovy. Linie řezu definuje rozsah řezu, který bude vyjmut z modelu budovy.

POZNÁMKA Můžete vytvořit svislé a vodorovné řezy.

Vytváření objektu řezu z linie řezu.

Když generujete řez z linie řezu, definujete typ objektu řezu, který je vytvořen.

Když vytváříte...	Výsledek je...
objekt 2D řezu	ortografická projekce z modelu budovy.
objekt 3D řezu nebo živý řez	plocha modelu budovy, definovaná v linii řezu.

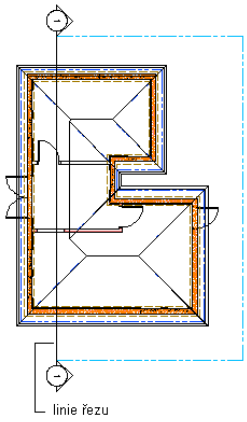
Vytváření zobrazení živého řezu z linie řezu

Když vytváříte zobrazení živého řezu z linie řezu nevytváříte nový objekt řezu, ale přepínáte do speciálního zobrazení 3D modelu budovy. Nevybíráte objekty, které mají být zahrnuty v řezu; zobrazení živého řezu zahrnuje všechny objekty ve výkresu. Linie řezu určuje, jak jsou objekty zobrazeny v zobrazení živého řezu. Objekty nebo části objektů, které jsou uvnitř hraničního obdélníku linie řezu, si zachovají jejich původní vlastnosti zobrazení. Objekty nebo části objektů, které jsou vně linie řezu, se buď vůbec nezobrazí nebo se zobrazí se speciální komponentou zobrazení pro těleso v řezu.

Zobrazení linie řezu

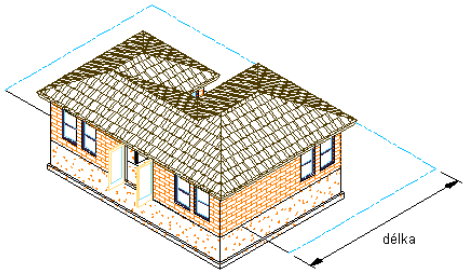
V půdorysu se linie řezu zobrazí tak, jak by měla vypadat v projektové dokumentaci. Značky řezu míří ve směru, ve kterém je řez proveden.

Zobrazení linie řezu a označení v půdorysu



V izometrickém pohledu je zobrazena stejná linie řezu s hranicí, která definuje rozsah řezu.

Zobrazení linie řezu v izometrickém pohledu



Změna linie řezu

Linii řezu můžete změnit k určení řezu, který vytváříte. Pomocí linie řezu můžete změnit výšku a tvar řezu. Můžete také k řezu přidat nižší rozšíření a vytvořit úseky řezu.

Před nebo po vytvoření řezu můžete také změnit vlastnosti linie řezu. Po změně vlastností linie řezu můžete použít změny na řez, který jste předtím vytvořili pomocí linie řezu. Informace o aktualizaci existujících řezů získáte v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 3210

Informace o aktualizaci zobrazení existujících živých řezu získáte v části Aktualizace zobrazení živého řezu na straně 3193

Použití úseků v řezech

Ve vlastnostech linie řezu můžete nastavit grafické úseky. Tyto úseky jsou přidány do 2D nebo 3D řezu, které vytvoříte. Úseky jsou zadány ve vzdálenostech od roviny řezu linie řezu. Můžete určit tloušťku čáry a jiné vlastnosti zobrazení úseků k přidání hladin hloubky řezům. Například můžete zobrazit jeden úsek s velkou tloušťkou čáry a další úsek s menší tloušťkou čáry k naznačení, že první úsek leží před druhým úsekem.

Můžete použít vlastnosti zobrazení úseku spolu s vlastnostmi zobrazení materiálu. Další informace najdete v části Použití vlastností úseků a materiálů v stylech 2D řezů na straně 3227.

Kreslení linie řezu a značek

Užijte tento postup k nakreslení linie řezu se značkou řezu na každém konci. Linii řezu kreslíte zadáním počátečního bodu, koncového bodu, délky a výšky pro řez. Můžete zadat další body mezi počátečním bodem a koncovým bodem k vytvoření bodů zlomu v řezu. Linie řezu působí jako rovina řezu, krájející řez z modelu budovy.

POZNÁMKA Jestliže pracujete s množinou výkresů, kde je několik externích referencí propojeno s hlavním výkresem, nakreslete linii řezu v hlavním výkresu.

TIP Řezy můžete vytvářet také pomocí nástroje Odkazy. Další informace najdete v části Umístění odkazů na řezy na straně 3609.

1 Na výchozí množině palety nástrojů klepněte na kartu Projekt a pak klepněte na nástroj Svislý řez.

Pokud to bude nutné, procházejte paletu ke zobrazení nástroje, který potřebujete.

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Řez/Pohled ➤ Linie řezu .

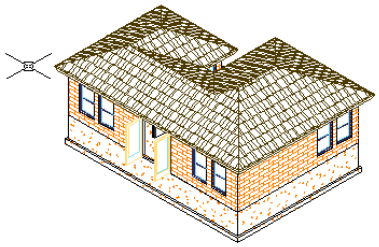
2 Zadejte počáteční bod linie řezu.

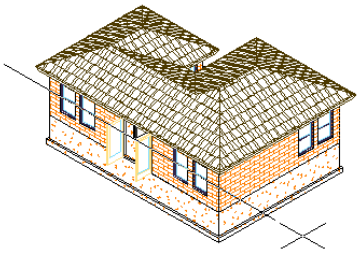
3 Pokračujte zadáním bodů k definici linie řezu, pokud je to zapotřebí.

Můžete vytvořit zlomy v linii řezu k řezu částmi modelu budovy, které chcete zobrazit v řezu, ale které nejsou na jedné přímé cestě.

4 Zadat koncový bod linie řezu a stisknout klávesu *ENTER*.

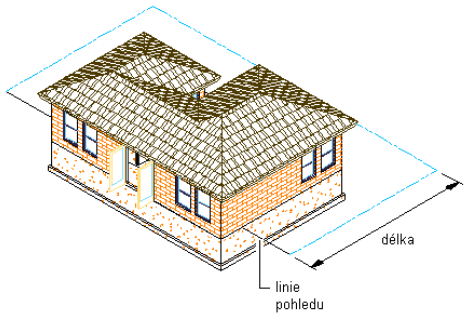
Specifikace počátečního a koncového bodu linie řezu v 3D zobrazení.





5 Zadat délku řezu nebo stisknout klávesu *ENTER* k potvrzení délky, převzaté z koncových bodů linie.

Linie řezu se zobrazí na výkresu. V závislosti na směru, ve kterém jste nakreslil linii řezu, značky řezu míří ve směru řezu.



Značky řezu jsou vícepohledové bloky, ukotvené k linii řezu. Můžete upravit značky řezu ke změně informací, zobrazených v bublinách. Další informace najdete v části Změna atributů značky řezu na straně 3185.

Výška linie řezu je nastavena na rozsah vybraných objektů. Můžete změnit vlastnosti linie ke změně výšky a hloubky řezu, přidání nižšího rozsahu nebo přidání úseků. Další informace najdete v části Změna výšky řezu pomocí uzlů na straně 3179.

Změna výšky řezu pomocí uzlů

Tento postup použijte ke změně výšky kteréhokoliv řezu, připojeného k linii řezu. Výšku linie řezu můžete změnit před nebo po vytvoření připojeného řezu. Jestliže změníte výšku po vytvoření řezu, musíte aktualizovat řez k zobrazení změn.

Výšku řezu můžete také změnit pomocí palety Vlastnosti.

1 Klepněte na kartu Pohled ➤ panel Vzhled ➤ Pohledy ➤ JZ izometrický .

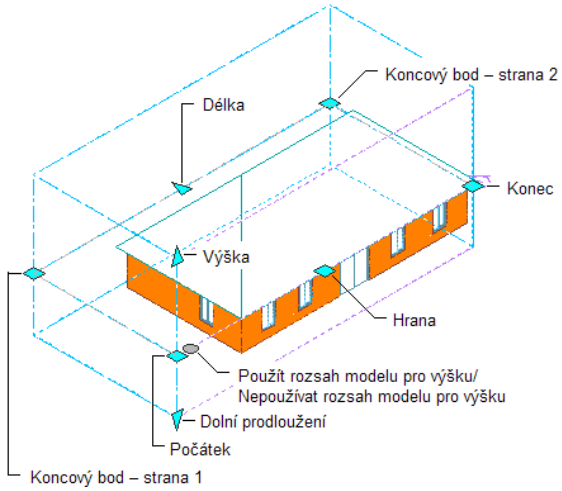
2 Vyberte linii řezu, kterou chcete změnit.

3 Vyberte uzel Rozsahy modelu k vypnutí užití rozsahů modelu pro výšku řezu.

4 Vybrat uzel Výška.

POZNÁMKA Jestliže užijete rozsah modelu pro režim výšky, je výška řezu určena výškou objektů v řezu a není dostupná pro dynamickou úpravu.

Zobrazení uzlů řezu v 3D pohledu



5 Posuňte uzel dokud se nezobrazí výška, kterou chcete a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu.

   Když vytváříte nebo aktualizujete řez, rozříznou se objekty v této výšce.

6 Klepnout pravým tlačítkem a klepnout na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Informace o aktualizaci 2D nebo 3D řezu vytvořeného z této linie řezu získáte v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 3210.

Změna dolního prodloužení řezu pomocí uzlů

Tento postup použijte ke změně dolního prodloužení řezu, připojeného k linii řezu. Dolní prodloužení řezu můžete změnit před nebo po vytvoření připojeného řezu. Jestliže změníte dolní prodloužení po vytvoření řezu, musíte aktualizovat řez k zobrazení změn.

Dolní prodloužení řezu můžete také změnit pomocí palety Vlastnosti.

1 Klepněte na kartu Pohled ➤ panel Vzhled ➤ Pohledy ➤ JZ izometrický .

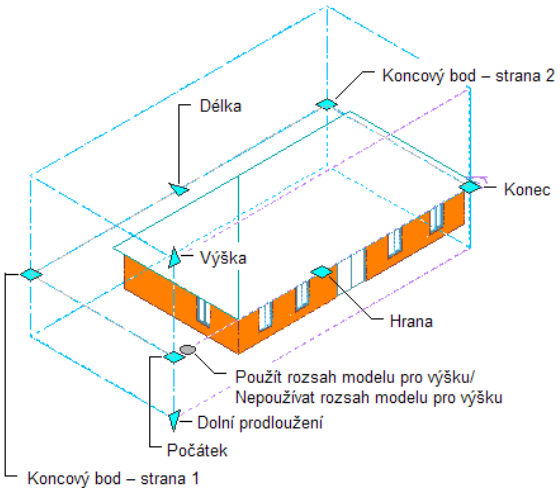
2 Vyberte linii řezu, kterou chcete změnit.

3 Vyberte uzel Rozsahy modelu k vypnutí rozsahů modelu pro výšku.

4 Vybrat uzel Dolní prodloužení.

POZNÁMKA Jestliže vypnete rozsahy modelu, je výchozí pro dolní řez 1 stopa pod rovinou *XY*.

Zobrazení uzlů řezu v 3D pohledu



5 Posuňte uzel dokud se nezobrazí hodnota dolního prodloužení, kterou chcete a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu.

6 Klepnout pravým tlačítkem a klepnout na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Informace o aktualizaci 2D nebo 3D řezu vytvořeného z této linie řezu získáte v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 3210.

Změna délky řezu pomocí uzlů

Tento postup použijte ke změně délky hranice kteréhokoliv řezu, připojeného k linii řezu. Můžete měnit délku řezu jako celek nebo můžete měnit délku stran hranice řezu individuálně.

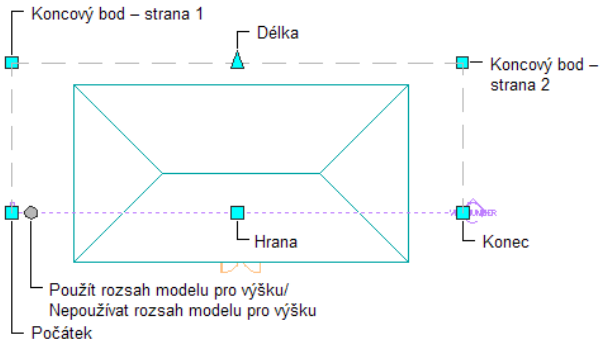
Délku hranice řezu můžete změnit před nebo po vytvoření připojeného řezu. Jestliže změníte délku po vytvoření řezu, musíte aktualizovat řez k zobrazení změn.

Můžete také definovat hloubku řezu (jeho délku) změnou délky stran hranice řezu na paletě Vlastnosti.

1 Vyberte linii řezu, kterou chcete změnit.

2 Vybrat uzel Délka.

Zobrazení uzlů řezu v půdoryse



3 Posuňte uzel dokud se nezobrazí hodnota délky, kterou chcete a klepněte jednou.

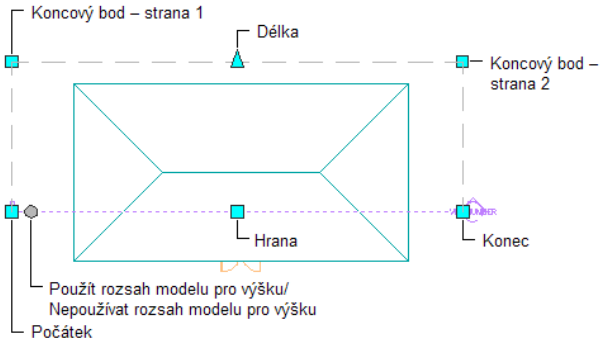
Celá délka hranice řezu se aktualizuje.

4 Ke změně délky strany 1 hranice řezu klepnout na uzel Strana 1 Koncový bod.

Strana 1 začíná od prvního bodu, zadaného pro linii řezu.

5 Posuňte uzel do požadovaného místa a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu na příkazový řádek a stiskněte klávesu *ENTER*.

Zobrazení uzlů řezu v půdoryse



6 Ke změně délky strany 2 hranice řezu klepnout na uzel Strana 2 Koncový bod.

Strana 2 začíná od koncového bodu linie řezu.

7 Posuňte uzel do požadovaného místa a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu na příkazový řádek a stiskněte klávesu *ENTER*.

8 Klepnout pravým tlačítkem a klepnout na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Informace o aktualizaci 2D nebo 3D řezu vytvořeného z této linie řezu získáte v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 3210.

Změna kót úhlů řezu

Tento postup použijte ke změně úhlu stran hranice řezu budovy. Kóty úhlů můžete změnit před nebo po vytvoření připojeného řezu. Jestliže změníte úhly po vytvoření řezu, musíte aktualizovat řez k zobrazení změn.

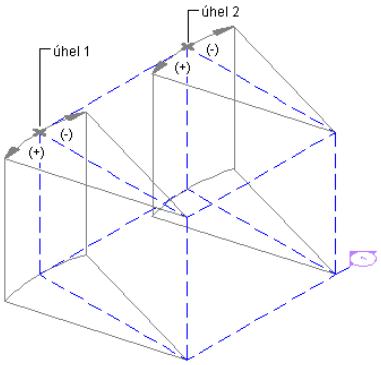
1 Poklepat na linii řezu, kterou chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt a rozbalte položky Základní a Kóty komponenty.

3 Zadat hodnoty pro úhel 1 a úhel 2.

Tyto hodnoty definují úhly dvou stran z linie řezu k vytvoření obdélníku řezu. Vrchol úhlu 1 je počáteční bod linie řezu. Vrchol úhlu 2 je koncový bod linie řezu. Hodnoty pro tyto úhly musí být mezi 0 a 90 stupni.

Zadání parametrů úhlu řezu.



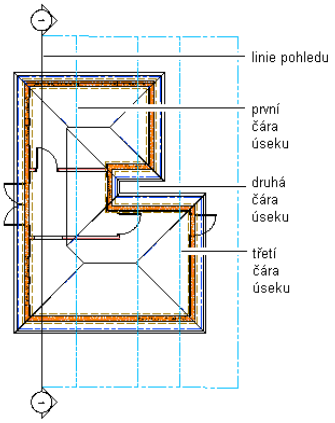
4 Klepnout pravým tlačítkem a klepnout na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Informace o aktualizaci 2D nebo 3D řezu, vytvořeného z této linie řezu získáte v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 3210.

Vytvoření grafických úseků pro 2D a 3D řezy

Tento postup použijte k definování úseků, které jsou vytvářeny, když vytváříte řez. Každý úsek je zadán jako vzdálenost od řezné roviny linie řezu.

Linie řezu s grafickými úseky



Můžete určit tloušťku čáry a jiné vlastnosti zobrazení úseků k přidání různých hladin hloubky řezů.

Můžete použít vlastnosti zobrazení úseku spolu s vlastnostmi zobrazení materiálu. Další informace najdete v části Postup vytváření 2D a 3D řezů nebo pohledů živých řezů na straně 3175 a Použití vlastností úseků a materiálů v stylech 2D řezů na straně 3227.

1. Poklepat na linii řezu, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položky Základní a Kóty.
3. Klepněte na nastavení pro Úseky a pak přidejte nebo upravte úseky:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit úsek	klepnout na . Ke změně výchozí vzdálenosti od linie řezu vyberte úsek, klepněte na hodnotu a zadejte novou.
změnit délku úseku	vybrat úsek, klepnout na jeho hodnotu a zadat novou.

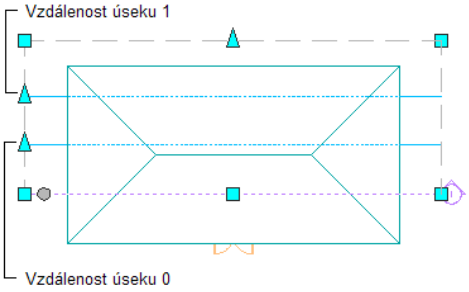
Chcete-li...	Pak...
odstranit úsek	vyberte úsek a klepněte na tlačítko .

4 Klepněte na tlačítko OK.

Změna úseku pomocí uzlů

Tento postup použijte ke změně vzdálenosti úseku, jak je naměřena od linie řezu. Můžete táhnout omezený uzel do požadované vzdálenosti nebo můžete zadat určitou hodnotu pro velikost vzdálenosti.

Zobrazení uzlů úseku řezu



1 Vyberte linii řezu, kterou chcete změnit.

2 Vyberte uzel Vzdálenost pro úsek, který chcete upravit.

3 Posuňte uzel dokud se nezobrazí hodnota výšky, kterou chcete, a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu.

4 Klepnout pravým tlačítkem a klepnout na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Změna atributů značky řezu

Tento postup použijte ke změně informací zobrazených ve značce řezu. Značka řezu je vícepohledový blok.

1 Poklepat na značku řezu, kterou chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalit Rozšířené.

3 Klepnout na tlačítko Atributy.

4 Vybrat existující atribut v poli Hodnota a zadat nové informace k přidání do bubliny.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Změna umístění linie řezu

Tento postup použijte k přemístění linie řezu změnou hodnot souřadnic jejího bodu vložení. Linie řezu má také orientaci vzhledem ke GSS nebo aktuálnímu USS. Například když jsou vrch a spodek linie řezu rovnoběžné s rovinou *XY*, její normála je rovnoběžná s osou *Z*. Orientaci linie řezu můžete změnit zarovnáním její normály s jinou osou. Linii řezu můžete také otočit v její rovině změnou úhlu otočení.

Informace o globálním souřadném systému (GSS) a uživatelském souřadném systému (USS) získáte v tématu nápovědy k aplikaci AutoCAD „Použití souřadnic a souřadných systémů“.

1 Poklepat na linii řezu, kterou chcete přemístit.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položky Základní a Umístění.

3 Klepnout na tlačítko Další informace.

4 Zadat umístění linie řezu:

Chcete-li…	Pak...
přemístit linii řezu	zadat nové hodnoty souřadnic v poli Bod vložení.
umístit linii řezu na rovinu *XY*	nastavit normálu linie řezu rovnoběžně s osou *Z*: do pole Normála zadat **1** pro Z a zadat **0** pro X a Y.
umístit linii řezu na rovinu *YZ*	nastavit normálu linie řezu rovnoběžně s osou *X*: v poli Normála zadat **1** pro X a zadat **0** pro Y a Z.
umístit linii řezu na rovinu *XZ*	nastavit normálu linie řezu rovnoběžně s osou *Y*: v poli Normála zadat **1** pro Y a zadat **0** pro X a Z.
změnit otočení linie řezu	zadat novou hodnotu pro Úhel otočení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Informace o aktualizaci existujícího řezu vytvořeného z této linie řezu získáte v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 3210.

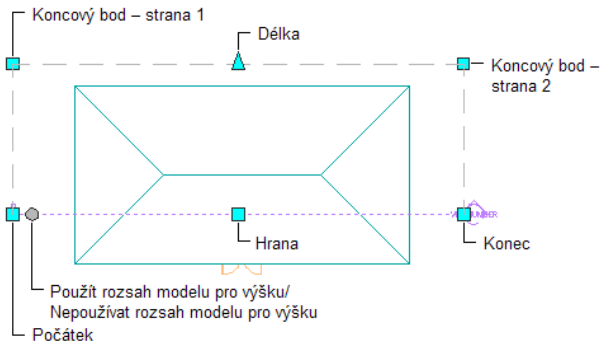
Úprava linie řezu pomocí uzlů

Tento postup použijte ke změně počátečního bodu, koncového bodu, okraje nebo vrcholu linie řezu. Můžete táhnout uzel do požadovaného místa nebo můžete zadat specifickou hodnotu pro rozměr.

1. Vyberte linii řezu, kterou chcete změnit.
2. Vybrat uzel linie řezu a posunout jej do požadovaného místa.

   Můžete také posunout uzel v požadovaném směru a zadat specifickou hodnotu na příkazový řádek.

   Zobrazení uzlů řezu v půdorysu



3. Klepnout pravým tlačítkem a klepnout na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k linii řezu

Tento postup použijte k přidání hypertextových odkazů, zadání poznámek a připojení referenčních souborů k linii řezu. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od linie řezu.

1. Poklepejte na linii řezu, ke které chcete připojit poznámky nebo soubory.
2. Na paletě Vlastnosti klepnout na kartu Rozšířená data.

3 K přidání hypertextového odkazu klepnout na vedle Hypertextový odkaz a zadat odkaz.

4 K přidání poznámky klepnout na vedle pole Poznámky, zadat text a klepnout na tlačítko OK.

5 K připojení, odpojení nebo úpravě referenčního souboru klepnout na vedle Referenční dokumenty a pak provést cokoliv z následujícího:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text do pole Popis.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

6 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření 2D nebo 3D řezu

Tento postup použijte k vytvoření 2D nebo 3D řezu. Po nakreslení linie řezu vyjměte řez z linie řezu a objekty, které vyberte v modelu budovy.

TIP Před vytvořením řezu rozmrazte a zapněte všechny hladiny, obsahující objekty, které chcete zahrnout v řezu. Objekty na hladinách, které jsou vypnuté nebo zmrazené, nemohou být součástí množiny výběru pro řez. Ke zvětšení výkonu vypněte hladiny objektů, které nemusíte zahrnout do řezu.

VAROVÁNÍ Jestliže chcete vložit 2D řez do pohledu půdorysu, ujistěte se, že sada zobrazení použitá pro půdorysný pohled nedělí objekty podle rozsahu zobrazení. V takovém případě by výsledek dělení nebyl zobrazen v Půdoryse. Abyste si byli jisti, že tento případ nenastal, klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení . Vybrat sadu zobrazení půdorysu pro aktuálně použitou konfiguraci zobrazení. Na kartě Možnosti zobrazení ověřit, že jsou vymazány objekty AEC řezu podle Rozsah zobrazení, definované v Konfiguraci zobrazení.

1 Nakreslit linii řezu na výkresu.

Další informace najdete v části Kreslení linie řezu a značek na straně 3177.

2 Vyberte linii řezu a klepněte na kartu Linie řezu stavby ➤ panel Upravit ➤ Generovat řez .

3 Vybrat typ objektu řezu, který chcete vytvořit:

Jestliže chcete vytvořit...	Pak...
2D řez	vybrat Objekt 2D řez/pohled s odstraněním skrytých čar.
3D řez	vybrat Objekt 3D řez/pohled.

4 Pro Styl k vytvoření, vybrat styl pro 2D řez.

Jestliže chcete použít určitý styl, vyberte jej ze Styk k vytvoření. Jinak použijte Standardní styl. Další informace najdete v části Styly 2D řezů na straně 3216.

3D řezy nepoužívají styly.

5 V poli Výběrová množina klepnout na (Vybrat objekty) a vybrat objekty, které chcete zahrnout do řezu. Když dokončíte výběr objektů, stiskněte klávesu *ENTER*.

POZNÁMKA Jestliže vyberete objekt, který nechcete zahrnout do řezu, přidržte stisknutou klávesu *SHIFT* a vyberte objekt znovu k jeho odstranění z množiny výběru.

6 V poli Sada zobrazení vybrat sadu zobrazení pro objekt řezu.

Sada zobrazení určuje reprezentaci řezu.

7 V poli Umístění vybrat Nový objekt a specifikovat, kam se umístí řez:

Chcete-li…	Pak...
zadat umístění graficky	klepnout na (Bod vložení) a specifikovat umístění pro nový objekt řezu na výkresu.
zadat souřadnice bodu vložení pro řez	zadat souřadnice *X*, *Y*, a *Z* pro umístění nového objetu řezu.

8 Klepněte na tlačítko OK.

2D nebo 3D řez se vytvoří z vlastností linie řezu a vybraných objektů v modelu budovy. Řez je spojen s modelem budovy. Jestliže provedete změny na modelu budovy po vytvoření řezu, můžete řez aktualizovat k promítnutí změn. Další informace najdete v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 3210.

Můžete upravit jisté charakteristiky řezu k určení jeho umístění a vzhledu. Další informace najdete v části Úpravy 2D nebo 3D řezu na straně 3195.

Můžete také použít styl 2D řezu k určení zobrazení vybraných objektů v 2D řezu a můžete určit zobrazení jednotlivých čar v 2D řezu. Další informace najdete v části Styly 2D řezů na straně 3216 a Úprava a slučování skic v 2D řezu na straně 3207.

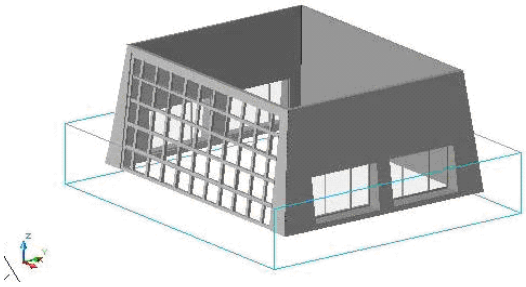
Vytvoření vodorovného 2D řezu

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit vodorovný řez nebo půdorysný pohled.

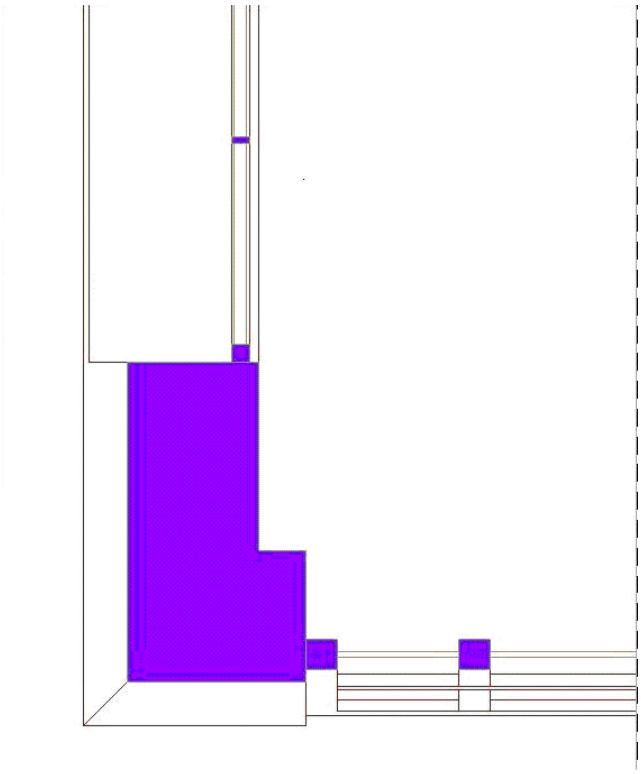
Ovládání Skrytá čára, dostupné v aplikaci AutoCAD Architecture, umožňuje vytvoření vodorovných řezů a pohledů půdorysů. S vodorovným řezem nebo pohledem se můžete dívat „dolů“ na model. Dříve mohli uživatelé dosáhnout tento efekt jen ruční změnou USS. Nyní tento nástroj umožňuje vytvořit vodorovný řez nebo pohled. Tato funkce by mohla být užitečná pro vytvoření detailního zobrazení komponent parapetu v zešikmených stěnách.

Ilustrace dole zobrazuje linii vodorovného řezu pro nepravidelně tvarovanou budovu.

Linie vodorovného řezu



Ilustrace dole zobrazuje výsledky řezu. Všimněte si zobrazení parapetů šikmých stěn a správné reprezentace skloněných obvodových plášťů.



1 Na výchozí množině palety nástrojů klepněte na kartu Projekt a pak klepněte na nástroj Vodorovný řez.

   Pokud to bude nutné, procházejte paletu k zobrazení nástroje, který potřebujete.

POZNÁMKA Nebo klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Řez/Pohled ➤ Horizontální řez.

2 Zadat první bod roviny řezu.

3 Zadat druhý bod roviny řezu.

4 Zadat výšku roviny řezu a stisknout klávesu ENTER.

5 Zadat hloubku řezu a stisknout klávesu ENTER.

6 Pokračovat s vytvářením řezu tak, jak je popsáno v části Vytvoření 2D nebo 3D řezu na straně 3188

Vytváření a úprava zobrazení živého řezu

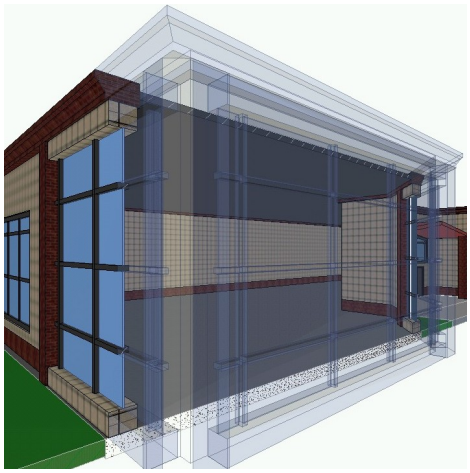
Zobrazení živého řezu je speciální zobrazení 3D řezu modelu.

Zobrazení živého řezu se vždy používá na všechny objekty na výkresu. Na rozdíl od 2D nebo 3D řezu nevolíte výběrovou množinu objektů, které mají být zahrnuty v řezu. Všechny objekty jsou obsaženy v zobrazení živého řezu. Jejich vlastnosti zobrazení jsou určeny tím, zda jsou nebo nejsou umístěny v hraničním obdélníku linie řezu.

Objekty obsažené v zobrazení živého řezu nejsou převedeny do objektu řezu, ale jsou zachovány jako objekty na výkresu. Ponechají si všechny své komponenty vlastností a zobrazení a mohou být upraveny. Plochy objektů, které leží vně linie řezu nebo objektů, které leží úplně vně linie řezu, mohou být zobrazeny nebo skryty. Vzhled těchto objektů a částí objektů vně linie řezu je řízen komponentou Těleso v řezu. Když rendrujete živý řez, můžete například zobrazit vnější část jako polotransparentní doplněk.

Zobrazení živého řezu může být na výkresu zapnuto nebo vypnuto.

Zobrazení rendrovaného živého řezu s transparentním vnějším materiálem



POZNÁMKA Je-li je zobrazení živého řezu, obsažené ve výkresu zobrazení projektu, přetaženo na list projektu a má-li být současně zobrazeno v zobrazení listu, musí být v listu vybrán externí odkaz zobrazení a musí na něj být použito potlačení konfigurace zobrazení tak, jak je to popsáno v Změnění konfigurace zobrazení používané v odkazovaných výkresech na straně 824.

Vytváření zobrazení živého řezu

Tento postup použijte k vytvoření zobrazení živého řezu vašeho modelu budovy.

1 Nakreslit linii řezu přes model budovy.

Další informace najdete v části Kreslení linie řezu a značek na straně 3177.

POZNÁMKA Pro zobrazení živého řezu nemusíte vybrat objekty. Zobrazení živého řezu je vytvořeno z celého výkresu.

2 Přepnout na 3D zobrazení, jako např. Přední levé izometrické.

3 Vyberte linii řezu a klepněte na kartu Linie řezu stavby ➤ panel Živý řez ➤ Povolit živý řez .

Aktualizace zobrazení živého řezu

Když vytváříte zobrazení živého řezu, objekty v řezu se nepřevedou na objekt řezu. Místo toho objekty zůstanou na výkresu. Objekty a plochy objektů, které jsou uvnitř linie řezu, si zachovají jejich předchozí vlastnosti zobrazení. Cihlová stěna uvnitř linie řezu si zachová svůj cihlový vzor a svou tmavě červenou skicu. Objekty a plochy objektů vně linie řezu změní své vlastnosti zobrazení, protože jsou nyní umístěny na komponentě zobrazení Těleso v řezu a užívají své vlastnosti zobrazení.

Živý řez se aktualizuje interaktivně, když změníte objekty s ním přidružené. Když táhnete stěnu vně linie řezu, stěna používá vlastnosti zobrazení komponenty Těleso v řezu. Když táhnete stěnu uvnitř linie řezu, stěna používá své vlastní vlastnosti zobrazení.

Když změníte přiřazení materiálu objektu v zobrazení živého řezu, je nový materiál automaticky použit v živém řezu.

POZNÁMKA Jestliže provedete změnu z materiálu, v němž jsou zapnuty komponenty Hranice v řezu a Těleso v řezu, na materiál, v němž jsou tyto komponenty vypnuty, může to vypadat jako kdyby objekty vně linie řezu zmizely. Můžete upravit definici aktuálního materiálu tak, aby se zobrazovaly objekty vně linie řezu, jak je to popsáno v Zobrazení tělesa v řezu v zobrazení živého řezu na straně 3193.

Zobrazení tělesa v řezu v zobrazení živého řezu

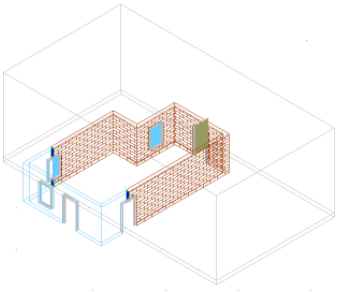
Tento postup použijte k zobrazení částí výkresu v zobrazení živého řezu, které jsou vně řezu.

To, zda jsou objekty a plochy objektů vně linie řezu zobrazeny v zobrazení živého řezu, závisí na nastavení materiálu pro každý objekt a styl objektu. Objekty v řezu uvnitř řezu jsou zobrazeny s jejich normálními komponentami zobrazení a přiřazeními materiálu. Například cihlová stěna uvnitř řezu zobrazí své normální šrafování cihlového povrchu.

Objekty a částí objektů, které jsou vně řezu, se zobrazí odlišně. Můžete je buď úplně skrýt nebo je zobrazit na komponentě zobrazení Těleso v řezu. Komponenta zobrazení Těleso v řezu je zadána v materiálu, přiřazeném k objektu.

Těleso v řezu je často zobrazeno ve světlejší, polotransparentní barvě nebo jak tečkovaná skica.

Zobrazení živého řezu s tělesem v řezu zobrazeným jako světle modrá skica.



V definici materiálu komponenty zobrazení Těleso v řezu a Hranice v řezu ovlivní zobrazení pohledu živého řezu. Těleso v řezu zahrnuje objekty nebo části objektů vně linie řezu. Hranice v řezu je čára řezu vytvořená linií řezu.

1. Vyberte objekt, pro který chcete zobrazit těleso v řezu, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Upravit zobrazení objektu.
2. Klepněte na kartu Materiály.
3. Vyberte definici materiálu, kterou chcete změnit, a klepněte na tlačítko .
4. Vyberte reprezentaci zobrazení materiálu a klepněte na tlačítko .
5. Klepnout na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
6. Změnit zobrazení tělesa v řezu a hranice v řezu:

Chcete-li…	Pak...
skrýt těleso v řezu	vypnout Viditelnost pro komponenty Těleso v řezu a Hranice v řezu.
zobrazit těleso v řezu	zapnout Viditelnost pro komponenty Těleso v řezu a Hranice v řezu a přiřa-

Chcete-li…	Pak...
	dit jim vlastnosti zobrazení podle potřeby.

7 Klepnout na tlačítko OK třikrát.

POZNÁMKA Když je komponenta Těleso v řezu nastavena jako viditelná a komponenta zobrazení materiálu je zapnuta, můžete zobrazení tělesa v řezu zapínat a vypínat volbou linie řezu a klepnutím na kartu Linie řezu stavby ➤ panel Živý řez ➤ Přepnout zobrazení tělesa.

Odstranění zobrazení živého řezu

Tento postup použijte k vypnutí zobrazení živého řezu. Zobrazení živého řezu můžete také odstranit odstraněním linie řezu, která byla použita k jeho vytvoření.

1 Vybrat linii řezu, která byla použita k vytvoření zobrazení živého řezu.

2 Klepněte na kartu Linie řezu stavby ➤ panel Živý řez ➤ Zakázat živý řez .

Po vypnutí zobrazení živého řezu uvidíte znovu normální 3D model budovy. Zobrazení živého řezu můžete zapínat a vypínat, dokud zůstane linie řezu na výkresu.

Úpravy 2D nebo 3D řezu

Po vytvoření 2D nebo 3D řezu můžete upravit linii řezu a objekt řezu pro zlepšení vzhledu řezu kterýmkoliv následujícím způsobem:

- Přidat, odstranit nebo upravit grafické úseky.
- Obrátit řez k zobrazení jiné plochy budovy.
- Přemístit řez.
- Přidat poznámky nebo referenční soubory.
- Vybrat jiný styl. Styl řezu určuje, jak je zobrazena skica v 2D řezu.
- Změnit vlastnosti zobrazení vybrané skici.
- Přidat skicu a detaily, které nejsou částí modelu budovy.

Navíc můžete pokračovat s úpravami modelu budovy a pak aktualizovat řez k zahrnutí změn.

Můžete také vytvořit a upravit hranice materiálů pro 2D řezy. Další informace najdete v části Vytvoření hranice materiálu v 2D řezu na straně 3201.

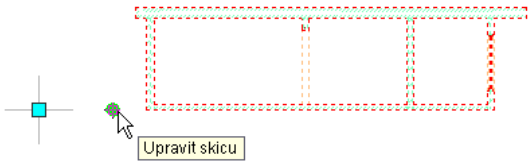
Informace o přepnutí ze zobrazení jiného než řez do zobrazení dočasného řezu pro úpravy objektů získáte v části Úpravy objektů v dočasném zobrazení řezu na straně 1116.

Použití uzlů k úpravě skici v 2D řezu

Tento postup použijte k úpravě skici v 2D řezu. Můžete přiřadit vybranou skicu pevným komponentám zobrazení, které určují zobrazení každého řezu, který vytvoříte nebo můžete přiřadit skicu komponentám zobrazení, které jste definoval.

Informace o přidání vlastních komponent zobrazení získáte v části Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D řezu na straně 3219. Po přiřazení skici komponentám zobrazení můžete změnit vlastnosti zobrazení (viditelnost, barvu, hladinu, tloušťku čáry, typ čáry a měřítko typu čáry) ke změně zobrazení čar.

1. Vybrat řez, který má být změněn.
2. Vybrat uzel Upravit skicu.

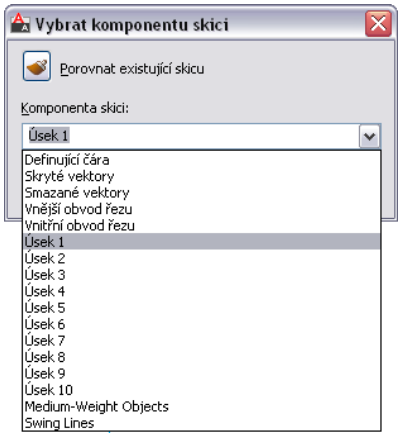


POZNÁMKA Nebo Klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Skica ➤ Upravit .

Kontextová karta Upravit na místě: Na pásu karet se zobrazí karta Skica.

3. Klepnutím na kartu Upravit na místě: karta Skica ➤ panel Profil ➤ Zoom na si přibližte příslušný řez.
4. Vyberte skicu, kterou chcete upravit, a Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ karta Skica ➤ panel Profil ➤ Změnit komponentu .

5 Vyberte komponentu, na kterou chcete dát čáry. Například, jestliže chcete, aby byly čáry neviditelné, vyberte pro komponentu skici Smazané vektory.



Můžete také klepnout na tlačítko (Kopírovat existující skicu) a vybrat skicu v pohledu, u níž chcete, aby se komponenta zobrazení shodovala.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Ukončení režimu úprav skici na místě:

Chcete-li...	Klepněte na možnost...
uložit do skici všechny provedené změny	Karta Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit.
zrušit veškeré změny provedené na skice	Karta Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit.

Změna zobrazení grafických úseků v 2D řezu

Tento postup použijte ke změně zobrazení úseků v 2D řezu změnou jeho vlastností zobrazení.

Úseky vytvoříte jejich přidáním do linie řezu. Můžete pak změnit jejich délku pomocí uzlů nebo úpravou hodnot ve vlastnostech linie řezu. Další informace najdete v části Vytvoření grafických úseků pro 2D a 3D řezy na straně 3184.

Každý úsek v 2D řezu je přiřazen k číslované komponentě zobrazení úseku ve vlastnostech zobrazení řezu nebo stylu 2D řezu. Můžete nastavit viditelnost, hladinu, barvu, typ čáry,

tloušťku čáry a měřítko typu čáry každého úseku změnou vlastností zobrazení každé komponenty. Tyto změny můžete použít na vybrané řezy, na aktuální styl 2D řezu nebo pohledu nebo na všechny 2D řezy a pohledy na výkresu, které nemají potlačen styl.

1 Vyberte ve výkresu 2D řez a použijte některý z následujících postupů:

- Chcete-li změnit zobrazení grafiky úseků ve stylu 2D řezu, klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .
- Chcete-li změnit zobrazení grafiky úseků pouze ve vybraném objektu 2D řezu, klepněte na pravé tlačítko myši a zvolte možnost Upravit zobrazení objektu. Poté zaškrtněte políčko Přepsání objektu.

2 Klepnout na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vybrat zdroj vlastností pro úpravu:

- Chcete-li změnit zobrazení grafiky úseků ve stylu 2D řezu, zaškrtněte políčko Přepsání stylu.
- Chcete-li změnit zobrazení grafiky úseků pouze ve vybraném objektu 2D řezu, zaškrtněte políčko Přepsání objektu.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 Klepnout na kartu Hladina/Barva/Typ čáry k vypsání seznamu všech komponent, které přispívají k zobrazení objektu.

Definující čára představuje rovinu řezu linie řezu. Číslované komponenty úseků odpovídají úsekům, přidaným do linie řezu. Například komponenta zobrazení Úsek 1 odpovídá úseku nejbližšímu k rovině řezu linie řezu, ale ne na ní.

6 Vypnout nebo zapnout viditelnost a změnit hladinu, barvu, typ čáry, tloušťku čáry nebo měřítko typu čáry podle potřeby pro každou komponentu úseku.

7 Klepnutím na kartu Šrafování změňte pro řez vzor šrafování obvodu řezu.

8 Klepnout na kartu Jiné k přidání vlastní komponenty zobrazení ke zobrazení 2D řezu.

Další informace o přidání vlastních komponent zobrazení získáte v části Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D řezu na straně 3219.

9 Klepnout na tlačítko OK dvakrát.

Změna zobrazení grafických úseků v 3D řezu

Tento postup použijte ke změně zobrazení úseků v 3D řezu změnou jeho vlastností zobrazení.

Úseky vytvoříte jejich přidáním do linie řezu. Jejich délku můžete pak změnit pomocí uzlů nebo úpravou hodnot ve vlastnostech linie řezu. Další informace najdete v části Vytvoření grafických úseků pro 2D a 3D řezy na straně 3184.

Každý úsek v 3D řezu je přiřazen k číslované komponentě zobrazení úseku ve vlastnostech zobrazení 3D řezu. Můžete nastavit viditelnost, hladinu, barvu, typ čáry, tloušťku čáry a měřítko typu čáry každého úseku změnou vlastností zobrazení každé komponenty. Tyto změny můžete použít na vybrané 3D řezy nebo na všechny 3D řezy na výkresu.

1. Vybrat 3D řez na výkresu, klepnout pravým tlačítkem a klepnout na tlačítko Upravit zobrazení objektu.
2. Klepnout na kartu Vlastnosti zobrazení.
3. Vybrat reprezentaci zobrazení úseků.
4. Zaškrtněte políčko Přepsání objektu.
5. Pokud je to nutné, klepnout na .
6. Klepnout na kartu Hladina/Barva/Typ čáry k vypsání seznamu všech komponent, které přispívají k zobrazení objektu.

   Definující čára představuje rovinu řezu linie řezu. Číslované komponenty úseků odpovídají úsekům, přidaným do linie řezu. Například komponenta zobrazení Úsek 1 odpovídá úseku nejbližšímu k rovině řezu linie řezu, ale ne na ní.
7. Vypnout nebo zapnout viditelnost a změnit hladinu, barvu, typ čáry, tloušťku čáry nebo měřítko tloušťky čáry podle potřeby pro každou komponentu úseku.
8. Klepnout na tlačítko OK dvakrát.

Obrácení 2D nebo 3D řezu

Tento postup použijte k obrácení směru řezu obrácením linie řezu a obnovením řezu.

Směr řezu je určen směrem, ve kterém jste nakreslil linii řezu. Můžete vybrat linii řezu v půdorysu, abyste viděli hraniční obdélník, který definuje plochu modelu, zahrnutou v řezu. Jestliže obdélník nezahrnuje plochu modelu, kterou jste chtěli, můžete linii řezu obrátit. Jestliže jste již vytvořili řez z linie řezu, aktualizujte řez po obrácení linie řezu.

1 Vyberte linii řezu, kterou jste použili k vytvoření řezu, a klepněte na kartu Linie řezu stavby ➤ panel Upravit ➤ Obrátit .

Linie řezu se zrcadlově obrátí kolem vlastní osy, jako je hraniční obdélník s jeho původními parametry.

2 Vyberte existující řez.

Jestliže jste vybrali...	Klepněte na možnost...
2D řez	klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Upravit ➤ Obnovit . **POZNÁMKA** Jestliže nepotřebujete znovu zadat objekty, které mají být zahrnuty do řezu, můžete namísto toho klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Upravit ➤ Obnovit . Tím se okamžitě aktualizuje řez.
3D řez	klepněte na kartu 3D řez/pohled ➤ panel Upravit ➤ Obnovit

3 Jestliže chcete zahrnout do aktualizovaného řezu jiné objekty, klepněte na tlačítko (Znovu vybrat objekty) a vyberte objekty. Stiskněte klávesu *ENTER*, když chcete ukončit výběr objektů.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Změna stylu 2D řezu

Tento postup použijte k výběru jiného stylu pro 2D řez. Styl 2D řezu nebo pohledu nastaví vzhled libovolného objektu 2D řezu, na který se styl použije.

1 Poklepat na řez, který chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položky Základní a Obecné.

3 Vybrat nový styl pro řez.

Vytvoření hranice materiálu v 2D řezu

Tento postup použijte k vytvoření hranice materiálu v 2D řezu. Další informace najdete v části Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 881.

1 Nakreslete křivku kolem oblasti v řezu, kterou chcete zamaskovat nebo zvýraznit.

2 Vyberte řez a klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Hranice materiálu ➤ Přidat .

3 Vybrat křivku,

4 Zadat **a** (Ano) k vymazání křivky nebo **n** (Ne) k zachování křivky na výkresu.

5 Zadejte nastavení hranice materiálu:

Chcete-li...	Pak...
zvýrazněte plochu uvnitř křivky	vyberte Meze pro účel.
maskovat (vymazat) plochu uvnitř křivky	vybrat Vymazat pro účel.
použít zvýraznění nebo masku jen na určité části řezu	vybrat příslušné části pro Použít na. Můžete zvolit Šrafování povrchu a řezu, Jen šrafování řezu, Jen šrafování povrchu, Jen skica hrany a Všechny skici.
použít hranici materiálu na všechny materiály, použité v řezu	vybrat Všechny materiály pro Výběr materiálu.
použít hranice materiálu jen na vybrané materiály	vybrat Specifické materiály pro Výběr materiálu a pak vybrat požadované materiály v seznamu dole.
použít zvýraznění nebo maskování v rámci křivky na skicu sloučeného půdorysu	vyberte možnost Použít na skicu obvodu řezu. Informace o sloučeném půdorysu řezu získáte v části Sloučený půdorys na straně 3223 a Šrafování sloučeného půdorysu na straně 3224.
použít zvýraznění nebo maskování v rámci křivky na šrafování sloučeného půdorysu	vyberte možnost Použít na šrafování obvodu řezu. Informace o sloučeném půdorysu řezu získáte v části Sloučený

Chcete-li...	Pak...
	půdorys na straně 3223 a Šrafování sloučeného půdorysu na straně 3224.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy hranice materiálu

Existující hranice materiálů můžete upravovat pomocí řady různých způsobů:

- Změnit obsah v rámci hranice materiálu. Například můžete určit, jestli chcete vidět jen šrafování povrchu nebo šrafování jak povrchu tak řezu.
- Změnit tvar hranice materiálu. Například můžete vytvořit hranice větší nebo menší nebo do ní přidat další kruhy a body vrcholů.

Další informace najdete v části Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 881.

Úprava obsahu hranice materiálu

Tento postup použijte ke změně obsahu hranice materiálu. Obsah zahrnuje taková nastavení, jak zobrazené materiály, typy šrafování a typ hranice.

1 Vyberte 2D řez s hranicí materiálu a Klepněte na kartu 2D řez/pohledsubmenu;panel Hranice materiálu ➤ Upravit na místě .
Nyní jste v režimu úprav na místě. Hranice materiálu je zvýrazněna a jsou zobrazeny uzly.

2 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Upravit hranici materiálu .

3 Zadat obsah hranice materiálu:

Chcete-li...	Pak...
zvýrazněte plochu uvnitř hranice	vyberte Meze pro účel.
maskovat (vymazat) plochu uvnitř hranice	vybrat Vymazat pro účel.
použít zvýraznění nebo masku jen na určité části řezu	vybrat příslušné části pro Použít na. Můžete zvolit Šrafování povrchu a ře-

Chcete-li...	Pak...
	zu, Jen šrafování řezu, Jen šrafování povrchu, Jen skica hrany a Všechny skici.
použít hranici materiálu na všechny materiály, použité v řezu	vybrat Všechny materiály pro Výběr materiálu.
použít hranice materiálu jen na vybrané materiály	vybrat Specifické materiály pro Výběr materiálu a pak vybrat požadované materiály ze seznamu dole.

4 Klepněte na tlačítko OK.

5 Při ukončení režimu úprav na místě,

chcete-li...	klepněte na možnost...
uložit všechny změny	karta Upravit na místě: Hranice materiálu ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit.
zrušit všechny změny	karta Upravit na místě: Hranice materiálu ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit.

Přidání vrcholu do hranice materiálu

Tento postup použijte k přidání vrcholu do hranice materiálu.

1 Vyberte 2D řez s hranicí materiálu, který chcete změnit, a Klepněte na kartu 2D řez/pohledsubmenu;panel Hranice materiálu ➤ Upravit na místě .

Nyní jste v režimu úprav na místě. Hranice materiálu je zvýrazněna a jsou zobrazeny uzly.

2 Klepnout pravým tlačítkem a klepnout na tlačítko Přidat vrchol.

3 Zadat bod, ve kterém se má přidat vrchol.

4 Zadat další body vrcholů podle potřeby.

5 Stisknout klávesu *ENTER*.

6 Při ukončení režimu úprav na místě,

chcete-li...	klepněte na možnost...
uložit všechny změny	karta Upravit na místě: Hranice materiálu ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit
zrušit všechny změny	karta Upravit na místě: Hranice materiálu ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit

Odstranění vrcholu z hranice materiálu

Tento postup použijte k odstranění vrcholu z hranice materiálu.

1 Vyberte 2D řez s hranicí materiálu, který chcete změnit, a Klepněte na kartu 2D řez/pohledsubmenu;panel Hranice materiálu ➤ Upravit na místě . Nyní jste v režimu úprav na místě. Hranice materiálu je zvýrazněna a jsou zobrazeny uzly.

2 Klepnout pravým tlačítkem a klepnout na tlačítko Odstranit vrchol.

3 Zadat body vrcholů k odstranění.

4 Stisknout klávesu *ENTER*.

5 Při ukončení režimu úprav na místě,

chcete-li...	klepněte na možnost...
uložit všechny změny	karta Upravit na místě: Hranice materiálu ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit.
zrušit všechny změny	karta Upravit na místě: Hranice materiálu ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit.

Přidání kruhu do hranice materiálu

Tento postup použijte k přidání kruhu do hranice materiálu.

Hranice materiálu může sestávat z více než jedné uzavřené křivky. Například byste mohl použít jednu křivku k zvýraznění detailu stěny a jinou křivku k zvýraznění detailu okna v jiném místě.

1 Nakreslit křivku pro nový kruh hranice materiálu.

2 Vyberte hranici materiálu, ke které chcete přidat nový okruh, a Klepněte na kartu 2D řez/pohledsubmenu;panel Hranice materiálu ➤ Upravit na místě .

Nyní jste v režimu úprav na místě. Hranice materiálu je zvýrazněna a jsou zobrazeny uzly.

3 Klepněte na kartu Upravit na místě: Hranice materiálu ➤ panel Profil ➤ Přidat okruh .

4 Vyberte křivku, kterou jste nakreslil v Krok 1.

5 Zadat **a** (Ano) k vymazání křivky nebo **n** (Ne) k zachování křivky na výkresu.

6 Při ukončení režimu úprav na místě,

chcete-li...	klepněte na možnost...
uložit všechny změny	karta Upravit na místě: Hranice materiálu ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit
zrušit všechny změny	karta Upravit na místě: Hranice materiálu ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit

Odstranění kruhu z hranice materiálu

Tento postup použijte k odstranění kruhu z hranice materiálu.

Hranice materiálu může sestávat z více než jednoho uzavřeného kruhu. Můžete odstranit každý kruh samostatně.

POZNÁMKA Nemůžete odstranit poslední kruh z hranice materiálu.

1 Vyberte 2D řez s hranicí materiálu, který chcete změnit, a Klepněte na kartu 2D řez/pohledsubmenu;panel Hranice materiálu ➤ Upravit na místě .

Nyní jste v režimu úprav na místě. Hranice materiálu je zvýrazněna a jsou zobrazeny uzly.

2 Klepněte na kartu Upravit na místě: Hranice materiálu ➤ panel Profil ➤ Odstranit okruh .

3 Vybrat kruh, který chcete odstranit.

4 Při ukončení režimu úprav na místě,

chcete-li...	klepněte na možnost...
uložit všechny změny	karta Upravit na místě: Hranice materiálu ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit
zrušit všechny změny	karta Upravit na místě: Hranice materiálu ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit

Nahrazení kruhu z hranice materiálu jiným

Tento postup použijte k nahrazení kruhu z hranice materiálu jiným kruhem.

1 Nakreslit křivku k nahrazení jednoho z existujících kruhů hranice materiálu.

2 Vyberte 2D řez s hranicí materiálu, který chcete změnit, a Klepněte na kartu 2D řez/pohledsubmenu;panel Hranice materiálu ➤ Upravit na místě .
Nyní jste v režimu úprav na místě. Hranice materiálu je zvýrazněna a jsou zobrazeny uzly.

3 Klepněte na kartu Upravit na místě: Hranice materiálu ➤ panel Profil ➤ Nahradit okruh .

4 Vybrat kruh, který má být nahrazen.

5 Vyberte uzavřenou křivku, kterou jste nakreslil v Kroku 1.

6 Zadat **a** (Ano) k vymazání křivky nebo **n** (Ne) k zachování křivky na výkresu.

7 Při ukončení režimu úprav na místě,

chcete-li...	klepněte na možnost...
uložit všechny změny	Karta Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit
zrušit všechny změny	Karta Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit

Úprava a slučování skic v 2D řezu

Poté co vytvoříte 2D řez můžete upravit zobrazení jednotlivých čar, které tvoří řez. Například můžete chtít přiřadit skicu pro malé detaily komponentě zobrazení s menší tloušťkou čáry, aby detaily nebyly skryty při vykreslení.

Můžete také sloučit existující geometrii do řezu.

Úprava skici v 2D řezu

Tento postup použijte k úpravě jednotlivých čar v 2D řezu jejich přiřazením komponentám zobrazení v řezu. Informace o uzlu Úprava skici získáte v části Použití uzlů k úpravě skici v 2D řezu na straně 3196.

Můžete přiřadit vybranou skicu pevným komponentám zobrazení, které určují zobrazení každého řezu, který vytvoříte nebo můžete přiřadit skicu komponentám zobrazení, které jste definoval. Informace o přidání vlastních komponent zobrazení získáte v části Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D řezu na straně 3219. Po přiřazení skici komponentám zobrazení můžete změnit vlastnosti zobrazení (viditelnost, barvu, hladinu, tloušťku čáry, typ čáry a měřítko typu čáry) ke změně zobrazení čar.

1. Vyberte řez, který se má změnit, a Klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Skica ➤ Upravit .

   Kontextová karta Upravit na místě: zobrazí se karta Skica.

2. Vyberte čáry, které chcete přiřadit ke komponentě zobrazení, a Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ karta Skica ➤ panel Profil ➤ Změnit komponentu .

   Zobrazí se seznam dostupných komponent zobrazení.

3. Vybrat komponentu, na kterou se mají dát čáry.

   Například, k nastavení neviditelných čar, vyberte pro Smazané vektory komponentu skici.

   Můžete také klepnout na (Kopírovat existující skicu) a vybrat skicu v řezu, u nějž chcete, aby se komponenta zobrazení shodovala.

4. Klepněte na tlačítko OK.
5. Chcete-li změnu určité komponenty vrátit zpět, zadejte na příkazový řádek příkaz **Aec2dSectionResultAbortChanges** a vyberte komponentu. Tím se vrátí zpět všechny změny provedené na komponentě v průběhu relace úpravy na místě a režim úprav na místě se automaticky ukončí.

6 Při dokončení procesu úpravy skici,

chcete-li...	klepněte na možnost...
uložit všechny změny	karta Upravit na místě: Skica ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit
zrušit všechny změny	karta Upravit na místě: Skica ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit

Sloučení skici do 2D řezu

Tento postup použijte k sloučení geometrie do 2D řezu. Když sloučíte skicu do řezu, přiřadíte další skicu komponentě zobrazení řezu. Tuto funkci použijte k přidání detailu nebo přidání skici, kterou jste nemodeloval.

1 Nakreslete geometrii, kterou chcete sloučit do 2D řezu.

2 Vyberte 2D řez, který se má změnit, a klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Skica ➤ Sloučit .

3 Vybrat geometrii ke sloučení do řezu a stisknout klávesu *ENTER*.

4 Vybrat komponentu zobrazení k níž se přiřadí skica.

Můžete také klepnout na (Kopírovat existující skicu) a vybrat skicu v řezu, u nějž chcete, aby se komponenta zobrazení shodovala.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Skica je sloučena do 2D řezu. Když vyberete řez, je skica vybrána s ním.

Změna umístění 2D nebo 3D řezu

Tento postup použijte k přemístění řezu změnou hodnot souřadnic jeho bodu vložení. Řez má také orientaci vzhledem ke GSS nebo aktuálnímu USS. Například když jsou vrch a spodek řezu rovnoběžné s rovinou *XY*, její normála je rovnoběžná s osou *Z*. Orientaci řezu můžete změnit zarovnáním její normály s jinou osou. Řez můžete také otočit v jeho rovině změnou úhlu otočení.

Informace o globálním souřadném systému (GSS) a uživatelském souřadném systému (USS) získáte v tématu nápovědy aplikace AutoCAD „Použití souřadnic a souřadných systémů“.

1 Poklepat na řez, který chcete posunout.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položky Základní a Umístění.

3 Klepnout na tlačítko Další informace.

4 Zadat nové umístění nebo otočení:

Chcete-li...	Pak...
přemístit řez	zadat nové hodnoty souřadnic do Bod vložení.
umístit řez na rovinu *XY*	nastavit normálu řezu rovnoběžně s osou *Z*: v poli Normála zadat **1** pro Z a zadat **0** pro X a Y.
umístit řez na rovinu *YZ*	nastavit normálu řezu rovnoběžně s osou *X*: v poli Normála zadat **1** pro X a zadat **0** pro Y a Z.
umístit řez na rovinu *XZ*	nastavit normálu řezu rovnoběžně s osou *Y*: v poli Normála zadat *1* pro Y a zadat **0** pro X a Z.
změnit otočení řezu	zadat novou hodnotu pro Úhel otočení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k 2D nebo 3D řezu

Tento postup použijte k přidání hypertextových odkazů, zadání poznámek a připojení referenčních souborů k 2D nebo 3D řezu. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od 2D nebo 3D řezu.

1 Poklepat na 2D nebo 3D řez, ke kterému chcete připojit poznámky nebo soubory.

2 Na paletě Vlastnosti klepnout na kartu Rozšířená data.

3 K přidání hypertextového odkazu klepnout na vedle Hypertextový odkaz a zadat odkaz.

4 K přidání poznámky klepnout na vedle pole Poznámky, zadat text a klepnout na tlačítko OK.

5 K připojení, odpojení nebo úpravě referenčního souboru klepnout na vedle Referenční dokumenty a pak provést cokoliv z následujícího:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko, vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text do pole Popis.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

6 Klepněte na tlačítko OK.

Aktualizace 2D nebo 3D řezu

Tento postup použijte k aktualizaci 2D nebo 3D řezu k promítnutí provedených změn na modelu budovy nebo ve vlastnostech linie řezu. Pro 2D řezy aktualizujete také řez k zobrazení změn, provedených na stylu 2D řezu. 2D nebo 3D řez můžete aktualizovat, jestliže jste nerozložili řez, který poruší propojení mezi řezem a modelem budovy.

Když aktualizujete řez, můžete přidat nebo odstranit objekty z řezu, změnit umístění řezu na výkresu a změnit sadu zobrazení řezu.

Když nemusíte měnit jakkoliv definici řezu, můžete přeskočit následující postup. Namísto toho klepněte pravým tlačítkem na řez, který chcete aktualizovat, a klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Upravit ➤ Obnovit .

1 Vyberte řez, který chcete aktualizovat.

Jestliže jste vybrali...	pak...
objekt 2D řezu	klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Upravit ➤ Obnovit .

Jestliže jste vybrali...	pak...
objekt 3D řezu	klepněte na kartu 3D řez/pohled ➤ panel Upravit ➤ Obnovit .

2 vybrat výsledný typ:

Jestliže je řez...	Pak...
objekt 2D řezu	vybrat Objekt 2D řez/pohled s odstraněním skrytých čar.
objekt 3D řezu	vybrat objekt 3D řez/pohled.

3 Ke změně stylu 2D řezu vyberte nový styl pro Styl k vytvoření.

4 Jestliže jste upravili skicu v 2D řezu, vyberte styl, ve kterém se mají uložit změny, které jste provedli, které nemohou být znovu použity. Zvolit styl, který rozliší nepoužité změny v řezu.

5 V poli Výběrová množina zadat objekty, které chcete zahrnout v řezu:

Chcete-li…	Pak...
použijte objekty v množině výběru, které jste zadal, když jste vytvořil řez nebo když jste jej předtím aktualizoval	pokračovat v následujícím kroku.
přidat nové objekty do množiny výběru, které jste zadal, když jste vytvářel původní řez	klepnout na tlačítko Vybrat další objekty, vybrat nové objekty na výkresu a stisknout klávesu *ENTER*.
vybrat novou množinu výběru objektů pro řez	klepnout na tlačítko Znovu vybrat objekty, vybrat novou množinu výběru objektů pro řez a stisknout klávesu *ENTER*.

POZNÁMKA Jestliže vyberete objekt, který nechcete zahrnout do řezu, přidržte stisknutou klávesu *SHIFT* a vyberte objekt znovu k jeho odstranění z množiny výběru.

6 V poli Sada zobrazení vybrat sadu zobrazení pro řez.

7 V poli Umístění najděte řez na výkresu:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit nový objekt řezu bez přepsání původního objektu	vybrat Nový objekt a buď klepnout na k zadání bodu vložení v ploše výkresu nebo zadat souřadnice X, Y a Z pro nový řez.
nahradit původní řez aktualizovaným řezem	vybrat Nahradit existující.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Globální aktualizace 2D řezů

AutoCAD Architecture vám umožňuje globální aktualizaci všech řezů a pohledů v projektu nebo zadané složce.

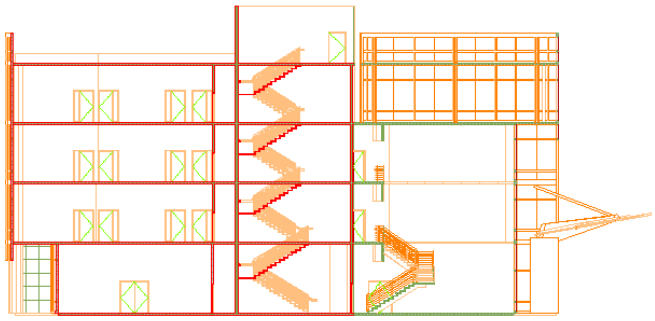
Aktualizace řezů a pohledů v projektu

Aplikace AutoCAD Architecture zahrnuje funkci Správa kreslení, která umožňuje uživatelům kombinovat jejich půdorysy, zobrazení řezů a pohledů, konstrukční listy a vícenásobně použitelné komponenty v jednom projektu budovy. Projekt sestává z řady výkresů propojených s výkonným externím odkazujícím mechanizmem. Můžete otevřít projekt a aktualizovat všechny 2D řezy a pohledy v tomto projektu v rámci jediného pohodlného pracovního postupu. Informace o tom, které typy souborů projektu mohou být aktualizovány najdete v části Podporované typy výkresů projektu na straně 3213

Aktualizace řezů a pohledů v určité složce

Když pracujete bez projektu, můžete také globálně aktualizovat řezy a pohledy zadáním složky a aktualizací všech řezů a pohledů v této složce. Když vyberete k aktualizaci určitou složku, můžete také zahrnout do aktualizace její podsložky.

Řez projektu budovy



Další informace o projektech budov najdete v části Správa výkresu na straně 289.

Podporované typy výkresů projektu

Když aktualizujete projekt, můžete globálně aktualizovat všechny 2D řezy a pohledy v zobrazeních a listech projektu. Nemůžete globálně aktualizovat prvky a konstrukční prvky, protože tyto výkresy projektu obvykle obsahují vícenásobně použitelné prvky a jednotlivé části projektu budovy. Ty normálně neobsahují řezy nebo pohledy.

Další informace o typech výkresů projektu najdete v části Pohledy na straně 436 a Listy na straně 471.

POZNÁMKA Při provádění globální aktualizace sekcí a pohledů ve výkresu projektu se aktualizují všechny modely a rozvržení výkresového prostoru.

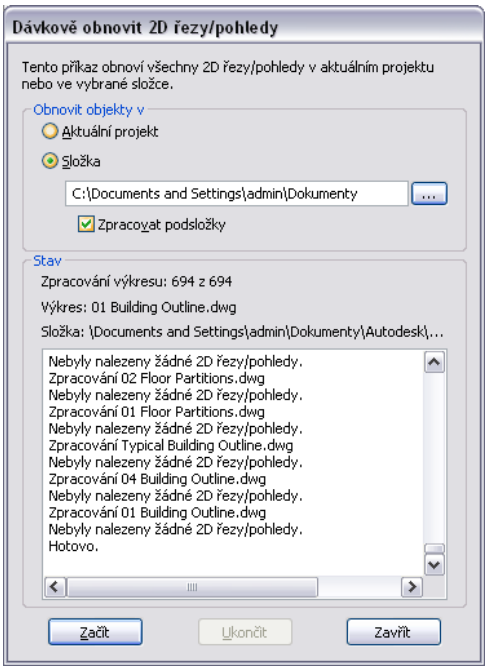
Při aktualizaci určité složky, v rámci projektu nebo mimo něj, jsou aktualizovány všechny řezy a pohledy v této složce, bez ohledu na jejich typ. Například, když chcete aktualizovat určitou složku v rámci kategorie Konstrukční prvky projektu, budou složky a pohledy v této složce aktualizovány, i když jsou to výkresy konstrukčních prvků. Když nezadáte složku, ale vyberete k aktualizaci celý projekt, nebudou tyto konstrukční prvky aktualizovány.

Globální aktualizace 2D řezů a pohledů v projektu nebo složce

Tento postup použijte ke globální aktualizaci všech 2D řezů a pohledů v projektu nebo v zadané složce.

POZNÁMKA K aktualizaci všech 2D řezů a pohledů v projektu musí být projekt definován jako aktuální. Jestliže není aktuální žádný projekt, objeví se chybové hlášení, jestliže se pokusíte globálně aktualizovat 2D řezy a pohledy. Informace o nastavení projektu jako aktuální najdete v části Nastavení projektu jako aktuálního na straně 312.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Řez/pohled ➤ ➤ Dávkové obnovení .



2 Vyberte, jestli chcete aktualizovat 2D řezy a pohledy v aktuálním projektu nebo jen 2D řezy a pohledy v určité složce.

Chcete-li...	Pak...
aktualizovat 2D řezy a pohledy v aktuálním projektu	vyberte Aktuální projekt.
aktualizovat 2D řezy a pohledy v určité složce	vyberte Složku. Pak klepněte na tlačítko Procházet ..., vyberte složku obsahující soubory, které chcete aktualizovat, a klepněte na tlačítko OK.

3 Když jste zadali složku, můžete určit, zda by měly být také aktualizovány podsložky této složky. K aktualizaci podsložek vybrat Zpracovat podsložky.

POZNÁMKA Když pracujete s projektem velké budovy, může být aktualizace všech řezů a pohledů dlouho trvající proces. V tomto případě byste mohli zvážit aktualizaci jen vybrané podsložky vašeho projektu a tím zlepšit výkon systému.

4 Klepněte na tlačítko Start.

Globální aktualizace všech řezů a pohledů může trvat nějakou dobu. Stavové okno vám oznámí, který výkres se právě aktualizuje.

Když začnete globální aktualizaci, máte dostupné tlačítko Stop. Když chcete přerušit globální aktualizaci, klepněte na tlačítko Stop. Jakmile je globální aktualizace dokončena, je tlačítko Start dostupné.

Aktualizace zastaralých výkresů

Během globální aktualizace 2D řezů a pohledů se každý výkres v projektu nebo specifikovaná složka otevře, aktualizuje a opět uloží. Pokud aktualizujete výkresy ze starších verzí softwaru, jsou automaticky převedeny do aktuální verze. Před převedením výkresů vás upozorní varovná poznámka na převod. K aktualizaci výkresu do nové verze klepněte na tlačítko OK. Ke zrušení aktualizace všech řezů a pohledů stiskněte klávesy *CTRL+BREAK*.

Výjimky aktualizace

Existuje řada případů, ve kterých nemohou být 2D řezy nebo pohledy aktualizovány pomocí globální aktualizace.

- Výkres, obsahující 2D řezy nebo pohledy, je jen ke čtení.
- 2D řez nebo pohled je umístěn na zamčené hladině.
- Existují uživatelské úpravy 2D řezu nebo pohledu, které nemohly být znovu použity na 2D řez nebo pohled.

Když nemůže být 2D řez nebo pohled aktualizován, zobrazí se ve stavovém okně chybové hlášení.

K opravě problému můžete nastavit výkres na čtení/zápis namísto jen ke čtení, můžete odemknout hladinu řezu nebo můžete zrušit určité uživatelské úpravy 2D řezu nebo pohledu.

Styly 2D řezů

Styl 2D řezu nebo pohledu je skupina vlastností, přiřazených 2D řezu nebo pohledu, které určují vzhled a jiné charakteristiky tohoto objektu.

Užití stylů 2D řezu

Styl 2D řezu nebo pohledu řídí skicu v řezu pomocí pravidel projektu, která určují, jak se zobrazí různé části řezu. Styl můžete použít na jeden nebo více řezů k určení jejich vzhledu. Můžete také změnit zobrazení jednotlivých čar v řezu a uložit změny ve stylu 2D řezu nebo pohledu.

Komponenty zobrazení a pravidla projektu

Komponenty zobrazení určují grafické charakteristiky, jako je barva a typ čáry skici, přiřazené každé komponentě zobrazení. Pravidla projektu určují, jak je skica v řezu přiřazena komponentě zobrazení.

Když vytváříte pravidlo projektu, zadáte část 2D řezu, která má být řízena na základě barvy těch objektů v modelu budovy a jejich kontextu v řezu. Pak vyberete komponentu zobrazení pro použití pro skicu, která splňuje kritéria, která jste zadali. Můžete přiřadit skicu výchozí komponentě zobrazení nebo vlastní komponentě zobrazení, kterou jste přidali do stylu. Například byste mohli definovat pravidlo, které přiřadí všechny objekty, které mají v modelu barvu 150 a které jsou umístěny podél linie řezu (definující čára), vlastní komponentě zobrazení, nazvané Tmavší, kterou jste vytvořili ve stylu. Nebo byste mohli skrýt schodiště za stěnu pomocí pravidla, které přiřadí všechny modré skici komponentě zobrazení Skryté.

Správa stylů 2D řezů

Chcete-li vytvářet, upravovat, kopírovat nebo mazat styly, použijte Správce stylů. Správce stylů poskytuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture, kde je možné pracovat se styly z více výkresů a šablon. Další informace o používání Správce stylů uvádí část Správce stylů – přehled na straně 854.

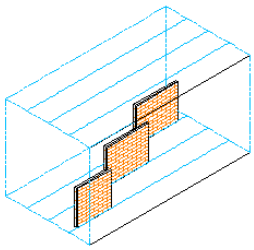
Materiály a styly 2D řezů

Styly 2D řezů můžete použít k zadání, které komponenty řezu budou mít své zobrazení řízeno materiály a které ne. Vlastní komponenty nemohou používat materiály.

Úseky v stylech 2D řezů a materiálech

Když vytváříte úseky ve vašem stylu, obvykle chcete, aby objekty v nich byly vizuálně odlišné od ostatních úseků. Když přiřazujete materiály objektům, můžete nastavit styl 2D řezu tak, aby užil vzor šrafování z materiálu, ale barvu a typ čáry z vlastností zobrazení úseku.

Šrafování povrchu úseku řezu s přiřazením barev



Tři cihlové stěny v různých úsecích řezu

2D řez šrafování plochy z materiálu, barvy a typu čáry z úseků

Vytváření stylu 2D řezu

Tento postup použijte k vytvoření stylu 2D řezu. Styl můžete vytvořit pomocí výchozích vlastností řezu nebo kopírováním existujícího stylu. Po vytvoření stylu upravte vlastnosti stylu k přizpůsobení charakteristik stylu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte nabídku Dokumentační objekty a rozbalte nabídku Styly 2D řezů/prostorových pohledů.

POZNÁMKA Případně můžete vybrat 2D řez ve výkresu a klepnout na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styl 2D řezu/pohledu.

3. Vytvořit styl 2D řezu:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit styl pomocí výchozích vlastností	klepnout pravým tlačítkem na Styly 2D řezů/pohledů a klepnout na tlačítko Nový. Zadat název pro nový styl 2D řezu a stisknout klávesu *ENTER*.

Chcete-li…	Pak...
vytvořit styl z existujícího stylu	klepnout pravým tlačítkem na styl 2D řezu, který chcete kopírovat a klepnout na tlačítko Kopírovat. Klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit. Klepněte pravým tlačítkem myši na nový styl a klepněte na možnost Přejmenovat. Zadejte název a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Upravit styl 2D řezu:

Jestliže chcete ...	Pak...
přidat komponenty zobrazení do stylu	viz část Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D řezu na straně 3219.
odstranit komponenty zobrazení ze stylu	viz část Odstranění komponenty zobrazení ze stylu 2D řezu na straně 3219.
použít vlastnosti úseku řezu k zobrazení,	viz část Použití vlastností úseků a materiálů v stylech 2D řezů na straně 3227.
použít komponentu materiálu 3D tělesa na skicu řezu,	viz část Použít komponentu 3D těleso materiálu pro skicu 2D řezu na straně 3227.
přidat pravidla projektu do stylu	viz část Přidání pravidla projektu do stylu 2D řezu na straně 3228.
změnit pravidla projektu ve stylu	viz část Změna pravidla projektu ve stylu 2D řezu na straně 3230.
přidat klasifikaci do stylu	viz část Přidání klasifikace do stylu 2D řezu na straně 3231.
změnit vlastnosti zobrazení komponent zobrazení ve stylu	viz část Změna hladiny, barvy a typu čáry stylu 2D řezu na straně 3231.
přidat poznámky, soubory nebo dokumenty do stylu	viz část Připojení poznámek a souborů k stylu 2D řezu na straně 3232.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D řezu

Tento postup použijte k přidání vlastní komponenty zobrazení do stylu 2D řezu. Po přidání komponenty přiřaďte skicu v řezu nové komponentě. K použití těchto změn stylu na existující 2D řezy musíte řez aktualizovat.

2D řezy zahrnují následující výchozí komponenty zobrazení: Definující čára, Skryté, Vymazané, Neznámé a Úseky.

1 Vyberte řez se stylem, který chcete změnit, a klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .

2 Klepněte na kartu Komponenty.

3 Klepněte na tlačítko Přidat.

4 Zadat název a popis pro novou komponentu.

K zadání názvu klepnout na Nepojmenovaný a zadat nový název. K zadání popisu klepnout v sloupci Popis vedle názvu a zadat popis.

5 Klepnout na kartu Vlastnosti zobrazení.

6 Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.

7 Pokud je to nutné, klepněte na tlačítko .

8 Klepnout na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

9 Zadat vlastnosti zobrazení nové komponenty.

10 Klepnout na tlačítko OK dvakrát.

Vytvoření pravidla projektu, které používá novou komponentu zobrazení získáte v části Přidání pravidla projektu do stylu 2D řezu na straně 3228. Informace o ručním přiřazení skici komponentě zobrazení získáte v části Úprava skici v 2D řezu na straně 3207.

Odstranění komponenty zobrazení ze stylu 2D řezu

Tento postup použijte k odstranění vlastní komponenty zobrazení ze stylu 2D řezu. Odstranění komponenty zobrazení odstraní také všechna pravidla projektu, která používají komponentu. Nemůžete odstranit výchozí komponenty zobrazení.

1 Vyberte řez se stylem, který chcete změnit, a klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .

2 Klepněte na kartu Komponenty.

3 Vyberte komponentu, kterou chcete odstranit a klepněte na tlačítko Odstranit.

Jestliže je komponenta použita v pravidle projektu, zobrazí se dialogové okno, které vás varuje, že se také odstraní přidružené pravidlo projektu.

4 Klepněte na tlačítko OK.

5 Aktualizovat řez, aby se změny stylu použily na řez.

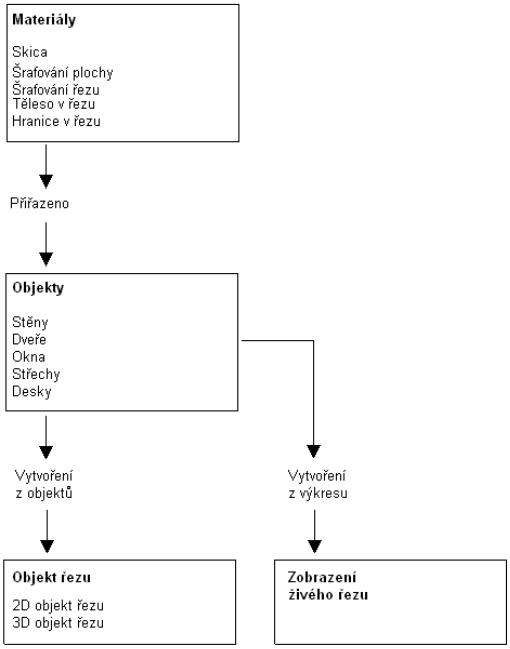
Další informace najdete v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 3210.

O komponentách zobrazení 2D a 3D řezů a materiálech

Objekt 2D a 3D řezu sestává z řady komponent zobrazení, které mohou být určeny materiály.

Když objektu přiřazujete materiály, přiřazujete jeden materiál každé komponentě zobrazení objektu. Přiřaďte například dřevěný materiál okennímu rámu a skleněnou komponentu okennímu sklu.

Když vytvoříte objekt 2D nebo 3D řezu z objektů budovy, jsou přiřazení materiálů zdrojových objektů použity na řez. Nepřiřazujete materiál přímo 2D/3D řezu. Řez převezme jeho přiřazení materiálů z objektů, kterými řez prochází. Jestliže například vytváříte řez stěnou s oknem, šrafování řezu, která jste definovali v materiálech stěny a okna sklo, dřevo a cihla, se zobrazí v řezu.



Jestliže nechcete použít vlastnosti zobrazení materiálů, ale místo toho použijete vlastnosti objektu 2D nebo 3D řezu nebo styl 2D řezu, můžete deaktivovat přiřazení materiálů ve vlastnostech zobrazení řezu nebo stylu řezu.

Přiřazení komponent materiálů

Definice materiálu sestává z komponent zobrazení, které odpovídají typům komponent objektů. Například komponenta materiálu Skica je použita pro všechny skici objektů v půdoryse. Komponenta materiálu Šrafování povrchu je použita k šrafování všech povrchů objektu v zobrazení 3D modelu a pohledech.

Úplný seznam komponent materiálů a jejich popis získáte v části Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 881.

Následující tabulka uvádí všechny komponenty řezu plus informace o komponentách materiálů, které je určují.

POZNÁMKA Pamatujte si, že materiály nejsou přiřazeny přímo objektům 2D řezů, ale že se přiřazení materiálů děje nepřímo přes objekty v řezu. Jestliže má například cihlový materiál komponentu šrafování povrchu s červeným cihlovým vzorem, určuje toto šrafování povrchu zobrazení šrafování povrchu v cihlové stěně. Když vytváříte 2D řez z této stěny, výsledný objekt řezu zdědí červený cihlový vzor ze stěny. Když změníte materiál stěny z cihel na beton a pak aktualizujete 2D řez, zobrazí se nyní s šedým betonovým vzorem.

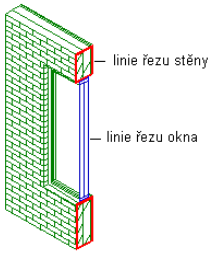
Komponenta 2D řezu	Komponenta materiálu
Definující čára	Skica 2D řezu/pohledu nebo 3D těleso. Informace o přepínání mezi těmito komponentami materiálů získáte v části Použít komponentu 3D těleso materiálu pro skicu 2D řezu na straně 3227.
Vnější sloučený půdorys	Žádný materiál
Vnitřní sloučený půdorys	Žádný materiál
Šrafování sloučeného půdorysu	Žádný materiál
Skica šrafování povrchu	Šrafování povrchu
Skica šrafování řezu	Šrafování řezu
Skryté	Žádný materiál
Vymazáno	Žádný materiál
Úsek 1-10	Skica 2D řezu/prostorového pohledu nebo 3D těleso. Informace o přepínání mezi těmito komponentami materiálů získáte v části Použít komponentu 3D těleso materiálu pro skicu 2D řezu na straně 3227.

Definující čára

Definující čára určuje, kde řez řeže objekty, které obsahuje. Komponenta materiálu, která řídí zobrazení definující čáry, je komponenta skici. Definující čára je komponenta zobrazení objektů jak 2D tak 3D řezu.

Jestliže například rozříznete cihlovou stěnu, která obsahuje okno, můžete zadat jednu homogenní barvu pro definující čáru nebo použít jiné barvy tam, kde linie řezu řeže stěnu a tam, kde řeže okno. Jestliže chcete použít homogenní barvu pro komponentu Definující čára, přiřaďte jí barvu a nepoužijte vlastnosti materiálu. Jestliže chcete, aby byla barva definující čáry ovlivněna objekty v řezu, použijte vlastnosti materiálu. V případě řezu cihlovou stěnou s oknem byste mohli použít červenou definující čáru tam, kde je rozříznuta stěna a modrou definující čáru tam, kde je rozříznuto okno.

Specifikace barev linie řezů pro různé materiály

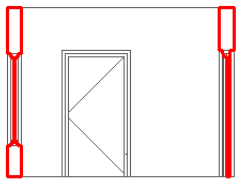


Sloučený půdorys

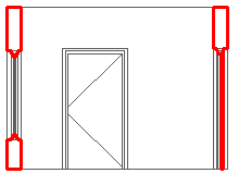
Sloučený půdorys zobrazuje sjednocení všech ploch objektů, rozříznutých linií řezu. Komponenta Vnější sloučený půdorys představuje obrys tělesa, vyplněných komponent, jako je sloučený půdorys stěny. Komponenta Vnitřní sloučený půdorys představuje obrys otvorů, které byly vyříznuty, jako je prostor. Tyto komponenty jsou specifické pro 2D řezy.

Jednotlivé objekty můžete vyloučit z přispívání do sloučeného půdorysu. Například byste to mohli udělat pro skleněné komponenty v oknech. Informace o vyloučení objektů z 2D sloučeného půdorysu získáte v části Vyloučení definice materiálu z 2D obvodu řezu na straně 911.

2D řez s červeným vnějším sloučeným půdorysem



Sklo okna vyloučeno ze sloučeného půdorysu

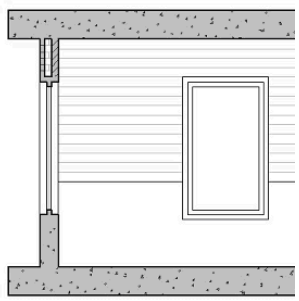


Komponenty Vnější a Vnitřní sloučený půdorys nemohou být definovány komponentou materiálu.

Šrafování sloučeného půdorysu

Komponenta Šrafování sloučeného půdorysu šrafuje sjednocení všech ploch objektů, rozříznutých linií řezu. Šrafování sloučeného půdorysu je definováno buď vnější nebo vnitřní komponentou linie sloučeného půdorysu. Tato komponenta je specifická pro 2D řezy.

Šrafování sloučeného půdorysu se sklem vyloučeným z detailu sloučeného půdorysu



Komponenta Šrafování sloučeného půdorysu nemůže být definována komponentou materiálu.

POZNÁMKA Komponenty Šrafování sloučeného půdorysu a Šrafování řezu se vzájemně překrývají. To by mohlo mít za následek dvě různá šrafování ve stejném místě. Abyste se vyhnuli konfliktu, buď přiřaďte plné šrafování pro Šrafování sloučeného půdorysu nebo neužívejte současně komponenty Šrafování sloučeného půdorysu a Šrafování řezu.

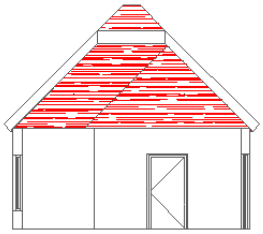
Skica šrafování povrchu

Komponenta Skica šrafování povrchu kreslí všechny skici pocházející ze šrafování povrchu rozříznutých objektů. Šrafování povrchů se objeví na plochách objektů řezu, které nejsou rozříznuty linií řezu. Tato komponenta je specifická pro 2D řezy.

POZNÁMKA Šrafování povrchu, které jste přiřadil objektům, se zobrazí v objektu 3D řezu. Nemůžete je však nastavit odděleně v 3D řezu; můžete to udělat jen v objektu 2D řezu.

Komponenta skica šrafování povrchu je řízena komponentou šrafování povrchu materiálu. Informace o komponentě šrafování povrchu materiálu získáte v části Komponenta materiálu šrafování plochy na straně 883.

2D řez se šrafováním povrchu střechy

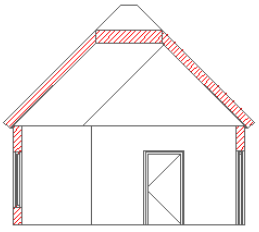


Skica šrafování řezu

Komponenta Skica šrafování řezu kreslí všechny skici, pocházející ze šrafování řezu. Šrafování řezů se objeví na všech plochách, které jsou rozříznuty linií řezu. Šrafování řezu je podobné šrafování sloučeného půdorysu. Rozdíl je v tom, že ve šrafování řezu nejsou plochy v řezu sloučeny do jedné komponenty sloučeného půdorysu. Použijte buď šrafování řezu nebo šrafování sloučeného půdorysu na 2D řezu. Informace o šrafování sloučeného půdorysu získáte v části Šrafování sloučeného půdorysu na straně 3224.

Komponenta zobrazení Skica šrafování řezu je specifická pro 2D řez.

Šrafování řezu na stěnách, střeše a dveřích



Komponenta Skica šrafování řezu je řízena komponentou Šrafování řezu materiálu. Informace o komponentě Šrafování řezu materiálu získáte v části Vytvoření průmětu se skrytím hran na straně 3297.

Komponenta Skryté

Komponenta Skryté obsahuje všechny skici, které jsou skryté v 2D průmětu, protože ostatní komponenty jsou před ní. Ve výchozím nastavení je tato komponenta vypnuta Pravidla projektu můžete použít k dosažení speciálních efektů, jako je efekt průhledu, pomocí komponenty Skryté. Komponenta Skryté je specifická pro 2D řezy.

Komponenta Skryté nemůže být definována komponentou materiálu. Můžete ji nastavit jen ve vlastnostech zobrazení 2D řezu. Informace o nastavení vlastností zobrazení 2D řezu získáte v části Vytvoření průmětu se skrytím hran na straně 3297.

Komponenta Vymazáno

Komponenta Vymazáno obsahuje skicu v objektu řezu, kterou nechcete vidět. Jestliže například máte řez viceposchoďové budovy, ve kterém chcete skrýt čáry mezi každým poschodím, můžete upravit skicu řezu a přiřadit čáry poschodí komponentě Vymazáno. Protože komponenta Vymazáno je ve výchozím nastavení vypnuta, čáry poschodí se nezobrazí. Informace o úpravě skici řezu získáte v části Úprava skici v 2D řezu na straně 3207.

Komponenta Vymazáno je specifická pro 2D řezy.

Komponenta Vymazáno nemůže být definována komponentou materiálu.

Komponenty úsek

Komponenty úsek rozdělí objekt řezu. Jsou užitečné k vytvoření efektů perspektivy, kde části blíže k pozorovateli jsou nakresleny tmavšími, silnějšími čarami a části, které jsou od uživatele dále, jsou nakresleny světlejšími, tenčími čarami. Úseky nemohou mít žádné samostatné přiřazení materiálu. Avšak vlastnosti zobrazení úseků mohou být použity pro šrafování povrchu úseků vybráním položky „Použít vlastnosti úseku pro šrafování povrchu“ v kartě Jiné vlastností zobrazení 2D řezu. Informace o použití vlastností zobrazení úseku k zobrazení dělení řezu získáte v části Použití vlastností úseků a materiálů v stylech 2D řezů na straně 3227.

Úseky jsou komponenty zobrazení objektů jak 2D tak 3D řezu.

Komponenty úseků jsou buď řízeny komponentou materiálu Skica 2D řezu/pohledu nebo komponentou materiálu 3D těleso. Informace o tom, jak přepínat mezi přiřazením těchto

komponent získáte v části Použít komponentu 3D těleso materiálu pro skicu 2D řezu na straně 3227.

Použití vlastností úseků a materiálů v stylech 2D řezů

Tento postup použijte k užití vlastností zobrazení materiálů spolu s vlastnostmi zobrazení úseků řezu.

1. Vyberte řez se stylem, který chcete změnit, a klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .
2. Klepnout na kartu Vlastnosti zobrazení.
3. Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.
4. Pokud je to nutné, klepněte na tlačítko .
5. Klepnout na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
6. K nastavení úseku pro použití šrafování povrchu materiálu, při použití vlastností zobrazení hladiny, barvy a typu čáry úseku, proveďte následující kroky:
   - Vymazat Podle materiálu.
   - Zadat nastavení hladiny, barvy a typu čáry úseku podle potřeby. Například první úsek by mohl mít tmavší barvu a silnější typ čáry než druhý úsek.
7. Klepnout na kartu Jiné.
8. Vybrat pole Použít vlastnosti úseku pro šrafování povrchu.
9. Klepnout na tlačítko OK dvakrát.

   Další informace najdete v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 3210.

Použít komponentu 3D těleso materiálu pro skicu 2D řezu

Použijte tento postup k užití komponenty materiálu 3D těleso pro skicu v 2D řezu.

1. Vyberte řez se stylem, který chcete změnit, a klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .
2. Klepnout na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.

4 Pokud je to nutné, klepnout na .

5 Klepnout na kartu Jiné.

6 Určit, jestli by měla komponenta 3D těleso vybraného materiálu řídit zobrazení skici v 2D řezu:

Chcete-li ...	Pak...
řídit zobrazení skici 2D řezu komponentou materiálu 3D těleso,	vybrat komponentu zobrazení Použít 3D těleso pro skicu Podle materiálu.
řídit zobrazení skici 2D řezu komponentou materiálu Skica 2D řezu/pohledu,	smazat komponentu zobrazení Použít 3D těleso pro skicu Podle materiálu. Toto je výchozí chování.

7 Klepnout na tlačítko OK dvakrát.

Další informace najdete v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 3210.

Přidání pravidla projektu do stylu 2D řezu

Tento postup použijte k přidání pravidla projektu do stylu 2D řezu. Pravidlo projektu má čtyři pole informací, která identifikují čáry v řezu a určují, jak mají být zobrazeny:

Pole	Popis
Barva	Identifikuje barvy objektů v modelu budovy, reprezentované čarami v řezu.
Kontext	Identifikuje kontext čar v 2D řezu, jako například na definující čáře (řezná rovina) nebo v grafickém úseku.
Komponenta	Identifikuje komponentu zobrazení, ke které jsou čáry přiřazeny.
Popis	Obsahuje popis pravidla projektu.

Například pravidlo projektu má barvu 50, kontext V úseku 2 a komponentu Nová. Toto pravidlo přiřadí všechny čáry v řezu, reprezentující objekty, které mají v modelu budovy barvu 50 a které jsou v úseku 2 v řezu, uživatelem definované komponentě zobrazení Nová.

Můžete také určit, aby byly všechny skryté skici, které nepodléhají konkrétnímu pravidlu projektu, přiřazeny ke komponentě zobrazení Skryté. Tuto možnost byste mohli použít, jestliže chcete vytvořit řez objektu nebo množiny objektů a vidět všechny hrany, když například vytváříte základy nebo bednění.

POZNÁMKA Případně můžete definovat, která skrytá skica by měla být zobrazena materiálem objektu. Další informace najdete v části Kontrola zobrazení skrytých čar podle materiálu na straně 913.

1 Vyberte řez se stylem, který chcete změnit, a klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .

2 Klepnout na kartu Pravidla projektu a klepnout na Přidat.

Vytvoří se nové pravidlo projektu s výchozí barvou, kontextem a hodnotami komponent.

3 Zadat nastavení pro nové pravidlo projektu:

Chcete-li...	Pak...
zadat barvy objektů v modelu budovy, které jsou ovlivněny tímto pravidlem	klepnout na tlačítko výchozí barva, vybrat novou barvu a klepnout na tlačítko OK.
zadat kontext, ve kterém se skica pro objekty objeví v řezu	klepnout na tlačítko výchozí kontext a vybrat nový kontext.
vyberte komponentu zobrazení pro skicu	klepněte na výchozí komponentu a vyberte novou komponentu.
zadejte popis pravidla	klepnout na pole Popis, zadat popis a stisknout klávesu *ENTER*.

4 K umístění všech skrytých skic na komponentu zobrazení Skryté, vybrat Zachovat všechny skryté skici.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Aktualizovat řez, aby se změny stylu použily na řez.

Další informace najdete v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 3210.

Změna pravidla projektu ve stylu 2D řezu

Tento postup použijte ke změně nastavení v polích, která definují pravidlo projektu.

1. Vyberte řez se stylem, který chcete změnit, a klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .
2. Klepnout na kartu Pravidla projektu.
3. Zadat nastavení pro pravidlo projektu, které chcete změnit:

Chcete-li...	Pak...
zadat barvy objektů v modelu budovy, které jsou ovlivněny tímto pravidlem	klepnout na tlačítko aktuální barva, vybrat novou barvu a klepnout na tlačítko OK.
zadat kontext, ve kterém se skica pro objekty objeví v řezu	klepnout na tlačítko aktuální kontext a vybrat nový kontext.
vyberte komponentu zobrazení pro skicu	klepněte na aktuální komponentu a vyberte novou komponentu.
upravit popis pravidla	klepněte na popis, upravte popis a stiskněte klávesu *ENTER*.

4. Klepněte na tlačítko OK.
5. Aktualizovat řez, aby se změny stylu použily na řez.

   Další informace najdete v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 3210.

Odstranění pravidla projektu ze stylu 2D řezu

Tento postup použijte k odstranění pravidla projektu ze stylu 2D řezu.

1. Vyberte řez se stylem, který chcete změnit, a klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .
2. Klepnout na kartu Pravidla projektu.
3. Vyberte pravidlo, které chcete odstranit, a klepněte na tlačítko Odstranit.
4. Klepněte na tlačítko OK.
5. Aktualizovat řez, aby se změny stylu použily na řez.

Další informace najdete v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 3210.

Přidání klasifikace do stylu 2D řezu

Tento postup použijte k zadání klasifikací pro všechny definice klasifikace, použité ve stylu 2D řezu.

Další informace o vytvoření a použití definic klasifikací získáte v části Definice klasifikací na straně 3767.

1. Vyberte řez se stylem, který chcete změnit, a klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .
2. Klepnout na kartu Klasifikace.

   Jako výchozí je klasifikace pro všechny definice klasifikace Nezadáno. Jestliže nejsou vypsány žádné definice klasifikací, není žádná klasifikace použita na styly 2D řezu.
3. Pro každou definici klasifikace vyberte klasifikaci, kterou chcete použít na aktuální styl 2D řezu.
4. Klepnout na tlačítko OK dvakrát.

Změna hladiny, barvy a typu čáry stylu 2D řezu

Tento postup použijte ke změně následujících vlastností zobrazení stylu 2D řezu:

- Viditelnost (komponenta je zapnuta a nebo vypnuta)
- Vlastnosti zobrazení podle materiálů
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

POZNÁMKA Vlastní komponenty zobrazení ve vlastnostech zobrazení jsou totožné s těmi, které jsou vypsány na kartě Komponenty dialogového okna Styly 2D řezu/prostorového pohledu. Další informace o vlastních komponentách zobrazení získáte v části Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D řezu na straně 3219.

1. Vyberte řez se stylem, který chcete změnit, a klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .
2. Klepnout na kartu Vlastnosti zobrazení.
3. Vybrat reprezentaci zobrazení, ve které se mají zobrazit změny, a vybrat příkaz Přepsat styl.
4. Pokud je to nutné, klepněte na tlačítko .
5. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
6. Vybrat komponentu pro změnu a vybrat odlišné nastavení pro vlastnost.
7. Vybrat pole Podle materiálu pro každou komponentu, u které chcete, aby použila vlastnosti materiálů, přiřazených objektům v řezu.

   POZNÁMKA Ne všechny komponenty zobrazení 2D řezu mají přidruženou definici materiálu. Například Skryté a Vymazané nemohou být nastaveny podle materiálu. Seznam všech komponent zobrazení a jejich přidružené komponenty materiálu získáte v části O komponentách zobrazení 2D a 3D řezů a materiálech na straně 3220.

8. Klepnout na tlačítko OK dvakrát.

Připojení poznámek a souborů k stylu 2D řezu

Tento postup použijte k zadání poznámek a připojení referenčních souborů k 2D řezu. Můžete také upravit referenční soubory, připojené ke stylu.

1. Vyberte řez se stylem, který chcete změnit, a klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Upravit styl .
2. Klepnout na kartu Obecné.
3. K přidání popisu do 2D řezu, zadat popis v poli Popis.
4. Klepnout na Poznámky.
5. K přidání nebo úpravě poznámky klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

6 K připojení, úpravě nebo odpojení referenčního souboru klepněte na kartu Referenční dokumenty:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Upravit popis a klepnout na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace. Jakmile skončíte úpravy, klepněte na tlačítko OK.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru, klepněte na tlačítko Odstranit a klepněte na tlačítko OK.

7 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Prostorové pohledy

41

Ve výkresech můžete vytvářet pohledy na modely stavby tím způsobem, že nejprve navrhnete linii a značku pohledu a potom vytvoříte 2D a 3D pohled, založený na této linii. Můžete ovládat velikost a tvar jakéhokoliv vámi vytvořeného pohledu a máte možnost aktualizovat existující pohled, když dojde ke změně v pohledu zahrnutých objektů. 2D pohledy se vytváří bez skrytých nebo překrývajících se čar. Můžete ovládat vzhled 2D pohledů použitím pravidel, řízených stylem a vlastnostmi zobrazení 2D pohledu.

Práce s pohledy

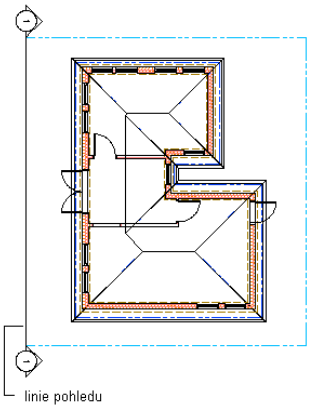
Ve výkresech můžete vytvářet pohledy na modely stavby tím způsobem, že nejprve navrhnete linii a značku pohledu a potom vytvoříte 2D a 3D pohled, založený na této linii. Můžete ovládat velikost a tvar jakéhokoliv vámi vytvořeného pohledu a máte možnost aktualizovat existující pohled, když dojde ke změně v pohledu zahrnutých objektů. 2D pohledy se vytváří bez skrytých nebo překrývajících se čar. Můžete ovládat vzhled 2D pohledů použitím pravidel, řízených stylem a vlastnostmi zobrazení 2D pohledu.

Linie pohledu a značky pohledu

Linie pohledu určuje rozsah pohledu na model stavby. Linie pohledu mohou být přímé nebo zakřivené. Můžete také určit délku a výšku oblasti, určené linií pohledu. Značky pohledu, které zpravidla obsahují písmeno nebo číslici a ukazují směr pohledu, se zobrazí na každém konci linie pohledu.

Po nakreslení linie pohledu vytvořte objekt pohledu z této linie.

Zobrazení linie a značky pohledu



2D pohledy

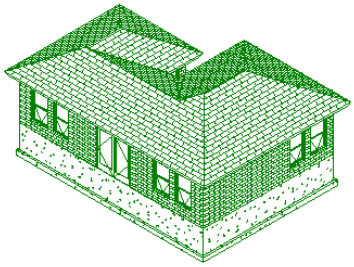
2D pohledy se tvoří nakreslením linie pohledu před více objekty, ze kterých se pak vytvoří 2D objekt pohledu. Objekt pohledu se vykreslí bez skrytých nebo překrývajících se čar. 2D pohled lze upravit změnou vlastností zobrazení jeho objektu nebo vlastností zobrazení jeho stylu. Styl 2D pohledu vám umožňuje přidat komponenty zobrazení do reprezentace zobrazení pohledu a vytvořit pravidla, přiřazující různé části pohledu k různým komponentám zobrazení. Můžete ovládat viditelnost, hladinu, barvu, typ čáry, tloušťku čáry a měřítko typu čáry každé komponenty. Můžete také přiřadit materiál, jako třeba cihly nebo konkrétní šrafování k jednotlivým komponentám objektu nebo stylu. K přiřazení jednotlivých čar ve 2D pohledu k jiným komponentám zobrazení a sloučení geometrie s 2D pohledem můžete dále použít i příkazy k úpravě skici. 2D pohledy můžete kótovat.

2D pohled na stavbu

3D pohledy

3D pohledy se tvoří nakreslením linie pohledu před více objekty, ze kterých se pak vytvoří 3D objekt izometrického pohledu. 3D pohledy nepoužívají styly. Je ale možné ovládat zobrazení úseků v 3D pohledech. Pomocí příkazu Projekce skrytých hran můžete vytvořit 2D projekce skrytých hran jakéhokoliv 3D pohledu, s možností rozložení a úprav nebo šrafování. Další informace o používání tohoto příkazu najdete v části Vytvoření průmětu se skrytím hran na straně 3297.

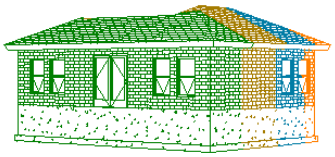
3D pohledy v 3D zobrazení



Úseky pohledu

2D nebo 3D objekt pohledu může obsahovat celou řadu úseků, rozdělujících objekt pohledu. Tato funkce je užitečná, jestliže chcete vytvořit perspektivní pohled na objekt, ve kterém jsou části, nacházející se blíže pozorovateli, vykresleny tmavšími silnějšími čárami a vzdálenější části se vykreslí méně výrazně.

3D pohled s úseky v perspektivním pohledu.



Pohled na živý řez

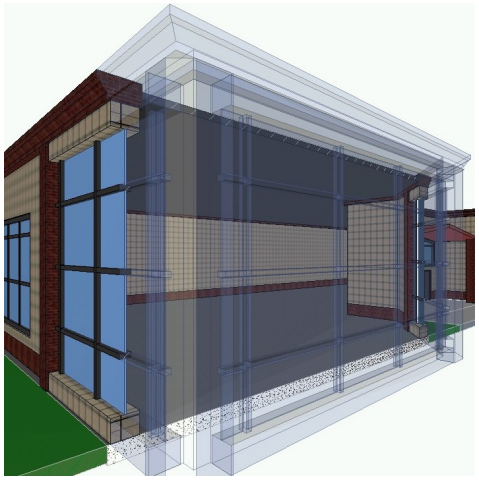
Živý řez je speciálním zobrazením 3D řezu, ve kterém nejsou řezané objekty převedeny na 3D objekt řezu, ale zůstávají ve výkresu jako objekty. Části objektů v hraničním obdélníku linie řezu si zachovají individuální komponenty zobrazení, zatímco části objektů vně linie řezu mohou být zobrazeny nebo skryty. Chcete-li ovládat vzhled částí objektů vně linie řezu, bude potřeba přiřadit řezaným objektům materiál.

Při rendrování živého řezu můžete například zobrazit vnější část jako poloprůhledný doplněk.

Živý řez v pohledu můžete použít, chcete-li vyříznout jen určitou oblast, kterou momentálně potřebujete a na kterou chcete zaostřit. Takto lze urychlit zpracování a zjednodušit práci s modelem stavby.

Informace o vytváření pohledů na živé řezy najdete v části Vytváření zobrazení živého řezu na straně 3193.

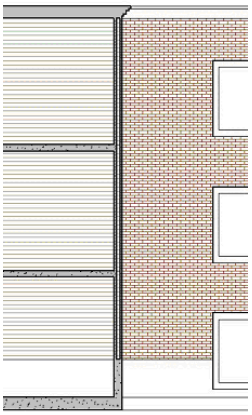
Rendrovaný pohled na živý řez s průhlednou komponentou tělesa



Materiály v pohledech

V aplikaci AutoCAD Architecture můžete přiřadit materiály k různým komponentám objektu. Tyto materiály se zobrazí, když vytvoříte 2D nebo 3D objekt pohledu. Můžete stanovit, jestli se mají použít vlastnosti zobrazení materiálů nebo vlastnosti zobrazení objektu pohledu.

2D pohled s odlišným šrafováním povrchu

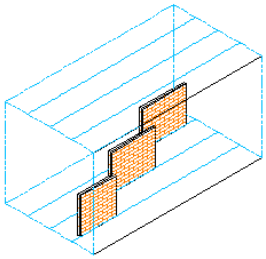


Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje velký počet předefinovaných materiálů pro všechny společné účely projektu. Můžete použít tyto předdefinované materiály anebo je pro zvláštní projekty upravit. Můžete také vytvořit vlastní materiály. Další informace najdete v části O materiálech a komponentách zobrazení 2D and 3D pohledu na straně 3286.

Úseky ve stylech 2D pohledů a materiály

Když vytváříte úseky ve stylu, je obvykle vhodné vizuální odlišit jejich objekty od jiných úseků. Po přiřazení materiálů k objektům můžete nastavit styl 2D pohledu tak, aby se použily šrafovací vzory materiálu, ale barva a typ čáry byly použity z vlastností zobrazení úseku.

Úseky pohledu s přiřazeným šrafováním povrchu



Tři cihlové stěny
v různých úsecích
pohledu

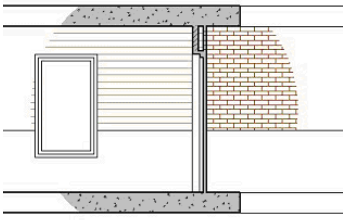
2D pohled šrafování plochy
z materiálu, barvy a typu
čáry z úseků

Další informace najdete v části Použití vlastností úseků a materiálů ve stylech 2D pohledů na straně 3290.

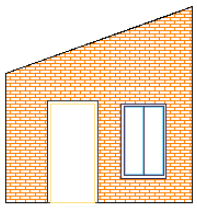
Hranice materiálů ve 2D pohledech

Hranice materiálu umožňují vymazat nebo omezit části 2D pohledu:

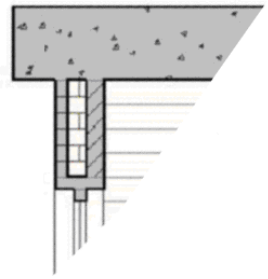
- Omezit množství šrafování k vytvoření čistší projektové dokumentace.
- Zvýraznit oblast v pohledu.



- Maskování části pohledu umožní vykreslit více detailů.

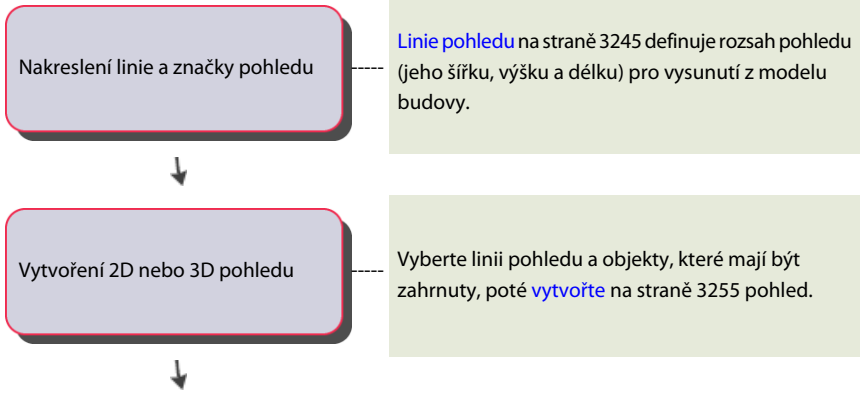


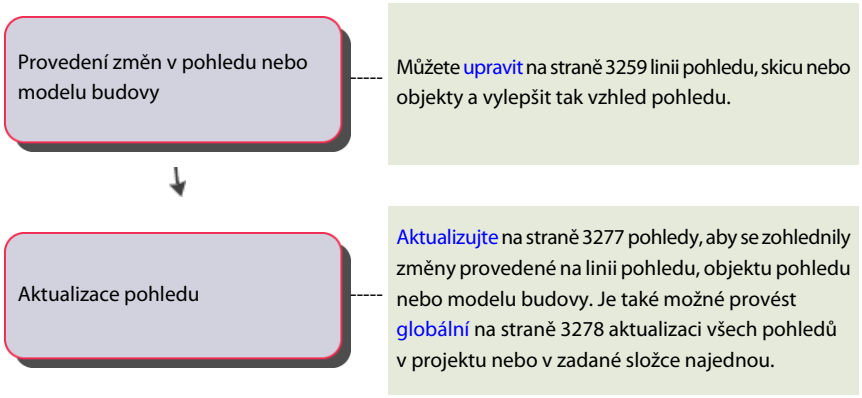
- Oříznětě nepravidelně tvarované části pohledu.



Další informace najdete v části Vytvoření hranice materiálu ve 2D pohledu na straně 3268.

Postup pro vytvoření 2D nebo 3D pohledu





Kresba a úprava linií pohledů

Prvním krokem při vytváření pohledů je nakreslení linie pohledu, vztažené k modelu stavby. Linie pohledu určuje rozsah pohledu na model stavby.

POZNÁMKA Lze vytvářet svislé i vodorovné pohledy.

Vytvoření objektu pohledu z linie pohledu

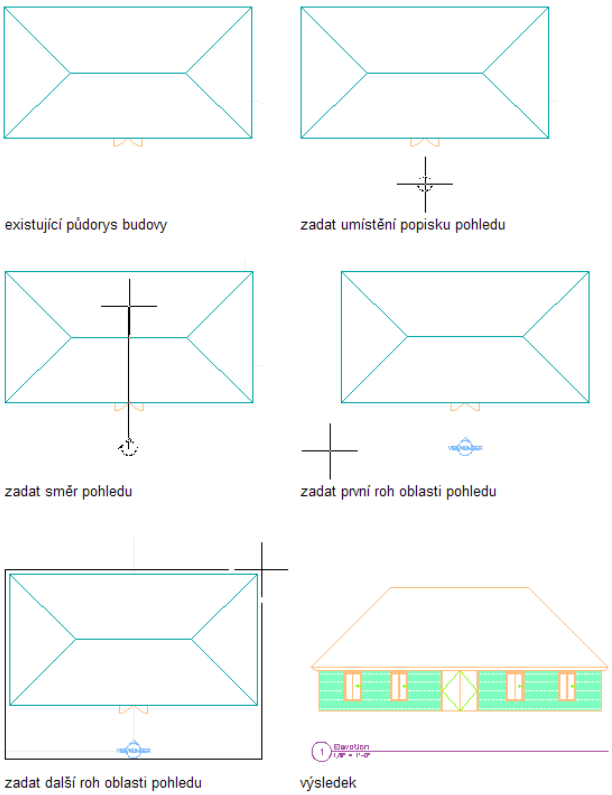
Když vytváříte pohled z linie pohledu, určujete typ vytvářeného objektu pohledu.

Když vytváříte...	Výsledkem je...
2D objekt pohledu	ortografická projekce modelu stavby.
3D objekt pohledu	oblast modelu stavby, definovaná v linii pohledu.

Zobrazení linie pohledu

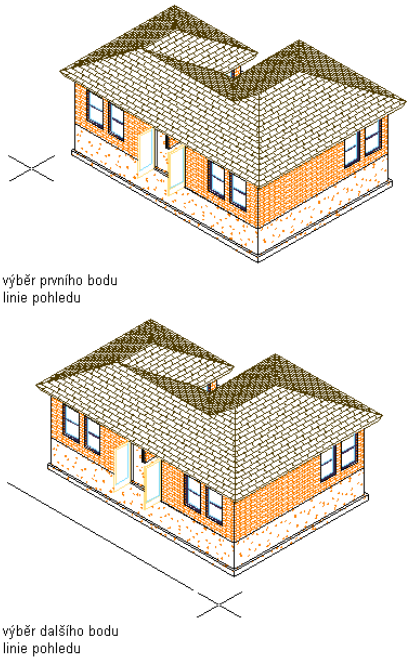
V půdorysném pohledu se zobrazí linie pohledu tak, jak se očekává na konstrukčním dokumentu.

Vytvoření pohledu

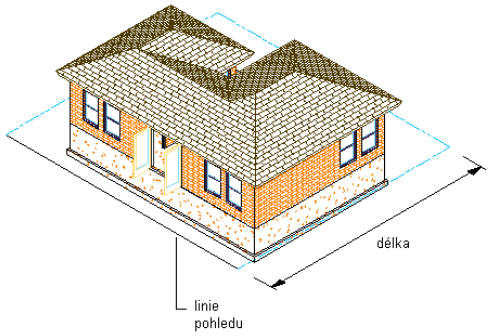


V izometrickém pohledu se zobrazí shodná linie pohledu s hranicí určující hloubku pohledu.

Kresba linie pohledu ve 3D pohledu



Výsledná linie pohledu ve 3D pohledu



Změna linie pohledu

Změnou linie pohledu můžete ovládat vytvářený pohled. Pomocí uzlů linie pohledu lze měnit výšku a tvar pohledu. Můžete také k pohledu přidat dolní prodloužení a vytvořit úseky pohledu.

Před vytvořením pohledu můžete změnit vlastnosti linie pohledu. Můžete také změnit vlastnosti linie zobrazení a aktualizovat pohled, který jste již vytvořili. Další informace o aktualizování existujících pohledů najdete v části Aktualizování 2D nebo 3D pohledu na straně 3277.

Použití úseků v pohledech

Ve vlastnostech linie pohledu můžete nastavit grafické úseky. Tyto úseky se pak přidají do vámi vytvářeného 2D nebo 3D pohledu. Úseky jsou určeny vzdálenostmi od linie pohledu. Můžete ovládat tloušťku čáry a další vlastnosti zobrazení úseků a tak do pohledů přidat úrovně hloubky. Můžete například zobrazit jeden úsek silnější tloušťkou čáry a druhý úsek slabší čarou a tak naznačit, že se první úsek nachází před druhým úsekem.

Kresba linie pohledu a značky pohledu

Použijte tento postup, chcete-li nakreslit linii pohledu se značkou pohledu na každém konci. Linii pohledu nakreslíte určením počátečního bodu a koncového bodu linie ve vztahu k modelu stavby.

POZNÁMKA Pracujete-li se sadou výkresů, ze které odkazuje několik externích referencí na hlavní výkres, nakreslete linii pohledu do hlavního výkresu.

TIP Pohledy můžete vytvářet také pomocí nástroje Odkaz. Další informace najdete v části Umístění odkazů na pohled na straně 3617.

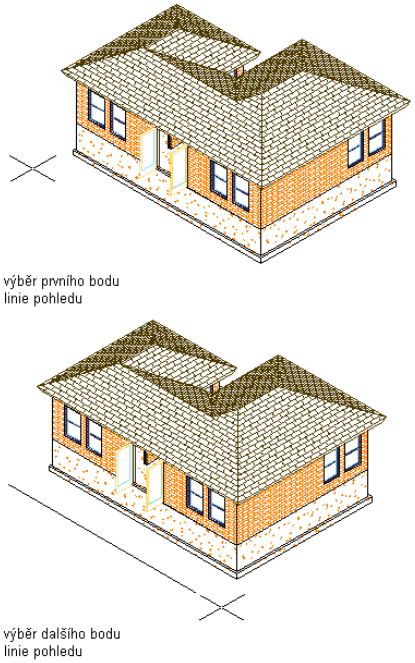
1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Řez/Pohled ➤ Linie pohledu .
2. Určete počáteční bod linie pohledu.

   POZNÁMKA Určete počáteční a koncový bod linie pohledu tak, aby se prodloužila za plochu nebo segment zobrazení modelu stavby a takto se zajistilo, že budou v pohledu zahrnuty všechny objekty.

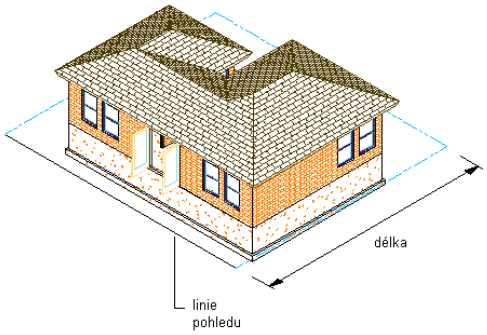
3. Určete koncový bod linie pohledu.

   Linie pohledu se ve výkresu zobrazí se značkou pohledu. Hranice linie pohledu se nakreslí tak, že se jako její levá strana použije linie pohledu a vytvoří se obdélník s linií pohledu. Toto je oblast, která určuje pohled.

Kresba linie pohledu ve 3D pohledu



Kresba linie pohledu ve 3D pohledu



Značka pohledu ukazuje ve směru pohledu v závislosti na směru kresby linie pohledu.

Značka pohledu je vícepohledový blok, ukotvený k linii pohledu. Můžete upravit značku pohledu, chcete-li změnit v bublině zobrazenou informaci. Další informace najdete v části Změna atributů značky pohledu na straně 3252.

Jakmile jste ve výkresu vytvořili linii pohledu, můžete změnou vlastností této linie měnit pohled.

Změna výšky pohledu pomocí uzlů

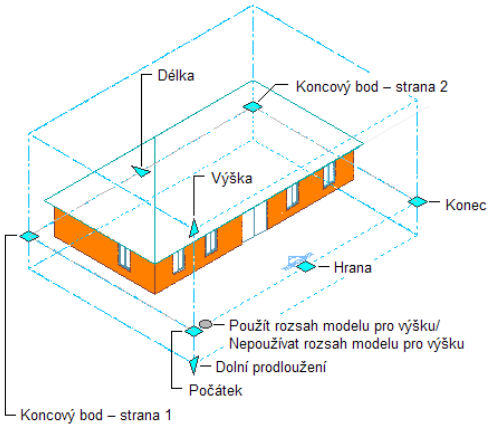
Tento postup použijte, chcete-li změnit výšku jakéhokoliv pohledu, vztaženého k linii pohledu. Můžete provést změnu výšky linie pohledu, předtím nebo poté, co vytvoříte související pohled. Jestliže měníte výšku po vytvoření pohledu, bude potřeba pohled aktualizovat, aby se změny zobrazily.

Můžete také změnit výšku pohledu pomocí palety Vlastnosti.

1. Na plovoucím panelu Pohled klepněte na rozevírací nabídku Pohled ➤ JZ izometrický .
2. Vyberte linii pohledu, kterou chcete změnit.
3. Vyberte uzel v nabídce Rozsah modelu, abyste vypnuli režim rozsahu modelu.

   Použijete-li rozsah modelu pro výšku, je výška pohledu určena výškou objektů v pohledu a nelze provádět dynamickou úpravu.
4. Vyberte uzel Výšky.

   Zobrazení uzlů pohledu v 3D pohledu



5. Posunujte uzel dokud se nezobrazí hodnota požadované výšky a pak klepněte tlačítkem myši nebo zadejte hodnotu.

   Objekty se oříznou v této výšce, když vytvoříte nebo aktualizujete pohled.

6 Klepněte pravým tlačítkem myši a klepnutím na příkaz Zrušit všechny volby vypněte uzly.

Postup aktualizace prostorového pohledu vytvořeného z této čáry pohledu je popsáno v části Aktualizování 2D nebo 3D pohledu na straně 3277.

Změna dolního prodloužení pohledu pomocí uzlů

Tento postup použijte, chcete-li změnit dolní prodloužení jakéhokoliv pohledu, vztaženého k linii pohledu. Můžete provést změnu dolního prodloužení pohledu předtím nebo poté, co vytvoříte související pohled. Jestliže měníte dolní prodloužení po vytvoření pohledu, bude potřeba pohled aktualizovat, aby se změny zobrazily.

Můžete také změnit dolní prodloužení pohledu pomocí palety Vlastnosti.

1 Na plovoucím panelu Pohled klepněte na rozevírací nabídku Pohled ➤ JZ izometrický .

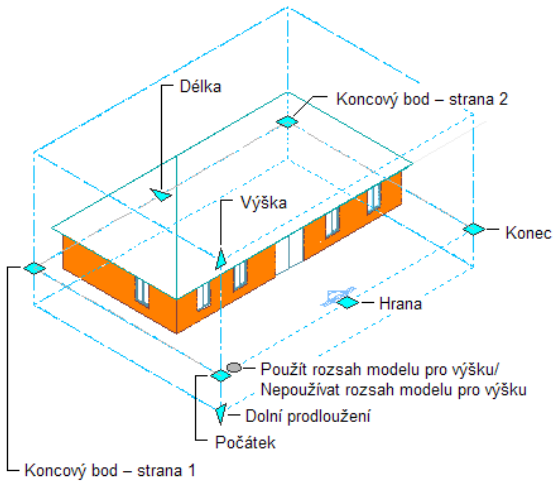
2 Vyberte linii pohledu, kterou chcete změnit.

3 Vyberte uzel v nabídce Rozsah modelu, abyste vypnuli rozsah modelu v režimu výšky.

Používáte-li rozsah modelu, výchozí hodnotou pro spodní pohled je 30,5 cm (1 stopa) pod rovinou *XY*.

4 Vyberte uzel Dolního prodloužení.

Zobrazení uzlů pohledu v 3D pohledu



5 Posunujte uzel dokud se nezobrazí hodnota požadovaného dolního prodloužení a pak klepněte tlačítkem myši nebo zadejte hodnotu.

6 Klepněte pravým tlačítkem myši a klepnutím na příkaz Zrušit všechny volby vypněte uzly.

Postup aktualizace prostorového pohledu vytvořeného z této čáry pohledu je popsáno v části Aktualizování 2D nebo 3D pohledu na straně 3277.

Změna délky pohledu pomocí uzlů

Tento postup použijte, chcete-li změnit délku jakékoliv hranice pohledu, vztažené k linii pohledu. Můžete změnit délku pohledu jako celku nebo změnit délku stran hranice materiálu jednotlivě.

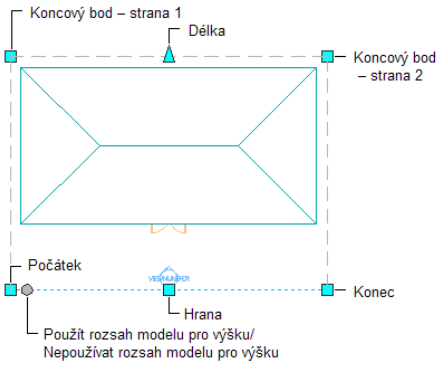
Můžete provést změnu délky hranice pohledu předtím nebo poté, co vytvoříte související pohled. Jestliže měníte délku po vytvoření pohledu, bude potřeba pohled aktualizovat, aby se změny zobrazily.

Můžete také určit hloubku pohledu (jeho délku) pomocí změny délky stran hranice pohledu na paletě Vlastnosti.

1 Vyberte linii pohledu, kterou chcete změnit.

2 Vyberte uzel Délky.

Uzly pohledu v půdorysném pohledu



3 Posunujte uzel dokud se nezobrazí hodnota požadované délky a pak klepněte tlačítkem myši.

Aktualizuje se celá délka hranice pohledu.

4 Chcete-li změnit délku strany 1 hranice pohledu, klepněte na Uzel koncového bodu Strany 1.

Strana 1 začíná prvním určeným bodem linie pohledu.

5. Přesuňte uzel na požadované místo a klepněte tlačítkem myši nebo zadejte hodnotu na příkazový řádek a stiskněte klávesu *ENTER*.
6. Chcete-li změnit délku strany 2 hranice pohledu, klepněte na Uzel koncového bodu Strany 2.

   Strana 2 začíná koncovým bodem linie pohledu.
7. Přesuňte uzel na požadované místo a klepněte tlačítkem myši nebo zadejte hodnotu na příkazový řádek a stiskněte klávesu *ENTER*.
8. Klepněte pravým tlačítkem myši a klepnutím na příkaz Zrušit všechny volby vypněte uzly.

Postup aktualizace prostorového pohledu vytvořeného z této čáry pohledu je popsáno v části Aktualizování 2D nebo 3D pohledu na straně 3277.

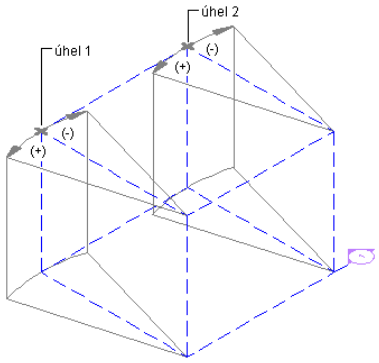
Změna úhlových kót pohledu

Tento postup použijte, chcete-li změnit úhel stran hranice pohledu stavby. Můžete provést změnu úhlových kót, předtím nebo poté, co vytvoříte související pohled. Jestliže měníte úhly po vytvoření pohledu, bude potřeba pohled aktualizovat, aby se změny zobrazily.

1. Poklepejte na linii pohledu, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte nabídku Základní a rozbalte nabídku Kóty komponent.
3. Zadejte hodnoty pro Úhel 1 a Úhel 2.

   Tyto hodnoty určují úhly, které svírají dvě strany z linie pohledu pro vytvoření obdélníku pohledu. Vrchol Úhlu 1 je počátečním bodem linie pohledu. Vrchol Úhlu 2 je koncovým bodem linie pohledu. Hodnoty se pro tyto úhly musí pohybovat v rozmezí 0 až 90 stupňů.

Zadání parametrů úhlu řezu.



4 Klepněte pravým tlačítkem myši a klepnutím na příkaz Zrušit všechny volby vypněte uzly.

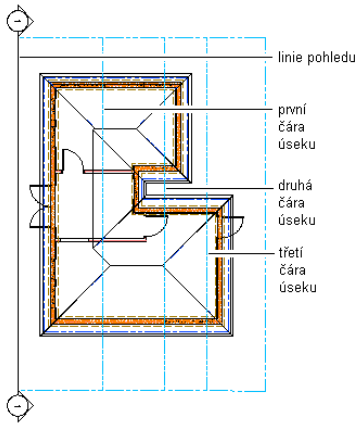
Postup aktualizace prostorového pohledu vytvořeného z této čáry pohledu je popsáno v části Aktualizování 2D nebo 3D pohledu na straně 3277.

Vytvoření grafických úseků pro 2D a 3D pohledy

Použijte tento postup, chcete-li definovat úseky, které se vytvoří v rámci pohledu při jeho vytváření. Každý úsek je vymezen vzdáleností od linie pohledu.

Můžete zobrazit umístění úseku tím, že linii pohledu s její hranicí zobrazíte v izometrickém pohledu. V tomto pohledu můžete k přemístění úseků použít uzly.

Linie pohledu s grafickými úseky



Můžete ovládat tloušťku čáry a další vlastnosti zobrazení úseků a tak do pohledu přidat různé úrovně hloubky.

1 Poklepejte na linii pohledu, kterou chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte nabídku Základní a rozbalte nabídku Kóty.

3 Klepněte na nastavení pro Úseky a pak přidejte nebo upravte úseky:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit úsek	klepněte na možnost . Chcete-li změnit výchozí vzdálenost od linie pohledu, vyberte úsek, klepněte na hodnotu a zadejte novou hodnotu.
změnit délku úseku	vyberte úsek, klepněte na jeho hodnotu a zadejte novou hodnotu.
smazat úsek	vyberte úsek a klepněte na tlačítko .

4 Klepněte na tlačítko OK.

Změna atributů značky pohledu

Tento postup použijte, chcete-li změnit informace zobrazené ve značce pohledu. Značka pohledu je vícepohledový blok.

1 Poklepejte na značku pohledu, kterou chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte nabídku Rozšířené.

3 Klepněte na tlačítko Atributy.

4 Vybrat existující atribut v poli Hodnota a zadat nové informace k přidání do bubliny.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Změna umístění linie pohledu

Použijte tento postup, chcete-li přemístit linii pohledu změnou hodnot souřadnic jejího bodu vložení. Linie ohledu je také orientována vůči GSS nebo aktuálnímu USS. Jestliže jsou například horní a spodní okraje pohledu rovnoběžné s rovinou *XY*, její normála je

rovnoběžná s osou *Z*. Orientaci linie pohledu můžete změnit zarovnáním její normály s jinou osou. Můžete také otáčet linii pohledu v její rovině pomocí změny úhlu otočení.

Informace o globálním souřadném systému (GSS) a uživatelském souřadném systému (USS) naleznete v části „Používání absolutních a uživatelských souřadných systémů v 3D“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

TIP Nejrychlejší způsob vyhledání a zobrazení témat v aplikaci AutoCAD, uvedených v nápovědě aplikace AutoCAD Architecture, je klepnout na kartu Hledat v okně nápovědy, vybrat možnost Hledat jen názvy a pak kopírovat a vložit nebo napsat název tématu aplikace AutoCAD a klepnout na tlačítko Zobrazit seznam témat.

1. Poklepejte na linii pohledu, kterou chcete přemístit.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte nabídku Základní a rozbalte nabídku Umístění.
3. Klepněte na nabídku Další informace.
4. Určit umístění linie pohledu:

Chcete-li...	Pak...
přesunout linii pohledu	zadejte nové hodnoty souřadnic pro Bod vložení.
určete linii pohledu v rovině *XY*	vytvořte normálu linie pohledu rovnoběžně s osou *Z*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro Z a zadejte **0** pro X a Y.
určit linii pohledu v rovině *XY*	vytvořte normálu linie pohledu rovnoběžně s osou *X*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro X a **0** pro Y a Z.
určit linii pohledu v rovině *XY*	vytvořte normálu linie pohledu rovnoběžně s osou *Y*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro Y a **0** pro X a Z.
změnit natočení linie pohledu	zadejte novou hodnotu pro Úhel otočení.

5. Klepněte na tlačítko OK.

Postup aktualizace existujícího prostorového pohledu vytvořeného z této čáry pohledu je popsáno v části Aktualizování 2D nebo 3D pohledu na straně 3277.

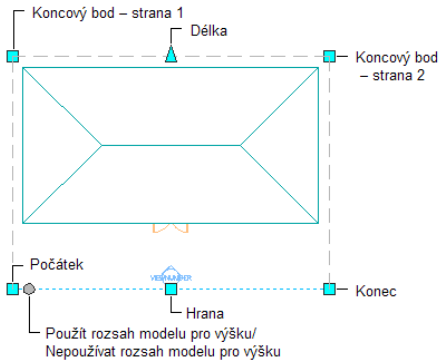
Upravování linie pohledu pomocí uzlů

Tento postup použijte, chcete-li změnit počáteční bod, koncový bod nebo hranu linie pohledu. Uzel můžete přetáhnout na požadované umístění nebo pro něj můžete zadat konkrétní hodnotu.

1. Vyberte linii pohledu, kterou chcete změnit.
2. Vyberte uzel linie pohledu a přemístěte jej na požadované místo.

   Můžete také přemístit uzel požadovaným směrem a zadat konkrétní hodnotu na příkazový řádek.

   Uzly pohledu v půdorysném pohledu



3. Klepněte pravým tlačítkem myši a klepnutím na příkaz Zrušit všechny volby vypněte uzly.

Připojení odkazů, poznámek a souborů k linii pohledu

Tento postup použijte, chcete-li přidat odkazy, zadat poznámky nebo připojit odkazující soubory do linie pohledu. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odebrat odkazující soubory z linie pohledu.

1. Poklepejte na linii pohledu, ke které chcete připojit poznámky nebo soubory.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.
3. Chcete-li přidat hypertextový odkaz, klepněte na nastavení Hypertextový odkaz a zadejte odkaz.

   Další informace naleznete v tématu Přidání hypertextových odkazů do výkresu v nápovědě aplikace AutoCAD.

4 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na tlačítko vedle pole Poznámky, zadejte text a klepněte na tlačítko OK.

5 Klepněte na tlačítko vedle pole Referenční dokumenty a připojte, odpojte nebo upravte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text do pole Popis.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

6 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření 2D nebo 3D pohledu

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit 2D nebo 3D pohled. Po nakreslení linie pohledu extrahujte pohled z linie pohledu a objekty, které vybíráte v modelu stavby.

Když vytváříte 2D pohled, vytvořený objekt je objektem 2D řezu/prostorového pohledu. 2D řezy i pohledy sdílejí stejný typ objektu a styl.

TIP Před vytvořením pohledu rozmrazte a zapněte v modelu stavby všechny hladiny objektů, které chcete do pohledu zahrnout. Objekty ve vypnutých nebo zmrazených hladinách nemohou být součástí sady výběru pro pohled. Vypnutím hladin objektů, které není třeba zahrnout do pohledu, zvýšíte rychlost zpracování.

1 Ve výkresu nakreslete linii pohledu.

Další informace najdete v části Kresba linie pohledu a značky pohledu na straně 3245.

2 Vyberte linii pohledu.

3 Klepněte na kartu Linie pohledu stavby ➤ karta Upravit ➤ Generování pohledu .

4 Vyberte typ objektu pohledu, který chcete vytvořit:

Chcete-li vytvořit…	Pak...
2D pohled	vyberte objekt 2D řezu/prostorového pohledu s odstraněním skrytých hran.
3D pohled	vyberte objekt 3D řezu/prostorového pohledu.

5 Vyberte styl 2D pohledu pro Vytvoření stylu.

Chcete-li použít konkrétní styl, vyberte jej v nabídce Generovaný styl. Jinak použijte Standardní styl. Další informace najdete v části Styly 2D pohledů na straně 3281.

3D pohledy nepoužívají styly.

6 V nabídce Sada výběru klepněte na tlačítko (Vybrat objekty), vyberte objekty, které chcete zahrnout do pohledu, a stiskněte klávesu *ENTER*.

POZNÁMKA V případě výběru objektu, který nemá být zahrnut do pohledu, stiskněte a podržte klávesu *SHIFT* a opětovným výběrem objekt odstraníte ze sady výběru.

7 V nabídce Sada zobrazení vyberte sadu zobrazení objektu pohledu.

Sada zobrazení ovládá reprezentaci pohledu.

8 V nabídce Umístění vyberte možnost Nový objekt a stanovte umístění pohledu:

Chcete-li...	Pak...
určit umístění graficky	klepněte na možnost (Bod výběru) a zadejte umístění nového objektu pohledu ve výkresu.
určit souřadnice bodu vložení pohledu	zadejte souřadnice *X, Y*a*Z* pro umístění nového objektu pohledu.

9 Klepněte na tlačítko OK.

2D nebo 3D pohled se vytváří pomocí vlastností linie pohledu a vybraných objektů v modelu stavby. Pohled je propojen s modelem stavby. Jestliže provádíte změny v modelu stavby po vytvoření pohledu, můžete pohled

aktualizovat, aby se změny zobrazily. Další informace najdete v části Aktualizování 2D nebo 3D pohledu na straně 3277.

Můžete upravit určité charakteristiky pohledu, chcete-li ovládat jeho umístění a vzhled. Další informace najdete v části Úprava 2D nebo 3D pohledu na straně 3259.

Můžete také použít styl 2D řezu/prostorového pohledu k ovládání zobrazení vybraných objektů v 2D pohledu a máte možnost řídit zobrazení jednotlivých čar ve 2D pohledu. Další informace najdete v části Styly 2D pohledů na straně 3281 a Úprava a sloučení skici ve 2D pohledu na straně 3273.

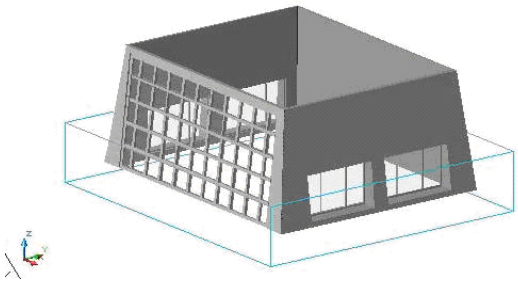
Vytvoření vodorovného 2D pohledu

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit vodorovný řez nebo půdorysný pohled.

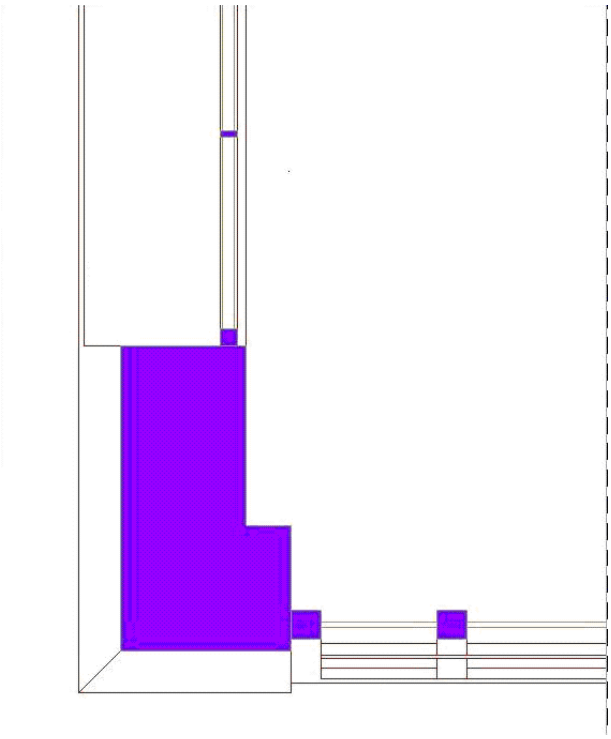
Ovládání Skrytá čára, dostupné v aplikaci AutoCAD Architecture, umožňuje vytvoření vodorovných řezů a pohledů půdorysů. S vodorovným řezem nebo pohledem se můžete dívat „dolů“ na model. Dříve mohli uživatelé dosáhnout tento efekt jen ruční změnou USS. Nyní tento nástroj umožňuje vytvořit vodorovný řez nebo pohled. Tato funkce by mohla být užitečná pro vytvoření detailního zobrazení komponent parapetu v zešikmených stěnách.

Níže uvedená kresba zobrazuje vodorovnou linii řezu u stavby nepravidelného tvaru.

Vodorovná linie pohledu



Níže uvedený obrázek ukazuje výsledky pohledu. Věnujte pozornost zobrazením parapetů u zkosených zdí a správné reprezentaci šikmých obvodových plášťů.



1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Řez/Pohled ➤ Horizontální řez .

POZNÁMKA Na výchozí sadě palet nástrojů klepněte na kartu Projekt a poté klepněte na nástroj Horizontální řez. Je-li třeba, posunujte paletou, abys se zobrazil potřebný nástroj.

2 Určete první bod roviny pohledu.

3 Určete druhý roh roviny pohledu.

4 Určete pohled roviny a stiskněte klávesu ENTER.

5 Určete hloubku pohledu a stiskněte klávesu ENTER.

6 Pokračujte vytvořením pohledu, jak je popsáno v části Vytvoření 2D nebo 3D pohledu na straně 3255.

Úprava 2D nebo 3D pohledu

Po vytvoření pohledu můžete upravit linii pohledu a objekt pohledu a upřesnit tak vzhled pohledu kterýmkoliv z následujících způsobů:

- Chcete-li přidat, odstranit nebo upravit grafické úseky, upravte linii pohledu.
- Zobrazte jinou oblast modelu stavby obrácením pohledu.
- Umístěte pohled na jiné místo ve výkresu.
- Přidejte do pohledu poznámky nebo odkazující soubory.
- Vyberte jiný styl 2D pohledů. Styl pohledu stanoví, jak se zobrazí skica ve 2D pohledu.
- Upravte objekt 2D pohledu, chcete-li změnit vlastnosti zobrazení vybrané skici nebo přidat skicu a detaily, které nejsou součástí modelu stavby.

Kromě toho můžete pokračovat v úpravách modelu stavby a aktualizaci, potřebnou pro začlenění změn, provést později.

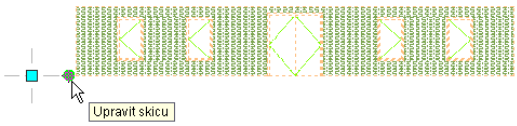
Informace o přepínání do dočasného pohledu z jiného zobrazení, než je pohled, z důvodu provádění úprav objektů najdete v části Úpravy objektů v dočasném pohledu na straně 1117.

Použití uzlů k úpravě skici ve 2D pohledu

Tímto způsobem upravte skicu ve 2D pohledu. Vybranou skicu můžete přiřadit pevně stanoveným komponentám zobrazení, které jsou určující pro každý vámi vytvořený pohled nebo můžete skicu přiřadit k vámi definovaným komponentám zobrazení. Po přiřazení skici do komponent zobrazení můžete nastavením vlastností zobrazení (viditelnosti, barvy, hladiny, tloušťky čáry a měřítka typu čáry) změnit zobrazování čar.

Informace o přidávání uživatelských komponent zobrazení najdete v části Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D pohledu na straně 3285.

1. Vyberte pohled.
2. Vyberte uzel v nabídce Upravit skicu.



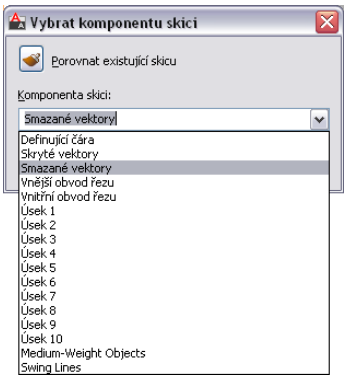
Otevře se karta Upravit na místě.

3 Klepnutím na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Zoom na přibližte příslušný pohled.

4 Vyberte skicu, kterou chcete upravit.

5 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Změnit komponentu .

6 Vyberte komponentu, na kterou chcete dát čáry. Například, jestliže chcete, aby byly čáry neviditelné, vyberte pro komponentu skici Smazané vektory.



Můžete také klepnout na tlačítko (Kopírovat existující skicu) a vybrat skicu v pohledu, u níž chcete, aby se komponenta zobrazení shodovala.

7 Klepněte na tlačítko OK.

8 Chcete-li dokončit proces úpravy skici a uložit provedené změny, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit nebo klepnutím na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Storno ukončete relaci úprav na místě bez uložení změn.

Změna zobrazení grafických úseků ve 2D pohledu

Tento postup použijte pro změnu zobrazení úseků ve 2D pohledu pomocí změny vlastností zobrazení.

Úseky vytváříte jejich přidáním do linie pohledu. Poté můžete měnit jejich délku použitím uzlů nebo úpravou hodnot ve vlastnostech linie zobrazení. Další informace najdete v části Vytvoření grafických úseků pro 2D a 3D pohledy na straně 3251.

Každý úsek ve 2D pohledu je přiřazen očíslované komponentě zobrazení úseku ve vlastnostech zobrazení pohledu nebo stylu 2D pohledu. Můžete ovládat viditelnost, hladinu,

barvu, typ čáry, tloušťku čáry a měřítko typu čáry každého úseku tím, že změníte vlastnosti zobrazení každé komponenty. Tyto změny můžete použít u vybraného pohledu, u aktuálního stylu 2D řezu/prostorového pohledu nebo u všech 2D řezů a pohledů ve výkresu, bez nastavené možnosti přepsání stylu.

Vlastnosti zobrazení úseku můžete použít společně s vlastnostmi zobrazení materiálu. Další informace najdete v části Použití vlastností úseků a materiálů ve stylech 2D pohledů na straně 3290.

1. Ve výkresu vyberte 2D pohled, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.
2. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
3. Vyberte zdroj vlastnosti pro úpravu:

Chcete-li upravit grafické úseky…	Pak...
pro všechny 2D řezy a pohledy v aktuálním výkresu (kromě těch s nastaveným přepsáním stylu 2D řezu/prostorového pohledu)	vyberte výchozí výkres.
pro všechny 2D řezy a pohledy, které používají aktuální styl	vyberte styl 2D řezu/prostorového pohledu a klepněte na možnost Přepsání objektu.
pro zvolený 2D pohled	Vyberte styl 2D řezu/prostorového pohledu a klepněte na možnost Přepsání objektu.

4. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
5. Klepnutím na kartu Hladina/Barva/Typ čáry vyvoláte seznam všech komponent, ovlivňujících zobrazení objektu.
6. Vypněte nebo zapněte viditelnost a podle potřeby změňte hladinu, barvu, typ čáry, tloušťku čáry nebo měřítko typu čáry pro každou komponentu úseku.
7. Klepnutím na kartu Ostatní přidáte uživatelskou komponentu zobrazení do zobrazení 2D pohledu.

   Další informace o přidání uživatelských komponent zobrazení najdete v části Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D pohledu na straně 3285.
8. Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Změna zobrazení grafických úseků ve 3D pohledu

Tento postup použijte pro změnu zobrazení úseků ve 3D pohledu pomocí změny vlastností zobrazení.

Úseky vytváříte jejich přidáním do linie pohledu. Poté můžete měnit jejich délku použitím uzlů nebo úpravou hodnot ve vlastnostech linie zobrazení. Další informace najdete v části Vytvoření grafických úseků pro 2D a 3D pohledy na straně 3251.

Každý úsek ve 3D pohledu je přiřazen očíslované komponentě zobrazení úseku ve vlastnostech zobrazení pohledu. Můžete ovládat viditelnost, hladinu, barvu, typ čáry, tloušťku čáry a měřítko typu čáry každého úseku tím, že změníte vlastnosti zobrazení každé komponenty. Tyto změny můžete použít u vybraného 3D pohledu nebo u všech 3D pohledů ve výkresu.

1. Ve výkresu vyberte 3D pohled, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.
2. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
3. Vyberte nabídku Reprezentace zobrazení úseků.
4. Vyberte zdroj vlastnosti pro úpravu:

Chcete-li upravit grafické úseky…	Pak...
pro všechny 3D pohledy v aktuálním výkresu	vyberte výchozí výkres.
pro zvolený 3D pohled	Vyberte nabídku Řez stavby a klepněte na příkaz Přepsání objektu.

5. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
6. Klepnutím na kartu Hladina/Barva/Typ čáry vyvoláte seznam všech komponent, ovlivňujících zobrazení objektu.

   Definující čára představuje rovinu řezu linie pohledu. Očíslované komponenty úseků souhlasí s úseky, přidanými do linie pohledu. Například komponenta zobrazení pro Úsek 1 odpovídá úseku, který je nejblíže rovině řezu linie pohledu, na níž však neleží.
7. Vypněte nebo zapněte viditelnost a podle potřeby změňte hladinu, barvu, typ čáry, tloušťku čáry nebo měřítko tloušťky čáry pro každou komponentu úseku.
8. Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Obrácení 2D nebo 3D pohledu

Použijte tento postup, chcete-li obrátit směr pohledu otočením linie pohledu a aktualizací pohledu.

Směr pohledu je určen směrem, ve kterém jste nakreslili linii pohledu. V půdorysném pohledu můžete vybrat linii pohledu, chcete-li zobrazit hraniční obdélník, který vyznačuje do pohledu zahrnutou oblast modelu. Jestliže obdélník neobsahuje požadovanou oblast modelu, můžete obrátit linii pohledu. Jestliže jste již vytvořili pohled z linie pohledu, aktualizujte pohled po obrácení linie pohledu.

1. Vyberte linii pohledu, která byla použita k vytvoření pohledu.
2. Klepněte na kartu Linie pohledu stavby ➤ panel Upravit ➤ Obrátit .

   Linie pohledu se zrcadlí kolem své osy, jako hraniční obdélník, se svými původními parametry.
3. Vyberte existující pohled.
4. Klepněte na kartu 2D nebo 3D řez/pohled ➤ karta Upravit ➤ Regenerovat .

   POZNÁMKA Jde-li o 2D pohled a není-li potřeba znovu určit objekty, které se zahrnou do pohledu, můžete namísto možnosti Regenerovat klepnout na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Upravit ➤ Obnovit . Tím se provede okamžitá aktualizace pohledu.
5. Je-li potřeba zahrnout do aktualizovaného pohledu jiné objekty, klepněte na tlačítko (Znovu vybrat objekty), vyberte objekty a stiskněte klávesu *ENTER*.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Změna stylu 2D pohledu

Použijte tento postup, chcete-li vybrat jiný styl 2D pohledu. Styl 2D řezu/prostorového pohledu určuje vzhled jakéhokoliv 2D objektu pohledu, u kterého je tento styl použit.

1. Poklepejte na pohled, který chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte nabídku Základní a rozbalte nabídku Obecné.
3. Vyberte nový styl pohledu.

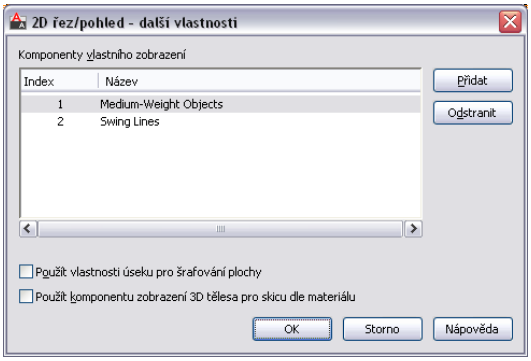
Přidání a odebrání vlastních komponent zdvihu

Tento postup slouží k přidání nebo odebrání vlastních komponenty zdvihu.

1. Poklepejte na zdvih.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.
3. V kategorii Obecné u komponenty Zobrazení ověřte, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.
4. U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech výšek ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech zdvihů tohoto stylu, vyberte položku Styl zdvihu:<název stylu>. Další informace o objektech stylech najdete v části Styly 2D pohledů na straně 3281.

5. Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.
6. Klepněte na tlačítko Další vlastnosti.



7. Přidání nebo odebrání komponent nebo úprava názvů komponent:

Chcete-li...	Pak...
přidejte novou komponentu,	klepněte na tlačítko Přidat, na položku Nepojmenované a zadejte název nové komponenty.
odebrání existující komponenty	vyberte komponentu a klepněte na příkaz Odstranit.

Chcete-li...	Pak...
upravte název existující komponenty	poklepejte na název komponenty a podle potřeby ji upravte.

8 Po dokončení práce se seznamem Vlastní komponenty zobrazení klepněte na tlačítko OK. Chcete-li určit vlastnosti zobrazení přidané komponenty, klepněte na u zobrazované komponenty na hodnotu (*ŽÁDNÁ*), vyberte komponentu a podle potřeby nastavte výchozí nastavení v části Vlastnosti zobrazení komponenty.

Ke stejnému dalšímu nastavení můžete také přistupovat a měnit je prostřednictvím místní nabídky zdvihu následujícím způsobem:

1 Vyberte zdvih, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Další a pak podle potřeby změňte nastavení.

6 Chcete-li určit vlastnosti zobrazení jakékoli komponenty, kterou přidáváte, klepněte na kartu Hladina/barva/typ čáry, vyberte komponentu a podle potřeby změňte hodnoty sloupce.

7 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Určení zobrazení zdvihu vykreslení povrchu u úseků zdvihu

Tento postup slouží k určení, zda je vykreslení povrchu u úseku zdvihu určeno vlastnostmi zobrazení komponenty úseku nebo vlastnostmi komponenty skici šrafování povrchu.

1 Poklepejte na zdvih.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

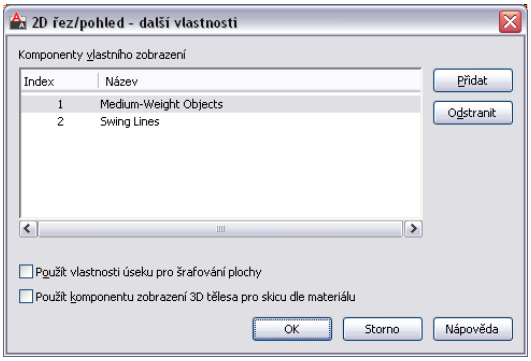
3 Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech výšek ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech zdvihů tohoto stylu, vyberte položku Styl zdvihu:<název stylu>. Další informace o objektech stylech najdete v části Styly 2D pohledů na straně 3281.

5 Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.

6 Klepněte na tlačítko Další vlastnosti.



7 Určete, které vlastnosti u šrafování povrchu použijete:

Chcete-li použít vlastnosti zobrazení u...	Pak...
komponenty úseku,	vyberte pole Použít vlastnosti úseku pro šrafování povrchu.
Komponenta skici šrafování povrchu	zrušte výběr pole Použít vlastnosti úseku pro šrafování povrchu.

8 Klepněte na tlačítko OK.

9 Pokud jste zrušili výběr vlastností položky Použít úsek u šrafování povrchu, bude se nastavení nyní řídit vlastností Materiál komponenty skici Šrafování povrchu. Chcete-li toto nastavení změnit, klepněte na hodnotu (*ŽÁDNÝ*) u komponenty zobrazení, vyberte komponentu skici Šrafování povrchu a pak pro položku Podle materiálu vyberte jinou hodnotu.

K vlastnostem položky Použít úsek u možnosti šrafování můžete přistupovat také z místní nabídky zdvihu, například takto:

1 Vyberte zdvih, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 U obecné reprezentace zobrazení vyberte možnost Přepsání objektu.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Jiné a podle potřeby tuto možnost vyberte nebo její výběr zrušte.

6 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Určení zobrazení 2D skici u zdvihu

Použijte tento postup, chcete-li určit, zda má být použita komponenta zobrazení Těleso pro skicu v 2D zdvihu.

1 Poklepejte na zdvih.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

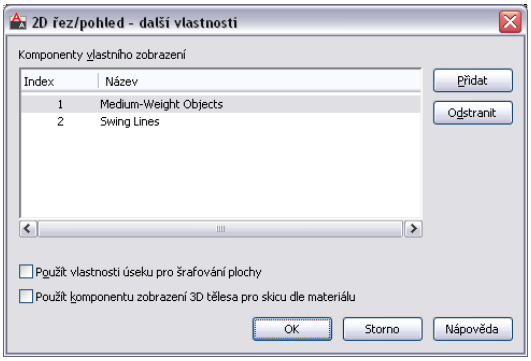
3 Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

4 U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech výšek ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech zdvihů tohoto stylu, vyberte položku Styl zdvihu:<název stylu>. Další informace o objektech stylech najdete v části Styly 2D pohledů na straně 3281.

5 Pokud je to nutné, rozbalte položku Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené.

6 Klepněte na tlačítko Další vlastnosti.



7 Vyberte komponentu zobrazení Použít 3D těleso pro možnost Skica podle materiálu.

8 Klepněte na tlačítko OK.

K této možnosti můžete přistupovat také z místní nabídky zdvihu následujícím způsobem:

1 Vyberte zdvih, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Upravit zobrazení objektu.

2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 U obecné reprezentace zobrazení vyberte možnost Přepsání objektu.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 V dialogovém okně Vlastnosti zobrazení klepněte na kartu Jiné a podle potřeby tuto možnost vyberte nebo její výběr zrušte.

6 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření hranice materiálu ve 2D pohledu

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit hranici materiálu ve 2D pohledu.

1 V pohledu nakreslete křivku kolem oblasti, kterou chcete maskovat nebo zvýraznit.

2 Vyberte pohled.

3 Klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Hranice materiálu ➤ Přidat .

4 Vyberte křivku.

5 Zadat **a** (Ano) k vymazání křivky nebo **n** (Ne) k zachování křivky na výkresu.

6 Zadejte nastavení hranice materiálu:

Chcete-li...	Pak...
zvýrazněte plochu uvnitř křivky	vyberte Meze pro účel.
maskovat (vymazat) plochu uvnitř křivky	vyberte příkaz Vymazat za účelem.
použít zvýraznění nebo masku pouze na určité části pohledu	vyberte vhodné součásti pro příkaz Použít. Můžete vybrat možnost Šrafování plochy, Skici hran a Všechny skici.
použít hranici materiálu na všechny materiály, použité v pohledu	V nabídce Výběr materiálu zvolte možnost Všechny materiály.
použít hranici materiálu pouze na vybrané materiály	vyberte možnost Konkrétní materiály v nabídce Výběr materiálu a potom vyberte vhodné materiály v níže uvedeném seznamu.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Úprava hranice materiálu

Existující hranice materiálů můžete upravit dvěma způsoby:

- Změňte obsah uvnitř hranice materiálu. Můžete například určit, jestli chcete vidět jen šrafování cihel nebo obojí šrafování, cihel i skla.
- Změňte tvar hranice materiálu. Můžete například zvětšit či zmenšit hranici nebo do ní přidat další okruhy a body vrcholu.

Úprava obsahu hranice materiálu

Tento postup použijte ke změně obsahu hranice materiálu. Obsah zahrnuje taková nastavení, jako jsou zobrazené materiály, typy šrafování a typ hranice.

1 Vyberte možnost 2D pohled.

2 Klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Hranice materiálu ➤ Upravit na místě .

Hranice materiálu je zvýrazněna a jsou zobrazeny uzly pro úpravu na místě.

3 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Upravit hranici materiálu .

4 Zadat obsah hranice materiálu:

Chcete-li...	Pak...
zvýrazněte plochu uvnitř hranice	vyberte Meze pro účel.
maskovat (vymazat) plochu uvnitř hranice	vyberte příkaz Vymazat za účelem.
použít zvýraznění nebo masku pouze na určité části pohledu	vyberte vhodné součásti pro příkaz Použít. Můžete vybrat možnost Šrafování plochy, Skici hran a Všechny skici.
použít hranici materiálu na všechny materiály, použité v pohledu	V nabídce Výběr materiálu zvolte možnost Všechny materiály.
použít hranici materiálu pouze na vybrané materiály	vyberte možnost Konkrétní materiály v nabídce Výběr materiálu a potom vyberte vhodné materiály z níže uvedeného seznamu.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Chcete-li provedené změny uložit, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit nebo klepnutím na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Storno vraťte změny zpět.

Přidání vrcholu do hranice materiálu

Tento postup použijte, chcete-li přidat vrchol do hranice materiálu.

1 Vyberte pohled, k němuž byla přiřazena hranice materiálu.

2 Klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Hranice materiálu ➤ Upravit na místě .

Hranice materiálu je zvýrazněna a jsou zobrazeny uzly pro úpravu na místě.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přidat vrchol.

4 Určete bod, kde se má přidat vrchol.

5 Určete další body vrcholů.

6 Stiskněte klávesu *ENTER*.

7 Vyberte znovu hranici materiálu, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Uložit změny k uložení provedených změn nebo klepněte na tlačítko Zrušit všechny změny k odstranění všech změn v hranici materiálu.

Odstranění vrcholu z hranice materiálu

Tento postup použijte, chcete-li odstranit vrchol z hranice materiálu.

1 Vyberte pohled, k němuž byla přiřazena hranice materiálu.

2 Klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Hranice materiálu ➤ Upravit na místě .

Hranice materiálu je zvýrazněna a jsou zobrazeny uzly pro úpravu na místě.

3 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na příkaz Odstranit vrchol.

4 Určete body vrcholů, které se mají odstranit.

5 Podle potřeby odstraňte další body vrcholů.

6 Stiskněte klávesu *ENTER*.

7 Znovu vyberte hranici materiálu, klepněte pravým tlačítkem a klepnutím na příkaz Uložit změny uložte provedené změny nebo klepněte na příkaz Zrušit všechny změny, pokud změny hranice materiálu chcete vrátit zpět.

Přidání okruhu do hranice materiálu

Tento postup použijte k přidání kruhu do hranice materiálu.

Hranice materiálu může sestávat z více než jedné uzavřené křivky. Pro zvýraznění detailu zdi můžete například použít jednu křivku a druhou křivkou zvýraznit detail okna na jiném místě.

1 Nakreslete křivku nového okruhu hranice materiálu.

2 Vyberte možnost 2D pohled.

3 Klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Hranice materiálu ➤ Upravit na místě .

Hranice materiálu je zvýrazněna a jsou zobrazeny uzly pro úpravu na místě.

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Upravit hranici materiálu .

5 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat okruh .

6 Vyberte křivku, vytvořenou v 1. kroku.

7 Zadejte **a** (Ano), jestliže chcete křivku vymazat nebo **n** (Ne), chcete-li křivku nechat ve výkresu.

8 Chcete-li provedené změny uložit, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit nebo klepnutím na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Storno vraťte změny provedené na hranici materiálu zpět.

Odstranění okruhu z hranice materiálů

Tento postup použijte k odstranění kruhu z hranice materiálu.

Hranice materiálu může sestávat z více než jednoho uzavřeného okruhu. Každý okruh je možné samostatně odstranit.

POZNÁMKA Nemůžete odstranit poslední okruh hranice materiálu.

1 Vyberte možnost 2D pohled.

2 Klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Hranice materiálu ➤ Upravit na místě .

Hranice materiálu je zvýrazněna a jsou zobrazeny uzly pro úpravu na místě.

3 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Upravit hranici materiálu .

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit okruh .

5 Vyberte okruh, který chcete odstranit.

6 Chcete-li provedené změny uložit, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit nebo klepnutím na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Storno vraťte změny provedené na hranici materiálu zpět.

Nahrazení okruhu z hranice materiálu jiným okruhem

Tento postup použijte k nahrazení kruhu z hranice materiálu jiným kruhem.

1. Nakreslením křivky nahradíte stávající okruhy hranic materiálu.
2. Vyberte možnost 2D pohled.
3. Klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Hranice materiálu ➤ Upravit na místě .

   Hranice materiálu je zvýrazněna a jsou zobrazeny uzly pro úpravu na místě.
4. Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Upravit hranici materiálu .
5. Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Nahradit okruh .
6. Vyberte okruh, který má být nahrazen jiným okruhem.
7. Vyberte uzavřenou křivku, vytvořenou v 1. kroku.
8. Zadejte **a** (Ano), jestliže chcete křivku vymazat nebo **n** (Ne), chcete-li křivku nechat ve výkresu.
9. Chcete-li provedené změny uložit, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit nebo klepnutím na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Storno vraťte změny provedené na hranici materiálu zpět.

Úprava a sloučení skici ve 2D pohledu

Po vytvoření 2D pohledu můžete upravit zobrazení jednotlivých pohled tvořících čar. Můžete například přiřadit skicu k malým detailům, do komponenty zobrazení s tenčí tloušťkou čáry, aby detaily nebyly při vykreslení zakryty.

Můžete také sloučit existující geometrii s pohledem.

Úprava skici ve 2D pohledu

Tímto způsobem upravte skicu ve 2D pohledu. Můžete také upravit jednotlivé čáry ve 2D pohledu pomocí jejich přiřazení ke komponentám zobrazení v pohledu. Informace o příkazu Upravit uzel skici najdete v části Použití uzlů k úpravě skici ve 2D pohledu na straně 3259.

Vybranou skicu můžete přiřadit pevně stanoveným komponentám zobrazení, které jsou určující pro každý vámi vytvořený pohled nebo můžete skicu přiřadit k vámi určeným komponentám zobrazení. Informace o přidávání uživatelských komponent zobrazení najdete v části Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D pohledu na straně 3285. Po přiřazení skici do komponent zobrazení můžete nastavením vlastností zobrazení (viditelnosti, barvy, hladiny, tloušťky čáry a měřítka typu čáry) změnit zobrazování čar.

1. Vyberte řez, který má být změněn.
2. Klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Skica ➤ Upravit .
3. Vyberte čáry, které chcete přiřadit ke komponentě zobrazení.
4. Klepněte na možnost Upravit na místě ➤ karta Skica ➤ panel Profil ➤ Upravit komponentu .

   Zobrazí se seznam dostupných komponent zobrazení.
5. Vyberte komponentu, kterou chcete přiřadit čárám.

   Jestliže například chcete nastavit čáry jako neviditelné, vyberte možnost Vymazané vektory v nabídce Komponenta skici.

   Můžete také klepnout na tlačítko (Kopírovat existující skicu) a vybrat skicu v pohledu, u níž chcete, aby se komponenta zobrazení shodovala.
6. Klepněte na tlačítko OK.
7. Chcete-li ukončit proces úpravy skici a uložit provedené změny, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit nebo klepnutím na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Storno vraťte změny skici zpět.

Sloučení skici s 2D pohledem

Použijte tento postup, chcete-li sloučit geometrii s 2D pohledem. Při sloučení skici s pohledem přiřazujete další skicu ke komponentě zobrazení pohledu. Tuto funkci použijte, chcete-li přidat detail nebo přidat skicu, kterou jste nemodelovali.

1. Nakreslete geometrii, kterou chcete sloučit s 2D pohledem.
2. Vyberte 2D pohled, který má být změněn.
3. Klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Skica ➤ Sloučit .
4. Vyberte geometrii, která má být sloučena s pohledem a stiskněte *ENTER*.
5. Vyberte komponentu zobrazení, ke které chcete přiřadit skicu.

Můžete také klepnout na tlačítko (Porovnat existující skicu) a vybrat v pohledu skicu, jejíž komponentu zobrazení chcete porovnat.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Skica se sloučí s 2D pohledem. Při výběru pohledu se zároveň vybere i skica.

Změna umístění 2D nebo 3D pohledu

Změnou hodnot souřadnic bodu vložení pohledu lze pohled přemístit. Pohled je také orientován vůči GSS nebo aktuálnímu USS. Jestliže jsou například horní a spodní okraje pohledu rovnoběžné s rovinou *XY*, její normála je rovnoběžná s osou *Z*. Orientaci pohledu můžete změnit zarovnáním jeho normály s jinou osou. Můžete také otáčet pohled v jeho rovině pomocí změny úhlu otočení.

Informace o globálním souřadném systému (GSS) a uživatelském souřadném systému (USS) naleznete v části „Používání absolutních a uživatelských souřadných systémů v 3D“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

1 Poklepejte na pohled, který chcete posunout.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte nabídku Základní a rozbalte nabídku Umístění.

3 Klepněte na tlačítko Další informace.

4 Určete nové umístění rotace:

Chcete-li...	Pak...
přesunout pohled	zadejte nové hodnoty souřadnic pro Bod vložení.
určit pohled v rovině *XY*	vytvořte normálu pohledu rovnoběžně s osou *Z*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro Z a **0** pro X a Y.
určit pohled v rovině *XY*	vytvořte normálu pohledu rovnoběžně s osou *X*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro X a **0** pro Y a Z.
určit pohled v rovině *XY*	vytvořte normálu pohledu rovnoběžně s osou *Y*: V nabídce Normála zadejte hodnoty **1** pro Y a **0** pro X a Z.
změnit natočení pohledu	zadejte novou hodnotu pro Úhel otočení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení odkazů, poznámek a souborů k 2D nebo 3D pohledu

Tento postup použijte, chcete-li přidat odkazy, zadat poznámky nebo připojit odkazující soubory k 2D nebo 3D pohledu. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odebrat odkazující soubory z 2D nebo 3D pohledu.

1 Poklepejte na tlačítko 2D nebo 3D pohledu, ke kterému chcete připojit poznámky nebo soubory.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Chcete-li přidat hypertextový odkaz, klepněte na nastavení Hypertextový odkaz a zadejte odkaz.

Další informace naleznete v tématu Přidání hypertextových odkazů do výkresu v nápovědě aplikace AutoCAD.

4 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na tlačítko vedle pole Poznámky, zadejte text a klepněte na tlačítko OK.

5 Klepněte na tlačítko vedle pole Referenční dokumenty a připojte, odpojte nebo upravte referenční soubor:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text do pole Popis.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

6 Klepněte na tlačítko OK.

Aktualizování 2D nebo 3D pohledu

Použijte tento postup, chcete-li regenerovat 2D nebo 3D pohled, aby se projevily změny, které jste provedli ve vlastnostech linie pohledu nebo modelu stavby. U 2D pohledů je také potřeba aktualizovat pohled, aby se zobrazily změny, provedené ve stylu 2D pohledu. Můžete aktualizovat 2D nebo 3D pohled, pokud jste neprovedli rozložení pohledu, které by zrušilo spojení mezi pohledem a modelem stavby.

Při aktualizaci pohledu můžete přidat nebo odstranit objekty z pohledu, změnit umístění pohledu ve výkresu a změnit sadu zobrazení pohledu.

Není-li potřeba žádným způsobem měnit definici pohledu, můžete vynechat následující postup. Namísto toho klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Upravit ➤ Obnovit .

1. Vyberte pohled, který chcete aktualizovat.
2. Klepněte na kartu 2D nebo 3D řez/pohled ➤ karta Upravit ➤ Regenerovat .
3. Vyberte typ výsledku:

Jestliže je pohled...	Pak...
2D objekt pohledu	vyberte objekt 2D řezu/prostorového pohledu s odstraněním skrytých hran.
3D objekt pohledu	vyberte objekt 3D řezu/prostorového pohledu.

4. Chcete-li změnit styl 2D pohledu, vyberte nový styl v nabídce Vytvoření stylu.
5. Jestliže jste upravili skicu ve 2D pohledu, vyberte styl, ve kterém se uloží provedené změny, který není možné znovu použít.

   Vyberte styl, odlišující v pohledu změny, které nebyly použity.
6. V nabídce Sada výběru určete objekty, které chcete zahrnout do pohledu.

Chcete-li...	Pak...
použít objekty v sadě výběru, určené při vytvoření pohledu nebo při předešlé aktualizaci	přejděte k dalšímu kroku.

Chcete-li...	Pak...
přidat nové objekty do sady výběru, určené při tvorbě původního pohledu	klepněte na příkaz Vybrat další objekty, vyberte ve výkresu nové objekty a stiskněte klávesu *ENTER*.
vybrat novou sadu výběru objektů pro pohled	klepněte na příkaz Znovu vybrat objekty, proveďte nový výběr sady objektů pro pohled a stiskněte klávesu *ENTER*.

POZNÁMKA V případě výběru objektu, který nemá být zahrnut do pohledu, stiskněte a podržte klávesu *SHIFT* a opětovným výběrem objekt odstraníte ze sady výběru.

7 V nabídce Sada zobrazení vyberte sadu zobrazení pro pohled.

8 V nabídce Umístění stanovte umístění pohledu ve výkresu:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit nový objekt pohledu bez přepsání původního objektu	vyberte Nový objekt a buď klepněte na tlačítko a určete bod vložení na ploše výkresu, nebo zadejte souřadnice X, Y a Z nového pohledu.
nahradit původní pohled aktualizovaným pohledem	vyberte příkaz Nahradit existující.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Globální aktualizace 2D pohledů

Aplikace AutoCAD Architecture umožňuje globálně aktualizovat všechny řezy a pohledy, obsažené v projektu nebo v určené složce.

Aktualizace řezů a pohledů v projektu

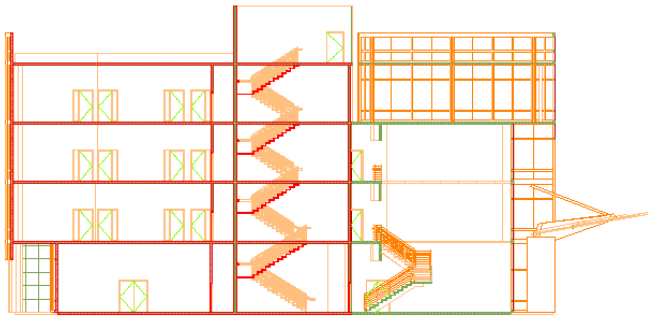
Aplikace AutoCAD Architecture zahrnuje funkci Správa kreslení, která umožňuje uživatelům kombinovat jejich půdorysy, zobrazení řezů a pohledů, konstrukční listy a vícenásobně použitelné komponenty v jednom projektu budovy. Projekt sestává z řady výkresů propojených s výkonným externím odkazujícím mechanizmem. Aplikace AutoCAD

Architecture umožňuje otevřít projekt a aktualizovat všechny 2D řezy a pohledy v tomto projektu v rámci jediného pohodlného pracovního postupu. Informace o tom, které typy souborů projektu mohou být aktualizovány najdete v části Podporované typy výkresů projektu na straně 3279

Aktualizace řezů a pohledů v určité složce

Když pracujete bez projektu, můžete také globálně aktualizovat řezy a pohledy zadáním složky a aktualizací všech řezů a pohledů v této složce. Když vyberete k aktualizaci určitou složku, můžete také zahrnout do aktualizace její podsložky.

Řez projektu budovy



Další informace o projektech budov najdete v části Správa výkresu na straně 289.

Podporované typy výkresů projektu

Když aktualizujete projekt, můžete globálně aktualizovat všechny 2D řezy a pohledy v zobrazeních a listech projektu. Nemůžete globálně aktualizovat prvky a konstrukční prvky, protože tyto výkresy projektu obvykle obsahují vícenásobně použitelné prvky a jednotlivé části projektu budovy. Ty normálně neobsahují řezy nebo pohledy.

Další informace o typech výkresů projektu najdete v části Pohledy na straně 436 a Listy na straně 471.

POZNÁMKA Při provádění globální aktualizace sekcí a pohledů ve výkresu projektu se aktualizují všechny modely a rozvržení výkresového prostoru.

Při aktualizaci určité složky, v rámci projektu nebo mimo něj, jsou aktualizovány všechny řezy a pohledy v této složce, bez ohledu na jejich typ. Například, když chcete aktualizovat určitou složku v rámci kategorie Konstrukční prvky projektu, budou složky a pohledy v

této složce aktualizovány, i když jsou to výkresy konstrukčních prvků. Když nezadáte složku, ale vyberete k aktualizaci celý projekt, nebudou tyto konstrukční prvky aktualizovány.

Globální aktualizace 2D řezů a pohledů v projektu nebo složce

Tento postup použijte ke globální aktualizaci všech 2D řezů a pohledů v projektu nebo v zadané složce.

POZNÁMKA K aktualizaci všech 2D řezů a pohledů v projektu musí být projekt definován jako aktuální. Jestliže není aktuální žádný projekt, objeví se chybové hlášení, jestliže se pokusíte globálně aktualizovat 2D řezy a pohledy. Informace o nastavení projektu jako aktuální najdete v části Nastavení projektu jako aktuálního na straně 312.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Řez/pohled ➤ ➤ Dávkové obnovení .

2 Vyberte, jestli chcete aktualizovat 2D řezy a pohledy v aktuálním projektu nebo jen 2D řezy a pohledy v určité složce.

Chcete-li...	Pak...
aktualizovat 2D řezy a pohledy v aktuálním projektu	vyberte Aktuální projekt.
aktualizovat 2D řezy a pohledy v určité složce	vyberte Složku. Pak klepněte na tlačítko Procházet , vyberte složku obsahující soubory, které chcete aktualizovat, a klepněte na tlačítko OK.

3 Když jste zadali složku, můžete určit, zda by měly být také aktualizovány podsložky této složky. K aktualizaci podsložek vybrat Zpracovat podložky.

POZNÁMKA Když pracujete s projektem velké budovy, může být aktualizace všech řezů a pohledů dlouho trvající proces. V tomto případě byste mohli zvážit aktualizaci jen vybrané podsložky vašeho projektu a tím zlepšit výkon systému.

4 Klepněte na tlačítko Start.

Globální aktualizace všech řezů a pohledů může trvat nějakou dobu. Stavové okno vám oznámí, který výkres se právě aktualizuje.

Když začnete globální aktualizaci, máte dostupné tlačítko Stop. Když chcete přerušit globální aktualizaci, klepněte na tlačítko Stop. Když je globální aktualizace dokončena, je dostupné tlačítko Start.

Aktualizace zastaralých výkresů

Během globální aktualizace 2D řezů a pohledů se každý výkres v projektu nebo specifikovaná složka otevře, aktualizuje a opět uloží. Pokud aktualizujete výkresy ze starších verzí softwaru, jsou automaticky převedeny do aktuální verze. Před převedením výkresů vás upozorní varovná poznámka na převod. K aktualizaci výkresu do nové verze klepněte na tlačítko OK. Ke zrušení aktualizace všech řezů a pohledů stiskněte klávesy *CTRL+BREAK*.

Výjimky aktualizace

Existuje řada případů, ve kterých nemohou být 2D řezy nebo pohledy aktualizovány pomocí globální aktualizace.

- Výkres, obsahující 2D řezy nebo pohledy, je jen ke čtení.
- 2D řez nebo pohled je umístěn na zamčené hladině.
- Existují uživatelské úpravy 2D řezu nebo pohledu, které nemohly být znovu použity na 2D řez nebo pohled.

Když nemůže být 2D řez nebo pohled aktualizován, zobrazí se ve stavovém okně chybové hlášení.

Problém lze odstranit změnou nastavení výkresu na čtení/zapisování namísto jen pro čtení, můžete odemknout hladinu řezu nebo vrátit zpět uživatelem provedenou změnu 2D řezu nebo pohledu.

Styly 2D pohledů

Styl 2D řezu/prostorového pohledu je skupina vlastností, přiřazených 2D pohledu, které určují vzhled a další charakteristiky daného objektu.

Použití stylů 2D pohledu

Styl 2D řezu/prostorového pohledu ovládá skicu v pohledu, přičemž se využívá pravidel projektu, určujících jak se zobrazí jednotlivé části pohledu. Můžete také použít styl na jeden nebo více pohledů, chcete-li ovládat jejich vzhled. Můžete také změnit zobrazení jednotlivých čar v pohledu a změny uložit ve stylu 2D řezu/prostorového pohledu.

Komponenty zobrazení a pravidla projektu

Komponenty zobrazení určují grafické charakteristiky skici (jako barvu a typ čáry), přiřazené každé z komponent zobrazení. Pravidla projektu určují, jak se skica v pohledu přiřadí ke komponentám zobrazení.

Když vytváříte pravidlo návrhu, určete pro ovládání část 2D pohledu, založenou na barvě objektů v modelu stavby a jejich kontextu v pohledu. Pak vyberete komponentu zobrazení, která se má použít u skici, která vyhovuje vašim požadavkům. Skicu můžete přiřadit výchozí komponentě zobrazení nebo uživatelské komponentě zobrazení, kterou jste přidali do stylu. Můžete například stanovit pravidlo, které přiřadí všechny objekty s barvou 150, nacházející se v modelu a podél linie pohledu, k uživatelské komponentě zobrazení, kterou jste pod názvem Tmavší vytvořili ve stylu. Máte i možnost skrýt schodiště za zeď pomocí pravidla, které přiřadí všechny modré skici ke komponentě zobrazení Skryté.

Správa stylů 2D pohledů

Pomocí Správce stylu lze vytvořit, kopírovat nebo čistit styly. Správce stylů poskytuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture, kde je možné pracovat se styly pro více výkresů a šablon. Víc informací o používání Správce stylů najdete v části Správce stylů – přehled na straně 854.

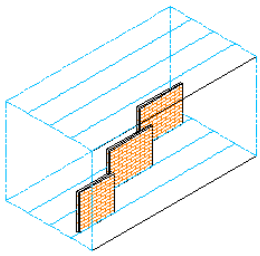
Materiály a styly 2D pohledu

Dvojrozměrné styly pohledu představují jednoduchý způsob, jak přiřadit materiály k 2D objektům pohledu. Můžete stanovit, u kterých komponent řezů se má zobrazení řídit podle materiálů a u kterých ne. Uživatelské komponenty nemohou disponovat přiřazením materiálu.

Úseky ve stylech 2D pohledů a materiály

Když vytváříte úseky ve stylu, je obvykle vhodné vizuální odlišit jejich objekty od jiných úseků. Po přiřazení materiálů k objektům můžete nastavit styl 2D pohledu tak, aby se použily šrafovací vzory materiálu, ale barva a typ čáry byly použity z vlastností zobrazení úseku.

Úseky pohledu s přiřazeným šrafováním povrchu



Tři cihlové stěny v různých úsecích pohledu

2D pohled šrafování plochy z materiálu, barvy a typu čáry z úseků

Vytvoření stylu 2D pohledu

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit styl 2D pohledu Styl můžete vytvořit tak, že použijete výchozí vlastnosti stylu nebo okopírujete existující styl. Po vytvoření stylu upravte vlastnosti stylu k přizpůsobení charakteristik stylu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte nabídku Dokumentační objekty a rozbalte nabídku Styly 2D řezů/prostorových pohledů.

3 Vytvořte nový styl 2D pohledu:

Chcete-li vytvořit styl…	Pak...
použití výchozích vlastností	poklepejte pravým tlačítkem myši na nabídku Styly 2D řezů/prostorových pohledů a klepněte na možnost Nový.
styl z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem myši na styl 2D pohledu, který chcete kopírovat a klepněte na příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.

4 Zadejte název nového stylu 2D pohledu a stiskněte *ENTER*.

5 Upravit styl 2D pohledu:

Chcete-li...	Pak...
přidat komponenty zobrazení do stylu	viz část Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D pohledu na straně 3285.
odstranit komponenty zobrazení ze stylu	viz část Odstranění komponenty zobrazení ze stylu 2D pohledu na straně 3285.
použít vlastnosti zobrazení pohledu u zobrazení	viz část Použití vlastností úseků a materiálů ve stylech 2D pohledů na straně 3290.
použít komponentu materiálu 3D tělesa u skici pohledu	viz část Použití komponenty materiálu 3D tělesa u skici 2D pohledu na straně 3290.
přidat pravidla projektu do stylu	viz část Přidání pravidla projektu do stylu 2D pohledu na straně 3291.
změnit pravidla projektu ve stylu	viz část Změna pravidla projektu ve stylu 2D pohledu na straně 3292.
přidat klasifikaci do stylu	viz část Přidání klasifikace do stylu 2D pohledu na straně 3294.
změnit vlastnosti zobrazení komponent zobrazení ve stylu	viz část Změna hladiny, barvy a typu čáry u stylu 2D pohledu na straně 3294.
přidat poznámky, soubory nebo dokumenty do stylu	viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu 2D pohledu na straně 3295.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Můžete klepnout na příkaz Použít namísto tlačítka OK, chcete-li pokračovat v práci ve Správci stylů.

Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D pohledu

Tento postup použijte, chcete-li přidat uživatelskou komponentu zobrazení do stylu 2D pohledu. Po přidání komponenty přiřaďte skicu v pohledu k nové komponentě. Chcete-li použít tyto změny stylu v existujícím 2D pohledu, musíte aktualizovat pohled.

2D pohledy zahrnují následující výchozí komponenty zobrazení: Definující čáru, Skryté, Vymazané, Neznámé a Úseky.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položky Dokumentační objekty a Styly 2D řezů/pohledů a vyberte styl, který chcete změnit.
3. Klepněte na kartu Komponenty.
4. Klepněte na tlačítko Přidat.
5. Zadejte název a popis pro novou komponentu.

   K zadání názvu klepněte na tlačítko Nepojmenovaný a zadejte nový název. K zadání popisu klepnout v sloupci Popis vedle názvu a zadat popis.
6. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
7. Vyberte styl 2D řezu/prostorového pohledu pro zdroj vlastnosti a klepněte na tlačítko .
8. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
9. Zadat vlastnosti zobrazení nové komponenty.
10. Klepněte na tlačítko OK dvakrát.

    Vytvoření pravidla projektu, které používá novou komponentu zobrazení, je popsáno v části Přidání pravidla projektu do stylu 2D pohledu na straně 3291. Ruční přiřazení skici ke komponentě zobrazení je popsáno v části Úprava skici ve 2D pohledu na straně 3273.

Odstranění komponenty zobrazení ze stylu 2D pohledu

Tento postup použijte, chcete-li odstranit uživatelskou komponentu zobrazení ze stylu 2D pohledu. Při odstranění komponenty zobrazení se také odstraní pravidla projektu, užívající tuto komponentu. Nemůžete odstranit výchozí komponenty zobrazení.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položky Dokumentační objekty a Styly 2D řezů/pohledů a vyberte styl, který chcete změnit.
3. Klepněte na kartu Komponenty.

4 Vyberte komponentu, kterou chcete odstranit a klepněte na příkaz Odstranit.

   Je-li komponenta použita v pravidle projektu, přiřazené pravidlo návrhu se smaže také.

5 Klepněte na tlačítko OK.

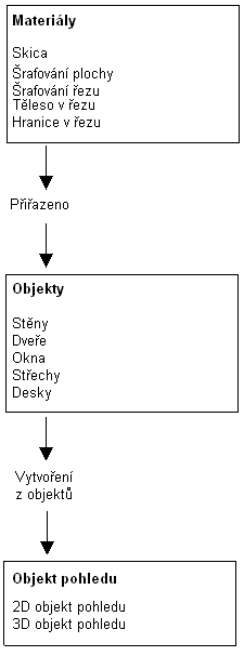
6 Aktualizujte pohled, aby se v pohledu projevily změny stylu.

   Další informace najdete v části Aktualizování 2D nebo 3D pohledu na straně 3277.

O materiálech a komponentách zobrazení 2D and 3D pohledu

Objekt 2D nebo 3D pohledu se skládá z řady komponent zobrazení, které mohou být určeny materiály. Když objektu přiřazujete materiály, přiřazujete jeden materiál každé komponentě zobrazení objektu. Přiřaďte například dřevěný materiál okennímu rámu a skleněnou komponentu okennímu sklu.

Když vytváříte 2D nebo 3D objekt pohledu z objektů stavby, použijí se pro pohled přiřazení materiálů zdrojových objektů. Materiál se nepřiřazuje přímo do 2D/3D pohledu. Pohled přebírá přiřazení materiálů z objektů. Jestliže například vytváříte pohled na zeď s oknem, zobrazí se v objektu pohledu šrafování povrchů, definované pro použité materiály – sklo, dřevo a cihly.



Nechcete-li použít vlastnosti zobrazení materiálu, ale místo nich použít vlastnosti 2D nebo 3D objektu zobrazení nebo stylu 2D zobrazení, můžete deaktivovat přiřazení materiálů ve vlastnostech zobrazení pohledu nebo stylu pohledu.

Definice materiálů sestávají z komponent zobrazení, odpovídajících typům komponent objektů. Například Komponenta skici materiálu se použije pro všechny skici objektů v půdorysném pohledu. Komponenta materiálu Šrafování povrchu je použita k šrafování všech povrchů objektu v zobrazení 3D modelu a pohledech.

Chcete-li získat úplný seznam komponent materiálů a jejich popis, nahlédněte do Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 881.

Následující tabulka obsahuje seznam komponent pohledu a informace o komponentách materiálů, které je určují.

POZNÁMKA Pohled je po technické stránce stejným objektem jako řez a obsahuje stejné komponenty zobrazení jako řez. Následující témata popisují komponenty zobrazení, které jsou pro pohledy nejdůležitější. Chcete-li získat úplný seznam všech řezů a komponent pohledů, nahlédněte do O komponentách zobrazení 2D a 3D řezů a materiálech na straně 3220.

komponenta 2D pohledu	Komponenta materiálu
Skica šrafované plochy	Šrafování ploch
Skryté	Žádný materiál
Vymazáno	Žádný materiál
Úsek 1-10	Skica 2D řezu/prostorového pohledu nebo 3D těleso. Informace o přepínání mezi těmito komponentami materiálů najdete v části Použití komponenty materiálu 3D tělesa u skici 2D pohledu na straně 3290.

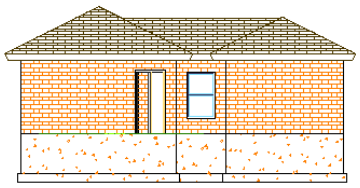
Šrafování ploch skici v pohledech

Komponenta skici Šrafování plochy se použije při kreslení všech skic, vycházejících ze šrafování povrchu objektů v pohledu. Tato komponenta přísluší k 2D pohledům.

POZNÁMKA Šrafování povrchů, které jste přiřadili zobrazení objektů v 3D objektu pohledu. Není však možné jejich samostatné nastavení v 3D pohledu, toto lze provést jen v objektu 2D pohledu.

Komponenta skici šrafování plochy je ovládána komponentou šrafování plochy materiálu. Informace o šrafování ploch komponenty materiálu najdete v části Komponenta materiálu šrafování plochy na straně 883.

2D pohled se šrafováním povrchů střechy, stěn a základů stavby



Skrytá komponenta

Komponenta Skryté obsahuje všechny skici, které jsou skryté v 2D průmětu, protože ostatní komponenty jsou před ní. Ve výchozím nastavení je tato komponenta vypnuta Použitím pravidel projektu můžete dosáhnout speciálních efektů, jako je průhlednost, pomocí možnosti Skrytá komponenta. Skrytá komponenta přísluší 2D pohledům.

Skrytá komponenta nemůže být definována komponentou materiálu. To lze nastavit jen ve vlastnostech zobrazení 2D pohledu. Informace o nastavení vlastností zobrazení 2D pohledu najdete v části Změna hladiny, barvy a typu čáry u stylu 2D pohledu na straně 3294.

Vymazaná komponenta

Nabídka Vymazané komponenty obsahuje skicu v objektu pohledu, kterou nechcete zobrazit. Jestliže například pracujete s pohledem na průčelí se třemi okny, ze kterých ale chcete zobrazit pouze jediné (pro vyšší úroveň abstrakce), upravte skicu pohledu a přiřaďte skici zbývajících dvou oken možnost Vymazaná komponenta. Protože je Vymazaná komponenta implicitně vypnutá, dvojice oken se nezobrazí. Informace o upravování skici pohledu najdete v části Vytvoření průmětu se skrytím hran na straně 3297.

Skrytá komponenta přísluší 2D pohledům a nelze ji definovat komponentou materiálu.

Komponenty úseků

Komponenty úseků rozdělují objekt pohledu. Jsou vhodné pro vytváření perspektivních efektů, kde jsou části, nacházející se blíže pozorovateli, vykresleny tmavšími silnějšími čárami a části, které jsou od uživatele vzdálenější, se vykreslí světlejšími tenčími čárami. Úseky nemohou mít samostatné přiřazení materiálů. Vlastnosti zobrazení úseků lze však použít pro šrafování povrchu úseků, příkazem Použít vlastnosti úseku pro šrafování povrchu, v kartě Ostatní, ve vlastnostech zobrazení 2D pohledu. Informace o používání vlastností zobrazení úseku k zobrazení úseků pohledu najdete v části Použití vlastností úseků a materiálů ve stylech 2D pohledů na straně 3290.

Úseky jsou komponentou zobrazení 2D a 3D objektů pohledu.

Komponenty úseků jsou ovládány buď pomocí komponenty materiálu skic 2D řezů/prostorových pohledů nebo pomocí komponenty materiálu 3D tělesa. Informace o přepínání mezi těmito přiřazeními komponenty najdete v části Použití komponenty materiálu 3D tělesa u skici 2D pohledu na straně 3290.

Použití vlastností úseků a materiálů ve stylech 2D pohledů

Použijte tento postup, chcete-li použít vlastnosti zobrazení materiálů společně s vlastnostmi zobrazení úseků pohledu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položky Dokumentační objekty a Styly 2D řezů/pohledů a vyberte styl, který chcete změnit.
3. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
4. Vyberte styl 2D řezu/prostorového pohledu pro zdroj vlastnosti a klepněte na možnost Přepsání stylu.
5. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
6. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
7. Jestliže má úsek používat šrafování plochy materiálu a přitom používat u hladiny, barvy a typu čáry vlastnosti zobrazení úseku, zrušte volbu Dle materiálu a určete nastavení úseku pro hladinu, barvu a typ čáry.

   První úsek může mít například tmavější barvu a silnější typ čáry než druhý úsek.
8. Klepněte na kartu Ostatní.
9. Vyberte příkaz Použít vlastnosti úseku pro šrafování plochy.
10. Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Použití komponenty materiálu 3D tělesa u skici 2D pohledu

Použijte tento postup, chcete-li použít komponentu materiálu 3D tělesa pro skicu v 2D pohledu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položky Dokumentační objekty a Styly 2D řezů/pohledů a vyberte styl, který chcete změnit.
3. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
4. Vyberte styl 2D řezu/prostorového pohledu pro zdroj vlastnosti a klepněte na možnost Přepsání stylu.
5. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
6. Klepněte na kartu Ostatní.

7 Určete, zda má komponenta 3D tělesa vybraného materiálu řídit zobrazení skici ve 2D zdvihu:

Jestliže chcete ovládat zobrazení…	Pak...
skici 2D pohledu podle komponenty materiálu 3D tělesa	vyberte příkaz Použít komponentu zobrazení 3D tělesa u skici podle materiálu.
skici 2D pohledu podle komponenty materiálu skici 2D řezu/prostorového pohledu	zrušit příkaz Použít komponentu zobrazení 3D tělesa u skici podle materiálu. Toto je výchozí chování.

8 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Přidání pravidla projektu do stylu 2D pohledu

Tento postup použijte, chcete-li přidat pravidlo projektu do stylu 2D pohledu. Pravidlo projektu obsahuje čtyři informační pole, určující čáry v pohledu a způsob jejich zobrazení:

Pole	Popis
Barva	Rozpozná barvu objektů v modelu stavby, zobrazenou čárami v pohledu
Kontext	Rozpoznává kontext čar v pohledu, jako například v grafickém úseku
Komponenta	Rozpoznává komponentu zobrazení ke které jsou čáry přiřazeny.
Popis	Obsahuje popis pravidla projektu.

Pravidlo projektu má například barvu 50, kontext Uvnitř úseku 2 a komponentu s označením Nová. Toto pravidlo přiřadí všechny čáry v pohledu, které v modelu stavby představují objekty s barvou 50 a nacházejí se uvnitř úseku 2 v pohledu, k uživatelem definované komponentě zobrazení pod názvem Nová.

V kartě Pravidla projektu můžete také určit, že budou všechny skryté skici, které nejsou používány konkrétním pravidlem návrhu, přiřazeny ke komponentě zobrazení Skryté. Tuto možnost můžete využít, jestliže chcete vytvořit pohled na objekt nebo sadu objektů a vidět všechny hrany, například když vytváříte základy a bednění.

POZNÁMKA Můžete také určit, která skrytá skica se má zobrazit podle materiálu objektu. Další informace najdete v části Kontrola zobrazení skrytých čar podle materiálu na straně 913.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položky Dokumentační objekty a Styly 2D řezů/pohledů a vyberte styl, který chcete změnit.
3. Klepněte na kartu Pravidla projektu a klepněte na příkaz Přidat.

   Vytvoří se nové pravidlo projektu s výchozí barvou, kontextem a hodnotami komponent.
4. Zadat nastavení pro nové pravidlo projektu:

Chcete-li...	Pak...
zadat barvy objektů v modelu budovy, které jsou ovlivněny tímto pravidlem	klepněte na výchozí barvu, vyberte novou barvu a klepněte na tlačítko OK.
uvést kontext, ve kterém se skica objektů objeví v pohledu	klepněte na výchozí kontext a vyberte nový kontext.
vyberte komponentu zobrazení pro skicu	klepněte na výchozí komponentu a vyberte novou komponentu.
zadejte popis pravidla	klepněte na pole Popis, vložte popis a stiskněte na klávesu *ENTER*.

5. Klepněte na tlačítko OK.
6. Aktualizujte pohled, aby se v pohledu projevily změny stylu.

   Další informace najdete v části Aktualizování 2D nebo 3D pohledu na straně 3277.

Změna pravidla projektu ve stylu 2D pohledu

Tento postup použijte, chcete-li změnit nastavení v polích, definujících pravidlo projektu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položky Dokumentační objekty a Styly 2D řezů/pohledů a vyberte styl, který chcete změnit.

3 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

4 Zadat nastavení pro pravidlo projektu, které chcete změnit:

Chcete-li...	Pak...
zadat barvy objektů v modelu budovy, které jsou ovlivněny tímto pravidlem	klepněte na současnou barvu, vyberte novou barvu a klepněte na tlačítko OK.
uvést kontext, ve kterém se skica objektů objeví v pohledu	klepněte na současný kontext a vyberte nový kontext.
vyberte komponentu zobrazení pro skicu	klepněte na aktuální komponentu a vyberte novou komponentu.
upravit popis pravidla	klepněte na popis, upravte popis a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Aktualizujte pohled, aby se v pohledu projevily změny stylu.

Další informace najdete v části Aktualizování 2D nebo 3D pohledu na straně 3277.

Odstranění pravidla projektu ze stylu 2D pohledu

Tento postup použijte, chcete-li odstranit pravidlo návrhu ze stylu 2D pohledu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položky Dokumentační objekty a Styly 2D řezů/pohledů a vyberte styl, který chcete změnit.

3 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

4 Vyberte pravidlo, které chcete odstranit, a klepněte na tlačítko Odstranit.

5 Klepněte na tlačítko OK.

6 Aktualizujte pohled, aby se v pohledu projevily změny stylu.

Další informace najdete v části Aktualizování 2D nebo 3D pohledu na straně 3277.

Přidání klasifikace do stylu 2D pohledu

Použijte tento postup, chcete-li určit klasifikace pro kteroukoliv definici klasifikace, použitou ve stylu 2D pohledu.

Další informace o vytváření a používání definic klasifikací najdete v části Definice klasifikací na straně 3767.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte položky Dokumentační objekty a Styly 2D řezů/pohledů a vyberte styl, který chcete změnit.
3. Klepněte na kartu Klasifikace.

   Výchozí nastavení pro všechny definice klasifikace je Nespecifikováno. Jestliže nejsou uvedeny definice klasifikací, žádné se ve stylech 2D pohledů nepoužijí.
4. U každé definice klasifikace vyberte klasifikaci, kterou chcete použít na aktuální styl 2D pohledu.
5. Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Změna hladiny, barvy a typu čáry u stylu 2D pohledu

Tento postup použijte, chcete-li změnit následující vlastnosti zobrazení stylu 2D pohledu:

- Viditelnost (komponenta je zapnuta nebo vypnuta)
- Vlastnosti zobrazení podle materiálů
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

POZNÁMKA Vlastní komponenty zobrazení ve vlastnostech zobrazení jsou totožné s těmi, které jsou vypsány na kartě Komponenty dialogového okna Styly 2D řezu/prostorového pohledu. Další informace o uživatelských komponentách zobrazení najdete v části Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D pohledu na straně 3285.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.

2 Rozbalte položky Dokumentační objekty a Styly 2D řezů/pohledů a vyberte styl, který chcete změnit.

3 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

4 Vyberte styl 2D řezu/prostorového pohledu pro zdroj vlastnosti a klepněte na možnost Přepsání stylu.

5 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

6 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

7 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit a vyberte jiné nastavení vlastnosti.

8 Vyberte možnost Podle materiálu u každé komponenty, kterou chcete použít ve vlastnostech zobrazení materiálů, přiřazených k objektům pohledu.

POZNÁMKA Ne všechny komponenty zobrazení 2D pohledu mají přiřazenu definici materiálu. Například možnosti Skryté a Vymazané nelze nastavit dle materiálu. Seznam všech komponent zobrazení a jejich přidružené komponenty materiálu najdete v části O materiálech a komponentách zobrazení 2D and 3D pohledu na straně 3286.

9 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stylu 2D pohledu

Tento postup použijte, chcete-li zadat poznámky a připojit odkazující soubory ke stylu 2D pohledu. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odebrat odkazující soubory, připojené ke stylu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položky Dokumentační objekty a Styly 2D řezů/pohledů a vyberte styl, který chcete změnit.

3 Klepněte na kartu Obecné.

4 Chcete-li přidat k 2D pohledu popis, zadejte ho v nabídce Popis.

5 Klepněte na nabídku Poznámky.

6 K přidání nebo úpravě poznámky klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

7 K připojení, úpravě nebo odpojení referenčního souboru klepněte na kartu Referenční dokumenty:

Chcete-li...	**Pak...**
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Upravte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace. Jakmile skončíte úpravy, klepněte na tlačítko OK.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru, klepněte na tlačítko Odstranit a klepněte na tlačítko OK.

8 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Průmět se skrytím hran 42

Systém umožňuje vytvořit ve výkresu z 3D pohledů na objekty ploché 2D projekce se skrytými hranami v pozadí. Příkaz Průmět se skrytím hran vytváří rychlé řezy a pohledy na objekty ve výkresu, které se při změně 3D modelu neaktualizují automaticky.

Průmět se skrytím hran

Systém umožňuje vytvořit ve výkresu z 3D pohledů na objekty ploché 2D projekce se skrytými hranami v pozadí. Příkaz Průmět se skrytím hran vytváří rychlé řezy a pohledy na objekty ve výkresu, které se při změně 3D modelu neaktualizují automaticky.

Vytvoření průmětu se skrytím hran

Tento postup se používá k vytvoření 2D obrazu z 3D pohledu na jeden nebo několik objektů ve výkresu. Vytvořené 2D obrazy jsou dvourozměrná zobrazení objektů v aktuálním 3D pohledu, se skrytými hranami v pozadí. Příkaz Průmět se skrytím hran se používá k rychlému vytvoření 2D pohledů a řezů.

Po vytvoření pohledu nebo řezu pomocí průmětu se skrytím hran lze vzniklé plochy řezu šrafovat nebo stínovat. Průměty se skrytím hran lze rovněž používat k vytváření výkresů detailů. Podrobnější informace o vytvoření pohledů a řezů najdete v části Práce s pohledy na straně 3235 a Řezy na straně 3169.

Při vytvoření průmětů se skrytím hran se vybrané 3D objekty zkopírují a shromáždí do nepojmenovaného 2D bloku (nazývaného také anonymní). Nepojmenovaný blok lze umístit do výkresu v aktuálním 3D pohledu nebo ho lze umístit rovnoběžně s rovinou *XY* tak, aby se zobrazoval v půdorysu. Vložený blok lze upravovat nebo rozkládat. Je-li třeba vložit daný blok do jiného výkresu jako pojmenovaný blok, je třeba blok definovat. Podrobnější informace o vkládání bloků získáte v části „Vkládání bloků“ v nápovědě programu AutoCAD.

TIP Nejrychlejší způsob, jak najít téma týkající se programu AutoCAD, je klepnout na kartu Vyhledávat v okně Nápověda, vybrat možnost Vyhledávat jen v nadpisech, a pak okopírovat a vložit, nebo vepsat název tématu se vztahem k programu AutoCAD a klepnout na možnost Seznam témat.

POZNÁMKA 2D průměty se skrytím hran nejsou dynamicky spojeny s objekty v 3D pohledu. Při úpravách původního objektu nebo objektů v 3D pohledu se proto 2D obraz nezmění. 2D průměty se skrytím hran je třeba upravit nebo obnovit tak, aby odrážely jakékoliv změny provedené na původních objektech.

1. Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete používat, a zvolte nástroj průmětů se skrytím hran.

   Nástroj průmětů se skrytím hran je umístěn spolu s pomocnými nástroji v katalogu základních nástrojů aplikace. Další informace najdete v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

   Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Řez/Pohled ➤ ➤ Průmět se skrytím hran .

2. V 3D pohledu vyberte jeden nebo více objektů, které chcete používat k vytvoření průmětu se skrytím hran, a stiskněte klávesu *ENTER*.
3. V aktuálním výkresu specifikujte bod vložení 2D průmětu se skrytím hran.
4. Ve výkresu specifikujte bod vložení 2D průmětu se skrytím hran:
   - Stisknutím klávesy *ENTER* vložte 2D blok do půdorysu.
   - Zadejte **n** (Ne), chcete-li vložit 2D blok do aktuálního pohledu.

Kóty AEC

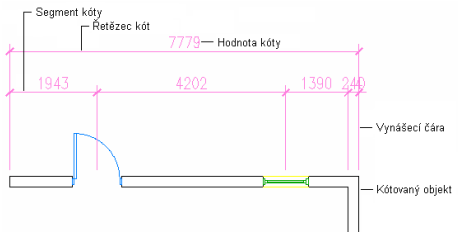
43

Kóty AEC jsou asociativní objekty poznámek, které slouží k zobrazení příslušných rozměrů stavebního objektu, jako je šířka zdi nebo délka trámu. Vzhled kóty se řídí styly a lze jej upravit pro různé pohledy výkresu nebo za účelem přizpůsobení standardům konkrétní společnosti či země

Kóty AEC

Aplikace AutoCAD Architecture nabízí různé způsoby vytváření kót objektů a bodů ve výkresu. Kóty AEC mohou být asociativní vůči objektům nebo je lze použít v bodech kóty zadaných uživatelem ve výkresu. Pokud vytvoříte asociativní kótu, budou se hodnoty kóty měnit, když objekt změní měřítko.

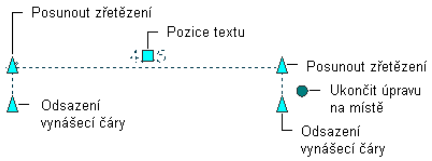
Komponenty kóty AEC



Změna kót AEC pomocí uzlů

Při výběru kóty AEC se zobrazí různé uzly. Uzly lze použít k přidání a odebrání bodů kóty, přesouvání řetězců kóty, změně odsazení vynášecích čar a přepisu kót komponent stěny.

Uzly kót AEC

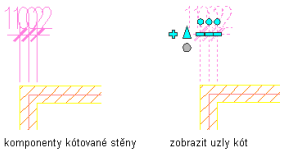


Kótování komponent stěny

Při kótování komponent stěny máte možnost použít střed komponenty nebo jakoukoli její stranu jako bod kóty. Můžete například kótovat komponentu stěny ze středu nebo z jednoho z okrajů. Můžete také kótovat komponenty stěny podle jejich konstrukční funkce.

Uzly pro jednotlivé body kót komponent umožňují přepis bodů kóty definovaných podle stylu na stěnách za účelem přizpůsobení speciálním případům

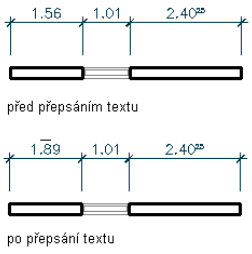
Uzly kóty komponentů stěn



Přepsání hodnot kót

Hodnoty kót v kótě AEC se počítají ze skutečných aktuálních kót přidružených objektů. Hodnotu lze přepsat ručně vloženou hodnotou. Podrobné informace najdete v části Přepsání hodnot kót a skrytí segmentů kót na straně 3351.

Přepsání textu kóty pomocí nové hodnoty



Typy a použití kót

V aplikaci AutoCAD Architecture je možné kótovat body objektů zadané ve stylu kóty AEC, body u objektů vybraných ve výkresu nebo uživatelem zadané body ve výkresu. Kóty

AEC spojené s objekty se aktualizují podle změn objektů. Uživatelem zadané body nejsou asociativní a je třeba je v případě potřeby měnit ručně. Kromě kót AEC můžete používat také kóty aplikace AutoCAD. Následující tabulka uvádí rozdíly mezi různými metodami kót:

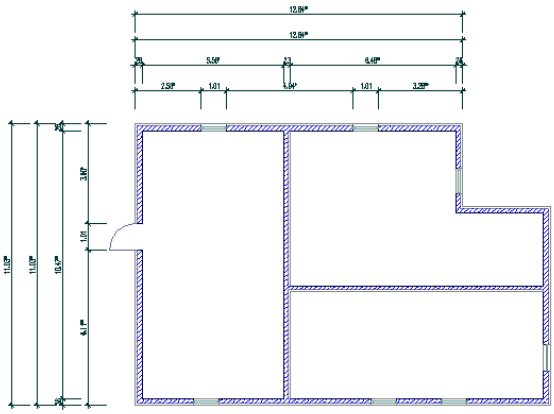
Kóta AEC může obsahovat asociativní i neasociativní body. Můžete například vytvořit kótu AEC pro kótování stěny, vícepohledového bloku představujícího odtok do podlahy a uživatelem zadané body vybrané kdekoli ve výkresu.

Asociativní kóty z výběru objektů

Asociativní kóty AEC jsou objekty poznámek založené na stylu, které se aktualizují automaticky při změně asociovaného objektu. Styl kóty AEC definuje body kóty, které určují měřítka, jež se budou zobrazovat pro každý objekt, u něhož bude daný styl použit ke kótování.

V níže uvedeném příkladu jsou délky stěn, šířky zárubní a průsečíky stěn nastaveny jako body kóty ve stylu. Pokud jsou dveře vyrobeny širší, kóty se aktualizují tak, aby odrážely nová měřítka.

Asociativní kóty stěny



Můžete definovat styly pro konkrétní typy objektů. Jeden styl kóty AEC může například určovat, že u stěn budou kóty zobrazeny pro délky, maximální šířky zárubní nebo oken ve stěnách a průsečíky stěn. Další styl kóty AEC pro objemové prvky může určovat okraje a střed objemového prvku jako body kóty.

Úplný seznam objektů, pro které můžete určit body kóty ve stylech kóty AEC najdete v části Asociativní kóty z objektů na straně 3304.

POZNÁMKA Objekty AEC mohou být asociativně kótovány v externích referencích a to i v případě, že jsou vnořeny o několik úrovní níže. Tato funkce je užitečná u velkých výkresových projektů, kde jsou části budovy přenášeny do různých souborů výkresu.

Pro různé pohledy je také možné definovat různé body kót. Pokud například zobrazujete méně detailů půdorysu, můžete chtít kótovat pouze vnější hranice budovy, zatímco ve více detailech půdorysu můžete chtít kótovat délky stěn a také zárubně.

Ve stylu kóty AEC můžete definovat až deset řetězců kóty, každý s různými body kóty. První řetězec může například kótovat délky stěn a zárubně ve stěnách, zatímco druhý řetězec kótuje konstrukční komponenty stěn s více komponentami.

Ve stylu kóty AEC můžete také zadat, zda se mají v kótách použít horní indexy a zda bude délka vynášecí čáry pevná nebo proměnná.

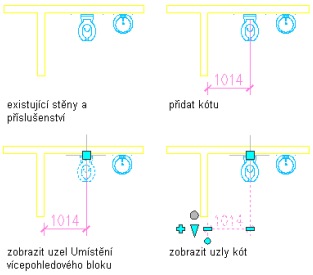
Asociativní kóty u vybraných bodů

Při použití nástroje kót AEC umožňuje možnost Vybrat bod výběr základního bodu a bodů OSNAP v objektu AEC za účelem vytvoření asociativní kóty. Můžete navíc definovat odsazení od vybraného bodu, to znamená, že lze kótovat téměř každý bod v objektu. Díky této možnosti lze kótovat objekty AEC, pro něž nelze nastavit body kóty ve stylu kóty AEC, jako jsou bloky více pohledů nebo 2D sekce budov nebo objekty, pro které nelze nastavit potřebný bod kóty ve stylu. Nelze například kótovat umístění pilastru ve stěně ve stylu kóty AEC, ale můžete vybrat koncový bod ve stěně a pak jej odsadit tak, aby se stal bodem kóty pro umístění pilastru.

Protože je kóta generovaná body výběru v objektech asociativní, budou při přesunutí objektu odpovídajícím způsobem aktualizovány body kóty a budou tak sledovány jakákoli zadaná odsazení.

Seznam objektů, které lze kótovat pouze asociativně výběrem bodů, uvádí část Asociativní kóty u vybraných bodů na straně 3313.

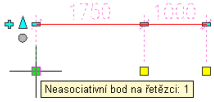
Výběr asociativních bodů pro kótování



Neasociativní kóty u vybraných bodů

Neasociativní kóty lze vytvářet z bodů vybraných kdekoli ve výkresu. Pro každý vybraný bod je generován a kótován bod umístění. Pokud se bod použije ke kótování objektu a objekt se přesune, nebude neasociativní bod aktualizován. Neasociativní bod je třeba přesunout ručně, aby se změna projevila.

Neasociativní body uchopení v kótě AEC



Kóty AutoCAD je možné převést na neasociativní kóty AEC. Body kóty aplikace AutoCAD jsou převedeny na body umístění v kótě AEC. Další informace naleznete v části Převod kóty aplikace AutoCAD na kótu AEC na straně 3328.

Kóty aplikace AutoCAD

Kóty aplikace AutoCAD je možné asociovat s objekty aplikace AutoCAD, jako jsou křivky. Dále můžete vytvářet neasociativní kóty aplikace AutoCAD.

Asociativní kóty aplikace AutoCAD jsou ve výchozím nastavení v aplikaci AutoCAD Architecture zapnuty. Chcete-li pracovat s tradičními ne asociativními kótami aplikace AutoCAD, nastavte systémovou proměnnou DIMASSOC na hodnotu 1 (neasociativní kóty). Chcete-li vytvořit kóty objektu AutoCAD, nastavte proměnnou DIMASSOC na hodnotu 2 (asociativní kóty).

Další informace o kótách aplikace AutoCAD naleznete v části „Kóty a tolerance“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

Přehled procesu: Vytvoření kót AEC

Kóta AEC sestává z řady komponent a nastavení, které z ní činí optimální nástroj pro kótování objektů.

TIP Aplikace AutoCAD Architecture je dodávána s předdefinovanými nástroji kóty pro řadu použití. Před vytvořením nového nástroje nebo stylu kóty AEC či AutoCAD projděte šablony a vyhledejte existující nástroj nebo styl, který obsahuje většinu požadovaných nastavení. Tento styl pak můžete dále upravit podle svých potřeb.

Obecný proces vytvoření kót AEC zahrnuje následující kroky:

1. Zadejte možnosti výkresu pro kótu AEC podle popisu v části Zadání předvoleb kótování AEC na straně 3314.

   Důležitá nastavení zahrnují jednotku kóty, předvolby horního indexu a automatické škálování stylů kót aplikace AutoCAD.

2. Ověřte, zda existuje styl kóty aplikace AutoCAD, který má potřebné nastavení. Pokud je to nutné, vytvořte nový styl kóty aplikace AutoCAD, který definuje barvu čar kóty, velikost a písmo textu kóty, šipky, formát jednotek a přesnost jednotky.

   Další informace najdete v části Použití stylů kóty v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

3. Pokud vytváříte kóty stěn, vytváříte nebo měníte styl stěny nastavením kót pro komponenty stěny.

   Další informace najdete v části Definování nastavení kóty komponent stěny na straně 1287.

4. Vytvořte styl kóty AEC určující požadované hodnoty pro následující nastavení:

   - počet řetězců kót,
   - typy objektů, které mají být okótovány (například stěny nebo objemové prvky),
   - body objektů, které mají být okótovány (například komponenty stěn a průsečíky stěn),
   - podtržení stylu kóty aplikace AutoCAD.

   Další informace najdete v části Kótovací styly AEC na straně 3360.

5. Použijte ve výkresu nástroj kóty a objekty kóty.

   Další informace najdete v části Vytvoření kóty AEC s nastavením definovaným uživatelem na straně 3318.

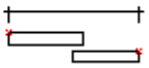
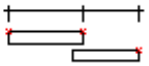
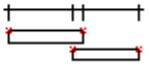
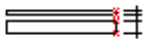
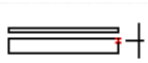
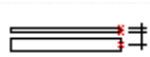
Asociativní kóty z objektů

Styl kóty AEC definuje body kóty, které určují, jaká měřítka se zobrazují u jednotlivých typů objektů, u nichž lze kótu AEC použít. Můžete buď vytvořit styl kóty, který definuje body kóty pro více typů objektů, nebo můžete vytvořit samostatné styly pro jednotlivé typy objektů.

Informace o způsobu definování bodů kót v kótovacích stylech AEC naleznete v části Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 3367.

Body kót pro stěny

Následující body kót lze zadat ve stylu kóty AEC:

Body kót stěn		
Výběr	**Popis**	**Příklady**
Celek	Kóty dvou vnějších bodů všech okótovaných stěn.	
Délka stěny:Vnější hranice	Kóty vnějších hranic každé vybrané stěny. Pokud se hranice stěn překrývají, jsou kótovány pouze ty, které směřují ke směru kóty.	
Délka stěny:Délka stěny	Kótuje délku každé stěny ve výběrové množině.	
Tloušťka stěny:Celková	Kóty celkové tloušťky stěny.	
Tloušťka stěny:Všechny komponenty	Kótuje šířku každé komponenty stěny.	
Tloušťka stěny:Střed	Kótuje středovou čáru stěny s jednou komponentou nebo více komponentami	
Tloušťka stěny:Styl Od	Kótuje komponenty stěny podle nastavení ve stylu stěny. Další informace najdete v Definování nastavení kóty komponent stěny na straně 1287.	
Tloušťka stěny:Styl Konstrukční od	Kótuje konstrukční komponenty stěny podle nastavení ve stylu stěny. Další informace najdete v Definování nastavení kóty komponent stěny na straně 1287.	

Body kót stěn		
Výběr	**Popis**	**Příklady**
Průsečíky stěn	Kóty průsečíků stěn, které jsou propojeny s vybranými stěnami.	

Body kóty pro komponenty stěny

Kótování komponent stěny lze zadat ve dvou různých umístěních: ve stylu stěny a stylu kóty AEC.

Ve stylu stěny můžete nastavit následující informace vztahující se ke kótě.

- Strana komponenty ke kótě: Ve stylu stěny lze pro každou komponentu definovat, zda má být kótována ke kladné nebo záporně straně nebo ke středu komponenty. Kladná a záporná strana stěny je určena směrem, ve kterém se stěna kreslí: pokud ji kreslíte zleva doprava, je kladnou stranou levá (horní) strana. Pokud kreslíte stěnu zprava doleva, je kladnou stranou pravá (dolní) strana. Pokud určíte, aby byla komponenta stěny kótována pouze na jednu stranu, můžete vybrat kladnou nebo zápornou stranu stěny.

- Konstrukční funkce: Komponentu stěny lze definovat jako konstrukční nebo nekonstrukční. Při nastavování stylu kóty AEC můžete určit, že by měly být kótovány pouze konstrukční komponenty stěny nebo všechny komponenty.

Ve stylu kóty AEC můžete definovat následující další nebo přepisující nastavení kótování komponent stěn:

- Podle stylu: Body kóty vybrané ve stylu stěny se použijí ke kótování šířky komponent stěny.

- Konstrukční podle stylu: Jsou použity body kóty zadané pro konstrukční komponenty stylu stěny.
- Všechny komponenty: Je kótována každá komponenta stěny.
- Celkem: Je kótována celková šířka stěny.
- Na střed: Je kótován střed stěny.

Body kóty pro otvory stěny

Následující body kót otvorů stěny lze zadat ve stylu kóty AEC:

Body kót oken, dveří a otvorů

Výběr	Popis	Příklady
Maximální šířka otvoru	Kóty maximální šířky okna, dveří nebo otvoru ve stěně.	
Minimální šířka otvoru	Kóty minimální šířky okna, dveří nebo otvoru ve stěně.	
Střed otvoru	Kóty středového bodu okna, dveří nebo otvoru ve stěně.	

POZNÁMKA Jestliže klepnete na příkaz ➤ Možnosti a potom na položku Nastavení objektu AEC, jsou v části Nastavení stěny k dispozici dvě možnosti: Kóta ke středu otvoru a Kóta k vnějšímu rámu otvoru. Tato nastavení nemají vliv na způsob kótování otvorů v kótách AEC.

Body kót pro osnovy

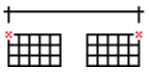
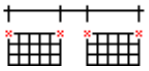
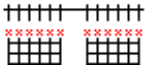
Ve stylu kóty AEC je možné nastavit body kóty pro následující typy osnovy:

- Sloupové osnovy
- Osnovy stropu
- Osnovy 2D rozvržení

POZNÁMKA Objemy 3D rozvržení nemají žádné asociativní body kót založené na stylu.

Následující body kót osnovy lze zadat ve stylu kóty AEC:

Body kót osnovy

Výběr	Popis	Příklady
Celek	Kóty dvou nejvzdálenějších čar osnovy u všech vybraných osnov	
Vnější čáry osnovy	Kóty vnějších čar osnovy u vybraných osnov	
Všechny čáry osnovy	Kóty všech čar osnovy ve vybraných osnovách	

Body kóty pro ostatní typy objektů

Stejnou množinu bodů kóty lze zadat samostatně ve stylu kóty AEC pro tyto objekty:

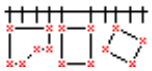
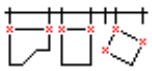
- Objemové prvky/objemové skupiny

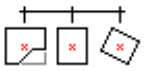
- Obvodové pláště
- Sestavy oken
- Konstrukční prvky (sloupy/vzpěry/trámy)
- Samostatná okna/dveře/otvory
- Další
  - Schodiště
  - Zábradlí
  - Prostory
  - Střechy/střešní desky/desky

TIP Pokud potřebujete pro jednotlivé položky ze skupiny Další jiné body kóty, doporučuje se vytvořit jiné styly kóty obsahující proměnlivé nastavení. Můžete například vytvořit styl kóty AEC pro schodiště, kde vytváříte pouze rozměry hraničního obdélníku, a jiný styl kóty pro prostory, které kótují hrany rozteče.

Následující body kóty lze zadat ve stylu kóty AEC pro objekty v této kategorii:

Body kót jiných stavebních objektů

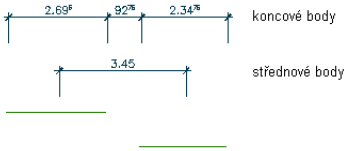
Výběr	Popis	Příklady
Celek	Kóty dvou vnějších bodů vybraných objektů	
Hraniční obdélník	Kóty hraničního obdélníku každého objektu ve výběrové množině	
Hrany: Všechny hrany	Kóty všech hran v objektu	
Hrany: Pohledové hrany	Kóty hran objektu, které jsou viditelné ze směru kótovací čáry	

Body kót jiných stavebních objektů		
Výběr	**Popis**	**Příklady**
Střed	Kóty středového bodu objektu	

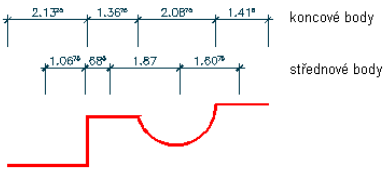
Body kóty aplikace AutoCAD

Body lze definovat pro většinu objektů skici aplikace AutoCAD ve stylu kóty AEC.

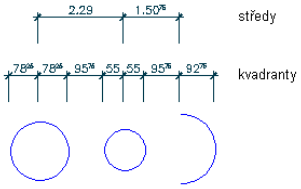
Příklad kótování koncových a středových bodů čáry



Příklad kótování koncových a středových bodů křivky



Příklad kótování středů kružnic a kvadrantů



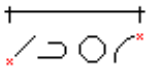
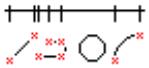
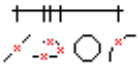
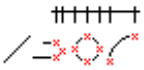
Použití stylu kóty AEC ke kótování následujících objektů skici aplikace AutoCAD:

- Čáry
- Oblouky
- Kružnice

- Otevřené a uzavřené křivky
- Polygony aplikace AutoCAD
- Obdélníky

Následující body aplikace AutoCAD lze asociativně kótovat ve stylu kóty AEC:

Body kót skici aplikace AutoCAD

Výběr	Popis	Příklady
Rozsahy	Kóty dvou celkových vnějších bodů všech vybraných objektů.	
Koncové body	Kóty koncových bodů vybraných objektů. Jestliže jste vybrali křivku s více segmenty, jsou změřeny koncové body jednotlivých segmentů. Koncové body je možné změřit u všech objektů skici aplikace AutoCAD, které jsou uvedeny výše s výjimkou kružnice.	
Středové body	Měří středové body všech segmentů vybraného objektu, které leží ve směru kót. Středové body je možné změřit u všech objektů skici aplikace AutoCAD, které jsou uvedeny výše s výjimkou kružnice.	
Střed	Měří střed křivky kruhových objektů. Středy je možné změřit u kružnic, oblouků a zakřivených segmentů.	
Kvadrant	Měří kvadranty kružnic, oblouků a zakřivených segmentů.	

Objekty skici aplikace AutoCAD obsahují objekty založené na čarách, například čáry a otevřené křivky, ale také nelineární geometrii, například uzavřené křivky a kružnice. Výsledky použití kót AEC ke kótování těchto objektů se mohou velmi lišit. U jednoduché úsečky například možnosti Celý, Hraniční obdélník, Všechny hrany a Pohledové hrany

vrátí přesně stejné body kóty. Některé objekty, například kružnice, neobsahují žádné hrany, které by bylo možné okótovat.

TIP Nejlepším způsobem manipulace s různými body kóty u skici aplikace AutoCAD je vytvořit celou řadu kótovacích stylů AEC pro jednotlivé objekty. Můžete například vytvořit styl s názvem „Čára“, který bude obsahovat pouze jeden řetězec kót pro kótování hran čáry, nebo kótovací styl s názvem „Kružnice“, pomocí něhož bude možné kótovat pouze středy a kvadranty kružnic. Další informace o vytváření kótovacích stylů AEC najdete v části Kótovací styly AEC na straně 3360.

Nelze definovat body asociativní kóty pro následující objekty skici aplikace AutoCAD ve stylu kóty AEC:

- Více řádků
- Spline
- Elipsy
- Bloky
- Kóty aplikace AutoCAD
- Odkazy
- Text
- Povrchy
- Obrázky
- Rámy OLE
- Proxy
- Tělesa

Asociativní kóty v externích referencích

Asociativně lze kótovat objekty z externích referencí v následujících případech:

- Připojení výkresu externí reference k hostitelskému výkresu a kótování objektů z externí reference a hostitelského výkresu v hostitelském výkresu.
- Připojení vnořeného výkresu externí reference k hostitelskému výkresu a kótování objektů z externí reference, její vnořené externí reference a z hostitelského výkresu v hostitelském výkresu.

Objekty z externích referencí jsou kótovány stejným způsobem a se stejnými body kót jako objekty z hostitelského výkresu.

Uvnitř externí reference můžete vytvořit libovolnou úroveň vnoření a přesto bude stále možné kótovat všechny vnořené odkazované objekty.

Při práci v prostředí projektu budete často potřebovat kótovat externí reference. Podrobné informace o použití kót v projektu najdete v části Postup při vkládání poznámek do projektu na straně 520.

Asociativní kóty u vybraných bodů

U objektů AEC, u nichž nemohou být ve stylu kóty AEC definovány body asociativní kóty, můžete vybrat body v objektu ve výkresu a generovat tak body asociativní kóty; body, které jsou vybrány v objektu, zůstanou vůči objektu asociativní.

Můžete vybrat základní bod objektu ke kótování nebo libovolný z jejích bodů OSNAP. Pro každý bod můžete dále definovat odsazení od vybraného bodu k bodu kóty, takže je možné kótovat téměř každý bod v objektu.

Můžete také vybrat bod v objektu, který lze nastavit ve stylu kóty v případě, že chcete kótovat bod, který není zahrnut v bodech zahrnutých ve stylu. Chcete-li například kótovat výklenek ve stěně se samostatným bodem kóty, můžete vybrat bod v požadovaném umístění na stěně.

POZNÁMKA Nelze vybírat asociativní body u objektů aplikace AutoCAD.

Následující objekty AEC lze asociativně kótovat pouze výběrem bodů v těchto objektech.

- Vícepohledové bloky

  POZNÁMKA Nelze kótovat vícepohledové bloky, k nimž jsou připojena Xdata.

- Jednotky obvodového pláště
- Polygony AEC
- Bloky masky
- 2D řezy/pohledy
- Odkazy entity
- Křivky rozvržení
- Objemy 3D rozvržení

Zadání předvoleb kótování AEC

Tento postup použijte pro zadání předvoleb kótování před přidáním kót AEC do výkresu.

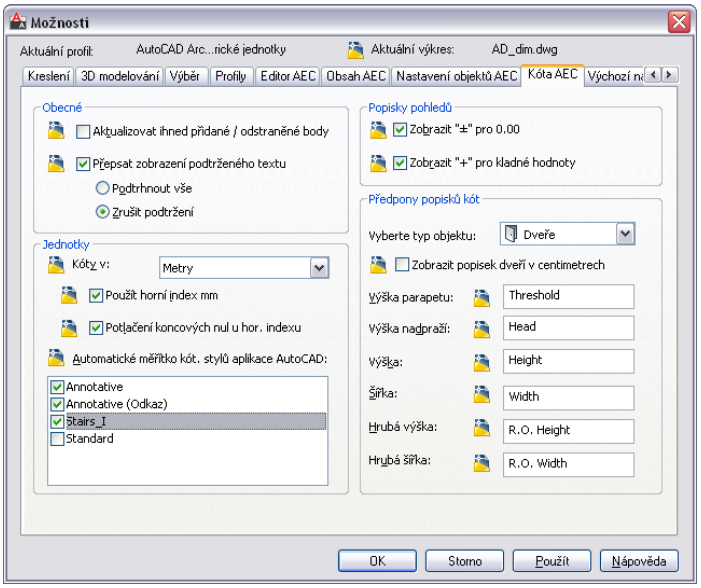
Nastavení kót AEC zahrnuje následující položky:

- Horní index pro milimetry
- Jednotka zobrazení kótování
- Automatická změna měřítka existujících kótovacích stylů aplikace AutoCAD
- Aktualizace chování přidaných nebo odebraných bodů

1 Klepněte na položku ➤ Možnosti.

2 Klepněte na kartu Kótování AEC.

Nastavení kót AEC



3 Zadejte způsob aktualizace řetězců kót při odebrání nebo přidání bodů kót:

Chcete-li...	Pak...
Aktualizace zobrazení po odebrání nebo přidání jednotlivých bodů do řetězce kót	Vyberte možnost Okamžitě aktualizovat přidané nebo odebrané body.
Aktualizace zobrazení pouze po dokončení odebrání či přidání bodů kót	Zrušte zaškrtnutí políčka Okamžitě aktualizovat přidané nebo odebrané body.

Další informace naleznete v části Přidání neasociativních kót z vybraných bodů do kóty AEC na straně 3337 a Odebrání bodů objektů nastavených ve stylu kóty AEC na straně 3338.

4 Nastavení celkového chování ručně přepsaných hodnot kót:

Chcete-li...	Pak...
automaticky podtrhnout každou ručně přepsanou hodnotu kóty	vyberte možnost Přepsat zobrazení podtrženého textu a potom možnost Podtrhnout vše.
nepodtrhovat žádnou přepsanou hodnotu kóty	vyberte možnost Přepsat zobrazení podtrženého textu a potom možnost Zrušit podtržení.
ruční nastavení podtržení u každé přepsané kóty	zrušte zaškrtnutí políčka Přepsat zobrazení podtrženého textu.

Další informace najdete v části Přepsání hodnot kót a skrytí segmentů kót na straně 3351.

5 V části Jednotky pro možnost Kóta v vyberte jednotku, v níž se mají kóty zobrazovat.

Tato jednotka se liší od jednotky výkresu. Můžete například vytvořit výkres v metrech, ale kóty zobrazovat v centimetrech.

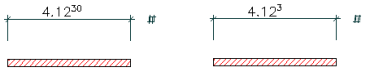
6 Pokud jsou jednotky výkresu metry nebo centimetry a chcete v textu horního indexu zobrazovat milimetry, vyberte položku Použít horní index mm.

Milimetry uvedené jako horní index (vlevo) a milimetry zobrazené bez horního indexu (vpravo)

7 Nechcete-li zobrazovat nuly na konci čísel horního indexu, vyberte položku Potlačení koncových nul u horního indexu.

Tuto možnost je možné vybrat, pouze pokud jste vybrali položku Použít horní index mm.

Koncové nuly nejsou potlačeny (vlevo) a jsou potlačeny (vpravo)



8 V části Automatické měřítko pole Styly kót aplikace AutoCAD vyberte styly kót aplikace AutoCAD, které mají být vyvolány při změně jednotek výkresu.

Příklad: Změníte jednotky výkresu z metrů na milimetry. V kótovacím stylu aplikace AutoCAD se změní měřítko následujících nastavení:

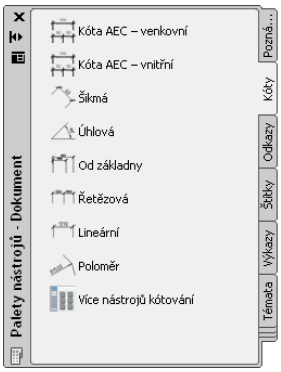
:

Popis	**Proměnná**	**Kótovací styl aplikace AutoCAD**	
		Metry	Milimetry
Mezery mezi kótovacími čarami	DIMDLI	0,5000	500,0000
Přetažení kótovací čáry	DIMDLE	0,1250	125,0000
Délka vynášecí čáry	DIMEXE	0,1250	125,0000
Vzdálenost textu od vynášecí čáry	DIMGAP	0,1000	100,0000
Výška textu kóty	DIMTXT	0,2000	200,0000

Vytváření kót AEC pomocí nástrojů kót AEC

Palety nástrojů aplikace AutoCAD Architecture umožňují rychle umístit kóty AEC pomocí výběru nástroje kót AEC s konkrétním kótovacím stylem AEC a dalšími předdefinovanými vlastnostmi. Nástroje kót AEC můžete také použít k převodu kót aplikace AutoCAD na kóty AEC a k použití nastavení nástroje kót AEC u existující kóty AEC.

Paleta nástrojů s nástroji kót AEC



Výchozí palety nástrojů v pracovním prostoru obsahují ukázkové nástroje kót AEC, které je možné použít a podle potřeby upravit. Následující katalogy dodávané se softwarem navíc obsahují nástroje kót AEC, které můžete přidat do palet nástrojů.

- Katalog základních nástrojů aplikace AutoCAD Architecture
- Katalog vzorových palet aplikace AutoCAD Architecture

Vlastní palety vytvořené správcem CAD nebo jinými uživateli mohou také obsahovat nástroje kót AEC s kótovacími styly a vlastnostmi, které je možné přizpůsobit projektům či kancelářským standardům.

Vytvoření kót AEC

Tento postup použijte pro přidání nové kóty AEC s vlastnostmi, které jsou zadány ve vybraném nástroji kót AEC. Chcete-li zadat nastavení při přidání kóty AEC, naleznete další informace v části Vytvoření kóty AEC s nastavením definovaným uživatelem na straně 3318.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Poznámky ➤ rozevírací nabídka Kóta ➤ Kóta AEC nebo na kartu Poznámky ➤ panel Kóty, kde vyberete jeden z dostupných nástrojů kót.

2 Vyberte objekty nebo body, které chcete okótovat, a stiskněte klávesu *ENTER*.

Paletu Vlastnosti můžete přesunout nebo skrýt a zobrazit tak větší oblast výkresu.

3 Klepněte na místo, kam chcete vložit kótu AEC.

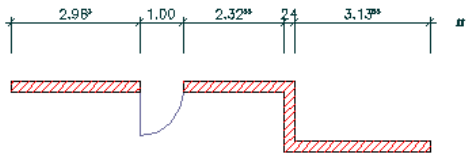
Vytvoření kóty AEC s nastavením definovaným uživatelem

Tento postup použijte pro vytvoření kóty AEC s nastavením, které zadáte.

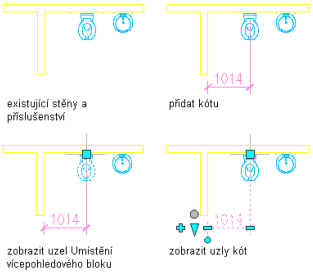
TIP Pokud chcete zajistit, aby se paleta Vlastnosti zobrazila před vybráním nástroje, klepněte pravým tlačítkem do výkresové plochy a klepněte na položku Vlastnosti.

Kóta AEC může obsahovat asociativní kóty z objektů, asociativní kóty z vybraných bodů v objektech nebo neasociativní kóty z bodů kdekoli ve výkresu.

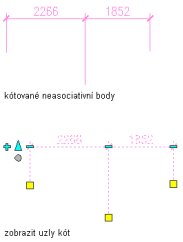
Asociativní kóty stěny



Asociativní kóty vybrané ve vícepohledovém bloku



Neasociativní kóty



1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj Kóta AEC.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Poznámky ➤ rozevírací nabídka Kóta ➤ Kóta AEC nebo na kartu Poznámky ➤ panel Kóty, kde vyberete jeden z dostupných nástrojů kót.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte možnost Základní a rozbalte možnost Obecné.

3 Vyberte styl.

4 Zadejte, které objekty nebo body chcete kótovat:

Chcete-li...	Pak…
kótovat objekty zadané ve stylu kóty AEC (vytvoření asociativní kóty)	vyberte objekty ve výkresu, které byly zadány ve stylu kóty AEC.
kótovat základní bod objektů, které nelze nastavit ve stylu kóty AEC (vytvoří asociativní kótu)	vyberte více objektů seznamu objektů v Asociativní kóty u vybraných bodů na straně 3313.
kótovat body OSNAP v objektech (vytvoří asociativní kótu)	ověřte, zda je zapnutá funkce OSNAP. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **p** (Vybrat body) a vyberte body tím, že je uchopíte.
kótovat neasociativní body ve výkresu (vytvoření neasociativní kóty)	ověřte, zda je vypnutá funkce OSNAP. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **p** (Vybrat body) a zadejte body ve výkresu.

POZNÁMKA Při přidávání kóty AEC není možné vybírat objekty zadané ve stylu a neasociativní body ve stejném příkazu. Po přidání kóty do výkresu však můžete podle potřeby připojovat objekty a body. Další informace najdete v části Přidání bodů ke kótě AEC na straně 3333.

5 Stiskněte klávesu *ENTER*.

6 Zadejte styl, umístění, otočení a směr nové kóty:

Chcete-li...	Pak…
změnit styl kóty AEC	zadejte příkaz **s** (Styl) na příkazovém řádku a stiskněte klávesu *ENTER*; pak zadejte název stylu a znovu stiskněte klávesu *ENTER*.
vložení kóty AEC paralelně nebo kolmo ke kótovanému objektu	přetáhněte kurzor v požadovaném směru a klepněte na požadovaný bod vložení. **POZNÁMKA** Jestliže výběrová množina obsahuje objekty s různými směry, jsou paralelní a kolmé směry definovány směrem prvního vybraného objektu.
vložení kóty AEC v zadaném otočení	na příkazový řádek zadejte **o** (Otočit) a stiskněte klávesu *ENTER*. Potom zadejte úhel otočení klepnutím ve výkresu nebo zadáním požadované hodnoty na příkazový řádek. Stiskněte klávesu *ENTER* a klepněte na požadovaný bod vložení. Také můžete stisknutím *MEZERNÍKU* otočit kótu o 90 stupňů. **POZNÁMKA** Jestliže výběrová množina obsahuje objekty s různými směry, je otočení vypočteno s ohledem na první vybraný objekt.
vložení kóty AEC paralelně s objektem jiným, než je okótovaný objekt ve výkresu	na příkazový řádek zadejte **v** (Vyrovnat) a stiskněte klávesu *ENTER*. Potom vyberte objekt, podle kterého chcete vyrovnat kótu AEC. Stiskněte klávesu *ENTER* a klepněte ve výkresu na požadovaný bod vložení.

Chcete-li...	Pak…
	POZNÁMKA Směr kóty AEC závisí na otočení vybraného objektu. Směr výkresu objektu nemá žádný vliv na směr kóty AEC.

Použití případů u kót AEC

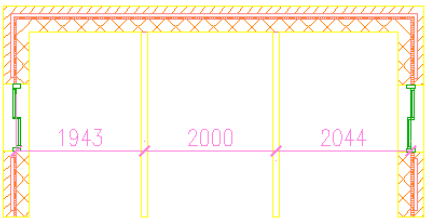
Kóty AEC poskytují volnost kótování modelu podle vašich potřeb. Následující části uvádějí přehled některých často používaných případů využití pro práci s kótami AEC.

Vytvoření vnitřní kóty

Tento postup slouží k vytvoření vnitřní kóty stěny.

Pokud při kótování sady vnitřních stěn chcete umístit kótu uvnitř stěn, potřebujete kótu bez vynášecích čar, jak uvádí níže uvedený obrázek.

Kótovací řetězec bez vynášecích čar



1. Vytvořte styl stěny s jednou komponentou pro vnitřní stěny a definujte ve stylu stěny, že by měla být kótována pouze jedna strana komponenty stěny. Podrobné informace najdete v části Zadání komponent stylu stěny na straně 1278.
2. Vytvoření kótovacího stylu AEC s následujícím nastavením:
   - Řetězec s jednou kótou: Podrobné informace najdete v části Změna počtu řetězců v kótovacím stylu AEC na straně 3364.
   - Šířka kóty stěny Podle stylu: Toto nastavení zajišťuje, že komponenty stěny budou kótovány podle bodů nastavených ve stylu stěny. Další informace najdete v části Body kót pro stěny na straně 3305 a Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 3367.

- Délka vynášecí čáry 0. Podrobné informace najdete v části Výběr kótovacích stylů aplikace AutoCAD a dalších vlastností kótovacích stylů AEC na straně 3369.

3 Pomocí stylu kóty AEC můžete kótovat sadu vnitřních stěn v půdorysu, jak je uvedeno v části Vytvoření kóty AEC s nastavením definovaným uživatelem na straně 3318.

Pomocí grafického náhledu můžete podle potřeby umísťovat kóty AEC do stěn.

POZNÁMKA Později můžete změnit umístění kóty AEC pomocí uzlů.

Kótování celkové délky budovy pro více stěn

Pomocí některé z následujících metod můžete kótovat celkovou délku budovy sestávající z více stěn.

- Můžete použít styl kóty AEC, který je určen k vytvoření asociativní kóty pro celkovou délku budovy.
- Můžete vybrat nejvzdálenější body dvou krajních stěn uchopením těchto stěn a vytvořením asociativní kóty AEC.
- Můžete ručně určit dva body reprezentující nejvzdálenější rozsah budovy a vytvořit neasociativní kóty k těmto bodům.

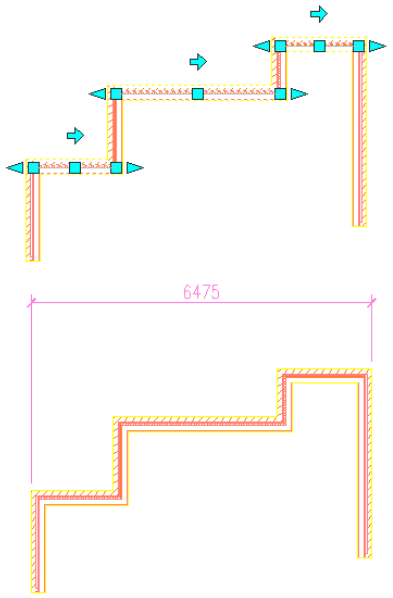
Kótování vnější délky budovy pomocí stylu kóty AEC

1 Vytvořte styl kóty AEC, který kótuje vnější délku vybraných stěn.

Další informace najdete v částech Body kót pro stěny na straně 3305 a Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 3367.

2 Vyberte nástroj kóty AEC se stylem vytvořeným v předchozím kroku.

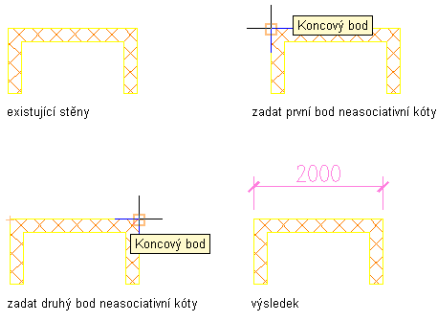
3 Vybírejte pouze stěny směřující ve směru, ve kterém chcete vytvořit kótu AEC a vložit kótu do výkresu.



TIP Nevybírejte stěny, které jsou vůči kótě kolmé. Tím by se vytvořily další nechtěné body kóty.

Kótování vnější délky budovy pomocí bodů vybranými ve stěnách.

1. Vyberte nástroj kóty AEC a ověřte, zda je zapnutá funkce OSNAP.
2. Na příkazovém řádku zadejte hodnotu **p** (Vybrat body) a stiskněte klávesu ENTER.
3. Vyberte dva nejvzdálenější body uchopení v budově, kterou si přejete kótovat.
4. Vložte kótu AEC do výkresu.

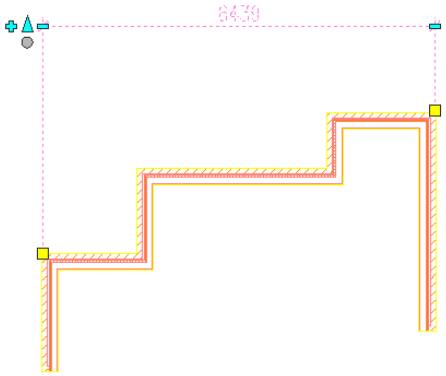


TIP Asociativní body kóty můžete vybrat později a odsadit je od původního umístění na stěně.

Kótování vnější délky budovy pomocí neasociativních bodů

1. Vyberte nástroj kóty AEC a ověřte, zda je vypnutá funkce OSNAP.
2. Na příkazovém řádku zadejte hodnotu **p** (Vybrat body) a stiskněte klávesu ENTER.
3. Zadejte dva body ve výkresu, které chcete kótovat, stiskněte klávesu ENTER a vložte kótu AEC.

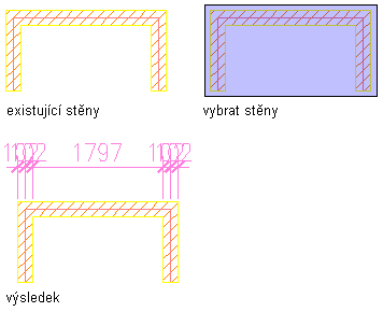
   Vybrané body nejsou asociativní vůči stěnám v budově. Pokud stěny přesouváte, je třeba odpovídajícím způsobem přesunout body umístění tak, aby kóta byla aktuální.



Kótování komponent stěny v délce stěny

Komponenty stěny představují část šířky stěny, nikoli její délky. Chcete-li vytvořit kótu AEC, která zobrazuje komponenty stěny v délce stěny, je třeba vybrat stěny, které svisle protínají stěnu, pro niž chcete kótovat komponenty v délce.

Kótování komponent stěny u délky stěny



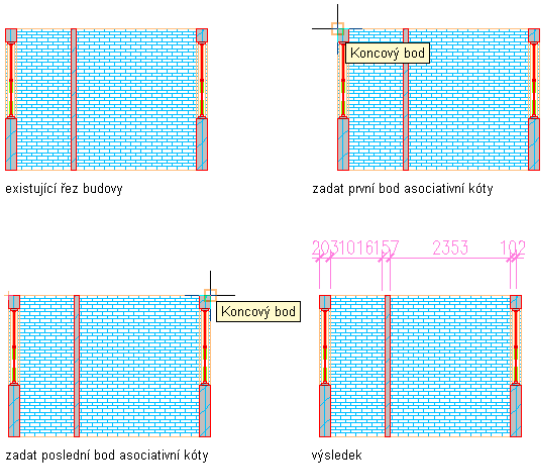
Vytvoření kót u bodů OSNAP

Používáte-li nástroj kóty AEC se zapnutým nastavením OSNAP a vyberete bod, který se uchycuje k objektu AEC, vytvoříte bod kóty, který je spojený s vybraným bodem v objektu. Pokud například vyberete koncový bod, pak bude vytvořena asociativní kóta ke koncovému bodu objektu. Díky tomu lze vytvořit kótu AEC, která kótuje více asociativních bodů v jednom objektu.

Příklad: Kótování průřezu 2D budovy

Průřez 2D budovy je jeden z objektů, pro které nelze ve stylu kóty AEC zadat body kóty. Pokud začnete u nástroje kóty AEC a vyberete průřez budovy, bude její základní bod představovat výchozí bod kóty. Protože však potřebujete ke kótování nejméně 2 body, je nutné vybrat v 2D průřezu 2 nebo více bodů OSNAP.

Kótování průřezu 2D budovy



1. Ověřte, zda je zapnutá funkce OSNAP.
2. Vyberte kótovací nástroj AEC.
3. Na příkazovém řádku zadejte **p** (Vybrat body).
4. Vyberte body uchopení v průřezu 2D budovy, který chcete kótovat.
5. Stisknutím klávesy ENTER vytvořte kótu.

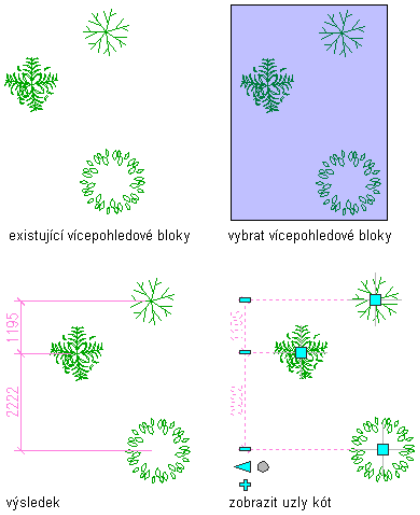
   Body OSNAP vybrané v objektu průřezu jsou vloženy jako asociativní body v kótě.

Vytvoření kót spojených se základním bodem objektu

Při vytváření asociativních kót pro body v objektech, pro něž nelze nastavit body kóty ve stylu kóty AEC, je vytvořen jeden asociativní bod pro každý vybraný objekt. Tento bod je vložen v základním bodu objektu.

Příklad: Kótování vícepohledových bloků

Asociativní kóty pro vícepohledové bloky



1. Ověřte, zda je vypnutá funkce OSNAP.
2. Vyberte kótovací nástroj AEC.
3. Vyberte nejméně 2 vícepohledové bloky. Pokud vyberete pouze jeden, kóta se zobrazí jako značka defektu.
4. Vložte kótu do výkresu.

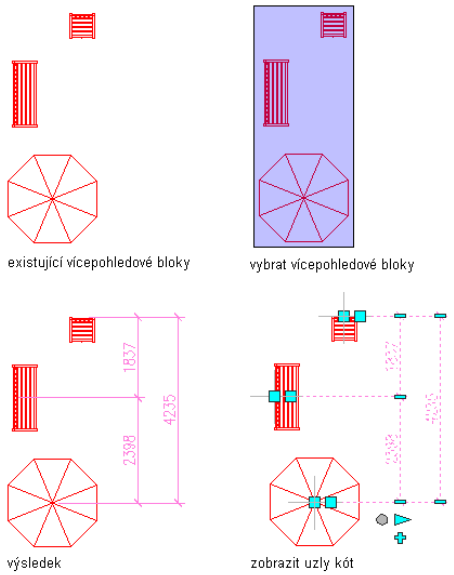
   Pro každý vybraný objekt je vložen asociativní bod kóty do základního bodu objektu.

Kótování bodů v kótách s více řetězci

Při vytváření kóty s více řetězci, pro kterou vybíráte body ve výkresu, jsou stejné body zahrnuty v každém řetězci kóty.

To může být žádoucí chování v případě, že kótujete referenční bod, který se má objevit ve všech řetězcích. Pokud potřebujete konkrétní bod pouze pro jeden řetězec, můžete provést některý z následujících kroků:

Kótování vícepohledových bloků pomocí kóty se dvěma řetězci



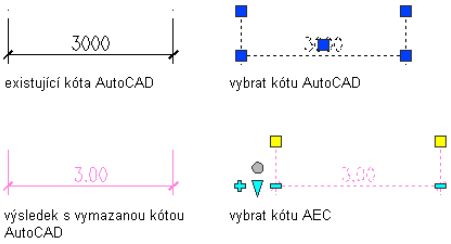
- Odstranění nadbytečných bodů klepnutím na jejich uzly Odebrat.
- Přidání bodů do konkrétních řetězců kóty, jak popisují části Přidání asociativních kót z vybraných bodů do kóty AEC na straně 3336 a Přidání neasociativních kót z vybraných bodů do kóty AEC na straně 3337.

Převod kóty aplikace AutoCAD na kótu AEC

Tento postup použijte pro vytvoření ruční kóty AEC z kóty aplikace AutoCAD. Pro každý bod kóty aplikace AutoCAD je vytvořen bod neasociativní kóty AEC. Výsledná kóta AEC má vlastnosti vybraného nástroje kót AEC. Tyto vlastnosti můžete upravit po vytvoření kóty AEC.

Podrobné informace o neasociativních kótách AEC uvádí část Neasociativní kóty u vybraných bodů na straně 3303.

Převod kóty aplikace AutoCAD na kótu AEC



1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

2 Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj kót AEC a klepněte na položky Použít vlastnosti nástroje na ➤ Kóta aplikace AutoCAD.

3 Vyberte kóty aplikace AutoCAD a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Jestliže jste pro převod vybrali jednu kótu aplikace AutoCAD, pokračujte krokem 7.
- Pokud jste pro převod vybrali více kót aplikace AutoCAD, pokračujte krokem 5.

5 Zadejte umístění kóty AEC tak, že klepnete v požadovaném umístění ve výkresu. Kóta AEC může být například umístěna nad nebo pod objektem.

6 Proveďte některou z následujících akcí:

- Přetažením myši nastavte směr kóty. Vynášecí čáry jsou nakresleny v opačném směru.
- Chcete-li umístit kótu AEC kolmo k bodu ve výkresu, zadejte na příkazový řádek příkaz **KOL** (Kolmo) a zadejte bod, k němuž bude kóta kolmá.
- Chcete-li nastavit vlastní úhel kóty AEC, zadejte na příkazový řádek požadovaný úhel.

POZNÁMKA Úhel, který zde zadáte, je vypočten ve vztahu k systému USS a nikoli ve vztahu k okótovanému objektu.

7 Po zobrazení výzvy k vymazání původní kóty aplikace AutoCAD, zachovejte kótu aplikace AutoCAD stisknutím klávesy *ENTER* nebo ji vymažte zadáním příkazu **a** (Ano).

Výsledná kóta AEC se zobrazí takto:

Provedená akce	Pak...
Výběr pouze jedné kóty aplikace AutoCAD	Nová kóta AEC je vložena do stejného umístění jako kóta aplikace AutoCAD. Pokud jste nevymazali původní kótu aplikace AutoCAD, je kóta AEC umístěna přes tuto kótu.
Výběr více kót aplikace AutoCAD	Nová kóta AEC je vložena podle údajů zadaných v krocích 6 a 7. Pokud jste nevymazali původní kóty aplikace AutoCAD, zůstanou ve svém původním umístění.

Kopírování vlastností kót AEC do kót aplikace AutoCAD

Tento postup použijte ke kopírování vlastností zobrazení kóty AEC do kóty aplikace AutoCAD bez převodu kóty aplikace AutoCAD. V tomto případě se změní atributy zobrazení, zatímco funkce a chování kóty aplikace AutoCAD zůstane beze změny.

POZNÁMKA Při kopírování vlastností kóty AEC do asociativní kóty objektu aplikace AutoCAD (DIMASSOC = 2) dojde ke ztrátě asociativity výsledné kóty aplikace AutoCAD. Z tohoto důvodu provádějte kopírování vlastností do asociativní kóty aplikace AutoCAD jako poslední krok při vytváření výkresu nebo použijte tradiční, neasociativní kóty aplikace AutoCAD (DIMASSOC = 1).

Z kóty AEC do kóty aplikace AutoCAD jsou zkopírovány následující vlastnosti zobrazení kóty:

- **Kótovací styl aplikace AutoCAD:** Kóty AEC obsahují výchozí kótovací styl aplikace AutoCAD, který definuje nastavení pro kóty, jež nejsou explicitně nastaveny v kótovacím stylu AEC.
  Při kopírování vlastností kót AEC do kóty aplikace AutoCAD je výchozí kótovací styl aplikace AutoCAD kóty AEC použit u kóty AutoCAD.

  Podrobné informace o propojení mezi kótovacími styly aplikace AutoCAD a kótovacími styly AEC najdete v části Kótovací styly AEC a kótovací styly aplikace AutoCAD na straně 3361.
- **Nastavení horního indexu:** Jestliže jste u kót AEC definovali milimetry v horním indexu, je toto nastavení použito u kóty aplikace AutoCAD.

Další informace o horních indexech najdete v části Zadání předvoleb kótování AEC na straně 3314.

- **Délka vynášecí čáry:** Délka vynášecí čáry zadaná u kóty AEC je použita u kóty aplikace AutoCAD.
  Při kopírování vlastností kóty AEC do kóty aplikace AutoCAD, u které je definována jiná délka vynášecí čáry, jsou definiční body kóty aplikace AutoCAD nastaveny na novou délku.

Kótovací styl a délka vynášecích čar aplikace AutoCAD jsou nastavení závislá na pohledu. Při kopírování vlastností kóty AEC do kóty aplikace AutoCAD jsou použita nastavení aktuálního pohledu.

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz **AecDimMatch**.
2. Vyberte kótu AEC, jejíž vlastnosti chcete zkopírovat.
3. Vyberte kóty aplikace AutoCAD, do kterých chcete vlastnosti zkopírovat.
4. Stiskněte klávesu *ENTER*.

Vytvoření nástroje kót AEC

Tento postupu použijte pro vytvoření nástroje kót AEC a jeho přidání do palety nástrojů. Je možné, že bude třeba vytvořit vlastní nástroje kót AEC v případě, že umisťujete více kót AEC určitých stylů s dalšími vlastnostmi kót AEC, které mají zůstat stejné při každém přidání kóty AEC tohoto typu.

1. Otevřete paletu nástrojů, ve které chcete vytvořit nástroj.
2. Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	Pak...
vytvoření nástroje z kóty AEC ve výkresu	vyberte kótu AEC a přetáhněte ji na paletu.
vytvoření nástroje z kótovacího stylu AEC ve Správci stylů	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Vyhledejte styl, který chcete zkopírovat, a přetáhněte ho na paletu nástrojů. Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů.
zkopírovat nástroj v aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Kle-

Chcete-li...	Pak...
	pněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Otevřete další paletu a klepněte na příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z katalogu nástrojů	Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu . Vyhledejte nástroj, které chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na úchyt i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

6 Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.

7 Klepněte na nastavení popisu, zadejte popis kóty AEC, kterou jste vytvořili pomocí tohoto nástroje, a klepněte na tlačítko OK.

8 Pokud nechcete použít přiřazení hladin zadaná ve stylu klíče hladiny, který je používán ve výkresu, zadejte klíč hladiny a všechny přepsání klíče hladiny.

9 Vyberte kótovací styl AEC.

10 Vyberte soubor výkresu, který obsahuje styl použitý u tohoto nástroje kót AEC.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Úprava kót AEC

Máte možnost změnit atributy kóty AEC, jako jsou kótované objekty a body nebo zobrazení kóty. Ke kótě AEC lze přidat body kóty. Můžete změnit směr kóty a ručně změnit délku vynášecích čar. Také můžete přesunout jednotlivé texty kóty v zaplněných plánech a přepsat hodnoty kót „falešnými“ hodnotami.

Aplikace AutoCAD Architecture nabízí několik metod úpravy kót AEC:

- Kóty AEC je možné upravit přímo pomocí uzlů.
- Nastavení kóty AEC je možné změnit na paletě Vlastnosti.
- U vybrané kóty AEC můžete vybrat příkazy pro úpravu z místní nabídky.

Přidání bodů ke kótě AEC

Body lze ke kótě AEC přidat následujícími způsoby:

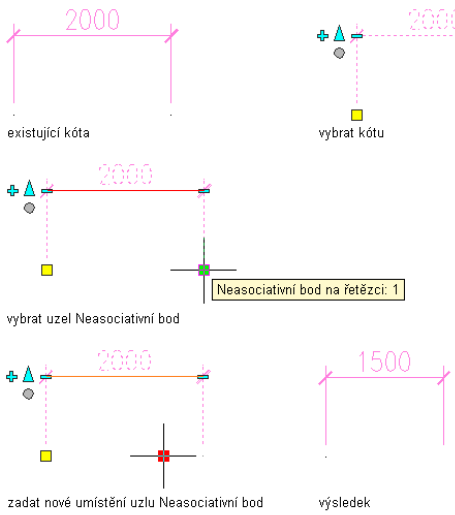
- Ke kótě můžete připojit nový objekt; pokud byly ve stylu kóty definovány body kóty pro tento typ objektu, budou do kóty přidány odpovídající asociativní body.
- Ke kótě můžete přidat asociativní body výběrem základních bodů nebo bodů OSNAP v objektech AEC.
- Ke kótě můžete přidat neasociativní body výběrem bodů vybraných kdekoli ve výkresu. Tyto body nejsou připojeny k objektům a nejsou tedy asociativní. Chcete-li změnit jejich pozici, je třeba přesunout uzly umístění vytvořené v kótě.

Při připojení objektu, pro které byly zadány body kóty ve stylu kóty AEC, jsou body kótovány a přidány do příslušných řetězců kóty. Pokud například přidáte stěnu ke kótě AEC, která má nastavení stylu pro komponenty stěny ve dvou řetězcích, jsou kóty komponenty pro přidané stěny přidány do těchto dvou řetězců.

Pokud není objekt zadán ve stylu kóty AEC, můžete kótovat základní bod objektu nebo vybrat některé z jeho bodů OSNAP jako body kóty. Body kóty lze ručně odsadit při zachování asociativity vůči objektu. Můžete například kótovat základní bod vícepohledového bloku a odsadit kótu od bodu odsazení základny. V případě přesunutí nebo otočení vícepohledového bloku se kóta přesune a otočí, přičemž je sledováno odsazení.

Chcete-li do výkresu přidat neasociativní body kóty, zadejte body, které jsou přidány jako uzly umístění a jsou kótovány ve vybraném řetězci kóty. Při přesunutí uzlu umístění je odpovídajícím způsobem aktualizován bod kóty. Neasociativní body kóty mohou být užitečné v případě, že chcete kótovat komponentu, která není reprezentována objektem AEC, například úsečku vlastnosti nebo objekty aplikace AutoCAD, jako jsou bloky.

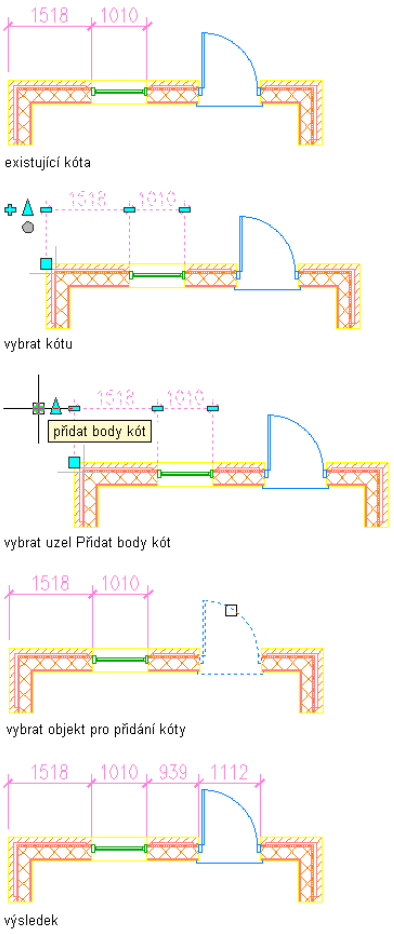
Přesunutí neasociativního bodu umístění a aktualizace kóty AEC



Přidání asociativních kót k objektům definovaným ve stylu kóty AEC

Tento postup slouží k přidání asociativních kót připojením objektu, pro který byly definovány body kóty ve stylu kóty AEC.

Připojení objektů ke kótě AEC



Můžete také připojit objekty AEC, pro které nebyly zadány body kóty ve stylu kóty AEC. V takovém případě je základním bod vybraného objektu přidán jako bod kóty.

1. Vyberte kótu AEC, k níž chcete připojit objekty, a klepněte na příkaz Přidat uzel ( ) nebo klepněte na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ Přidat objekty .
2. Vyberte objekty, pro něž chcete přidat body kóty do kóty AEC, a stiskněte klávesu *ENTER*.

   Body kóty zadané ve stylu pro vybrané objekty jsou přidány do řetězců kóty AEC.

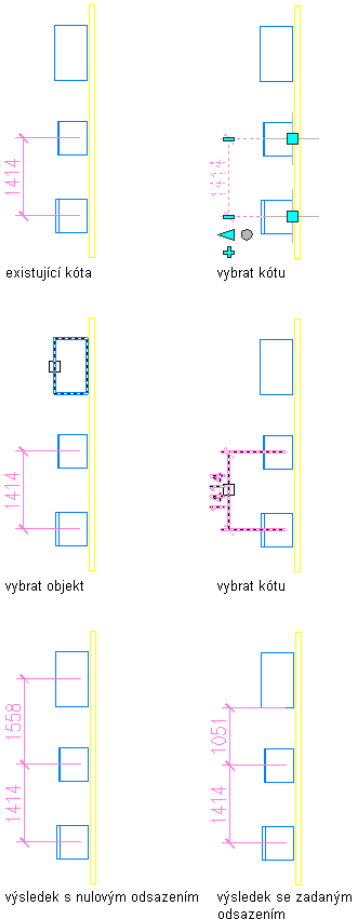
Pokud pro vybraný objekt nejsou ve stylu kóty AEC zadány žádné body kóty, bude bod kóty přidán v základním bodu objektu.

3 Chcete-li odsadit bod kóty od objektu, který není zadán ve stylu kóty AEC, vyberte v kótě jeho uzel umístění a přesuňte jej do požadovaného umístění.

Přidání asociativních kót z vybraných bodů do kóty AEC

Tento postup slouží k přidání asociativních kót do kóty AEC výběrem bodů OSNAP v objektu AEC.

Přidání a odsazení bodu kóty definovaného bez stylu ke kótě AEC



1 Ověřte, zda je zapnutá funkce OSNAP.

2 Vyberte kótu AEC, k níž chcete přidat asociativní body, a klepněte na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ Přidat vynášecí čáry .

3 Vyberte body OSNAP objektu AEC, které chcete kótovat.

POZNÁMKA Body OSNAP v objektech aplikace AutoCAD budou z kóty odfiltrovány.

4 Stiskněte klávesu ENTER.

5 Vyberte řetězec kóty AEC, ke kterému mají být body přidány.

Přidání neasociativních kót z vybraných bodů do kóty AEC

Tento postup slouží k přidání neasociativních bodů vybraných ve výkresu ke kótě AEC.

1 Vyberte kótu AEC, k níž chcete přidat body, a klepněte na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ Přidat vynášecí čáry .

2 Vyberte ve výkresu body, které chcete kótovat, a stiskněte klávesu *ENTER*.

3 Vyberte řetězec kóty, ke kterému mají být body přidány.

Pro každý přidaný bod je na konec vynášecí čáry přidán uzel umístění a kóty v řetězci jsou aktualizovány.

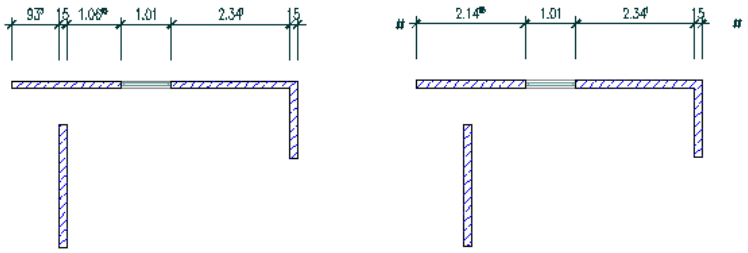
Odpojení bodů kóty od kóty AEC

Body kót je možné odpojit od kóty AEC.

Odpojení objektů z kóty AEC

Tento postupu použijte pro odpojení objektů od kóty AEC. Při odpojení objektu budou z kóty odebrány všechny body kóty specifické pro daný styl.

Odpojení objektů od kóty



1. Vyberte kótu AEC, od níž chcete odpojit objekty, a klepněte na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ Odstranit objekty .
2. Vyberte objekty, které chcete odpojit od kóty AEC.
3. Stiskněte klávesu *ENTER*.

Body kót, které patří k vybraným objektům, jsou z kóty AEC odebrány.

Odebrání bodů objektů nastavených ve stylu kóty AEC

Tento postup slouží k odebrání bodů objektů nastavených ve stylu kóty AEC od kóty AEC.

Odebrání těchto bodů kóty vytvoří přepis stylu kóty AEC.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Odebrání bodů z kóty objektu není stejné jako odpojení objektu od kóty AEC. I v případě, že odeberete veškeré vynášecí čáry směřující ke kótovaným bodům v objektu, bude objekt neviditelně připojený ke kótě pomocí stylu kóty AEC. Pokud aktivujete zobrazovací komponentu Odstraněná značka bodů ve stylu kóty AED, zjistíte, že body objektů nadále existují a lze je obnovit. Chcete-li objekt zcela odpojit od kóty AEC, použijte postup uvedený v části Odpojení objektů z kóty AEC na straně 3337.

1. Vyberte kótu AEC, z níž chcete odebrat body definované stylem.
2. Klepněte na uzel Odebrat ( ) na vynášecí čáře bodu, který chcete odstranit, nebo klepněte na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ Odstranit vyn. čáry .
3. Přejděte k odebírání bodů.

POZNÁMKA Vybírejte pouze ty vynášecí čáry, které odkazují na objekty zadané ve stylu kóty AEC. Později lze obnovit pouze tyto body.

Pokud odebíráte body objektů pomocí místní nabídky, může být chování při odebírání různé v závislosti na nastavení předvoleb.

- Pokud je vybráno nastavení Okamžitě aktualizovat přidané/odebrané body, budou vybrané body ihned odstraněny.
- Pokud políčko Okamžitě aktualizovat přidané/odebrané body, jsou po ukončení příkazu vybrané body odstraněny.

Další informace najdete v Zadání předvoleb kótování AEC na straně 3314.

POZNÁMKA Jestliže jsou odstraněné body stále zobrazeny jako kroužek s křížkem, je zapnuta komponenta zobrazení Značka odstraněných bodů. Nechcete-li zobrazovat značku odstraněných bodů, vypněte komponentu. Další informace najdete v Obnovení bodů objektů nastavených ve stylu kóty AEC na straně 3339.

Po odebrání více bodů se mohou některé odebrané body znovu zobrazit. K této situaci dochází, jestliže jste vybrali možnost Okamžitě aktualizovat přidané nebo odebrané body a komponenta zobrazení entity Značka odebraných bodů je vypnuta. Důvodem tohoto chování je to, že jste během aktuální operace odebrání náhodně vybrali neviditelnou značku odebraného bodu u bodu kóty, který již byl odstraněn. Odebráním již odebraného bodu znovu bod obnovíte. Chcete-li se tomuto efektu vyhnout, zapněte komponentu Značka odebraných bodů v zobrazení entity. Další informace o zapnutí a vypnutí komponent najdete v části Změna komponent zobrazení kót AEC na straně 3364.

Obnovení bodů objektů nastavených ve stylu kóty AEC

Tento postup slouží k obnovení bodů kóty, které byly odebrány ze stylu kóty AEC a jsou nastaveny ve stylu kóty AEC. Protože jsou body objektu nastaveny ve stylu kóty AEC, jsou informace o typu a umístění odebraného bodu stále k dispozici ve stylu kóty AEC.

1. Vyberte řetězec kót, u kterého obnovit odebraný bod objektu.
2. Ověřte, že je odebraný bod zobrazen:

Jestliže...	Pak...
Odebraný bod je zobrazen jako kroužek s křížkem	Pokračujte krokem 9.
Odebraný bod není zobrazen jako kroužek s křížkem	Zobrazte jej podle pokynů v krocích 3 až 9.

3. Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Zobrazení objektu.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte zobrazení, u kterého se mají změny použít, a vyberte položku Přepsání objektu.

Tučné zobrazení je aktuální.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Rozvržení/Barva/Typ čáry.

8 Vyberte komponentu Značka odebraných bodů a zapněte nastavení Viditelnost.

9 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Odebraný bod v řetězci kót je nyní zobrazený jako kroužek s křížkem.

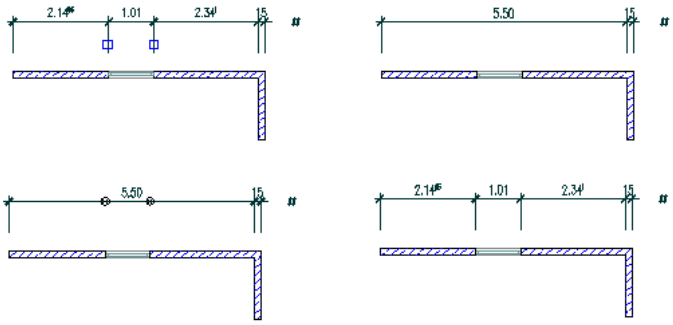
10 V případě potřeby vyberte znovu kótu AEC a klepněte na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ Odstranit vyn. čáry .

11 Klepnutím na střed kroužku body kót obnovte.

- Pokud je vybráno nastavení Okamžitě aktualizovat přidané/odebrané body, budou vybrané body ihned odstraněny.
- Pokud políčko Okamžitě aktualizovat přidané/odebrané body, jsou po ukončení příkazu vybrané body odstraněny.

Další informace najdete v Zadání předvoleb kótování AEC na straně 3314.

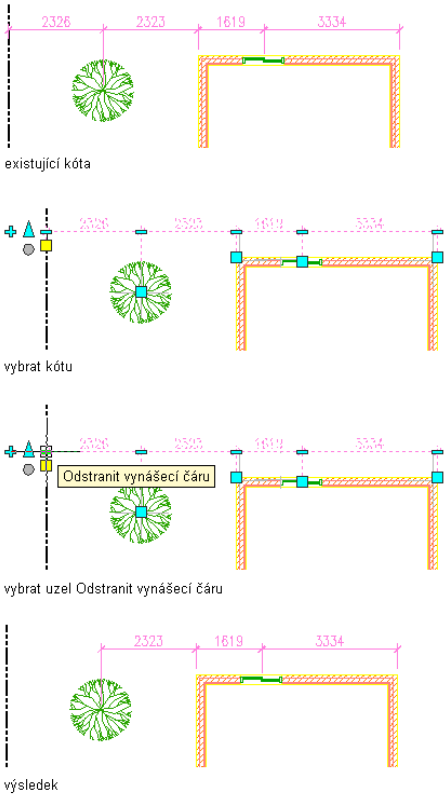
Odebrání a obnovení bodů objektu v kótě AEC



Odebrání bodů kóty definovaných bez stylu

Tento postup slouží k odebrání bodů kóty, které nejsou nastaveny ve stylu kóty AEC z kóty AEC. Může se jednat o body vytvořené výběrem bodů OSNAP objektu nebo výběrem bodů nespojených s žádnými objekty ve výkresu. Na rozdíl od bodů kóty s definovanými styly je nelze po odstranění obnovit, ale můžete je v případě potřeby znovu vytvořit.

Odebrání bodu z kóty AEC



1. Vyberte kótu AEC, ze které chcete odebrat kótovací body.
2. Klepněte na uzel Odebrat ( ) na vynášecí čáře jednotlivých bodů, které chcete odebrat, nebo klepněte na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ Odstranit vyn. čáry .

Změna směru kóty stěny AEC

Můžete změnit směr kóty AEC, která je spojená se stěnami. Změna směru kóty může změnit body stěny, které jsou kótovány.

Aby bylo možné měnit směr kóty AEC, musí být splněny následující podmínky:

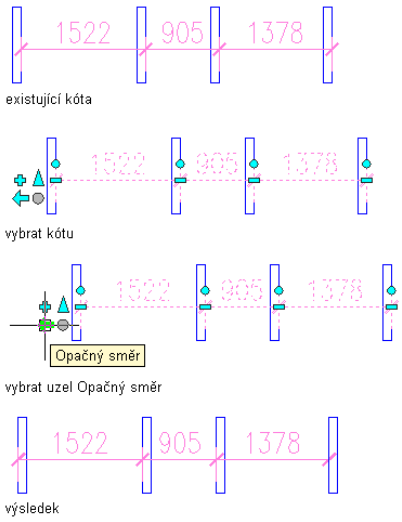
- Kótované stěny musí mít dvě vnitřní nebo dvě vnější strany.

  TIP Chcete-li změnit směr kótovaných bodů ve stěně s vnější nebo vnitřní stranou, je třeba změnit směr stěny.

- Komponenty stěny je třeba kótovat pouze jednostranně, a to buď na kladné nebo na záporné straně.

Pokud například kótujete jednu stranu komponenty stěny, která má dvě vnitřní nebo dvě vnější strany, bude změna směru kóty kótovat opačnou stranu komponenty. Informace o definování kótování komponente stěny uvádí části Definování nastavení kóty komponent stěny na straně 1287 a Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 3367.

Změna směru kóty AEC



➤ Vyberte kótu, jejíž směr chcete změnit, a klepněte na tlačítko nebo klepněte na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ Obrátit .

Obrácení polohy textu u kót AEC

Aplikace AutoCAD zavádí dvě nová nastavení textu pro styl kóty aplikace AutoCAD:

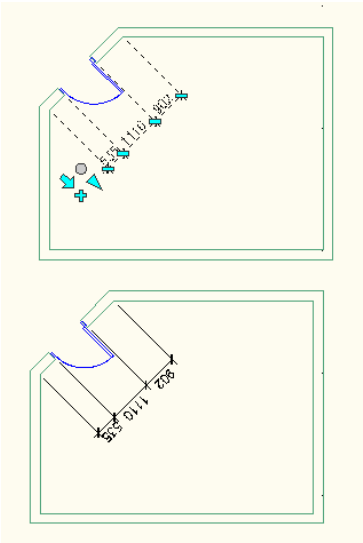
- Vertikální poloha textu: řídí vertikální umístění textu vzhledem ke kótovací čáře. Možná nastavení jsou nad vynášecí čarou, pod vynášecí čarou, ve středu mezi vynášecími čarami, vně vynášecí čáry nebo podle JIS (japonské průmyslové normy).
- Směr zobrazení textu: určuje směr čtení textu kóty. Možná nastavení jsou zleva doprava a zprava doleva.
  Další informace jsou uvedeny v části „Nastavení umístění textu kóty“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Při otočení vertikálních kót AEC o více než 90 stupňů dojde k převrácení stran textu kót. V některých případech, když jsou tyto kóty součástí řady dalších kót, se jedná o nežádoucí jev.

Použití uzlu Obrácení textu řeší tento problém záměnou nastavení vertikální polohy textu a směru čtení, aby se kóty zobrazovaly správně. Jedná se konkrétně o tyto změny:

- Vertikální nastavení textu definované v kótovacím stylu aplikace AutoCAD bude přepsáno a nastaveno na možnost Pod.
- Směr čtení se změní z možnosti zleva doprava na variantu zprava doleva nebo naopak.
- Veškeré texty kót s přepsáním pozice se na místě otočí kolem svého bodu umístění.

POZNÁMKA Tyto změny lze také provést ve výchozím kótovacím stylu aplikace AutoCAD. To však ovlivní všechny kóty AEC daného stylu, ať už jsou otočené, nebo ne. Ve většině případů bude lépe fungovat přepsání u konkrétní kóty.



1 Vyberte otočenou kótu.

2 Klepněte na tlačítko Obrátit text pro druhou stranu uzlu kóty .

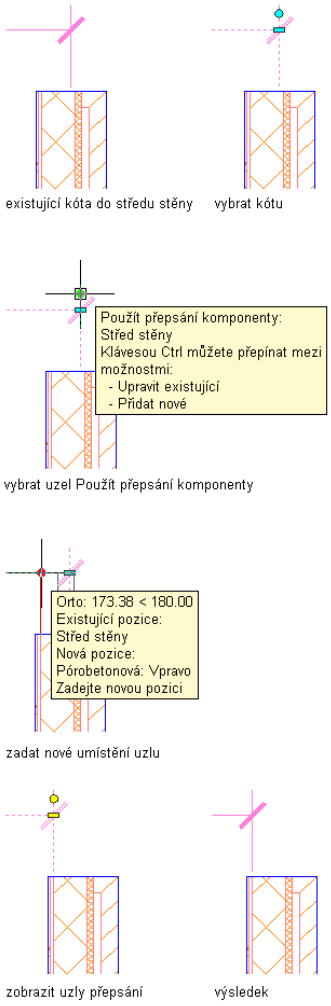
Přepsání asociativních bodů kóty komponenty stěny

Pokud jste zadali body kóty komponenty stěny ve stylu kóty AEC, můžete přepsat body kóty jednotlivých komponent v kótě tak, aby přepsaly jejich nastavení stylu.

U bodu kóty komponenty stěny můžete provést následující přepsání:

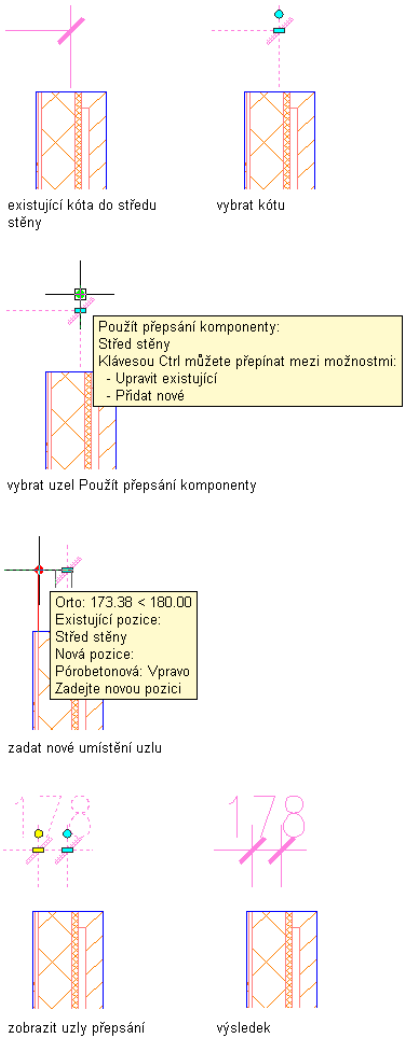
- Přesunout bod kóty z jednoho umístění v komponentě do jiného: Můžete například přesunout bod kóty ze středu komponenty na její levou nebo pravou stranu.

Změna kóty komponenty stávající stěny



- Přesunutí bodu kóty z jedné komponenty do jiné: Můžete například přesunout bod kóty z hrázděné komponenty do komponenty ohraničené desky na stejné stěně.
- Přidání nového bodu kóty ke komponentě: Bod kóty lze přidat k hranám nebo na střed vybrané komponenty v případě, že tento bod kóty není zadán ve stylu kóty AEC nebo stylu stěny.

Přidání bodu kóty komponenty stěny



■ Odeberte přepsání a vraťte se k nastavení kóty komponenty zadanému v tomto stylu.

Přepsání kóty komponenty

1 Vyberte kótu AEC, u níž chcete přepsat bod kóty komponenty stěny

2 Vyberte uzel Přepsání ( ) požadované komponenty.

Pokud vyberete uzel Přepsání, bude ve výkresu zvýrazněna přidružená komponenta.

3 Přesuňte uzel do požadovaného umístění v komponentě nebo do jiné komponenty.

Červená dočasná čára znázorňuje pozici v komponentě.

Přidání nového bodu kóty ke komponentě

1 Vyberte kótu AEC, k níž chcete přidat bod kóty komponenty stěny.

2 Držte stisknutý ovládací prvek, klepněte na uzel Přepsání ( ) požadované komponenty a přetáhněte nový bod do požadovaného umístění.

Bod kóty můžete přidat do 3 umístění v komponentě: na kladný okraj, záporný okraj nebo do středu.

Změna přepsané kóty komponenty

1 Vyberte kótu AEC, u níž chcete provést změnu přepisu komponenty stěny.

2 Vyberte kótu přepsané komponenty.

Pokud je přepsán bod kóty komponenty, je označen žlutým uzlem ( ).

3 Přetáhněte uzel do požadovaného umístění.

Odebrání přepisů z kóty komponenty

1 Vyberte kótu AEC, z níž chcete odebrat přepis kóty komponenty stěny.

2 Proveďte jednu z následujících akcí:

Chcete-li...	Pak…
přesunout komponentu zpět na pozici definovanou jejím stylem	přetáhněte uzel přepisu ( ) do původního umístění v komponentě. při uvolnění a opakovaném výběru uzlu se jeho barva změní na modrozelenou barvu ( ).
odebrat komponentu přidanou přepisem	klepněte na uzel Odebrat vynášecí čáru ( ).

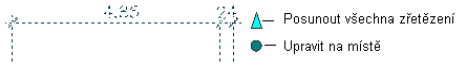
Chcete-li...	Pak…
obnovení všech přepisů	klepněte na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Odstranit přepsání ➤ Všechny komponenty.

Změna umístění textů kót, vynášecích čar a řetězců kót

Tento postup použijte ke změně umístění jednotlivých textů kót, vynášecích čar a řetězců kót v kótě AEC.

Délka vynášecích čar a vzdálenost mezi dvěma řetězci kót je obvykle určena nastavením kótovacího stylu AEC a je u všech řetězců a vynášecích čar v kótě shodná. V některých případech je třeba toto nastavení přepsat a zobrazit různé vzdálenosti vynášecích čar nebo řetězců. Také může být třeba přesunout jednotlivé texty kót do jiného umístění.

Zobrazení uzlů kóty AEC Posunout všechna zřetězení a Upravit na místě



Kóty AEC nabízí možnost změnit zobrazení kóty pomocí přímé úpravy prostřednictvím uzlů.

POZNÁMKA Zobrazit a přesunout uzly na místě u kóty AEC je možné, pouze pokud je ve výchozím kótovacím stylu aplikace AutoCAD správně nastaveno umístění textu. Chcete-li se ujistit, že je nastavení správné, vyberte kótu AEC, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Kótovací styl AEC. Potom vyberte zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání stylu. V případě potřeby klepněte na tlačítko a klepněte na kartu Další. Klepněte na položku Upravit a v části Správce kótovacích stylů klepněte na položku Upravit. Klepněte na kartu Úpravy a vyberte položku Přes vynášecí čáru, aniž byste vytvořili odkaz v části Umístění textu.

1 Vyberte kótu AEC, u které chcete změnit jednotlivé texty, vynášecí čáry nebo řetězce kót, a klepněte na její uzel Upravit na místě.

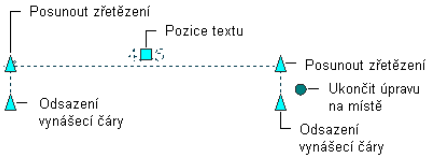
POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě.

Kóta nyní zobrazuje body uzlu pro tyto položky:

- jednotlivé texty,

- jednotlivé vynášecí čáry,
- jednotlivé řetězce kót.

Zobrazení uzlů kóty AEC Upravit na místě

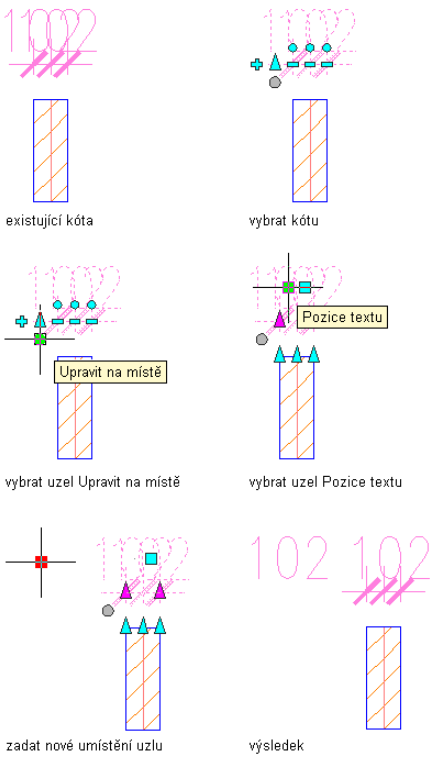


2 Uzly použijte ke změně umístění textů kóty, prodloužení či zkrácení délky vynášecích čar a změně umístění řetězců kót.

Obnovení výchozího umístění textů kót, vynášecích čar a řetězců kót

Tento postup použijte pro obnovení výchozího umístění textů kót, vynášecích čar a řetězců kót.

Změna pozice textu v kótě



POZNÁMKA Obnovit výchozí nastavení je možné pouze u textů kót, které byly ručně přesunuty na jiné místo. Jestliže jsou texty kót odsazeny od svých umístění, protože se například nevejdou do příslušného segmentu kóty, nemůžete zde obnovit jejich výchozí nastavení. Chcete-li se ujistit, že jsou texty kót vždy umístěny v segmentu kóty, nastavte je ve výchozím kótovacím stylu aplikace AutoCAD. Vyberte kótu AEC, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Kótovací styl AEC. Potom vyberte zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání stylu. V případě potřeby klepněte na tlačítko a klepněte na kartu Další. Klepněte na položku Upravit a v části Správce kótovacích stylů klepněte na položku Upravit. Klepněte na kartu Úpravy a v možnostech úpravy vyberte položku Text vždy mezi vynášecími čarami.

1. Vyberte kótu AEC s komponentami, jejich umístění chcete změnit na výchozí nastavení.

2 Zadání komponent do jejich původního umístění:

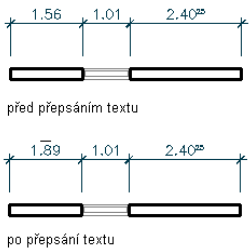
Chcete-li...	Pak...
nastavení původního stylu vynášecích čar	klepněte na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Odstranit přepsání ➤ Všechny vynášecí čáry .
nastavení textových řetězců do původního umístění	klepněte na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Odstranit přepsání ➤ Všechny pozice textu .

POZNÁMKA Chcete-li obnovit výchozí vzdálenost mezi řetězci kót, nastavte v kótovacím stylu AEC vzdálenost mezi řetězci na původní hodnotu. Další informace najdete v části Výběr kótovacích stylů aplikace AutoCAD a dalších vlastností kótovacích stylů AEC na straně 3369.

Přepsání hodnot kót a skrytí segmentů kót

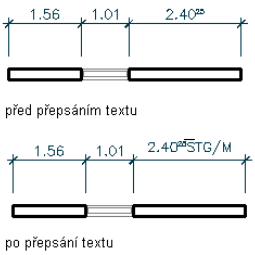
Hodnoty kót v kótě AEC jsou skutečné hodnoty vypočtené na základě objektů, které jsou okótovány. Při aktualizaci okótovaného objektu je odpovídajícím způsobem aktualizována i hodnota kóty. V některých případech je třeba přepsat hodnotu a změnit ji na ručně vloženou hodnotu.

Přepsání textu kóty pomocí nové hodnoty



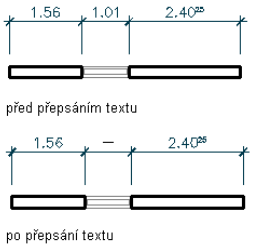
V některých případech je třeba zachovat původní hodnotu, ale doplnit ji o předponu či příponu.

Přepsání textu kóty pomocí nové přípony



Někdy je třeba skrýt text kóty nebo celý segment kóty.

Přepsání textu kóty pomocí skrytí textu



Přepsané hodnoty kót mohou být označeny různě:

- Každá ručně přepsaná hodnota, skrytý text nebo hodnota s předponou či příponou je označena krátkým nadtržením. Informace o způsobu skrytí nadtržení najdete v části Skrytí podtržení přepsaných hodnot kót na straně 3355.
- Ke každé přepsané hodnotě je možné přidat podtržení. Další informace najdete v části Skrytí podtržení přepsaných hodnot kót na straně 3355.
- V nastavení výkresu je možné zadat automatické podtržení každého přepisu. Další informace najdete v části Globální možnosti podtržení přepisů na straně 3354.

Při ručním přepisu hodnoty kóty je správná automatická hodnota zachována. Přepsání je možné odstranit a znovu obnovit správnou hodnotu.

Přepsání hodnot kót

Tento postup použijte pro výměnu automatické hodnoty kóty za ručně vloženou, pro přidání předpon a přípon k hodnotám kót a ke skrytí textů a segmentů kót.

1 Vyberte kótu, u které chcete přepsat hodnotu, a klepněte na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ Přepsat text a čáry .

2 Klepněte na hodnotu, kterou chcete přepsat.

3 Zadání přepisu hodnoty:

Chcete-li...	Pak...
skrytí vybraného textu kóty	vyberte položku Skrýt text.
skrytí vybraného segmentu kóty	vyberte položku Skrýt text a Čáry.
přepsání hodnoty kóty	zadejte hodnotu do pole Text. **POZNÁMKA** Do tohoto pole můžete zadat všechny alfanumerické znaky.
Označení přepsané hodnoty podtržením	Vyberte položku Podtržený text.
Přidání předpony k hodnotě kóty	Zadejte hodnotu v části Předpona.
Přidání přípony k hodnotě kóty	Zadejte hodnotu v části Přípona.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění přepisů z hodnot kót

Tento postup použijte pro odstranění přepisů z hodnot kót.

Výsledky odstranění přepisů:

- U přepsaných hodnot je nastavena jejich správná hodnota.
- Podtržení a nadtržení je odstraněno.
- Předpony a přípony jsou odstraněny.
- Skrytý text a segmenty jsou znovu zobrazeny.

1 Vyberte kótu, u které chcete odebrat přepsání, a klepněte na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ Přepsat text a čáry .

2 Klepněte na hodnotu nebo segment, ze kterého chcete odstranit přepis.

3 Klepněte na položku Odstranit přepis.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Globální možnosti podtržení přepisů

Tento postup použijte pro globální nastavení podtržení přepsaných hodnot kót ve výkresu.

Pokyny k dokumentaci společnosti nebo místních řadů mohou vyžadovat podtržení všech přepsaných hodnot kót. Podtrhování jednotlivých přepsaných hodnot samostatně by bylo těžkopádné. Aplikace AutoCAD Architecture nabízí možnost nastavení podtržení přepsaných hodnot jako výchozího chování. To znamená, že kdykoli přepíšete hodnotu kóty, je hodnota automaticky podtržena.

Stejně tak je někdy třeba rychle odstranit všechna podtržení z plánu, například pro vytvoření listu náhledu z nedokončeného plánu.

V takovém případě můžete nastavit globální podtržení namísto podtrhávání a odstraňování podtržení z jednotlivých přepisů.

POZNÁMKA Globální nastavení podtržení je použito u stávajících a nových přepisů.

1 Klepněte na položku ➤ Možnosti.

2 Klepněte na kartu Kótování AEC.

3 Vyberte položku Přepsat zobrazení kótovaného textu.

4 Nastavení chování globálního podtržení:

Chcete-li...	Pak...
podtržení všech přepsaných hodnot kót ve výkresu bez ohledu na jednotlivá nastavení	vyberte položku Podtrhnout vše.
odstranění podtržení ze všech přepsaných hodnot kót ve výkresu bez ohledu na jednotlivá nastavení	Vyberte položku Zrušit podtržení.

Skrytí podtržení přepsaných hodnot kót

Tento postup použijte pro skrytí podtržení přepsaných hodnot kót.

Při vytváření přepisu hodnoty kóty – zadání jiné hodnoty, skrytí textu nebo segmentu, přidání předpony či přípony – je přepis označen malým nadtržením nad změněnou hodnotou. Díky nadtržení můžete rychle zkontrolovat, které hodnoty byly přepsány. Nadtržení je také užitečné pro výběr skrytého segmentu, pokud existují skryté texty a segmenty.

V některých případech je však vhodné nadtržení skrýt. Nadtržení je umístěno v hladině DEFPOINTS a ve výchozím nastavení není vykreslováno. Jestliže chcete nadtržení skrýt také v relaci aplikace AutoCAD Architecture, je třeba skrýt hladinu DEFPOINTS.

1. Na panelu nástrojů Vlastnosti hladin vyberte hladinu DEFPOINTS.
2. Klepnutím na ikonu žárovky skryjte hladinu.

POZNÁMKA Hladinu DEFPOINTS můžete také skrýt ve Správci hladin.

Změna kótovacího stylu AEC

Tento postup použijte ke změně stylu kóty AEC. Styly kót AEC obsahují informace o objektech, které se mají kótovat, počtu řetězců a zobrazení kóty. Informace o způsobu definování kótovacích stylů AEC najdete v části Kótovací styly AEC na straně 3360.

1. Vyberte jednu či více kót AEC a na jednu z nich poklepejte.
2. Rozbalte položku Základní a potom položku Obecné.
3. Vyberte kótovací styl AEC.

Zadání kótovacích bodů objektu u kóty AEC

Tento postup použijte k zadání objektů a bodů, které chcete asociativně kótovat u kóty AEC v konkrétní reprezentaci zobrazení.

1. Poklepejte v okně.
2. Klepněte na kartu Zobrazení.
3. Ověřte, že je v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.
4. U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech kót AEC ve výkresu, vyberte možnost Výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech kót AEC tohoto stylu, vyberte možnost Styl kóty AEC:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Kótovací styly AEC na straně 3360.

5 U položky Reprezentace zobrazení ověřte, že je vybrána požadovaná reprezentace zobrazení.

6 V případě potřeby rozbalte položky Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a klepněte na položku Obsah.

7 V části Použít na vyberte typ objektu, který chcete kótovat.

Příklad: V prvním řetězci chcete okótovat délky a průsečíky stěn. V části Použít na proto vyberte položku Stěna.

8 V části Řetězce vyberte řetězec, ve kterém se body kót zobrazují.

Příklad: V prvním řetězci chcete okótovat délky stěn. V předchozím kroku jste vybrali položku Stěna. Nyní vyberte položku Řetězec 1.

POZNÁMKA „Výběrem" se v tomto kontextu rozumí zvýraznění požadovaného řetězce a ne výběr značky zaškrtnutí. Značka zaškrtnutí se nastaví automaticky v závislosti na tom, zda jsou vybrány body kót u řetězce. Příklad: Jestliže zrušíte zaškrtnutí všech možných bodů kót u řetězce, zruší se automaticky zaškrtnutí řetězce.

9 V pravé části vyberte body, které mají být zahrnuty do zvýrazněného řetězce.

Příklad: V prvním řetězci chcete okótovat délky a průsečíky stěn. V předchozím kroku jste vybrali položku Stěny a zvýraznili položku Řetězec 1. Nyní zaškrtněte políčko Délka stěny a zvolte možnost Délka stěny. Potom zaškrtněte políčko Průsečíky stěn.

POZNÁMKA V části Šířka stěny existují dvě nastavení, která přepíší styl kóty AEC pro kótování komponent stěny: Ze stylu a Konstrukční ze stylu. Pokud vyberete možnost Ze stylu, bude kótování komponent stěny probíhat podle nastavení ve stylu stěny. Pokud vyberete možnost Konstrukční ze stylu, bude se kótování komponent stěny provádět v závislosti na nastavení ve stylu stěny, ale v úvahu jsou vzaty pouze komponenty, které byly ve stylu stěny označeny jako konstrukční. Informace o nastavení kótování komponent stěny ve stylu stěny uvádí část Definování nastavení kóty komponent stěny na straně 1287.

10 Opakujte kroky 7 až 9 a přidejte do kóty všechny objekty a body, které chcete kótovat.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Obsah kóty AEC můžete také zobrazit a změnit prostřednictvím kontextové nabídky příslušné kóty AEC takto:

1 Vyberte kótu AEC, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.
2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
3 U požadované reprezentace zobrazení vyberte položku Přepsání objektu.

   Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 V případě potřeby klepněte na tlačítko .
5 Klepněte na kartu Obsah.
6 Podle požadavků upravte nastavení a dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Zadání stylu aplikace AutoCAD a dalších vlastností u kóty AEC

Tento postup slouží k zadání stylu kóty AEC, který je pro aktuální styl kóty AEC nastaven jako výchozí, a k zadání dalších nastavení zobrazení pro kótu AEC v konkrétní reprezentaci zobrazení. Mezi tato nastavení patří:

- Vzdálenost mezi řetězci kót
- Délka vynášecích čar
- Hladina kóty
- Zobrazení výšky otvorů

1 Poklepejte na kótu AEC.
2 Klepněte na kartu Zobrazení.
3 Ověřte, že je v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.
4 U položky Zobrazení řídí vyberte možnost Tento objekt.

POZNÁMKA Chcete-li použít změny u všech kót AEC ve výkresu, vyberte možnost Výchozí nastavení výkresu. Chcete-li použít změny u všech kót AEC tohoto stylu, vyberte možnost Styl kóty AEC:<název stylu>. Další informace o stylech naleznete v části Kótovací styly AEC na straně 3360.

5 U položky Reprezentace zobrazení ověřte, že je vybrána požadovaná reprezentace zobrazení.

6 V případě potřeby rozbalte položky Vlastnosti zobrazení objektu ➤ Rozšířené a klepněte na položku Nastavení kóty.

7 Chcete-li změnit výchozí kótovací styl aplikace AutoCAD kótovacího stylu AEC, vyberte kótovací styl aplikace AutoCAD.

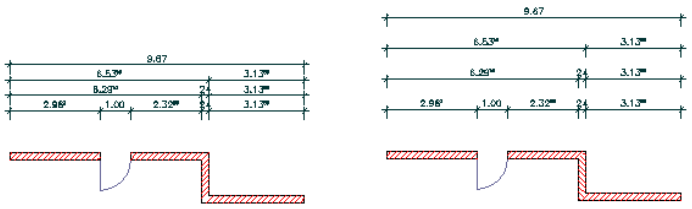
8 Chcete-li kótovací styl aplikace AutoCAD upravit, klepněte na položku Upravit.

Další informace o kótovacích stylech aplikace AutoCAD najdete v části Kótovací styly AEC a kótovací styly aplikace AutoCAD na straně 3361.

9 Po dokončení úprav vybraného stylu klepněte na tlačítko OK.

10 V části Nastavení kóty AEC zadejte u položky Vzdálenost mezi řetězci kót požadovanou vzdálenost mezi jednotlivými řetězci kót v dané kótě AEC.

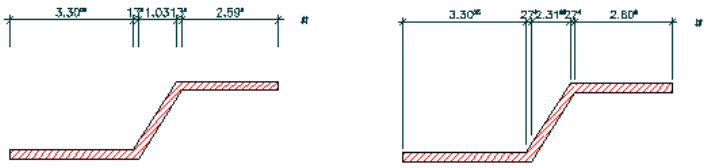
Různé vzdálenosti mezi řetězci kót



11 Zadejte, zda chcete použít pevné nebo variabilní vynášecí čáry.

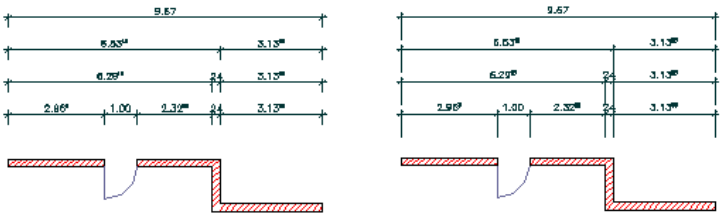
Pevné vynášecí čáry mají stejnou délku. Variabilní vynášecí čáry se přizpůsobují obrysu objektu, který kótují. Kóty aplikace AutoCAD používají variabilní vynášecí čáry ve výchozím nastavení.

Pevné vynášecí čáry (vlevo) a variabilní vynášecí čáry (vpravo)



12 Vyberete-li položku Použít pevnou délku vynášecích čar, zadejte jejich délku.

Různé délky vynášecích čar



13 Zadejte, zda chcete zobrazit výšku otvorů.

> **POZNÁMKA** Tato kóta otvorů je používána výhradně v evropských pracovních plánech, kde je třeba uvádět podrobný popis měr.

14 Klepnutím na položku Hladina vyberte hladinu, na kterou chcete umístit kótu AEC.

15 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Tato nastavení můžete také zobrazit a změnit prostřednictvím kontextové nabídky příslušné kóty AEC takto:

1 Vyberte kótu AEC, kterou chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit zobrazení objektu.

2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 U požadované reprezentace zobrazení vyberte položku Přepsání objektu.

Aktuální reprezentace zobrazení je vyznačena tučně.

4 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

5 Klepněte na kartu Další.

6 Podle požadavků upravte nastavení a dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů ke kótě AEC

Tento postup použijte k připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů ke kótě AEC.

1 Poklepejte na kótu AEC, ke které chcete připojit informace.

2 Klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Chcete-li přidat hypertextový odkaz, klepněte na nastavení Hypertextový odkaz a zadejte odkaz.

Další informace o přidání hypertextových odkazů naleznete v tématu „Přidání hypertextových odkazů do výkresu“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

4 Klepněte na nastavení pro položku Poznámky a přidejte poznámku. Pak klepněte na tlačítko OK.

5 Klepněte na nastavení pro položku Referenční dokumenty.

6 Připojte nebo odpojte referenční soubory:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text do pole Popis.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na tlačítko OK.

Kótovací styly AEC

Styl kóty AEC definuje objekty, které se mají kótovat v kótě AEC, a zobrazení kóty AEC.

Kótovací styly AEC můžete vytvořit a upravit, importovat a exportovat mezi výkresy a nepoužívané styly trvale odstranit. Pro vytváření, odstraňování, import, export a úpravu stylů slouží Správce stylů. Správce stylů poskytuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture, kde můžete pracovat se styly z více výkresů a šablon. Další informace o používání Správce stylů uvádí část Správce stylů – přehled na straně 854.

Z libovolného kótovacího stylu můžete vytvořit nástroj kót AEC. Styl můžete ze Správce stylů přetáhnout na paletu nástrojů. Potom můžete zadat výchozí nastavení pro všechny kóty AEC vytvořené pomocí daného nástroje. Další informace najdete v části Vytvoření nástroje kót AEC na straně 3331.

Kótovací styly AEC a kótovací styly aplikace AutoCAD

Každý kótovací styl AEC obsahuje výchozí kótovací styl aplikace AutoCAD, který řídí nastavení, jež nejsou nastavena přímo v kótovacím stylu AEC.

Kótovací styl aplikace AutoCAD definuje následující vlastnosti:

- Barva kótovacích a vynášecích čar
- Tloušťka kótovacích a vynášecích čar
- Tvar a velikost kótovacích šipek
- Výška a barva textu kóty
- Symbol jednotky, přesnosti a oddělovače desetinných míst

Kótovací styl AEC definuje následující vlastnosti:

- počet řetězců kót,
- Kótované objekty
- vzdálenost mezi řetězci kót,
- pevné nebo variabilní vynášecí čáry,
- zobrazení kót výšky otvoru.

Průvodce kótovacím stylem AEC

Existují dva způsoby úpravy kótovacího stylu:

- Kótovací styl je možné upravit ve Správci stylů. Výhodou této metody je to, že zde můžete upravit veškeré nastavení kótovacího stylu AEC.
- Kótovací styl je možné upravit pomocí Průvodce kótovacím stylem AEC. Výhodou této metody je to, že můžete rychle a jednoduše upravit nejdůležitější nastavení zobrazení stylu. Přesto zde není možné změnit všechna nastavení, například počet řetězců, a objekty ke kótování lze upravit pouze pomocí dialogového okna Kótovací styly AEC – Vlastnosti. Další informace o Průvodci kótovacím stylem AEC najdete v části Změna vlastností stylu pomocí Průvodce kótovacím stylem AEC na straně 3371.

Vytvoření kótovacích stylů aplikace AutoCAD

Dříve než vytvoříte kótovací styl AEC, je třeba vytvořit výchozí kótovací styl aplikace AutoCAD.

Aplikace AutoCAD Architecture obsahuje řadu přednastavených kótovacích stylů aplikace AutoCAD, které jsou vytvořeny speciálně pro použití v kótách AEC. Chcete-li ušetřit čas, zkontrolujte, zda je možné tyto styly použít přímo či s úpravami.

Chcete-li vytvořit kótovací styl aplikace AutoCAD pomocí kótovacích stylů AEC, ujistěte se, že jste zadali následující nastavení:

- Nastavení kótovacích a vynášecích čar
- Nastavení šipek
- Nastavení zobrazení textu
- Nastavení jednotek

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Poznámky ➤ ➤ Kótovací styl AEC .
2. Ve Správci kótovacích stylů klepněte na položku Nový.
3. Postupujte podle pokynů a vytvořte nový kótovací styl aplikace AutoCAD, jak je popsáno v tématu Použití kótovacích stylů v nápovědě aplikace AutoCAD.

Další informace o spojení kótovacího stylu aplikace AutoCAD a kótovacího stylu AEC najdete v části Výběr kótovacích stylů aplikace AutoCAD a dalších vlastností kótovacích stylů AEC na straně 3369.

Vytvoření kótovacího stylu AEC

Tento postup použijte pro vytvoření kótovacího stylu AEC. Můžete vytvořit nový styl pomocí výchozích vlastností stylu nebo vytvořit nový styl tak, že zkopírujete existující styl. Po vytvoření stylu je možné upravit vlastnosti stylu za účelem přizpůsobení charakteristik stylu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Dokumentační objekty a rozbalte položku Kótovací styly AEC.

3 Vytvoření nového kótovacího stylu AEC:

Chcete-li...	Pak...
vytvoření nového stylu pomocí výchozích vlastností	klepněte pravým tlačítkem myši na položku Kótovací styly AEC a klepněte na položku Nový.
vytvoření nového stylu z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem myši na kótovací styl AEC, který chcete zkopírovat, a klepněte na položku Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.

4 Zadejte název nového kótovacího stylu AEC a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Chcete-li upravit vlastnosti nového kótovacího stylu AEC, vyberte styl a upravte jej na kartách Správce stylů:

Chcete-li...	Pak...
změna vlastností Hladina/Barva/Typ čáry	viz část Změna komponent zobrazení kót AEC na straně 3364.
změna počtu řetězců v kótovacím stylu AEC	viz část Změna počtu řetězců v kótovacím stylu AEC na straně 3364.
Zadání objektů a bodů v kótě	viz část Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 3367.
změna kótovacího stylu aplikace AutoCAD a dalších nastavení	viz část Výběr kótovacích stylů aplikace AutoCAD a dalších vlastností kótovacích stylů AEC na straně 3369.
změna existujícího kótovacího stylu AEC pomocí Průvodce kótovacím stylem AEC	viz část Změna vlastností stylu pomocí Průvodce kótovacím stylem AEC na straně 3371.
přidat poznámky, soubory nebo dokumenty do stylu	viz část Připojení poznámek a souborů ke kótovacímu stylu AEC na straně 3374.

6 Po dokončení změn vlastností kótovacího stylu AEC klepněte na tlačítko OK.

7 Chcete-li přiřadit styl k nástroji kót AEC, přetáhněte styl ze Správce stylů na paletu nástrojů.

Později můžete nástroj přejmenovat a zadat další vlastnosti, jak je popsáno v části Vytvoření nástroje kót AEC na straně 3331.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Změna počtu řetězců v kótovacím stylu AEC

Tento postup použijte pro změnu počtu řetězců kót v kótovacím stylu AEC.

Chcete-li nastavit obsah jednotlivých řetězců, naleznete informace v části Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 3367.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte položku Dokumentační objekty a rozbalte položku Kótovací styly AEC.
3 Vyberte styl, který chcete upravit.
4 Klepněte na kartu Řetězce.
5 Zadejte počet řetězců kót, které chcete u tohoto kótovacího stylu definovat.
6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Změna komponent zobrazení kót AEC

Tento postup použijte pro změnu vlastností komponent zobrazení u kótovacího stylu AEC.

U kót AEC jsou k dispozici následující komponenty zobrazení:

Komponenty zobrazení kót AEC

Komponenta	Popis
Skupina kót AEC	Tuto komponentu použijte pouze pro zapnutí a vypnutí viditelnosti kóty AEC u konkrétního pohledu. Všechna ostatní nastavení jako je barva, typ a tloušťka čáry jsou definována ve výchozím kótovacím stylu aplikace AutoCAD; žádné změny, které provede zde, se nezobrazí.
Značka odebraných bodů	Tato komponenta zobrazuje odebrané body asociativních kót. Chcete-li obnovit odebrané body kót, nastavte značku jako viditelnou, jak je popsáno v části Obnovení bodů objektů nastavených ve stylu kóty AEC na straně 3339.

Komponenty zobrazení kót AEC	
Komponenta	**Popis**
Značka skupiny kót AEC	Značka základního bodu kóty.
Přepsání značek textu & čáry	Tato komponenta se zobrazí v případě, že je segment kóty skrytý nebo je skrytý či přepsaný text kóty. Další informace najdete v Přepsání hodnot kót a skrytí segmentů kót na straně 3351.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Dokumentační objekty a rozbalte položku Kótovací styly AEC.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepsání stylu.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
8. Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.
9. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Definování objektů kóty ve stylu kóty AEC

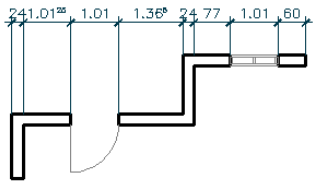
Ve stylu kóty AEC lze definovat body v objektech, které jsou asociativně kótovány s tímto stylem kóty AEC. Body, které jsou k dispozici pro jednotlivé objekty, jsou závislé na funkcích objektu. Ve stěně můžete například kótovat délku, šířku, komponenty stěny a zárubně. V okně můžete kótovat maximální a minimální šířku otvorů a střed okna.

Úplný seznam objektů, které lze zadat ve stylu kóty AEC uvádí část Asociativní kóty z objektů na straně 3304.

Každá kóta AEC může obsahovat až deset řetězců kót. Každý řetězec může obsahovat body kót pro objekty zadané ve stylu. Další informace najdete v části Změna počtu řetězců v kótovacím stylu AEC na straně 3364.

Příklad 1: Vytvoříte kótovací styl AEC, který obsahuje pouze jeden řetězec. Tento řetězec obsahuje délky a průsečíky stěn a otvor o maximální šířce ve stěně.

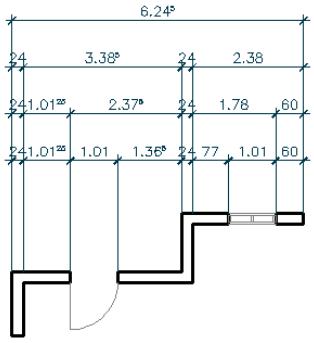
Příklad jednoho řetězce kót AEC



Příklad 2: Vytvoříte kótovací styl AEC výhradně pro kótování stěn, ale body kót stěny se nachází ve čtyřech samostatných řetězcích:

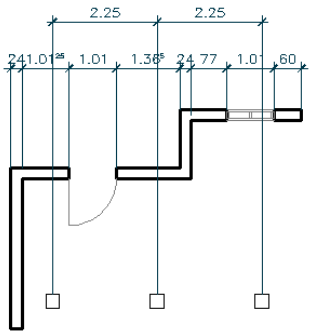
- Řetězec 1 kótuje délky a šířky stěn.
- Řetězec 2 kótuje délky, šířky a průsečíky stěn.
- Řetězec 3 kótuje pouze délky stěn.
- Řetězec 4 kótuje vnější hranice všech vybraných stěn.

Příklad čtyř řetězců kót AEC



Příklad 3: Vytvoříte kótovací styl AEC, který kótuje délky stěn v budově v jednom řetězci a řadu strukturních sloupců v budově ve druhém řetězci.

Příklad dvou řetězců kót AEC



Následující pokyny vám usnadní vytvoření kótovacích stylů AEC:

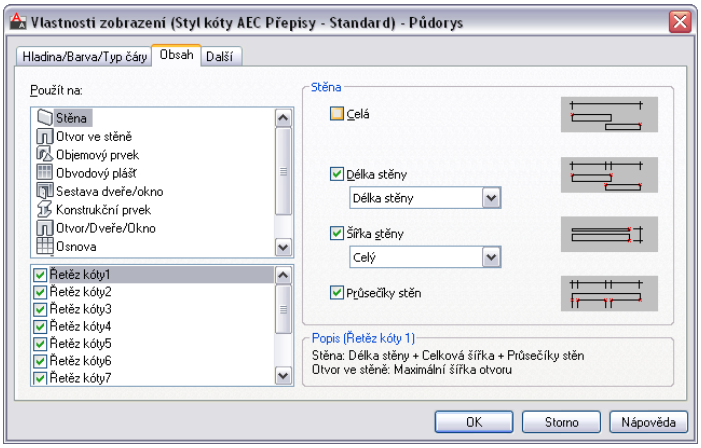
- Vytvořte samostatný kótovací styl pro každé použití. Vytvořte například styl, který kótuje sestavy oken a obvodové pláště, a jiný styl, který kótuje stěny a otvory ve stěnách.
- Do jednoho řetězce kót nezahrnujte příliš mnoho bodů kót.
- Do jednoho kótovacího stylu nezahrnujte příliš mnoho objektů.

Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC

Tento postup použijte pro zadání objektů a bodů, které mají být asociativně kótovány pomocí kótovacího stylu AEC.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Dokumentační objekty a rozbalte položku Kótovací styly AEC.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepsání stylu.
6. V případě potřeby klepněte na tlačítko .
7. Klepněte na kartu Obsah.

Výběr obsahu řetězců kót



V části Použít na naleznete seznam objektů, které lze asociativně kótovat.

Úplný seznam objektů a jejich bodů kóty najdete v části Asociativní kóty z objektů na straně 3304.

V seznamu Použít na se nachází seznam řetězců, které jsou v tomto kótovacím stylu AEC k dispozici.

Informace o změně počtu řetězců uvádí část Změna počtu řetězců v kótovacím stylu AEC na straně 3364.

8 V části Použít na vyberte objekt, který chcete okótovat.

Příklad: V prvním řetězci chcete okótovat délky a průsečíky stěn. V části Použít na proto vyberte položku Stěna.

9 V části Řetězce vyberte řetězec, ve kterém se body kót zobrazují.

Příklad: V prvním řetězci chcete okótovat délky stěn. V předchozím kroku jste vybrali položku Stěna. Nyní vyberte položku Řetězec 1.

POZNÁMKA „Výběrem“ se v tomto kontextu rozumí zvýraznění požadovaného řetězce a ne výběr značky zaškrtnutí. Značka zaškrtnutí se nastaví automaticky v závislosti na tom, zda jsou vybrány body kót u řetězce. Příklad: Jestliže zrušíte zaškrtnutí všech možných bodů kót u řetězce, zruší se automaticky zaškrtnutí řetězce.

---

10 V pravé části vyberte body, které mají být zahrnuty do zvýrazněného řetězce.

Příklad: V prvním řetězci chcete okótovat délky a průsečíky stěn. V předchozím kroku jste vybrali položku Stěny a zvýraznili položku Řetězec

1. Nyní zaškrtněte políčko Délka stěny a zvolte možnost Délka stěny. Potom zaškrtněte políčko Průsečíky stěn.

POZNÁMKA V části Šířka stěny existují dvě nastavení, která přepíší styl kóty AEC pro kótování komponent stěny: Ze stylu a Konstrukční ze stylu. Pokud vyberete možnost Ze stylu, bude kótování komponent stěny probíhat podle nastavení ve stylu stěny. Pokud vyberete možnost Konstrukční ze stylu, bude se kótování komponent stěny provádět v závislosti na nastavení ve stylu stěny, ale v úvahu jsou vzaty pouze komponenty, které byly ve stylu stěny označeny jako konstrukční. Informace o nastavení kótování komponent stěny ve stylu stěny uvádí část Definování nastavení kóty komponent stěny na straně 1287.

11 Opakujte kroky 7 až 9 a přidejte do kóty všechny objekty a body, které chcete kótovat pomocí tohoto stylu.

12 Klepněte třikrát na tlačítko OK.

Výběr kótovacích stylů aplikace AutoCAD a dalších vlastností kótovacích stylů AEC

Tento postup použijte pro výběr kótovacího stylu aplikace AutoCAD, který tvoří výchozí kótovací styl AEC, a tato další nastavení ovlivňující vzhled kóty AEC:

- Vzdálenost mezi řetězci kót
- Délka vynášecích čar
- Hladina kóty
- Zobrazení výšky otvorů

POZNÁMKA Zobrazení výšky otvoru bude aktivní pouze v případě, že vyberete body kót u otvorů v jednom či více řetězcích tohoto kótovacího stylu. Informace o výběru bodů kót otvorů najdete v části Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 3367.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Dokumentační objekty a rozbalte položku Kótovací styly AEC.

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepsání stylu.

6 Je-li třeba, klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na kartu Další.

8 Chcete-li změnit výchozí kótovací styl aplikace AutoCAD kótovacího stylu AEC, vyberte kótovací styl aplikace AutoCAD.

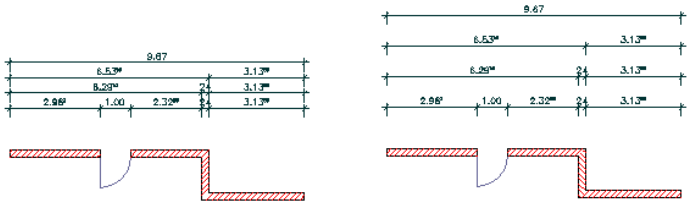
9 Chcete-li kótovací styl aplikace AutoCAD upravit, klepněte na položku Upravit.

Další informace o kótovacích stylech aplikace AutoCAD najdete v části Kótovací styly AEC a kótovací styly aplikace AutoCAD na straně 3361.

Chcete-li se vrátit na kartu Další v dialogovém okně Vlastnosti zobrazení, klepněte na tlačítko Zavřít.

10 Zadejte vzdálenost mezi jednotlivými řetězci v kótě AEC.

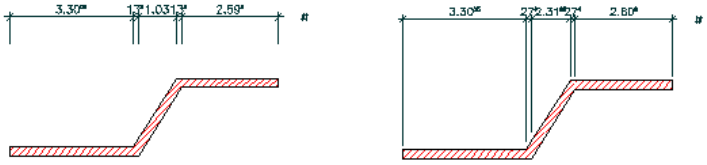
Různé vzdálenosti mezi řetězci kót



11 Zadejte, zda chcete použít pevné nebo variabilní vynášecí čáry.

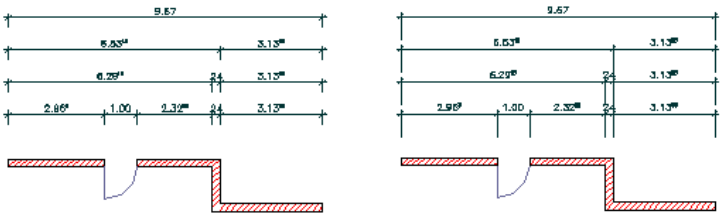
Pevné vynášecí čáry mají stejnou délku. Variabilní vynášecí čáry se přizpůsobují obrysu objektu, který kótují. Kóty aplikace AutoCAD používají variabilní vynášecí čáry ve výchozím nastavení.

Pevné vynášecí čáry (vlevo) a variabilní vynášecí čáry (vpravo)



12 Vyberete-li pevné vynášecí čáry, zadejte jejich délku.

Různé délky vynášecích čar



13 Zadejte, zda chcete zobrazit výšku otvorů.

> **POZNÁMKA** Tato kóta otvorů je používána výhradně v evropských pracovních plánech, kde je třeba uvádět podrobný popis měr.

14 Klepnutím na položku Hladina vyberte hladinu, na kterou chcete umístit kótu AEC a klepněte na tlačítko OK.

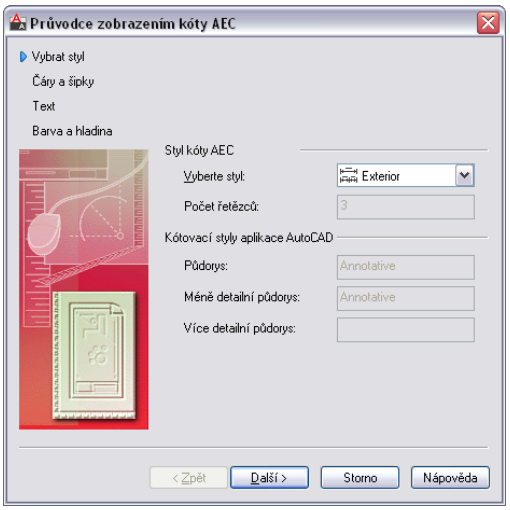
15 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Změna vlastností stylu pomocí Průvodce kótovacím stylem AEC

Tento postup použijte pro změnu vlastností kótovacích stylů AEC pomocí průvodce. Průvodce kótovacím stylem AEC poskytuje rychlý způsob změny následujících vlastností stylu:

- Tvar a velikost šipky
- Délka a barva vynášecích čar
- Barva kótovacích čar
- Vzdálenost mezi řetězci kót
- Styl, velikost a barva textu kót
- Hodnota zaokrouhlení
- Přiřazení hladin

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ ➤ Průvodce kótovacím stylem .



2 Vyberte kótovací styl AEC, který chcete upravit, a klepněte na tlačítko Další.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Jestliže vyberete kótovací styl, jehož zdroj vlastnosti je nastaven na hodnotu Výchozí systémová hodnota, zobrazí se upozornění. Chcete-li upravit styl, zavřete Průvodce, otevřete styl ve Správci stylů a nastavte zdroj vlastnosti zobrazení na přepis stylu. Další informace o práci se Správcem stylů najdete v části Správce stylů – přehled na straně 854.

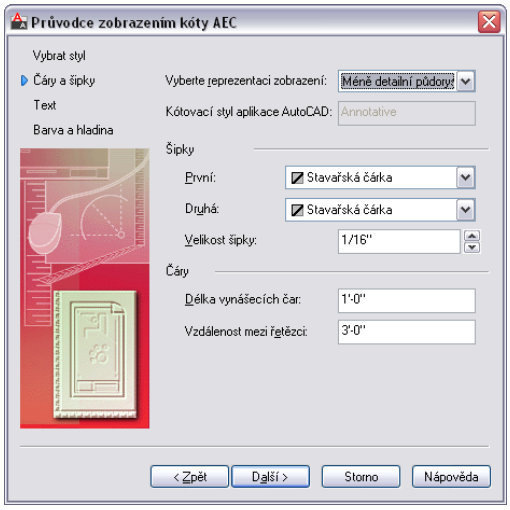
3 Vyberte zobrazení, které chcete změnit.

POZNÁMKA Jestliže je kótovací styl AEC, který chcete upravit, založen pro různá zobrazení na stejném kótovacím stylu aplikace AutoCAD, projeví se úpravy u všech zobrazení. Chcete-li se tomuto chování vyhnout, ujistěte se, že kótovací styl AEC používá pro různá zobrazení jiné kótovací styly aplikace AutoCAD. Další informace o přiřazení kótovacích stylů aplikace AutoCAD ke kótovacím stylům AEC najdete v části Výběr kótovacích stylů aplikace AutoCAD a dalších vlastností kótovacích stylů AEC na straně 3369.

4 Zadání nastavení čáry a šipky:

- Vyberte nové symboly šipky.
- Změňte velikost šipky.
- Definujte novou délku vynášecích čar.

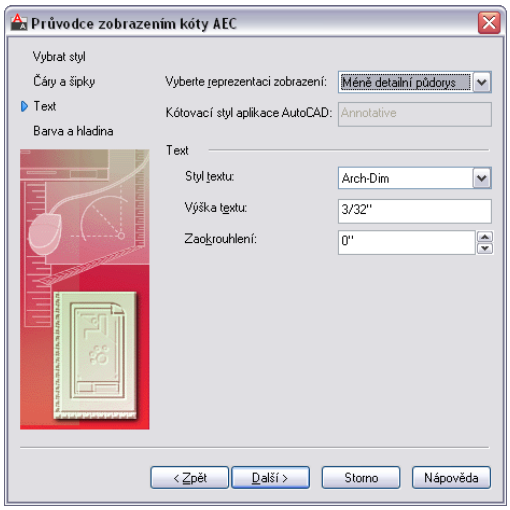
- Definujte novou vzdálenost mezi jednotlivými řetězci kót.



5 Klepněte na tlačítko Další.

6 Zadání nastavení textu:

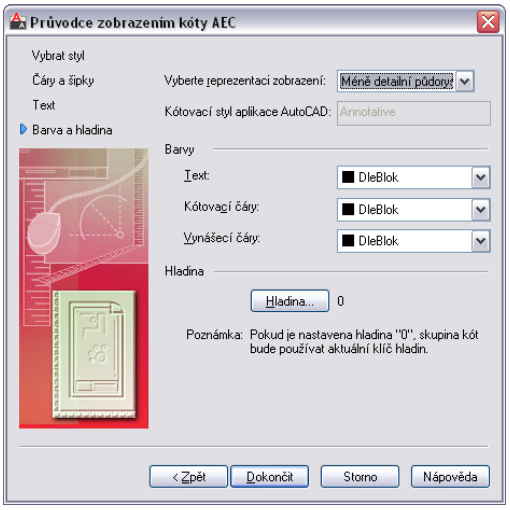
- Vyberte nový styl textu.
- Zadejte novou výšku textu.
- Definujte nové zaokrouhlení hodnot kót.



7 Klepněte na tlačítko Další.

8 Zadání nastavení barvy a hladiny:

- Vyberte novou barvu textu.
- Vyberte novou barvu kótovací čáry.
- Vyberte novou barvu vynášecí čáry.
- Vyberte novou hladinu kóty.



9 Klepněte na tlačítko Dokončit.

Připojení poznámek a souborů ke kótovacímu stylu AEC

Tento postup použijte pro připojení textových poznámek a souborů ke kótovacímu stylu AEC.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Dokumentační objekty a rozbalte položku Kótovací styly AEC.

3 Vyberte styl, který chcete upravit.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Chcete-li přidat popis kótovacího stylu AEC, zadejte popis v části Popis.

6 Klepněte na položku Poznámky.

7 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor.

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Upravte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace. Jakmile skončíte úpravy, klepněte na tlačítko OK.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru, klepněte na tlačítko Odstranit a klepněte na tlačítko OK.

9 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Otázky a odpovědi týkající se práce s kótami AEC

Toto téma obsahuje otázky a odpovědi, které vám mohou při práci s kótami AEC pomoci dosáhnout požadovaných výsledků.

Změna barvy, velikosti textu a šipek

Jak změnit barvu, velikost textu a šipky u kóty AEC?

Tato nastavení jsou definována v kótovacím stylu aplikace AutoCAD, který tvoří výchozí kótovací styl AEC. Snadný přístup k těmto nastavením poskytuje Průvodce kótovacím stylem AEC. Další informace najdete v části Průvodce kótovacím stylem AEC na straně 3361.

Aktualizace kót AEC podle potřeby

Jak zadat, aby byly kóty AEC aktualizovány pouze na vyžádání?

Jestliže zmrazíte hladinu, na které je umístěna kóta AEC, je kóta AEC aktualizována pouze při novém uvolnění hladiny nebo při spuštění příkazu REGEN.

Přepnete-li do jiného pohledu, například trojrozměrného (3D) pohledu, a potom zpět do pohledu Plán, není kóta AEC zaktualizována. Zmrazení hladiny kóty může vylepšit výkon výkresu, zejména u velkých výkresů.

Nové kóty AEC je možné přidávat, i když je hladina zamrazena. Upravovat je však budete moci až po uvolnění hladiny.

Změna výšky textu čísel zadaných jako horní index

Jak změnit výšku textu u čísel zadaných jako horní index v kótě AEC?

Ve výchozím nastavení je výška textu u čísel zadaných jako horní index v kótách AEC nastavena na 50 % výšky textu výchozího kótovacího stylu aplikace AutoCAD (proměnná DIMTXT). Chcete-li změnit výchozí nastavení, je třeba změnit odpovídající hodnotu v souboru registru.

VAROVÁNÍ Změny v souboru registru mohou mít dalekosáhlé následky pro celou aplikaci. Dříve, než cokoli změníte, ujistěte se, že tuto změnu skutečně chcete provést. V případě pochybností se obraťte na správce CAD nebo oddělení výpočetní techniky.

1. Otevřete Editor registru systému Windows.
2. Přejděte k položce *HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Autodesk\AutoCAD\R18.0\ACAD-8004:409\AEC\Aec Architecture Object Defaults\AEC Dimension\SuperscriptScaleFactor*.
3. Zadejte požadovanou hodnotu. Tato hodnota se vztahuje k výšce textu kóty aplikace AutoCAD (proměnná *DIMTXT*).

Oprava symbolu chyby

Kóta AEC pro stěnu vysokou 1 m se zobrazuje pouze se symbolem chyby. Jak je možné získat správné zobrazení kóty?

Rovina řezu kóty AEC je převzata z roviny řezu okótované stěny v konfiguraci aktuálního zobrazení. Je-li rovina řezu nastavena na vyšší hodnotu, je třeba ji změnit tak, aby zahrnovala do kóty nižší stěny. Informace o nastavení roviny řezu stěny najdete v části Zadání zobrazení roviny řezu stylu stěny na straně 1297.

Nalezení většího počtu bodů kót než bylo očekáváno

Kótuji průsečíky stěn a obdržím více bodů kót, než jsem u kóty očekával. Jak mohu zkontrolovat, že je tato kóta správná?

Jestliže obdržíte více bodů kót průsečíku stěny než očekáváte, je možné, že stěny, které kótujete, se protínají s dalšími stěnami, jež nejsou zahrnuty v tomto řetězci kót. Chcete-li zjistit, zda tomu tak opravdu je a zda je kóta správná, je třeba prodloužit vynášecí čáry tak, aby se skutečně spojily s bodem, který kótují. Potom můžete ověřit, že jsou body kót v řetězci umístěny správně.

Popisky pohledu 44

Popisky pohledu se používají ke kótování hodnot výšky v půdorysech a pohledech průřezu.

Popisky pohledu

Popisky pohledu se používají ke kótování hodnot výšky v půdorysech a pohledech průřezu.

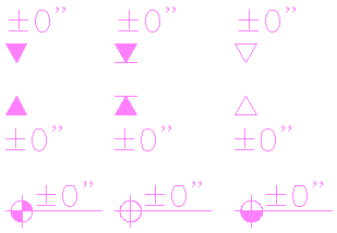
Popisky pohledu a souřadné systémy

Popisky pohledu jsou interaktivní vícepohledové bloky používané ke kótování výšek ve výkresu. Jsou ukotvené vzhledem globálnímu souřadnému systému (GSS) nebo k pojmenovanému uživatelskému souřadnicovému systému (USS). Popisky pohledu se používají primárně k měření výšky prvků stavby (například stěn nebo oken), ale lze je použít také k označení rozměrů kteréhokoliv bodu ve výkresu. Popisky pohledu lze přidávat do půdorysu a pohledů průřezů. Aplikace AutoCAD Architecture nabízí celou řadu předem definovaných bloků běžně používaných popisků pohledů. Umožňuje také definovat vlastní popisky pohledů.

Jestliže se popisky pohledu posouvají podél osy *Z*, jejich hodnota *Z* se mění v souladu s pohybem. Popisky pohledu však lze ukotvit jedině k pojmenovanému uživatelskému souřadnému systému nebo ke globálnímu souřadnému systému; nelze je ukotvit ke kterémukoliv objektu stavby. Jestliže se změní výška objektu, hodnota popisku pohledu se neaktualizuje automaticky.

Jednotlivé popisky pohledu uvádějí výšku bodu ve vztahu k referenční výšce. Referenční výška může být odvozena od souřadnice *Z* globálního souřadného systému nebo od souřadnice *Z* pojmenovaného uživatelského souřadného systému.

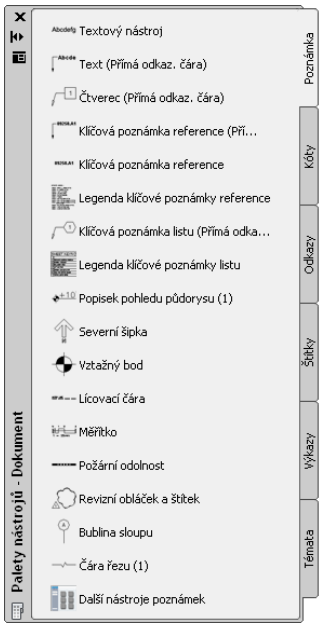
Popisky pohledu



Používání nástrojů popisků pohledu k vytvoření popisků pohledu

Nástroje poskytované s aplikací AutoCAD Architecture umožňují rychle umisťovat popisky pohledů pomocí nástroje popisů pohledů s určitými předem definovanými vlastnostmi. Používat lze výchozí nastavení nástroje nebo lze vlastnosti změnit.

Paleta nástrojů obsahuje nástroje popisku pohledu



Výchozí palety nástrojů v pracovním prostoru obsahují vzorové popisky pohledu, které lze používat a upravovat podle potřeby. Následující katalogy dodávané se softwarem navíc obsahují nástroje popisků pohledu, které lze přidat do palet nástrojů:

- katalog základních nástrojů
- Katalog vzorových palet aplikace AutoCAD Architecture
- Můj katalog nástrojů

Vlastní palety, které si uživatel nebo jiní uživatelé vytvoří pomocí správce CAD, mohou obsahovat také nástroje popisků pohledu s definicemi vícepohledového bloku a vlastnostmi upravenými podle potřeb projektu nebo norem v rámci konstrukční kanceláře.

Vytvoření popisku pohledu

Tento postup se používá k přidávání nového popisku pohledu, jehož vlastnosti jsou specifikovány ve zvoleném nástroji popisku pohledu. Specifikace nastavení při přidávání popisku pohledu získáte v části Vytvoření popisků pohledu s uživatelem definovaným nastavením na straně 3381.

1. Klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Text ➤ Nástroje poznámky .
2. Vyberte nástroj značka pohledu.

   V případě potřeby nalistujte nástroj, který chcete použít.
3. Specifikujte bod vložení popisku pohledu.

   Paletu Vlastnosti lze posouvat nebo skrýt, aby nezakrývala plochu výkresu.
4. Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření popisků pohledu s uživatelem definovaným nastavením

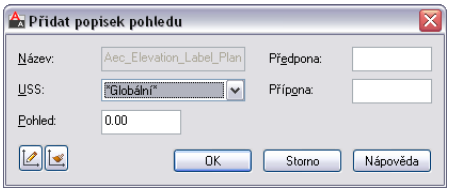
Tento postup se používá ke vložení popisku pohledu s vlastním definovaným nastavením.

1. Klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Text ➤ Nástroje poznámky .
2. Vyberte nástroj značka pohledu.

   V případě potřeby nalistujte nástroj, který chcete použít.
3. V ploše výkresu specifikujte bod vložení popisku pohledu.

Paletu Vlastnosti lze posouvat nebo skrýt, aby nezakrývala plochu výkresu.

Zobrazí se dialog Přidat značku pohledu.



4 Zvolte systém souřadnic popisku pohledu:

Chcete-li...	Pak…
zvolit existující systém souřadnic z výkresu	v uživatelském systému souřadnic zvolit ze seznamu systém souřadnic.
vytvořit nový pojmenovaný uživatelský systém souřadnic (USS)	klepněte na tlačítko (Definovat USS) a definujte nový USS na obrazovce. Podrobnější informace o vytvoření uživatelského systému souřadnic získáte v části „Použití souřadnic a systémy souřadnic“ v nápovědě aplikace AutoCad. **TIP** Nejrychlejším způsobem vyhledání a zobrazení témat v aplikaci AutoCAD, uvedených v nápovědě aplikace AutoCAD Architecture, je klepnout na kartu Hledat v okně nápovědy, vybrat možnost Hledat jen názvy a pak kopírovat a vložit nebo napsat název tématu aplikace AutoCAD a klepnout na tlačítko Zobrazit seznam témat.
použít USS existujícího popisku pohledu	klepněte na tlačítko (Kopírovat USS) a vyberte na obrazovce popisek pohledu.

5 zadejte hodnotu pohledu do popisku.

Hodnota, kterou sem zadáte, se vždy vypočítává ze vztahu k systému souřadnic, který jste zvolili. Jestliže definujete znovu systém souřadnic, hodnota *Z* popisku pohledu se přepočítává shodně.

Máte například USS s názvem „První podlaží“, v němž je počátek souřadnice *Z* ve výšce 3 m. Pokud vložíte popisek pohledu do GSS a nastavíte ho na výšku 2 m a poté změníte systém souřadnic na „První podlaží“, hodnota *Z* popisku pohledu se změní na -1 m.

6 V případě potřeby zadejte předponu a příponu popisku pohledu.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření nástroje popisku pohledu

Tento postup se používá k vytvoření nástroje popisku pohledu a přidání tohoto nástroje do palety nástrojů. Jestliže umisťujete více popisků pohledů určitého stylu se stejnými vlastnostmi, můžete chtít vytvořit vlastní nástroje popisků pohledů.

Popisky pohledů se skládají z definic vícepohledových bloků připojených k vlastnímu příkazu AEC. Proto se proces vytváření nástroje popisků pohledů liší od procesu vytváření nástrojů běžných objektů (například nástroj dveří).

K vytvoření nástroje popisku pohledu potřebujete definici vícepohledového bloku s vlastním pohledem umístěnou do aplikace DesignCenter™. Předem definované popisky pohledu jsou k dispozici v aplikaci DesignCenter, takže si ověřte, zda se v ní již nevyskytuje požadovaný popisek pohledu.

Není-li k dispozici potřebný popisek pohledu, vytvořte si ho podle popisu v Vytvoření uživatelem definovaných popisků pohledů na straně 3389 a umístěte ho do aplikace AutoCAD DesignCenter.

Z aplikace AutoCAD DesignCenter lze vytvořit nástroj popisku pohledu.

1 Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Obsah ➤ rozevírací nabídka Prohlížeč obsahu ➤ Design Center .

2 Přejděte do složky obsahující značku pohledu, ze kterého chcete vytvořit nástroj.

3 Otevřete paletu nástrojů, do které chcete přidat nový nástroj popisku pohledu.

4 Vytvoření nástroje:

Chcete-li...	Pak…
vytvořit nástroj z aplikace AutoCAD DesignCenter	přetáhněte požadovaný popisek pohledu z aplikace AutoCAD Design-Center do palety nástrojů.

Chcete-li...	Pak…
zkopírovat nástroj do aktuální palety nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
kopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu nástrojů, do které chcete přidat nástroj, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na Vložit.
zkopírujte nástroj z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu	Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu , otevřete katalog a vyhledejte nástroj, který chcete zkopírovat. Umístěte kurzor na úchyt i-drop a přetáhněte nástroj na paletu nástrojů.

5 Klepněte pravým tlačítkem myši na nový nástroj a vyberte příkaz Vlastnosti.

6 Zadejte název pro nástroj.

7 Klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

Úprava popisků pohledů

Atributy popisků pohledů (například přiřazený USS nebo faktor měřítka) lze měnit.

- Nastavení popisku pohledu lze změnit také pomocí palety Vlastnosti.
- Příkazy pro úpravu zvolené značku pohledu můžete vybrat na kartě kontextového pásu karet a v kontextové nabídce.

Změna výšky popisku pohledu

Tento postup se používá ke změně hodnoty výšky popisku pohledu.

Hodnota popisku pohledu se vždy vypočítává ze vztahu k systému souřadnic daného štítku.

1. Zvolte popisek pohledu, který chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na Upravit popisek pohledu.
2. Zadejte novou hodnotu výšky.
3. Klepněte na tlačítko OK.

Změna systému souřadnic popisku pohledu

Tento postup se používá ke změně systému souřadnic popisku pohledu.

Další informace o tom, jak popisky pohledu závisí na systémech souřadnic, najdete v části Popisky pohledu na straně 3379.

1. Zvolte popisek pohledu, který chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na Upravit popisek pohledu.
2. Ze seznamu zvolte nový systém souřadnic popisku pohledu.
3. Klepněte na tlačítko OK.

Změna související definice vícepohledového bloku

Tento postup se používá ke změně definice vícepohledového bloku spojeného s popiskem pohledu. Informace o definici vícepohledového bloku a popisku pohledu najdete v části Vytvoření uživatelem definovaných popisků pohledů na straně 3389.

1. Vyberte značku pohledu, kterou chcete změnit, a klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Vlastnosti .

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na pravé tlačítko myši a vybrat možnost Vlastnosti.

2. Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a rozbalte Obecné.
3. V Definici vyberte jinou definici vícepohledového bloku.

Změna faktoru měřítka popisku pohledu

Tento postup se používá ke změně faktoru měřítka popisku pohledu.

1. Vyberte značku pohledu, kterou chcete změnit, a klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Vlastnosti .

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na pravé tlačítko myši a vybrat možnost Vlastnosti.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a rozbalte Měřítko.

3 Změna faktoru měřítka popisku pohledu:

Chcete-li...	Pak…
změnit faktor měřítka *X*	zadejte novou hodnotu X.
změnit faktor měřítka *Y*	zadejte novou hodnotu Y.
změnit faktor měřítka *Z*	zadejte novou hodnotu Z.

Změna odsazení popisku pohledu

Tento postup se používá ke změně hodnoty odsazení popisku pohledu od bodu vložení.

Při přidání popisku pohledu do výkresu se hodnota odsazení nastaví na 0. Umístění popisku pohledu ve výkresu lze změnit změnou hodnoty odsazení od původního bodu vložení.

1 Poklepejte na značku pohledu, kterou chcete změnit. klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Vlastnosti .

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na pravé tlačítko myši a vybrat možnost Vlastnosti.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Rozšířené.

3 Klepněte na tlačítko vedle položky Odsazení vložení.

4 Zvolte zobrazení bloku příslušného pohledu. Chcete-li například změnit odsazení v půdorysu 1:100, zvolte zobrazení bloku, který náleží k danému pohledu (například ElevationLabel100).

5 Změna hodnoty odsazení popisku pohledu od bodu vložení:

Chcete-li...	Pak…
změnit odsazení od bodu vložení v ose *X*	zadejte novou hodnotu odsazení v ose X.

Chcete-li...	Pak…
odsazení od bodu vložení v ose *Y*	zadejte novou hodnotu odsazení v ose Y.
odsazení od bodu vložení v ose *Z*	zadejte novou hodnotu odsazení v ose Z.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Zobrazení bloků a atributů vybraného popisku pohledu

Tento postup se používá k zobrazení bloků a atributů obsažených v popisku pohledu.

Popisek pohledu se vytváří z definice vícepohledového bloku, který se opět vytváří z bloků a atributů. Bloky atributy lze zobrazit a porozumět tak snáze struktuře štítku.

1 Vyberte značku pohledu, u kterého chcete zobrazit bloky a atributy, a klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Vlastnosti .

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na pravé tlačítko myši a vybrat možnost Vlastnosti.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Rozšířené.

3 Klepněte na tlačítko vedle položky Atributy.

V tabulce Atributy vícepohledového bloku jsou zobrazeny bloky, ze kterých se skládá vybraná značka pohledu.

Seznam napravo zobrazuje atributy bloků, bloky a jejich aktuální hodnoty.

Další informace o vícepohledových blocích, blocích a atributech najdete v části Vytvoření uživatelem definovaných popisků pohledů na straně 3389.

POZNÁMKA Třebaže hodnoty v seznamu lze upravovat, tyto úpravy se nepoužijí; upravené hodnoty se přepíší hodnotami, které popisek pohledu získá ze systému souřadnic.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Připojování hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k popisku pohledu

Tento postup se používá k připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k popisku pohledu.

1 Vyberte značku pohledu, ke které chcete přidat informace, a klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Vlastnosti .

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na pravé tlačítko myši a vybrat možnost Vlastnosti.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířit data.

3 K přidání hypertextového odkazu klepnout na vedle Hypertextový odkaz a zadat odkaz.

Další informace najdete v nápovědě k aplikaci AutoCAD v části Přidání hypertextových odkazů k výkresu.

4 Klepněte na tlačítko vedle položky Poznámky, přidejte poznámku a klepněte na tlačítko OK.

5 Klepněte na tlačítko vedle položky Referenční dokumenty.

6 Připojte nebo odpojte referenční soubory:

Chcete-li...	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko , vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text do pole Popis.
upravit referenční soubor	poklepejte na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

7 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření uživatelem definovaných popisků pohledů

Šablony aplikace AutoCAD Architecture nabízejí celou řadu předem definovaných popisků pohledu. Uživatel si přesto může vytvořit specifické popisky, které nejsou obsaženy v žádné šabloně.

Atributy vlastních popisků pohledů lze volit, kombinovat je do bloků a vytvářet z nich popisky pohledu.

Přehled postupu: Vytvoření uživatelem definovaných popisků pohledů

Vytvoření uživatelem definovaného popisku pohledu se skládá z těchto základních kroků:

1. Stanovte umístění definice sady vlastností vlastního štítku.
2. V případě potřeby vytvořte novou definici sady vlastností, která se použije ve vlastním štítku.
3. Vytvořte grafický symbol.
4. Přidejte atributy z definice sady vlastností do výkresu.
5. Vytvořte z atributů blok.
6. Vytvořte vícepohledový blok z daného bloku.
7. Přidejte popisek pohledu do aplikace DesignCenter™.

Vytvoření grafického symbolu

Popisky pohledu se obvykle skládají z grafického symbolu a atributů, které definují výšku pohledu a další informace.

V aplikaci AutoCAD lze vytvořit grafický symbol libovolným příkazem kreslení, nebo lze importovat symbol z jiného výkresu či z knihovny symbolů.

Informace o objektech výkresů v aplikaci AutoCAD naleznete v části „Vytváření a použití bloků (symbolů)“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

Přidávání atributů

Tento postup se používá přidávání atributů k popisku pohledu.

Popisek pohledu obvykle obsahuje atributy k zobrazení výšky, předpon a přípon.

Atributy popisků pohledu pocházejí z definice sady vlastností. Předem definované atributy jsou k dispozici ve spuštěných šablonách nebo při zahájení od samého počátku při přetahování předem definovaných popisků pohledů z aplikace DesignCenter™ do výkresu.

Atributy popisků pohledu

Atribut/štítek	Popis
VÝŠKA	Zobrazuje výšku popisku pohledu ve vztahu ke zvolenému systému souřadnic.
VÝŠKA:MM	Zobrazuje milimetry hodnoty výšky v horním indexu. Tento atribut je třeba jen při práci s metrickými jednotkami.
PŘEDPONA	K zadání předpony popisku pohledu musí být definován tento atribut. Další informace o zadávání předpon najdete v části Vytvoření popisků pohledu s uživatelem definovaným nastavením na straně 3381.
PŘÍPONA	K zadání přípony popisku pohledu musí být definován tento atribut. Další informace o zadávání přípon najdete v části Vytvoření popisků pohledu s uživatelem definovaným nastavením na straně 3381.

Aby bylo možné používat různé atributy popisků pohledů, vytvořte vlastní definici sad vlastností popisků pohledu. Další informace najdete v části Definice sady vlastností na straně 3721.

1. Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Atributy ➤ Definovat atributy .
2. Pro štítek zadejte jeden z atributů v tabulce. Chcete-li například vytvořit atribut výšky pohledu, zadejte **-VÝŠKA**.
3. Pokračujte s vytvářením atributu. Další informace najdete v části „Přidat data do bloků (atributy bloků)“ v nápovědě AutoCAD.
4. Pro každý atribut, který chcete přidat k popisku pohledu, zopakujte kroky 1-3.

Vytvoření bloku

Tento postup se používá k vytvoření bloku z vytvořených atributů.

1 Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Blok ➤ Vytvořit blok .

2 Zadejte název bloku.

3 Klepněte na Vybrat objekty a zvolte grafický symbol a atributy, které budou zahrnuty do popisku pohledu.

4 V poli Vložit jednotky vyberte Bez jednotek.

5 Pokračujte vytvořením bloku podle popisu v „Dialogovém okně Definice bloku“ v nápovědě AutoCAD.

Vytvoření vícepohledového bloku

Tento postup se používá k vytvoření vícepohledového bloku pro popisek pohledu.

Podrobné informace o vícepohledových blocích najdete v části Vícepohledové bloky na straně 2821.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a rozbalte položku Definice vícepohledového bloku.

3 Klepněte pravým tlačítkem myši na Definice vícepohledových bloků a klepněte na Nová.

4 Zadejte název nové definice vícepohledového bloku.

5 Zvolte novou definici vícepohledového bloku.

6 Klepněte na kartu Zobrazit bloky.

7 Vyberte reprezentaci zobrazení pro popisek pohledu.

8 Klepněte na příkaz Přidat.

9 Vyberte blok, který jste definovali v Vytvoření bloku na straně 3390 a klepněte na tlačítko OK.

10 Zvolte směry pohledu bloku.

11 Pro každé znázornění zobrazení, ve kterém chcete zobrazit popisek pohledu, zopakujte kroky 6–9.

12 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání popisku pohledu do aplikace AutoCAD DesignCenter

Tento postup se používá pro přidávání uživatelem definovaných popisků pohledu do aplikace DesignCenter.

K přidání popisku pohledu do aplikace AutoCAD DesignCenter je třeba vytvořit v Průvodci obsahem AEC soubor DWG. Podrobný popis Průvodce obsahem AEC najdete v části Používání Průvodce obsahem AEC na straně 3810.

1. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecCreateContent**.
2. Zvolte Vlastní příkaz.
3. Vyberte vícepohledový blok, který jste vytvořili v Vytvoření vícepohledového bloku na straně 3391, a klepněte na Přidat; tím se blok přidá do souboru obsahu.
4. Do pole Řetězec příkazu zadejte příkaz **AecAnnoScheduleTagAdd** následovaný mezerou a názvem vícepohledového bloku s parametry. Struktura tohoto příkazu je následující:

   _AecAnnoScheduleTagAdd <název výkresu obsahující definici sady vlastností>.dwg **_SYMBOL** <název vytvořeného vícepohledového bloku> **_LEADER** _None **_DIMSTYLE** _Current

   V našem příkladu bude vlastní příkaz vypadat zhruba takto:

   _AecAnnoScheduleTagAdd ElevationLabelPropertySetDefs.dwg **_SYMBOL** ElevationLabelMVBlock **_LEADER** _None **_DIMSTYLE** _Current
5. Klepněte na tlačítko Další.
6. Zvolte Zapnout měřítko jednotek AEC.
7. Zvolte klíč hladiny pro daný popisek.

   POZNÁMKA Výchozí klíč hladiny pro popisky pohledu je DIMLINE.
8. Klepněte na tlačítko Další.
9. Zvolte název souboru a složku pro daný popisek.

   POZNÁMKA Zkontrolujte, zda jste uložili vlastní popisek do složky o jednu úroveň níže než je použitý výkres definice sady vlastností. Je-li výkres definice sady vlastností uložen ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\AEC Content\Metric\Documentation\Elevation Labels*, pak je třeba vlastní štítek pohledu uložit do složky *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\AEC Content\Metric\Documentation\Elevation Labels\Custom Labels*.
10. Klepněte na tlačítko Dokončit.

Pole

45

Pole je textový objekt s více řádky, který se skládá z názvu pole a hodnoty pole, kterou je možné automaticky aktualizovat tak, aby se zobrazovala nejnovější hodnota dat, která se mohou během doby životnosti projektu měnit. Pole rozšiřují možnosti dokumentace v rámci souboru výkresu a přidávají hodnotu k datům výkresu.

Přehled polí

Pole jsou aktualizovatelné datové jednotky v rámci výkresu aplikace AutoCAD Architecture. Pole je možné zadat do výkresu jako samostatné vícetextové prvky, jako součásti textových prvků nebo buněk tabulky aplikace AutoCAD, jako hodnoty atributů nebo jako součást dat sady vlastností aplikace AutoCAD Architecture. Máte možnost výběru z množství typů polí specifických pro architektonické procesy a úlohy. Úplný seznam naleznete v části Typy polí v aplikaci AutoCAD Architecture na straně 3410.

Máte možnost hodnoty polí aktualizovat, když chcete, nebo zadat různé mechanismy automatické aktualizace, například aktualizaci pole při otevření nebo uložení výkresu.

Podrobné informace o typech polí v aplikaci AutoCAD naleznete v tématu Použití polí v textu v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

TIP Nejrychlejší způsob vyhledání a zobrazení témat v aplikaci AutoCAD, uvedených v nápovědě aplikace AutoCAD Architecture, je klepnout na kartu Hledat v okně nápovědy, vybrat možnost Hledat jen názvy a pak kopírovat a vložit nebo napsat název tématu aplikace AutoCAD a klepnout na tlačítko Zobrazit seznam témat.

Pole je možné použít u následujících komponent výkresů:

Textové prvky aplikace AutoCAD

Do textu aplikace AutoCAD, textu s více řádky, buněk tabulky a atributů je možné vložit pole. Když vkládáte pole do atributů, můžete vytvořit interaktivní poznámku, která zobrazí čísla listů, detaily projektu a další důležité informace. Příklad najdete v části Vytváření nových nástrojů odkazů na straně 3632.

Data sady vlastností

Do dat sady vlastností je možné vkládat pole. Pole je možné vložit do definice sady vlastností a tedy ho můžete přidat i k libovolnému objektu nebo stylu objektu, ke kterému je sada vlastností připojená. Pole je možné vložit také do libovolné ruční vlastnosti připojené k objektu nebo stylu, použijete-li ruční vlastnost jako zástupný symbol pro příslušné pole.

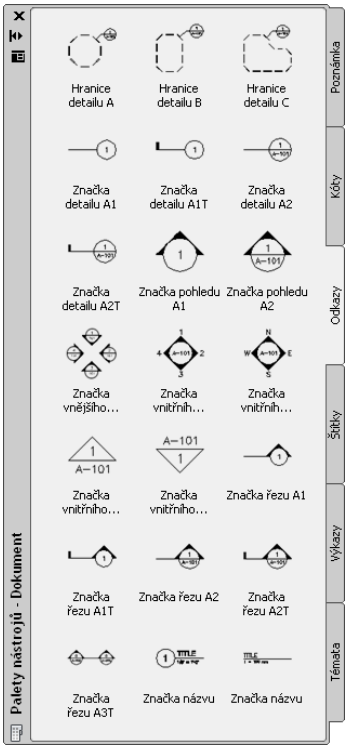
Data sady vlastností je možné použít k vytvoření tabulek výkazu objektů a výkresů nebo k vytvoření značek, poznámek a dalšího obsahu. Sestavy výkazů lze umístit do výkresu aplikace AutoCAD Architecture, nebo je možné tyto sestavy exportovat do souboru XLS, nebo do tabelátory či čárkami odděleného textu.

Nástroje poznámek

V aplikaci AutoCAD Architecture je k dispozici řada předem definovaných nástrojů poznámek, které používají různé typy polí. Například nástroje klíčových poznámek používají pole klíčových poznámek, zatímco nástroje odkazů používají pole sady listů.

Pole je možné použít také k vytvoření vlastních nástrojů poznámek. Příklad najdete v části Vytváření nových nástrojů odkazů na straně 3632.

Nástroje odkazů v aplikaci AutoCAD Architecture



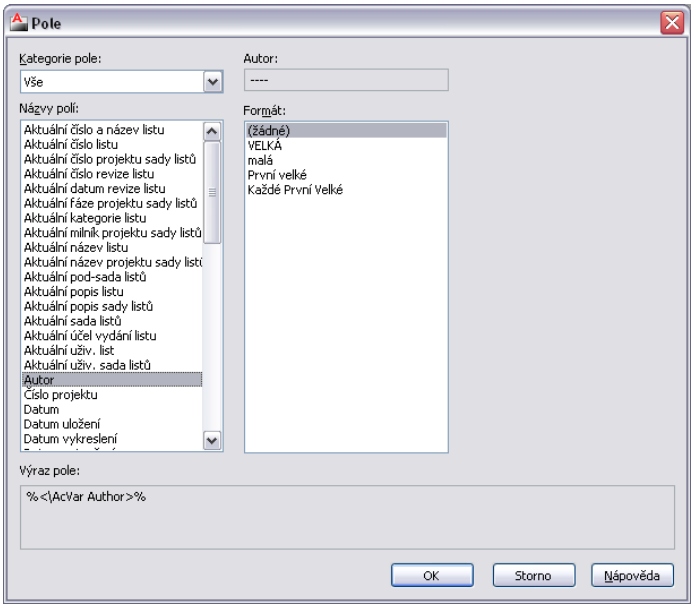
Vkládání polí

Pole je možné vkládat přímo do výkresů nebo jako komponenty jiných prvků. Když pole vložíte přímo, je zadáno jako textový prvek s více řádky. Můžete ho vložit také do stávajícího textu a odstavcového textu, buněk tabulky, atributů a definic sady vlastností.

Vkládání polí do výkresu

Pole je možné vytvořit kdekoli ve výkresu. Pokud pole vložíte přímo a nikoli v rámci jiného prvku, vytvoří se jako textový prvek s více řádky.

1 Klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Text ➤ ▾ ➤ Pole.



2 Vyberte kategorii pole pro výběr.

3 Vyberte pole a je-li třeba, zadejte další informace týkající se tohoto pole.

Pokud například chcete vložit pole Datum tisku, je třeba zadat formát data.

4 Klepněte na tlačítko OK.

5 Vložte do výkresu pole.

Chcete-li...	Pak...
vložit pole přímo	klepněte do místa, kam má být pole v oblasti kreslení vloženo.
změnit výšku pole	zadejte na příkazovém řádku písmeno h (Výška) a stiskněte klávesu *ENTER*. Zadejte novou výšku a stiskněte klávesu *ENTER*. Potom vyberte bod vložení.
změňte orientaci kurzoru náhledu,	zadejte písmeno j (Zarovnat) a stiskněte klávesu *ENTER*. Zadejte kombinaci pro požadovanou orientaci a stiskněte klávesu *ENTER*. Potom vyberte bod vložení.

vložit pole Datum do výkresu

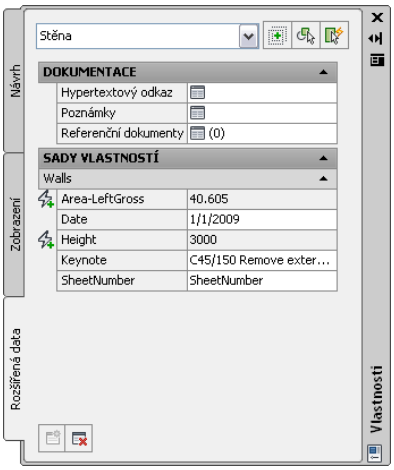
Vložení polí do definic sady vlastností

Tento postup slouží k vložení pole do definic sady vlastností.

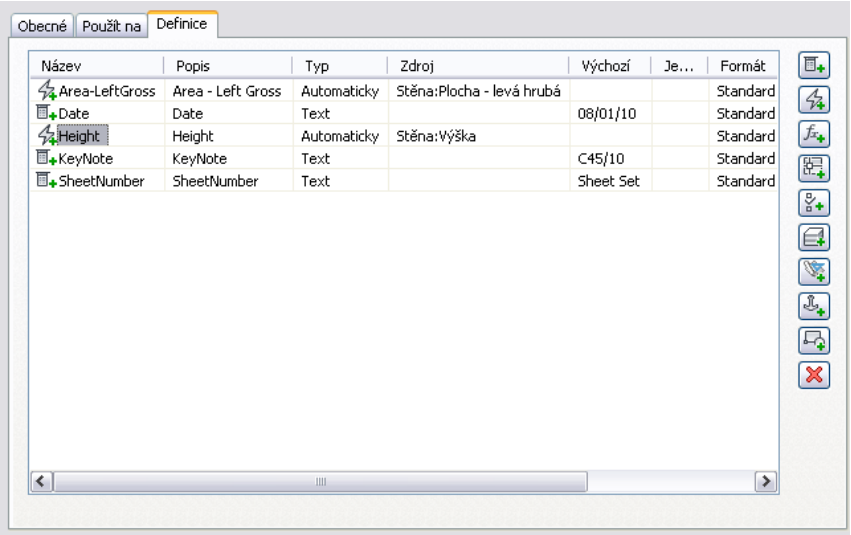
Když vložíte pole do definice sady vlastností, pole se zobrazí ve vlastnostech každého objektu nebo stylu objektu, u kterého je sada vlastností připojená.

POZNÁMKA Pole se vždy nacházejí v ručních vlastnostech.

Vlastnosti stěny s poli klíčové poznámky, data a sady listů



1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Ve Správci stylů rozbalte volbu Dokumentační objekty a potom volbu Definice sady vlastností.
3. Klepněte na stávající definici sady vlastností nebo klepněte pravým tlačítkem a z kontextové nabídky vyberte příkaz Nový.
4. Klepněte na kartu Definice.



5 Klepněte, chcete-li vytvořit ruční vlastnost .

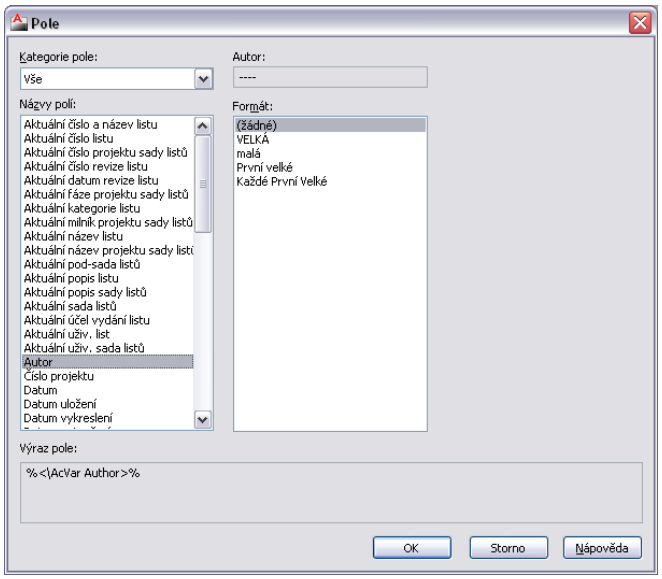
6 Zadejte název ruční vlastnosti, například Klíčová poznámka.

7 Ověřte, že je pro volbu Začít s vybrána možnost VÝCHOZÍ.

8 Klepněte na tlačítko OK.

9 Ověřte, že je pro volbu Typ vybrána možnost Text.

10 Pravým tlačítkem klepněte do pole Výchozí a vyberte příkaz Vložit pole.



11 Definujte a vložte pole a jeho formát.

Chcete-li vložit...	Pak…
datum/čas, dokument, hypertextový odkaz, objekt, systémovou proměnnou, výraz DIESEL nebo pole vykreslování	viz téma „Použití polí v textu“ v Nápovědě k aplikaci AutoCAD.
projektové pole	viz část Výběr projektového pole na straně 3411
pole sady listů	viz část Výběr pole sady listů na straně 3415.
pole klíčové poznámky	viz část Výběr pole klíčové poznámky na straně 3418.
pole databáze	viz část Výběr pole databáze na straně 3421.

Vkládání zástupných symbolů pole do vlastností objektu

Tento postup slouží k vkládání zástupného symbolu pole do vlastností jednotlivých objektů.

Pole je možné přidat k vlastnostem jednotlivých objektů tak, že vytvoříte ruční vlastnost jako zástupný symbol pro pole, které bude zadáno v případě nutnosti. To bude užitečné v případě, že chcete přidat informace, které se pro různé objekty liší, a je nutné, aby je bylo možné aktualizovat.

Vytvoření zástupného symbolu

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Ve Správci stylů rozbalte volbu Dokumentační objekty a potom volbu Definice sady vlastností.
3. Klepněte na stávající definici sady vlastností nebo klepněte pravým tlačítkem a z kontextové nabídky vyberte příkaz Nový.
4. Klepněte na kartu Definice.
5. Chcete-li vytvořit ruční vlastnost, klepněte na možnost .
6. Zadejte název ruční vlastnosti, například Propojený soubor.
7. Ověřte, že je pro volbu Začít s vybrána možnost VÝCHOZÍ.
8. Klepněte na tlačítko OK.
9. Ověřte, že je pro volbu Typ vybrána možnost Text.

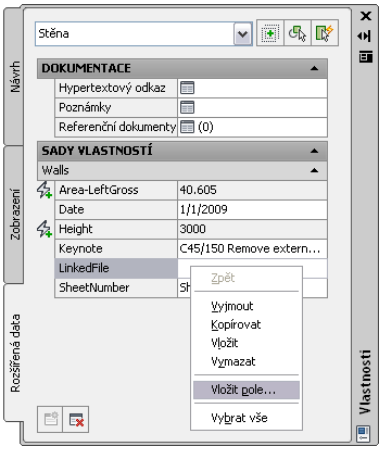
   POZNÁMKA Do pole Výchozí nezadávejte žádný text.

10. Klepněte na tlačítko OK.

Vkládání pole do zástupného symbolu.

11. Poklepejte na objekt na výkresu a na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti klepněte na možnost .
12. Vyberte sadu vlastností, která obsahuje ruční vlastnost, a klepněte na tlačítko OK.

13 Klepněte pravým tlačítkem na prázdnou ruční vlastnost a klepněte na příkaz Vložit pole.



14 Definujte a vložte pole a jeho formát.

Chcete-li vložit…	Pak…
datum/čas, dokument, hypertextový odkaz, objekt, systémovou proměnnou, výraz DIESEL nebo pole vykreslování	viz téma Použití polí v textu v Nápovědě k aplikaci AutoCAD.
projektové pole	viz část Výběr projektového pole na straně 3411
pole sady listů	viz část Výběr pole sady listů na straně 3415.
pole klíčové poznámky	viz část Výběr pole klíčové poznámky na straně 3418.
pole databáze	viz část Výběr pole databáze na straně 3421.

15 Definujte a vložte pole a jeho formát.

Chcete-li...	Pak…
vložit datum/čas, dokument, odkaz, objekt, systémová proměnná, výraz DIESEL nebo pole vykreslování	viz téma Použití polí v textu v Nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Chcete-li...	Pak...
vložit projektové pole	viz část Výběr projektového pole na straně 3411.
vložit pole sady listů	viz část Výběr pole sady listů na straně 3415.
vložit pole klíčové poznámky	viz část Výběr pole klíčové poznámky na straně 3418.
vložit pole databáze	viz část Výběr pole databáze na straně 3421.

V tomto příkladu byste pravděpodobně vložili hypertextový odkaz na jiný soubor. výběr volby Propojeno pro kategorii Pole a následný výběr souboru jako hypertextového odkazu.

Přidání polí k vlastnostem stylu objektu

Tento postup slouží k přidání polí k vlastnostem stylu objektu.

Po vložení pole do sady vlastností je možné přidat pole k stylu objektu připojením sady vlastností k stylu. Všechny objekty s tímto stylem budou potom mít připojenu sadu vlastností.

1. Vytvořte definici sady vlastností obsahující potřebná pole tak, jak je vysvětleno v části Vložení polí do definic sady vlastností na straně 3397.
2. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
3. Ve Správci stylů rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte typ objektu, pro který chcete přidat pole.
4. Klepněte na styl stávajícího objektu.
5. Klepněte na kartu Obecné a na možnost Sady vlastností.
6. Klepněte na položku .
7. Vyberte vlastnost, která obsahuje příslušné pole.
8. Třikrát klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Můžete zobrazit a upravit data sady vlastností stylu na paletě Vlastnosti, podobně jako data sady vlastností objektu. Chcete-li upravit data sady vlastností ze stylu na paletě Vlastnosti, klepněte na tlačítko tabulky ( ).

Vkládání polí do textových prvků aplikace AutoCAD

Pole je možné vkládat do následujících typů textových prvků aplikace AutoCAD:

- Text
- Text s více řádky (mtext)
- Atributy
- Buňky tabulky

Vkládání polí do textu aplikace AutoCAD

Tento postup slouží k vkládání polí do textových prvků aplikace AutoCAD.

Informace o vytváření textových prvků naleznete v nápovědě k aplikaci AutoCAD v části Vytvoření textu obsahujícího jeden řádek.

1. Vyberte text aplikace AutoCAD, do kterého chcete vložit pole.
2. Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit text.
3. Klepněte pravým tlačítkem myši do textu, kam chcete vložit pole a klepněte na příkaz Vložit pole.
4. Definujte pole a jeho formát.

Chcete-li vložit...	Pak…
datum/čas, dokument, hypertextový odkaz, objekt, systémovou proměnnou, výraz DIESEL nebo pole vykreslování	viz téma Použití polí v textu v Nápovědě k aplikaci AutoCAD.
projektové pole	viz část Výběr projektového pole na straně 3411
pole sady listů	viz část Výběr pole sady listů na straně 3415.
pole klíčové poznámky	viz část Výběr pole klíčové poznámky na straně 3418.
pole databáze	viz část Výběr pole databáze na straně 3421.

5. Klepněte na tlačítko OK.

Vkládání polí do textu aplikace AutoCAD s více řádky

Tento postup slouží k vkládání polí do textů aplikace AutoCAD obsahujících více řádků.

Informace o vytvoření textových prvků s více řádky naleznete v nápovědě k aplikaci AutoCAD v části Vytvoření textu s více řádky.

1. Vyberte text aplikace AutoCAD s více řádky, do kterého chcete vložit pole.
2. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit odstavcový text.
3. Ve odstavcovém textovém editoru klepněte pravým tlačítkem myši do textu v místě, kam chcete přidat pole, a klepněte na příkaz Vložit pole.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na tlačítko v poli Text v bodu, kam chcete vložit pole, a klepnout na kartu Textový editor ➤ panel Vložit ➤ Pole.

4. Definujte pole a jeho formát.

Chcete-li vložit...	Pak…
datum/čas, dokument, hypertextový odkaz, objekt, systémovou proměnnou, výraz DIESEL nebo pole vykreslování	viz téma Použití polí v textu v Nápovědě k aplikaci AutoCAD.
projektové pole	viz část Výběr projektového pole na straně 3411
pole sady listů	viz část Výběr pole sady listů na straně 3415.
pole klíčové poznámky	viz část Výběr pole klíčové poznámky na straně 3418.
pole databáze	viz část Výběr pole databáze na straně 3421.

5. Klepněte na tlačítko OK.

Vkládání polí do atributů aplikace AutoCAD

Tento postup slouží k vkládání polí do atributů aplikace AutoCAD.

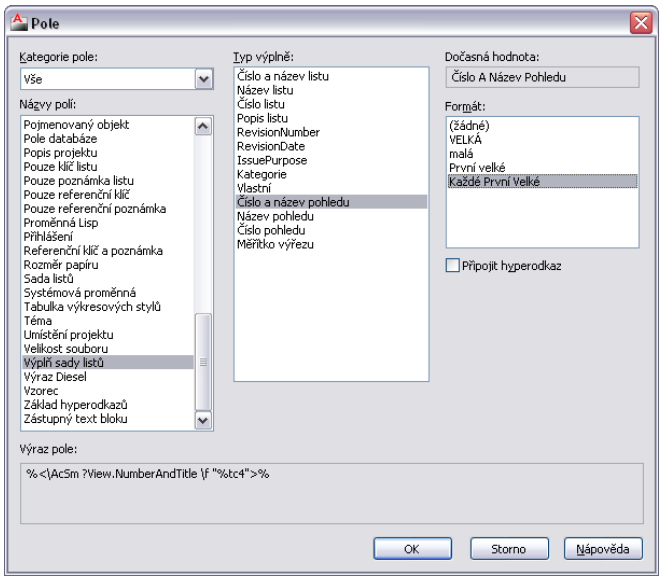
Atributy často slouží k poskytování návrhu a obsahu dokumentace pro nástroje. Při kombinaci s grafikou mohou být použity jako symboly poznámek.

Atributy polí v symbolech odkazů

1 Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Atributy ➤ Definovat atributy.

2 Do pole Štítek zadejte název.

3 V části Hodnota klepněte na položku .



4 Definujte pole a jeho formát.

Chcete-li vložit...	Pak…
datum/čas, dokument, hypertextový odkaz, objekt, systémovou proměnnou, výraz DIESEL nebo pole vykreslování	viz téma Použití polí v textu v Nápovědě k aplikaci AutoCAD.
projektové pole	viz část Výběr projektového pole na straně 3411

Chcete-li vložit...	Pak…
pole sady listů	viz část Výběr pole sady listů na straně 3415.
pole klíčové poznámky	viz část Výběr pole klíčové poznámky na straně 3418.
pole databáze	viz část Výběr pole databáze na straně 3421.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Vkládání polí do buněk tabulek aplikace AutoCAD

Tento postup slouží k vkládání polí do buněk tabulek aplikace AutoCAD.

Informace o vytváření tabulek v aplikaci AutoCAD najdete v tématu Vytváření a úpravy tabulek v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

1 Vyberte buňku tabulky aplikace AutoCAD, do které chcete vložit pole, a poklepejte na ni.

2 Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit pole.

POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Buňka tabulky ➤ panel Vložit ➤ Pole.

3 Definujte pole a jeho formát.

Chcete-li vložit…	Pak…
datum/čas, dokument, hypertextový odkaz, objekt, systémovou proměnnou, výraz DIESEL nebo pole vykreslování	viz téma Použití polí v textu v Nápovědě k aplikaci AutoCAD.
projektové pole	viz část Výběr projektového pole na straně 3411
pole sady listů	viz část Výběr pole sady listů na straně 3415.
pole klíčové poznámky	viz část Výběr pole klíčové poznámky na straně 3418.
pole databáze	viz část Výběr pole databáze na straně 3421.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy polí

Tento postup slouží k úpravám polí.

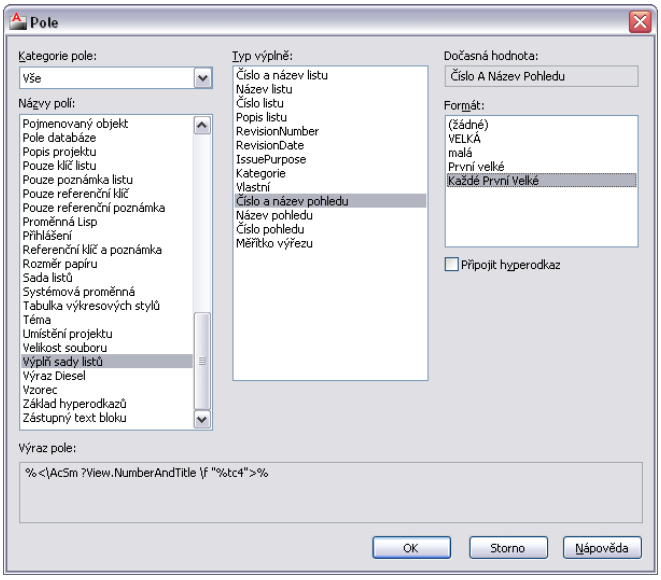
Pole mohou být obsažena v textu aplikace AutoCAD, textu s více řádky (mtext), buňkách tabulky, atributech, definicích sad vlastností, vlastnostech objektů a stylech objektů. Informace o vkládání polí naleznete v části Vkládání polí na straně 3395.

Pokud upravujete pole, můžete změnit hodnotu pole, kategorii pole a formát pole.

1 Přejděte na pole, které chcete upravit.

Chcete-li...	Pak…
upravit pole v textu aplikace AutoCAD	vyberte prvek textu, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Upravit text Potom vyberte pole, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit text.
upravit pole v odstavcovém textu	vyberte prvek textu s více řádky, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na příkaz Upravit odstavcový text. V odstavcovém textovém editoru vyberte pole, klepněte na ně pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit atributy.
upravit pole v atributu	vyberte nástroj nebo blok, který obsahuje pole atributu, klepněte na ně pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit atributy. V Rozšířeném editoru atributů vyberte hodnotu pole, klepněte na ni pravým tlačítkem a klepněte na příkaz Upravit pole.
upravit pole v buňce tabulky	vyberte buňku tabulky a poklepejte na ni. Potom klepněte pravým tlačítkem na pole a klepněte na možnost Upravit pole.
upravit pole v definici sady vlastností	otevřete definici sady vlastností ve Správci stylů a klepněte na kartu Definice. Vyberte vlastnost pole. Klepněte pravým tlačítkem myši na hodnotu v poli Výchozí a klepněte na příkaz Upravit pole.

Chcete-li...	Pak…
upravit pole ve stylu objektu	spusťte Správce stylů a otevřete příslušný styl. Na kartě Obecné klepněte na položku Sady vlastností. V tabulce Upravit data sady vlastností vyberte hodnotu pole, kterou chcete změnit, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit pole.
upravit pole ve vlastnostech objektu	vyberte objekt a poklepejte na něj. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data. Vyberte hodnotu pole, kterou chcete změnit, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Upravit pole.



2 Pole podle potřeby změňte.

Parametry pole, které lze upravit, se liší v závislosti na typu pole. U polí, která souvisejí s datem, můžete například změnit formát data pole.

Chcete-li...	Pak…
změnit kategorii pole	vyberte novou kategorii v rámci Kategorie pole a vyberte nové pole v rámci Název pole.

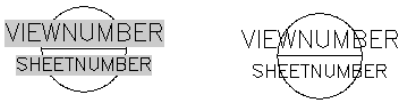
Chcete-li...	Pak…
změnit pole	vyberte nové pole v rámci názvu pole
změnit formátování pole	vyberte jiný formát v rámci hodnoty Formát.

3 Klepněte na tlačítko OK.

Úprava zobrazení pole

Můžete si vybrat, zda chcete pole ve výkresu zobrazit s šedým čtvercem na pozadí nebo s průhledným pozadím. Šedé pozadí pomáhá snadno označit hodnoty polí v rámci výkresu. Pokud však v některých případech chcete zobrazit pole stejně jako ostatní textové hodnoty nebo hodnoty atributů, můžete šedé pozadí vypnout.

Zobrazení pole s šedým pozadím (levá) a průhledným (pravá)



1 Na příkazový řádek zadejte příkaz FIELDDISPLAY.

2 Vyberte hodnotu zobrazení pozadí polí.

- Chcete-li hodnotu pozadí pole zobrazit šedě, zadejte 1.
- Chcete-li hodnotu pozadí pole zobrazit jako průhlednou, zadejte 0.

TIP Ve výchozím nastavení je hodnota zobrazení pole 1.

Aktualizace polí

Tento postup slouží k ruční aktualizaci pole.

Při výchozím nastavení se pole aktualizují automaticky při otevření, uložení, vykreslení, regeneraci nebo odeslání výkresu pomocí elektronického přenosu. Další informace naleznete v tématu Aktualizace polí v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Pokud jste změnili výchozí hodnotu nebo chcete aktualizovat pole, aniž byste provedli jakoukoli z výše uvedených operací, můžete pole aktualizovat ručně.

1 Přejděte do pole, které chcete aktualizovat.

Pole mohou být součástí textu aplikace AutoCAD, textu s více řádky (mtext), buněk tabulky, atributů, definic sad vlastností, vlastností objektů, stylů objektů a projektových detailů. Informace o vkládání polí do komponent textu najdete v části Vkládání polí na straně 3395.

2 Vyberte pole a poklepejte na text. Potom vyberte text, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Aktualizovat pole.

TIP Chcete-li aktualizovat všechna pole ve výkresu, Klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Text ➤ ➤ Aktualizovat pole. Poté vyberte pole, které chcete aktualizovat, a stiskněte klávesu ENTER.

Převod polí na text

Tento postup slouží k převodu pole na text.

POZNÁMKA Tento postup nelze vrátit zpět.

1 Přejděte do pole, které chcete převést na text.

Pole mohou být součástí textu aplikace AutoCAD, víceřádkového textu (mtext), buněk tabulky, atributů, definic sad vlastností, vlastností objektů, stylů objektů a projektových detailů. Informace o vkládání polí do komponent textu naleznete v části Vkládání polí na straně 3395.

2 Vyberte pole, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Převést pole na text.

Typy polí v aplikaci AutoCAD Architecture

Existuje mnoho typů polí vytvořených přímo pro uživatele aplikace AutoCAD Architecture. Tato pole se generují na základě informací z projektů, klíčových poznámek a databází aplikace AutoCAD Architecture připojených k výkresu aplikace AutoCAD Architecture.

Pole projektu

Aplikace AutoCAD Architecture má množství polí, která obsahují informace specifické pro projekt. Využít lze například pole projektu v blocích nadpisu na listech vykreslení.

V aplikaci AutoCAD Architecture jsou k dispozici následující pole specifická pro projekty:

- Název projektu
- Číslo projektu
- Popis projektu
- Umístění projektu
- Detaily projektu: Když vytvoříte projekt, můžete vytvořit uživatelem definované kategorie detailů a detaily odpovídající projektu. Tyto detaily je možné vkládat jako pole do výkresu. Informace o vytváření detailů projektu naleznete v části Přidávání detailních informací do vlastností projektu na straně 322.
- Počet úrovní
- Počet oddílů

Výběr projektového pole

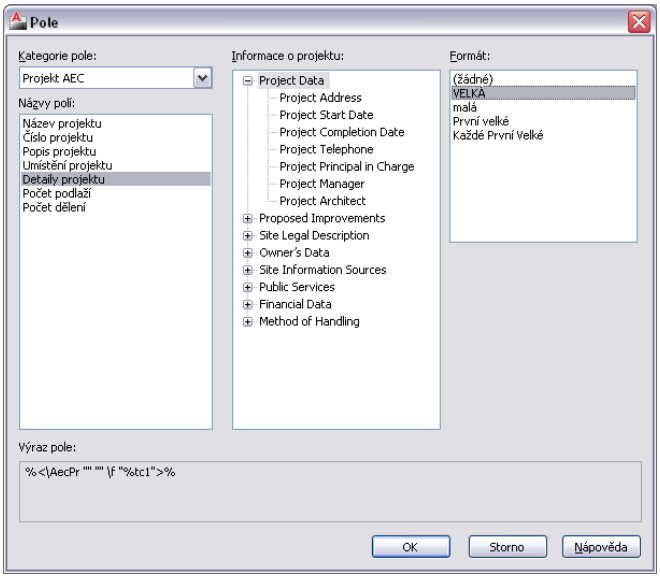
Tento postup slouží k výběru projektového pole k vložení do výkresu.

1 Otevřete dialogové okno Pole z jedné z následujících komponent:

Chcete-li...	Pak…
vložit projektové pole do prvku textu	viz část Vkládání polí do textových prvků aplikace AutoCAD na straně 3403.
vložit projektové pole do prvku odstavcového textu (mtext)	viz část Vkládání polí do textu aplikace AutoCAD s více řádky na straně 3404.
vložit projektové pole do buňky tabulky aplikace AutoCAD	viz část Vkládání polí do buněk tabulek aplikace AutoCAD na straně 3406.
vložit projektové pole do definice atributu	viz část Vkládání polí do atributů aplikace AutoCAD na straně 3404.
vložit projektové pole do definice sady vlastností	viz část Vložení polí do definic sady vlastností na straně 3397.
vložit projektové pole do vlastnosti objektu	viz část Vkládání zástupných symbolů pole do vlastností objektu na straně 3399.

Chcete-li...	Pak...
vložit projektové pole do stylu objektu	viz část Přidání polí k vlastnostem stylu objektu na straně 3402.

2 V části Kategorie pole vyberte položku Projekt AEC.



V části Názvy polí jsou zobrazena všechna pole související s projektem.

3 Vyberte pole, které chcete vložit.

4 Pokud jste vybrali možnost Detaily projektu, musíte vybrat detail v rámci kategorií uvedených v části Informace o projektu.

5 V části Formát vyberte formát textu pro příslušné pole. Můžete si vybrat mezi možnostmi Velká písmena, Malá písmena, První velké a Všechna první velká.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Pole sady listů

Aplikace AutoCAD Architecture má množství polí pro informace sad listů.

POZNÁMKA Pole sad listů je možné použít pro sady listů projektů aplikace AutoCAD Architecture a pro sady listů aplikace AutoCAD. Informace o sadách listů projektů aplikace AutoCAD Architecture naleznete v části Listy na straně 471. Informace o sadách listů aplikace AutoCAD naleznete v části Práce s listy v sadě listů v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

K dispozici jsou následující pole sad listů:

- Aktuální uživatelský list: Zde je možné vybrat vlastní vlastnost aplikace AutoCAD definovanou pro aktuální list.

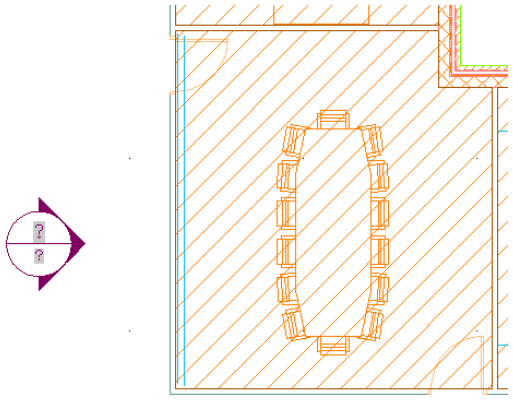
  POZNÁMKA Když pracujete se sadou listů projektu aplikace AutoCAD Architecture, budete ve většině případů namísto Uživatelských vlastností používat Detaily projektu.

- Popis aktuálního listu
- Číslo aktuálního listu
- Číslo a název aktuálního listu
- Aktuální sada listů
- Aktuální uživatelská sada listů: Zde je možné vybrat vlastní vlastnost aplikace AutoCAD definovanou pro aktuální list.
- Popis aktuální sady listů
- Podmnožina aktuálního listu
- Název aktuálního listu
- Sada listů: Jako obsah pole zde můžete vybrat libovolný list ze sady listů. Vlastnosti sady, které je možné zobrazit, jsou název, číslo a popis listu.
- Zástupný symbol sady listů: V kategorii pole zástupného symbolu sady listů můžete definovat pole jako zástupný symbol pro listy a pohledy listů. Tato funkce se často používá u odkazů na pohledy modelového prostoru, které jsou později použity jako reference k listům. Zástupný symbol pole v odkazu je rozlišen, když je pohled modelového prostoru propojen s listem. Další informace naleznete v části Vytváření nových nástrojů odkazů na straně 3632. Jako zástupné symboly jsou k dispozici následující pole:
  - Číslo a název listu
  - Název listu
  - Číslo listu

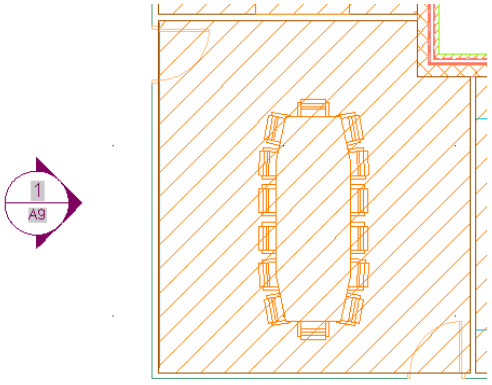
- Popis listu
- Vlastní list: Zde je možné vybrat vlastní vlastnost aplikace AutoCAD definovanou pro list, na který se odkazuje.
- Číslo a název pohledu (modelového prostoru)
- Název pohledu (modelového prostoru)
- Číslo pohledu (modelového prostoru)
- Měřítko výřezu (modelového prostoru)

POZNÁMKA Pole pro název listu, číslo listu, popis listu, název pohledu a číslo pohledu je možné spojit s hypertextovým odkazem, který přejde na list nebo pohled prostorového modelu, na který se odkazuje.

Symbol odkazu se zástupným symbolem sady listů



Rozlišené zástupné symboly sady listů



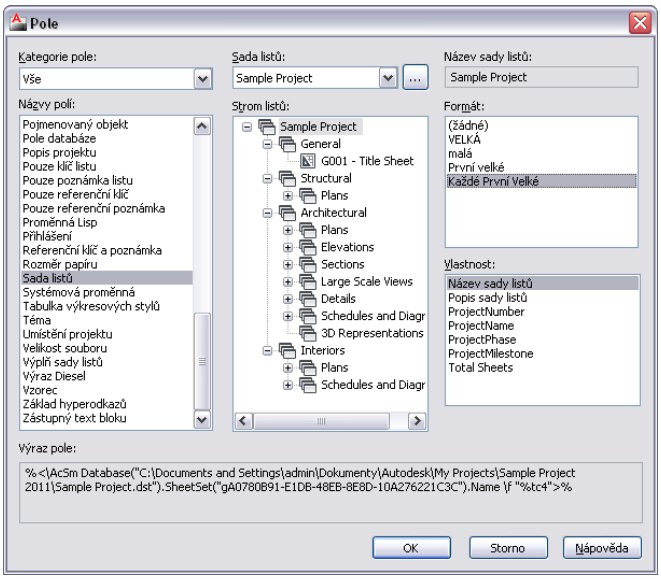
Výběr pole sady listů

Tento postup slouží k výběru pole sady listů, které se má vložit do výkresu.

1 Otevřete dialogové okno Pole z jedné z následujících komponent:

Chcete-li...	Pak…
vložit pole sady listů do prvku textu	viz Vkládání polí do textových prvků aplikace AutoCAD na straně 3403.
vložit pole sady listů do prvku textu o více řádcích (mtext)	viz část Vkládání polí do textu aplikace AutoCAD s více řádky na straně 3404.
vložit pole sady listů do buňky tabulky aplikace AutoCAD	viz část Vkládání polí do buněk tabulek aplikace AutoCAD na straně 3406.
vložit pole sady listů do definice atributu	viz část Vkládání polí do atributů aplikace AutoCAD na straně 3404.
vložit pole sady listů do definice sady vlastností	viz část Vložení polí do definic sady vlastností na straně 3397.
vložit pole sady listů do vlastnosti objektu	viz část Vkládání zástupných symbolů pole do vlastností objektu na straně 3399.
vložit pole sady listů do stylu objektu	viz část Přidání polí k vlastnostem stylu objektu na straně 3402.

2 V části Kategorie pole vyberte možnost Sada listů.



V části Názvy polí se zobrazí všechna pole vztahující se na sadu listů.

3 Vyberte pole, které chcete vložit.

4 Pokud jste vybrali možnost Aktuální uživatelská sada listů nebo Aktuální uživatelský list, vyberte požadovanou vlastnost v názvu vlastnosti Vlastní.

5 Pokud jste vybrali možnost Sada listů, můžete pro zobrazení v poli vybrat libovolnou sadu listů a libovolný list. Sadu listů nebo pole listu je možné vložit jako hypertextový odkaz tak, že klepnutím na pole na výkresu otevřete list nebo sadu listů, které jsou spojeny s příslušným polem.

Je-li třeba, přejděte na jinou sadu listů.

6 Pokud jste vybrali možnost ZástupnýSymbolSadyListů, vyberte správný zástupný symbol v části Typ zástupného symbolu.

POZNÁMKA Pole pro název listu, číslo listu, popis listu, název pohledu a číslo pohledu je možné vytvořit jako hypertextový odkaz, který přejde na list nebo pohled prostorového modelu, na který se odkazuje.

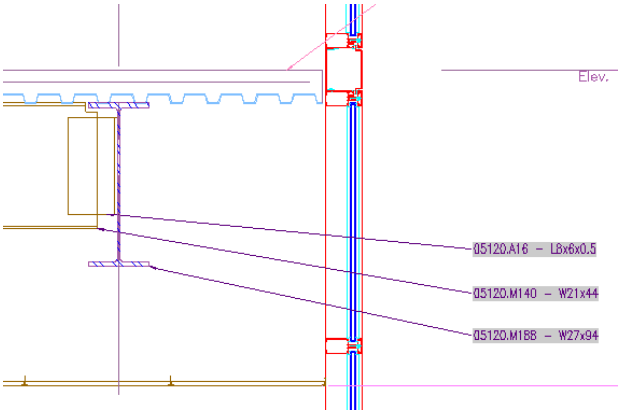
7 V části Formát vyberte formát textu nebo dat pro pole.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Pole klíčových poznámek

Klíčové poznámky představují konzistentní způsob přidávání poznámek k různým typům výkresů v sadě projektové dokumentace pro označení stavebních materiálů nebo za účelem poskytnutí speciálních pokynů nebo vysvětlení. Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje flexibilní metodu s nástroji pro vkládání klíčových poznámek, které jsou připojeny k databázi klíčových poznámek a je tedy možné je upravit globálně i individuálně. Tato metoda podporuje klíčové poznámky reference (kde klíč klíčové poznámky odpovídá části v připojené specifikaci a může se zobrazit v různých výkresech) a klíčové poznámky listů (kde jsou klíče klíčových poznámek pro jednotlivé výkresy postupně číslovány). Aplikace AutoCAD Architecture dodává předem zadané klíčové poznámky pro svoje vlastní výchozí komponenty detailu specifické velikosti a architektonické objekty, které zastupují konstrukční celky s více komponentami (například 8palcová pórobetonová stěna). V případech, kdy nebyly zadány žádné klíčové poznámky, je možné konfigurovat nástroj pro vkládání klíčových poznámek obsahující pole klíčové poznámky.

Klíčové poznámky s polem



V aplikaci AutoCAD Architecture jsou k dispozici následující pole klíčových poznámek:

- Pouze referenční klíč
- Pouze referenční poznámka
- Referenční klíč a poznámka
- Pouze klíč listu
- Pouze poznámka listu
- Klíč a poznámka listu

Pole klíčových poznámek je možné vložit také jako zástupné symboly, které se doplní při připojení k stavebnímu objektu.

Podrobné informace o klíčových poznámkách naleznete v části Nástroje klíčových poznámek na straně 3510.

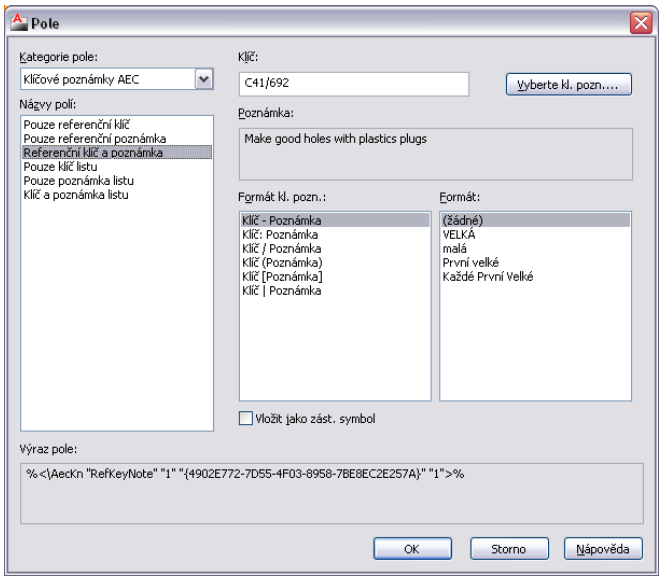
Výběr pole klíčové poznámky

Tento postup slouží k výběru pole klíčové poznámky k vložení do výkresu.

1 Otevřete dialogové okno Pole z jedné z následujících komponent:

Chcete-li...	Pak…
vložit pole klíčové poznámky do prvku textu	viz část Vkládání polí do textových prvků aplikace AutoCAD na straně 3403.
vložit pole klíčové poznámky do prvku textu s více řádky (mtext)	viz část Vkládání polí do textu aplikace AutoCAD s více řádky na straně 3404.
vložit pole klíčové poznámky do buňky tabulky aplikace AutoCAD	viz část Vkládání polí do buněk tabulek aplikace AutoCAD na straně 3406.
vložit pole klíčové poznámky do definice atributu	viz část Vkládání polí do atributů aplikace AutoCAD na straně 3404.
vložit pole klíčové poznámky do definice sady vlastností	viz část Vložení polí do definic sady vlastností na straně 3397.
vložit pole klíčové poznámky do vlastnosti objektu	viz část Vkládání zástupných symbolů pole do vlastností objektu na straně 3399.
vložit pole klíčové poznámky do stylu objektu	viz část Přidání polí k vlastnostem stylu objektu na straně 3402.

2 V části Kategorie pole vyberte položku Klíčové poznámky AEC.



V části Názvy polí jsou zobrazena všechna pole související s klíčovými poznámkami.

3 V části Názvy polí vyberte typ pole klíčové poznámky, které chcete vložit.

4 Chcete-li vybrat klíčovou položku z databáze, klepněte na položku Vybrat klíčovou poznámku.

5 Pokud chcete vložit předem zadané klíčové poznámky nebo výzvu pro ruční výběr klíčové poznámky při jejím vkládání, vyberte možnost Vložit jako zástupný symbol.

6 Pokud jste vybrali možnost Referenční klíč a poznámka nebo Klíč a poznámka listu, vyberte formát poznámky.

7 V části Formát vyberte formát textu pro pole klíčové poznámky.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Pole databáze

Pole databáze umožňují uživateli vložit formátovanou buňku z databáze do výkresu. Pole databáze se skládá z jednoho pole dotazu nebo tabulky v databázi. Díky tomu mohou uživatelé pracovat s daty v úplném databázovém prostředí, vytvářet sestavy, dotazy, odkazy na další databáze a propojovat tato data s libovolným výkresem.

Typy podporovaných dat

V polích databáze aplikace AutoCAD Architecture jsou podporovány následující typy dat:

- Text
- Poznámka
- Datum/Čas
- Celé číslo
- Reálné číslo
- Logická hodnota

Všechny ostatní typy dat budou ignorovány a na výkresu se nezobrazí.

Podporovaní poskytovatelé databází a zdroje dat

V aplikaci AutoCAD Architecture jsou podporováni následující poskytovatelé databází:

- Microsoft Jet 4.0 OLE DB Provider (Access)
- Microsoft OLE DB Provider for ODBC Drivers

U těchto poskytovatelů databází je možné se připojit k následujícím zdrojům dat:

- databáze aplikace Microsoft Access (MDB),
- soubor aplikace Microsoft Excel (XLS),
- textový soubor Microsoft (TXT, CSV).

Pole databáze podporují bezpečné databáze do té míry, do jaké jsou podporovány funkcí Microsoft Data Link. Možná bude nutné zašifrovat informace o připojení, aby bylo možné zabránit nesprávným uživatelům v tom, aby bezděčně získali informace o heslech.

Pole databáze podporují přístup více uživatelů.

Vytvoření databázového odkazu na 64bitový zdroj dat

Používáte-li počítač s 64bitovou architekturou, můžete vytvořit odkaz na zdroj databáze pomocí 64bitového modelu. Můžete také vytvořit odkaz na jakékoli zastaralé 32bitové zdroje dat.

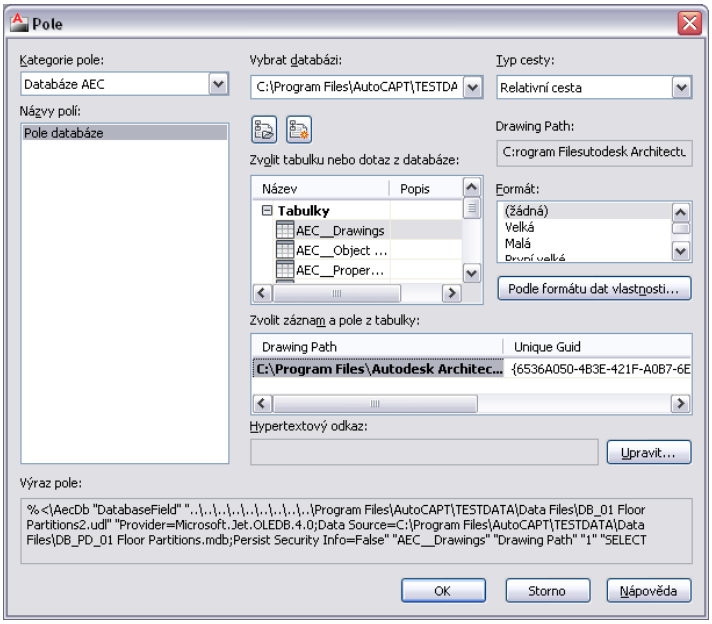
Výběr pole databáze

Tento postup slouží k výběru pole databáze k vložení do výkresu.

1 Otevřete dialogové okno Pole z jedné z následujících součástí:

Chcete-li...	Pak…
vložit pole databáze do prvku textu	viz část Vkládání polí do textových prvků aplikace AutoCAD na straně 3403.
vložit pole databáze do prvku textu s více řádky (mtext)	viz část Vkládání polí do textu aplikace AutoCAD s více řádky na straně 3404.
vložit pole databáze do buňky tabulky aplikace AutoCAD	viz část Vkládání polí do buněk tabulek aplikace AutoCAD na straně 3406.
vložit pole databáze do definice atributu	viz část Vkládání polí do atributů aplikace AutoCAD na straně 3404.
vložit pole databáze do definice sady vlastností	viz část Vložení polí do definic sady vlastností na straně 3397.
vložit pole databáze do vlastnosti objektu	viz část Vkládání zástupných symbolů pole do vlastností objektu na straně 3399.
vložit pole databáze do stylu objektu	viz část Přidání polí k vlastnostem stylu objektu na straně 3402.

2 V části Kategorie pole vyberte položku Databáze AEC.



3 V části Názvy polí vyberte položku DatabaseField.

4 Chcete-li vybrat existující soubor připojení k databázi (UDL), klepněte na možnost .

V dialogovém okně Vybrat datové spojení vyhledejte požadovaný soubor UDL.

5 Chcete-li vytvořit nový soubor databázového propojení (UDL), klepněte na jedno z následujících tlačítek.

Tlačítko	Popis
	Toto tlačítko použijte, chcete-li vytvořit nový odkaz UDL v 32bitovém počítači.
32-bit	Toto tlačítko použijte, pokud pracujete na 64bitovém počítači, ale chcete vytvořit odkaz na 32bitový zdroj dat.
64-bit	Toto tlačítko použijte, pokud pracujete na 64bitovém počítači a chcete vytvořit odkaz na 64bitový zdroj dat.

Další informace najdete v části Vytvoření datového spojení se zdrojem ODBC na straně 3424.

6 Do pole Typ cesty zadejte, zda chcete použít úplnou cestu k databázi nebo relativní cestu.

7 V části Zvolit tabulku nebo dotaz z databáze vyberte tabulku nebo dotaz.

- Chcete-li vybrat databázovou tabulku, rozbalte možnost Tabulky a klepněte na požadovanou položku tabulky.
- Chcete-li vybrat databázový dotaz, rozbalte možnost Dotazy a klepněte na požadovaný dotaz.

8 V části Zvolit záznam a pole z tabulky vyberte databázové pole, které chcete vložit do výkresu.

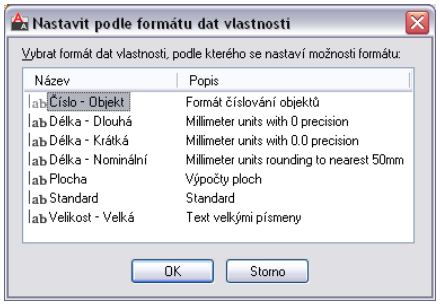
POZNÁMKA V poli statického textu v pravém horním rohu dialogového okna Pole je možné zobrazit náhled hodnoty databázového pole. Pod výrazem pole v dolní části dialogového okna je možné zobrazit náhled výrazu pole.

Formátování pole nebo dotazu

9 V části Formát vyberte formát textu.

Pokud jste vybrali pole nebo dotaz, které nenačítají textový řetězec, můžete hodnotu formátovat pomocí existujícího formátu dat vlastnosti.

10 Klepněte na položku Nastavit podle formátu dat vlastnosti.



11 Vyberte formát dat vlastnosti a klepněte na tlačítko OK.

Nastavení vybraného formátu dat vlastnosti se zkopírují do kódů formátu v poli.

12 Chcete-li vložit pole databáze do výkresu, klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření datového spojení se zdrojem ODBC

Data je možné propojit s výkresem aplikace AutoCAD Architecture z množství datových zdrojů. K propojení dat ke zdrojům je možné použít následující poskytovatele databází:

- Microsoft Jet 4.0 OLE DB Provider (Access)
- Microsoft OLE DB Provider for ODBC Drivers

U těchto poskytovatelů databází je možné se připojit k následujícím zdrojům dat:

- databáze aplikace Microsoft Access (MDB),
- soubor aplikace Microsoft Excel (XLS),
- Textový soubor Microsoft (TXT, CSV).

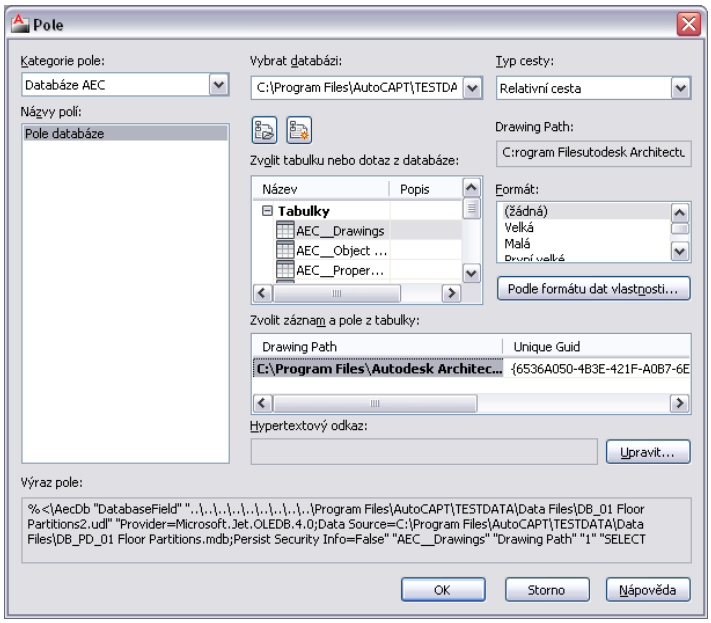
POZNÁMKA Následující pokyn popisuje proces vytvoření odkazu na zdroj dat ze souboru aplikace Microsoft Excel. Stejným způsobem je možné vytvořit datová spojení do databází aplikace Microsoft Access, souborů ve formátu prostého textu ASCII a souborů oddělených čárkami.

1 Otevřete dialogové okno Pole z jedné z následujících součástí:

Chcete-li...	Pak…
vložit pole databáze do prvku textu	viz část Vkládání polí do textových prvků aplikace AutoCAD na straně 3403.
vložit pole databáze do prvku textu s více řádky (mtext)	viz část Vkládání polí do textu aplikace AutoCAD s více řádky na straně 3404.
vložit pole databáze do buňky tabulky aplikace AutoCAD	viz část Vkládání polí do buněk tabulek aplikace AutoCAD na straně 3406.
vložit pole databáze do definice atributu	viz část Vkládání polí do atributů aplikace AutoCAD na straně 3404.
vložit pole databáze do definice sady vlastností	viz část Vložení polí do definic sady vlastností na straně 3397.
vložit pole databáze do vlastnosti objektu	viz část Vkládání zástupných symbolů pole do vlastností objektu na straně 3399.

Chcete-li...	Pak…
vložit pole databáze do stylu objektu	viz část Přidání polí k vlastnostem stylu objektu na straně 3402.

2 V části Kategorie pole vyberte položku Databáze AEC.

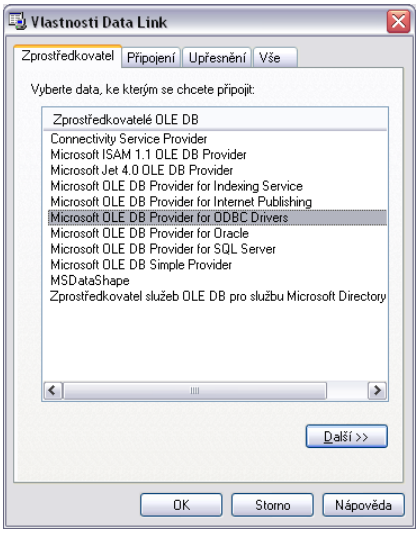


3 V části Názvy polí vyberte položku DatabaseField.

4 Klepněte na jedno z následujících tlačítek:

Tlačítko	Popis
	Toto tlačítko použijte, chcete-li vytvořit nový odkaz UDL v 32bitovém počítači.
	Toto tlačítko použijte, pokud pracujete na 64bitovém počítači, ale chcete vytvořit odkaz na 32bitový zdroj dat.
	Toto tlačítko použijte, pokud pracujete na 64bitovém počítači a chcete vytvořit odkaz na 64bitový zdroj dat.

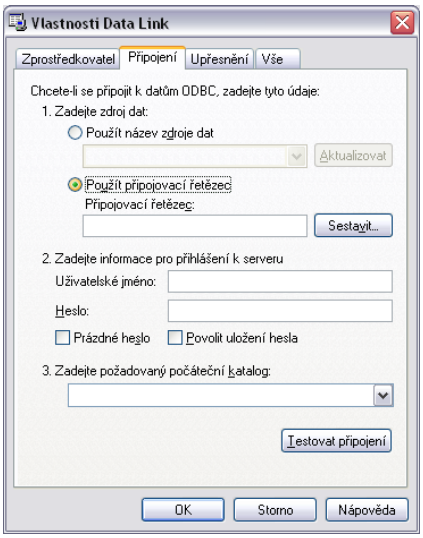
5 Klepněte na kartu Poskytovatel.



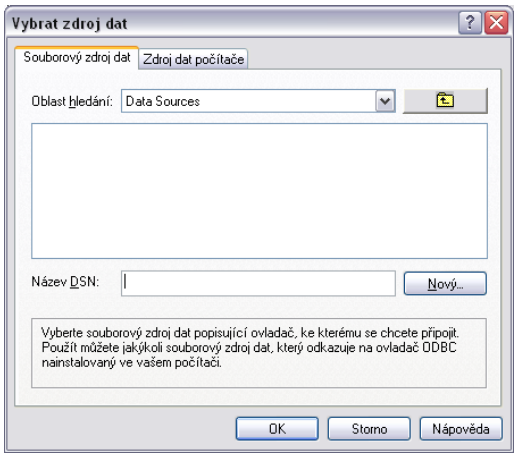
Vytvoření datového spojení do souboru aplikace Microsoft Excel

6 Vyberte možnost Microsoft OLE DB Provider for ODBC Drivers a klepněte na tlačítko Další.

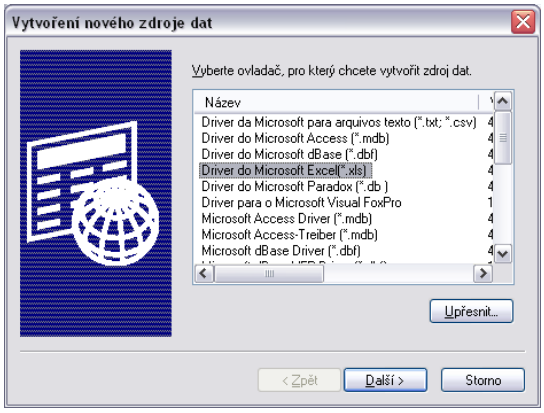
7 Na kartě Připojení klepněte na položku Použít připojovací řetězec.



8 Klepněte na možnost Vytvořit.



9 Chcete-li vytvořit nový soubor DSN, klepněte na položku Nový.

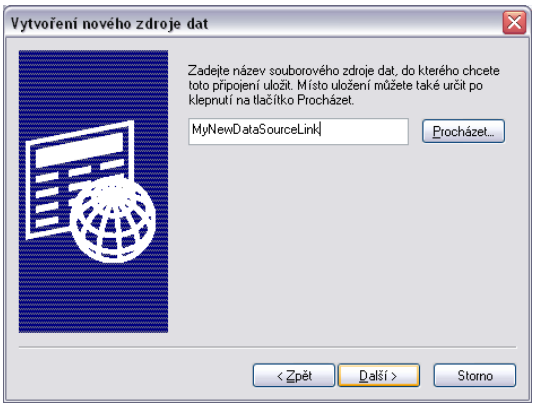


10 V dialogovém okně Vytvořit nový datový zdroj vyberte položku Driver pro Microsoft Excel (*.xls).

POZNÁMKA Další zde podporované ovladače jsou ovladač pro formát Microsoft Access (*.mdb) a ovladač Microsoft pro textový formát (*.txt, *.csv). Můžete je použít k vytvoření odkazu do databáze aplikace Access, souboru prostého textu ve formátu ASCII nebo souboru odděleného čárkami.

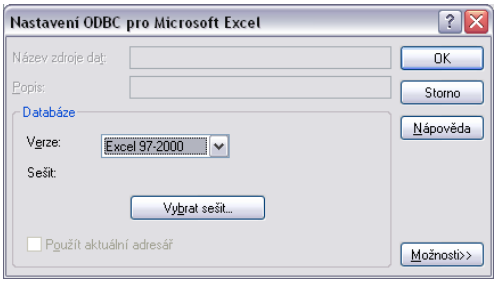
---

11 Klepněte na tlačítko Další.



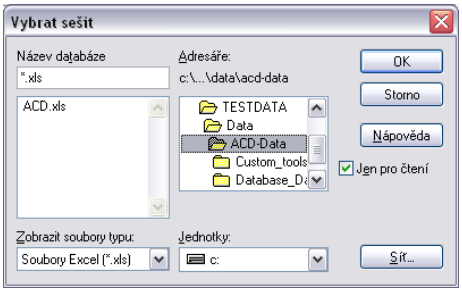
12 Zadejte název pro nový soubor DNS a klepněte na tlačítko Další.

13 Potvrďte, že nastavení zdroje dat je správné, a klepněte na tlačítko Dokončit.

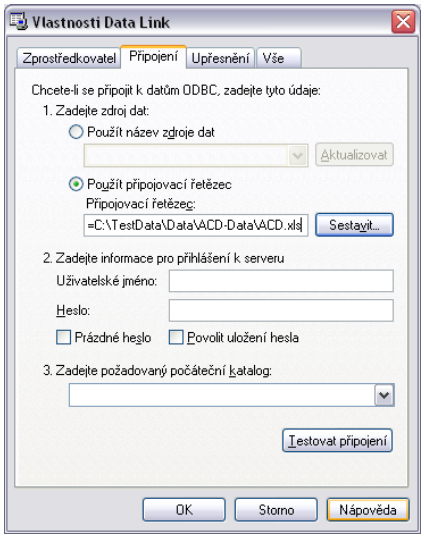


14 V dialogovém okně Nastavení ovladače ODBC aplikace Microsoft Excel vyberte verzi aplikace Microsoft Excel, kterou by měl soubor DSN podporovat.

15 Klepněte na položku Vybrat sešit.



16 Vyberte soubor XLS, který se má použít jako zdroj dat a třikrát klepněte na tlačítko OK, dokud se nevrátíte na kartu Připojení v dialogovém okně Vlastnosti datového spojení.



Soubor aplikace Microsoft Excel, který jste vybrali jako zdroj dat, se zobrazí v části Připojovací řetězec.

17 Chcete-li ověřit, že propojení ke zdroji dat funguje správně, klepněte na položku Testovat připojení.

18 Zadejte jméno uživatele a volitelně heslo pro připojení k databázi.

19 V části Zadejte požadovaný počáteční katalog vyberte z rozevíracího seznamu soubor aplikace Excel.

20 Volitelně můžete klepnout na kartu Rozšířené a definovat nastavení sítě a oprávnění.

21 Pokud jste vybrali zdroj dat na síťovém serveru, můžete definovat nastavení sítě.

22 Definujte přístupová oprávnění pro zdroj dat

23 Volitelně můžete klepnout na kartu Vše a zobrazit a upravit vlastnosti spuštění OLE DB, které jsou k dispozici pro vybraného poskytovatele OLE DB.

24 Klepněte na tlačítko OK.

25 V dialogovém okně Pole se zobrazí jako zdroj dat vybraný soubor aplikace Excel.

Můžete vybrat tabulky dat a položky tak, jak je popsáno v části Výběr pole databáze na straně 3421.

Komponenty detailů

46

Aplikace AutoCAD Architecture používá systém s nástroji k řízení komponent, které vytvářejí detailní výkresy. Kromě širokého výběru předem konfigurovaných nástrojů pro vkládání komponent detailů na paletách vzorových nástrojů a v katalogu vzorových palet je možné získat přístup k široké databázi komponent ze Správce komponent detailů. Tyto komponenty je možné vkládat přímo do výkresu nebo přetáhnout na palety nástrojů. Všechny nástroje je možné upravit a jsou plně integrované s funkcí klíčových poznámek Můžete také používat vlastní databáze.

Informace o komponentách detailů

Komponenty detailů představují specifické stavební materiály a produkty a jsou vyrobeny z jednoduchých dvojrozměrných skicových entit (2D), jako jsou čáry, křivky, oblouky, kruhy a šrafování. Ve většině případů je komponenta detailu sada takovýchto entit seskupených do bloku, který je možné snadno zkopírovat nebo přesunout jako jednu entitu. Dále uvádíme příklady komponent detailů, které se vkládají jako bloky.

- Hlavice šroubů
- Hřebíky pevné délky
- Řezy trámů a sloupů
- Většina řezů rámových dílů
- Jednotky jako jsou pórobetony, cihly a dlažby
- Spojky
- Materiály s pohledy generovanými z vzájemných parametrů, například vazníky, prefabrikovaný beton a duté kovové rámy

Další komponenty detailů se vkládají jako volné entity skic, pokud představují materiál proměnné délky, amorfního tvaru nebo položky, které budou v terénu pravděpodobně řezány nebo jinak upraveny. Toto je případ pro pohledy zobrazující délku materiálu, jako jsou části

struktury, obalový materiál nebo spojovací prvky, pro které databáze komponent detailů nezahrnuje tabulku pevně daných délek.

Komponenty detailů se vkládají do výkresů parametricky pomocí nástroje, který zobrazí výzvu k zadání informací potřebných k provedení běžného postupu kreslení souvisejícího s určitou komponentou. Po vložení do výkresu jsou komponenty z velké části statické: ačkoli je možné pomocí nastavení palety Vlastnosti změnit jejich velikost nebo jejich umístění, nejsou inteligentní jako objekty umožňující úpravy parametrů do takové míry jako je tomu u architektonických objektů. U komponent detailů však můžete provádět určité operace úprav pomocí nástrojů, které jsou k dispozici na pásu karet a v kontextové nabídce.

Správce komponent detailů představuje centralizované umístění pro ukládání a přístup ke komponentám detailů. Jeho filtrovací mechanismus umožňuje rychle vyhledat určitou komponentu v databázi. Potom je možné komponentu vložit přímo do výkresu nebo pokud ji budete pravděpodobně používat často, můžete ji přetáhnout na paletu nástrojů a získat tak ještě pohodlnější přístup.

Mnoho komponent detailů je k dispozici také jako nástroje na výchozí paletě nástrojů Detaily, kterou je možné přenést do pracovního prostoru z katalogu vzorových palet. Nástroj můžete vytvořit také přetažením komponenty detailů z výkresu na paletu nástrojů. Protože je možné nástroje komponent detailů přesunovat mezi paletami a katalogy nástrojů nebo kopírovat přes Internet pomocí funkce i-drop®, mohou je snadno sdílet členové projektového týmu. Nástroje je možné upravit pomocí přiřazené tabulky Vlastnosti nástroje. Vlastnosti nástroje komponenty detailů můžete použít také u libovolné skici v rámci výkresu, abyste mohli použít klíčovou poznámku reference podle organizačního systému, který používáte.

Kromě databáze dodané se softwarem (založené na standardu MasterFormat™ 2004 institutu CSI) je možné podle potřeby přidat a zpřístupnit vlastní databáze komponent detailů (viz část Konfigurace dostupnosti databáze komponent detailů na straně 3485). Správce komponent detailů obsahuje průvodce, který umožňuje pokročilým uživatelům definovat postupy při kreslení a další parametry nutné k přidání tabulek nových komponent do databáze.

Vkládání komponent detailů

Všechny komponenty detailů se vkládají do výkresů pomocí stejného základního nástroje, který provádí postup vkládání spojený s vybranou komponentou. Každý nástroj komponenty detailů na vzorových paletách nástrojů představuje různé konfigurace základního nástroje. Vkládání komponent detailů je možné aktivovat pěti různými způsoby.

- Vyberte komponentu ve Správci komponent detailů a klepněte na možnost Vložit komponentu (nebo na příslušnou komponentu poklepejte).

- Klepněte na ikonu nástroje komponenty detailů na paletě nástrojů.
- Přetáhněte nástroj komponenty detailů přímo z katalogu nástrojů prohlížeče obsahu na výkres.
- Vyberte komponentu na výkresu, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na možnost Přidat vybrané. Tímto způsobem se znovu spustí nástroj se stejným nastavením vlastnosti použitý k vložení stávající komponenty, takže budete moci rychle vložit další kopie stejné komponenty.
- Vyberte komponentu na výkresu, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na možnost Nahradit vybrané. Smaže se tak vybraná komponenta a znovu se spustí nástroj se stejným nastavením vlastnosti použitým k vložení smazané komponenty. Můžete však nástroj upravit tak, aby vložil jinou komponentu, a to tak, že změníte vlastnosti komponenty (Kategorie, Typ, Popis nebo Pohled) na paletě Vlastnosti.

Po aktivaci nástroje se postup vložení komponenty detailů liší podle typu materiálu nebo produktu, který komponenta zastupuje, a směru pohledu. Některé komponenty jsou k dispozici pouze v jednom směru pohledu. Například komponenta sypaniny, jako je štěrk, je vždy orientována jako řez. Na druhé straně, komponenta ocelového nosníku je k dispozici v prostorovém pohledu, řezu a půdorysném pohledu. Odlišné postupy při kreslení zahrnují různé výzvy pro vstupy uživatele. Při rýsování materiálu proměnné délky s opakujícím se vzorem, jako je například vlnitý plech, je nutné zadat počáteční a koncový bod. V případě cihel máte možnost zadat počet řad. U dalších produktů, jako jsou šrouby nebo šrouby s hlavou, je možné komponentu převrátit nebo otočit, aby se změnila její orientace. Postupy popsané v následujících částech nabízejí příklady základních postupů při vkládání a možnosti komponent detailů.

Komponenty razítka

Tento postup slouží k vkládání komponent detailů, které může být nutné narýsovat vícekrát s určitou orientací, například hřebíky nebo šrouby. V tomto příkladu má nástroj pro vkládání ocelového nosníku vlastnost Pohled nastavenu na Řez.

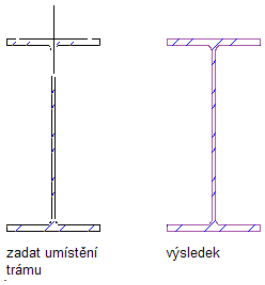
1. Aktivujte nástroj pro vkládání komponent detailů pro komponentu pomocí kterékoli metody popsané v části Vkládání komponent detailů na straně 3432.
2. Klepněte do bodu vložení v oblasti výkresu, chcete-li vložit komponentu s výchozí orientací, nebo vyberte jednu z následujících možností:

Chcete-li...	Pak…
zadat jiný základní bod	zadejte **b** (pro základní bod), vyberte nový základní bod a stisknutím klávesy *ENTER* vložte nový základní bod.

Chcete-li...	Pak…
změnit výchozí úhel orientace komponenty	zadejte **r** (pro otočení) a potom zadejte počet stupňů otočení komponenty ve směru proti směru hodinových ručiček nebo ručně otočte komponentu do požadovaného úhlu a klepnutím nastavte novou orientaci. Opětovným klepnutím vložte komponentu při zadaném úhlu.
otočit komponentu podél její osy *x*	zadejte **x** (pro otočení kolem osy x) a klepnutím vložte komponentu.
otočit komponentu podél její osy *y*	zadejte hodnotu **y** (pro otočení kolem osy y) a klepnutím vložte komponentu.

3 Klepnutím na jiné místo kdekoli v oblasti kreslení můžete pomocí „razítka“ vložit další kopie této komponenty s výchozí orientací nebo tak, jak bylo vysvětleno v kroku 2.

Komponenta ocelového nosníku vložená při výchozí orientaci



Komponenty lineárního pole

Tento postup slouží k vkládání komponent detailů, které se skládají z vzoru opakovaného jako lineární pole, jako jsou například šindele nebo vlnitý plech. V tomto příkladu má nástroj pro vkládání vlnitého plechu nastavenu vlastnost Pohled na Boční, ale stejné výzvy uživatelům se budou zobrazovat i při nastavení vlastnosti Pohled na Strana.

1 Aktivujte nástroj pro vkládání komponent detailů pro komponentu pomocí kterékoli metody popsané v části Vkládání komponent detailů na straně 3432.

2 Klepněte do počátečního bodu v oblasti výkresu, chcete-li vložit komponentu s výchozí orientací, nebo vyberte jednu z následujících možností:

Chcete-li...	Pak…
otočit komponentu podél její osy *x*	zadejte **x** (pro otočení kolem osy x) a klepnutím určete počáteční bod komponenty.
otočit komponentu podél její osy *y*	zadejte **y** (pro otočení kolem osy y) a klepnutím určete počáteční bod komponenty.
umístit komponentu při kreslení svisle nalevo od základní čáry	zadejte **l** (pro umístění vlevo) a potom klepnutím zadejte počáteční bod komponenty.
umístit komponentu při kreslení svisle napravo od základní čáry	zadejte **r** (pro umístění napravo) a potom klepnutím zadejte počáteční bod komponenty.
při kreslení kterýmkoli směrem zarovnat komponentu na střed na základní čáře	zadejte **c** (pro umístění na střed) a potom klepnutím určete počáteční bod komponenty.

3 Chcete-li vložit komponentu, klepněte na požadovaný koncový bod.

Vlnitý plech v bočním pohledu

Komponenty sypaniny

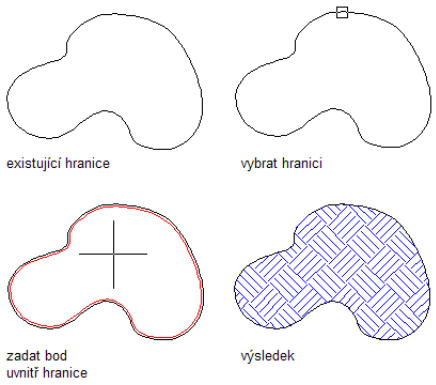
Tento postup slouží k vkládání komponent detailů sypaniny, jako je štěrk nebo zemina, které jsou umístěny v rámci ohraničení stávající skicou nebo stávajícím objektem. V tomto příkladu má nástroj pro vkládání souvislé zeminy nastavenu vlastnost Pohled na Řez, což je jediný pohled, který je k dispozici pro tento typ komponenty.

1 Aktivujte nástroj pro vkládání komponent detailů pro komponentu pomocí kterékoli metody popsané v části Vkládání komponent detailů na straně 3432.

2 Vyberte objekt, který chcete použít jako ohraničení sypaniny.

3 Klepnutím do oblasti ohraničené vybraným objektem vložte komponentu sypaniny.

Komponenta sypaniny vložená v rámci ohraničení křivkou



Komponenty Bookends

Tento postup slouží k vkládání komponent detailů, jako jsou žaluziové větráky a větrací otvory, které se skládají ze vzoru opakovaného jako lineární pole, ale na jednotlivých koncích jsou zakončeny jednoznačnými položkami. V tomto příkladu má nástroj pro vkládání žaluziových větráků nastavenu vlastnost Pohled na Řez, což je jediný pohled, který je k dispozici pro tento typ komponenty.

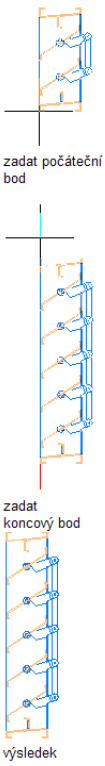
1 Aktivujte nástroj pro vkládání komponent detailů pro konkrétní komponentu.

2 Klepněte do počátečního bodu v oblasti výkresu, chcete-li vložit komponentu s výchozí orientací, nebo vyberte jednu z následujících možností:

Chcete-li...	Pak…
otočit komponentu podél její osy *x*	zadejte **x** (pro otočení kolem osy x) a klepnutím určete počáteční bod komponenty.
otočit komponentu podél její osy *y*	zadejte **y** (pro otočení kolem osy y) a klepnutím určete počáteční bod komponenty.

3 Chcete-li vložit komponentu, určete požadovaný koncový bod.

Komponenty Bookends vložené v pohledu řezu



Počitatelné komponenty lineárního pole

Tento postup slouží k vkládání komponent detailů, které je nutné narýsovat vícekrát v lineárním poli, jako například v případě cihel. V tomto příkladu má nástroj pro vkládání cihel vlastnost Pohled nastavenu na Řez. Stejné výzvy se zobrazí v případě, že bude položka Pohled nastavena na Půdorys. Pokud je nastavena možnost Prostorový, použijí se výzvy popsané v části Komponenty razítka na straně 3433. Pokud je nastavena možnost Prostorový (vzor), použijí se výzvy popsané v části Komponenty sypaniny na straně 3435.

1 Aktivujte nástroj pro vkládání komponent detailů pro komponentu pomocí kterékoli metody popsané v části Vkládání komponent detailů na straně 3432.

2 V oblasti výkresu klepněte do bodu vložení.

3 Nastavte směr obrázku komponenty a potom ji klepnutím vložte nebo vyberte jednu z následujících možností:

Chcete-li...	Pak…
otočit komponentu podél její osy *x*	zadejte **x** (pro otočení kolem osy x) a klepnutím určete bod vložení komponenty.
otočit komponentu kolem osy *y*	zadejte **y** (pro otočení kolem osy y) a klepnutím určete bod vložení komponenty.
vložit určitý počet komponent	zadejte **c** (pro počet), zadejte počet jednotek, které se mají vložit a klepnutím zadejte počáteční bod pole. Poznámka: možnosti x a y jsou v tomto okamžiku ještě stále k dispozici.

4 Nastavte směr komponenty nebo pole komponent a klepnutím dokončete vložení.

Řada cihel vložených v řezu

Komponenty plochy

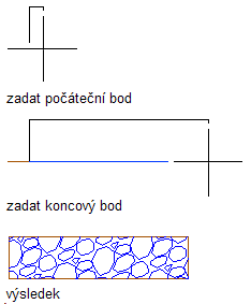
Tento postup slouží k vkládání komponent pravoúhlých detailů určité hloubky, které mají šrafování, jako jsou například podložní spojovací vrstvy. V tomto příkladu má nástroj pro vkládání podložní spojovací vrstvy nastavenu vlastnost Pohled na Řez, což je jediný pohled, který je k dispozici pro tento typ komponenty.

1. Aktivujte nástroj pro vkládání komponent detailů pro komponentu pomocí kterékoli metody popsané v části Vkládání komponent detailů na straně 3432.
2. Určete počáteční bod v oblasti výkresu, chcete-li vložit komponentu s výchozí orientací, nebo vyberte jednu z následujících možností:

Chcete-li...	Pak…
otočit komponentu podél její osy *x*	zadejte **x** (pro otočení kolem osy x) a klepnutím určete počáteční bod komponenty.
otočit komponentu podél její osy *y*	zadejte **y** (pro otočení kolem osy y) a klepnutím určete počáteční bod komponenty.
umístit komponentu při kreslení svisle nalevo od základní čáry	zadejte **l** (pro umístění vlevo) a potom klepnutím zadejte počáteční bod komponenty.
umístit komponentu při kreslení svisle napravo od základní čáry	zadejte **r** (pro umístění napravo) a potom klepnutím zadejte počáteční bod komponenty.
při kreslení kterýmkoli směrem zarovnat komponentu na střed na základní čáře	zadejte **c** (pro umístění na střed) a potom klepnutím určete počáteční bod komponenty.

3. Chcete-li vložit komponentu, klepněte na požadovaný koncový bod.

Podložní spojovací vrstva vložená v řezu



Komponenty s dynamickou velikostí plochy

Tento postup slouží k vložení komponent pravoúhlých detailů, jako jsou betonové překlady nebo desky se zakrytím z profilovaného plechu, pro které určujete rozměry. V tomto příkladu má nástroj pro vkládání betonových desek se zakrytím z profilovaného plechu nastavenu vlastnost Pohled na možnost Půdorys. Pokud je nastavena možnost Řez nebo Prostorový, použijí se výzvy popsané v části Komponenty lineárního pole na straně 3434.

1. Aktivujte nástroj pro vkládání komponent detailů pro komponentu pomocí kterékoli metody popsané v části Vkládání komponent detailů na straně 3432.
2. Zadejte první roh obdélníku.
3. Zadejte protější roh pro vložení komponenty.

Betonová deska v prostorovém pohledu

Komponenty šroubů

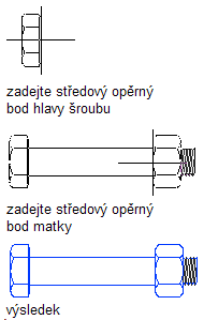
Tento postup slouží k vkládání komponent šroubů, když potřebujete zadat vzdálenost mezi hlavou šroubu a maticí. V tomto příkladu má nástroj pro vkládání šroubu nastavenu vlastnost Pohled na Boční. Pokud je nastavení Hlava nebo Matice, výzva k provedení prvních dvou kroků se uživateli nezobrazí.

1. Aktivujte nástroj pro vkládání komponent detailů pro komponentu pomocí kterékoli metody popsané v části Vkládání komponent detailů na straně 3432.
2. Zadejte středový opěrný bod pro hlavu šroubu.
3. Nastavte směr obrázku komponenty a zadejte středový opěrný bod matice pro vložení komponenty.
4. Pokud chcete, můžete další součásti vložit do výkresu se stejnou orientací pomocí „razítka“ nebo můžete orientaci pro další vkládání změnit:

Chcete-li...	Pak...
zadat jiný základní bod	zadejte **b** (pro základní bod), vyberte nový základní bod a stisknutím klávesy *ENTER* vložte nový základní bod.

Chcete-li...	Pak…
změnit výchozí úhel orientace komponenty	zadejte **r** (pro otočení) a potom zadejte počet stupňů otočení komponenty ve směru proti směru hodinových ručiček nebo ručně otočte komponentu do požadovaného úhlu a klepnutím nastavte novou orientaci. Opětovným klepnutím vložte komponentu při zadaném úhlu.
otočit komponentu podél její osy *x*	zadejte **x** (pro otočení kolem osy x) a klepnutím vložte komponentu.
otočit komponentu podél její osy *y*	zadejte hodnotu **y** (pro otočení kolem osy y) a klepnutím vložte komponentu.

Šroub vložený v bočním pohledu.



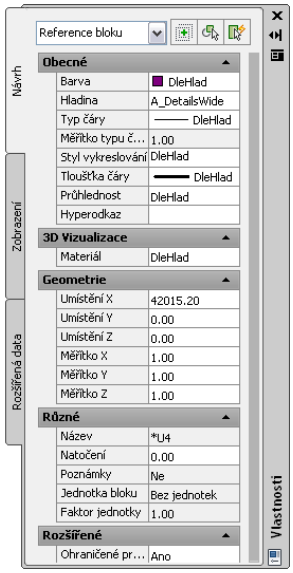
Úpravy komponent detailů na výkresu

Jakmile je komponenta detailu vložena do výkresu, můžete ji upravit pomocí nástrojů, které jsou k dispozici na panelu Upravit karty Výchozí nebo pomocí možnosti Nástroje úprav AEC dostupné v kontextové nabídce komponenty detailu. (Podrobné pokyny k použití těchto nástrojů naleznete v části Nástroje kreslení detailů na straně 2761.) Použití těchto nástrojů u komponent detailů založených na bloku vytváří jednoznačné definice bloků pro vkládání s úpravami, takže úpravy nebudou mít vliv na vkládání stejného bloku do dalších umístění. Pokud však použijete možnost kontextové nabídky Upravit blok na místě k úpravě definice bloku použitého na více místech, můžete k vytvoření definice jednoznačného bloku pro vložení bloku, který chcete upravit, použít možnost Kopírovat definici bloku a přiřadit (také v kontextové nabídce).

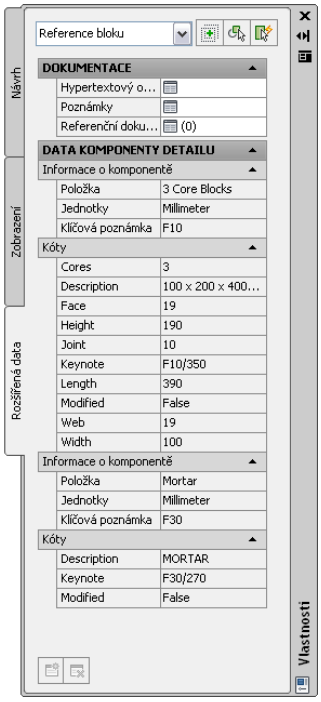
Některé vlastnosti komponenty detailu je možné zobrazit a upravit klepnutím na na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Vlastnosti . V následujících ukázkách jsou uvedeny příklady karet Projekt a Rozšířená data palety Vlastnosti pro komponentu detailů. Velkou část nastavení můžete upravit na kartě Projekt tak, že vložíte text nebo pomocí přiřazeného rozevíracího seznamu. Na kartě Rozšířená data můžete definovat hypertextové odkazy, vkládat textové poznámky nebo nastavovat reference pomocí ikon tabulky v poli Dokumentace. Data komponenty jsou určena pouze ke čtení, protože jde o živá data z databáze komponent detailů.

POZNÁMKA Pokud vyberete možnost kontextové nabídky Přidat vybrané nebo Nahradit vybrané, zobrazí se údaje Komponenta na kartě Projekt palety Vlastnosti (namísto karty Rozšířená data) a je možné je upravit. Další informace o těchto dvou možnostech naleznete v části Vkládání komponent detailů na straně 3432.

Následující obrázek ukazuje kartu Projekt palety Vlastnosti pro blok detailu betonových tvárnic.



Následující obrázek ukazuje kartu Rozšířená data palety Vlastnosti pro blok detailu betonových tvárnic.



Použití nástrojů komponenty detailů

Nástroje pro vkládání komponent detailů, stejně jako další nástroje aplikace AutoCAD Architecture, nabízejí velkou flexibilitu, co se týče jejich vytváření, úprav, ukládání a použití. Tato část obsahuje témata týkající se konfigurace a správy těchto nástrojů. Popisy různých způsobů vkládání komponent detailů naleznete v části Vkládání komponent detailů na straně 3432.

Přidání nástrojů komponent detailů k paletě nástrojů

Nástroje pro vkládání určitých komponent detailů je možné přidat k paletě nástrojů ze tří hlavních zdrojů: Správce komponent detailů, Prohlížeč obsahu a skica na výkresu.

Vytváření nástrojů ze Správce komponent detailů

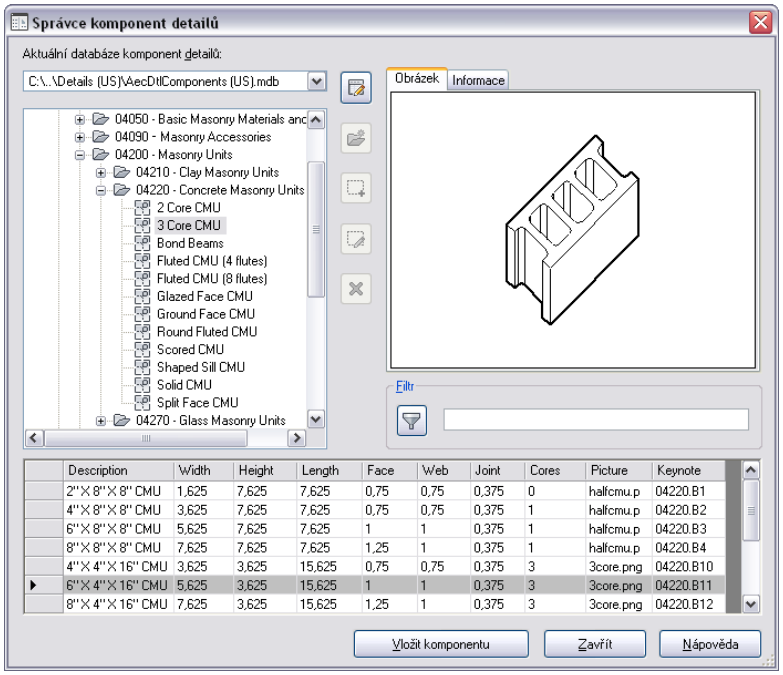
Tento postup slouží k přetažení vybrané komponenty detailů ze Správce komponent detailů na paletu nástrojů na pracovní ploše a tedy ke konkretizaci nástroje pro vkládání základní komponenty detailů pro příslušnou komponentu.

1 Otevřete paletu nástrojů, ke které chcete přidat nástroj komponenty detailů.

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .

POZNÁMKA Případně můžete klepnout pravým tlačítkem na libovolný nástroj komponenty detailu a poté klepnout na možnost Správce komponent detailů.

Správce komponent detailů



3 Chcete-li zobrazit požadovanou komponentu detailů v tabulce v dolní části dialogového okna, přejděte na ni ve stromovém zobrazení nebo použijte mechanismus filtru. (Chcete-li zobrazit celý obsah velké tabulky komponent, můžete použít svislý posuvník v pravé části tabulky.)

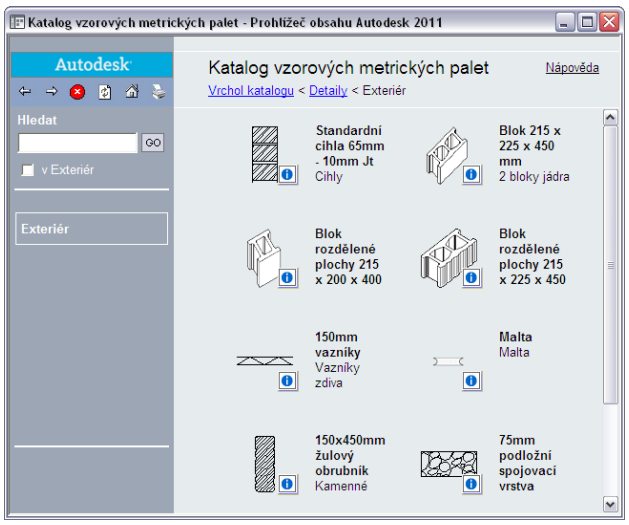
4 Klepněte na sloupec pro výběr nalevo od řádku požadované tabulky a přetáhněte vybranou komponentu na paletu nástrojů.

Nyní můžete použít nástroj pro vkládání komponent do výkresu. Další informace naleznete v části Vkládání komponent detailů na straně 3432.

Kopírování nástrojů z prohlížeče obsahu

Tento postup slouží ke kopírování nástroje pro vkládání komponenty detailů nebo palety nástrojů z katalogu vzorových palet v prohlížeči obsahu do sady palet nástrojů v pracovním prostoru. Většina těchto palet je obsažena také na vzorových sadách palet nástrojů, které jsou k dispozici v pracovním prostoru, ale tento katalog v prohlížeči obsahu slouží jako záložní sklad nástrojů a zdroj nástrojů, které je možné upravit, aniž by se změnily nástroje, které se již nacházejí na pracovní ploše palety. Obecně jsou tyto nástroje předem nastaveny pro vkládání určitého typu a velikosti komponenty, ale v okamžiku, kdy se nacházejí na paletě v pracovním prostoru, je možné je upravit pro vkládání jiné velikosti komponenty nebo dokonce komponenty v jiné kategorii. Další informace naleznete v části Úpravy nástrojů komponenty detailů na straně 3447. Stejný základní postup je možné použít ke kopírování nástrojů nebo palet z katalogů, které vytváříte, aby obsahovaly nástroje, které jsou předem konfigurovány a seskupeny pro určité projekty.

Prohlížeč obsahu se zobrazenými paletami detailů v katalogu vzorových palet



1 Potvrďte, že je vaše sada palet otevřená v pracovním prostoru. Chcete-li kopírovat určitý nástroj do určité palety, musí být paleta otevřená.

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .

3 Poklepejte na katalog vzorových palet v knihovně katalogů.

4 Poklepejte na složku *Detaily*.

5 Klepněte na ikonu i-drop® pro příslušnou paletu (nebo poklepejte na paletu a klepněte na ikonu i-drop pro nástroj na příslušné paletě) a přetáhněte paletu nebo nástroj na otevřenou paletu v pracovním prostoru.

   Pokud kopírujete celou paletu z prohlížeče obsahu, přidá se k sadě nová paleta.

Vytvoření nástrojů ze skici ve výkresu

Nástroj pro vkládání komponenty detailů ze skici ve výkresu je možné vytvořit jednoduše přetažením skici na paletu nástrojů. Skica může být detail, který jste nakreslili pomocí dvojrozměrných (2D) příkazů aplikace AutoCAD, nebo to může být komponenta detailu vložená z nástroje nebo ze Správce komponent detailů. Po přidání palety nástrojů je možné nový nástroj přejmenovat nebo jinak upravit pomocí tabulky Vlastnosti nástroje. Další informace naleznete v části Úpravy nástrojů komponenty detailů na straně 3447.

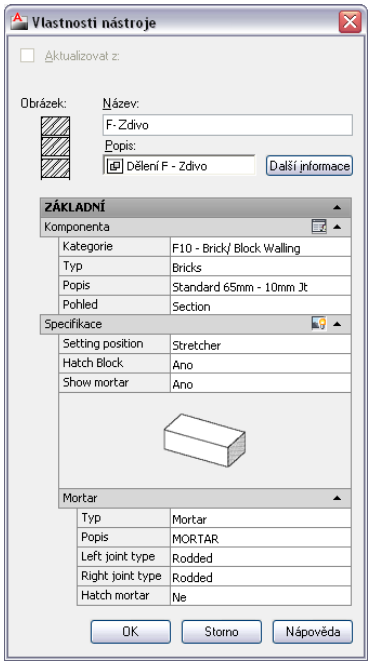
Úpravy nástrojů komponenty detailů

Nástroje komponenty detailů na paletě nástrojů v pracovním prostoru je možné upravit pomocí tabulky Vlastnosti nástroje. Tabulku Vlastnosti nástroje zobrazíte tak, že pravým tlačítkem myši klepnete na příslušný nástroj a klepnete na příkaz Vlastnosti. Chcete-li upravit nástroj v katalogu v prohlížeči obsahu, musíte nejprve zkopírovat příslušný nástroj do palety v pracovním prostoru.

Vzhled tabulky Vlastnosti nástroje se liší v závislosti na typu komponenty a aktuální konfiguraci nastavení vlastnosti. V následujících ukázkách jsou uvedeny dvě konfigurace tabulky Vlastnosti nástroje pro nástroj 04 – Zdivo, který je součástí vzorové základní palety nástrojů. V obou případech je nástroj nastaven na přidání standardní spárované cihly 3/8“, ale u první konfigurace je vlastnost Pohled nastavena na Řez, zatímco u druhé je vlastnost nastavena na možnost Prostorový (vzor). U komponent detailů, jejichž orientaci je možné v různých pohledech změnit, určuje nastavení Pohled konkrétní postup kreslení použitý k vložení obrázku do výkresu. Poznámka: Výsledkem různého nastavení možnosti Pohled jsou různé orientace v tabulce. Všimněte si také, že specifikace malty nelze použít pro nastavení Prostorový (vzor) a pro tuto konfiguraci se nezobrazí. V závislosti na dalším nastavení se také mohou lišit vlastnosti zobrazené v části Specifikace. Pokud je například vlastnost Zobrazit maltu nastavena na Ne, když je Pohled nastaven na hodnotu Řez,

nezobrazí se žádné další vlastnosti pro maltu. Některých komponent detailů se netýkají žádné specifikace a nezobrazí se záhlaví.

Konfigurace tabulky vlastností nástroje komponenty detailů



V následující tabulce jsou popsány kategorie a nastavení tabulky Vlastnosti nástroje, které jsou společné pro většinu nástrojů pro vkládání komponent detailů.

Vlastnost / Název kategorie	Popis
Obrázek	Zobrazí obrázek určený pro komponentu v její tabulce v databázi. Pokud není žádný obrázek zadán, zobrazí se obrázek tabulky. Můžete klepnout pravým tlačítkem myši na obrázek a potom klepnout na příkaz Obnovit obrázek, který zobrazí základní obrázek pro příslušný nástroj z databáze, nebo můžete klepnout pravým tlačítkem myši a klepnout na příkaz Zadat obrázek a procházením vyhledat jiný obrázek.
Název	Název nástroje Může se jednat o název původně přiřazený k jednomu z nástrojů na vzorových paletách nebo v případě, že jste nástroj zkopírovali ze Správce komponent detailů se jedná o název zadaný ve sloupci Popis tabulky nadřízené velikosti.

Vlastnost / Název kategorie	Popis
	Poznámka: Pokud změníte vlastnosti Kategorie, typ nebo Velikost v části Komponenta, název se neaktualizuje. Název však je možné upravit.
Popis	Toto je popis nástroje použitý v případě, že je nástroj publikován do katalogu. Tento popis je možné změnit, pokud klepnutím na ikonu tabulky otevřete pole pro úpravu popisu.
Komponenta	Po klepnutí na ikonu tabulky na tomto řádku se prostřednictvím dialogového okna Vybrat komponentu zobrazí Správce komponent detailů, který umožňuje změnit nastavení možností Popis, Popis a typ nebo Popis, typ a kategorie. Poznámka: Pokud změníte nastavení Kategorie, nejsou automaticky aktualizovány vlastnosti Název, Popis a Obrázek.
Kategorie	Určuje skupinu nebo dílčí skupinu, která je nadřízená pro tabulku obsahující komponentu zadanou ve vlastnosti Popis. Pokud existují na stejné hierarchické úrovni v rámci stejné nadřízené skupiny jiné skupiny nebo podskupiny, je možné je vybrat z rozevíracího seznamu.
Typ	Určuje tabulku, která obsahuje určitou komponentu zadanou ve vlastnosti Popis. Rozevírací seznam vám umožňuje vybrat jiné tabulky v rámci stejné nadřízené skupiny nebo podskupiny.
Popis	Určuje určitou komponentu zadaného typu a kategorie. Z rozevíracího seznamu je možné vybrat další komponenty v rámci stejné tabulky.
Pohled	Určuje typ pohledu, pro který je komponenta orientována. Možné hodnoty jsou Řez, Půdorys, Prostorový a Prostorový (vzor). U komponent, jako jsou šrouby, se používá terminologie specifická pro komponenty, jako je Hlava, Boční, Šroub nebo Matice. Pokud je k dispozici více pohledů, zobrazí se pro zadanou komponentu rozevírací seznam. Toto nastavení určuje postup při kreslení a výzvy příkazového řádku pro proces vkládání. Další informace naleznete v části Vkládání komponent detailů na straně 3432.
Specifikace	Po klepnutí na ikonu na tomto řádku se zobrazí popis obrázku s orientací, se kterou bude komponenta detailů vkládána (ur-

Vlastnost / Název kategorie	Popis
	čeno vlastností Pohled). Další vlastnosti, které se zde zobrazí, obsahují parametry na nejvyšší úrovni, které jsou nutné k vložení komponenty se zadaným nastavením Pohled. U komponent, u kterých je možné pouze jedno nastavení možnosti Pohled, se nezobrazí žádné vlastnosti Specifikace.

Použití vlastností komponenty detailů u skici

U skici, kterou jste nakreslili pomocí dvojrozměrných (2D) příkazů aplikace AutoCAD, je možné použít klíčové poznámky pomocí nástroje pro klíčové poznámky, který slouží k výběru klíčové poznámky z databáze. Pokud existuje více výskytů skici, a chcete, aby všechny měly stejnou klíčovou poznámku, můžete zadat klíčovou poznámku tak, že použijete vlastnosti komponenty detailů, pro kterou již byla klíčová poznámka zadána. Pokud již existuje nástroj pro vkládání komponent, můžete u skici použít vlastnosti tohoto nástroje. Pokud takový nástroj existuje, můžete k výběru komponent ze Správce komponent detailů použít příkaz **DtlComp** a jeho možnost příkazového řádku ASsign id k přiřazení vlastností ke skice.

Použití vlastností komponenty detailů nástroje u skici

Tento postup slouží k použití vlastností nástroje pro vkládání komponenty detailů u skici ve výkresu tak, aby u skici bylo možné použít klíčové poznámky příslušné komponenty, které vkládá vybraný nástroj.

1. Nakreslete skicu.
2. Klepněte pravým tlačítkem myši na paletu nástroje a klepněte na příkaz Použít data komponenty detailu pro skicu.
3. Vyberte skicu a stiskněte klávesu *ENTER*.

   U skici je nyní možné použít klíčovou poznámku, jako kdyby se jednalo o komponentu vloženou pomocí vybraného nástroje.

Použití vlastností komponenty detailů u skici prostřednictvím Správce komponent detailů

Tento postup slouží k použití vlastností vybrané komponenty detailů u skici ve výkresu tak, aby bylo možné u skici použít klíčovou poznámku pro příslušnou komponentu.

1 Nakreslete skicu.

2 Na příkazový řádek zadejte příkaz **DtlComp**.

3 Zadejte **as** (pro přiřazení).

4 Vyberte skicu a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 V dialogovém okně Vybrat komponentu vyberte komponentu, jejíž vlastnosti chcete přiřadit ke skice a klepněte na možnost Vybrat komponentu. Další informace naleznete v části Vyhledání komponenty detailů na straně 3452.

U skici je nyní možné použít klíčovou poznámku, jako by se jednalo o komponentu vloženou přímo ze Správce komponent detailů.

Použití Správce komponent detailů

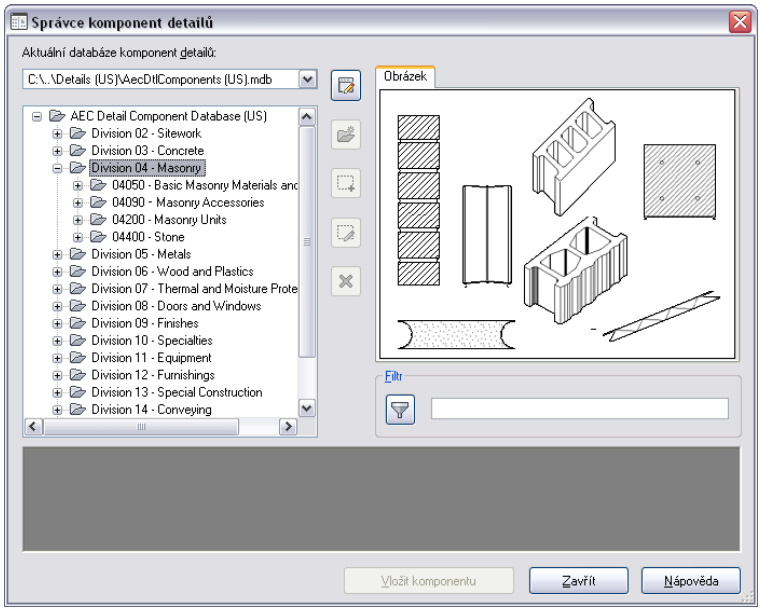
V dialogovém okně Správce komponent detailů můžete přejít do různých databází komponent detailů. Hierarchické stromové zobrazení a funkce filtrování usnadňují vyhledání jednotlivých komponent v rámci databáze. Vyhledanou komponentu, kterou potřebujete, můžete vložit do výkresu nebo ji můžete přetáhnout na paletu nástrojů, abyste ji mohli opakovaně použít. Poznámka: Pět tlačítek uspořádaných svisle uprostřed dialogového okna není k dispozici v případě, že nemáte k vybrané databázi oprávnění pro úpravy. Další informace naleznete v části Vytvoření a úpravy databází komponent detailů na straně 3454.

Správce komponent detailů můžete zobrazit těmito způsoby:

- Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .
- Pravým tlačítkem myši klepněte na libovolný nástroj pro vkládání komponent na paletě nástrojů v pracovním prostoru a potom klepněte na příkaz Správce komponent detailů.
- V tabulce Vlastnosti nástroje klepněte u nástroje komponenty detailu na ikonu Vybrat komponentu na čáře Komponenta.

POZNÁMKA Při zobrazení z tabulky Vlastnosti nástroje se zobrazí Správce komponent detailů v režimu pouze pro čtení a dialogové okno bude označeno Vybrat komponentu. Hierarchické stromové zobrazení se rozbalí tak, aby se zvýraznila komponenta aktuálně zadaná pro nástroj a v dolní části dialogového okna se otevře tabulka komponenty. Všimněte si také, že je tlačítko Vložit komponentu nahrazeno tlačítkem Vybrat komponentu.

Dialogové okno Správce komponent detailů



Vyhledání komponenty detailů

Tento postup použijte k vyhledání komponenty detailu.

1 Pomocí jakéhokoli z těchto postupů otevřete Správce komponent detailů (na který je někdy také odkazováno jako na dialog Vybrat komponentu).

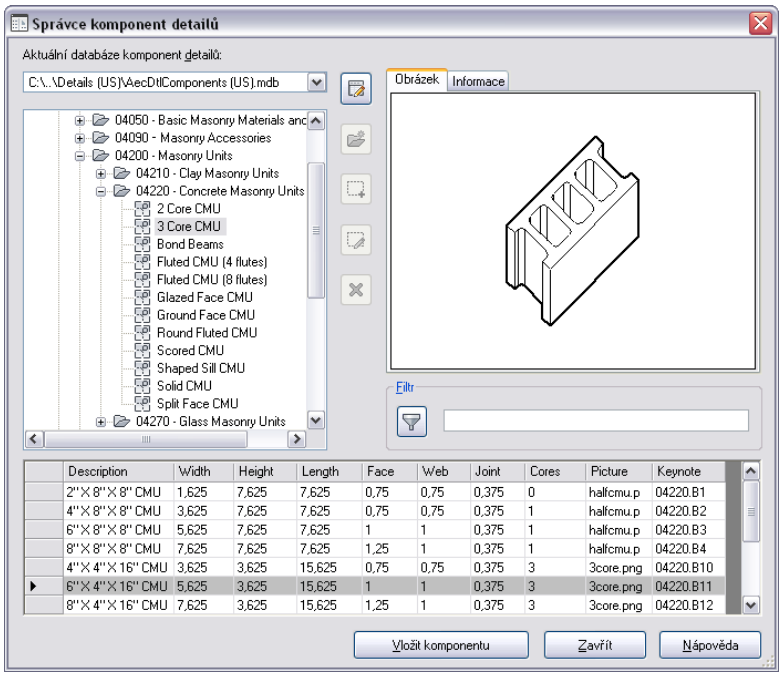
Spuštění příkazu z...	Pak...
pásu karet	Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .
nástroje na paletě nástrojů	Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a vyberte možnost Správce komponent detailů.
tabulky vlastností nástroje	Otevřete k nástroji tabulku Vlastnosti nástroje a v nadpisu komponenty klepněte na ikonu Vybrat komponentu.
příkazového řádku	Zadejte příkaz **DtlComp** a poté zadejte text **as** (jako ASsign).

2 Pro aktuální databázi komponent detailů vyberte databázi z rozevíracího seznamu. Databáze dodaná se softwarem je databáze komponent detailů AEC (*AecDtlComponents(US).mdb*), která je založena na standardu MasterFormat 2004 institutu CSI. Můžete také otevřít jiné místně instalované databáze. Další informace naleznete v části Konfigurace dostupnosti databáze komponent detailů na straně 3485.

3 Pomocí některé z následujících metod přejděte na úroveň tabulky komponenty detailů hierarchie pro vybranou databázi:

- Rozbalte poznámky v hierarchickém stromovém zobrazení, až se dostanete na úroveň tabulky. Potom vyberte název tabulky a zobrazte tak její obsah v osnově v dolní části dialogového okna.

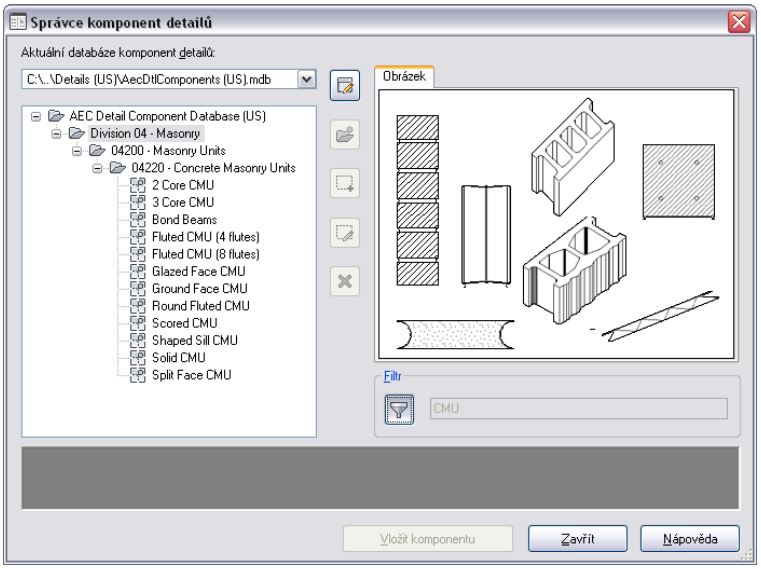
Dialogové okno Správce komponent detailů se zobrazenou tabulkou betonového zdiva



- Zadejte slovo nebo znakový řetězec do pole Filtr a klepněte na tlačítko nebo stiskněte klávesu *Tab* nebo klávesu *Enter*. Rozbalí se tak všechny uzly pod každým uzlem, jehož název zahrnuje řetězec, který jste zadali, a zobrazí se tabulka komponenty pro první název tabulky, který obsahuje příslušný řetězec. Tento způsob umožňuje rychlý přechod ke komponentě, jejíž název znáte, ale může rozbalit více skupin nebo

podskupin ve více oddílech. Pokud znáte oddíl nebo skupinu obsahující tabulku komponenty, kterou požadujete, je rychlejší, když rozbalíte uzly sami.

Použití filtru Správce komponent detailů



4 Po zobrazení komponent pro vybranou tabulku v dolní části dialogového okna můžete k vyhledání určité komponenty použít svislý posuvník nebo kolečko myši. Klepnutím kamkoli na řádek vyberte příslušnou komponentu. Všimněte si, že počet záhlaví sloupců se mezi jednotlivými tabulkami komponent liší. Aby se zobrazily všechny sloupce je u některých tabulek nutné rozbalit okno nebo použít svislý posuvník.

Vytvoření a úpravy databází komponent detailů

Aplikace AutoCAD Architecture používá pro databáze komponent detailů aplikaci Microsoft® Access. Databáze komponent detailů je možné vytvořit a upravit přímo pomocí aplikace Microsoft Access, pokud znáte tento produkt a strukturu databází komponent detailů. (Další informace naleznete v části Přizpůsobování a přidávání nového obsahu do komponent detailů na straně 3839.) Pokud máte oprávnění pro úpravy, můžete také vytvořit a upravit databáze komponent detailů pomocí Správce komponent detailů, aniž byste použili aplikaci Microsoft Access. Nicméně, před tím, než se pokusíte o pokročilé úpravy pomocí Správce komponent detailů, měli byste se seznámit se schématem databází komponent detailů, jak je popsáno ve výše uvedeném tématu.

POZNÁMKA Pokud pracujete v prostředí s více uživateli, doporučuje se upravit databázi klíčových poznámek pouze tehdy, pokud k ní nemají přístup žádní jiní uživatelé.

Úpravy vlastností databáze komponent detailů

Tento postup slouží k úpravám komponent v databázi komponent detailů.

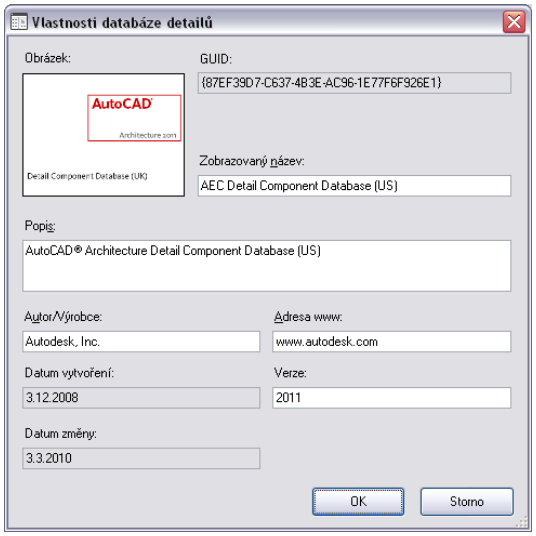
1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .

2 Ze seznamu Aktuální databáze komponent detailů vyberte databázi.

3 Klepnutím na možnost přejděte do režimu úprav.

4 Klepněte pravým tlačítkem myši na kořenový uzel ve stromovém zobrazení a klepněte na možnost Úpravy.

Pro vybranou databázi se zobrazí dialogové okno Vlastnosti databáze detailů.



5 Podle potřeby upravte následující vlastnosti databáze.

Název vlastnosti	Popis/Pokyny
Obrázek	Klepněte pravým tlačítkem myši na pole Obrázek a klepněte na příkaz Zadat obrázek, abyste mohli vyhledat obrázky, které jsou k dispozici pro vybranou skupinu v umístění určeném hodnotou klíče

Název vlastnosti	Popis/Pokyny
	cesty. Obrázek, který vyberete, se zobrazí na kartě Obrázek Správce komponent detailů při zvolení uzlu databáze. Toto pole je volitelné.
Zobrazit název	Název z tabulky databáze Otisk.
Popis	Popis zobrazený pro tuto databázi na kartě Informace ve Správci komponent detailů. Toto pole je volitelné.
Autor/Výrobce	Jméno osoby nebo jiné entity zodpovědné za tuto databázi. Toto pole je volitelné.
Webová adresa	Adresa URL pro autora / výrobce. Toto pole je volitelné.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy skupin v databázi komponent detailů

Tento postup slouží k úpravám skupiny komponent v databázi komponent detailů.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .

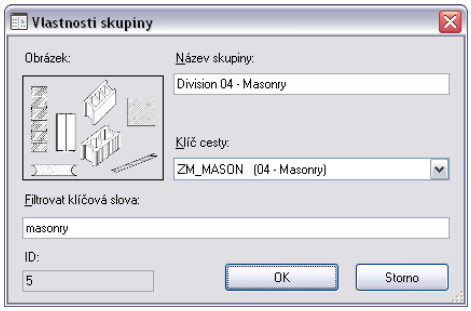
2 Ze seznamu Aktuální databáze komponent detailů vyberte databázi.

3 Klepnutím na možnost přejděte do režimu úprav.

4 Podle potřeby rozbalte kořenový uzel a uzly skupiny / podskupiny, abyste vyhledali skupinu, kterou chcete upravit.

5 Klepněte pravým tlačítkem myši na skupinu a klepněte na příkaz Upravit.

Zobrazí se dialogové okno Vlastnosti skupiny.



6 Podle potřeby upravte následující vlastnosti:

Název vlastnosti	Popis/Pokyny
Obrázek	Obrázek, který se zobrazí na kartě Obrázek ve Správci komponent detailů, když je vybrána tato skupina. Chcete-li změnit obrázek, klepněte pravým tlačítkem myši na pole Obrázek a klepněte na příkaz Zadat obrázek, abyste mohli vyhledat obrázky, které jsou k dispozici pro vybranou skupinu v umístění určeném hodnotou klíče cesty. Toto pole je volitelné.
Název skupiny	Název z tabulky databáze Skupiny zobrazený pro tuto skupinu ve Správci komponent detailů.
Klíč cesty	Položka z tabulky databáze DirKeys. Tato hodnota je zástupný název zástupce, který označuje umístění výkresu a souborů obrázků, které jsou externí pro databázi pro tuto skupinu.
Filtrovat klíčová slova	Seznam slov oddělených čárkami pro použití při hledání komponent v rámci této skupiny ve Správci komponent detailů. Toto pole je volitelné.

7 Klepněte na tlačítko OK.

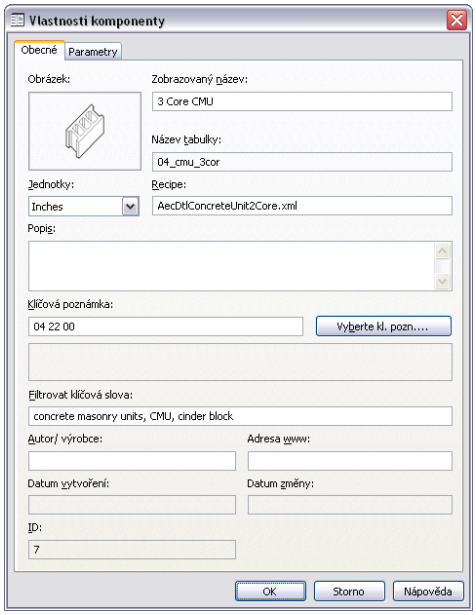
Úpravy komponent v databázi komponent detailů

Tento postup slouží k úpravám vlastností jednotlivých komponent v rámci databáze komponent detailů. Vlastnosti na kartách Obecné a Parametry v dialogovém okně Vlastnosti komponenty představují základ pro jednu nebo více metod (recipe), které software používá ke kreslení komponent v různých pohledech. Každá metoda (recipe) určuje typ jig nebo postup při kreslení pro umístění komponenty ve specifickém pohledu. Metoda (recipe) může obsahovat také informace týkající se hladiny a vzoru šrafování (další informace najdete v části Specifikace Recipe (Receptu) na straně 3848.) Tento postup je také možné použít pro úpravy komponent ve výchozí britské a metrické databázi komponent detailů dodané se softwarem nebo k úpravám komponent v databázích, které vytvoříte.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .
2. Ze seznamu Aktuální databáze komponent detailů vyberte databázi.
3. Klepnutím na položku zadáte režim úprav.
4. Podle potřeby rozbalte kořenový uzel a uzly skupiny / podskupiny, abyste vyhledali komponentu, kterou chcete upravit.
5. Klepněte pravým tlačítkem myši na komponentu a klepněte na příkaz Upravit.

   Zobrazí se dialogové okno Vlastnosti komponenty. V poli ID pouze pro čtení se zobrazí identifikátor databáze pro skupinu, ke které patří komponenta. Ve většině případů můžete v tomto dialogovém okně upravit hodnoty na kartě Obecné a Parametry. U komponent, které používají objekty jig, které jsou jiné než jeden ze šesti podporovaných typů (Razítko, Bookends, Lineární pole, Plocha, Typ čáry plochy a Vrchol plochy), se na kartě Parametry nezobrazí žádné parametry. Informace o úpravách tohoto typu komponenty

naleznete v části Přizpůsobování a přidávání nového obsahu do komponent detailů na straně 3839.



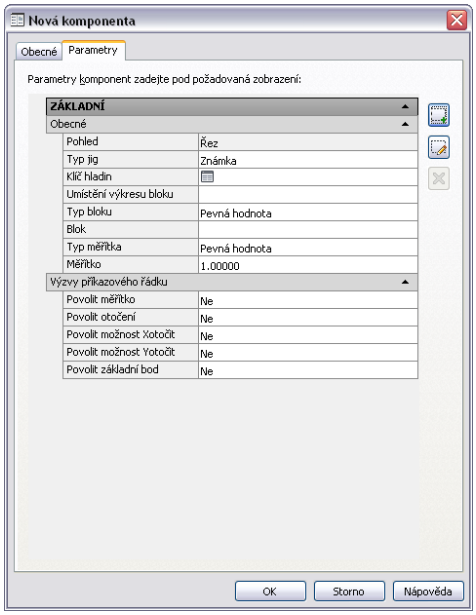
6 Na kartě Obecné upravte podle potřeby následující hodnoty:

Název vlastnosti	Popis/Pokyny
Obrázek	Obrázek, který se zobrazí na kartě Obrázek ve Správci komponent detailů, když je vybrána tato komponenta. Chcete-li změnit obrázek, klepněte pravým tlačítkem myši na pole Obrázek a klepněte na příkaz Zadat obrázek, abyste mohli vyhledat obrázky, které jsou k dispozici pro vybranou skupinu v umístění určeném hodnotou klíče cesty. Toto pole je volitelné.
Zobrazit název	Název zobrazený pro tuto komponentu ve Správci komponent detailů.
Název tabulky	Název tabulky velikosti pro tuto komponentu, jak je zadán v poli názvu tabulky v tabulce databáze Komponenty.
Jednotky	Měrná jednotka pro tuto komponentu.

Název vlastnosti	Popis/Pokyny
Recipe	Název souboru RecipeSpec XML, který obsahuje metody (recipe) pro kreslení této komponenty.
Popis	Popis zobrazený pro tuto komponentu na kartě Informace ve Správci komponent detailů.
Klíčová poznámka	Klíč výchozí klíčové poznámky pro tuto komponentu. Chcete-li vyhledat nebo vytvořit jinou klíčovou poznámku, klepněte na položku Vybrat klíčovou poznámku. Toto pole je volitelné.
Filtrovat klíčová slova	Seznam klíčových slov oddělených čárkou, která se mají použít pro tuto komponentu. Toto pole je volitelné.
Autor/Výrobce	Jméno osoby nebo jiné entity zodpovědné za tuto komponentu tak, jak bylo zadáno v poli Autor v tabulce databáze Otisk. Toto pole je volitelné.
Webová adresa	Adresa zadaná v poli adresy URL v tabulce Otisk pro databázi, která obsahuje tuto komponentu. Toto pole je volitelné.
Datum vytvoření	Tato vlastnost pouze pro čtení zobrazí datum vytvoření komponenty, pokud byla vytvořena pomocí Správce komponent detailů.
Datum změny	Tato vlastnost pouze pro čtení zobrazí datum poslední změny této komponenty, pokud byla změněna pomocí Správce komponent detailů.

7 Pokud je k dispozici karta Parametry pro vybranou komponentu, můžete, pokud chcete, změnit typ jig, a potom upravit hodnoty parametrů podle pokynů pod následujícím obrázkem. Také můžete změnit zadaný pohled tak, že ho přejmenujete (klepněte na položku) nebo můžete vytvořit další pohledy klepnutím na položku . Všechny pohledy, které vytvoříte nebo přejmenujete, potom budou k dispozici v rozevíracím seznamu.

POZNÁMKA Pro každý pohled je možné zadat pouze jeden typ jig.



Chcete-li definovat metodu (recipe) pomocí tohoto typu jig...	Viz...
Razítko	Parametry pro metody (recipe), které používají objekty stamp jig na straně 3474.
Bookends	Parametry pro metodu (recipe), které používají bookends jig na straně 3476.
Lineární pole	Parametry pro metody (recipe), které používají objekty linear array jig na straně 3478.
Plocha	Parametry pro metodu (recipe), které používají objekty jig plochy na straně 3481.
Typ čáry plochy	Parametry pro metodu (recipe), které používají objekty jig typu čáry plochy na straně 3482.
Vrchol plochy	Parametry pro metodu (recipe), které používají objekty jig vrcholu plochy na straně 3483.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Odstranění skupin nebo komponent z databáze komponent detailů

Tento postup slouží k odstranění skupiny, podskupiny nebo komponenty z databáze komponent detailů. Poznámka: Při odstranění skupiny dojde také k odstranění všech podskupin a komponent v rámci této skupiny.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .
2 Ze seznamu Aktuální databáze komponent detailů vyberte databázi.
3 Klepnutím na položku zadáte režim úprav.
4 Ve stromovém pohledu vyberte uzel, který představuje skupinu, dílčí skupinu nebo komponentu, kterou chcete odstranit.
5 Klepněte na položku .
Vybraný uzel a všechny jeho podřízené položky jsou odstraněny z hierarchického stromového zobrazení ve Správci komponent detailů.

Přesun skupin nebo komponent v databázi komponent detailů

Tento postup slouží k přesunutí skupiny, podskupiny nebo komponenty do jiné skupiny nebo na jinou úroveň v rámci hierarchie databáze. Poznámka: Přesunutím skupiny přesunete také všechny podskupiny a komponenty v rámci této skupiny.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .
2 Ze seznamu Aktuální databáze komponent detailů vyberte databázi.
3 Klepnutím na položku zadáte režim úprav.
4 Vyberte uzel (skupinu, podskupinu nebo komponentu) pro přesunutí a přetáhněte ji do požadovaného umístění v hierarchickém stromu zobrazení.

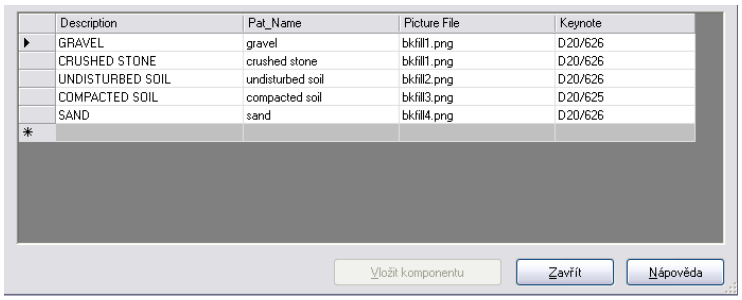
Úpravy tabulek velikostí komponent

Tabulka velikostí komponent se zobrazí v podokně v dolní části Správce komponent detailů vždy, když je vybrána komponenta ve stromovém zobrazení. Pokud máte oprávnění pro úpravy pro aktuálně vybranou databázi, můžete přidávat řádky k tabulce, odebírat řádky nebo upravovat jednotlivé buňky. Můžete také přidávat nebo odstraňovat sloupce a měnit názvy sloupců.

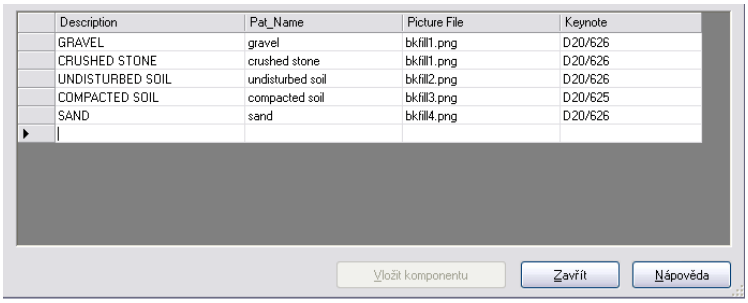
Přidání řádku k tabulce velikostí komponent

Tento postup slouží k přidání řádku k tabulce velikostí pro vybranou komponentu ve Správci komponent detailů.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .
2. Ze seznamu Aktuální databáze komponent detailů vyberte databázi.
3. Klepnutím na položku zadáte režim úprav.
4. V zobrazení hierarchického stromu rozbalte kořenový uzel a podle potřeby také uzly skupiny nebo podskupiny a vyhledejte komponentu, kterou chcete upravit.
5. Je-li třeba, přejděte pomocí posuvníku do dolní části tabulky a klepněte do libovolného místa na prázdném řádku, který má v prvním sloupci hvězdičku (*).

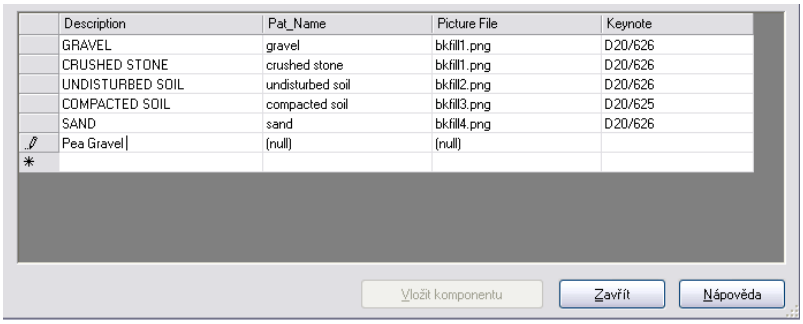


Je vybrán řádek.



6 Podle potřeby do buněk v řádku zadejte text.

Když začnete upravovat buňku, zobrazí se v prvním sloupci symbol úprav a pod řádkem, který upravujete, se znovu zobrazí prázdný řádek.



POZNÁMKA Sloupec klíčové poznámky nelze upravovat přímo. Klepněte na buňku pravým tlačítkem myši a klepnutím na příkaz Upravit otevřete dialogové okno Vybrat klíčovou poznámku. Další informace naleznete v části Specifikování klíčových poznámek pro detaily komponentu na straně 3535.

7 Klepnutím na tlačítko opusťte režim úprav (nebo klepněte na možnost Zavřít) a poté, jakmile budete vyzváni k uložení změn do tabulky, klepněte na tlačítko OK. Pokud jste zapomněli zadat požadovanou hodnotu, zobrazí se výzva, abyste se vrátili a zadali ji.

Odebrání řádku z tabulky velikostí komponent

Tento postup slouží k odebrání řádku z tabulky velikostí pro vybranou komponentu ve Správci komponent detailů.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .
2. Ze seznamu Aktuální databáze komponent detailů vyberte databázi.
3. Klepnutím na položku zadáte režim úprav.
4. V zobrazení hierarchického stromu rozbalte kořenový uzel a podle potřeby také uzly skupiny nebo podskupiny a vyhledejte komponentu, kterou chcete upravit.
5. Je-li třeba, změňte velikost okna nebo použijte svislý posuvník a vyhledejte řádek, který chcete z tabulky odstranit. Potom klepněte na šedou buňku v prvním sloupci řádku a klepnutím na možnost *ODSTRANIT* příslušný řádek odstraňte.
6. Klepnutím na tlačítko opusťte režim úprav (nebo klepněte na možnost Zavřít) a poté, jakmile budete vyzváni k uložení změn do tabulky, klepněte na tlačítko OK.

Úpravy hodnot v rámci řádku tabulky velikostí komponent

Tento postup slouží k úpravám jednotlivých buněk v tabulce velikostí pro vybranou komponentu ve Správci komponent detailů.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .
2. Ze seznamu Aktuální databáze komponent detailů vyberte databázi.
3. Klepnutím na položku zadáte režim úprav.
4. V zobrazení hierarchického stromu rozbalte kořenový uzel a podle potřeby také uzly skupiny nebo podskupiny a vyhledejte komponentu, kterou chcete upravit.
5. Je-li třeba, změňte velikost okna nebo použijte k vyhledání buňky, kterou chcete v tabulce upravit, posuvníky. Stávající text můžete v rámci buňky přidat nebo změnit nebo můžete klepnout na buňku a stisknutím klávesy *Odstranit* text z buňky vymazat a potom přidat nový.

POZNÁMKA Chcete-li upravit sloupec klíčové poznámky, klepněte do buňky pravým tlačítkem myši a klepnutím na možnost Upravit otevřete dialogové okno Vybrat klíčovou poznámku. Další informace naleznete v části Specifikování klíčových poznámek pro detaily komponentu na straně 3535.

6 Klepnutím na tlačítko opusťte režim úprav (nebo klepněte na možnost Zavřít) a poté, jakmile budete vyzváni k uložení změn do tabulky, klepněte na tlačítko OK. Pokud jste zapomněli zadat požadovanou hodnotu, zobrazí se výzva, abyste se vrátili a zadali ji.

Přidání sloupce k tabulce velikostí komponent

Tento postup slouží k přidání sloupce k tabulce velikostí pro vybranou komponentu ve Správci komponent detailů.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .

2 Ze seznamu Aktuální databáze komponent detailů vyberte databázi.

3 Klepnutím na položku zadáte režim úprav.

4 V zobrazení hierarchického stromu rozbalte kořenový uzel a podle potřeby také uzly skupiny nebo podskupiny a vyhledejte komponentu, kterou chcete upravit.

5 Klepněte v tabulce pravým tlačítkem myši na nadpis libovolného sloupce a vyberte možnost Přidat sloupec.

6 V dialogovém okně Přidat nový sloupec zadejte Název pole. Pokud se název, který zadáte, shoduje s jednou z hodnot GlobalName v tabulce ColumnDisplay pro tuto databázi, zobrazí se po klepnutí do pole Zobrazit název hodnota LocalName spojená s tímto globálním názvem. Tu je možné použít jako zobrazený název pro nový sloupec nebo je možné zadat jiný název. V takovém případě se nová položka přidá k tabulce ColumnDisplay, aby odrážela novou hodnotu LocalName, kterou jste vytvořili pro stávající hodnotu GlobalName. (Nová položka tabulky ColumnDisplay bude také vytvořena v případě, že se název, který jste zadali jako název pole, neshoduje se stávající hodnotou GlobalName.)

7 Vyberte typ dat (Řetězec, Poznámka, Celé číslo nebo Reálné číslo), zadejte délku (až 255 znaků) a klepněte na tlačítko OK.

Zadaný sloupec je přidán napravo od všech existujících sloupců.

Odebrání sloupce z tabulky velikostí komponent

Tento postup slouží k odebrání sloupce z tabulky velikostí pro vybranou komponentu ve Správci komponent detailů.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .
2. Ze seznamu Aktuální databáze komponent detailů vyberte databázi.
3. Klepnutím na položku zadáte režim úprav.
4. V zobrazení hierarchického stromu rozbalte kořenový uzel a podle potřeby také uzly skupiny nebo podskupiny a vyhledejte komponentu, kterou chcete upravit.
5. Klepněte v tabulce pravým tlačítkem myši na nadpis sloupce, který chcete odstranit, a klepněte na možnost Odstranit sloupec.
6. Po zobrazení výzvy k potvrzení, že chcete odstranit příslušný sloupec, klepněte na tlačítko OK.

Úpravy sloupce v tabulce velikostí komponent

Tento postup slouží k úpravám názvu sloupce v tabulce velikostí pro vybranou komponentu ve Správci komponent detailů.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .
2. Ze seznamu Aktuální databáze komponent detailů vyberte databázi.
3. Klepnutím na položku zadáte režim úprav.
4. V zobrazení hierarchického stromu rozbalte kořenový uzel a podle potřeby také uzly skupiny nebo podskupiny a vyhledejte komponentu, kterou chcete upravit.
5. Klepněte v tabulce pravým tlačítkem myši na nadpis sloupce, který chcete upravit, a klepněte na příkaz Přejmenovat sloupec.
6. V dialogovém okně Přejmenovat sloupec zadejte nový název sloupce do pole Zobrazit název a klepněte na tlačítko OK. Poznámka: Název pole zobrazí hodnotu GlobalName tohoto sloupce z tabulky ColumnDisplay pro tuto databázi. Když změníte zobrazený název, přidá se nová položka do tabulky ColumnDisplay, aby odrážela nový zobrazený název, který jste vytvořili pro stávající hodnotu GlobalName.

Vytvoření databáze komponent detailů

Použití Správce komponent detailů k vytvoření nové databáze komponent detailů vyžaduje následující základní kroky:

1. Vytvořte prázdnou databázi aplikace Microsoft® Access zkopírováním a přejmenováním šablony databáze komponent detailů (*AecDtlComponents-Template.mdb*) umístěné ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Template\Details and Keynotes*.
2. Přidejte přejmenované databáze k seznamu dostupných databází. (Podrobné pokyny najdete v části Přidání databáze komponent detailů k dostupným databázím na straně 3485.)
3. Pomocí Správce komponent detailů přidejte skupiny a dílčí skupiny, které budou odrážet hlavní a menší oddíly v rámci schématu detailů. (Podrobné pokyny najdete v části Přidání skupin k databázi komponent detailů na straně 3469.)
4. Podle potřeby přidejte v rámci skupin a podskupin jednotlivé komponenty. (Podrobné pokyny najdete v části Přidání komponent k databázi komponent detailů na straně 3470.)
5. Podle potřeb jednotlivých skupin nebo podskupin přidejte k tabulkám velikosti a požadovaným způsobem upravte sloupce. (Podrobné pokyny najdete v části Přidání řádku k tabulce velikostí komponent na straně 3463.)

Po ukončení Správce komponent detailů mají ostatní uživatelé s přístupovými právy k dispozici novou databázi.

Vytvoření prázdné databáze komponent detailů

Tento postup slouží k vytvoření prázdné databáze Microsoft® Access se všemi požadovanými tabulkami a dotazy pro ukládání a načítání komponent detailů. Toto je první krok v procesu vytváření nové databáze komponent detailů pomocí Správce komponent detailů.

1. Přejděte do složky *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Template\Details and Keynotes*.
2. Zkopírujte soubor *AecDtlComponents-Template.mdb* a podle potřeby ho přejmenujte.
3. Novou prázdnou databázi přidejte do seznamu aktivních databází tak, jak je popsáno v části Přidání databáze komponent detailů k dostupným databázím na straně 3485.

Přidání skupin k databázi komponent detailů

Tento postup slouží k přidání skupiny k databázi komponent detailů. Stejný základní postup je možné použít k přidání různých podskupin v rámci skupiny.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .

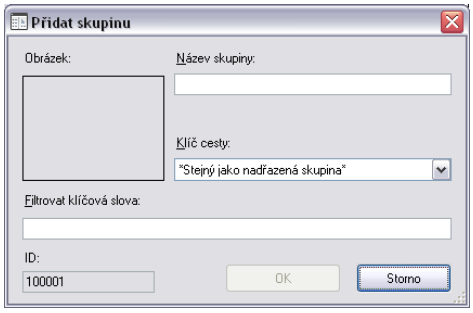
2 Klepnutím na položku zadáte režim úprav.

3 Ze seznamu Aktuální databáze komponent detailů vyberte databázi.

4 Vyberte kořenový uzel vybrané databáze, chcete-li přidat skupinu nejvyšší úrovně, nebo podle potřeby rozbalte kořenový uzel a uzly skupiny / podskupiny, dokud nevyberete uzel, ke kterému chcete přidat podskupinu.

5 Klepněte na položku .

Dialogové okno Přidat skupinu komponenty se zobrazí s polem ID pouze pro čtení, ve kterém se zobrazí hodnota přiřazená k této skupině v tabulce Skupiny v databázi.



6 Jako název skupiny zadejte název, který chcete pro tuto skupinu zobrazit ve Správci komponent detailů. Tato hodnota bude přidána k položce tabulky Skupiny v databázi.

7 Pokud používáte standardní databázi, vyberte klíč cesty z rozevíracího seznamu k určení aliasu zástupce označujícího umístění výkresu a obrazové soubory pro tuto skupinu. Hodnoty klíče cesty jsou načteny z databázové tabulky DirKeys. Do této tabulky můžete přidat nové hodnoty klíče pomocí aplikace Microsoft® Access. Pokud vytváříte novou databázi ze souboru šablony, nebudou v tomto dialogovém okně k dispozici žádné hodnoty pro výběr, pokud jste nejprve nezadali hodnoty do tabulky DirKeys pomocí aplikace Microsoft® Access. Další informace najdete v části Přizpůsobování a přidávání nového obsahu do komponent detailů na straně 3839.

8 Do pole Filtrovat klíčová slova zadejte seznam klíčových slov oddělených čárkami, který bude použit při vyhledávání komponent v této skupině.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Skupina nebo podskupina, kterou jste definovali, se zobrazí jako nový uzel v hierarchickém stromovém zobrazení.

Přidání komponent k databázi komponent detailů

Tento postup slouží k přidání komponent k databázi komponent detailů a vytvoření prázdné tabulky velikostí, do které potom můžete přidat řádky představující velikosti, ve kterých je komponenta dostupná. Když přidáte komponentu, slouží hodnoty, které zadáte na kartě Obecné a Parametry v dialogovém okně Nová komponenta, k vytvoření jedné nebo více metod (recipe) pro kreslení příslušné komponenty v různých pohledech. Každá metoda (recipe) určuje typ jig nebo postup při kreslení pro umístění komponenty ve specifickém pohledu. Metoda (recipe) může obsahovat také informace týkající se hladiny a vzoru šrafování (další informace najdete v části Specifikace Recipe (Receptu) na straně 3848.)
Poznámka: Tento postup je možné použít k přidání komponent k výchozí britské a metrické databázi komponent detailů dodané se softwarem nebo k naplnění databází, které vytváříte.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .

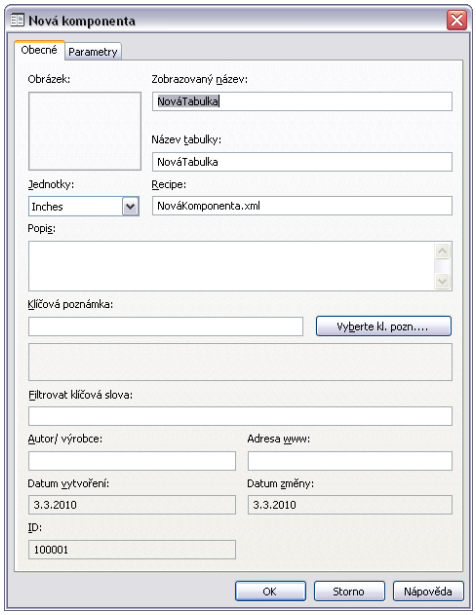
2 Klepnutím na položku zadáte režim úprav.

3 Ze seznamu Aktuální databáze komponent detailů vyberte databázi.

4 Podle potřeby rozbalte kořenový uzel a uzly skupiny / podskupiny, dokud nebudete moci vybrat uzel, ke kterému chcete přidat tabulku komponent.

5 Klepněte na položku .

Zobrazí se dialogové okno Nová komponenta.



6 Na kartě Obecné zadejte podle potřeby pro komponentu, kterou přidáváte, následující hodnoty:

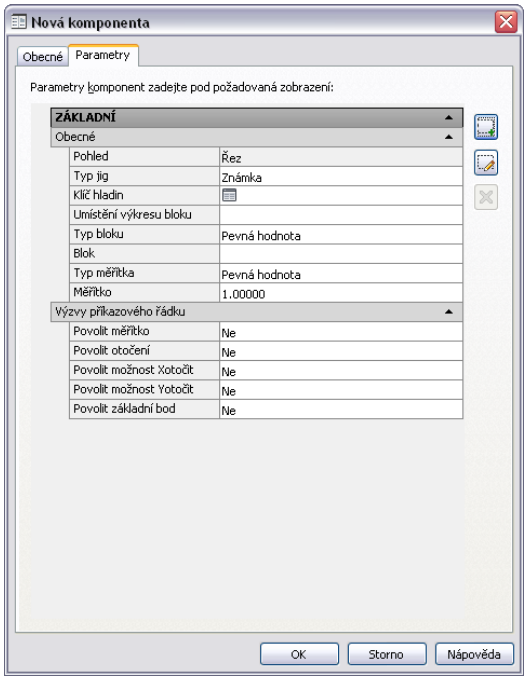
Název hodnoty	Popis/Pokyny
Obrázek	Klepněte pravým tlačítkem myši na pole Obrázek a klepněte na příkaz Zadat obrázek, abyste mohli vyhledat obrázky, které jsou k dispozici pro vybranou skupinu v umístění určeném hodnotou klíče cesty. Obrázek, který vyberete, se zobrazí na kartě Obrázek Správce komponent detailů při zvolení této komponenty.
Zobrazit název	Zadejte název, který chcete zobrazit pro tuto komponentu ve Správci komponent detailů.
Název tabulky	Zadejte název tabulky velikosti pro tuto komponentu.
Jednotky	Vyberte jednotku z rozevíracího seznamu.

Název hodnoty	Popis/Pokyny
Recipe	Zadejte název souboru RecipeSpec XML, který bude obsahovat metody (recipe), které zadáte pro kreslení této komponenty.
Popis	Zadejte popis, který chcete zobrazit pro tuto komponentu na kartě Informace ve Správci komponent detailů.
Klíčová poznámka	Klepněte na položku Vybrat klíčovou poznámku a vyhledejte nebo vytvořte klíčovou poznámku, která bude výchozí pro tuto komponentu.
Filtrovat klíčová slova	Zadejte seznam klíčových slov oddělených čárkou, která se mají použít při hledání této komponenty.
Autor/Výrobce	Zadejte jméno osoby nebo jiné entity zodpovědné za tuto komponentu.
Webová adresa	Zadejte adresu URL pro autora / výrobce.

POZNÁMKA Vlastnost ID na kartě Obecné je hodnota pouze pro čtení, která určuje určitou tabulku Skupiny ve vybrané databázi. Tyto hodnoty se přiřazují automaticky s přidáváním skupin k databázi.

7 Pokud chcete, vyberte na kartě Parametry typ jig jiný než výchozí (Razítko) pro výchozí pohled Řez a potom zadejte hodnoty parametru pro definici komponenty podle pokynů uvedených v tabulce pod následujícím obrázkem. Také můžete změnit výchozí pohled tak, že ho přejmenujete (klepněte na položku) nebo můžete vytvořit další pohledy klepnutím na položku . Všechny pohledy, které vytvoříte nebo přejmenujete, potom budou k dispozici v rozevíracím seznamu.

POZNÁMKA Pro každý pohled je možné zadat pouze jeden typ jig.



Chcete-li definovat metodu (recipe) pomocí tohoto typu jig...	Viz...
Razítko	Parametry pro metody (recipe), které používají objekty stamp jig na straně 3474.
Bookends	Parametry pro metodu (recipe), které používají bookends jig na straně 3476.
Lineární pole	Parametry pro metody (recipe), které používají objekty linear array jig na straně 3478.
Plocha	Parametry pro metodu (recipe), které používají objekty jig plochy na straně 3481.
Typ čáry plochy	Parametry pro metodu (recipe), které používají objekty jig typu čáry plochy na straně 3482.

Chcete-li definovat metodu (recipe) pomocí tohoto typu jig...	Viz...
Vrchol plochy	Parametry pro metodu (recipe), které používají objekty jig vrcholu plochy na straně 3483.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Nyní můžete přidat řádek tabulky ke každé dostupné velikosti komponenty. Podle potřeby také můžete přidávat, upravovat nebo odstraňovat sloupce. Podrobné pokyny naleznete v části Úpravy tabulek velikostí komponent na straně 3463.

Parametry pro metody (recipe), které používají objekty stamp jig

Objekty stamp jig se používají ke vkládání komponent, které se skládají z jednoho bloku. Pokud přidáváte novou komponentu detailů (nebo upravujete komponentu, která byla vytvořena pomocí možnosti Nová komponenta) a chcete definovat metodu (recipe), která používá stamp jig k vkládání komponent v zadaném pohledu, vyhledejte informace v následující tabulce.

Název parametru	Popis/Pokyny
Klíč hladiny	Určuje klíč hladiny pro úroveň, ke které bude v zadaném pohledu přiřazena komponenta. Chcete-li zadat klíč hladiny nebo změnit stávající klíč, zobrazte klepnutím na ikonu tabulky ( ) dialogové okno Vybrat klíč úrovně.
Umístění výkresu bloku	Název souboru výkresu (soubor DWG, DWT nebo DWS), který obsahuje bloky pro tabulku komponent.
Typ bloku	Rozevírací seznam umožňuje zadat pevnou hodnotu nebo databázi. Pokud zadáte možnost Pevná hodnota, hodnota, kterou zadáte, se bude vztahovat na každý řádek v tabulce velikostí pro tuto komponentu. Pokud vyberete možnost Databáze, bude k tabulce přidán sloupec, který umožní zadat hodnoty pro jednotlivé velikosti.

Název parametru	Popis/Pokyny
Blok	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je hodnota typu bloku Pevný. Určuje definici bloku, která se má u této komponenty vložit.
Pole Blok	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je typ bloku Databáze. Určuje název sloupce v tabulce komponent, ve kterém je pro jednotlivé velikosti zadán blok, který má být vložen.
Typ měřítka	Rozevírací seznam umožňuje zadat pevnou hodnotu nebo databázi. Pokud vyberete možnost Pevná hodnota, hodnota, kterou zadáte, se bude vztahovat na každý řádek v tabulce velikostí pro tuto komponentu. Pokud vyberete možnost Databáze, bude k tabulce přidán sloupec, který umožní zadat hodnoty pro jednotlivé velikosti.
Měřítko	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je hodnota typu měřítka Pevný. Určuje hodnotu měřítka bloku.
Pole Měřítko	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je typ měřítka Databáze. Určuje název sloupce tabulky komponenty, ve kterém je zadána pro jednotlivé velikosti hodnota měřítka pro blok.
Povolit měřítko	Určuje, zda se pro tuto komponentu zobrazí možnost příkazového řádku pro zadání měřítka.
Povolit otočení	Určuje, zda se pro tuto komponentu zobrazí možnost příkazového řádku pro zadání otočení.
Povolit možnost Xotočit	Určuje, zda se pro tuto komponentu zobrazí možnost příkazového řádku pro otočení bloku kolem osy *x*.
Povolit možnost Yotočit	Určuje, zda se pro tuto komponentu zobrazí možnost příkazového řádku pro otočení bloku kolem osy *y*.
Povolit základní bod	Určuje, zda se pro tuto komponentu zobrazí možnost příkazového řádku pro zadání alternativního základního bodu.

Parametry pro metodu (recipe), které používají bookends jig

Objekty bookends jig se používají ke vkládání komponent, které se skládají ze vzoru opakovaného jako lineární pole, který je však na jednotlivých koncích ohraničen jednoznačnými položkami. Metoda (recipe) tedy musí definovat počáteční blok, blok opakování a koncový blok. Pokud přidáváte novou komponentu detailů (nebo upravujete komponentu, která byla vytvořena pomocí možnosti Nová komponenta) a chcete definovat metodu (recipe), která používá bookends jig k vkládání komponent v zadaném pohledu, vyhledejte informace v následující tabulce.

POZNÁMKA Parametry, kterým předchází hvězdička (*), jsou určeny samostatně pro počáteční blok, opakovaný blok a koncový blok.

Název parametru	Popis/Pokyny
Klíč hladiny	Určuje klíč hladiny pro úroveň, ke které bude v zadaném pohledu přiřazena komponenta. Chcete-li zadat klíč hladiny nebo změnit stávajíc klíč, zobrazte klepnutím na ikonu tabulky ( ) dialogové okno Vybrat klíč hladiny.
Blokovat celou komponentu	Určuje, zda se bloky, ze kterých se skládá komponenta, vkládají jako samostatný blok.
Umístění výkresu bloku	Název souboru výkresu (souboru DWG, DWT nebo DWS) obsahující bloky pro tabulku komponent.
*Typ bloku	Rozevírací seznam umožňuje zadat pevnou hodnotu nebo databázi. Pokud vyberete možnost Pevná hodnota, použije se hodnota, kterou zadáte pro odpovídající parametr bloku, u každého řádku v tabulce velikostí této komponenty. Pokud vyberete možnost Databáze, bude k tabulce komponent přidán sloupec (s názvem zadaným pro odpovídající parametr pole bloku), který umožňuje zadat různé definice bloku pro jednotlivé velikosti.
*Blok	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je hodnota typu bloku Pevný. Určuje definici bloku, která se má použít u všech velikostí.
*Pole Blok	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je typ bloku Databáze. Určuje název sloupce v tabulce komponent, ve kterém je pro jednotlivé velikosti zadána definice bloku.

Název parametru	Popis/Pokyny
*Klíč hladiny	Určuje klíč hladiny pro hladinu, ke které bude v zadaném pohledu přiřazen blok. Chcete-li zadat klíč hladiny nebo změnit stávajíc klíč, zobrazte klepnutím na ikonu tabulky ( ) dialogové okno Vybrat klíč hladiny.
*Typ měřítka	Rozevírací seznam umožňuje zadat pevnou hodnotu nebo databázi. Pokud vyberete možnost Pevná hodnota, použije se hodnota, kterou zadáte pro odpovídající parametr měřítka, u každého řádku v tabulce velikostí této komponenty. Pokud vyberete možnost Databáze, bude k tabulce komponent přidán sloupec (s názvem zadaným pro odpovídající parametr Pole měřítka), který umožňuje zadat hodnoty pro jednotlivé velikosti.
*Měřítko	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je hodnota typu měřítka Pevný. Určuje hodnotu měřítka bloku.
*Pole Měřítko	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je typ měřítka Databáze. Určuje název sloupce tabulky komponenty, ve kterém je zadána pro jednotlivé velikosti hodnota měřítka pro blok.
*Typ šířky	Rozevírací seznam umožňuje zadat Pevnou hodnotu, Databázi nebo Rozsahy bloku. Pokud vyberete možnost Pevná hodnota, hodnota, kterou zadáte pro odpovídající parametr Šířka, se bude vztahovat na každý řádek v tabulce velikostí pro tuto komponentu. Pokud vyberete možnost Databáze, bude k tabulce komponent přidán sloupec (s názvem zadaným pro odpovídající parametr Pole šířky), který umožňuje zadat hodnoty pro jednotlivé velikosti. Pokud vyberete Rozsahy bloku, potom se šířka bloku vypočte dynamicky při vkládání bloku.
*Šířka	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je hodnota typu šířky Pevný. Určuje hodnotu šířky bloku.
*Pole Šířka	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je typ šířky Databáze. Určuje název sloupce v tabulce komponent, ve kterém je pro jednotlivé velikosti zadána šířka bloku.

Název parametru	Popis/Pokyny
Mezera	Určuje vzdálenost mezi opakovanými bloky. V případě záporné hodnoty se bloky překrývají.
Počáteční výzva	Určuje řetězec, který se zobrazí pro výzvu v počátečním bodě.
Koncová výzva	Určuje řetězec, který se zobrazí pro výzvu v koncovém bodě.
Orientace bloku	Určuje, zda je blok orientován podél osy *x* nebo osy *y*.
Orientace jig	Určuje, zda je objekt jig orientován podél osy *x* nebo osy *y*.
Povolit možnost Xotočit	Určuje, zda se pro tuto komponentu zobrazí možnost příkazového řádku pro otočení bloku kolem osy *x*.
Povolit možnost Yotočit	Určuje, zda se pro tuto komponentu zobrazí možnost příkazového řádku pro otočení bloku kolem osy *y*.

Parametry pro metody (recipe), které používají objekty linear array jig

Objekty linear array jig slouží k vkládání více kopií bloku v řadě podél osy *x* nebo *y*. Pokud přidáváte novou komponentu detailů (nebo upravujete komponentu, která byla vytvořena pomocí možnosti Nová komponenta) a chcete definovat metodu (recipe), která používá linear array jig k vkládání komponent v zadaném pohledu, vyhledejte informace v následující tabulce.

Název parametru	Popis
Klíč hladiny	Určuje klíč hladiny pro úroveň, ke které bude v zadaném pohledu přiřazena komponenta. Chcete-li zadat klíč hladiny nebo změnit stávající klíč, zobrazte klepnutím na ikonu tabulky ( ) dialogové okno Vybrat klíč hladiny.
Blokovat celou komponentu	Určuje, zda se bloky, ze kterých se skládá komponenta, vkládají jako samostatný blok.
Umístění výkresu bloku	Název souboru výkresu (souboru DWG, DWT nebo DWS) obsahující bloky pro tabulku komponent.

Název parametru	Popis
Typ bloku	Rozevírací seznam umožňuje zadat pevnou hodnotu nebo databázi. Pokud vyberete možnost Pevná hodnota, použije se hodnota, kterou zadáte pro odpovídající parametr bloku, u každého řádku v tabulce velikostí této komponenty. Pokud vyberete možnost Databáze, bude k tabulce komponent přidán sloupec (s názvem zadaným pro odpovídající parametr Pole bloku), který umožňuje zadat různé definice bloku pro jednotlivé velikosti.
Blok	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je hodnota typu bloku Pevný. Určuje definici bloku, která se má použít u všech velikostí.
Pole Blok	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je typ bloku Databáze. Určuje název sloupce v tabulce komponent, ve kterém je pro jednotlivé velikosti zadána definice bloku.
Typ měřítka	Rozevírací seznam umožňuje zadat pevnou hodnotu nebo databázi. Pokud vyberete možnost Pevná hodnota, použije se hodnota, kterou zadáte pro odpovídající parametr měřítka, u každého řádku v tabulce velikostí této komponenty. Pokud vyberete možnost Databáze, bude k tabulce komponent přidán sloupec (s názvem zadaným pro odpovídající parametr Pole měřítka), který umožňuje zadat hodnoty pro jednotlivé velikosti.
Měřítko	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je hodnota typu měřítka Pevný. Určuje hodnotu měřítka bloku pro všechny velikosti.
Pole Měřítko	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je typ měřítka Databáze. Určuje název sloupce tabulky komponenty, ve kterém je zadána pro jednotlivé velikosti hodnota měřítka pro blok.
Typ šířky	Rozevírací seznam umožňuje zadat Pevnou hodnotu, Databázi nebo Rozsahy bloku. Pokud vyberete možnost Pevná hodnota, hodnota, kterou zadáte pro odpovídající parametr Šířka, se bude vztahovat na každý řádek v tabulce velikostí pro tuto komponentu. Pokud vyberete možnost Databáze, bude k tabulce komponent přidán sloupec (s názvem zadaným pro

Název parametru	Popis
	odpovídající parametr Pole šířky), který umožňuje zadat hodnoty pro jednotlivé velikosti. Pokud vyberete možnost Rozsahy bloku, potom se šířka bloku vypočte dynamicky při vkládání bloku.
Šířka	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je hodnota typu šířky Pevný. Určuje hodnotu šířky bloku pro všechny velikosti.
Pole šířka	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je typ šířky Databáze. Určuje název sloupce v tabulce komponent, ve kterém je pro jednotlivé velikosti zadána šířka bloku.
Mezera	Určuje vzdálenost mezi opakovanými bloky. V případě záporné hodnoty se bloky překrývají.
Počáteční výzva	Určuje řetězec, který se zobrazí pro výzvu v počátečním bodě.
Koncová výzva	Určuje řetězec, který se zobrazí pro výzvu v koncovém bodě.
Zobrazit možnost Počet	Určuje, zda se zobrazí možnosti příkazového řádku pro zadání počtu (viz parametr Výzva počet dále).
Výzva počet	Tento parametr se zobrazí pouze v případě, že je parametr Zobrazit možnost Počet nastaven na Ano. Určuje výzvu příkazového řádku, která se má zobrazit.
Orientace bloku	Určuje, zda je blok orientován podél osy *x* nebo osy *y*.
Orientace jig	Určuje, zda je objekt jig orientován podél osy *x* nebo osy *y*.
Povolit možnost Xotočit	Určuje, zda se pro tuto komponentu zobrazí možnost příkazového řádku pro otočení bloku kolem osy *x*.
Povolit možnost Yotočit	Určuje, zda se pro tuto komponentu zobrazí možnost příkazového řádku pro otočení bloku kolem osy *y*.

Parametry pro metodu (recipe), které používají objekty jig plochy

Objekty jig plochy slouží k vkládání komponent, které mají zadanou hloubku a šrafované pravoúhlé ohraničení s počátečním a koncovým bodem zadaným uživatelem. Pokud přidáváte novou komponentu detailů (nebo upravujete komponentu, která byla vytvořena pomocí možnosti Nová komponenta) a chcete definovat metodu (recipe), která používá objekt jig plochy k vkládání komponent v zadaném pohledu, vyhledejte informace v následující tabulce.

Název parametru	Popis
Klíč hladiny	Určuje klíč hladiny, ke které bude přiřazeno ohraničení komponenty v zadaném pohledu. Chcete-li zadat klíč hladiny nebo změnit stávajíc klíč, zobrazte klepnutím na ikonu tabulky ( ) dialogové okno Vybrat klíč hladiny.
Klíč hladiny (pro šrafování)	Určuje klíč hladiny, ke které bude přiřazeno šrafování komponenty v zadaném pohledu. Chcete-li zadat klíč hladiny nebo změnit stávající klíč, zobrazte klepnutím na ikonu tabulky ( ) dialogové okno Vybrat klíč hladiny.
Typ šrafování	Rozevírací seznam umožňuje zadat pevnou hodnotu nebo databázi. Pokud vyberete možnost Pevná hodnota, použije se hodnota, kterou zadáte pro odpovídající parametr Zástupný název šrafování, u každého řádku v tabulce velikostí této komponenty. Pokud vyberete možnost Databáze, bude k tabulce komponent přidán sloupec (s názvem zadaným pro odpovídající parametr Šrafování), který umožňuje zadat hodnoty pro jednotlivé velikosti.
Zástupný název šrafování	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je hodnota typu šrafování Pevný. Určuje zástupný název šrafování (z tabulky Šrafování pro tuto databázi) pro všechny velikosti komponenty.
Šrafování	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je typ šrafování Databáze. Určuje název sloupce v tabulce komponent, ve kterém je pro jednotlivé velikosti zadáno šrafování.
Počáteční výzva	Určuje řetězec, který se zobrazí pro výzvu v počátečním bodě.

Název parametru	Popis
Koncová výzva	Určuje řetězec, který se zobrazí pro výzvu v koncovém bodě.
Povolit možnost Xotočit	Určuje, zda se pro tuto komponentu zobrazí možnost příkazového řádku pro otočení bloku kolem osy *x*.
Povolit možnost Yotočit	Určuje, zda se pro tuto komponentu zobrazí možnost příkazového řádku pro otočení bloku kolem osy *y*.

Parametry pro metodu (recipe), které používají objekty jig typu čáry plochy

Objekty jig typu čáry plochy jsou podobné objektům jig plochy v tom, že se používají k vkládání komponent, které mají zadanou hloubku a pravoúhlé ohraničení s uživatelem zadaným počátečním a koncovým bodem. Namísto šrafovaných ohraničení však objekty jig typu čáry plochy vyplňují ohraničení pomocí široké křivky zadaného typu čáry. Pokud přidáváte novou komponentu detailů (nebo upravujete komponentu, která byla vytvořena pomocí možnosti Nová komponenta) a chcete definovat metodu (recipe), která používá objekt jig typu čáry plochy k vkládání komponent v zadaném pohledu, vyhledejte informace v následující tabulce.

Název parametru	Popis
Klíč hladiny	Určuje klíč hladiny, ke které bude přiřazeno ohraničení komponenty v zadaném pohledu. Chcete-li zadat klíč hladiny nebo změnit stávající klíč, zobrazte klepnutím na ikonu tabulky ( ) dialogové okno Vybrat klíč hladiny.
Klíč typu čáry / hladiny	Určuje klíč hladiny, ke které bude přiřazena výplň komponenty v zadaném pohledu. Chcete-li zadat klíč hladiny nebo změnit stávající klíč, zobrazte klepnutím na ikonu tabulky ( ) dialogové okno Vybrat klíč hladiny.
Typ typu čáry	Rozevírací seznam umožňuje zadat pevnou hodnotu nebo databázi. Pokud vyberete možnost Pevná hodnota, použije se hodnota, kterou zadáte pro odpovídající parametr Typ čáry, u každého řádku v tabulce velikostí této komponenty. Pokud vyberete možnost Databáze, bude k tabulce komponent přidán sloupec (s názvem zadaným pro odpovídající parametr

Název parametru	Popis
	Pole typu čáry), který umožňuje zadat hodnoty pro jednotlivé velikosti.
Typ čáry	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je hodnota typu čáry Pevný. Určuje zástupný název typu čáry pro všechny velikosti komponenty.
Pole Typ čáry	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je typ čáry Databáze. Určuje název sloupce v tabulce komponent, ve kterém je pro jednotlivé velikosti zadán typ čáry.
Počáteční výzva	Určuje řetězec, který se zobrazí pro výzvu v počátečním bodě.
Koncová výzva	Určuje řetězec, který se zobrazí pro výzvu v koncovém bodě.
Povolit možnost Xotočit	Určuje, zda se pro tuto komponentu zobrazí možnost příkazového řádku pro otočení bloku kolem osy *x*.
Povolit možnost Yotočit	Určuje, zda se pro tuto komponentu zobrazí možnost příkazového řádku pro otočení bloku kolem osy *y*.

Parametry pro metodu (recipe), které používají objekty jig vrcholu plochy

Objekty jig vrcholu plochy jsou podobné objektům jig plochy v tom, že se používají k vkládání komponent se zadanou hloubkou a šrafovaným pravoúhlým ohraničením. Objekt jig vrcholu plochy je však určen pro komponenty, jako je betonová vrchní vrstva, které se lijí do jiné entity nebo jsou ohraničeny jinou entitou, která představuje dolní okraj obdélníku. Objekt jig vrcholu plochy tedy kreslí pouze horní a okrajové části obdélníku. Pokud přidáváte novou komponentu detailů (nebo upravujete komponentu, která byla vytvořena pomocí možnosti Nová komponenta) a chcete definovat metodu (recipe), která používá objekt jig vrcholu plochy k vkládání komponent v zadaném pohledu, vyhledejte informace v následující tabulce.

Název parametru	Popis
Klíč hladiny	Určuje klíč hladiny, ke které bude přiřazeno ohraničení komponenty v zadaném pohledu. Chcete-li zadat klíč hladiny nebo

Název parametru	Popis
	změnit stávajíc klíč, zobrazte klepnutím na ikonu tabulky ( ) dialogové okno Vybrat klíč hladiny.
Klíč hladiny (pro šrafování)	Určuje klíč hladiny, ke které bude přiřazeno šrafování komponenty v zadaném pohledu. Chcete-li zadat klíč hladiny nebo změnit stávající klíč, zobrazte klepnutím na ikonu tabulky ( ) dialogové okno Vybrat klíč hladiny.
Typ šrafování	Rozevírací seznam umožňuje zadat pevnou hodnotu nebo databázi. Pokud vyberete možnost Pevná hodnota, použije se hodnota, kterou zadáte pro odpovídající parametr Zástupný název šrafování, u každého řádku v tabulce velikostí této komponenty. Pokud vyberete možnost Databáze, bude k tabulce komponent přidán sloupec (s názvem zadaným pro odpovídající parametr Šrafování), který umožňuje zadat hodnoty pro jednotlivé velikosti.
Zástupný název šrafování	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je hodnota typu šrafování Pevný. Určuje zástupný název šrafování (z tabulky Šrafování pro tuto databázi) pro všechny velikosti komponenty.
Šrafování	Tento parametr se zobrazí pouze tehdy, pokud je typ šrafování Databáze. Určuje název sloupce v tabulce komponent, ve kterém je pro jednotlivé velikosti zadáno šrafování.
Počáteční výzva	Určuje řetězec, který se zobrazí pro výzvu v počátečním bodě.
Koncová výzva	Určuje řetězec, který se zobrazí pro výzvu v koncovém bodě.
Povolit možnost Xotočit	Určuje, zda se pro tuto komponentu zobrazí možnost příkazového řádku pro otočení bloku kolem osy *x*.
Povolit možnost Yotočit	Určuje, zda se pro tuto komponentu zobrazí možnost příkazového řádku pro otočení bloku kolem osy *y*.

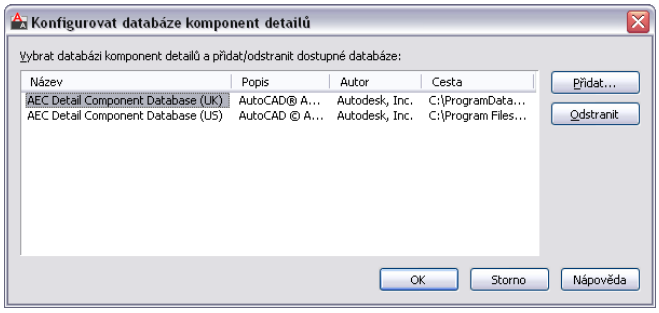
Konfigurace dostupnosti databáze komponent detailů

Aplikace AutoCAD Architecture obsahuje databázi komponent detailů (*AecDtlComponents.mdb*), která je založena na standardu MasterFormat 2004 institutu CSI. Můžete přidat další databáze komponent detailů, které budou vyhovovat standardům ve vaší firmě nebo jiným požadavkům specifickým pro projekt. Také můžete odebrat databáze z aktivního seznamu v závislosti na tom, zda chcete, aby byly k dispozici pro konkrétní objekt. U daného projektu můžete také řídit, zda uživatelé mohou vidět a zobrazit všechny databáze komponent detailů nebo pouze ty, které souvisejí s projektem. Další informace naleznete v části Zadávání databází detailních komponent projektu pro projekt na straně 328.

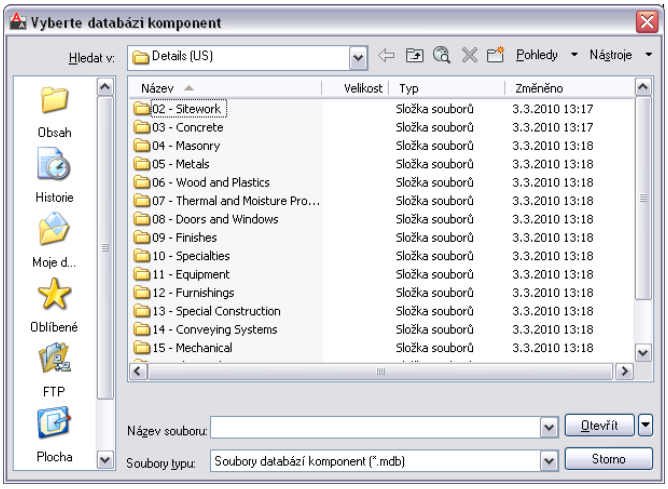
Přidání databáze komponent detailů k dostupným databázím

Tento postup slouží k přidání databáze do seznamu aktivních databází komponent detailů, ze kterých je možné vybírat komponenty pro vkládání, kopírovat je na paletu nástrojů nebo používat k úpravám stávajícího nástroje.

1. Klepněte na tlačítko ➤ Možnosti.
2. V dialogovém okně Možnosti klepněte na kartu Obsah AEC.
3. Na stránce Obsah AEC zobrazte klepnutím na tlačítko Přidat/Odebrat databáze komponent detailů.
4. V dialogovém okně Konfigurovat databáze komponent detailů klepněte na tlačítko Přidat.



5 V okně prohlížeče Vybrat databázi komponent vyhledejte databázi, kterou chcete přidat a klepněte na tlačítko Otevřít.



Vybraná databáze je přidána k dolní části seznamu v dialogovém okně Konfigurovat databáze komponent detailů.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Odebrání databáze komponent detailů z dostupných databází

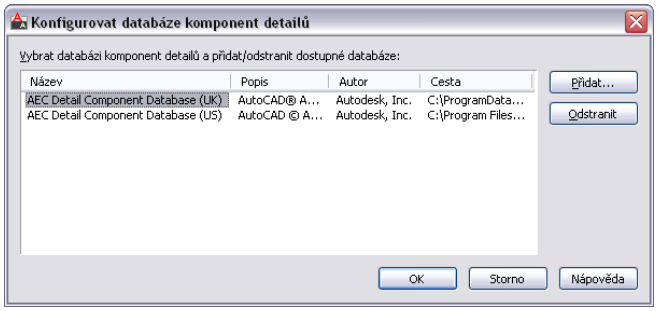
Tento postup slouží k odebrání databáze ze seznamu aktivních databází komponent detailů.

1 Klepněte na položku ➤ Možnosti.

2 V dialogovém okně Možnosti klepněte na kartu Obsah AEC.

3 Na stránce Obsah AEC zobrazte klepnutím na tlačítko Přidat/Odebrat databáze komponent detailů.

4 V dialogovém okně Konfigurovat databáze komponent detailů vyberte databázi, kterou chcete odebrat ze seznamu a klepněte na tlačítko Odebrat.



5 Klepněte dvakrát na tlačítko OK. Poznámka: Pokud odeberete ze seznamu databázi uvedenou nahoře, stane se aktuální vybranou databází ta, která je uvedena pod ní v dialogovém okně Správce komponent detailů.

Nastavení oprávnění k databázi komponent detailů v prostředí s více uživateli

Pokud pracujete v prostředí s více uživateli s obsahem klíčových poznámek a detailů na vzdáleném serveru, můžete chtít povolit některým uživatelům úpravy databází a jiným povolit přístup jen pro čtení. Aby toto fungovalo správně, všichni uživatelé musí mít oprávnění k zápisu do souboru, kde jsou databáze nainstalovány. Bez oprávnění k zápisu do souboru uživatel nebude schopen otevřít žádnou databázi v tomto souboru, protože potřebné zamčení souboru nemůže být vytvořené uživatelem bez ohledu na to, zda má uživatel oprávnění k zápisu do samotné databáze. Pokud všichni uživatelé mají oprávnění k zápisu do souboru, oprávnění pro jednotlivé databáze může být nastaveno pro každého uživatele zvlášť. Všimněte si, že tato dohoda opravňuje uživatele k přístupu a úpravě obsahu ve složce, jako je například výkres, znázornění a XML soubory recipe, dokud nenastavíte oprávnění na tyto soubory, abyste tomu zabránili. Z tohoto důvodu možná budete chtít složky, které obsahují obsah klíčových poznámek a detailů, uchovat odděleně od ostatního obsahu instalovaného s aplikací AutoCAD Architecture, aby všichni uživatelé neměli oprávnění k zápisu pro veškerý obsah.

Sloučení starých a nových databází komponent detailů

Pokud jste upravili některou z výchozích databází komponent detailů dodaných s předchozí verzí aplikace AutoCAD Architecture a chcete přenést svoje úpravy do odpovídající databáze v aktuální verzi, můžete to udělat pomocí obslužného programu Komponenta detailu –

Nástroj pro migraci databáze klíčových poznámek. Podrobné pokyny najdete v části Migrace databází komponent detailů a klíčových poznámek na straně 3893.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Počínaje aplikací AutoCAD Architecture 2011 používají americké databáze komponent detailů a klíčových poznámek dodávané spolu se softwarem standard CSI MasterFormat 2004. Používání nástroje pro migraci databáze komponent detailů a klíčových poznámek k migraci uživatelských úprav z databáze, která používá standard CSI MasterFormat 95 (jako je tomu v aplikaci Autodesk Architectural Desktop 2007 a předchozích vydáních) není podporováno. Nástroj neprovede správně migraci uživatelských záznamů ze starší databáze a může chybně přepsat záznamy v nové databázi daty ve formátu MasterFormat 95. Chcete-li používat databázi ve formátu MasterFormat 95 spolu s aktuálním vydáním aplikace AutoCAD Architecture, můžete ji stáhnout podle popisu uvedeném v části Přidání databáze komponent detailů k dostupným databázím na straně 3485 nebo Vkládání Databáze klíčových poznámek na straně 3537. Poznámka: aby mohla starší databáze pracovat správně, musí být uložena spolu s obsahem předchozího vydání a musí zachovávat jeho strukturu složek. Starší databáze komponent detailů nebude fungovat s obsahem verze 2008 nebo se starším anglickojazyčným obsahem detailů. Podobně, starší databáze klíčových poznámek neopatří automaticky klíčovými poznámkami obsah verze 2008 nebo starší anglickojazyčný obsah detailů; opatří klíčovými poznámkami pouze komponenty detailů vložené pomocí detailů předchozí verze nebo detailů ve výkresech předchozí verze. Nástroj pro migraci databáze komponent detailů/klíčových poznámek lze stále použít pro migraci záznamů z jedné databáze ve formátu CSI MasterFormat 95 do jiné.

Nástroje poznámek a klíčových poznámek

47

Nástroje poznámek umožňují snadné vkládání poznámek s víceřádkovým textem s odkazy či bez nich, klíčových poznámek, které udávají klíč měřítka automaticky, a vyjímání řádků s jedním či dvěma zalomeními, jež mohou zakrývat nebo ořezávat základní objekty. Víceřádkové atributy ve vícepohledových blocích lze upravit. Můžete vytvořit víceřádkové odkazy a pracovat s nimi. Měřítka poznámek umožňují vykreslovat poznámky se stejnou výškou nebo velikostí při různých zadaných měřítcích poznámek. Také můžete propojit konfigurace zobrazení s konkrétními měřítky poznámek a používat měřítka poznámek jednoho objektu AEC u jiného a naopak. Klíčové nástroje podporují jak klíčové poznámky referencí tak i klíčové poznámky listů. Je možné manuálně vybrat klíčové poznámky pro vklad, nebo je možné použít přednastavené klíčové poznámky v různých úrovních: objekt, komponent objektu, dvojrozměrných (2D) skic řezů/zdvihů nebo komponent detailu.

Základní Nástroj poznámek

AutoCAD Architecture používá stejný základní nástroj na přidávání následujících typů poznámek k výkresům:

- Poznámky tvořené víceřádkovým textem s jednořádkovými či víceřádkovými odkazy
- Symbolově orientované poznámky s atributy
- Klíčové poznámky reference
- Klíčové poznámky listu
- Označení přerušení

Specifický druh poznámky, její vzhled a další charakteristiky mohou být určeny upravovatelnými hodnotami v tabulce Vlastnosti nástroje která je dostupná v kontextové nabídce nástroje. Objekty poznámek se vytvářejí s měřítkem na základě zadaného měřítka poznámek.

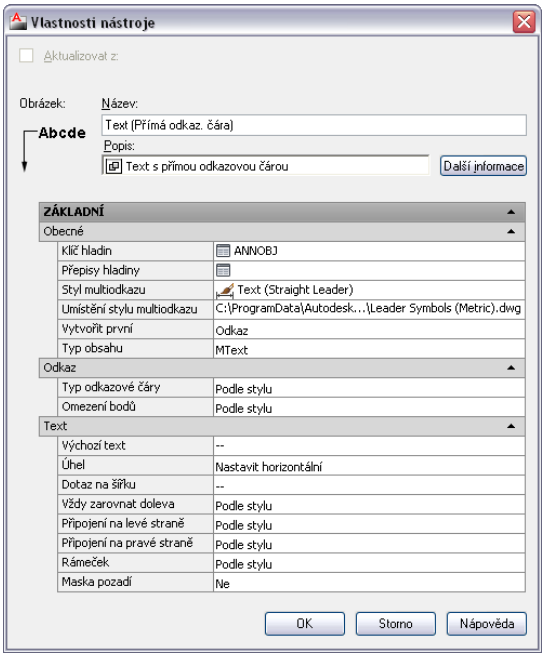
Několik výchozích verzí tohoto nástroje poznámek je k dodaných společně se softwarem, každá představuje různé konfigurace tabulky Vlastnosti nástroje. Podle toho, jak je systém je nastaven, můžete najít jeden nebo více těchto nástrojů (nebo jejich lokálně upravených verzí) na vzorku palety nástrojů Poznámka v pracovním prostoru. Tyto nástroje jsou také dostupné v katalogu základních nástrojů a katalogu nástrojů dokumentace v Prohlížeči obsahu. Používáním funkce i-drop® můžete kopírovat kterýkoliv z těchto nástrojů do palety nástrojů v pracovním prostoru a přizpůsobit je svým potřebám.

Základní nástroj poznámek vám umožní vložit jak textově orientované tak blokově orientované poznámky. V obou případech může být poznámka vytvořena bez odkazu nebo s odkazem který ji vizuálně spojuje s konkrétním objektem nebo bodem ve výkresu. Nástroj poznámek také podporuje klíčové poznámky, kde je předdefinovaná klíčová poznámka obnovena z databáze, buď přímým výběrem nebo automaticky; založená na vybraném objektu ve výkresu. Všeobecně, textově orientované poznámky se používají pro klíčové poznámky referencí a blokově orientované poznámky pro klíčové poznámky listů. Nástroj poznámek ovšem přizpůsobuje mnoho různých stylů poznámek výkresů jako například označení přerušení.

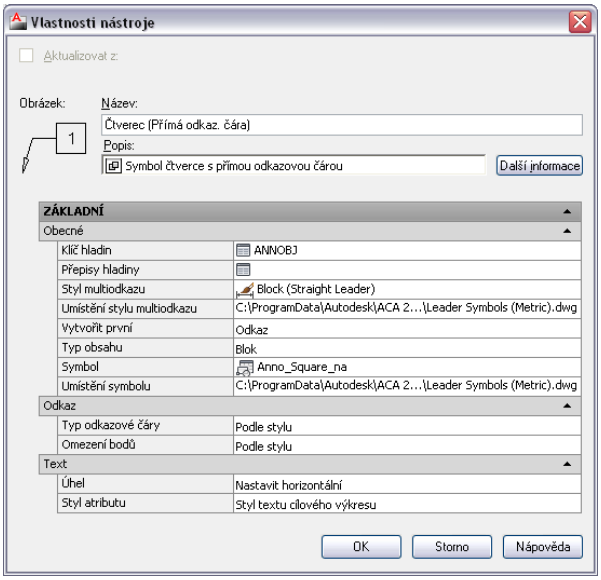
Vlastnosti Nástroje poznámek

Následující ilustrace ukazují nastavení tabulky Vlastnosti nástroje pro dvě výchozí verze nástroje poznámek: textově orientovaný nástroj Text (Přímý odkaz) a blokově orientovaný nástroj Čtverec (Přímý odkaz). Všimněte si rozdílných hodnot Typu obsahu ve Všeobecné kategorii. Pokud typ obsahu je odstavcový text (Mtext), další nastavení jsou zobrazena v Textové kategorii. Podobně, když je typem obsahu Blok, nastavení jsou zobrazena pro Symbol a Umístění symbolu. Nastavení dostupná v Kategorii odkazu se liší podle aktuální hodnoty Typu odkazu.

Vlastnosti odstavcového nástroje poznámek (MText)



Vlastnosti blokového nástroje poznámek



Následující tabulka uvádí a popisuje vlastnosti nástroje poznámek, které mohou být konfigurovány prostřednictvím tabulky Vlastnosti nástroje. Jakmile je poznámka vložena do výkresu, vlastnosti poznámky nebo jejího odkazu mohou být upraveny na přidružené paletě Vlastnosti. Další informace o změně textu existující poznámky najdete v Úprava a textově orientovaná poznámka na straně 3508.

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
Obecné/Klíč hladiny	Specifikuje klíč hladiny pro hladinu, ke které je poznámka přiřazena. Abychom jej změnili, je třeba klepnout na aktuální hodnotu (výchozí je ANNOBJ), pro přístup do dialogového okna Vybrat klíč hladiny.
Obecné/Přepsání hladiny	Určuje jedno nebo více přepsání klíče hladiny. Klepněte na ikonu tabulky pro přístup do dialogového okna Vybrat přepis hladiny
Styl multiodkazu	Určuje styl multiodkazu u poznámky. Mezi možné styly patří Text, Blok a Standardní.
Obecné/Typ obsahu	Možné hodnoty jsou Mtext (pro základní odstavcové poznámky a klíčové poznámky referencí) nebo Blok (pro symboly s atributy a klíčové poznámky listu). Když vkládáte objekt Mtext ve výchozím nastavení, budete vyzváni k zadání šířky textu.
Obecné/Symbol	Zobrazuje se jen když Typ obsahu je Blok, tato vlastnost určuje blokově orientovaný symbol, který má být použit v poznámce. Pro klíčové poznámky listu blok obsahuje automaticky aktualizované pole hodnot, které určují formát klíčových poznámek, a buď určuje konkrétní klíčovou poznámku nebo slouží jako zástupný symbol. Hodnota zástupného symbolu je následně nahrazena kteroukoliv klíčovou poznámkou spojenou s vybraným objektem, komponentem nebo klíčovou poznámkou vybranou manuálně během vkládání. Další informace najdete v části Konfigurace nástroje poznámek pro Klíčové poznámky na straně 3511.
Obecné/Umístění symbolu	Umístění souboru výkresů obsahujícího specifikovaný symbol. Klepněte na vlastnost a použijte možnost Procházet v rozbalovacím seznamu k umístění a zadání cesty k souboru. Pokud je tato vlastnost nespecifikována (--), potom jsou uvedeny jen bloky v souboru aktuálního výkresu.

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
Odkazy/Typ odkazu	Možnosti hodnot jsou Žádný, Přímý nebo Spline.
Odkazy/Kótovací styl odkazu	Podle výchozího nastavení je tato vlastnost nespecifikována (--) a v aktuálním výkresu se používá styl kóty. Nebo je možné klepnout na vlastnosti a vybrat styl v rozbalovacím seznamu. Styl kontroluje šipku odkazu a stejně tak možnosti textu se nastavují v Textové kartě stylu.
Odkazy/Umístění kótovacího stylu odkazu	Určuje umístění kótovacího stylu, pokud se liší od kótovacího stylu aktuálního výkresu. Klepněte na vlastnost a použijte volbu Procházet v rozbalovacím seznamu k nalezení a zadání cesty k vybranému stylu Pokud tato vlastnost není specifikována (--), tak se používají jen styly v aktuálním výkresu.
Odkazy/Omezení počtu bodů	Zobrazuje se jen když je typ odkazu specifikován, tato vlastnost ukazuje zdali je počet bodů v odkazu omezen. Pokud není specifikováno (--), v aktuálním výkresu se používá odpovídající nastavení odkazu.
Odkazy/Maximální počet bodů	Zobrazuje se jen když je volba Omezení bodů nastavena na ano, tato vlastnost určuje maximální počet bodů povolených v odkazu před vložením textu nebo symbolu. Pokud není zadáno, tak se v aktuálním výkresu používají odpovídající nastavení odkazu, pokud jsou aplikovatelné.
Text/Výchozí text	Zobrazuje se jen když Typ obsahu je Mtext. Pro základní textové poznámky tato hodnota není specifikována (--) a je nutné zadat text při vložení. Pro klíčové poznámky reference by hodnota měla být zástupný symbol pole klíčových poznámek. Zástupný symbol hodnoty je následně nahrazen kteroukoliv klíčovou poznámkou spojenou s vybraným objektem, komponentem nebo klíčovou poznámkou vybranou manuálně během vkládání. Další informace naleznete v části Konfigurace nástroje poznámek pro Klíčové poznámky na straně 3511
Text/Úhel	Určuje úhel pro odstavcový text nebo text atributu. Výchozí je volba Nastavit horizontální Další možnosti rozbalovacího seznamu jsou volby Jak vloženo (což nastavuje rotaci textu v úhlu posledního odkazu úseku) a Čtení napravo (což drží text pravou stranou nahoře bez ohledu na úhel rotace).

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
Text/Styl atributu	Zobrazuje se jen když Typ obsahu je Blok, tato vlastnost určuje, zda text atributu uvnitř symbolu používá textový styl cílového výkresu nebo styl definovaný štítkem atributu.
Text/Dotaz na šířku	Označuje, zda jste vyzváni k určení šířky poznámky. Pokud není specifikováno (--), tak se v aktuálním výkresu používá odpovídající nastavení odkazu.
Text/Vždy zarovnat doleva	Zobrazuje se jen když Typ obsahu je Mtext a Typ odkazu jiný než Žádný, tato vlastnost určuje, zda každé slovo textu poznámky je vždy zarovnáno doleva. Pokud není specifikováno (--), tak se v aktuálním výkresu používá odpovídající nastavení odkazu.
Text/Připojení na levé straně	Zobrazuje se jen když Typ obsahu je Mtext a Typ odkazu jiný než Žádný, tato vlastnost určuje, kde se text připojí k odkazu umístěnému na jeho levé straně. Toto nastavení se vybírá v rozbalovacím seznamu. Pokud není specifikováno (--), tak se v aktuálním výkresu používá odpovídající nastavení odkazu.
Text/Připojení na pravé straně	Zobrazuje se jen když Typ obsahu je Mtext a Typ odkazu jiný než Žádný, tato vlastnost určuje, kde se text připojí k odkazu umístěnému na jeho pravé straně. Nastavení se vybírá v rozbalovacím seznamu. Pokud není specifikováno (--), tak se v aktuálním výkresu používá odpovídající nastavení.
Text/Podtržení spodního řádku	Zobrazí se, jestliže Typ obsahu je Mtext, Typ odkazu je jiný než Žádný, tato vlastnost specifikuje, zda se odkaz připojuje k textu jako podtržený pod spodním řádkem textu. Pokud není specifikováno (--), tak se v aktuálním výkresu používá odpovídající nastavení odkazu.
Text/Rám	Zobrazuje se jen když Typ obsahu je Mtext a Typ odkazu jiný než Žádný, tato vlastnost určuje, zda je text vložen do rámu. Pokud není specifikováno (--), tak se v aktuálním výkresu používá odpovídající nastavení odkazu.
Text/Maska pozadí	Zobrazuje se jen když Typ obsahu je Mtext, tato vlastnost určuje, jestli má text neprůhledné pozadí, aby zamaskoval objekty v pozadí. Výchozí zadání je Ne.

Úprava víceřádkových atributů ve vícepohledových blocích

Víceřádkové atributy můžete upravit ve vícepohledových blocích a pomocí uzlů změnit umístění nebo konfiguraci textu. Rozvržení textu poznámky ve výkresech můžete upřesnit tak, že změníte šířku a zarovnání víceřádkových atributů. Můžete například upravit atributy popisku místnosti tak, aby se text přizpůsobil hranicím místnosti.

Zobrazení uzlů Upravit zarovnání atributu

Podle tohoto postupu zobrazte uzly šířky a zarovnání víceřádkového atributu, stejně jako jeho uzly standardního umístění, otočení a ukončení úprav.

1. Vyberte existující štítek.

   Zobrazí se uzly Umístění a Upravit atributy pro daný atribut.

2. Vyberte uzel Upravit atributy.

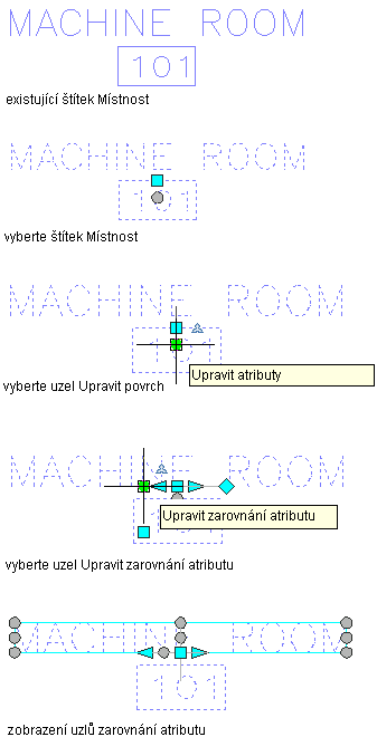
   Případně můžete klepnout na kartu Popisek ➤ panel Upravit ➤ Upravit atributy .

   Zobrazí se uzly Otočení, Šířka, Upravit zarovnání atributu a Ukončit úpravy atributu.

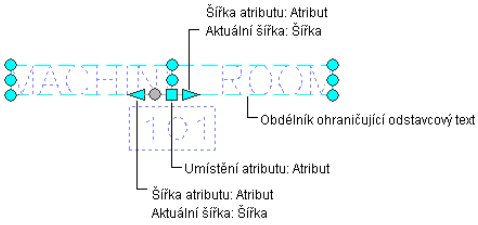
3. Vyberte uzel Upravit zarovnání atributu.

   Zobrazí se osm dostupných uzlů zarovnání textového pole a uzel Ukončit úpravy atributu.

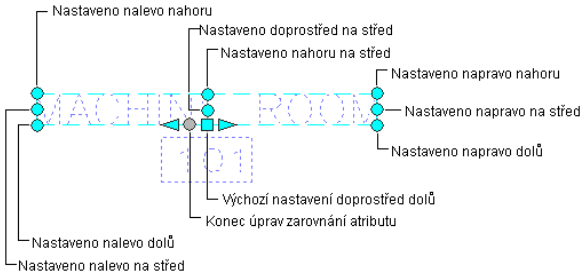
4 Po úpravě šířky nebo zarovnání atributu uložte provedené změny tak, že vyberete položku Ukončit zarovnání atributu a potom položku Ukončit úpravy atributů.



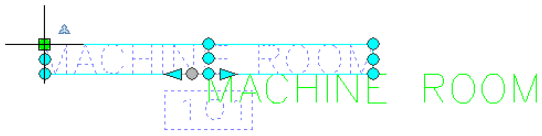
Na následujícím obrázku jsou znázorněny uzly Umístění a Šířka atributu a hraniční obdélník víceřádkového atributu. Ve výchozím nastavení je šířka atributu 0 (nula). Velikost rozsahu hraničního obdélníku změníte zadáním hodnoty šířky.



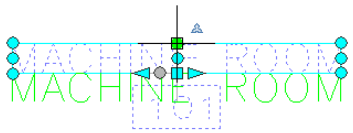
Na následujícím obrázku jsou znázorněny dostupné uzly pro zarovnání hraničního obdélníků a uzel Ukončit úpravy zarovnání atributu. Výchozím nastavením je zarovnání Dolů na střed.



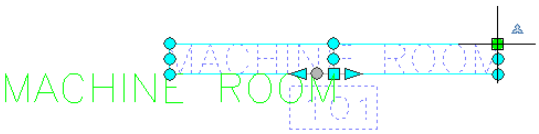
Na následujícím obrázku jsou znázorněny výsledky zadání tří horních uzlů jako aktuálního zarovnání víceřádkového atributu. Zelený text znázorňuje, jak by se změnilo umístění víceřádkového atributu.



Nalevo nahoru

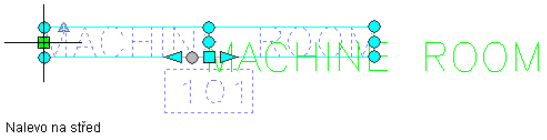


Nahoru na střed

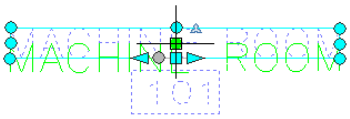


Napravo nahoru

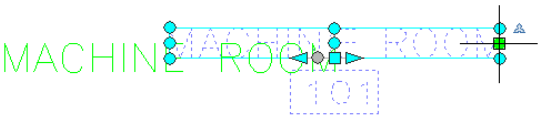
Na následujícím obrázku jsou znázorněny výsledky zadání tří prostředních uzlů jako aktuálního zarovnání víceřádkového atributu. Zelený text znázorňuje, jak by se změnilo umístění víceřádkového atributu.



Nalevo na střed

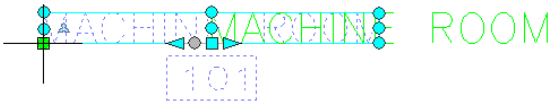


Doprostřed na střed

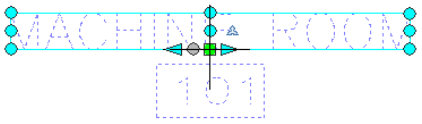


Napravo na střed

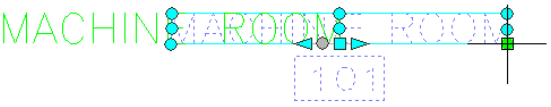
Na následujícím obrázku jsou znázorněny výsledky zadání tří spodních uzlů jako aktuálního zarovnání víceřádkového atributu. Zelený text znázorňuje, jak by se změnilo umístění víceřádkového atributu.



Nalevo dolů



Doprostřed dolů (výchozí)



Napravo dolů

Úprava šířky víceřádkového atributu

Tento postup slouží ke změně šířky víceřádkového atributu.

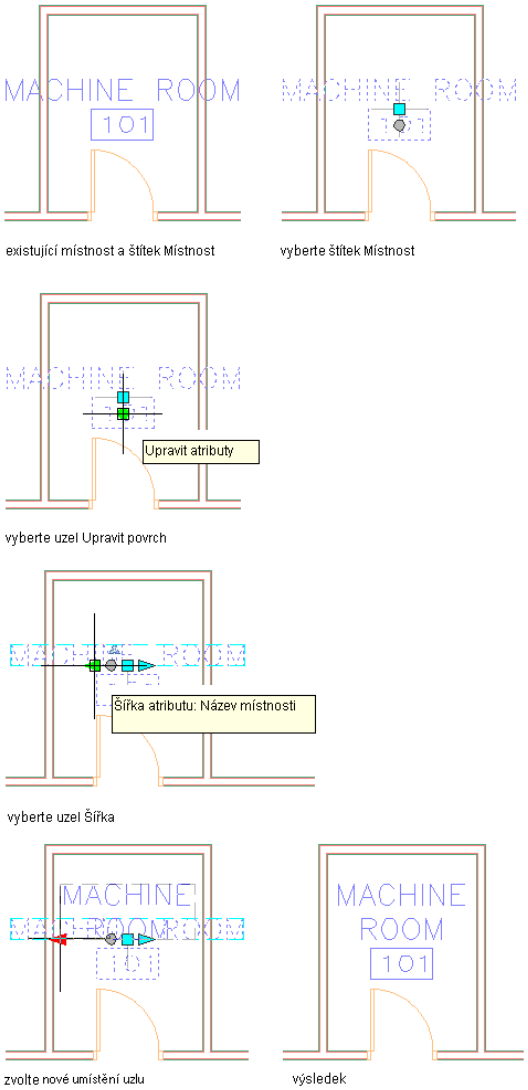
1 Vyberte popisek místnosti.

2 Vyberte uzel Upravit atributy.

3 Vyberte některý z uzlů Šířka.

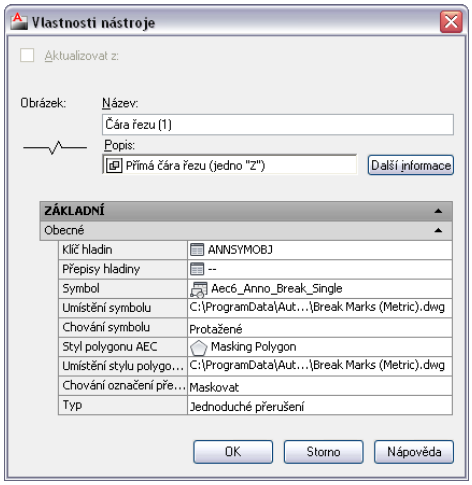
4 Zadejte nové umístění uzlu.

Změna šířky víceřádkového atributu pomocí uzlů



Vlastnosti nástroje označení přerušení

Blokově orientované nástroje označení zlomu se používají k zamaskování nebo ořezání základních objektů křivkou a polygonem AEC. Výchozí nástroj označení přerušení je Nástroj čára řezu dostupný na paletě Nástroje poznámek. Další typy označení přerušení jsou k dispozici v Základních nástrojích a katalozích dokumentace Prohlížeče obsahu. Další informace o práci na polygonu AEC najdete v části Styly polygonů AEC na straně 1826.



Následující tabulka uvádí a popisuje vlastnosti nástroje označení přerušení, které mohou být konfigurovány prostřednictvím tabulky Vlastnosti nástroje. Pokud je označení přerušení vloženo do výkresu, jeho vlastnosti mohou být upraveny přidruženými paletami vlastností.

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
Klíč hladiny	Určuje klíč hladiny pro hladinu, ke které je označení přerušení zadáno. Pokud chcete toto změnit, klepněte na aktuální hodnotu(výchozí je ANNSYMOBJ), čímž najdete přístup do dialogového okna Vybrat klíč hladiny.
Přepsání hladiny	Určuje jedno nebo více přepsání klíče hladiny. Klepněte na ikonu tabulky abyste získali přístup do dialogového okna Vybrat přepis hladiny
Symbol	Specifikuje blokově orientované symboly které se používají k označení přerušení. V klíčových poznámkách listu obsahuje blok automaticky aktualizované pole hodnot, které určuje formát klíčových poznámek. Buď určuje konkrétní klíčovou poznámku nebo slouží jako zástupný symbol. Hodnota

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
	zástupného symbolu je následně nahrazena kteroukoliv klíčovou poznámkou spojenou s vybraným objektem, komponentem nebo klíčovou poznámkou vybranou manuálně během vkládání. Další informace najdete v části Konfigurace nástroje poznámek pro Klíčové poznámky na straně 3511.
Umístění symbolu	Umístění souboru výkresu obsahujícího specifikovaný symbol označení přerušení. Klepněte na vlastnost a použijte v rozbalovacím seznamu volbu Procházet k nalezení a zadání cesty k souboru. Pokud je tato vlastnost nespecifikována (--), potom jsou uvedeny jen bloky v souboru aktuálního výkresu.
Chování symbolu	Specifikuje, jestli bude označení přerušení vloženo jako V měřítku nebo Protaženo. Pokud vyberete Protaženo, bude se čára řezu rozpínat mezi počátečním a koncovým bodem, ale grafika řezu zůstane stejná. Pokud vyberete V měřítku, grafika čáry řezu bude odpovídající velikosti, aby se vešla mezi počáteční a koncový bod čáry řezu.
Styl polygonu AEC	Určuje, jestli má označení přerušení maskující vlastnosti. Pokud tato vlastnost není specifikována (--), styl vychází z výchozího nastavení.
Umístění stylu polygonu AEC	Určuje umístění souboru výkresu obsahujícího polygon AEC. Klepněte na vlastnost a použijte volbu Procházet v rozbalovacím seznamu k nalezení a zadání cesty k souboru. Pokud je tato vlastnost nespecifikována (--), jsou uvedeny jen polygony AEC v souboru aktuálního výkresu.
Chování označení přerušení	Určuje jestli označení přerušení maskuje nebo ořezává základní objekt. Polygon AEC společně s křivkou reprezentuje maskovací chování označení přerušení a neupravuje základní objekt. Křivka reprezentuje chování ořezání označení přerušení a ořízne základní objekt.
Typ	Tato vlastnost určuje jestli čára řezu je reprezentována jedinou hranou polygonu AEC(jednoduché přerušení) nebo dvěmi paralelními hranami polygonu AEC (dvojité přerušení).

Tvorba výhradně textové poznámky

Použijte tento postup k přidání odstavcového textového objektu (bez odkazu) do kterékoliv části výkresu. Poznámka nemusí být spojena se žádným objektem nebo skicou.

POZNÁMKA Tyto instrukce jsou založeny na jedné z konfigurací nástroje poznámek dodaných společně se softwarem. V závislosti na úpravě, stejný nástroj se může nebo nemusí objevit na vaší paletě nástrojů poznámek. Avšak, stejný základní postup platí pro konfiguraci nástroje poznámek v které je Typ obsahu nastaven na Mtext, Typ odkazu je nastaven na Žádné a Výchozí text není určen (--). Základní Nástroj textu je také součástí katalogu základních nástrojů v Prohlížeči obsahu.

1. Klepněte na položku Nástroj textu na paletě nástroje poznámek.

   Případně můžete Klepněte nakartu Poznámka ➤ panel Text ➤ Text.

2. Určete bod, v které části kreslicí plochy má poznámka začít.
3. Stiskněte klávesu *ENTER* k potvrzení výchozí šířky pro poznámku nebo určete šířku buď zadáním hodnoty nebo určením druhého bodu.
4. Zadejte první řádek textu a stiskněte klávesu *ENTER* k označení konce řádku.
5. Stiskněte klávesu *ENTER* znovu, k označení konce poznámky nebo opakujte krok 3 pro každý následující řádek textu.

   Každý řádek textu je zobrazen v příkazovém řádku při zadání. Celá poznámka je zobrazena horizontálně na kreslicí ploše, když stisknete klávesu *ENTER* dvakrát po sobě.

Vytvoření textu s poznámkou s jedním odkazem

Tento postup slouží k přidání objektu odstavce s jedním odkazem, který odkazuje na libovolný bod zadaný na kreslicí ploše. Odkazy se kreslí stejným způsobem jako křivky: určete dva body mezi které vložíte přímou čáru. Nebo, podle nastavení Omezení bodů, můžete určit další body k vložení úhlového odkazu, který se skládá ze dvou a více částí.

POZNÁMKA Tyto instrukce jsou založeny na jedné z konfigurací nástroje poznámek dodaných společně se softwarem. V závislosti na úpravě, stejný nástroj se může nebo nemusí objevit na paletě nástrojů poznámek. Avšak, stejný základní postup platí pro každou konfiguraci nástroje poznámek, v které Typ obsahu je nastaven na Mtext, Typ odkazu na Přímý a Výchozí text není určen (--). Vlastnosti odkazu mohou být změněny v tabulce Vlastnosti nástroje poznámek. Libovolné nespecifikované vlastnosti používají nastavení odkazu, která jsou platná pro aktuální výkres, a lze je upravovat v dialogovém okně Nastavení odkazu. Základní nástroj Text je také součástí katalogu základních nástrojů v Prohlížeči obsahu.

1 Klepněte na položku Nástroj textu (Přímý odkaz) na paletě Nástrojů poznámek.

   Případně můžete Klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Klíčové poznámky ➤ rozevírací nabídka Text ➤ Text (Přímá odkaz. čára).

2 Určete počáteční bod pro odkaz. (Toto určí, kde se zobrazí šipka odkazu.)

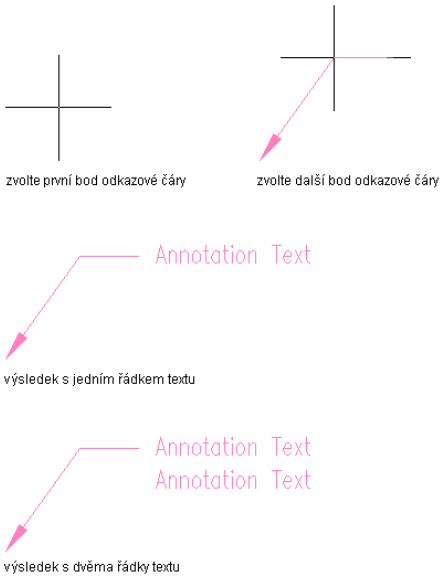
3 Určete jeden nebo více bodů k vytvoření požadovaného odkazu a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Stiskněte klávesu *ENTER* k potvrzení výchozí šířky pro poznámku nebo určete šířku buď zadáním hodnoty nebo druhého bodu.

5 Zadejte první řádek textu a stiskněte klávesu *ENTER*k označení konce řádku.

6 Stiskněte klávesu *ENTER* znovu k označení konce poznámky nebo opakujte Krok 4 kro každý následující řádek textu.

Vytvoření textu poznámky s odkazy



Každý řádek textu je zobrazen v příkazovém řádku při zadání. Pokud stisknete klávesu *ENTER* dvakrát po sobě, tak se zobrazí celá poznámka na kreslicí ploše.

Přidání a odebrání odkazových čar z odkazů

Tento postup slouží k přidání a odebrání odkazových čar z následujících nástrojů Poznámka:

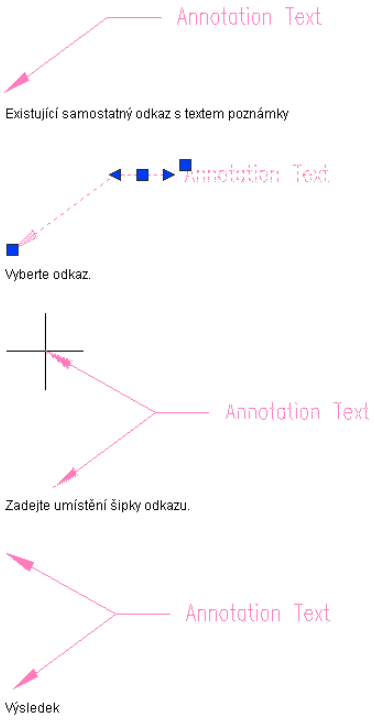
- Text (Přímá odkaz. čára)
- Čtverec (Přímá odkaz. čára)
- Klíčová poznámka reference (Přímá odkaz. čára)
- Klíčová poznámka listu

Přidání odkazové čáry

1. Vyberte existující odkaz.
2. Klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přidat odkaz.

   Nový odkaz je přidán počínaje od nejbližšího bodu na odkazové čáre nebo symbolu, který zadáte.
3. Zadejte umístění šipky nového odkazu.

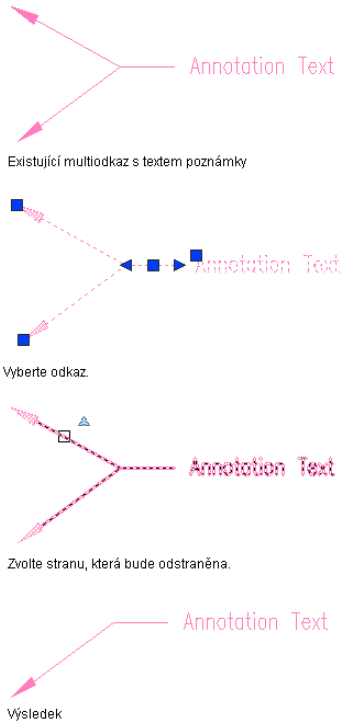
Přidání odkazové čáry



Odebrání odkazové čáry

1. Vyberte existující odkaz multičáry.
2. Klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Odebrat odkaz.
3. Vyberte odkaz, který chcete odebrat.

Odebrání odkazové čáry



Tvorba označení přerušení

Použijte tento postup k přidání nového označení přerušení, které má vlastnosti určené ve vybraném nástroji označení přerušení.

POZNÁMKA Tyto instrukce jsou založeny na výchozím nástroji Čára řezu dodaném společně se softwarem. Stejný nástroj se může nebo nemusí objevit na paletě Nástroje poznámek, záleží na přizpůsobení. Avšak, stejný základní postup platí pro jakýkoliv nástroj označení přerušení.

1. Klepněte na položku nástroj Čára řezu na paletě Nástroje poznámek.
2. Určete bod, v které části výkresu má začít čára řezu.
3. Určete bod, kde chcete, aby čára řezu skončila.
4. Určete rozsah přerušení.

Tvorba blokově orientované poznámky s odkazem

Použijte tento postup pro přidání blokově orientovaného symbolu s odkazem který poukazuje na vámi určený bod na kreslicí ploše.

POZNÁMKA Tyto instrukce jsou založeny na jedné z konfigurací nástroje poznámek dodané společně se softwarem. Stejný nástroj se může nebo nemusí objevit na paletě Nástroje poznámek, záleží na přizpůsobení. Stejný základní postup platí pro jakoukoliv konfiguraci nástroje poznámek, v které Typ obsahu je nastaven na Blok, Typ odkazu na Přímý a Symbol a vlastnosti Umístění symbolu určují blokově orientovaný symbol, který je nástroji dostupný. Vlastnosti odkazu mohou být změněny v tabulce Vlastnosti nástroje poznámek. Při nespecifikovaných vlastnostech použijte nastavení odkazu používané v aktuálním výkresu které může být změněno použitím dialogového okna Nastavení odkazu.

1. Klepněte na položku nástroj Čtverec (Přímý odkaz) na paletě Nástroje poznámek.

   Klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Klíčové poznámky ➤ rozevírací nabídka Text ➤ Čtverec (Přímá odkaz. čára).

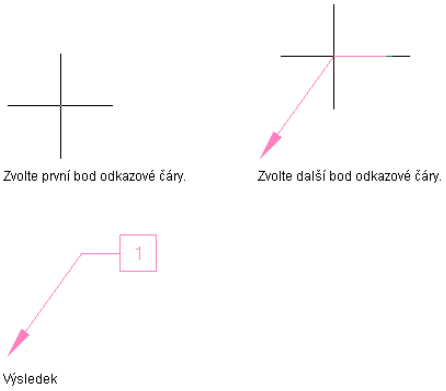
2. Určete počáteční bod pro odkaz. (Toto určí, kde se zobrazí šipka odkazu.)
3. Určete jeden nebo více bodů k vytvoření požadovaného odkazu a stiskněte klávesu *ENTER*.

   Symbol a hodnota jeho výchozího atributu se vkládají na konci odkazu načež se zobrazí dialogové okno Upravit atributy. (Jestliže počet bodů je omezen nastavením, to se stává, jakmile určíte poslední bod v limitu).

4. V dialogovém okně Upravit atributy upravte text atributu ID dle potřeby a klepněte na tlačítko OK.

   Upravený text atributu se zobrazuje uvnitř symbolu.

Kreslení blokové poznámky s odkazem

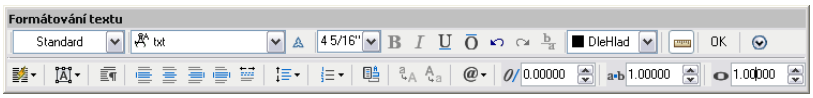


Úprava a textově orientovaná poznámka

Použijte tento postup k úpravě textově orientované poznámky nebo změňte její typografické vlastnosti použitím odstavcového textového editoru.

1 Poklepáním na klíčovou poznámku zobrazte víceřádkový textový editor.

Dialogové okno Editor odstavcového textu



2 Upravte text dle potřeby v okně úpravy textu nebo změňte styl textu, písmo, výšku, barvu nebo další vlastnosti použitím rozbalovacího seznamu a tlačítek v panelu nástrojů.

3 Klepněte na tlačítko OK v panelu nástrojů nebo klepněte kamkoliv na kreslicí plochu, abyste zavřeli Editor odstavcového textu a uložili změny.

POZNÁMKA Editor odstavcového textu vám také umožní přidat k poznámce automaticky aktualizovaná pole (jako jsou datum a čas nebo informace o projektu) klepnutím pravým tlačítkem myši na poznámku a klepnutím na položku Vložit pole (nebo Upravit pole, pokud již poznámka zahrnuje takové pole). Tímto se zobrazí dialogové okno Pole. Další informace najdete v části „Použití polí v textu“ v Nápovědě aplikace AutoCAD.

Úprava značky přerušení maskování

Použijte tento postup, chcete-li skrýt nebo zobrazit okraje označení přerušení, které maskuje základní objekt. Maskovací značka přerušení je definována stylem polygonu AEC a křivkou.

POZNÁMKA Abyste viděli tyto možnosti, musíte vybrat polygon AEC, ne křivku (která definuje čáru přerušení).

➤ Vyberte označení přerušení.

Chcete-li...	Pak...
zobrazte hranu	Klepněte na kartu polygon AEC ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit hranu . Okraj hrany označení přerušení (reprezentován polygonem AEC) je zvýrazněn. Vyberte hranu k zobrazení a stiskněte *Zadejte*.
skryjte hranu	klepněte na kartu polygon AEC ➤ panel Upravit ➤ Skrýt hranu . Okraj hrany označení přerušení (reprezentovaný polygonem AEC) je zvýrazněn. Vyberte hranu ke skrytí a stiskněte klávesu *ENTER*.

Protože chování maskování označení přerušení záleží na polygonu AEC, mnoho stejných možností úprav, které jsou dostupné v polygonu AEC, mohou být také použity k maskování označení přerušení. Další informace najdete v části Úprava polygonů AEC na straně 1803 a Maskování podkladových objektů polygony AEC na straně 1829.

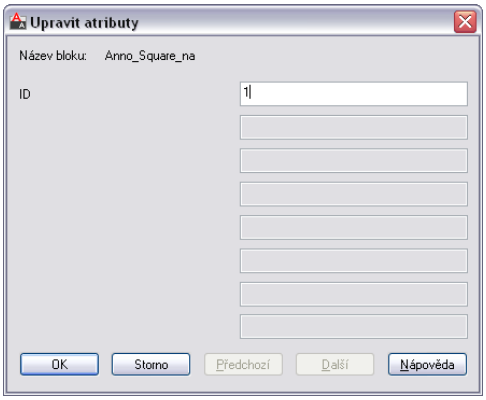
Úprava a blokově orientovaná poznámka

Pomocí tohoto postupu můžete v dialogovém okně Upravit atributy upravit blokovou poznámku nebo změnit její typografické a další vlastnosti.

1 Poklepáním na poznámku zobrazte dialogové okno Upravit atributy.

POZNÁMKA Případně můžete klepněte na kartu Vložit ➤ panel Atributy ➤ rozevírací nabídka Upravit atributy ➤ Jednotlivě .

Editor atributů



2 Zadejte změny, které chcete v poznámce provést:

3 Klepnutím na tlačítko OK opusťte dialogové okno Upravit atributy a proveďte implementaci všech provedených změn do poznámky.

Nástroje klíčových poznámek

Klíčové poznámky jsou konzistentním způsobem zadávání poznámek do různých typů výkresů v sadě konstrukčních dokumentů, které identifikují stavební materiály nebo poskytují speciální instrukce nebo vysvětlení. AutoCAD Architecture poskytuje flexibilní, na nástrojích založenou metodu vkládání klíčových poznámek které jsou propojeny s databází klíčových poznámek a mohou být změněny globálně stejně jako jednotlivě. Tato metoda podporuje jak klíčové poznámky referencí (kde klíč klíčových poznámek odpovídá části v doprovázejících specifikacích a může se objevit v různých výkresech), tak klíčové poznámky listu (kde klíče klíčových poznámek jsou postupně číslovány pro každý výkres).

AutoCAD Architecture dodává přednastavené klíčové poznámky pro své výchozí komponenty detailů, kde je velikost zadána a pro architektonické objekty které reprezentují sestavy s více komponenty (například osmipalcová pórobetonová stěna). Pro objekty různých velikostí a rozdílných materiálů je klasifikační skupina klíčové poznámky přednastavena a vy určíte velikost při vkládání. Pro komponenty detailů jsou tyto klíčové poznámky a skupiny založeny na často používaném standartu MasterFormat 2004, který je spravován institutem Construction Specifications Institute (CSI). Pro sestavy se používá standart CSI Uniformat. Protože software poskytuje více databází klíčových poznámek tak také podporuje další běžné nebo lokálně vytvořené systémy klíčových poznámek, takže se vaše lokální verze AutoCAD Architectureu může lišit. Ať už je váš zdroj klíčové poznámky jakýkoliv, můžete ji spojit s konkrétním stylem objektu nebo definicí materiálu (najdete v části Specifikování klíčových poznámek na straně 3533). Toto vám umožní použít nástroje vkládání

klíčových poznámek na jednotlivých komponentech objektu nebo ve skice v dvojrozměrném (2D) výřezu nebo pohledu. V případech kde nejsou přednastaveny žádné klíčové poznámky, vyberte klíčovou poznámku z dostupné databáze(í). Můžete také nakonfigurovat nástroj vkládání klíčových poznámek a vložit konkrétní klíčovou poznámku bez ohledu na bod vložení (viz část Vložení nebo Úprava pole klíčových poznámek AEC na straně 3513).

Kromě nástrojů pro vkládání klíčových poznámek (odvozených ze základního nástroje poznámek), je k dispozici v softwaru nástroj na vytváření legend klíčových poznámek který zahrnuje klíčové poznámky vybrané z jednoho nebo více listů výkresu a pomůže vám rychle najít všechny příklady konkrétní klíčové poznámky. Můžete také vygenerovat legendu klíčových poznámek pro výkres před tím než začnete vkládat klíčové poznámky; v tomto případě bude legenda obsahovat všechny klíčové poznámky které by mohly být použity.

Další funkcí klíčových poznámek je schopnost přepínat formáty pro všechny klíčové poznámky na výkresu, tak aby se zobrazili jen klíče, jen poznámky nebo jak klíče tak poznámky. Jestliže ve výkresu umístíte kurzor nad klíčovou poznámku, zobrazí se text klíčové poznámky, aniž byste museli přepínat formát nebo provést přiblížení.

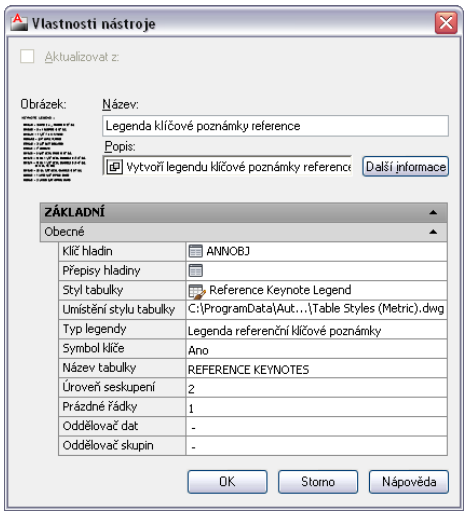
POZNÁMKA Funkce klíčových poznámek podporuje automatickou aktualizaci klíčových poznámek tak, aby se v ní projevily změny odpovídajících položek v databázi klíčových poznámek. Avšak automatická aktualizace klíčové poznámky, která by měla reflektovat změny v objektu klíčových poznámek, není aktuálně podporována. Ke změnám v objektech se dostaneme použitím možnosti znovunastavení klíčových poznámek popsané v části Prohlížení a úpravy poznámek ve výkresu na straně 3529.

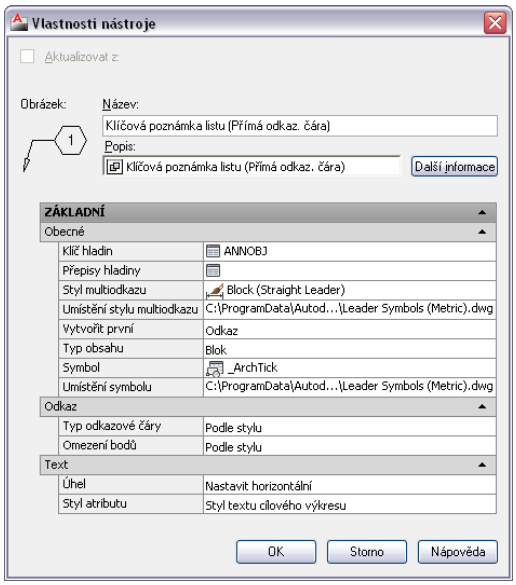
Konfigurace nástroje poznámek pro Klíčové poznámky

AutoCAD Architecture poskytuje několik výchozích nástrojů pro vkládání klíčových poznámek do výkresu. Pokud nebyl váš software upraven lokálně, najdete tyto nástroje na vzorku palety Nástroje poznámek. Jsou také dostupné v katalogu nástrojů dokumentace v Prohlížeči obsahu a mohou být zkopírovány do jakékoliv palety nástrojů použitím funkce i-drop®. Tyto nástroje vkládání klíčových poznámek jsou odvozeny ze základního nástroje poznámek a mohou být dále sestaveny v tabulce Vlastnosti nástroje dostupné v jejich kontextových nabídkách.

Mechanismus který umožňuje nástroji poznámek vložit klíčové poznámky se nazývá Pole klíčových poznámek AEC. Toto je Mtext objekt který určuje typ a formát klíčové poznámky která má být vložena a zahrnuje automaticky aktualizovatelné pole hodnot které slouží jako zástupný symbol pro vlastní klíčovou poznámku. Klíčovou poznámku lze najít v databázi a může být přednastavena pro vybraný objekt nebo vybrána manuálně v dialogovém okně Vyberte klíčovou poznámku. Další informace najdete v části Použití nástrojů vložení klíčové poznámky na straně 3514. V případech, kdy se stejné klíčové poznámky vkládají opakovaně, můžete nakonfigurovat Pole klíčových poznámek AEC, abyste určili konkrétní klíčovou poznámku, než aby sloužila jako zástupný symbol.

Pro nástroje vkládání klíčových poznámek referencí je hodnota Pole klíčových poznámek AEC určena jako Výchozí vlastnosti textu v tabulce Vlastnosti nástroje. Pro nástroj vkládání klíčových poznámek listu je hodnota Pole klíčových poznámek AEC určena jako definice atributu v bloku odpovídajícímu Symbolu a vlastnostem Umístění symbolu. V obou případech můžete vložit Pole klíčových poznámek AEC nebo upravit již existující pole použitím dialogového okna Pole. Další pokyny najdete v části Vložení nebo Úprava pole klíčových poznámek AEC na straně 3513.





Vložení nebo Úprava pole klíčových poznámek AEC

Použijte tento postup k vložení Pole klíčových poznámek AEC nebo úpravě už existujícího pole pro nástroj klíčových poznámek referencí nebo nástroj klíčových poznámek listu.

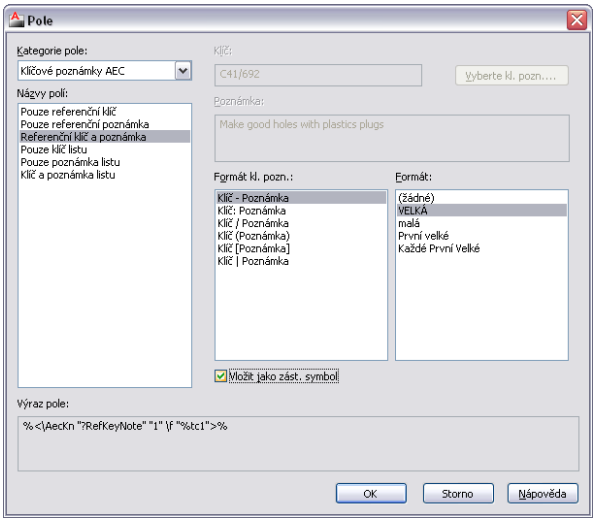
1 Otevřete paletu Vlastnosti nástroje pro nástroj.

2 Otevřete dialog Pole

Jestliže	Pak…
typ obsahu je Mtext	poklepejte na Vlastnosti výchozího textu. Pokud nejsou vlastnosti zadány, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Vložit pole.
typem obsahu je Blok	otevřete výkres s určenými Vlastnostmi umístění symbolu a vyberte symbol Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Reference ➤ ➤ Upravit referenci. V dialogovém okně Úprava referencí klepněte na tlačítko OK. Poklepejte na štítek KLÍČ v symbolu a otevřete tak dialogové okno Upravit definice atributů. Poté poklepejte na Výchozí hodnotu. Pokud hodnota není aktualizovaným polem, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Vložit pole.

3 V dialogovém okně Pole ověřte, že je jako kategorie Pole uvedena možnost Klíčové poznámky AEC.

Dialogové okno Pole



4 Ze seznamu Názvy polí vyberte typ a formu klíčové poznámky, kterou chcete vložit.

5 Pokud je vybraný Název pole Referenční klíč a Poznámka nebo Klíč a poznámka listu, vyberte Formát klíčové poznámky, abyste určili, jak jsou klíč a poznámka typograficky odděleny.

6 Vyberte Formát, abyste určili velikost písmen textu klíčové poznámky.

7 Pokud chcete vložit předem určené klíčové poznámky pro manuální výběr klíčových poznámek, ujistěte se, ze je vybráno Vložit jako zástupný symbol. V jiném případě je vložena klíčová poznámka označená hodnotami Klíče a Poznámky. Specifickou klíčovou poznámku můžete vybrat klepnutím na Vyberte klíčovou poznámku.

8 Klepněte na tlačítko OK, abyste zavřeli dialog Pole a vložili pole Klíčové poznámky AEC, které jste upřesnili.

Použití nástrojů vložení klíčové poznámky

Nástroje vkládaní klíčových poznámek dodané se vzorem palety poznámek (přístup je možný také z katalogu nástrojů dokumentace v Prohlížeči obsahu) představují 2 základní druhy klíčových poznámek: Klíčové poznámky reference a Klíčové poznámky listu. Nástroj pro list klíčových poznámek je utvořen tak, aby umožnil nakreslit odkaz, který spojuje klíčovou poznámku s vybraným objektem nebo bodem Pro Klíčové poznámky reference

jsou připraveny dva nástroje: jeden, který vkládá odkaz a jeden, který vkládá jen klíčovou poznámku.

Pro Klíčové poznámky reference i Klíčové poznámky listu, máte možnost zvolit buď konkrétní objekt nebo „nic“ (to je bod v prázdné oblasti kreslicí plochy). Oba nástroje vkládají jakoukoli klíčovou poznámku, která je předurčena pro vybraný objekt, dokud nedojde k nejednoznačnosti, jako když jsou klíčové poznámky určené pro komponenty objektu. V tom případě musíte vybrat komponentu nebo použít klíčovou poznámku, která je předurčena pro celý objekt. Také můžete vybrat jinou klíčovou poznámku z dialogu Vyberte klíčovou poznámku. Tento dialog je ukázán v případě, že není předem určena žádná klíčová poznámka pro vybraný objekt nebo jeho komponenty.

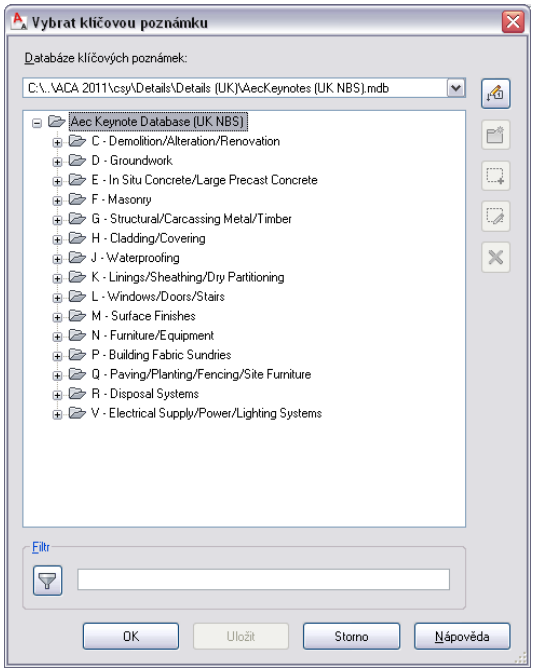
Dialog Vyberte klíčovou poznámku

Dialog Vyberte klíčovou poznámku poskytuje hierarchicky stromové zobrazení databáze klíčové poznámky. Můžete vybrat klíčovou poznámku, kterou potom vložíte do výkresu nebo ji připojíte ke stylu objektu, definici materiálu nebo komponentě detailu. Dialog se zobrazí v případě, že se pokusíte přidat klíčovou poznámku k objektu, který klíčovou poznámku nemá. Také to můžete vybrat z dialogu Pole a z dialogů, které slouží ke specifikování klíčových poznámek pro architektonické objekty nebo jejich komponenty. Když generujete legendu klíčové poznámky, můžete zpřístupnit dialog Vyberte klíčovou poznámku během procesu vkládání tím, že klepnete na pravé tlačítko myši a klepnete na položku Z databáze nebo zadejte **d** (d jako databáze) na příkazový řádek.

Databázi klíčové poznámky vyberte v dialogu nahoře. Databáze klíčových poznámek AEC je výchozí pro detaily komponent, zatímco databáze AecKeynote-Assemblies je výchozí pro architektonické objekty, které jsou spojením více komponent.

Abyste našli individuální komponenty, můžete rozšířit uzly ve stromovém zobrazení nebo napsat text do Filtru pod stromové zobrazení Klepnutím na tlačítko Filtr a stisknutím

klávesy *TAB*, nebo *ENTER* se rozbalí všechny uzly, jejichž názvy obsahují text, který zadáte. Pokud je nějaká klíčová poznámka zvýrazněná, klepnutím na tlačítko OK se výběr dokončí.



POZNÁMKA Tlačítko Uložit, které je vespod dialogu a 5 tlačítek vertikálně uspořádaných podél pravé strany se zobrazí pouze v případě, že máte u aktuálně vybrané databáze klíčových poznámek práva jen pro čtení. Tato tlačítka umožní změnit databázi přidáním, upravením nebo vymazáním klíčových poznámek a skupin klíčových poznámek. Funkce tlačítek je stejná, jako u dialogu Editor klíčových poznámek. Podrobné informace najdete v části Vytváření a změna databází klíčových poznámek na straně 3541.

Vložení klíčové poznámky

Tento postup použijte k tomu, abyste výkres opatřili buď listovou klíčovou poznámkou nebo referenční klíčovou poznámkou. Pokud používáte nástroj nakonfigurovaný na vložení odkazu, můžete označit objekt, na který má odkaz ukazovat, nebo můžete specifikovat bod v prázdné oblasti výkresu.

1 Na paletě nástroje poznámek klepněte na nástroj odpovídající typu klíčové poznámky, kterou chcete použít. Nástroje obsažený ve vzorové paletě obsahují

referenční klíčovou poznámku, referenční klíčovou poznámku s přímou odkazovou čárou a listovou klíčovou poznámkou (která také vkládá odkaz).

Případně můžete klepnout na některý z nástrojů klíčové poznámky na kartě Poznámka ➤ panel Klíčové poznámky ➤ rozevírací nabídka Klíčové poznámky.

POZNÁMKA Výchozí odkaz je úsečka. Použitím palety Vlastnosti nástrojů, která je zpřístupněna z místní nabídky nástroje, můžete změnit typ odkazu a ostatní vlastnosti.

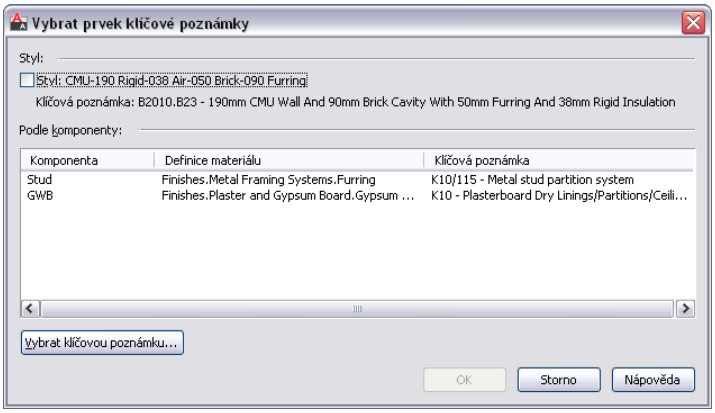
2 Vyberte objekt/komponentu/skicu, kterou chcete opatřit klíčovou poznámkou, nebo stiskněte klávesu *ENTER* a upřesněte bod v kreslicí ploše.

Pokud je již klíčová poznámka připojena k výběru, můžete ukončit natažení odkazu tak, jak je vysvětleno v kroku 4. V opačném případě se zobrazí dialogové okno.

3 Určete klíčovou poznámku, kterou chcete vložit:

Jestliže…	**Pak…**
žádná klíčová poznámka není spojena s vybraným objektem (nebo s bodem, pokud jste určili bod místo výběru objektu).	zobrazí se dialog Vybrat klíčovou poznámku. Ověřte, zda je aktuálně zvolena správná databáze. Poté se v hierarchickém stromovém zobrazení pohybujte tak, abyste našli požadovanou klíčovou poznámku, vyberte ji a klepněte na tlačítko OK.
jedna nebo více klíčových poznámek jsou již spojené se stylem objektu nebo s definicí materiálu vybraných komponent objektu	zobrazí se dialog Vybrat prvek klíčové poznámky. ■ Pokud chcete opatřit komponentu objektu klíčovou poznámkou, vyberte sloupec Komponenta a klepněte na tlačítko OK. ■ Pokud chcete opatřit klíčovou poznámkou celý objekt a klíčová poznámka je zadána pro styl objektu, vyberte Styl a klepněte na tlačítko OK. ■ Pokud požadovanou klíčovou poznámku nemůžete nalézt, klepněte na položku Vybrat klíčovou poznámku, aby se zobrazil dialog Vybrat klíčovou poznámku. Vyberte klíčovou poznámku a klepněte na tlačítko OK. Klíčová poznámka se zobrazí v dialogu Vybrat základní klíčovou poznámku. Klepněte na tlačítko OK, aby se proces dokončil.

Dialog Vybrat základní klíčovou poznámku

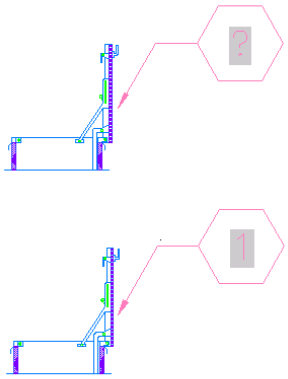


4 Chcete-li vložit odkaz, musíte upřesnit jeden nebo více dalších bodů, a poté klepnout na klávesu *ENTER*.

Předem určená klíčová poznámka (nebo klíčová poznámka, kterou jste upřesnili v bodu 3) se zobrazí. Pokud jste také vložili odkaz, klíčová poznámka je připojena k odkazu.

POZNÁMKA Listové klíčové poznámky nejsou v době vložení rozloženy. Atribut, který se má zobrazit v symbolu, je určen při vytvoření legendy listové klíčové poznámky. Do té doby listové klíčové poznámky zobrazí otazník, jak je ukázáno na následující ilustraci. Sekvenční očíslování klíčových poznámek je založeno na pořadí skupiny a na poradí klíčové poznámky ve zdroji databáze klíčové poznámky.

Klíčová poznámka listu předtím a poté, co je určena legenda klíčové poznámky



Opakování vložení klíčové poznámky

Poté, co jste vložili klíčovou poznámku do výkresu, můžete stejný nástroj aktivovat znovu klepnutím na klávesu *ENTER*, stisknutím mezerníku nebo klepnutím pravým tlačítkem myši a klepnutím na položku Opakovat. Pokud chcete použít nějaký nástroj a mezitím jste již používali jiný dříve použitý, je možné jej aktivovat klepnutím pravým tlačítkem na klíčovou poznámku, která byla nástrojem vložena a klepnout na Přidat vybrané.

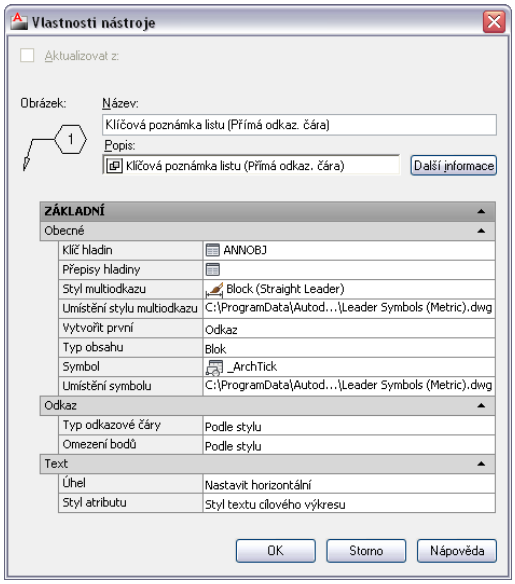
Použití legend klíčových poznámek

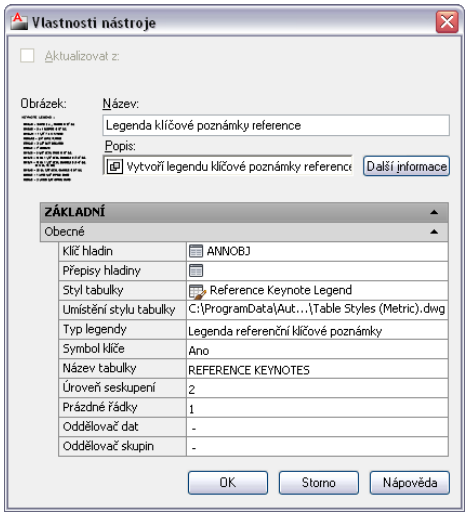
AutoCAD Architecture umožní vložit nebo zobrazit klíčové poznámky ve třech formátech: pouze klíč, pouze poznámka, nebo obojí, klíč i poznámka. Použitím pouze klíčů můžete snížit počet poznámek ve výkresu. Nicméně klíče samotné nejsou vhodné k použití, dokud čtenář nemá přístup k odpovídajícím poznámkám. Nástroj legendy klíčové poznámky umožní jednoduše opatřit výkres legendou klíčové poznámky, která vypíše klíče s odpovídajícími poznámkami. Všechny klíče a záhlaví sloupců v legendě klíčových poznámek mohou být potvrzeny kdykoli pomocí jednoduchého výběru v místní nabídce. Navíc, když zobrazíte výkres v modelovém prostoru nebo výkresovém prostoru, můžete vybrat klíčovou poznámku v legendě a rychle umístit všechny instance této klíčové poznámky do výkresu.

Vlastnosti nástroje legendy klíčové poznámky

Následující ilustrace ukazují tabulku nastavení parametrů nástroje pro 2 verze nástroje legendy klíčové poznámky (list a reference), které jsou zahrnuty v ukázkové paletě nástroje

poznámky. V Kategorii všeobecné si všimněte odlišných natavení Stylu tabulky, Typu legendy, Názvu tabulky, Úrovně seskupení a Prázdných řádků.





Následující tabulka popisuje vlastnosti nástroje legendy klíčové poznámky, které mohou být utvořeny přes tabulku Vlastnosti nástrojů. Informace ohledně změny existující legendy klíčových poznámek, viz Úprava legendy klíčové poznámky na straně 3524.

Název vlastnosti	Popis
Klíč hladiny	Upřesňuje klíč hladiny pro hladinu, na kterou byla klíčová poznámka připsána. Chcete-li změnit, klepněte na aktuální hodnotu (výchozí ANNOBJ) abyste se zpřístupnil dialog Vyberte klíč hladiny.
Přepsání hladiny	Upřesňuje jeden nebo více přepsání klíčů hladin. Klepněte na pole, abyste zpřístupnili dialog Vybrat přepis hladiny.
Styl tabulky	Upřesňuje styl tabulky AutoCAD legendy klíčové poznámky. Možnými hodnotami jsou Legenda klíčové poznámky reference, Legenda klíčové poznámky listu a Standard. Pokud je tato vlastnost nespecifikovaná (--), je ve výkresu použit aktuální styl tabulky.
Umístění stylu tabulky	Upřesňuje umístění souboru výkresu, který obsahuje styl tabulky. Klepněte na vlastnost a z rozbalovacího seznamu použijte volbu Procházet, abyste našli a vložili cestu k umístění, které je jiné než výchozí.
Typ legendy	Možnými hodnotami jsou Legenda klíčové poznámky reference, Legenda klíčové poznámky listu a Základní tabulka.
Symbol zobrazení	Upřesňuje, zda symbol, který je vložen pro blokově-založené klíčové poznámky listu, se objevuje také v legendě klíčové poznámky. (Nezobrazí se, pokud je typem legendy Základní tabulka)
Název tabulky	Název, který se ve výkresu zobrazí jako legenda klíčové poznámky. Pokud je potřeba, můžete výchozí hodnotu upravit.
Úroveň seskupení	Upřesňuje počet standardních organizačních úrovní (jako jsou divize, skupina a podskupina), jejichž záhlaví se ukáží v legendě. Jestliže jsou například použity 3 úrovně legendy, která obsahuje klíčové poznámky ke kovovým sloupkům z databáze klíčových poznámek AEC, potom jsou klíčové poznámky kovového sloupku vypsány ve třech záhlavích: DIVIZE 9 – POVRCHOVÉ ÚPRAVY, 09100 KOVOVÉ OPĚRNÉ KONSTRUKCE A 09110 NEZÁTĚŽOVÁ LOŽISKA RÁM STĚNY Pro nástroj Legenda

Název vlastnosti	Popis
	klíčové poznámky listu je výchozím nastavením nula. (Nezobrazí se, pokud je typem legendy Základní tabulka)
Prázdné řádky	Určí počet prázdných řádků, pokud nějaké jsou, které potom budou vloženy mezi záhlaví legendy klíčové poznámky. (Nezobrazí se, pokud je typem legendy Základní tabulka)
Oddělovač dat	Ve výchozím stavu není upřesněn (--). Je možné mezi data přidat oddělovač, aby se zobrazil mezi názvem skupiny a jejím popisem. Použitím oddělovače se do tabulky vloží sloupec. (Nezobrazí se, pokud je typem legendy Základní tabulka.)
Oddělovač skupiny	Zadá oddělovač, který oddělí klíč a poznámku. Pro legendu klíčové poznámky reference a legendu klíčové poznámky listu je výchozím oddělovačem pomlčka (-). Použitím oddělovače se do tabulky přidá odstavec. (Nezobrazí se, pokud je typem legendy Základní tabulka.)

Generování legendy klíčové poznámky

Tuto postup použijte v případě, že chcete generovat a umístit legendu klíčové poznámky do aktuálního výkresu. Klíčové poznámky, které mají být zahrnuty v legendě, mohou být vybrány individuálně z aktuálního výkresu, nebo můžete specifikovat jeden nebo více listů, ze kterých budou zahrnuty všechny klíčové poznámky vybraného typu (listu nebo reference). Také můžete vytvořit legendu obsahující klíčové poznámky, které dosud nebyly vloženy. V tomto případě vyberte klíčové poznámky z databáze.

1 Na paletě Nástroj poznámky klepněte buď na nástroj Legenda klíčové poznámky sešitu nebo na nástroj Legenda Referenční klíčové poznámky.

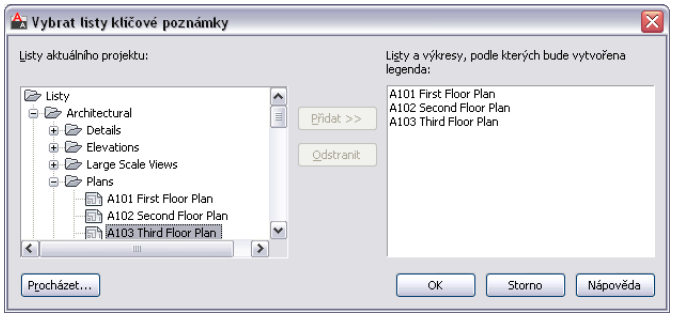
POZNÁMKA Případně můžete klepnout na kartu Poznámka ➤ panel Klíčové poznámky ➤ rozevírací nabídka Legenda klíčové poznámky listu ➤ Legenda klíčové poznámky listu nebo na kartu Poznámka ➤ panel Klíčové poznámky ➤ rozevírací nabídka Legenda klíčové poznámky listu ➤ Legenda klíčové poznámky reference .

2 Upřesněte klíčové poznámky, které zahrnout do legendy klíčové poznámky:

Chcete-li…	Pak…
zahrňte pouze klíčové poznámky vybrané z aktuálního výkresu	vyberte všechny klíčové poznámky, které chcete zahrnout, a stiskněte klávesu *ENTER*.
zahrňte všechny klíčové poznámky z ostatních listů	klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Listy, chcete-li zobrazit dialog Vyberte listy pro legendu klíčové poznámky. Pravé podokno zobrazuje listy v aktuálním projektu. Vyberte listy a přemístěte je do pravého podokna klepnutím na Přidat. Také můžete klepnout na tlačítko Prohledat, chcete-li najít a nahradit listy z ostatních projektů nebo výkresů, které nebyly uloženy jako listy. Až pravé podokno zobrazí všechny výkresy/listy, ze kterých chcete použít klíčové poznámky, klepněte na tlačítko OK.
zahrňte vybrané klíčové poznámky z databáze klíčových poznámek	klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte z Databáze, chcete-li zobrazit dialog Vybrat klíčovou poznámku. Abyste vybrali více klíčových poznámek, stiskněte klávesu *CTRL* a současně klepněte na jednotlivé klíčové poznámky. Tuto techniku můžete opakovat v různých skupinách mezi hierarchiemi. Poté, co vyberte, klepněte na tlačítko OK

POZNÁMKA Pokud vyberete klíčové poznámky jiného typu než specifického typu legendy klíčových poznámek, potom budou vybrány z výsledné legendy klíčových poznámek

Výběr listů, aby byly obsaženy v legendě klíčových poznámek



POZNÁMKA Pokud výběr obsahuje klíčové poznámky z databází, které nejsou ve stejné skupině hierarchie, nabídne se možnost vybrat jednu databázi Klíčové poznámky pouze z této databáze jsou obsaženy ve výsledné legendě Chcete-li zahrnout i jiné klíčové poznámky, můžete vytvořit další legendy opětovným použitím příkazu v příkazovém řádku a zadáním jiné databáze.

3 Specifikujte bod vložení pro horní levý roh tabulky legendy klíčové poznámky

Legenda klíčové poznámky se zobrazí ve výkresu, automaticky je do vrstvy naklíčována a změněna její velikost 1:1 na ploše papíru nebo na velikost aktuálního výkresu v modelovém prostoru.

Úprava legendy klíčové poznámky

Přestože legendy klíčových poznámek jsou aktuálně AutoCAD® tabulky, jsou podobné ostatním AutoCAD Architecture tabulkám výkazů v jejich velikosti, barvě a v dalších aspektech vzhledu legend klíčových poznámek mohou být změněny užitím palety Vlastnosti nebo Základní nástroje úprav v místní nabídce. Jednotlivé řádky, sloupce a buňky mohou být také upraveny přes jejich místní nabídku. Témata v této sekci popisují funkce úprav, které se používají na legendy celých klíčových poznámek a jsou dostupné z místní nabídky.

Nový výběr klíčových poznámek do legendy klíčových poznámek

Tento postup využijte k obnovení legendy klíčové poznámky pomocí jiného výběru klíčové poznámky Tato metoda by se vám možná bude zdát vhodnější než přidávání a odebírání klíčové poznámky samostatně, nebo mazání legendy a tvorba nové, zvláště, když jste změnili velikost, umístění nebo podobu té existující

1 Vyberte legendu klíčové poznámky, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Výběr ➤ zvolte znovu

2 Upřesněte klíčovou poznámku, aby byla zahrnuta v legendě klíčových poznámek

Chcete-li…	Pak…
zahrňte pouze klíčové poznámky vybrané z aktuálního výkresu	vyberte všechny klíčové poznámky, které chcete zahrnout, a stiskněte klávesu *ENTER*.

Chcete-li…	Pak…
zahrňte tam všechny klíčové poznámky z ostatních listů	stiskněte pravé tlačítko a klepněte na položku Listy, aby se zobrazil dialog Vybrat listy klíčové poznámky Levé podokno vyhledá listy v aktuálním projektu Vyberte listy a přemístěte je do pravého podokna klepnutím na Přidat. Také můžete klepnout na tlačítko Prohledat, chcete-li najít a nahradit listy z ostatních projektů nebo výkresů, které nebyly uloženy jako listy. Až pravé podokno zobrazí všechny výkresy/listy, ze kterých chcete použít klíčové poznámky, klepněte na tlačítko OK.
zahrňte vybrané klíčové poznámky z databáze klíčových poznámek	Klepněte pravým tlačítkem, klepněte z databáze, chcete-li zobrazit dialog Vybrat klíčovou poznámku Můžete vybrat více klíčových poznámek stisknutím klávesy *CTRL* a volbou jednotlivých klíčových poznámek. Tuto metodu můžete opakovat v různých skupinách v hierarchii. Pokud máte hotový výběr, klepněte na tlačítko OK.

Legenda klíčových poznámek je obnovená, takže může zahrnovat nové výběry. Může být rozšířenější nebo užší, to záleží na tom, zda byly klíčové poznámky přidány nebo odstraněny, ale umístění a ostatní charakteristiky zůstanou nezměněny.

POZNÁMKA Pokud výběr obsahuje klíčové poznámky z databází, které nejsou ve stejné skupině hierarchie, nabídne se možnost vybrat jednu databázi. Ve výsledné legendě jsou obsaženy pouze klíčové poznámky z této databáze. Chcete-li zahrnout i jiné klíčové poznámky, můžete vytvořit další legendy opětovným použitím příkazu v příkazovém řádku a zadáním jiné databáze.

Aktualizování klíčových poznámek

Tento postup použijte k potvrzení legendy klíčové poznámky vůči databázi, na které byla založena. (Všechny klíčové poznámky z legendy klíčových poznámek musí být ze stejné databáze.) Jakákoli klíčová poznámka, která nebude nalezena v databázi, je neplatná a je odstraněna z legendy klíčových poznámek.

1 Vyberte legendu klíčových poznámek.

2 Klepněte pravým tlačítkem myši, klepněte na položku Aktualizovat legendu klíčové poznámky

Legenda klíčových poznámek je aktualizovaná, aby obsahovala pouze platné klíčové poznámky a počet odstraněných řádků je oznámen v příkazovém řádku.

Přidání klíčových poznámek do databáze klíčových poznámek

Tento postup využijte, chcete-li přidat legendu klíčové poznámky. Proces je podobný, jako vytváření legendy klíčových poznámek, ale dotazy se mění na základě toho, zda byla legenda vytvořena z výkresů/listů nebo z vybraných klíčových poznámek.

1 Vyberte legendu klíčových poznámek, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Výběr ➤ Přidat.

2 Specifikujte klíčové poznámky, aby byly zahrnuty v legendě klíčových poznámek.

Chcete-li…	Pak…
legenda klíčových poznámek byla založena na klíčových poznámkách vybraných pouze z aktuálního výkresu.	vyberte všechny klíčové poznámky, které chcete zahrnout, a stiskněte klávesu *ENTER*.
legenda klíčových poznámek byla založena pouze na klíčových poznámkách z nynějšího výkresu.	kepněte na pravé tlačítko a poté na Listy, aby se zobrazil dialog Vyberte listy klíčových poznámek. Levé podokno vypíše sešity v aktuálním projektu. Vyberte listy a přemístěte je do pravého podokna klepnutím na Přidat. Také můžete klepnout na tlačítko Prohledat, chcete-li najít a nahradit listy z ostatních projektů nebo výkresů, které nebyly uloženy jako listy. Až budou v pravém podokně všechny výkresy/sešity, jejichž poznámky chcete zahrnout, klepněte na tlačítko OK.
Legenda klíčové poznámky byla založena na vybraných poznámkách z databáze.	Klepněte na pravé tlačítko myši, klepněte na položku Z databáze, aby se zobrazil dialog Vybrat klíčovou poznámku. Abyste vybrali více klíčových poznámek, stiskněte klávesu *CTRL* a současně klepněte na jednotlivé klíčové poznámky. Tuto techniku můžete opakovat v různých skupinách mezi hiera-

Chcete-li…	Pak…
	rchiemi. Pokud máte vybrané vše, klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Pokud výběr obsahuje klíčové poznámky z databází, které nejsou ve stejné skupině hierarchie, nabídne se možnost vybrat jednu databázi. Klíčové poznámky pouze z této databáze jsou obsaženy ve výsledné legendě Chcete-li zahrnout i jiné klíčové poznámky, můžete vytvořit další legendy opětovným použitím příkazu v příkazovém řádku a zadáním jiné databáze.

Odstraňování klíčových poznámek z legendy klíčové poznámky

Chcete-li z legendy poznámek nějaké poznámky odstranit, vyberte je a stiskněte tlačítko *DELETE*. Podobně můžete vybrat a smazat řádky/buňky, které obsahují dělení klíčových poznámek a názvy skupin.

Použití legendy klíčových poznámek k nalezení klíčových poznámek

Použijte tuto postup k umístění všech instancí vybraného listu nebo referenční klíčové poznámky ve výkresu, pro který byla vytvořena legenda klíčových poznámek.

1. Vyberte legendu klíčových poznámek, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Výběr ➤ Ukázat.
2. Najeďte kurzorem na řádek obsahující poznámku, kterou chcete přemístit.

   Všechny instance vybraných poznámek jsou zvýrazněné ve výkresu a nápověda zobrazí celkový počet instancí. V součtu jsou zvýrazněny nebo započteny pouze ty klíčové poznámky, které jsou stejného typu jako vybraná legenda klíčových poznámek (list nebo odkaz).

   V jiném případě stiskněte klávesu *CTRL* a klepněte na řádek v legendě, chcete-li zvětšit ohraničení všech instancí vybrané klíčové poznámky.

Úprava legendy poznámek a stylů tabulek

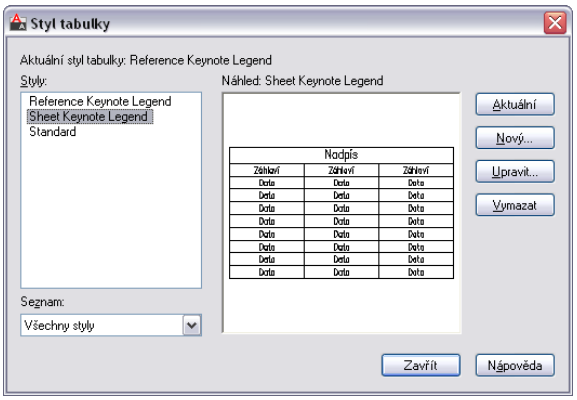
Legendy klíčových poznámek používají styly tabulek AutoCAD. Tuto proceduru použijte, chcete-li změnit použité Styly tabulek.

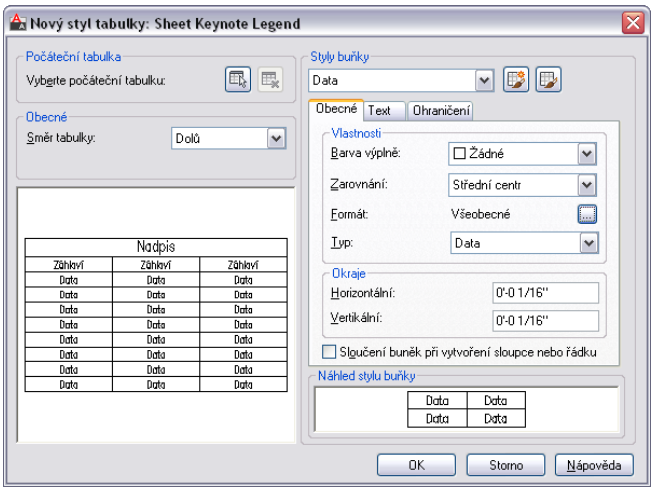
1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Poznámka ➤ ➤ Styl tabulky.

2 V seznamu stylů vyberte styl, který chcete změnit, a klepněte na položku Změnit.

3 Opravte nastavení na kartách Data, Záhlaví sloupce a Název a klepněte na tlačítko OK. Další informace o nastavení stylů najdete v části Dialogová okna Nový a Upravit styl tabulky v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Dialogová okna Styl tabulky a Změnit styl tabulky





Prohlížení a úpravy poznámek ve výkresu

Tato sekce popisuje operace úprav, které mohou být vykonány na poznámkách, jež byly vloženy do výkresu.

Nahrazení klíčové poznámky

tento proces použijte v případě, když chcete změnit poznámku tak, že to odkazuje na jinou poznámku. Nová poznámka může být ze stejné databáze ale i z jiné databáze, oproti té původní.

1. Vyberte poznámku, klepněte na ni pravým tlačítkem a klepněte na položku Nahradit klíčovou poznámku.
2. Vyberte objekt opatřený klíčovou poznámkou nebo stiskněte klávesu *ENTER*, pokud klíčová poznámka neodpovídá specifickému objektu.
3. V dialogu Vybrat klíčovou poznámku vyberte tu, kterou chcete použít, a klepněte na tlačítko OK.

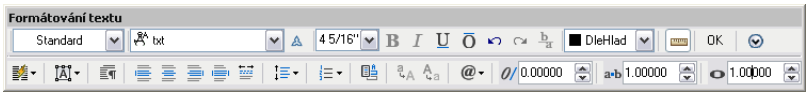
   Nová poznámka je vložena do výkresu na místo té předchozí. Všimněte si, že se změna neprojeví v legendě klíčové poznámky, která zahrnuje původní klíčovou poznámku. Pokud je nová klíčová poznámka ze stejné databáze, jako ta původní, můžete aktualizovat legendu klíčových poznámek přidáváním nebo mazáním jednotlivých zápisů. Nicméně, jestliže jsou zde zahrnuty odlišné databáze, musíte jednotlivé legendy poznámek obnovit. V každém případě, pokud bylo provedeno více změn klíčových poznámek, je vhodnější použít místní nabídku klíčové poznámky Znovu vybrat nebo obnovit legendu poznámky. Viz část Generování legendy klíčové poznámky na straně 3522 a Nový výběr klíčových poznámek do legendy klíčových poznámek na straně 3524.

Úprava klíčových poznámek

Tento proces použijte v případě úpravy klíčové poznámky poté, co již byla do výkresu vložena. Klíč nebo poznámku nemůžete vložit přímo, ale je možné vložit text před nebo za ni pomocí odstavcového textového editoru, v dialogu Pole můžete změnit poznámku nebo její formát.

1. Poklepejte na klíčovou poznámku, chcete-li zobrazit odstavcový textový editor.

Odstavcový textový editor



2 Přidejte text před nebo za klíčovou poznámku nebo poklepejte na poznámku, abyste změnili formát nebo upřesněte odlišnou poznámku použitím dialogu Pole (viz část Vložení nebo Úprava pole klíčových poznámek AEC na straně 3513).

3 Klepněte na tlačítko OK, potřebujete-li zavřít dialog Pole.

4 Na Panelu nástrojů klepněte na tlačítko OK nebo klepněte kdekoli na ploše výkresu, chcete-li zavřít odstavcový textový editor a provést zadané změny.

POZNÁMKA Také můžete přidat automaticky aktualizovaná pole (jako např. datum a času nebo jiné informace o projektu) před nebo za klíčovou poznámku klepnutím pravým tlačítkem myši a klepnutím na Vložit pole.

Změna formátu klíčových poznámek

Klíčové poznámky mohou být zobrazeny ve třech formátech: pouze klíč, pouze poznámka, obojí (klíč i poznámka). Pokud používáte obojí, můžete také specifikovat typografickou značku, kterou použijete k odlišení klíčů od poznámek (například klíč-poznámka oproti klíč:poznámka).

Formáty poznámek můžete měnit individuálně nebo globálně v jednotlivých výkresech. Například můžete chtít zobrazit klíče i poznámky zatímco zapisujete do výkresu, ale když končíte můžete chtít zobrazit jen klíče.

Změna individuálního formátu klíčové poznámky

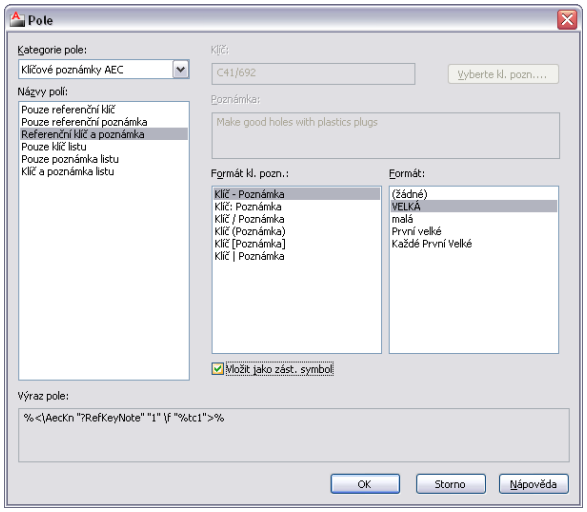
Tento proces lze využít, chcete-li změnit formát klíčové poznámky, která byla vložena do výkresu.

1 Poklepejte na klíčovou poznámku, chcete-li zobrazit odstavcový textový editor.

2 V poli Formátování textu klepněte pravým tlačítkem na vybranou klíčovou poznámku.

3 V dialogu Pole zkontrolujte, zda aktuální kategorií Pole je AEC klíčových poznámek, poté vyberte formát poznámky pod Název pole. Pokud je vybrána jedna možnost klíč-a-poznámka, můžete vybrat volbu pod políčkem Formát klíčové poznámky. Pokud chcete, můžete také měnit nastavení formátu.

Volby formátu poznámky jsou v dialogu Pole



4 Poklepejte na tlačítko OK.

Formát vybrané poznámky je změněn.

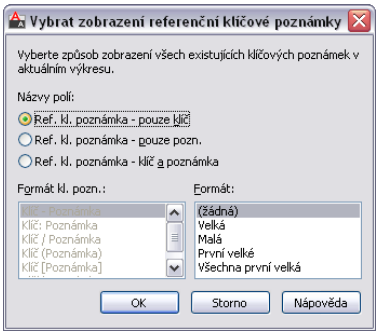
Globální změny formátů klíčových poznámek

Tento proces lze využít, chcete-li změnit formát všech poznámek daného typu (odkaz nebo list) ve výkresu.

1 Klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Klíčové poznámky ➤ ➤ Zobrazení klíčové poznámky reference . nebo Klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Klíčové poznámky ➤ ➤ Zobrazení klíčové poznámky listu .

2 V dialogu Vybrat zobrazení referenční klíčové poznámky nebo Vybrat zobrazení klíčové poznámky listu vyberte Názvy pole. Pokud vyberete klíč a poznámku, můžete si také vybrat Formáty klíčových poznámek. Natavení formátu můžete měnit bez ohledu na výběr názvu pole.

Dialogové okno Vybrat zobrazení referenční klíčové poznámky (identické pro klíčové poznámky listu)



3 Chcete-li provést změnu formátu všech klíčových poznámek vybraného typu ve výkresu, klepněte na tlačítko OK.

Změna databází pro existující klíčové poznámky

Funkčnost klíčových poznámek ADT zahrnuje nástroj, který umožní úplně změnit reference databáze pro existující klíčové poznámky ve výkresu, pokud ten samý klíč je současně v obou zmiňovaných databázích. Pokud spustíte tento nástroj, rozpozná všechny aktuálně umístěné databáze pro vybrané poznámky, a potom vám pomůže rozpoznat, ze které databáze máte přepnout na jakou databázi. Tato schopnost je použitelná v situacích, kdy zjistíte, že členové týmu nedopatřením používali dvě databáze na opatření výkresu klíčovými poznámkami, nebo když se rozhodnete přejít z databáze klíčových poznámek standardních pro všechny projekty do databáze klíčových poznámek standardních pro daný projekt. Nástroj může být spuštěn z příkazového řádku zadáním **AecKeynoteDatabaseReselect** nebo jej můžete nastavit v nabídce Výběr, tak jako v následující proceduře.

1 Klepněte na kartu Poznámky ➤ panel Klíčové poznámky ➤ ➤ Vybrat databázi .

2 Vyberte poznámky, u nichž chcete spustit tento nástroj a stiskněte klávesu *ENTER*.

Všechny databáze, dotčené vybranou klíčovou poznámkou, jsou uvedené v příkazovém řádku.

3 Vložte celou cestu nebo GUID (globální jednoznačné ID) pro databáze, na něž existuje odkaz z klíčových poznámek, které chcete změnit.

4 Vložte celou cestu nebo GUID (globální jednoznačné ID) pro databázi, kterou chcete označit jako referenční.

Počet klíčových poznámek aktualizovaný nástrojem je zobrazen v příkazovém řádku.

Specifikování klíčových poznámek

ADT poskytuje předepsané klíčové poznámky pro popsání detailu součástek a mnoho architektonických objektů, které jsou zahrnuty v softwaru. Tyto asociace můžete změnit, abyste mohli specifikovat různé klíčové poznámky buď z databáze AEC klíčových poznámek, z databáze AEC Klíčových poznámek-sestav nebo z databáze, kterou jste sami dodali. Můžete také určit klíčové poznámky pro konkrétní součásti architektonických objektů tak, že asociujete klíčové poznámky s definicemi materiálu. Protože definice materiálu dodané se SW nejsou spřaženy s velikostí, konkrétní poznámky také nejsou specifikovány. Namísto toho je každá materiálová definice předem asociována s konkrétní skupinou ze schématu MasterFormat 2004. Toto urychluje a zjednodušuje proces vyhledání odpovídající klíčové poznámky, kterou chcete pro daný materiál specifikovat.

Metoda použitá ke specifikaci klíčové poznámky závisí na typu objektu. Pro architektonické objekty a jejich součásti můžete asociovat klíčové poznámky s konkrétními styly a definicemi materiálů za použití dialogového okna Vlastnosti Definice Materiálů, které spustíte z Manažera Stylů nebo z kontextové nabídky objektu. Pro detailní komponenty použijte Manažera Detailních komponent, který Vám zpřístupní a umožní měnit hodnoty pole Klíčová poznámka.

Specifikování klíčových poznámek pro Styly Objektů

Tento proces použijte pro specifikaci klíčové poznámky architektonického objektu přiřazením klíčové poznámky stylu objektu. Stejný proces použijete, ať už specifikujete přiřazení klíčové poznámky poprvé či měníte již stávající. Všimněte si však, že jestliže změníte přiřazení klíčové poznámky ke stylu objektu, nebude to mít vliv na dříve vložené klíčové poznámky pro objekty vytvořené s použitím tohoto stylu. Tamty komponenty objektu musí být znovu opatřeny klíčovou poznámkou, pokud chcete, aby odrážely nově specifikovanou klíčovou poznámku.

Jestliže vytváříte přiřazení klíčových poznámek pro několik stylů objektu, které jsou obsaženy v aplikaci AutoCAD Architecture, je efektivnější toto provádět z výkresových souborů stylů (které jsou uloženy ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles*).

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. V levém podokně Správce stylů rozbalte kategorii Architektonické objekty nebo další podkategorie, potřebné k vyhledání stylu objektu, k němuž chcete přiřadit klíčovou poznámku.

3 Vyberte požadovaný styl objektu.

4 V kartě Obecné, v dialogu Vlastnosti stylu klepněte na položku Vyberte klíčovou poznámku.

5 V dialogu Vyberte klíčovou poznámku, ověřte, zda je zobrazena v Poli databáze klíčových poznámek ta správná databáze (pokud používáte výchozí databázi klíčových poznámek, mělo by to být AecKeynote-Assemblies), poté vyberte požadovanou klíčovou poznámku z hierarchického stromového zobrazení.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Klíčová poznámka je specifikována pro vybraný styl objektu a bude použita pro následující vložení klíčových poznámek pro objekty, které používají tento styl.

Specifikování klíčových poznámek pro komponenty objektu

Této funkce má být užito pro specifikaci klíčové poznámky konkrétního komponentu architektonického objektu asociováním klíčové poznámky s definicí materiálu pro tento komponent. Stejná funkce se používá, pokud specifikujete asociaci klíčové poznámky poprvé nebo pokud nějakou existující měníte. Všimněte si však, že pokud měníte přiřazení klíčové poznámky pro definici materiálu, nebudou ovlivněny předtím vložené klíčové poznámky pro komponenty objektu používajícího stejnou definici materiálu. Tamty komponenty objektu musí být znovu opatřeny klíčovou poznámkou, pokud chcete, aby odrážely nově specifikovanou klíčovou poznámku.

Jestliže vytváříte přiřazení klíčových poznámek pro několik definic materiálů, které jsou obsaženy v aplikaci AutoCAD Architecture, je efektivnější toto provádět ze souborů výkresů definic materiálů (které jsou uloženy ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles*).

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 V levém podokně Správce stylů rozšiřte Víceúčelové objekty a rozšiřte Definice materiálu. Určete místo definice materiálu, pro kterou chcete specifikovat klíčovou poznámku.

3 Vyberte požadovanou definici materiálu.

4 V kartě Obecné, v dialogu Vlastnosti definice materiálu klepněte na položku Vyberte klíčovou poznámku.

5 V dialogu Vyberte klíčovou poznámku, ověřte, zda je zobrazena v Poli databáze klíčových poznámek ta správná databáze (pokud používáte výchozí databázi klíčových poznámek, mělo by to být Aec Keynote), poté vyberte požadovanou klíčovou poznámku z hierarchického stromového zobrazení.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Klíčová poznámka je specifikována pro vybranou definici materiálu a bude použita pro následující vložení klíčových poznámek pro objekty, které používají tuto definici materiálu.

Specifikování klíčových poznámek pro detaily komponentu

Tento proces využijte, chcete-li specifikovat klíčovou poznámku pro detail komponentu. Stejný proces se používá tehdy, pokud specifikujete asociaci klíčové poznámky poprvé nebo pokud nějakou existující měníte. Všimněte si, že pokud měníte asociaci klíčové poznámky pro detail komponenty, toto nijak neovlivní předtím vložené klíčové poznámky pro detaily komponenty. Tamty komponenty objektu musí být znovu opatřeny klíčovou poznámkou, pokud chcete, aby odrážely nově specifikovanou klíčovou poznámku.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .

2 V Správce komponenty detailu ověřte, zda pole Aktuální databáze komponent detailů zobrazuje správnou databázi.

3 V hierarchickém stromovém zobrazení vyberte skupinu, která obsahuje komponentu detailu, pro kterou chcete zadat klíčovou poznámku, a poté vyberte komponentu detailu v tabulce velikostí v dolní části okna.

4 Změňte velikost okna Správce komponenty detailu, nebo použijte posuvník vespod okna, což je důležité proto, aby byl sloupec s klíčovými poznámky viditelný.

5 Vyberte pole Klíčové poznámky pro vybraný detail komponenty, klepněte pravým tlačítkem, a klepněte na položku Upravit.

6 V dialogu Vyberte klíčovou poznámku, ověřte, zda je zobrazena v Poli databáze klíčových poznámek, poté vyberte požadovanou klíčovou poznámku z hierarchického stromového zobrazení.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Klíč pro vybranou klíčovou poznámku je zobrazen v poli klíčové poznámky.

8 Klepněte na položku Zavřít a klepněte na tlačítko Ano, pokud jste vyzváni k uložení změn.

Klíčová poznámka je specifikována pro vybraný detail komponenty a bude použita pro následující vložení klíčových poznámek pro tyto komponenty.

POZNÁMKA Pokud není pro detail komponenty specifikována žádná komponenta, zobrazí se dialog Vyber klíčovou poznámku. Pokud je klíčová poznámka specifikována pro tabulku komponent nebo skupinu, které komponent detailů patří, uzel, který reprezentuje tuto skupinu je zvýrazněn ve stromovém zobrazení. Klíčové poznámky nemohou být specifikovány v tabulce úrovní používající funkčnost AutoCAD Architecture. Toto vyžaduje úpravu databáze komponent detailu pomocí Microsoft® Access.

Práce s databázemi klíčových poznámek

Klíčové poznámky použité v AutoCAD Architecture jsou uložené v databázi Microsoft® Access. Existují 2 výchozí databáze klíčových poznámek

- **Klíčové poznámky Aec**: Tato databáze je použita pro vytváření individuálních klíčových poznámek pro komponenty detailu a materiály odpovídající normě Construction Specifications Institute (CSI) MasterFormat 2004.
- **Klíčové poznámky Aec-Assemblies**: tato databáze je použita pro vytváření klíčových poznámek architektonických objektů, které jsou sestavy několika komponent Tyto klíčové poznámky jsou založeny na CSI Uniformat standard

Jestliže chcete přizpůsobit specifické standardy SW balíku a jiná schémata klíčových poznámek, specifická pro daný projekt, můžete upravit výchozí databáze nebo můžete vytvořit Vaše vlastní databáze pomocí aplikace Microsoft Access nebo přímo využít editační funkcionality, která je dodána se softwarem. Také můžete utvářet databáze klíčových poznámek, abyste mohli kontrolovat, které jsou dostupné pro přiřazení k individuálnímu projektu a specifikovat pořadí, ve kterém jsou vyhledávány.

Konfigurování databází klíčových poznámek

Autodesk® architectural desktop podporuje vícenásobné databáze klíčových poznámek, které můžete přiřadit individuálním projektům (viz část Zadávání databází detailních komponent projektu pro projekt na straně 328). Když pracujete v daném projektu, jen ty databáze, které jsou připsány tomuto projektu, jsou přístupné přes dialog Vyberte klíčovou poznámku.

Předtím, než může být databáze přidělena k nějakému projektu, musí být na seznamu dostupných databází. Obě klíčové databáze opatřené softwarem (Klíčové poznámky Aec and Klíčové poznámky Aec-Sestavy) jsou zahrnuty v tomto seznamu implicitně. Do seznamu můžete databáze přidat, ale můžete je i odebrat. Pokud konkrétní klíčová poznámka existuje ve více databázích, můžete specifikovat pořadí, ve kterém jsou databáze prohledány, abyste

našli klíčovou poznámku, jenž byla pro objekt specifikována. (Pouze klíč je uložený se stylem objektu; odpovídající poznámka musí být obnovena z databáze v době vložení.)

Vkládání Databáze klíčových poznámek

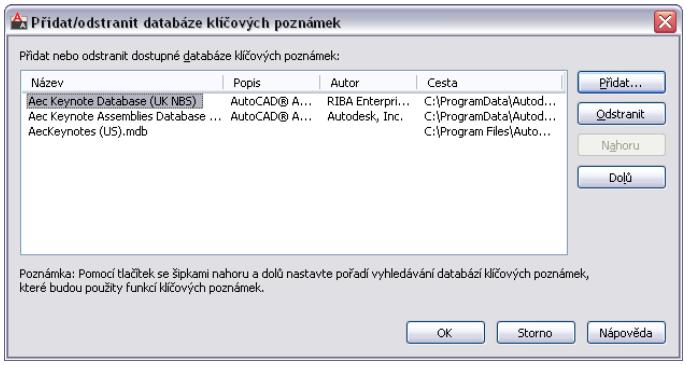
Tuto funkci využijte tehdy, chcete-li odstranit databázi ze seznamu dostupných klíčových databází.

1 Klepněte na položku ➤ Možnosti.

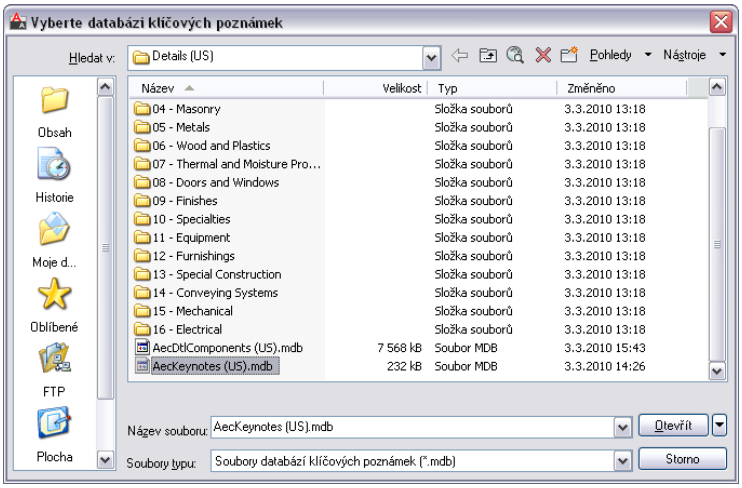
2 V dialogu Volby klepněte na kartu Obsah AEC.

3 Na straně Obsahu AEC klepněte na položku Vložit/Odebrat databáze klíčových poznámek.

4 V dialogu Vložit/Odebrat databáze klíčových poznámek klepněte na položku Vložit.



5 Ve vyhledávacím okně Vybrat databázi komponent najděte databázi, kterou chcete vložit, a klepněte na položku Otevřít.



Vybraná databáze je přidána na konec seznamu v dialogu Přidat/Vložit databázi klíčových poznámek. Pořadí, ve kterém jsou databáze vyhledávány, můžete upřesnit klapnutím na tlačítka Nahoru a dolu, abyste změnili pozici vybrané databáze v seznamu. Přesun databáze na začátek seznamu zapříčiní to, že se z této databáze stane výchozí vybraná databáze klíčových poznámek.

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Odstraňování databáze klíčových poznámek

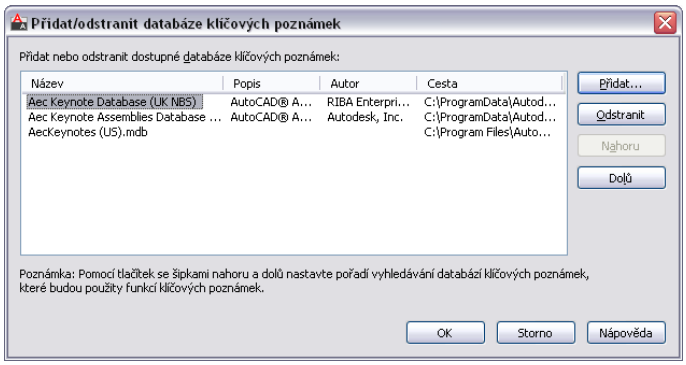
Tuto funkci využijte tehdy, chcete-li odstranit databázi ze seznamu dostupných klíčových databází.

1 Klepněte na položku ➤ Možnosti.

2 V dialogu Volby klepněte na kartu Obsah AEC.

3 Na straně Obsahu AEC klepněte na položku Vložit/Odebrat databáze klíčových poznámek.

4 V dialogu Vložit/Odebrat databáze klíčových poznámek vyberte databázi, kterou chcete odstranit a klepněte na tlačítko Odstranit.



5 Klepněte dvakrát na tlačítko OK. Všimněte si, že pokud odstraníte databázi ze začátku seznamu, hned následující databáze se stane výchozí volbou v dialogu Vybrat klíčovou poznámku.

Slučování starých a nových databází klíčových poznámek

Pokud jste změnili jednu z výchozích databází klíčových poznámek dodaných předchozím spuštěním AutoCAD Architecture a chcete přestěhovat změny na odpovídající databáze v aktuálním vydání, můžete tak udělat za použití Komponenty detailů/Nástroj pro migraci klíčových poznámek. Podrobné pokyny najdete v části Migrace databází komponent detailů a klíčových poznámek na straně 3893.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Počínaje aplikací AutoCAD Architecture 2011 používají americké databáze komponent detailů a klíčových poznámek dodávané spolu se softwarem standard CSI MasterFormat 2004. Používání nástroje pro migraci databáze komponent detailů a klíčových poznámek k migraci uživatelských úprav z databáze, která používá standard CSI MasterFormat 95 (jako je tomu v aplikaci Autodesk Architectural Desktop 2007 a předchozích vydáních) není podporováno. Nástroj neprovede správně migraci uživatelských záznamů ze starší databáze a může chybně přepsat záznamy v nové databázi daty ve formátu MasterFormat 95. Chcete-li používat databázi ve formátu MasterFormat 95 spolu s aktuálním vydáním aplikace AutoCAD Architecture, můžete ji stáhnout podle popisu uvedeném v části Přidání databáze komponent detailů k dostupným databázím na straně 3485 nebo Vkládání Databáze klíčových poznámek na straně 3537. Poznámka: aby mohla starší databáze pracovat správně, musí být uložena spolu s obsahem předchozího vydání a musí zachovávat jeho strukturu složek. Starší databáze komponent detailů nebude fungovat s obsahem verze 2008 nebo se starším anglickojazyčným obsahem detailů. Podobně, starší databáze klíčových poznámek neopatří automaticky poznámkami obsah detailů verze 2008 nebo starší anglickojazyčný obsah detailů; opatří poznámkami pouze komponenty detailů vložené pomocí detailů předchozí verze nebo detailů ve výkresech předchozí verze. Nástroj pro migraci databáze komponent detailů/klíčových poznámek lze stále použít pro migraci záznamů z jedné databáze ve formátu CSI MasterFormat 95 do jiné.

Nastavování oprávnění databáze klíčových poznámek ve víceuživatelském prostředí

Pokud pracujete v síti víceuživatelského prostředí s klíčovou poznámkou a obsahem detailu na vzdáleném serveru, můžete žádat pro některé uživatele o oprávnění pro úpravu databází a pro jiné, aby měli přístup pouze pro čtení. Aby toto fungovalo správně, všichni uživatelé musí mít oprávnění k zápisu do souboru, kde jsou databáze nainstalovány. Bez oprávnění k zápisu do souboru uživatel nebude schopen otevřít žádnou databázi v tomto souboru, protože potřebné zamčení souboru nemůže být vytvořené uživatelem bez ohledu na to, zda má uživatel oprávnění k zápisu do samotné databáze. Pokud všichni uživatelé mají oprávnění k zápisu do souboru, oprávnění pro jednotlivé databáze může být nastaveno pro každého uživatele zvlášť. Všimněte si, že tato dohoda opravňuje uživatele k přístupu a úpravě obsahu ve složce, jako je například výkres, znázornění a XML soubory recipe, dokud nenastavíte oprávnění na tyto soubory, abyste tomu zabránili. Z tohoto důvodu můžete chtít držet složky obsahující klíčovou poznámku a obsah detailu zvlášť od ostatních obsahů instalovaných AutoCAD Architecture, takže oprávnění k zápisu nebude dostupné všem uživatelům, dostupný nebude ani veškerý obsah.

Vytváření a změna databází klíčových poznámek

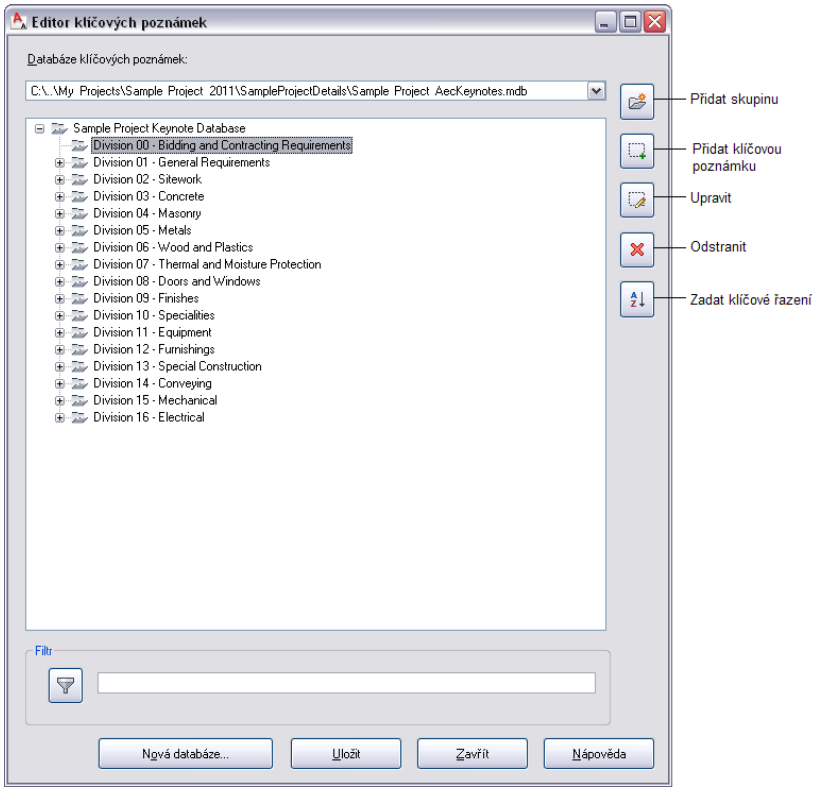
Vytvořit a změnit databázi klíčových poznámek můžete použitím aplikace Microsoft® Access, pokud s ní umíte pracovat a pokud znáte strukturu databází klíčových poznámek v AutoCAD Architecture (další informace najdete v části Schéma databáze klíčových poznámek na straně 3551). Nicméně upřednostněnou metodou je použití Editoru klíčových poznámek, který je součástí software. Pro databáze, ke kterým máte oprávnění ke čtení i zápisu, je dostupná většina funkcí Editoru klíčových poznámek také z dialogu Výběr klíčové databáze.

POZNÁMKA Pokud pracujete ve víceuživatelském prostředí, doporučuje se, abyste změnili databázi klíčových poznámek pouze tehdy, když žádný z uživatelů nepřistupuje k databázi.

Editor klíčových poznámek

Editor klíčových poznámek je samostatná aplikace, která umožňuje vytvořit a změnit databáze klíčových poznámek. Je-li dialog Editor klíčových poznámek otevřen z nabídky Správce CAD, umožňuje hierarchické stromové prohlížení aktuálně vybrané databáze, která je zobrazena jako kořenový uzel. Pro existující databáze můžete rozbalit kořenový uzel, aby se zobrazily skupiny, a poté můžete rozšířit uzly skupin, aby se zobrazily podskupiny nebo jednotlivé klíčové poznámky. Případně můžete zadat text do pole Filtr, které se nachází pod stromovým zobrazením. Klepnutím na tlačítko filtr, stisknutím klávesy *TAB* nebo *ENTER* rozšíří všechny uzly pod uzel, jehož název zahrnuje text, který jste zadali.

Pokud vytváříte novou databázi, vložíte kořenový uzel použitím tlačítka Nová databáze, poté přidáte skupiny a klíčové poznámky použitím tlačítek podél pravé strany dialogu. Tato tlačítka (Přidat skupinu, Vymazat, Přidat klíčovou poznámku, Upravit, Upřesnit Keysort) jsou také dostupná z dialogu Vybrat klíčovou poznámku pro databáze, u nichž máte oprávnění ke čtení i zápisu.



Tvorba databáze klíčových poznámek

Použijete-li Editor klíčových poznámek k vytvoření nové databáze klíčových poznámek vyžaduje to následující základní kroky.

1. Vytvořit prázdnou databázi upřesněním názvu a umístění. (Podrobné pokyny najdete v části Tvorba prázdných databází klíčových slov na straně 3543.)
2. Přidejte skupiny a podskupiny, aby se zobrazily hlavní a vedlejší divize ve schématu klíčových poznámek. (Podrobné pokyny najdete v části Přidání skupin do databáze klíčových poznámek na straně 3544.)
3. Přidejte individuální klíčové poznámky, tak jak se hodí mezi skupiny a podskupiny. (Podrobné pokyny najdete v části Přidání klíčových poznámek do databáze klíčových poznámek na straně 3545.)
4. Uložte novou databázi.

Poté, co novou databázi uložíte, můžete ji přidat do seznamu dostupných databází viz. Vkládání Databáze klíčových poznámek na straně 3537 a připsat ji k projektům Zadávání databází detailních komponent projektu pro projekt na straně 328.

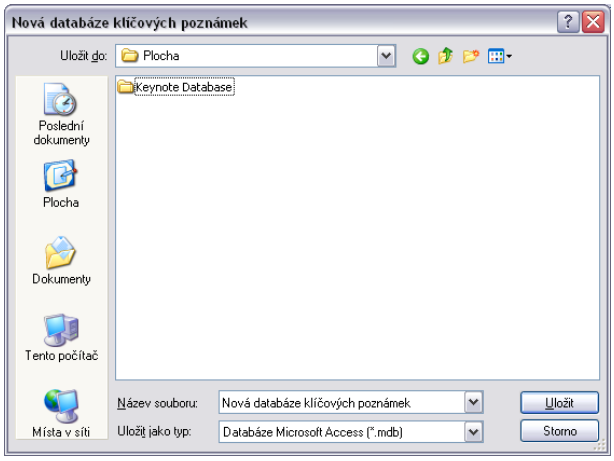
Tvorba prázdných databází klíčových slov

Této funkce využijte k tvorbě prázdné Microsoft® Access databáze se všemi požadovanými tabulkami a dotazy pro skladování a vyhledávání klíčových poznámek. Toto je první krok v tvorbě nové databáze klíčových poznámek při použití Editoru klíčových poznámek.

1 Klepněte na kartu Poznámky ➤ panel Klíčové poznámky ➤ ➤ Editor klíčových poznámek .

2 V dolní části dialogu Editor klíčových poznámek klepněte na položku Nová databáze.

K vytvoření nové databáze klíčových poznámek se zobrazí vyhledávací okno.



3 Ve vyhledávacím okně přejděte na umístění nové databáze.

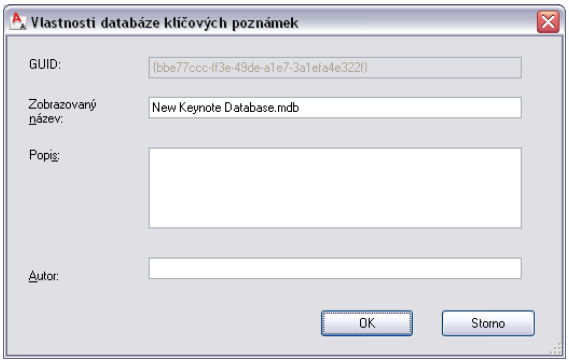
4 Zadejte název nové databáze do pole Název souboru.

5 Klepněte na tlačítko Uložit.

Uzel nazvaný Nová databáze klíčových poznámek se zobrazí v Editoru klíčových poznámek.

6 Vyberte uzel nové databáze a klepněte na tlačítko .

7 V dialogu Vlastnosti databáze klíčových poznámek zadejte text do polí Zobrazovaný název, Popis a Autora a klepněte na tlačítko OK.



Prázdná databáze Microsoft® Access je vytvořena se všemi požadovanými tabulkami a dotazy pro skladování a vyhledávání klíčových poznámek. Nová databáze má globální jednoznačný identifikátor, který se zobrazí v poli GUID a v Editoru klíčových poznámek jako kořenový uzel s názvem, který jste zadali.

8 Klepněte na tlačítko Uložit.

Nyní můžete začít plnit databázi pomocí Editoru klíčových poznámek a vkládat skupiny a jednotlivé klíčové poznámky.

Přidání skupin do databáze klíčových poznámek

Tuto proceduru můžete použít, chcete-li přidat skupinu do databáze klíčových poznámek. Stejnou základní proceduru můžete použít k přidávání libovolného množství úrovní podskupin do skupiny.

1 Klepněte na kartu Poznámky ➤ panel Klíčové poznámky ➤ ➤ Editor klíčových poznámek .

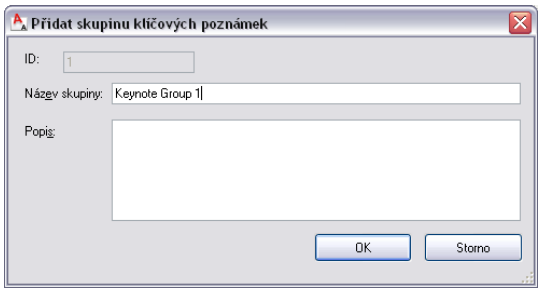
POZNÁMKA Zbytek této metody můžete vykonat pomocí dialogu Vybrat klíčovou poznámku.

2 Vyberte databázi ze seznamu databáze klíčových poznámek.

3 Zvolte kořenový uzel databáze, chcete-li přidat skupinu na nejvyšší úroveň, nebo rozbalte kořenový uzel a uzly skupiny/podskupiny, až bude možné vybrat uzel, do kterého chcete přidat podskupinu.

4 Klepněte na tlačítko .

Dialog Přidat skupinu se zobrazí s polem ID, v němž je uveden nepřepisovatelný databázový identifikátor skupiny, kterou přidáváte.



5 Vložte Název skupiny a popis, klepněte na tlačítko OK.

Skupina nebo podskupina, kterou jste si vybrali, se zobrazí jako nový uzel v hierarchickém stromovém zobrazení.

Přidání klíčových poznámek do databáze klíčových poznámek

Této procedury využijte, chcete-li přidat klíčovou poznámku do skupiny nebo podskupiny v databázi klíčových poznámek.

1 Klepněte na kartu Poznámky ➤ panel Klíčové poznámky ➤ ➤ Editor klíčových poznámek .

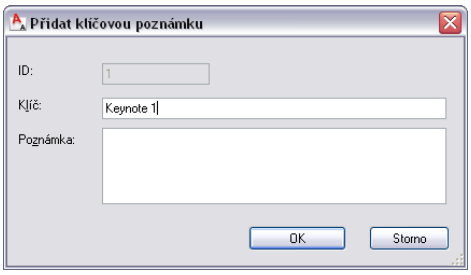
POZNÁMKA Zbytek této metody můžete vykonat pomocí dialogu Vybrat klíčovou poznámku.

2 Vyberte databázi ze seznamu databází klíčových poznámek.

3 Rozbalte kořenový uzel a uzly skupiny/podskupiny, až bude možné zvolit uzel, do kterého chcete přidat do klíčovou poznámku.

4 Klepněte na tlačítko .

Dialog Přidat klíčovou poznámku se zobrazí s polem ID, v němž je uveden nepřepisovatelný databázový identifikátor klíčové poznámky, kterou přidáváte.



5 Vložte klíč a poznámku a klepněte na tlačítko OK.

Klíčová poznámka, kterou jste definovali, se zobrazí jako nový uzel v hierarchickém stromovém zobrazení.

TIP Pokud potřebujete vložit více klíčových poznámek ve skupině nebo podskupině, můžete ušetřit čas přidáním první klíčové poznámky, klepnutím na pravé tlačítko myši a klepnutím na Kopírovat série. Poté upřesněte počet kopií, které chcete vytvořit, a klepněte na tlačítko OK. Tento počet za sebou jdoucích klíčů je přidán do skupiny. Pokud například vytvoříte klíč A1001 a poté použijete volbu Kopírovat série pro 10 kopií, jsou přidány klíče A1002 až A1011. Poté můžete upravit uzly klíčových poznámek individuálně přidáním poznámek tak, jak bylo vysvětleno v Přidání komponent k databázi komponent detailů na straně 3470.

Úprava skupin v databázi klíčových poznámek

Tuto proceduru použijte, chcete-li změnit název nebo popis skupiny v databázi klíčových poznámek.

1 Klepněte na kartu Poznámky ➤ panel Klíčové poznámky ➤ ➤ Editor klíčových poznámek .

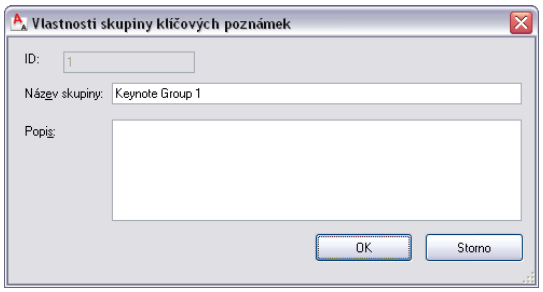
POZNÁMKA Zbytek této metody můžete vykonat pomocí dialogu Vybrat klíčovou poznámku.

2 Vyberte databázi ze seznamu databází klíčových poznámek.

3 Rozbalte kořenový uzel a uzly skupiny/podskupiny, až bude možné vybrat skupinu/ podskupinu, kterou chcete upravit.

4 Klepněte na tlačítko

Dialog Vlastnosti skupiny se zobrazí s polem ID, v němž je uveden nepřepisovatelný databázový identifikátor skupiny, kterou upravujete.



5 Vložte název skupiny a popis požadovaných hodnot, klepněte na tlačítko OK

Úprava klíčových poznámek v databázi klíčových poznámek

Tuto proceduru použijte, chcete-li změnit klíč nebo poznámku ke klíčové poznámce v databázi

1 Klepněte na kartu Poznámky ➤ panel Klíčové poznámky ➤ ➤ Editor klíčových poznámek .

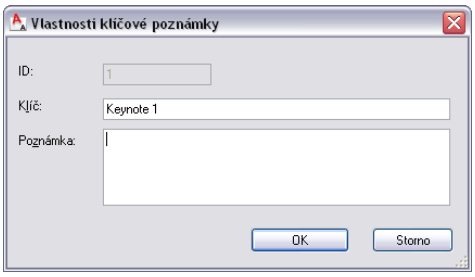
POZNÁMKA Zbytek této metody můžete vykonat pomocí dialogu Vybrat klíčovou poznámku.

2 Vyberte databázi ze seznamu Databáze klíčových poznámek.

3 Rozbalte kořenový uzel a uzly skupiny/podskupiny, až bude možné zvolit klíčovou poznámku, kterou chcete upravit.

4 Klepněte na tlačítko .

Dialog Vlastnosti klíčové poznámky se zobrazí s polem ID, v němž je uveden nepřepisovatelný databázový identifikátor klíčové poznámky, kterou upravujete.



5 Upravte hodnoty klíče a poznámky tak, jak si přejete a klepněte na tlačítko OK.

Mazání klíčových poznámek a skupin z databáze klíčových poznámek

Tento postup použijte, chcete-li vymazat jednu nebo více skupin, podskupin nebo klíčových poznámek z databáze klíčových poznámek. Všimněte si, že vymazání skupiny také vymaže podskupiny a klíčové poznámky, v této skupině.

1 Klepněte na kartu Poznámky ➤ panel Klíčové poznámky ➤ ➤ Editor klíčových poznámek .

POZNÁMKA Zbytek této metody můžete vykonat pomocí dialogu Vybrat klíčovou poznámku.

2 Vyberte databázi ze seznamu databází klíčových poznámek.

3 Vyberte uzly představující skupiny klíčových poznámek, podskupiny nebo klíčové poznámky, které chcete vymazat.

TIP Pokud chcete vybrat více uzlů, stiskněte a podržte klávesu *CTRL* během výběru dalších uzlů.

4 Klepněte na tlačítko .

Vybrané uzly jsou vymazané z hierarchického stromového zobrazení v Editoru klíčových poznámek.

Přesouvání klíčových poznámek nebo skupin v databázi klíčových poznámek

Tuto postup použijte, chcete-li přesunout klíčovou poznámku, skupinu nebo podskupinu do jiné skupiny nebo podlaží v hierarchii databáze. Všimněte si, že vymazání skupiny také vymaže podskupiny a klíčové poznámky v této skupině.

1 Klepněte na kartu Poznámky ➤ panel Klíčové poznámky ➤ ▾ ➤ Editor klíčových poznámek .

POZNÁMKA Zbytek této metody můžete vykonat pomocí dialogu Vybrat klíčovou poznámku.

2 Vyberte databázi ze seznamu Databáze klíčových poznámek.

3 Vyberte uzel (skupinu, podskupinu nebo klíčovou poznámku), který chcete přesunout, a přetáhněte jej na vybrané místo v hierarchickém stromovém zobrazení.

Zadání pořadí klíčových poznámek

Tuto postup použijte, chcete-li určit pořadí, ve kterém jsou klíčové poznámky z dané databáze vybrány, jsou-li zobrazeny v editoru klíčových poznámek, v dialogu Vyberte klíčovou poznámku nebo v legendách klíčových poznámek Abyste určili pořadí, zadejte jednu nebo více masek, které odpovídají vzoru použitému pro klíče v databázi. klíčové poznámky jsou vybrány v každém vzoru pole po poli. Jinak řečeno, všechny klíčové poznámky mající stejný vzor klíče jako první maska, kterou vložíte, budou uvedeny před klíčovými poznámkami, které budou mít druhý vzor, který zadáte.

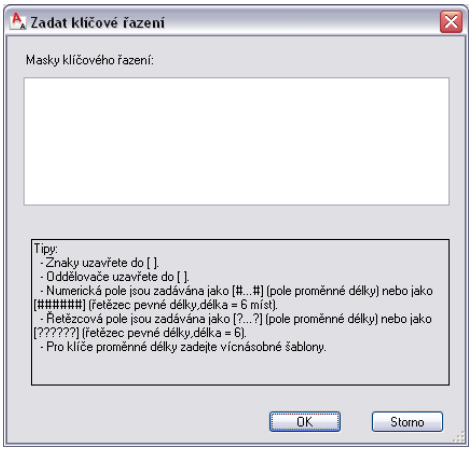
Při zapisování masky použijte následující konvence v zapisování pole, znaků a oddělovačů, které zahrnují vzor klíče.

- Pole pro třídění uzavřete do hranatých závorek [ ] a oddělovače do složených závorek { }. Příklad: [pole] oddělovač [pole].
- Oddělovače mohou být jakýkoli znak kromě zpětného lomítka (\) nebo jakéhokoli znakový řetězec, který však nesmí začínat zpětným lomítkem. (Zpětné lomítko je rezervováno pro užití systému.)
- použijte plůtek (#) k označení numerického znaku a otazník (?) k označení alfanumerického znaku (číslice, písmeno nebo interpunkční znaménko).

- Pro pole pevné délky použijte zadaný počet znaků Příklad: [###] označuje třímístné pole pevné délky.
- Použijte [#...#], abyste označili numerické pole proměnné délky, a [?...?] použijte pro alfanumerické pole proměnné délky.
- Pole proměnné délky je vždy následováno oddělovačem, pokud nejde o poslední pole masky.

Například databáze AecKeynotes používá klíče, které se skládají z pětimístného číselného pole, za kterým následuje oddělovač (.), 1-znakové alfanumerické pole a numerické pole proměnné délky (např. 09250.A101). Maska představující tento vzor by byla [#####].[?][#...#]

1. Klepněte na kartu Poznámky ➤ panel Klíčové poznámky ➤ ▼ ➤ Editor klíčových poznámek .
2. Vyberte databázi ze seznamu databází klíčových poznámek.
3. Klepněte na tlačítko , aby se zobrazil dialog Zadat klíčové řazení.



4. V dialogu Zadat klíčové řazení zadejte klíčové řazení masky pro každý vzor klíče ve vybrané databázi. Použijte odlišnou čáru pro každou masku.
5. Klepněte na tlačítko OK

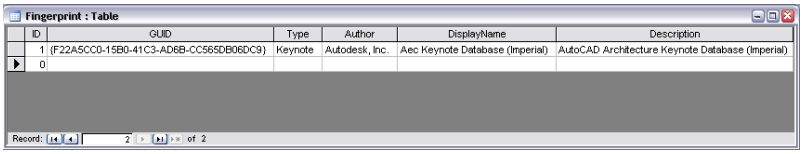
Schéma databáze klíčových poznámek

K vytvoření nebo změně databáze klíčových poznámek za použití Microsoft® Access (lépe než Editor klíčových poznámek) potřebujete znát schéma databáze použité v aplikaci AutoCAD Architecture.

Databáze klíčových poznámek obsahuje 4 tabulky:

- Otisk
- Skupiny
- Klíčové poznámky
- Klíčové řazení

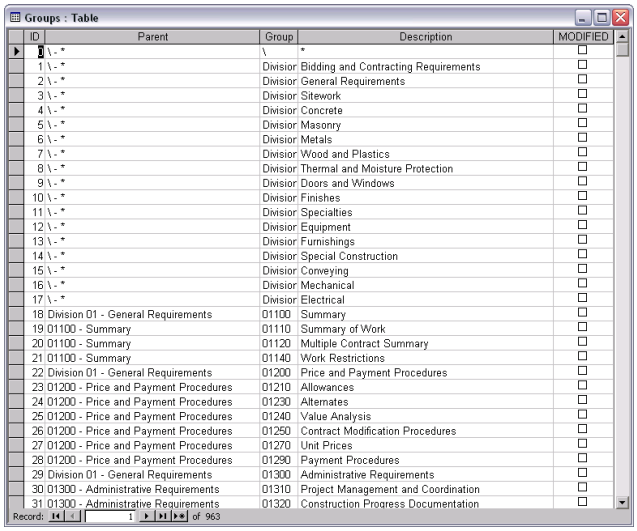
Tabulka Otisky



Tabulka Otisky jednoznačně identifikuje databázi klíčových poznámek a obsahuje následující pole:

- **GUID:** GUID je globální jedinečný identifikátor pro určitou databázi klíčových poznámek Když zadáte pole Klíčové poznámky AEC k tomu, abyste určili klíčovou poznámku, spojení s databází je vytvořeno použitím GUID a řádkem ID klíčové poznámky v tabulce Klíčových poznámek Pokud necháte při tvorbě databáze toto pole prázdné, GUID se vytvoří při zavedení databáze použitím dialogu přidat/odebrat databáze klíčové poznámky.
- **Typ:** Pro databázi klíčových poznámek musí toto pole obsahovat řetězec „Klíčová poznámka“. (Pro komponentu detailu musí být řetězcem „komponenta“)
- **Autor, Zobrazovaný název, Popis:** Tyto hodnoty pro tato pole jsou zobrazeny v odpovídajících polích v dialogu Přidat/Odebrat databáze klíčových poznámek.

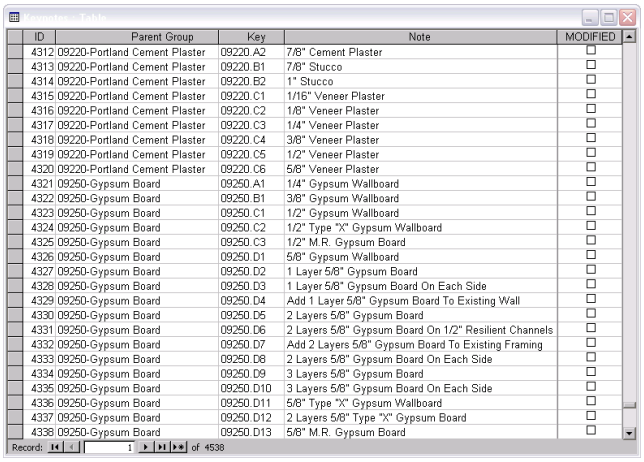
Tabulka Skupiny



Tabulka Skupiny popisuje hierarchické uspořádání klíčových poznámek v databázi. Tato hierarchie rozhoduje o pořadí, ve kterém jsou divize, skupiny, podskupiny a jednotlivé klíčové poznámky zobrazeny v Editoru klíčových poznámek, v dialogu Vybrat databázi klíčových poznámek a v legendách klíčových poznámek. Následující pole použijte v každém řádku tabulky:

- **ID:** Sekvenční číslo popisující konkrétní řádek v tabulce. Toto číslo by se nemělo nikdy měnit.
- **Nadřízená:** Identifikuje nadřízenou skupinu pro skupinu uvedenou v poli Skupina.
- **Skupina:** Rozpozná specifickou divizi, skupinu nebo podskupinu. Všimněte si, že nadřízená skupina kořene (\-*) je zvláštní a jeho ID je nula.
- **Popis:** Uvádí popisný název skupiny.
- **Změněno:** Je-li toto políčko zaškrtnuté, znamená to, že řádek byl změněn a nelze jej přepsat, pokud je databáze migrována z důvodu nového obsahu vydaného společností Autodesk. Musíte klepnout na políčko, abyste povolili ochranu pro jakýkoli řádek, který měníte.

Tabulka Klíčové poznámky



ID	Parent Group	Key	Note	MODIFIED
4312	09220-Portland Cement Plaster	09220.A2	7/8" Cement Plaster	☐
4313	09220-Portland Cement Plaster	09220.B1	7/8" Stucco	☐
4314	09220-Portland Cement Plaster	09220.B2	1" Stucco	☐
4315	09220-Portland Cement Plaster	09220.C1	1/16" Veneer Plaster	☐
4316	09220-Portland Cement Plaster	09220.C2	1/8" Veneer Plaster	☐
4317	09220-Portland Cement Plaster	09220.C3	1/4" Veneer Plaster	☐
4318	09220-Portland Cement Plaster	09220.C4	3/8" Veneer Plaster	☐
4319	09220-Portland Cement Plaster	09220.C5	1/2" Veneer Plaster	☐
4320	09220-Portland Cement Plaster	09220.C6	5/8" Veneer Plaster	☐
4321	09250-Gypsum Board	09250.A1	1/4" Gypsum Wallboard	☐
4322	09250-Gypsum Board	09250.B1	3/8" Gypsum Wallboard	☐
4323	09250-Gypsum Board	09250.C1	1/2" Gypsum Wallboard	☐
4324	09250-Gypsum Board	09250.C2	1/2" Type "X" Gypsum Wallboard	☐
4325	09250-Gypsum Board	09250.C3	1/2" M.R. Gypsum Board	☐
4326	09250-Gypsum Board	09250.D1	5/8" Gypsum Wallboard	☐
4327	09250-Gypsum Board	09250.D2	1 Layer 5/8" Gypsum Board	☐
4328	09250-Gypsum Board	09250.D3	1 Layer 5/8" Gypsum Board On Each Side	☐
4329	09250-Gypsum Board	09250.D4	Add 1 Layer 5/8" Gypsum Board To Existing Wall	☐
4330	09250-Gypsum Board	09250.D5	2 Layers 5/8" Gypsum Board	☐
4331	09250-Gypsum Board	09250.D6	2 Layers 5/8" Gypsum Board On 1/2" Resilient Channels	☐
4332	09250-Gypsum Board	09250.D7	Add 2 Layers 5/8" Gypsum Board To Existing Framing	☐
4333	09250-Gypsum Board	09250.D8	2 Layers 5/8" Gypsum Board On Each Side	☐
4334	09250-Gypsum Board	09250.D9	3 Layers 5/8" Gypsum Board	☐
4335	09250-Gypsum Board	09250.D10	3 Layers 5/8" Gypsum Board On Each Side	☐
4336	09250-Gypsum Board	09250.D11	5/8" Type "X" Gypsum Wallboard	☐
4337	09250-Gypsum Board	09250.D12	2 Layers 5/8" Type "X" Gypsum Board	☐
4338	09250-Gypsum Board	09250.D13	5/8" M.R. Gypsum Board	☐

Record: 1 of 4538

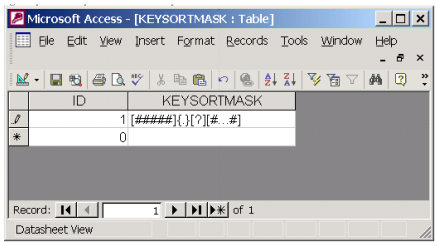
Tato tabulka popisuje individuální klíčové poznámky pro všechny skupiny uvedené v tabulce skupin. Jsou v ní zahrnuta následující pole:

- **ID:** Sekvenční číslo popisující konkrétní řádek v tabulce. Toto číslo by se nemělo nikdy změnit. Toto ID je společně s GUID databáze sledováno polem klíčových poznámek AEC při vložení klíčové poznámky do výkresu. Toto umožní aktualizovat klíčové poznámky ve výkresu, dojde-li ke změnám v databázi klíčových poznámek.
- **Nadřízená skupina:** Označuje nadřízené klíčové poznámky, zobrazí hodnoty polí Skupina a Popis tabulky Skupiny.

  TIP Pokud chcete jednoduchý (nehierarchický) seznam klíčových poznámek, můžete připsat kořen rodičovské skupiny (\-*) ke všem klíčovým poznámkám v této tabulce.

- **Klíč:** Upřesní klíč pro klíčovou databázi. Když vytváříte databázi a už máte vytvořenou tabulku Skupiny, toto pole zobrazí hodnoty z pole Skupina. Oddělovač a přípona jsou pro definovány uživatelem.
- **Poznámka:** Poskytuje poznámku pro specifikovaný klíč.
- **Změněno:** Je-li toto políčko zaškrtnuté, znamená to, že řádek byl změněn a nelze jej přepsat, pokud je databáze migrována z důvodu nového obsahu vydaného společností Autodesk. Musíte klepnout na políčko, abyste povolili ochranu pro jakýkoli řádek, který měníte. Další informace o migraci databází najdete v části Migrace databází komponent detailů a klíčových poznámek na straně 3893.

Tabulka KeySort



Tato tabulka obsahuje masky výběru klíče, které představují odlišné vzory klíčů použité v databázi. Pořadí, ve kterém jsou masky vypsány v této tabulce, určuje pořadí, ve kterém jsou vyhledány vzory klíče v Editoru klíčových poznámek, v dialogu Vybrat klíčovou poznámku a v legendách klíčové poznámky; to znamená, že všechny klíčové poznámky s klíči používajícími vzor identifikovaný maskou v záznamu 1 jsou vybrány před klíčovými poznámkami se vzory klíče identifikovanými následným záznamem v tabulce. Obrázek nahoře ukazuje masku třídícího klíče pro databázi AecKeynotes dodanou spolu s aplikací AutoCAD Architecture. Pro masky výběru klíče jsou použity následující konvence:

- Uzavřete vybraná pole do hranatých závorek [ ] a oddělovače do závorek složených { }. Příklad: [pole] oddělovač [pole].
- Oddělovače mohou být jakýkoli znak kromě zpětného lomítka (\) nebo jakéhokoli znakový řetězec, který však nesmí začínat zpětným lomítkem. (Zpětné lomítko je rezervováno pro užití systému.)
- použijte plůtek (#) k označení numerického znaku a otazník (?) k označení alfanumerického znaku (číslice, písmeno nebo interpunkční znaménko).
- Pro pole pevné délky použijte zadaný počet znaků Příklad: [###] označuje třímístné pole pevné délky.
- Použijte [#...#], abyste označili numerické pole proměnné délky, a [?...?] použijte pro alfanumerické pole proměnné délky.
- Pole proměnné délky je vždy následováno oddělovačem, pokud nejde o poslední pole masky.

Příklady klíčů, které používají vzory popsané pomocí [#####].[?][#...#] maska v ilustraci níže by mohla zahrnovat 03250.A1, 07250.B102, a 09250.C1007.

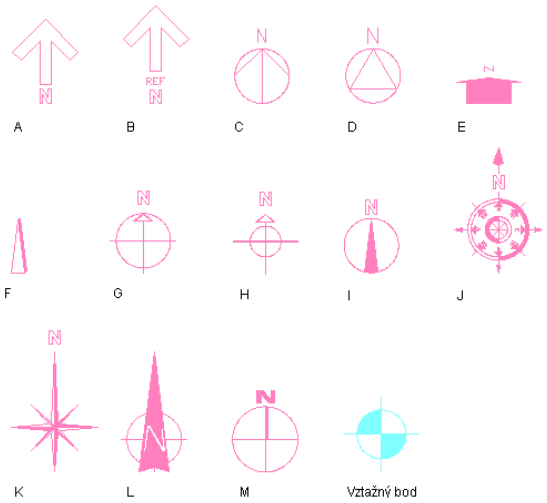
Masky klíčového řazení můžete také zadat pomocí Editoru klíčových poznámek podle postupu popsaného v části Zadání pořadí klíčových poznámek na straně 3549.

Nástroje Označení severu a Vztažný bod

Poznámky označení severu a vztažného bodu slouží k definování směru ve výkresu. Tyto poznámky byly dříve dostupné jako bloky obsahu v nástroji DesignCenter. Nyní k nim máte přístup prostřednictvím nástrojů na paletách nástrojů a Prohlížeče obsahu.

V této verzi aplikace AutoCAD Architecture jsou označení severu a vztažné body převedeny z bloků obsahu nástroje DesignCenter na plnohodnotné nástroje s vlastnostmi.

Symboly označení severu a vztažného bodu



Ve výchozím nastavení jsou všechny nástroje pro označení severu a vztažné body nastaveny jako objekty poznámky, což znamená, že poznámky vložené pomocí těchto nástrojů jsou řízeny nastavením měřítka poznámek. Další informace najdete v části Nastavení měřítka poznámek na straně 3576.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ U starších výkresů, které obsahují poznámkové symboly starého nástroje DesignCenter, bude definice starého bloku i nadále používána pro nové bloky založené na nástrojích v případě, že jsou bloky pojmenovány stejně. (Toto se týká nástroje vztažného bodu, avšak nikoli nástrojů pro označení severu, které byly přejmenovány.) V takovém případě ručně změňte nastavení Poznámka pomocí příkazu EDBLOK, nebo před vložením nových symbolů poznámky založených na nástrojích do výkresu přejmenujte starý blok.

Nástroje pro označení severu a nástroj vztažného bodu se ve výchozí anglické instalaci aplikace AutoCAD Architecture nacházejí v těchto umístěních:

- na paletě nástrojů Poznámka,

- v Prohlížeči obsahu v těchto katalozích:
  - Katalog základních nástrojů,
  - Katalog vzorových palet (britských nebo metrických) ve složce \Document\Annotation,
  - Katalog nástrojů dokumentace (britských nebo metrických) ve složce \Miscellaneous.

TIP Tyto typy nástrojů můžete také vyhledat podle názvu v Prohlížeči obsahu.

Přizpůsobit můžete následující vlastnosti nástrojů pro označení severu a nástroj vztažného bodu:

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
Obecné/Klíč hladiny	Určuje klíč hladiny pro hladinu, k níž je přiřazeno označení severu nebo vztažný bod. Chcete-li nastavení změnit, otevřete klepnutím na aktuální hodnotu tabulku Vyberte klíč hladiny. Výchozí klíč hladiny pro označení severu je ANNOBJ. Výchozí hodnota pro vztažný bod je ANNSYMOBJ.
Obecné/Přepsání hladin	Určuje jedno nebo více přepsání klíče hladiny. Klepnutím na ikonu tabulky zobrazíte tabulku Vyberte přepsání hladin.
Obecné/Symbol	Určuje blokově orientovaný symbol, který se má použít pro označení severu nebo vztažný bod.
Obecné/Umístění symbolu	Umístění souboru výkresu, který obsahuje zadaný symbol označení severu nebo vztažného bodu. Klepněte na vlastnost a použijte v rozbalovacím seznamu volbu Procházet k nalezení a zadání cesty k souboru. Pokud je tato vlastnost nespecifikována (--), potom jsou uvedeny jen bloky v souboru aktuálního výkresu. Bloky symbolů, které jsou součástí aplikace AutoCAD Architecture jsou ve výchozím nastavení umístěny v souboru %AECCONTENT_DIR%\Styles\Imperial\AEC Annotation Symbols (Imperial).dwg nebo %AECCONTENT_DIR%\Styles\Metric\AEC Annotation Symbols (Metric).dwg.
Text/Styl textu atributu	Tato vlastnost určuje, zda text atributu v rámci symbolu používá styl textu aktuálního výkresu (možnost Styl textu cílového

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
	výkresu) nebo styl definovaný štítkem atributu (možnost Podle definice dané obsahem).
Text/Úhel textu atributu	Určuje úhel textu atributu. Možnosti jsou Čtení zprava (tato možnost zachová text pravou stranou nahoru bez ohledu na úhel otočení), Podle vložení (nastaví otočení textu v úhlu posledního segmentu odkazu) a Nastavit horizontální (tato možnost zachová text horizontálně bez ohledu na úhel otočení lícovací čáry). **POZNÁMKA** Nástroje pro označení severu a vztažného bodu dodávané v aplikaci AutoCAD Architecture neobsahují v definicích bloků atributy. Tato nastavení jsou proto nastavena na možnost Nedefinováno (--).

Vložení označení severu nebo vztažného bodu do výkresu

Tento postup slouží k vložení označení severu nebo vztažného bodu do výkresu.

1. Na paletě nástrojů vyberte nástroj pro označení severu nebo pro vztažné body.

   (Nástroj pro označení severu a nástroj pro vztažný bod je umístěn na paletě Poznámka).

2. Zadejte bod vložení označení severu nebo vztažného bodu v kreslicí oblasti.
3. Zadejte rotaci.

Informace o úpravách vlastností označení severu a vztažných bodů ve výkresu naleznete v části Úprava blokově orientovaných symbolů poznámky na straně 3571.

POZNÁMKA Označení severu a vztažné body vložené pomocí nástrojů pro označení severu a vztažného bodu lze upravit ve výkresu a uložit jako nástroje na paletě nástrojů. Ve výchozím nastavení bude nástroj pro označení severu nebo vztažného bodu vytvořený tímto způsobem používat stejný klíč hladiny, přepsání hladin a symbol jako původní nástroj, pomocí kterého byl vytvořen symbol poznámky ve výkresu. Umístění symbolu je aktuální výkres.

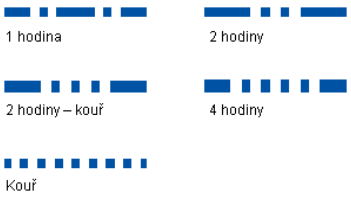
Nástroje požární odolnosti

Poznámky požární odolnosti slouží pro přidání informací o požární odolnosti do výkresu. Tyto poznámky byly dříve dostupné jako bloky obsahu v aplikaci DesignCenter. Nyní k nim máte přístup prostřednictvím nástrojů na paletách nástrojů a Prohlížeče obsahu.

V této verzi aplikace AutoCAD Architecture jsou požární odolnosti převedeny z bloků obsahu nástroje DesignCenter na plnohodnotné nástroje s vlastnostmi.

Požární odolnosti jsou křivky a nejsou řízeny nastavením měřítka poznámek.

Nástroje požární odolnosti



Nástroje požární odolnosti se ve výchozí anglické instalaci aplikace AutoCAD Architecture nacházejí v těchto umístěních:

- na paletě nástrojů Poznámka,
- v Prohlížeči obsahu v těchto katalozích:
  - Katalog základních nástrojů,
  - Katalog vzorových palet (britských nebo metrických) ve složce \Document\Annotation,
  - Katalog nástrojů dokumentace (britských nebo metrických) ve složce \Miscellaneous\Fire Rating.

TIP Tyto typy nástrojů můžete také vyhledat podle názvu v Prohlížeči obsahu.

Přizpůsobit můžete následující vlastnosti nástrojů požární odolnosti:

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
Obecné/Klíč hladiny	Určuje klíč hladiny pro hladinu, k níž je přiřazena požární odolnost. Chcete-li nastavení změnit, otevřete klepnutím na aktuální hodnotu tabulku Vyberte klíč hladiny. Výchozí klíč hladiny je WALLFIRE.

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
Obecné/Přepsání hladin	Určuje jedno nebo více přepsání klíče hladiny. Klepnutím na ikonu tabulky zobrazíte tabulku Vyberte přepsání hladin.
Obecné/Šířka čáry	Určuje šířku čáry křivky požární odolnosti.
Obecné/Typ čáry	Určuje typ čáry požární odolnosti. U nástrojů požární odolnosti, které jsou součástí aplikace AutoCAD Architecture, je pro každou úroveň požární odolnosti zadán konkrétní typ čáry. Pro nástroj 1 Hr je například zadán typ čáry Aec_Rating_1Hr. Typy čar pro nástroje požární odolnosti byly přidány do souborů acad.lin a acadISO.lin.

Vložení požární odolnosti do výkresu

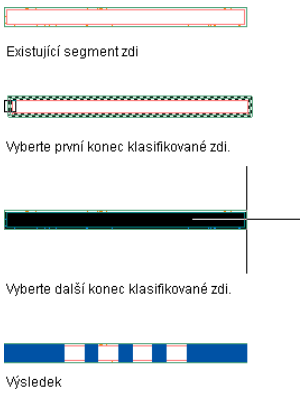
Tento postup slouží k vložení požární odolnosti do výkresu.

1. Na paletě nástrojů vyberte nástroj požární odolnosti.

   (Nástroj požární odolnosti je umístěn na paletě Poznámka.)

2. Zadejte počáteční bod stěny, kterou chcete označit poznámkou požární odolnosti.
3. Zadejte koncový bod ve směru, ve kterém chcete čáru nakreslit.
4. Podle potřeby zadejte body stěny a prodlužte čáru.
5. Stisknutím klávesy ENTER ukončete příkaz.

Přidání požární odolnosti k segmentu stěny



Informace o úpravě vlastností požární odolnosti ve výkresu naleznete v části Úprava křivkově orientovaných symbolů poznámky na straně 3574.

POZNÁMKA Požární odolnosti vložené pomocí nástrojů požární odolnosti lze upravit ve výkresu a uložit jako nástroje na paletě nástrojů. Ve výchozím nastavení bude nástroj požární odolnosti vytvořený tímto způsobem používat stejný klíč hladiny, přepsání hladin, typ a šířku čáry jako původní nástroj, pomocí kterého byl vytvořen symbol poznámky ve výkresu.

Nástroje lícovací čáry

Poznámky lícovací čáry slouží k vytváření poznámek ve výkresu. Tyto poznámky byly dříve dostupné jako bloky obsahu v aplikaci DesignCenter. Nyní k nim máte přístup prostřednictvím nástrojů na paletách nástrojů a Prohlížeče obsahu.

V této verzi aplikace AutoCAD Architecture jsou lícovací čáry převedeny z bloků obsahu nástroje DesignCenter na plnohodnotné nástroje s vlastnostmi.

Nástroje lícovací čáry

Lícovací čára

Lícovací čára (švýcarská)

Ve výchozím nastavení jsou všechny nástroje lícovací čáry nastaveny jako objekty poznámky, což znamená, že poznámky vložené pomocí těchto nástrojů jsou řízeny nastavením měřítka poznámek. Další informace najdete v části Nastavení měřítka poznámek na straně 3576.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ U starších výkresů, které obsahují poznámkové symboly starého nástroje DesignCenter, bude definice starého bloku i nadále používána pro nové bloky založené na nástrojích v případě, že jsou bloky pojmenovány stejně. V takovém případě ručně změňte nastavení Poznámka pomocí příkazu EDBLOK, nebo před vložením nových symbolů poznámky založených na nástrojích do výkresu přejmenujte starý blok.

Nástroje lícovací čáry se ve výchozí anglické instalaci aplikace AutoCAD Architecture nacházejí v těchto umístěních:

- na paletě nástrojů Poznámka,
- v Prohlížeči obsahu v těchto katalozích:
  - Katalog základních nástrojů,

- Katalog vzorových palet (britských nebo metrických) ve složce \Document\Annotation,
- Katalog nástrojů dokumentace (britských nebo metrických) ve složce \Miscellaneous\Match Lines.

TIP Tyto typy nástrojů můžete také vyhledat podle názvu v Prohlížeči obsahu.

Přizpůsobit můžete následující vlastnosti nástrojů lícovací čáry:

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
Obecné/Klíč hladiny	Určuje klíč hladiny pro hladinu, k níž je přiřazena lícovací čára. Chcete-li nastavení změnit, otevřete klepnutím na aktuální hodnotu tabulku Vyberte klíč hladiny. Výchozí klíč hladiny je ANNOBJ.
Obecné/Přepsání hladin	Určuje jedno nebo více přepsání klíče hladiny. Klepnutím na ikonu tabulky zobrazíte tabulku Vyberte přepsání hladin.
Obecné/Symbol	Určuje blokový symbol, který se má použít pro lícovací čáru.
Obecné/Umístění symbolu	Umístění souboru výkresů, který obsahuje zadaný symbol lícovací čáry. Klepněte na vlastnost a použijte v rozbalovacím seznamu volbu Procházet k nalezení a zadání cesty k souboru. Pokud je tato vlastnost nespecifikována (--), potom jsou uvedeny jen bloky v souboru aktuálního výkresu. Bloky symbolů, které jsou součástí aplikace AutoCAD Architecture jsou ve výchozím nastavení umístěny v souboru %AECCONTENT_DIR%\Styles\Imperial\AEC Annotation Symbols (Imperial).dwg nebo %AECCONTENT_DIR%\Styles\Metric\AEC Annotation Symbols (Metric).dwg.
Obecné/Šířka čáry	Určuje šířku lícovací čáry. **POZNÁMKA** Toto nastavení používá velikost papíru, nikoli modelu.
Obecné/Typ čáry	Určuje typ lícovací čáry. Pro nástroje lícovací čáry, které jsou součástí aplikace AutoCAD Architecture, je jako typ čáry zadána možnost Aec_Match_Line. Tento typ čáry byl přidán do souborů acad.lin a acadISO.lin.

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
Text/Styl textu atributu	Tato vlastnost určuje, zda text atributu v rámci symbolu používá styl textu aktuálního výkresu (možnost Styl textu cílového výkresu) nebo styl definovaný štítkem atributu (možnost Podle definice dané obsahem).
Text/Úhel textu atributu	Určuje úhel textu atributu. Možnosti jsou Čtení zprava (tato možnost zachová text pravou stranou nahoru bez ohledu na úhel otočení), Podle vložení (nastaví otočení textu v úhlu posledního segmentu odkazu) a Nastavit horizontální (tato možnost zachová text horizontálně bez ohledu na úhel otočení lícovací čáry).

Vložení lícovací čáry do výkresu

Tento postup slouží k vložení lícovací čáry do výkresu.

1. Na paletě nástrojů vyberte nástroj lícovací čáry.

   (Nástroj lícovací čáry je umístěn na paletě Poznámka.)

2. Na kreslicí ploše zadejte první bod lícovací čáry.
3. Zadejte další body lícovací čáry a po vytvoření čáry stiskněte klávesu ENTER.
4. V dialogovém okně Upravit atributy zadejte text, který se má zobrazovat na lícovací čáře, a klepněte na tlačítko OK.

Informace o úpravě vlastností lícovacích čar ve výkresu naleznete v části Úprava blokově orientovaných symbolů poznámky na straně 3571 a Úprava křivkově orientovaných symbolů poznámky na straně 3574.

POZNÁMKA Lícovací čáry vložené pomocí nástrojů lícovací čáry lze upravit ve výkresu a uložit jako nástroje na paletě nástrojů. Ve výchozím nastavení bude nástroj lícovací čáry vytvořený tímto způsobem používat stejný klíč hladiny, přepsání hladin, symbol, typ a šířku čáry, styl a úhel textu atributu jako původní nástroj, pomocí kterého byl vytvořen symbol poznámky ve výkresu. Umístění symbolu je aktuální výkres.

Nástroje revizního obláčku

Poznámky revizního obláčku slouží k označení oblastí ve výkresu, které vyžadují revizi. Tyto poznámky byly dříve dostupné jako bloky obsahu v aplikaci DesignCenter. Nyní k nim máte přístup prostřednictvím nástrojů na paletách nástrojů a Prohlížeče obsahu.

V této verzi aplikace AutoCAD Architecture jsou revizní obláčky převedeny z bloků obsahu nástroje DesignCenter na plnohodnotné nástroje s vlastnostmi.

Nástroje revizního obláčku

Pokud revizní obláček obsahuje štítek, představuje symbol štítku referenci bloku, kterou lze řídit nastavením měřítka poznámky. Křivka představující tvar obláčku není nastavením měřítka poznámky ovlivněna. Další informace najdete v části Nastavení měřítka poznámek na straně 3576.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ U starších výkresů, které obsahují poznámkové symboly starého nástroje DesignCenter, bude definice starého bloku i nadále používána pro nové bloky založené na nástrojích v případě, že jsou bloky pojmenovány stejně. V takovém případě ručně změňte nastavení Poznámka pomocí příkazu EDBLOK, nebo před vložením nových symbolů poznámky založených na nástrojích do výkresu přejmenujte starý blok.

Nástroje revizního obláčku se ve výchozí anglické instalaci aplikace AutoCAD Architecture nacházejí v těchto umístěních:

- na paletě nástrojů Poznámka,
- v Prohlížeči obsahu v těchto katalozích:
  - Katalog základních nástrojů,
  - Katalog vzorových palet (britských nebo metrických) ve složce \Document\Annotation,

- Katalog nástrojů dokumentace (britských nebo metrických) ve složce \Revision Clouds.

TIP Tyto typy nástrojů můžete také vyhledat podle názvu v Prohlížeči obsahu.

Přizpůsobit můžete následující vlastnosti nástrojů revizního obláčku:

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
Obecné/Klíč hladiny	Určuje klíč hladiny pro hladinu, k níž je přiřazen revizní obláček. Chcete-li nastavení změnit, otevřete klepnutím na aktuální hodnotu tabulku Vyberte klíč hladiny. Výchozí klíč hladiny je ANNREV.
Obecné/Přepsání hladin	Určuje jedno nebo více přepsání klíče hladiny. Klepnutím na ikonu tabulky zobrazíte tabulku Vyberte přepsání hladin.
Obecné/Symbol	Pokud nástroj revizního obláčku obsahuje štítek, určuje tato čára blokový symbol, který se má použít pro štítek. Jestliže nástroj revizního obláčku neobsahuje štítek, není symbol definován.
Obecné/Umístění symbolu	Umístění souboru výkresů, který obsahuje zadaný symbol štítku. Klepněte na vlastnost a použijte v rozbalovacím seznamu volbu Procházet k nalezení a zadání cesty k souboru. Pokud je tato vlastnost nespecifikována (--), potom jsou uvedeny jen bloky v souboru aktuálního výkresu. Bloky symbolů, které jsou součástí aplikace AutoCAD Architecture jsou ve výchozím nastavení umístěny v souboru %AECCONTENT_DIR%\Styles\Imperial\AEC Annotation Symbols (Imperial).dwg nebo %AECCONTENT_DIR%\Styles\Metric\AEC Annotation Symbols (Metric).dwg.
Obecné/Šířka čáry	Určuje šířku čáry křivky obláčku. **POZNÁMKA** Toto nastavení používá velikost papíru, nikoli modelu.
Obecné/Délka oblouku	Určuje délku oblouku jednotlivých segmentů obláčku. **POZNÁMKA** Tato hodnota je uvedena v jednotkách výkresového prostoru.

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
Text/Styl textu atributu	Tato vlastnost určuje, zda text atributu v rámci symbolu používá styl textu aktuálního výkresu (možnost Styl textu cílového výkresu) nebo styl definovaný štítkem atributu (možnost Podle definice dané obsahem).
Text/Úhel textu atributu	Určuje úhel textu atributu. Možnosti jsou Čtení zprava (tato možnost zachová text pravou stranou nahoru bez ohledu na úhel otočení), Podle vložení (nastaví otočení textu v úhlu posledního segmentu odkazu) a Nastavit horizontální (tato možnost zachová text horizontálně bez ohledu na úhel otočení lícovací čáry).

Vložení revizního obláčku do výkresu

Tento postup slouží k vložení revizního obláčku do výkresu.

1. Na paletě nástrojů vyberte nástroj revizního obláčku.

   (Nástroj revizního obláčku se symbolem štítku je umístěn na paletě Poznámka.)

2. Na kreslicí ploše zadejte první bod tvaru obláčku.

   POZNÁMKA Revizní obláčky se kreslí proti směru hodinových ručiček.

3. Zadejte tvar obláčku a po uzavření obláčku jednou klepněte.

   Pokud nástroj revizního obláčku obsahuje štítek, otevře se dialogové okno Upravit atributy.

4. Zadejte text, který se má zobrazovat na štítku, a klepněte na tlačítko OK.

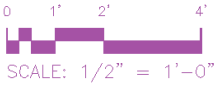
Informace o úpravě vlastností revizních obláčků ve výkresu naleznete v části Úprava blokově orientovaných symbolů poznámky na straně 3571 a Úprava křivkově orientovaných symbolů poznámky na straně 3574.

POZNÁMKA Revizní obláčky vložené pomocí nástrojů revizního obláčku lze upravit ve výkresu a uložit jako nástroje na paletě nástrojů. Ve výchozím nastavení bude nástroj revizního obláčku vytvořený tímto způsobem používat stejný klíč hladiny, přepsání hladin, symbol, šířku čáry, délku oblouku, styl a úhel textu atributu jako původní nástroj, pomocí kterého byl vytvořen symbol poznámky ve výkresu. Umístění symbolu je aktuální výkres.

Nástroje měřítka

Poznámky měřítka slouží k vytváření poznámek ve výkresu. Tyto poznámky jsou nyní k dispozici prostřednictvím nástrojů na paletě nástrojů a v Prohlížeči obsahu.

Nástroj měřítka



Ve výchozím nastavení jsou všechny nástroje měřítka nastaveny jako objekty bez poznámek, což znamená, že poznámky vložené pomocí těchto nástrojů nejsou řízeny nastavením měřítka poznámek. V případě potřeby je můžete nastavit jako poznámky. Další informace najdete v části Nastavení měřítka poznámek na straně 3576.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ U starších výkresů, které obsahují poznámkové symboly starého nástroje DesignCenter, bude definice starého bloku i nadále používána pro nové bloky založené na nástrojích v případě, že jsou bloky pojmenovány stejně. V takovém případě ručně změňte nastavení Poznámka pomocí příkazu EDBLOK, nebo před vložením nových symbolů poznámky založených na nástrojích do výkresu přejmenujte starý blok.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Nástroj měřítka je ve výchozím nastavení nastaven jako objekt bez poznámky, protože číselné hodnoty vytvořené při vložení jsou statické a neaktualizují se při změně měřítka poznámky symbolu.

Nástroj měřítka se ve výchozí anglické instalaci aplikace AutoCAD Architecture nachází v těchto umístěních:

- na paletě nástrojů Poznámka,
- v Prohlížeči obsahu v těchto katalozích:
  - Katalog základních nástrojů,
  - Katalog vzorových palet (britských nebo metrických) ve složce \Document\Annotation,
  - Katalog nástrojů dokumentace (britských nebo metrických) ve složce \Miscellaneous.

TIP Tyto typy nástrojů můžete také vyhledat podle názvu v Prohlížeči obsahu.

Přizpůsobit můžete následující vlastnosti nástrojů měřítka:

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
Obecné/Klíč hladiny	Určuje klíč hladiny pro hladinu, k níž je přiřazeno měřítko. Chcete-li nastavení změnit, otevřete klepnutím na aktuální hodnotu tabulku Vyberte klíč hladiny. Výchozí klíč hladiny je TITTEXT.
Obecné/Přepsání hladin	Určuje jedno nebo více přepsání klíče hladiny. Klepnutím na ikonu tabulky zobrazíte tabulku Vyberte přepsání hladin.
Obecné/Symbol	Určuje blokový symbol, který se má použít pro měřítko.
Obecné/Umístění symbolu	Umístění souboru výkresů obsahujícího specifikovaný symbol. Klepněte na vlastnost a použijte možnost Procházet v rozbalovacím seznamu k umístění a zadání cesty k souboru. Pokud je tato vlastnost nespecifikována (--), potom jsou uvedeny jen bloky v souboru aktuálního výkresu. Bloky symbolů, které jsou součástí aplikace AutoCAD Architecture jsou ve výchozím nastavení umístěny v souboru %AECCONTENT_DIR%\Styles\Imperial\AEC Annotation Symbols (Imperial).dwg nebo %AECCONTENT_DIR%\Styles\Metric\AEC Annotation Symbols (Metric).dwg.
Text/Styl textu atributu	Tato vlastnost určuje, zda text atributu v rámci symbolu používá styl textu aktuálního výkresu (možnost Styl textu cílového výkresu) nebo styl definovaný štítkem atributu (možnost Podle definice dané obsahem).
Text/Úhel textu atributu	Určuje úhel textu atributu. Možnosti jsou Čtení zprava (tato možnost zachová text pravou stranou nahoru bez ohledu na úhel otočení), Podle vložení (nastaví otočení textu v úhlu posledního segmentu odkazu) a Nastavit horizontální (tato možnost zachová text horizontálně bez ohledu na úhel otočení lícovací čáry).

Vložení měřítka do výkresu

Tento postup slouží k vložení měřítka do výkresu.

1 Na paletě nástrojů vyberte nástroj měřítka.
(Nástroj měřítka je umístěn na paletě Poznámka.)

2 Zadejte bod vložení měřítka.

3 Zadejte otočení měřítka.

Informace o úpravě vlastností měřítek ve výkresu naleznete v části Úprava blokově orientovaných symbolů poznámky na straně 3571.

POZNÁMKA Měřítka vložená pomocí nástroje měřítka lze upravit ve výkresu a uložit jako nástroje na paletě nástrojů. Ve výchozím nastavení bude nástroj měřítka vytvořený tímto způsobem používat stejný klíč hladiny, přepsání hladin, symbol, styl a úhel textu atributu jako původní nástroj, pomocí kterého byl vytvořen symbol poznámky ve výkresu. Umístění symbolu je aktuální výkres.

Nástroje bublin sloupové osnovy

Poznámky bublin sloupové osnovy slouží k vytvoření poznámek ke sloupovým osnovám ve výkresu. Tyto poznámky jsou k dispozici prostřednictvím nástrojů na paletě nástrojů a v Prohlížeči obsahu. Bublina sloupové osnovy je plnohodnotný nástroj s vlastnostmi.

Nástroj bubliny sloupové osnovy

Výchozí nástroj bubliny sloupové osnovy je nastaven jako poznámka, což znamená, že poznámky vložené pomocí tohoto nástroje jsou řízeny nastavením měřítka poznámek. Další informace najdete v části Nastavení měřítka poznámek na straně 3576.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ U starších výkresů, které obsahují poznámkové symboly starého nástroje DesignCenter, bude definice starého bloku i nadále používána pro nové bloky založené na nástrojích v případě, že jsou bloky pojmenovány stejně. V takovém případě ručně změňte nastavení Poznámka pomocí příkazu EDBLOK, nebo před vložením nových symbolů poznámky založených na nástrojích do výkresu přejmenujte starý blok.

Nástroj bubliny sloupové osnovy je založen na vícepohledovém bloku. Chcete-li změnit chování poznámky, je třeba změnit odkazovaný blok v rámci vícepohledového bloku pomocí příkazu EDBLOK.

Nástroj bubliny sloupové osnovy se ve výchozí anglickojazyčné instalaci aplikace AutoCAD Architecture nachází v těchto umístěních:

- na paletě nástrojů Poznámka,

- v Prohlížeči obsahu v těchto katalozích:
  - Katalog základních nástrojů,
  - Katalog vzorových palet (britských nebo metrických) ve složce \Document\Annotation,
  - Katalog nástrojů dokumentace (britských nebo metrických) ve složce \Miscellaneous.

TIP Tyto typy nástrojů můžete také vyhledat podle názvu v Prohlížeči obsahu.

Tyto vlastnosti nástrojů bubliny sloupové osnovy můžete přizpůsobit:

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
Obecné/Klíč hladiny	Určuje klíč hladiny pro hladinu, k níž je přiřazena bublina sloupové osnovy. Chcete-li nastavení změnit, otevřete klepnutím na aktuální hodnotu tabulku Vyberte klíč hladiny. Výchozí hladina je GRIDBUB.
Obecné/Přepsání hladin	Určuje jedno nebo více přepsání klíče hladiny. Klepnutím na ikonu tabulky zobrazíte tabulku Vyberte přepsání hladin.
Obecné/Symbol	Určuje blokový symbol, který se má použít pro bublinu sloupové osnovy.
Obecné/Umístění symbolu	Umístění souboru výkresů obsahujícího specifikovaný symbol. Klepněte na vlastnost a použijte možnost Procházet v rozbalovacím seznamu k umístění a zadání cesty k souboru. Pokud je tato vlastnost nespecifikována (--), potom jsou uvedeny jen bloky v souboru aktuálního výkresu. Bloky symbolů, které jsou součástí aplikace AutoCAD Architecture jsou ve výchozím nastavení umístěny v souboru %AECCONTENT_DIR%\Styles\Imperial\AEC Annotation Symbols (Imperial).dwg nebo %AECCONTENT_DIR%\Styles\Metric\AEC Annotation Symbols (Metric).dwg.
Předpona popisku	Určuje výchozí text bubliny. Poslední znak předpony bude přírůstkově zvýšen v případě, že je v rámci jedné sekvence příkazu vloženo více bublin sloupové osnovy. Jestliže je předpona popisku například A1, potom bude následující bublina pojmenována A2, A3 atd.

Kategorie vlastnosti/Název	Popis
	POZNÁMKA Pokud příkaz ukončíte a později nástroj znovu spustíte, začne provádět přírůstky znovu od hodnoty 1.
Ukončení popisku na obou stranách	Určuje, zda je bublina použita nejen u vybraného uzlu (Ne), nebo také u uzlu na opačném konci osnovy (Ano).
Délka vynášecí čáry	Určuje délku vynášecí čáry od uzlu sloupové osnovy k bublině. **POZNÁMKA** Tyto hodnoty jsou definovány v jednotkách modelového prostoru.
Text/Styl textu atributu	Tato vlastnost určuje, zda text atributu v rámci symbolu používá styl textu aktuálního výkresu (možnost Styl textu cílového výkresu) nebo styl definovaný štítkem atributu (možnost Podle definice dané obsahem).
Text/Úhel textu atributu	Určuje úhel textu atributu. Možnosti jsou Čtení zprava (tato možnost zachová text pravou stranou nahoru bez ohledu na úhel otočení), Podle vložení (nastaví otočení textu v úhlu posledního segmentu odkazu) a Nastavit horizontální (tato možnost zachová text horizontálně bez ohledu na úhel otočení lícovací čáry).

Vložení bubliny sloupové osnovy do výkresu

Tento postup slouží k přidání bubliny sloupové osnovy do sloupové osnovy ve výkresu.

1. Na paletě nástrojů vyberte nástroj bubliny sloupové osnovy.

   (Nástroj bubliny sloupové osnovy se nachází na paletě Poznámka.)

2. Vyberte požadovaný uzel na sloupové osnově, který chcete označit popiskem.
3. V dialogovém okně Vytvořit bublinu osnovy můžete potvrdit nastavení nástroje pro předponu popisku, délku vynášecí čáry a jedno či oboustranný popisek, nebo tato nastavení můžete přepsat. Po změně nastavení podle požadavků klepněte na tlačítko OK.
4. Chcete-li označit popiskem více uzlů sloupové osnovy, vyberte je a opakujte předchozí krok.
5. Chcete-li ukončit vytváření bubliny, stiskněte klávesu ENTER.

Nástroj bubliny sloupové osnovy, který je součástí aplikace AutoCAD Architecture, představuje vícepohledový blok odkazující na definici bubliny v bloku. Chcete-li blok upravit, je třeba spustit příkaz EDBLOK.

POZNÁMKA Bubliny sloupové osnovy vložené pomocí nástroje bubliny sloupové osnovy lze upravit ve výkresu a uložit jako nástroj na paletě nástrojů. Ve výchozím nastavení bude nástroj bubliny sloupové osnovy vytvořený tímto způsobem používat stejný klíč hladiny, přepsání hladin, symbol, předponu popisku, délku vynášecí čáry, styl a úhel textu atributu jako původní nástroj, pomocí kterého byl vytvořen symbol poznámky ve výkresu. Umístění symbolu je aktuální výkres.

Úprava symbolů poznámky ve výkresu

V závislosti na tom, zda používáte blokově orientovaný nebo křivkově orientovaný nástroj poznámky, lze upravit různé vlastnosti vložených symbolů poznámky.

Úprava blokově orientovaných symbolů poznámky

Symboly poznámky pro označení severu, vztažné body, lícovací čáry, měřítka a revizní obláčky (se štítkem) obsahují reference bloků. Chcete-li upravit vlastnosti bloku, vyberte požadovaný nástroj ve výkresu a změňte následující vlastnosti na paletě Vlastnosti:

TIP Lícovací čáry a revizní obláčky se štítky jsou tvořeny referencí bloku a křivkou. Chcete-li zjistit, zda jste jako součást symbolu vybrali referenci bloku, ověřte, že je v rozevíracím seznamu na paletě Vlastnosti uvedena položka Reference bloku.

Kategorie/Vlastnost	Popis
Obecné/Barva	Výchozí barva symbolu poznámky je definována hladinou, do které je symbol vložen. Ručně můžete vybrat jinou barvu.
Obecné/Hladina	Hladina symbolu poznámky je definována klíčem hladiny daného nástroje. Ručně můžete vybrat jinou hladinu.
Obecné/Typ čáry	Výchozí typ čáry symbolu poznámky je definován hladinou, do které je nástroj vložen. Ručně můžete vybrat jiný typ čáry.

Kategorie/Vlastnost	Popis
Obecné/Měřítko typu čáry	Měřítko typu čáry blokově orientovaného symbolu poznámky je nastaveno v bloku, na který nástroj odkazuje. Chcete-li změnit měřítko typu čáry daného bloku, je třeba spustit příkaz EDBLOK. **POZNÁMKA** Změna měřítka typu čáry bloku ovlivní všechny nástroje a symboly, které na daný blok odkazují.
Obecné/Styl vykreslování	Styl vykreslování je řízen tabulkou stylů vykreslování, která je pro výkres definována. Chcete-li změnit styl vykreslování, je třeba vybrat jinou tabulku stylů vykreslování.
Obecné/Tloušťka čáry	Výchozí tloušťka čáry symbolu poznámky je definována hladinou, do které je symbol vložen. Ručně můžete vybrat jinou tloušťku čáry.
Obecné/Hypertextový odkaz	Se symbolem poznámky ve výkresu můžete propojit hypertextový odkaz.
3D Vizualizace/Materiál	Výchozí materiál použitý při zobrazení výkresu ve stylu 3D vizualizace je definován hladinou, ve které se symbol nachází. Ve většině případu nastavení materiálu neovlivňuje symboly poznámky, protože se symboly obvykle nezobrazují v rendrovaných pohledech výkresu.
Geometrie/Umístění X/Y/Z	Umístění symbolu je ve výchozím nastavení definováno umístěním, do kterého je symbol ve výkresu vložen. Umístění můžete změnit přetažením symbolu do jiného umístění nebo zadáním jiných souřadnic polohy na paletě Vlastnosti.
Geometrie/Měřítko X/Y/Z	Měřítko symbolu při vložení do výkresu je definováno velikostí vykreslování poznámek, která je pro výkres stanovena. Měřítko je možné ručně změnit. Hodnoty umístění X, Y a Z jsou vždy proporcionální, takže změníte-li

Kategorie/Vlastnost	Popis
	měřítko X, změní se také měřítka Y a Z. Informace o velikosti vykreslování poznámek naleznete v části Vytvoření měřítek poznámek a jejich přiřazení ke konfiguracím zobrazení na straně 195.
Různé/Název	Název bloku, na který odkazuje symbol.
Různé/Otočení	Otočení určuje uživatel při vložení symbolu. Zadáním jiného úhlu na paletě Vlastnosti můžete změnit otočení.
Různé/Poznámka	Označuje, zda je symbol součástí nastavení měřítka poznámek. Chcete-li změnit chování poznámky, je třeba změnit chování odkazovaného bloku spuštěním příkazu EDBLOK.
Různé/Měřítko poznámky	Aktuálně aktivní měřítko poznámky (je viditelné pouze u symbolů, které jsou řízeny nastavením měřítka poznámek).
Různé/Přizpůsobit orientaci rozvržení	Označuje, zda je symbol zarovnán s prostorovou orientací rozvržení výkresu. Výchozí nastavení je Ne. Chcete-li změnit chování orientace, je třeba změnit orientaci odkazovaného bloku spuštěním příkazu EDBLOK.
Různé/Jednotka bloku	Určuje jednotky vložení. Chcete-li změnit toto nastavení, je třeba změnit jednotky vložení odkazovaného bloku spuštěním příkazu EDBLOK.
Různé/Faktor jednotky	Určuje faktor převodu mezi jednotkami bloku a jednotkami výkresu. Chcete-li změnit tuto hodnotu, je třeba změnit faktor jednotky odkazovaného bloku spuštěním příkazu EDBLOK.
Atributy/<Název atributu>	Jestliže reference bloku symbolu poznámky obsahuje jeden či více atributů, které je možné upravit, můžete tyto atributy upravit přímo na paletě Vlastnosti. Ve výchozím nastavení

Kategorie/Vlastnost	Popis
	lícovací čáry a měřítka obsahují atributy, které je možné upravit.

Úprava křivkově orientovaných symbolů poznámky

Symboly poznámky pro požární odolnosti, lícovací čáry a revizní obláčky obsahují křivky. Chcete-li upravit vlastnosti křivky, vyberte požadovaný nástroj ve výkresu a změňte následující vlastnosti na paletě Vlastnosti:

TIP Lícovací čáry a revizní obláčky se štítky jsou tvořeny referencí bloku a křivkou. Chcete-li zjistit, zda jste vybrali křivku, ověřte, že je v rozevíracím seznamu na paletě Vlastnosti uvedena položka Křivka.

Kategorie/Vlastnost	Popis
Obecné/Barva	Ve výchozím nastavení je barva křivky v symbolu poznámky definována hladinou, do které je symbol vložen. Ručně můžete vybrat jinou barvu.
Obecné/Hladina	Hladina symbolu poznámky je definována klíčem hladiny daného nástroje. Ručně můžete vybrat jinou hladinu.
Obecné/Typ čáry	Ve výchozím nastavení je typ čáry křivky v symbolu poznámky definován nastavením typu čáry v nástroji. Ručně můžete vybrat jiný typ čáry.
Obecné/Měřítko typu čáry	Ve výchozím nastavení je měřítko typu čáry křivky v symbolu poznámky definováno hladinou, do které je symbol vložen. Ručně můžete vybrat jiné měřítko typu čáry.
Obecné/Styl vykreslování	Styl vykreslování je řízen tabulkou stylů vykreslování, která je pro výkres definována. Chcete-li změnit styl vykreslování, je třeba vybrat jinou tabulku stylů vykreslování.

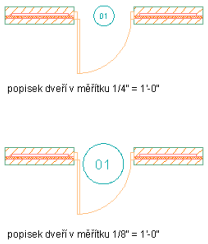
Kategorie/Vlastnost	Popis
Obecné/Tloušťka čáry	Ve výchozím nastavení je tloušťka čáry symbolu poznámky definována hladinou, do které je symbol vložen. Ručně můžete vybrat jinou tloušťku čáry.
Obecné/Hypertextový odkaz	Ke křivce ve výkresu můžete připojit hypertextový odkaz.
Obecné/Tloušťka	Nastavení tloušťky umožňuje přidat 3D tloušťku k 2D křivce. Ve výchozím nastavení je tato možnost nastavena na hodnotu 0 jako symboly poznámky a jejich komponenty skici nevyžadují 3D vysunutí.
3D Vizualizace/Materiál	Ve výchozím nastavení je materiál použitý při zobrazení výkresu ve stylu 3D vizualizace definován hladinou, ve které se symbol nachází. Obvykle není třeba toto nastavení měnit, protože symboly poznámky se v rendrovaných pohledech výkresu používají jen zřídka.
Geometrie/Vrchol	Možnost Vrchol zobrazuje počet vrcholů, které je možné aktuálně upravit. Mezi vrcholy lze procházet pomocí šipek.
Geometrie/Vrchol X/Y	Zde můžete upravit souřadnice vrcholu vybraného na řádku výše.
Geometrie/Počáteční šířka segmentu	Toto nastavení definuje šířku segmentu křivky na počátku vybraného vrcholu.
Geometrie/Koncová šířka segmentu	Toto nastavení definuje šířku segmentu křivky na konci vybraného vrcholu.
Geometrie/Globální šířka	Zde můžete zadat globální šířku celé křivky. Ve výchozím nastavení šířku čáry definuje použitý nástroj.
Geometrie/Zdvih	Toto nastavení určuje zdvih křivky relativně k ose Z souřadného systému objektu křivky. Symboly poznámky jsou ve výchozím nastave-

Kategorie/Vlastnost	Popis
	ní vloženy se zdvihem nastaveným na hodnotu 0.
Geometrie/Plocha	Tato hodnota je nastavena, pouze pokud je u křivky nastavena šířka.
Geometrie/Délka	Tato hodnota zobrazuje celkovou délku křivky.
Různé/Uzavřená	Toto nastavení zobrazuje, zda je křivka v symbolu poznámky uzavřená či otevřená. Obvykle jsou požární odolnosti a lícovací čáry tvořeny otevřenými křivkami. Revizní obláček je tvořen uzavřenou křivkou.
Různé/Generování typu čáry	Toto nastavení umožňuje u velmi krátkých segmentů křivky použít menší měřítko typu čáry než je obvyklé měřítko pro vybraný typ čáry. Tato možnost je užitečná, pokud je u typu čáry nastaven vzor (například je čára tečkovaná) a určité segmenty jsou příliš krátké pro zobrazení vzoru. V takovém případě se při povolení této možnosti vygeneruje vzor u těchto segmentů v měřítku, které je dostatečně malé pro zobrazení.

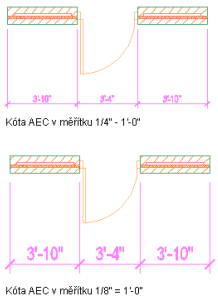
Nastavení měřítka poznámek

Nastavení měřítka poznámek umožňuje vykreslovat poznámky se stejnou výškou nebo velikostí bez ohledu na měřítko zvětšení výřezu. Měřítka poznámek je možné asociovat s objekty poznámek v aplikaci AutoCAD Architecture tak, aby bylo možné tyto objekty správně dimenzovat pro specifická měřítka poznámek v modelovém prostoru a správně zobrazovat v prostoru na papíře. Zobrazení objektů poznámky, které nejsou součástí aktuálního měřítka poznámek, je také možné zapnout nebo vypnout.

Na následující ilustraci je uveden štítek dveří se dvěma různými měřítky poznámek. Štítek dveří byl vytvořen ve výkresu v prvním měřítku poznámek a poté bylo měřítko poznámek změněno.



Na následující ilustraci je uvedena kóta AEC zobrazená ve dvou různých měřítkách poznámek. Kóta ARC byla vytvořena ve výkresu v prvním měřítku poznámek a poté bylo měřítko poznámek změněno.

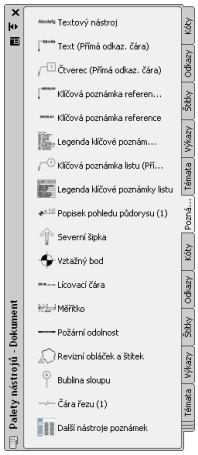


Nástroje poznámek s vlastnostmi

Nástroje poznámek slouží k vytváření objektů poznámek, které odpovídají určitým měřítkům poznámek. Nástroj poznámek je přizpůsobitelný nástroj aplikace AutoCAD Architecture pro přidávání následujících typů poznámek do výkresu:

- Odstavcové textové poznámky
- Symbolově orientované poznámky s atributy
- Klíčové poznámky reference
- Poznámky na listu
- Odkazy

Nástroje poznámky jsou zobrazeny na kartě Poznámka na paletě nástrojů Dokument:



Další informace o práci s nástroji poznámek najdete v části Základní Nástroj poznámek na straně 3489.

POZNÁMKA Nástroje DesignCenter negenerují objekty, které odpovídají měřítku poznámek.

Objekt poznámek je libovolný objekt, který se účastní měřítka poznámek. Následující objekty jsou objekty poznámek, které vytvořila aplikace AutoCAD Architecture:

- Vícepohledové bloky
- Kóty AEC

Vícepohledové bloky odvozují své vlastnosti poznámek ze své definice bloku. Kóty AEC odvozují své vlastnosti poznámek ze svého stylu kót. Další informace uvádí nápověda aplikace AutoCAD.

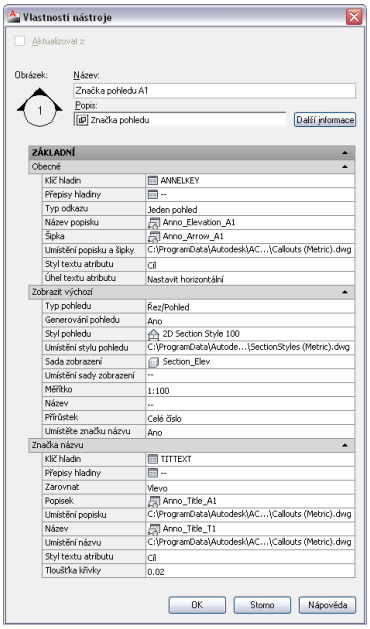
Následující objekty jsou objekty poznámek, které vytvořila aplikace AutoCAD:

- Text
- Odstavcový text
- Rozměry
- Odkazy
- Reference bloku
- Šrafování

Následující styly aplikace AutoCAD rovněž umožňují použití poznámek:

- Text
- Kóty
- Definice bloku
- MOdkazy

Specifický druh poznámky, její vzhled a další charakteristiky jsou určeny uživatelsky upravovatelnými hodnotami v tabulce Vlastnosti nástroje, která je dostupná v kontextové nabídce daného nástroje.

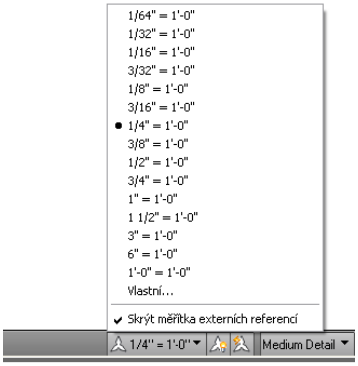


Zadání měřítka poznámek

Pokud používáte aplikaci AutoCAD Architecture ke generování objektů AutoCAD, například odkazů, tyto objekty se stanou objekty poznámek, které souvisejí s měřítky poznámek. Pokud vytváříte vícepohledové bloky a kóty AEC, tyto objekty lez rovněž opatřit poznámkou a odpovídají měřítku poznámek s ohledem na měřítko a umístění podle aktuálního měřítka poznámek.

Měřítko poznámek je nastavení související s kartou modelu a s výřezy prostoru na papíře a ukládá se společně s pohledy modelu. Je řízeno systémovou proměnnou hodnotou CANNOSCALE, která nastavuje aktuální měřítko poznámek. Pohledům modelu a výřezům prostoru na papíře lze přiřazovat různá měřítka poznámek.

Zadejte aktuální měřítko poznámky výběrem jednoho měřítka z nabídky Měřítko poznámky.



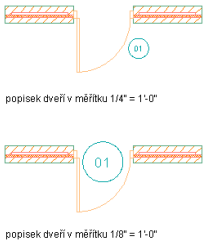
Měřítka poznámek a Výřezy

Při práci s výřezem prostoru na papíře měřítko poznámek výřezu řídí měřítko objektů poznámek vytvořených ve výřezu. Jestliže je podporováno více reprezentací měřítka, objekty poznámek ve výřezu se kreslí a vyměřují na základě měřítka poznámek, aniž by bylo ovlivněno měřítko nebo zobrazení na kartě modelu nebo v jiných výřezech prostoru na papíře.

Výřez a měřítka poznámek se synchronizují při použití ovládacích prvků měřítka poznámek. Pokud například změníte měřítko výřezu, měřítko poznámek se aktualizuje tak, aby odpovídalo novému měřítku výřezu. Pokud však zvětšujete nebo zmenšujete výřez kolečkem myši nebo pomocí příkazů Zoom, měřítko výřezu se aktualizuje a měřítko poznámek zůstane nezměněno.

Reprezentace měřítka umožňují zobrazovat stejné objekty poznámek v různých výřezech prostoru na papíře najednou. Reprezentace měřítka umožňují kreslit objekty poznámek v různých velikostech na základě měřítka poznámek. Každá reprezentace měřítka může také mít odlišné hodnoty pro poziční vlastnosti, jako je například základní bod textového řetězce. Vlastnosti, které se mohou lišit na základě reprezentace měřítka, závisejí na typu objektu.

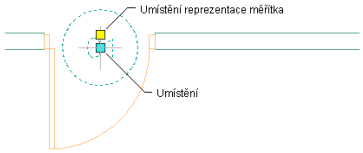
Na následujícím obrázku je znázorněn štítek dveří ve dvou různých měřítkách poznámek a v různém umístění na základě měřítka poznámek a základního bodu.



Kdykoliv se během přidání do výkresu označí objekt poznámky jako poznámka, k objektu se přidá aktuální měřítko poznámky jako participační měřítko. Objekty aplikace AutoCAD Architecture označené jako poznámky budou mít takové měřítko, aby odpovídaly měřítku poznámek. Bod měřítka je bod vložení definice bloku.

POZNÁMKA Veškeré nastavení poznámek ve vnořeném textu nebo ve stylech kód, na které odkazuje objekt aplikace AutoCAD Architecture, například šrafování materiálů nebo komponent, tabulky výkazů nebo schodiště, bude ignorováno. Vlastnosti zobrazení pro tyto objekty neberou měřítko poznámek v úvahu.

Objekty poznámek, například štítky dveří, nyní mají uzel umístění reprezentace měřítka. Tento uzel slouží pro přemístění aktuální instance reprezentace měřítka. Uzel Umístění slouží pro přemístění všech reprezentací měřítka najednou. Pokud je pro určitý štítek podporována pouze jedna reprezentace měřítka, zobrazí se pouze jeden uzel Umístění.



Výška textu modelového prostoru nebo prostoru na papíře je výška, se kterou bude text vykreslen pro dané měřítko. Následující vzorec určuje měřítko objektu:

Výška objektu x **Měřítko poznámek** x **Velikost vykreslování poznámek** = **Výška modelového prostoru nebo prostoru na papíře**

Příklad: výška textu modelového prostoru pro textový řetězec při zobrazení ve výřezu s měřítkem 1/4" = 1' – 0" je 12". Při předpokladu, že výška objektu je 1 jednotka, vzorec se aplikuje takto:

1 x **48** x **1/4"** = **12"**

Bloky, které používají odkazy, značky názvů a další druhy poznámek v aplikaci AutoCAD Architecture, se musí vytvářet ve vztahu k jedné jednotce AutoCAD (buď palec nebo

milimetr, podle toho, zda pracujete v britských nebo metrických jednotkách). Soubory obsahu dokumentace, bez ohledu na to, zda jsou založeny na blocích nebo vícepohledových blocích, s sebou nesou další požadavek, že se vkládají v měřítku vztaženém k předpokládanému měřítku vykreslování a se zvážením nastavení „Velikost vykreslování poznámky“ v dialogu nastavení výkresu. Jako základnu můžete použít jednu jednotku AutoCAD a vše, co má v souboru obsahu velikost jedné jednotky, bude velikostí vykreslování poznámek při vykreslování v zadaném měřítku poznámek. Vše v bloku, včetně geometrie a textu, se musí vytvářet ve vztahu k jedné jednotce AutoCAD. Celý blok používá měřítko proporcionálně.

Aktualizace převzatých objektů poznámek

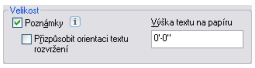
Pokud pracujete s předchozími verzemi aplikace Architectural Desktop, můžete provést aktualizaci příslušných objektů tak, aby byly poznámkami. V této části je vysvětlen postup, jak aktualizovat tři typy objektů: objekty AutoCAD (například text, kóty a šrafování), bloky AutoCAD Architecture, vícepohledové bloky a kóty AEC aplikace AutoCAD Architecture.

Pokud vyberete pouze jeden výskyt objektu, který má být opatřen poznámkou, pak bude opatřena poznámkou pouze tato instance objektu. Chcete-li použít vlastnost poznámky pro všechny objekty v určitém stylu, upravte daný styl a přiřaďte vlastnost poznámky všem instancím daného stylu. Rovněž je možné na příkazový řádek zadat příkaz ANNOUPDATE za účelem aktualizace vybraných textových objektů. Pro odkazy, odstavcový text, kóty a další objekty se vlastnost poznámky přiřazuje stejným postupem.

Aktualizace převzatého textu AutoCAD na poznámky

Tento postup slouží k úpravě stylu převzatého textu aplikace AutoCAD a přidání vlastnosti poznámky. Tento postup lze použít také k aktualizaci kót AutoCAD.

1. Otevřete převzatý výkres aplikace Architectural Desktop v aplikaci AutoCAD Architecture.
2. Zadejte stejné měřítko poznámky v novém výkresu AutoCAD Architecture, jaké měl převzatý výkres aplikace Architectural Desktop.
3. V nabídce Formát klepněte na položku Styl textu.
4. V dialogu Styl textu vyberte v seznamu Styly příslušný styl textu.
5. V části Velikost zvolte možnost Poznámka.



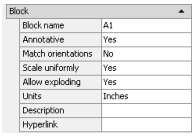
6. Klepněte na tlačítko Použít.
7. Na příkazový řádek zadejte příkaz **ANNOUPDATE** za účelem aktualizace všech objektů poznámek.

Všechny textové řetězce vybraného stylu textu mohou nyní být opatřeny poznámkou.

Aktualizace převzatých bloků aplikace Architectural Desktop na okomentované poznámkou

Tento postup slouží k úpravě převzatých bloků aplikace Architectural Desktop, jako jsou odkazy nebo značky názvů, a k přidání vlastnosti poznámky.

1. Otevřete převzatý výkres aplikace Architectural Desktop v aplikaci AutoCAD Architecture.
2. Zadejte stejné měřítko poznámky v novém výkresu AutoCAD Architecture, jaké měl převzatý výkres aplikace Architectural Desktop.
3. Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Blok ➤ Upravit blok.
4. V dialogu Upravit definici bloku vyberte blok, který se má upravit, a klepněte na tlačítko OK.
5. Na paletě vlastností vyberte v části Blok hodnotu Ano pro možnost Poznámka.



6. Na panelu nástrojů Editor bloku klepněte na položku Zavřít Editor bloku a poté uložte změny.

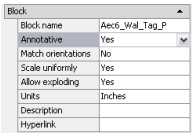
Všechny bloky vybraného stylu bloku je nyní možné opatřit poznámkou.

Aktualizace převzatých vícepohledových bloků aplikace Architectural Desktop na poznámky

Tento postup slouží k úpravě převzatého vícepohledového bloku aplikace Architectural Desktop a přidání vlastnosti poznámky ke každému bloku pro každý pohled. Tento postup lze použít také k aktualizaci převzatých kót AEC.

1. Otevřete převzatý výkres aplikace Architectural Desktop v aplikaci AutoCAD Architecture.
2. Zadejte stejné měřítko poznámky v novém výkresu AutoCAD Architecture, jaké měl převzatý výkres aplikace Architectural Desktop.
3. Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Blok ➤ Upravit blok.
4. V dialogu Upravit definici bloku vyberte první blok, který se má upravit, a klepněte na tlačítko OK.

5 Na paletě vlastností vyberte v části Blok hodnotu Ano pro možnost Poznámka.



6 Na panelu nástrojů Editor bloku klepněte na položku Zavřít Editor bloku a poté uložte změny.

7 Opakujte tyto kroky pro zbývající bloky zbývajících pohledů daného vícepohledového bloku.

8 Na příkazový řádek zadejte příkaz **ANNOUPDATE** za účelem aktualizace vybraných bloků.

Vybrané bloky nyní mají vlastnost poznámky.

Kopírování měřítek poznámky z jednoho objektu AEC do jiného

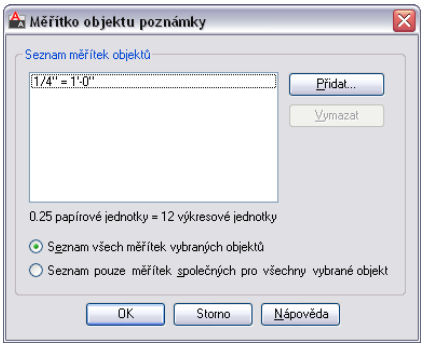
Měřítka poznámky lze zkopírovat z poznámkových vícepohledových bloků a kót AEC jako zdrojové objekty AEC do jiných objektů AEC. Předpokladem je, že výkres musí obsahovat poznámkový objekt AEC, který je součástí alespoň dvou měřítek poznámky. Můžete například kopírovat měřítka poznámky z jednoho štítku dveří do jiného.

1 Přidejte dvoje dveře do výkresu.

2 K prvním dveřím přidejte štítek.

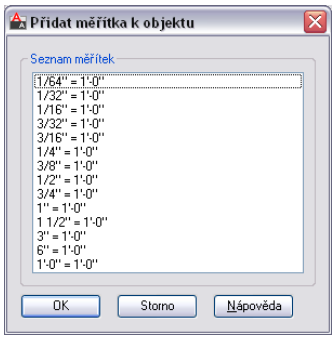
Toto je zdrojový objekt.

3 Vyberte štítek dveří a Klepněte nakartu Poznámka ➤ panel Měřítko poznámky ➤ Přidat/Odstranit měřítka.



Také můžete zadat nové aktuální měřítko poznámky tak, že vyberete položku z rozevírací nabídky Měřítko poznámky.

4 V dialogovém okně Měřítko objektu poznámky klepněte na tlačítko Přidat.



5 Vyberte další měřítka, která chcete přidat ke zdrojovému objektu, a klepněte na tlačítko OK.

6 Zkontrolujte nová měřítka přidaná ke zdrojovému objektu v dialogovém okně Měřítko objektu poznámky a klepněte na tlačítko OK.

7 Vyberte štítek dveří, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přidat vybrané.

8 Vyberte druhé dveře.

9 Přidejte nový štítek dveří do výkresu.

10 Vyberte nový štítek dveří a Klepněte nakartu Poznámka ➤ panel Měřítko poznámky ➤ Přidat/Odstranit měřítka.

11 V dialogovém okně Měřítko objektu poznámky ověřte, že jsou u nového štítku dveří přiřazena stejná měřítka jako u zdrojového štítku dveří.

Propojení konfigurací zobrazení s měřítky poznámky

Můžete zadat konfiguraci zobrazení, která bude přidružena ke konkrétními měřítku ve výkresu. Můžete například propojit konfiguraci zobrazení méně detailního průmětu stropního plánu s měřítkem poznámky 1/8” = 1’-0” a konfiguraci zobrazení středně detailního průmětu stropního plánu s měřítkem poznámky 1/4” = 1’-0”.

Tento vztah platí pro následující podmínky konfigurace zobrazení:

Karta Model: Změny měřítka poznámky a konfigurace zobrazení.

Výřez aktuálního výkresového prostoru: Změny měřítka poznámky, změny měřítka přiblížení a oddálení, změny konfigurace zobrazení.

Výřez vybraného výkresového prostoru: Změny měřítka poznámky u všech neuzamknutých výřezů, změny měřítka přiblížení či oddálení u všech neuzamknutých výřezů a konfigurace zobrazení u všech neuzamknutých výřezů.

Odvození vlastností poznámek

Následující tabulka uvádí objekty, jejich asociovaný nástroj aplikace AutoCAD Architecture, který je vytváří, a zdroj jejich vlastnosti poznámky, pokud existuje.

Objekt	Nástroj AutoCAD Architecture	Odvození vlastnosti poznámky
Odstavcový text*	Poznámka	Vlastnosti nástroje Styl kóty odkazu
Bloky*	Poznámka/Odkaz/Značka detailu/Značka názvu	Definice stylu bloku
Odkazy*	Poznámka/Odkaz/Značka detailu/Značka názvu	Vlastnosti nástroje Styl kóty odkazu
Vícepohledové bloky	Nástroj Vícepohledový blok/ Nástroj Popisek výkazu	Definice stylu bloku
Vícepohledové bloky	Nástroj obsahu DesignCenter/Nástroj příkazu DesignCenter/	Žádné; vlastnost Poznámka lze přiřadit k blokům pohledu
Kóty AEC	Nástroj Kóta	Styl kót AutoCAD uvedený ve vlastnostech zobrazení Kóta AEC

* objekty AutoCAD vytvořené nástrojem AutoCAD Architecture

Odkazy

48

Detaily, řezy a pohledy jsou zobrazeními modelu stavby a součástmi stavební dokumentace. Mohou být vytvářeny s odkazy. Pomocí nástrojů odkazů lze vytvářet odkazy na pohledy modelového prostoru s uživatelem definovanou částí modelu stavby, kterou může být řez, pohled či detail. Jsou koordinovány přes kompletní sadu stavební dokumentace s pomocí projektů a sad listů.

Práce s odkazy

Nástroje odkazů umožňují definovat části modelu stavby jako detaily, řezy či pohledy. Tyto části jsou umístěny v pohledech modelového prostoru vytvořených pro odkazy.

Pohled modelového prostoru je část pohledu výkresu, která může být zobrazena ve vlastním výřezu na kartě rozvržení výkresu. Pohled modelového prostoru má svůj vlastní název, popis, konfiguraci zobrazení, snímek hladiny, měřítko výkresu, stav hladiny a směr pohledu. Pohledy modelového prostoru jsou evolucí konceptu Pojmenovaných pohledů aplikace AutoCAD, ale narozdíl od Pojmenovaných pohledů mají pohledy modelové prostory definovanou hranici.

Pohled modelového prostoru obsahující detail, řez nebo pohled můžete umístit do aktuálního pohledu výkresu, existujícího projektového pohledu výkresu nebo nového projektového pohledu výkresu.

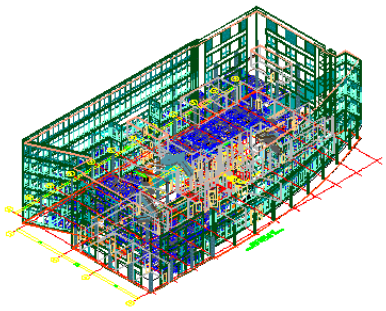
Typy nových pohledů výkresu

V aplikaci AutoCAD Architecture byly pohledy výkresu zdokonaleny. Navíc k existujícím obecným pohledům výkresu mají nyní uživatelé přístup k některým specializovaným typům výkresů navrženým pro ukládání detailů, řezů a pohledů v projektu. Všechny tyto typy pohledů jsou organizovány v Navigátoru projektu.

Toto jsou nové typy pohledů výkresu ve funkci Správa výkresu:

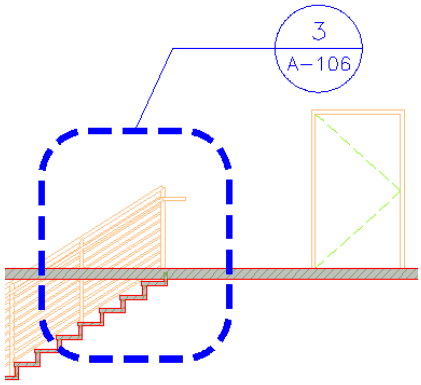
- *Obecné pohledy výkresu:* Obecný pohled výkresu obsahující odkazované konstrukční prvky z projektu, který představuje určitý pohled na model stavby. Obecné pohledy výkresu jsou založeny na šabloně obecných pohledů definované v nastaveních projektu.

  3D pohled celé budovy



- *Detailní pohledy výkresu:* Detailní pohled výkresu může obsahovat jeden či více pohledů modelového prostoru, které zobrazují určenou část modelu stavby. Může se jednat o detail, nebo o zvětšenou část plánu. Můžete určit úroveň detailů s pomocí nastavení zobrazení a styl 2D řezu/pohledu. Pohled modelového prostoru obsahující detail může být vytvořen bez odkazu. Detailní pohledy výkresu jsou založeny na šabloně detailního pohledu definované v nastaveních projektu.

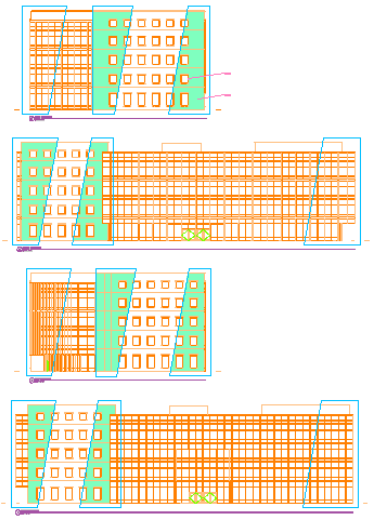
  Detailní pohled v odkazu



- *Pohledy výkresu Řez/Pohled:*Pohledy výkresu Řez/Pohled může obsahovat jeden či více pohledů modelového prostoru, které zobrazují řez/pohled modelem stavby. Pohled modelového prostoru obsahující řez či pohled může být vytvořen odkazem. Byly přidány

specifické nástroje Odkaz pro usnadnění a vylepšení vytváření čtyřsměrných vnějších a vnitřních pohledů. Pohledy výkresu Řez/Pohled jsou založeny na šabloně pohledů Řez/Pohled definované v nastaveních projektu.

Čtyři vnější pohledy modelového prostoru



Další informace o systému pohledů v aplikaci AutoCAD Architecture najdete v částech Pohledy na straně 436.

Použití polí v nástrojích odkazů

Pole vylepšují schopnosti dokumentace v souboru výkresu. Pole je text, který lze aktualizovat, který je spuštěn pro zobrazování dat, která se v průběhu životnosti výkresu mohou měnit. Když je pole aktualizováno, je zobrazena jeho poslední hodnota. Pole mohou být vkládána do definic atributů a mohou být použita k vytvoření nástrojů odkazů.

Další informace najdete v části Pole na straně 3393 a Vytváření nových nástrojů odkazů na straně 3632.

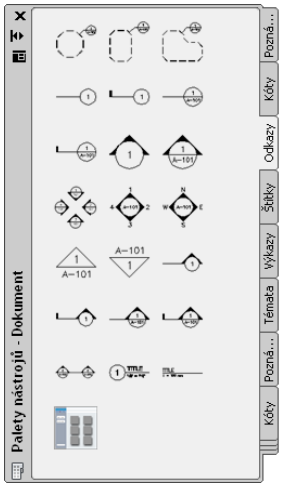
Odkazy a Projekty

Odkazy a jejich odkazované pohledy modelových prostorů jsou těsně propojeny s projekty ve funkci Správa výkresu. Přesto je možné odkazy do jisté míry používat mimo projekt, pro jejich optimální využití je však třeba pracovat v projektu. Další informace o práci mimo projekt najdete v části Práce s odkazy mimo projekt na straně 3628

Nástroje odkazů

Plány, řezy, pohledy a detaily jsou typicky odkazovány odkazem. AutoCAD Architecture poskytuje řadu předdefinovaných nástrojů odkazů pro různé typy pohledů. Také je možné umístit odkaz, který nebude odkazovat na pohled, a asociovat jej později.

Nástroje odkazů v aplikaci AutoCAD Architecture



Výchozí palety nástrojů v pracovním prostoru obsahují ukázky nástrojů odkazů, které je možné použít a přizpůsobit dle potřeby. Následující katalogy, které jsou dodávány se softwarem, obsahují navíc nástroje odkazů, které můžete přidat do svých palet nástrojů:

- Katalog základních nástrojů
- Katalog vzorových palet aplikace AutoCAD Architecture
- Katalog nástrojů dokumentace

Vlastní palety vytvářené správcem CAD nebo jinými uživateli mohou také obsahovat nástroje odkazů s vlastnostmi, které jsou přizpůsobeny Vašemu projektovému či firemnímu standardu.

Následující nástroje odkazů jsou poskytovány se softwarem:

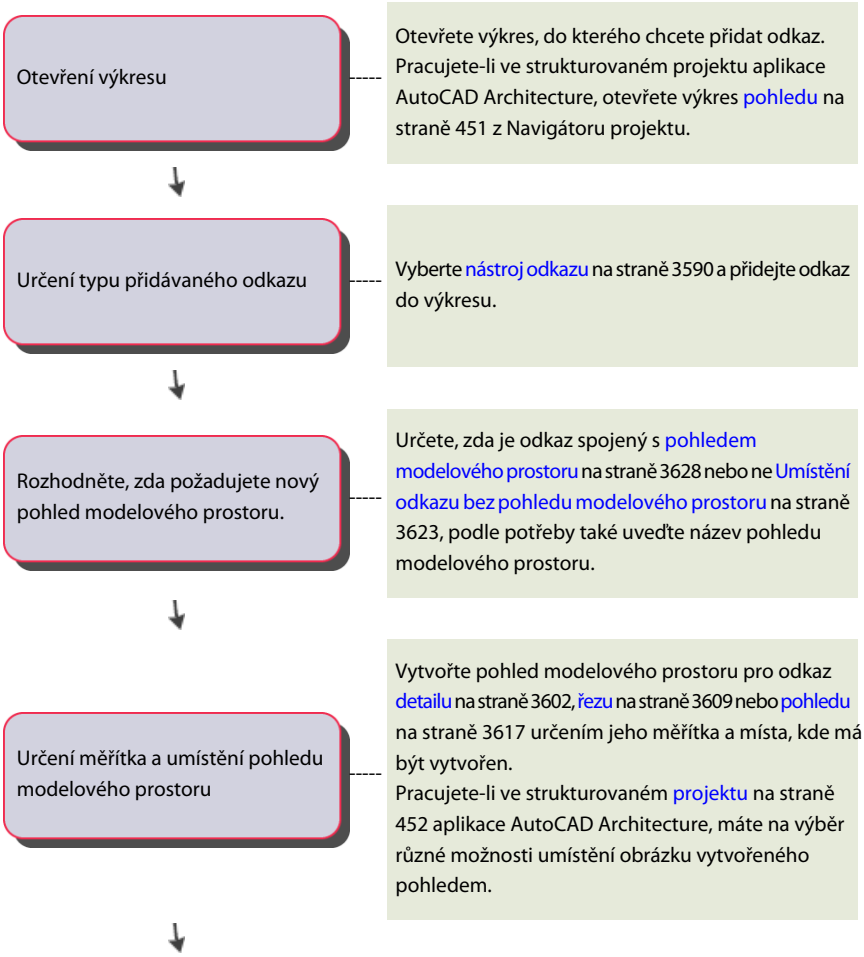
Nástroj	Popis
	Nástroj odkazu na detail s kruhovou hranicí, který může volitelně vkládat titulek. Symbol odkazu má zástupce pole pro číslo listu a číslo detailu, která jsou vyhodnocována při umísťování detailu na listu.

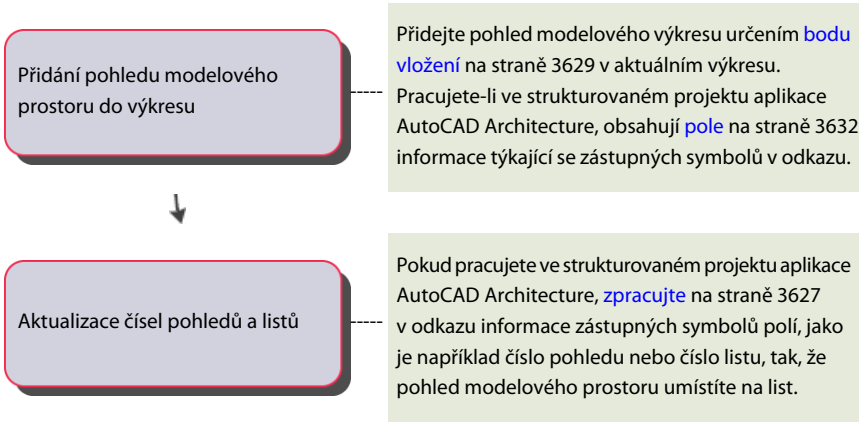
Nástroj	Popis
	Nástroj odkazu na detail s obdélníkovou hranicí, který může volitelně vkládat titulek. Symbol odkazu má zástupce pole pro číslo listu a číslo detailu, která jsou vyhodnocována při umísťování detailu na listu.
	Nástroj odkazu na detail s volně kreslenou hranicí, který může volitelně vkládat titulek. Symbol odkazu má zástupce pole pro číslo listu a číslo detailu, která jsou vyhodnocována při umísťování detailu na listu.
	Nástroj detailu s čárou odkazu Symbol odkazu má zástupce pole pro číslo detailu, které je vyhodnocováno při umísťování detailu na listu.
	Nástroj detailu s čárou odkazu a praporkem. Symbol odkazu má zástupce pole pro číslo detailu, které je vyhodnocováno při umísťování detailu na listu.
	Nástroj detailu s čárou odkazu Symbol odkazu má zástupce pole pro číslo listu a číslo detailu, která jsou vyhodnocována při umísťování detailu na listu.
	Nástroj detailu s čárou odkazu a praporkem. Symbol odkazu má zástupce pole pro číslo listu a číslo detailu, která jsou vyhodnocována při umísťování detailu na listu.
	Nástroj značky jednoduchého pohledu. Symbol odkazu má zástupce pole pro číslo pohledu, které je vyhodnocováno při umísťování detailu na listu. **POZNÁMKA** Tento nástroj je jen obměnou jiných nástrojů jednoduchého pohledu, který používá jiný styl symbolu.
	Nástroj značky jednoduchého pohledu. Značka pohledu má zástupce pole pro číslo pohledu a číslo listu, která jsou rozlišovány při umísťování pohledu na listu. **POZNÁMKA** Tento nástroj je jen obměnou jiných nástrojů jednoduchého pohledu, který používá jiný styl symbolu.
	Značka nástroje čtyřsměrného vnitřního pohledu ve formátu 1/2/3/4. Značky pohledů obsahují zástupce pole pro číslo listu, které je vyhodnocováno při umísťování pohledů na list.

Nástroj	Popis
	Nástroj značky čtyřsměrného vnitřního pohledu ve formátu N/S/E/W. Značky pohledu obsahují zástupce pole pro číslo listu, které je vyhodnocováno při umísťování pohledu na list.
	Nástroj značky čtyřsměrného vnějšího pohledu. Značky pohledů obsahují zástupce pole pro číslo listu, které je vyhodnocováno při umísťování pohledů na list.
	Nástroj značky jednoduchého vnitřního pohledu. Značka pohledu obsahuje zástupce pole pro číslo pohledu a číslo listu, která jsou vyhodnocována při umísťování pohledu na listu.
	Nástroj značky jednoduchého vnitřního pohledu s obráceným textem. Značka pohledu obsahuje zástupce pole pro číslo pohledu a číslo listu, které je vyhodnocováno při umísťování pohledu na listu.
	Nástroj značky jednoduchého řezu s čárou odkazu. Symbol odkazu obsahuje zástupce pole pro číslo řezu, které je vyhodnocováno při umísťování detailu na listu.
	Nástroj značky jednoduchého řezu s čárou odkazu a praporkem. Symbol odkazu obsahuje zástupce pole pro číslo řezu, které je vyhodnocováno při umísťování detailu na listu.
	Nástroj značky jednoduchého řezu s čárou odkazu. Značka pohledu obsahuje zástupce pole pro číslo řezu a číslo listu, která jsou vyhodnocována při umísťování pohledu na listu.
	Nástroj jednoduchého řezu s čárou odkazu a praporkem. Značka pohledu obsahuje zástupce pole pro číslo řezu a číslo listu, která jsou vyhodnocovány při umísťování pohledu na listu.
	Nástroj značky dvojitého řezu s linií řezu. Značky pohledu obsahují zástupce pole pro číslo řezu a číslo listu, která jsou vyhodnocována při umísťování řezu na listu.
	Titulek s poli pro název pohledu, měřítko výřezu a číslo pohledu.

Nástroj	Popis
	Titulek s poli pro název pohledu a měřítko výřezu.

Postup opatřování výkresů poznámkami s odkazy

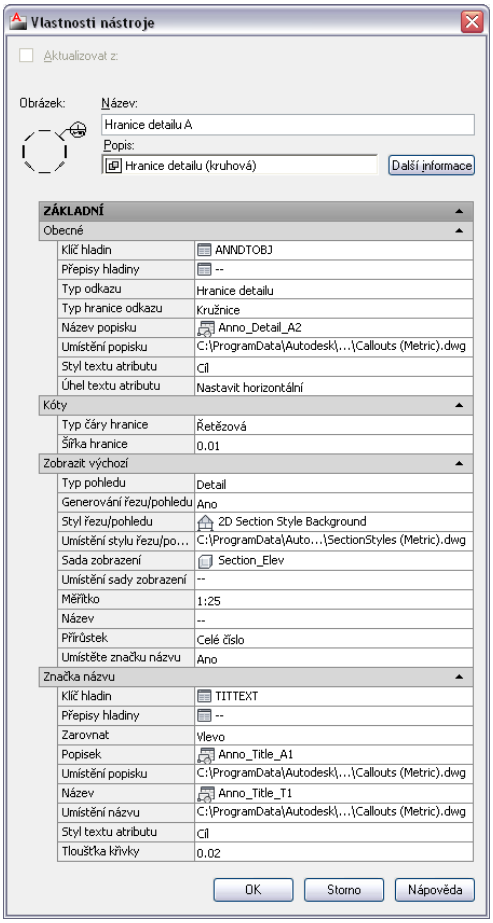




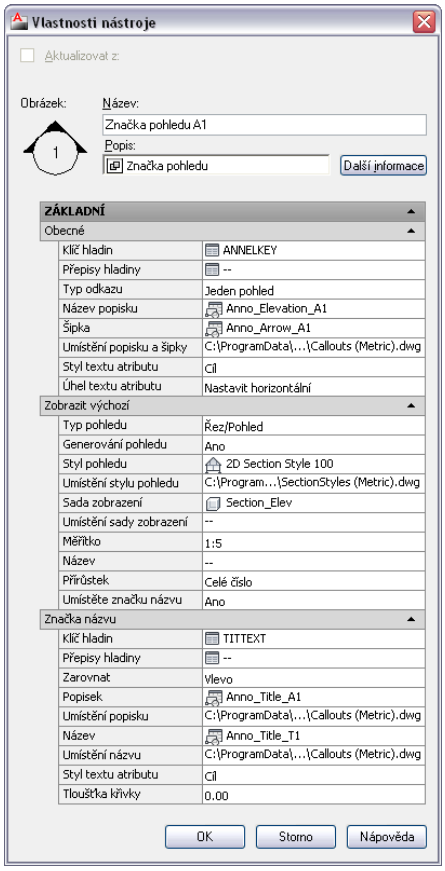
Vlastnosti nástroje odkazu

Nástroje odkazů můžete použít k vytvoření řezů, pohledů a detailů, které jsou odkazovány odkazem. V závislost na typu pohledu, který chcete vytvořit, je třeba nastavit různé volby nástroje odkazu.

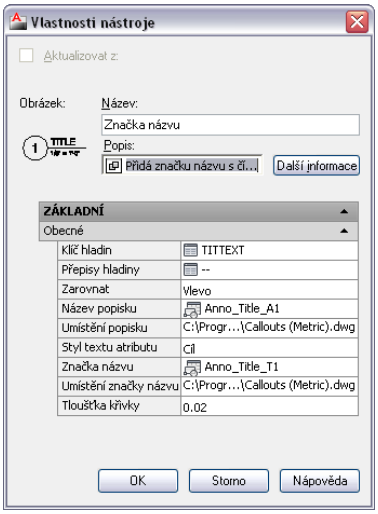
Vlastnosti odkazu na detail



Vlastnosti odkazu na pohled



Vlastnosti nástroje titulku



Následující tabulka uvádí vlastnosti, které můžete nastavit pro jednotlivé typy nástrojů.

Vlastnost	Typ nástroje	Popis
Kategorie Obecné		
Klíč hladiny	Obecná (všechny typy odkazů)	Zde určujete klíč hladiny, do které má být symbol odkazu vložen.
Přepsání hladiny	Obecný	Je-li třeba, můžete zde určit přepsání klíče hladiny symbolů odkazů.
Typ odkazu	Obecný	Zde definujete typ nástroje odkazu, který chcete vložit. Můžete vybrat mezi následujícími typy: ■ Hranice detailu: nástroj sestávající se z hranice detailu a značky detailu ■ Značka detailu: nástroj sestávající pouze ze značky detailu ■ Jednoduchý pohled: nástroj sestávající z jedné značky pohledu ■ Čtyřsměrný pohled: nástroj skládající se ze čtyř značek pohledů a čar

Vlastnost	Typ nástroje	Popis
		■ Štítek a Praporek řezu: nástroj sestávající z linie řezu se štítkem a praporkem ■ Štítek a Štítek řezu: nástroj sestávající z linie řezu se štítky na začátku a na konci
Typ hranice odkazu	Hranice detailu	Můžete zvolit typ hranice detailu. Dostupné volby jsou kruhová, obdélníková a volně kreslená.
Typ čtyřsměrného pohledu	Čtyřsměrný pohled	Můžete vybrat typ čtyřsměrného pohledu, který má nástroj vytvořit. Dostupné volby jsou vnitřní a vnější pohled. **POZNÁMKA** Pro vnitřní pohled můžete za oblast pohledu vybrat prostory.
Název štítku	Obecný	Zde určujete blok, který je použit jako štítek odkazu.
Umístění štítku a šipky	Obecný	Určuje polohu dostupných štítků symbolů odkazů a, je-li to možné, polohu dostupných šipek štítku.
Šipka	Řez/Pohled	Určete blok pro šipku značky řezu/pohledu.
Styl textu atributu	Obecný	Zde vyberete, má-li být text atributů v odkazu stejného stylu jako štítek odkazu (Obsah) nebo jako aktuální styl textu výkresu (Cíl).
Úhel textu atributu	Obecný	Zde vyberete úhel textu atributu. Můžete určit, že text atributu bude pod stejným úhlem jako symbol odkazu (Podle vložení), horizontálně ve výkresu (Horizontální) nebo odečten z pravé strany (Odečet zprava).
Kategorie kót		
Poloměr rohu	Hranice detailu	Definuje poloměr rohu obdélníkových a volně kreslených hranic.
Typ čáry hranice	Hranice detailu	Definuje typ čáry hranice detailu.

Vlastnost	Typ nástroje	Popis
Šířka hranice	Hranice detailu	Definuje šířku čáry pro hraniční čáry.
Kategorie Zobrazit výchozí		
Typ pohledu	Obecný	Toto nastavení definuje typ pohledu, který bude generován odkazem. Můžete zvolit mezi následujícími: ■ Detailní pohled: Zvolíte-li za typ Detailní pohled a vytvoříte pohled modelového prostoru v novém výkresu, bude pro vytvoření nového výkresu použita šablona Detailní pohled. ■ Pohled v řezu/pohledu: Zvolíte-li za typ Pohled v řezu/pohledu a vytvoříte pohled modelového prostoru v novém výkresu, bude pro vytvoření nového výkresu použita šablona Pohled v řezu/pohledu. ■ Obecný pohled: Zvolíte-li za typ Obecný pohled a vytvoříte pohled modelového prostoru v novém výkresu, bude pro vytvoření nového výkresu použita šablona Obecný pohled.
Generovat Řez/Pohled	Obecný	Zde zvolíte, má-li nástroj vytvořit 2D řez/pohled.
Styl řezu/pohledu	Obecný	Určíte-li vygenerovat 2D řez/pohled nástrojem, budete muset nastavit styl 2D řezu/pohledu.
Umístění stylu řezu/pohledu	Obecný	Nastavuje soubor výkresu či šablony, ve které se nachází styly 2D řezů/pohledů.
Sada zobrazení	Obecný	Určíte-li vygenerovat 2D řez/pohled nástrojem, budete muset nastavit sadu zobrazení pro 2D řez/pohled.
Umístění sady zobrazení	Obecný	Nastavuje soubor výkresu či šablony, ve které se nachází sady zobrazení.

Vlastnost	Typ nástroje	Popis
Měřítko	Obecný	V tomto nastavení definujete měřítko pohledu modelového prostoru generovaného nástrojem, také definuje měřítko pohledu listu generovaného z pohledu modelového prostoru. **POZNÁMKA** Měřítko definované v nastavení měřítka nástroje můžete přepsat během vkládání odkazu do výkresu.
Název	Obecný	Nastavuje výchozí název pro pohledy modelového prostoru, které jsou vytvářeny tímto nástrojem. Název definovaný v nastavení výchozího názvu nástroje můžete přepsat během vkládání odkazu do výkresu.
Přírůstek	Obecný	Nastavuje výchozí inkrementální metodu pro pojmenovávání více pohledů modelových prostorů vytvořených tímto nástrojem odkazu. Dostupné volby jsou Celé číslo a Znak
Umístění titulku	Obecný	Zde definujete, má-li být k pohledům modelových prostorů, které budou vytvořeny tímto nástroj, připojen titulek
Kategorie Značka názvu		
Klíč hladiny	Obecný	Při výchozím nastavení je titulek asociovaný s nástrojem odkazu vložen do stejné hladiny, ve které je pohled modelového prostoru generován. Přesto můžete definovat jinou hladinu pro titulek vybráním jiného klíče hladiny.
Přepsání hladiny	Obecný	Je-li třeba, můžete zde určit přepsání klíče hladiny titulku.
Zarovnání	Obecný	Toto nastavení určuje zarovnání titulku vzhledem k čáře titulku. Dostupné volby jsou Nalevo a Napravo.
Štítek	Obecný	V tomto seznamu vybíráte blok, který bude použit pro symbol titulku.

Vlastnost	Typ nástroje	Popis
Umístění štítku	Obecné	Nastavuje soubor výkresu či šablony, ve kterém se dostupné bloky nachází.
Název	Obecný	Zde definujete symbol názvu.
Umístění názvu	Obecný	Nastavuje soubor výkresu či šablony, ve kterém se dostupné symboly názvu nachází.
Styl textu atributu	Obecný	Zde vyberete, má-li být text atributů v odkazu stejného stylu jako štítek názvu (Obsah) nebo jako aktuální styl textu výkresu (Cíl).
Šířka křivky	Obecný	Toto nastavení určuje šířku křivkového oddělovače. Hodnota je měřena ve vykreslovacích jednotkách a upravena v odpovídajícím měřítku, v závislosti na aktuálním měřítku poznámky.

Nastavení vlastností nástroje odkazu

Tento postup použijte k nastavení vlastností nástroje odkazu.

1. Na paletách Nástroje klepněte na tlačítko (Vlastnosti) a klepněte na položku Dokument.
2. Klepněte na paletu Odkazy.
3. Vyberte nástroj odkazu, u který chcete změnit vlastnosti, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Vlastnosti.
4. Změňte potřebné vlastnosti. Popis dostupných vlastností najdete v části Vlastnosti nástroje odkazu na straně 3594.
5. Klepněte na tlačítko OK.

Umísťování titulků

Do výkresů můžete vkládat titulky. Titulek může obsahovat pole pro informace o pohledech modelových prostorů a pohledech listů. Titulek nemůže být použit l vytvoření pohledu modelového prostoru, ale může být připojen k již existujícímu. To je užitečné při práci se staršími výkresy nebo při popisování výkresů v pozdější etapě. Titulky můžete připojit ke všem typům pohledů modelového prostoru, kterými jsou detaily, řezy a pohledy.

Umístění titulku

Tento postup použijte k umístění titulku do výkresu.

POZNÁMKA Titulky dodané s aplikací AutoCAD Architecture obsahují pole pro číslo (modelového) pohledu, název (modelového) pohledu a měřítko (modelového) výřezu. Pro zobrazení této informace je potřeba je asociovat s pohledem modelového prostoru.

1. Otevřete pohled výkresu obsahující pohled modelového prostoru, ke kterému chcete přidat titulek.
2. Na paletách Nástroje klepněte na tlačítko (Vlastnosti) a klepněte na položku Dokument.
3. Klepněte na paletu Odkazy.
4. Vyberte nástroj titulku.

   Případně můžete klepnout na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ rozevírací nabídka Nadpis ➤ Nadpis.
5. Vyberte pohled modelového prostoru, se kterým chcete titulek asociovat.

   POZNÁMKA Při přejíždění ukazatelem myši na pohledem modelového prostoru jsou vysvíceny jeho hranice.
6. Počáteční bod titulku umístěte klepnutím.
7. Koncový bod titulku umístěte klepnutím.

   Titulek je vložen s vyplněnými poli pohledu. Obsahuje-li titulek pole pro informace o listu, může být potřeba, ještě před vyhodnocením těchto polí, pohled modelového prostoru asociovat s listem.

Značka názvu

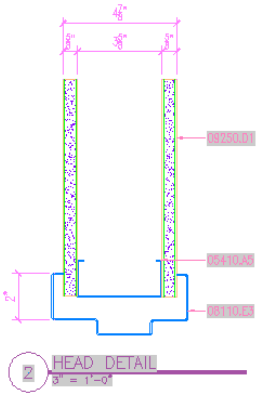
Umístění odkazů na detail

K vytvoření specifických zvětšených pohledů na model stavby je možné použít odkazy. Obvykle vytváříte detail komponentu do detailu, aby volal položky, které nejsou obsaženy jako část modelu stavby jako svorníky a spojky či šrafy cihel v detailu. Odkazy můžete

použít také ke generování řezů nebo pohledů již existujícími řezy/pohledy. Například, můžete vytvořit řez modelem stavby a poté vytvoří zvětšený detail části tohoto řezu. K tomuto detailu můžete poté přidat komponenty detailů pro konstrukční dokumentaci.

Další informace o komponentách detailů najdete v části Komponenty detailů na straně 3431.

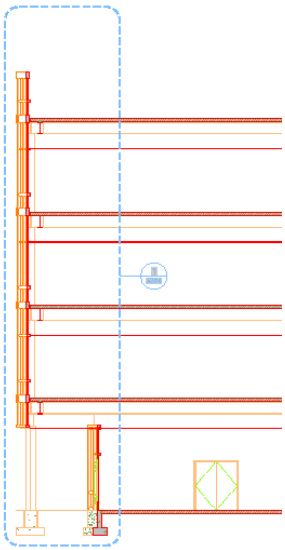
Příklad detailu nadpraží dveří



Vytvoření detailu v aktuálním pohledu výkresu

Tento postup použijte k umístění odkazu, který vytváří detail v aktuálním pohledu výkresu.

Zobrazení hranice detailu průřezu budovy



1 Na panelu Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Pohledy.

3 Vyberte pohled výkresu, ve kterém chcete umístit odkaz na detail, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Otevřít.

4 Na paletách Nástroje klepněte na tlačítko (Vlastnosti) a klepněte na položku Dokument.

5 Klepněte na paletu odkazů.

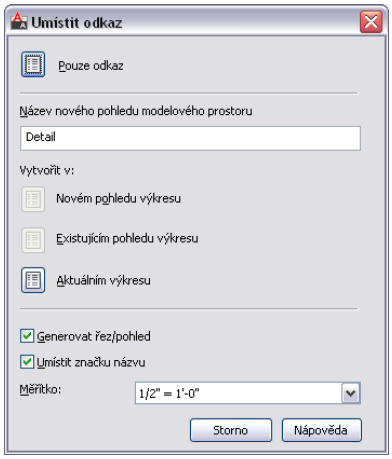
6 Vyberte nástroj odkazu na detail.

Chcete-li...	Pak...
vytvořit odkaz s hranicí detailu a značkou detailu	vyberte jeden z nástrojů hranice detailu. Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje nástroje pro kruhovou, obdélníkovou a volně kreslenou hranici detailu.
vytvořit odkaz bez hranice detailu	vyberte jeden z nástrojů značka detailu. Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje nástroje pro řádné označení detailu, označení detailu s praporkem a označení detailu s atributem číslo listu.

Případně, chcete-li odkazy s ohraničením detailu, můžete klepnout na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ ➤ rozevírací nabídka Hranice detailu, nebo, nechcete-li odkazy s ohraničením detailu, klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ ➤ rozevírací nabídka Detail.

7 Vyberete-li nástroj hranice detailu, určete meze hranice detailu.

8 Určete odkazovou čáru detailu a stiskněte klávesu ENTER.



9 Do pole Název nového pohledu modelového prostoru zadejte název nového pohledu modelového prostoru, který obsahuje detail.

10 Je-li třeba, vyberte položku Generovat Řez/Pohled.

11 Chcete-li přidat titulek do pohledu modelového prostoru, vyberte Umístit titulek.

12 Vyberte měřítko pro pohled modelové prostoru.

13 Klepněte na položku Aktuální výkres.

14 Zvolili-li jste vytvoření detailu s řezem/pohledem, určete bod vložený výsledného 2D řezu/pohledu.

15 Zvolili-li jste vytvoření detailu bez řezu/pohledu, určete meze pohledu modelového prostoru obsahující plochu, která je zobrazována v detailu.

Meze pohledu modelového prostoru určí výchozí velikost pohledu listu, takže v případě, že hranice modelového prostoru je příliš malá, je možné, že budete mít problém s umístěním poznámky do tohoto prostoru.

Poté co byl pohled modelového prostoru umístěn do výkresu, zástupci pole v odkazu se změní na otazník. Pro jejich vyhodnocení je potřeba umístit

pohled modelového prostoru umístit na list tak, jak je popsáno v části Vyhodnocování polí v symbolech odkazů na straně 3627.

Pohled modelového prostoru je zobrazen v Navigátoru projektu pod pohledem výkresu, ve kterém jste jej vytvořili.

Vytváření detailu v existujícím výkresu

Tento postup použijte k vytvoření odkazu, který bude vytvářet detail v existujícím pohledu výkresu projektu.

1. Na panelu Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Pohledy.
3. Vyberte pohled výkresu, ve kterém chcete umístit odkaz na detail, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Otevřít.
4. Na paletách Nástroje klepněte na tlačítko (Vlastnosti) a klepněte na položku Dokument.
5. Klepněte na položku Paleta odkazů.
6. Vyberte nástroj odkazu na detail:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit odkaz s hranicí detailu a značkou detailu	vyberte jeden z nástrojů hranice detailu. Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje nástroje pro kruhovou, obdélníkovou a volně kreslenou hranici detailu.
vytvořit odkaz bez hranice detailu	vyberte jeden z nástrojů značka detailu. Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje nástroje pro řádné označení detailu, označení detailu s praporkem a označení detailu s atributem číslo listu.

Případně, chcete-li odkazy s ohraničením detailu, můžete klepnout na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ ➤ rozevírací nabídka Hranice detailu, nebo, nechcete-li odkazy s ohraničením detailu, klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ ➤ rozevírací nabídka Detail.

7. Vyberete-li nástroj hranice detailu, určete meze hranice detailu.
8. Určete odkazovou čáru detailu a stiskněte klávesu ENTER.

9 Do pole Název nového pohledu modelového prostoru zadejte název nového pohledu modelového prostoru, který obsahuje detail.

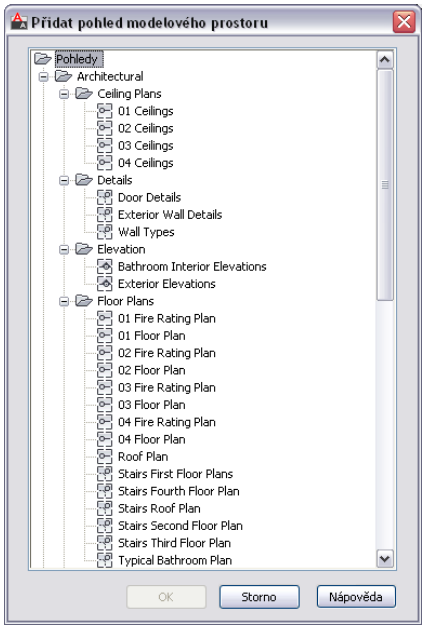
10 Je-li třeba, vyberte Generovat Řez/Pohled.

11 Chcete-li přidat titulek do nového pohledu modelového prostoru, vyberte Umístit titulek.

12 Vyberte měřítko pro pohled modelové prostoru.

13 Klepněte na možnost Existující pohled výkresu.

Pro umístění detailu vyberte výkres.



14 Vyberte pohled výkresu projektu, do kterého chcete umístit pohled modelového prostoru, a klepněte na tlačítko OK.

15 Zvolili-li jste vytvoření detailu s řezem/pohledem, určete bod vložený výsledného 2D řezu/pohledu.

16 Zvolili-li jste vytvoření detailu bez řezu/pohledu, určete meze pohledu modelového prostoru obsahující plochu, která je zobrazována v detailu.

Meze pohledu modelového prostoru určí výchozí velikost pohledu listu, takže v případě, že hranice modelového prostoru je příliš malá, je možné, že budete mít problém s umístěním poznámky do tohoto prostoru.

Poté co byl pohled modelového prostoru umístěn do výkresu, zástupci pole v odkazu se změní na otazník. Pro jejich vyhodnocení je potřeba umístit

pohled modelového prostoru umístit na list tak, jak je popsáno v části Vyhodnocování polí v symbolech odkazů na straně 3627.

17 Pohled modelového prostoru zobrazíte v Navigátoru projektu navigováním na cílový výkres a jeho rozbalením.

Pohled modelového prostoru je uveden v seznamu pod výkresem.

Další informace o otevírání pohledu modelového prostoru najdete v části Otevření pohledu modelového prostoru na straně 3626.

Vytvoření detailu v novém výkresu

Tento postup použijte k umístění odkazu, který vytváří detail v novém pohledu projektového výkresu.

Každý z detailů můžete umístit do vlastního výkresu detailu. K vytvoření nového výkresu je použita šablona Detailní pohled nastavená v projektu. Další informace najdete v části Vytvoření nového projektu na straně 313.

Když vytváříte nový výkres pro detail, podle výchozích nastavení obsahuje stejné konstrukční prvky, úrovně a členění, které obsahoval výkres, ze kterého pochází detail. Toto přiřazení můžete dle potřeby změnit.

1 Na panelu Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Pohledy.

3 Vyberte pohled výkresu, ve kterém chcete umístit odkaz na detail, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Otevřít.

4 Na paletách Nástroje klepněte na tlačítko (Vlastnosti) a klepněte na položku Dokument.

5 Klepněte na položku Paleta odkazů.

6 Vyberte nástroj odkazu na detail:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit odkaz s hranicí detailu a značkou detailu	vyberte jeden z nástrojů hranice detailu. Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje nástroje pro kruhovou, obdélníkovou a volně kreslenou hranici detailu.
vytvořit odkaz bez hranice detailu	vyberte jeden z nástrojů značka detailu. Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje nástroje pro řádné označení detailu, označení detailu s

Chcete-li...	Pak...
	praporkem a označení detailu s atributem číslo listu.

Případně, chcete-li odkazy s ohraničením detailu, můžete klepnout na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ ➤ rozevírací nabídka Hranice detailu, nebo, nechcete-li odkazy s ohraničením detailu, klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ ➤ rozevírací nabídka Detail.

7 Vyberete-li nástroj hranice detailu, určete meze hranice detailu.

8 Určete odkazovou čáru detailu a stiskněte klávesu ENTER.

9 Do pole Název nového pohledu modelového prostoru zadejte název nového pohledu modelového prostoru, který obsahuje detail.

10 Je-li třeba, vyberte Generovat Řez/Pohled.

11 Chcete-li přidat titulek do nového pohledu modelového prostoru, vyberte Umístit titulek.

12 Vyberte měřítko pro pohled modelové prostoru.

13 Klepněte na položku Nový pohled výkresu.

14 Definujte vlastnosti nového pohledu výkresu tak, jak je popsáno v části Vytvoření nového výkresu pohledu na straně 443.

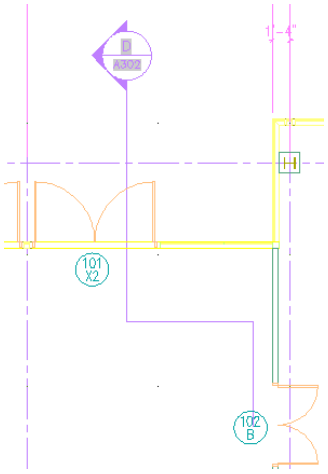
15 Klepněte na tlačítko Dokončit.

Poté co byl pohled modelového prostoru umístěn do pohledu výkresu, zástupci pole v odkazu se změní na otazník. Pro jejich vyhodnocení je potřeba umístit pohled modelového prostoru umístit na list tak, jak je popsáno v části Vyhodnocování polí v symbolech odkazů na straně 3627.

Umístění odkazů na řezy

Odkazy můžete použít k vytvoření řezů modelem stavby. Řez může být použit jako základ pro detail, který bude obsahovat informace o komponentách jako izolace, materiál a površích.

Zobrazení značky průřezu stěny



Vytvoření řezu v aktuálním výkresu

Tento postup použijte k umístění odkazu, který vytváří 2D řez v aktuálním pohledu projektového výkresu.

POZNÁMKA Styl 2D řezu a nastavení zobrazení pro pohled modelového prostoru obsahující řez jsou nastavovány v nástroji odkazu. Další informace najdete v části Nastavení vlastností nástroje odkazu na straně 3601.

1. Na panelu Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Pohledy.
3. Vyberte pohled výkresu, ve kterém chcete umístit odkaz na řez, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Otevřít.
4. Na paletách Nástroje klepněte na tlačítko (Vlastnosti) a klepněte na položku Dokument.
5. Klepněte na položku paleta Odkazy.
6. Vyberte nástroj odkazu na řez:

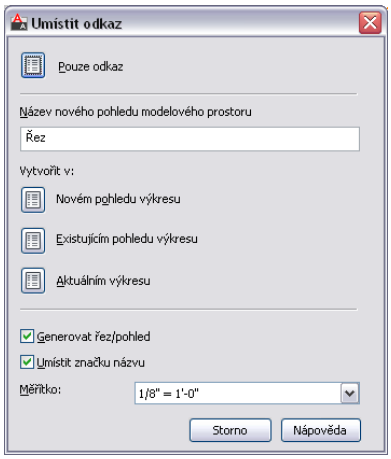
   Popis nástrojů odkazů, které jsou součástí software, najdete v části Nástroje poznámek v aplikaci AutoCAD Architecture na straně 3590.

   Případně můžete klepnout na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ rozevírací nabídka Řezy a vybrat některý z nástrojů řezu.

7 Na rýsovací ploše určete první bod linie řezu.

8 Pokračujte v přidávání bodů linie řezu. Po dokončení tvaru linie řezu stiskněte klávesu ENTER.

9 Určete směr šipky značky řezu.



10 Do pole Název nového pohledu modelového prostoru zadejte název nového pohledu modelového prostoru, který obsahuje detail.

11 Ověřte, že je vybráno Generovat Řez/Pohled.

12 Chcete-li přidat titulek do nového pohledu modelového prostoru, vyberte Umístit titulek.

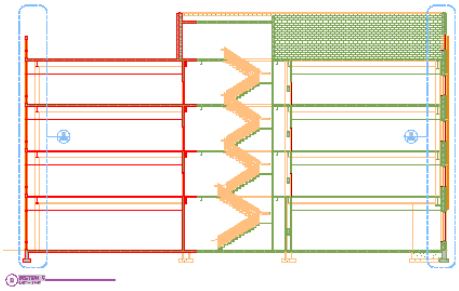
13 Vyberte měřítko pro pohled modelové prostoru.

14 Klepněte na položku Aktuální výkres.

15 Vyberte bod vložení pohledu modelového prostoru v ploše výkresu.

Poté co byl pohled modelového prostoru umístěn do výkresu, zástupci pole v odkazu se změní na otazník. Pro jejich vyhodnocení je potřeba umístit pohled modelového prostoru umístit na list tak, jak je popsáno v části Vyhodnocování polí v symbolech odkazů na straně 3627.

Pohled průřezu budovy



Vytvoření řezu v existujícím pohledu

Tento postup použijte k umístění odkazu, který vytváří 2D řez v existujícím pohledu projektového výkresu.

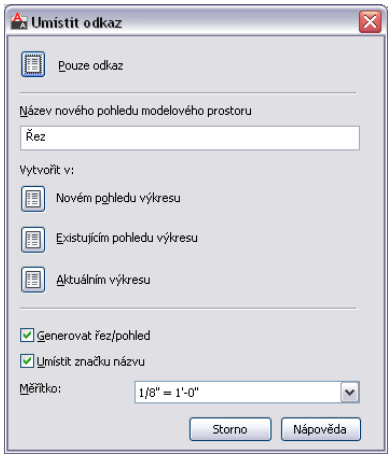
Řezy jsou obvykle umísťovány do určených výkresů řezu. Kdykoliv je vytvořen nový řez, je přidán do tohoto výkresu.

1. Na panelu Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Pohledy.
3. Vyberte pohled výkresu, ve kterém chcete umístit odkaz na řez, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Otevřít.
4. Na paletách Nástroje klepněte na tlačítko (Vlastnosti) a klepněte na položku Dokument.
5. Klepněte na položku paleta Odkazy.
6. Vyberte nástroj odkazu na řez:

   Popis nástrojů značek řezů, které jsou součástí software, zísakáte v části Nástroje poznámek v aplikaci AutoCAD Architecture na straně 3590.

   Případně můžete klepnout na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ rozevírací nabídka Řezy a vybrat některý z nástrojů řezu.
7. Na rýsovací ploše určete první bod linie řezu.
8. Pokračujte v přidávání bodů linie řezu. Po dokončení tvaru linie řezu stiskněte klávesu ENTER.

9 Určete směr šipky značky řezu.



10 Do pole Název nového pohledu modelového prostoru zadejte název nového pohledu modelového prostoru, který obsahuje detail.

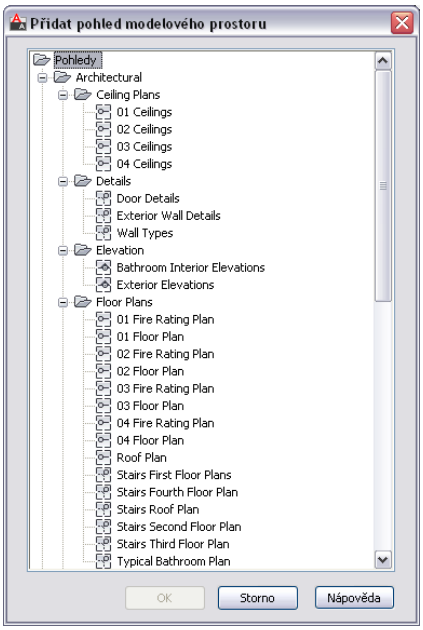
11 Ověřte, že je vybráno Generovat Řez/Pohled.

12 Chcete-li přidat titulek do nového pohledu modelového prostoru, vyberte Umístit titulek.

13 Vyberte měřítko pro pohled modelové prostoru.

14 Klepněte na možnost Existující pohled výkresu.

Pro umístění řezu vyberte výkres.



15 V dialogovém okně Přidat pohled modelového prostoru vyberte výkres pohledu projektu, do kterého chcete pohled modelového prostoru umístit, a klepněte na tlačítko OK.

16 Na ploše výkresu určete bod vložení generovaného řezu.

POZNÁMKA Přestože vyberete bod v aktuálním výkresu, bude použit v cílovém výkresu, kam bude umístěn výsledný řez. Tímto způsobem můžete určovat bod vložení 2D řezu bez otevření cílového výkresu. Umístění 2D řezu můžete později změnit, když otevřete výkres, ve kterém je 2D řez umístěn a změníte jej tam.

Poté co byl pohled modelového prostoru umístěn do výkresu, zástupci pole v odkazu se změní na otazník. Pro jejich vyhodnocení je potřeba umístit pohled modelového prostoru umístit na list tak, jak je popsáno v části Vyhodnocování polí v symbolech odkazů na straně 3627.

17 Pohled v řezu zobrazíte v Navigátoru projektu navigováním na cílový výkres a jeho rozbalením.

Pohled modelového prostoru je uveden v seznamu pod výkresem.

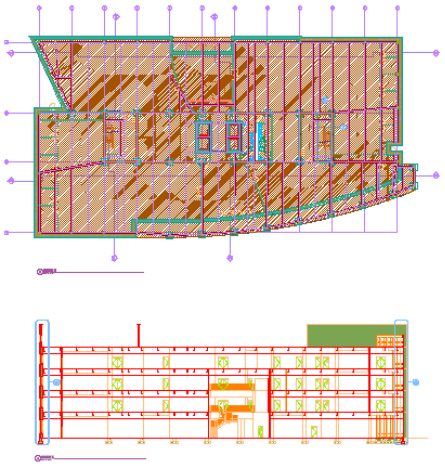
Další informace o otevírání pohledu modelového prostoru najdete v části Otevření pohledu modelového prostoru na straně 3626.

Vytvoření řezu v novém výkresu

Tento postup použijte k umístění odkazu, který vytváří 2D řez do nového pohledu projektového výkresu.

Když vytváříte pohled v řezu v novém výkresu, model stavby je odkazován do nového výkresu. 2D řez je založen na geometrii objektů protnutých linií řezu. Když umístíte odkaz do svého pohledu výkresu *Plán prvního podlaží* a vytvoříte 2D řez v tomto výkresu, pak řez bude obsahovat pouze geometrii prvního podlaží – pouze ty objekty modelu stavby, které jsou přítomny buď jako objekty výkresu, nebo jako externí reference v aktuálním výkresu. Když vytváříte nový pohled v řezu výkresu pro 2D řez, můžete určit, které úrovně, členění a konstrukční prvky mají být v řezu obsaženy. To dovoluje vylepšit kontrolu na tím, které objekty budou v řezu obsaženy. Můžete například zrušit výběr Nábytku z pohledu výkresu *Plánu prvního patra*, abyste se vyhnuli rušení řezu komponenty stavby, které je nejsou nezbytné. Stejným způsobem můžete přidat konstrukční prvky, úrovně a členění, které nejsou v aktuálním pohledu výkresu, například vytvořit grafiku pozadí.

Půdorys (nahoře) a průřez budovy (dole)



1. Na panelu Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Pohledy.
3. Vyberte pohled výkresu, ve kterém chcete umístit odkaz na řez, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Otevřít.

4 Na paletách Nástroje klepněte na tlačítko (Vlastnosti) a klepněte na položku Dokument.

5 Klepněte na paletu Odkazy.

6 Vyberte nástroj značky řezu.

Popis nástrojů značek řezů, které jsou součástí software, zísakáte v části Nástroje poznámek v aplikaci AutoCAD Architecture na straně 3590.

Případně můžete klepnout na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ rozevírací nabídka Řezy a vybrat některý z nástrojů řezu.

7 Na rýsovací ploše určete první bod linie řezu.

8 Pokračujte v přidávání bodů linie řezu. Po dokončení tvaru linie řezu stiskněte klávesu ENTER.

9 Určete směr šipky značky řezu.

10 Do pole Název nového pohledu modelového prostoru zadejte název nového pohledu modelového prostoru, který obsahuje detail.

11 Ověřte, že je vybráno Generovat Řez/Pohled.

12 Chcete-li přidat titulek do nového pohledu modelového prostoru, vyberte Umístit titulek.

13 Vyberte měřítko pro pohled modelové prostoru.

14 Definujte vlastnosti nového pohledu výkresu tak, jak je popsáno v části Vytvoření nového výkresu pohledu na straně 443.

POZNÁMKA Podle výchozího nastavení jsou zde všechny konstrukční prvky, úrovně a členění před-vybrány.

15 Klepněte na tlačítko Dokončit.

16 Na ploše výkresu určete bod vložení generovaného řezu.

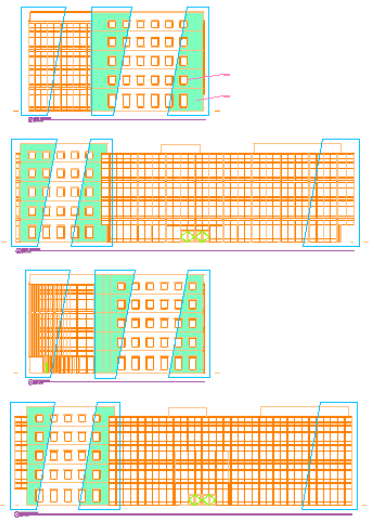
POZNÁMKA Přestože vyberete bod v aktuálním výkresu, bude použit v cílovém výkresu, kam bude umístěn výsledný řez. Tímto způsobem můžete určovat bod vložení 2D řezu bez otevření cílového výkresu. Umístění 2D řezu můžete později změnit, když otevřete výkres, ve kterém je 2D řez umístěn a změníte jej tam.

Poté co byl pohled modelového prostoru umístěn do výkresu, zástupci pole v odkazu se změní na otazník. Pro jejich vyhodnocení je potřeba umístit pohled modelového prostoru umístit na list tak, jak je popsáno v části Vyhodnocování polí v symbolech odkazů na straně 3627.

Umístění odkazů na pohled

Odkazy můžete použít k vytvoření pohledů na model stavby. S nástroji odkazů v aplikaci AutoCAD Architecture můžete vytvářet vnitřní a vnější pohledy. Při vytváření vnitřního pohledu můžete za hranici pohledu vybrat prostory.

Čtyři vnější pohledy modelového prostoru



AutoCAD Architecture přichází s řadou předdefinovaných symbolů odkazů na pohled. Seznam najdete v části Nástroje poznámek v aplikaci AutoCAD Architecture na straně 3590.

Umístění odkazu na jednoduchý pohled

Tento postup použijte k umístění odkazu, který bude vytvářet

POZNÁMKA Styl 2D řezu/pohledu a nastavení zobrazení pro pohled modelového prostoru obsahující pohled jsou nastavovány v nástroji odkazu na pohled. Další informace najdete v části Nastavení vlastností nástroje odkazu na straně 3601.

1. Na panelu Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Pohledy.
3. Vyberte pohled výkresu, ve kterém chcete umístit odkaz na pohled, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Otevřít.

4 Na paletách Nástroje klepněte na tlačítko (Vlastnosti) a klepněte na položku Dokument.

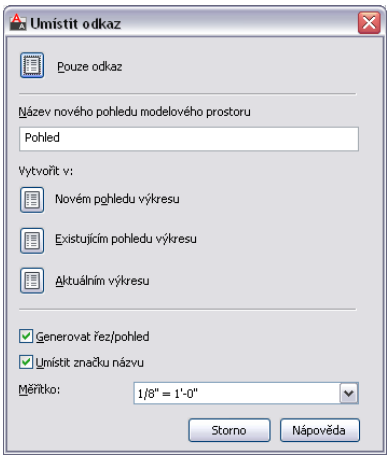
5 Klepněte na paletu Odkazy.

6 Vyberte nástroj odkazu na jednoduchý pohled

Případně můžete klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ rozevírací nabídka Pohledy ➤ Pohled (jednostranný) , nebo klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ rozevírací nabídka Pohledy ➤ Pohled (jednostranný, převrácený text) .

7 Vyberte umístění značky pohledu ve výkresu.

8 Určete směr pohledu.



9 Do pole Název nového pohledu modelového prostoru zadejte název nového pohledu modelového prostoru, který obsahuje detail.

10 Ověřte, že je vybráno Generovat Řez/Pohled.

11 Chcete-li přidat titulek do nového pohledu modelového prostoru, vyberte Umístit titulek.

12 Vyberte měřítko pro pohled modelové prostoru.

13 Vyberte umístění pohledu:

Chcete-li…	Pak…
umístit pohled do pohledu výkresu, do kterého jste umístili odkaz.	klepněte na položku Aktuální výkres.

Chcete-li…	Pak…
umístit pohled do existujícího pohledu výkresu	klepněte na položku Existující pohled výkresu a postupujte dle instrukcí v části Vytvoření řezu v existujícím pohledu na straně 3612.
umístit pohled do nového pohledu výkresu	Klepněte na položku Nový pohled výkresu a postupujte dle instrukcí v části Vytvoření řezu v novém výkresu na straně 3615.

14 Ve výkresu vyberte první roh oblasti pohledu.

15 Vyberte protější roh oblasti pohledu.

16 Vyberte bod vložení výsledného pohledu.

POZNÁMKA Vyberete-li vložení pohledu do jiného výkresu, stále vybíráte bod vložení v aktuálním výkresu. Pohled však bude umístěny do výkresu, který určíte.

Poté co byl pohled modelového prostoru umístěn do výkresu, zástupci pole v odkazu se změní na otazník. Pro jejich vyhodnocení je potřeba umístit pohled modelového prostoru umístit na list tak, jak je popsáno v části Vyhodnocování polí v symbolech odkazů na straně 3627.

Umístění odkazu na čtyřsměrný vnitřní pohled

Tento postup použijte k umístění odkazu, který vytvoří čtyřsměrný vnitřní pohled.

Při vytváření čtyřsměrného vnitřního pohledu můžete definovat oblast pohledu buď určením jejích rohových bodů ve výkresu, nebo výběrem prostorů, které tvoří hranice pohledu.

POZNÁMKA Styl 2D řezu/pohledu a nastavení zobrazení pro pohledy modelového prostoru obsahující pohledy jsou nastavovány v nástroji odkazu na pohled. Další informace najdete v části Nastavení vlastností nástroje odkazu na straně 3601.

1 Na panelu Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Pohledy.

3 Vyberte pohled výkresu, ve kterém chcete umístit odkaz na pohled, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Otevřít.

4 Na paletách Nástroje klepněte na tlačítko (Vlastnosti) a klepněte na položku Dokument.

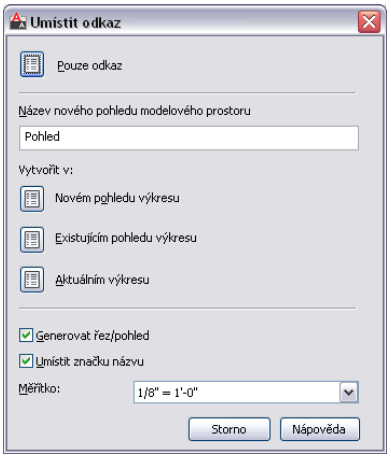
5 Klepněte na paletu Odkazy.

6 Vyberte nástroj odkazu na čtyřsměrný vnitřní pohled

Případně můžete klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ rozevírací nabídka Pohledy ➤ Pohled (vnitřní 1, 2, 3, 4) nebo kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ rozevírací nabídka Pohledy ➤ Pohled (vnitřní S, J, V, Z) .

7 Vyberte umístění značky pohledu ve výkresu.

8 Určete směr prvního čísla pohledu.



9 Do pole Název nového pohledu modelového prostoru zadejte název nového pohledu modelového prostoru, který obsahuje první ze čtyř pohledů.

10 Ověřte, že je vybráno Generovat Řez/Pohled.

11 Chcete-li přidat titulek do nového pohledu modelového prostoru, vyberte Umístit titulek.

12 Vyberte měřítko pro pohled modelové prostoru.

13 Vyberte umístění pohledu:

Chcete-li…	Pak…
umístit pohled do pohledu výkresu, do kterého jste umístili odkaz.	klepněte na položku Aktuální výkres.

Chcete-li…	Pak…
umístit pohled do existujícího pohledu výkresu	klepněte na položku Existující pohled výkresu a postupujte dle instrukcí v části Vytvoření řezu v existujícím pohledu na straně 3612.
umístit pohled do nového pohledu výkresu	klepněte na položku Nový pohled výkresu a postupujte dle instrukcí v části Vytvoření řezu v novém výkresu na straně 3615.

14 Ve výkresu vyberte oblast pohledu:

Chcete-li…	Pak…
definovat oblast pohledu pomocí prostoru	vyberte prostor a stiskněte klávesu ENTER.
definovat oblast pohled vybráním dvou hraničních bodů	stiskněte klávesu ENTER. Poté vyberte dva hraniční body oblasti pohledu.

15 Určete hloubku pohledů.

16 Určete výšku pohledů.

17 Určete bod vložení pohledů.

POZNÁMKA Vyberete-li vložení pohledů do jiného výkresu, stále vybíráte bod vložení v aktuálním výkresu. Pohledy však budou umístěny do výkresu, který určíte.

18 Určete vzdálenost mezi pohledy a jejich orientaci.

Poté co byl pohled modelového prostoru umístěn, zástupci polí v odkazu na pohled se změní na otazník. Pro jejich vyhodnocení je potřeba umístit pohled modelového prostoru umístit na list tak, jak je popsáno v části Vyhodnocování polí v symbolech odkazů na straně 3627.

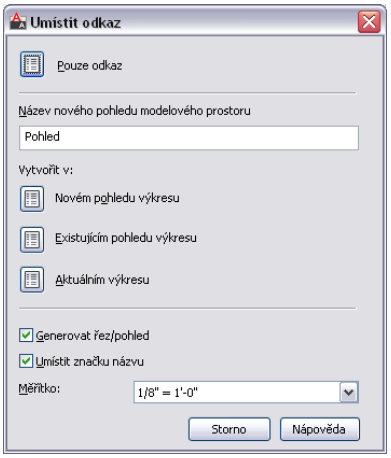
Umístění odkazu na čtyřsměrný vnitřní pohled

Tento postup použijte k umístění odkazu, který vytváří čtyřsměrný vnější pohled

POZNÁMKA Styl 2D řezu/pohledu a nastavení zobrazení pro pohledy modelového prostoru obsahující pohledy jsou nastavovány v nástroji odkazu na pohled. Další informace najdete v části Nastavení vlastností nástroje odkazu na straně 3601.

1. Na panelu Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Pohledy.
3. Vyberte pohled výkresu, ve kterém chcete umístit odkaz na pohled, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Otevřít.
4. Na paletách Nástroje klepněte na tlačítko (Vlastnosti) a klepněte na položku Dokument.
5. Klepněte na paletu Odkazy.
6. Vyberte nástroj odkazu na čtyřsměrný vnější pohled.

   Případně můžete klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ rozevírací nabídka Pohledy ➤ Pohled (vnější) .
7. Určete první roh oblasti pohledu.
8. Určete protější roh oblasti pohledu.



9. Do pole Název nového pohledu modelového prostoru zadejte název nového pohledu modelového prostoru, který obsahuje pohled.
10. Ověřte, že je vybráno Generovat Řez/Pohled.
11. Chcete-li přidat titulek do nového pohledu modelového prostoru, vyberte Umístit titulek.
12. Vyberte měřítko pro pohled modelové prostoru.

13 Vyberte umístění pohledu:

Chcete-li…	Pak…
umístit pohled do pohledu výkresu, do kterého jste umístili odkaz.	klepněte na položku Aktuální výkres.
umístit pohled do existujícího pohledu výkresu	klepněte na položku Existující pohled výkresu a postupujte dle instrukcí v části Vytvoření řezu v existujícím pohledu na straně 3612.
umístit pohled do nového pohledu výkresu	klepněte na položku Nový pohled výkresu a postupujte dle instrukcí v části Vytvoření řezu v novém výkresu na straně 3615.

14 Určete výšku pohledů.

15 Určete bod vložení pohledů.

POZNÁMKA Vyberete-li vložení pohledů do jiného výkresu, stále vybíráte bod vložení v aktuálním výkresu. Pohledy však budou umístěny do výkresu, který určíte.

16 Určete vzdálenost mezi pohledy a jejich orientaci.

Poté co byl pohled modelového prostoru umístěn do výkresu, zástupci pole v odkazu se změní na otazník. Pro jejich vyhodnocení je potřeba umístit pohled modelového prostoru umístit na list tak, jak je popsáno v části Vyhodnocování polí v symbolech odkazů na straně 3627.

Umístění odkazu bez pohledu modelového prostoru

Tento postup použijte k umístění odkazu, který není napojen na pohled modelového prostoru.

Umístění odkazu, který neodkazuje na pohled modelového prostoru, může být užitečné v případě, že máte starší pohledy výkresů, které ještě nejsou odkazovány na odkaz. Můžete vytvořit samostatně stojící odkaz v modelu stavby a poté je odkázat na existující pohled modelového prostoru nebo pohled listu v projektu.

Když vkládáte odkaz bez odkazu na pohled modelového prostoru do výkresu, zástupci polí v odkazu nejsou připojeni k pohledu. Tím pádem jsou zástupci polí v odkazu zobrazovány pod svými názvy; například: „Viewnumber“ (Číslo pohledu) nebo „Sheetnumber“ (Číslo listu).

1 Na panelu Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

2 Klepněte na kartu Pohledy.

3 Vyberte pohled výkresu, ve kterém chcete umístit odkaz, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Otevřít.

4 Na paletách Nástroje klepněte na tlačítko (Vlastnosti) a klepněte na položku Dokument.

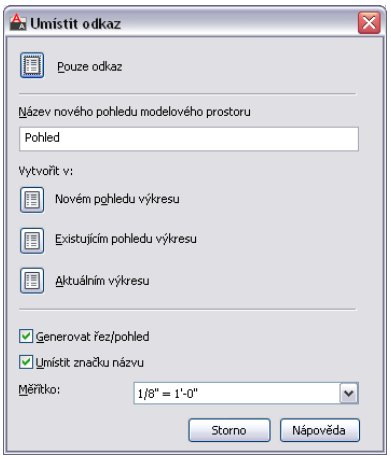
5 Klepněte na položku Paleta odkazy.

6 Vyberte nástroj odkazu.

Popis nástrojů odkazů, které se dodávají spolu s aplikací AutoCAD Architecture, najdete v části Nástroje poznámek v aplikaci AutoCAD Archiecture na straně 3590.

Případně můžete klepnout na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy a vybrat nástroj odkazu.

7 Přidejte nástroj odkazu do výkresu, sledujte instrukce pro typ nástroje, který jste vybrali.



8 Klepněte na položku Pouze odkaz.

Do výkresu je vložen nepřipojený symbol odkazu.

Odkazování odkazu na existující pohled

Tento postup použijte k odkázání odkazu na existující pohled modelového prostoru nebo existující pohled listu v projektu. Další informace o vytváření pohledu modelového prostoru najdete v části Vytvoření pohledu modelového prostoru na straně 458. Další informace o vytváření pohledů listu najdete v části Vytvoření pohledu listu na straně 488.

1. Na panelu Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Pohledy.
3. Vyberte pohled výkresu, který obsahuje odkaz, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Otevřít.
4. Vyberte odkaz.
5. V Navigátoru projektu přejděte na pohled modelového prostoru nebo pohled listu, na který chcete odkaz odkázat.

Chcete-li…	Pak…
odkázat odkaz na existující pohled modelového prostoru	klepněte na kartu Pohledy, přejděte na pohled výkresu obsahující pohled modelového výkresu. Poté rozbalte pohled výkresu.
odkázat odkaz na existující pohled listu	klepněte na kartu Listy a klepněte na tlačítko . Přejděte na list obsahující pohled list a list rozbalte. **POZNÁMKA** Jestliže pohled listu již existuje, můžete odkaz odkázán buď na pohled listu, nebo na pohled modelového prostoru.

6. Přetáhněte odkaz z výkresu na pohled modelového prostoru nebo na pohled listu v Navigátoru projektu.

   Když odkážete odkaz na pohled modelového prostoru, zástupci polí se změní na otazníky. Další informace o vyhodnocování informací ze zástupců polí v odkazech najdete v části Vyhodnocování polí v symbolech odkazů na straně 3627

   Připojili-li jste odkaz na pohled listu, zástupci polí se vyhodnotí dle informací o listu.

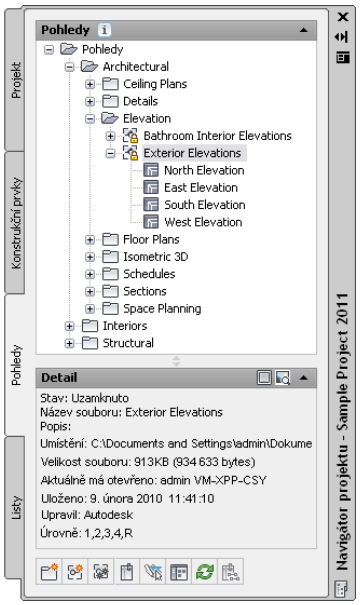
Otevření pohledu modelového prostoru

Tento postu použijte k otevření pohledu modelového prostoru.

Když vytvoříte pohled modelového prostoru, který je odkazován na odkaz, pohled modelového prostoru může být umístěn ve výkresu, ve kterém byl umístěn odkaz, do existující pohledu projektového výkresu nebo do nového pohledu projektového výkresu.

Pohledy modelového prostoru jsou zobrazovány a otevírány v kartě Pohledy v Navigátoru projektu.

Pohledy modelového prostoru vnějšího pohledu v Navigátoru projektů



1. Na panelu Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. V Navigátoru projektu přejděte na pohled výkresu obsahující pohled modelového prostoru.

   Nezáleží na tom, je-li výkres již otevřen.
3. Je-li třeba, rozbalte pohled výkresu, abyste zobrazili pohledy modelových prostorů, které jsou v něm obsaženy.
4. Vyberte pohled modelového prostoru, který chcete otevřít a poklepejte na něj.

   Případně vyberte pohled modelového prostoru v Navigátoru projektu, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Otevřít.

Vymazání pohledu modelového prostoru

Tento postup použijte k vymazání pohledu modelového prostoru.

Když vymažete pohled modelového prostoru, všechny symboly odkazů a titulky asociované s pohledem nejsou automaticky smazány. Po smazání pohledu modelového prostoru je třeba manuálně smazat symbol odkazu a titulek ze zdrojového výkresu.

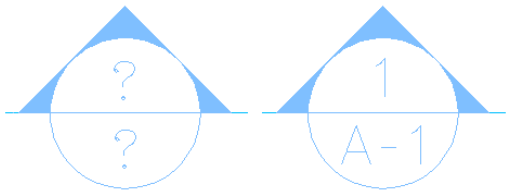
1. Na panelu Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Klepněte na kartu Pohledy.
3. Vyberte výkres pohledu, který obsahuje pohled modelového prostoru, jenž si přejete odstranit, a rozbalte jej.
4. Vyberte pohled modelového prostoru, který má být smazán, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Vymazat.

Vyhodnocování polí v symbolech odkazů

Tento postu použijte k umístění pohledu modelového prostoru na list a k vyhodnocení jeho zástupců polí.

Předdefinované nástroje odkazů v aplikaci AutoCAD Architecture obsahují informace zástupců polí o čísle listu a čísle pohledu. Tyto informace mohou být vyhodnoceny pouze tehdy, když pohled modelového prostoru vytvořená odkazem je odkazován na list. Do té chvíle, než je pohled modelového prostoru umístěn na list, informace není vyhodnocena a jsou zobrazeny otazníky.

Nezpracované (vlevo) a zpracované (vpravo) symboly odkazu na pohled



Poté co je pohled modelového prostoru umístěn na list a informace o listu jsou v odkazu vyhodnoceny, je vytvořena vazba mezi informacemi pole v pohledu modelového prostoru a listem, na kterém je umístěno. Když klepnete na číslo listu za současného držení klávesy CTRL, je otevřen odpovídající výkres na listu.

1. Vytvořte pohled modelového prostoru odkázaný na odkaz tak, jak je popsáno v částech Umístění odkazů na detail na straně 3602, Umístění odkazů na řezy na straně 3609 nebo Umístění odkazů na pohled na straně 3617.

2 V Navigátoru projektu klepněte na kartu Listy a klepněte na tlačítko .

3 V Pohledu sady listů vyhledejte list, na který chcete umístit pohled modelového výkresu.

4 List otevřete jedním následujících způsobů.

- Vyberte list, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Otevřít.
- Poklepejte na list.

Výkres obsahující list je otevřen ve výkresové oblasti aplikace AutoCAD Architecture. Vybraný list představuje aktivní rozvržení.

5 V Navigátoru projekt klepněte na kartu Pohledy.

6 Vyberte pohled modelového prostoru, který chcete umístit na list a umístěte jej jedním z následujících postupů:

- Vyberte pohled modelového prostoru, přetáhněte jej z Navigátoru projektu na kreslicí plochu listu.
- Vyberte pohled modelového prostoru, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Umístit na list. Poté vyberte bod vložení na listu.

Když otevřete pohled modelového prostoru, vidíte, že informace o listu byly aktualizovány.

Práce s odkazy mimo projekt

Pohledy modelových prostorů založené na konceptech funkce Správy výkresu. Pohled modelového prostoru je běžně vytvářen z pohledu projektového výkresu a odkazován na projektový výkres na listu.

Můžete použít část funkčnosti odkazů mimo projekt, v samostatném souboru DWG s následujícími omezeními:

- Pohledy modelového prostoru můžete vkládat pouze v aktuálním výkresu.
- K pohledům modelových prostorů můžete přistupovat u dialogu Pojmenované pohledy v aplikaci AutoCAD.
- To není možné pro šablony detailů, řezů či pohledů.
- Zástupci polí obsahující informace o pohledech a listech nejsou automaticky vyhodnoceny. Hodnoty musíte zadat manuálně.

Umístění odkazu z neprojektového souboru výkresu

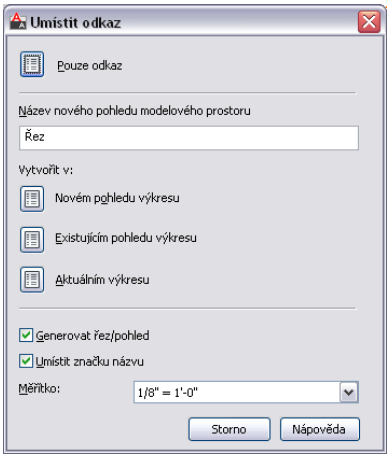
Tento postup použijte k umístění odkazu do výkresu, který nepatří do projektu Správce výkresu.

1. Na paletách Nástroje klepněte na tlačítko (Vlastnosti) a klepněte na položku Dokument.
2. Klepněte na paletu Odkazy.
3. Vyberte nástroj odkazu.

   Případně můžete klepnout na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy a vybrat nástroj odkazu.
4. Vložte odkaz do výkresu.

Chcete-li...	Pak…
umístit odkaz na detail	vložte nástroj tak, jak je popsáno v části Vytvoření detailu v aktuálním pohledu výkresu na straně 3603.
umístit odkaz na řez	vložte nástroj tak, jak je popsáno v části Vytvoření řezu v aktuálním výkresu na straně 3610.
umístit odkaz na jednoduchý pohled	vložte nástroj tak, jak je popsáno v části Umístění odkazu na jednoduchý pohled na straně 3617.
umístit odkaz na čtyřsměrný vnitřní pohled	vložte nástroj tak, jak je popsáno v části Umístění odkazu na čtyřsměrný vnitřní pohled na straně 3619.

Chcete-li...	Pak...
umístit odkaz na čtyřsměrný vnější pohled	vložte nástroj tak, jak je popsáno v části Umístění odkazu na čtyřsměrný vnitřní pohled na straně 3621.



5 Do pole Název nového pohledu modelového prostoru zadejte název nového pohledu modelového prostoru.

6 Chcete-li přidat titulek do pohledu modelového prostoru, vyberte Umístit titulek.

7 Vyberte měřítko pro pohled modelové prostoru.

8 V poli Vytvořit v vyberte polžku Aktuální výkres.

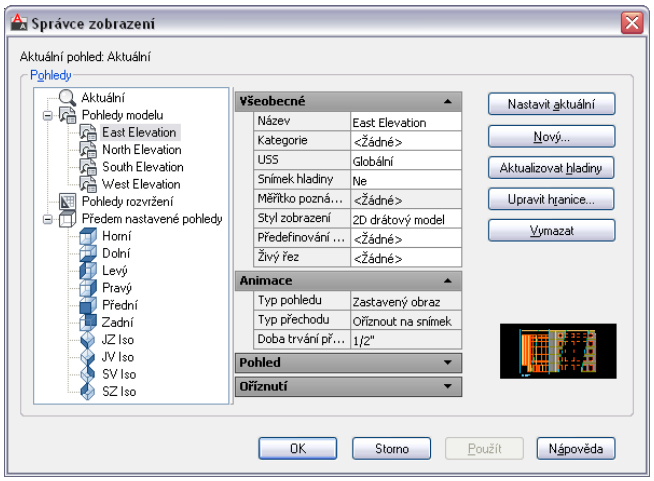
Pohled modelového výkresu je vytvořen v aktuálním výkresu.

Otevření pohledu modelového prostoru v neprojektovém souboru výkresu

Tento postup použijte k otevření pohledu modelového prostoru ve výkresu, který nepatří do projektu Správy výkresů.

1 Umístěte do výkresu odkaz, jak je popsáno v části Umístění odkazu z neprojektového souboru výkresu na straně 3629

2 Klepněte na kartu Pohled ➤ panel Vzhled ➤ rozevírací nabídka Pohledy ➤ Správce zobrazení.



Ve Správci zobrazení se vytvořený pohled modelového prostoru nachází v seznamu Pohledy.

3 Vyberte pohled modelového prostoru, který chcete otevřít, a klepněte na položku Nastavit aktuální.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Smazání modelového pohledu v neprojektovém souboru výkresu

Tento postup použijte k vymazání pohledu modelového prostoru z výkresu, který nepatří do projektu Správy výkresů.

1 Otevřete výkres obsahující pohled modelového prostoru, který chcete vymazat.

2 Na příkazový řádek zadejte příkaz **pohled**.

Pohledy modelového prostoru obsažené ve výkresu jsou uvedeny v poli Pojmenované pohledy.

3 Vyberte pohled modelového prostoru, který chcete vymazat, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Vymazat.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Vytváření nových nástrojů odkazů

AutoCAD Architecture poskytuje řadu předdefinovaných nástrojů odkazů Můžete také vytvořit symboly odkazu s uživatelem definovanými vizuálními prvky a obsahem.

Použití polí v nástrojích odkazů

Pole vylepšují schopnosti dokumentace v souboru výkresu. Pole je text, který lze aktualizovat, který je spuštěn pro zobrazování dat, která se v průběhu životnosti výkresu mohou měnit. Když je pole aktualizováno, je zobrazena jeho poslední hodnota. Obvykle se pro tento typ neaktualizovatelných informací o modelu stavby používají data sady vlastností. Avšak data sady vlastností mohou být použita pouze v vícepohledových blocích. Pole mohou být vkládána do manuálních vlastností ve definicích sad vlastností, textu, odstavcovém textu, definicích atributů a buňkách tabulek AutoCAD.

Další informace o polích najdete v části „Použití polí v textu“ v Nápovědě aplikace AutoCAD.

Je zde několik předdefinovaných polí pro informace o sadě listů. Většina polí odkazuje na konkrétní list a měla by být vkládána pouze do výkresu na list.

Při vytváření nástroje odkazu obvykle použijete pole z kategorie Zástupce sady listů: Tato pole umožňují definovat pole jako zástupce v odkazu na odkazovaný list. Pole jsou vyhodnocována při odkázání odkazu na list. Další informace najdete v části Vyhodnocování polí v symbolech odkazů na straně 3627.

- Vlastní nastavení listu: Zde můžete zvolit volitelné vlastnosti AutoCAD definované pro aktuální list.
- Popis aktuálního listu
- Číslo aktuálního listu
- Číslo a název aktuálního listu
- Aktuální sada listů
- Aktuální uživatelská sada listů: Zde je možné vybrat vlastní vlastnost aplikace AutoCAD definovanou pro aktuální list.
- Popis aktuální sady listů
- Podmnožina aktuálního listu
- Název aktuálního listu

- Sada listů: za obsah pole můžete vybrat kterýkoliv list ze sady listů; dostupné vlastnosti jsou název listu, číslo listu a popis listu.
- Zástupce sady listů: Můžete vložit zástupce představujícího informaci listu. Zástupce je vyhodnocen při odkázání odkazu do listu. Coby zástupce jsou k dispozici následující pole:
  - Číslo a název listu
  - Název listu
  - Číslo listu
  - Popis listu
  - Vlastní list: Zde je možné vybrat vlastní vlastnost aplikace AutoCAD definovanou pro list, na který se odkazuje.
  - Číslo a název pohledu (modelového prostoru)
  - Název pohledu (modelového prostoru)
  - Číslo pohledu (modelového prostoru)
  - Měřítko výřezu (modelového prostoru)

POZNÁMKA Pole pro název listu, číslo listu, popis listu, název pohledu a číslo pohledu mohou být asociována s hypertextovým odkazem, který přejde na odkazovaný list nebo pohled modelového prostoru.

- Pohled listu: Zde můžete za obsah pole vybrat kterýkoliv pohled listu ze sady listů; dostupné vlastnosti jsou číslo pohledu listu, název pohledu listu a měřítko výřezu pohledu listu.

POZNÁMKA Pole pro číslo pohledu listu a název pohledu listu může být asociovány s hypertextovým odkazem, který přejde na odkazovaný pohled listu.

Vytvoření nástroje odkazů

Můžete vytvořit nástroje odkazů, které zobrazují informace specifické pro sadu listů. Odkazy mohou odkazovat na pohledy modelového prostoru a mohou obsahovat pole, která odkazují na list či pohled listu. Když je do listu umístěn pohled modelového prostoru, pole je vyhodnoceno a zobrazuje informace o listu.

Seznam dostupných projektů a polí souvisejících se sadou listů najdete v části Použití polí v nástrojích odkazů na straně 3632.

Přehled postupu: Vytvoření nástroje odkazu

Vytvoření nástroje odkazu se skládá ze tří základních kroků

1. Otevřete výkres, ve kterém chcete uložit blok odkazu.

   POZNÁMKA Ve výchozím nastavení jsou bloky odkazů umístěny ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\Imperial\Callouts (Imperial).dwg*. Můžete uložit své bloky odkazů tam, nebo vytvořit vlastní výkresy odkazů.

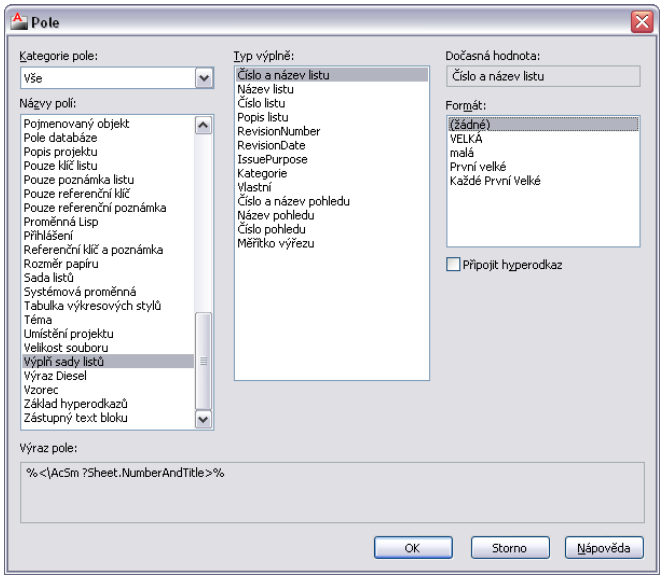
2. Přidejte do výkresu atributy odkazu.
3. Vytvořte z atributů blok.
4. Vytvořte nástroj odkazu na paletě nástrojů.

Přidání atributů odkazu

Tento postu použijte k vytvoření atributů pro nástroj odkazu.

1. Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Atributy ➤ Definovat atributy .
2. Definujte první atribut pro nástroj odkazu.
3. Do pole Štítek zadejte název.
4. Pod volbou Hodnota klepněte na tlačítko .
5. Pod Kategorií pole vyberte požadovanou kategorii.

TIP Kategorie Sada listů obsahuje pole pro pohledy a listy.



6 Pod Názvy polí vyberte pole, které chcete vložit.

   Některá pole vyžadují dodatečné informace jako název souboru nebo informace o vlastnosti.

7 Vyberte formát textu pro text v poli.

8 Klepněte na tlačítko OK.

9 Pokračujte v přidávání atributu tak jak je popsáno v oddílu „Dialogové okno definice atributu“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

POZNÁMKA Atribut může obsahovat pouze jedno pole sada listů. Chcete-li vytvořit řádek odkazu v němž bude například napsáno *Číslo pohledu – Název pohledu*, musíte definovat dva samostatné parametry.

10 Pro přidání každého z atributů do nástroje odkazu opakujte kroky 1-3.

11 Doplňte blok atributu řádky, hranicemi a jinými požadovanými komponenty.

Výsledkem je mít ve výkresu několik atributů a grafických prvků. Vaše atributy odkazu mohou vypadat následovně:

Blok atributů odkazu

Vytvořené bloku odkazu

Tento postu použijte k vytvořené bloku, který bude obsahovat atributy, které jste přidali v předchozím kroku.

1. Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Blok ➤ Vytvořit blok .
2. Zadejte název bloku.
3. Klepněte na možnost Vybrat objekty a vyberte atributy a další obrázky pro zahrnutí do bloku nadpisu.
4. Ze táhni a pusť seznamu jednotek vyberte Bezrozměrný.
5. Postupte k vytvoření bloku tak, jak je popsáno v oddílu „Dialogové okno Definice bloku“ v nápovědě aplikace AutoCAD.
6. Uložte výkres obsahující blok odkazu.

POZNÁMKA Vytváříte-li nástroj odkazu, který bude používán více uživateli, ujistěte se, že výkres je umístěn v adresáři, ke kterému mají přístup všichni uživatelé. Jinak nebude možné, aby byl nástroj používán všemi uživateli.

Vytváření nástroje odkazu na paletě nástrojů

Tento postup použijte k vytvoření nástroje odkazu na paletě nástrojů.

1. Na paletách Nástroje klepněte na tlačítko (Vlastnosti) a klepněte na položku Dokument.
2. Klepněte na paletu odkazů.
3. Vyberte nástroj odkazu, který se nejvíc podobá tomu, který chcete vytvořit.

   Například, chcete-li vytvořit nástroj detailu, vyberte některý z existujících nástrojů detailu.

4. Klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Kopírovat. Poté klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vložit.

   Na paletu Odkazy je umístěna kopie vybraného nástroje.

5. Vyberte okopírovaný nástroj, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Vlastnosti.
6. Přejmenujte nástroj dle potřeby.
7. Pod položkou Umístění štítku vyberte výkres, ve kterém jste uložili blok odkazu.
8. Pod položkou Název štítku vyberte blok, který jste vytvořili.
9. Změňte ostatní vlastnosti dle potřeby; například přidejte nový titulek nebo změňte styl 2D řezu/pohledu.
10. Klepněte na tlačítko OK.

Výkazy a témata zobrazení 49

Výkazy je možné vkládat do výkresů za účelem zobrazení informací o zvolených komponentách v budově. Informace jsou extrahovány z objektů ve výkresu na základě informací připojených k objektům a stylům objektů.

Témata zobrazení představují jiný způsob prezentace dat pomocí barev, výplní a šrafování. Například můžete zadat, že dveře s požární odolností 2 hodiny budou zobrazeny s červenou výplní. Legenda tématu zobrazení identifikuje korelaci.

Data pro témata zobrazení jsou rovněž extrahována z informací připojených k objektům nebo stylům objektů. Témata zobrazení a tabulky výkazů jsou objekty poznámek založené na stylu, jejichž styl lze vytvářet a upravovat ve Správci stylů. Další informace najdete v části Správce stylů – přehled na straně 854.

Výkazy

Výkazy jsou tabulky, které lze vložit do výkresů, v nichž jsou uvedeny informace o vybraných objektech v modelu stavby. Objekty sestávají z vlastností, které obsahují data. Popisky výkazů představují účinný nástroj ke sdružování dat vlastností připojených k objektům a jejich zobrazování v tabulce výkazu. Definováním a připojením sad vlastností ke stylům objektů nebo k individuálním objektům a následným extrahováním a zobrazením těchto dat v tabulce výkazu můžete vytvořit výkazy s různými úrovněmi podrobností.

Základní tabulky výkazu je možné vytvářet pomocí výchozích nástrojů, které poskytuje software. Dříve než se pustíte do složitějších úloh, jako je vytváření vlastních tabulek výkazů, vytváření klasifikací nebo práce se vzorci v projektu, je důležité pochopit, jak se navzájem ovlivňují data vlastností, sady vlastností a definice sady vlastností. Doporučujeme prostudovat následující témata:

- Sady vlastností a definice sad vlastností na straně 3643
- Formáty dat vlastností na straně 3700
- Data sady vlastností na straně 3709

- Definice sady vlastností na straně 3721

Chcete-li pomocí některého z výchozích nástrojů přidat jednoduché štítky a výkazy pro běžné objekty, jako jsou třeba dveře, seznamte se s následujícími tématy:

- Základní výkazy na straně 3646
- Značky výkazů na straně 3653

Pokud chcete provádět správu formátů a jiných vlastností zobrazení výkazů, prostudujte následující témata, která se věnují stylům tabulek výkazů:

- Práce se styly tabulky výkazu na straně 3668
- Určení vlastností zobrazení výkazu na straně 3692

Chcete-li pracovat s pokročilejšími úlohami výkazů, jako je přidání klasifikací a vzorců, projděte následující témata, která pojednávají o identifikaci a shromáždění podrobných informací z objektů:

- Data sady vlastností na straně 3709
- Porozumění vzorcům na straně 3727
- Definice klasifikací na straně 3767

Každý oddíl vám poskytne koncepční a také procedurální informace pro úlohy, které chcete provést. V textu jsou uvedeny křížové odkazy na další podpůrné informace. Odpovědi na různé otázky týkající se práce s výkazy naleznete v části Odstraňování problémů s tabulkou výkazu na straně 3792 a Odstraňování chyb stylů tabulky výkazu na straně 3795.

Terminologie tabulek výkazu v aplikaci AutoCAD Architecture

Pomocí nástrojů dodávaných se softwarem můžete do výkresů přidávat základní výkazy. Tyto nástroje mají předdefinovány styly a vlastnosti. Přizpůsobením existujícího stylu tabulky výkazu nebo vytvořením nového stylu můžete vytvořit výkaz dodatečných podrobných informací o objektech, jako je například vybavení dveří. Při vytváření a správě výkazů se používají následující termíny:

Štítky výkazů

Standardní nebo na projektu založené popisky výkazů lze ve výkresech použít ke grafickému zobrazení dat vlastností objektu. Spojením štítku výkazu s vlastností v sadě vlastností, jako je šířka dveří, oznámíte data vlastností objektu, jako např. 3'-0". Když ukotvíte štítek k

objektu, pro který je sada vlastností použita, hodnota vlastnosti se zobrazí ve štítku. Informace ve štítku je při změně objektu nebo vlastnosti aktualizována. Další informace najdete v části Značky výkazů na straně 3653.

Nástroje výkazů

Na paletě nástrojů Výkazy a v Prohlížeči obsahu poskytuje software výchozí nástroje pro standardní i na projektu založené výkazy stěn, dveří a oken. Výběr jednoho z těchto nástrojů, který má styl a jiné vlastnosti předdefinovány, vám umožní umístit rychle tabulku výkazu ve vašem výkrese. Můžete rovněž použít vlastnosti nástroje tabulky výkazu na existující tabulky výkazu. Můžete vytvořit nástroj tabulky výkazu ze stylů tabulky výkazu. Další informace najdete v části Přidání výkazů pomocí nástrojů tabulky výkazů na straně 3647.

Styly výkazů

Styl tabulky výkazu určuje vlastnosti, které mohou být zahrnuty v tabulce pro konkrétní typ objektu. Styl také určuje formátování tabulky, například výšku a rozteč textu, sloupce a záhlaví. Vlastnosti zobrazení stylu určují viditelnost, hladinu, barvu, typ čáry, tloušťku čáry a měřítko typu čáry komponent tabulky. Další informace najdete v části Práce se styly tabulky výkazu na straně 3668.

Možnosti ve stylech tabulky výkazů umožňují vytvořit běžné a maticové výkazy (označované rovněž jako bodové výkazy). Můžete rovněž zadat formát matice pro individuální sloupce v pravidelném výkazu.

Data vlastností

Data vlastností jsou informace o vlastnostech objektu. Na příklad šířka a výška jsou typické vlastnosti dveří. Data sestavená z těchto vlastností by mohla zobrazovat 3'-0" pro šířku a 7'-0" pro výšku. Tato data vlastností jsou obsažena v sadě vlastností. Další informace najdete v části Sady vlastností a definice sad vlastností na straně 3643.

POZNÁMKA Hodnoty dat vlastnosti nejsou obsaženy ve výkazu nebo štítku výkazu, ale v samotném objektu. Výkaz a štítek výkazu jednoduše zobrazuje hodnoty načtené přímo z objektu, ke kterému je ukotven.

Sady vlastností

Sada vlastností je uživatelem definovaná skupina souvisejících vlastností objektu. Když připojíte sadu vlastností k objektu nebo stylu, stane se sada vlastností kontejnerem pro data vlastností, asociovaná s objektem. Sady vlastností jsou určeny definicemi sady vlastností (viz část níže). Další informace najdete v části Definice sady vlastností na straně 3721 a Data sady vlastností na straně 3709.

Definice sady vlastností

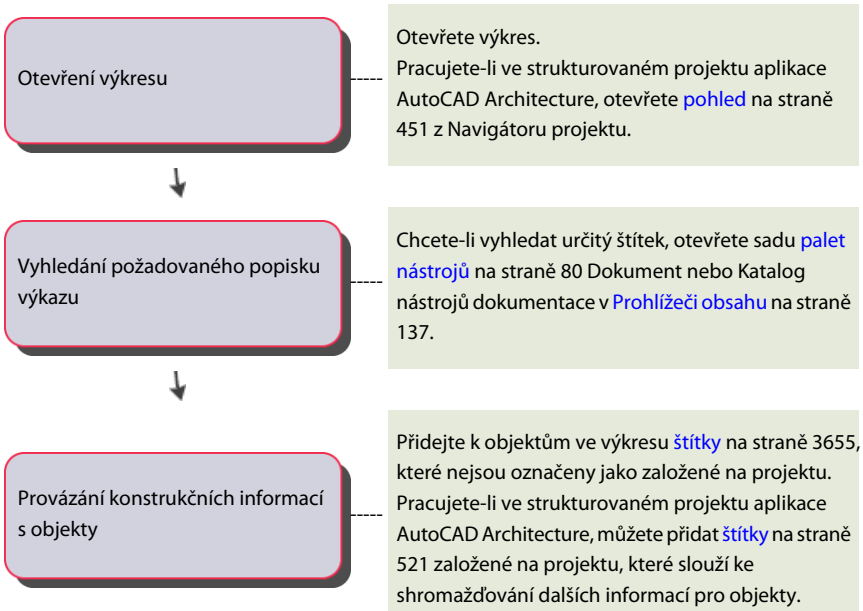
Definice sady vlastností je dokumentační objekt, který specifikuje charakteristiky skupiny vlastností, jež lze u objektu nebo stylu sledovat. Například můžete vytvořit definici sady vlastností s názvem DoorProps, obsahující definice vlastností pro DoorNumber, DoorWidth a FireRating. Každá vlastnost má název, popis, typ dat, formát dat a výchozí hodnotu. Další informace najdete v části Definice sady vlastností na straně 3721.

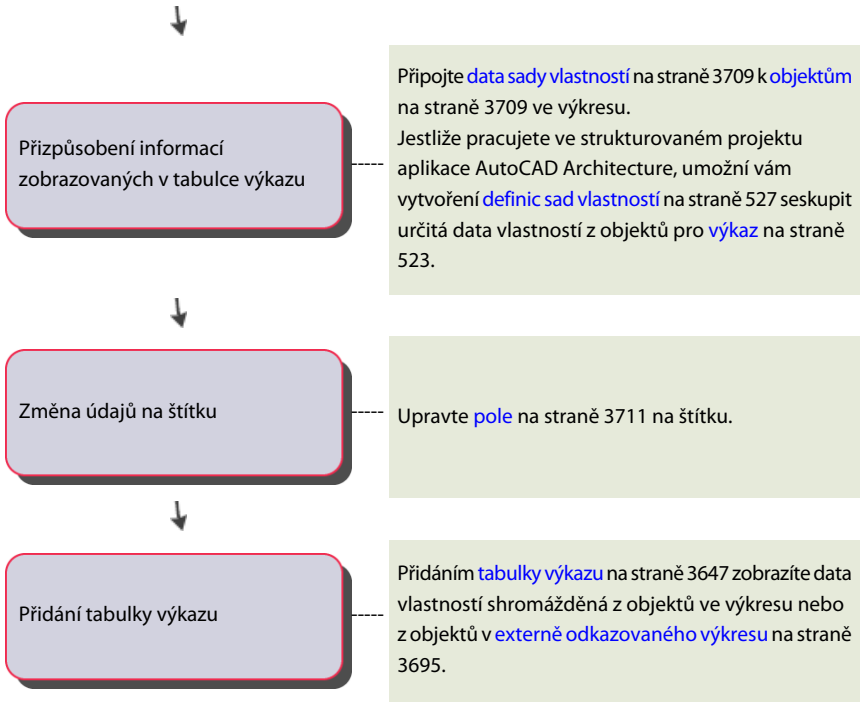
Formáty dat vlastností

Formát dat vlastností je určen pro každou definici vlastnosti v rámci definice sady vlastností a určuje, jakým způsobem jsou data dané vlastnosti zobrazena v tabulce výkazu, ve štítku výkazu nebo na paletě Vlastnosti. Například můžete použít formáty dat vlastností k zobrazení dveří o šířce tři stopy, s prvotní hodnotou 36 jednotek ve výkresu, s jednotkami v coulech 3'-0", 3' nebo 3 stopy. Definice sady vlastností a styly tabulky výkazu používají formáty dat vlastností k určení formátu zobrazení vlastností pro jednotlivé vlastnosti. Další informace najdete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

Pracovní postup pro opatření výkresů štítky a výkazy

Pokud použijete nástroje poznámek, dodané v rámci softwaru, definice a formáty jsou již vytvořeny.





Sady vlastností a definice sad vlastností

Data uvedená v tabulce výkazu jsou shromážděna ze sad vlastností, které připojíte k objektům nebo stylům objektů pro které vytváříte výkazy. Vlastnosti obsažené v sadě vlastností jsou určeny definicí sady vlastností, která rovněž určuje typ objektu, styl a definici, na které může být sada vlastností použita.

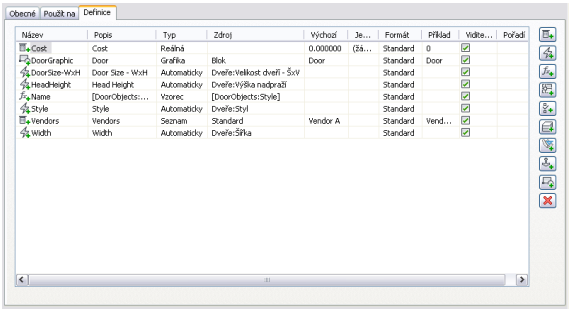
POZNÁMKA Pokud používáte aplikaci AutoCAD Architecture a Revit MEP při otevření starších strojírenských výkresů mohou být některé definice sad vlastností a definice vlastností uzamčeny. Data nastavená programem nelze změnit; tato data jsou uzamčením chráněna a identifikována:

- výběry na kartě Použít na a názvy pro definice sad vlastností
- všechny položky, které ovlivňují hodnotu zdrojových dat a názvy definic vlastností

Definice sady vlastností je skupina souvisejících vlastností objektů a stylů objektů, které je třeba uvést ve výkazu. Po připojení k objektu nebo jeho stylu se sada vlastností stává

kontejnerem pro data vlastností, asociovaná s objektem. Hodnoty pro vlastnosti se získávají přímo z objektu nebo se pro objekt nebo styl zadávají ručně.

Definice sady vlastností pro objekt dveří



Automatické a ruční vlastnosti

Vlastnosti pro typy objektů AEC spadají do dvou kategorií:

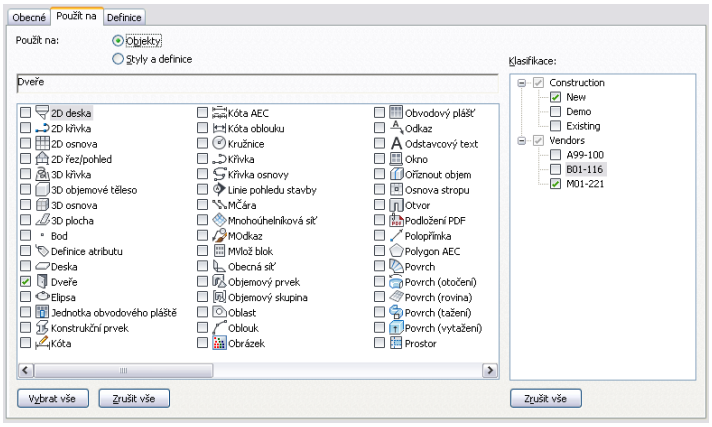
- Automatické vlastnosti jsou zabudovány do objektů a stylů při vytváření objektu. Příkladem je šířka, délka, výška a data načtená z jiných zdrojů, jako je projekt nebo materiál objektu. Další informace najdete v části Porozumění automatickým vlastnostem na straně 3724.
- Ruční vlastnosti jsou ty, které explicitně zadáváte, jako je požární odolnost, výrobce nebo povrch. Další informace najdete v části Přidání definice ruční vlastnosti vzorce do definice sady vlastností na straně 3742.

Automatické vlastnosti jsou dostupné pro zahrnutí do definic sady vlastností. Vytvoříte a zadáte hodnoty pro ruční vlastnosti.

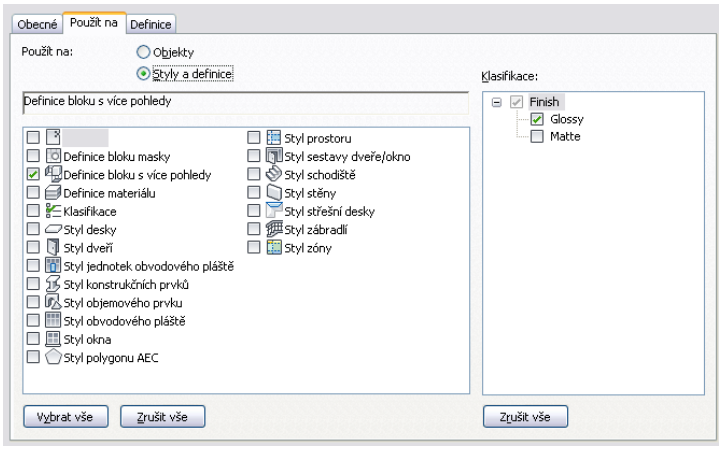
Použití definic sady vlastností pro objekty a styly

Definici sady vlastností můžete vytvořit pro objekty nebo pro styly a definice (například definice vícepohledového bloku). Ruční vlastnosti, které mohou být odlišné pro každou kopii objektu, náležejí do definice sady vlastností založené na objektu, která je použita objektem.

Definice sady vlastností použitá na objekty dveří



Ruční vlastnosti, které budou stejné pro všechny kopie stylu, náležejí do definice sady vlastností založené na stylu, která je použita na styl (například styl stěny) nebo definici (například definici vícepohledového bloku).



Definice sady vlastností použitá na definici vícepohledového bloku

Automatické vlastnosti se dynamicky načítají z objektu. Většinu automatických vlastností je třeba zařadit do definice sady vlastností podle stylu, i když se vlastnosti pro každý případ objektu mohou lišit. Například vlastnosti „Šířka dveří“ a „Výška dveří“ jsou extrahovány automaticky z objektů dveří. Zahrnutí těchto vlastností do definice sady vlastností podle stylu poskytuje hodnotu pro každý objekt dveří tohoto stylu a je efektivnější než jejich zahrnutí do definice sady vlastností podle objektu, kterou pak připojíte ke každým dveřím.

POZNÁMKA K neshodě dat může dojít, pokud následně po vytvoření tabulky výkazu s přidanými daty sady vlastností změníte objektově založenou definici na stylově založenou definici. Chcete-li toto napravit, odeberte sady vlastností a proveďte aktualizaci tabulky výkazů. Další informace najdete v části Odstranění dat sady vlastností z objektu na straně 3712 a Odstranění dat sady vlastností ze stylu nebo z definice na straně 3718.

Pole v datech sady vlastností

Můžete zadat pole AutoCAD v ruční vlastnosti, připojené k objektu nebo stylu. Pole zdokonalují možnosti dokumentace v rámci výkresového souboru, protože hodnoty, které zobrazují, jsou aktualizovány při každé změně přidružené vlastnosti. Pole mohou být rovněž přidružena k hypertextovým odkazům. Pokud například do ruční vlastnosti vložíte pole ukazující na výkres pomocí hypertextového odkazu a vytvoříte tabulku výkazu, která tuto vlastnost obsahuje, můžete přejít z buňky tabulky s vlastností pole na výkres, který je s ní propojen.

Další informace najdete v části Zadání ručních vlastností a polí pro objekty na straně 3710 a Přidání pole do definice sady vlastností na straně 3744.

Seznamy v datech sad vlastností

Položky seznamu jsou vytvořeny v definici seznamu a jsou připojeny k definici ruční vlastnosti. Pomocí předdefinovaného seznamu platných položek můžete pro ruční vlastnost vybrat položku ze seznamu buď v definici sady vlastností, nebo na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti. Tím se snižuje nadbytečné zadávání často používaných hodnot. Další informace najdete v části Vytvoření definice seznamu pro definici ruční vlastnosti na straně 3764 a Přidání pole do definice sady vlastností na straně 3744.

Předdefinovaný obsah pro výkazy

Součástí softwaru jsou předdefinované styly a vlastnosti pro nástroje tabulek výkazů, nástroje štítků výkazů a definice sad vlastností. Nástroje se nacházejí na paletě nástrojů Výkazy v sadě palet nástrojů Dokument a definice sad vlastností se nacházejí ve Správci stylů v části Dokumentační objekty.

Můžete použít také výchozí styly tabulek výkazů, popisky výkazů a definice sad vlastností v souboru *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\<Imperial nebo Metric>\Schedule Tables.dwg*. Tento obsah můžete použít k vytvoření dalších výkazů nebo jako základ pro vytvoření vlastních výkazů, štítků a definic sad vlastností.

Základní výkazy

Po otevření softwaru máte k dispozici vše, co potřebujete pro přidávání tabulek výkazů a provádění běžných úkolů dokumentace, například označování objektů štítky. Tabulky

výkazů jsou objekty. Jako ostatní objekty na výkresu jsou vlastnosti tabulek výkazů zobrazeny na paletě Vlastnosti při přidání nebo výběru výkazu. Další informace najdete v části Paleta Vlastnosti na straně 116.

Součástí softwaru jsou nástroje tabulek výkazů s předdefinovanými styly a vlastnostmi. Pomocí těchto nástrojů můžete do výkresu přidat výkazy dveří, oken, prostorů a místností. Jsou umístěny na paletě nástroje Výkazy v sadě palet nástrojů Dokument.

Další nástroje tabulky výkazů jsou umístěny v katalogu nástrojů dokumentace v Prohlížeč obsahu. Z Prohlížeče obsahu můžete přidat nástroje na jakoukoli paletu nástrojů. Další informace najdete v části Prohlížeč obsahu na straně 137.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Kontextová karta pro tabulky výkazů obsahuje příkaz Převést na tabulku, který vytvoří kopii tabulky výkazu aplikace AutoCAD Architecture, již lze vložit do tabulky aplikace AutoCAD®. U takto převedené tabulky nelze použít příkazy aplikace AutoCAD Architecture, například Aktualizovat nebo Přidat všechny sady vlastností. Pokud v záhlavích výkazu použijete speciální znaky, například rovnítko (=), můžete dostat neočekávané výsledky. Tomuto problému zabráníte, pokud před převodem přidáte před speciální znak apostrof (‘). Další informace o práci s tabulkami AutoCAD® najdete v nápovědě AutoCAD v oddíle „Vytvoření a úprava tabulek“.

Přidání výkazů pomocí nástrojů tabulky výkazů

Tento postup použijte k přidání tabulky výkazu do výkresu pomocí nástroje tabulky výkazu. Můžete zadat vlastnosti na paletě Vlastnosti, když přidáváte tabulku výkazu, nebo můžete tabulku výkazu později upravit.

Když používáte výchozí nástroje, není nutné provádět změny stylu předtím, než začnete snímat data ve vašem výkrese. Data sady vlastností jsou již připojena k objektům. Další informace najdete v částech Práce se styly tabulky výkazu na straně 3668 a Data sady vlastností na straně 3709.

1. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje požadovaný nástroj tabulky výkazu, a vyberte tento nástroj.

   Případně můžete klepnout na kartu Poznámka ➤ panel Výkazy a vybrat zde jeden z nástrojů tabulky výkazu.

2. Vyberte objekty pro zahrnutí do tabulky výkazu nebo stiskněte klávesu *ENTER* pro vytvoření výkazu externího výkresu.

   Další informace najdete v části Změna vlastností externího zdroje výkazu na straně 3695.

   K výběru objektů můžete použít výběrové okno nebo křížené okno. Objekty, které nejsou zadány podle typu pro tabulku výkazu jsou odfiltrovány.

3 Na ploše výkresu zadejte bod vložení pro levý horní roh tabulky výkazu.

4 Zadejte pravý spodní roh tabulky nebo stiskněte klávesu *ENTER* pro nastavení měřítka tabulky výkazu na měřítko aktuálního výkresu.

- Jestliže tabulka výkazu obsahuje v některých buňkách otazník, sada vlastností obsahující tuto vlastnost není připojena k objektu nebo stylu.
- Prázdné buňky nebo pomlčky v buňkách značí, že sada vlastností je připojena, ale data nejsou dostupná nebo pro tento objekt nebo styl nejsou zadána.

Další informace o připojení sad vlastností pro data sady vlastností naleznete v části Data sady vlastností na straně 3709.

Vytvoření nástroje tabulky výkazu

Použijte tento postup k vytvoření nástroje tabulky výkazu a přidejte jej do palety nástrojů. Možná, že budete chtít vytvořit své vlastní nástroje tabulky výkazu, pokud umisťujete více tabulek výkazu specifických stylů, které mají stejné vlastnosti.

1 Otevřete paletu nástrojů, ve které budete chtít vytvořit nástroj.

2 Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit nástroj z tabulky výkazu ve výkresu	vyberte objekt a přetáhněte jej na paletu nástrojů.
vytvořit nástroj z tabulky výkazu ve Správci stylu	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Vyhledejte styl, který chcete zkopírovat, a přetáhněte ho na paletu nástrojů. Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů.
zkopírovat nástroj v aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	Otevřete jinou paletu nástrojů, klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu, kam chcete přidat

Chcete-li...	Pak...
	nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vložit.

3 Pravým tlačítkem klepněte na nový nástroj a klepněte na položku Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro položku Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

6 Rozbalte položku Obecné a zadejte obecné vlastnosti tabulky výkazu:

Chcete-li…	Pak...
přidat popis	zadejte text pro položku Popis.
zadat klíč hladiny	vyberte položku Klíč hladiny.
zadat přepsání hladin	vyberte položku Přepsat hladinu.
zadat styl tabulky výkazu	vyberte položku Styl.
zadat zdroj externího výkresového souboru pro styl	vyberte položku Umístění stylu nebo Procházet pro zadání umístění.
změnit měřítko tabulky výkazu	zadejte hodnotu pro Měřítko.
automaticky aktualizovat tabulku výkazu, když se data ve výkresu změní	vyberte Ano pro položku Aktualizovat automaticky.
ručně aktualizovat tabulku výkazu, když se výkres změní	vyberte Ne pro položku Aktualizovat automaticky.

POZNÁMKA Zapnutí funkce automatické aktualizace může zpomalit výkon kreslení, zejména u velkých výkresů. Informace o ruční aktualizaci výkazů naleznete v části Data sady vlastností na straně 3709.

7 Rozbalte položku Výběr a určete způsob přidávání objektů do tabulky výkazu:

Chcete-li…	Pak...
automaticky přidat nové objekty do tabulky výkazu, jak jsou přidávány do výkresu	vyberte možnost Ano pro položku Přidat nové objekty automaticky.

Chcete-li…	Pak...
ručně zadejte nové objekty do tabulky výkazu	vyberte možnost Ne pro položku Přidat nové objekty automaticky.
zahrnout objekty z výkresů externí reference do tabulky výkazu	vyberte možnost Ano pro položku Prohlížet externí reference.
vyřadit objekty z výkresů externí reference v tabulce výkazu	vyberte možnost Ne pro položku Prohlížet externí reference.
zařadit objekty z referencí bloků do tabulky výkazu	vyberte možnost Ano pro položku Prohlížet reference bloků.
vyřadit objekty z referencí bloků v tabulce výkazu	vyberte možnost Ne pro položku Prohlížet reference bloků.
použijte pro tabulku filtr hladiny	zadejte masku hledání hladiny.

POZNÁMKA Při přidávání tabulky výkazu, která musí hledat externí reference nebo bloky, použijte filtr hladiny zahrnující název hladiny, která obsahuje externí referenci nebo blok i název hladiny objektu uvnitř externí reference nebo bloku. Více samostatných masek hladin můžete oddělit čárkou. Nemůžete vybrat individuální projekty ve výkresu externí reference a v blokové referenci. Další informace naleznete v části Práce se skupinami hladin na straně 719.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání objektů do výkazu

Pomocí tohoto postupu přidáte objekty do existující tabulky výkazu.

1 Vyberte příslušný výkaz.

2 Klepněte na kartu Tabulka výkazu ➤ panel Vykazované objekty ➤ Přidat .

3 Ve výkresu vyberte objekty, které mají být přidány do výkazu, a stiskněte klávesu *ENTER*.

K výběru více objektů použijte okno nebo křížení okna. Objekty, které jsou již v tabulce, se nepřidávají.

POZNÁMKA Nemůžete přidat objekty do tabulky výkazu pomocí příkazu RefEdit. Přestože se zdá, že příkaz při relaci RefEdit funguje, jakmile jsou změny zpětně uloženy, řádky z tabulky výkazu zmizí. Je tomu tak proto, že jste ve skutečnosti vybrali dočasné kopie objektů v souboru. Abyste měli objekty, které mají v tabulce výkazu externí reference nebo zobrazení bloku, vyberte externí referenci. K zahrnutí pouze vybraných objektů z externí reference nebo bloku použijte filtr hladiny s tabulkou výkazu. Další informace najdete v části Úprava sad vlastností podle stylu, připojených k objektům v externích referencích na straně 3716.

Odebrání objektů z výkazu

Použijte tento postup k odstranění objektů z tabulky výkazu.

1. Vyberte tabulku výkazu.
2. Klepněte na kartu Tabulka výkazu ➤ panel Vykazované objekty ➤ Odebrat .
3. Ve výkresu vyberte objekty pro odstranění z tabulky a stiskněte klávesu *ENTER*.

Opětovný výběr objektů pro výkaz

Použijte tento postup k novému vybrání objektů pro zahrnutí do tabulky výkazu. Po opětovném výběru bude tabulka obsahovat pouze nově vybrané objekty.

1. Vyberte tabulku výkazu.
2. Klepněte na kartu Tabulka výkazu ➤ panel Vykazované objekty ➤ Znovu vybrat .
3. Ve výkresu vyberte objekty pro přidání do tabulky a stiskněte klávesu *ENTER*.

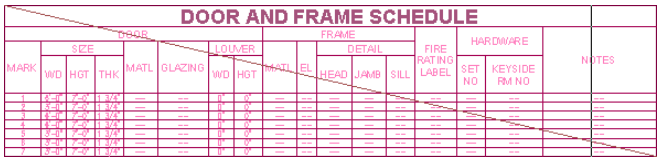
Vypnutí značky zastaralosti výkazu

Tento postup použijte, pokud nechcete, aby byla značka zastaralosti zobrazena, jestliže se objekt, styl objektu nebo připojená data sady vlastností změnila, ale výkaz není aktualizován. Toto se objeví standardně.

Pokud je v reprezentaci zobrazení výkazu Obecné vašeho výkresu zapnuta komponenta zobrazení značky zastaralosti, je tabulka přeškrtnuta čárou, která značí, že informace sledované ve výkazu byly změněny. Tabulka je například přeškrtnuta, pokud byl objekt sledovaný ve výkazu přesunut nebo odstraněn nebo byly upraveny jeho rozměry. Při

aktualizaci výkazu přeškrtnutí zmizí. Další informace o komponentách zobrazení najdete v Struktura systému zobrazení na straně 787

Zobrazení zastaralého výkazu



POZNÁMKA Jestliže je komponenta zobrazení zapnuta, může snížit rychlost kreslení, zvláště u velkých výkresů.

1. Vyberte tabulku výkazu, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Upravit zobrazení objektu.
2. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení Obecné.
4. V případě potřeby klepněte na položku .
5. Přesunutím zobrazte komponentu značky zastaralosti a klepněte na položku Viditelná.
6. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Ruční aktualizace výkazu

Tabulku výkazu můžete kdykoli aktualizovat tak, že ji vyberete a klepněte na kartu Tabulka výkazu ➤ panel Upravit ➤ Aktualizovat . Tím dojde k aktualizaci hodnot v tabulce výkazu, pokud je vypnutá možnost automatické aktualizace. Vždy aktualizujte tabulky výkazů před vykreslováním výkazů, které je obsahují.

Při ruční aktualizaci se v obnovené tabulce projeví všechny změny provedené u objektů nebo dat sad vlastností, které jsou připojeny k objektům nebo stylům objektů. Objekty přidané do výkresu po vytvoření tabulky výkazu nejsou zahrnuty do tabulky, pokud ve vlastnostech tabulky není zadána možnost Přidat objekty automaticky. Informace o přidání objektů ručně získáte v části Přidání objektů do výkazu na straně 3650. Chcete-li změnit číslování v tabulce výkazu, získáte informace v části Přečíslování dat sady vlastností na straně 3664. Chcete-li zajistit, aby tabulka obsahovala přesné informace, zavřete a znovu otevřete výkres před vykreslením tabulek výkazů. Určité změny ve výkazech, jako je úprava referencí, se v tabulkách výkazů odrážejí pouze tehdy, když je výkres znovu otevřen.

POZNÁMKA Můžete určit, aby se tabulka výkazu aktualizovala automaticky, kdykoli u objektů ve výkazu dojde ke změně. Toto je prováděno na paletě Vlastnosti. Další informace najdete v části Změna obecných vlastností výkazu na straně 3693.

Vyhledání a zobrazení objektů výkazu ve výkresu

Tento postup použijte ke zvýraznění objektů na výkrese, které jsou zahrnuty do tabulky výkazu.

1. Vyberte tabulku výkazu.
2. Klepněte na kartu Tabulka výkazu ➤ panel Vykazované objekty ➤ Zobrazit .
3. Vyberte rámeček tabulky výkazu pro zobrazení všech objektů v tabulce nebo vyberte konkrétní buňku pro zobrazení pouze těch objektů, které jsou obsaženy v tomto řádku.

   Vybrané objekty jsou ve výkresu zvýrazněny.

Značky výkazů

Popisky výkazů jsou symboly spojující objekty budovy s řádky dat v tabulce výkazu. Popisky výkazu zobrazují data o objektech, ke kterým jsou připojeny. Software poskytuje popisky výkazů s předdefinovanými vlastnostmi na paletě nástrojů Výkazy v sadě palet nástrojů Dokument a také v katalogu nástrojů Dokumentace v Prohlížeči obsahu. Další informace najdete v části Nástroje na straně 95 a Prohlížeč obsahu na straně 137.

Je také možné vytvořit popisky výkazů zobrazující specifická data sady vlastností pro objekty v budově. Po vytvoření štítku výkazu jej můžete přetáhnout do kterékoli palety nástrojů a vytvořit nástroj štítek výkazu. Další informace najdete v části Vytvoření štítku výkazu na straně 3657 a Vytvoření nástroje štítku výkazu na straně 3659.

Štítky v prostředí projektu aplikace AutoCAD Architecture

Doporučuje se, aby objekty byly opatřovány štítky ve výkresech pohledu, pokud pracujete v prostředí projektu. Můžete použít některý z výchozích popisků výkazu založených na projektu nebo vytvořit popisky specifické pro příslušný projekt, které zobrazují zadané informace o projektu. V popisku výkazu založeném na projektu jsou rozlišena umístění objektu (podlaží v projektu budovy). Standardní popisek výkazu nikoli. Chcete-li zaznamenat tuto dodatečnou informaci, pracujte v prostředí projektu a použijte popisek výkazu založený na projektu. Další informace o práci v projektech aplikace AutoCAD Architecture najdete v části Pracovní postupy v prostředí projektu na straně 289.

Štítky jako definice vícepohledových bloků

Nástroje štítku mají předdefinované vlastnosti. Každý štítek je vícepohledový blok s atributy. Hodnoty z dat sady vlastností objektu lze převést na atributy štítku; pokud je štítek přidán, atributy štítku obsahují název definice sady vlastností a definici vlastností. Příkladem štítku definice atributu pro dveře je DoorStyles:DoorHeight. Popisky definice atributu nemohou mít rozšířené názvy (názvy, které obsahují mezery). Pokud použijete rozšířené názvy pro sady vlastností nebo definice vlastností, nemůžete tyto objekty zobrazit automaticky s použitím ukotvení štítku.

Protože jsou atributy štítku propojeny s daty sady vlastností, atributy štítku se změní, když se změní data sady vlastností. Například číslo dveří zobrazené ve štítku dveří je aktualizováno, je-li vlastnost číslo dveří změněna. Pro úpravu informací, které se zobrazují ve štítku, upravte data sady vlastností. Další informace najdete v části Zadání ručních vlastností a polí pro objekty na straně 3710.

Popisky výkazů jsou organizovány jako definice vícepohledového bloku pod položkou Víceúčelové objekty ve správci stylů. Další informace najdete v části Správce stylů – přehled na straně 854.

Propojení mezi štítky a objekty

Štítky jsou implicitně vázány (ukotveny) k objektům. To je řízeno ve vlastnostech pro nástroj značky. Je možné zapnout grafiku, která zobrazí propojení mezi značkami a objekty. Popisek ukotvení k entitě řídí zobrazení pro značky, které nejsou vázány k objektům a Rozšířený popisek ukotvení k entitě řídí zobrazení pro značky, které jsou vázány k objektům. Další informace najdete v části Prohlížení propojení mezi značkami výkazů a objekty na straně 3663.

Štítky pro více objektů

Pokud používáte možnost použití více štítků, vyberte jeden objekt pro řízení posloupnosti číslování štítků. Automatické přírůstky posloupnosti nejsou definovány, pokud použijete křížené okno nebo jiný nástroj pro vícenásobný výběr.

Když použijete stejný nástroj štítku výkazu pro více objektů, bude tím zajištěno připojení stejné sady vlastností ke každému objektu. Při přidávání štítků výkazů k objektům v externí referenci (xref) můžete zabránit porušení odkazů výběrem možnosti Připojit jako typ reference namísto podkladu. Další informace naleznete v části Reference na jiné výkresové soubory v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Umístění a poloha štítků

Když opatřujete značkou více objektů, označte značkou nejdříve jeden objekt. Umístění prvního štítku vzhledem k objektu, který opatřujete štítkem, se používá k určení umístění následujících štítků. Štítky jsou umístěny vzhledem k objektům opatřovaným štítky.

- Pro stěny je štítek (nebo konec jeho odkazu) umístěn vzhledem ke středu stěny.
- Pro prostory je štítek (nebo konec jeho odkazu) umístěn vzhledem ke středu geometrických rozsahů prostoru.
- Pro všechny ostatní objekty je štítek s odkazem umístěn koncem odkazu v geometrickém středu objektu. Štítky bez odkazů jsou umístěny ve stejné vzdálenosti a ve stejném směru jako první štítek vzhledem ke středu objektu.

Přidání značek pomocí nástrojů značek výkazů

Jedním z nejčastějších využití poznámek v projektu je označení jednotlivých objektů štítky. Přidání značek výkazů do vašich výkresů může být provedeno jednoduše a rychle pomocí nástrojů značek výkazů, které jsou dodány se softwarem.

POZNÁMKA Když vkládáte štítky výkazů do výkresů, použijte vhodné základní jednotky pro štítek, aby se správně shodovaly s měřítkem výkresu. Další informace najdete v části Jednotky používané ve formátech dat vlastností na straně 3702.

Přidání štítků k objektům

Pomocí tohoto postupu přidáte popisky výkazů k objektům, referenci bloku nebo k referenci vícepohledového bloku, jako je zařízení nebo nábytek. Můžete použít některý z předdefinovaných nástrojů štítků dodávaných se softwarem, nebo vytvořit nový nástroj pro definovaný štítek. Další informace najdete v části Vytvoření štítku výkazu na straně 3657.

Pracujete-li v prostředí strukturovaného projektu aplikace AutoCAD Architecture, rozpoznají štítky založené na projektu další informace o objektech, pokud ve výkresech pohledu opatříte objekty štítky. K dispozici jsou předdefinované štítky založené na projektu.

1. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj štítku, který chcete použít a vyberte jej.

   Případně můžete klepnout na kartu Poznámka ➤ panel Výkazy a vybrat zde jeden z nástrojů štítků.

Další předdefinované nástroje štítku se nacházejí v katalogu dokumentace v Prohlížeči obsahu. Tyto nástroje můžete přidat do libovolné palety nástrojů.

2 Vyberte objekt, ke kterému má být připojen štítek.

3 Zadejte umístění štítku.

POZNÁMKA Různé popisky objektů mohou mít různé výzvy. Níže uvedený postup se nemusí přesně shodovat s postupem pro štítek objektu, který umisťujete.

4 Zobrazí-li se příslušná výzva, zadejte data sady vlastností v tabulce Upravit data sady vlastností a klepněte na tlačítko OK.

Informace, jak zabránit tabulce, aby se zobrazovala při každém přidání štítku, najdete v části Vypnutí tabulky Upravit data sady vlastností na straně 3656.

Pokud dosud nejsou data sady vlastností připojena k objektu, můžete připojit příslušnou sadu vlastností z aktuálního výkresu nebo ze souboru Schedule Tables.dwg, umístěného ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\<Imperial nebo Metric>*. Další informace o sadách vlastností naleznete v části Definice sady vlastností na straně 3721.

5 Zadejte **m**, stiskněte klávesu *ENTER* a vyberte několik objektů, které chcete opatřit štítkem.

6 Můžete také stisknout klávesu *ENTER* a přidat štítky výkazů po jednom.

Vypnutí tabulky Upravit data sady vlastností

Pomocí tohoto postupu zabráníte zobrazení tabulky Upravit data sady vlastností při každém přidání štítku výkazu.

V závislosti na definicích sad vlastností, které jsou připojeny k objektu, můžete při zobrazení této tabulky upravit nebo zadat nová data sady vlastností. Tato možnost je v software zapnuta jako výchozí. Když přidáváte štítky, které obsahují pouze automatické vlastnosti, je efektivnější tuto možnost vypnout. Další informace najdete v části Vypnutí tabulky Upravit data sady vlastností na straně 3656.

1 Klepněte na položku ➤ Možnosti.

2 Klepněte na kartu obsah AEC.

3 Zrušte zaškrtnutí políčka Zobrazit dialog pro úpravy vlastností při vložení popisku a klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření štítku výkazu

Pomocí tohoto postupu vytvoříte štítek výkazu, který zachycuje a zobrazuje data sady vlastností konkrétního objektu ve výkresu.

Sada vlastností připojená k objektu musí obsahovat vlastnost nebo vlastnosti pro informace, které mají být zobrazeny ve štítku. Další informace najdete v části Data sady vlastností na straně 3709.

Můžete vytvořit štítek výkazu nakreslením symbolu a přidáním textu jako zástupce pro atributy nebo rozložením a přizpůsobením existujícího štítku výkazu. Při vytváření štítku výkazu je každému atributu přiřazen jednoznačný název (nazývaný štítek atributu) vytvořený z kombinace názvů přidružené definice sady vlastností a definice vlastnosti. Při ukotvení štítku výkazu k objektům, pro které platí definice sady vlastností, zobrazuje štítek hodnotu vlastnosti identifikovanou štítkem atributu.

Například máte definici sady vlastností s názvem DoorProps, která obsahuje definici vlastnosti s názvem FireRating. Vlastnost FireRating obsahuje informace o požární odolnosti pro objekty dveří. K vytvoření štítku dveří zobrazujícího požární odolnost dveří, ke kterým je ukotven, musíte nejprve vytvořit štítek výkazu obsahující definici atributu, jejíž štítek atributu je DoorProps:FireRating.

1. Nakreslete symbol pro štítek a podle potřeby přidejte text pro označení dat vlastností, která chcete mít zobrazena jako atribut štítku.

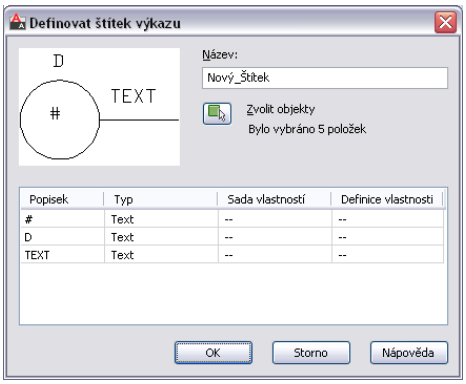
   Popisky mohou mít několik atributů a mohou být spojeny s více definicemi vlastností.

2. Vytvořte štítek výkazu:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit štítek výkazu z vlastní grafiky a textu	klepněte na kartu Poznámky ➤ panel Výkazy ➤ ➤ Vytvořit štítek . Vyberte objekty, z nichž má být vytvořen štítek, a stiskněte klávesu *ENTER*.
vytvořit štítek výkazu z existujícího štítku	klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ Rozložit . Vyberte objekt a stiskněte *ENTER*. Opakujte tento postup, dokud nebudou rozloženy všechny vnořené bloky, a klepněte na kartu Poznámka ➤ panel Výka-

Chcete-li…	Pak...
	zy ➤ ➤ Vytvořit štítek . Vyberte objekty, z nichž má být vytvořen štítek, a stiskněte klávesu *ENTER*.

3 V tabulce Definovat štítek výkazu zadejte název, který bude identifikovat nový štítek.

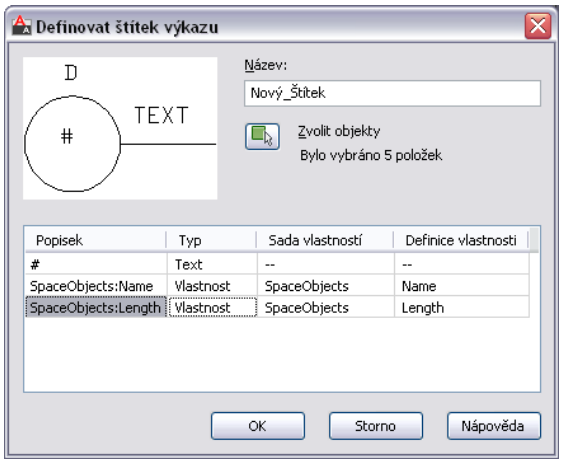


4 Klepnutím na tlačítko vyberte další objekty.

5 Vyberte atributy štítku:

Pokud chcete, aby štítek...	Pak...
shromažďoval data vlastností z objektů opatřených štítkem	v poli Typ vyberte položku Vlastnost, vyberte sadu vlastností a definici vlastností a klepněte na tlačítko OK.

Pokud chcete, aby štítek...	Pak...
zobrazoval zadaný text	pro položku Typ vyberte možnost Text a klepněte na tlačítko OK.



6 Určete bod na štítku, který bude sloužit jako bod vložení.

Vytvoření nástroje štítku výkazu

Použijte tento postup k vytvoření nástroje štítku výkazu a přidejte jej do palety nástrojů. Možná, že budete chtít vytvořit nástroje, které zobrazují různé informace jako atributy pro různé typy objektů.

Například váš půdorys má prostor alokovaný ke specifickým funkcím. Pro efektivní prohlížení celé plochy prostoru, využívané různými funkcemi, můžete vytvořit značku výkazu, která zobrazuje data vlastností základní plochy každého prostoru. Další informace najdete v části Sady vlastností a definice sad vlastností na straně 3643.

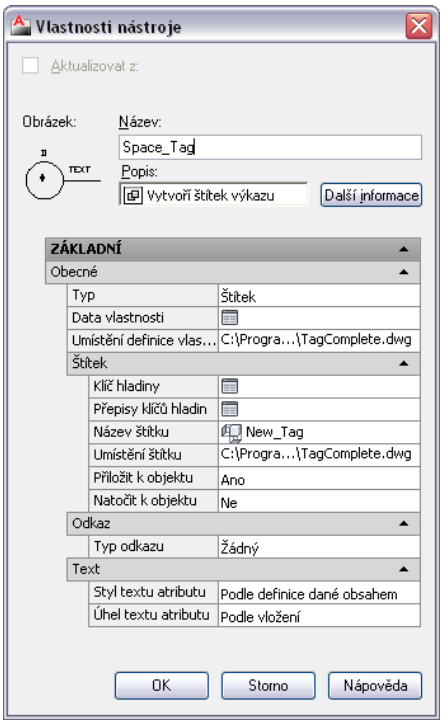
1 Otevřete paletu nástrojů, na které chcete vytvořit nástroj.

2 Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit nástroj ze štítku výkazu ve výkresu	vyberte štítek výkazu a přetáhněte jej na paletu nástrojů.
kopírovat nástroj na aktuální paletu nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Kle-

Chcete-li...	Pak...
	pněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	Otevřete jinou paletu nástrojů, klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Znovu otevřete paletu, kam chcete přidat nástroj, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vložit.

3 Pravým tlačítkem klepněte na nový nástroj a klepněte na položku Vlastnosti.



4 Zadejte jméno nástroje.

5 Klepnutím vyberte hodnotu v poli Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

6 Klepnutím na tlačítko Další informace přidejte klíčová slova pro nástroj a klepněte na tlačítko OK.

7 Rozbalte položku Obecné a zadejte obecné vlastnosti pro štítek výkazu:

Jestliže chcete ...	Pak...
identifikovat typ nástroje	klepněte na položku Typ a vyberte položku Štítek, chcete-li nástroj identifikovat jako štítek výkazu, nebo vyberte položku Data sady vlastností, má-li nástroj připojit data vlastností bez zobrazení štítku. Jsou-li k objektu připojena data sady vlastností, jsou vlastnosti zobrazeny ve výkazu a na paletě Vlastnosti, u objektu však není zobrazen štítek.
připojit data sady vlastností	klepnutím vyberte hodnotu v poli Data vlastností, vyberte definice sad vlastností a klepněte na tlačítko OK.
zadat zdroj externího výkresového souboru pro umístění definice vlastnosti	vyberte Umístění definice vlastnosti a klepnutím na tlačítko Procházet určete umístění.

8 Pokud jste jako typ nástroje vybrali položku Štítek, rozbalte položku Štítek a upravte vlastnosti štítku.

Chcete-li…	Pak...
zadat alternativní klíč hladiny	klepnutím vyberte hodnotu v poli Klíč hladiny, vyberte klíč hladiny a klepněte na tlačítko OK.
zadat přepsání klíče hladiny	klepnutím vyberte hodnotu v poli Přepsání klíčů hladin, vyberte přepsání a klepněte na tlačítko OK.
vybrat jiný název štítku výkazu.	klepněte na Název štítku a vyberte název.
zadat umístění zdrojového pole, z něhož má být importována definice sady vlastností	vyberte Umístění štítku a klepnutím na tlačítko Procházet určete umístění.
zadat, aby se štítek pohyboval s objektem, ke kterému je ukotven	vyberte možnost Ano pro položku Do výseče objektu.

Chcete-li…	Pak...
zadejte, aby se štítek pohyboval, když se pohybuje objekt, ke kterému je ukotven	vyberte možnost Ne pro položku Do výseče objektu.
zadat, aby bylo natočení štítku orientováno k objektu, ke kterému je ukotven	vyberte možnost Ano pro položku Natočit k objektu.
zadat, aby natočení štítku nebylo orientováno k objektu, ke kterému je ukotven	vyberte možnost Ne pro položku Natočit k objektu.

9 Pokud jste jako typ nástroje vybrali položku Štítek, rozbalte položku Odkaz a upravte vlastnosti odkazu.

Chcete-li…	Pak...
přidat štítek výkazu bez odkazu	klepněte na položku Typ odkazu a vyberte položku Žádný.
přidat štítek výkazu s použitím přímky jako odkazu	klepněte na položku Typ odkazu a vyberte položku Přímý.
přidat štítek výkazu s použitím spline jako odkazu	klepněte na položku Typ odkazu a vyberte položku Spline.

10 Pokud jste jako typ nástroje vybrali položku Štítek, rozbalte položku Text a upravte vlastnosti textu.

Chcete-li…	Pak...
přidat text do štítku výkazu, jak je definován ve zdrojovém výkresu	klepněte na položku Styl textu atributu a vyberte položku Podle obsahu.
přidat text do štítku výkazu, jak je definován v cílovém výkresu	klepněte na položku Styl textu atributu a vyberte položku Styl textu cílového výkresu.
určit úhel textu při vložení štítku výkazu	klepněte na položku Úhel textu atributu a vyberte položku Podle vložení.

Chcete-li…	Pak...
konzistentně zobrazovat text ve štítku výkazu horizontálně	klepněte na položku Úhel textu atributu a vyberte položku Nastavit horizontální.
konzistentně zobrazovat text ve štítku výkazu zarovnaný doprava	klepněte na položku Úhel textu atributu a vyberte položku Čtení zprava.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Ukotvení existujícího štítku výkazu k objektu

Použijte tento postup k ukotvení existujícího štítku výkazu k objektu nebo ke změně ukotvení štítku k novému objektu.

Pokud kopírujete štítek z jednoho objektu do druhého, zůstane štítek ukotvený k původnímu objektu. Použijte tento postup ke změně ukotvení štítku k novému objektu.

POZNÁMKA Můžete prohlížet aktuální vztah mezi popisky výkazů a objekty. Další informace najdete v části Prohlížení propojení mezi značkami výkazů a objekty na straně 3663.

1 Vyberte příslušný štítek.

2 Klepněte na kartu Štítek ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavit .

3 Vyberte objekt, ke kterému má být ukotven štítek.

Uvolnění ukotveného štítku výkazu

Použijte tento postup k uvolnění štítku, který je ukotven k objektu. Po uvolnění můžete štítek ukotvit k jinému objektu.

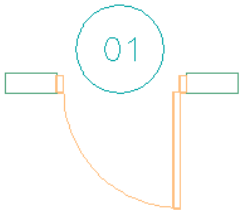
1 Vyberte příslušný štítek.

2 Klepněte na kartu Štítek ➤ panel Ukotvení ➤ Uvolnit .

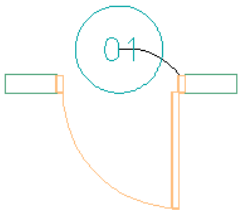
Prohlížení propojení mezi značkami výkazů a objekty

Pomocí tohoto postupu zobrazíte aktuální propojení mezi štítek výkazu a objektem. Jestliže máte mnoho značek a nejste si jisti, jak jsou připojeny, je užitečné prohlédnout si zobrazení

tohoto propojení. Tímto postupem zapnete reprezentaci zobrazení Obecné pro Popisek ukotvení k entitě a Rozšířený popisek ukotvení k entitě.



Obecné zobrazení reprezentace ukotvení štítků k entitám je vypnuto



Obecné zobrazení reprezentace ukotvení štítků k entitám je zapnuto

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .
2. Rozbalte sady.
3. Vyberte aktuální sadu zobrazení, která je tučně zvýrazněna v seznamu Sady.
4. Klepněte na kartu Řízení reprezentace zobrazení.
5. V seznamu Objekty vyhledejte položku Popisek ukotvení k entitě a Rozšířený popisek ukotvení k entitě a pro obě položky vyberte reprezentaci zobrazení Obecné.
6. Klepněte na tlačítko OK.
7. V případě potřeby výkres regenerujte.

   Propojení mezi značkou výkazu a objektem je zobrazeno obloukem. Štítek a objekt jsou připojeny z místa vložení do místa vložení.

Přečíslování dat sady vlastností

Použijte tento postup k přečíslování objektů, které jsou zahrnuty do výkazu nebo propojeny s popiskami výkazu. To může být zapotřebí, pokud jste objekty přesunuli do modelu stavby nebo odstranili. Pomocí tohoto postupu lze přečíslovávat pouze definice vlastností s nastavením Typ automatického přírůstku – celé číslo. Další informace najdete v části Přidání značek pomocí nástrojů značek výkazů na straně 3655.

1. Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj Přečíslovat data vlastností.

   Nástroj přečíslování dat je místěn pod položkou Nástroje tvorby výkazů a zpráv v katalogu základních nástrojů. Tento nástroj můžete přidat do libovolné palety nástrojů. Další informace najdete v části Prohlížeč obsahu na straně 137.

2 V dialogovém okně Přečíslování dat vyberte sadu vlastností, kterou chcete přečíslovat.

   Vyberete sadu vlastností, obsahující vlastnost čísla. Například pokud přečíslujete dveře, vyberete pro sadu vlastností DoorObjects.

3 Vyberte počáteční číslo.

4 Vyberte hodnotu přírůstku.

   Při přečíslování dat sady vlastností je každé číslo ve výkresu zvětšeno o tuto hodnotu. Například pokud je počáteční číslo 1 a přírůstek je 3, posloupnost čísel bude 1, 4, 7, 10 a tak dále.

5 Vyberte položku Připojit novou sadu vlastností pro přidání nové sady vlastností do posloupnosti číslování.

6 Klepněte na tlačítko OK.

7 Vyberte objekt nebo štítek výkazu, ke kterému chcete přiřadit nové počáteční číslo a pokračovat v číslování, a stiskněte klávesu *ENTER*.

POZNÁMKA Za určitých okolností, například po přečíslování dat při RefEdit se mohou zobrazit duplicitní názvy definic sady vlastností. Například může být před názvem sady vlastností „1“. Upravte tyto definice sady vlastností otevřením přiloženého výkresu a provedením změn. Další informace najdete v nápovědě AutoCAD v oddíle „Upravit vybrané objekty v odkazovaných výkresech a blocích“.

Správa tabulek výkazů

Obsah a vzhled tabulek výkazů lze přizpůsobit. Data tabulky výkazu lze rovněž exportovat.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Kontextová karta pro tabulky výkazů obsahuje příkaz Převést na tabulku, který vytvoří kopii tabulky výkazu aplikace AutoCAD Architecture, již lze vložit do tabulky aplikace AutoCAD®. U takto převedené tabulky nelze použít příkazy aplikace AutoCAD Architecture, například Aktualizovat nebo Přidat všechny sady vlastností. Pokud v záhlavích výkazu použijete speciální znaky, například rovnítko (=), můžete dostat neočekávané výsledky. Tomuto problému zabráníte, pokud před převodem přidáte před speciální znak apostrof (‘). Další informace o práci s tabulkami AutoCAD® najdete v nápovědě AutoCAD v oddíle „Vytvořit a upravit tabulky“.

Použití stylů tabulky výkazu

Styly tabulky výkazu řídí obsah a vzhled tabulek výkazu. Výkres musí obsahovat styl tabulky výkazu pro typ výkazu, který chcete vytvořit. Když kopírujete tabulku výkazu do výkresu, definice sady vlastností a formáty dat, zadané ve stylu se rovněž kopírují. Další informace najdete v části Práce se styly tabulky výkazu na straně 3668.

Aktualizace výkazů

Protože jsou data sady vlastností připojena k objektům a stylům, můžete vytvořit a aktualizovat výkazy v kterémkoli stádiu projektu. S vytvořením výkazů nemusíte čekat až na konec projektu, můžete vytvořit předběžné výkazy a aktualizovat je tak, aby odrážely změny ve vašich výkresech. Další informace najdete v části Ruční aktualizace výkazu na straně 3652.

Připojení dat sady vlastností

Před vytvořením tabulek výkazu připojíte sady vlastností, na něž je proveden odkaz ve stylu tabulky výkazu k objektům a stylům objektů. Připojené sady vlastností se stanou kontejnery pro data. Další informace najdete v části Data sady vlastností na straně 3709.

POZNÁMKA Tabulka výkazu extrahuje data z objektů a zobrazuje data v tabulce. V tabulce jako takové nejsou uložena žádná data.

Aktualizace dat sady vlastností

Když přidáte tabulku výkazu do výkresu určíte, zda jsou nové objekty přidány do tabulky při přidání do výkresu a zda jsou data v tabulce výkazu aktualizována, když jsou objekty nebo styly upraveny. Když nevyberete tyto možnosti automatické aktualizace, můžete kdykoliv aktualizovat výkaz ručně. Další informace najdete v části Přidání dat sady vlastností do všech objektů na straně 3700.

Můžete rovněž přímo upravovat data v jednotlivých buňkách a sloupcích pro libovolné vlastnosti, zahrnuté do tabulky. Po přidání, odstranění nebo změně objektů ve výkazu můžete objekty a jejich značky výkazu přečíslovat. Další informace najdete v části Přečíslování dat sady vlastností na straně 3664.

Export dat sady vlastností

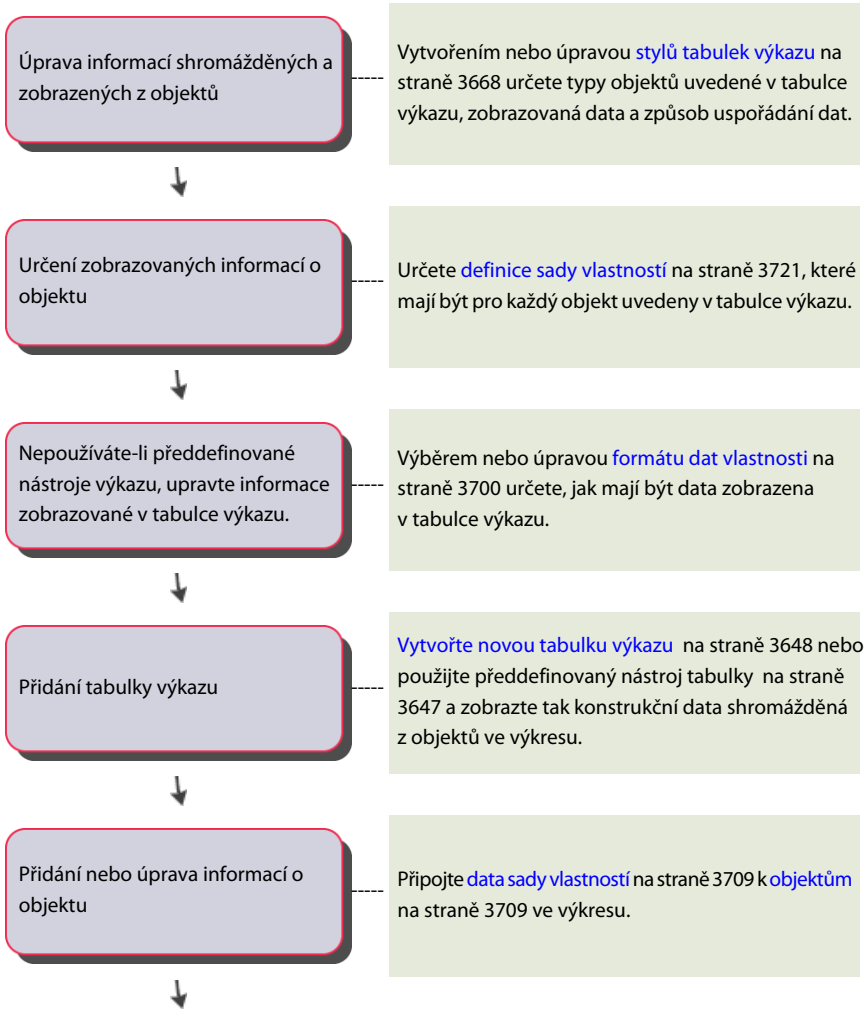
Můžete exportovat data přímo do externích souborů v následujících formátech:

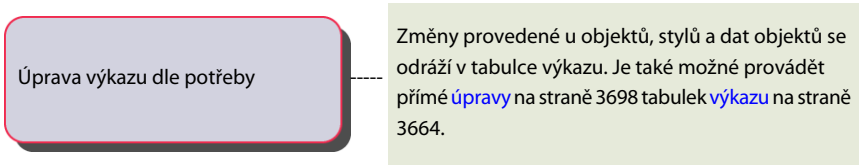
- soubory aplikace Microsoft® Excel (XLS, 2 formáty)
- soubory s hodnotami oddělenými čárkou (CSV)
- textové soubory oddělené tabulátorem (TXT)

Další informace najdete v Export výkazu na straně 3690 a Export dat výkazu pro vybrané objekty na straně 3691.

Pracovní postup pro přizpůsobení tabulek výkazu

Určením definic sady vlastností a formátů dat vlastností si můžete přizpůsobit informace shromážděné z objektů a způsob jejich zobrazování ve výkazu. Máte také možnost vytvořit tabulky výkazu pomocí poskytnutých nástrojů výkazu. Další informace najdete v části Základní výkazy na straně 3646.





Práce se styly tabulky výkazu

Styly tabulky výkazu určují obsah a vzhled tabulek výkazu, které přidáte do výkresů. Tabulku výkazu můžete přizpůsobit přidáním záhlaví, uspořádáním sloupců nebo určením pořadí řazení. Nástroje tabulky výkazu, dodané se softwarem, mají předdefinované styly a vlastnosti. Tyto styly můžete přizpůsobit nebo vytvořit nové styly.

Obsah a formát tabulek výkazů

Použijte styly tabulky výkazu pro zadání následujících charakteristik tabulek výkazů:

- Objekty, které lze zahrnout
- Data vlastností, které mají být sledovány
- Posloupnost a formát sloupců
- Formát dat vlastností hodnot výkazů
- Formát názvů tabulek, záhlaví sloupců a buněk tabulky
- Posloupnost třídění řádků
- Vlastnosti zobrazení tabulek

Opatření zastaralých výkazů příznaky

Ve stylu tabulky výkazu můžete zadat, zda je výkaz aktualizován, jsou-li změněny objekty zahrnuté do výkazu. Když vypnete možnost automatické aktualizace, můžete ještě určit, zda data ve výkazu odrážejí změny ve výkresu. Vlastnosti zobrazení stylu výkazu zahrnují značku zastaralosti. Je-li tato značka zapnuta, zobrazí se vodorovné přeškrtnutí tabulky, pokud výkaz nebyl aktualizován. Při aktualizaci tabulky značka zastaralosti zmizí.

POZNÁMKA Před kreslením byste měli výkazy vždy aktualizovat a zcela na značku zastaralosti nespoléhat.

Co potřebujete k vytvoření stylu tabulky výkazu

Aby bylo možné vytvořit nový styl tabulky výkazu, musí výkresy obsahovat následující informace:

- Definice sady vlastností pro veškerá data vlastností, která mají být zahrnuta do tabulek, vytvořených ze stylu. Každý sloupec v tabulce výkazu odpovídá jedné vlastnosti v sadě vlastností pro objekt nebo styl objektu. Další informace najdete v části Definice sady vlastností na straně 3721.
- Formáty dat vlastnosti pro řízení formátu hodnot v jednotlivých sloupcích tabulky výkazu. Obvykle se používá stejný formát dat určený v definicích sady vlastností. Ve stylu tabulky výkazu však můžete tyto formáty přepsat. Další informace najdete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

Obsah a nástroje zahrnují styly tabulky výkazu pro typické výkazy, jako jsou výkazy dveří a oken nebo výkazy povrchu místnosti. Tyto styly můžete přizpůsobit pro vaše projekty.

Vytvoření stylů pro maticové výkazy

Maticový výkaz představuje v aplikaci AutoCAD Architecture tabulku, jejíž záhlaví sloupců identifikují vlastnosti objektu. V buňkách je zobrazen symbol (například bod nebo křížek), který znázorňuje, že u objektu byla identifikována vlastnost. Maticové výkazy se rovněž nazývají bodové výkazy.

Můžete definovat styly tabulky výkazu pro zahrnutí maticových sloupců pro specifické vlastnosti. Kromě toho můžete řídit následující charakteristiky maticových výkazů nebo maticových sloupců v řádných výkazech:

- Symbol použitý v každé buňce, obsahující vlastnost, uvedenou v záhlaví sloupce
- Maximální počet sloupců pro každou vlastnost matice. Pokud hodnoty jednoznačné vlastnosti ve sloupci přesahují tento maximální počet, sloupec je zobrazen jako normální sloupec.

Pokud jsou data vlastnosti zobrazená ve sloupci matice řetězec, obsahující seznam hodnot oddělených středníkem, bude každá hodnota v seznamu zobrazena zvlášť. Můžete použít tento formát pro přiřazení více hodnot ke stejné vlastnosti, například více materiálů podlahy ve stejném prostoru.

Vytvoření nástrojů ze stylů tabulky výkazu

Nástroj tabulky výkazu můžete vytvořit ze stylu tabulky výkazu přetažením stylu ze Správce stylů na paletu nástrojů. Pak můžete určit nastavení pro vlastnosti nástroje. Další informace najdete v části Vytvoření nástroje tabulky výkazu na straně 3648.

Řízení stylů tabulky výkazu

Pro vytvoření, úpravu, kopírování nebo čištění stylů tabulek vyberte Správce stylu. Správce stylu poskytuje centrální místo pro práci s formáty dat z více výkresů a šablon. Další informace najdete v části Správce stylů – přehled na straně 854.

Vytvoření stylu tabulky výkazu

Použijte tento postup k vytvoření stylu tabulky výkazu. Můžete použít výchozí vlastnosti stylu nebo zkopírovat některý existující styl a následně vlastnosti upravit. Po vytvoření stylu můžete vytvořit nástroj tabulky výkazu a použít tento nástroj k přidání výkazu do výkresu. Další informace najdete v části Přidání výkazů pomocí nástrojů tabulky výkazů na straně 3647.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
   Zobrazí se Správce stylů s aktuálním výkresem rozbaleným do pohledu stromu.
2. Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly tabulky výkazu.
3. Vytvořte nový styl tabulky nástroje:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit styl s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem myši na položku Styly tabulky výkazu a klepněte na možnost Nový.
vytvořit styl z existujícího stylu	klepněte pravým tlačítkem myši na styl tabulky výkazu, který chcete kopírovat a klepněte na příkaz Kopírovat. Klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.

4. Zadejte název pro nový styl a stiskněte klávesu *ENTER*.
5. Klepněte na kartu Obecné a zadejte popis.
6. Upravte možnosti pro nový styl tabulky výkazu:

Chcete-li…	Pak...
změnit výchozí formát stylu	viz část Zadání výchozího formátu stylu tabulky výkazu na straně 3672.

Chcete-li…	Pak...
určit objekty, které mají být ve výkazech sledovány pomocí tohoto stylu	viz část Zadání objektů pro styl tabulky výkazu na straně 3673.
použít klasifikace k filtrování objektů ve výkazu	viz část Filtrování objektů, zahrnutých do klasifikace ve stylu tabulky výkazu na straně 3675.
přidat sloupce pro vlastnosti, které mají být vykazovány pro sledované objekty	viz část Přidání sloupců do výkazu na straně 3676.
přidat sloupce vzorců pro zobrazení výpočtů	viz část Zahrnutí sloupce vzorců do tabulky výkazu na straně 3680.
přidat záhlaví přes více sloupců	viz část Přidání záhlaví přes více sloupců tabulky výkazu na straně 3683.
upravit umístění sloupců a formátů pro data sloupců	viz část Úprava sloupců v tabulce výkazu na straně 3683.
určit pořadí řazení řádků	viz část Zadání pořadí ve stylu tabulky výkazu na straně 3686.
zadat formáty názvu tabulky, záhlaví sloupců a záhlaví sloupců matic	viz část Zadání názvů formátů ve stylu tabulky výkazu na straně 3686.
určit viditelnost, hladinu, typ čáry a další vlastnosti zobrazení	viz část Určení vlastností zobrazení ve stylu tabulky výkazu na straně 3688.
zadat poznámky a připojit, upravit nebo odstranit referenční soubory	viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu tabulky výkazu na straně 3689.

7 Klepněte na tlačítko OK.

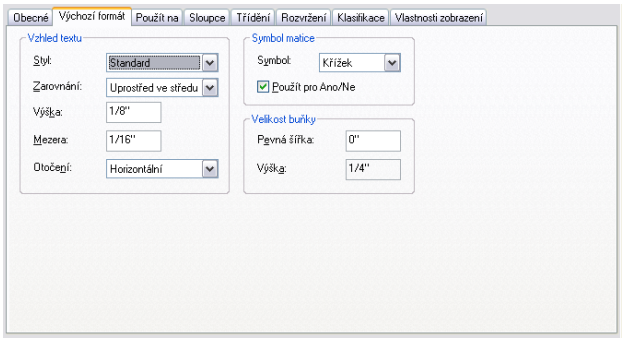
Zadání výchozího formátu stylu tabulky výkazu

Použijte tento postup k zadání výchozího formátu textu a k umístění sloupců tabulky a jejich obsahu. Můžete rovněž zadat výchozí symbol, použitý v maticových tabulkách a pro správné/nesprávné hodnoty v řádných výkazech.

V případě potřeby můžete tato nastavení pro jednotlivé sloupce a názvy tabulek přepsat.

POZNÁMKA Většina stylů tabulek výkazu, které nabízí aplikace AutoCAD Architecture, používá přepsání názvů a záhlaví sloupců. Toto nastavení můžete zpřístupnit na kartě Rozvržení v dialogovém okně Vlastnosti stylu tabulky výkazu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.
2. Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly tabulky výkazu.
3. Vyberte styl tabulky nástroje, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Výchozí formát.



5. V části Vzhled textu zadejte následující možnosti:
   - V poli Styl vyberte styl textu aplikace AutoCAD® již definovaný ve výkresu. Chcete-li použít jiné písmo, než které je dostupné v rozevíracím seznamu, je nejprve nutné definovat styl textu aplikace AutoCAD, který toto písmo používá. Další informace najdete v části „Přehled stylů textu“ v nápovědě AutoCAD.
   - V poli Zarovnání vyberte způsob umístění textu. Další informace o zarovnání textu s použitím položky Víceřádkový textový editor naleznete v nápovědě AutoCAD pod položkou „Zarovnat odstavcový text“.

- Do pole Výška zadejte požadovanou výšku textu. Výška se obvykle zadává jako velikost, kterou chcete použít k vykreslení výkresu obsahujícího tabulku výkazu.
- Do pole Mezera zadejte požadovanou mezeru mezi textem a linkami tabulky výkazu. Mezera se obvykle zadává jako velikost, kterou chcete použít k vykreslení výkresu obsahujícího tabulku výkazu.
- V poli Otočení vyberte požadovanou orientaci textu v buňkách. U názvů tabulek a skupin tato možnost určuje také orientaci těchto buněk vzhledem ke zbytku tabulky.

6 Vyberte symbol (zatržítko, tečku, křížek nebo lomítko), který má být použit ve sloupcích matice a volitelně také pro hodnoty ano/ne.

7 Chcete-li určit, zda pro hodnoty ano/ne mají být použity symboly matice nebo text ve formátu dat vlastností, zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí políčka Použít pro Ano/Ne.

8 Zadejte pevnou šířku pro všechny sloupce nebo zadejte **0,0**, pokud mají být sloupce přizpůsobeny podle obsažených dat.

Pevná šířka se obvykle zadává jako velikost, kterou chcete použít k vykreslení výkresu obsahujícího tabulku výkazu.

POZNÁMKA Velikost buňky – výška je pole pouze pro čtení. Jeho hodnota se vypočítá z hodnot Výška a Mezera.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání objektů pro styl tabulky výkazu

Tento postup použijte k určení objektů, které mají být sledovány ve výkazech vytvořených ze stylu tabulky výkazu. Můžete určit více než jeden typ objektu. Například můžete vytvořit styl tabulky výkazu pro okna, který sleduje jednotlivá okna i sestavy oken.

Sady vlastností musí platit pro všechny typy objektů určených v tomto stylu. Například ve stylu tabulky výkazu pro okna a sestavy oken není sada vlastností stylů sestavy oken dostupná, protože neplatí pro okna. Kromě toho omezení počtu typů objektů ve stylu tabulky výkazu zlepšuje výkon kreslení.

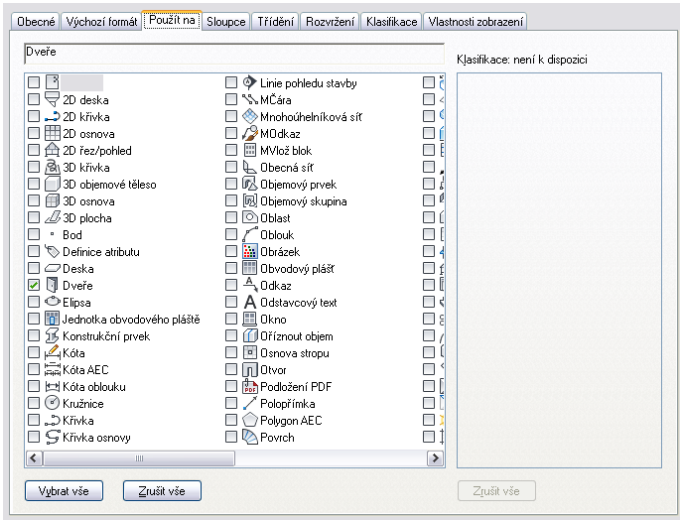
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly tabulky výkazu.

3 Vyberte styl tabulky nástroje, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Platí pro.



5 Vyberte typy objektů, které mají být sledovány pro tabulky výkazů používající tento styl.

Můžete vybrat libovolný objekt na seznamu. V ploše nad seznamem se zobrazují aktuálně vybrané soubory. Klepnutím na tlačítko Vybrat vše nebo Zrušit vše můžete zahrnout všechny objekty v tomto stylu tabulky výkazu.

V pravém podokně jsou uvedeny všechny definice klasifikací, které platí pro libovolný z vybraných typů objektů. U vícenásobných definic klasifikace můžete vybrat několik klasifikací. Při výběru klasifikací mohou tabulky výkazu tohoto stylu obsahovat objekty vybrané vlevo pouze v případě, že byly zařazeny do vybraných klasifikací. Další informace najdete v částech Definice klasifikací na straně 3767 a Filtrování objektů, zahrnutých do klasifikace ve stylu tabulky výkazu na straně 3675.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Filtrování objektů, zahrnutých do klasifikace ve stylu tabulky výkazu

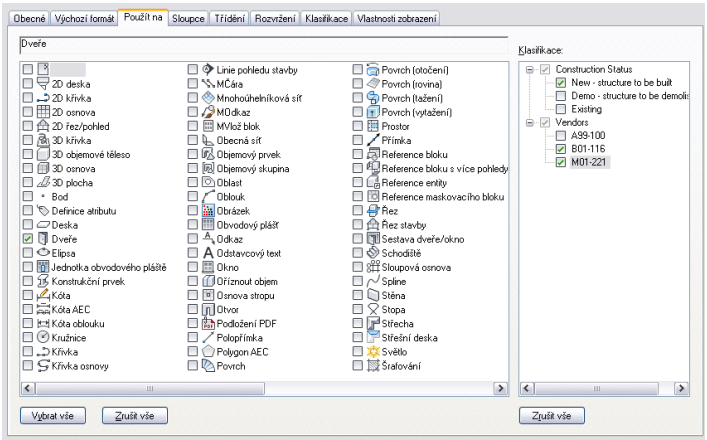
Pomocí tohoto postupu určíte kritéria klasifikace, která musí objekt splňovat, aby byl zahrnut do výkazů vytvořených ze stylu tabulky výkazu. Pro daný typ objektu můžete určit více klasifikací.

Pokud například chcete zahrnout do výkazu pouze dveře s klasifikací stavby Nová a dodavatele s upřednostňovanou klasifikací, můžete tato kritéria zadat ve stylu tabulky výkazu. Do tabulky výkazu budou zahrnuty pouze dveře splňující obě kritéria. Další informace najdete v části Příklad použití klasifikace na straně 3769.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly tabulky výkazu.
3. Vyberte styl tabulky nástroje, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Použít na a vyberte typy objektů, které mají být sledovány u tabulek výkazů používajících tento styl.
5. Pro specifikaci kritérií klasifikace rozbalte definici klasifikace a vyberte jednu nebo více klasifikací.

   Můžete například vybrat klasifikaci stavby Nová a dva upřednostňované dodavatele. Aby byl objekt zahrnut do výkazů tohoto stylu, ve stylu tohoto objektu musí být jako klasifikace stavby uvedeno Nová a v klasifikaci Dodavatel musí být uveden jeden ze dvou vybraných dodavatelů.

Zadání více kritérií klasifikace ve stylu tabulky výkazu



6 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání sloupců do výkazu

Použijte tento postup k přidání sloupců ke každé vlastnosti, která má být nahlášena v tabulkách výkazů, vytvořených ze stylu tabulky výkazu.

Každý sloupec obsahuje hodnoty pro jednu vlastnost v sadě vlastností. Definice sady vlastností pro vlastnosti, které zadáte, musí existovat ve výkresu, dříve než pro ně vtvoříte sloupce. Další informace najdete včásti Definice sady vlastností na straně 3721.

Musíte rovněž zadat objekty, pro které má platit styl tabulky výkazu, dříve než přidáte sloupce. Další informace najdete v části Zadání objektů pro styl tabulky výkazu na straně 3673.

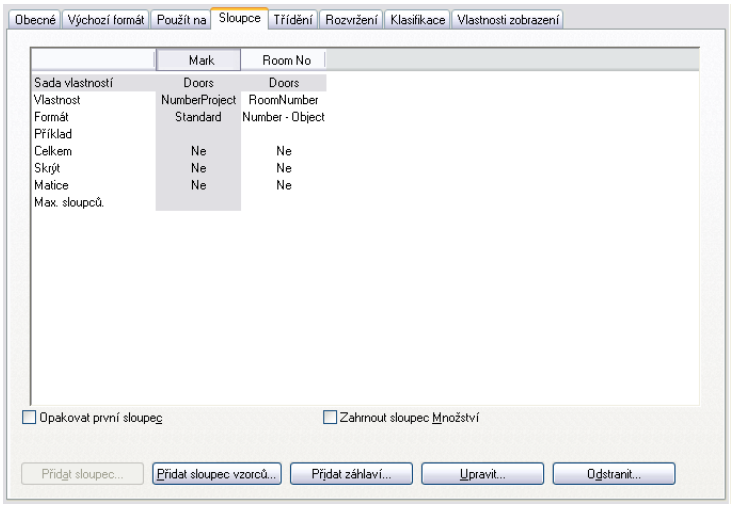
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly tabulky výkazu.

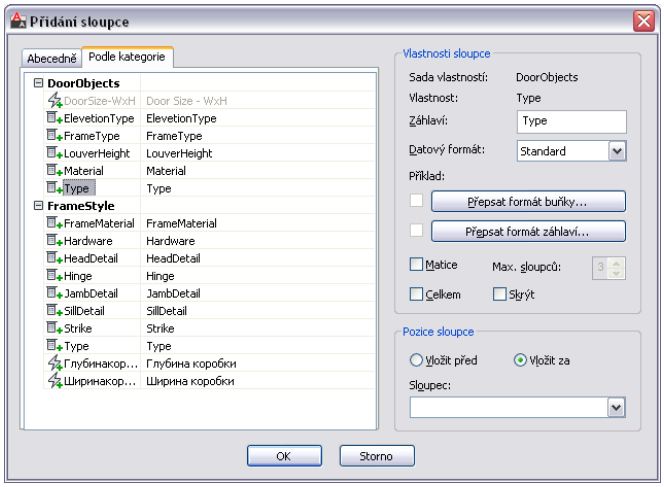
3 Vyberte styl tabulky nástroje, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Sloupce.

5 K přidání sloupce klepněte na Přidat sloupec vpravo od posledního sloupce.

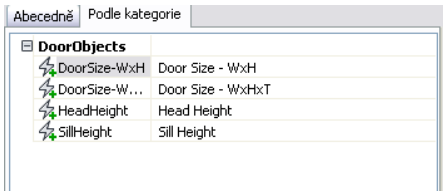


Otevře se tabulka Přidat sloupec.



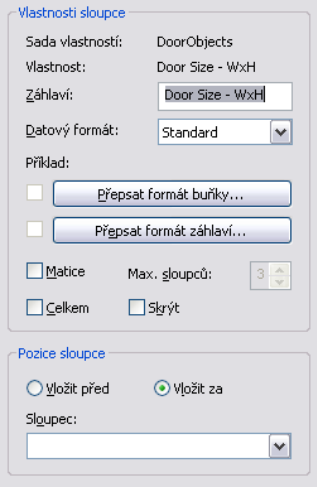
6 Z levého podokna vyberte vlastnost, která má být sledována v novém sloupci.

Vlastnosti, které již byly určeny v jiném sloupci, nejsou v seznamu vlastností k dispozici.



7 Zadejte záhlaví pro každý sloupec.

Popis vlastnosti je výchozí text pro záhlaví sloupce.



8 Vyberte formát dat vlastností nebo použijte výchozí formát z definice sady vlastností.

Zde vybraný formát dat má přednost, pokud se neshoduje s formátem zadaným v definici sady vlastností pro tuto vlastnost. Všechny formátované hodnoty uložené v definici sady vlastností jsou převedeny na formát dat vybraný pro tento sloupec. Další informace najdete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

9 Zadejte další nastavení pro sloupec:

Chcete-li…	Pak…
určit formát a orientaci buněk v tomto sloupci	klepněte na položku Přepsat formát buňky a zadejte nastavení formátu, která platí pouze pro buňky s daty v tomto sloupci.
zadejte formát a orientaci pro záhlaví sloupce	klepněte na položku Přepsat formát záhlaví a zadejte nastavení formátu, která platí pouze pro buňky s daty v tomto sloupci.
použít formát matice pro hodnoty ve sloupci	vyberte položku Matice a zadejte maximální počet sloupců, použitý pro hlášení hodnot pro vybranou vlastnost.

Chcete-li…	Pak…
nahlásit celkovou hodnotu ze všech hodnot ve sloupci	vyberte položku Celkem.
skrýt sloupec při prohlížení výkresu	vyberte položku Skrýt.

Když upravíte data vlastnosti, která mají být zobrazena ve sloupci matice, můžete přiřadit více hodnot s použitím datového typu text a oddělením hodnot středníky. Každá hodnota je zobrazena ve zvláštním sloupci ve sloupci matice.

10 Určete umístění nového sloupce vzhledem k existujícím sloupcům.

Umístění sloupce můžete změnit jeho přetažením na nové místo v tabulce výkazu. Další informace najdete v části Úprava sloupců v tabulce výkazu na straně 3683

11 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Zahrnutí sloupce množství do výkazu

Pomocí tohoto postupu zahrnete do výkazů vytvořených ze stylu tabulky výkazu sloupec pro množství. Pokud zahrnete sloupec pro množství, budou objekty v tabulce se stejnými hodnotami v každém sloupci zobrazeny v jednom řádku s počtem objektů uvedeným ve sloupci Množství. Implicitně jsou sloupce pro množství vloženy jako první sloupec tabulky výkazu. Další informace najdete v části Přidání sloupců do výkazu na straně 3676. Informace o přemístění sloupců pro množství naleznete v části Úprava sloupců v tabulce výkazu na straně 3683.

Chcete-li ve vzorci použít sloupec Množství, musíte zaškrtnout políčko Zahrnout sloupec Množství. Další informace najdete v části Zahrnutí sloupce vzorců do tabulky výkazu na straně 3680.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly tabulky výkazu.

3 Vyberte styl tabulky nástroje, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Sloupce a zaškrtněte políčko Zahrnout sloupec Množství.

Sloupec Množství se vloží jako první sloupec do vašeho stylu tabulky výkazu.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Opakování prvního sloupce výkazu

Pomocí tohoto postupu vložíte kopii prvního sloupce ve výkazu jako poslední sloupec ve stylu tabulky výkazu. To je užitečné, když máte velmi širokou tabulku výkazu a chcete, aby se informace z prvního sloupce opakovaly na konci pro snadné použití. Další informace najdete v části Přidání sloupců do výkazu na straně 3676.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly tabulky výkazu.

3 Vyberte styl tabulky nástroje, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Sloupce a vyberte položku Opakovat první sloupec.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Zahrnutí sloupce vzorců do tabulky výkazu

Pomocí tohoto postupu zahrnete do výkazů vytvořených ze stylu tabulky výkazu sloupec vzorců. Definice vlastností v dialogovém okně vzorce jsou omezeny na objekty nebo styly, na které se tabulka výkazu vztahuje. Další informace najdete v části Přidání sloupců do výkazu na straně 3676 a Porozumění vzorcům na straně 3727.

Tento sloupec vzorců použijte k vytvoření výrazu, založeného na množství nebo jiné libovolné definici sady vlastností, zahrnuté ve stylu tabulky výkazu. Například můžete použít položku sloupec vzorců pro násobení jednotkových nákladů pro objekt počtem objektů k získání celkových nákladů. Další informace naleznete v části Porozumění vzorcům na straně 3727.

POZNÁMKA Mezi jednotkami, v kterých je uveden výsledek vzorce, se neprovádějí žádné převody.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly tabulky výkazu.

3 Vyberte styl tabulky nástroje, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Sloupce a potom klepněte na položku Zahrnout sloupec Množství, pokud chcete do sloupce vzorců vložit množství.

5 Klepněte na Přidat sloupec vzorců.

6 V tabulce Přidat sloupec vzorce zadejte vlastnosti vzorce:

Chcete-li…	**Pak...**
určete sloupec vzorce pomocí jeho záhlaví	zadejte text do pole Záhlaví.
zadejte formát dat výsledku vzorce	vyberte formát dat.
změnit formát a orientaci buněk ve sloupci	klepněte na položku Přepsat formát buňky a zadejte nastavení formátu, která platí pouze pro buňky s daty v tomto sloupci.
změnit formát a orientaci záhlaví sloupce	klepněte na položku Přepsat formát záhlaví a zadejte nastavení formátu, která platí pouze pro buňky s daty v tomto sloupci.
nahlásit celkovou hodnotu ze všech hodnot ve sloupci	vyberte položku Celkem.
skrýt sloupec při prohlížení výkresu	vyberte položku Skrýt.
vytvořte vzorec, který vypočítá součet s použitím dat vlastnosti ze všech sloupců	klepněte na položku Použít vzorec na součet.

POZNÁMKA Skrytí sloupce nezmění data zobrazená v tomto nebo kterémkoli jiném sloupci v tabulce. Má vliv pouze na zobrazení dat.

7 Zadejte vzorec:

Chcete-li…	**Pak...**
použít zadanou hodnotu	klepněte na podokno Vzorec a zadejte hodnotu.
použít hodnotu jiné definice vlastnosti ve vzorci	nalezněte definici v seznamu Vložit definice vlastnosti a dvojitě na ni kle-

Chcete-li…	Pak...
	pněte (nebo na ni klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit). Můžete rovněž vybrat definici a stisknout tlačítko *VLOŽIT*.
použít funkci VBScript	nalezněte funkci v seznamu Vložit kód VBScript a dvojitě na ni klepněte (nebo na ni klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit). Můžete rovněž vybrat funkci a stisknout tlačítko *VLOŽIT*.
vyhodnotit vzorec jako funkci VBScript	zadejte **VÝSLEDEK** kdekoli ve vzorci.

Definice vlastností, které jsou k dispozici pro použití ve vzorci musí být použity pro stejné objekty, jako je definice sady vlastností, obsahující vzorec.

Názvy definic vlastností, použité ve vzorci, jsou zobrazeny v závorkách, například [Šířka]. Pokud definice vlastnosti náleží do jiné definice sady vlastností, než je definice obsažená ve vzorci, je tento název rovněž zobrazen, například [DoorObjects:Výška].

Definici vlastnosti vzorce nelze použít ve vzorci, který definuje, jak je uvedeno v části , a přidáním [Vlastní] za jeho název. Definice vlastností, které končí s použitím hodnoty vlastnosti, nelze použít ve vzorci, jak je uvedeno v části a přidáním položky [Kruhový odkaz] za jejich názvy.

POZNÁMKA Pokud zadáte název definice vlastnosti přímo do řetězce vzorce nebo jej budete kopírovat a vkládat mezi vzorci, bude definice vlastnosti zobrazena jako normální text. Aby byly hodnoty vlastností v definicích vlastností vloženy správně, musí být vybrány ze seznamu v podokně Vložit definice vlastností.

Další informace najdete v části Přidání definice vlastnosti vzorce do definice sady vlastností na straně 3728 a Příklad použití tabulky Definice vlastnosti vzorce na straně 3733.

8 Zadejte hodnotu do podokna Zadat vzorové hodnoty.

Hodnota vlastnosti, kterou zadáte, se zobrazí v aktuálním určeném formátu

9 Výběrem formátu dat vlastnosti určete, jak má být hodnota vlastnosti naformátována ve vzorci.

Formát, který zvolíte, se stane výchozím formátem ve vzorci, když je tato vlastnost přidána do stylu tabulky výkazu. Lze jej kdykoli změnit. Sloupec Příklad na kartě Definice ukazuje, jak bude výchozí hodnota zobrazena pomocí vybraného formátu. Další informace naleznete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání záhlaví přes více sloupců tabulky výkazu

Použijte tento postup k přidání záhlaví, které přesahuje více sousedních sloupců ve stylu tabulky výkazu. Můžete například vytvořit záhlaví Vybavení, které bude zobrazeno přes sloupce pro závěsy, kliky a zámky ve výkazu.

Můžete rovněž odstranit záhlaví, které přesahuje více sloupců.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly tabulky výkazu.

3 Vyberte styl tabulky nástroje, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Sloupce.

5 Vyberte první sloupec, který chcete zahrnout pod záhlaví a stiskněte tlačítko *CTR* a přitom vyberte další sloupce.

Sloupce musí spolu sousedit.

6 Klepněte na položku Přidat záhlaví.

7 Zadejte název pro záhlaví a stiskněte klávesu *ENTER*.

8 Pro odstranění záhlaví jej vyberte a klepněte na příkaz Zrušit.

9 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Úprava sloupců v tabulce výkazu

Pomocí tohoto postupu změníte umístění a formáty sloupců v tabulkách výkazů vytvořených ze stylu tabulky výkazu. Můžete rovněž sloupec zrušit. Když upravíte sloupce ve stylu tabulky výkazu, změny budou použity pro všechny tabulky výkazů stejného stylu a přepíší výchozí nastavení formátu.

Informace o změně formátu všech záhlaví sloupců naleznete v části Zadání názvů formátů ve stylu tabulky výkazu na straně 3686.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly tabulky výkazu.

3 Vyberte styl tabulky nástroje, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Sloupce.

5 Vyberte sloupec a klepněte na položku Upravit.

6 Zadejte vlastnosti pro sloupec:

Chcete-li…	Pak...
změnit záhlaví sloupce	zadejte nové záhlaví sloupce pro položku Záhlaví.
změnit formát a orientaci buněk ve sloupci	klepněte na položku Přepsat formát buňky a zadejte nastavení formátu, která platí pouze pro buňky s daty v tomto sloupci.
změnit formát a orientaci záhlaví sloupce	klepněte na položku Přepsat formát záhlaví a zadejte nastavení formátu, která platí pouze pro buňky s daty v tomto sloupci.
použít formát matice pro hodnoty v tomto sloupci	vyberte položku Matice a zadejte maximální počet sloupců, použitý pro hlášení hodnot pro vybranou vlastnost.
nahlásit celkovou hodnotu ze všech hodnot ve sloupci	vyberte položku Celkem.
skrýt sloupec při prohlížení výkresu	vyberte položku Skrýt.

POZNÁMKA Skrytí sloupce nezmění data zobrazená v tomto nebo kterémkoli jiném sloupci v tabulce. Má vliv pouze na zobrazení dat.

7 Klepněte na tlačítko OK.

8 Změnit pořadí sloupců:

Chcete-li…	Pak...
přesunout jednotlivý sloupec	vyberte záhlaví sloupce a přetáhněte sloupec na nové místo.
přesunout skupinu sloupců, které mají stejné záhlaví, přesahující sloupce	vyberte záhlaví sloupce a přetáhněte skupinu sloupců na nové místo.
odebrat sloupec ze skupiny sloupců	vyberte záhlaví skupiny sloupců a klepněte na tlačítko Odstranit. Chcete-li vybrat více sloupců, podržte klávesu *SHIFT* nebo *CTRL*. V dialogovém okně Odstranit sloupce/záhlaví vyberte sloupce nebo záhlaví, které chcete odstranit, a klepněte na tlačítko OK.
přidat sloupec do skupiny sloupců	Vyberte sloupce, které chcete zahrnout do skupiny sloupců, a klepněte na tlačítko Přidat záhlaví. Chcete-li vybrat více sloupců, podržte klávesu *SHIFT* nebo *CTRL*. V dialogovém okně Přidat záhlaví zadejte název záhlaví. Chcete-li změnit formát záhlaví, klepněte na tlačítko Přepsat formát záhlaví. Další informace najdete v části Zadání názvů formátů ve stylu tabulky výkazu na straně 3686.

9 Pro zrušení sloupce odstraňte sloupec a přidejte nový sloupec s vlastností, kterou chcete použít.

10 Pro použití jiné vlastnosti ve sloupci zrušte sloupec a přidejte nový sloupec s vlastností, kterou chcete použít.

11 Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Styly formátu dat vlastností, definice sady vlastností a styly tabulky výkazů nelze měnit pomocí nástroje RefEdit. Sice se zdá, že změny fungují, ale po uložení zpět do souboru externí reference se vrátí původní nastavení. Otevřete výkres externí reference přímo a proveďte zde změny.

Zadání pořadí ve stylu tabulky výkazu

Použijte tento postup k určení pořadí řádků ve stylu tabulky výkazu. Můžete třídit řádky ve vzestupném nebo v sestupném pořadí hodnot v jednom nebo více sloupcích.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly tabulky výkazu.

3 Vyberte styl tabulky nástroje, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Třídění.

5 Zadejte pořadí řádků:

Chcete-li…	Pak...
zadat vlastnost, podle které má být provedeno třídění	klepněte na položku Přidat, vyberte vlastnost, podle které má být provedeno třídění a klepněte na tlačítko OK. V dialogovém okně Vyberte vlastnost jsou uvedeny všechny vlastnosti definované na kartě Sloupce s výjimkou vlastností již vybraných pro řazení.
určete způsob řazení vlastnosti	vyberte vlastnost a vyberte možnost Vzestupně nebo Sestupně pro položku Pořadí.
odstranit vlastnost ze seznamu třídění	vyberte vlastnost a klepněte na příkaz Odstranit.
změnit umístění vlastnosti v pořadí	vyberte vlastnost a podle potřeby klepněte na tlačítko Nahoru nebo Dolů.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání názvů formátů ve stylu tabulky výkazu

Použijte tento postup k zadání názvu tabulky výkazu a k zadání formátů názvu tabulky, záhlaví sloupců a záhlaví sloupců matice. Formáty, které zadáte v tomto postupu pro záhlaví

řádného sloupce a sloupce matice přepisují výchozí nastavení formátů. Hodnota přepíše červené zobrazení v dialogovém okně Přepsání formátu buňky.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

   Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2. Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly tabulky výkazu.
3. Vyberte styl tabulky nástroje, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Uspořádání.
5. Zadejte název tabulky výkazu pro položku Název tabulky.
6. Vyberte možnost Přepsat formát buňky vedle typu formátu názvu, který chcete změnit.
7. V dialogovém okně Přepsání formátu buňky vyberte styl textu.

   V poli Styl vyberte styl textu aplikace AutoCAD® již definovaný ve výkresu. Chcete-li použít jiné písmo, než které je dostupné v rozevíracím seznamu, je nejprve nutné definovat styl textu aplikace AutoCAD, který toto písmo používá. Další informace najdete v části „Přehled stylů textu“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

8. V poli Zarovnání vyberte způsob umístění textu. Další informace o zarovnání textu s použitím položky Odstavcový textový editor naleznete v nápovědě k aplikaci AutoCAD pod položkou „Zarovnat odstavcový text“.
9. Do pole Výška zadejte požadovanou výšku textu. Výška se obvykle zadává jako velikost, kterou chcete použít k vykreslení výkresu obsahujícího tabulku výkazu.
10. Do pole Mezera zadejte požadovanou mezeru mezi textem a linkami tabulky výkazu. Mezera se obvykle zadává jako velikost, kterou chcete použít k vykreslení výkresu obsahujícího tabulku výkazu.
11. V poli Otočení vyberte požadovanou orientaci textu v buňkách. U názvů tabulek a skupin tato možnost určuje také orientaci těchto buněk vzhledem ke zbytku tabulky.

    Pro název tabulky a skupinové názvy tato možnost rovněž řídí umístění buňky vzhledem ke zbytku tabulky.

    POZNÁMKA Velikost buňky – výška je pole pouze pro čtení. Jeho hodnota se vypočítá z hodnot Výška a Mezera.

12. Klepněte na tlačítko OK.

13 Pro odstranění přepsání klepněte na zaškrtávací políčko vedle formátu názvu, kde chcete obnovit výchozí formát.

14 Klepněte na tlačítko OK.

Určení vlastností zobrazení ve stylu tabulky výkazu

Pomocí tohoto postupu změníte následující vlastnosti komponent zobrazení ve stylu tabulky výkazu:

- Viditelnost (zobrazení komponenty je zapnuto nebo vypnuto)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Škála typů čar

Můžete zadat vlastnosti zobrazení pro vnější rámeček tabulky, čáry mezi řádky a sloupci, název tabulky, záhlaví sloupců a data v buňkách tabulky.

Můžete rovněž zapnout nebo značku zastaralosti, která označuje, když data v tabulce výkazu, vytvořené ze stylu tabulky výkazu nezobrazují nejnovější změny. Tato komponenta je ve výchozím nastavení vypnuta. Její zapnutí může zpomalit výkon kreslení, zejména u velkých výkresů.

1 Vyberte styl tabulky výkazu, který chcete změnit, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na možnost Upravit zobrazení objektu.

2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

3 Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které mají být zobrazeny změny a vyberte možnost Přepsat styl.

Reprezentace zobrazení v tučném písmu je aktuální reprezentace zobrazení.

4 V případě potřeby klepněte na položku .

5 Na kartě Hladina/Barva/Typ čáry vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a pak vyberte odlišné nastavení pro tuto vlastnost.

Použijte položku Hlavní čáry řádků dat pro každý pátý řádek a položku Vedlejší čáry řádků dat pro všechny ostatní řádky pro řízení vlastností zobrazení čar, oddělujících jednotlivé řádky dat. Je to užitečné u dlouhých tabulek výkazů.

6 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke stylu tabulky výkazu

Použijte tento postup k zadání poznámek a k připojení referenčních souborů ke stylu tabulky výkazu. Můžete rovněž upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od stylu tabulky výkazu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly tabulky výkazu.

3 Vyberte styl tabulky nástroje, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Klepněte na položku Poznámky.

6 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

7 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor.

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Odstranit.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Export výkazu

Použijte tento postup k exportování obsahu tabulky výkazu do zvláštního souboru. Můžete exportovat data v následujících formátech souborů:

- soubory aplikace Microsoft® Excel (XLS, 2 formáty)
- soubory s hodnotami oddělenými čárkou (CSV)
- textové soubory oddělené tabulátorem (TXT)

POZNÁMKA Pro export souboru do formátu Excel musíte mít nainstalován Microsoft Excel.

1. Otevřete výkresový soubor obsahující tabulku, kterou chcete exportovat.
2. Vyberte tabulku výkazu.
3. Klepněte na kartu Tabulka výkazu ➤ panel Upravit ➤ Export .

   Otevře se dialogové okno Export tabulku výkazu.
4. Vyberte typ, ve kterém bude soubor uložen.
5. Zadejte název souboru nebo soubor vyhledejte klepnutím na tlačítko Procházet a potom klepněte na tlačítko OK.

   Pokud jste v okně Uložit jako typ vybrali soubor XLS, otevře se dialogové okno Formát.
6. Převeďte hodnoty výkazu v exportovaném souboru výběrem možnosti Použít neformátovanou desetinnou hodnotu nebo Převést na formátovaný text.

   Formát hodnot se ve výkresovém souboru nemění. Výběr položky Převést na formátovaný text zobrazí architektonický formát (6'-0") v aplikaci Microsoft Excel.
7. Klepnutím na tlačítko OK naformátujete sloupce jeden po druhém nebo vyberte možnost Použít na všechny sloupce a klepněte na tlačítko OK.

Pokud soubor se zadaným názvem již existuje, zobrazí se varování. Přepište existující soubor, zadejte jedinečný název nebo zrušte příkaz pro export.

Export dat výkazu pro vybrané objekty

Použijte tento postup k exportu dat vybrané sady vlastností z tabulky výkazu do zvláštního souboru. Můžete exportovat data v následujících formátech souborů:

- soubory aplikace Microsoft® Excel (XLS, 2 formáty)
- soubory s hodnotami oddělenými čárkou (CSV)
- textové soubory oddělené tabulátorem (TXT)

POZNÁMKA Pro export souboru do formátu Excel musíte mít nainstalovánu aplikaci Microsoft Excel.

Pomocí tohoto postupu můžete vytvořit soubor s daty sady vlastností pro vybrané objekty, i když tabulka výkazu ve výkresu neexistuje. Informace o exportu všech dat v tabulce výkazu získáte v části Export výkazu na straně 3690.

1. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecScheduleExport**.

   Otevře se dialogové okno Export tabulku výkazu.

2. Vyberte typ, ve kterém bude soubor uložen.
3. Zadejte název souboru nebo soubor vyhledejte klepnutím na tlačítko Procházet.
4. Zrušte používání existující tabulky.
5. Vyberte styl tabulky pro použití v exportovaném souboru.

   Sloupce zahrnuté do stylu tabulky výkazu určují data sady vlastností, která jsou pro objekty exportována. Další informace najdete v části Vytvoření stylu tabulky výkazu na straně 3670.

6. Použijte náhradní znaky hladiny jako filtr v exportovaném souboru.
7. Určete, zda chcete hledat externí reference nebo reference na bloky, a klepněte na tlačítko OK.
8. Vyberte objekty pro zahrnutí do exportované tabulky a klepněte na klávesu *ENTER*.

   Pokud jste v okně Uložit jako typ vybrali soubor XLS, otevře se dialogové okno Formát.

9. Převeďte hodnoty výkazu v exportovaném souboru výběrem možnosti Použít neformátovanou desetinnou hodnotu nebo Převést na formátovaný text.

   Formát hodnot se ve výkresovém souboru nemění. Výběr položky Převést na formátovaný text zobrazí architektonický formát (6'-0") v aplikaci Microsoft Excel.

10 Klepnutím na tlačítko OK naformátujete sloupce jeden po druhém nebo vyberte možnost Použít na všechny sloupce a klepněte na tlačítko OK.

Pokud soubor se zadaným názvem již existuje, zobrazí se varování. Přepište existující soubor, zadejte jedinečný název nebo zrušte příkaz pro export.

Určení vlastností zobrazení výkazu

Pomocí tohoto postupu změníte následující vlastnosti komponent zobrazení pro tabulku výkazu:

- Viditelnost (zobrazení komponenty je zapnuto nebo vypnuto)
- Hladina
- Barva
- Typ čáry
- Tloušťka čáry
- Měřítko typu čáry

Postup pro změnu těchto vlastností zobrazení pro všechny tabulky výkazů stejného stylu a další informace o komponentách zobrazení stylu tabulky výkazu naleznete v části Určení vlastností zobrazení ve stylu tabulky výkazu na straně 3688.

1 Vyberte tabulku výkazu, kterou chcete změnit, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na možnost Upravit zobrazení objektu.
2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
3 Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které mají být zobrazeny změny a vyberte možnost Přepsat styl.

   Reprezentace zobrazení v tučném písmu je aktuální reprezentace zobrazení.

4 Pokud je to nutné, klepněte na položku .
5 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.
6 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.
7 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Změna obecných vlastností výkazu

Tento postup použijte ke změně obecných vlastností základních nastavení tabulky výkazu pro konkrétní tabulku výkazu na kartě Návrh palety Vlastnosti.

1. Poklepejte na tabulku výkazu, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a rozbalte položku Obecné.
3. Zadejte obecné vlastnosti pro tabulku výkazu:

Chcete-li…	Pak...
změnit popis	zadejte text pro položku Popis.
změnit hladinu	klepněte na položku Hladina a vyberte požadovanou hladinu z rozevíracího seznamu.
změnit styl tabulky výkazu	klepněte na položku Styl a vyberte požadovaný styl z rozevíracího seznamu.
změnit název výkazu	klepněte na položku Název a zadejte nový název.
změnit měřítko tabulky výkazu	klepněte na položku Měřítko a zadejte hodnotu měřítka.
automaticky aktualizovat tabulku výkazu, když se data ve výkresu změní	vyberte Ano pro položku Aktualizovat automaticky.
ručně aktualizovat tabulku výkazu, když se výkres změní	vyberte Ne pro položku Aktualizovat automaticky.

POZNÁMKA Zapnutí funkce automatické aktualizace může zpomalit výkon kreslení, zejména u velkých výkresů. Informace o ruční aktualizaci výkazů naleznete v části Ruční aktualizace výkazu na straně 3652.

Změna kritérií výběru pro výkaz

Použijte tento postup ke změně způsobu přidávání objektů do tabulky výkazu.

1. Poklepejte na tabulku výkazu, kterou chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Základní a rozbalte položku Výběr.

3 Změňte způsob přidávání objektů do tabulky výkazu:

Chcete-li…	Pak...
automaticky přidat nové objekty do tabulky výkazu, jak jsou přidávány do výkresu	vyberte možnost Ano pro položku Přidat nové objekty automaticky.
ručně zadejte nové objekty do tabulky výkazu	vyberte možnost Ne pro položku Přidat nové objekty automaticky.
zahrnout objekty z výkresů externí reference do tabulky výkazu	vyberte možnost Ano pro položku Prohlížet externí reference.
vyřadit objekty z výkresů externí reference v tabulce výkazu	vyberte možnost Ne pro položku Prohlížet externí reference.
zařadit objekty z referencí bloků do tabulky výkazu	vyberte možnost Ano pro položku Prohlížet reference bloků.
vyřadit objekty z referencí bloků v tabulce výkazu	vyberte možnost Ne pro položku Prohlížet reference bloků.
použijte pro tabulku filtr hladiny	zadejte masku hledání hladiny.

POZNÁMKA Při přidání tabulky výkazu, která musí prohledávat externí reference nebo bloky, použijte filtr hladiny, který obsahuje název hladiny, která obsahuje externí reference nebo blok i název hladiny objektu uvnitř externí reference nebo bloku. Více samostatných masek hladin můžete oddělit čárkou.

Změna umístění výkazu pomocí uzlů

Použijte tento postup k přemístění tabulky výkazu s použitím uzlu Umístění. Pro tabulky výkazů je uzel Umístění omezen na pohyb v rovině XY. Můžete zadat specifické hodnoty pro vzdálenost kóty X a Y.

Můžete rovněž změnit umístění popisku výkazu s použitím palety Vlastnosti.

1 Vyberte tabulku výkazu, kterou chcete změnit.

2 Vyberte uzel Umístění.

3 Posuňte tabulku výkazu na požadované místo a klepněte myší nebo zadejte hodnotu a stiskněte klávesu *ENTER*.

Jestliže chcete zadat specifickou hodnotu pro druhý směr v kterémkoliv režimu úpravy (například ve směru Y, když upravujete ve směru roviny XY), stisknutím klávesy *TAB* proveďte přepnutí do druhého směru.

Můžete rovněž zablokovat pohyb tabulky výkazu podél určitého směru. Pokud zadáte hodnotu pro některou z kót směru v aktuálním režimu úprav a pak stisknete klávesu *TAB*, je pohyb tabulky výkazu omezen na druhou kótu směru. Například při úpravách podél roviny XY můžete zadat hodnotu pro kótu X a potom stisknout klávesu *TAB*. Kóta X je na této hodnotě zablokována a pohyb tabulky výkazu je omezen na kótu směru Y.

4 Klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na možnost Zrušit všechny pro vypnutí všech uzlů.

Změna vlastností externího zdroje výkazu

Použijte tento postup k vytvoření tabulky výkazu, která obsahuje data vlastností z externího výkresu, jako je výkres projektu.

Tabulky výkazu mohou obsahovat informace z externích referencí a z referencí bloků, pokud existují ve stejném výkrese, jako tabulka výkazu. Jako možnost mohou tabulky výkazů specifikovat externí výkres. Informace je zahrnuta do výkazu, jako kdyby byla externí reference na stejném výkresu, jako tabulka. Výhodou je, že není nutno generovat grafiku externího výkresu pro vyplnění dat do tabulky.

1 Poklepejte na tabulku výkazu, kterou chcete změnit.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Rozšířené a rozbalte položku Externí zdroj.

3 Zadejte externí výkres, pro který chcete vytvořit výkaz:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit výkaz externího výkresu	vyberte možnost Ano pro položku Vytvořit výkaz externího výkresu. Vlastnost externího výkresu se zobrazí.
nevytvořit výkaz externího výkresu	vyberte možnost Ne pro položku Vytvořit výkaz externího výkresu. Vlastnost externího výkresu se skryje.
zadat externí výkres pro vytvoření výkazu	Zadejte hodnotu do pole Externí výkres, vyberte výkres nebo klepněte na

Chcete-li…	Pak...
	tlačítko Procházet a v dialogovém okně Vyberte výkresový soubor vyhledejte a vyberte výkres a klepněte na tlačítko OK.

Vlastnost externího výkresu je zobrazena s rozbalovacím seznamem, který obsahuje všechny výkresy v Adresáři pohledů aktuálního projektu. Každý výkres odpovídá pohledu definovanému v projektu. Pokud není žádný projekt aktivní, obsahuje seznam všechny výkresy z posledního procházeného adresáře.

TIP Jestliže chcete sestavit výkaz pro celý projekt, můžete nastavit jeden výkres jako kontejnerový soubor a uvést externí reference ve všech výkresech projektu. Pak vyberte název výkresu pro externí zdroj výkresu.

Přidání přerušení tabulky do výkazu

Použijte tento postup k rozdělení dlouhých tabulek na řadu kratších stránek.

1. Poklepejte na tabulku výkazu, kterou chcete změnit.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Rozšířené a rozbalte položku Přerušení tabulky.
3. Zadejte způsob zobrazení stránek tabulky:

Chcete-li…	Pak...
zobrazit stránky horizontálně vedle sebe vpravo	pro položku Směr vyberte možnost Vpravo.
zobrazit stránky vertikálně pod sebou	pro položku Směr vyberte možnost Dolů.
zobrazit název na každé stránce	vyberte možnost Ano pro položku Opakovat název.
zobrazit záhlaví sloupců na každé stránce	vyberte možnost Ano pro položku Opakovat záhlaví.
skrýt záhlaví sloupců na každé stránce	vyberte možnost Ne pro položku Opakovat záhlaví.

Chcete-li…	Pak...
řídit výšku každé stránky individuálně	vyberte možnost Ano pro položku Ruční výšky.
mít všechny stránky přibližně stejně vysoké	vyberte možnost Ne pro položku Ruční výšky.
zadat maximální výšku každé stránky, když je pro položku Ruční výšky zvolena možnost Ne	zadejte hodnotu pro maximální výšku nebo vyberte a přetáhněte uzel Maximální výška stránky v dolní části tabulky.
zadat vzdálenost mezi jednotlivými stránkami	zadejte hodnotu pro Rozteč.

Můžete řídit výšku všech stránek nastavením jedné hodnoty, pokud je pro položku Ruční výšky nastavena možnost Ne. Pokud tabulka obsahuje více než jeden objekt, vyberte a přetáhněte uzel Maximální výška stránky v dolní části tabulky.

Můžete řídit výšku všech stránek individuálně, pokud je pro položku Ruční výšky nastavena možnost Ano. Pokud tabulka obsahuje více než jeden objekt, bude mít jeden uzel Vložit stránku v dolní části poslední stránky a jeden uzel Výška stránky v dolní části všech ostatních stránek. Vyberte uzel Vložit stránku a přetáhněte jej nahoru pro vložení nové stránky. Zvolte uzel Výška stránky a přetáhněte jej nahoru nebo dolů pro nastavení výšky této stránky. Dalším přetáhnutím uzlu Výška stránky dolů se sníží výška poslední stránky a může případně dojít i k jejímu odstranění.

Přidání informací o dokumentaci do výkazu

Použijte tento postup k zadání hypertextových odkazů, poznámek a referenčních dokumentů do tabulky výkazu.

1. Poklepejte do tabulky výkazu, kam má být přidána dokumentace.
2. Na paletě Vlastnosti rozbalte položku Dokumentace.
3. Zadejte informace o dokumentaci:

Chcete-li…	Pak...
přidat hypertextový odkaz	klepněte na tlačítko . Vyberte soubor a klepněte na položku Otevřít.

Chcete-li…	Pak...
upravit poznámky	klepněte na tlačítko a zadejte text.
změnit připojený referenční dokument	klepněte na tlačítko. Klepněte na položku Přidat a vyberte soubor. Klepněte na položku Otevřít a klepněte na tlačítko OK.
upravit připojený referenční dokument	klepněte na tlačítko. Vyberte dokument, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Úpravy. Vyberte nový dokument, klepněte na položku Otevřít a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	klepněte na tlačítko. Vyberte popis, zadejte nový popis a klepněte na tlačítko OK.
odpojit referenční soubor	klepněte na tlačítko. Vyberte název souboru a klepněte na příkaz Odstranit.

Úprava dat v buňkách tabulky

Pomocí tohoto postupu zvýrazníte ve výkresu objekty uvedené ve výkazu a ručně upravíte data sady vlastností v tabulce výkazu.

Data sady automatických vlastností nelze v tabulce výkazu upravovat. Pro změnu hodnot dat automatických vlastností musíte upravit objekt, styl nebo jiná data. Další informace o datech sady vlastností naleznete v části Data sady vlastností na straně 3709.

Tento postup můžete použít k odstranění problémů mezi buňkou tabulky a zdrojovým objektem. Pokud objekt není momentálně viditelný v kreslicí oblasti, při výběru buňky stiskněte klávesu *CTRL*, čímž přiblížíte zdrojový objekt. Změny, které provedete v datech sady ručních vlastností v buňce budou uloženy s objektem. Pokud buňka tabulky výkazu odkazuje na několik objektů v buňce množství, při výběru se stisknutou klávesou *CTRL* se

zobrazí oblast zahrnující všechny zdrojové objekty. Přidržíte-li kurzor nad buňkou množství, zvýrazní se objekty, které jsou v této buňce počítány.

Pokud pracujete v tabulce, v níž se vytváří výkaz výkresu z externího zdroje, nemůžete upravovat buňky tabulky.

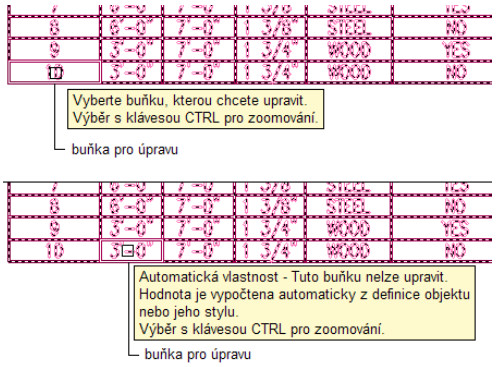
1 Vyberte tabulku výkazu.

2 Klepněte na kartu Tabulka výkazu ➤ panel Upravit ➤ Upravit buňku tabulky .

3 Umístěte kurzor na buňku.

Zdrojový objekt se zvýrazní, pokud je viditelný. Nápověda je zobrazena bez ohledu na to, zda lze buňku upravovat, jaký typ dat je uveden v buňce tabulky nebo zda mohou existovat problémy s daty v této buňce.

Prohlížení rad nápovědy pro úpravu objektů buňky tabulky



Ikona externí reference je zobrazena tehdy, pokud jsou data v buňce z objektu ve výkresu, na který je externí reference. Pokud upravujete tuto buňku, změní se výkres, na který je externí reference. Pokud je výkres zablokován jiným uživatelem, nemůžete jej upravovat.

4 Identifikujte různé pohledy:

Chcete-li…	Pak...
prohlížet všechny zdrojové objekty, asociované s buňkou tabulky výkazu	stiskněte klávesu *CTRL* a vyberte data v buňce tabulky výkazu. Výkres se změní tak, že se ukážou zdrojové objekty, asociované s buňkou.
obnovit předchozí pohled	klepněte na položku Přiblížit předchozí.

5 Upravte data v tabulce výkazu:

Chcete-li…	Pak...
upravit data v individuální buňce tabulky	vyberte individuální buňku a do tabulky Upravit data odkazované sady vlastností zadejte novou hodnotu.
upravit hodnotu pro všechny případy vlastnosti	vyberte rámeček tabulky výkazu a do tabulky Upravit data odkazované sady vlastností zadejte hodnotu vybrané vlastnosti.

POZNÁMKA Buňky, které zobrazují data sady vlastností připojené ke stylům mohou ovlivnit více objektů. Úprava jedné buňky změní hodnoty pro všechny objekty tohoto stylu v tabulce výkazu.

Přidání dat sady vlastností do všech objektů

Tento postup použijte k přidání dat sady vlastností ke všem objektům, u nichž se v buňce tabulky výkazu zobrazuje otazník (?). Tento symbol značí, že sada vlastností obsahující tato požadovaná data vlastnosti nebyla připojena k objektu. Tato sady vlastností můžete připojit individuálně, jak je popsáno v části Úprava dat v buňkách tabulky na straně 3698, nebo můžete připojit sady vlastností ke všem objektům najednou.

1 Vyberte tabulku výkazu.

2 Klepněte na kartu Tabulka výkazu ➤ panel Upravit ➤ Přidat všechny sady vlastností .

POZNÁMKA Pokud pracujete v tabulce, která tvoří výkaz k externímu výkresu, nemůžete do těchto objektů přidat sady vlastností. Další informace najdete v části Změna vlastností externího zdroje výkazu na straně 3695.

Formáty dat vlastností

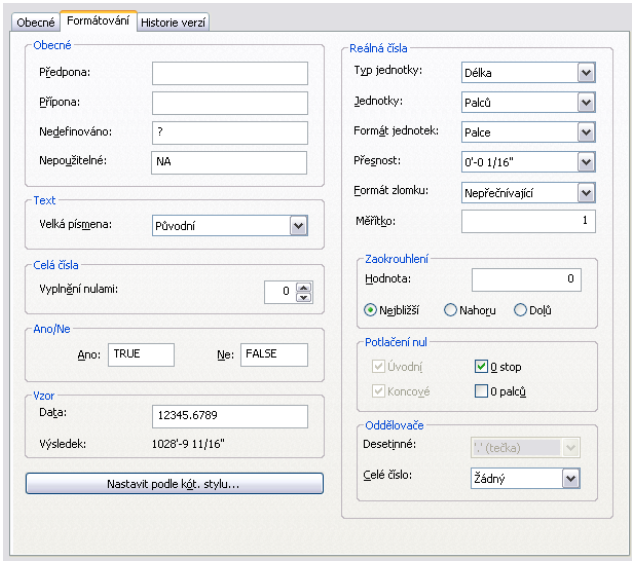
Formáty dat vlastností jsou dokumentační objekty založené na stylu, které určují způsob zobrazení dat v tabulkách výkazů, ve štítcích výkazů, v tabulce Upravit data sady vlastností a na paletě Vlastnosti. Formáty dat vlastností jsou vytvářeny a upravovány pomocí Správce stylů. Informace o přepsání formátu naleznete v části Jednotky používané ve formátech dat vlastností na straně 3702.

Datové typy

Jednotlivé formáty dat vlastností obsahují samostatné nastavení pro formátování následujících datových typů:

- Text
- Hodnoty Ano/Ne (True/False)
- Celá čísla
- Reálná čísla

Při použití formátu dat na data výkazu jsou hodnoty jednotlivých vlastností zobrazeny pomocí specifického nastavení datového typu této vlastnosti. Jeden formát dat výkazu může například určovat, že pro hodnoty kót má být použito nastavení pro reálná čísla, zatímco pro poznámky má být použito nastavení pro text.



Použití různých formátů dat

Můžete zadat různé formáty dat pro stejnou vlastnost v definicích sady vlastností, ve stylech tabulky výkazu a v popiscích výkazu. To vám umožní zobrazit stejnou hodnotu různě v různých kontextech. Například budete chtít formát dat s větší přesností pro reálná čísla v sadě vlastností a zobrazit méně číslic v tabulce výkazu.

Řízení formátů dat

Pro vytvoření, úpravu, kopírování nebo čištění formátů dat vyberte Správce stylu. Správce stylu poskytuje centrální místo pro práci s formáty dat z více výkresů a šablon. Další informace najdete v části Správce stylů – přehled na straně 854.

Použití formátů dat vlastností

Data vlastností jsou získávána z objektu jako prvotní neformátované hodnoty. Definice sad vlastností, styly tabulek výkazů, štítky výkazů a paleta Vlastnosti používají formáty dat k zobrazení dat vlastností ve formě formátovaných hodnot. Tabulka Upravit data sady vlastností používá formáty dat z definic sady vlastností pro hodnoty formátu.

Obvykle použijete stejný formát dat pro podobné vlastnosti a pak vyberete formát dat vhodný pro jednotlivé vlastnosti, jako jsou šířka, výška a tloušťka dveří. Software zahrnuje několik výchozích formátů dat. Jeden z nich můžete přizpůsobit nebo můžete vytvořit nové formáty dat k zobrazení jednotek specifickým způsobem. Chcete-li například zobrazit délku stěny ve stopách, můžete v poli Typ vybrat položku Délka, v poli Jednotky položku Stopy a v poli Formát položku Architektonický. Reálná čísla pro vlastnosti nákladů však vyžadují peněžní formát. Můžete vytvořit různé formáty dat vlastností pro tyto situace.

Formáty dat, dostupné pro definice sady vlastností, styly tabulky výkazu a popisky jsou ty, které jsou uloženy v aktuálním výkresu. Když kopírujete definice sady vlastností nebo styly tabulky výkazu do výkresu, formáty dat, použité v definicích a stylech jsou rovněž kopírovány do výkresu.

Pokud upravíte formát dat, je tím ovlivněno zobrazení dat vlastností ve všech sadách vlastností, tabulkách výkazů nebo značkách výkazů, které používají tento formát.

Jednotky používané ve formátech dat vlastností

Formáty dat vlastností určují způsob zobrazení jednotek v tabulkách výkazů, ve štítcích výkazů, v tabulce Upravit data sady vlastností a na paletě Vlastnosti. Jednotky pro reálná čísla se v ručních vlastnostech chovají jinak než v automatických vlastnostech. Další informace najdete v části Použití formátů dat vlastností na straně 3702.

Jednotky pro automatické vlastnosti

Jednotky pro automatické vlastnosti jsou shromážděny přímo z objektů. Ve výchozím nastavení používá automatická vlastnost (například šířka) jednotky zadané na kartě Jednotky v dialogovém okně Nastavení výkresu. Pomocí odlišných formátů dat vlastností můžete tento výchozí formát přepsat.

Při použití formátu dat vlastností jsou jednotky aplikace AutoCAD převedeny a zobrazují se podle definice ve formátu dat vlastností. Formát dat vlastností lze zadat na kartě Definice příslušné definice sady vlastností.

Jednotky pro ruční vlastnosti

Jednotky zadané pro ruční vlastnosti v definici sady vlastností určují, jaké údaje jsou ve výkresu uloženy. Na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti jsou zobrazeny jednotky podle definice ve formátu dat vlastností. Při použití typu Reálné číslo můžete v definici sady vlastností vybrat formát a typ jednotky, který má přepsat formát dat vlastností při zadávání jednotek. Další informace najdete v části Přidání definice ruční vlastnosti vzorce do definice sady vlastností na straně 3742.

Vytvoření formátu dat vlastností

Použijte tento postup k vytvoření formátu dat vlastností. Můžete vytvořit formát s použitím výchozích vlastností nebo zkopírováním existujícího formátu dat. Úpravou vlastností pak můžete přizpůsobit charakteristiky vlastnosti nového formátu dat.

POZNÁMKA Určité automatické vlastnosti nemohou být formátovány formáty dat vlastností, protože jsou jejich hodnoty formátovány v rámci automatického dotazu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
   Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.
2. Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Formáty sady vlastností.
3. Klepněte pravým tlačítkem myši na položku Formáty dat vlastností a klepněte na možnost Nové.
4. Zadejte název pro nový formát dat vlastností a stiskněte klávesu *ENTER*.
5. Vyberte nový formát dat vlastností.
6. Na kartě Formátování zadejte obecné hodnoty formátování:

Chcete-li…	Pak...
zadat předponu	zadejte řetězec, který má být umístěn před data jako Předpona. Například tolerance mohou vyžadovat předřazení symbolu plus/minus, tolerance 10 pak může být zobrazena jako +10.

Chcete-li…	Pak...
	Před řetězec měny je třeba předřadit znak pro dolar.
zadat příponu	zadejte řetězec, který má být umístěn za data jako Přípona. Například tloušťka dveřního křídla 35 může mít milimetrovou příponu (35mm). **POZNÁMKA** Při přepsání typu jednotky v definici sady ručních vlastností zde změňte příponu, aby se jednotky zobrazovaly správně.
zadat text pro vlastnost, která je nedefinovaná	zadejte textový řetězec, který se má zobrazit, když nebyla požadovaná vlastnost připojena k objektu jako Nedefinovaná. Typický nedefinovaný řetězec je „?“.
zadat text pro vlastnost, která je nepoužitelná	zadejte textový řetězec, který se má zobrazit, když požadovaná vlastnost neplatí pro objekt jako Nedefinovaná. Například vlastnost vzepětí neplatí pro dveře s obdélníkovým otvorem, ale platí pro dveře s obloukovým otvorem. Typický neplatný řetězec je „NA“.

7 Zadejte velikost písmen pro text výkazu:

Chcete-li…	Pak...
nepoužít formátování velikosti písmen	zadejte pro položku Velikost písmen možnost Původní.
převést celý text na velká písmena	pro položku Velikost písmen vyberte možnost Velká.
převést celý text na malá písmena	pro položku Velikost písmen vyberte možnost Malá.

Chcete-li…	Pak...
napsat první písmeno prvního slova velké	pro položku Velikost písmen vyberte možnost Věta.
napsat první písmeno každého slova velké	pro položku Velikost písmen vyberte možnost Název.

8 Zadejte maximální počet číslic pro celá čísla, včetně úvodních nul.

Vyplnění nulami je rozšíření hodnot celého čísla tak, že obsahuje úvodní nuly. Zadaná hodnota určuje maximální délku numerické hodnoty po vyplnění úvodními nulami. Například při Vyplnění nulami 3 se bude číslo 6 psát 006. Tato možnost je prvotně určena pro čísla identity, například ta, která se používají v popiscích dveří a okna. Například při číslování dveří od D01 po D99 bude prvotní hodnota dat uložena jako jednoduché celé číslo, avšak Předpona bude D a Vyplnění nulami bude 2. Při zadání nuly pro položku Vyplnění nulami platí žádné vyplnění nulami.

9 Zadejte hodnoty pro True a False.

Například můžete zadat Ano za True a Ne za False.

10 Zadejte data pro zobrazení vzoru vašeho aktuálního nastavení pro položku Výsledek.

11 Pro formátování, které lze specifikovat kótovacím stylem, klepněte na položku Nastavit podle kótovacího stylu, vyberte kótovací styl a klepněte na tlačítko OK.

Ve stylech kóty nejsou definovány možnosti Nedefinováno, Nepoužitelné, Velikost písmen, Vyplnění nulami a Ano/Ne.

12 Vyberte typ jednotky, formát, numerickou přesnost, formát zlomku a měřítko pro reálná čísla. Definice těchto položek jsou následující:

- **Typ jednotky:**Formát, ve kterém se mají zobrazit typ jednotek, jako je délka, plocha a objem.
- **Jednotky:** Jednotky výkresů, ve kterých je jednotka uložena. Na příklad, když vyberete Objem pro Typ jednotky, možnosti zahrnují vybrat krychlové palce, krychlové stopy, krychlové milimetry, krychlové centimetry a krychlové metry.
- **Formát jednotky:** Formát jednotky výkresu, ve kterém jsou zobrazeny hodnoty. Převod jednotek AutoCAD® (Architektonické, Vědecké, Desetinné, Technické a Zlomkové) jsou používané při převodu číselných

hodnot na řetězce. Například hodnota 14,25 se zobrazí jako 1'–2 1/4" v architektonických jednotkách.

- **Přesnost:** Počet desetinných míst, použitých k zobrazení čísel s plovoucí desetinnou čárkou (například 0; 0,0; 0,00 a tak dále).
- **Zlomkový formát:** Pokud je formát jednotky Architektonický nebo Zlomkový, nastavte formát, použitý k zobrazení zlomků (Horizontální, Diagonální nebo Nepřečnívající). Všimněte si, že všechny fonty nepodporují všechny formáty zlomků.
- **Měřítko:** Hodnota, podle které bude nastaveno měřítko reálného čísla před jeho zobrazením. Pokud jsou například aktuální jednotky ve výkresu palce, měřítko 2,54 převádí kótu na centimetry.

13 Vyberte hodnotu pro Zaokrouhlení reálných čísel:

Chcete-li…	Pak...
zaokrouhlit na nejbližší hodnotu	vyberte možnost Nejbližší.
zaokrouhlit na nejbližší vyšší hodnotu	vyberte možnost Nahoru.
zaokrouhlit na nejbližší nižší hodnotu	vyberte možnost Dolů.

Pokud zadáte hodnotu 0,25, všechny číselné hodnoty se zaokrouhlí na nejbližší jednotku 0,25. Podobně, pokud zadáte hodnotu 1,0, všechny číselné hodnoty se zaokrouhlí na nejbližší celé číslo. Počet číslic, zobrazených za desetinnou čárkou, závisí na zadané přesnosti. Pro hodnotu 0,0 nebude provedeno zaokrouhlení.

14 Zadejte pravidla pro potlačení úvodních a koncových nul a stop a palců pro čísla s plovoucí desetinnou čárkou:

Chcete-li…	Pak...
potlačit úvodní nuly ve všech desetinných číselných hodnotách	vyberte možnost Úvodní pro položku Potlačení nuly. Například 0,5000 se změní na ,5000.
potlačit koncové nuly ve všech desetinných číselných hodnotách	vyberte možnost Koncová pro položku Potlačení nuly. Například 12,5000 se změní na 12,5.
potlačit část pro stopy v číselné hodnotě pro stopy a palce, pokud je hodnota menší než jedna stopa	vyberte možnost 0 stop pro položku Potlačení nuly. Například 0'–6 1/2" se změní na 6 1/2".

Chcete-li…	Pak...
potlačit část pro palce v číselné hodnotě stopy a palce, pokud je hodnota integrální počet stop	vyberte možnost 0 palců pro položku Potlačení nuly. Například 2'–0" se změní na 2'.

Další informace naleznete v části „Dialogová okna Nový, změněný a přepsaný styl kóty“ v nápovědě AutoCAD.

TIP Nejrychlejší způsob nalezení a zobrazení tématu nápovědy aplikace AutoCAD, odkazující na nápovědu v aplikaci AutoCAD Architecture 2011, je klepnout v okně nápovědy na kartu Hledat, vybrat volbu Hledat pouze názvy a zkopírovat, vložit nebo zadat název tématu aplikace AutoCAD a klepnout na položku Zobrazit témata.

15 Vyberte desetinný oddělovač.

16 Vyberte oddělovač celých čísel.

17 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a referenčních souborů k formátu dat vlastností

Použijte tento postup k zadání poznámek a k připojení referenčních souborů k formátu dat vlastností. Můžete rovněž upravit poznámky nebo odpojit referenční soubory od definice sady vlastností.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Formáty sady vlastností.

3 Vyberte definici sady vlastností, kterou chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Pro přidání popisu do formátu dat vlastností jej zadejte pro položku Popis.

6 Pro přidání poznámky klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

7 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor.

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na možnost Přidat, vyberte soubor, klepněte na příkaz Otevřít a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko Odstranit.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Rozšíření rozsahu vykazovaných dat

Data, která mohou být shromážděna a graficky prezentována v tabulce výkazu, jsou rozsáhlá. Pro efektivní přizpůsobení tabulek výkazů specifickým potřebám je třeba porozumět následujícím prvkům, které určují, jakým způsobem jsou data zobrazena a jaká data jsou shromážděna.

- Data sady vlastností
- Definice sady vlastností
- Automatické vlastnosti
- Ruční vlastnosti
- Definice vzorců
- Definice klasifikací
- Definice materiálu
- Definice projektu
- Definice ukotvení

- Definice grafiky

Data sady vlastností

K objektům, které mají být zahrnuty do tabulek výkazů nebo které mají být propojeny s popisky musí být připojena data sady vlastností. Tabulky a štítky výkazů neobsahují žádná data, ale extrahují a zobrazují data sady vlastností z přidružených objektů.

Data sady vlastností jsou shromážděna z jedné nebo více sad vlastností připojených k objektu nebo stylu. Některá data vlastností (například kóty) pocházejí z automatických vlastností objektu nebo stylu objektu a nelze je ručně zadat. Jiná data vlastností, jako například jméno výrobce, sestávají z ručních vlastností, pro které musíte zadat hodnoty pro každý objekt nebo styl objektu.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Pokud je kopírována entita nebo styl obsahující vlastnost ze zdrojového výkresu na cílový výkres, který již obsahuje sadu vlastností se stejným názvem, sada vlastností v cílovém výkresu se nezmění. V tomto případě existuje možnost ztráty dat. Pro příklad předpokládejme, že sada vlastností v jednom výkresu obsahuje množství definovaných ručních vlastností a je připojena ke stylu dveří s nastavenými hodnotami ručních vlastností. Tento styl dveří se pak kopíruje do jiného výkresu, který obsahuje duplicitní sadu vlastností, která nemá definovány stejné ruční vlastnosti. V cílovém výkresu bude styl dveří obsahovat sadu vlastností cílového výkresu a ne sadu vlastností zdrojového výkresu. Veškeré hodnoty dat, asociované s ručními vlastnostmi zdrojového výkresu budou ztraceny.

Připojení sady dat vlastností k objektům

Použijte tento postup k připojení dat sady vlastností k objektům, které chcete zahrnout do tabulky výkazu nebo propojit s popisky výkazu.

Připojíte data sady vlastností k objektům připojením jedné nebo více sad vlastností, definovaných definicí sady vlastností. Po připojení sady vlastností jsou z objektu určeny hodnoty pro automatické vlastnosti, přičemž můžete zadat hodnoty pro ruční vlastnosti.

Informace o připojení dat sady vlastností ke stylu objektu naleznete v části Připojení dat sady vlastností ke stylům a definicím na straně 3712. Informace o sadách vlastností a externích referencích naleznete v části Připojení sad vlastností k objektům z externích referencí na straně 528.

1. Poklepejte na objekty, ke kterým chcete připojit data sady vlastností.

POZNÁMKA Pokud vyberete více než jeden typ objektu, můžete připojit pouze definice sady vlastností, které platí pro všechny vybrané objekty. Například pokud vyberete dveře a okna, můžete připojit pouze ty sady vlastností, které platí pro dveře i pro okna.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 klepněte na tlačítko .

4 Vyberte sadu vlastností, kterou chcete připojit, a klepněte na tlačítko OK.

Zadání ručních vlastností a polí pro objekty

Použijte tento postup k zadání hodnot pro ruční vlastnosti jednoho nebo více objektů. Například pokud chcete zadat poznámku, která platí pro více dveří ve výkresu, můžete vybrat dveře a zadat poznámku jako data pro položku Poznámky.

Můžete vložit pole do ručních vlastností. Pole zdokonalují možnosti dokumentace v rámci výkresového souboru, protože hodnoty, které zobrazují, jsou aktualizovány při každé změně přidružené vlastnosti. Pole aplikace AutoCAD můžete rovněž zadat do ručních vlastností připojených k objektům nebo stylům.

POZNÁMKA Pole mohou být asociována s hypertextovými odkazy. Pokud například do ruční vlastnosti vložíte pole ukazující na výkres pomocí hypertextového odkazu a vytvoříte tabulku výkazu, která tuto vlastnost obsahuje, můžete přejít z buňky tabulky s vlastností pole na výkres, který je s ní propojen. Podrobné informace o polích naleznete v položce nápovědy AutoCAD „Použití polí v textu“.

1 Vyberte objekty, pro které chcete přidat ruční vlastnost nebo pole, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vlastnosti.

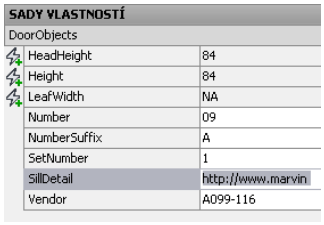
2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

POZNÁMKA Pokud se neobjeví žádná data sady vlastností, nejsou k objektům připojeny žádné sady vlastností. Informace o připojení sady vlastností získáte v části Připojení sady dat vlastností k objektům na straně 3709.

3 Zadejte hodnotu pro ruční vlastnost.

Chcete-li…	Pak
zadat alfanumerickou hodnotu	vyberte vlastnost a zadejte hodnotu.

Chcete-li…	Pak
vložit pole	klepněte pravým tlačítkem myši na aktuální hodnotu vlastnosti a pak klepněte na příkaz Vložit pole. Vyberte některé pole z jedné z dostupných kategorií, zadejte požadovaný formát, a klepněte na tlačítko OK.



POZNÁMKA Můžete definovat výchozí pole pro ruční vlastnost v definici sady vlastností. Například pokud chcete, aby všechny stěny měly pole, v němž se zobrazuje datum posledního uložení výkresu, můžete v definici sady vlastností zadat, aby se pole „SaveDate“ zobrazovalo pro každý objekt, spojený se sadou vlastností. Další informace najdete v části Přidání pole do definice sady vlastností na straně 3744.

Úprava a aktualizace polí v ručních vlastnostech

Použijte tento postup k aktualizaci nebo úpravě hodnot pole v ruční vlastnosti. Při úpravě pole můžete změnit formátování pole a jiná nastavení. Další informace najdete v části Zadání ručních vlastností a polí pro objekty na straně 3710.

1. Poklepejte na objekty, u kterých chcete upravit pole.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.
3. Umístěte kurzor v řádku, obsahujícím pole k aktualizaci.

Chcete-li…	Pak...
aktualizovat hodnotu pole	klepněte na ně pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Aktualizovat pole.
změnit formát pole nebo jiné nastavení	klepněte na ně pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Úpravy pole.

Převedení polí v ručních vlastnostech na text

Použijte tento postup k převedení polí v ručních vlastnostech na text. Když převedete pole na text, ztratí spojení na odkazované informace. Například pokud mělo pole hypertextový dotaz na výkres, bude hypertextový odkaz na výkres ztracen. Další informace najdete v části Zadání ručních vlastností a polí pro objekty na straně 3710.

1. Poklepejte na objekty, u kterých chcete převést vlastnosti pole na text.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířit data.
3. Umístěte kurzor do řádku, obsahujícího pole, které chcete převést na text, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Převést pole na text.

Odstranění dat sady vlastností z objektu

Použijte tento postup k odstranění jedné nebo více sad vlastností z objektu. Pokud je nějaký objekt zahrnut do tabulky výkazu, veškerá data v tabulce, získaná z odstraněné sady vlastností zobrazí v tabulce otazníky.

1. Poklepejte na objekty, z nichž mají být odstraněna data sady vlastností.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.
3. klepněte na tlačítko .
4. Vyberte sady vlastností, které mají být odstraněny a odstraňte veškeré sady vlastností, které zůstanou připojeny k objektu.
5. Klepněte na tlačítko OK.

Připojení dat sady vlastností ke stylům a definicím

Tento postup použijte k připojení dat ke stylům objektů a definicím, jako jsou styly prostoru, styly obvodového pláště, styly dveří a definice vícepohledového bloku.

Připojíte data ke stylu nebo definici připojením jedné nebo více sad vlastností k nim. Objekty, které používají styl nebo definici dědí jejich data sady vlastností. Hodnoty pro automatické vlastnosti, které mohou být různé pro každou kopii stylu, jsou určeny z objektů, přičemž můžete zadat hodnoty pro ruční vlastnosti. Další informace najdete v části Data sady vlastností na straně 3709. Informace o připojení dat sady vlastností k jednotlivým objektům naleznete v části Připojení sady dat vlastností k objektům na straně 3709.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a nalezněte styl nebo definici, kam mají být připojena data sady vlastností.

3 Vyberte styl nebo definici.

4 Klepněte na kartu Obecné a klepněte na možnost Sady vlastností.

5 klepněte na tlačítko .

6 Vyberte sady vlastností, které chcete připojit.

7 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Zadání ručních vlastností a polí pro styly a definice

Použijte tento postup k zadání hodnot pro ruční vlastnosti v datech sady vlastností pro styl nebo definici. Hodnoty, které zadáte, platí pro všechny případy objektů, asociovaných se stylem nebo s definicí.

Můžete vložit pole do ručních vlastností. Pole zdokonalují možnosti dokumentace v rámci výkresového souboru, protože hodnoty, které zobrazují, jsou aktualizovány při každé změně přidružené vlastnosti. Pole aplikace AutoCAD můžete rovněž zadat do ručních vlastností připojených k objektům nebo stylům.

POZNÁMKA Pole mohou být asociována s hypertextovými odkazy. Pokud například do ruční vlastnosti vložíte pole ukazující na výkres pomocí hypertextového odkazu a vytvoříte tabulku výkazu, která tuto vlastnost obsahuje, můžete přejít z buňky tabulky s vlastností pole na výkres, který je s ní propojen. Podrobné informace o polích naleznete v položce nápovědy AutoCAD „Použití polí v textu“.

TIP Nejrychlejší způsob nalezení a zobrazení tématu nápovědy aplikace AutoCAD, odkazující na nápovědu v aplikaci AutoCAD Architecture 2011, je klepnout v okně nápovědy na kartu Hledat, vybrat volbu Hledat pouze názvy a zkopírovat, vložit nebo zadat název tématu aplikace AutoCAD a klepnout na položku Zobrazit témata.

Pokud vlastnost, kterou chcete upravit, není uvedena v datech sady vlastností pro styl nebo definici, může být v sadě vlastností přímo připojené k objektům. Informace o zadává hodnot pro ruční vlastnosti připojené k objektu získáte v části Zadání ručních vlastností a polí pro objekty na straně 3710.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a nalezněte styl nebo definici, kam mají být přidány ruční vlastnosti.

3 Vyberte styl nebo definici.

4 Klepněte na kartu Obecné a klepněte na možnost Sady vlastností.

POZNÁMKA Pokud se žádná data neobjeví, nejsou ke stylu nebo k definici připojeny žádné sady vlastností. Informace o připojení sady vlastností získáte v části Připojení dat sady vlastností ke stylům a definicím na straně 3712.

5 Zadejte hodnotu pro ruční vlastnost.

Chcete-li…	Pak...
zadat alfanumerickou hodnotu	vyberte vlastnost a zadejte hodnotu.
vložit pole	klepněte pravým tlačítkem myši na aktuální hodnotu vlastnosti a pak klepněte na příkaz Vložit pole. Vyberte některé pole z jedné z dostupných kategorií, zadejte požadovaný formát, a klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Můžete definovat výchozí pole pro ruční vlastnost v definici sady vlastností. Pokud například chcete, aby všechny stěny určitého stylu obsahovaly pole zobrazující datum posledního uložení výkresu, můžete v definici sady vlastností zadat pole SaveDate, takže bude zobrazeno u každé stěny tohoto stylu. Další informace najdete v části Přidání pole do definice sady vlastností na straně 3744.

6 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Úprava sad vlastností podle stylu

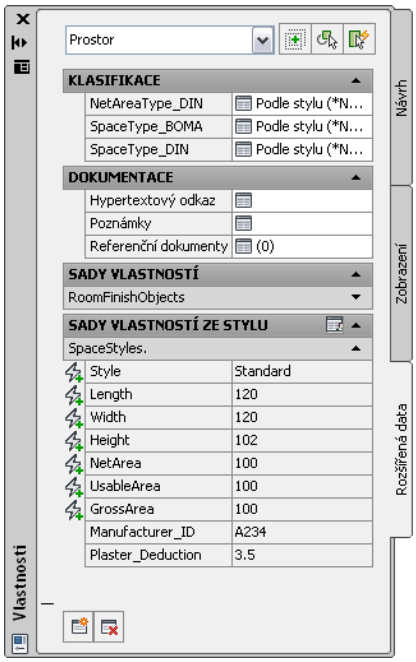
Použijte tento postup k úpravě dat sady vlastností podle stylu, připojené k objektům ve výkresu. Další informace najdete v části Připojení dat sady vlastností ke stylům a definicím na straně 3712.

1 Poklepejte na objekt, u kterého chcete upravit data sady vlastností.

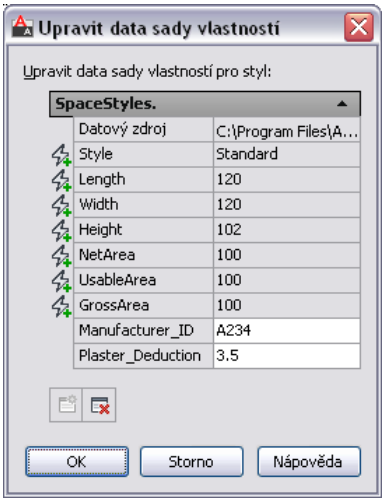
2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

Pokud jsou sady vlastností podle objektu a podle stylu připojeny k objektu, obě se zobrazí v kartě Rozšířená data.

3 Klepněte na položku (Upravit styl dat sady vlastností) za položkou Sady vlastností ze stylu.



4 V tabulce Upravit data sady vlastností zadejte nové hodnoty pro data sady vlastností a klepněte na tlačítko OK.

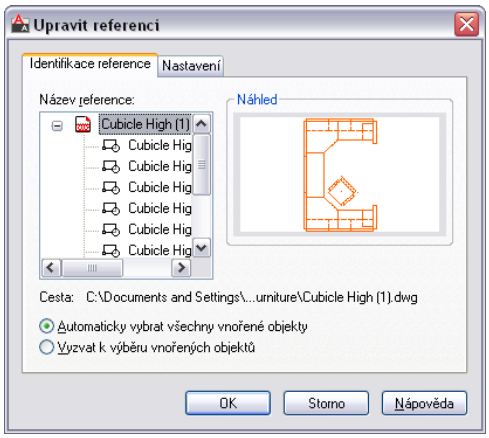


5 Klepněte na tlačítko OK.

Úprava sad vlastností podle stylu, připojených k objektům v externích referencích

Použijte tento postup k úpravě dat sady ručních vlastností podle stylu, připojené k objektům, na které jsou ve výkresu externí reference (xref). Další informace o připojování dat vlastností mezi externími referencemi naleznete v části Připojení sad vlastností k objektům z externích referencí na straně 528.

1 Poklepejte na externí reference na vašem výkresu.



2 V dialogovém okně Editovat referenci na kartě Identifikace reference vyberte položku Vyzvat k výběru vnořených objektů a klepněte na tlačítko OK.

3 Vyberte objekt v externí referenci a stiskněte klávesu *ENTER*.

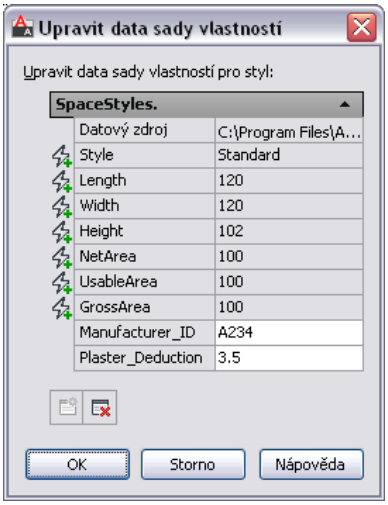
4 Poklepejte na objekt pro provedení změn dat sady vlastností.

5 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

Pokud jsou sady vlastností podle objektu a podle stylu připojeny k objektu, obě se zobrazí v kartě Rozšířená data.

6 Klepněte na tlačítko (Upravit data sady vlastností stylu) vedle záhlaví Sady vlastností ze stylu.

7 V tabulce Upravit data sady vlastností zadejte nové hodnoty pro data sady vlastností a klepněte na tlačítko OK.



8 Klepněte na kartu Více objektů ➤ panel Upravit referenci ➤ Uložit změny nebo kartu Více objektů ➤ panel Upravit referenci ➤ Zrušit změny.

9 Klepněte na tlačítko OK pro potvrzení vašeho výběru.

Odstranění dat sady vlastností ze stylu nebo z definice

Použijte tento postup k odstranění jedné nebo více sad vlastností ze stylu nebo definice. Pokud jsou objekty používající tento styl nebo definici zahrnuty v tabulce výkazu, budou v buňkách pro data získaná z odebrané sady vlastností zobrazeny otazníky.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a nalezněte styl nebo definici, odkud mají být odstraněna data sady vlastností.

3 Vyberte styl nebo definici.

4 Klepněte na kartu Obecné a klepněte na možnost Sady vlastností.

5 Klepněte na tlačítko .

6 Vyberte sady vlastností, které mají být odstraněny, a zrušte veškeré sady vlastností, které mají zůstat připojeny.

7 Klepněte třikrát na tlačítko OK.

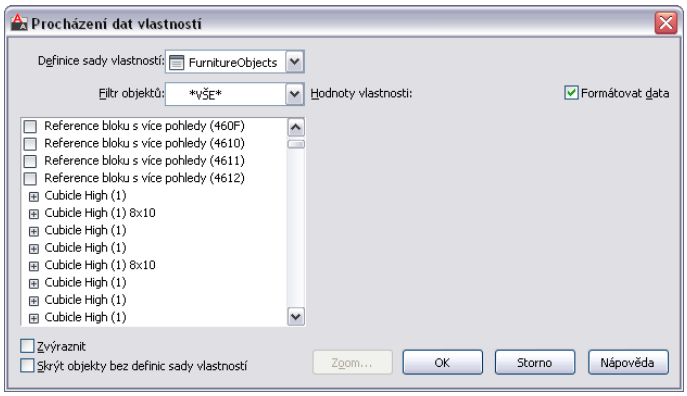
Procházení dat vlastností

Použijte tento postup k zobrazení a prohlížení dat pro všechny sady vlastností ve výkresu.

Další informace o procházení sad vlastností připojených k objektům, které jsou uváděny ve výkazu z externích referencí, nebo o přepsání sad vlastností pro tyto objekty naleznete v části Připojení sad vlastností k objektům z externích referencí na straně 528.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj Procházení dat vlastností, a vyberte jej.

Tento nástroj je umístěn pod položkou Nástroje tvorby výkazů a zpráv v katalogu základních nástrojů. Tento nástroj můžete přidat do libovolné palety nástrojů. Další informace najdete v části Prohlížeč obsahu na straně 137.



2 Zadejte možnosti pohledu:

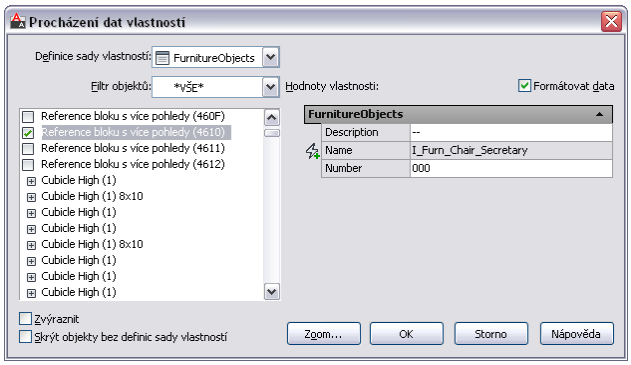
Chcete-li…	Pak...
nechat objekt ve výkresu zvýraznit, když vyberete sadu vlastností, která je připojena k objektu nebo k jeho stylu	vyberte možnost Zvýraznit.
zamezit zvýraznění objektu ve výkresu, když vyberete sadu vlastností, která je připojena k objektu nebo k jeho stylu	zrušte možnost Zvýraznit.

Chcete-li…	Pak...
zobrazit objekty v levém podokně bez ohledu na to, zda je připojena vybraná definice sady vlastností	zrušte možnost Skrýt objekty bez definic sady vlastností.
zobrazit pouze objekty, ke kterým je připojena vybraná definice sady vlastností	vyberte možnost Skrýt objekty bez definic sady vlastností.
prohlížet prvotní neformátovaná data v sadě vlastností	zrušte možnost Formátovat data.

3 Prohlížejte sady vlastností a objekty nebo styly, ke kterým jsou přiřazeny:

Chcete-li…	Pak...
prohlížet typ objektu nebo stylu, pro který platí sada vlastností	vyberte sadu vlastností V pravém podokně je uveden seznam hodnot vlastností, pokud jsou dostupné a objekty nebo styly, k nimž lze sadu vlastností připojit.
prohlížet seznam objektů nebo stylů, ke kterým je připojena sada vlastností	použijte filtr objektu na sadu vlastností. V levém podokně jsou uvedeny objekty nebo styly, ke kterým je připojena sada vlastností. Pokud je vybrána možnost Zvýraznit, ve výkresu se zvýrazní všechny objekty, k nimž je připojena (přímo nebo prostřednictvím stylu) sada vlastností.
prohlížet hodnoty vlastností pro specifickou sadu vlastností a specifický objekt stylu	pod sadou vlastností vyberte objekt nebo styl. Na pravém podokně jsou zobrazeny hodnoty pro vybraný objekt nebo styl.

Prohlížení hodnot vlastností pro objekty s připojenými sadami vlastností



4 V levém podokně vyberte objekt nebo styl, jehož sady vlastností a hodnoty chcete upravit, a klepněte na tlačítko OK.

5 Odstraňte sady vlastností z objektů nebo stylů:

VAROVÁNÍ Pokud odpojíte sadu vlastností z objektu nebo stylu, veškeré ručně zadané hodnoty budou ztraceny. Odpojíte-li sadu vlastností omylem, klepněte na tlačítko OK a hned poté klepněte na tlačítko Zpět na panelů nástrojů Rychlý přístup.

Chcete-li…	Pak...
odpojit sadu vlastností od objektu nebo stylu	zrušte výběr objektu nebo stylu.
připojit sadu vlastností k objektům nebo stylům	vyberte objekt nebo styl.

6 Klepnutím na tlačítko Zoom zobrazte vybrané objekty ve výkresu.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Definice sady vlastností

Definice sady vlastností specifikuje charakteristiky skupiny vlastností, které lze sledovat s objektem. Například můžete vytvořit definici sady vlastností s názvem DoorProps, obsahující definice vlastností pro DoorNumber, DoorWidth a FireRating. Každá vlastnost má název, popis, typ dat, formát dat a výchozí hodnotu.

Sady vlastností a data vlastností

Sada vlastností je objekt, vytvořený z definice sady vlastností. Obsahuje uživatelsky definovatelnou skupinu vlastností objektu. Když připojíte sadu vlastností k objektu nebo stylu, stane se sada vlastností kontejnerem pro data vlastností, asociovaná s objektem.

Vytvoření definic sad vlastností pro objekty nebo styly

Při vytváření definice sady vlastností určíte, zda lze sadu vlastností připojit k objektům nebo stylům v závislosti na tom, které z následujících druhů vlastností chcete sledovat:

- Automatické vlastnosti obecně patří do definic podle stylu. Automatické vlastnosti, i když jsou připojeny ke stylu, se mohou pro každý případ objektu lišit. Efektivnější je zařadit automatické vlastnosti do definice podle stylu, protože jsou vlastnosti okamžitě asociovány s veškerými objekty, které styl používají.
- Ruční vlastnosti mohou náležet buď do definic podle stylu nebo do definic podle objektu. Hodnota ruční vlastnosti, asociovaná se stylem, je pro každý objekt stejná. Například vlastnost Výrobce bude patrně stejná pro každý případ stylu dveří, a proto by to měla být vlastnost podle stylu. Vlastnost Číslo dveří je však různá pro každý případ dveří, a proto by to měla být vlastnost podle objektu.
- Pole zvyšují schopnosti dokumentace ve výkresovém souboru. Pole je text, který lze aktualizovat a který je nastaven pro zobrazování dat, která se v průběhu života výkresu mohou měnit. Když je pole aktualizováno, zobrazí se poslední hodnota pole. Můžete vložit pole do ruční vlastnosti v definici sady vlastností nebo do vlastnosti připojené k objektu nebo stylu.

POZNÁMKA Pole mohou být asociována s hypertextovými odkazy. Například pokud vložíte pole, poukazující na výkres v ruční vlastnosti a vytvoříte tabulku výkazu, která tuto vlastnost obsahuje, můžete přeskočit z buňky tabulky v poli vlastnosti v ní na výkres, který je s ní propojen. Podrobné informace o polích naleznete v položce nápovědy AutoCAD „Použití polí v textu“.

TIP Nejrychlejší způsob nalezení a zobrazení tématu nápovědy aplikace AutoCAD, odkazující na nápovědu v aplikaci AutoCAD Architecture 2011, je klepnout v okně nápovědy na kartu Hledat, vybrat volbu Hledat pouze názvy a zkopírovat, vložit nebo zadat název tématu aplikace AutoCAD a klepnout na položku Zobrazit témata.

Automatické a ruční vlastnosti

Sady vlastností, bez ohledu na to, zda jsou připojeny k objektům nebo ke stylům, mohou obsahovat ruční i automatické vlastnosti.

- Automatické vlastnosti nelze upravovat přímo, protože jsou získávány z objektu nebo z jiného zdroje. Automatické vlastnosti jsou například fyzické charakteristiky objektu, jako jsou rozměry nebo materiál. Pro změnu hodnoty automatické vlastnosti musíte upravit její zdroj. Změna se objeví v datech sady vlastností pro objekt.
- Ruční vlastnosti je nutné upravovat v datech sady vlastností pro objekt nebo styl. Ruční vlastnosti jsou například čísla objektů (pro štítky) a poznámky nebo komentáře. Hodnota zadaná pro ruční vlastnost v sadě vlastností podle objektu je uložena s objektem. Hodnota zadaná pro ruční vlastnost v sadě vlastností podle stylu je uložena se stylem a je dostupná pro všechny objekty, používající tento styl.
- U ručních vlastností jsou používána pole, která se vybírají ze seznamu dostupných polí v softwaru. Pole obsahují hodnoty, které se aktualizují při změně hodnoty, a mohou obsahovat rovněž hypertextové odkazy na jiné výkresy nebo soubory. Podrobné informace o polích naleznete v položce nápovědy AutoCAD „Použití polí v textu“.

Použití formátů dat vlastností v definicích sady vlastností

Formáty dat vlastností určují, jakým způsobem jsou zobrazeny hodnoty čísel a textu. Definice sady vlastností i styly tabulek výkazů používají formáty dat vlastností. Další informace o vytváření formátů dat vlastností naleznete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

Řízení definic sad vlastností

Pro vytvoření, úpravu, kopírování nebo čištění definic sady vlastností vyberte Správce stylu. Správce stylu poskytuje centrální místo, kde můžete pracovat s definicemi a styly z více výkresů nebo šablon. Další informace o použití Správce stylu naleznete v části Správce stylů – přehled na straně 854.

VAROVÁNÍ Když přepíšete jednu definici sady vlastností jinou definicí, můžete ztratit data. Například může výkres obsahovat definici sady vlastností s řadou ručních vlastností. Sada vlastností je připojena ke dveřím se zadanými ručními vlastnostmi a je zahrnuta na tabulky výkazu. Pokud přepíšete tuto definici sady vlastností jinou definicí sady vlastností, která nemá stejné vlastnosti, hodnoty zadané pro ruční vlastnosti budou ztraceny. Kromě toho jsou veškeré sloupce v tabulce výkazu, které odkazují na tyto ruční vlastnosti, opatřeny příznakem jako neplatné. Změny v tabulce výkazu vyplývající ze změny definice sady vlastností se zobrazí při příští ruční nebo automatické aktualizaci tabulky.

Porozumění automatickým vlastnostem

Data v automatické vlastnosti jsou získávána z individuálních objektů nebo jejich stylů a nejsou zadávána ručně. Například může mít řada dveří stejný styl, ale rozdílné šířky. Automatická vlastnost Šířka může být pro každé dveře odlišná. Tyto dveře však mají stejnou tloušťku, protože tloušťka je vlastnost stylu. Automatická vlastnost Tloušťka má stejnou hodnotu pro všechny dveře stejného stylu. Další informace najdete v části Přidání definice automatické vlastnosti do definice sady vlastností na straně 3746.

V aplikaci AutoCAD Architecture 2011 je k dispozici více než 1 000 automatických vlastností;. Většina z nich se rozumí sama sebou, ale některé z nich vyžadují další vysvětlení.

Vlastnosti plochy stěny

Následující čtyři automatické vlastnosti poskytují data pro výpočet plochy stěn:

- Plocha – hrubá pravá
- Plocha – čistá pravá
- Plocha – hrubá levá
- Plocha – čistá levá

Pravá a levá strana stěny je určena jako kdybyste stáli v počátečním bodě stěny čelem ke koncovému bodu. Hrubá plocha je plocha strany bez odpočtů na otvoru pro otvory, jako jsou dveře a okna. Čistá plocha je plocha jedné strany stěny po vyříznutí otvoru pro otvory. Hrubou plochu lze použít k určení množství sádrokartonu, potřebného na stěnu, zatímco čistou plochu lze použít k určení množství cihel.

VAROVÁNÍ Plocha stěny je určena přidáním spojení komponent stěn (bez zahrnutí úprav tělesa nebo průniků) do všech ploch, které směřují vpravo (pro pravé plochy) nebo vlevo (pro levé plochy). Pokud má konkrétní styl stěny několik komponent, mezi kterými se nachází vzduchová mezera, nemusí být plocha stěny vykázána podle očekávání. Například stěna obvykle používaná pro výstavbu má cihlový exteriér, vzduchovou mezeru a pórobetonový interiér. Styl definovaný pro tuto stěnu může mít komponentu pro cihlu a komponentu pro pórobeton, avšak žádnou komponentu pro vzduchovou mezeru. Pokud byla stěna nakreslena s cihlami na levé straně, plocha stěny, vypočítaná z pravé strany by zahrnovala pórobeton i pravou plochu z cihel. Hlášená plocha by byla dvojnásobkem skutečné plochy. Aby tato situace nenastala, vytvořte komponenty pro vzduchové mezery v interiéru ve stylech dveří tak, aby neexistovaly žádné interiérové plochy, když jsou komponenty stěny spojeny.

Tvar stěny lze upravit přičtením nebo odečtením modifikátorů tělesa. Automatický výpočet příslušných ploch pro každý možný tvar stěny je prakticky neproveditelný. Vzhledem k tomu nejsou úpravy tělesa a průniky aktuálně zahrnuty do výpočtů plochy stěny. Plochy stěny pro stěny s neobvyklým tvarem je nutno vypočítat ručně.

Vlastnosti objemu stěny

Následující čtyři automatické vlastnosti poskytují data pro výpočet objemu stěn:

- Objem – hrubý
- Objem – čistý
- Objem – hrubý s úpravami
- Objem – čistý s úpravami

Hrubý objem je objem komponent stěny bez odpočtů na otvoru pro otvory, jako jsou dveře a okna. Čistý objem je objem po vyříznutí otvoru pro otvory.

Můžete získat objem stěny s úpravami tělesa stěny nebo bez úprav tělesa stěny.

- Hrubý a čistý zobrazuje objem komponent stěny, jako kdyby žádné úpravy tělesa stěny neexistovaly.
- Hrubý s úpravami a čistý s úpravami zahrnují úpravy tělesa.

Vlastnost délka stěny

Podobně jako u plochy stěny je při použití modifikátorů tělesa prakticky nemožné vypočítat délku stěny. Vzhledem k tomu vlastnost Délka stěny odráží pouze vzdálenost mezi počátečním bodem a koncovým bodem stěny. Pro získání přesnějšího hlášení o délce stěny budete možná muset přemístit koncový bod stěny.

Viditelná délka stěny se může lišit od vzdálenosti mezi koncovými body kvůli začištění stěny.

Vlastnosti objemu desky a střešní desky

Objemy pro desky a střešní desky nezahrnují objemy zakončení střešního pláště a podbití.

Vlastnosti zvýšení desky a střešní desky

Desky a střešní desky mají následující vlastnosti zvýšení:

- Zvýšení-vysoké
- Zvýšení-nízké

Tyto vlastnosti poskytují nejvyšší a nejnižší hodnotu zvýšení všech vrcholů desky a střešní desky, včetně zakončení střešního pláště a podbití.

Vlastnosti velikosti dveří

Hodnoty pro vlastnosti Šířka, Výška a Tloušťka lze zkombinovat do dalších tří vlastností velikosti dveří. Níže uvedená tabulka znázorňuje, jak tyto vlastnosti vypadají pro množství různých dveří, přičemž každé z nich mají šířku 3'-0", výšku 6'-8" a tloušťku 2", avšak liší se v počtu a velikosti jednotlivých dveřních křídel.

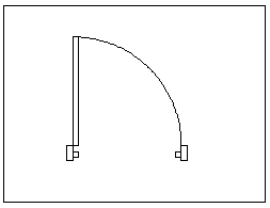
Vlastnost	Jednoduché dveře	Dvojité dveře	Nesymetrické dveře
Velikost dveří – Š x V	3'-0"x6'-8"	3'-0"x6'-8"	3'-0"x6'-8"
Velikost dveří – 2 @ Š x V	3'-0"x6'-8"	2@1'-6"x6'-8"	2'-0"(1'-0")x6'-8"
Velikost dveří – PR Š x V	3'-0"x6'-8"	PR 1'-6"x6'-8"	2'-0"(1'-0")x6'-8"

POZNÁMKA Pokud potřebujete více řízení při formátování vlastností velikosti více dveří, zkuste použít definici vlastnosti vzorce. Další informace najdete v části Přidání definice vlastnosti vzorce do definice sady vlastností na straně 3728.

Vlastnosti směru otevírání dveří

Různé země mají různé konvence pro specifikaci směru otevírání dveří. Níže zobrazené dveře jsou například v USA a Velké Británii považovány za levé, zatímco v Austrálii, Rusku a většině Evropy jsou považovány za pravé. Aby bylo možné tyto rozdíly zohlednit, obsahuje aplikace AutoCAD Architecture vlastnost s názvem Směr otvírání – opačný. Můžete vybrat

vlastnost otvírání dveří, kterou chcete použít, když vytváříte nebo upravujete definici sady vlastností.



Vlastnosti konstrukčních prvků

Délkou konstrukčního prvku se rozumí jeho logická délka (délka mezi body uzlu), nikoli skutečná délka, jejíž výpočet může být obtížný. Chcete-li získat skutečnou délku, můžete přidat vlastnost Délka podél základny, čímž za účelem měření zajistíte projekci všech součástí prvků na jeho základnu. Pomocí této vlastnosti lze zjistit skutečnou délku prvků, u kterých byly použity roviny oříznutí či odsazení, nebo u kterých kolizní podmínky či modifikátory těles ovlivňují celkovou délku. Takové prvky udávají viditelnou délku, která se liší od logické délky.

Vlastnosti umístění konstrukčního prvku (X, Y, Z) poskytují informace o souřadnicích, ve kterých byl konstrukční prvek vložen. Je to důležité pro downstream aplikace v oblasti stavebního inženýrství.

Porozumění vzorcům

Vzorce jsou uživatelem definované rovnice pro výpočet hodnoty určité vlastnosti. Po zadání definice sady vlastností vzorce můžete pomocí vzorce přidat do tabulky výkazu údaje o vybraných skupinách objektů nebo stylech objektů. Pak můžete definici vlastnosti vzorce přidat do definice sady vlastností. Další informace o sadách vlastností a definicích sad vlastností naleznete v části Sady vlastností a definice sad vlastností na straně 3643.

Tabulka určená k zadání vzorce umožňuje rovněž vyhodnotit vzorové výsledky. Vzorce mohou obsahovat proměnné, operátory a funkce přípustné ve skriptech VBScript. Detailnější informace o VBScript najdete na stránce *http://msdn.microsoft.com* a hledejte „Reference jazyka VBScript“. Dále jsou v tabulce Definice vlastnosti vzorce dostupné odkazy na online nápovědu z kódu VBScript a z místních nabídek Vzorec pro položky VBScript, použité ve vzorci.

Přidání definice vlastnosti vzorce do definice sady vlastností

Použijte tento postup k přidání definice vlastnosti vzorce do definice sady vlastností. Hodnoty vlastnosti vzorce lze vypočítat podle hodnot jiných dat vlastnosti. (Další informace o vyhodnocení vzorce naleznete v části Vyhodnocení vzorce na straně 3732.) Například šířka a výška jsou automatické vlastnosti dveří, které můžete použít k výpočtu obvodu dveří. Při definování (2 * [šířka]) + (2 * [výška]) jako vzorce pro dveře 36“ x 84“ je výsledkem hodnota 240. Definice vlastnosti vzorce je typ automatické vlastnosti, protože vlastnost, kterou zobrazuje, je určována automaticky na základě její definice a nelze ji přímo upravovat.

POZNÁMKA Mezi jednotkami, v kterých je uveden výsledek vzorce, se neprovádějí žádné převody.

Vzorce mohou být jednoduché matematické výrazy, například 2+2. Mohou obsahovat také proměnné, operátory a funkce přípustné ve skriptech VBScript, jak je znázorněno v příkladech níže.

Výrazy			
Výraz volání	Výraz pro Každý...Další	Výraz získání vlastnosti	Sada výrazů
Třída výrazu	Výraz pro...další	Výraz nechat vlastnost	Dílčí výraz
Konstantní výraz	Výraz funkce	Výraz sady vlastností	Výraz Pokud...Wend
Výraz pro kóty	Výraz Pokud...Pak...Jinak	Veřejné prohlášení	Sada výrazů
Výraz Pak…Smyčka	Výraz O chybě	Výraz náhodné rozdělení	Výraz S
Výraz Zrušit	Výraz Explicitní možnost	Výraz ReDim	
Výraz Provést	Soukromé prohlášení	Výraz Vybrat případ	

Funkce			
Abs	Uvolnit	LBound	ScriptEngineMinorVersion

Funkce			
Pole	Eval	LCase	Druhý
Asc	Exp	Levý	SetLocale
Atn	Filtr	Len	Sgn
CBool	FormatCurrency	LoadPicture	Sin
CByte	FormatDateTime	Log	Prostor
CCur	FormatNumber	LTrim	Rozdělit
CDate	FormatPercent	Matematické výrazy	Sqr
CDbl	GetLocale	Střední	StrComp
Chr	GetObject	Minuta	Řetězec
CInt	GetRef	Měsíc	Tan
CIng	Hex	MonthName	Čas
Konverze	Hodina	MsgBox	Čítač času
Cos	InputBox	Nyní	TimeSerial
CreateObject	InStr	Oct	TimeValue
CSng	InStrRev	Nahradit	Oříznout
Datum	Int, Fix	RGB	TypeName
DateAdd	IsArray	RTrim	UBound
DateDiff	IsDate	Pravý	UCase
DatePart	IsEmpty	Rnd	Neuvolnit
DateSerial	IsNull	Kulatý	VarType
DateValue	IsNumeric	ScriptEngine	Den v týdnu

Funkce			
Den	IsObject	ScriptEngineBuildVersion	WeekdayName
Derivovaný matematický výraz	Spoj	ScriptEngineMajorVersion	Rok

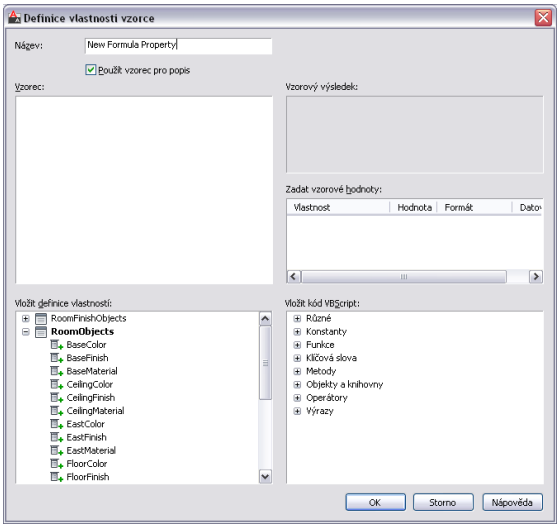
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.

3 Vyberte definici sady vlastností, která má být změněna.

4 Na kartě Definice klepněte na tlačítko .

5 Do tabulky Definice vlastnosti vzorce zadejte název vlastnosti vzorce.



6 Pokud nechcete použít vzorec jako popis vlastnosti, zrušte možnost Použít vzorec pro popis.

7 Zadejte vzorec:

Chcete-li…	Pak...
použít zadanou hodnotu	klepněte na podokno Vzorec a zadejte hodnotu.
použít hodnotu jiné definice vlastnosti ve vzorci	vyhledejte definici v seznamu vložit definice vlastnosti a poklepejte na ni (nebo na ni klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit). Můžete rovněž vybrat definici a stisknout tlačítko *VLOŽIT*.
použít funkci VBScript	vyhledejte funkci v seznamu Vložit kód VBScript a poklepejte na ni (nebo na ni klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit). Můžete rovněž vybrat funkci a stisknout tlačítko *VLOŽIT*.
vyhodnotit vzorec jako funkci VBScript	zadejte **VÝSLEDEK** kdekoli ve vzorci.

Definice vlastností, které jsou k dispozici pro použití ve vzorci musí být použity pro stejné objekty, jako je definice sady vlastností, obsahující vzorec.

Názvy definic vlastností, použité ve vzorci, jsou zobrazeny v závorkách, například [Šířka]. Pokud definice vlastnosti náleží do jiné definice sady vlastností, než je definice obsažená ve vzorci, je tento název rovněž zobrazen, například [DoorObjects:Výška].

Definici vlastnosti vzorce nelze použít ve vzorci, který definuje, jak je uvedeno v části , a přidáním [Vlastní] za jeho název. Definice vlastností, které končí s použitím hodnoty vlastnosti nelze použít ve vzorci, jak je uvedeno v části a přidáním položky [Kruhový odkaz] za jejich názvy.

POZNÁMKA Pokud zadáte název definice vlastnosti přímo do řetězce vzorce nebo jej budete kopírovat a vkládat mezi vzorci, bude definice vlastnosti zobrazena jako normální text. Aby byly hodnoty vlastností v definicích vlastností vloženy správně, musí být vybrány ze seznamu v podokně Vložit definice vlastností.

8 V podokně Zadat vzorové hodnoty zadejte hodnotu.

U zadané hodnoty vlastnosti se zobrazí aktuální formát zadaný v podokně Vzorový výsledek.

9 V podokně Zadat vzorové hodnoty vyberte formát data vlastnosti.

Vybraný formát má vliv na to, jak se budou data ze sloupce Hodnota zobrazovat v podokně Vzorový výsledek a jak se bude v tabulce výkazu vyhodnocovat vzorec. Lze jej kdykoli změnit. Další informace najdete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

10 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Vyhodnocení vzorce

Tento postup slouží pro vyhodnocení výsledku vzorce. Po dokončení definice vlastnosti vzorce a přidání sady vlastností do objektů, můžete použít výsledek vzorce v tabulkách výkazů a v popiscích výkazů.

1 Ověřte, že pro každou definici vlastnosti ve vzorci je hodnota vlastnosti:

načtena z objektu nebo stylu.
naformátována pomocí formátu dat vlastností definovaného ve formátu vzorové hodnoty.
vložena do vzorce namísto názvu definice vlastnosti a je v závorkách.

2 Vyhodnoťte řetězec vzorce:

Když řetězec vzorce...	Pak...
obsahuje slovo „VÝSLEDEK“	je vyhodnocován jako funkce VBScript a hodnota zobrazená pro vlastnost je výsledkem tohoto vyhodnocení.
neobsahuje slovo „VÝSLEDEK“	je vyhodnocován jako matematický výraz.

POZNÁMKA Přesvědčete se, že všechny sady vlastností, použité ve vzorci, jsou použity pro objekt nebo styl. Jinak se zobrazí otazník (?) v tabulce výkazu.

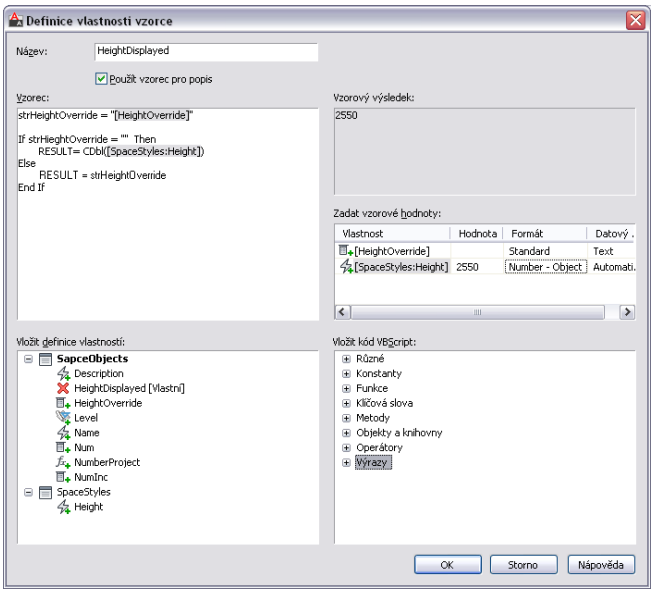
Další informace najdete v části Přidání definice vlastnosti vzorce do definice sady vlastností na straně 3728. Z kódu VBScript z místní nabídky v tabulce Definice vlastností vzorce je přístup k online nápovědě.

Příklad použití tabulky Definice vlastnosti vzorce

Vytvoření vzorce, který odráží platná data, může být složitý úkol. Jak je zřejmé z následujícího příkladu, můžete postup zjednodušit použitím tabulky Definice vlastnosti vzorce k vytvoření vzorce s kódem VBScript. Pak dosadíte vzorové hodnoty do vzorce a vyhodnotíte výsledek.

Příklad dokončeného vzorce

Prostorový objekt má jednoduchou číselnou hodnotu pro svoji výšku, která je postačující pro většinu prostorů ve výkazu místností. Pokud však chcete získat větší kontrolu nad tím, jak jsou výšky prostorů zobrazovány pro místnosti, které nemají ploché stropy, můžete vytvořit vzorec, který vrací přepsání textu (například text „S klenbou“ pro strop katedrály) nebo skutečnou výšku. Dokončená tabulka pro takový vzorec je znázorněna níže.



Postup použitý k provedení příkladu

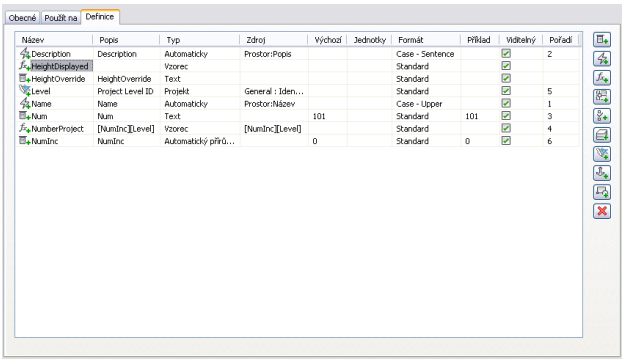
Následující postup byl proveden převážně pomocí výchozích definic sady vlastností ve Správce stylů.

Přidány SpaceStyles jako nové definice sady vlastností

- Importovány styly prostorů z výkresu stylů tabulek výkazů.

Na kartě Definice pro definici sady vlastností SpaceObjects

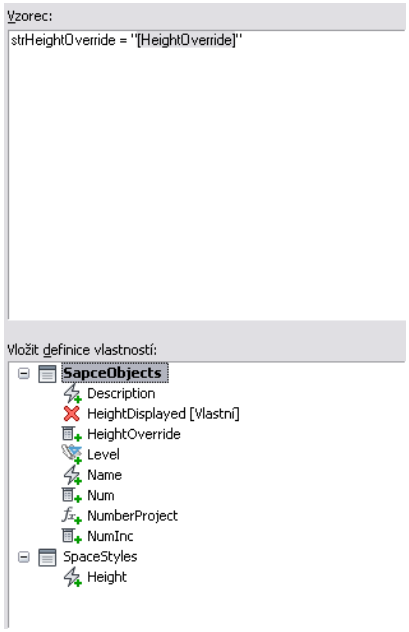
- Přidána definice ruční vlastnosti textu, nazvaná HeighOverride.
- Přidána definice vlastnosti vzorce s názvem HeightDisplayed.



Upravena definice vlastnosti vzorce HeightDisplayed v tabulce Definice vlastnosti vzorce.

- Na první řádek v části Vzorec přidán výraz strHeightOverride = „“.
  Když provádíte změny ve vzorci, můžete prohlížet vzorové výsledky. Například při zadání vzorce 2+3 je v podokně Vzorový výsledek zobrazena hodnota 5. To umožňuje opravit vzorec, který není vyhodnocen očekávaným způsobem.

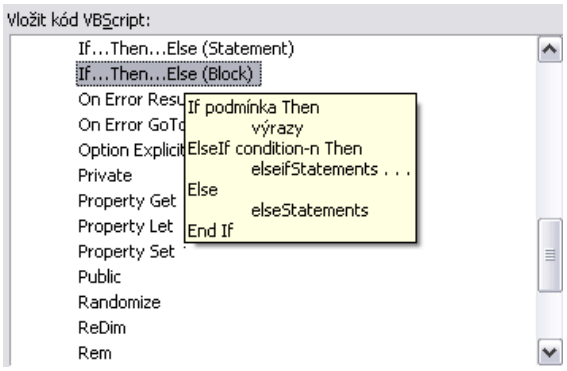
- S kurzorem mezi dvojitými uvozovkami vybrána položka HeightOverride v části SpaceObjects.



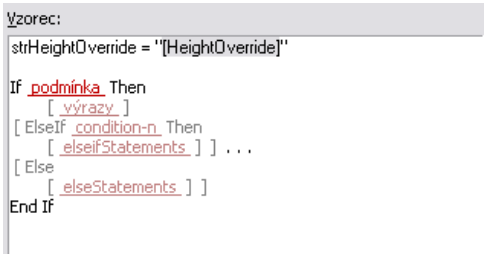
  Když je definice vlastnosti nejprve vložena do vzorce, její vzorová hodnota je nejprve převzata z objektu v aktuálním výkresu, který používá definici sady vlastností vzorce nebo z výchozího objektu.

- S kurzorem za druhou uvozovkou stisknuta dvakrát klávesa *ENTER* pro přidání 2 řádků.
- Z výrazů pod položkou Vložit kód VBScript, přidán If...Then..Else (blok).

Při přesunutí kurzoru nad některou položku se zobrazí nápověda s textem, který bude uveden ve vzorci při vložení této položky.



Po přidání kódu VBScript do vzorce lze vložit červený nebo šedý text pro pomoc s vytvořením vzorce. Červená označuje pole, kam je nutno přidat další kód. Pokud chcete odstranit červené pole, vyberte je a zadejte text, vložte definici vlastnosti nebo vložte jiný kód VBScript.

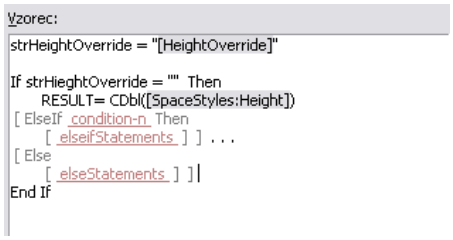


Šedá pole v závorkách označují nepovinná pole. Při psaní kdekoli v šedých závorkách nebo po odstranění jedné závorky se závorky odstraní a kód se změní z nepovinného na požadovaný.

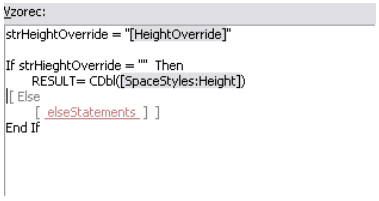
Můžete uložit vzorec, obsahující červená a šedá pole pro úpravy v budoucnosti, avšak zobrazí se varovný dialog, protože vzorec nebude vyhodnocen správně. Můžete získat přístup do nápovědy online pro kód VBScript ve vzorci pro další informace o jeho správném používání.

- Vybráno červené pole podmínky a zadán výraz strHeightOverride = „“.
- Vybráno červené pole výrazů a zadán výraz VÝSLEDEK = CDbl( ).

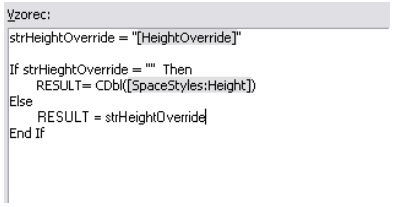
- S kurzorem mezi závorkami vybrána položka Height v části SpaceStyles.



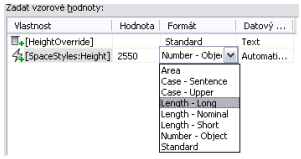
- Vymazán řádek ElseIf a řádek pod ním.



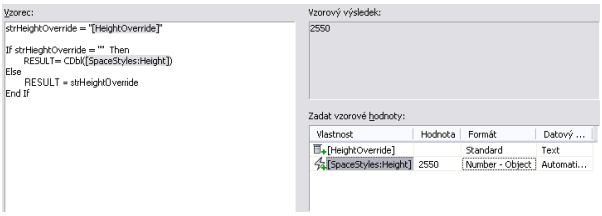
- Vybráno červené pole „elseStatements“ a zadán výraz VÝSLEDEK = strHeightOverride.



- Zadána hodnota S klenbou pro vzorovou hodnotu HeightOverride.
  Vždy, když je vzorová hodnota změněna, zobrazí se nový vzorový výsledek.
- Zadáno 108 pro vzorovou hodnotu SpaceStyles:Height.
- Vybráno Délka – dlouhá pro Formát.



Vzorové hodnoty jsou formátovány a vloženy do vzorce namísto názvů definice odpovídající vlastnosti v závorkách. Celý vzorový vzorec je vyhodnocen a výsledek je zobrazen v podokně Vzorový výsledek.



Protože tento vzorec obsahuje slovo VÝSEDEK, je vyhodnocován jako funkce, namísto toho, aby byl vyhodnocován jako výraz a hodnota vlastnosti vzorce je poslední hodnota, přiřazená k položce VÝSEDEK. Výsledek tohoto platného vzorce je hodnota S klenbou.

Vytvoření definice sady vlastností

Použijte tento postup k vytvoření definice sady vlastností. Můžete vytvořit novou definici sady vlastností zkopírováním existující definice. Pak upravíte definici vlastností k přizpůsobení charakteristik definice. Další informace najdete v části Úprava definice sady vlastností na straně 3758.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.

3 Vytvořte definici sady vlastností:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit prázdnou definici sady vlastností s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem myši na styl nebo definici a klepněte na možnost Nová. Zadejte název pro novou definici sady vlastností a stiskněte klávesu *ENTER*.
vytvořit definice sady vlastností z existující definice sady vlastností	klepněte pravým tlačítkem myši na definici sady vlastností, která má být zkopírována a klepněte na příkaz Kopírovat. Klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vlo-

Chcete-li…	Pak...
	žit. Klepněte pravým tlačítkem myší na novou definici sady vlastností a klepněte na položku Přejmenovat. Zadejte název a stiskněte klávesu *ENTER*.

POZNÁMKA Pokud bude tato definice sady vlastností použita s popisky výkazu, nezadávejte do názvu mezery.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek nebo referenčních souborů k definici sady vlastností

Použijte tento postup k zadání poznámek a k připojení referenčních souborů k definici sady vlastností. Můžete rovněž upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od definice sady vlastností.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.

3 Vyberte definici sady vlastností, ke které chcete přidat poznámky nebo referenční objekty.

4 Klepněte na kartu Obecné.

5 Pro přidání popisu do definice sady vlastností jej zadejte pro položku Popis.

6 Pro přidání poznámky klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.

7 Klepněte na položku Poznámky, klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li…	Pak...
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

8 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

Zadání způsobu používání definice sady vlastností

Použijte tento postup k zadání, zda definice sady vlastností platí pro objekty nebo styly a definice. Rovněž vyberete objekty nebo styly a definice, které mohou použít sady vlastností, vytvořené z této definice.

Pokud sada vlastností, kterou definujete, obsahuje vlastnosti, které jsou stejné pro všechny objekty, vytvořené s použitím určitého stylu, vyberte sadu vlastností podle stylu. To eliminuje potřebu připojit data pro každý případ objektu, který vytvoříte. Objekty vytvořené s použitím stylu s přiřazenou sadou vlastností mají přístup do asociované sady vlastností podle stylu.

Obecně používejte automatické vlastnosti pouze v definicích sady vlastností, které se používají pro styly nebo definice.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.

3 Vyberte definici sady vlastností, kterou chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Platí pro.

5 Zadejte způsob používání definice sady vlastností:

Chcete-li ji použít na...	Pak...
objekty	vyberte položku Objekty. Seznam objektů se zpřístupní.
styly a definice	vyberte položku Styly a definice. Seznam stylů a definic se zpřístupní.

6 Vyberte objekty nebo styly a definice, pro které platí sada vlastností.

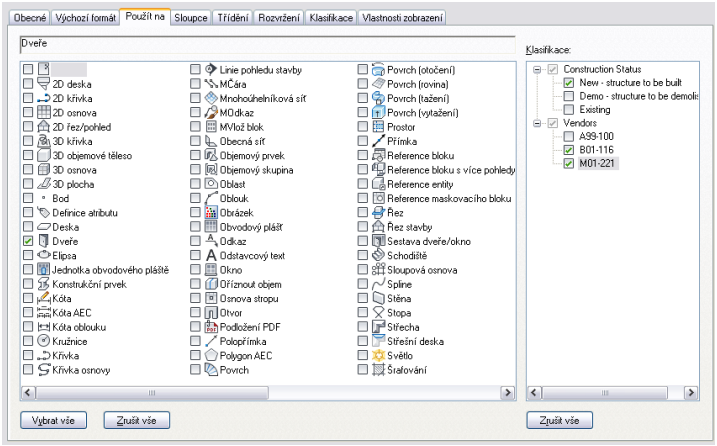
Chcete-li…	Pak...
definovat definici sady vlastností podle objektu	vyberte objekty ze seznamu v levém podokně.
definovat definici sady vlastností podle stylu nebo podle definice	vyberte styly nebo definice ze seznamu v levém podokně.
vybrat všechny objekty nebo styl a definice	klepněte na položku Vybrat všechny.
zrušit aktuální výběr	klepněte na položku Zrušit všechny.

Pokud jsou vybrány všechny objekty nebo pokud není vybrán žádný objekt, vaše definice sady vlastností může být přidána k libovolnému objektu nebo stylu. V ploše nad seznamem se zobrazují aktuálně vybrané soubory.

7 Pro specifikaci kritérií klasifikace rozbalte definici klasifikace a vyberte jednu nebo více klasifikací.

Například můžete vybrat stav konstrukce Nový a dva upřednostňované dodavatele. Pro splnění kritérií musí být klasifikace ve stylu objektu pro stavební stav Nová a klasifikace Dodavatel musí mít zvoleného jednoho nebo dva dodavatele.

Zadání více kritérií klasifikace v definici sady vlastností



Všechny definice klasifikace, které platí pro stejné objekty, pro které platí definice sady vlastností, jsou zobrazeny vpravo se seznamem svých klasifikací.

Pokud jsou vybrány klasifikace, definici sady vlastností lze použít pouze pro ty objekty nebo styly a definice vybrané vlevo, které mají všechny klasifikace, vybrané vpravo.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání definice ruční vlastnosti vzorce do definice sady vlastností

Použijte tento postup k přidání definice ruční vlastnosti do definice sady vlastností. Ruční vlastnosti jsou ty, které musí být zadány a nelze je získat přímo z objektu. Můžete definovat seznam hodnot ručních vlastností pro použití v definicích vlastností. Pokud například předdefinujete hodnoty pro barvu nátěru nebo dodavatele, můžete se vyhnout opakovanému zadávání informací. Další informace najdete v části Vytvoření definice seznamu pro definici ruční vlastnosti na straně 3764.

Při použití reálných čísel v poli Typ v definici ruční vlastnosti pouze určíte, jakým způsobem jsou jednotky zadány a uloženy pro vlastnosti objektu nebo stylu. Způsob zobrazení jednotek je určen formátem dat vlastností. Další informace najdete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.

3 Vyberte definici sady vlastností, pro které má být přidána ruční vlastnost.

4 Na kartě Definice klepněte na tlačítko .

5 Zadejte položku Název pro vlastnost.

POZNÁMKA Pokud má být tato vlastnost použita se štítky výkazu, nezadávejte do názvu vlastnosti mezery.

6 Pro definování vlastnosti s použitím existujících vlastností vyberte vlastnost ze seznamu Začít s.

7 Klepněte na tlačítko OK a pokračujte v definici sady vlastností na kartě Definice dialogového okna Definice sady vlastností.

8 Zadejte popis vlastnosti a klepněte na tlačítko OK.

Výchozí popis je stejný, jako název definice vlastnosti. Tento text je pro záhlaví sloupce v tabulce výkazu, která používá toto zobrazení.

POZNÁMKA Popis se nemění, pokud provedete úpravu názvu vlastnosti. Upravte popis odděleně.

9 Zadejte typ dat, která vlastnost obsahuje.

Vyberte Seznam k přidružení definice seznamu s ruční vlastností. Další informace najdete v části Vytvoření definice seznamu pro definici ruční vlastnosti na straně 3764.

Změna typu dat definice pro data vlastnosti již uložená ve výkresu nastaví data na výchozí hodnotu a může odstranit dříve upravená data.

Pro definice vlastností, které mají být zobrazeny ve sloupci matice v tabulce výkazu můžete přiřadit několik hodnot ke stejné vlastnosti s použitím textového datového typu a oddělením hodnot středníky. Každá hodnota bude zobrazena ve zvláštním sloupci matice.

10 Vyberte formát dat vlastností ke specifikování toho, jak budou data, zahrnutá v definici sady vlastností, zobrazena.

Formát, který zvolíte, se stane výchozím formátem sloupce, když je tato vlastnost přidána do stylu tabulky výkazu. Lze jej kdykoli změnit. Sloupec Příklad ukazuje, jak je výchozí hodnota zobrazena s použitím vybraného formátu.

11 Vyberte způsob zadání jednotek.

Pokud pro Formát přiřadíte jiný než výchozí typ jednotky, bude na formát dat vlastností použit přepsání. Typ jednotek určuje, jakým způsobem jsou jednotky uloženy ve výkresu. na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti.

12 Zadejte výchozí hodnotu.

Výchozí hodnoty jsou použity v polích příkladu jako ukázková data pro sloupce tabulky výkazu. Na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti jsou jednotky zobrazeny ve stejném formátu jako v oblasti Příklad.

POZNÁMKA Pokud vytvoříte ruční vlastnost, je vhodné jako výchozí hodnotu zadat neutrální znaky jako „--“. Když vytvoříte tabulku výkazu, zaplní znaky buňky, pro které jste nezadali hodnoty. Znaky v každé buňce můžete upravit později. Pokud necháte v definici sady vlastností výchozí hodnotu prázdnou, odpovídající buňky jsou prázdné. Nemůžete vybrat a upravit prázdné buňky.

13 Zrušte Viditelné, jestliže nechcete, aby se tato definice vlastnosti objevila na kartě Rozšířená data palety Vlastnosti.

Další informace najdete v části Skrytí vlastností na straně 3758.

14 Zadejte počet pro Pořadí, jestliže chcete, aby se tato definice vlastností objevila na kartě Rozšířená data v určitém pořadí.

Další informace najdete v části Řazení definic vlastností na straně 3758.

15 Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Když připojíte data sady vlastností k výkresu externí reference nebo bloku s použitím RefEdit a sada vlastností obsahuje Automatický přírůstek-Celé číslo nebo Automatický přírůstek-Znak, musíte nastavit výchozí hodnotu na první číslo, které má být použito v externí reference nebo v bloku, aby nedošlo k vytvoření duplikátu.

Přidání pole do definice sady vlastností

Použijte tento postup k přidání pole do definice sady vlastností. Pole obsahují aktualizovatelné hodnoty nebo hypertextové odkazy a jsou vybrána ze seznamu.

Můžete vytvořit ruční vlastnost jako zástupce pro pole. V tomto případě zadáte pole ve vlastnosti, když je připojena k objektu nebo stylu. Pokud zadáte pole jako výchozí hodnotu ruční vlastnosti v definici, obsahují toto pole všechny objekty nebo styly, ke kterým je tato vlastnost již připojena.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.

3 Vyberte definici sady vlastností, ke které chcete připojit pole.

4 Na kartě Definice klepněte na tlačítko .

5 Zadejte název pro vlastnost.

POZNÁMKA Pokud bude tato vlastnost použita s popisky výkazu, nezadávejte do názvu mezery.

6 Vyberte možnost *VÝCHOZÍ* pro položku Začít s.

7 Klepněte na tlačítko OK.

8 Zadejte krátký popis vlastnosti.

Výchozí popis je stejný, jako název definice vlastnosti. Tento text je pro záhlaví sloupce v tabulce výkazu, která používá toto zobrazení.

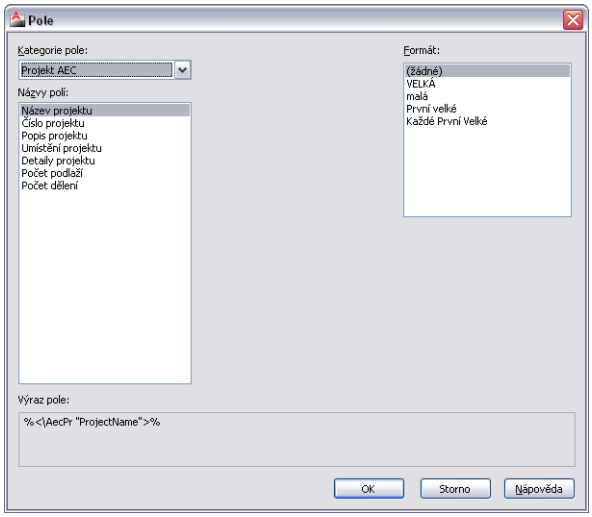
POZNÁMKA Popis se nemění, pokud provedete úpravu názvu vlastnosti. Můžete provést úpravu popisu.

9 Pod položkou Typ vyberte možnost Text.

10 Pokud chcete vytvořit zástupce vlastnosti v poli, které lze vyplnit, je-li sada vlastností připojena k objektu nebo stylu, nezadávejte hodnotu do pole Výchozí.

Informace o přidání polí do vlastností připojených k polím naleznete v části Zadání ručních vlastností a polí pro objekty na straně 3710.

11 Chcete-li nastavit výchozí pole použité pro každý objekt nebo styl připojený k sadě vlastností, klepněte pravým tlačítkem myši na sloupec Výchozí a klepněte na příkaz Vložit pole.



12 Pod položkou Kategorie pole vyberte požadovanou kategorii.

13 Pod položkou Názvy pole vyberte pole, které chcete zadat.

Některé názvy polí vyžadují další informace, jako je název pole nebo údaj o vlastnosti pole.

14 Vyberte textový formát textu pole.

15 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání definice automatické vlastnosti do definice sady vlastností

Použijte tento postup k přidání definice vlastnosti vzorce do definice sady vlastností. Hodnoty pro automatické vlastnosti se získávají přímo z objektu nebo jeho stylu. Výběr formátu pro tuto definici vlastnosti určuje, jakým způsobem jsou tyto hodnoty zobrazeny. Všeobecné informace o automatických vlastnostech a další vysvětlení k některým vlastnostem pro stěny, desky, střešní desky, dveře a konstrukční prvky naleznete v části Porozumění automatickým vlastnostem na straně 3724.

POZNÁMKA Přesvědčete se, zda jsou formáty dat vlastností, které chcete použít, uloženy v aktuálním výkresu. Další informace najdete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
   Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.
2. Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.
3. Vyberte definici sady vlastností, ke které se má přidat automatická vlastnost.
4. Klepněte na kartu Definice.
5. Klepněte na tlačítko .
6. Vyberte jednu vlastnost pro každý objekt, pro který platí definice sady vlastností.
   Například pokud definice platí pro okna a sestavy oken, můžete vybrat vlastnost Šířka pro okna a vlastnost Šířka pro sestavy oken. Pokud vyberete rozdílné vlastnosti z rozdílných typů objektů, zobrazí se varování.

   POZNÁMKA Pokud definice sady vlastností platí pouze pro jeden objekt, můžete vytvořit několik definic automatických vlastností najednou výběrem více položek v tabulce Zdroj automatické vlastnosti. Pokud definice sady vlastností platí pro více než jeden objekt, můžete vytvořit v tomto okamžiku pouze jednu definici vlastnosti. Obvykle chcete vybrat položky se stejným názvem pro každý objekt, na který platí definice sady vlastností. Výběrem nebo zrušením položky pro jeden objekt se vyberou nebo zruší položky se stejným názvem pro všechny ostatní objekty. Můžete řídit výběr individuálních položek stisknutím tlačítka *CTR*.
7. Klepněte na tlačítko OK.

8 Klepněte na hodnotu pro Popis, zadejte krátký popis definice vlastnosti a klepněte na tlačítko OK.

Výchozí popis je stejný, jako název definice vlastnosti. Je to výchozí text pro záhlaví sloupce v tabulce výkazu, která používá tuto vlastnost.

POZNÁMKA Popis se nemění, pokud provedete úpravu názvu vlastnosti.

9 Vyberte formát, který určuje způsob zobrazení dat.

Formát, který zvolíte, se stane výchozím formátem sloupce, když je tato vlastnost přidána do stylu tabulky výkazu. Lze jej kdykoli změnit. Sloupec Příklad ukazuje, jak je výchozí hodnota zobrazena s použitím vybraného formátu. Další informace najdete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

10 Zrušte Viditelné, jestliže nechcete, aby se tato definice vlastnosti objevila na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti.

Další informace najdete v části Skrytí vlastností na straně 3758.

11 Zadejte počet pro Pořadí, jestliže chcete, aby se tato definice vlastností objevila na kartě Rozšířená data v určitém pořadí.

Další informace najdete v části Řazení definic vlastností na straně 3758.

12 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání definice vlastnosti umístění do definice sady vlastností

Použijte tento postup k přidání definice vlastnosti umístění do definice sady vlastností. Hodnoty vlastnosti Umístění se získávají z dat vlastnosti na polygonech AEC nebo prostorech v objektu nebo v blízkosti objektu. Když má vybraný objekt sadu vlastností, která obsahuje vlastnost umístění, je společně s jinými uzly zobrazen uzel Umístění dat. Pokud je vlastnost umístění definována například tak, aby data vlastnosti načítala z objektu prostoru, přičemž data vlastnosti pocházejí z prostoru pod uzlem, při přesunutí objektu se přesune také uzel. Pokud se posunuje MvBlock, který reprezentuje kus nábytku, z jednoho prostoru do druhého, má přístup k datům vlastnosti prostoru, která mohou obsahovat obyvatele místnosti.

Definice vlastnosti umístění je typ automatické vlastnosti, protože vlastnost, kterou zobrazuje, je určována automaticky na základě její definice a nelze ji přímo upravovat. Chcete-li vytvořit definici vlastnosti umístění, vyberte definici vlastnosti obsaženou v definici sady vlastností, kterou lze použít pro polygony AEC nebo objekty prostoru.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2. Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.
3. Vyberte definici sady vlastností, kterou chcete změnit.
4. Na kartě Definice klepněte na tlačítko .
5. Zadejte název vlastnosti umístění.
6. Zrušte možnost Použít název vlastnosti pro popis, pokud nechcete použít vlastnost umístění jako popis vlastnosti.
7. Rozbalte položku Polygon AEC, nebo Prostor.
8. Rozbalte definici sady vlastností.
9. Vyberte data vlastnosti, která chcete načíst.
10. Klepněte na tlačítko OK.

    Pro změnu názvu definice vlastnosti klepněte na položku Název a poklepejte na definici vlastnosti v tabulce nebo vyberte položku Upravit umístění. Pokud není nastavena možnost Použít název vlastnosti pro popis, upravte popis.
11. Vyberte formát dat vlastností pro zadání metody, použité pro zobrazení dat, zahrnutých do definice.

    Formát, který zvolíte, se stane výchozím formátem sloupce, když je tato vlastnost přidána do stylu tabulky výkazu. Lze jej kdykoli změnit. Sloupec Příklad ukazuje, jak je výchozí hodnota zobrazena s použitím vybraného formátu.
12. Zrušte Viditelné, jestliže nechcete, aby se tato definice vlastnosti objevila na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti.

    Další informace najdete v části Skrytí vlastností na straně 3758.
13. Zadejte počet pro Pořadí, jestliže chcete, aby se tato definice vlastností objevila na kartě Rozšířená data v určitém pořadí.

    Další informace najdete v části Řazení definic vlastností na straně 3758.
14. Klepněte na tlačítko OK.

Přidání definice vlastnosti klasifikace do definice sady vlastností

Pomocí tohoto postupu přidáte k definici sady vlastností definici vlastnosti klasifikace nebo její vlastnosti. Zahrnutí klasifikací nebo vlastností klasifikací v definici sady vlastností pro výkazy vám umožní hlásit data klasifikace pro objekty v tabulce výkazu.

Například pokud máte definici klasifikace pro dodavatele, můžete zadat dodavatele pro různé typy objektů. Pak můžete zahrnout klasifikaci dodavatele nebo jeho vlastnosti v definici sad vlastností a užít vlastnosti klasifikace v tabulce výkazu pro objekty. Další informace najdete v části Připojení definic sady vlastností k definici klasifikace na straně 3776.

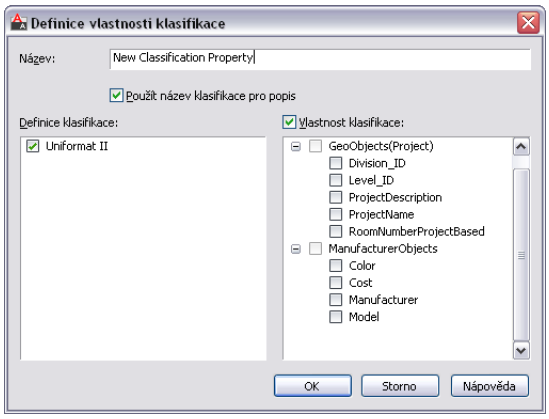
1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.
3. Klepněte na definici sady vlastností, kterou chcete změnit.

   Například pokud chcete zahrnout klasifikace do výkazu dveří, vyberte definici sady vlastností, která platí pro styly dveří.
4. Klepněte na kartu Definice.
5. Klepněte na tlačítko .

   Zobrazí se dialogové okno Definice vlastnosti klasifikace. V podokně vlevo je uveden seznam definic klasifikace, které platí pro styl objektu pro aktuální definici sady vlastností. Například pokud aktuální definice sady vlastností platí pro styly dveří, v podokně Klasifikace jsou uvedeny všechny definice klasifikace, které platí pro styly dveří.

   V podokně vpravo je uveden seznam všech vlastností, které platí pro definice klasifikací.

   Příklad dialogového okna Definice vlastnosti klasifikace



6. Zadejte název pro vlastnost.

   Název označuje vlastnost v definici sady vlastností.

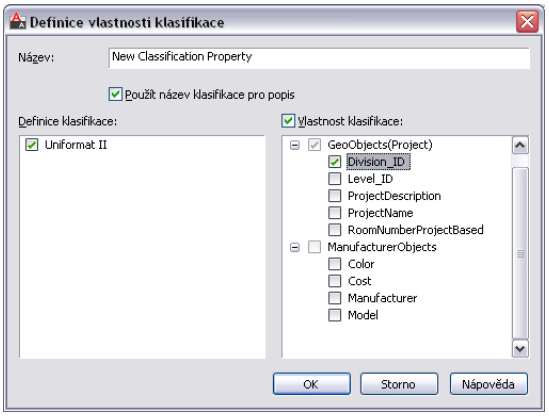
7 Zrušte možnost Použít název klasifikace pro popis, pokud nechcete použít název klasifikace pro popis vlastnosti.

Jako výchozí používají styly tabulky výkazu popis pro záhlaví sloupce. Výchozí popis pro vlastnosti klasifikace zahrnuje názvy definice klasifikace, definice sady vlastností a vlastnost (například Dodavatel – Třída dodavatele – Datum dodávky).

8 Vyberte klasifikaci nebo vlastnost klasifikace, která má být přidána do sady vlastností:

Chcete-li…	Pak...
zahrnout hodnotu, zadanou pro každý objekt pro definici klasifikace	v levém podokně vyberte definici klasifikace.
zahrnout hodnotu vlastnosti, která je připojena ke klasifikaci	v levém podokně vyberte definici klasifikace. V pravém podokně vyberte Vlastnost klasifikace, rozbalte sadu vlastností a vyberte vlastnost.

Výběr vlastnosti klasifikace



9 Klepněte na tlačítko OK a pokračujte v definici sady vlastností na kartě Definice dialogového okna Definice sady vlastností.

10 Pokud nebyla vybrána možnost Použít název klasifikace pro popis, zadejte popis nové vlastnosti výběrem prázdné hodnoty, zadáním textu do pole Popis a klepnutím na tlačítko OK.

Chcete-li změnit název definice vlastnosti, poklepejte na hodnotu v poli Název.

11 Vyberte formát, který určuje způsob zobrazení dat.

   Formát, který zvolíte, se stane výchozím formátem sloupce, když je tato vlastnost přidána do stylu tabulky výkazu. Lze jej kdykoli změnit. Sloupec Příklad ukazuje, jak je výchozí hodnota zobrazena s použitím vybraného formátu. Další informace najdete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

12 Zrušte Viditelné, jestliže nechcete, aby se tato definice vlastnosti objevila na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti.

   Další informace najdete v části Skrytí vlastností na straně 3758.

13 Zadejte počet pro Pořadí, jestliže chcete, aby se tato definice vlastností objevila na kartě Rozšířená data v určitém pořadí.

   Další informace najdete v části Řazení definic vlastností na straně 3758.

14 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání definice vlastnosti materiálu do definice sady vlastností

Použijte tento postup k přidání definice vlastnosti materiálu do definice sady vlastností. Hodnoty vlastnosti materiálu se získávají z materiálů komponent objektů nebo z dat vlastností, zadaných pro komponenty materiálu objektu.

Definice vlastnosti materiálu je typ automatické vlastnosti, protože vlastnost, kterou zobrazuje, je určována automaticky na základě její definice a nelze ji přímo upravovat.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

   Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.

3 Vyberte definici sady vlastností, kterou chcete změnit.

4 Na kartě Definice klepněte na tlačítko .

5 Zadejte název vlastnosti materiálu.

6 Zrušte možnost Použít název materiálu pro popis, pokud nechcete použít vlastnost materiálu jako popis vlastnosti.

7 Vyberte materiál:

Chcete-li…	Pak...
načíst název materiálu, zadaný pro komponentu v objektu nebo stylu	vyberte v levém podokně položku Materiál.
načíst data vlastnosti pro materiál, zadaný pro komponentu objektu nebo stylu	vyberte v pravém podokně položku Vlastnost materiálu.

8 Klepněte na tlačítko OK a pokračujte v definici sady vlastností na kartě Definice dialogového okna Definice sady vlastností.

9 Pokud nebyla vybrána možnost Použít název materiálu pro popis, zadejte popis nové vlastnosti výběrem prázdné hodnoty, zadáním textu do pole Popis a klepnutím na tlačítko OK.

Chcete-li změnit název definice vlastnosti, poklepejte na hodnotu v poli Název.

10 Vyberte formát, který určuje způsob zobrazení dat.

Formát, který zvolíte, se stane výchozím formátem sloupce, když je tato vlastnost přidána do stylu tabulky výkazu. Lze jej kdykoli změnit. Sloupec Příklad ukazuje, jak je výchozí hodnota zobrazena s použitím vybraného formátu. Další informace najdete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

11 Zrušte Viditelné, jestliže nechcete, aby se tato definice vlastnosti objevila na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti.

Další informace najdete v části Skrytí vlastností na straně 3758.

12 Zadejte počet pro Pořadí, jestliže chcete, aby se tato definice vlastností objevila na kartě Rozšířená data v určitém pořadí.

Další informace najdete v části Řazení definic vlastností na straně 3758.

13 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání definice vlastnosti projektu do definice sady vlastností

Použijte tento postup k přidání definice vlastnosti projektu do definice sady vlastností. Hodnoty vlastnosti projektu jsou získány z projektu správy výkresů, v němž je projekt

umístěn. Vlastnosti projektu umožňují v tabulce výkazu shromáždit a zobrazit specifické podrobnosti projektu, například:

- čísla mobilního telefonu, faxu a telefonu vedoucího projektu, manažera a architekta
- kontaktní informace pro veřejné služby
- zdroje pro informace o staveništi

Definice vlastnosti projektu je typ automatické vlastnosti. Zobrazené hodnoty jsou určeny informacemi, které byly do projektu zadány dříve, a nelze je upravit přímo v definici projektu. Jestliže při práci na projektu upravíte detaily projektu, které jsou zahrnuty v definici vlastností a výkazu, zobrazí výkaz značku zastaralosti. Další informace najdete v části Vypnutí značky zastaralosti výkazu na straně 3651.

Aby se do definice vlastnosti projektu vrátila správná data projektu, projekt správy výkresů musí být aktuálně otevřený a výkres, obsahující objekt musí být součástí projektu. Nesplnění některé z těchto podmínek má následující důsledky:

- Data na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti a v podobných dialogových oknech jsou zobrazena jako „Žádný projekt“.
- Atributy štítků výkazů, které zobrazují data projektu, nejsou aktualizovány. U atributů jsou zobrazena aktualizovaná data z okamžiku, kdy byly naposledy splněny podmínky a výkres byl uložen. V tomto případě nemusí být zobrazená data přesná.
- Tabulky výkazu, které zobrazují data projektu v jedné nebo více buňkách, nejsou aktualizovány. V tabulkách výkazu jsou zobrazena aktualizovaná data z okamžiku, kdy byly naposledy splněny podmínky a výkres byl uložen. V tomto případě nemusí být zobrazená data přesná.

Tyto podmínky umožňují prohlížení a vykreslování výkresů, obsahujících data projektů, pokud není správa výkresů dostupná.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.
2. Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.
3. Vyberte definici sady vlastností, kterou chcete změnit.
4. Na kartě Definice klepněte na tlačítko .
5. Zadejte název vlastnosti projektu.

6 Zrušte možnost Použít informaci o projektu pro popis, pokud nechcete použít vlastnost projektu jako popis vlastnosti.

7 Vyberte informaci o projektu, které mají být zahrnuty do definice vlastnosti.

8 Klepněte na tlačítko OK a pokračujte v definici sady vlastností na kartě Definice dialogového okna Definice sady vlastností.

9 Pokud nebyla vybrána možnost Použít název informací o projektu pro popis, zadejte popis nové vlastnosti výběrem prázdné hodnoty, zadáním textu do pole Popis a klepnutím na tlačítko OK.

Chcete-li změnit název definice vlastnosti, poklepejte na hodnotu v poli Název.

10 Vyberte formát, který určuje způsob zobrazení dat.

Formát, který zvolíte, se stane výchozím formátem sloupce, když je tato vlastnost přidána do stylu tabulky výkazu. Lze jej kdykoli změnit. Sloupec Příklad ukazuje, jak je výchozí hodnota zobrazena s použitím vybraného formátu. Další informace najdete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

11 Zrušte Viditelné, jestliže nechcete, aby se tato definice vlastnosti objevila na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti.

Další informace najdete v části Skrytí vlastností na straně 3758.

12 Zadejte počet pro Pořadí, jestliže chcete, aby se tato definice vlastností objevila na kartě Rozšířená data v určitém pořadí.

Další informace najdete v části Řazení definic vlastností na straně 3758.

13 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání definice vlastnosti ukotvení do definice sady vlastností

Tento postup použijte k přidání definice vlastnosti ukotvení do definice sady vlastností. Definice vlastnosti ukotvení umožní, aby jeden objekt dostal data z jiného objektu, ke kterému je ukotven. Na příklad vlastnost ukotvení dveří ve stěně s požární odolností 2 hodiny by mohla zobrazit požární odolnost 2 hodiny stěny pomocí specifikované definice vlastnosti ukotvení. Zobrazená informace nemůže být upravována přímo.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.

3 Vyberte definici sady vlastností, kterou chcete změnit.

4 Na kartě Definice klepněte na tlačítko .

5 Zadejte název vlastnosti ukotvení.

6 Jestliže nechcete použít název vlastnosti pro popis, zrušte Použít název vlastnosti pro popis.

7 Vyberte definici vlastnosti, která má být přidružena k této sadě vlastností.

8 Klepněte na tlačítko OK a pokračujte v definici sady vlastností na kartě Definice dialogového okna Definice sady vlastností.

9 Pokud nebyla vybrána možnost Použít název vlastnosti pro popis, zadejte popis nové vlastnosti výběrem prázdné hodnoty, zadáním textu do pole Popis a klepnutím na tlačítko OK.

Chcete-li změnit název definice vlastnosti, poklepejte na hodnotu v poli Název.

10 Vyberte formát, který určuje způsob zobrazení dat.

Formát, který zvolíte, se stane výchozím formátem sloupce, když je tato vlastnost přidána do stylu tabulky výkazu. Lze jej kdykoli změnit. Sloupec Příklad ukazuje, jak je výchozí hodnota zobrazena s použitím vybraného formátu. Další informace najdete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

11 Zrušte Viditelné, jestliže nechcete, aby se tato definice vlastnosti objevila na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti.

Další informace najdete v části Skrytí vlastností na straně 3758.

12 Zadejte počet pro Pořadí, jestliže chcete, aby se tato definice vlastností objevila na kartě Rozšířená data v určitém pořadí.

Další informace najdete v části Řazení definic vlastností na straně 3758.

13 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání definice vlastnosti grafiky do definice sady vlastností

Tento postup použijte k přidání definice vlastnosti grafiky do definice sady vlastností. Hodnoty vlastností grafiky mohou být blokovány v aktuálních souborech výkresů nebo obrázků, jako např. BMP, GIF, PNG nebo TIF. Zobrazený obrázek nemůže být upravován přímo.

Výkazy zobrazují bloky jako grafické vlastnosti, pouze pokud bloky existují v aktuálním výkresu a pokud blok není anotativní. Při kopírování výkazu nebo stylu tabulky výkazu do nového výkresu zajistěte, aby byly zkopírovány také všechny bloky.

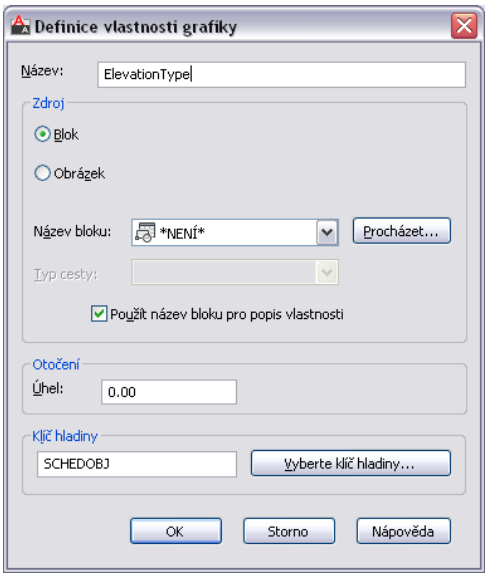
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.

3 Vyberte definici sady vlastností, kterou chcete změnit.

4 Na kartě Definice klepněte na tlačítko .

5 Zadejte název pro vlastnost grafiky.



6 Určete zdroj pro vlastnost grafiky:

Chcete-li…	Pak…
vybrat blok z aktuálního výkresu	vyberte položku Blok a z rozevíracího seznamu vyberte název bloku.
vybrat blok mimo aktuální výkres	vyberte položku Blok, klepněte na tlačítko Procházet, vyberte požadovaný blok a klepněte na tlačítko Otevřít.
vybrat výkresový soubor	vyberte položku Blok, klepněte na tlačítko Procházet, vyberte požadovaný výkres a klepněte na tlačítko Otevřít.

Chcete-li…	Pak…
vybrat soubor obrázku	vyberte Obrázek a klepněte na Procházet. V dialogovém okně Vybrat soubor obrázku vyhledejte a vyberte obrázek a klepněte na tlačítko Otevřít. Z rozevíracího seznamu vyberte typ cesty. Při používání relativních cest je přenášení projektu jednodušší.

7 Chcete-li zadat nový popis do definice sady vlastností, zrušte zaškrtnutí políčka Použít název bloku nebo obrázku pro popis vlastnosti.

8 Do pole Otočení zadejte úhel grafiky.

9 Chcete-li změnit klíč hladiny, klepněte na položku Vybrat klíč hladiny.

10 Klepněte na tlačítko OK a pokračujte v definici sady vlastností na kartě Definice dialogového okna Definice sady vlastností.

11 Pokud nebyla vybrána možnost Použít název grafiky pro popis, zadejte popis nové vlastnosti výběrem prázdné hodnoty, zadáním textu do pole Popis a klepnutím na tlačítko OK.

Chcete-li změnit název definice vlastnosti, poklepejte na hodnotu v poli Název.

12 Vyberte formát, který určuje způsob zobrazení dat.

Formát, který zvolíte, se stane výchozím formátem sloupce, když je tato vlastnost přidána do stylu tabulky výkazu. Lze jej kdykoli změnit. Sloupec Příklad ukazuje, jak je výchozí hodnota zobrazena s použitím vybraného formátu. Další informace najdete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

POZNÁMKA Obrázky a bloky jsou upraveny tak, aby se vešly do buňky tabulky. Rozměr buňky je určen výškou řádku a šířkou sloupce.

13 Pokud nechcete, aby byla tato definice vlastnosti zobrazena na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti, zrušte zaškrtnutí políčka Viditelné.

Další informace najdete v části Skrytí vlastností na straně 3758.

14 Pokud má být tato definice vlastnosti zobrazena na kartě Rozšířená data v určitém pořadí, zadejte číslo do pole Pořadí.

Další informace najdete v části Řazení definic vlastností na straně 3758.

15 Klepněte na tlačítko OK.

Řazení definic vlastností

Pomocí tohoto postupu určíte pořadí, ve kterém jsou vlastnosti uvedeny na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti. Když máte v definici sad vlastností mnoho vlastností objektů, může být užitečné vidět nejdůležitější vlastnosti nejdřív namísto výchozího abecedního pořadí. Položky s čísly se objeví před položkami bez čísel.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.
3. Vyberte definici sady vlastností, kterou chcete změnit.
4. Na kartě Definice vyberte vlastnost a zadáním číselné hodnoty do pole Pořadí určete pořadí, v jakém bude tato vlastnost zobrazena na paletě Vlastnosti.
5. Klepněte na tlačítko OK.

Skrytí vlastností

Pomocí tohoto postupu můžete zabránit zobrazení vlastností na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti. Jestliže je k objektu přidruženo mnoho vlastností, může být užitečné vyloučit zobrazení některých méně důležitých vlastností na paletě Vlastnosti.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.
3. Vyberte definici sady vlastností, kterou chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Definice, vyberte vlastnost a zrušte zaškrtnutí políčka Viditelné, pokud tato vlastnost nemá být zobrazena na paletě Vlastnosti.
5. Zadejte název pro vlastnosti grafiky.
6. Klepněte na tlačítko OK.

Úprava definice sady vlastností

Pomocí tohoto postupu provedete u definice sady vlastností některé z následujících úprav.

- změna objektů nebo stylů, ke kterým lze sadu vlastností připojit.
- přidání a odebrání vlastností.
- změna názvu, popisu a formátu vlastností.

- změna dalších položek pro jednotlivé definice typu vlastnosti.
- změna viditelnosti a pořadí zobrazení na paletě Vlastnosti.

Změny jsou okamžitě použity na všechny objekty nebo styly, připojené k sadě vlastností, která byla vytvořena z definice. Pokud je zadána automatická aktualizace pro tabulku výkazu, změny se rovněž objeví v tabulce výkazu. Pokud není automatická aktualizace zadána, je třeba, abyste tabulku aktualizovali.

POZNÁMKA Pokud odstraníte vlastnost, která se používá v tabulce výkazu, jako hodnota v tabulce se zobrazí NEPLATNÁ.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
   Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.
2. Rozbalte položku Dokumentace objektů a rozbalte položku Definice sady vlastností.
3. Pokud chcete změnit způsob používání sady vlastností, klepněte na kartu Platí pro a zadejte objekty nebo styly:

Chcete-li…	Pak...
použít sadu vlastností, vytvořenou z této definice, pro objekty	vyberte položku Objekty a vyberte objekty, ke kterým může být připojena sada vlastností. Další informace najdete v části Zadání způsobu používání definice sady vlastností na straně 3740.
použít sadu vlastností, vytvořenou z této definice, pro styly nebo definice	vyberte položky Styly a Definice a vyberte styly a definice, ke kterým může být připojena sada vlastností.

4. Klepněte na kartu Definice.
5. Upravte charakteristiky pro jednotlivé definice vlastností:

Chcete-li…	Pak…
upravte název definice ruční vlastnosti	klepněte na položku Název. Zadejte nový název a stiskněte klávesu *ENTER*. Další informace najdete v části Přidání definice ruční vlastnosti vzorce do definice sady vlastností na straně 3742.

Chcete-li…	Pak…
upravte popis definice ruční vlastnosti	vyberte popis, zadejte nový text a klepněte na tlačítko OK.
upravte typ dat, výchozí hodnotu, formát, viditelnost nebo pořadí definice ruční vlastnosti	vyberte typ, výchozí, formát, viditelnost nebo pořadí a proveďte změny. Jestliže není definice vlastnosti viditelná, nemůžete zadat hodnotu pro Pořadí.
upravte jak se zobrazí jednotky pro definici ruční vlastnosti	po přiřazení formátu vyberte novou hodnotu pro Jednotky.
upravit definici automatické vlastnosti	vyberte definici, zdroj, formát, viditelnost nebo pořadí a proveďte změny Nemůžete změnit typ dat nebo výchozí hodnotu automatických vlastností. Další informace najdete v části Přidání definice automatické vlastnosti do definice sady vlastností na straně 3746.
upravit definici vlastnosti vzorce	poklepejte na definici vlastností vzorce. Změňte název, zrušte nebo vyberte položku Použít vzorec pro popis a upravte vzorec zadáním dat nebo výběrem definicí vlastností. Klepněte na tlačítko OK. Vyberte zdroj, formát, viditelnost nebo pořadí a proveďte vaše změny. Další informace najdete v části Přidání definice vlastnosti vzorce do definice sady vlastností na straně 3728.
upravit definici vlastnosti umístění	poklepejte na definice vlastnosti umístění. Změňte název, zrušte nebo vyberte položku Použít název vlastnosti pro popis a vyberete definici vlastností. Klepněte na tlačítko OK. Vyberte zdroj, formát, viditelnost nebo pořadí a proveďte vaše změny. Další informace najdete v části Přidání definice vlastnosti umístění do definice sady vlastností na straně 3747.

Chcete-li…	Pak…
upravit definici vlastnosti klasifikace	poklepejte na definici vlastností klasifikace. Změňte název, zrušte nebo vyberte položku Použít název klasifikace pro popis, vyberte z definic klasifikací, dostupných v levém podokně a vyberte vlastnost klasifikace z pravého podokna při vybrané položce Vlastnost klasifikace. Klepněte na tlačítko OK. Vyberte zdroj, formát, viditelnost nebo pořadí a proveďte vaše změny. Další informace najdete v části Přidání definice vlastnosti klasifikace do definice sady vlastností na straně 3748.
upravit definici vlastnosti materiálu	poklepejte na definici vlastnosti materiálu Změňte název, zrušte nebo vyberte položku Použít název materiálu pro popis, vyberte z materiálů, dostupných v levém podokně a vyberte vlastnost materiálu z pravého podokna při vybrané položce Vlastnost materiálu. Klepněte na tlačítko OK. Vyberte zdroj, formát, viditelnost nebo pořadí a proveďte vaše změny. Další informace najdete v části Přidání definice vlastnosti materiálu do definice sady vlastností na straně 3751.
upravit definici vlastnosti projektu	poklepejte na definici vlastnosti projektu Změňte název, zrušte nebo vyberte Použít název informací projektu pro popis, vyberte z dostupných informací projektu a klepněte na tlačítko OK. Vyberte zdroj, formát, viditelnost nebo pořadí a proveďte vaše změny. Další informace najdete v části Přidání definice vlastnosti projektu do definice sady vlastností na straně 3752.
upravte definici vlastností ukotvení	poklepejte na definici vlastností ukotvení. Změňte název, zrušte nebo vy-

Chcete-li…	Pak…
	berte Použít název vlastnosti pro popis, vyberte definici vlastnosti a klepněte na tlačítko OK. Vyberte zdroj, formát, viditelnost nebo pořadí a proveďte vaše změny. Další informace najdete v části Přidání definice vlastnosti ukotvení do definice sady vlastností na straně 3754.
upravte definici vlastností grafiky	poklepejte na definici vlastností grafiky. Změňte název, vyberte nový blok nebo obrázek pro Zdroj, zrušte nebo vyberte Použít název bloku (nebo obrázku) pro popis, změňte měřítko a otočení a klepněte na tlačítko OK. Vyberte zdroj, formát, viditelnost nebo pořadí a proveďte vaše změny. Další informace najdete v části Přidání definice vlastnosti grafiky do definice sady vlastností na straně 3755.
odstraňte vlastnost z definice sady vlastností	vyberte vlastnost a klepněte na položku . Další informace naleznete v části Odstranění všech sad vlastností z objektů a stylů na straně 3762.

6 Klepněte na tlačítko OK.

POZNÁMKA Styly formátu dat vlastností, definice sady vlastností a styly tabulky výkazů nelze měnit pomocí nástroje RefEdit. Sice se zdá, že změny fungují, ale po uložení zpět do souboru externí reference se vrátí původní nastavení. Otevřete výkres externí reference přímo a proveďte zde změny.

Odstranění všech sad vlastností z objektů a stylů

Použijte tento postup k odstranění sady vlastností, která již neplatí pro objekty a styly objektů, ke kterým je připojena.

Pokud odstraníte objekt nebo styl ze seznamu Platí pro v definici sady vlastností po připojení sady vlastností podle definice k objektu, sada vlastností se neodstraní automaticky. To vám umožní načítat data, která byla případně zadána pro ruční vlastnosti.

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz **PropertySetClean** a stiskněte klávesu *ENTER*.
2. Zadejte název sady vlastností, kterou chcete odstranit nebo stiskněte klávesu *ENTER* pro odstranění všech sad vlastností ze všech objektů nebo stylů.

Spojování definic sad vlastností

Použijte tento postup k náhradě jedné definice sady vlastností jinou definicí pro všechny objekty nebo styly objektů.

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz **PropertySetDefMerge** a stiskněte klávesu *ENTER*.
2. Zadejte název definice sady vlastností, kterou chcete zachovat a stiskněte klávesu *ENTER*.
3. Zadejte název definice sady vlastností, kterou chcete sloučit a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Zadejte, zda má být sloučená definice sady vlastností vyčištěna:

Chcete-li…	Pak...
vyčistit definici sady vlastností, kterou jste sloučili	zadejte **a** (ano) a stiskněte klávesu *ENTER*.
zachovat sloučenou definici sady vlastností ve výkresu	stiskněte klávesu *ENTER*.

   Pokud zachováte sloučenou definici sady vlastností ve výkresu, není připojena k žádným objektům.

5. Zadejte, zda mají být odstraněny sady vlastností:

Chcete-li…	Pak...
odstranit sady vlastností, které po sloučení neplatí	zadejte **a** (ano) a stiskněte klávesu *ENTER*.
zachovat sady vlastností připojené k objektům a stylům, i když nemusí platit	stiskněte klávesu *ENTER*.

Definice seznamu

Definice seznamu je víceúčelový objekt umožňující vytvořit seznam položek, který lze použít v definici ruční vlastnosti. Po vytvoření definice seznamu lze hodnoty vybírat ze seznamu bez nutnosti jejich opakovaného zadávání.

Pokud například vytvoříte předdefinovaný seznam hodnot pro barvy nátěrů nebo dodavatele, omezíte tím nebezpečí zapomenutí správného názvu nebo překlepu při nastavování ručních vlastností. Seznam vytvoříte jednou a podle potřeby jej zkopírujete do příslušných souborů projektu. Při přidávání hodnot pro ruční vlastnosti do definic vlastností pak pouze jednoduše vybíráte požadované hodnoty. Další informace najdete v části Přidání definice ruční vlastnosti vzorce do definice sady vlastností na straně 3742.

Vytvoření definice seznamu pro definici ruční vlastnosti

Pomocí tohoto postupu vytvoříte definici seznamu se seznamem položek, které lze použít pro ruční vlastnosti.

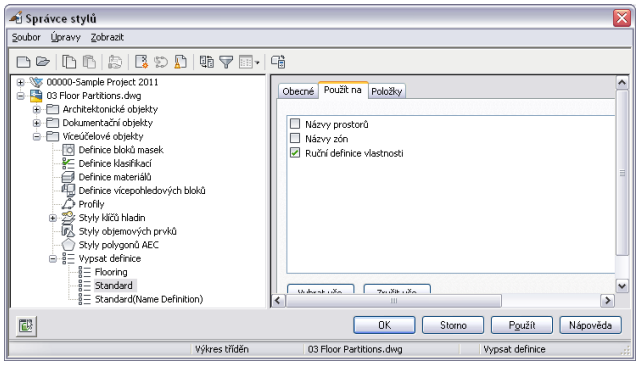
POZNÁMKA Definice seznamu mohou být také vytvořeny pro prostor a názvy zón. Další informace najdete v části Vytvoření definice seznamu na straně 3034.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.
2. Rozbalte Víceúčelové objekty, klepněte pravým tlačítkem myši na položku Definice seznamu a klepněte na Nový.
3. Vytvořte definici seznamu:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit definici s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem myši na Definice seznamu a klepněte na Nový.
vytvořit definici z existující definice	klepněte pravým tlačítkem myši na definici seznamu, kterou chcete kopírovat a klepněte na Kopírovat. Klepnout pravým tlačítkem a klepnout na tlačítko Vložit.

4. Zadejte název pro novou definici seznamu a stiskněte klávesu *ENTER*.
5. Do pole Popis na kartě Obecné zadejte popis definice seznamu.

6 Klepněte na kartu Použít na a vyberte Definice ruční vlastnosti.

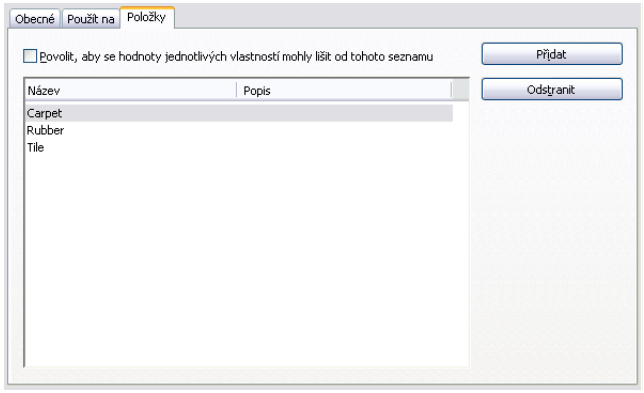


Přiřazení definice seznamu k definici ruční vlastnosti můžete zrušit pouze pokud se nepoužívá.

7 Klepněte na kartu Položka.

8 Pokud chcete povolit, aby na paletě Vlastnosti byly zobrazeny jiné než zde zadané hodnoty, zaškrtněte políčko Povolit, aby se hodnoty jednotlivých vlastností mohly lišit od tohoto seznamu.

9 Klepněte na Přidat a zadejte hodnotu pro Název.



10 Zadejte hodnotu pro Popis.

11 Pokračujte v přidávání hodnot do této definice seznamu.

12 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy definic seznamu

Tento postup použijte k úpravě nebo odstranění položek v definici seznamu. Odebrat lze pouze položky, které se momentálně nepoužívají.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Víceúčelové objekty a Definice seznamu.
3. Vyberte definici seznamu.
4. Klepněte na kartu Položky a upravte seznam:

Chcete-li…	Pak…
upravte název vlastnosti	vyberte vlastnost a upravte text v položce Název.
upravte popis vlastnosti	vyberte vlastnost a upravte text v položce Popis.

5. Klepněte na tlačítko OK.
6. K odstranění položky z definice seznamu, vyberte položku a klepněte na možnost Odstranit.

   Jestliže tlačítko Odstranit není dostupné, nemůžete vlastnost odstranit, protože je aktuálně přiřazena objektu nebo je v definici sady vlastností, která je použita.
7. Klepněte na tlačítko OK.

Změna položky seznamu pro objekt

Pomocí tohoto postupu změníte seznam položek na paletě Vlastnosti pro daný objekt. Jestliže jste specifikovali, že se hodnoty vlastností pro položku mohou odlišovat od seznamu, můžete zadat novou hodnotu na paletě Vlastnosti.

1. Poklepejte na objekt k výběru jiné položky seznamu.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.
3. Vyberte jinou položku seznamu nebo zadejte jinou hodnotu.

   Jestliže na paletě Vlastnosti není možnost zadání nové hodnoty, otevřete definici seznamu a vyberte Dovolit hodnoty jednotlivých vlastností k odlišení od tohoto seznamu. Další informace najdete v části Vytvoření definice seznamu pro definici ruční vlastnosti na straně 3764.

Připojení poznámek nebo referenčních souborů k definici seznamu

Tento postup použijte k zadání poznámek a připojení referenčních souborů k definici seznamu. Můžete také upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory z definice seznamu.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
   Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.
2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a rozbalte Definice seznamu.
3. Vyberte definici seznamu, ke které mají být připojeny poznámky nebo referenční soubory.
4. Do pole Popis na kartě Obecné zadejte popis definice seznamu.
5. Pro přidání poznámky klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.
6. Klepněte na položku Poznámky, klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na položku Odstranit.

7. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Definice klasifikací

Definice klasifikace je skupina pojmenovaných vlastností nebo charakteristik, které můžete přiřadit k objektům budovy, jako jsou stěny nebo dveře. Klasifikace vám umožňují sledovat objekty podle stavu projektu, fáze projektu, konstrukčního prvku, dodavatele nebo podle

jiných kritérií. Definice klasifikace je použita na typ objektu. Definice obsahuje názvy a popisy klasifikace. Každá klasifikace může mít sady vlastností, které jsou k ní připojeny.

Klasifikace a tabulky výkazu

Klasifikace poskytují další kontrolu nad obsahem tabulek výkazů. Můžete zahrnout tyto položky:

- pouze objekty, které splňují kritéria klasifikace.
- definice klasifikací jako sloupce.
- další informace ze sad vlastností, které vytvoříte a připojíte k jednotlivým klasifikacím.

Využití pro klasifikace

Zde je několik příkladů definic klasifikace:

- Klasifikace pro vícepohledové bloky vám umožňují rozlišovat mezi bloky, které mají být použity pro nábytek, přístroje, světla a vybavení.
- Klasifikace pro fázi projektu mohou vyvolat změny, specifikované pro nové nebo demoliční práce a zachování existující stavby.
- Klasifikace pro typy dveří vám umožní odfiltrovat dělící dveře v koupelnách z výkazů dveří.

Klasifikace pro systém zobrazení

Můžete upravit sady zobrazení v konfiguraci zobrazení pro zobrazení nebo skrytí objektů podle jejich klasifikace. Další informace najdete v části Zobrazení objektů podle klasifikace na straně 825.

Řízení definic klasifikace

Klasifikace jsou organizovány v hierarchických pohledech ve správci stylu. Názvy klasifikací musí být v rámci definic vlastnosti klasifikací jednoznačné. Pro vytvoření, úpravu, kopírování nebo čištění definic klasifikace vyberte Správce stylu. Správce stylu poskytuje centrální místo pro práci s definicemi a styly z více výkresů a šablon. Další informace o použití Správce stylu naleznete v části Správce stylů – přehled na straně 854.

Po použití klasifikací v objektech v definici klasifikace se zobrazí na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti, když je vybrán objekt. Můžete měnit klasifikaci pro objekt z karty Rozšířená data v tabulce Vybrat klasifikaci. Jestliže se výsledky změny klasifikace v objektu nezobrazí ve vašem okně výkresu, zobrazí se dialog varování. Můžete také otevřít styl objektu ve správci stylu a provést změny na kartě Klasifikace. Další informace najdete v části Změna klasifikace objektu na straně 3779.

Přehled postupu: Zahrnutí klasifikačních dat do výkazů

Postup zahrnutí klasifikačních dat pro objekty do tabulky výkazu má následující hlavní kroky:

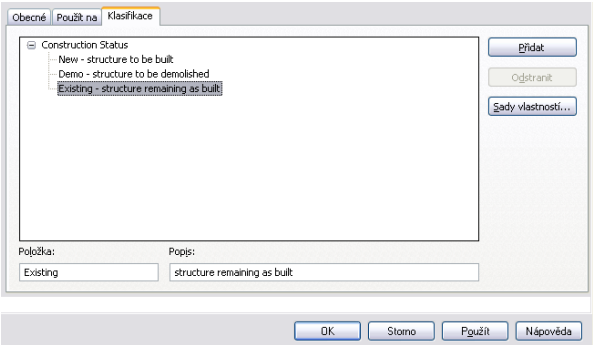
1. Vytvořte definici klasifikace a určete typ objektu, na který se použije. Další informace najdete v části Vytvoření definice klasifikace na straně 3772.
2. Vytvořte sady vlastností a připojte je ke klasifikacím v definicích klasifikací. Další informace najdete v části Připojení definic sady vlastností k definici klasifikace na straně 3776.
3. Určete klasifikaci pro každý typ objektu, pro který chcete vytvořit výkaz. Další informace najdete v části Zadání typů objektů pro definici klasifikace na straně 3773.
4. Přidejte klasifikaci nebo její vlastnosti k definici sady vlastností pro typ objektu. Další informace najdete v části Přidání definice vlastnosti klasifikace do definice sady vlastností na straně 3748.
5. Přidejte klasifikaci nebo její vlastnosti jako sloupce do stylu tabulky výkazu, který používá definici sady vlastností, kterou jste upravili v kroku 4. Další informace najdete v části Přidání sloupců do výkazu na straně 3676.
6. V případě potřeby zadejte možnosti filtrování pro klasifikace ve stylu tabulky výkazu. Další informace najdete v části Filtrování objektů, zahrnutých do klasifikace ve stylu tabulky výkazu na straně 3675.
7. Vytvořte tabulku výkazu. Další informace najdete v části Přidání výkazů pomocí nástrojů tabulky výkazů na straně 3647.

Informace o klasifikaci jednotlivé objekty je zahrnuta do sloupců, které jste přidali do stylu tabulky výkazu.

Příklad použití klasifikace

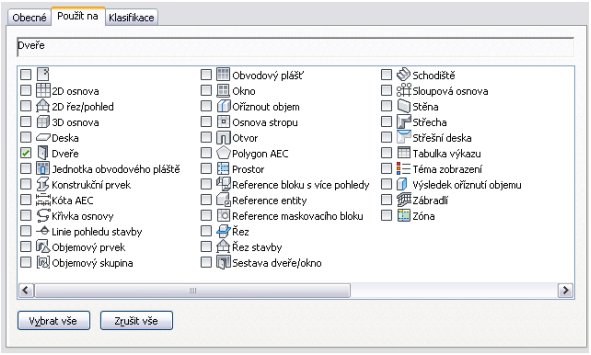
Můžete vytvořit definici klasifikace, která obsahuje klasifikace pro každý stav stavby, jako Existující, Demo a Nový.

Vytvoření definice klasifikace pro stav stavby



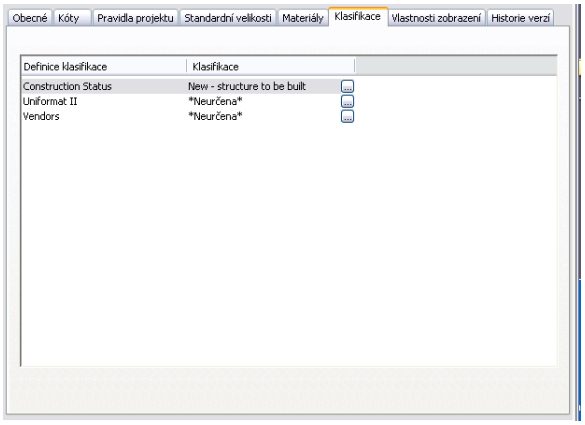
Rovněž zadáte objekty, pro které definice klasifikace platí.

Zadání typů objektu v definici klasifikace



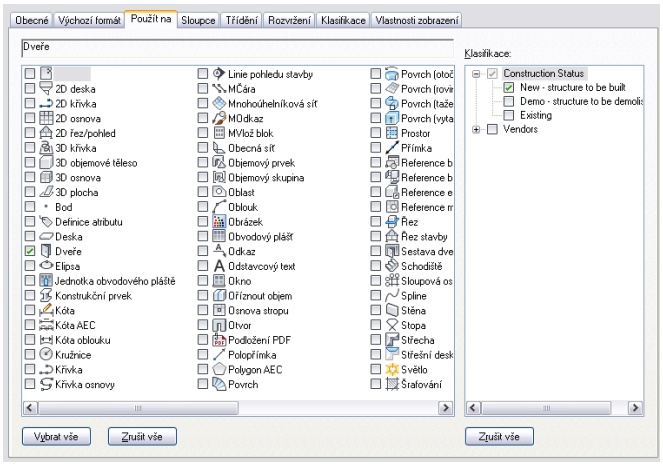
Definice klasifikace je uvedena v kartě Klasifikace ve vlastnostech stylu objektu. Vyberete klasifikaci, například Nový, ve stylu objektu. Výkres může například obsahovat určité styly dveří pro existující dveře a jiné styly pro novou stavbu. Všechny dveře, vytvořené z těchto stylů, mají klasifikaci zadanou ve svém stylu.

Styl dveří se zadanou klasifikací



Jste-li připraveni k vytvoření výkazů dveří, můžete ve stylu tabulky výkazu určit, aby byly zahrnuty pouze dveře s klasifikací Nové. Všechny ostatní dveře, zahrnuté do výběru, jsou z tabulky odfiltrovány.

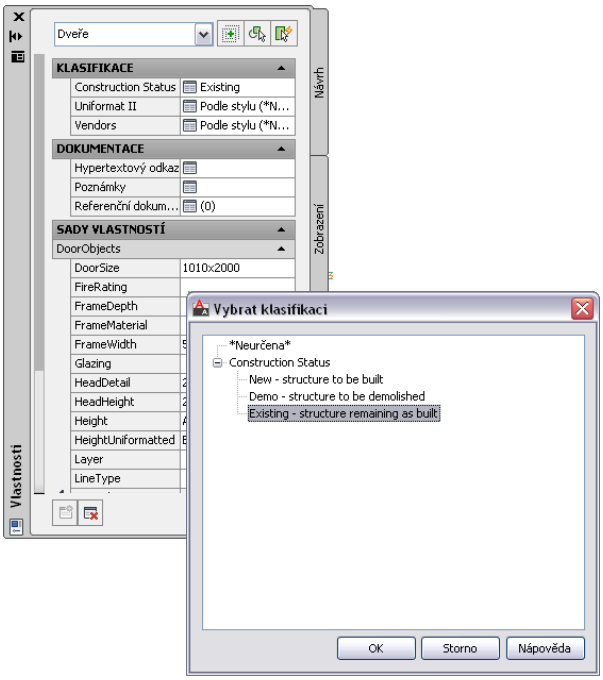
Zadání kritérií klasifikace ve stylu tabulky výkazu



Můžete rovněž zahrnout klasifikace jako sloupec do tabulek výkazu. Můžete vytvořit sady vlastností a připojit je k jednotlivým klasifikacím pro sledování dalších dat jednotlivých klasifikací a tato data můžete zahrnout do tabulek výkazu. Kromě toho můžete upravit nastavení v systému zobrazení pro odfiltrování zobrazení objektů na základě jejich klasifikace.

Můžete změnit klasifikaci určitého objektu na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti. Jestliže tato změna způsobí, že se nezobrazí objekt, objeví se varovný dialog na obrazovce vašeho výkresu.

Změna klasifikace na kartě Rozšířená data



Vytvoření definice klasifikace

Použijte tento postup k vytvoření definice klasifikace. Můžete vytvořit definici s použitím výchozích vlastností nebo zkopírováním existující definice.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a rozbalte položku Definice klasifikace.
3. Vytvořte definici klasifikace:

Chcete-li…	Pak...
vytvořit definici s výchozími vlastnostmi	klepněte pravým tlačítkem myši na Definice klasifikací a klepněte na možnost Nové.

Chcete-li…	Pak...
vytvořit definici z existující definice	klepněte pravým tlačítkem myši na definici klasifikace, kterou chcete kopírovat a klepněte na příkaz Kopírovat. Klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.

4 Zadejte název pro novou definici klasifikace a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Upravit definici klasifikace:

Chcete-li…	Pak...
zadat popis definice klasifikace	klepněte na kartu Obecné a zadejte popis.
určit typy objektů, pro které definice platí	viz část Zadání typů objektů pro definici klasifikace na straně 3773.
zadat klasifikace	viz část Přidání klasifikací do definice klasifikace na straně 3774.
přidat sady vlastností do jednotlivých klasifikací v definici	viz část Připojení definic sady vlastností k definici klasifikace na straně 3776.
přidat poznámky nebo soubory do definice	viz část Připojení poznámek a souborů ke klasifikaci na straně 3779.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Zadání typů objektů pro definici klasifikace

Tento postup použijte k zadání typů objektů, pro které platí definice klasifikace. Klasifikace bude uvedena na kartě Klasifikace stylu pro všechny zadané typy objektů.

Například pokud zadáte, že definice klasifikace platí pro dveře a okna, je klasifikace uvedena v kartě Klasifikace pro všechny styly dveří a oken ve výkresu. Můžete také vybrat jednotlivé klasifikace, vhodné pro každý objekt dveří a okna na kartě Rozšířená data v kartě Vlastnosti. Další informace o zadání klasifikace pro konkrétní typ objektu naleznete v tématu pro daný typ objektu v nápovědě a v části Zobrazení objektů podle klasifikace na straně 825.

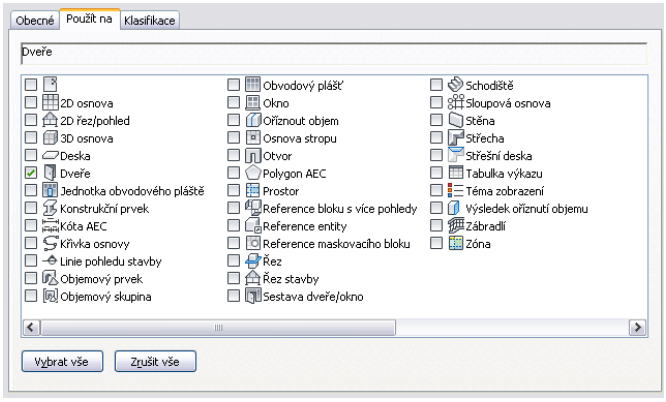
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a rozbalte položku Definice klasifikace.

3 Vyberte definici klasifikace.

4 Na kartě Použít na vyberte typy objektů, pro které bude definice klasifikace platit.

5 **Výběr typů objektů, pro které platí definice klasifikace**



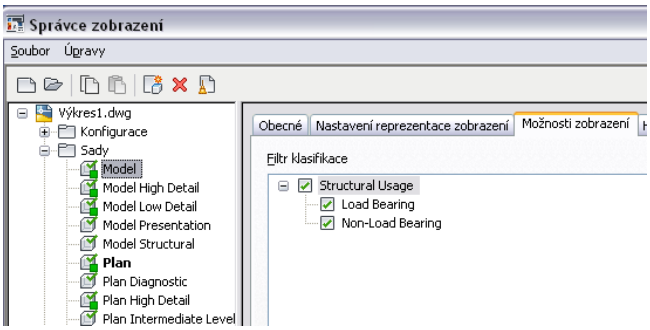
6 Klepněte na tlačítko OK.

Přidání klasifikací do definice klasifikace

Pomocí tohoto postupu přidáte klasifikace do existující definice klasifikace. Klasifikace jsou jednotlivé hierarchicky uspořádané položky v rámci definice klasifikace. Například definice klasifikace pro stavební stav může obsahovat klasifikace existující, demo a nové. Ke každé z těchto klasifikací lze přidat klasifikace na nižších úrovních.

POZNÁMKA Ujistěte se, že určíte typy objektů, pro které definice klasifikace platí. Klasifikace nejsou dostupné, dokud nespecifikujete typy objektů v definici klasifikace. Další informace najdete v části Zadání typů objektů pro definici klasifikace na straně 3773.

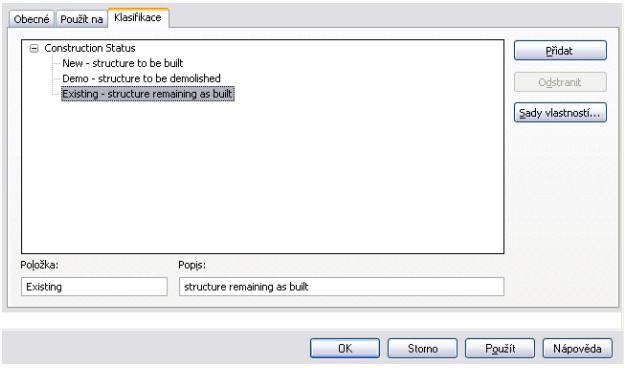
Vzhledem k souvislosti klasifikací s definicí sad zobrazení lze definice klasifikací čistit pouze pomocí Správce stylů, a to tehdy, pokud žádná z klasifikací obsažených v těchto definicích není použita k vyfiltrování objektů ze sady zobrazení. Narazíte-li při čištění definice klasifikací ve Správci stylů na obtíže, postupujte následujícím způsobem: Spusťte Správce zobrazení a u každé sady zobrazení zkontrolujte, zda jsou na kartě Možnosti zobrazení vybrány všechny klasifikace obsažené v této sadě.



Pokud je alespoň jedna klasifikace nezaškrtnuta a slouží tedy jako filtr pro sadu zobrazení, nelze operaci čištění dokončit. Další informace o sadách zobrazení viz Sady zobrazení na straně 794.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a rozbalte položku Definice klasifikace.
3. Vyberte definici klasifikace.
4. Na kartě Klasifikace klepněte na tlačítko Přidat.
5. Vyberte novou klasifikaci a zadejte název v Položka.
6. V položce Popis zadejte popis klasifikace.

Přidání klasifikací do definice klasifikace



7. Dále přidávejte klasifikace.
8. Vyberte libovolnou přidanou klasifikaci a přetažením uspořádejte hierarchii podle potřeby.
9. Klepněte na tlačítko OK.

Připojení definic sady vlastností k definici klasifikace

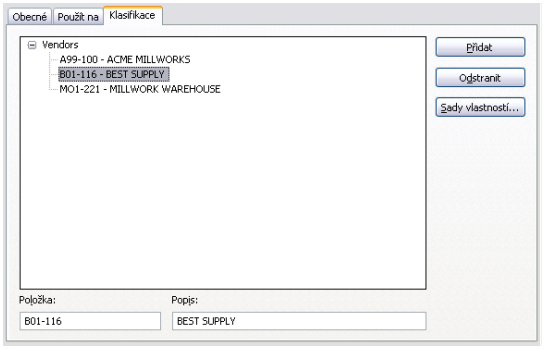
Použijte tento postup k přidání definic sady vlastností do jednotlivých klasifikací v definici klasifikace. Když přidáte definice sady vlastností můžete sledovat další informace.

Například pokud vytvoříte definici klasifikace pro dodavatele, můžete připojit sadu vlastností ke každé klasifikaci dodavatele. Sady vlastností mohou obsahovat jakékoli vlastnosti, které určíte, například číslo dílu dodavatele. Vlastnosti jsou pak přidruženy ke každému objektu, pro který klasifikace platí. Tyto vlastnosti pak mohou být zahrnuty do tabulky výkazu, když se tvoří výkazy objektů.

Další informace o vytváření sad vlastností naleznete v části Definice sady vlastností na straně 3721. Další informace o přidání dat vlastnosti klasifikace k definicím sady vlastností naleznete v části Přidání definice vlastnosti klasifikace do definice sady vlastností na straně 3748.

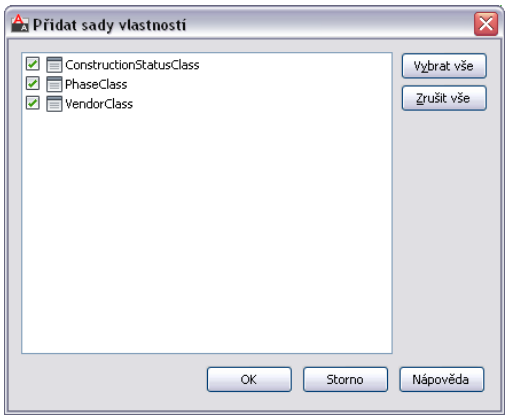
1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte položku Víceúčelové objekty a rozbalte položku Definice klasifikace.
3. Vyberte definici klasifikace.
4. Na kartě Klasifikace vyberte jednu nebo více klasifikací, a klepněte na tlačítko Sady vlastností.

   Zadání klasifikace, ke které připojíte sady vlastností



5. Klepněte na tlačítko .
6. Zrušte sadu vlastností, kterou nechcete připojit ke klasifikaci a klepněte na tlačítko OK.

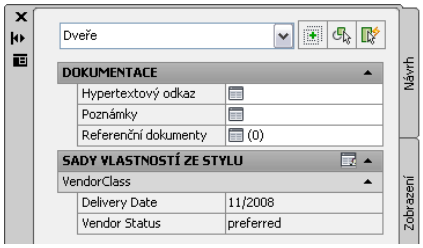
Zrušení sady vlastností, kterou nechcete připojit ke klasifikacím



7 Zadejte hodnoty pro data vlastností a klepněte na tlačítko OK.

V případě potřeby můžete upravit nebo zadat hodnoty později.

Zadání dat pro sadu vlastností, připojenou ke klasifikaci



8 Dále přidávejte sady vlastností k ostatním klasifikacím.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Úprava definice klasifikace

Použijte tento postup k úpravě nebo odstranění klasifikací v definici klasifikace, k přidání nebo úpravě dat v sadách vlastností, připojených ke klasifikacím a k odpojení sad vlastností od klasifikací.

POZNÁMKA Odebrat lze pouze klasifikace, které aktuálně nejsou přiřazeny k žádnému typu objektu. Nemůžete zrušit klasifikace, které jsou používány.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a rozbalte položku Definice klasifikace.

3 Vyberte definici klasifikace.

4 Na kartě Klasifikace upravte podle potřeby klasifikace:

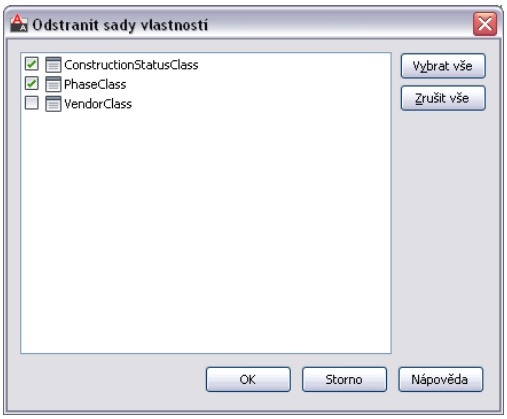
Chcete-li…	Pak...
upravit název klasifikace	vyberte klasifikaci, upravte text v poli Položka a klepněte na tlačítko OK.
upravit popis klasifikace	vyberte klasifikaci, upravte text v poli Popis a klepněte na tlačítko OK.
přidat nebo upravit data sady vlastností v sadách vlastností, které jsou již připojeny ke klasifikaci	vyberte klasifikace a klepněte na položku Sady vlastností. Zadejte nebo upravte data vlastnosti a klepněte na tlačítko OK.

5 Pro odpojení sady vlastností od klasifikace vyberte klasifikaci a klepněte na položku Sady vlastností.

6 Klepněte na tlačítko .

7 Zrušte zaškrtnutí políček u sad vlastností, které nechcete odebrat, a klepněte na tlačítko OK.

Odstranění sad vlastností z klasifikace



8 Klepněte na tlačítko OK.

9 Pro odstranění klasifikace klepněte na klasifikaci a klepněte na příkaz Odstranit.

Pokud není tlačítko Odstranit dostupné, nemůžete klasifikaci zrušit, protože je aktuálně přiřazena k Typu objektu.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Změna klasifikace objektu

Tento postup použijte ke změně klasifikace objektu ve vašem výkrese. Pro výběr jsou dostupné pouze klasifikace definované a použité na konkrétní objekt. Další informace najdete v části Vytvoření definice klasifikace na straně 3772.

Klasifikace, ale ne jejich popisy, jsou vypsány pro objekty a styly na kartě Klasifikace ve Správce stylu. Když byly zadány popisy, můžete je zobrazit v definici klasifikace v poli Víceúčelové objekty ve Správce stylu.

1 Poklepejte na objekt, jehož klasifikaci chcete změnit.
2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.
3 Vyberte klasifikaci, kterou chcete změnit.
4 Na tabulce Vybrat klasifikaci vyberte jinou klasifikaci a klepněte na tlačítko OK.

Připojení poznámek a souborů ke klasifikaci

Použijte tento postup k zadání poznámek a k připojení referenčních souborů k definici klasifikace. Můžete rovněž upravit poznámky a upravit nebo odpojit referenční soubory od definice.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a rozbalte položku Definice klasifikace.
3 Vyberte definici klasifikace, kterou chcete změnit.
4 Klepněte na kartu Obecné.
5 Pro přidání popisu do definice ji zadejte pro položku Popis.
6 Klepněte na položku Poznámky.
7 Na kartu Poznámky zadejte poznámku.
8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor.

Chcete-li…	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li…	Pak...
upravit popis referenčního souboru	vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na příkaz Zrušit.

9 Po ukončení provádění změn definice klasifikace klepněte na tlačítko OK.

Zobrazení témat

Témata zobrazení používají barvu, výplně a šrafování pro prezentaci dat, které nejsou ve výkresu obvykle viditelné. Například můžete zadat, že dveře s požární odolností 2 hodiny budou zobrazeny s červenou výplní. Legenda tématu zobrazení aktivuje téma zobrazení ve výkresu a označuje význam různých barev, výplní nebo šrafování, použitých v tématu.

Data pro legendy témat zobrazení jsou shromážděna ze sady dat vlastností, připojené k objektům nebo stylům objektů. Styly pro témata zobrazení jsou specifikována ve Správce stylu v Objekty dokumentace.

Přehled postupu: Vytváření témat zobrazení

Ruční vlastnosti objektu, jako je požární odolnost stěn a výrobce dveří, obvykle nejsou na výkresu viditelné. Témata zobrazení vám umožňují začlenit tato negrafická data do výkresu s použitím určitých barev, výplní nebo šrafování pro zvýraznění objektů, které splňují kritéria (pravidla tématu), která jste vymezili ve stylu tématu zobrazení. Například můžete definovat vlastnost pojmenovanou Funkce pro objekty místnosti a pak vymezit pravidlo tématu, které určuje, že místnosti s hodnotou Funkce rovnající se „sklad“ budou zobrazeny s plnou žlutou výplní.

Téma zobrazení ve výkresu aktivujete pomocí nástroje tématu zobrazení pro vložení legendy tématu, která vysvětluje význam barev, výplní a šrafování, zadaných v tématu.

Pokud použijete styly tématu zobrazení, dodané v rámci AutoCAD Architecture 2011, definice sad vlastností a formáty dat vlastností pro styl jsou již vytvořeny. Postup vytváření tématu zobrazení můžete zahájit od kroku 4.

Vytvořte a realizujte téma zobrazení provedením těchto základních kroků:

1. Vytvořte formáty dat vlastností (nebo upravte ty existující podle potřeby) pro zadání formátů pro vlastnosti, které chcete zařadit do tématu. Další informace najdete v části Vytvoření formátu dat vlastností na straně 3703.

   Tyto formáty určují, jak jsou data zobrazována v legendě tématu zobrazení.

2. Vytvořte nebo upravte definice sady vlastností pro objekty nebo styly objektů, v nichž jsou zahrnuty formáty z kroku 1. Další informace najdete v části Vytvoření definice sady vlastností na straně 3738.

3. Vytvořte nebo upravte styl tématu zobrazení. Další informace najdete v části Vytvoření stylu tématu zobrazení na straně 3789.

   Legenda je klíč, který začleňuje definice sady vlastností z kroku 2 pro zadání, který vizuální indikátor bude použit pro které objekty ve výkresu a jaký bude obsah legendy tématu zobrazení.

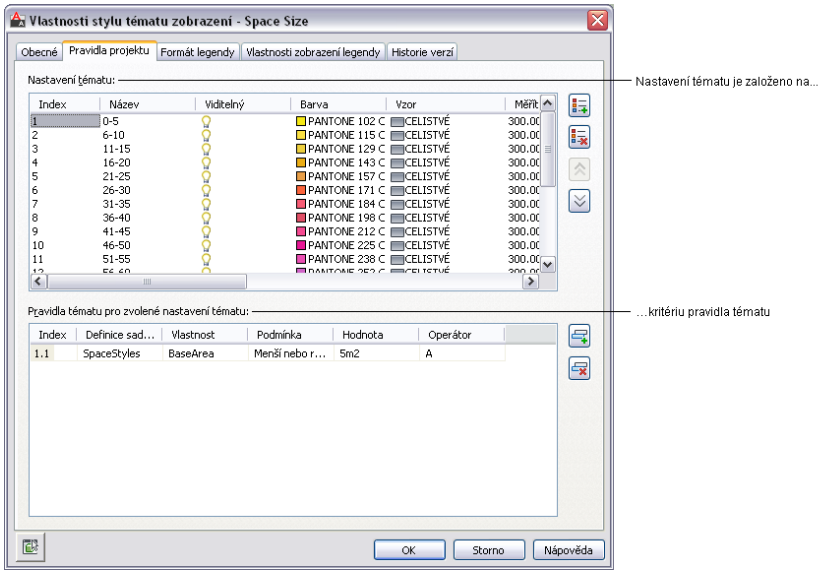
4. Připojte data sady vlastností k objektům a stylům objektů, které mají být zahrnuty do tématu zobrazení. Další informace najdete v části Připojení sady dat vlastností k objektům na straně 3709.

5. Aktivujte téma zobrazení přidáním legendy tématu zobrazení do výkresu nebo aktivováním existující legendy. Další informace najdete v části Přidání tématu zobrazení do výkresu na straně 3785.

Vytvoření a úprava témat zobrazení

Když ve výkresu používáte téma zobrazení, můžete zobrazit data, která nejsou obvykle viditelná. Například můžete použít různá šrafování k označení různých funkčních oblastí v budově. Ruční vlastnosti objektu, jako je požární odolnost stěn a výrobce dveří, obvykle nejsou na výkresu viditelné. Témata zobrazení vám umožňují začlenit tato negrafická data do výkresu s použitím určitých barev, výplní nebo šrafování pro zvýraznění objektů, které splňují kritéria (pravidla tématu), která jste vymezili ve stylu tématu zobrazení. Například můžete definovat vlastnost pojmenovanou Funkce pro objekty místnosti a pak vymezit pravidlo tématu, které určuje, že místnosti s hodnotou Funkce rovnající se „sklad“ budou zobrazeny s plnou žlutou výplní.

Téma zobrazení aktivujete ve výkresu pomocí nástroje tématu zobrazení k vložení legendy tématu zobrazení nebo aktivováním existující legendy. Legenda vysvětluje význam barvy, výplní nebo šrafování, specifikovaných v tématu.



Témata zobrazení představují efektivní způsob prezentace informací ve fázi koncepčního návrhu projektu nebo při práci s projektovou dokumentací. Pomocí témat zobrazení můžete identifikovat změny v projektu, které nejsou ve smlouvě, identifikovat rozdělení projektu do stádií a identifikovat objekty, které splňují nebo nesplňují určité normy. Například můžete vybrat možnost specifikovat, že všechny stěny s požární odolností jsou zobrazeny s červenou výplní.

Kritéria pro téma zobrazení vycházejí z dat vlastností, připojených k objektům nebo ke stylům objektů. Data vlastností přepíší vlastnosti zobrazení pro vytvoření vizuálních efektů, způsobených vložením tématu zobrazení. Další informace o způsobu zobrazování objektů a jejich sad vlastností naleznete v části Konfigurace zobrazení na straně 796 a Sady vlastností a definice sad vlastností na straně 3643.

Pokud používáte v projektu výkres jako externí referenci (xref), téma zobrazení je jako výchozí importováno do hostitelského výkresu. Pokud hostitelský výkres již obsahuje téma zobrazení, pak téma zobrazení v hostitelském výkresu přepíše téma zobrazení v externí referenci. Přes zakázanou legendu tématu zobrazení se objeví značka.

Připojení dat sady vlastností

Před použitím tématu zobrazení pro výkres musí být sada vlastností, na kterou je reference ve stylu tématu zobrazení, připojena k objektům nebo ke stylům objektů ve výkresu.

Připojené sady vlastností jsou zdrojem dat pro téma zobrazení. Další informace najdete v části Sady vlastností a definice sad vlastností na straně 3643.

Použití stylů tématu zobrazení

Styly tématu zobrazení řídí vizuální změnu objektů i obsah a vzhled legendy tématu zobrazení ve výkresu. Výkres musí obsahovat styl tématu zobrazení, aby bylo možno provést vizuální změny nebo přidat legendu tématu zobrazení. Když kopírujete téma zobrazení do výkresu, definice sady vlastností a formáty dat, zadané ve stylu se rovněž kopírují. Další informace najdete v části Styly témat zobrazení na straně 3788.

Vytvoření legendy tématu zobrazení s použitím nástrojů tématu zobrazení

Legenda tématu zobrazení poskytuje klíč k zobrazení tématu, mapování určitých barev, výplní nebo šrafování pro vlastnosti objektů ve výkresu. Vložíte legendu tématu zobrazení do výkresu k aktivaci tématu zobrazení a vizuální změnu vzhledu objektů přepsáním aktuálních vlastností zobrazení.

Poskytnuté nástroje umožní rychle umístit legendy tématu zobrazení výběrem nástroje tématu zobrazení se specifickým stylem tématu zobrazení a dalšími předdefinovanými vlastnostmi. Když umístíte legendy témat zobrazení pomocí nástrojů témat zobrazení, můžete použít výchozí nastavení nástroje nebo můžete změnit nastavení pro vlastnosti tématu zobrazení. Můžete rovněž použít nástroje tématu zobrazení pro použití nastavení nástroje tématu zobrazení pro stávající témata zobrazení.

Výchozí paleta Tvorba výkazů v sadě palet Nástroje obsahuje tři vzorové nástroje tématu zobrazení, které můžete použít a upravit podle potřeby. Vlastní palety, vytvořené správcem CAD nebo jinými uživateli, mohou rovněž obsahovat nástroje tématu zobrazení se styly tématu zobrazení a vlastnostmi, které jsou přizpůsobeny pro vaše projekty a kancelářské zvyklosti.

Vytvoření nástroje tématu zobrazení

Použijte tento postup k vytvoření nástroje tabulky výkazu a přidejte jej do palety nástrojů. Možná, že budete chtít vytvořit své vlastní nástroje tématu zobrazení, pokud vytváříte více témat zobrazení specifických stylů tématu zobrazení. Téma zobrazení je aktivováno, když je legenda tématu zobrazení vložena do výkresu s nástrojem tématu zobrazení. Další informace najdete v části Vytvoření stylu tématu zobrazení na straně 3789.

K vytvoření nástroje tématu zobrazení můžete použít některou z následujících metod:

- Přetáhněte styl tématu zobrazení ze Správce stylu do palety nástrojů a pak přizpůsobte vlastnosti nového nástroje.

- Kopírujte nástroj z jiné palety do aktuální palety a pak přizpůsobte vlastnosti nového nástroje.
- Kopírujte existující nástroj v aktuální paletě a pak přizpůsobte vlastnosti nového nástroje.

1 Otevřete paletu nástrojů, na které chcete vytvořit nástroj.

2 Vytvořte nástroj:

Chcete-li...	Pak...
vytvořit nástroj z tématu zobrazení ve Správci stylu	Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů . Vyhledejte styl, který chcete zkopírovat, a přetáhněte ho na paletu nástrojů. Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů.
zkopírovat nástroj v aktuální paletě nástrojů	klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Kopírovat. Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Vložit.
zkopírovat nástroj z jiné palety nástrojů	Otevřete jinou paletu, klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a klepněte na příkaz Kopírovat. Pokud chcete přidat nástroj, otevřete znovu paletu nástrojů, kam chcete nástroj přidat, klepněte na nástroj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit.

3 Pravým tlačítkem klepněte na nový nástroj a klepněte na položku Vlastnosti.

4 Zadejte název pro nástroj.

5 Klepněte na nastavení pro položku Popis, zadejte popis nástroje a klepněte na tlačítko OK.

6 Rozbalte položku Obecné.

7 Zadejte obecné vlastnosti pro téma zobrazení:

Chcete-li…	Pak...
přidat popis	zadejte text pro položku Popis.

Chcete-li…	Pak...
zadat klíč hladiny	klepněte na nastavení pro Klíč hladiny, vyberte klíč hladiny a klepněte na tlačítko OK.
zadat přepsání hladin	klepněte na nastavení pro Přepsání hladiny. Zrušte položku Nezadat přepsání hladiny, vyberte možnost přepsat a dvakrát klepněte na tlačítko OK.
zadat styl tématu zobrazení	klepněte na nastavení pro položku Styl a vyberte styl.
zadat zdroj externího výkresového souboru pro styl	klepněte na nastavení Umístění stylu a klepněte na položku Procházet pro specifikaci umístění.
změnit měřítko legendy tématu zobrazení	zadejte hodnotu pro Měřítko.

8 Klepněte na tlačítko OK.

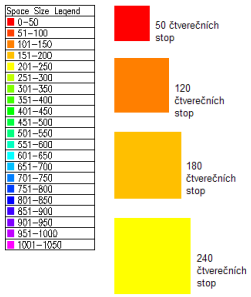
Přidání tématu zobrazení do výkresu

Použijte tento postup k přidání tématu zobrazení do výkresu vložením legendy tématu zobrazení.

Legenda tématu zobrazení aktivuje téma zobrazení ve výřezu a označuje význam různých barev, výplní nebo šrafování, použitých v tématu. Data pro legendu tématu zobrazení jsou shromažďována z dat sady vlastností, připojených k objektům nebo ke stylům objektů, jak je zadáno ve stylu tématu zobrazení. Když přidáváte do výkresu nové objekty, data jsou přidávána do legendy, pokud splňují kritéria, která jste zadali ve stylu tématu zobrazení. Další informace najdete v části Styly témat zobrazení na straně 3788.

Pokud vložíte legendu tématu zobrazení když pracujete ve výkresovém prostoru, připojí se legenda do výřezu. Jestliže vložíte legendu tématu zobrazení při práci v modelovém prostoru, budou ovlivněny všechny výřezy modelového prostoru.

Legenda pro téma zobrazení podle vlastnosti Velikost prostoru



Ujistěte se, zda lze téma zobrazení realizovat tak, že si ověříte, že:

- Výkres obsahuje téma zobrazení, které určuje nastavení tématu a vymezuje podmínky (pravidla tématu) pro objekty, které chcete zobrazit jinak. Další informace najdete v části Vytvoření stylu tématu zobrazení na straně 3789.
- Data sady vlastností jsou připojena k objektům nebo ke stylům objektů pro objekty, pro které chcete použít styl tématu zobrazení. Další informace najdete v části Připojení sady dat vlastností k objektům na straně 3709.

1. Otevřete paletu nástrojů, obsahující téma zobrazení, které chcete použít a vyberte nástroj.

   Tři vzorové nástroje Téma zobrazení jsou umístěny ve výchozí paletě Tvorba výkazů v sadě palety nástrojů. Další nástroje tématu zobrazení jsou umístěny v katalogu nástrojů dokumentace a v nástrojích tvorby výkazů a zpráv v katalogu základních nástrojů. Tento nástroj můžete přidat do libovolné palety nástrojů. Další informace najdete v části Práce s paletami nástrojů na straně 80.

2. Na ploše výkresu zadejte bod vložení pro levý horní roh zobrazení legendy tématu.
3. Zadejte pravý spodní roh legendy nebo stiskněte klávesu *ENTER* pro nastavení měřítka legendy tématu na měřítko aktuálního výkresu.

   Objekty ovlivněné tématem zobrazení se ve výkresu vizuálně mění, jak je uvedeno v legendě.

Zakázání témat zobrazení

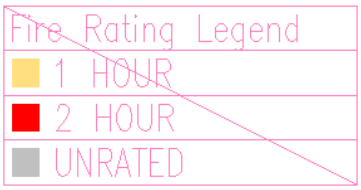
Použijte tento postup, pokud chcete ručně zakázat téma zobrazení. Zakázané téma zobrazení je označeno značkou přes legendu. To nebrání vykreslení tématu zobrazení na výkres. Další

informace o vlastnostech zobrazení pro legendu naleznete v části Přístup k výchozím vlastnostem zobrazení objektu na straně 808.

Pokud připojíte nebo překryjete výkres jako externí referenci (xref) v projektu, všechna témata zobrazení v externí referenci jsou importována do hostitelského výkresu jako výchozí. Pokud má hostitelský výkres existující témata zobrazení, pak aktivní téma zobrazení v hostitelském výkresu přepíše veškerá aktivní témata zobrazení v externí referenci.

1. Vyberte legendu aktivního tématu zobrazení.
2. Klepněte na kartu Téma zobrazení ➤ panel Upravit ➤ Zakázat téma zobrazení.

Zakázané téma zobrazení



Aktivace témat zobrazení

Použijte tento postup, pokud chcete ručně aktivovat téma zobrazení. Bez ohledu na to, kolik témat zobrazení přidáte do výkresu, v určitém čase může být aktivní pouze jedno téma. Pokud přidáte téma zobrazení do výkresu, který má existující témata, ostatní témata budou zakázána. Zakázané téma zobrazení je označeno značkou přes legendu.

Pokud připojíte nebo překryjete výkres jako externí referenci (xref) v projektu, všechna témata zobrazení v externí referenci jsou importována do hostitelského výkresu jako výchozí. Pokud má hostitelský výkres existující témata zobrazení, pak aktivní téma zobrazení v hostitelském výkresu přepíše veškerá aktivní témata zobrazení v externí referenci.

1. Vyberte legendu zakázaného tématu.
2. Klepněte na kartu Téma zobrazení ➤ panel Upravit ➤ Použít téma zobrazení.

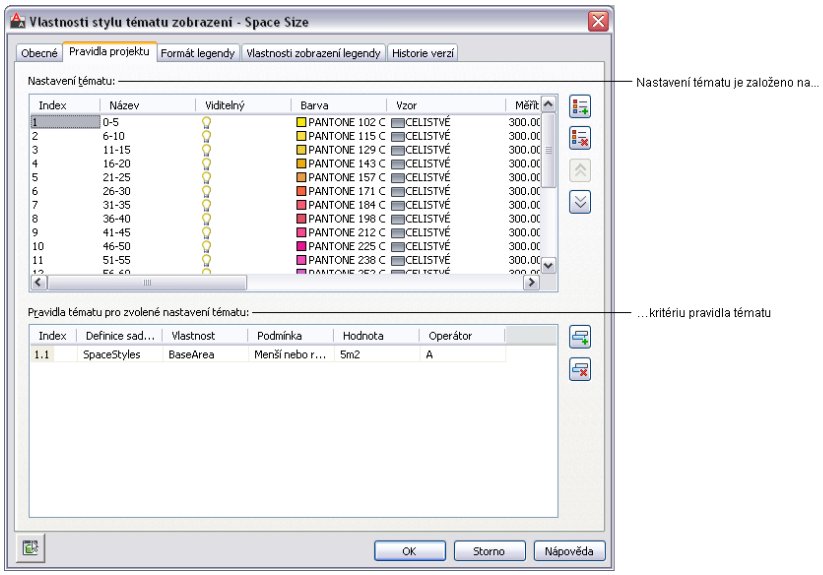
   Značka se z vybrané legendy odstraní a použije se na kterékoli ostatní ve výkresu.

Legenda aktivního tématu zobrazení

Styly témat zobrazení

Styl tématu zobrazení definuje určité téma zobrazení pro zahrnutí negrafických dat do výkresu zvýrazněním objektů, splňujících kritéria, která specifikujete. Typ zvýraznění je řízen jedním nebo více nastaveními tématu, přičemž každé z nich určuje určitou barevnou výplň, šrafování nebo typ čáry. Pro každé nastavení tématu existuje jedno nebo více pravidel témat, určující, které objekty budou zvýrazněny s použitím tohoto nastavení.

Styl tématu zobrazení rovněž určuje formát a vlastností zobrazení pro legendu tématu zobrazení, určující data reprezentovaná zvýrazněnými objekty.



Pokud pracujete s různými styly tématu zobrazení v rámci projektu, můžete synchronizovat verze s vašimi projektovými normami. Další informace najdete v části Synchronizování vybraných stylů a nastavení zobrazení s normami AEC na straně 647.

Co potřebujete k vytvoření stylu tématu zobrazení

Aby bylo možno vytvořit nový styl tématu zobrazení, musí výkresy obsahovat následující informace:

- Definice sady vlastností pro veškerá data vlastností, která mají být zahrnuta do tématu zobrazení, vytvořeného ze stylu. Další informace najdete v části Definice sady vlastností na straně 3721.
- Formáty dat vlastností pro řízení formátu hodnot pravidel tématu zobrazení. Obvykle použijete formát dat pro hodnoty, které používá definice sady vlastností. Můžete však formáty dat přepsat. Další informace najdete v části Formáty dat vlastností na straně 3700.

Vytvoření nástrojů ze stylů tématu zobrazení

Můžete vytvořit nástroj tématu zobrazení ze stylu tématu zobrazení přetáhnutím stylu ze Správce stylu na paletu nástrojů. Pak můžete zadat vlastnosti pro nástroj. Další informace najdete v části Vytvoření nástroje tématu zobrazení na straně 3783.

Vytvoření stylu tématu zobrazení

Použijte tento postup k vytvoření pravidel projektu pro styly témat zobrazení a k zadání formátu pro legendu tématu zobrazení v položce Správce stylu. Téma zobrazení mění způsob zobrazení objektů nebo stylů objektů zobrazují ve výkresu podle kritérií, která zadáte. Další informace najdete v části Vytvoření a úprava témat zobrazení na straně 3781. Definice sady vlastností již musí být ve výkresu definované, než můžete zadat jednu z nich pro pravidlo tématu. Další informace najdete v části Definice sady vlastností na straně 3721.

Zadejte pravidla projektu pro téma zobrazení

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
   Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.
2. Rozbalte položku Objekty dokumentace, klepněte pravým tlačítkem myši na položku Styly tématu zobrazení a klepněte na možnost Nové.
3. Zadejte název pro nový styl tématu zobrazení a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Pro přidání popisu stylu tématu zobrazení jej zadejte pro položku Popis.
5. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
6. Klepněte na položku pro vytvoření nastavení nového tématu zobrazení.
   Vytvoří se nastavení tématu zobrazení bez názvu s číslem indexu 1.

7 Vytvořte nastavení pro téma zobrazení.

Chcete-li…	Pak...
zadat název pro téma zobrazení	vyberte položku Bez názvu a zadejte text pro Název.
vypnout viditelnost identifikačních barev nebo šrafování pro toto téma zobrazení v legendě tématu zobrazení	klepněte na symbol žárovky. Pokud je žárovka žlutá, identifikační barva nebo šrafování a název tématu zobrazení jsou v legendě tématu zobrazení viditelné.
přidat barvu k tématu zobrazení	klepněte na položku DLEBLOK a vyberte barvu z tabulky Vybrat barvu. Další informace naleznete v části „Výběr vzorů šrafování a plných výplní“ v nápovědě AutoCAD. **TIP** Nejrychlejší způsob nalezení a zobrazení tématu nápovědy aplikace AutoCAD, odkazující na nápovědu v aplikaci Autodesk AutoCAD Architecture, je klepnout v okně nápovědy na kartu Hledat, vybrat volbu Hledat pouze názvy a zkopírovat, vložit nebo zadat název tématu aplikace AutoCAD a klepnout na položku Zobrazit témata.
přidat vzor šrafování k tématu zobrazení	klepněte na možnost PLNÁ a vyberte položku Typ z tabulky Vzory šrafování a klepněte na tlačítko OK. Další informace naleznete v části „Výběr vzorů šrafování a plných výplní“ v nápovědě AutoCAD.
přizpůsobit měřítko vzoru šrafování tématu zobrazení	zadejte hodnotu pro Měřítko/Rozteč. Další informace najdete v části „Karta šrafování (dialogové okno Šrafování a gradient)“ v nápovědě AutoCAD.
změnit úhel vzoru šrafování	zadejte hodnotu pro Úhel. Další informace najdete v části „Karta šrafování (dialogové okno Šrafování a gradient)“ v nápovědě AutoCAD.
zadat orientaci vzoru šrafování z globální na objekt.	klepněte na globální.

Chcete-li…	Pak...
zadat odsazení X pro vzor šrafování	zadat hodnotu pro Odsazení X.
zadat odsazení Y pro vzor šrafování	zadat hodnotu pro Odsazení Y.
zadat položku Typ čáry pro vzor šrafování	klepněte na položku DleBlok, vyberte typ čáry a klepněte na tlačítko OK. Další informace najdete v části „Vlastní vzory šrafování“ v nápovědě AutoCAD.
zadat položku Tloušťka čáry pro vzor šrafování	klepněte na položku DleBlok, vyberte tloušťku čáry a klepněte na tlačítko OK. Další informace najdete v části „Přehled tlouštěk čar“ v nápovědě AutoCAD.
zadat položku Měřítko typu čáry pro vzor šrafování	zadejte hodnotu pro Měřítko typu čáry. Další informace najdete v části „Práce s typy čar“ v nápovědě aplikace AutoCAD.
zadat položku Styl vykreslení pro vzor šrafování	klepněte na položku DleBlok, vyberte styl vykreslení a klepněte na tlačítko OK. Další informace najdete v části „Použití stylů vykreslení k řízení vykreslených objektů“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

8 Pod položkou Pravidla tématu pro vybraná Nastavení tématu klepněte na tlačítko .

Pravidlo tématu zobrazení je vytvořeno s číslem indexu 1.1. To odpovídá nastavení tématu zobrazení. Můžete vytvořit více pravidel pro každé téma zobrazení.

9 Vyberte definici sady vlastností:

Definice sady vlastností, které existují ve výkresu, se zobrazí v rozbalovacím seznamu.

10 Vyberte vlastnost.

Dostupné vlastnosti jsou uvedeny pod definicí sady vlastností, kterou jste vybrali.

11 Vyberte podmínku.

Dostupné podmínky jsou uvedeny pod definicí sady vlastností, kterou jste vybrali.

12 Zadejte příslušnou hodnotu pro podmínku, kterou jste vybrali.

13 Vyberte operátor vhodný pro vzorec, který vytváříte pro pravidla tématu zobrazení.

Zadejte formát pro legendu tématu projektu

14 Klepněte na kartu Legenda formátu.

15 Pro položku Název zadejte text, který chcete, aby se zobrazil v záhlaví legendy tématu zobrazení.

16 Vyberte tvar symbolu pro klíč legendy, buď jako kruh nebo čtverec.

17 Zadejte styl pro text v legendě.

18 Zadejte výšku pro text v legendě.

19 Zadejte mezeru mezi slovy v legendě.

Zadejte vlastnosti zobrazení pro legendu tématu zobrazení

20 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení legendy.

21 Vyberte reprezentaci zobrazení, ve které mají být zobrazeny změny a vyberte možnost Přepsat styl.

Reprezentace zobrazení v tučném písmu je aktuální reprezentace zobrazení. Další informace najdete v části Reprezentace zobrazení na straně 789.

22 V případě potřeby klepněte na položku .

23 Klepněte na kartu Hladina/Barva/Typ čáry.

24 Vyberte komponentu, kterou chcete změnit, a vyberte jiné nastavení vlastnosti.

25 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Odstraňování problémů s tabulkou výkazu

Toto téma poskytuje odpovědi na některé běžné otázky o tabulkách výkazu a jejich datech:

Otazníky v buňkách

Přidal jsem tabulku výkazu, ale ve všech buňkách jsou otazníky. Proč k tomu došlo?

Otazníky se objeví v buňkách tabulky, když nejsou sady vlastností připojeny k objektům, zahrnutým do tabulky nebo ke stylům objektů pro objekty v tabulce. Při připojení objektu

nebo stylu se ze sady vlastnosti stane kontejner pro data vlastností. V tabulce výkazu nejsou uložena žádná data.

Další informace o připojování sad vlastností do objektů a stylů naleznete v části Data sady vlastností na straně 3709.

Chcete-li provést připojení sady vlastností k objektům a stylům jednotlivě, vyberte tabulku, klepněte na kartu Tabulka výkazu ➤ panel Upravit ➤ Upravit buňku tabulky a vyberte příslušnou buňku. Další informace najdete v části Úprava dat v buňkách tabulky na straně 3698.

Chcete-li provést připojení sad vlastností ke všem objektům a stylům, které je vyžadují, vyberte tabulku a klepněte na kartu Tabulka výkazu ➤ panel Upravit ➤ Přidat všechny sady vlastností . Další informace najdete v části Přidání dat sady vlastností do všech objektů na straně 3700.

Další informace o připojování sad vlastností do objektů a stylů naleznete v části Připojení sady dat vlastností k objektům na straně 3709 a Připojení dat sady vlastností ke stylům a definicím na straně 3712.

Objekt není v seznamu

Proč není objekt, který jsem přidal do výkresu, uveden v tabulce výkazu?

Objekty přidané do výkresu poté, co jste přidali tabulku výkazu, nejsou přidány do tabulky, pokud není vybrána v tabulce vlastností možnost Přidat nové objekty automaticky. Můžete však ručně přidat objekty do tabulky výkazu.

Další informace najdete v části Přidání objektů do výkazu na straně 3650.

Pokud styl tabulky výkazu používá klasifikace k odfiltrování objektů, prohlédněte si informace o odstraňování problémů v části Odstraňování problému s definicemi klasifikace na straně 3796.

Které sady vlastností mají být připojeny

Jak poznám, které sady vlastností mají být připojeny k objektům nebo stylům pro odstranění otazníků ze sloupců v tabulce výkazu?

Můžete nalézt tuto informaci prohlížením definic sloupce ve stylu tabulky výkaz, použitém k vytvoření tabulky výkazu. Vyberte tabulku výkazu a klepněte na kartu Tabulka výkazu ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly tabulky výkazu . Vyberte aktuální styl a klepněte na kartu Sloupce. Můžete prohlížet vlastnosti, přiřazené k jednotlivým sloupcům a sady vlastností, z nichž jsou vlastnosti získány. Klepněte na příkaz Zrušit pro návrat do výkresu.

Sady vlastností, které jsou k dispozici, používají slova Objekt a Styl ve svých názvech pro určení, jak lze sadu vlastností připojit. Například můžete připojit sadu vlastností DoorObjects ke dveřím. Můžete připojit sadu vlastností DoorStyles k libovolnému stylu dveří.

Chcete-li provést připojení sady vlastností k objektům a stylům jednotlivě, vyberte tabulku, klepněte na kartu Tabulka výkazu ➤ panel Upravit ➤ Upravit buňku tabulky a vyberte příslušnou buňku. Další informace najdete v části Úprava dat v buňkách tabulky na straně 3698.

Chcete-li provést připojení sad vlastností ke všem objektům a stylům, které je vyžadují, vyberte tabulku a klepněte na kartu Tabulka výkazu ➤ panel Upravit ➤ Přidat všechny sady vlastností . Další informace najdete v části Přidání dat sady vlastností do všech objektů na straně 3700.

Další informace o připojování sad vlastností do objektů a stylů naleznete v části Připojení sady dat vlastností k objektům na straně 3709.

Změna dat v tabulkách výkazu

Proč data v tabulce výkazu nezobrazují změny, které jsem provedl na objektech ve výkresu?

Změny, které provedete na objektech, bez ohledu na to, zda grafickou úpravou objektu, úpravou stylu nebo vlastností objektu nebo úpravou dat vlastností, se automaticky objeví v tabulce výkazu pouze tehdy, pokud je vybrána možnost Automatická aktualizace ve vlastnostech tabulky výkazu. Můžete však ručně aktualizovat tabulku, aby odrážela změny.

Další informace najdete v části Ruční aktualizace výkazu na straně 3652.

Nesprávná čísla objektů

Po přidání a odstranění objektů jsem aktualizoval tabulku výkazu. Proč jsou čísla objektů stále nesprávná?

Aktualizací tabulky výkazu se nezmění čísla, přiřazená k objektům.

Informace o přečíslování objektů v tabulce výkazu získáte v části Přečíslování dat sady vlastností na straně 3664.

Nalezení objektu

Existuje snadný způsob nalezení objektu, který je uveden v tabulce výkazu?

Ano. Můžete vybrat řádek v tabulce výkazu pro zvýraznění objektu, který odpovídá řádku.

Další informace najdete v části Vyhledání a zobrazení objektů výkazu ve výkresu na straně 3653.

Výběr prázdné buňky

Proč nemohu vybrat prázdnou buňku v tabulce výkazu pro zadání hodnoty ruční vlastnosti?

Buňka tabulky musí obsahovat nejméně jeden znak, abyste mohli jednotlivou buňku vybrat. Pokud byla definována vlastnost bez výchozího zadání a žádná data nebyla pro tuto vlastnost zadána, než byla tabulka vytvořena, buňka je prázdná.

Můžete zadat hodnotu výběrem dat vlastnosti přímo v objektu nebo ve stylu objektu, podle toho, kde je vlastnost připojena. Další informace najdete v části Data sady vlastností na straně 3709.

NEPLATNÁ v buňce tabulky

Proč se ve všech buňkách v jednom sloupci tabulky výkazu zobrazujte hodnota NEPLATNÁ?

Hodnota vlastnosti se zobrazuje v tabulce výkazu jako neplatná, pokud byla vlastnost vymazána ze sady vlastností, která je používána v tabulce výkazu.

Informace o úpravě stylu tabulky výkazu pro odstranění vlastnosti z tabulky získáte v části Úprava sloupců v tabulce výkazu na straně 3683. Informace o úpravě definice sady vlastností pro obnovení vlastnosti získáte v části Přidání definice ruční vlastnosti vzorce do definice sady vlastností na straně 3742 nebo Přidání definice automatické vlastnosti do definice sady vlastností na straně 3746.

Odstraňování chyb stylů tabulky výkazu

Toto téma poskytuje odpovědi na následující otázky:

Přidání tlačítka sloupce nedostupné

Proč je tlačítko Přidat sloupec nedostupné, když se pokouším přidat sloupce do stylu tabulky výkazů?

Toto tlačítko je nedostupné, pokud výkres neobsahuje žádnou sadu vlastností, která platí pro stejné objekty nebo styly, pro které je použit styl tabulky výkazu.

Další informace najdete v části Zadání objektů pro styl tabulky výkazu na straně 3673 a Přidání sloupců do výkazu na straně 3676.

Sady vlastností nedostupné

Proč jsou sady vlastností, které chci použít, nedostupné, když se pokouším přidat sloupec?
Sady vlastností jsou uvedeny pouze když jsou definice sady vlastností uloženy v aktuálním výkresu. Rovněž jsou dostupné k použití ve sloupcích tabulky výkazu pouze sady vlastností, které platí pro všechny objekty v kartě Platí pro. Sada vlastností, která platí pouze pro některé vybrané objekty, nemůže být zahrnuta do tabulky výkazu. Například výkaz okna, který platí pro okna a sestavy oken nemůže obsahovat sloupce pro vlastnosti, které platí pouze pro sestavy oken.

Sloupec pro množství nesečítá

Proč sloupec Množství v mém stylu tabulky výkazu nesčítá objekty, které jsou stejné.
Objekty, které jsou stejné, jako všechny dveře určitého stylu s identickými rozměry, nejsou zahrnuty do skupiny a sečteny, pokud jsou hodnoty v buňkách rozdílné. Například objekty nejsou sečteny, pokud tabulka obsahuje čísla objektů nebo pokud mají některé objekty poznámky a některé ne.

Sloupec matice zobrazuje data namísto symbolu matice

Proč se ve sloupci matice, který jsem naformátoval pro vlastnost, zobrazují hodnoty dat, namísto symbolu matice?
Pokud může mít vlastnost, zadaná ve sloupci, více hodnot, musíte přidat sloupce do formátu matice pro přizpůsobení všech možných hodnot. Například ve výkazu povrchu, v němž mohou mít stěny přiřazen jeden ze čtyř povrchů, musíte zadat číslo větší než tři pro možnost Maximální počet sloupců pro vytvoření sloupce pro každý povrch. Můžete pak vytvořit tabulku ze stylu, symbol matice se zobrazí ve sloupci povrchu pro hodnotu povrchu, zadanou v datech vlastnosti pro stěny v jednotlivých prostorech.

Odstraňování problému s definicemi klasifikace

Toto téma odpovídá na následující otázky o odstraňování problémů s definicemi klasifikace:

Prázdná karta pro klasifikace ve vlastnostech stylu

Proč je karta Klasifikace ve vlastnostech stylu prázdná?
Karta Klasifikace ve vlastnostech stylu objektu neobsahuje žádná data, pokud nejsou definovány žádné definice klasifikace pro styly tohoto typu objektu. Pokud například výkres

neobsahuje žádné definice klasifikace, které platí pro styly stěn, karta Klasifikace v dialogovém okně Vlastnosti stylu stěny neobsahuje žádné informace o klasifikaci. Zadáte styly objektů, pro které platí definice klasifikace, když tvoříte definici.

Další informace najdete v části Zadání typů objektů pro definici klasifikace na straně 3773.

Dlouhý název pro vlastnost klasifikace

Moje tabulka výkazu obsahuje extrémně dlouhý název pro vlastnost klasifikace. Jak to mohu vyřešit?

Výchozí záhlaví sloupce ve stylech tabulky výkazu je popis vlastnosti, vybraný v definici sady vlastností. Výchozí popis pro vlastnosti klasifikace zahrnuje názvy definice klasifikace, sady vlastností klasifikace a klasifikace. Ve stylu tabulky výkazu můžete upravit záhlaví sloupce a vytvořit kratší záhlaví.

Další informace najdete v části Přidání sloupců do výkazu na straně 3676.

Pokud zrušíte možnost Použít název klasifikace pro popis, když přidáte nebo upravíte vlastnost klasifikace v definici sady vlastností, můžete zadat kratší popis. Další informace najdete v části Přidání definice vlastnosti klasifikace do definice sady vlastností na straně 3748.

Vlastnost klasifikace v definici sady vlastností

Proč nejsou uvedeny žádné sady vlastností klasifikace, když se pokouším přidat vlastnost klasifikace do definice sady vlastností?

Žádné sady vlastností klasifikace nejsou uvedeny, pokud neexistují žádné sady vlastností klasifikace pro definice klasifikace, které platí pro objekt nebo styl objektu, zadaný v aktuální definici sady vlastností.

Zahrnutí klasifikací do tabulky výkazu

Chci zahrnout klasifikace do tabulky výkazu. Proč se nezobrazuje možnost pro ně ve stylu tabulky výkazu?

Styl tabulky výkazu musí použít sady vlastností, které obsahují vlastnosti klasifikace. Vlastnosti klasifikace jsou pak dostupné pro zahrnutí do stylu tabulky výkazu.

Objekty nezahrnuté ve výkazu

Proč nebyly číselné objekty z mého výkresu zahrnuty do tabulky výkazu?

Pokud použijete filtry klasifikace ve stylu tabulky výkazu, jsou do tabulky výkazu zahrnuty pouze objekty zadaného typu, které splňují všechna kritéria klasifikace, zahrnutá v tabulce výkazu.

Například pokud vytvoříte výkaz dveří pro dveře, které jsou klasifikovány jako nové a vnější, jsou do tabulky výkazu zahrnuty pouze dveře, které splňují obě kritéria. Pokud objekt splňuje pouze některá kritéria klasifikace, není zahrnut do tabulky výkazu.

Klasifikace vybrána, avšak objekt nezahrnut

Vybral jsem všechny klasifikace pro definici klasifikace ve stylu tabulky výkazu, ale mnoho objektů nebylo do výkazu zahrnuto. Proč k tomu došlo?
Pokud nebyla ve stylu objektu vybrána klasifikace pro definici klasifikace, použitou ve stylu tabulky výkazu, objekty tohoto stylu nejsou zahrnuty ve výkazu. Klasifikace pro tyto objekty je Nespecifikována a jsou odfiltrovány z tabulky výkazu. Pro zahrnutí všech objektů do tabulky výkazu, bez ohledu na klasifikaci, nevybírejte žádné klasifikace v kartě Platí pro ve stylu tabulky výkazu.

Odstraňování problémů se štítky výkazů

Toto téma odpovídá na následující otázky o odstraňování problémů se značkami klasifikace:

Rozdíl mezi štítky výkazů a štítky výkazů projektu

Kdy lze namísto základního štítku výkazu vybrat štítek výkazu založený na projektu?
Rozdíl mezi standardním štítkem výkazu a štítkem výkazu založeným na projektu spočívá v tom, že štítek výkazu založený na projektu rozpozná podlaží v projektu, na kterém je objekt umístěn. Chcete-li zaznamenat tuto dodatečnou informaci, použijte štítek výkazu založený na projektu.

Další informace najdete v části Přidání značek pomocí nástrojů značek výkazů na straně 3655 a Postup při vkládání poznámek do projektu na straně 520.

Odstraňování problémů s jednotkami

Toto téma odpovídá na následující otázky o odstraňování problémů s jednotkami:

Hodnoty na kartě Rozšířená data

Proč se při výběru hodnoty na kartě Rozšířená data změní zobrazení jednotek ruční vlastnosti?

V definici sady vlastností, která je připojena k objektu, byl použit přepsání. Formáty dat vlastností určují, jakým způsobem jsou jednotky upraveny a zobrazeny. Pokud v definici sady vlastností přiřadíte jiný než výchozí typ jednotky, bude na formát dat vlastností použit přepsání. Jednotky zadané v definici sady vlastností určují, jaké údaje jsou ve výkresu uloženy. Na kartě Rozšířená data na paletě Vlastnosti jsou zobrazeny jednotky podle definice ve formátu dat vlastností.

Pokud ve formátu dat vlastností pro položku Délka–dlouhá určíte jako jednotky palce a formát jednotek Architektonický, při výběru položky Délka–dlouhá v poli Formát v definici sady vlastností budou jako jednotky implicitně zobrazeny palce. Pro položku Délka–dlouhá můžete vybrat libovolný jiný typ jednotky (například stopy nebo milimetry). Pokud v definici sady vlastností vyberte namísto položky Palce položku Stopy, vyberete dveře s ruční vlastností s názvem HeightOverride a na kartu Rozšířená data zadáte hodnotu 84, bude zobrazena hodnota 7'-0".

Další informace najdete v části Přidání definice ruční vlastnosti vzorce do definice sady vlastností na straně 3742 a Jednotky používané ve formátech dat vlastností na straně 3702.

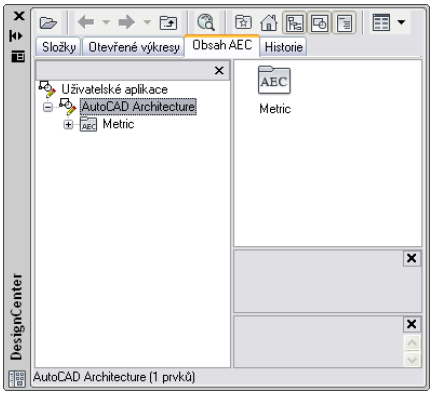
Obsah AEC a DesignCenter 50

Obsah AEC (Architectural, engineering and construction) se skládá ze souborů s výkresy, architektonických symbolů, stylů objektů a rutin poznámek, které přidáváte do výkresů při navrhování a dokumentování projektu. K předem definovanému obsahu AEC je možné přistupovat z Prohlížeče obsahu a z karty Obsah AEC v aplikaci DesignCenter™. Můžete také vytvářet vlastní obsah pomocí Průvodce obsahem AEC.

Přehled obsahu AEC

Obsah AEC (Architectural, engineering and construction) se skládá ze souborů s výkresy, architektonických symbolů, stylů objektů a rutin poznámek. Obsah AEC se používá k vytváření výkresů a ke vkládání poznámek. K příkladům obsahu projektu patří dveře a okna, zatímco tabulky výkazů a klíčové poznámky jsou příklady obsahu dokumentace. K obsahu AEC lze přistupovat z Prohlížeče obsahu nebo z karty Obsah AEC v aplikaci DesignCenter™.

Karta Obsah AEC v aplikaci DesignCenter



V některých projektových situacích můžete vytvářet vlastní obsah pro konkrétní část konstrukce nebo můžete vytvořit vlastní příkaz pro vkládání obsahu AEC podle řady procedur. Můžete vytvořit vlastní obsah úpravami stávajícího obsahu nebo zkonstruováním vlastního

obsahu pomocí Průvodce obsahem AEC. Další informace najdete v části Vytvoření vlastního obsahu AEC na straně 3810.

Kromě obsahu AEC existují další typy předem definovaného obsahu, včetně hladin, šablon a materiálů. Tento obsah se nachází v umístění *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy*.

Předdefinovaný obsah AEC

Pomocí obsahu AEC, který software nabízí, můžete začít ihned projektovat výkresy v metrické a britské soustavě jednotek. K obsahu AEC lze přistupovat z Prohlížeče obsahu nebo z karty Obsah AEC v aplikaci DesignCenter™.

Prohlížeč obsahu obsahuje sadu katalogů nástrojů pro předdefinovaný obsah AEC a vzorové styly objektů. Katalogy Projektování, Dokumentace a Základní nástroje jsou k dispozici pro metrickou i britskou soustavu jednotek. Obsah v aplikaci DesignCenter doplňuje obsah AEC v Prohlížeči obsahu. V některých situacích nabízí obsah, například popisky pohledů, alternativu k nástrojům v Prohlížeči obsahu.

Každý způsob přistupování k obsahu AEC je individuální a má svoje výhody i nevýhody. Některý obsah AEC je uveden v Prohlížeči obsahu i v aplikaci DesignCenter. Například v Prohlížeči obsahu jsou nástroje štítků výkazů a v aplikaci DesignCenter jsou štítky výkazů. Další informace najdete v části Přidávání obsahu AEC do výkresů na straně 3806.

Obsah AEC v Prohlížeči obsahu

Prohlížeč obsahu obsahuje všestrannou sadu obsahu. Pomocí nástrojů můžete ukládat, organizovat, sdílet, vyměňovat a vkládat obsah AEC do výkresů. Například vzhledem k tomu, že jsou okna řízena styly, nástroj okna specifikuje umístění externího výkresového souboru, ze kterého má být importován styl okna. Další informace najdete v části Schéma Prohlížeče obsahu na straně 139.

Nástroje v Prohlížeči obsahu jsou organizovány v rámci katalogů nástrojů podle kategorií. V Prohlížeči obsahu jsou k dispozici katalogy Projektování, Dokumentace a Základní nástroje pro metrickou i britskou soustavu jednotek. Po prvním spuštění aplikace se na kreslicí ploše zobrazí sada nástrojů. Nástroje jsou organizovány podle typu na paletách nástrojů. Například paleta nástrojů Stěny obsahuje celou řadu běžně používaných stylů stěn. Nástroje na paletách nástrojů odkazují na obsah uspořádaný v Prohlížeči obsahu. Další informace najdete v části Práce s paletami nástrojů na straně 80.

Prohlížeč Obsahu je rovněž nejpružnější metodou organizování a přidávání obsahu do výkresů. Můžete snadno vytvářet vlastní palety nástrojů přetahováním často používaných nástrojů na paletu. Vzhledem k tomu, že Prohlížeč obsahu běží nezávisle, umožňuje vyměňovat nástroje a palety nástrojů s dalšími aplikacemi Autodesk. Další informace najdete v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

Obsah AEC v aplikaci DesignCenter

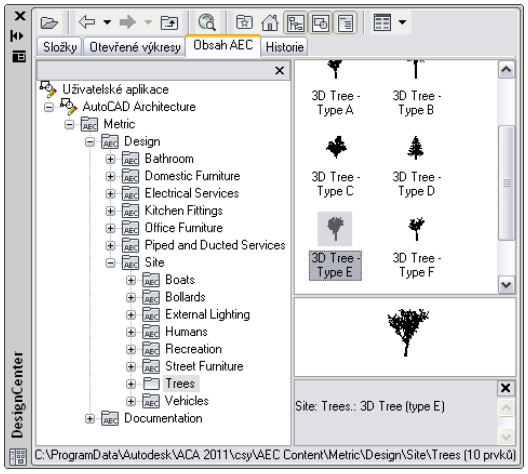
Podobně jako Prohlížeč nástrojů také aplikace DesignCenter™ umožňuje ukládat, organizovat, sdílet a vyměňovat obsah AEC, který lze vkládat do výkresů. Místo organizace podle nástrojů je ovšem obsah AEC v aplikaci DesignCenter zorganizován v hierarchické stromové struktuře; při výběru některé položky obsahu AEC ji můžete zobrazit v náhledu, upravit nebo přetáhnout na paletu nástrojů nebo přímo do výkresu.

Jestliže spustíte aplikaci DesignCenter z rozevíracího panelu Palety na kartě Pohled a klepnete na kartu Obsah AEC, zobrazí se v levém podokně stromová struktura Vlastní aplikace s aplikací AutoCAD Architecture jako kořenovým uzlem. Ve složkách Britské jednotky a Metrické jednotky v kořenovém uzlu se nacházejí složky pro kategorie, které zhruba odpovídají rozdělení CSI MasterFormat 2004. Na nejnižší úrovni stromové struktury odkazuje každá složka na jeden nebo více externích výkresových souborů, z nichž každý obsahuje jednu část obsahu AEC. Zobrazení stromové struktury můžete aktivovat a deaktivovat klepnutím na tlačítko u horního okraje okna nástroje DesignCenter.

Na pravé straně karty Obsah AEC jsou zobrazena 3 podokna.

- Horní podokno představuje plochu obsahu, na které je zobrazen obsah složky aktuálně vybrané ve stromové struktuře. V rozevíracím seznamu Pohledy v pravém horním rohu okna jsou k dispozici 4 možnosti zobrazení obsahu: velké ikony, malé ikony, seznam a detaily. Možnost Velké ikony zobrazí obrázek položky obsah. Všechny ostatní možnosti zobrazí obecnou ikonu DWG. Bez ohledu na to, zda je položka obsahu zobrazená jako obrázek nebo jako ikona, lze ji přetáhnout do výkresu nebo na paletu nástrojů.
- V prostředním podokně je ve vysokém rozlišení zobrazen náhled položky obsahu AEC, která je aktuálně vybrána v horním podokně, a chová se jako Prohlížeč objektu. Další informace najdete v části Prohlížeč objektů na straně 1091. Zobrazení podokna náhledu můžete aktivovat a deaktivovat klepnutím na tlačítko u horního okraje okna.
- V dolním podokně je zobrazen textový popis položky obsahu AEC, který je aktuálně vybrán v horním podokně. Zobrazení popisu můžete aktivovat a deaktivovat klepnutím na tlačítko u horního okraje okna.

Karta Obsah AEC v aplikaci DesignCenter



Rozvržení potrubí v aplikaci DesignCenter

Rozvržení potrubí se nacházejí ve složce Vodovodní potrubí (v části Imperial/Design/Mechanical). Jsou jednoznačné, protože je můžete přetáhnout na výkresy a poté upravit komponenty rozvržení klepnutím na kartu Vložit ➤ panel Reference ➤ ➤ Upravit referenci. Další informace najdete v části Přidávání rozvržení potrubí z modulu DesignCenter na straně 3807 a Úpravy rozvržení potrubí na straně 3823.

POZNÁMKA Rozvržení potrubí mají nabízet vzorky, ze kterých můžete vytvořit vlastní průmyslové normy pro projektování toalet. Všechny tyto komponenty lze upravit tak, aby splňovaly projektové a noremní požadavky, a potom zpřístupnit v aplikaci DesignCenter™. Poskytnuté vzorky nemusí nutně splňovat předpisy nebo požadavky ADA (Americans with Disabilities Act).

Pro práci s rozvržením potrubí v aplikaci DesignCenter platí následující poznámky a tipy. Další informace najdete v části Úpravy rozvržení potrubí na straně 3823.

- Soubory s rozvržením mají vlastní obsah nastavený pro typ obsahu výkresu.
- Soubory s rozvržením neobsahují žádný klíč hladiny, protože všechny objekty mají pevně zakódované hladiny v souboru. Hladiny můžete měnit podle potřeby.
- Soubory s rozvržením nejsou určeny k rozložení při vložení, protože je při přetahování do výkresu můžete umístit pouze na jedno otočení a orientaci (bez zrcadlení) a je snadnější změnit jejich polohu, když jsou nerozložené.

- Chcete-li nastavit otáčení a zrcadlení před vložením, místo přetahování obsahu poklepáním na ikonu zobrazte standardní dialogové okno Vložit aplikace AutoCAD.
- Úhel otáčení a měřítko (pro zrcadlení) lze nastavit v dialogovém okně Vložit nebo na příkazovém řádku. Jestliže použijete příkazový řádek, můžete vidět výsledek každé možnosti ještě před vlastním vložením obsahu. Na příkazovém řádku můžete použít několik nastavení, i když se po prvním nastavení zobrazí výzva „Vyberte bod vložení:“ I přesto můžete zadat další **X**, **Y** nebo **R**.
- Použijte X = -1 nebo Y = -1 pro zrcadlení obsahu.
- Použijte uchopení objektu uzlu k umístění jednotlivých rozvržení stanovišť a toalet vedle sebe. Oddíly stanovišť a panely pisoárů jsou vloženy s vycentrovanými základnami, takže je uchopení uzlu správně umístí.
- Po vložení klepněte na kartu Vložit ➤ panel Reference ➤ ➤ Upravit referenci chcete-li upravit rozvržení, rozšířit dělení nebo přesunout dveře, vybavení nebo držáky.
- Oddíly stanovišť jsou objekty stěn umístěné ve skupině stěn „Toilet_Ptn“. Nezačišťují se s ostatními stěnami. Panely pisoárů jsou ve skupině „Standardní“, ale jsou nastavené na „Nezačišťovat“.
- Každé rozvržení toalet se skládá z přepážky tvořené objektem stěny se skupinou začištění „Toilet_Counter“ s vícepohledovým blokem toalety ukotveným následujícím způsobem:
  Lavs (1) Ukotvení stěny; vycentrováno podél křivky

  Lavs (2) – (4) Křivka rozvržení (na přepážku); pravidelná šířka (1'-6" odsazení počátku a konce)

  Lavs (5) Křivka rozvržení (na přepážku); zopakovat na 3'-0" (1'-6" odsazení počátku a konce)
- Pomocí uchopení objektu koncového bodu umístěte přepážku proti stanovišti nebo panelu pisoáru.
- Po rozložení lze přepážky toalet oříznout nebo rozšířit do stěn toalet. Přepážky toalet se správně upraví podle režimu ukotvení.
- Soubory toalet jsou předem nakonfigurované sestavy individuálních rozvržení uspořádané jako typické místnosti pro muže a ženy.

Další informace najdete v části Komponenty detailů na straně 3431 a Křivky a osnovy rozvržení na straně 2645.

Přidávání obsahu AEC do výkresů

Obsah AEC se přidává do výkresů z nástrojů v Prohlížeči obsahu nebo ze souborů na ploše obsahu na kartě Obsah AEC v aplikaci DesignCenter™. Ačkoli můžete přetáhnout obsah z modulu DesignCenter na paletu nástrojů a vytvořit nástroje pro obsah, nelze přetahovat nástroje přímo z Prohlížeče obsahu do modulu DesignCenter.

Přidávání obsahu z Prohlížeče obsahu

Tento postup slouží k přidávání obsahu AEC do výkresu pomocí nástrojů v Prohlížeči obsahu. Když přetahujete nástroj přímo na kreslicí plochu z Prohlížeče obsahu, otevře se paleta Vlastnosti, na které můžete zadávat vlastnosti nového objektu. Nástroje mohou mít přednastavené parametry, takže lze přidat objekt klepnutím myši. Před umístěním není nutné měnit vlastnosti. Podrobné informace najdete v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu .
2. Okno Prohlížeče obsahu se otevře mimo kreslicí plochu. Chcete-li vidět výkres a zároveň Prohlížeč obsahu, zmenšete velikost výkresu a Prohlížeče obsahu na obrazovce.
3. Klepněte na katalog, který obsahuje kategorii nástrojů, které chcete použít.
4. Klepněte na kategorii, která obsahuje nástroj.
5. Metodou i-drop® přetáhněte ikonu nástroje do výkresu; nástroj bude přidán k obsahu výkresu.
6. Je-li třeba, definujte vlastnosti obsahu na paletě Vlastnosti.

   Další informace najdete v části Paleta vlastností na straně 55.
7. Stiskněte klávesu ENTER.

Přidávání obsahu z modulu DesignCenter

Tento postup slouží k přidávání obsahu modulu DesignCenter do výkresu. Chcete-li získat přímý přístup nebo vytvořit vlastní nástroj, můžete také přetáhnout obsah AEC na paletu nástrojů. Další informace najdete v části Přesunování obsahu mezi modulem DesignCenter a Prohlížečem obsahu na straně 3808.

1. Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Obsah ➤ rozevírací nabídka Prohlížeč obsahu ➤ Design Center .

2 Klepněte na kartu Obsah AEC.

3 V části Vlastní aplikace rozbalte položku AutoCAD Architecture a potom rozbalte položku Britské jednotky nebo Metrické jednotky.

4 Rozbalte složku s obsahem, který chcete umístit do výkresu.

5 Přetáhněte požadovaný obrázek nebo ikonu souboru z plochy obsahu (horní pravé podokno) na požadované místo na kreslicí ploše. (Rovněž můžete poklepat na položku obsahu nebo na ni klepnout pravým tlačítkem myši, potom klepnout na příkaz Vložit a specifikovat místo na kreslicí ploše.)

Obsah bude umístěn do výkresu podle aktuální konfigurace zobrazení. Další informace o konfiguracích zobrazení najdete v části Struktura systému zobrazení na straně 787.

Přidávání rozvržení potrubí z modulu DesignCenter

Tento postup slouží k umísťování rozvržení potrubí ve výkresech. Další informace najdete v části Rozvržení potrubí v aplikaci DesignCenter na straně 3804a Úpravy rozvržení potrubí na straně 3823.

1 Klepněte na kartu Vložit ➤ rozevírací nabídka Obsah ➤ Design Center .

2 Klepněte na kartu Obsah AEC.

3 V části Vlastní aplikace rozbalte položku AutoCAD Architecture a potom rozbalte položku Britské jednotky nebo Metrické jednotky.

4 Rozbalte položku Projekt a potom rozbalte některé z následujících rozvržení:

- Pro obsah v britských jednotkách rozbalte položku Mechanical\Plumbing Fixtures\Layouts.
- Pro obsah v metrických jednotkách rozbalte položku Bathroom\Layouts.

5 Poklepejte na rozvržení.

6 Pomocí dialogového okna Vložit nastavte umístění rozvržení.

7 Zadejte úhel otáčení nebo měřítko pro zrcadlení rozvržení.

Chcete-li zrcadlit obsah, zadejte **-1** pro X nebo **-1** pro Y.

8 Klepněte na tlačítko OK.

9 Zadejte umístění rozvržení potrubí.

POZNÁMKA Rovněž můžete přidat rozvržení přetažením do výkresu nebo klepnutím na rozvržení pravým tlačítkem myši a klepnutím na příkaz Vložit. Pro maximální kontrolu nad vložením použijte metodu poklepání nebo klepnutí pravým tlačítkem myši.

Přesunování obsahu mezi modulem DesignCenter a Prohlížečem obsahu

Chcete-li vytvořit nástroj z obsahu AEC v modulu DesignCenter™, přetáhněte vybranou položku obsahu z karty Obsah AEC v modulu DesignCenter na paletu nástrojů. Z palety nástrojů můžete přetáhnout nově vytvořený nástroj do katalogu v Prohlížeči obsahu. Nelze přetahovat obsah AEC ze složky DesignCenter přímo do Prohlížeče obsahu ani přetahovat nástroje z Prohlížeče obsahu do modulu DesignCenter.

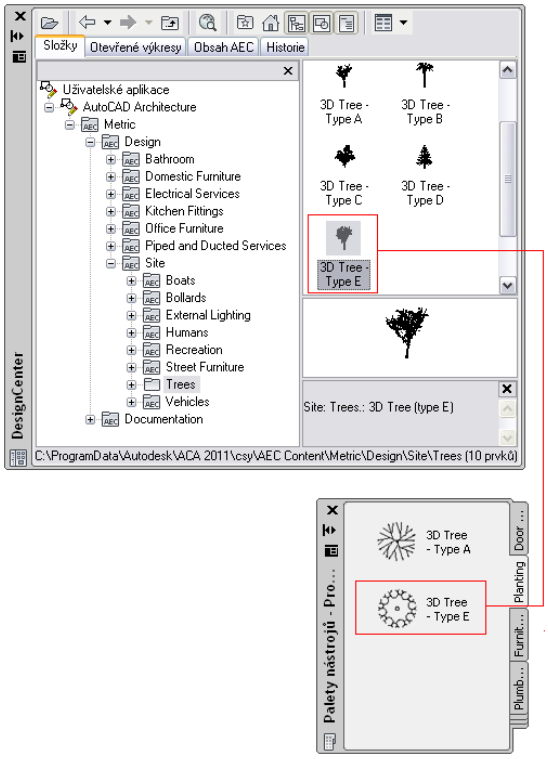
Další informace o vytváření vlastních palet nástrojů nebo o práci s obsahem v katalozích najdete v části Práce s paletami nástrojů na straně 80.

Vytváření nástroje z obsahu AEC v modulu DesignCenter

Tento postup slouží k vytvoření nástroje přetažením položky obsahu AEC z modulu DesignCenter™ na paletu nástrojů.

POZNÁMKA Nástroje můžete rovněž vytvářet z bloků v modulu DesignCenter; obsahují ovšem poněkud jiné možnosti nástrojů.

Přidání obsahu AEC modulu DesignCenter na paletu nástrojů



1 Otevřete paletu nástrojů, na kterou chcete přidat nový nástroj.

2 Klepněte na kartu Vložit ➤ rozevírací nabídka Obsah ➤ Design Center .

3 Na kartě Obsah AEC přejděte do složky s obsahem AEC, ze kterého chcete vytvořit nástroj.

4 Přetáhněte obsah na paletu nástrojů.

Nový nástroj bude vložen na paletu nástrojů. Informace o změně ikony nástroje najdete v části Změna ikony nástroje na straně 99.

5 Podle potřeby definujte doplňkové vlastnosti nástroje.

Další informace najdete v části Změna vlastností nástroje na straně 98.

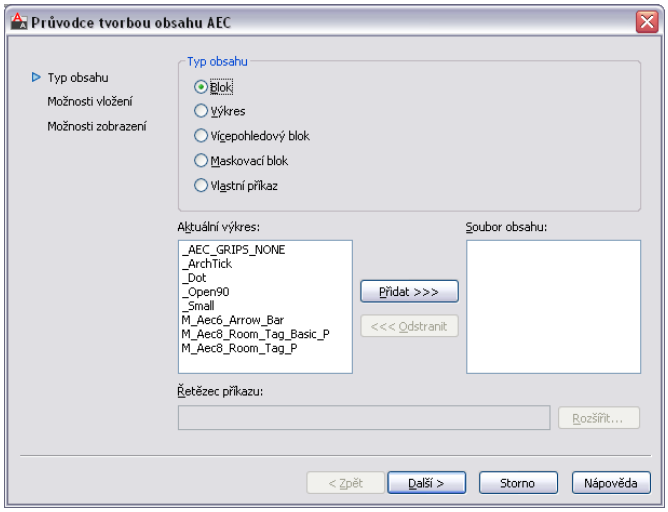
Vytvoření vlastního obsahu AEC

Chcete-li vytvořit vlastní obsah, který by představoval individuální nebo často používané objekty, které se aktuálně nenacházejí v Prohlížeči obsahu ani v modulu DesignCenter™, zkonstruujte obsah pomocí Průvodce obsahem AEC. Průvodce obsahem AEC je specificky určen pro práci v modulu DesignCenter. Po vytvoření obsahu v modulu DesignCenter jej můžete přesunout na paletu nástrojů. Další informace najdete v části Přidávání obsahu AEC do výkresů na straně 3806.

Používání Průvodce obsahem AEC

Průvodce obsahem AEC pomáhá vytvářet vlastní obsah. Můžete vytvářet bloky, výkresy a příkazy z dat existujících v aktuálním výkresu.

Průvodce obsahem AEC



Chcete-li vytvořit vlastní obsah, nejdříve vyberte typ obsahu. Potom zadejte možnosti vložení obsahu do výkresu. Jako poslední krok specifikujte výstupní soubor a další parametry, které určují jak bude obsah zobrazen v modulu DesignCenter™.

Při vytváření obsahu v existujícím souboru AEC (tzn. ve výkresu vytvořeném v Průvodci obsahem AEC) jsou výchozí hodnoty pro každou stránku průvodce nastaveny na hodnotu použitou pro vytvoření výkresu. Výchozí nastavení představují snadný způsob provádění malých úprav existujících souborů s obsahem.

Vytváření bloku obsahu AEC pro modul DesignCenter

Tento postup slouží k vytvoření bloku obsahu AEC a jeho přidání do modulu DesignCenter™. Vytvořte nový blok z existujícího bloku v aktuálním výkresu. Tento blok bude uložen do nového výkresu, ke kterému lze přistupovat z modulu DesignCenter.

1. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecCreateContent**.
2. Jako Typ obsahu vyberte možnost Blok.

   V části Aktuální výkres se zobrazí všechny bloky definované v aktuálním výkresu.
3. Vyberte blok pro aktuální výkres a potom klepněte na tlačítko Přidat.

   Pro aktuální výkres lze najednou vybrat pouze jeden blok a přidat jej do souboru obsahu.
4. Klepněte na tlačítko Další.
5. V části Volby vložení určete způsob vložení:

Chcete-li…	Pak...
rozložit blok po přidání do výkresu	zaškrtněte možnost Rozložit v nabídce Vložit.
zachovat blok jako blok po přidání do výkresu	zrušte zaškrtnutí možnosti Rozložit v nabídce Vložit.
specifikovat pohled pro blok po přidání do výkresu	zadejte hodnotu pro položku Přednastavit pohled.
specifikovat typ ukotvení, který se má použít při vložení bloku do výkresu	vyberte typ kotvy pro položku Typ kotvy.

6. Zadejte faktor měřítka vložení pro položku Měřítko:

Chcete-li…	Pak...
změnit instanci výkresu pomocí směru souřadnice (*X*, *Y*, *Z*)	zadejte hodnoty X, Y a Z pro položku Měřítko.
použít pro instanci bloku metodu bez dalšího měřítka	vyberte možnost Žádné pro položku Další měřítko.
změnit měřítko instance podle měřítka poznámky výkresu, do kterého vkládáte blok	vyberte možnost Poznámka pro položku Další měřítko.

Chcete-li…	Pak...
změnit měřítko instance podle aktuálních jednotek výkresu, do kterého vkládáte blok	vyberte možnost Výkres pro položku Další měřítko.
změnit definici bloku podle aktuálních jednotek výkresu, do kterého vkládáte blok	zaškrtněte políčko Zapnout měřítko jednotek AEC.

7 Pokud blok obsahuje atributy, zadejte styl textu pro položku Styl textu atributu:

Chcete-li…	Pak...
použít výchozí styl textu obsahu v aktuálním obsahu	zaškrtněte políčko Podle obsahu.
použít styl textu cílového výkresu	zaškrtněte políčko Styl textu cílového výkresu.

8 Pokud blok obsahuje atributy, zadejte úhel pro položku Úhel textu atributu:

Chcete-li…	Pak...
použít úhel otočení bloku jako úhel textu atributu	zaškrtněte políčko Podle vložení.
nastavit nulový úhel atributu textu	zaškrtněte políčko Nastavit horizontální.
číst text atributu z pravé strany	zaškrtněte políčko Číst zprava.

9 Klepněte na příkaz Vybrat klíč hladin, vyberte klíč hladiny a klepněte na tlačítko OK.

Rovněž můžete zadat název hladiny do pole Klíč hladiny.

10 Klepněte na tlačítko Další.

11 Zadejte název do pole Název souboru nebo klepněte na tlačítko Procházet.

Chcete-li uložit aktuální výkres jako soubor obsahu, zaškrtněte políčko Aktuální výkres.

12 Vyberte obrázek ikony, který bude zastupovat blok v modulu DesignCenter:

Chcete-li…	Pak...
specifikovat existující rastrový obrázek	klepněte na tlačítko Nová ikona, vyberte obrázek a klepněte na tlačítko OK.
specifikovat výchozí obrázek samotného bloku	klepněte na tlačítko Výchozí ikona.

13 Zadejte popis do pole Podrobný popis.

14 Chcete-li uložit objekty výkresu do souboru obsahu, zaškrtněte políčko Uložit grafiku náhledu.

15 Klepněte na tlačítko Dokončit.

Vytvoření bloku obsahového výkresu AEC pro modul DesignCenter

Tento postup slouží k vytvoření obsahového výkresu AEC a jeho přidání do modulu DesignCenter™. Obsahový výkres lze potom vložit do výkresu s veškerým jeho obsahem včetně stylů, bloků, hladin a typů čar.

1 Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecCreateContent**.

2 V poli Typ obsahu vyberte možnost Výkres a klepněte na tlačítko Další.

3 V části Volby vložení určete způsob vložení:

Chcete-li…	Pak...
specifikovat pohled	zadejte hodnotu pro položku Přednastavit pohled.
specifikovat typ ukotvení	vyberte typ kotvy pro položku Typ kotvy.

4 Zadejte faktor měřítka vložení pro položku Měřítko:

Chcete-li…	Pak...
změnit měřítko instance bloku pomocí směru souřadnice (*X*, *Y*, *Z*)	zadejte hodnoty X, Y a Z pro položku Měřítko.
použít pro instanci výkresu metodu bez dalšího měřítka	vyberte možnost Žádné pro položku Další měřítko.

Chcete-li…	Pak...
změnit měřítko instance výkresu podle měřítka poznámky výkresu, do kterého vkládáte blok	vyberte možnost Poznámka pro položku Další měřítko.
změnit měřítko instance výkresu podle jednotek výkresu, do kterého vkládáte blok	vyberte možnost Výkres pro položku Další měřítko.
změnit měřítko definice výkresu podle jednotek výkresu, do kterého vkládáte blok	zaškrtněte políčko Zapnout měřítko jednotek AEC.

5 Zadejte úhel pro položku Úhel textu atributu:

Chcete-li…	Pak...
přiřadit stejný úhel textu atributu jako úhel otáčení výkresu	zaškrtněte políčko Podle vložení.
nastavit nulový úhel atributu textu	zaškrtněte políčko Nastavit horizontální.
číst text atributu z pravé strany	zaškrtněte políčko Číst zprava.

6 Klepněte na příkaz Vybrat klíč hladin, vyberte klíč hladiny a klepněte na tlačítko OK.

Rovněž můžete zadat název hladiny do pole Klíč hladiny.

7 Klepněte na tlačítko Další.

8 Zadejte název do pole Název souboru nebo klepněte na tlačítko Procházet.

Chcete-li uložit aktuální výkres jako soubor obsahu, zaškrtněte políčko Aktuální výkres.

9 Vyberte obrázek ikony, který bude zastupovat výkres v modulu DesignCenter:

Chcete-li…	Pak...
specifikovat existující rastrový obrázek	klepněte na tlačítko Nová ikona, vyberte obrázek a klepněte na tlačítko OK.
specifikovat výchozí obrázek samotného výkresu	klepněte na tlačítko Výchozí ikona.

10 Zadejte popis do pole Podrobný popis.

11 Klepněte na tlačítko Dokončit.

Vytváření vícepohledového bloku obsahu AEC pro modul DesignCenter

Tento postup slouží k vytvoření vícepohledového bloku obsahu AEC a jeho přidání do modulu DesignCenter™. Definujte vícepohledový blok pohledových bloků vytvořených ve výkresu, které představují různé pohledy vlastního objektu. Tento blok bude uložen do nového výkresu, ke kterému lze přistupovat z modulu DesignCenter. Další informace najdete v části Vytvoření pohledových bloků na straně 2823.

1 Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecCreateContent**.

2 Jako Typ obsahu vyberte možnost Vícepohledový blok.

V části Aktuální výkres se zobrazí všechny bloky definované v aktuálním výkresu.

3 Vyberte vícepohledový blok v části Aktuální výkres a potom klepněte na tlačítko Přidat.

Pro aktuální výkres lze najednou vybrat pouze jeden blok a přidat jej do souboru obsahu.

4 Klepněte na tlačítko Další.

5 V části Volby vložení určete způsob vložení:

Chcete-li…	Pak...
rozevřít vícepohledový blok po přidání do výkresu	zaškrtněte možnost Rozložit v nabídce Vložit.
zachovat vícepohledový blok jako blok po přidání do výkresu	zrušte zaškrtnutí možnosti Rozložit v nabídce Vložit.
specifikovat pohled pro vícepohledový blok po přidání do výkresu	zadejte hodnotu pro položku Přednastavit pohled.
specifikovat typ ukotvení, který se má použít při vložení vícepohledového bloku do výkresu	vyberte typ kotvy pro položku Typ kotvy.

6 Zadejte faktor měřítka vložení pro položku Měřítko:

Chcete-li…	Pak...
změnit měřítko instance vícepohledového bloku pomocí směru souřadnice (*X*, *Y*, *Z*)	zadejte hodnoty X, Y a Z pro položku Měřítko.
použít pro instanci vícepohledového bloku metodu bez dalšího měřítka	vyberte možnost Žádné pro položku Další měřítko.
změnit měřítko instance vícepohledového bloku podle měřítka poznámky výkresu, do kterého vkládáte blok	vyberte možnost Poznámka pro položku Další měřítko.
změnit měřítko instance vícepohledového bloku podle aktuálních jednotek výkresu, do kterého vkládáte blok	vyberte možnost Výkres pro položku Další měřítko.
změnit měřítko definice vícepohledového bloku podle aktuálních jednotek výkresu, do kterého vkládáte blok	zaškrtněte políčko Zapnout měřítko jednotek AEC.

7 Pokud blok obsahuje atributy, zadejte styl textu pro položku Styl textu atributu:

Chcete-li…	Pak...
použít výchozí styl textu obsahu v aktuálním obsahu	zaškrtněte políčko Podle obsahu.
použít styl textu cílového výkresu	zaškrtněte políčko Styl textu cílového výkresu.

8 Pokud blok obsahuje atributy, zadejte úhel pro položku Úhel textu atributu:

Chcete-li…	Pak...
použít úhel otočení bloku více pohledů jako úhel textu atributu	zaškrtněte políčko Podle vložení.
nastavit nulový úhel atributu textu	zaškrtněte políčko Nastavit horizontální.
číst text atributu z pravé strany	zaškrtněte políčko Číst zprava.

9 Klepněte na příkaz Vybrat klíč hladin, vyberte klíč hladiny a klepněte na tlačítko OK.

Rovněž můžete zadat název hladiny do pole Klíč hladiny.

10 Klepněte na tlačítko Další.

11 Zadejte název do pole Název souboru nebo klepněte na tlačítko Procházet.

Chcete-li uložit aktuální výkres jako soubor obsahu, zaškrtněte políčko Aktuální výkres.

12 Vyberte obrázek ikony, který bude zastupovat blok více pohledů v modulu DesignCenter:

Chcete-li…	Pak...
specifikovat existující rastrový obrázek	klepněte na tlačítko Nová ikona, vyberte obrázek a klepněte na tlačítko OK.
specifikovat výchozí obrázek samotného bloku více pohledů	klepněte na tlačítko Výchozí ikona.

13 Zadejte popis do pole Podrobný popis.

14 Klepněte na tlačítko Dokončit.

Vytváření maskovacího bloku obsahu AEC pro modul DesignCenter

Tento postup slouží k vytvoření vlastního maskovacího bloku AEC, který lze přidat do výkresu pomocí modulu DesignCenter™. Vytvořte nový maskovací blok z existujícího maskovacího bloku v aktuálním výkresu. Tento maskovací blok bude uložen do nového výkresu, ke kterému lze přistupovat z modulu DesignCenter. Další informace o používání maskovacích bloků najdete v části Bloky masek na straně 2797.

1 Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecCreateContent**.

2 Jako Typ obsahu vyberte možnost Maskovací blok.

V části Aktuální výkres se zobrazí všechny bloky definované v aktuálním výkresu.

3 Vyberte maskovací blok pro aktuální výkres a potom klepněte na tlačítko Přidat.

Pro aktuální výkres lze najednou vybrat pouze jeden blok a přidat jej do souboru obsahu.

4 Klepněte na tlačítko Další.

5 V části Volby vložení určete způsob vložení:

Chcete-li…	Pak...
specifikovat pohled	zadejte hodnotu pro položku Přednastavit pohled.
specifikovat typ ukotvení	vyberte typ kotvy pro položku Typ kotvy.

6 Zadejte faktor měřítka vložení pro položku Měřítko:

Chcete-li…	Pak...
změnit měřítko instance maskovacího bloku pomocí směru souřadnice (*X*, *Y*, *Z*)	zadejte hodnoty X, Y a Z pro položku Měřítko.
použít pro instanci maskovacího bloku metodu bez dalšího měřítka	vyberte možnost Žádné pro položku Další měřítko.
změnit měřítko instance maskovacího bloku podle měřítka poznámky výkresu, do kterého vkládáte blok	vyberte možnost Poznámka pro položku Další měřítko.
změnit měřítko instance maskovacího bloku podle aktuálních jednotek výkresu, do kterého vkládáte blok	vyberte možnost Výkres pro položku Další měřítko.
změnit definici maskovacího bloku podle aktuálních jednotek výkresu, do kterého vkládáte blok	zaškrtněte políčko Zapnout měřítko jednotek AEC.

7 Pokud blok obsahuje atributy, zadejte styl textu pro položku Styl textu atributu:

Chcete-li…	Pak...
použít výchozí styl textu obsahu v aktuálním obsahu	zaškrtněte políčko Podle obsahu.

Chcete-li…	Pak...
použít styl textu cílového výkresu	zaškrtněte políčko Styl textu cílového výkresu.

8 Pokud blok obsahuje atributy, zadejte úhel pro položku Úhel textu atributu:

Chcete-li…	Pak...
použít úhel otočení maskovacího bloku jako úhel textu atributu	zaškrtněte políčko Podle vložení.
nastavit nulový úhel atributu textu	zaškrtněte políčko Nastavit horizontální.
číst text atributu z pravé strany	zaškrtněte políčko Číst zprava.

9 Klepněte na příkaz Vybrat klíč hladin, vyberte klíč hladiny a klepněte na tlačítko OK.

Rovněž můžete zadat název hladiny do pole Klíč hladiny.

10 Klepněte na tlačítko Další.

11 Zadejte název do pole Název souboru nebo klepněte na tlačítko Procházet.

Chcete-li uložit aktuální výkres jako soubor obsahu, zaškrtněte políčko Aktuální výkres.

12 Vyberte obrázek ikony, který bude zastupovat maskovací blok v modulu DesignCenter:

Chcete-li…	Pak...
specifikovat existující rastrový obrázek	klepněte na tlačítko Nová ikona, vyberte obrázek a klepněte na tlačítko OK.
specifikovat výchozí obrázek samotného výkresu	klepněte na tlačítko Výchozí ikona.

13 Zadejte popis do pole Podrobný popis.

14 Klepněte na tlačítko Dokončit.

Vytvoření vlastního příkazu obsahu AEC pro modul DesignCenter

Tento postup slouží k vytvoření vlastního příkazu, který lze přidat do výkresu pomocí modulu DesignCenter™. V Průvodci obsahem AEC vyberte jeden nebo více bloků obsahu, zadejte řetězec příkazu a uložte nový výkres, který obsahuje veškerý obsah aktuálního výkresu. Po přidání vlastního příkazu do cílového výkresu z modulu DesignCenter bude sada bloků obsahu zkopírována do cílového výkresu a bude spuštěna rutina, která povoluje vlastní příkaz.

V následující části je uveden podrobný příklad vlastního příkazu, který můžete vytvořit v Průvodci obsahem AEC. Tento řetězec vlastního příkazu přidá popisek výkazu k symbolu místnosti a vytvoří odkaz a štítek v požadovaném stylu. `AecAnnoScheduleTagAdd "C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2011\csy\Styles\Imperial\Schedule Tables (Imperial).dwg" _symbol aec3_room_tag _leader _none _dimstyle _current`

V následující části jsou uvedeny ekvivalentní výzvy na příkazovém řádku; nicméně zadávání textu vlastních příkazů na příkazový řádek se nedoporučuje. Vlastní příkazy je třeba tvořit v Průvodci obsahem AEC.

```
AnnoScheduleTagAdd

Výkres definic sad vlastností <C:\ProgramData\Autodesk\ACA
2011\csy\Styles\Imperial\Schedule Tables (Imperial).dwg>

Zvolte objekt pro opatření štítkem [Symbol/Odkaz/Styl
kóty/Úprava/Omezení/Otočení]:Symbol

Zadejte název symbolu štítku <>: Aec3_Místnost_Štítek_

Zvolte objekt pro opatření štítkem [Symbol/Odkaz/Styl
kóty/Úprava/Omezení/Otočení]:Odkaz

Zadejte typ odkazu [Žádný/Přímý/Spline] <Žádný>:Žádný

Zvolte objekt pro opatření štítkem [Symbol/Odkaz/Styl
kóty/Úprava/Omezení/Otočení]:Styl kóty

Zadejte kótovací styl odkazu CURRENT <Aec-Arch-I-96>: Aktuální

Zvolte objekt pro opatření štítkem [Symbol/Odkaz/Styl kóty/Úprava]:
```

1. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecCreateContent**.
2. Jako Typ obsahu vyberte možnost Vlastní příkaz.

   V části Aktuální výkres se zobrazí všechny bloky definované v aktuálním výkresu bez ohledu na typ.
3. Vyberte jeden nebo více bloků pro aktuální výkres a potom klepněte na tlačítko Přidat.

4 Zadejte řetězec vlastního příkazu.

Také můžete klepnutím na tlačítko Rozbalit zobrazit dialogové okno Vlastní řetězec příkazu a zadat řetězec příkazu.

Délka řetězce příkazu je omezena na 255 znaků.

5 Klepněte na tlačítko Další.

6 V části Volby vložení určete způsob vložení:

Chcete-li…	Pak...
specifikovat pohled	zadejte hodnotu pro položku Přednastavit pohled.
specifikovat typ ukotvení	vyberte typ kotvy pro položku Typ kotvy.

7 Zadejte faktor měřítka vložení pro položku Měřítko:

Chcete-li…	Pak...
změnit měřítko instance bloku pomocí směru souřadnice (*X*, *Y*, *Z*)	zadejte hodnoty *X*, *Y* a *Z* pro položku Měřítko.
použít pro instanci výkresu metodu bez dalšího měřítka	vyberte možnost Žádné pro položku Další měřítko.
změnit měřítko instance výkresu podle měřítka poznámky výkresu, do kterého vkládáte blok	vyberte možnost Poznámka pro položku Další měřítko.
změnit měřítko instance výkresu podle jednotek výkresu, do kterého vkládáte blok	vyberte možnost Výkres pro položku Další měřítko.
změnit měřítko definice výkresu podle jednotek výkresu, do kterého vkládáte blok	zaškrtněte políčko Zapnout měřítko jednotek AEC.

8 Zadejte úhel pro položku Úhel textu atributu:

Chcete-li…	Pak...
přiřadit stejný úhel textu atributu jako úhel otáčení výkresu	zaškrtněte políčko Podle vložení.

Chcete-li…	Pak...
nastavit nulový úhel atributu textu	zaškrtněte políčko Nastavit horizontální.
číst text atributu z pravé strany	zaškrtněte políčko Číst zprava.

9 Klepněte na příkaz Vybrat klíč hladin, vyberte klíč hladiny a klepněte na tlačítko OK.

Rovněž můžete zadat název hladiny do pole Klíč hladiny.

10 Klepněte na tlačítko Další.

11 Zadejte název do pole Název souboru nebo klepněte na tlačítko Procházet.

Chcete-li uložit aktuální výkres jako soubor obsahu, zaškrtněte políčko Aktuální výkres.

12 Vyberte obrázek ikony, který bude zastupovat výkres v modulu DesignCenter:

Chcete-li…	Pak...
specifikovat existující rastrový obrázek	klepněte na tlačítko Nová ikona, vyberte obrázek a klepněte na tlačítko OK.
specifikovat výchozí obrázek samotného výkresu	klepněte na tlačítko Výchozí ikona.

13 Zadejte popis do pole Podrobný popis.

14 Klepněte na tlačítko Dokončit.

Úpravy obsahu AEC

Můžete upravovat obsah AEC, který byl do výkresu přidán z modulu DesignCenter™. Další informace o nástrojích pro úpravy v Prohlížeči obsahu najdete v části Vlastní úprava nástrojů na straně 173.

Úpravy obsahu DesignCenter pomocí Průvodce obsahem AEC

Tento postup slouží k úpravám obsahu DesignCenter pomocí Průvodce obsahem AEC.

1 Klepněte na kartu Vložit ➤ rozevírací nabídka Obsah ➤ Design Center .

2 Klepněte na kartu Obsah AEC.

3 V části Vlastní aplikace rozbalte položku AutoCAD Architecture a potom rozbalte položku Britské jednotky nebo Metrické jednotky.

4 Rozbalte položku s obsahem, který chcete upravit.

5 Vyberte položku obsahu, kterou chcete upravit, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Úpravy.

Otevře se Průvodce obsahem AEC a zobrazí se typ obsahu.

6 Při provádění úprav postupujte podle obrazovek v Průvodci obsahem AEC.

Úpravy rozvržení potrubí

Tento postup slouží k úpravám komponent rozvržení potrubí pomocí možnosti Upravit blok na místě. Tato metoda je efektivnější, než rozbalení rozvržení. Například vložíte-li do výkresu stanoviště toalety a potom výkres rozbalíte, budou stěny stanoviště objekty stěny, dveře na stanoviště budou objektem dveří a toaleta bude vícepohledovým blokem. Použijete-li možnost Upravit blok na místě, rozvržení zůstane jedním kusem obsahu. Rozvržení potrubí lze také přetahovat na palety nástrojů a vytvářet z nich vlastní nástroje.

POZNÁMKA Po vytvoření vlastního rozvržení potrubí uložte rozvržení jako Vlastní obsah projektu pro snadné vkládání do budoucích projektů.

Další informace o obsahu rozvržení potrubí najdete v části Rozvržení potrubí v aplikaci DesignCenter na straně 3804.

1 Vyberte rozvržení.

2 klepněte na kartu Vložit ➤ panel Reference ➤ ➤ Upravit referenci.

Otevře se dialogové okno Úpravy odkazů.

3 Klepněte na tlačítko OK.

Nyní lze provádět individuální úpravy komponent.

Další informace najdete v části „Dialogové okno Úpravy odkazů“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

TIP Nejrychlejší způsob vyhledání a zobrazení tématu nápovědy aplikace AutoCAD je klepnout v okně nápovědy na kartu Hledat, zvolit možnost Hledat pouze nadpisy a zkopírovat a vložit nebo přímo zadat název tématu AutoCAD a klepnout na položku Zobrazit témata.

Vypnutí přepisu měřítka kót

Tento postup zabraňuje softwaru automaticky přepisovat aktuální styl měřítka kót ve výkresu. Ve výchozí konfiguraci je tato funkce zapnutá a přepisuje aktivní styl měřítka kót. Když je přepisování zapnuté, jsou kóty vkládané do výkresu škálovány podle aktuálního měřítka výkresu. Další informace najdete v části „Nastavení měřítka vykreslení“ v nápovědě pro AutoCAD.

Chcete-li, aby měřítko kót odpovídala měřítku výkresu, nechte možnost Automaticky vytvořit přepis měřítka kóty zaškrtnutou. Přepsání použije faktor měřítka na vlastnosti stylu kóty.

VAROVÁNÍ Je-li zaškrtnuta možnost Automaticky vytvořit přepis měřítka kót, při každém zavření dialogového okna Nastavení výkresu klepnutím na tlačítko OK nebo Použít bude proveden přepis bez ohledu na kartu, která byla původně otevřena.

Přepsání měřítka kót nemá vliv na kóty AEC přidané s nástroji, protože styl kót AEC závisí na aktivní reprezentaci zobrazení. Další informace o kótách AEC najdete v části Typy a použití kót na straně 3300.

1. Klepněte na položku ➤ Pomůcky ➤ Nastavit výkres.
2. Klepněte na kartu Měřítko.
3. Zrušte zaškrtnutí políčka Automaticky vytvořit přepis měřítka kóty.

   Po zrušení tohoto nastavení můžete upravovat měřítko kót nezávisle na měřítku výkresu.
4. Chcete-li, aby tato nastavení byla použita i v následujících výkresech, zaškrtněte políčko Uložit jako výchozí; chcete-li uložit tato nastavení pouze pro aktuální výkres, zrušte zaškrtnutí políčka Uložit jako výchozí.
5. Klepněte na tlačítko OK.

Ostatní nástroje

Kamery

51

Kamera je nástroj vizualizace modelovaný za skutečnou kamerou. Využívá bodový-a-snímací proces, který pomáhá zobrazovat výkres tak, jako byste stáli v rámci modelu budovy. Do výkresu je možné přidávat libovolný počet pohledů kamery a vytvářet simulační zobrazení projektu pomocí kamery. Další informace o způsobu práce kamery najdete v části "Přehled kamer" v nápovědě aplikace AutoCAD.

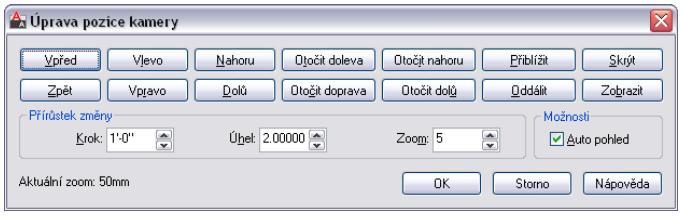
Pomocí kamery můžete ukládat perspektivní zobrazení výkresu. Úpravou umístění kamery je možné tyto pohledy inkrementálně měnit.

Úprava umístění kamery

Tento postup slouží k inkrementální změně umístění kamery. Tím se mění vaše pohledy.

1 Klepněte na kartu Rendrovat ➤ panel Kamera ➤ ➤ Úprava.

2 Vyberte kameru, kterou chcete upravit.



3 Klepnutím na odpovídající tlačítko upravte pohled.

- Změna hodnoty kroku: tato hodnota určuje, o kolik posune kameru každé klepnutí: dopředu, zpět, doleva, doprava, nahoru a dolů.
- Změna hodnoty úhlu: tato hodnota určuje, o kolik se změní úhel kamery každým klepnutím: otočení doleva, otočení doprava, otočení nahoru a otočení dolů.

- Změna procenta zoomu: tato hodnota určuje, o kolik se změní zoom kamery každým klepnutím: přiblížit, oddálit.
- Chcete-li zobrazit výkres bez skrytých čar, klepněte na položku Skrýt.

Jestliže pohled ve výkresu nebyl pohledem kamery, první stisknuté tlačítko umístí výkres do pohledu kamery.

Každým klepnutím na tlačítko se pohled změní v přírůstcích stanovených v části Přírůstek změny. Je-li zvolena možnost Auto pohled, zobrazí se změna po každém klepnutí na tlačítko. Jestliže možnost Auto pohled není zaškrtnutá, chcete-li vidět změny, klepněte na položku Zobrazit.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Převod objektů na objemová tělesa 3D

52

Objekty lze při přípravě aplikací obrábění na strojích CNC převádět na objemová tělesa a vytvářet tak fyzický model budov z počítačem generovaného modelu budov. Objekty lze převádět na objemová tělesa 3D také v případech, kdy mají objekty působit navzájem na jiná objemová tělesa 3D.

Převod objektů na objemová tělesa 3D

Objekty lze při přípravě aplikací obrábění na strojích CNC převádět na objemová tělesa a vytvářet tak fyzický model budov z počítačem generovaného modelu budov. Objekty lze převádět na objemová tělesa 3D také v případech, kdy mají objekty působit navzájem na jiná objemová tělesa 3D.

Následující objekty nebo bloky nelze převádět:

- Objekty bez integrální 3D přítomnosti – například rastr budovy nebo kamery
- 3D řezy
- Objekty v bloku nebo externí reference
- Vlastní bloky zobrazení vytvořené z objemových těles 3D

Podrobnější informace najdete v části „Vytvoření objemových těles 3D“ v nápovědě AutoCAD.

Převod objektů na objekty objemových těles 3D

Tento postup se používá k převodu objektů jako jsou stěny, dveře a objemové prvky do trojrozměrných (3D) těles AutoCAD.

TIP Vlastní bloky zobrazení lze převést na objemové prvky s volným tvarem a poté lze objemové prvky převést na objemová tělesa 3D.

1. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj Převést na 3D tělesa, který chcete použít, a zvolte příslušný nástroj.

   Výchozí nástroj Převést na 3D tělesa je umístěn spolu s nástroji modelování v katalogu základních nástrojů aplikace AutoCAD Architecture. Tento nástroj můžete přidat do jakékoliv palety nástrojů. Podrobnější informace najdete v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

2. Vyberte objekty k převodu a stiskněte klávesu *ENTER*.
3. Zadejte **a** (Ano) ke smazání vybrané geometrie po převodu, nebo zadejte **n** (Ne) k zachování geometrie ve výkresu.

   Jestliže nelze některé z vybraných objektů převést, během převodu se takové objekty odfiltrují. Převod objektů s velmi složitými plochami (například zakřivená zábradlí a schodiště) může trvat déle.

Po převodu objektu na objemové těleso lze převést těleso na objemový prvek volného tvaru a upravit ho pomocí uzlů nebo palety Vlastnosti. Poté lze objemový prvek volného tvaru opět převést zpět na 3D těleso. Podrobnější informace najdete v části Vytvoření objemových modelů pomocí Průzkumníka modelu na straně 1068.

Vizuální kontrola 53

Vizuální kontrola je nástroj, který pomáhá udržovat integritu dat návrhu pomocí identifikace jiných objektů než AEC ve výkresu – například objektů AutoCAD® a rozložených objektů AEC.

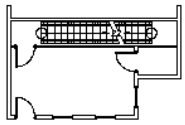
Práce s nástrojem Vizuální kontrola

Při provádění vizuální kontroly se všechny objekty AEC ve výkresu dočasně odstraní ze zobrazení a v pohledu zůstanou jen jiné objekty než AEC. Zbývající objekty lze zkontrolovat podrobněji a ověřit si, zda by neměly být nahrazeny objekty AEC.

Aby byla kontrola jasnější, vizuální kontrola také odstraňuje ze zobrazení objekty jednoduchého i víceřádkového textu, odkazů a kót. Atributy textu zůstávají ve výkresu zobrazeny. Po skončení vizuální kontroly se všechny objekty opět zobrazí.

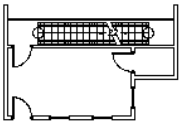
Na následujícím obrázku jsou zábradlí, dveře a orámované otvory rozloženy na objekty AEC.

Provedení vizuální kontroly AEC objektů a jiných objektů než AEC ve výkresu



zobrazení všech objektů výkresu

zobrazení všech objektů jiných než AEC



zobrazení všech obnovených objektů výkresu

Provedení vizuální kontroly

Tento postup se používá k provedení vizuální kontroly výkresu.

POZNÁMKA Nejlepších výsledků lze dosáhnout provedením vizuální kontroly ve 2D pohledu drátového modelu.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Dotaz ➤ ▾ ➤ Ukázat entity aplikace AutoCAD .

2 Ze zobrazení se odstraní všechny objekty AEC. Atributy textu zůstávají ve výkresu zobrazeny.

3 Proveďte posun pohledu a zoom za účelem kontroly výkresu:

Chcete-li...	Pak…
přejděte na možnosti zoomu	zadejte **'z** (zoom). Můžete použít rychlý zoom nebo klepnutím pravým tlačítkem myši vyvolejte možnosti zoomu.
přejděte na možnosti posunu pohledu	zadejte **'p** (posun pohledu). Můžete posunout pohled nebo klepnutím

Chcete-li...	Pak…
	pravým tlačítkem myši vyvolat možnosti posunu pohledu.

4 Stiskněte klávesu *ENTER*.

V zobrazení se obnoví všechny objekty.

Odkazování na objekty AEC 54

Systém umožňuje vytvářet referenční kopie objektů, které se automaticky aktualizují při změně původního objektu. Do výkresu lze přidávat identické objekty jako sloupy.

Vytvoření reference entity AEC

Reference entity AEC je kopie reference objektu. Tyto reference entit se aktualizují při změně původního objektu. Při volbě objektu k referenci je třeba specifikovat bod na původním objektu jako bod vložení značky reference entity. Referenční značka se zobrazí ve výkresu a označuje bod vložení.

Referenci entity lze umístit do výkresu na libovolné místo úhlu otočení. Vzdálenost mezi referencí entity a referenční značkou odpovídá vzdálenosti původního objektu a specifikovaného bodu vložení. Tuto vzdálenost lze změnit specifikací nového bodu vložení v novém umístění ve vztahu k původnímu objektu.

Při změně vlastností původního objektu nebo při jeho úpravách pomocí uzlů odráží referenční objekt provedené změny. Chcete-li například přidat vlastní objemové prvky do výkresu, můžete přidat jeden objemový prvek a použít jeho referencí. Provedete-li změny do originálu, aktualizuje se také příslušná reference entity.

Přidávání reference k objektu

Tento postup se používá k vytvoření reference entity z jiného objektu.

1. Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete používat, a zvolte nástroj reference entity AEC.

   Nástroj reference entity AEC je umístěn spolu s pomocnými nástroji v katalogu základních nástrojů aplikace AutoCAD Architecture 2011. Podrobnější informace získáte v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

2. Zadejte **př** (Přidat) a stiskněte klávesu *ENTER*.

3 Zvolte objekt, u kterého chcete vytvořit referenci.

4 Zadejte bod na původním objektu, který se použije jako bod vložení značky reference entity.

5 Specifikujte umístění reference entity ve výkresu.

Vzdálenost mezi referencí entity a referenční značkou odpovídá vzdálenosti mezi původním objektem a specifikovaným bodem vložení.

6 Zadejte úhel otočení reference entity nebo stiskněte klávesu *ENTER* v případě nulové rotace.

7 Stiskněte klávesu *ENTER*.

Reference entity a referenční značka se umístí do výkresu na specifikované místo a se zadaným úhlem otočení. Při úpravách původního objektu se stejné změny provádějí také na referenci entity.

Připojení objektu k existující referenci entity

Tento postup se používá k připojení objektu k existující referenci entity.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete používat, a zvolte nástroj reference entity AEC.

Nástroj reference entity AEC je umístěn spolu s pomocnými nástroji v katalogu základních nástrojů aplikace AutoCAD Architecture 2011. Podrobnější informace získáte v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 137.

2 Zadejte **př** (Připojit) a stiskněte klávesu *ENTER*.

3 Zvolte referenční značku, kterou chcete použít.

4 Zvolte nový objekt, který chcete použít jako náhradu odkazované entity, a stiskněte klávesu *ENTER*.

Nová reference entity nahradí dřívější referenci entity. Původní objekt zůstane beze změn.

Připojování hypertextových odkazů, poznámek a souborů k referenci entity

Tento postup se používá k připojení hypertextových odkazů, zadávání poznámek nebo připojování souborů k referenci entity ve výkresu. Poznámky lze upravovat a upravovat nebo odpojovat lze také referenční soubory souvisící s referencí entity.

1 Poklepejte na referenci entity, ke které chcete přidat informace.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

3 Přidání hypertextového odkazu proveďte klepnutím na tlačítko vedle hypertextového odkazu a zadejte odkaz.

Další informace o přidávání hypertextových odkazů získáte v části „Přidat hypertextový odkaz do výkresu“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

4 Chcete-li přidat nebo upravovat poznámku, klepněte na tlačítko vedle Poznámek, zadejte text a klepněte na tlačítko OK.

5 klepněte na tlačítko vedle referenčních dokumentů a připojte, odpojte nebo upravte referenční soubor:

Chcete-li …	Pak...
připojit referenční soubor	klepněte na tlačítko, vyberte soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.
upravit popis referenčního souboru	zadejte text do pole Popis.
upravit referenční soubor	poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.
odpojit referenční soubor	vyberte název souboru a klepněte na tlačítko .

6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

Změna umístění reference entity

Tento postup se používá k přemístění existující reference entity změnou hodnot souřadnic jejího bodu vložení. Reference entity má orientaci vzhledem ke globálnímu souřadnému systému (GSS) nebo k aktuálnímu uživatelskému souřadnému systému (USS). Je-li například horní a dolní linie referenčního objektu rovnoběžná s rovinou *XY*, její normála je rovnoběžná s osou *Z*. Orientaci reference entity lze měnit vyrovnáním s normálou s jinou osou. Referenční entitou lze rovněž otáčet v její rovině změnou úhlu otočení.

Podrobnější informace o globálním souřadném systému a uživatelském systému souřadnic získáte v části „Použití souřadnic a systémy souřadnic“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

1 Poklepejte na referenci entity, kterou chcete přemístit, nebo změnit její orientaci.

2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt, rozbalte položky Základní a Umístění.

3 Klepněte na Další informace.

4 Specifikujte umístění reference entity:

Chcete-li …	**Pak…**
změňte umístění reference entity	zadejte nové hodnoty souřadnic do Bodu vložení.
umístěte referenci entity do roviny *XY*	nastavte normálu reference entity rovnoběžně s osou *Z*: do pole Normála zadejte hodnotu **1** pro Z a **0** pro X a Y.
umístěte referenci entity do roviny *YZ*	nastavte normálu reference entity rovnoběžně s osou *X*: do pole Normála zadejte hodnotu **1** pro X a **0** pro Y a Z.
umístěte referenci entity do roviny *XZ*	nastavte normálu reference entity rovnoběžně s osou *Y*: do pole Normála zadejte hodnotu **1** pro Y a **0** pro X a Z.
změňte rotaci reference entity	zadejte novou hodnotu do pole Úhel otočení.

5 Klepněte na tlačítko OK.

55 Přizpůsobování a přidávání nového obsahu do komponent detailů

Funkce detaily v aplikaci AutoCAD Architecture obsahuje rámec obsahu, který může být přizpůsoben a rozšířen několika různými způsoby. Komponenty detailů jsou ukládány v databázích Microsoft® Access, které mohou koncoví uživatelé upravovat nebo dokonce vytvářet pomocí Správce komponent detailů tak, jak je popsáno v části Vytvoření a úpravy databází komponent detailů na straně 3454.

Vývojáři mohou upřednostňovat práci s databázemi komponent detailů přímo s použitím aplikace Microsoft Access, v takovém případě budou určitě potřebovat odkazovat na popisy a ukázky kódu z této příručky. Nicméně doporučuje se, aby se všichni uživatelé seznámili s těmito informacemi dříve, než se budou pokoušet vytvářet či přizpůsobovat databáze komponent detailů.

Úvod

Komponenty AutoCAD Architecture nejsou v aplikaci AutoCAD vlastními objekty. Jsou vytvořeny z jednoduchých entit, kterými mohou být čary, oblouky, křivky, bloky či šrafy. Obvykle jsou jednotlivé entity vytvářející komponentu detailu seskupeny do anonymního bloku tak, aby bylo možné je snadno kopírovat či přesouvat coby jednu entitu. Komponenta detailu může být však i tak jednoduchá, jako je hranice tvořená křivkou a její vnitřní šrafy. Ta představuje typ komponenty, pro který je obvyklé používat příkaz PROTÁHNI. Přesná podoba komponenty je ponechána na rozvaze vývojáře.

Každá z komponent detailů je také označena „Xdata“ (Data rozšířené entity), které uvádí, odkud z původní databáze komponent komponenta pochází. Tato data mohou být později použita k získání dodatečných informací či k vytvoření další komponenty stejného typu.

Komponenty detailů jsou integrovány se systémy palet Vlastnosti a Nástroje. Přesto rámec detailů zajišťuje tuto interakci automaticky a autor nové komponenty detailu musí zadat pouze jednoduchý popis toho, jaký typ dat se má objevit.

Rámec detailů obsahuje čtyři hlavní komponenty:

- Databáze komponent a velikostí
- Specifikace Recipe (Receptu)
- Implementace Recipe (Receptu)
- Rámcové nástroje

Tyto rámcové komponenty jsou popsány jednotlivě v následujících oddílech.

Databáze komponent a velikostí

Databáze komponent detailů AEC je databází aplikace Microsoft® Access, která obsahuje tabulku velikosti pro každou dostupnou komponentu, zároveň pak několik souvisejících tabulek, které podporují celkovou strukturu databáze. Koncoví uživatelé mohou přidávat či upravovat tabulky komponent prostřednictvím uživatelského rozhraní, které poskytuje dialogové okno Správce komponent detailů, pokročilejší přizpůsobení však vyžaduje aplikaci Microsoft Access.

Specifikace Recipe (Receptu)

Specifikace Recipe (RecipeSpec) je soubor XML, který popisuje různé postupy, které mou být použity k vytvoření určité komponenty v aplikaci AutoCAD. Pro každý Recipe (Recept) určuje typy ovládání (příkazů), které se mají objevit na paletě Vlastnosti a určuje, jak volat funkci, která spouští daný Recipe (Recept). RecipeSpec také poskytuje pohledově-specifické informace, kterými jsou například hladiny a šrafovací vzory, které mají být při vytváření komponenty použity.

Implementace Recipe (Receptu)

Implementace Recipe (Receptu) je (obvykle) malá část kódu, který vytváří komponentu v aplikaci AutoCAD. Implementace Recipe může být napsána v aplikacích ObjectARX C++, VBA (Visual Basic pro aplikace) či jiném jazyce Microsoft.NET (jako C# či Visual Basic.NET). Recipe (Recept) může být jen jednoduchý vložený blok, nebo může zahrnovat složitější operace jako vyvolání dialogového okna s mnoha volbami.

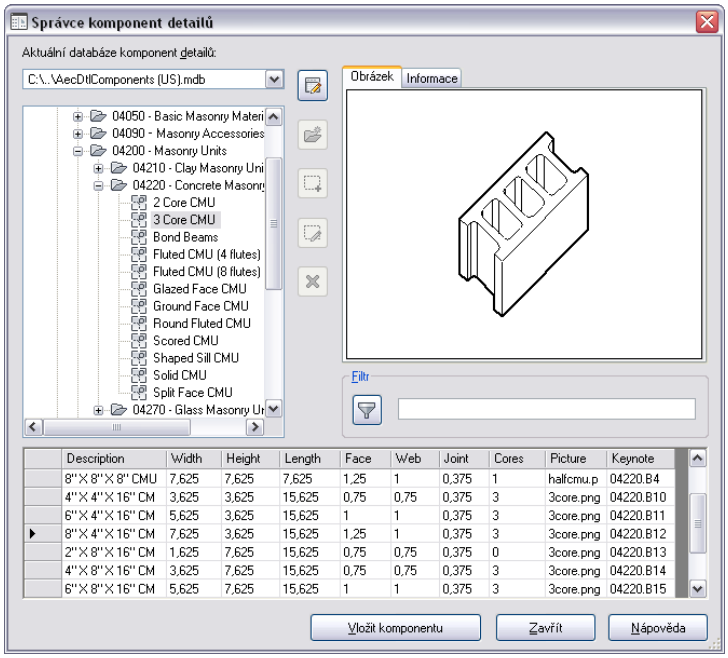
Rámcové nástroje

Rámcové nástroje velmi usnadňují implementaci Recipe (Receptu). Nabízejí mnoho společných funkcí pro vyhledávání dat v databázích a z uživatelských ovládacích prvků osazených na paletě Vlastnosti. Tyto nástroje také poskytují řadu společných „objektů Jig“, které pomáhají při umísťování vytvořených komponent. Další informace o objektech Jig najdete v části Objekty Jig a JigEnts na straně 3871.

Rekapitulace procesu

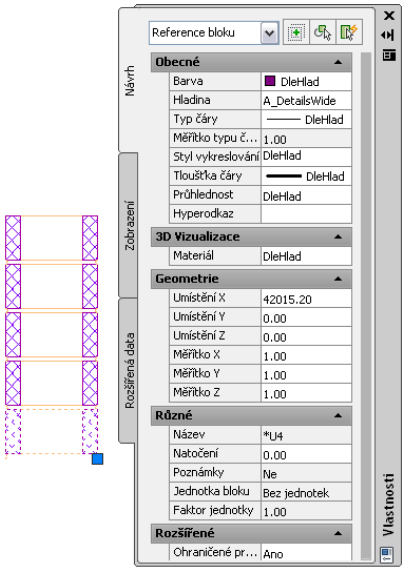
Stejně jako u skutečného receptu, mohou ingredience Recipe (Receptu) pro komponentu detailu pocházet z mnoha míst. Jako autor Recipe (Receptu) můžete libovolně kombinovat ingredience dle svého výběru. Nicméně následující rekapitulace procesu absolvovaného uživatelem při vkládání komponenty detailu do výkresu by měl pomoci lépe pochopit, jak do sebe všechny části zapadají.

1 Uživatel zvolí komponentu detailu, kterou chce vytvořit tím, že ji vybere z dialogového okna Správce komponent detailů, nebo kliknutím na nástroj, který byl vytvořen pro vkládání této komponenty.



2 RecipeSpec, která je přiřazen k vybrané komponentě detailu je přečtena a informace v ním obsažená je zobrazena na paletě Vlastnosti tak, jak je ukázáno níže. Hodnoty Kategorie, Typ a Popis všechny vycházejí z uživatelova výběru komponenty. Recipe (Recept) pak může získat další potřebné informace přímo z databáze. Uživatel může

změnit všechny hodnoty zobrazené na paletě Vlastnosti tak, aby ovlivnil právě spuštěný Recipe (Recept).



3 RecipeSpec může obsahovat jeden či více definovaných objektů Recipe (Recept), každý z nich přiřazený k jinému nastavení Pohledu na paletě Vlastnosti. Vybráním Pohledu (nebo přijetím výchozího) uživatel v důsledku vybírá Recipe, který je zodpovědný za vytvoření tohoto pohledu komponenty. Je-li vybrán určitý Recipe (Recept), je volána funkce Implementace Recipe popsaná v XML RecipeSpec.

   Tři ovládací prvky pod Specifikace (Šrafovat blok, Injektovat jádra výplní, Ukázat maltu) jsou definovány v sekci <Controls> v RecipeSpec. Jejich hodnoty jsou získány funkcí Recipe (Recept) a použity k řízení základních parametrů komponenty.

   V tomto příkladu je Malta sub-komponentou pórobetonové komponenty tak, jak je specifikováno v její RecipeSpec. Hodnoty a volby pro všechny maltové komponenty jsou získávány z databáze a zobrazovány v této části palety Vlastnosti. Konečné tři ovládací prvky pod položkou Malta (Typ levého spoje, Typ pravého spoje a Šrafovat maltu) jsou určovány v RecipeSpec sub-komponenty a jejich hodnoty mohou být získány z funkce Recipe (Recept) sub-komponenty.

4 Implementace Recipe provádí cokoliv je třeba k vytvoření komponenty. Má přístup k datům o velikosti v databázi, datům v RecipeSpec a uživatelským vstupům zadaným prostřednictvím palety Vlastnosti. Také má přístup k hostitelským nástrojovým funkcím, které mohou pomoci při vytváření a umísťování komponent.

Vlastnosti užívání hladin a šraf pro komponentu pocházejí z oddílu <Data> v RecipeSpec. Specifické vlastnosti pro Jig, který má být použit pocházejí z oddílu <Data> v RecipeSpec.

Databáze komponent

Databáze komponent detailů obsahuje tabulku velikosti pro každou dostupnou komponentu, zároveň pak několik souvisejících tabulek, které podporují celkovou strukturu databáze. Databáze komponent má odkazy na externí soubory jako Specifikace Recipe a soubory náhledů obrázků. Z toho důvodu se doporučuje, aby databáze a všechny externí reference byly umístěny ve stejné stromové struktuře systému souborů. Například:

```
MyContent/
  MyComponentDb.mdb
  MajorComponentGroup1/
    *.xml, *.dwg, *.png apod. podporuje tuto skupinu komponent
  MajorComponentGroup2/
    *.xml, *.dwg, *.png apod. podporuje tuto skupinu komponent
```

Takováto struktura velmi usnadňuje instalaci a přesouvání komponent, protože veškerý externí obsah může používat relativní cesty z hlavní databáze.

Schéma databáze

Pro správnou funkci systému Recipe musí být přítomno několik tabulek. Při vytváření databáze byste měli začít buď se standardní databází (*AecDtlComponents.mdb*), nebo s prázdnou šablonou databáze (*AecDtlComponents-Template.mdb*).

Tabulka Fingerprint (Otisk)

Tato tabulka jednoznačně identifikuje databázi komponent (nebo klíčových poznámek) s Globálním Jednoznačným IDentifikátorem (GJID). Také poskytuje informace, které mohou být zobrazeny v uživatelském rozhraní. Všechny komponenty detailů umístěné ve výkresu a všechny nástroje komponent detailů použité na paletě Nástroje zaznamenávají tento GJID databáze. Změní-li pak databáze umístění v adresářové struktuře, nástroje a komponenty jsou stále schopny najít databázi pomocí jednoznačného GJID.

Pole Typ by mělo v závislosti na typu databáze, kterou vytváříte, obsahovat buď řetězec „Component“ nebo „Keynote“.

Ke získání GJID pro Vaši databázi jednoduše vymažte existující GJID z databáze, kterou používáte jako šablonu a nové GJID bude vygenerováno automaticky.

Tabulka Groups (Skupiny)

Tabulka Groups (Skupiny) definuje hierarchickou organizaci komponent uvnitř databáze. Hierarchie určuje pořadí, ve kterém jsou skupiny komponent zobrazovány ve stromovém pohledu dialogového okna Správce komponent detailů. K vytvoření tabulky stačí vytvořit záznam Skupina pro každou kolekci komponent, pak pro každou Skupinu definovat její Nadřazenou jednotku, kterou může být buď skupina, nebo kořenový uzel (\- *). Následující pole se vztahují na všechna pole v tabulce:

ID Jednoznačné identifikační číslo v tabulce, jež identifikuje určitý řádek tabulky použitý k vytvoření komponenty. Je-li jednou vytvořeno, nemělo by se toto číslo nikdy změnit. Komponenty, které již byly ve výkresu vytvořeny, jsou označeny tímto ID a musí být stále schopny odkazovat na tuto řádku v databázi.

Parent (Nadřazená jednotka) Skupina, která je nadřazená skupině určené v poli Skupina.

Group (Skupina) Textový řetězec použitý k zobrazení názvu této skupiny.

PathKey Položka z tabulky DirKeys (popsané dále v tomto oddílu). Objekty DirKey říkají systému, kde najít externí soubory mimo databázi pro danou komponentu.

SearchKey Čárkami oddělený seznam klíčových slov používaných Správcem komponent detailů k vyhledávání komponent. Je-li pro skupinu určeno klíčové slovo, každá komponenta uvnitř této skupiny je považována za správný výsledek hledání daného klíčového slova.

MODIFIED Booleovský příznak indikující byla-li tato řádka od svého vytvoření změněna. Modifikuje-li uživatel řádku pomocí dialogového okna Správce komponent detailů, toto pole je označeno tak, že budoucí verze databází do sebe mohou změnu začlenit. Vnímání označení „modifikováno“ je relativní, závisející na verzi. Například kopírujete-li existující databázi a měníte všechny hodnoty, tato by měla být považována za první verzi nové databáze a všechna pole MODIFIED by měla být nastavena na hodnotu FALSE.

PICTURE Tento sloupec umožňuje při otevření uzlu Skupina ve Správci komponent detailů určit jednoznačný obrázek. Doporučuje se použít obrázek v souboru typu PNG. Umístění souboru obrázku je obvykle určeno připojením jména souboru k cestě přiřazené DirKey pro tuto skupinu.

Tabulka Components (Komponenty)

Tabulka Components (Komponenty) je hlavní „mapou“ svázání informací o dané komponentě. Následující pole se vztahují na všechna pole v tabulce:

ID Jednoznačné identifikační číslo v tabulce, jež identifikuje určitou komponentu v rámci databáze. Je-li jednou vytvořeno, nemělo by se toto číslo nikdy změnit Komponenty, které již byly ve výkresu vytvořeny, jsou označeny tímto ID a musí být stále schopny odkazovat na tuto řádku v databázi.

GroupName Nadřazená Skupina této komponenty. Ta ustavuje místo komponenty v celkové hierarchii komponent.

Name (Název) Textový řetězec pro účely zobrazování ve Správci komponent detailů a na paletě Vlastnosti.

TableName Název tabulky velikosti pro tuto komponentu (Tabulky Velikosti komponent jsou popsány v následujícím oddílu).

KeyNote (Klíčová poznámka) Tato hodnota odkazuje záznam v databázi klíčových poznámek. Toto je výchozí klíčová poznámka použitá pro všechny velikosti této komponenty, může však být přepsána v případě, že v tabulce velikosti je definována velikostně-specifická klíčová poznámka.

SubComponentKey Tato hodnota identifikuje komponentu jako platnou sub-komponentu pro určený kontext. Například předpisy (Recipes) pro Cihlu a Pórobetonovou tvárnici počítají s maltou coby sub-komponentou. Systém Recipe (Recept) bude vyhledávat ve všech komponentách v databázi, které sami sebe identifikují jako platné subkomponenty pro maltu.

RecipeSpec Tato hodnota určuje soubor XML, který má být použit jako RecipeSpec pro danou komponentu. RecipeSpec obsahuje instrukce pro vlastní vytvoření a umístění komponenty do výkresu. RecipeSpec je nalezen hledáním v adresáři určeném PathKey pro Skupinu, ve které se komponenta nachází. Další informace naleznete v následující sekci o Specifikacích Recipe.

SearchKey Čárkami oddělený seznam klíčových slov používaných Správcem komponent detailů k vyhledávání komponent.

Jednotky Tato hodnota určuje jednotky míry pro tabulku velikosti této komponenty.

MODIFIED Booleovský příznak indikující byla-li tato řádka od svého vytvoření změněna. Modifikuje-li uživatel řádku pomocí dialogového okna Správce komponent detailů, toto pole je označeno tak, že budoucí verze databází do sebe mohou změnu začlenit. Vnímání označení „modifikováno“ je relativní, závisející na verzi. Například kopírujete-li existující databázi a měníte všechny hodnoty, tato by měla být považována za první verzi nové databáze a všechna pole MODIFIED by měla být nastavena na hodnotu FALSE.

PICTURE Tento sloupec umožňuje při vybrání určité řádky ve Správci komponent zobrazit jednoznačný obrázek. Je-li pole ponecháno prázdné, je použit obrázek určený na úrovni Komponenty. Není-li určen žádný obrázek v tabulce Components (Komponenty), je použit obrázek určený pro Skupinu této komponenty.

Doporučuje se použít obrázek v souboru typu PNG.

Tabulky Component Sizes (Velikosti komponent)

Ke každé z komponent v databázi by měla existovat odpovídající tabulka velikosti. Tabulku velikosti můžete libovolně pojmenovat, musí však obsahovat následující sloupce:

Description (Popis) Textový popis položky, který je použit jako zobrazovaný řetězec na paletě Vlastnosti.

ID Jednoznačné identifikační číslo v tabulce, jež identifikuje určitý řádek tabulky použitý k vytvoření komponenty. Je-li jednou vytvořeno, nemělo by se toto číslo nikdy změnit. Komponenty, které již byly ve výkresu vytvořeny jsou označeny tímto ID a musí být stále schopny odkazovat na tuto řádku v databázi.

MODIFIED Booleovský příznak indikující byla-li tato řádka od svého vytvoření změněna. Modifikuje-li uživatel řádku pomocí dialogového okna Správce komponent detailů, toto pole je označeno tak, že budoucí verze databází do sebe mohou změnu začlenit. Vnímání označení „modifikováno“ je relativní, závisející na verzi. Například kopírujete-li existující databázi a měníte všechny hodnoty, tato by měla být považována za první verzi nové databáze a všechna pole MODIFIED by měla být nastavena na hodnotu FALSE.

PICTURE Tento sloupec umožňuje při vybrání určité řádky ve Správci komponent zobrazit jednoznačný obrázek. Je-li pole ponecháno prázdné, je použit obrázek určený v Hladině komponenty. Není-li v řádku dané tabulky velikosti určen žádný obrázek, je použit pro Komponentu obecně určený obrázek.

Doporučuje se použít obrázek v souboru typu PNG.

Umístění souboru obrázku je obvykle určeno připojením jména souboru k cestě přiřazené DirKey ke Skupině této komponenty.

Je-li komponenta vytvořena pouhým Vložením bloku, můžete si nechat dynamicky vytvořit náhledový obrázek nakreslením odkazovaného bloku. Pro tyto typy komponent nastavte hodnotu v poli Obrázek na **_blockthumbnail**.

Keynote (Klíčová poznámka) Tato hodnota odkazuje na záznam v databázi Klíčové poznámky. Stejně jako u sloupce PICTURE, není-li zadána hodnota v úrovni Velikost, je použita hodnota určená na úrovni Komponenta.

Tabulka Units (Jednotky)

Tato tabulka definuje jednotky, které jsou k dispozici pro přiřazení k jednotlivým tabulkám velikostí komponent. Aktuálně obsahuje pouze palce a milimetry. Měly by však fungovat také centimetry, metry a stopy. V tabulce Komponenty musí každý záznam určovat jednotku, ve které je tabulka velikosti definována.

Tabulka DirKeys

Tato tabulka definuje klíče adresářů, které jsou zástupnými názvy zkratek, které mají být použity k identifikaci adresářové struktury uživatelova systému souborů. Typicky je pro

každou hlavní část v hierarchii komponent přítomen jeden adresář. Hierarchii komponent v databázi můžete upravit tak, aby odpovídala externím souborům uloženým v systému souborů.

Dirkeys jsou odkazovány v poli PathKey tabulky Skupiny a z XML RecipeSpec souborů. Jsou určeny k tomu, aby umožňovaly snadno rozpoznat interní hierarchii, vnitřní hierarchii či obojí.

Tabulka ColumnDisplay

Názvy sloupců v tabulkách velikosti komponent nemohou být lokalizovány do jiných jazyků, protože tato jména jsou programově odkazována. Nicméně, jména těchto sloupců se musí objevovat v uživatelském rozhraní. Tabulka ColumnDisplay slouží jak k vyhledávání komponent uživatelského rozhraní tak k tomu, že mohou být zobrazeny uživatelsky přívětivé lokalizované názvy.

GlobalName Toto je pevný název sloupce v dané tabulce velikosti komponenty. Představuje vyhledávací klíč k nalezení lokalizovaných názvů.

LocalName Toto je přeložený uživatelsky přívětivý zobrazovaný řetězec, který má být použit pro sloupec tohoto globálního názvu.

TableId Je-li ponecháno prázdné, každý sloupec daného GlobalName používá pro účely zobrazování LocalName. Avšak v některých případech může mít stejný název sloupce dva různé překlady v závislosti na kontextu. Určete tabulku velikosti, vztahuje-li se překlad pouze k určitému kontextu.

Hidden (Skrytý) Některé sloupce jako ID a MODIFIKOVÁNO nejsou určeny k tomu, aby byly zobrazeny uživateli v Správci komponent detailů. Zaškrtnutím tohoto pole mohou být skryty. Vězte však, že toto platí pouze v případě, že databáze je označena jako pouze ke čtení. Databáze, která je upravována ze Správce komponent detailů, musí zobrazovat všechny sloupce tak, aby bylo možné zadat platné řádky.

Změněno Booleovský příznak indikující byla-li tato řádka od svého vytvoření změněna.

Tabulka Hatches (Šrafy)

Tato tabulka definuje sadu zástupných jmen šraf. Individuální komponenty, které vytvářejí šrafy mohou odkazovat zástupné jméno namísto toho, aby přímo určovaly vzor, měřítko a úhel. To umožňuje standardizovat vzhled určitých materiálů v celé databázi. Například, všechny komponenty z betonu mohou používat zástupné jméno „beton“. Chcete-li změnit vzhled všech betonových komponent, jednoduše upravíte záznam v tabulce Hatches (Šrafy), a tak změníte vhled všech komponent, které na toto zástupné jméno odkazují.

POZNÁMKA Popis schématu databáze pro klíčové poznámky najdete v části Schéma databáze klíčových poznámek na straně 3551.

Specifikace Recipe (Receptu)

Specifikace Recipe (RecipeSpec) je soubor XML, který popisuje, která zobrazení (řez, pohled apod.) jsou k dispozici pro danou komponentu detailu a jak mají být tyto pohledy vytvářeny a umísťovány do výkresu.

Zde je krátký příklad RecipeSpec:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<AecRecipeSpec defaultUnit="in">
  <Recipe idStr="side">
    <Label>Strana</Label>
    <Implementation>
      <ObjectARX>
        <AppName>AecDtl50</AppName>
        <RcpFunc>AecDtlRcpColumnCapCCSide</RcpFunc>
      </ObjectARX>
    </Implementation>
    <Data>
      <Item idStr="block">
        <AcadEntityProps>
          <Layer ref="layerKey">TENKÁ</Layer>
        </AcadEntityProps>
      </Item>
      <Item idStr="boundary">
      </Item>
      <Item idStr="holes">
      </Item>
      <Item idStr="hidden">
        <AcadEntityProps>
          <Layer ref="layerKey">JEMNÁ</Layer>
          <Linetype>SKRYTÁ</Linetype>
        </AcadEntityProps>
      </Item>
    </Data>
  </Recipe>
  <Recipe idStr="end">
    <Label>Konec</Label>
    <Implementation>
      <ObjectARX>
        <AppName>AecDtl50</AppName>
        <RcpFunc>AecDtlRcpColumnCapCCEnd</RcpFunc>
      </ObjectARX>
    </Implementation>
    <Data>
      <Item idStr="block">
        <AcadEntityProps>
          <Layer ref="layerKey">TENKÁ</Layer>
        </AcadEntityProps>
      </Item>
      <Item idStr="boundary">
```

```
        </Item>
        <Item idStr="holes">
        </Item>
      </Data>
    </Recipe>
  </AecRecipeSpec>
```

RecipeSpec se skládá z jednoho či více Recipes (Receptů). Každý Recipe (Recept) je zodpovědný za vytváření jednoho pohledu komponenty. Ve výše uvedeném příkladu první Recipe (Recept) vytváří boční pohled výkresu a druhý vytváří koncový pohled. Je-li komponenta vložena do výkresu, uživatelem konfigurovatelné nastavení Pohled na paletě Vlastnosti určuje, který recipe (recept) bude použit.

Každý Recipe (Recept) obsahuje následující čtyři hlavní sekce:

- **Implementace:** Tato sekce určuje funkci, která má být volána, a obsahuje informace specifické pro daný jazyk, ve kterém je implementována. Ve zkratce, definuje, jak zavolat funkci Recipe (RcpFunc).
- **Ovládací prvky:** Tato sekce definuje ovládací prvky, které budou přidány na paletu Vlastnosti. Ovládací prvky mohou být definovány přímo zde, nebo je možné odkazovat na globálně definované ovládací prvky v sekci <ControlDefs>, která je částí celkového RecipeSpec.
- **Data:** Tato sekce obsahuje data přizpůsobení jako hladina a šrafovací vzor, která funkce Recipe (Recept) může využít, aby pomohla řídit proces kreslení komponenty.
- **Volby:** Tato sekce určuje volby pro Jig nebo JigEnt, který je použit k umístění komponenty.

Ve zkratce, sekce <Data> a <Controls> pomáhají definovat, jak má základní komponenta vypadat a sekce <Options> pomáhá definovat, jak má být komponenta umístěna. V mnoha případech nebudete sekci <Options> potřebovat, protože výchozí chování objektu Jig je dostačující.

Každá z těchto sekcí je detailněji popsána dále v tomto oddílu.

Řetězce Id

Všechno v RecipeSpec, co potřebuje být programovatelně identifikovatelné má atribut idStr. Hodnota idStr by se neměla nikdy měnit a měla by v rámci souboru (nebo alespoň v rámci prvků daného prvku) být jednoznačná. Funkce Rcp bude očekávat řetězce ID určitých hodnot, takže při psaní RecipeSpec budete potřebovat znát implicitní dohodu z funkce Rcp.

POZNÁMKA Jedním ze způsobů zjištění implicitní dohody funkce Rcp je zapnutí protokolování. Další informace najdete v části Logování Recipe na straně 3879.

Řetězce Zobrazení

Prvky se štítky <Label> či <Description> jsou určeny k překladu. Tyto budou zobrazeny na paletě Vlastnosti a jiných konstrukčních prvcích uživatelského rozhraní, nikdy však nebudou použity k odkazování čehokoliv a nikdy nebudou okazovány z kódu (to je práce idStr).

Reference

V Recipe Spec se hodnota položky objevuje mezi popiskami prvku. Ta je brána za literálovou hodnotu až do chvíle, je-li určen atribut ref. V tomto případě je hodnota mezi popiskami považována za vyhledávanou hodnotu a použita k získání skutečné velikosti.

ref [Volitelné]

Určuje, že hodnota mezi popiskami prvku má být použita coby vyhledávací klíč. Může mít jednu z následujících hodnot

layerKey	(AutoCAD Architecture LayerKey)
dbTable	(Sloupec v tabulce z databáze komponent)
control (ovládací prvek)	(*idStr* z <Control>)

POZNÁMKA Typ odkazu layerKey je platný pouze v rámci prvku <Layer>.

Odkaz dbTable použije hodnotu coby název sloupce v tabulce velikosti pro aktuální komponentu. Uvažujme následující dva příklady:

```
<Data>
  <Item idStr="block">
    <AcadBlockProps>
      <BlockName dwgLib="dwgs/AecDtlLib_BlockTest.dwg">Jimbo</Bl
      ockName>
      <Scale>6.0</Scale>
    </AcadBlockProps>
    <AcadEntityProps>
      <Layer>DVEŘE</Layer>
    </AcadEntityProps>
  </Item>
</Data>
```

V prvním případě byly hodnoty <Scale> a <Layer> určeny doslovně. Tato komponenta bez ohledu na to, který řádek byl v databázi vybrán, bude mít měřítko 6,0. Podobně, bez ohledu na styl klíče hladiny, který je v aplikaci AutoCAD Architecture aktuální, bude tato komponenta umístěna v hladině DVEŘE (nikoli v hladině přiřazené ke klíči hladiny DVEŘE).

```
<Data>
  <Item idStr="block">
    <AcadBlockProps>
      <BlockName dwgLib="dwgs/AecDtlLib_BlockTest.dwg">Jimbo</Bl
      ockName>
      <Scale ref="dbTable">MĚŘÍTKO</Scale>
    </AcadBlockProps>
    <AcadEntityProps>
      <Layer ref="layerKey">DVEŘE</Layer>
    </AcadEntityProps>
  </Item>
</Data>
```

V tomto případě byly odkazy použity k dynamickému vyhledávání hodnot. <Scale> bude nastaveno na hodnotu ve sloupci MĚŘÍTKO v aktuálním řádku tabulky velikosti komponenty. Stejně pak odkaz „DVEŘE“ je Klíčem hladiny, který bude použit k vyhledání Hladiny, nikoliv aktuální název hladiny. Je zde také odkaz typu „ovládací prvek“, který umožňuje použít idStr ovládacího prvku definovaného v Recipe (Receptu). Hodnota tohoto ovládacího prvku je poté použita coby aktuální hodnota Prvku.

Jednotky

Každá Recipe Spec má výchozí nastavení použité jednotky, které se vztahuje na celý soubor XML. Všechny na jednotkách závislé hodnoty, které se objevují v souboru XML, jsou během získávání hodnoty ze souboru XML automaticky převáděny z výchozích jednotek na aktuální jednotky výkresu.

Pro určení výchozí jednotky použijte následující skladbu v kořenovém uzlu souboru RecipeSpec.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<AecRecipeSpec defaultUnit="mm">
  <Recipe idStr="section">
    <….. vynecháno....>
  </Recipe>
</AecRecipeSpec>
```

Atribut defaultUnit musí mít jednu z následujících hodnot: in, ft, mm, cm, dm nebo m. Není-li udána žádná hodnota, jako výchozí nastavení je použito „in“.

V některých případech není tvrdý převod z Metrických na Britské jednotky (nebo naopak) dostačující. Například, hodnota <GapSpacing> mezi dlaždicemi by měla představovat logickou vzdálenost pro každý systém měření, namísto toho, aby byla libovolná náhodná vzdálenost Tvrdým převodem. Na jednotkách závislé prvky můžete určit přidáním atributu „unit“ jako v následujícím příkladu.

```
<Data>
  <Item idStr="block">
    <AcadEntityProps>
      <Layer ref="layerKey">TENKÁ</Layer>
    </AcadEntityProps>
  </Item>
  <Item idStr="head">
    <Params>
      <Overhang unit="in">0,25</Overhang>
      <Overhang unit="mm">6,5</Overhang>
      <Depth unit="in">0,375</Depth>
      <Depth unit="mm">10,0</Depth>
    </Params>
  </Item>
  <Item idStr="tip">
    <Params>
      <Depth unit="in">0,0625</Depth>
      <Depth unit="mm">1,5</Depth>
    </Params>
  </Item>
  <Item idStr="shaft"/>
  <Item idStr="hidden">
    <AcadEntityProps>
      <Linetype>SKRYTÁ2</Linetype> <!-- přepsat Typ čáry pro
      skryté komponenty -->
    </AcadEntityProps>
  </Item>
</Data>
```

V tomto případě jsou dány jiné hodnoty podle toho, je-li aktuální výkres v Metrických či Britských jednotkách.

POZNÁMKA máte-li hodnotu závislou na jednotkách, musíte zahrnout prvek jak pro Britské, tak pro Metrické jednotky. Zahrnout dvě jednotky ze stejného systému jednotek není možné (například „mm“ a „cm“). Pro všechny jednotky určené ve stejném systému jednotek bude proveden tvrdý převod.

Oddíl <Implementation>

Oddíl Implementace může vypadat jako v některém z následujících příkladů (<ObjectARX>, <VBA> a <ManagedDotNet>):

<ObjectARX>

```
<Implementation>
  <ObjectARX>
    <AppName>AecDtl50</AppName>
    <RcpFunc>AecDtlRcpColumnCapCCSide</RcpFunc>
  </ObjectARX>
</Implementation>
```

Kde...	Je...
AppName	logický název appname, který se objevuje v Registru pro aplikaci ObjectARX.
<RcpFunc>	název funkce Recipe (Recept), které je implementováno v modulu ObjectARX a je registrováno pomocí rámcového AecRcpBase objektu AecRcpFuncTable. Signatura funkce by neměla brát v potaz argumenty a musí vracet hodnotu typu RcpStatus

<VBA>

```
<Implementation>
  <VBA projectName="M:/Juneau/bin/TestDtl_VBA.dvb" macroName="Dra
  wRectangle"/>
</Implementation>
```

Kde...	Je...
projectName	cesta k souboru VBA projektu, který obsahuje makro. Může se jednat o úplnou cestu, částečnou cestu vztaženou k umístění souboru XML, nebo atribut „dirKey“ určující cestu z tabulky DirKeys v databázi komponent.
macroName	Název makra VBA, které má být voláno. Toto makro by nemělo brát žádné argumenty, ani vracet hodnotu. Před vrácením potřebuje volat funkci aecDtlSetRcpReturnStatus().

<ManagedDotNet>

```
<Implementation>
  <ManagedDotNet moduleName="M:/Juneau//bin/TestDtl_VB.dll" fun
  cRcp="DrawRectangle"/>
</Implementation>
```

Kde...	Je...
moduleName	cesta k DLL, kde se funkce nachází. Může se jednat o úplnou cestu, částečnou cestu vztaženou k umístění souboru XML, nebo atribut „dirKey“ určující cestu z tabulky DirKeys v databázi komponent.
funcRcp	Název funkce Recipe (Recept), který je implementován v modulu ObjectARX a je registrován pomocí rámcového AecRcpBase objektu AecRcpFuncTable. Signatura funkce by neměla brát v potaz argumenty a musí vracet hodnotu typu RcpStatus

Oddíl <Controls>

Oddíl Ovládací prvky obsahuje seznam definic ovládacích prvků, které budou přidány na paletu Vlastnosti nebo dotazovány na příkazovém řádky. Všechny ovládací prvky musí mít atribut idStr, který bude program moci použít pro jejich odkazování. Musí také obsahovat prvek <Label>, který bude zobrazen na paletě Vlastnosti. Volitelně pak mohou ovládací prvky obsahovat prvek <Description>, který bude použit jako řetězec nápovědy zobrazovaný ve spodní části palety Vlastnosti při zaměřeno tohoto ovládacího prvku. Není-li prvek <Description> přítomen, je použit prvek <Label>.

Níže jsou vypsány všechny specifické typy ovládacích prvků.

<ComboBox>

Tento typ ovládacích prvků je používán k uvedené seznamu možností. Jedná se o jednoduchý seznam s individuálním výběrem.

```
<ComboBox idStr="head">
  <Label>Typ hlavy</Label>
  <Description>Typ hlavy použité pro šroub</Description>
  <ComboBoxValue idStr="blkHeadHex">
    <Label>Hex</Label>
  </ComboBoxValue>
  <ComboBoxValue idStr="blkHeadSq">
    <Label>Square</Label>
  </ComboBoxValue>
  <ComboBoxValue idStr="blkHeadRnd">
    <Label>Round</Label>
  </ComboBoxValue>
  <Default>blkHeadHex</Default>
</ComboBox>
```

ComboBox má seznam uzlů <ComboBoxValue>, které jednoduše určují idStr použitý k jednoznačné identifikace daného prvku ze seznamu. Každý prvek <ComboBoxValue> musí obsahovat prvek <Label>, který bude zobrazen v seznamu.

Má-li <ComboBox> prvek <Default>, vypsané idStr bude použito jako výchozí <ComboBoxValue>. Není-li prvek <Default> přítomen, bude jako výchozí použit první ComboBoxValue>.

<Default> [Volitelné]

<ComboBoxValue> idStr, který má být použit jako výchozí výběr v seznamu.

<CheckBox>

Tento typ ovládacích prvků je použit pro Booleovské hodnoty.

```
<CheckBox idStr="doStagger">
  <Label>Sloupové výztuže</Label>
  <Default>0</Default>
</CheckBox>
```

Může obsahovat následující prvky:

Prvek	Popis
<Default> [Volitelné]	Výchozí Booleovská hodnota. Může být určena jako jedna z následujících hodnot: „1“, „0“, „true“ či „false“.

<EditBoxAngle>

Tento typ ovládacích prvků odpovídá třídě AecEditBoxAngle v aplikaci AutoCAD Architecture a má stejné základní volby.

```
<EditBoxAngle idStr="slope">
  <Label>Úhel sklonu</Label>
  <Default>0.0</Default>
  <Validation>rozsah</Validation>
  <RangeLow>-45,0</RangeLow>
  <RangeHigh>45,0</RangeHigh>
</EditBoxAngle>
```

Může obsahovat následující prvky:

Prvek	Popis
<Default> [Volitelné]	Výchozí hodnota úhlu. Tato hodnota je udávána ve stupních:
<Validation> [Volitelné]	Určuje, který typ ověřování je použit. Možné hodnoty jsou: „Any“, „NoZero“ či „Range“. Není-li zadáno, jako výchozí je použito „Any“.
<RangeLow> [volitelné mimo případu, kdy validation="Range"]	Spodní mez rozsahu dovolených hodnot.
<RangeHigh> [volitelné mimo případu, kdy validation="Range"]	Horní mez rozsahu dovolených hodnot.

<EditBoxDistance>

Tento typ ovládacích prvků odpovídá třídě AecEditBoxDist v aplikaci AutoCAD Architecture a má stejné základní volby.

```
<EditBoxDistance idStr="rowSpacing" unitDep="true">
  <Label>Osa Y</Label>
  <Description>Rozestupy mezi svorníky ve směru Y</Description>
  <Default>2.0</Default>
  <Validation>NoNeg</Validation>
</EditBoxDistance>
```

Může mít následující atributy:

Atribut	Popis
unitDep [Volitelné]	Tento atribut indikuje, musí-li být hodnota tohoto parametru upravena v měřítku na je-

Atribut	Popis
	dnotky ve výkresu. Hodnoty „1“ či „true“ způsobí úpravu hodnoty v měřítku. Hodnoty „0“ či „false“ ponechají hodnoty tak, jak byly určeny.

Ovládací prvek <EditBoxDistance> může mít následující prvky:

Prvek	Popis
<Default> [Volitelné]	Výchozí hodnota vzdálenosti.
<Validation> [Volitelné]	Určuje, který typ ověřování je použit. Možné hodnoty jsou: „Any“, „NoNeg“ či „Range“. Není-li zadáno, jako výchozí je použito „Any“.
<RangeLow> [volitelné mimo případu, kdy validation="Range"]	Spodní mez rozsahu dovolených hodnot.
<RangeHigh> [volitelné mimo případu, kdy validation="Range"]	Horní mez rozsahu dovolených hodnot.

<EditBoxInt>

Tento typ ovládacích prvků odpovídá třídě AecEditBoxDist v aplikaci AutoCAD Architecture (s přesností nastavenou na „0“) a má stejné základní volby.

```
<EditBoxInteger idStr="cols">
  <Label>Sloupce</Label>
  <Description>Počet svorníků ve směru Y</Description>
  <Default>2</Default>
  <Validation>NoNegNoZero</Validation>
</EditBoxInteger>
```

Může obsahovat následující prvky:

Prvek	Popis
<Default> [Volitelné]	Výchozí celočíselná hodnota.
<Validation> [Volitelné]	Určuje, který typ ověřování je použit. Možné hodnoty jsou: „Any“, „NoNeg“, „NoZero“, „NoNegNoZero“ či „Range“. Není-li zadáno, jako výchozí je použito „Any“.

Prvek	Popis
<RangeLow> [volitelné mimo případu, kdy validation="Range"]	Spodní mez rozsahu dovolených hodnot.
<RangeHigh> [volitelné mimo případu, kdy validation="Range"]	Horní mez rozsahu dovolených hodnot.

<Picture>

Ovládací prvek Obrázek je použit ke zobrazení statického obrázku na paletě Vlastnosti. Obsahuje seznam prvků <PictureValue>, které mohou být za určitých podmínek použity k vyplnění ovládacího prvku Obrázek.

```
<Picture idStr="end_conditions_illustration" rowHeight="5">
  <Label>Ilustrace koncových podmínek</Label>
  <Default>plain_plain</Default>
  <Varies>plain_plain</Varies>
  <PictureValue idStr="regular_regular" idFile="Images/cmu_regul
  ar_regular.png">
    <ParentControl idRef="leftEndStyle" idStr="regular"/>
    <ParentControl idRef="rightEndStyle" idStr="regular"/>
  </PictureValue>
  <PictureValue idStr="regular_plain" idFile="Images/cmu_regular_pl
  ain.png">
    <ParentControl idRef="leftEndStyle" idStr="regular"/>
    <ParentControl idRef="rightEndStyle" idStr="plain"/>
  </PictureValue>
</Picture>
```

Ovládací prvek Obrázek může mít následující atributy:

Atribut	Popis
rowHeight [Volitelné]	Počet řádků, který bude tento ovládací prvek zaujímat na paletě Vlastnosti. Výchozí hodnota je 3.

Ovládací prvek Obrázek může mít následující prvky:

Prvek	Popis
<Default> [Volitelné]	IdStr z <PictureValue>, který má být zobrazen jako výchozí.

Prvek	Popis
<Validation> [Volitelné]	IdStr z <PictureValue>, který má být zobrazen za podmínky vícenásobného výběru na paletě Vlastnosti. Není-li zadáno, je použito <Default>.

Specifikování ovládacích prvků

Jsou-li některé ovládací prvky používány více Recipe (Recepty) ve stejném RecipeSpec, můžete je definovat v oddílu <ControlDefs> a poté na ně v oddílu <Controls> určitého Recipe (Receptu) odkazovat.

```
<ControlRef idRef="head"/>
```

Jednoduše použijte atribut idRef k odkázání se na idStr Ovládacího prvku, který je definován v oddílu <ControlDefs>.

Následující příklad ukazuje ovládací prvek definovaný na úrovni <RecipeSpec> a může být odkazován z kteréhokoliv <Recipe>. Také ukazuje ovládací prvek, který je definován místě pro určitý <Recipe>.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<AecRecipeSpec defaultUnit="in">
  <ControlDefs>
    <CheckBox idStr="hatchBlock">
      <Label>Šrafovat blok</Label>
      <Description>Určuje, má-li být blok šrafován. </Description>
      <Default>1</Default>
    </CheckBox>
  </ControlDefs>
  <Recipe idStr="section">
  <Label>Section</Label>
  <Implementation>
    <ObjectARX>
      <AppName>AecDtl50</AppName>
      <RcpFunc>ConcreteUnit2CoreSection</RcpFunc>
    </ObjectARX>
  </Implementation>
  <Controls>
    <ControlRef idRef="hatchBlock"/>
    <CheckBox idStr="hatchCores">
      <Label>Vyplnit jádra maltou</Label>
      <Description>Určuje, mají-li být jádra plně šrafována mal
      tou.</Description>
      <Default>0</Default>
    </CheckBox>
  </Controls>
```

Oddíl <Data>

Tento oddíl obsahuje data pro přizpůsobení, která jsou používána funkcí Rcp. To zahrnuje věci typu jednoduchých vlastností Hladiny/Barvy/Typu čáry, informace o vzoru šrafování, parametry odstupu apod. Funkce Rcp je zodpovědná za zpětný pohled do tohoto oddílu a vyhledání dat, které mohou být relevantní.

Mezi funkcí Rcp a RecipeSpec existuje implicitní dohoda. Funkce Rcp může rozhodnout, která data smí být v oddílu <Data>, obvykle však bude obsahovat sadu prvků, které jsou běžně k vidění. Prakticky můžete do oddílu <Data> zadat cokoli, nebude-li to však funkce Rcp očekávat, bude takováto data ignorovat.

Data v tomto oddílu jsou rozdělena do oddílů <Item>. Každý oddíl Položka může obsahovat prakticky cokoli, co Recipe (Recept) určí. Oddíl Položka obvykle definuje data pro část celé komponenty jako např. „boundary“, „infill“ a „hidden“.

Následující standardní typy informací se pravidelně objevují v oddílu Položka:

- <AcadEntityProps>
- <AcadBlockProps>
- <AcadMInsertProps>
- <AcadHatchProps>
- <Params>

Tyto standardní prvky s informacemi jsou individuálně popsány v následujících oddílech.

<AcadEntityProps>

Tento Prvek určuje vlastnosti Hladiny/Barvy/Typu čáry dané entity. Všechny položky jsou volitelné a jsou použity pouze tehdy, jsou-li výslovně vypsány. Nejsou-li vypsány, funkce Rcp použije jako výchozí buď ByBlock, nebo ByLayer (nebo nějaké jiné odpovídající nastavení). Zde jsou čtyři příklady:

```
<AcadEntityProps>
  <Layer ref="layerKey">JEMNÁ</Layer>
  <Linetype>SKRYTÁ</Linetype>
</AcadEntityProps>
<AcadEntityProps>
  <Layer>Jimbo</Layer>
  <ColorIndex>1</ColorIndex>
  <Linetype>ČÁRKOVANÁ</Linetype>
  <LinetypeScale>3.0</LinetypeScale>
  <Lineweight>53</Lineweight>
</AcadEntityProps>
<AcadEntityProps>
  <Layer>Jimbo</Layer>
  <Color>
    <Red>73</Red>
    <Green>179</Green>
    <Blue>157</Blue>
  </Color>
  <Linetype>ČÁRKOVANÁ</Linetype>
</AcadEntityProps>
```

Následující Elementy mohou být určeny v <AcadEntityProps>:

- <Layer> [Volitelné]
- <ColorIndex> [Volitelné]
- <Color> [Volitelné]
- <Linetype> [Volitelné]
- <LinetypeScale> [Volitelné]
- <Lineweight> [Volitelné]

POZNÁMKA Může se objevit buď <Color>, nebo <ColorIndex>, nikoli obojí. Je-li použito <Color>, měla by obsahovat pod-prvky <Red>, <Green> a <Blue> tak, jako ve výše uvedeném příkladu.

<AcadBlockProps>

Tento Prvek určuje vlastnosti odkazu na blok. Zde je několik příkladů:

```
<AcadBlockProps>
  <BlockName dwgLib="dwgs/AecDtlLib_BlockTest.dwg"
          remapLayers="true">Jimbo</BlockName>
  <ScaleX ref="dbTable">SCALE_X</ScaleX>
  <ScaleY ref="dbTable">SCALE_Y</ScaleY>
  <ScaleZ ref="dbTable">SCALE_Z</ScaleZ>
</AcadBlockProps>
<AcadBlockProps>
  <BlockName dwgLib="dwgs/AecDtlLib_BlockTest.dwg"
          remapLayers="true">Jimbo</BlockName>
  <Scale>6.0</Scale> <!-- Tento používá jednotné měřítko-->
</AcadBlockProps>
<AcadBlockProps>
  <BlockName dwgLib="dwgs/AecDtlLib_TrenchDrains.dwg" remapLaye
  rs="true"
          ref="dbTable">R_BLOCK</BlockName>
</AcadBlockProps>
```

Následující Prvky mohou být specifikovány v <AcadBlockProps>:

- <BlockName>
- <Scale> [Volitelné]
- <ScaleX> [Volitelné]

- <ScaleY> [Volitelné]
- <ScaleZ> [Volitelné]
- <Rotation> [Volitelné]

Prvek <BlockName> udává název definice bloku, která má být použita, a může obsahovat následující atributy udávající instrukce pro načítání bloku v případě, že není nalezen v aktuálním výkresu:

Atribut	Popis
dwgLib [Volitelné]	Cesta ke knihovně souboru DWG, kde je blok definován. Je-li zadána relativní cesta, je relativní vzhledem k umístění RecipeSpec XML.
dirKey [Volitelné]	Klíč databáze pro vyhledávání databázi komponent detailů. K hodnotě dirKey je pro vytvoření úplné cesty poté připojen atribut dwgLib.
remapLayers [Volitelné]	Booleovská hodnota určující, mají-li být pro LayerKey vyhledávány hladiny pro jednotlivé entity v bloku. Je-li jako hodnota pro Hladinu nalezen Layerkey, Hladina je přemapována na tento LayerKey. Tato hodnota by měla být určena jako pravdivá pouze v případě, kdy jistě víte, že jsou v bloku definovány prvky LayerKey.
ref [Volitelné]	Je-li určeno, název bloku je vyhledávaná hodnota pro vyhledání skutečného názvu bloku.

Je-li použito <Scale>, jedná se o jednotné měřítko pro každou z os reference bloku.

<AcadMInsertProps>

Tento prvek určuje dodatečné hodnoty, které MInsert může nabývat mimo Referenci bloku. Vše co je společné pro MInserts a Reference bloku se tak objeví v oddílu <AcadBlockProps>.

```
<AcadMInsertProps>
  <Rows>2</Rows>
  <RowSpacing>5.0</RowSpacing>
  <Columns>3</Columns>
  <ColumnSpacing>6.0</ColumnSpacing>
</AcadMInsertProps>
<AcadMInsertProps>
  <Rows ref="dbTable">ŘÁDKY</Rows>
  <RowSpacing>5.0</RowSpacing>
  <Columns ref="dbTable">SLOUPCE</Columns>
  <ColumnSpacing>6.0</ColumnSpacing>
</AcadMInsertProps>
```

Následující Prvky mohou být specifikovány v <AcadMInsertProps>:

- <Scale>[Volitelné]
- <Rows>[Volitelné]
- <RowSpacing>[Volitelné]
- <Columns>[Volitelné]
- <ColumnSpacing>[Volitelné]

<AcadHatchProps>

Tento Prvek určuje vlastnosti šraf. Zde je několik příkladů:

```
<AcadHatchProps>
  <HatchAlias>cihla</HatchAlias>
</AcadHatchProps>
<AcadHatchProps>
  <HatchAlias ref="dbTable">PAT_ALIAS</HatchAlias>
</AcadHatchProps>
<AcadHatchProps>
  <PatternName>Escher</PatternName>
  <PatternScale>4.0</PatternScale>
  <PatternAngle>45.0</PatternAngle>
</AcadHatchProps>
```

Následující Prvky mohou být specifikovány v < AcadHatchProps >:

Prvek	Popis
<HatchAlias> [Volitelné]	Název Zástupného jména z tabulky Hatches (Šrafy) v Databázi komponent detailů. Tato tabulka je používána tak, že můžete centrálně definovat Vzor, Měřítko a Úhel pro reprezentativní materiál použitý v databázi. Většina objektů RecipeSpec použije k definování všech parametrů Šrafa toto Zástupné jméno Šrafa. Tyto hodnoty však můžete zadat přímo, použitím jiných prvků.
<PatternType> [Volitelné]	Možné hodnoty jsou: „PreDefined“ (výchozí), „User“ či „Custom“.
<PatternName> [Volitelné]	Není-li zadán <PatternName> (nebo nepřímo odkazován z <HatchAlias>), je použit vzor „ANSI31“.
<PatternScale> [Volitelné]	
<PatternMultiplier> [Volitelné]	
<PatternAngle> [Volitelné]	
<PatternDouble> [Volitelné]	
<PatternSpace> [Volitelné]	

<Params>

Prvek určuje parametry specifické pro tento určitý Recipe (Recept). To jsou hodnoty, které Recipe (Recept) obvykle potřebuje, ale které nejsou pevně zapojeny do kódu, a tím pádem jsou přizpůsobitelné. Zde je několik příkladů:

```
<Item idStr="boundary">
  <Params>
    <Tongue>0.125</Tongue>
    <GrooveSpacing>0.03125</GrooveSpacing>
  </Params>
</Item>
<Item idStr="boundary">
  <Params>
    <Chamfer>0.5</Chamfer>
  </Params>
</Item>
```

Názvy prvků jsou definovány samotnou funkcí Rcp a musí být známy ještě před jejich úpravou v Recipe Spec.

POZNÁMKA Jedním ze způsobů zjištění implicitní dohody funkce Rcp je zapnutí logování. Další informace najdete v části Logování Recipe na straně 3879.

Oddíl <Options>

Tento oddíl poskytuje data pro přizpůsobení, která jsou použita při fázi umísťování (Jig) funkce Rcp. Ve většině případů dělí funkce Recipe (Recept) svou práci na dvě fáze:

1. Vytvoření komponenty
2. Umístění komponenty

Úkon umísťování komponenty je obvykle prováděn standardním objektem Jig, který může být řízen ovládacími prvky určenými v oddílu <Options>. Aby bylo možné tohoto využít, musíte, samozřejmě, předem znát, které Jig a JigEnty jsou použity funkcí Recipe.

Níže uvedený příklad je ze skupiny komponent Cihlová dlažba. K opakování řady bloků v dané vzdálenosti používá LinearArrayJig.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<AecRecipeSpec defaultUnit="in">
  <Recipe idStr="section">
    <Label>Section</Label>
    <Implementation>
      <ObjectARX logicalAppname="AecDtl50" funcRcp="AecDtlRcpUni
      tPaver"/>
    </Implementation>
    <Controls>
      <CheckBox idStr="doHatch">
        <Label>Položka šrafování</Label>
        <Default>1</Default>
      </CheckBox>
    </Controls>
    <Data>
      <Item idStr="block">
        <AcadEntityProps>
          <Layer ref="layerKey">MED</Layer>
        </AcadEntityProps>
      </Item>
      <Item idStr="boundary">
        <Params>
          <Chamfer>0.0</Chamfer>
        </Params>
      </Item>
      <Item idStr="infill">
        <AcadHatchProps>
          <HatchAlias>cihla</HatchAlias>
        </AcadHatchProps>
        <AcadEntityProps>
          <Layer ref="layerKey">ŠRAFY</Layer>
        </AcadEntityProps>
      </Item>
    </Data>
    <Options>
      <JigEnt>
        <GapSpacing>0.25</GapSpacing>
      </JigEnt>
      <Jig>
        <PromptCount>Number of courses</PromptCount>
      </Jig>
    </Options>
  </Recipe>
```

```
</AecRecipeSpec>
```

V oddílu <Options> říká objektu JigEnt, aby použil ¼" rozestupy mezi dlaždicemi a mění dotazovací řetězec jedné z výzev vydávaných objektem Jig.

Další informace o dostupných možnostech určitého objektu Jig či JigEnt najdete v části Objekty Jig a JigEnts na straně 3871.

Objekty Jig a JigEnts

"Jig" je prvek vytvořený programováním, který definuje jak uživatel přidává objekty do výkresu. Můžete s ním nakládat jako s příkazem „Přidat", který vrací vizuální zpětnou vazbu tak, jak definujete vzhled objektu. Například jednoduchý Jig Oblouk v aplikaci AutoCAD dynamicky kreslí potencionální oblouk, zatímco vy zadáváte různé hodnoty.

"JigEnt" je objekt používaný ke kreslení vizuální zpětná vazby. V aplikaci AutoCAD a AutoCAD Architecture se obvykle jedná o stejný typ objektu, který je vytvářen (například, Jig Stěna použije objekt Stěna). V rámci Recipe (Receptu) není většina komponent reprezentována typem objektu, ale sadou primitivních objektů AutoCAD jako šrafy, křivkou a blokem. V takovém případě je JigEnt dočasným objektem v paměti, který je použit ke kreslení v průběhu životnosti objektu Jig, avšak je zahozen poté, co jsou do výkresu přidány skutečné objekty.

Rámec Recipe používá systém, který zapojuje specifické objekty JigEnt do společných objektů Jig. To umožňuje, aby Jig, který je zodpovědný za lineární komponenty (to jest ten, který dotazuje „Počáteční bod " a „Koncový bod"), vypadal zcela odlišně v závislosti na použitém JigEnt (například řada cihel vs. kovový nosník).

Přestože vývoj nových objektů Jig a JigEnts je v současné době k dispozici pouze programátorům ObjectARX, mnoho aspektů existujících objektů Jig a JigEnt může být řízeno přes lehké techniky přizpůsobování. Pro pochopení je dobré mít představu o tom, jak jsou existující prvky Jig a JigEnts programovány.

Hierarchie objektů Jig

```
AecEdJigRcp
  AecEdJigCircle
  AecEdJigLine
    AecEdJigLineBlockBased
      AecEdJigLinearArray
      AecEdJigStretch
    AecEdJigLineOriented
      AecEdJigLineExtend
      AecEdJigSurface
    AecEdJigRectangle
  AecEdJigStamp
```

POZNÁMKA Úroveň odsazení ukazuje dědičnost. Například, chcete-li znát chování a volby pro AecEdJigLinearArray, vidíte, že dědí všechny vlastnosti a volby platné pro AecEdJigLineBlockBased, AecEdJigLine a AecEdJigRcp.

Hierarchie objektů JigEnt

```
AecEdJigRcp
  AecEdJigEntCircle
  AecEdJigEntLine
    AecEdJigEntLineBlockBased
      AecEdJigEntBookends
      AecEdJigEntLinearArray
      AecEdJigEntStretch
    AecEdJigEntLineOriented
      AecEdJigEntLineExtend
      AecEdJigEntSurface
        AecEdJigEntSurfaceHlines
    AecEdJigEntMeasure
    AecEdJigEntRectangle
```

Jak vidíte, objekty Jig a JigEnt si v horních úrovních velmi blízce odpovídají. Nicméně, existují objekty JigEnt, které mohou opětovně použít stejný Jig. Zde uvedené objekty JigEnt jsou pouze ty běžné. Existuje mnoho specifických objektů JigEnt, které jsou od těchto odvozeny. Například, existuje specifický JigEnt pro každý typ dřevěného či kovového nosníku, který je celý odvozen od AecEdJigEntLineExtend proto, aby získal většinu jeho chování. Pro každý z nich pak není třeba zvláštní Jig, protože se všechny dotazují na stejnou posloupnost informací. Kdyby byly vypsány všechny vnitřně naprogramované objekty komponent detailů, viděli byste mnohem více objektů JigEnt, ale ne mnoho objektů Jig.

Běžné objekty Jig

Běžné objekty Jig a JigEnt vypsané ve výše uvedené hierarchie mají možnosti, které mohou být určeny v oddílu <Options> v Recipe Spec a v některých případech mají běžné objekty Recipe, které mohou být použity bez psaní nového kódu.

Krátký popis některých běžných objektů Jig je uveden níže spolu s informacemi o <Options> a funkcích Recipe, které mohou být s každým z nich použity, je-li to možné.

Stamp Jig

Stamp Jig se podobá příkazu VLOŽIT, provádí základní vložení bloku (s několika možnostmi navíc). Zde je příklad ukazující použití oddílu Možnosti k řízení chování objektu Jig.

```
<Options>
  <Jig>
    <AllowScaling>false</AllowScaling>
    <AllowRotation>true</AllowRotation>
    <AllowXFlip>true</AllowXFlip>
    <AllowYFlip>true</AllowYFlip>
    <AllowBasePt>true</AllowBasePt>
  </Jig>
</Options>
```

V všech případech je uvedená hodnota hodnotou výchozí, která bude použita v případě, že nebude nic určeno.

Následující tabulka uvádí možnosti pro Stamp Jig

Volba	Komentář
<AllowScaling>	
<AllowRotation>	
<AllowXFlip>	
<AllowYFlip>	
<AllowBasePt>	Booleovská hodnota určující, jsou-li společné volby příkazového řádku objektu Jig platné pro tento Recipe (Recept).

Chcete-li tento Jig použít přímo z běžné funkce recipe, použijte následující oddíl v RecipeSpec:

```
<Implementation>
  <ObjectARX>
    <AppName>AecRcpBase40</AppName>
    <RcpFunc>Razítko</RcpFunc>
  </ObjectARX>
</Implementation>
```

Linear Array Jig

Linear Array Jig pokládá více kopií reference bloku do přímky orientované buď ve směru X nebo Y se zvoleným rozestupem mezi jednotlivými prvky. Zde je příklad ukazující použití oddílu Možnosti k řízení chování objektu Jig.

```
<Options>
  <Jig>
    <IsOrientedX>true</IsOrientedX>
    <PromptStart>Počáteční bod</PromptStart>
    <PromptEnd>Koncový bod</PromptEnd>
    <PromptCount>Počet</PromptCount>
    <AllowXFlip>true</AllowXFlip>
    <AllowYFlip>true</AllowYFlip>
    <AllowCount>true</AllowCount>
  </Jig>
  <JigEnt>
    <IsOrientedX>true</IsOrientedX>
    <Width>0.0</Width>
    <GapSpacing>0.0</GapSpacing>
  <JigEnt>
</Options>
```

V všech případě je uvedená hodnota hodnotou výchozí, která bude použita v případě, že nebude nic určeno.

Následující tabulka uvádí možnosti objektu Jig pro Linear Array Jig.

Volba Jig	Komentář
<IsOrientedX>	Booleovská hodnota určující, jsou-li hodnoty podél přímky orientovány ve směru X nebo Y.
<PromptStart>	Textový řetězec používaný k dotazování počátečního bodu.

Volba Jig	Komentář
<PromptEnd>	Textový řetězec používaný k dotazování koncového bodu.
<PromptCount>	Textový řetězec používaný k dotazování počtu.
<AllowXFlip>	
<AllowYFlip>	
<AllowCount>	Booleovská hodnota určující, jsou-li společné volby příkazového řádku objektu Jig platné pro tento Recipe (Recept).

Následující tabulka uvádí možnosti JigEnt pro objekty Jig Lineární pole

Volba JigEnt	Komentář
<IsOrientedX>	Booleovská hodnota určující, jsou-li hodnoty podél přímky orientovány ve směru X nebo Y.
<Width>	Určuje přesnou šířku Reference bloku, která má být kopírována do pole. Neznáte-li tuto hodnotu, vynechejte tento prvek, meze bloku budou dynamicky změřeny. Znáte-li tuto hodnotu, měli byste ji zadat, protože její dynamické měření někdy může způsobit chyby zaokrouhlováním, které ovlivňují celkové rozměry pole.
<GapSpacing>	Vzdálenost mezi jednotlivými prvky v poli. Chcete-li, aby se prvky překrývaly, zadejte negativní hodnotu.

Chcete-li tento Jig použít přímo z běžné funkce recipe, použijte následující oddíl v RecipeSpec.

```
<Implementation>
  <ObjectARX>
    <AppName>AecRcpBase40</AppName>
    <RcpFunc>LinearArray</RcpFunc>
  </ObjectARX>
</Implementation>
```

Při použití této funkce můžete určit nařízení <RcpFunc>, které Vám dovolí zabalit všechny jednotlivé bloky pole do jedné reference bloku. Výchozí nastavení této hodnoty je „false“ a každá položky v poli bude svou vlastní referencí bloku.

```
<Options>
  <RcpFunc>
    <PackageAsBlock>true</PackageAsBlock>
  </RcpFunc>
</Options>
```

Jig Bookends

Bookends Jig je podobný Linear Array Jig, ale umožňuje různé bloky na každém konci, stejně jako umožňuje blok, který je kopírován do pole pro vyplnění mezery mezi dvěma konci. Bloky „start“ a „end“ jsou použity jednou a blok „repeat“ může být použit tolikrát, kolikrát je třeba pro vyplnění mezery mezi prvními dvěma. Zde je příklad použití:

```
<Options>
  <Jig>
    <IsOrientedX>true</IsOrientedX>
    <PromptStart>Počáteční bod</PromptStart>
    <PromptEnd>Koncový bod</PromptEnd>
    <AllowXFlip>true</AllowXFlip>
    <AllowYFlip>true</AllowYFlip>
  </Jig>
  <JigEnt>
    <IsOrientedX>true</IsOrientedX>
    <WidthStart>0.0</WidthStart>
    <WidthRepeat>0.0</WidthRepeat>
    <WidthEnd>0.0</WidthEnd>
    <GapSpacing>0.0</GapSpacing>
  </JigEnt>
</Options>
```

V všech případě je uvedená hodnota hodnotou výchozí, která bude použita v případě, že nebude nic určeno.

Následující tabulka uvádí volby objektu Jig pro objekty Bookend Jig

Volba Jig	Komentář
<IsOrientedX>	Booleovská hodnota určující, jsou-li hodnoty podél přímky orientovány ve směru X nebo Y.
<PromptStart>	Textový řetězec používaný k dotazování počátečního bodu.
<PromptEnd>	Textový řetězec používaný k dotazování koncového bodu.
<PromptCount>	Textový řetězec používaný k dotazování počtu.
<AllowXFlip>	
<AllowYFlip>	Booleovská hodnota určující, jsou-li společné volby příkazového řádku objektu Jig platné pro tento Recipe (Recept).

Následující tabulka uvádí volby JigEnt pro objekty Bookend Jig.

Volba JigEnt	Komentář
<IsOrientedX>	Booleovská hodnota určující, jsou-li hodnoty podél přímky orientovány ve směru X nebo Y.
<WidthStart>	Určuje přesnou šířku Reference bloku na počátku pole. Neznáte-li tuto hodnotu a vynecháte-li tento prvek, meze bloku budou dynamicky změřeny. Znáte-li tuto hodnotu, měli byste ji zadat, protože její dynamické měření někdy může způsobit chyby zaokrouhlováním, které ovlivňují celkové rozměry pole.
<WidthEnd>	Stejně jako výše, ale pro koncový blok pole.
<WidthRepeat>	Stejně jako výše, ale pro opakující se blok pole.
<GapSpacing>	Vzdálenost mezi prvky umístěnými do pole.

Chcete-li tento Jig použít přímo z běžné funkce recipe, použijte následující oddíl v RecipeSpec.

```
<Implementation>
  <ObjectARX>
    <AppName>AecRcpBase40</AppName>
    <RcpFunc>Bookends</RcpFunc>
  </ObjectARX>
</Implementation>
```

Při použití této funkce můžete určit nařízení <RcpFunc>, které Vám dovolí zabalit všechny jednotlivé bloky pole do jedné reference bloku. Výchozí nastavení této hodnoty je „false“ a každá položky v poli bude svou vlastní referencí bloku.

```
<Options>
  <RcpFunc>
    <PackageAsBlock>true</PackageAsBlock>
  </RcpFunc>
</Options>
```

Surface Jig

Tento Jig vytváří základní obdélníkovou hranici dané hloubky, u které je uživatel dotázán na libovolný počáteční a koncový bod (podobné jako přidávání Stěn v aplikaci AutoCAD Architecture). Zde je příklad použití:

```
<Options>
  <Jig>
    <PromptStart>Počáteční bod</PromptStart>
    <PromptEnd>Koncový bod</PromptEnd>
    <AllowXFlip>true</AllowXFlip>
    <AllowYFlip>true</AllowYFlip>
  </Jig>
</Options>
```

V všech případě je uvedená hodnota hodnotou výchozí, která bude použita v případě, že nebude nic určeno.

Chcete-li tento Jig použít přímo z běžné funkce recipe, použijte následující oddíl v RecipeSpec.

```
<Implementation>
  <ObjectARX>
    <AppName>AecRcpBase40</AppName>
    <RcpFunc>Surface</RcpFunc>
  </ObjectARX>
</Implementation>
```

StampMInsert Jig

StampMInsert Jig je stejný jako Stamp Jig s tou výjimkou, že používá MInsert namísto jednoduché Reference bloku.

SurfaceBound Jig

SurfaceBound Jig je stejný jako Surface Jig s tím rozdílem, že ponechává pouze horní tři hrany obdélníku. Používá se pro komponenty, které jsou vylity na jinou entitu nebo svázány s jinou entitou, která vytváří spodní hranu obdélníku. Viz například část Betonová vrchní vrstva.

SurfaceLtype Jig

SurfaceLType Jig je stejný jako Surface Jig s tím rozdílem, že vyplňuje širokou křivkou zvoleného typu namísto šraf.

ApplyToLinework Jig

ApplyToLinework Jig se používá tehdy, potřebujete-li jednoduše „označit“ existující naskicovanou geometrii za určitou komponentu. Například, můžete nakreslit detail pomocí základních příkazů AutoCAD a poté použít tento Jig k aplikování Xdata a klíčové poznámky na určitou komponentu v databázi. Tím přesunete vybranou geometrii do nové hladiny, je-li určena, ale nevytvoříte žádnou geometrii jako takovou.

Logování Recipe

Bez znalosti implicitní dohody funkce Recipe (Recipe) je těžké vědět (nebo ladit), odkud všechny hodnoty pocházejí. V některých případech mohou v existující funkci Recipe (Recept) existovat přizpůsobitelné hodnoty, přizpůsobitelné za předpokladu, že víte, že zde byly (a nejsou aktuálně určeny).

Logování Recipe je mechanizmus, který na příkazový řádek tiskne všechna jednotlivá data, která jsou získávána z Recipe (Receptu). Uvede zdroj dat (například Databáze komponent, oddíl v Recipe, dotaz palety Vlastnosti) a byla-li data nalezena. S použitím této informace můžete zpětně navrhnout, která data jsou vyžadována funkcí Recipe (Recept).

Následuje příklad vytvořený spuštěním Recipe 02/Brick Paver se zapnutým Logování Recipe.

```
Příkaz: dtlcompmanager
RCP LOG > Zdroj: Database
    Pole: WIDTH
    Typ: double
    Požadováno: True
    Nalezeno: True
    Hodnota: 4.00000
RCP LOG > Zdroj: Database
    Pole: LENGTH
    Typ: double
    Požadováno: True
    Nalezeno: True
    Hodnota: 8.00000
RCP LOG > Zdroj: Database
    Pole: THICKNESS
    Typ: double
    Požadováno: True
    Nalezeno: True
    Hodnota: 1.50000
RCP LOG > Zdroj: <Data>
    Kontext: Item[@idStr='boundary']/Params
    Štítek: Chamfer
    Typ: double
    Požadováno: False
    Nalezeno: True
    Hodnota: 0.00000
RCP LOG > Zdroj: Prompt
    Pole: coarseOutline
    Typ: bool
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: Prompt
    Pole: doHatch
    Typ: bool
    Požadováno: False
    Nalezeno: True
    Hodnota: True
RCP LOG > Zdroj: <Data>
    Kontext: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps
    Štítek: HatchAlias
    Typ: str
    Požadováno: False
    Nalezeno: True
```

```
    Hodnota: brick
RCP LOG > Zdroj: <Data>
    Kontext: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps
    Štítek: PatternType
    Typ: str
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Data>
    Kontext: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps
    Štítek: PatternName
    Typ: str
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Data>
    Kontext: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps
    Štítek: PatternAngle
    Typ: double
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Data>
    Kontext: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps
    Štítek: ScaleMultiplier
    Typ: double
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Data>
    Kontext: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps
    Štítek: PatternScale
    Typ: double
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Data>
    Kontext: Item[@idStr='infill']/AcadEntityProps
    Štítek: Layer
    Typ: str
    Požadováno: False
    Nalezeno: True
    Hodnota: A-Detl-Patt
RCP LOG > Zdroj: <Data>
```

```
    Kontext: Item[@idStr='infill']/AcadEntityProps
    Štítek: ColorIndex
    Typ: long
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Data>
    Kontext: Item[@idStr='infill']/AcadEntityProps
    Štítek: Linetype
    Typ: str
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Data>
    Kontext: Item[@idStr='infill']/AcadEntityProps
    Štítek: LinetypeScale
    Typ: double
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Data>
    Kontext: Item[@idStr='infill']/AcadEntityProps
    Štítek: Lineweight
    Typ: long
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Data>
    Kontext: Item[@idStr='block']/AcadEntityProps
    Štítek: Layer
    Typ: str
    Požadováno: False
    Nalezeno: True
    Hodnota: A-Detl-Medm
RCP LOG > Zdroj: <Data>
    Kontext: Item[@idStr='block']/AcadEntityProps
    Štítek: ColorIndex
    Typ: long
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Data>
    Kontext: Item[@idStr='block']/AcadEntityProps
    Štítek: Linetype
    Typ: str
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Data>
```

```
    Kontext: Item[@idStr='block']/AcadEntityProps
    Štítek: LinetypeScale
    Typ: double
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Data>
    Kontext: Item[@idStr='block']/AcadEntityProps
    Štítek: Lineweight
    Typ: long
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Options>
    Kontext: Jig
    Štítek: IsOrientedX
    Typ: bool
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Options>
    Kontext: Jig
    Štítek: PromptStart
    Typ: str
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Options>
    Kontext: Jig
    Štítek: PromptEnd
    Typ: str
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Options>
    Kontext: Jig
    Štítek: AllowXFlip
    Typ: bool
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Options>
    Kontext: Jig
    Štítek: AllowYFlip
    Typ: bool
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Options>
```

```
    Kontext: Jig
    Štítek: AllowCount
    Typ: bool
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Options>
    Kontext: Jig
    Štítek: PromptCount
    Typ: str
    Požadováno: False
    Nalezeno: True
    Hodnota: Number of courses
RCP LOG > Zdroj: <Options>
    Kontext: JigEnt
    Štítek: IsOrientedX
    Typ: bool
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Options>
    Kontext: JigEnt
    Štítek: Width
    Typ: double
    Požadováno: False
    Nalezeno: False
RCP LOG > Zdroj: <Options>
    Kontext: JigEnt
    Štítek: GapSpacing
    Typ: double
    Požadováno: False
    Nalezeno: True
    Hodnota: 0.25000
Počáteční bod nebo [Xotočit/Yotočit/Počet]:
Koncový bod nebo [Xotočit/Yotočit/Počet]: <Ortho on>
Počáteční bod nebo [Xotočit/Yotočit/Počet]:
```

Pro zapnutí Logování Recipe použijte program REGEDIT a s jeho použitím změňte hodnotu v Registru Win32. Záznam můžete najít v:

```
HKEY_CURRENT_USER\Software\Autodesk\AutoCAD\R17.1\ACAD-XXXX\Profi
les\AutoCAD Architecture\Preferences\AecRcpBase50\RecipeLog
```

Pro zapnutí změňte tuto hodnotu na „1“.

Pro vypnutí změňte tuto hodnotu na „0“.

Bloky a knihovny bloků

Knihovny obsahů bloků pro podrobné komponenty by se měly vytvářet a ukládat podle následujících pravidel, která jsou podrobněji popsána v následujících částech.

- Obsah bloku by se měl zakreslit s aktuálním stylem geometrie. (Viz část Použití optimální geometrie na straně 3886.)
- Bloky by měly mít předpony prostoru názvů. (Viz část Pojmenování bloků na straně 3888).
- Základní body pro vkládání bloků by měly být logicky umístěny. (Viz část Základní body bloků na straně 3888.)
- Podobné bloky by měly být uloženy ve stejném souboru DWG. (Viz část Shromažďování podobných bloků na straně 3888.)
- Vlastnosti entit bloků by měly být nastaveny na ByBlock. (Viz část Vlastnosti bloku na straně 3889.)
- Všechny zbytečné objekty by měly být z výkresů knihovny bloků odebrány. (Viz část Odebrání nadbytečných objektů na straně 3890.)

Použití optimální geometrie

Řada knihoven bloků, které byly vytvořeny v zastaralých verzích aplikace AutoCAD, obsahuje geometrii, která pro ně není optimální v tom, že může vést k problémům s výkonem, způsobit nesprávné body uchopení nebo nesoulad tolerancí, který působí chyby v případě, že jsou použity příkazy pro úpravy AEC nebo jiné nástroje pro úpravy aplikace AutoCAD. Tuto geometrii starého stylu byste neměli používat při vytváření nových bloků a měli byste ji odebrat či nahradit, kdykoli ji zjistíte v existujícím obsahu bloku.

Následující odstavce popisují pět hlavních oblastí, ve kterých byste rozhodně měli používat optimální geometrii.

Křivky

Před verzí 14 aplikace AutoCAD sestávala entita křivky několik vrcholových entit a nebyla uložena v kompaktní podobě. Tyto staré křivky můžete označit spuštěním příkazu LIST, který je označuje jako typ KŘIVKA. Jakékoli takové entity by měly být znovu vytvořeny jako křivky s novým stylem tím, že budou ručně překresleny pomocí nástroje Křivka. Příkaz LIST označuje křivky s novým stylem jako LWPOLYLINE.

Vzory šrafování

Při vytváření bloků obsahujících vzory šrafování používejte skutečné entity šrafování. Před aplikací AutoCAD Release 14 představovalo šrafování anonymní bloky se všemi entitami obsahujícími vzorec uložený ve výkresu. Pokud u entity, která je pravděpodobně šrafováním a je označena jako REFERENCE BLOKU, jejíž název začíná *X, jedná se o šrafovaní se starým stylem. Odeberte ji a nahraďte novou ekvivalentní entitou ŠRAFOVÁNÍ.

POZNÁMKA Kromě výše popsaných vzorců šrafování starého stylu se zjistilo, že některé bloky obsahují více opakujících se samostatných segmentů úseček, které simulují skutečné šrafování. V takových případech je vhodné smazat segmenty úsečky a nahradit je vhodným šrafováním ve vhodném měřítku.

Nespojené křivky

Pokud se koncové body úsečky nebo oblouku seskupují do segmentu, který tvoří překrytí hranice, je mnohem účinnější vyjádřit hranici jedinou úsečkou. Například obdélník tvořený čtyřmi samostatnými úsečkami by měl být převeden na jednu křivku. Při tom postupujte takto:

1. Spusťte příkaz PEDIT a vyberte jednu z úseček.
2. Po výzvě k převedení úsečky na křivku zadejte **a** (Ano).
3. Zadejte **p** (Připojit), vyberte zbývající tři úsečky a stiskněte klávesu *ENTER*. V některých případech může připojení selhat, protože koncové body nejsou totožné, i když se tak jeví. Pokud tato situace nastane, změňte pomocí uchopení objektu koncové body tak, aby byly totožné.

Segmenty s úsečkami v pixelech

Některé programy pro převod vytvářejí literární převod toho, co bylo na obrazovce v době převodu. Tím mohou vzniknout tisíce drobných podélných segmentů čar tam, kde má být jeden segment. V takových případech byste měli projít všechny koncové segmenty a vytvořit jeden segment a potom smazat původní segmenty úseček v pixelech.

Nepřesná geometrie

Stejně jako v případě nepřipojených křivek by se měly chovat také jakékoli koncové body, které jsou zdánlivě totožné. Malé rozdíly v toleranci mohou způsobit selhání dalších operací úprav. Ujistěte se, že geometrie, která splňuje vizuální požadavky, je splňuje také při vysoké úrovni přesnosti. Jedním způsobem zajištění shody je vypnutí režimů úchytů Nejbližší, Koncový bod a Středobod a následná úprava geometrie pomocí bodů uzlů.

Pojmenování bloků

Názvy bloků obsahující podrobný obsah komponent by měly mít předponu prostoru názvů, aby nedocházelo ke konfliktům s jinými bloky. Všechny bloky v knihovně poskytované aplikací AutoCAD Architecture například jako předponu prostoru názvů používají „AecDtl_“. Pokud vytvářítе vlastní bloky, měli byste použít jedinečnou předponu.

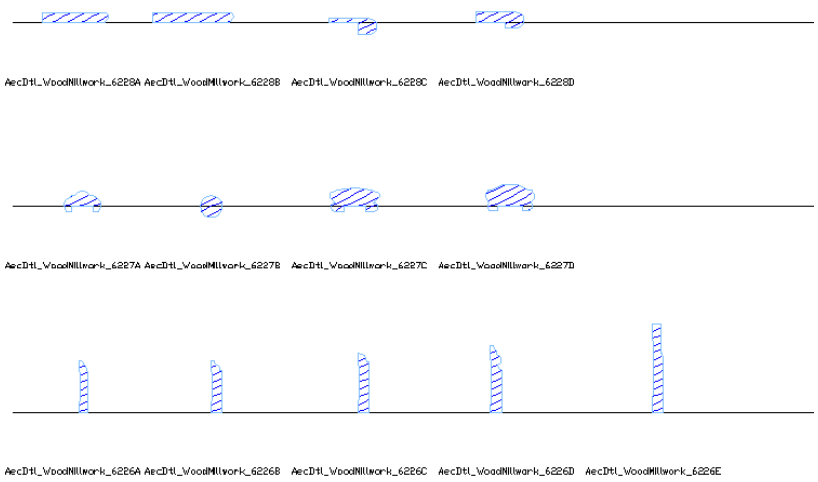
Základní body bloků

Každý blok by měl obsahovat základní bod, který je logicky umístěný tak, aby se blok vkládal ve vztahu k ostatní geometrii ve výkresu, to znamená, že by umístění základního bloku mělo uživateli vždy umožňovat vložení bloku pomocí úchytu objektu v některé části geometrie jako bodu vložení. Pokud je to možné, mělo by umístění základního bloku obsahovat také opakované umístění položky. Například blok představující dlažbu by neměl mít základní bod uprostřed bloku, protože pravděpodobně nebudete chtít vložit prostředek bloku do libovolného úchytu objektu ve stávající geometrii. Podobně dává základní bod v levém horním rohu smysl pouze v případě, že se má položka umístit pod nějakou jinou geometrii. Pokud je však základní bod v levém dolním rohu, může uživatel přejít do dolní roviny a opakované vkládání je snadné.

Shromažďování podobných bloků

Podobné nebo příbuzné definice bloků je možné shromáždit v jednom výkresovém souboru. V knihovně podrobných bloků dodané s aplikací AutoCAD Architecture jsou například definice bloků pro všechny různé velikosti hřebíků například shromážděny ve výkresovém souboru knihovny bloků s názvem *AecDtlLib_Nails.dwg* a všechny definice bloků, které podrobně uvádějí krycí příslušenství, jsou v souboru *AecDtlLib_CarpetAcc.dwg*. Jak je uvedeno níže, výkres by měl pro každou definici bloku obsahovat referenci bloku vloženou na vodorovné čáře, která uvádí, jak se má vyjádřit způsob použití základního bodu bloku

k umístění bloku ve vztahu k jiné geometrii. Pro každou referenci bloku by měl být uveden také textový popisek s názvem bloku.



Nastavení výkresů knihovny bloků tímto způsobem usnadňuje uživateli rychlé procházení celé knihovny. Pomáhá také v procesu čištění výkresu, který je uveden v následující části (viz část Odebrání nadbytečných objektů na straně 3890).

Vlastnosti bloku

Ve většině případů by měly být bloky definovány s následujícími vlastnostmi entity komponenty:

```
Hladina=0
Barva=BYBLOCK
Typ čáry =BYBLOCK
Měřítko typu čáry = 1,0
Tloušťka čáry = BYBLOCK
```

Ke splnění tohoto požadavku klepněte po definování bloku pravým tlačítkem myši na referenci bloku, a klepněte na příkaz Nastavit vnořené objekty na hodnotu ByBlock.

Klíče hladin

Klíč hladiny lze použít k mapování konkrétních entit v bloku na hladinu ve výkresu, do níž se blok vkládá. Dříve popsané bloky trámů (viz část Shromažďování podobných bloků

na straně 3888) například mají přiřazenou entitu šrafování k hladině „ŠRAFOVÁNÍ“. Pokud specifikace Recipe (soubor XML), která odkazuje na tuto knihovnu bloků, má atribut remapLayers nastavený na hodnotu Pravda, jak je uvedeno dále, pak jakákoli hladina odpovídající klíči hladiny v aktuálním výkresu bude nahrazena hladinou, která je přiřazená tomuto klíči hladiny. V případě kreslení pomocí standardního souboru šablony aplikace AutoCAD Architecture, v němž je klíč hladiny HATCH mapován na hladinu AecDtl-Patt, budou jakékoli entity knihovny bloků, které byly přiřazeny hladině HATCH, končit při vložení do výkresu končit v hladině AecDtl-Patt.

```
<AcadBlockProps>
  <BlockName dwgLib="dwgs/AecDtlLib_WoodMillwork.dwg"
  remapLayers="true">AecDtl_millworkBlk1</BlockName>
  <Scale>6.0</Scale>
</AcadBlockProps>
```

Odebrání nadbytečných objektů

Po zajištění, že výkres knihovny bloků odpovídá všem uvedeným pokynům, je posledním krokem odebrání všech nadbytečných objektů (nepoužívané hladiny, styly textů, definice bloků atd.) pomocí následujícího postupu.

1. Pomocí příkazu ZOOM, EXTENTS zobrazte rozsah aktuálního výkresu.
2. Zadejte příkaz **pišblok**.
3. V dialogovém okně vyberte v části Zdroj položku Objekty.
4. V části Základní bod klepněte na možnost Bod výběru a v levém dolním rohu výkresu vyberte základní bod.
5. V části Objekty vyberte položku Zachovat, klepněte na tlačítko Objekty, zadejte okno křížení přes celý obsah výkresu a stiskněte klávesu *ENTER*.
6. Do pole Cíl zadejte název výkresu, který se má vytvořit (zadejte například název aktuálního výkresu s připojeným číslem „2“), a určete jednotky, které budou použity pro automatickou změnu měřítka, jakmile bude blok vložen do výkresu, který používá jiné jednotky.
7. Klepněte na tlačítko OK.
8. Zavřete výkres.
9. Pomocí programu Průzkumník Windows odstraňte původní výkres.
10. Přejmenujte nový výkres smazáním zadané hodnoty 2.

Nový výkres nyní obsahuje pouze vybrané entity a jakékoli další entity přímo nebo nepřímo odkazované vybranými entitami. Jinými slovy, výkres obsahuje pouze absolutně minimální sadu objektů, které potřebuje.

Migrace databází komponent detailů a klíčových poznámek

56

Jestliže jste upravili některou výchozí klíčovou poznámku nebo databázi komponent detailů dodávané s předchozí verzí softwaru, můžete své úpravy přenést do odpovídající databáze v aktuální verzi pomocným programem Komponenta detailu/Migrace databáze klíčových poznámek. Jak je vysvětleno v následujících tématech, použití tohoto nástroje není podporováno, jestliže předchozí a aktuální databáze používají různé verze normy CSI MasterFormat

Migrace úprav databáze

Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje výchozí databáze programu Microsoft® Access, v nichž jsou uloženy komponenty detailů a klíčové poznámky. Jestliže jste upravili některou z těchto databází v předchozí verzi aplikace AutoCAD Architecture (nebo jestliže jste vytvořili vlastní databáze pomocí stejného schématu), můžete své úpravy přenést do odpovídající databáze v aktuální verzi pomocným programem Komponenta detailu/Migrace databáze klíčových poznámek. Tento pomocný program, k němuž je přístup z nabídky aplikace Správce CAD, srovnává upravenou databázi (zdroj) s jejím protějškem v aktuální verzi (cíl) a aktualizuje aktuální databázi tak, aby odrážela úpravy provedené uživatelem.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Počínaje aplikací AutoCAD Architecture 2011 používají americké databáze komponent detailů a klíčových poznámek dodávané spolu se softwarem standard CSI MasterFormat 2004. Používání nástroje pro migraci databáze komponent detailů a klíčových poznámek k migraci uživatelských úprav z databáze, která používá standard CSI MasterFormat 95 (jako je tomu v aplikaci Autodesk Architectural Desktop 2007 a předchozích vydáních) není podporováno. Nástroj neprovede správně migraci uživatelských záznamů ze starší databáze a může chybně přepsat záznamy v nové databázi daty ve formátu MasterFormat 95. Chcete-li používat databázi ve formátu MasterFormat 95 spolu s aktuálním vydáním aplikace AutoCAD Architecture, můžete ji stáhnout podle popisu uvedeném v části Přidání databáze komponent detailů k dostupným databázím na straně 3485 nebo Vkládání Databáze klíčových poznámek na straně 3537. Poznámka: aby mohla starší databáze pracovat správně, musí být uložena spolu s obsahem předchozího vydání a musí zachovávat jeho strukturu složek. Starší databáze komponent detailů nebude fungovat s obsahem verze 2008 nebo se starším anglickojazyčným obsahem detailů. Podobně, starší databáze klíčových poznámek neopatří automaticky klíčovými poznámkami obsah verze 2008 nebo starší anglickojazyčný obsah detailů; opatří klíčovými poznámkami pouze komponenty detailů vložené pomocí detailů předchozí verze nebo detailů ve výkresech předchozí verze. Nástroj pro migraci databáze komponent detailů/klíčových poznámek lze stále použít pro migraci záznamů z jedné databáze ve formátu CSI MasterFormat 95 do jiné. Také si povšimněte, že použití pomocného programu Migrace databáze k aktualizaci starší databáze daty z databáze aktuální verze se nepodporuje. Tento pomocný program je určen jen k migraci úprav opačným směrem, tedy **ze** starší databáze **do** databáze aktuální verze.

Pomocný program migrace pracuje na základě těchto předpokladů a pravidel:

- Zdrojová i cílová databáze musí být stejného typu (Komponenty nebo Klíčové poznámky) tak, jak je uvedeno v prvním záznamu v tabulkách otisku. (Další informace o tabulkách a záznamech zahrnutých do těchto databází získáte v části Přizpůsobování a přidávání nového obsahu do komponent detailů na straně 3839 a Schéma databáze klíčových poznámek na straně 3551.)
- Jak zdrojová, tak cílová databáze musí používat stejnou verzi standardu CSI MasterFormat.
- Jestliže tabulka ve zdrojové databázi nemá protějšek v cílové databázi, tabulka se všemi záznamy se přidá do cílové databáze.

- Tabulky stejného typu (identifikované poli ID) se porovnávají a zdrojové záznamy, které se liší od svých protějšků v cílové databázi (nebo žádné protějšky nemají) se zpracují podle schématu v následující matici.

	Existuje odpovídající cílový záznam	Odpovídající cílový záznam neexistuje
Upravené pole ve zdrojovém záznamu = true	zdrojový záznam přepíše cílový záznam	zdrojový záznam se přidá do cílové tabulky
Upravené pole ve zdrojovém záznamu = false	zdrojový záznam se nepřenese; cílový záznam se nezmění	zdrojový záznam se přidá do cílové tabulky

POZNÁMKA Jestliže jste v předchozí verzi přidali vlastní tabulku velikostí komponent detailů nebo klíčovou poznámku a v aktuální verzi se shodou okolností vyskytuje tabulka stejného názvu nebo stejný klíč klíčové poznámky, daná tabulka nebo klíčová poznámka se pomocným programem migrace nezpracuje, protože jejich ID se liší od jejich jmenovce v aktuální verzi. Jestliže je tato možnost v daném případě pravděpodobná, doporučuje se zkontrolovat aktuální verzi databáze, zda se tam příslušný název nevyskytuje. Pokud se vyskytuje, je třeba změnit název tabulky nebo klíč klíčové poznámky v původní databázi dříve, než bude spuštěn pomocný program migrace.

- Jestliže záznam ve zdrojové databázi byl upraven pomocí Správce komponent detailů nebo Editoru klíčových poznámek, hodnota pole Upraveno se automaticky nastaví na hodnotu True a záznam přepíše odpovídající záznam v cílové databázi nebo v případech, kdy se v cílové databázi nenachází odpovídající záznam, bude záznam ze zdrojové databáze přenesen do cílové.
- Pokud byl záznam ve zdrojové databázi upraven přímo pomocí programu Microsoft® Access a pole Upraveno nebylo ručně nastaveno na hodnotu True, záznam se do cílové databáze přidá, pokud v ní neexistuje žádný odpovídající záznam.
- Pomocný program migrace zpracuje tabulky a záznamy jen postupem popsaným výše; nepřenese žádné související soubory s obsahem XML nebo DWG, ani nepřenese výchozí hodnoty specifikované pro konkrétní pole v tabulkách. Zachování těchto informací vyžaduje ruční aktualizaci cílové databáze.

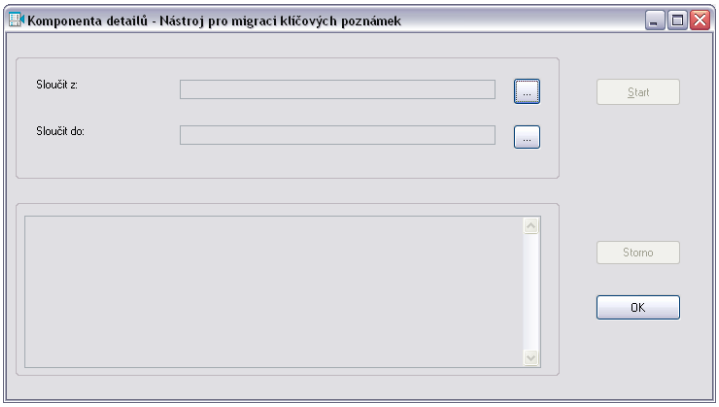
POZNÁMKA Jestliže byly přenesené záznamy vytvořeny přímo v programu Microsoft® Access (a nebyly vytvořeny Správcem komponent detailů) a nemají platnou identifikaci ID záznamu (rovnou nebo vyšší než 100000), může být důsledkem konflikt se záznamy v cílové databázi.

Spuštění pomocného programu migrace databáze komponent detailů/klíčových poznámek

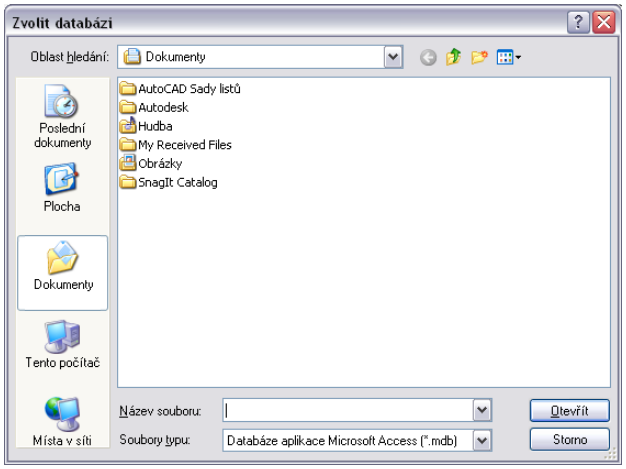
Tento postup se používá k migraci úprav z databáze komponent detailů nebo databáze klíčových poznámek dodávaných s předchozí verzí softwaru do odpovídající databáze v aktuální verzi. Obě databáze by měly používat stejnou verzi standardu CSI MasterFormat.

POZNÁMKA Před spuštěním pomocného programu migrace je vždy třeba zajistit záložní kopii cílové databáze. Pokud by byl proces migrace přerušen před dokončením, cílová databáze může být nepoužitelná.

1 V nabídce Start (Windows) klepněte na příkaz Programy ➤ Autodesk ➤ AutoCAD Architecture 2011 ➤ Pomocný program migrace databáze komponent detailů – klíčových poznámek.



2 U pole Sloučit z klepněte na tlačítko , zvolte upravenou databázi komponent detailů nebo klíčových poznámek (zdroj), kterou chcete přenést, a klepněte na tlačítko Otevřít.



3 U pole Sloučit do klepněte na tlačítko ..., zvolte databázi, do které chcete přenést své změny (cíl), a klepněte na tlačítko Otevřít.

POZNÁMKA Cílová databáze vybraná v tomto kroku musí být stejného typu (komponenty detailů nebo klíčové poznámky) jako zdrojová databáze vybraná v kroku 2.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Pomocný program srovná specifikované databáze a zobrazí výsledky zpracovaných tabulek včetně toho, které tabulky byly přidány a kolik záznamů bylo upraveno nebo přidáno do jednotlivých tabulek cílové databáze.

Rejstřík

Čísla

2D DWF 263
2D pohledy 3236
  aktualizace 3277
  globální aktualizace 3278
  horizontální 3257
  hranice materiálu
    nahrazení prstence 3273
    obsah 3269
    odstranění prstence 3272
    odstranění vrcholu 3271
    přidání prstence 3271
    přidání vrcholu 3270
    úpravy 3269
    vytvoření 3268
  hypertextové odkazy, poznámky a referenční soubory 3276
  komponenty materiálů 3D tělesa 3290
  materiály 884, 3286
    komponenta úseku 3289
    skrytá komponenta 3289
    šrafování plochy 3288
    vymazaná komponenta 3289
  skica 3273
    sloučit 3273
    úprava pomocí uzlů 3259
    upravit 3273
  skica šrafování plochy 3288
  skrytá komponenta 3289
  směr, otočení 3263
  styly, změna 3263
  umístění 3275
  úpravy 3259
  úseky 3237
    komponenty 3289
    vytvoření 3251
    změna zobrazení 3260
  vymazaná komponenta 3289
  vytvoření 3255
  vytvoření (přehled) 3241
2D prostory 2882, 2911
2D řezy 3169
  aktualizace 3210
  definované 3170
  globální aktualizace 3212
  horizontální 3190
  hypertextové odkazy, poznámky a referenční soubory 3209
  komponenty zobrazení 3220
  linie řezu 3175
  materiály 884, 911
  skica 3207
    použití komponenty 3D tělesa 3227
    sloučení 3207
    úprava pomocí uzlů 3196
    úpravy 3207
  směr, otočení 3199
  styly, změna 3200
  umístění 3208
  úpravy 3195
  vytvoření 3188
  vytvoření (přehled) 3175
  zobrazení úseku 3197
  Viz také styly 2D řezů
3D DWF 263
3D pohledy 3237
  aktualizace 3277
  hypertextové odkazy, poznámky a referenční soubory 3276
  materiály 3286
    komponenta úseku 3289
    skrytá komponenta 3289
    šrafování plochy 3288
    vymazaná komponenta 3289
  směr, otočení 3263
  umístění 3275
  úpravy 3259
  úseky 3237, 3262
    komponenty 3289
    vytvoření 3251
    změna zobrazení 3260
  vytvoření 3255
  vytvoření (přehled) 3241

3D řezy 3169
aktualizace 3210
definované 3171
hypertextové odkazy, poznámky a referenční soubory 3209
komponenty zobrazení 3220
linie řezu 3175
směr, otočení 3199
umístění 3208
úpravy 3195
vytvoření 3188
vytvoření (přehled) 3175
zobrazení úseku 3199
3D tělesa, převod objektů 3829
3D volné prostory 2869, 2882
3D vysunuté prostory. *Viz* vysunuté 3D prostory

A

AecDtlComponents.mdb 3485
aktivace režimu rekonstrukce 572
aktualizace
asociativní prostory 2892
pole 3409
aplikace Autodesk DWF Viewer®
publikování DWF 263
aplikace Autodesk Envision
publikování výkresů 255
struktura dat 257
aplikace Autodesk MapGuide
publikování výkresů 255
struktura dat 257
aplikace pro CNC obrábění 3829
asociativní kóty AEC
2D řezy 3313
desky 3308
dveře 3307
externí reference 3312
konstrukční prvky 3308
maskovací bloky 3313
objekty (seznam) 3304
objemové prvky 3308
obvodové pláště 3308
okna 3307
osnovy 3308
otvory 3307
pohledy 3313
Polygony AEC 3313
rozteče 3308
schodiště 3308
sestavy oken 3308
skica aplikace AutoCAD 3310
stěny 3305
střechy 3308
střešní desky 3308
vícepohledové bloky 3313
z objektů 3301–3302
zábradlí 3308
asociativní prostory 2869
2D prostory 2869
hraniční objekty 2870
3D volné prostory 2869
hraniční objekty 2870
aktualizace 2892
automatické aktualizace 2893
automatické generování 2882
definování maximální velikosti mezery 2891
dělení 2898
hraniční objekty
definování 2876
definování ve stylu 2878
definování ve vlastnostech 2878
zobrazení ve výkresu 2880
hraniční objekty v blocích 2887
hraniční objekty v externích referencích 2887
nastavení jako asociativní 2901
nastavení jako neasociativní 2901–2902
odečítání objektů 2900
odstraňování problémů 2903
přepsat hraniční objekty v externích referencích 2889
problémy s aktualizováním 2907
problémy s externími referencemi 2911
problémy s hranicemi 2908
problémy s hraničními objekty 2903
problémy s přídavky stěn a modifikátory stěn 2910
problémy se standardy výpočtu plochy 2909
ruční aktualizace 2895

sloučení 2896
vysunuté 3D prostory 2869
hraniční objekty 2870
atributy
pole 3404
AutoCAD
export výkresů 212, 214
objekty, identifikace 3831
Autodesk
typy polí 3410
automatická synchronizace 604
automaticky generovat prostory 2869, 2882
aktualizace 2892
odstraňování problémů 2903

B

balíčky nástrojů
kopírování 170, 178
otevření v Prohlížeči obsahu 182
přehled 166
přesun 170
přesun nástrojů 171
přidání do katalogů nástrojů 168
přidání nástrojů 169
barvy
komponenty stěny 1217
barvy true color
maskování v polygonech AEC 1833
Polygony AEC 1823, 1834
bloky
komponenty dveří 1883
komponenty okna 1974
komponenty otvoru 2047
maskování 3817
obsah AEC 3811
označení řezu 3185, 3187
Styl rekonstrukce 577
vícepohledové 3815
vkládání do konstrukčních prvků 403
značky pohledů 3254
bod vložení
oken 1928
otvorů 2014
body
kótování 3302
Body COGO
import 247
body vztažné roviny
úpravy 3571
vložení 3557
vytváření 3555
BOMA
standard výpočtu plochy 2938
booleovské operace
prostory 2961, 2976
bourané objekty 579
buňková ukotvení
definované 2635
kopírování objektů do všech buněk
rozvržení 2638
poloha objektů ukotvených, změna 2636
přidání 2635
ukotvení k různým buňkám 2637
velikost objektů ukotvených, změna 2636
buňky jednotek obvodových plášťů
přiřazení buněk 1595
výplně 1571, 1594
vyplnění tabulemi 1593
buňky obvodového pláště
objekty, vložení 1463
přiřazení buněk 1464
výplně 1433, 1463
vyplnění tabulemi 1462
buňky sestavy dveří
objekty, vložení 1724
přiřazení buněk 1726
výplně
definování 1693
odstranění 1725
vyplnění tabulemi 1721
buňky sestavy oken
objekty, vložení 1724
přiřazení buňky 1726
výplně
definování 1693
odstranění 1725
vyplnění tabulí 1721

C

cesta grafiky
  schodiště ve tvaru U, změna 2122
  víceramenné schodiště, změna 2115
cesta ke kořenové složce
  obsah nástroje 329
cesta ke kořenové složce obsahu nástrojů
  v projektech 622
cílové kóty
  pro prostory 3019

Č

čáry
  sloupové osnovy 2728–2729
čáry osnov
  číslování 2701
čáry osnovy
  číslování 4
  definování schématu číslování sekundárních čar osnovy 2715
  podle stran 4
  podle strany 2702
  proměnné 2701, 2709
čísla primárních čar osnovy 2715
čísla sekundárních čar osnovy 2715
číslování
  možnosti zobrazení 2713
  ohraničení osnov 2714
  primární a sekundární číslování osnov 2701
  sekundární čáry osnovy 2715
  selektivní číslování osnov 2702
čisté hranice
  aktivace 2943
  prostory 2932
  úpravy 2941
  zobrazování 2943
čištění
  definice klasifikací 3774
čtyřsměrné vnější pohledy 3621
čtyřsměrné vnitřní pohledy 3619

D

data sady vlastností
  export 3691
  export do MDB 263
  odstranění 3712
  přečíslování 3664
  přidání 3700, 3709
  připojení k objektům a stylům 3782
  připojení ke stylům a definicím 3712
  procházení 3719
  publikování do DWF 263
  styly a definice, odstranění 3718
  styly a objekty, připojení 3709
  úprava tabulky dat sady vlastností 3656
  úpravy 3698, 3709
databáze klíčových poznámek
  klíčové poznámky
    přesun 3549
    přidání 3545
    úpravy 3547
    vymazání 3548
  konfigurace 3536
  odstranění 3538
  oprávnění 3540
  přehled 3536
  přidání 3537
  schéma 3551
  skupiny
    přesun 3549
    přidání 3544
    úpravy 3546
    vymazání 3548
  úpravy 3541
  vytváření 3541
databáze klíčových poznámek (projekt) 327–328
databáze komponent detailů
  jig 3871
  konfigurace 3485
  odstranění 3486
  přidání 3485
  sloučení 3487
  specifikace recipe 3840, 3848
databáze komponent detailů (projekt) 328

definice
maskovací blok 854
profil 854
sada vlastností 854
vícepohledové bloky 854
definice bloků masek
čištění 2804
export 2800–2801
import 2800
Správce stylů 854, 2798
úpravy 2802
vytváření 2798
podle existujících definicí 2799
podle křivky 2798
definice klasifikací
čištění 3774
definice materiálů
poznámky a referenční soubory 915
vytváření 902
definice názvů ploch. *Viz* definice seznamů
definice profilu ve Správci stylů 854
definice sady vlastností 3643, 3721
automatické vlastnosti 3724
definice automatické vlastnosti 3746
definice grafických umístění 3747
definice grafických vlastností 3755
definice ručních vlastností 3742
definice vlastností klasifikace 3748
definice vlastností materiálu 3751
definice vlastností projektu 3752
definice vlastností ukotvení 3754
definice vlastností vzorce 3728
definování 3722
formát dat vlastností 3723
klasifikace 3776
pole 3397, 3744
poznámky a referenční soubory 3739
sloučení 3763
správa 3723
úpravy 3758
určení použití 3740
ve Správci stylů 854
vlastnosti délky konstrukčních prvků 3727
vlastnosti délky stěny 3725
vlastnosti desky a střešní desky 3725
vlastnosti objemu stěny 3725
vlastnosti plochy stěny 3724
vlastnosti rozměrů dveří 3726
vlastnosti směru otevírání dveří 3726
vytváření 3738
definice seznamu 3764
definované 3033
nastavení ve stylu prostoru 3020
nastavení ve stylu zóny 3064
položky seznamu 3764
poznámky 3036
poznámky a referenční soubory 3767
pro prostory 3035
pro zóny 3035
seznamy názvů 3036
soubory 3036
typ 3035
úpravy 3036, 3766
vytváření 3034, 3764
definice skupin začištění, ve Správci stylů 854
definice vícepohledových bloků
DesignCenter, přidání 2830
klasifikace 2804, 2829
pohledové bloky
připojení 2826
vytváření 2823
vytvoření 2825
poznámky 2828
referenční soubory 2828
ve Správci stylů 854
vytváření 2822–2823
definování příčlí 1708
definující linie, řezy 3222
dělení
interakce s projekty 376
jednotky obvodového pláště 1561–1562
obvodové pláště 1420–1421
projekt 373
ID 376
název 376
přehled 297
vymazání 375–376
vytváření 374, 376
změna 375
prostory 2966
sestavy dveří 1682

sestavy oken 1682
délka
omezení pro schodiště 2153, 2155
stěna 1170
délka stěny
vlastnosti 3725
změna 1170
demoliční plány 569
DesignCenter
definice vícepohledového bloku, přidání 2830
obsah AEC 3803
přesunování obsahu do Prohlížeče obsahu 3808
rozvržení vybavení 3804, 3807
úpravy 3823
umístění souborů obsahu 207
výkresy AEC 3813
desky
body otáčení 2395
hypertextové odkazy 2400
komponenty 2450
křivky 2368
materiálové komponenty 2447
materiály 2448, 2472
odsazení 2389
odstranění objektů 2418
oříznutí 2402
otvory 2413, 2415
podle stěn 2364
poznámky 2400
přesun 2375, 2398
přidání objektů 2416, 2420
protažení 2405
referenční soubory 2400
řezání 2411
sklony 2391, 2397
styly hran 2456
tělesa 2356
umístění 2398
úpravy 2375
více stěn 2364
vícenásobné, se stejným stylem 2372
vlastnosti 3725
vlastnosti nástroje 2395
vrcholy 2411, 2413
výška 2389
vytváření 2361
přehled 2355
z prostorů 2371
vytvoření
křivky 2368
vytvoření pomocí nástrojů desky 2360
zarovnání 2363
desky a střešní desky
zobrazení roviny řezu 2399
detaily
pro projekt 322
vytvoření pomocí odkazů 3602
v aktuálním výkresu 3603
v existujícím projektovém výkresu 3606
v novém výkresu 3608
diagnostická hlášení 203
diagnostika
projekty 656
dialogová okna, umístění 203
dílčí kategorie. *Viz* kategorie, projekt
dílčí sada listů 481
DIN
standard výpočtu plochy 2938
dlouhý formát standardu hladin AIA 760, 763
dodatečné připojení pohledů k pohledům listů 469
dodatky, náhrady a prováděcí výkresy v projektech 555
dokumentace
prostory 2847
dorazy, dveře 1879
dotazy, materiál 900
dveře
centrování ve stěnách z výkresů externích referencí 1328
geometrie 1874
horizontální poloha 1854
komponenty bloků mřížek 1862
komponenty vlastního bloku 1862
komponenty zobrazení a materiály 1877
kóty prahu 1862, 2560
materiály
předdefinované 1839
přiřazení 1879

na prostorových plochách
odstranění 3010
přidání 2993, 2998
nastavení rovnoměrné vzdálenosti dveří podél stěny 1861
nastavení rovnoměrné vzdálenosti dveří pomocí nástroje úprav 1861
obrácení strany otevírání 1862
obvodové pláště, vkládání 1463
polohování
horizontálně 1857
podél stěn 1851
ve stěnách 1852
poznámky a referenční soubory 1866
přehled 1837
přemístění dveří mezi dvěma body 1861
přemístění dveří pomocí nástroje úprav 1861
přesun
do jiné stěny 1859
podél stěn 1851
ve stěnách 1852
procento otevření, stanovení 1888
profily 2785
samostatné 1859
sestavy dveří a oken, vložení 1724
sestavy dveří, vložení 1724
standardní rozměry 1871
tvary 1873
typ a tvar 1870
umístění mezi čáry rastru se stejnými rozestupy 1165
umístění na střed mezi čáry rastru 1164
umístění po celé délce stěny 1162
umístění vzhledem k čarám rastru 1162
určení zobrazení otevírání 1862
uvolnění ze stěn 1859
vertikální orientace 1858
vertikální poloha 1855
vertikální zarovnání
přehled 1838
změna 1847
vícenásobné, se stejným stylem 1840
vlastní tvary 1872
vlastnosti 1842
vlastnosti zobrazení, určení 1881
vystředění dveří mezi dvěma body 1860
vystředění dveří pomocí nástroje úprav 1860
vytváření 1839
v sestavách dveří a oken 1841
ve stěnách 1839
z oken 1841
z otvorů 1841
ze sestav 1841
vytvoření pole dveří mezi dvěma body 1861
vytvoření pole dveří pomocí nástroje úprav 1861
zakončení 1838
značky výkazů, přidání 3655
dveře a okna bez vazeb 1157
dveřní dorazy, přiřazení materiálů 1879
dveřní křídla, přiřazení materiálů 1879
DWF
publikování dat sady vlastností 263
styly formátů dat 266, 285
dynamické kóty 123, 128

E

Editor klíčových poznámek 3541
databáze klíčových poznámek 3542
elektronický přenos projektu 337
existující objekty, plány rekonstrukce 571, 575, 579
export
konfigurace zobrazení 832
reprezentace zobrazení 832
sady zobrazení 832
výkresy
formát souborů IFC 220
export formátů souborů
formát IFC 220
externí reference
asociativní kótování 3312
externí reference (xref)
cesty, v projektech 301
izolování objektů 1115
konfigurace zobrazení 823–824
konstrukční prvky, připojení 402
kótování 557

nastavení zobrazení 519
odstraňování problémů 1327–1328
přehled 296
v projektu 300
externí reference. *Viz* externí reference (xref)

F

F1 – nápověda 64
filtry hladin
barvy hladin 725
názvy hladin 726
tloušťka čáry 726
typ čáry 726
určení 724
filtry, hladina. *Viz* filtry hladin
formáty dat vlastností 3700
definice sady vlastností 3723
jednotky 3702
použití 3702
použití rozdílných 3701
poznámky a referenční soubory 3707
správa 3702
vytváření 3703
formáty dokumentů vyhodnocení prostorů
TXT (text ASCII) 3109
XLS (tabulka) 3108
funkce Vypočítat automaticky 1375

G

Generátor schodišťové věže 2252
geometrické vazby 1128
geometrie
dveře, úpravy 1874
okno, úpravy 1966
prostory 3013
globální aktualizace 2D řezů a pohledů 3212, 3278
aktualizace 3213, 3280
v projektu 3212, 3278
ve složce 3212, 3278
globální roviny řezu 538, 540
oříznutý modelový pohled 546
rozsah zobrazení 541–543
zobrazení různých hladin 544
grafika náhledu 3813
grafika, náhled 3813
GUID
verze 663

H

historie verzí 673
hladiny 365
aktuální 707
Editor AEC 203
hladina 0 (nula) je zapnuta a rozmrazena, aby bylo možno použít funkce uchopení objektů AEC 714
ID 372
interakce s projekty 372
komponenty stěny 1217
kopírování 366, 368
název 372
nestandardní 709
přehled 297
přejmenování 710
přidání se stejným názvem 709
správa zobrazení 706
standardy hladin 708, 711
uchopení bodů na objektech AEC 714
vlastnosti 370
výchozí 365
vymazání 371, 373, 710
výška mezi podlažími 372–373
vytváření 366, 372
Viz také Správce hladin
hlášení, diagnostická 203
horizontální orientace
schodiště ve tvaru U 2074
točitá schodiště 2082
horizontální pohledy 3257
horizontální řezy 3190
Horizontální vazby 1134
hranice
materiál. *Viz* hranice materiálu
hranice materiálu 3174
masky 3201
nahrazení prstence 3273
obsah 3269
odstranění prstence 3272

odstranění vrcholu 3271
přidání prstence 3271
přidání vrcholu 3270
prstence
nahrazení 3206
odstranění 3205
přidání 3204
úpravy 3202, 3269
vrcholy
odstranění 3204
přidání 3203
vytvoření 3201
zvýraznění 3201
hranice prostoru
aktivace 2943
dělení 2966
klasifikace 2939
obnovení 2951
obrácení prstenců 2975–2976
odebrání otvorů 2975
odečtení otvorů 2967
oříznutí 2973
podle standardu výpočtu plochy 2934
podle stylu 2934
přesun 2952
protínající 2969
ručně 2933
sloučení 2963
úprava pomocí uzlů 2944
úpravy 2941
zobrazování 2943
hranice prostoru (staré)
převod na prostory 3118
převod na stěny 3118
hranice šrafování
předefinování 2766
vytvoření 2765
hranice.*Viz* hranice prostorů
hraniční objekty
definování 2876
maximální velikost mezery 2891
pro asociativní prostory 2870
problémy s hranicemi prostoru 2903
zobrazení ve výkresu 2880
hrany
skrytí 1335
zakončení stěny 1368
zobrazení 1337, 1367
hrany desky
definováno 2357
přesah 2386
profily 2785
úpravy 2401
hrany střešní desky
profily 2785
hrubé hranice
aktivace 2943
prostory 2932
úpravy 2941
zobrazování 2943
hvězdný vzor v mřížkách oken 1996

I

IFC
import a export souborů 219
ikona i-drop pro katalog nástrojů 142
import formátů souborů
soubory IFC 236
importování
komponenty aplikace Inventor 243
konfigurace zobrazení 832
reprezentace zobrazení 832
sady zobrazení 832
soubory IFC 236
index listu 492
indikátor stavu výkresů určených jen pro čtení 856
Industry Foundation Classes
import a export souborů 219
InfoCenter 63
instalování katalogů nástrojů v knihovnách 152
integrace s aplikací AutoCAD 135
inteligentní začištění stěn
kružnice začištění 1311
linie zarovnání 1311
průsečíky typu L 1303
průsečíky typu T 1306
víc průsečíků 1308
inteligentní začištění stěny
informace 1302
podmínky 1313

Inventor
importování do aplikace AutoCAD Architecture 243
izolace objektů
skrývání výběru 1113
izolování objektů
externí reference 1115
ukončení izolování objektu 1114
uložení výběru 1114
výběr objektů 1115

J

jednotky
formáty dat vlastností 3702
odstraňování problémů 3798
jednotky obvodového pláště
automaticky nastavované buňky 1565
délka 1647
hrany příčlí 1629
hrany rámů 1629
hypertextové odkazy 1657
komponenty 1605
kopírování vlastností 1649
kóty 1650
odsazení 1653
poznámky a referenční soubory 1657
přepsání dělení 1637
přepsání rámů a příčlí 1626–1627
přepsání výplně 1619
přepsání, odstranění 1643
přesun 1643
sestavy dveří, vložení 1724
sestavy oken 1724
sloučení buněk 1617
umístění 1651–1652
úpravy 1643
úpravy na místě 1632
vnořené osnovy 1590
vytváření 1554
začištěné rohy 1650
základní výška 1647
zarovnání ukotvených 1653
značky buněk 1616
zobrazení 1607
zobrazení roviny řezu 1653
jednotky, určení ve výkresu 192

K

kamery
upravit polohu 3827
katalog konstrukčních prvků 2476
obsah 2482
otevření 2482
otevření souboru katalogů 2485
procházení 2481
styly konstrukčních prvků, vytvoření 2481, 2483
uspořádání 2481
vyhledání tvarů 2485
katalog základních nástrojů
kategorie 164
prohlížení 140
katalog, styly rekonstrukce 587
katalogy
filtrování 160
třídění 160
katalogy nástrojů
balíčky nástrojů, přidání 168
dodávané s aplikací Autodesk Architectural Desktop 138
hledání 162–163
ikona i-drop 142
jen pro čtení 142
kategorie, definice 164, 167
knihovny katalogů 151
kopírování 153
balíčky nástrojů 178
palety nástrojů 177
možnosti obnovení pro palety nástrojů 180
nástroje
použití 175
přidání 169
nepropojené 157
odstranění 161
omezení názvů 144
otevření v Prohlížeči obsahu 182
palety nástrojů, přidání 167
přesun nástrojů 171

přetažení položek do pracovního prostoru 143
přidání nástrojů z výkresů 148, 618
přizpůsobení nástrojů 173
pro projekty 621
prohlížení 140
propojené 157
propojené a nepropojené položky 174–175
publikování 153
vlastnosti, úpravy 157
vymazání položek 174
vytvoření 144
vytvoření instalačního souboru katalogu 152
vytvoření z projektů 615
vytvoření z výkresů 145, 615
katalogy, nástroj. *Viz* katalogy nástrojů
kategorie nejvyšší úrovně, určení umístění 383
kategorie, objekty rekonstrukce 579
kategorie, projekt 376
dílčí kategorie 384–385
kombinování typů 379
přehled 298
přesměrování nejvyšší úrovně 383–384
uživatelsky definované 379
výchozí struktura složek 299, 377
výhody 379
vymazání 387
vytvoření přetažením složek 380
vytvoření v Navigátoru projektu 380
změna 385
kategorie, v katalozích nástrojů 164
klasifikace 3767
definice sad vlastností, připojení 3776
definice, přidání 3774
odstraňování problémů 3796
poznámky a referenční soubory 3779
příklady 3769
typy objektů, určení 3773
úpravy 3777
ve stylu prostoru 3021
výkazy, zahrnutí 3769
vytváření 3772
změna 3779
zobrazení objektů 825
klíče hladin
definované 705, 745
hodnoty nových klíčů hladin 752
přepsání 757
určení 758
zapnutí a vypnutí 759
výběr pro LandXML 254
výchozí 746, 760
výchozí hodnoty 752
změna přiřazení 759
klíče, hladina. *Viz* klíče hladin
klíčové poznámky
databáze 3536
konfigurace databáze 3536
legendy
aktualizace 3525
odstranění klíčových poznámek 3527
použití 3519
přidání klíčových poznámek 3526
úpravy 3524
vytvoření 3522
migrace 3893
nástroje vložení 3514
opakovat vložení 3519
pořadí setřídění 3549
prohlížení 3529
úpravy 3529
určení 3533
určení pro komponenty detailů 3535
určení pro komponenty objektů 3534
určení pro styly objektů 3533
vložení 3516
změna databází 3532
změna formátů 3530
globálně 3531
jednotlivě 3530
knihovna katalogů
otevření webové stránky 156
přidání katalogů z registru 152
správa 144
Knihovna Prohlížeče obsahu
aktivace v projektech 364
katalog projektu, přidání 620
pro projekty 304
knihovna SDF Component Toolkit 255

knihovny katalogů nástrojů 138
katalogy
kopírování 153
odstranění 161
přidání 151
prohlížení 140
úpravy vlastností 157
vytvoření 144
otevření 161
přejmenování 162
webové stránky, přidání 155
knihovny katalogů, nástroj. *Viz* knihovny katalogů nástrojů
Kolineární vazby 1132
kolizní podmínky
odebrání ze stěn 1274
přidání do stěn 1273
prostory
odstranění 2963
přidání 2962
schodiště 2185
v deskách 2189
v deskách, odstranění 2192
v mezerách 2192–2193
v obvodových pláštích 2193, 2196
v sestavách dveří 2196–2197
v sestavách oken 2196–2197
ve stěnách 2185, 2188
kolizní podmínky schodiště 2185
desky 2189, 2192
mezery 2192–2193
obvodové pláště 2193, 2196
rozměr, změna 2197
sestavy dveří 2196–2197
sestavy oken 2196–2197
stěny 2185, 2188
kolizní podmínky stěny 1272
komponenty detailů
jig 3871
lineární pole 3434
migrace 3893
počitatelný lineární opakovaný vzor 3437
pravoúhlé s dynamickými rozměry 3440
pravoúhlý povrch předdefinované hloubky 3439
specifikace recipe 3840
šrouby 3441
typ Bookends 3436
úpravy 3442
vícenásobné vložení 3433
vložení 3432
vyplnění hranice 3435
komponenty dveří
hladina, barva a typ čáry 1881
styly dveří, odstranění 1887
vlastní bloky 1883
zobrazení, vypnutí 1886
komponenty jednotek obvodových plášťů
hladina, barva a typ čáry 1609
šrafování 1609
vlastní grafika 1611
zobrazení 1608
komponenty lineárního opakovaného vzoru 3434
komponenty obvodového pláště
hladina, barva a typ čáry 1478
šrafování 1479
vlastní grafika 1480
zobrazení 1477
komponenty okna
hladina, barva a typ čáry 1973
styly oken, odstranění 1977
vlastní bloky 1974
zobrazení, vypnutí 1977
komponenty otvoru
styly otvorů, odstranění 2049
vlastní bloky 2047
zobrazení, vypnutí 2048
komponenty počitatelného lineárního opakovaného vzoru 3437
komponenty pravoúhlého povrchu předdefinované hloubky 3439
komponenty sestavy dveří
hladina, barva a typ čáry 1740
šrafování 1741
vlastní grafika 1743
zobrazení 1739
komponenty sestavy oken
hladina, barva a typ čáry 1740
šrafování 1741
vlastní grafika 1743
zobrazení 1739

komponenty šroubů 3441
komponenty stěny
hladina, barva a typ čáry 1217, 1295
index 1281
materiálové komponenty 1292
priority vyčištění 1281
šrafování 1218, 1296
komponenty typu Bookends 3436
komponenty typu Stamp 3433
komponenty vyplnění hranice 3435
komponenty zobrazení
změna viditelnosti 778
komponenty. *Viz* názvy jednotlivých komponent
Komunikační centrum 64
koncepční modely 985
Viz také objemové modely
konfigurace zobrazení 796, 809
čištění 835
externí reference 823–824
kopírování mezi výkresy 832–833
poznámky 831
předdefinované, v šablonách 787
přejmenování 828
prohlížení 801
referenční soubory 831
rozesílání e-mailů 833, 835
šablony 787
směr pohledu 820
správa 828
tipy pro práci 810
výchozí 799, 822
vymazání 829
výřezy 821–822
vytvoření 809, 811
konfigurace, zobrazení. *Viz* konfigurace zobrazení
konstrukční čáry 2761
schodiště ve tvaru U, změna 2122
víceramenné schodiště, změna 2115
vytvoření 2764
vytvoření z existujících objektů 2761
vytvoření ze skici 2761
konstrukční prvky
délka 2540
hypertextové odkazy 2560
komponenty vlastního bloku 2558
koncový bod 2542
materiály 2478
nahrazení konstrukčních prvků
objekty 2564
nástroje 2489, 2503
nástroje sloupu 2499
nástroje trámu 2489
nástroje vzpěry 2494
natočení 2544
odečtení objektů 2563
odstranění objektů 2572
počáteční a koncová odsazení 2541
počáteční bod 2542
poloměr zakřivených 2544
poznámky 2560
pravidla projektu 2592
přehled 2475
přidání objektů 2570
referenční soubory 2560
reprezentace zobrazení 2578
roviny ořízntutí
odstranění 2555
přehled 2548
přidání 2550
přidání, na základě objektu nebo
skici 2553
začištění 2554
změna 2555
skica, vytvoření 2532
styly 2556
tvary, přidání 2595
typ 2548
úpravy 2533, 2594
uzly, úpravy pomocí 2534
vícenásobná komponenta 2600, 2603
vlastní 2590
vlastní tvar 2610
vlastní tvary
přidání 2595
vytvoření 2610
vlastnosti nástroje 2556
vytvoření 2480
vyztužené rámy. *Viz* konstrukční prvky
vyztuženého rámu
zakřivené konstrukční prvky 2545
zarovnání 2546
zobrazení roviny řezu 2556

konstrukční prvky vyztuženého rámu 2603
druhý segment 2609
první a druhá krokev 2608–2609
konstrukční prvky, projekt 387, 390
bloky, vkládání 403
dělení 387
elektronický přenos 409
externí reference
překrývání 403
připojení 402
zobrazování 405
hladiny 387
hladiny, kopírování 388, 394
interakce s projektem 414
kdy začít 389
názvy 414
obsah 390
odkazování prvků 401
odkazy na prvky ve vícenásobných 404
otevření a zavření 399
podlaží a dělení 414
pohledy, porovnání 389
přehled 291
přetažení objektů 400
prvky
převod 412
ve srovnání 416
soubory XML 388
starší výkresy, převod 388, 397
vlastnosti 407
výkresy, převod 396
vymazání 411, 414
vytváření 391, 414
konstrukční sloupové osnovy 2699
kontextová nápověda 64
kontextové nabídky 53
kontrola objektů, které nejsou objekty AEC 3831
kopírování a přiřazování stylů objektů 859
kopírování, projekty 314
kosočtvercový vzor v mřížkách oken 1986
kótovací styly AEC 3360
komponenty zobrazení, změna 3364
nové 3362
obsah řetězců kót 3367
poznámky 3374
průvodce kótovacím stylem AEC 3361
Styly kót aplikace AutoCAD 3361, 3369
vlastnosti řetězce, změna 3364
výběr kótovaných objektů 3365, 3367
vynášecí čáry 3358, 3370
výška otvoru 3359, 3371
vytvoření 3362
vzdálenost řetězce 3358–3359, 3370–3371
změna 3355
kótování sloupových osnov 2719
kóty
AEC. *Viz* kóty AEC
jednotky obvodového pláště 1644, 1650
obvodové pláště 1515, 1525
okno. *Viz* kóty okna
osnovy
rozšířené vlastní sloupové osnovy 2729
pohledy 3247–3250
projekt 537
řezy 3179–3181, 3183
rozteče rozšířené vlastní sloupové osnovy 2732
schodiště. *Viz* kóty schodiště
sestavy dveří 1666, 1781
sestavy oken 1781
kóty AEC 3355, 3357
asociativní 3300–3302
2D řezy 3313
desky 3308
dveře 3307
externí reference 3312
konstrukční prvky 3308
maskovací bloky 3313
objekty (seznam) 3304
objemové prvky 3308
obvodové pláště 3308
okna 3307
osnovy 3308
otvory 3307
pohledy 3313
Polygony AEC 3313
rozteče 3308
sestavy oken 3308
skica aplikace AutoCAD 3310
stěny 3305

střechy 3308
střešní desky 3308
vícepohledové bloky 3313
vytvoření 3318
zábradlí 3308
externí reference 557
globální podtržení přepsání 3354
horní index 3315
hypertextové odkazy 3359
jednotky 3315
kopírování vlastností kót AEC do kót aplikace AutoCAD 3330
možnosti 3314
možnosti kót
kóty z asociativních bodů 3300
kóty z neasociativních bodů 3300
kóty z objektů 3300–3301
nástroje kót AEC, vytvoření 3317
neasociativní 3300, 3303
vytvoření 3318
obnovení bodů (asociativních) 3339
obrácení směru 3342
odpojení objektů 3337
odpojení objektů (asociativních) 3337
odstranění bodů 3337
odstranění bodů (asociativních a neasociativních) 3341
odstranění bodů (asociativních) 3338
odstranění přepisů z hodnot kót 3353
Otázky a odpovědi 3375
potlačení koncových nul 3316
poznámky 3359
preference 3314
přehled 3299
překreslení 3315
přepsání hodnot kót 3351–3352
převod z kót aplikace AutoCAD 3328
přidání kót z bodů 3337
přidání kót z objektů 3334
řetězce kót
obnovení 3349
přesun 3348
schodiště 3308
skrytí podtržení přepsaných hodnot 3355
skrytí segmentů 3351
soubory 3359
texty kót
obnovení 3349
přesun 3348
úpravy 3332
vícenásobné, se stejným stylem 3331
výběr objektů ve stylu 3367
vynášecí čáry
obnovení 3349
přesun 3348
vytvoření 3317–3318
změna měřítka 3316
kóty aplikace AutoCAD
převod na kóty aplikace AutoCAD 3328
kóty dveří
změna pro styly dveří 1869
kóty obvodového pláště 1400, 1403
kóty oken
změna stylů oken 1961
kóty schodiště
přímá schodiště, změna 2105
šířka, změna 2127
točité , změna 2124
ve tvaru U, změna 2118
víceramenné schodiště, změna 2109
výška, změna 2141
zarovnání, změna 2143
kóty sestavy dveří 1666
kóty sestavy oken 1666
kresba odruky
formáty čáry 1104
nástroje kresby odruky, vytvoření 1105
přehled 1103
uzamknout nastavení 1107
vnořené objekty 1107
vytváření 1105
vzhled objektů 1103
změna 1106
křídla. *Viz* dělení
křivky
desky 2368
převod na modifikátory stěny 1249
převod na profily 2787
střešní desky 2368
ze zón 3058
křivky rozvržení 2645
nástroje 2647

poznámky a soubory 2660
přepnutí 2657
přidání 2648
přidání uzlů 2651
ukotvení k objektům 2617
ukotvení objektů 2646
vlastnosti zobrazení 2658
změna odsazení 2653
změna poloměru uzlu 2659
změna režimu řádkování 2656
změna roztečí uzlů 2654
změna umístění uzlů 2655
kroky, přidání k linii střechy nebo podlaží 1207
kroky, přidání ke střeše nebo linii střechy 1547
kruhové objemové prvky 1013
kružnice začištění
informace 1311
kružnice začištění ve stěnách 1311

L

LandXML, import 246
Body COGO 247
klíče hladin 254
model ořezání povrchu 253
možnosti 252
ověřování 251
parcely 247
parcely jako křivky 253
parcely jako prostory 253
povrchy 247
verze schématu 247
volba tloušťky základny modelu 253
vrstevnice 253
výkresových jednotkách 251
legenda tématu zobrazení 3785
legendy klíčových poznámek
aktualizace 3525
nový výběr klíčových poznámek 3524
odstranění klíčových poznámek 3527
použití 3519
přidání klíčových poznámek 3526
úpravy 3524
vytvoření 3522
lícovací čáry
úpravy 3571, 3574
vložení 3562
vytváření 3560
linie podlaží
kroky, přidání 1207
obrácení 1212
obvodové pláště 1536
změna 1533, 1543
změna vrcholů 1544
odsazování 1204
projektování 1204
stěny 1202, 1204, 1207, 1213
úpravy 1202, 1208
vrcholy 1213
linie pohledů 3235, 3242
hypertextové odkazy, poznámky a referenční soubory 3254
prohlížení 3242
umístění 3252
úseky 3245
komponenty 3289
vytvoření 3251
změna zobrazení 3260
výkres se značkami pohledů 3245
změna 3244
linie požární odolnosti
úpravy 3574
vložení 3559
vytváření 3558
linie řezu 3175
definované 3169
grafické úseky 3184
hypertextové odkazy, poznámky a referenční soubory 3187
a označení řezu 3177
prohlížení 3176
vlastnosti umístění 3186
změna 3177
linie štítové střechy
nastavení 1546
obvodové pláště, přidávání 1542
ve stěnách 1206
linie střechy
kroky, přidání 1207
obrácení 1212
odsazování 1203
promítání 1203

stěny 1202–1203, 1207, 1213
úpravy 1202, 1207–1208
vrcholy 1213
linie střechy, obvodové pláště
odsazování 1534
projektování 1534
vrcholy, změna 1544
změna 1533, 1543
linie zarovnání ve stěnách 1311
listy 471
konfigurace zobrazení 467
list
odstranění ze sady listů 486
nastavení hladin 465
pohled listu 471
přehled 293
přepsání hladin výřezu 468
synchronizace nastavení hladin
s pohledy 465
výkresy listu 471

M

maskovací bloky 2797
definice *Viz* definice maskovacích bloků
Viz definice maskovacích bloků
hypertextové odkazy, poznámky a referenční
soubory 2818
nástroje
přidání pomocí 2805
vytváření 2808
obsah AEC 3817
odpojení od objektů 2811
přidání 2806
připojení k objektům 2811
profily, úprava 2814
umístění 2813
úpravy 2812
uživatelem zadaná nastavení 2806
uzly, úpravy pomocí 2812
vlastnosti nástroje 2816
vlastnosti zobrazení 2817
materiálové komponenty 881
3D těleso 883
skica 882
skica 2D řezu a pohledu 884
šrafování plochy 883
šrafování půdorysu 882
šrafování řezu 885
těleso v řezu a hranice v řezu 885
vzory 904
materiálové komponenty 3D tělesa 883
materiálové komponenty hranice v řezu 885
materiálové komponenty skici 882
materiálové komponenty šrafování
povrchu 883
materiálové komponenty šrafování
půdorysu 882
materiálové komponenty šrafování řezu 885
materiálové komponenty tělesa v řezu 885
materiály
dotazy 900
dveře 1877
komponenty desky 2448, 2472
komponenty dveří 1879
komponenty okna 1971
komponenty řezu 3220
komponenty stěny 1292
komponenty střešní desky 2448, 2472
konstrukční prvky 2478
nastavení zobrazení 788, 827
objekty 872, 901
objekty podporující 871
objemové prvky 986, 1064, 1067
objemové skupiny 1049, 1064, 1067
obvod 2D řezu 911
okna 1969
pojmenování 901
přehled 869
rendrování 909
řezy 3172
střechy 2349
styl hran desky 2472
styl hran střešní desky 2472
Styl rekonstrukce 577
styly 902
styly 2D řezů 3227
styly desky 2446, 2451
styly dveří 1882
styly konstrukčních prvků 2576–2577
styly obvodových plášťů 1475, 1606
styly oken 1973

styly prostorů 3022, 3024
styly sestav dveří 1737
styly sestav oken 1737
styly střešní desky 2446, 2451
v reprezentacích zobrazení 886
vlastnosti, definování 903
výpis 900
vytváření 901
zábradlí 2258
Viz také hranice materiálu
materiály 2D půdorysného pohledu 882
materiály rámu okenního křídla 1971
materiály rendrování, přiřazení 909
materiály zobrazení 3D modelu 883
maximální velikost mezery
pro vytvoření prostoru 2891
MDB
exportování dat sady vlastností 263
struktura souboru 258
měření oken *Viz* kóty okna *Viz* kóty okna
měřítka
úpravy 3571
vložení 3567
vytváření 3566
měřítko
určení ve výkresu 195
měřítko typu čáry
odstraňování problémů 852
vlastnosti zobrazení objektů AEC a LTSCALE 852
mezery
převáděný objemový prvek 1021
migrace
databáze klíčových poznámek 3896
komponenty detailů 3896
místní nápověda 64
miniaturní náhledy 68
místní nápověda dialogového okna 66
místní nápověda palety 66
místní nápověda při umístění kurzoru nad objekt 66
místní nápověda příkazu 65
místní nápověda uzlu objektu 70
místní nápověda vlastnosti 67
rozšířená nápověda 65
tipy k řešení 69
zapnutí a vypnutí 65
modifikátory stěny
odstranění 1274
použití protějších ploch 1247
práce 1247
převod křivek 1249
přidání 1252
průchody nebo průduchy 1247
umístění 1259
úpravy 1254
modifikátory těles konstrukčních prvků
geometrie 2566
komponenty konstrukčních prvků
nahrazení 2564
konstrukční prvky
odečtení 2563
obnovení na objemový prvek 2569
odstranění 2568
práce 2561
přidání 2561
úpravy 2568
modifikátory tělesa
geometrie 1267
nahrazení komponent stěny 1266
obnovení na objemové prvky 1271
odebrání 1270
odebrání ze stěn 1265
přidání 1264
úpravy 1270
modifikátory tělesa desky
obnovení na objemový prvek 2428
odstranění 2426
úpravy 2426
úpravy na místě 2421
modifikátory tělesa schodiště
geometrie 2180
komponenty schodiště
nahrazení 2179
odečtení 2177
přidání 2176
obnovení na objemový prvek 2184
odstranění 2183
práce 2176
úpravy 2183
modifikátory tělesa stěn
nahrazení komponent stěny 1266

modifikátory tělesa stěny
geometrie 1267
obnovení na objemové prvky 1271
odebrání 1270
odebrání ze stěn 1265
práce 1264
přidání 1264
úpravy 1270
modifikátory tělesa střešní desky
úpravy na místě 2421
modifikátory výpočtů
odstranění 3086
přidání 3086
možnost Křivka uzavřít 1388
možnost Orto uzavřít 1388
mřížky dveří
hvězdné 1906
materiály 1879
obdélník nebo kosočtverec 1896
odstranění 1920
prázdné 1894
prérie – světla 1901
sklo 1894
sluneční 1912
úpravy 1918
zobrazení, vypnutí 1919
mřížky okna
hvězdný vzor 1996
kosočtvercový vzor 1986
materiály 1971
obdélníkový vzor 1982
prérie – 12 světel 1993
prérie – 9 světel 1989
sluneční vzor 1999
styly oken, odstranění 2006
úpravy 2005
vytváření 1981
vzor lomeného oblouku 2002
zobrazení, vypnutí 2006
mřížky, dveře. *Viz* mřížky dveří
mřížky, okno *Viz* mřížky okna *Viz* mřížky oken

N

nabídka aplikace 47
přístup 49
namapované jednotky
otevření projektu 307
pro projekty 302
pro vzdálená umístění 307
nápověda
F1 – nápověda 64
kontextová nápověda 64
nastavení Editoru AEC 203
nastavení hladin
v pohledech 465
v pohledech listů 465
v pohledech modelového prostoru 458
nastavení měřítka poznámek
aktualizace převzatých objektů poznámek 3582
body vztažné roviny 3555
lícovací čáry 3560
měřítka 3566
měřítka poznámek a výřezy 3580
nástroje poznámek s anotovanými vlastnostmi 3577
odkazy sloupové osnovy 3568
odvození vlastností poznámek 3586
označení severu 3555
přehled 3576
revizní obláčky 3562
zadání měřítka poznámek 3579
nastavení podlahy
schodiště ve tvaru U 2079
točitá schodiště 2087
víceramenné schodiště 2069
změny, pro schodiště 2152
nastavení standardů zobrazení 837
přístup 635
nastavení typu čáry, Editor AEC 203
nastavení zobrazení
aktualizace standardů 840, 843
externí reference 788
historie verzí
čištění 848
úpravy 847
materiály 827
přidání nastavení standardu 845
standard 837
synchronizace s projektovými standardy 839

synchronizace standardů 849
údaje o verzi, vyčištění 848
vyloučení ze synchronizace 840
živých řezů 827
nastavení,objekty rekonstrukce 575
nástroj poznámek 3489
nástroj příkazu 105
nástroj Rychlý řez 1089
nástroj SDF Loader 256
nástroj tématu zobrazení
vytváření 3783
Nástroj úprav
nastavení rovnoměrné vzdálenosti polygonů AEC 1816
nástroj vícepohledového bloku
vytvoření 2832
nástroj ViewCube 77
nástroj značky výkazu, vytvoření 3659
nástroje 82, 95
aktualizace v Prohlížeči obsahu 113
aktualizace z Prohlížeče obsahu 113
deska 2359, 2372
dveře 1840
ikona
obnovení 101
změna 99
konstrukční sloupová osnova 2699
kopírování z palety nástrojů 102
kóta AEC 3317, 3331
nástroje příkazů 105
obnovení 180
obvodový plášť 1411
odkazování z Prohlížeče obsahu 111
odstranění odkazu do Prohlížeče obsahu 114
okno 1923, 1929
opětovný import stylů 115
osnova stropu 2739, 2745
otvory 2010, 2021
polygon AEC 1798
Polygon AEC 1801
popisek pohledu 3383
použití vlastností u objektu 114
schodiště 2057, 2101
sestava dveří 1672
sestava oken 1672
sloupová osnova 2692
stěna 1190
stěny 1142
střecha 2334, 2342
typy nástrojů 96
ukotvení 2643
umístění stylu 96
v Prohlížeči obsahu 110
vícepohledové bloky 2832
vlastnosti, změna 98
vymazání 116
vytváření 1229
vytvoření objektů 97
vytvoření pomocí Správce stylů 103
vytvoření z nástroje DesignCenter 104, 3808
vytvoření z objektů 102
vytvoření ze stylů 860
z centrálního umístění 110
zábradlí 2259, 2268
zóna 3046
nástroje desky
hledání v paletách 2359
vytváření 2372
nástroje detailů 3590
vlastnosti 3594
nástroje dveří
vytváření 1840
nástroje klíčových poznámek
přehled 3510
nástroje komponent detailů
kopírování z Prohlížeče obsahu 3446
použití 3444
použití u skici 3450
přidání do palety nástrojů 3444
úpravy 3447
vytvoření ze skici 3447
nástroje konstrukční sloupové osnovy 2699
nástroje kót AEC
hledání v paletách 3317
vytvoření 3331
nástroje obvodových plášťů 1411
nástroje odkazů 3590
vlastnosti 3601
vytvoření 3633, 3636

nástroje osnov stropů
hledání v paletách 2739
vytváření 2745
nástroje otvorů
hledání v paletách 2010
kopírování 2021
vytváření 2021
nástroje pohledů 3590
vlastnosti 3594
nástroje Polygonů AEC
hledání v paletách 1798
vytvoření 1801
nástroje řezů 3590
vlastnosti 3594
nástroje schodiště
hledání v paletách 2057
vytváření 2101
nástroje sestav dveří, vytvoření 1672
nástroje sestav oken 1672
nástroje sloupové osnovy, hledání v paletách 2692
nástroje standardů 594
projekt 612
nástroje SteeringWheel 78
nástroje stěny 1229
nástroje střechy
hledání v paletách 2334
vytvoření 2342
Nástroje úprav
nastavení rovnoměrné vzdálenosti dveří 1861
nastavení rovnoměrné vzdálenosti oken 1949
nastavení rovnoměrné vzdálenosti otvorů 2037
nastavení rovnoměrné vzdálenosti zábradlí 2278
ořízntutí polygonů AEC 1817
přemístění dveří 1861
přemístění okna 1948
přemístění otvoru 2037
přemístění zábradlí 2278
rozdělení polygonů AEC 1817
seřazení polygonů AEC 1815
sloučení polygonů AEC 1814
vystředění dveří 1860
vystředění okna 1948
vystředění otvoru 2036
vystředění polygonu AEC 1813
vystředění zábradlí 2277
vytvoření pole dveří 1861
vytvoření pole oken 1948
vytvoření pole otvorů 2036
vytvoření pole zábradlí 2277
zkrácení polygonů AEC 1818
změna umístění polygonu AEC 1816
nástroje úprav AEC
dělit 2774
obvod řezu 2780
ořízntout 2771
ořízntout na hranu 2772
pole 2781
prodloužit 2773
rozdíl 2776
rozteče počtem 2783
sloučit 2778
střed 2784
zakrýt 2777
zkrátit 2779
Změnit umístění z 2782
nástroje vložení klíčové poznámky
použití 3514
nástroje zábradlí
hledání v paletách 2259
vytvoření 2268
nástroje zón
vytváření 3046
zóny, vytváření 3039
nástroje zvyšující produktivitu práce při šrafování 2764
Navigátor projektu 301, 345
karty 346
Konstrukční prvky 348
Listy 349
Pohled na sadu listů 349
Pohled Průzkumníku listů 349
Pohledy 348
Projekt 346
kategorie, vytvoření 380
kontextová nabídka 355
operace přetažení myší 361
otvor 346

panel nástrojů 358
podokno detailů 354
podokno náhledu 354
pohledy
obnovení 518
příkazový řádek 552
uzavření 553
příkazy vrácení zpět aplikace AutoCAD 345
Prohlížeč výkresů 352
shoda s MDI 557
stavový řádek projektu 362
styly dynamického pole 354, 360
neasociativní kóty AEC 3303
neasociativní prostory
2D 2911
převedené ze 3D volného tvaru 2911
vysunuté 3D 2911
nové objekty, plány rekonstrukce 575, 579

O

obdélníkový vzor v mřížkách oken 1982
objekt založený na profilu pole 2781
objekty
bourané 571
existování ve výkresech 851
interakce v režimech rekonstrukce 578
izolování 1115
izolování v externích referencích 1115
izolování za účelem skrytí 1113
izolování za účelem úprav v pohledu 1117
izolování za účelem úprav v půdorysu 1117
izolování za účelem úprav v řezu 1116
izolování za účelem zobrazení 1113
izolování, uložení 1114
kategorizace 579
kótování 3301
maskovací bloky, připojení 2811
nastavení hladiny, barvy a typu čáry 203
odebrání ze stěn 1265
odečtení z konstrukčních prvků 2563
odečtení ze schodišť 2177
odpojení maskovacích bloků 2811
odsazení
v obvodových pláštích 1551
v sestavách dveří 1792
v sestavách oken 1792
orientace
v obvodových pláštích 1550
v sestavách dveří 1791
v sestavách oken 1791
plošky, zobrazování 208
převod
objemové prvky 1021
převod na 3D tělesa 3829
přidání 72
přidání do konstrukčních prvků 2561
přidání na stěny 1264
Režim rekonstrukce 571
schodiště, přidání 2176
systém zobrazení 787
úpravy 72
v obvodových pláštích 1550
v sestavách dveří 1791
v sestavách oken 1791
uvolnění
ukotvené objekty v obvodových pláštích 1551
ukotvené objekty v sestavách dveří 1793
ukotvené objekty v sestavách oken 1793
vazby 1128
výběr podle kategorie 580
výběr podobných 1111
výchozí vlastnosti zobrazení 808
zarovnání
v obvodových pláštích 1550
v sestavách dveří 1792
v sestavách oken 1792
zobrazování ve výřezech 797
objekty AEC
klíče hladin 745
maskovací bloky *Viz* maskovací bloky *Viz* maskovací bloky
přidání reference 3835
připojení k referenci 3836
referenční 3835
rozložení 206

systém zobrazení 787
ukotvení. *Viz* ukotvení objektu
výchozí klíče hladin 746
výchozí reprezentace zobrazení 201
vytvoření referenčních kopií 3835
Viz také objekty
objekty jiné než AEC, identifikace 3831
objekty v demolici 571, 575
objemová ukotvení
definované 2638
kopírování objektů do všech objemů rozvržení 2641
poloha objektů ukotvených, změna 2639
přidání 2638
ukotvení k různým objemům 2641
velikost objektů ukotvených, změna 2639
objemové modely 985
Průzkumník modelu 1068
objemové nástroje
objemové prvky 987
objemové skupiny 1046
objemové prvky 985
booleovské operace 1017
dělení 1018
dělicí plocha 1022
hypertextové odkazy 1037
jehlan 993
klenba 991, 1011
komponenty zobrazení 1065
koule 997
kruhové 1013
kupole 996
kužel 995
kvádr 992
materiály 986, 1032, 1064, 1067
nástroje, vytvoření 1003
objemové skupiny 1014, 1078
odpojení 1052
přidání 1051–1052
připojení objektů 1079
obnovení modifikátorů tělesa 1271
ořízntutí 1018
plochy
dělení 1022
spojovací 1022
pokrytí 998
Delaunayova triangulace 998
normální 998
pravoúhlé 998
poznámky 1037
pravoúhlé
hrana 1009
plocha 1007
pravoúhlý trojúhelník 994
přesun 1083
převod
3D těleso 1020
desky 1020
mezery 1021
objekty 1021
stěny 1020
střešní desky 1020
profily 2785
otočení 1000, 1002
vysunutí 1000–1001
profily, úprava 1015
průsečíky 1055, 1081
Průzkumník modelu 1077
prvek volného tvaru 1019
referenční soubory 1037
rovnoramenný trojúhelník 993
rozdílové 1054, 1080
seřazení v rámci objemové skupiny 1082
součtové 1053, 1079
spojovací plochy 1022
šrafování 1034
šrafování volného tvaru 892
štít 997
stoupání 1012
výška střechy 1011
tvary 989, 1014
umístění 1035
úprava pomocí uzlů 1006
úpravy 1005
uživatelem zadaná nastavení 990
uzly 1006
válcová klenba 992
válec 995
velikost 989, 1014
vlastnosti zobrazení 1033

volný tvar
plochy, úpravy 1023
výška 1010
vytvoření 989
vytvoření pomocí objemových nástrojů 987
zobrazení roviny řezu 1036
objemové prvky jehlanu 993
objemové prvky klenby 991, 1011
objemové prvky koule 997
objemové prvky kupole 996
objemové prvky kužele 995
objemové prvky obdélníku 992
objemové prvky pokrytí 998
objemové prvky pravoúhlého trojúhelníku 994
objemové prvky rovnoramenného trojúhelníku 993
objemové prvky štítu 997, 1011–1012
objemové prvky válce 995
objemové prvky válcové klenby 992
objemové prvky vysunutí 1000
objemové skupiny 985
booleovské operace 1048
hypertextové odkazy 1062
komponenty zobrazení 1065
materiály 1049, 1064, 1067
materiály, přiřazení 1049
nástroje 1063
vytvoření pomocí 1046
objemové prvky 1078
odpojení 1052
přidání 1051
připojení 1052, 1079
poznámky 1062
práce 1059
přesun 1083
Průzkumník modelu 1078
referenční soubory 1062
ukotvení 1058
umístění, změna pomocí uzlů 1057
vnořené, odstranění 1057
vnořené, vytvoření 1056
vytvoření 1048
změna 1014
značky 1050
značky objemových skupin 1048
zobrazení roviny řezu 1061
objemové studie 986
Viz také objemové skupiny
objemový prvek volného tvaru
úpravy ploch 1023
obnovení stavů hladin 740
obrácení směru stěny 1201
obrácení strany otevírání
dveře 1862
okna 1954
obrázek projektu 325
obrys křivky
vytvoření z objektů 1089
obsah AEC
bloky AEC 3811
DesignCenter 3803
obsah, úpravy 3822
grafika náhledu 3813
maskovací bloky 3817
možnosti faktoru měřítka vložení 3811
možnosti vložení 3811, 3815
předdefinovaný 3802
přehled 3801
přesunování mezi Prohlížečem obsahu a DesignCenter 3808
přidání do výkresů 3806
přidání z nástroje DesignCenter 3806
přidání z Prohlížeče obsahu 3806
Prohlížeč obsahu 3802
průvodce 3810
umístění souborů 207
úpravy 3822
vícepohledové bloky 3815
vlastní obsah 3810
vlastní příkazy 3820
obsah nástroje
cesta ke kořenové složce 329
obvod řezu 3223
zobrazení roviny řezu 1220, 1297
obvodové pláště
buňky, sloučení 1486
dělení, přepsání 1506
délka 1519
hrany příčlí 1498
hrany rámů 1498
hypertextové odkazy 1533

kolizní podmínky 1527
kopírování vlastností 1524
kóty 1525
křivky, referenční 1404
linie podlaží 1536, 1543
  tvar 1539
  úpravy 1533, 1537
  výška 1539
linie střechy 1534, 1543
  tvar 1539
  úpravy 1533, 1537
  výška 1539
materiály 1475, 1606
odsazení objektů v buňkách 1551
orientace objektů v buňkách 1550
poloměr 1523
poznámky a referenční soubory 1533
přepsání, odstranění 1512
přesun 1514, 1526
přímé 1404
přiřazení buněk a okrajů 1485, 1615
profily 2785
rámy a příčle, přepsání 1495
směr, otočení 1523
štíty, přidání 1542
ukotvené objekty v buňkách 1551
úpravy 1514
úpravy na místě 1501
úpravy objektů v buňkách 1550
vícenásobné, se stejným stylem 1411
vlastní uzly 1407
vnořené osnovy 1455, 1458
výplně
  přepsání 1492
  pro vložení objektů 1435
výplně polygonů AEC 1795
vytváření 1397, 1399
  ze stěn 1409
začištěné rohy 1528
základní výška 1518
zakřivené 1401, 1404
záměna dvou objektů 1551
zarovnání objektů v buňkách 1550
značky buněk 1485
zobrazení 1476
zobrazení roviny řezu 1529
  zobrazení vlastních komponent 1531, 1655
odchylka plošky 1658
oddělovací čáry
  na paletách nástrojů 91
odebrání
  profily 1345
  profily ze zakončení stěny 1372
odebrání vrcholů 1344
odečtení
  prostory 2967
odkazy 3587
  detaily 3588, 3602
  nástroje odkazů 3590
  odkazování pohledů modelového prostoru 3625
  pohledy 3588, 3617
  pohledy modelového prostoru
    otvor 3626
    vymazání 3627
  projekty 3589
  řezy 3588, 3609
  samostatné 3623
  umístění v neprojektovém výkresu 3629
  umístění v projektovém výkresu 3593
  vlastnosti 3594
  vnější projekt 3628
  vyřešení polí 3627
  značky názvů 3590, 3601
odkazy sloupové osnovy
  vložení 3570
  vytváření 3568
odsazení hranic
  definování 2936
  podle standardu výpočtu plochy 2934
  podle stylu 2934, 3019
  prostory 2932
  ručně 2933
  změna 2936
odsazení hranice zóny 3054
odsazení střešní desky 2396
odstavcový text
  pole 3404
odstranění rámu 1445, 1581, 1707
odstranění ze stylu
  styly jednotek obvodových plášťů 1581

styly obvodových plášťů 1445
styly sestav dveří 1707
styly sestav oken 1707
odstraňování problémů
Editor AEC 203
existování objektů ve výkresu 851
jednotky, na kartě Rozšířená data 3798
klasifikace 3796
styly tabulek výkazu 3795
systém zobrazení 850
tabulky výkazu 3792
typy čar 852
výřezy 850
značky výkazů 3798
zobrazení změn po přetažení 851
okna
centrování ve stěnách z výkresů externích referencí 1328
geometrie, úprava 1966
horizontální poloha 1942
komponenty bloků mřížek 1951
komponenty vlastního bloku 1955
komponenty zobrazení a materiály 1969
materiály, přiřazení 1971
na prostorových plochách
odstranění 3010
přidání 2993, 2998
nastavení rovnoměrné vzdálenosti oken podél stěny 1949
nastavení rovnoměrné vzdálenosti oken pomocí nástroje úprav 1949
nástroje oken, vytvoření 1923
nástroje, vytvoření 1929
obrácení strany otevírání 1954
polohování 1927, 1932
horizontálně 1945
použití roviny řezu obsaženého objektu 1950
poznámky a referenční soubory 1958
přemístění oken mezi dvěma body 1948
přemístění okna pomocí nástroje úprav 1948
přesun 1933
do jiné stěny 1947
podél stěn 1938
ve stěnách 1941
přidání 1157
procento otevření, stanovení 1978
profily 2785
rozměry 1927
rozměry, standardní 1962
samostatné 1949
sestavy 1328
sestavy dveří a oken, vložení do 1724
styly zakončení otvorů 1949
tloušťka
uzly, použití k úpravám 1933
změna způsobu měření 1936
tvary 1966
typ a tvar 1965
umístění mezi čáry rastru se stejnými rozestupy 1165
umístění na stěnu ve stejných rozestupech 1159
umístění na střed mezi čáry rastru 1164
umístění po celé délce stěny 1162
umístění vzhledem k čarám rastru 1162
úpravy 1933
uvolnění ze stěn 1947
vertikální orientace 1947
vertikální poloha 1944
vertikální zarovnání, změna 1937
vícenásobné, se stejným stylem 1929
vlastní tvary 1963
vlastnosti 1933
vlastnosti zobrazení, určení 1972
vložení 1928
do sestav dveří 1724
vložení do obvodových plášťů 1463
výška nadpraží, zarovnání 1928
vystředění okna mezi dvěma body 1948
vystředění okna pomocí nástroje úprav 1948
vytváření 1924
od dveří 1929
od sestav dveří a oken 1929
v sestavách dveří a oken 1929
ve stěnách 1925
z otvorů 1929
vytvoření pole oken mezi dvěma body 1948

vytvoření pole oken pomocí nástroje úprav 1948
zakončení 1923
zarovnání podle výšky nadpraží nebo výšky parapetu 1928
značky výkazů, přidání 3655
zobrazení parapetu 1952
zobrazení rámu 1862, 1954
zobrazení zakončení pohledech modelu 1222
okna, změna 1952
okna, změna vlastností 1862, 1954
okno příkazového řádku 58
omezení oblouku, točité schodiště 2084
optimalizace
omezení bodů uchopení 203
ořezání profilů
osnovy stropu 2754
sloupové osnovy 2733
orientace stěny
změna v průběhu kreslení 1144
oříznout objekt založený na profilu 2771
oříznout objekt založený na profilu na hranu 2772
oříznout skicu 2771
oříznout skicu na hranu 2772
oříznutí
prostory 2973, 2976
průsečíky stěn 1348
zakončení stěny 1369
osnovy
jednotky obvodového pláště 1555
koncepce 2691
kótování roztečí 2732
nástroje osnov stropů, použití k vytvoření 2739
obvodové pláště 1405
pevná rozteč 2693, 2721, 2747
popisky 2714
předem konfigurované velikosti roztečí 2707
přesun osnov stropů 2753
sestavy dveří 1668
sestavy oken 1668
sloupové osnovy 2693
typy 2691
ukotvení k objektům 2617
ukotvení objektu 2691
Viz také osnovy stropu, sloupové osnovy, osnovy jednotek obvodových plášťů, osnovy obvodových plášťů, osnovy sestav dveří, osnovy sestav oken
osnovy jednotek obvodových plášťů 1552
buňky 1589
pevná velikost 1563
pevný počet 1566
ruční zadání počtu a velikosti 1568
dělení 1561–1562
hrany rámů 1599–1600
odsazení 1569
příčle 1582–1584, 1587
rámy 1598
vlastní 1556
osnovy obvodových plášťů 1395
buňky 1454
pevná velikost 1423
pevné počty 1426
ruční zadání počtu a velikosti 1427
dělení 1420–1421, 1429, 1453
hrany rámů 1468–1469
křivky 1429
kroky, vyloučení 1428
odsazení 1430
příčle 1446–1449, 1452
rámy, přidání 1467
štíty, vyloučení 1428
vlastní 1407
vnořené osnovy 1455
osnovy rozvržení 2645, 2661, 2678
definice 2691
jednotky obvodového pláště 1555
nástroje 2661
obvodové pláště 1405, 1455
odstranění čar osnovy 2671, 2683
poznámky a soubory 2688
pravoúhlé
přidání 2665
změna 2666
přidání 2681
přidání a odebrání hranic 2675
přidání čar osnovy 2670, 2682

přidání poznámek a souborů 2677
radiální
přidání 2663
změna 2664
sestavy dveří 1668, 1717
sestavy oken 1668, 1717
umístění 2676, 2687
vlastnosti zobrazení 2674
vytváření 2667
vytvoření 2679
vytvoření otvorů 2676
změna 2682
změna poloměru uzlu 2675, 2687
změna režimu řádkování 2672, 2684
osnovy s rozvržením
převádění na sloupové osnovy 2697
osnovy sestav dveří
buňky 1716
manuální určení počtu a velikosti 1689
pevná velikost 1684
pevný počet 1688
dělení 1682, 1715
hrany rámů 1730, 1732
odsazení 1690
příčle 1708–1713
prvky 1660
rámy, přidání 1730
vlastní 1670
vnořené osnovy 1717
osnovy sestav oken
buňky 1716
manuální určení počtu a velikosti 1689
pevná velikost 1684
dělení 1682, 1715
hrany rámů 1730, 1732
odsazení 1690
pevný počet 1688
příčle 1708–1713
prvky 1660–1661
rámy, přidání 1730
vlastní 1670
vnořené osnovy 1717
osnovy stropu
hranice ořezání, použití k vytvoření 2744
hypertextové odkazy 2757
kóty, změna 2746
maskování 2754
ořezání profilů, připojení 2754
osnova rozvržení, použití k vytvoření 2742
otvory 2755–2756
poznámky 2757
referenční soubory 2757
skica, vytvoření 2742
umístění 2758
úpravy 2746
úsečky
odstranění 2750–2752
přesun 2753–2754
přidání 2747–2749
vícenásobné, se stejným stylem 2745
vytváření 2740
dynamicky 2743
podle osnov rozvržení 2742
změna poloměru uzlu 2760
zobrazení, změna 2759
osnovy stropů
definice 2691
osnovy, sestava dveří 1708
osnovy, sestava oken 1708
otevírání oken
procento otevření 1937
úhly 1937
otevírání, dveře
zobrazení jako přímka 1887
otevírání, okno
úhly 1937
otevření dveří
vlastnosti směru 3726
zobrazení jako přímka 1887
otvor
rozměry 2013
otvory
centrování ve stěnách z výkresů externích referencí 1328
horizontální poloha 2030
hypertextové odkazy 2042
komponenty 2047, 2049
vlastní bloky 2047
komponenty vlastního bloku 2039

komponenty zobrazení 2043, 2048
kóty 2025
na prostorových plochách
kopírování 2996
odstranění 3010
přesun 2996, 2999
přidání 2993, 2998
protažení 2996
úprava pomocí uzlů 3001
nastavení rovnoměrné vzdálenosti otvorů podél stěny 2037
nastavení rovnoměrné vzdálenosti otvorů pomocí nástroje úprav 2037
nástroje otvorů, vytvoření 2011
polohování 2013, 2022
horizontálně 2033
použití roviny řezu obsaženého objektu 2037
poznámky 2042
prahy 2014
přehled 2009
překlopení 2025
přemístění otvoru pomocí nástroje úprav 2037
přemístění pole otvorů mezi dvěma body 2037
přesun 2023
profily 2015, 2785
prostory 2975, 2981
referenční soubory 2042
šrafování 2044
styl zakončení 2026
tvar 2025
typ výplně 2041
umístění 2035
úpravy 2023
vertikální orientace 2035
vertikální poloha 2032
vícenásobné, se stejným stylem 2021
vlastní tvary 2016, 2018
vlastnosti nástroje 2026
vlastnosti zobrazení 2043
vložení 2014
výška nadpraží 2014
výška prahu nebo nadpraží, zarovnání 2014
vystředění otvoru mezi dvěma body 2036
vystředění otvoru pomocí nástroje úprav 2036
vytváření 2012
vytvoření
dveře 2014
okna 2014
sestavy 2014
vytvoření pole otvorů mezi dvěma body 2036
vytvoření pole otvorů pomocí nástroje úprav 2036
vytvoření ve stěnách 2012
zakončení 2010
zarovnání podle výšky prahu nebo nadpraží 2023
změna polohy 2027
zobrazení parapetu 2038
ověřování LandXML 251
ovladače ODBC 3424
označení přerušení
úpravy 3509
vytváření 3506
označení řezu
atributy 3185, 3187
definované 3169
a linie řezu 3177
označení severu
úpravy 3571
vložení 3557
vytváření 3555

P

paleta Vlastnosti
karta Projekt 119
karta Rozšířená data 121
karta Zobrazení 120
nastavení průhlednosti 119
otevření 117
průhlednost 119
skrytí 118
tabulky 122
ukotvení 118
vzhled 117

palety nástrojů 54, 80
aktivace v projektech 362
aktualizace z Prohlížeče obsahu 94
centrální umístění 91
kopírování 170, 177
nastavení vzhledu 88
obnovení 180
oddělovací čáry 91
otevření v Prohlížeči obsahu 182
palety nástrojů aplikace AutoCAD 136
práce z centrálního umístění 91
přehled 166
přesun 170
přesun nástrojů 171
přetažení do pracovního prostoru 143
přidání do katalogů nástrojů 167
přidání nástrojů 169
přidání z Prohlížeče obsahu 92
pro projekty 304
profil projektu, přidání 630
text 91
v Prohlížeči obsahu 91
výběr projektových standardů 626
vytváření 88
vzhled 88
panel nástrojů Rychlý přístup 52
parapety 1787, 1952, 2038
parapety oken, změna 1979
parapety okna
specifikace zobrazení 1979
výška 1928
parapety otvorů, změna 2038
parapety sestav, změna 1787
parcely
import 247
import jako křivek 253
import jako prostorů 253
pás karet 36
PDF
publikování výkresů 281
pevná vazba 1135
plány
demolice 569
rekonstrukce 569
revize 570
plány rekonstrukce 569
plochy
zarovnání USS 132
plochy (ADT)
převod na prostory 2861
plochy, šrafování, vícenásobné 889
podbití 2456
hrana desky 2358
podesty schodiště
komponenty, změna 2201
rozšíření, změny 2204
tvar 2131
podlahové krytiny *Viz* řezy *Viz* řezy
podlahy
na prostorových plochách 2986
podokno detailu 354
podokno náhledu 354
podpůrné soubory
pro projekty 302
Pohled na sadu listů 349
Pohled Průzkumníku listů 349
pohledy 3235
a pohledy listů 436
aktualizace 441
dodatečné připojení k pohledům listů 469
elektronický přenos 456
externí reference, zobrazení 448
horizontální 3257
interakce s projekty 470
kdy začít 442
konfigurace zobrazení 467
a konstrukční prvky 440
kóty, změna 3247–3250
nastavení hladin 465
názvy a kategorie 470
obsah 471
otevření a zavření 451
pohledy modelového prostoru 458
pohledy živých řezů 3237
poznámka 441
přehled 292, 436
přepsání hladin výřezu 468
přidání a odebrání vlastních komponent 3264
projekt, přidání 470
regenerace 455, 553
šablony 442

snímky hladin 436
synchronizace hladin pohledu s pohledy listů 465
synchronizace konfigurací zobrazení s pohledem listu 467
umístění na listech 455
určení šrafování plochy pro úseky 3265
určení zobrazení 2D skici 3267
úseky 3237
komponenty 3289
vytvoření 3251
změna zobrazení 3260
vlastnosti 453
vykreslení listů 436
výkresy pohledů modelového prostoru 452
vymazání 457, 471
vytváření 443
definování vlastností 444
přiřazení podlaží a dělení 445
výběr konstrukčních prvků 446
vytvoření pomocí odkazů 3617
čtyřsměrné vnější pohledy 3621
čtyřsměrné vnitřní pohledy 3619
jednotlivé pohledy 3617
změna 470
Viz také 2D pohledy, 3D pohledy, linie pohledů, značky pohledů
pohledy detailu
vytvoření z odkazu 452
pohledy listů 471
dodatečné připojení k pohledům 469
použití konfigurace zobrazení z pohledů 467
přepsání hladin výřezu 468
synchronizace nastavení hladin s pohledy 465
vytvoření z pohledů modelového prostoru 461
vytvoření z výkresů pohledů 455
pohledy modelového prostoru
nastavení hladin 458
snímky hladin 458
umístění na listech 461
úprava profilů na místě 1333, 1354
vlastnosti 463
vnější projekt
otvor 3630
vymazání 3631
vymazání 464
vytváření 458
pohledy odkazů
pohledy detailu 437
pohledy řezů 438
pohledy řezů
vytvoření z odkazu 452
pohledy živých řezů 3172
aktualizace 3193
linie řezu, vytvoření 3176
materiály 885
nastavení zobrazení 827
odstranění 3195
těleso v řezu, zobrazení 3193
úpravy 3192
v pohledech 3237
vytvoření 3175, 3192–3193
pojmenování bloků a stylů rekonstrukce 586
pole 3393, 3410
aktualizace 3409, 3711
barva pozadí 3409
ovladače ODBC 3424
podporovaní poskytovatelé databáze 3424
poznámka 3393
přehled 3393
převod na text 3410, 3712
přidání do definice sady vlastností 3744
proměnná FIELDDISPLAY 3409
typy 3410
pole databáze 3419
pole klíčových poznámek 3417
pole projektu 3410
pole sady listů 3412
úpravy 3407, 3711
v datech sady vlastností 3722
v ručních vlastnostech 3710
v symbolech odkazů 3632
ve stylech a definicích 3713
vložení 3395
atributy 3404
buňky tabulky aplikace AutoCAD 3406
definice sady vlastností 3397

odstavcový text 3404
styly objektů 3402
textové prvky 3403
vlastnosti objektu 3399
vytvoření připojení k databázi 3424
pole databáze 3419
ovladače ODBC 3424
podporované typy dat 3420
podporované zdroje dat 3424
podporovaní poskytovatelé databáze 3420
soubory udl 3422, 3425
spojení s aplikací Microsoft Access 3424
spojení s aplikací Microsoft Excel 3424
spojení s daty ASCII 3424
spojení s daty oddělovanými čárkou 3424
vložení 3421
vytvoření datového spojení 3424
pole klíčových poznámek 3417
vložení 3418
pole projektu 3410
vložení 3411
pole sady listů 3412
vložení 3415
pole, standardy hladin 762
BS1192 765, 767
dlouhý formát AIA 764
poloautomatická synchronizace 604
poloměr stěny 1170
poloměr uzlu
křivky rozvržení 2659
osnovy rozvržení 2675, 2687
osnovy stropu 2760
sloupové osnovy 2738
poloměr začištění, změna 1319
poloměr, stěna 1170
Polygony AEC
barva, změna 1831
barvy true color, skrytí 1833
dělení 1817
hladina, změna 1831
hrany 1828
hypertextové odkazy 1825
komponenty 1796
křivky, vytvoření 1800
maskovací bloky 1833
nastavení rovnoměrné vzdálenosti polygonů AEC podél osy 1816
nastavení rovnoměrné vzdálenosti polygonů AEC pomocí nástroje úprav 1816
obvodové pláště 1795
odečtení jednoho od druhého 1813
odečtení polygonu AEC pomocí nástroje úprav 1813
oříznutí 1817
oříznutí polygonů AEC 1817
oříznutí polygonů AEC pomocí nástroje úprav 1817
otočení, změna 1821
otvory 1813
pohled, změna 1822
poznámky 1825
převod na profily 2787
přímé lineární segmenty, vytvoření 1798
profily, vytvoření 1801
průsečíky, vytvoření 1818
referenční soubory 1825
rozdělení polygonů AEC 1817
rozdělení polygonů AEC pomocí nástroje úprav 1817
seřazení polygonů AEC mezi dvěma body 1815
seřazení polygonů AEC pomocí nástroje úprav 1815
sloučení 1814
sloučení polygonů AEC 1814
sloučení polygonů AEC pomocí nástroje úprav 1814
typ čáry, změna 1831
umístění 1822
úpravy 1803
vícenásobné, se stejným stylem 1801
vložení
do obvodových plášťů 1463
do sestav dveří 1724
do sestav oken 1724
vrcholy
odstranění 1820
přidání 1819
vystředění polygonu AEC mezi dvěma body 1813

vystředění polygonu AEC pomocí nástroje úprav 1813
vytvoření 1798–1799
vytvoření křivek 1820
vytvoření profilů 1821
zkrácení polygonů AEC 1818
zkrácení polygonů AEC pomocí nástroje úprav 1818
změna umístění polygonů AEC mezi dvěma body 1816
změna umístění polygonu AEC pomocí nástroje úprav 1816
zobrazení v barvách true color 1823
pomůcka Vizuální kontrola 3831
provedení 3832
pomůcky
referenční objekty AEC 3835
popisky 2701, 2713–2714, 2730–2731
popisky pohledu 3379
atributy 3387, 3389
bloky 3387, 3390
definované 3379
DesignCenter 3391
faktor měřítka 3385
grafické symboly 3389
hodnoty pohledu 3384
hypertextové odkazy 3388
nástroje
vytvoření 3383
vytvoření pomocí 3380
odsazení 3386
poznámky 3388
referenční soubory 3388
souřadnicové systémy 3385
úpravy 3384
uživatelem zadaná nastavení 3381
uživatelsky definované 3389
vícepohledové bloky 3385, 3391
vytvoření 3381
porovnání výkresů
karta kontroly 690
karta nastavení 684
nejčastější dotazy 697
přehled 681
příkazový řádek 697
spuštění relace 684
vytvoření vizuálního filtru 696
použitelné hranice
aktivace 2943
prostory 2932
úpravy 2941
zobrazování 2943
povrchy
import 247, 253
povrchy *Viz* prostorové plochy
poznámka
body vztažné roviny 3555
konfigurace pro klíčové poznámky 3511
lícovací čáry 3560
linie požární odolnosti 3558
měřítka 3566
nástroj 3489
odkazy sloupové osnovy 3568
označení severu 3555
podle bloku 3507
úpravy 3509
pole 3393
pouze text 3502
projekt 520–521, 523–524
revizní obláčky 3562
text s odkazem 3502
poznámka obsahující pouze text
vytváření 3502
poznámka obsahující text s odkazem
vytváření 3502
poznámka založená na bloku
úpravy 3509
vytváření 3507
poznámka založená na textu
úpravy 3508
pracprost
InfoCenter 63
komponenty 35
Komunikační centrum 64
kontextové nabídky 53
místní nápověda 64
miniaturní náhledy 68
místní nápověda dialogového okna 66
místní nápověda palety 66
místní nápověda při umístění kurzoru nad objekt 66

místní nápověda příkazu 65
místní nápověda uzlu objektu 70
místní nápověda vlastnosti 67
rozšířená nápověda 65
tipy k řešení 69
zapnutí a vypnutí 65
nabídka aplikace 47
nástroj ViewCube 77
nástroje 82, 95
nástroje SteeringWheel 78
okno příkazového řádku 58
paleta Navigátor projektu 62
paleta Vlastnosti 55, 116
palety nástrojů 54, 80
panel nástrojů Rychlý přístup 52
pás karet 36
přehled 34
přidání objektů 72
rozvržení rychlých pohledů 75
sada palet nástrojů 81
skupina palet nástrojů 81
stavový řádek aplikace 59
stavový řádek okna výkresu 55
úpravy objektů 72
výkresy rychlých pohledů 76
Zobrazit pohyb 80
prahy dveří
symboly 1889
vlastnosti zobrazení 1888
prahy, dveře
symboly 1889
vlastnosti zobrazení 1888
pravidla projektu
Režim rekonstrukce 575
styly 2D pohledů
odstranění 3293
přidání 3291
změna 3292
styly 2D řezů 3228, 3230
styly dveří 1870
styly oken 1965
změna výchozích možností 582
pravidla výpočtu
přímá schodiště 2061, 2067, 2077, 2085
pravidla, projekt. *Viz* pravidla projektu
pravoúhlé komponenty
dynamické rozměry 3440
pravoúhlé komponenty s dynamickými rozměry 3440
pravoúhlé objemové prvky 1007, 1009
pravoúhlé osnovy rozvržení 2665, 2702
přečíslování objektů pro výkazy 3664
předběžné studie. *Viz* objemové modely
přepsání
styly zakončení otvorů 1388
styly zakončení stěny 1381
začištění komponenty 1335
zobrazení 658
přepsání měřítka kót 3824
přepsání začištění komponenty 1335
přepsání zobrazení 658
prérie – 12 světel v mřížkách okna 1993
prérie – 9 světel v mřížkách okna 1989
převedení
soubory výkresů na konstrukční prvky 422
příčle, jednotky obvodového pláště
definice, odstranění 1587
profily 1584
šířka a hloubka 1583
příčle, obvodové pláště
definice, odstranění 1452
profily 1448–1449
šířka a hloubka 1447
příčle, sestavy dveří
definice, odstranění 1713
odsazení 1712
profily 1710–1711
šířka a hloubka 1709
příčle, sestavy oken
definice, odstranění 1713
odsazení 1712
profily 1710–1711
šířka a hloubka 1709
příkaz AecPurgeLayerStyles 772
příkaz Dělit 2774
příkaz GBXMLEXPORT 3117
Příkaz Oříznout 2771–2772
příkaz Pole 2781
příkaz Prodloužit 2773
příkaz Rozdíl 2776

příkaz Rozteče počtem 2783
příkaz Sloučit 2778
příkaz Střed 2784
příkaz Zakrýt 2777
příkaz Zkrátit 2779
příkaz Změnit umístění z 2782
příkazový řádek
Navigátor projektu 552–553
nové prostředí projektu, výběr 553
otevření dialogu vizuálního filtru 697
otevření palety porovnání výkresů 697
pohledy, regenerace 553
příkazy porovnání výkresů 697
příkazy správy výkresů 552
Prohlížeč projektu 552
projekty, obnova 552
příkazy, vlastní AEC 3820
přilehlosti
prostorové plochy
definování 3015
zobrazování 3016
přímá schodiště
pravidla výpočtu 2061, 2067, 2077, 2085
ukončení pomocí 2060
vertikální orientace 2059
vytváření 2058
primární čísla čar osnov 2701
přímé obvodové pláště
nástroje obvodových plášťů, vytváření pomocí 1398
přímé otevírání
určení zobrazení 1862
přímé úpravy
dynamické kóty 123
uzly 123
přiřazení hladin
Styl rekonstrukce 576
úprava 584
pro objekt založený na profilu použít rozteče počtem 2783–2784
pro otvor, změna zobrazení 2041
pro skicu použít rozteče počtem 2783
procento otevření
dveře, určení 1888
okno, specifikace 1978
prodloužení
průsečíky stěn 1350
zakončení stěny 1370
profily 2785
geometrie dveří 1874
geometrie okna 1966
hrany 2792
komponenty zábradlí 2322, 2327
odstranění prstenců 2792
převod na křivky 2796
přidání k objektům 2791
přidání prstenců 2792
prstence 2787
směr hrany 2788
směr vysunutí 2788
úprava na místě 2792
uzly 2792
vrcholy 2792
výměna prstenců 2792
vytvoření 2787
začištění stěn 1332
zakončení stěny 1353, 1372
prohlížeč nabídek
zobrazování posledních dokumentů 51
Prohlížeč objektů 1091
konfigurace zobrazení 1095
nastavení směru pohledu ve výkresu 1100
Nástroj SteeringWheel 1099
nástroj ViewCube 1098
navigace 1097
objekty 1091
promítání 1095
Průzkumník modelu 1093
směry pohledů 1095
styly 1092
styly zobrazení 1095
uložení obrázku náhledu 1100
vnořený 1093
Prohlížeč obsahu
katalogy nástrojů, otevření 182
knihovna projektu 329, 621
možnost Vždy nahoře 174
nástroje 110
přidání ze stylů 148, 618
vytvoření ze stylů 145, 615
obsah AEC 3802

okno, zachování na obrazovce 174
palety nástrojů 91
položky katalogu
otevření 182
přetažení 182
přehled 137
příkazový řádek, spuštění 184
prohlížení webové stránky 156
řádky, určení počtu 142
uživatelské rozhraní 139
více oken 181
Viz také knihovny katalogů nástrojů, katalogy nástrojů, balíčky nástrojů, palety nástrojů
prohlížeč projektu
otvor 308
Prohlížeč projektu
detaily, export 554
panel navigace 309
pohled Internet Explorer 312
použití 308
přehled 307
příkazový řádek 552
projekty
přejmenování 334
přesun 334
vymazání 342
uzavření 342
vlastnosti 318
výběr projektu 310
záhlaví projektu 309
Prohlížeč výkresů 352
prohlížeče, umístění 203
projektové standardy 295, 589
aktivace 610
aktualizace 662
cesta ke kořenové složce obsahu nástrojů 622
definování 324
definování výkresů standardů 599
diagnostika 656
katalog nástrojů 621
vytváření 628
Knihovna Prohlížeče obsahu 621
konfigurace 598
nastavení zobrazení 599
standardy aplikace AutoCAD 607
styly 599
synchronizace 604
kopírovat z projektu 609
nastavení 597
nastavení synchronizace 605
nastavení zobrazení 591
palety nástrojů výběru standardů 626
pracovní postup 591, 596
předpoklady 597
přehled 591
příkazy 679
přístup k paletám nástrojů 631
přístup k Prohlížeči obsahu 633
přístup ke Správci stylů 633
přístup ke Správci zobrazení 635
šablona projektu 597
standardy aplikace AutoCAD 607
styly 591
synchronizace 636, 642
možnosti 603
nastavení 604
podmínky 638
pořadí 638
se standardy aplikace AutoCAD 654
stav 640
zpráva 653
uložení 660
úprava výkresů mimo projekty 658
verze 663
historie 664
nové 664
výjimky 664
výchozí složka standardů 609
vytvoření katalogů nástrojů 615
změna 665
zpráva o nastavení 611
projekty
aktivace palet nástrojů projektu 362
aktualizace standardů 662
aktuální, výběr 312
archivace 555
cesty 516
cesty externích referencí
plná 301
relativní 301

databáze klíčových poznámek 327–328
databáze komponent detailů 328
definice sady vlastností 526–527
definování výkresů standardů 599
detaily, přidání 322
diagnostika 656
dílčí kategorie 384–385
diskový prostor potřebný pro soubory projektu 555
dodatky, náhrady a prováděcí výkresy 555
elektronický přenos 337
externí reference 300, 557
globální roviny řezu 538, 540
  oříznutý modelový pohled 546
  rozsah zobrazení 541–543
  zobrazení různých hladin 544
katalog nástrojů projektu 329
Knihovna Prohlížeče obsahu 304, 329
konfigurace standardů 324, 598
konstrukční prvky
  kopírování 556
  přesun 556
kopírování 313–314
kopírování standardů 609
kótování 537
kóty AEC a externí reference 557
namapované jednotky 302, 307
nastavení 318
  databáze klíčových poznámek 327–328
  databáze komponent detailů 328
  detaily projektu 322
  Knihovna Prohlížeče obsahu 329
  obrázek projektu 325
  palety nástrojů 329
  projektové standardy 324
  šablony 319
  vývěska 325
nastavení standardních stylů 599
nové 313
opatření poznámkou 520
  opatření štítkem 521
  výkazy 523–524
otevření knihovny projektu 364
otevření prohlížeče projektu 308
palety 210
palety nástrojů 304
podpůrné soubory 302
práce na začištění stěny 556
přehled 291
přehled o synchronizaci 595
přehled pracovního postupu 289
přejmenování 334
přesun 334
příkazový řádek 552
příkazový řádek, nové prostředí projektu 553
přístup uživatele 302, 555
projektové standardy 589
prvky
  kopírování 556
  uzamknutí 556
rohová razítka 531
  atributy projektu 532
  bloky projektu 534
  vícepohledové bloky 535
  vložení 536
  vytváření nástrojů 535
roviny řezu 538
  a hladiny 539
  přepsání pro stěny 549
  rozsah zobrazení 539
  ručně 551
  specifické pro projekt 539, 549–550
  ukotvení objektů 550–551
šablona sady listů 303
šablony 210
šablony výkresů 303
sada listů 299
sady vlastností 524, 526, 557
  příklad použití 523
soubor projektu (APJ) 299
soubory XML 296, 300, 554
  porušené 554
specifikace šablon 319
struktura 315
synchronizace hladin pohledu s hladinami listů 470
synchronizace se standardy 636, 642
synchronizace se standardy aplikace AutoCAD 654
tabulky výkazů 530

tipy pro práci 301
údaje vztahující se k projektu, odebrání 343
určení nastavení standardního zobrazení 599
vlastnosti
definování 318
obrázek projektu 325
šablony výkresů 319
vývěska 325
výchozí možnosti 304
výchozí složky 210
výkresy standardů 304
vymazání 342
vytváření 313
od začátku 316
podle šablony 313, 315
se stávající strukturou 315
základní body 555
zavření všech souborů 335
značky výkazů 557
zobrazování
podle historie 311
podle struktury složek 310
zpráva o synchronizaci 653
Viz také kategorie, konstrukční prvky, dělení, Prohlížeč projektu, Navigátor projektu
projekty budov. *Viz* projekty
proměnná dynamického poloměru
začištění 1313
proměnná FACETDEV 1389, 2545
proměnné čáry
čáry osnovy
proměnné 3
proměnné čáry osnovy 2701
propojení objektů. *Viz* ukotvení objektu
propojit
soubor výkresu na konstrukční prvek 422
prostorové plochy
dveře
odstranění 3010
okna
odstranění 3010
otvory 2992
kopírování 2996
odstranění 3010
přesun 2996, 2999
přidání 2993, 2998
protažení 2996
úprava pomocí uzlů 3001
podlahy 2986
přilehlosti
definování 3015
zobrazování 3016
rozdělení 2978
spojovací 2979
stropy 2986
úprava pomocí uzlů 2982
vlastnosti 2986
prostory
aktualizace 2892
asociativní 2869
automatické aktualizace 2893
automatické generování 2869
2D prostory 2882
3D volné prostory 2882
vysunuté 3D prostory 2882
booleovské operace 2961, 2976
čisté hranice 2941
dělení 2898, 2966
geometrie 3013
hranice 2932
úprava pomocí uzlů 2944
hranice prostoru 2941
aktivace 2943
obnovení 2951
zobrazování 2943
hraniční objekty 2870
hraniční objekty v blocích 2887
hraniční objekty v externích referencích 2887
hrubé hranice 2941
hypertextové odkazy 2931
informace o výpočtu a vyhodnocení. *Viz* vyhodnocení prostorů
klasifikace podle standardu výpočtu plochy 2939
kolizní podmínky
odstranění 2963
přidání 2962
komponenty zobrazení 3022

modifikátory výpočtů 3086
nastavení jako asociativní 2901
nastavení jako neasociativní 2901–2902
nástroje 2869, 2918
obrácení prstenců 2975–2976
odebrání otvorů 2975
odečítání objektů 2900
odečtení otvorů 2967, 2981
odpojení od zón 3052
odsazení hranice zóny 3054
odstraňování problémů 2903
odvozování šrafování zóny 3069
oříznutí 2973, 2976
plánování 2847
použitelné hranice 2941
povrchy
otvory 2992
úprava pomocí uzlů 2982
výška 2960
poznámky 2931
přejmenování 2924
přepsat hraniční objekty v externích referencích 2889
převod
křivky 2917
objemové prvky 2915
objemové skupiny 2917
obrysy objektu 2917
plochy 2861
profily 2917
příkazy 3119
přilehlosti 3015–3016
připojení k zónám 3051
problémy s aktualizováním 2907
problémy s externími referencemi 2911
problémy s hranicemi 2908
problémy s hraničními objekty 2903
problémy s přídavky stěn a modifikátory stěn 2910
problémy se standardy výpočtu plochy 2909
průsečíky 2969, 2982
referenční soubory 2931
roviny řezů výpočtu 3092
rozdělení povrchů 2978
rozložení. *Viz* rozložení prostoru
ruční aktualizace 2895
sloučení 2896, 2963, 2980
spojení povrchů 2979
stanovení dalších vlastností zobrazení pro zóny 3059
styly modifikátorů výpočtů prostorů. *Viz* styly modifikátorů výpočtů
typ výpočtu 3089
typy 2847
umístění 2925
úprava pomocí uzlů 2944
úpravy
hranice prostoru 2941
vlastnosti 2863
vytváření
2D 2911
polygonální 2914
pravoúhlé 2913
převod z objektů 2915
s cílovými kótami 2911
vysunuté 3D 2911
vzorec výpočtu 3089
zadání typu rozložení 2926
zadání typu textu pro rozložení 2928
základní hranice 2941
změna typu prostoru 2953
změny stylů 2925
změny výšky (3D volný tvar) 2958
změny výšky (vysunuté 3D) 2956
změny výšky povrchu (vysunuté 3D) 2960
zobrazení roviny řezu 2930
prostory, přidání technických dat 3113
proxy grafika 191, 212–213
prstence
prostory 2975–2976
průmět se skrytím hran
přehled 3297
vytvoření 3297
průsečíky
prostory 2969, 2982
stěny 1302
průsečíky stěn
odebrání profilů 1345
odebrání vrcholů 1344
oříznutí 1348
pracovní postup začištění 1302

prodloužení 1350
proměnná dynamického poloměru začištění 1313
skrytí hran 1335
sloučení profilů 1346
úprava na místě 1332
více průsečíků 1308
vrcholy 1341
začištění 1302, 1332, 1335
zobrazení hran 1337
průsečíky typu L 1303
průsečíky typu T 1306
průvodce kótovacím stylem AEC 3371
Průvodce stylem konstrukčních prvků 2476
styly konstrukčních prvků, vytvoření 2486
průvodce, Vytvořit obsah AEC 2798
Průzkumník modelu 986
konfigurace zobrazení 1071
levé podokno 1069
Nástroj SteeringWheel 1074
nástroj ViewCube 1073
navigace 1072
objemové modely 1068
objemové prvky 1077
připojení 1078
objemové skupiny 1078
otvor 1070
panel nabídek a panel nástrojů 1070
pravé podokno 1070
příkazy objemů 1076
příkazy panelu nástrojů 1076
procento přiblížení 1076
promítání 1071
směry pohledů 1071
styly zobrazení 1071
umístění objektu 1076
zobrazení objektů 1075
prvky 414
elektronický přenos 429
externí reference, zobrazení 432
interakce s projekty 436
kdy použít 417
konstrukční prvky
převod 434
ve srovnání 416
název 436
odkazy do dalších prvků 430
odkazy ve vícenásobných konstrukčních prvcích 417
otevření a zavření 425
použití 418
přehled 414
přetažení objektů 426
projekt, přidání 436
šablony 416
soubory XML 416
starší výkresy, převod 416, 421–422
vlastnosti 427
vymazání 430, 436
vytváření 418
publikování
výkresů do PDF 281
publikování výkresů do aplikací Autodesk MapGuide a Autodesk Envision 255
bloky a vícepohledové bloky 256
data projektu 261
data sady vlastností 256
databáze bodů 256
exportované typy dat 255
externí reference 256
grafická data 255
knihovna SDF Component Toolkit 255
nástroj SDF Loader 256
nezbytné požadavky 255
publikování 260
soubor MDB 258
výchozí soubor mapy 256
půdorysné pohledy 3257
půdorysné řezy 3190
půdorysy, kótování. *Viz* popisky pohledů
půdorysy, úprava profilů na místě 1333

R

radiální osnovy 2705
radiální osnovy rozvržení 2663
Radiální vazba 1137
rám křídla, okno 1971
rám sestavy oken 1707
ramena schodiště
komponenty, změna 2200
tvar 2129

rampy, vytvoření 2099
rámy 1862, 1954
dveře, přiřazení materiálů 1879
okno, přiřazení materiálů 1971
rámy dveří, přiřazení materiálů 1879
rámy jednotek obvodových plášťů 1581
přiřazení definic 1597
rámy obvodových plášťů 1445
přiřazení definic 1467
rámy oken, přiřazení materiálů 1971
rámy sestav dveří
přiřazení definic 1729
rámy sestav oken 1729
rámy sestavy dveří 1707
rámy, jednotky obvodového pláště
odsazení 1580
odstranění 1581
profily 1578
šířka a hloubka 1576
rámy, obvodové pláště
odsazení 1444
odstranění 1445
profily 1442
šířka a hloubka 1440
rámy, sestavy dveří
odstranění 1707
profily 1704
šířka a hloubka 1702
rámy, sestavy oken
odsazení 1706
odstranění 1707
profily 1704
šířka a hloubka 1702
reference bloku, přidání štítků objektů 3655
reference entity
hypertextové odkazy 3836
poznámky 3836
referenční soubory 3836
umístění 3837
reference vícepohledových bloků, štítky objektů 3655
referenční objekty AEC 3835
referenční soubory
definice seznamu 3036
definice začištění stěn 1331
desky 2455
dveře 1890
hrany desky 2473
jednotky obvodového pláště 1614
kótovací styly AEC 3374
modifikátory výpočtů 3091
obvodové pláště 1483
okna 1980
šablony zón 3078
sestavy dveří 1746
sestavy oken 1746
stěny 1224
styly modifikátorů stěn 1263
styly polygonů AEC 1835
styly prostorů 3030
styly stěn 1301
styly zábradlí 2321
styly zakončení stěn 1385
styly zón 3071
rekonstrukce
nastavení 575
Rekonstrukce
hladiny 584
katalog stylů 587
kategorie 579
režimy zobrazení 582
úprava objektů 579
relativní cesty externích referencí v projektech 301
reprezentace zobrazení 789
čištění 836
konstrukční prvky 2578
kopírování mezi výkresy 832–833
materiály 886
porovnání mezi sadami zobrazení 818
přejmenování 829
přiřazení k sadám zobrazení 815
přizpůsobení zobrazení objektů 792
prohlížení 805
tipy pro práci 810
úpravy 814
výchozí 201, 791, 808
vymazání 830
vytvoření 813
zobrazení objektů, které používají 806–807

reprezentace, zobrazení *Viz* reprezentace
zobrazení *Viz* reprezentace zobrazení
revizní obláčky
úpravy 3571, 3574
vložení 3565
vytváření 3562
revizní plány 570
režim
rekonstrukce 571
režim rekonstrukce 571
Režim rekonstrukce
aktivace 572
informace 571
pravidla projektu 582
Režim, rekonstrukce 571
režimy rozvržení (osnovy)
pevná rozteč 2693, 2721, 2747
rohová razítka 531
atributy projektu 532
bloky projektu 534
nástroje, vytvoření 535
vícepohledové bloky 535
vložení 536
rotační objemové prvky 1000
roviny oříznutí, konstrukční prvky 2548, 2550, 2555
roviny řezu 538
desky a střešní desky 2399
globální 538
a hladiny 539
jednotky obvodového pláště 1653
konstrukční prvky 2556, 2584
objemové prvky 1036
objemové skupiny 1061
obvodové pláště 1529
přepsání pro stěny 549
prostory 2930
rozsah zobrazení 539
ručně 551
schodiště 2216
sestavy dveří a oken 1785
specifické pro projekt 539, 549
stěny 1220
styly stěn 1297
ukotvení objektů 551
ve stylu prostoru 3029
roviny řezů výpočtu 3092
roviny řezu, přepsání specifická pro projekt 550
rozdělení prostoru
definované 3093
rozdílové objemové prvky 1054, 1080
rozložené objekty, identifikace 3831
rozložení prostoru
lichoběžník 3096
metody 3096
nastavení hladiny, barvy a typu čáry 3095
nastavení textu 3098
nastavení zobrazení 3095
trojúhelníkové 3096
zobrazování 3094
rozměrové vazby 1128
rozměry
okna 1927
otvory 2013
rozměry dveří
vlastnosti 3726
rozmrazení stěn 581
rozšířené vlastní sloupové osnovy
čáry
odebrání 2729
přidání 2728
definování číslování a označení písmeny 2714
definování schématu číslování sekundárních čar osnovy 2715
definování zobrazení číslování 2713
kótování 2729
kótování roztečí 2732
popisky osnov 2701
popisky stran 2702
přidání popisků po vložení 2730
primární a sekundární číslování 2701
proměnné čáry 2701
selektivní číslování 2702
úpravy 2728
úpravy popisků 2731
vlastnosti 2702
vytváření 2701
nepravidelné 2708
pravoúhlé 2702
proměnné čáry osnovy 2709

radiální 2705
úpravy předem konfigurovaného seznamu 2707
rozvržení rychlých pohledů 75
ruční synchronizace 605
ruční vlastnosti
pole 3713
styly a definice 3713
Rychlý řez
vytvoření 1089

Ř

řešení potíží
začištění stěny 1321
řetězce kót AEC
délka vynášecí čáry 3358, 3370
kótovací styly AEC 3364
vzdálenost 3358, 3370
zobrazení výšky otvorů 3359, 3371
řezy 1083
definující linie 3222
horizontální 3190
hranice materiálu 3174, 3201
hypertextové odkazy 1088
komponenty zobrazení 3220
kóty, změna 3179–3181, 3183
materiály 885, 3172, 3221
obvod řezu 3223
odpojení objektů 1086
pohledy živých řezů 3172, 3192
poznámky 1088
převedení
na křivky 1086
připojení objektů 1085
referenční soubory 1088
skica šrafování plochy 3225
skica šrafování řezu 3225
skrytá komponenta 3226
šrafování obvodu řezu 3224
umístění 1087
úseky 3173, 3177, 3226
vlastnosti umístění 3186
vymazaná komponenta 3226
vytvoření 1084
vytvoření pomocí odkazů 3609
v aktuálním výkresu 3610
v existujícím výkresu 3612
v novém výkresu 3615
zdvih 1085
Viz také 2D řezy *a* 3D řezy
řezy, kótování. *Viz* popisky pohledů

S

sada listů
přehled 293
pro projekty 299
publikování 500
sada listů projektu, vlastnosti 476
sada palet nástrojů 81
nastavení průhlednosti 84
nastavení vzhledu 83
otevření 83
přejmenování 85
různé kombinace palet 85
skrytí 84
stanovení palet nástrojů 85
ukotvení 83
vytváření 86
vzhled 83
sada vlastností SpaceEngineeringObjects 3113
sady standardů
Viz výchozí sady zobrazení
sady vlastností 3722
odstranění 3712, 3762
pole
aktualizace 3711
převod na text 3712
úpravy 3711
vlastnosti 3710
připojení k objektům v externích referencích 528
ruční a automatické vlastnosti 3723
tabulky výkazu 3643
vzorce 3732
vložení kódu VBScript 3732
vyhodnocení výsledků 3732
sady zobrazení 794
čištění 835
klasifikace 825

kopírování mezi výkresy 832–833
porovnání reprezentací zobrazení 818
poznámky 831
přejmenování 828
prohlížení 803
referenční soubory 831
reprezentace zobrazení 794
přiřazení 815
prohlížení 807
směr pohledu 795
tipy pro práci 810
určení výchozí sad zobrazení 821
výchozí 795
vymazání 829
vytvoření 812
samostatná okna
umístění 1949
vytváření 1925
samostatné dveře
umístění 1859
vytváření 1839
samostatné sestavy dveří 1782
samostatné sestavy oken 1782
samostatné sloupy 2520–2521
schodiště
číslování podstupnic, zobrazení 2221
hypertextové odkazy 2223
komponenty 2215
kóty 2148
materiály, určení 2214
možnosti AEC 2056
nahrazení schodišť objekty 2179
nástroje schodiště, vytvoření 2058
poznámky 2223
překrývající se 2205, 2210
přidávání a odečítání objektů 2176–2177
připojení zábradlí 2260
roviny řezu 2216
soubory 2223
tvar 2113
umístění 2213
úpravy 2103
uzly 2103
vícenásobné, se stejným stylem 2101
vlastní z profilů stupně 2091
vlastní ze skici 2087
vlastnosti nástroje 2212
vlastnosti zobrazení 2218
vlastnosti zobrazení, změna 2215
Schodiště
Rozšíření čáry řezu 2241
Určení komponent pro nastavení Zobrazit dolní 2205
Určení komponent pro nastavení Zobrazit horní a Zobrazit dolní 2205
Určení pro nastavení Zobrazit horní 2205
Zobrazení šipek rampy 2241
schodiště tvaru L
vytváření 2070
schodiště ve tvaru U
horizontální orientace 2074
nastavení podlahy 2079
typ otočení 2074
ukončení pomocí 2076
vazby 2078
vertikální orientace 2075
vytváření 2073
zarovnání, změna 2199
schodišťová věž
úpravy 2255
vytváření 2252
sekundární čísla čar osnov 2701
sestavy
zobrazení parapetu 1787
sestavy dveře/okno
zobrazení vlastních komponent 1788
sestavy dveří
automaticky nastavované buňky 1686
buňky, sloučení 1749
centrování ve stěnách z výkresů externích referencí 1328
dělení, přepsání 1770
hrany příčlí 1761
hrany rámů 1761
hypertextové odkazy 1790
kolizní podmínky 1783–1784
kopírování vlastností 1780
kóty 1781
materiály 1737
nástroje sestav dveří, vytvoření 1664
obvodové pláště, vkládání 1463
odsazení objektů v buňkách 1792

orientace objektů v buňkách 1791
polohování 1667
poznámky a referenční soubory 1790
přepsání, odstranění 1776
přesun 1777, 1780
rámy a příčle, přepsání 1758
samostatné 1782
ukotvené objekty v buňkách 1793
úpravy 1777
úpravy na místě 1765
úpravy objektů v buňkách 1791
vícenásobné, se stejným stylem 1672
vlastní uzly 1670
vnořené osnovy 1717, 1720
výplně
přepsání 1752
pro vložení objektů 1696
vytváření 1663, 1665
začištěné rohy 1784–1785
záměna dvou objektů 1793
zarovnání objektů v buňkách 1792
značky buněk 1748
zobrazení 1739
sestavy dveří a oken
profily 2785
zakončení 1662
zobrazení roviny řezu 1785
sestavy oken
automaticky nastavované buňky 1686
hrany příčlí 1761
hrany rámů 1761
hypertextové odkazy 1790
kolizní podmínky 1783–1784
kopírování vlastností 1780
kóty 1781
materiály 1737
nástroje sestav oken, vytvoření 1664
obvodové pláště, vkládání 1463
odsazení objektů v buňkách 1792
odstranění přepisů 1776
orientace objektů v buňkách 1791
polohování 1667
poznámky a referenční soubory 1790
přepsání dělení 1770
přepsání rámů a příčlí 1758
přesun 1777, 1780
samostatné 1782
sloučení buněk 1749
úpravy 1777
úpravy na místě 1765
úpravy objektů v buňkách 1791
uvolnění ukotvených objektů v buňkách 1793
vícenásobné, se stejným stylem 1672
vlastní uzly 1670
vnořené osnovy 1717, 1720
výplně
přepsání 1752
pro vložení objektů 1696
vytváření 1663, 1665
začištění 1784–1785
záměna dvou objektů 1793
zarovnání objektů v buňkách 1792
značky buněk 1748
zobrazení 1739
seznam listů 492
SIS
standard výpočtu plochy 2938
skica
2D pohledy 3273
sloučit 3273
úprava pomocí uzlů 3259
upravit 3273
2D řezy 3207
použití komponenty 3D tělesa 3227
sloučení 3207
úprava pomocí uzlů 3196
úpravy 3207
konstrukční prvky, vytvoření 2532
skrytá komponenta (2D pohledy) 3289
šrafování plochy (2D pohledy) 3288
šrafování povrchu řezu 3225
šrafování řezu 3225
vymazaná komponenta (2D pohledy) 3289
skica pole 2781
skica šrafování plochy, řezy 3225
skica šrafování řezu 3225
sklo, mřížky dveří 1894
skrytá komponenta, řezy 3226
skrytí
hrany průsečíku stěny 1335

hrany zakončení stěny 1368
skupina palet nástrojů 81
vytváření 87
skupiny hladin
filtry 720
převod vlastnosti na skupinu 730
standard 727
vlastnost 722
vytváření 721
hladiny, přiřazení 728
pravidla 720
přehled 719
přejmenování a odstranění 730
skupiny filtrů 721
typy 719
vlastnosti, změna 729
skupiny ploch
převod na zóny 3049
skupiny ploch. *Viz* zóny
skupiny začištění stěn
poznámky a referenční soubory 1331
skupiny začištění stěny
definice 1328
přiřazení různých definic 1317
vytvoření 1329
skutečná délka 1389
sloučení
profily s průsečíky stěn 1346
profily se zakončeními stěny 1374
prostory 2963, 2980
sloupové osnovy
čáry
přesun 2753
definice 2691
hypertextové odkazy 2735
kótování 2719
kótami AEC 2719
maskování 2733
nástroje k vytváření 2699
odebrání otvorů 2734
opatřování popisky 2717
ořezání profilů 2733
osnova s rozvržením, vytváření 2697
otvory 2734
označování pomocí popisků 2717
poznámky 2735
pravoúhlé 2693
radiální 2693
referenční soubory 2735
rozšířené vlastní sloupové osnovy 2701
skica, vytváření 2700
typy rozvržení 2693
úpravy 2717
úsečky
odstranění 2724–2725
odstranění z ručních osnov 2725
přesun 2726–2727
přidání 2721–2723
změna 2721, 2747
vlastnosti 2702
vytváření 2693–2694
dynamicky 2698
vytváření z osnovy s rozvržením 2697
vytváření ze skici 2700
změna poloměru uzlu 2738
změna umístění 2736
změny kót 2720
zobrazení, změna 2737
sloupy
nástroje 2499
ocel a beton 2600
samostatné 2520–2521
ukotvení k osnovám 2526, 2528
vytvoření s uživatelsky definovanými profily 2488, 2525
Viz také konstrukční prvky
sluneční vzor v mřížkách oken 1999
směry pohledů
a reprezentace zobrazení 806
přiřazení sad zobrazení 820
snímky hladin. *Viz* stavy hladin
soubor MWX 256
soubor PPL
nové 279
soubory DXF, export výkresů 212, 217
soubory LY, vytvoření stylu klíče hladiny 746
soubory projektu
uzavření 335
soubory projektu APJ 299
odstraněné nebo porušené 554
otevření z Průzkumníku Windows 344

soubory XML
konstrukční prvky 388
porušené nebo odstraněné 554
projekt 296, 300, 554
prvky 416
vykreslení listů 472
soubory, LY 746
soubory, reference. *Viz* referenční soubory
součtové objemové prvky 1053, 1079
spojování stěn 1194
správa výkresu
přehled 291
správa výkresů
koncepce 291
nejčastější dotazy 554
příkazový řádek 552
správa zobrazení
hladiny 706
Viz také systém zobrazení
Správce hladin
filtry hladin 720
hladiny
nastavení jako aktuální 707
přejmenování 710
vymazání 710
vytváření 708–709
vytvoření nestandardní 709
otvor 706
přehled 701
skupiny hladin
vlastnosti 729
standardy hladin 761
stavy hladin 736
Správce komponent detailů
použití 3451
tabulky skupin komponent 3463
vyhledání komponenty 3452
Správce stylů
levý panel 856
otevření 855
panel nabídek a panel nástrojů 856
pravý panel 856
přehled 854
stavový řádek 856
styly
přetažení do palet nástrojů 860
třídění 857
vytvoření 858
styly konstrukčních prvků 2574
výkresy a šablony
otevření 865–866
přetažení 866
určení stavu 865
uzavření 865, 867
vytvoření nových 866
Správce zobrazení 799, 828
levé podokno 799
nastavení standardu 837
aktualizace 840
aktualizace z výkresů 843
přidání 845
synchronizace 839
synchronizace standardů 849
vyloučení ze synchronizace 840
vymazání historie verzí 848
vymazání informací o verzi 848
otvor 801
pravé podokno 800
zobrazení směrových ikon 800
Viz také systém zobrazení, reprezentace zobrazení, sady zobrazení, konfigurace zobrazení
StairFit 2153
standard hladiny BS119 760, 764, 766
standard výpočtu plochy 2934
definování 2938
klasifikace prostorů 2939
odstraňování problémů 2909
práce s odlišným 2941
vytvoření uživatelsky definovaného 2941
změna 2940
standardní styly
přístup 633
standardy AEC 592
standardy aplikace AutoCAD 594
v projektech aplikace ADT 607
standardy hladin
BS1192 760, 764, 766
čištění 772
definované 704
dlouhý formát AIA 760, 763
export 773

import 773
obsaženo ve Správci hladin 761
pole 762
pole komponenty 761
přiřazení hladin 711
shoda popisu 762
úpravy 769–771
určení 198
vytváření 768
vytvoření vyhovujících hladin 708
standardy, hladina *Viz* standardy hladin *Viz* standardy hladin
starší výkresy, otevření 190
stavový řádek aplikace 59
upravit 61
stavový řádek okna výkresu 55
úpravy 57
zapnutí a vypnutí 58
stavy hladin
export 744
import 743
obnovení 740
přehled 735
uložení 736
úpravy 739
vymazání 743
vytváření 736
stěny
3D objekty, vytvoření 1156
délka 1170, 1184, 1389
duplikované ve výkresech externích referencí 1328
geometrie tažení 1238
inteligentní začištění 1302–1303, 1306, 1308
kolizní podmínky 1273–1274
kreslení stěny podle linie zarovnání stěny 1151
linie podlaží 1202, 1204
linie štítové střechy 1206
linie střechy 1202–1203
linie zarovnání 1311
materiály 1215
modifikátory 1247, 1254
modifikátory stěny 1252, 1259
nahrazení stěn objekty 1266
nástroje 1142, 1190, 1229
objekty průniku, úprava 1274
obloukové stěny 1389
obrácení směru 1201
obrácení základny 1201
odebrání jednotlivých sloučených 1193
odebrání objektů 1168
odebrání všech sloučených 1194
odpojení objektů 1169
odsazení 1147, 1151, 1186
odstranění tažení 1246
orientace 1144
otvory 1167
počáteční a koncové body 1201
pokyny k začištění 1317
poloměr 1170
poloměr začištění 1319
poznámky a referenční soubory 1224
pracovní postup začištění 1302
přesun 1170, 1175
převedení křivek na modifikátory stěny 1249
převod na obvodové pláště 1409
přidání a odebrání objektů 1264–1265
přidání dveří a oken 1157, 1167
přidání sestav 1167
přidání tažení 1236
priority komponenty stěny 1320
priority začištění 1315
profily pro tažení 1236
průsečíky 1302
půdorysy 1222
segmenty obloukové stěny 1143
segmenty přímé stěny 1143
šířka 1170, 1178, 1181, 1391
sloučení 1193
sloučení profilů 1346
směr 1140, 1201
spojovací 1194
styly 1191, 1391
styly modifikátoru 1262
tažení 1235–1236, 1238, 1246
tvar, změna 1178
ukotvení objektu 1168
umístění 1192
upravené povrchy 1233

úpravy 1170
uvolnění dveří 1859
uvolnění okna 1947
uzly 1170
více, se stejným stylem 1229
vlastnosti 1149, 1274
vlastnosti délky 3725
vlastnosti objemu 3725
vlastnosti zobrazení 1217, 1222
vrcholy linie podlaží 1390
vrcholy linie střechy 1390
vrcholy střech a podlaží 1213
vytváření pomocí nástrojů 1142
vytváření z křivek 1155
vytváření z kružnic 1154
vytváření z linií 1153
vytváření z oblouků 1153
vytváření ze skici 1153
vytvoření střech 2340
začištění 1246
začištění průsečíku 1302
začištění, zadání pro určité stěny 1318
základní výška 1170, 1183
zaoblení 1196
zarovnání 1145, 1150, 1186
zkosení 1199
změna polohy 1147, 1188–1189
zobrazení roviny řezu 1220
zvláštní podmínky 1233
strany schodiště, změna tvaru 2133
odsazování strany 2138
odstranění změn 2140
projektování strany 2136
vytvoření křivky 2139
střechy
hrany a plocha 2347
hypertextové odkazy 2353
komponenty zobrazení a materiály 2349
kóty 2346
křivky, vytvoření 2341
poznámky 2353
přesun 2344
referenční soubory 2353
šrafování 2351
stěny, vytvoření 2340
střešní desky, převod 2348
umístění 2352
úpravy 2344
vícenásobné, se stejným stylem 2342
vlastnosti nástroje 2345
vlastnosti zobrazení 2350
středová skica 2784
střešní desky
definované 2333, 2355
křivky 2368
materiály 2448, 2472
odstranění objektů 2418
ořízntutý štít 2433
otvory 2413, 2415
přesun 2375
přidání objektů 2416, 2420
řezání 2411
styly 2396
úpravy 2375
vikýře 2337, 2434
vlastnosti 3725
vrcholy 2411, 2413
vytváření
ze střech 2348, 2367
vytvoření
křivky 2368
Xřez 2433
začištění 2407, 2409
střešní vikýře 2337, 2434
stropy
na prostorových plochách 2986
styl klíče hladiny AIA 745
styl klíče hladiny BS1192 745
styl zobrazení, Režim rekonstrukce 575
styly 587
definice skupin začištění 854
klíč hladiny 854
kopírování mezi objekty 859
kopírování mezi výkresy 861
materiály 872, 902
náhled 856
nástroje standardů 594
nepoužité, odstranění 863
odstranění dat sady vlastností 3718
poslání ostatním uživatelům 863
přejmenování 861
připojení dat sady vlastností 3712

prohlížení ve více výkresech 857
prostory 3016
stěny 1191
třídění 857
vytvoření 858
vytvoření nástrojů 860
zadání vlastností 3713
zobrazování 856
Viz také názvy jednotlivých komponent, Správce stylů
styly 2D pohledů 3281
hladina, barva a typ čáry 3294
klasifikace 3294
komponenty zobrazení
odstranění 3285
přidání 3285
poznámky a referenční soubory 3295
pravidla projektu
odstranění 3293
přidání 3291
změna 3292
úseky, zobrazení 3239
vlastnosti zobrazení 3290
vytvoření 3283
Viz také styly 2D řezů
styly 2D řezů 3216
klasifikace 3231
komponenty zobrazení
odstranění 3219
přidání 3219
materiály 3227
poznámky a referenční soubory 3232
pravidla projektu
odstranění 3230
přidání 3228
změna 3230
úseky 3227
vlastnosti zobrazení 3231
vytvoření 3217
styly desky
definováno 2436
klasifikace 2454
komponenty zobrazení a materiály 2446
materiály 2451
poznámky a referenční soubory 2455
šrafování 2451
vlastnosti zobrazení 2449
výška roviny řezu 2453
změna 2396
styly dveří
definováno 1866
geometrie 1874
klasifikace 1880
komponenty 1883, 1887
kóty 1869
materiály 1882
mřížky, odstranění 1920
otevření dveří 1887
poznámky, připojení 1890
procento otevření 1888
soubory, připojení 1890
standardní rozměry 1871
tvary, nahrazení 1873
určení pravidel projektu pro 1870
vlastní tvary 1872
vlastnosti zobrazení 1881
vytváření 1867
zobrazení komponent, vypnutí 1886
styly formátů dat
publikování do DWF 266, 285
styly hran desky 2458
definované 2456
materiály 2472
podbití
umístění 2457
určení 2465
poznámky a referenční soubory 2473
přesah 2460
profily
podbití 2462
zakončení střešního pláště 2462
úhly 2460
vyjmutí hran 2460
vytváření 2458
zakončení střešního pláště
geometrie 2467
umístění 2457
určení 2465
styly hran střešní desky
materiály 2472
podbití
geometrie 2467

vysunutí a hrany profilů 2464
styly jednotek obvodových plášťů
buňky osnovy 1561, 1563
definice dělení 1570
definováno 1558
kopírování stylů 1649
poznámky a referenční soubory 1614
přepsání 1615
příčle
definování 1582
definování šířkou a hloubkou 1583
odsazení 1586
odstranění definic 1587
odstranění z osnovy 1604
přiřazení 1602–1603
profily 1584
přiřazení 1597
definice k příčlím 1601
definice k prvkům 1588
výplně buněk 1589
prvky 1559, 1588
rámy
definování 1575–1576
definování profilem 1578
odsazení 1580
profily 1578
roviny řezu 1612
tabulové výplně 1571
výplně
odsazení 1573
přepsání 1616
zarovnání 1573
výplně buněk 1575, 1589
vytváření 1559
změna 1648
styly klíčů hladin 745
AIA 745
BS1192 745
definované 705
poznámky a referenční soubory 756
přepsání 746
úpravy 754
určení 198
ve Správci stylů 854
vlastnosti 745
vytváření 752
vytvoření ze souborů LY 753
styly konstrukčních prvků
hladina, barva a typ čáry 2582
katalog konstrukčních prvků 2481
katalogové tvary, vytvoření 2481, 2483
klasifikace 2588
komponenty zobrazení 2576
materiály 2576
přiřazení 2577
pohled roviny řezu 2584
poznámky 2589
přehled 2573
Průvodce stylem konstrukčních prvků 2486
referenční soubory 2589
Správce stylů 2574
šrafování 2583
vlastní bloky
odstranění 2587
přidání 2585
vypnutí 2587
vlastnosti zobrazení 2578
změna 2556
styly legendy klíčové poznámky
úpravy 3527
styly modifikátorů stěn
poznámky a soubory 1263
vytvoření 1262
styly modifikátorů výpočtů 3086
definované 3086
odpojení od zón 3056
poznámky a referenční soubory 3091
připojení k zónám 3056
typ výpočtu 3089
vytváření 3088
vzorec výpočtu 3089
styly modifikátorů výpočtů prostorů. *Viz* styly modifikátorů výpočtů
styly objektů
pole 3402
styly objemových prvků 1038
materiály 1040
materiály a komponenty zobrazení 1041
materiály, přiřazení 1041
poznámky 1045
referenční soubory 1045

šrafování 1043
vlastnosti zobrazení 1042
vytvoření 1039
styly obvodových plášťů
buňky osnovy 1420, 1423
definice dělení 1432
definováno 1414
kopírování stylů 1524
poznámky a referenční soubory 1483
přehled 1415
přepsání 1484
příčle 1446
odsazení 1451
odstranění definic 1452
odstranění z osnovy 1473
přiřazení 1471–1472
profily 1448–1449
šířka a hloubka 1447
přiřazení
definice k příčlím 1470
definice k prvkům 1453
dělení na osnovy 1453
výplně buněk 1454
přiřazení, odstranění 1466
prvky 1417, 1453
rámy 1439–1440
odsazení 1444
profily 1442
roviny řezu 1481
tabulové výplně 1434
úpravy definic prvků 1512
výplně
odsazení 1437
přepsání 1485
zarovnání 1436
výplně buněk 1439, 1454
vytváření 1418
změna 1524
styly oken
definované 1958
geometrie 1966
komponenty 1975, 1977
kóty 1961
materiály 1973
mřížky 2006
poznámky a soubory 1980
pravidla projektu 1965
procento otevření 1978
standardní rozměry 1962
tvary, nahrazení 1966
vlastní tvary okna 1963
vlastnosti zobrazení 1972
vytváření 1959
vytvoření nástrojů oken 1930
změna 1936
zobrazení komponent, vypnutí 1977
styly ploch
převod na styly prostoru 3031
styly polygonů AEC
definované 1826
klasifikace 1836
maskovací objekty 1829
poznámky 1835
šířka hrany 1828
soubory 1835
šrafování 1832
vlastnosti zobrazení 1829
vytvoření 1826
zarovnání hran 1828
změna 1813
zobrazení v barvách true color 1834
styly projektových standardů
přejmenování 665
přidání 665
vymazání 665
změna 665
styly prostorů 3016
cílové kóty 3019
definice seznamu 3020
definované 3016
klasifikace 3021
materiály 3022, 3024
nástroje, vytvoření 2869
odsazení hranic 3019
poznámky 3030
převod ze stylů ploch 3031
referenční soubory 3030
rovina řezu 3029
šrafování 3028
vlastnosti zobrazení 3025
vytváření 3017

styly schodišť
barva 2240
definováno 2224
hladina 2240
klasifikace 2246
komponenty 2233, 2238
materiály 2237–2238
poznámky 2247
rozšíření podesty 2235
schodnice 2228
soubory 2247
typ čáry 2240
úpravy 2227
vlastnosti kót 2227
vlastnosti zobrazení 2239, 2242
vytváření 2225
změna 2143
zobrazení číslování podstupnic 2245
styly sestav dveří 1708
buňky osnovy 1684
definice dělení 1692
definice prvků 1776
definováno 1675
kopírování stylů 1780
odsazení rámu 1706
poznámky a soubory 1746
přehled 1676
přepsání 1747
příčle
odsazení 1712
odstranění definic 1713
odstranění z osnovy 1735
přiřazení 1733–1734
profily 1710–1711
šířka a hloubka 1709
přiřazení 1728
definice k příčlím 1732
definice k prvkům 1714
dělení na osnovy 1715
výplně buněk 1716
prvky 1678, 1714
rámy 1701
profily 1703–1704
šířka a hloubka 1702
roviny řezu 1744
tabulové výplně 1695
tvar 1782
výplně
definice 1700
odsazení 1698
přepsání 1748
zarovnání 1697
výplně buněk 1716
vytváření 1679
změna 1780
styly sestav oken 1708
buňky osnovy 1684
definice dělení 1692
definováno 1675
kopírování stylů 1780
odsazení rámu 1706
poznámky a referenční soubory 1746
přehled vytváření 1676
přepsání 1747
příčle
definice 1713
odsazení 1712
odstranění z osnov 1735
přiřazení 1733–1734
šířka a hloubka 1709
přiřazení 1728
definice k příčlím 1732
definice k prvkům 1714
dělení na osnovy 1715
výplně buněk 1716
profily
příčle 1710–1711
rámy 1703–1704
prvek 1776
prvky 1678, 1714
rámy 1701
šířka a hloubka 1702
tabulové výplně 1695
tvar 1782
výplně
definice 1700
odsazení 1698
přepsání 1748
zarovnání 1697
výplně buněk 1716
vytváření 1679
vytváření rovin řezu 1744

změna 1780
styly skupiny ploch
převod na styly zón 3072
styly stěn
definované 1275
klasifikace 1300
komponenty 1278
materiály 1291, 1293
poznámky a referenční soubory 1301
prohlížeč komponent 1280
roviny řezu 1297
styly zakončení 1381
styly zakončení otvorů 1387
vlastnosti zobrazení 1294
vytvoření 1276
styly stěny
informace 1298
komponenty 1284
odebrání komponent 1291
odsazení 1391
přidání komponent z jiných stylů 1286
šířka 1391
složitá zakončení 1298
šrafování 1296
vytvoření komponent 1284
začištění 1298
zobrazení komponent 1279
styly střešní desky
komponenty zobrazení a materiály 2446
materiály 2451
styly tabulek výkazu 3668
filtrování dle klasifikace 3675
formáty názvů 3686
odstraňování problémů 3795
pořadí setřídění 3686
poznámky a referenční soubory 3689
sloupce
množství 3679
opakování 3680
přidání 3676
úpravy 3683
vzorec 3680
záhlaví přes více sloupců 3683
určení objektů 3673
vlastnosti zobrazení 3688
výchozí formát 3672
vytváření 3668, 3670
záhlaví 3683
styly témat zobrazení
vytváření 3789
styly točení schodiště
definováno 2248
nastavení 2249
poznámky 2251
soubory 2251
vytváření 2248
styly zábradlí
definované 2305
klasifikace 2320
komponenty 2313
komponenty zobrazení 2320
materiály 2317, 2319
poznámky 2321
prodloužení 2315
profil z uzavřené křivky 2314
soubory 2321
umístění dolního zábradlí 2310
umístění horního zábradlí 2308
umístění stojky 2311
vlastní bloky
odstranění 2332
přidání 2322
vypnutí 2331
vlastní bloky a profily 2322
vlastní profily
přidání 2327
vypnutí 2331
vytvoření 2306
změna 2293
styly zakončení otvorů
použití na styl stěny 1387
přepsání na stěnách 1388
vytvoření 1386
styly zakončení stěn
použití na styl stěny 1381
poznámky a soubory 1385
profil zakončení stěny 1382
styly zakončení stěny
nahrazení geometrie 1382
přepsání na stěnách 1381
úprava 1382
úpravy 1385

vrátit odsazení 1385
styly zón
definice seznamu 3064
definované 3062
hladina, barva, typ čáry 3066
klasifikace 3065
komponenty šrafování 3068
odvozování šrafování pro prostory 3069
omezení obsahu 3064
poznámky 3071
převod ze stylů skupin ploch 3072
šipka 3070
soubory 3071
šrafování komponenty 3068
textový styl 3070
velikost značky 3070
vlastnosti zobrazení 3066
vytváření 3063
symboly odkazů 3587
atributy 3634
bloky 3636
pole 3632, 3634
vytvoření 3632
vytvoření nástroje odkazů 3636
synchronizace
automaticky 604
individuální nastavení zobrazení 652
individuální styly 652
nastavení 605
nastavení zobrazení 647
poloautomaticky 604
projektový výkres 655
projektový výkres se standardy 645
projektových standardů 604
provedení 642
ručně 605
se standardy aplikace AutoCAD 654
vybrané styly 647
výjimky 644
vyřazení nastavení zobrazení 653
vyřazení stylů 653
zpráva 653
synchronizace hladin v projektu 465
dodatečné připojení 469
hladiny pohledů a hladiny pohledů listů 465
synchronizace s projektovými standardy 636
systém zobrazení 787
definice materiálů 788
odstraňování problémů 850
prvky 787
Viz také reprezentace zobrazení, sady zobrazení, konfigurace zobrazení, Správce zobrazení

Š

šablona listu v projektech 479
šablona projektu 313, 315
nastavení 597
přehled 303
šablona sady listů
pro projekty 303
sjednocení rozporných projektových údajů 332
vytváření 502
ze existující sady listů 503
ze existujících výkresů 509
šablony
definované 187
dokumenty vyhodnocení prostorů 3107
otevření ve Správci stylů 865–866
předdefinované konfigurace zobrazení 787
přetažení ve Správci stylů 866
uzavření ve Správci stylů 865, 867
výchozí složky 187
vytvoření ve Správci stylů 866
vytvoření výkresů 188
šablony projektů
určení 319
šablony skupin ploch
převod na šablony zón 3079
šablony skupin ploch *Viz* šablony zón
šablony výkresů, pro projekty 319
šablony zón
definované 3074
obsah 3075
poznámky 3078
převod z šablon skupin ploch 3079
soubory 3078
vlastnosti 3075

vytváření 3074
Šikmá vazba 1135
šikmé střechy
vytvoření 2338
vytvoření pomocí nástrojů střechy 2335
šířka
stěny 1170
šířka stěny 1170
šrafování obvodu řezu 3224
šrafování povrchu 887
objemové prvky volného tvaru 892
odsazení, horizontální a vertikální 897
otočení 896
přepsání 892
přepsání, úpravy 899
skryté, zobrazení 895
skrývání 893
vícenásobné plochy 889
vysunutí 889
vzory 906
zakřivené povrchy 888
šrafování zóny
odvozování prostorů 3069
šrafy
materiálové komponenty 882–883
objemové prvky 1034
objemové prvky volného tvaru 892
styly objemových prvků 1043
styly polygonů AEC 1832
styly prostorů 3028
styly stěn 1297
vícenásobné plochy 889
vysunutí 889
vytvoření hranice 2765
zakřivené povrchy 888
změna polohy 2765
Viz také šrafování povrchu
štítky objektů, přidání 3655
štítové střechy
vytvoření 2339
vytvoření pomocí nástrojů střechy 2336

T

tabule, dveře 1879
tabulka komponent detailů
odstranění řádků 3465–3467
přidání řádků 3463
úpravy hodnot 3465
tabulky 122
tabulky aplikace AutoCAD
pole 3406
tabulky výkazu
aktualizace 3652
data buňky, úprava 3698
data sady vlastností, přidání 3700
export 3690
export dat objektů 3691
hypertextové odkazy, poznámky a referenční soubory 3697
kritéria výběru 3693
nástroje, vytvoření 3648
neaktuální, označení příznakem 3668
nový výběr objektů 3651
obecné vlastnosti 3693
odstranění objektů 3651
odstraňování problémů 3792
převést na tabulkovou možnost 3665
přidání do výkresu 3647
přidání objektů 3650
přizpůsobení vzhledu 3665
rozdělení tabulky 3696
správa 3665
umístění 3694
úpravy 3665
vlastnosti externího zdroje 3695
vlastnosti zobrazení 3692
výchozí nástroje 3646
vytváření 3665
vzorce 3727
základní 3646
značky, vypnutí 3651
zobrazení objektů 3653
tabulky výkazů
Viz také styly tabulek výkazů
tažení stěny
geometrie 1238
odstranění 1246
přidání do stěny 1236
profily 2785
profily, vytvoření pro 1236

úpravy 1246
začištění 1246
technická data, přidání do prostorů 3113
technická podpora 28
tělesa v řezu v pohledech živých řezů 3193
témata zobrazení
aktivace 3787
legenda 3783
legenda, vložení 3785
nástroje 3783
nástroje, vytvoření 3783
přidání do výkresu 3785
styly 3783, 3788
úpravy 3781
vypnutí 3786
vytváření 3780–3781
text
na paletách nástrojů 91
pole 3403
tipy k řešení 69
tloušťka
okno 1936
tloušťka střešní desky
změna 2396
točení
ruční úpravy 2170, 2173
úpravy 2159
točení schodiště
odstranění stupně 2166
přesun konců stupňů 2173
přidání stupně 2168
prodloužení ramene schodiště k zarovnání hrany stupně 2160
ruční úpravy 2170, 2173
úpravy 2159
vyrovnání stupňů 2170
zarovnání hrany stupně 2163
točitá schodiště
horizontální orientace 2082
nakreslený směr, změna 2143
nastavení podlahy 2087
omezení oblouku 2084
ukončení pomocí 2083
vazby, změna 2144
vertikální orientace 2082
vnější hrana, změna 2145
vytváření 2080
Totožné vazby 1130
trámy
nástroje 2489
vytvoření 2504, 2506
Viz také konstrukční prvky
tvary podesty 2121
typ otočení
schodiště ve tvaru U 2074
víceramenné schodiště 2065
typ prostoru
změna 2953
typ výplně 2041
typ výpočtu
prostory 3089
zóny 3055
typy čar
komponenty stěny 1217
typy katalogů
vytvoření 159
typy prostorů 2847
asociativní 2869
neasociativní 2911

U

Úhlová vazba 1136
ukončení pomocí
přímá schodiště 2060
schodiště ve tvaru U 2076
točitá schodiště 2083
víceramenné schodiště 2066
ukotvení
dveře, změna polohy 1854–1855
nástroje, vytvoření 2643
okna, změna polohy 1942, 1944
otvory, změna umístění 2030, 2032
přehled 2617
schodiště k podestě 2157
vícenásobné, se stejným stylem 2643
Viz také ukotvení objektu, buňková ukotvení, ukotvení ke křivce, ukotvení odkazu, uzlová ukotvení, objemová ukotvení
ukotvení ke křivce
definované 2621

přidání 2621
ukotvení k novým 2626
změna polohy objektů 2622
ukotvení objektu 2617
definované 2618
polohování 2642
přidání 2619
typy, definované uživatelem 2618
uvolněné 2620
uvolnění 2642
Viz také buňková ukotvení, ukotvení ke křivce, ukotvení odkazu, uzlová ukotvení, objemová ukotvení
ukotvení odkazů
definované 2627
kopírování objektů na všechny uzly rozvržení 2630
přidání 2627
protahování odkazů 2629
úpravy pomocí uzlů 2629
změna polohy objektů ukotvených 2627
ukotvení schodiště
prodloužení čáry 2157
uvolnění 2159
uložení
do dřívějšího formátu souboru 191
Grafika proxy 191
objekty aplikace AutoCAD 191
umístění
prostory 2925
umístění podpůrných souborů 134
umístění schodiště
přímá schodiště, změna 2106
schodiště ve tvaru U, změna 2119
točitá schodiště, změna 2125
víceramenné schodiště, změna 2111
umístění stylů 134
úplné cesty externích referencí v projektech 301
úprava
průsečíky stěn na místě 1332
úprava na místě
komponenty objektu 1120
komponenty založené na křivce 1121
komponenty založené na profilu 1122
kontextová nabídka 1121
modifikátory 3D tělesa 1124
pás karet 1120
profily 2792
průsečíky stěn 1332
šrafování materiálu 1125
změna komponent zobrazení 1126
Úprava víceřádkových atributů 3495
Úprava víceřádkových atributů ve vícepohledových blocích 3495
úpravy
objekty plánu rekonstrukce 579
pole 3407
rozšířené vlastní sloupové osnovy 2728
úpravy na místě
jednotky obvodového pláště 1632
obvodové pláště 1501
sestavy dveří 1765
sestavy oken 1765
určení bodů kót objektů 3355
určení nastavení začištění 2283
určení stylu aplikace AutoCAD a dalších vlastností zobrazení 3357
úsečky
osnovy stropu 2747
sloupové osnovy 2721, 2747
úseky řezu *Viz* úseky, řez *Viz* úseky, řez
úseky, řez 3172–3173, 3177
komponenty 3226
linie řezu 3184
zobrazení 3197, 3199
USS
zarovnání na plochu objektu 132
uživatelské rozhraní
práce s objekty 71
uzlová ukotvení
definované 2631
kopírování objektů na všechny uzly rozvržení 2634
přidání 2631
ukotvení k různým uzlům 2633
změna polohy objektů ukotvených 2632
uzly 123
barva uzlu 125
deska 2376
dočasné souřadnicové systémy 131
dynamické kóty 128

jednotka obvodového pláště 1644
konstrukční prvky 2534
kóty AEC
text kóty, přesun 3348
vynášecí čáry, přesun 3348
objemová skupina
odpojení objemového prvku 1052
připojení objemového prvku 1052
obvodový plášť 1515
okno 1933
omezení uzlů 131
otvor 2023
Polygon AEC 1803
přímé úpravy 123
schodiště 2103
sestava dveří 1778
sestava oken 1778
spouštěcí uzly 127
stěna 1170
střecha 2345
střešní deska 2376
tipy uzlů 125
uzly CTRL 127
zábradlí 2270
uzly desky 2376
uzly jednotek obvodových plášťů 1644
uzly obvodových plášťů, úpravy obvodových plášťů pomocí 1515
uzly otvorů, úpravy otvorů pomocí 2023
uzly polygonů AEC 1803
uzly sestavy dveří 1778
uzly sestavy oken
úpravy sestav oken s využitím 1778
uzly stěny 1170
uzly střechy, úpravy střech pomocí 2345
uzly střešní desky 2376

V

vazby
Horizontální vazby 1134
Kolineární vazby 1132
objekty AEC 1128
Pevné vazby 1135
práce s vazbami objektů AEC 1128
Radiální vazba 1137
Šikmá vazba 1135
Totožné vazby 1130
Úhlová vazba 1136
Vertikální vazby 1131
velikosti roztečí 2707–2708
vertikální orientace
přímá schodiště 2059
schodiště ve tvaru U 2075
točitá schodiště 2082
víceramenné schodiště 2065
Vertikální vazby 1131
verze
čištění 676
čištění historie 675
GUID 663
historie 664
nové 664
projektové standardy 663
úpravy 673
výjimky 664
výkres projektových standardů 674
vícepohledové bloky 2821
atributy
aktualizace 2843
úpravy 2842
definování, změna přiřazených 2838
faktor měřítka 2838
hypertextové odkazy 2841
obsah AEC 3815
odsazení 2838
otočení 2837
označení řezu 3185, 3187
poznámky 2841
předdefinované 2822
přidání do výkresů 2835–2836
referenční soubory 2841
typy reprezentovaných objektů 2821
umístění 2840
úpravy 2837
značky pohledů 3254
Viz také definice vícepohledových bloků
Vícepohledové bloky 3495
víceramenné schodiště
nastavení podlahy 2069
typ otočení 2065
ukončení pomocí 2066

vertikální orientace 2065
vytváření 2063
viditelnost
komponenty zobrazení 778
vikýře ve střešních deskách 2337, 2434
vlastní bloky, komponenty zábradlí 2322
vlastní komponenty
obvodové pláště 1531, 1655
sestavy dveře/okno 1788
vlastní osnovy rozvržení
skica, vytvoření 2670
vytváření
podle skici 2670
vlastní příkazy, obsah AEC 3820
vlastní sloupové osnovy 3
čáry
odebrání 2726
přidání 2723
opatřování stran popisky 4
popisky 4
primární a sekundární číslování 4
selektivní číslování 4
umístění dveří 1159, 1162, 1164–1165
umístění oken 1159, 1162, 1164–1165
úpravy 2717
vlastnosti 5
vytváření 2700
vlastní stropní osnovy
přidání čar osnovy 2750, 2753
vlastních tvary pro konstrukční prvky 2610
vlastnost ConditionType 3113
vlastnost EquipmentLoad 3113
vlastnost LightingLoad 3113
vlastnost Obsazenost 3113
vlastnost OutsideAirFlow 3113
vlastnost ReturnAirFlow 3113
vlastnost SupplyAirFlow 3113
vlastnosti
dveře 1842
kótovací styly AEC 3364
linie řezu 3186
na kartě Rozšířená data, nastavení sledu 3758
na kartě Rozšířená data, skrytí 3758
okno 1933
osnovy 2702
pole, pro objekty 3710
ruční, pro objekty 3710
styly a definice 3713
vlastnosti délky konstrukčních prvků 3727
vlastnosti nástroje označení přerušení 3500
vlastnosti nástroje poznámek
poznámka
vlastnosti nástroje 3490
vlastnosti objektu
pole 3399
vlastnosti objemu stěny 3725
vlastnosti obvodových plášťů 1485, 1615
vlastnosti plochy stěny 3724
vlastnosti sestavy oken 1748
vlastnosti stěny 1274
Vlastnosti zobrazení pohledu roviny řezu
Schodiště 2205
vrátit odsazení
styly zakončení stěny 1385
vrcholy
linie střechy a podlaží 1213
odebrání 1344
přidání k průsečíkům stěny 1341
vrcholy v liniích střechy a liniích podlaží 1548
vrstevnice
vytvoření z LandXML 253
výběr listů 497
aktivace 497
vymazání 497
výchozí možnosti projektu 304
výchozí sady zobrazení
určení 821
výchozí složka standardů 609
vyhodnocení plochy. *Viz* vyhodnocení prostorů
vyhodnocení prostorů
definované 3099
dokumenty. *Viz* formáty dokumentů vyhodnocení prostorů
obsah, definování 3102
příprava vyhodnocení 3100
vlastnosti stylu formátu dat 3106
výběr prostorů 3100
výběr zón 3100
výchozí šablony 3107
vytvoření šablony XLT 3109
zobrazení obrázku 3104

výkazy
klasifikace 3769
matice 3669
přečíslování objektů 3664
přehled 3639
terminologie 3640
vytváření 3667
Viz také tabulky výkazů
výkon. *Viz* optimalizace
výkres
pole 3395
vykreslení
sada listů
obrácené pořadí 500
s přepsáním nastavení stránky 500
vykreslení listů
dílčí sada listů 481
odstranění 483
vytváření 480
dílčí sady 472
externí reference, zobrazení 490
interakce s projekty 501
kategorie 472
kdy začít 473
list
elektronický přenos 498
import do sady listů 483
otevření a zavření 485
registrování 484
synchronizace nastavení hladin s pohledy 465
vlastnosti 486
vytváření 474
pohled listu
číslování 489
otvor 488
synchronizace nastavení hladin s pohledy 465
vymazání 489
vytváření 488
poznámka 472
šablona listu 479
sada listů
elektronický přenos 498
obnovení 496
publikování 500
sada listů projektu 476
seznam listů
aktualizace 496
vložení 492
změna 495
soubory XML 472
výběr listů
aktivace 497
vymazání 497
vytváření 497
vykreslení s přepsáním nastavení stránky 500
vykreslení v obráceném pořadí 500
výkresy listu
vymazání 487
změna 501
výkresy
AEC, vytvoření 3813
export
do aplikace AutoCAD 212, 214
do souborů DXF 212, 217
indikátor stavu jen pro čtení 856
jednotky, určení 192
měřítko 195, 3824
nastavení 191
otevření ve Správci stylů 865–866
pohledy 3235
přetažení ve Správci stylů 866
proxy grafika 212–213
publikování do PDF 281
sdílení s dalšími uživateli 211
metody 213
správa hladin 706
standardy hladin 198
standardy, přidání 631
starší, otevření 190
stav 865
styly klíčů hladin 198
údaje vztahující se k projektu, odebrání 343
uložení do dřívějšího formátu souboru 191
uložení jako objekty aplikace AutoCAD 191
uložení jako proxy grafika 191
uzavření ve Správci stylů 865, 867

výchozí reprezentace zobrazení 201
vytváření
od začátku 189
ve Správci stylů 866
z šablon 188
zobrazování objektů s ploškami 208
výkresy AEC, vytvoření 3813
výkresy jen pro čtení, indikátor stavu 856
výkresy listu
vymazání 487
výkresy pohledů
synchronizace hladin s pohledy listů 465
umístění na listech 455
výkresy projektových standardů
aktualizace 666
aktualizace z projektových výkresů 669
asociování stylů 601
čištění verzí 676
odstranění z projektu 599
přidání do projektů 599
přidání stylů a nastavení zobrazení 672
synchronizace 677
uložení 660
úprava mimo projekt 678
úprava verzování historie 673
verzování 674
vymazání historie verzí 675
vytváření 659
výkresy rychlých pohledů 76
výkresy standardů
pro projekty 304
výkresy stylů projektových standardů 659
výkresy zobrazení projektových standardů 659
vymazaná komponenta, řezy 3226
vynášecí čáry, kótovací styly AEC 3358, 3370
výplně buněk, jednotky obvodového pláště
odstranění 1575, 1594
přiřazení 1589
tabule 1593
výplně buněk, obvodové pláště
odsazení objektů v buňkách 1551
odstranění 1439, 1463
orientace objektů v buňkách 1550
přiřazení 1454
tabule 1462
úpravy objektů v buňkách 1550
uvolnění ukotvených objektů v buňkách 1551
vložení objektů 1463
zarovnání objektů v buňkách 1550
výplně buněk, sestavy dveří
odsazení objektů v buňkách 1792
odstranění 1700, 1725
orientace objektů v buňkách 1791
přiřazení 1716
tabule 1721
úpravy objektů v buňkách 1791
uvolnění ukotvených objektů v buňkách 1793
zarovnání objektů v buňkách 1792
výplně buněk, sestavy oken
odsazení objektů v buňkách 1792
odstranění 1700, 1725
orientace objektů v buňkách 1791
přiřazení 1716
tabule 1721
úpravy objektů v buňkách 1791
uvolnění ukotvených objektů v buňkách 1793
zarovnání objektů v buňkách 1792
výpočty zatížení, stanovení dat 3113
výřezy
konfigurace zobrazení 796
přiřazení 821
výchozí 822
odstraňování problémů 850
zobrazování objektů 787, 797
výška
3D volné prostory 2958
stěny 1170
vysunuté 3D prostory 2956
výška nadpraží
okno 1928
otvory 2014
výška otvoru, kótovací styly AEC 3359, 3371
výška schodiště
přímá schodiště, změna 2108
schodiště ve tvaru U, změna 2122
točitá schodiště, změna 2126
víceramenné schodiště, změna 2115–2116
vysunuté 3D prostory 2882, 2911
vysunutí, šrafování 889

vytvoření objektů pomocí nástrojů 97
Vytvořit obsah AEC, průvodce 2798
vývěska projektu 325
Vždy nahoře, možnost Prohlížeče obsahu 174
vzhled objektů, nastavení 853
Viz také styly
vzor lomeného oblouku v mřížkách oken 2002
vzorce
definice sady vlastností 3728
kód VBScript 3733
použít velikost písmen 3733
tabulka Definice vlastnosti vzorce 3733
v tabulkách výkazů 3727
vyhodnocení výsledků 3732
vzorec výpočtu
prostory 3089
vzpěry
nástroje 2494
vytvoření 2515–2516
Viz také konstrukční prvky

W

webové stránky, přidání do knihoven katalogů nástrojů 155

Z

zábradlí 2283
dolní zábradlí, změna 2294
horní zábradlí, změna 2293
hypertextové odkazy 2304
komponenty vlastního bloku 2279
křivky, vytvoření 2267
materiály 2258
nastavení rovnoměrné vzdálenosti zábradlí podél stěny 2278
nastavení rovnoměrné vzdálenosti zábradlí pomocí nástroje úprav 2278
nástroje zábradlí, vytvoření 2259
poznámky 2304
přemístění zábradlí mezi dvěma body 2278
přemístění zábradlí pomocí nástroje úprav 2278
prodloužení zábradlí 2297–2298
profily 2785
referenční soubory 2304
samostatné 2264
schodiště, připojení 2260
směr, otočení 2274
stojky
odstranění 2272
přerozdělení 2273
přidání 2271
skrývání 2273
změna 2295
zobrazení skrytých 2273
ukotvení
k objektům 2275
ke schodišti 2274
umístění 2302
úpravy 2270
uvolnění ukotvení 2277
uzly, použití k úpravám 2270
vícenásobné, se stejným stylem 2268
vlastní profil 2284
vlastnosti nástroje 2303
vlastnosti ukotvení, změna 2299
vystředění zábradlí mezi dvěma body 2277
vystředění zábradlí pomocí nástroje úprav 2277
vytvoření pole zábradlí mezi dvěma body 2277
vytvoření pole zábradlí pomocí nástroje úprav 2277
zobrazení vlastních profilů 2288
začištěné rohy
jednotky obvodového pláště 1650
obvodové pláště 1528
sestavy dveří 1785
sestavy oken 1785
začištění
podmínky 1313
pokyny 1317
pracovní postup 1302
přepsání 1335
priority stěny 1315
proměnná dynamického poloměru začištění 1313
průsečíky typu L 1303

řešení potíží 1321
skupiny začištění stěny 1329
více průsečíků 1308
vrcholy 1341
začištění stěn
definice 1331
poznámky a referenční soubory 1331
profily 1332
začištění stěny
řešení potíží 1321
zaoblení 1339
zkosení 1340
Zadání zobrazení schodiště v různých hladinách 2205
základní body, projekty 555
základní hranice
prostory 2932
úpravy 2941
základní výška, stěny 1170
zakončení
dveře 1838
okna 1923
otevření okna 1949
otvor 2026
otvory 2010
sestavy dveří a oken 1662
zakončení otvorů 2026
zakončení stěn
kreslení křivek 1375
vytvoření pomocí uzlů úprav na místě 1353
změna komponent pomocí uzlů úprav na místě 1353
změna pomocí uzlů úprav na místě 1353
zakončení stěny
funkce Vypočítat automaticky 1375
odebrání profilů 1372
odsazení 1358
oříznutí 1369
převedení hran na oblouky 1362
přidání uzlu vrcholu 1360
prodloužení 1370
profily 1353
skrytí hran 1368
sloučení 1374
úpravy 1357
uzly vrcholu 1357
zaoblení 1364
zkosení 1366
zobrazení hran 1367
zakončení střešního pláště 2456
v hranách desek 2358
zakřivené povrchy, šrafování 888
zaoblení
stěny 1196
začištění stěny 1339
zakončení stěny 1364
zarovnání stěny
změna v průběhu kreslení 1145
zarovnání USS na plochy 132
zkosení
stěny 1199
zakončení stěny 1340, 1366
změna cest projektů 516
změnit umístění objektu založeného na profilu 2782
změnit umístění skici 2782
zmrazení stěn 581
značky názvů 3590
vlastnosti 3594
vložení 3601
značky pohledů 3235
atributy 3252, 3254
výkres 3245
značky výkazů 3655
dveře a okna, přidání 3655
odstraňování problémů 3798
přidání 3655
propojení s objekty 3663
tabulka dat sady vlastností 3656
ukotvení k objektům 3663
úpravy 3653
uvolnění ukotvených objektů 3663
vytváření 3653, 3657
Zobrazení uzlů Upravit zarovnání atributu 3495
Zobrazit pohyb 80
zóny
definované 3037
hypertextové odkazy 3061
křivky, vytváření 3058
nástroje 3039

odpojení od zón 3052
odsazení hranice zóny 3054
omezení obsahu 3064
poznámky 3061
pravidla obsahu 3055
přejmenování 3053
převod ze skupin ploch 3049
příkazy 3120
připojení k zónám 3051
referenční soubory 3061
šablony 3038, 3045
Viz také šablony zón
šablony zón, vytváření 3045
stanovení dalších vlastností zobrazení 3059
struktura 3057
struktura řazení 3057
styly modifikátorů výpočtů 3056
typ výpočtu 3055
úpravy 3053
vícenásobné, se stejným stylem 3046
vlastnosti 3040
výběr připojených prostorů 3052
výběr připojených zón 3052
vytváření 3042–3043
změny stylu 3053
zvláštní podmínky ve stěně 1233