AutoCAD Architecture 2010

# Uživatelská příručka




Březen 2009

© **2009 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., in the USA and other countries: 3DEC (design/logo), 3December, 3December.com, 3ds Max, ADI, 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 Insight, Autodesk Intent, Autodesk Inventor, Autodesk Map, Autodesk MapGuide, Autodesk Streamline, AutoLISP, AutoSnap, AutoSketch, AutoTrack, Backdraft, Built with ObjectARX (logo), Burn, Buzzsaw, CAiCE, Can You Imagine, Character Studio, Cinestream, Civil 3D, Cleaner, Cleaner Central, ClearScale, Colour Warper, Combustion, Communication Specification, Constructware, Content Explorer, Create>what's>Next> (design/logo), Dancing Baby (image), DesignCenter, Design Doctor, Designer's Toolkit, DesignKids, DesignProf, DesignServer, DesignStudio, Design|Studio (design/logo), Design Web Format, Discreet, DWF, DWG, DWG (logo), DWG Extreme, DWG TrueConvert, DWG TrueView, DXF, Ecotect, Exposure, Extending the Design Team, Face Robot, FBX, Filmbox, Fire, Flame, Flint, FMDesktop, Freewheel, Frost, GDX Driver, Gmax, 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, LocationLogic, Lustre, Matchmover, Maya, Mechanical Desktop, Moonbox, MotionBuilder, Movimento, Mudbox, NavisWorks, ObjectARX, ObjectDBX, Open Reality, Opticore, Opticore Opus, PolarSnap, PortfolioWall, Powered with Autodesk Technology, Productstream, ProjectPoint, ProMaterials, RasterDWG, Reactor, RealDWG, Real-time Roto, REALVIZ, Recognize, Render Queue, Retimer,Reveal, Revit, Showcase, ShowMotion, SketchBook, Smoke, Softimage, Softimage|XSI (design/logo), SteeringWheels, Stitcher, Stone, StudioTools, Topobase, Toxik, TrustedDWG, ViewCube, Visual, Visual Construction, Visual Drainage, Visual Landscape, Visual Survey, Visual Toolbox, Visual LISP, Voice Reality, Volo, Vtour, Wire, Wiretap, WiretapCentral, XSI, and XSI (design/logo).

The following are registered trademarks or trademarks of Autodesk Canada Co. in the USA and/or Canada and other countries: Backburner,Multi-Master Editing, River, and Sparks.

The following are registered trademarks or trademarks of MoldflowCorp. in the USA and/or other countries: Moldflow, MPA, MPA (design/logo),Moldflow Plastics Advisers, MPI, MPI (design/logo), Moldflow Plastics Insight,MPX, MPX (design/logo), Moldflow Plastics Xpert.

**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-No.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 2010 . . . . . 3
- Sjednocení uživatelského rozhraní . . . . . 3
- Vylepšené možnosti importu . . . . . 6
- Vylepšení kreslení . . . . . 6

Rychlý start pro přechod od aplikace AutoCAD k aplikaci AutoCAD Architecture . . . . . 9
Spuštění aplikace AutoCAD Architecture . . . . . 15
Vyhledání nápovědy . . . . . 15
Školicí programy a produkty společnosti Autodesk . . . . . 18
- Autorizovaná školicí střediska společnosti Autodesk . . . . . 18
- Oficiální výukový software společnosti Autodesk . . . . . 19
- Certifikace společnosti Autodesk . . . . . 19
- e-Learning . . . . . 19

Kontakt na společnost Autodesk . . . . . 19
- Informace o prodeji . . . . . 19
- Technická podpora . . . . . 19
- Odezva . . . . . 20

Kapitola 2 **Pracovní prostor** . . . . . 21

Změny týkající se pracovního prostoru ve verzi 2010 . . . . . 21
Pojetí pracovního prostoru . . . . . 23
Komponenty pracovního prostoru . . . . . 23
- Pás karet . . . . . 24
- Nabídka aplikace . . . . . 31
- Panel nástrojů Rychlý přístup . . . . . 35
- Kontextové nabídky . . . . . 36
- Palety nástrojů . . . . . 37
- Paleta vlastností . . . . . 37
- Stavový řádek výkresu . . . . . 38

Příkazový řádek . . . 39
Stavový řádek aplikace . . . 40
Paleta Navigátor projektu . . . 42
Hledání informací v aplikaci AutoCAD Architecture . . . 43
Panel nástrojů InfoCenter . . . 43
F1 – kontextová nápověda . . . 44
Místní nápověda . . . 44
Práce s objekty v pracovním prostoru . . . 49
Přidání objektů . . . 49
Úpravy objektů . . . 50
Nástroje zobrazení a navigace . . . 52
Nástroje rychlých pohledů . . . 52
nástroj ViewCube . . . 53
nástroje SteeringWheel . . . 54
Funkce ShowMotion . . . 55
Práce s paletami nástrojů . . . 55
Otevření sady palet nástrojů . . . 57
Řízení vzhledu sady palet nástrojů . . . 57
Zadání různých palet nástrojů pro sadu palet nástrojů . . . 59
Vytvoření nové sady palet nástrojů . . . 59
Vytvoření nové skupiny palet nástrojů . . . 60
Vytvoření nové palety nástrojů . . . 60
Definování vzhledu palety nástrojů . . . 61
Přidání textu a oddělovacích řádků do palety nástrojů . . . 62
Práce s paletami nástrojů v centrálním místě . . . 63
Nástroje . . . 65
Vytvoření objektu pomocí nástroje . . . 66
Změna vlastností nástroje . . . 67
Změna ikony nástroje . . . 68
Změna ikony nástroje . . . 69
Vytvoření nástroje z objektu ve výkresu . . . 70
Kopírování nástroje z palety nástrojů . . . 70
Vytvoření nástroje ve Správci stylů . . . 71
Vytvoření nástroje z obsahu AEC v DesignCenter . . . 71
Používání nástrojů příkazů . . . 72
Práce s nástroji v centrálním místě . . . 75
Aplikování vlastností nástroje na existující objekt . . . 78
Reimport stylů pro nástroj . . . 79
Odstranění nástroje . . . 79
Paleta Vlastnosti . . . 79
Otevření palety Vlastnosti . . . 80
Nastavení vzhledu palety Vlastnosti . . . 80
Karta Projekt . . . 81
Karta Zobrazení . . . 82
Karta Rozšířená data . . . 83
Tabulky . . . 84
Přímé úpravy pomocí uzlů a dynamických kót . . . 85
Nápověda pro uzly . . . 86
Barva uzlu . . . 86
Používání klávesy CTRL spolu s uzly . . . 87
Spouštěcí uzly . . . 87
Dynamické kóty . . . 88
Omezení uzlu . . . 91
Dočasné souřadnicové systémy uzlu . . . 91
Zarovnání USS na plochu objektu . . . 91
Kopírování vlastností objektů . . . 91
Styly a podpůrné soubory . . . 93
Integrace aplikace AutoCAD Architecture a aplikace AutoCAD . . . 93

Kapitola 3 **Prohlížeč obsahu** . . . . . **95**
Prohlížeč obsahu – přehled . . . . . 95
Schéma Prohlížeče obsahu . . . . . 96
Prohlížení katalogu nástrojů . . . . . 97
Používání položek katalogu nástrojů . . . . . 99
Ovládání katalogové knihovny . . . . . 100
Vytvoření nového katalogu nástrojů . . . . . 100
Vytvoření katalogu nástrojů z obsahového výkresu . . . . . 101
Přidávání nástrojů z obsahových výkresů do katalogu nástrojů . . . . . 103
Přidání již existujícího katalogu nástrojů do katalogové knihovny . . . . . 105
Vytvoření instalačního souboru katalogu . . . . . 105
Publikování katalogů nástrojů . . . . . 106
Přidání webové stránky do katalogové knihovny . . . . . 107
Úprava vlastností katalogu nástrojů . . . . . 108
Vytvoření typů katalogů . . . . . 109
Seřazení katalogu v náhledu knihovny . . . . . 110
Filtrování katalogu v náhledu knihovny . . . . . 110
Odstranění katalogu nástrojů nebo odkazu na webovou stránku . . . . . 111
Otevření jiné katalogové knihovny . . . . . 111
Přejmenování katalogové knihovny . . . . . 111
Hledání položek v katalogu nástrojů . . . . . 111
Provedení hledání . . . . . 112
Přidání obsahu do katalogu nástrojů . . . . . 113
Definování kategorií v katalogu nástrojů . . . . . 115
Přidání palety nástrojů do katalogu nástrojů . . . . . 115
Přidání balíčku nástrojů do katalogu nástrojů . . . . . 116
Přidání nástrojů do katalogu nástrojů . . . . . 116
Kopírování a přemísťování palet nástrojů a balíčků nástrojů . . . . . 117
Kopírování a přesunování nástrojů . . . . . 117
Vlastní úprava nástrojů . . . . . 118
Vymazání položek z katalogu nástrojů . . . . . 119
Používání položek z katalogu nástrojů . . . . . 119
Propojené a nepropojené položky katalogu nástrojů . . . . . 119
Použití nástroje v pracovním prostoru aplikace AutoCAD Architecture . . . . . 120
Kopírování palety nástrojů do pracovního prostoru aplikace AutoCAD Architecture . . . . . 121
Kopírování balíčku nástrojů do pracovního prostoru aplikace AutoCAD Architecture . . . . . 122
Aktualizování propojených nástrojů . . . . . 123
Aktualizace propojených palet nástrojů . . . . . 123
Specifikace možností aktualizace pro propojené palety nástrojů . . . . . 123
Práce s více okny Prohlížeče obsahu najednou . . . . . 124
Otevření katalogu nástrojů v novém okně Prohlížeče obsahu . . . . . 124
Otevření katalogu v novém okně Prohlížeče obsahu . . . . . 125
Přetažení položek katalogu mezi jednotlivými okny Prohlížeče obsahu . . . . . 125
Spuštění Prohlížeče obsahu z příkazového řádku systému Windows . . . . . 126

Kapitola 4 **Vytvoření a uložení výkresů** . . . . . **127**
O šablonách . . . . . 127
Vytvoření výkresu ze šablony . . . . . 128
Vytvoření výkresu bez šablony . . . . . 128
Otevření starších výkresů . . . . . 129
Uložení výkresu ve formátu souboru předchozí verze . . . . . 130
Nastavení výkresu . . . . . 130
Určení jednotek výkresu . . . . . 130
Vytvoření měřítek poznámek a jejich přiřazení ke konfiguracím zobrazení . . . . . 132
Určení Standardu hladiny a Stylu klíče hladiny . . . . . 134
Zadávání výchozích reprezentací zobrazení . . . . . 136
Určení možností AEC . . . . . 137
Změna nastavení Editoru AEC . . . . . 138

Změna nastavení obsahu AEC . . . 140
Určení nastavení objektů AEC . . . 141
Určení rozlišení zobrazení objektů s ploškami . . . 141
Změna výchozího nastavení projektu AEC . . . 142
Sdílení výkresů s uživateli aplikace AutoCAD . . . 143
Srovnání metod sdílení výkresů . . . 144
Generování proxy grafiky . . . 145
Export výkresu do aplikace AutoCAD . . . 145
Export výkresu do souboru DXF . . . 147

Kapitola 5 **Vzájemná spolupráce s dalšími aplikacemi . . . 149**

Import a export souborů IFC . . . 149
Obecné informace o exportování souborů výkresu do IFC . . . 149
Import souborů IFC . . . 160
Importování komponent budovy z aplikace Autodesk Inventor . . . 164
Importování komponenty budovy do aplikace AutoCAD Architecture . . . 165
Import dat ve formátu LandXML . . . 166
Verze schématu . . . 167
Podporované typy dat . . . 167
Ověření souboru . . . 170
Import dat LandXML . . . 170
Výběr klíčů hladin pro data LandXML . . . 172
Publikování výkresových souborů do aplikace Autodesk MapGuide . . . 173
Předpoklady . . . 173
Typy publikovaných dat . . . 173
Vytvoření souboru MWX . . . 174
Přehled struktury publikovaných dat . . . 174
Přehled databázové struktury . . . 175
Publikování dat do aplikace Autodesk MapGuide . . . 176
Export dat sad vlastností do databáze MDB . . . 178
Publikování dat ve formátu DWF a DWFx . . . 178
Postup publikování výkresů do DWF nebo DWFx . . . 179
Podmínky a omezení publikování výkresů v souboru 3D DWF nebo DWFx . . . 179
Export dat sady vlastností do souboru DWF nebo DWFx . . . 180
Publikování data sady vlastností z externích referencí . . . 181
Struktura dat Sady vlastností . . . 181
Publikování souboru 3D DWF nebo 3D DWFx s automatickými daty sady vlastností . . . 183
Publikování souboru 3D DWF nebo 3D DWFx s uživatelem definovanými daty sady vlastností . . . 185
Publikování souboru 2D či 3D DWF nebo DWFx s daty sady vlastností . . . 187
Vytvoření nového seznamu publikovaných vlastností (PPL) . . . 189
Publikování výkresů do PDF . . . 190
Publikování do PDF . . . 191
Exportování dat sady vlastností do souboru PDF . . . 193
Publikování dat sady vlastností z externích referencí . . . 194
Publikování souboru PDF s automatickými daty sady vlastností . . . 194
Publikování PDF se všemi daty sady vlastností . . . 195

Kapitola 6 **Správa výkresu . . . 197**

Pracovní postupy v prostředí projektu . . . 197
Koncepce správy výkresu . . . 198
Struktura projektu . . . 204
Než začnete: externí reference . . . 205
Než začnete: Práce v síťovém prostředí . . . 206
Podpůrné soubory projektu . . . 207
Zadávání výchozích možností projektu . . . 208
Vzdálená spolupráce s týmy návrhářů . . . 210
Otevření projektu z mapované jednotky . . . 210
Prohlížeč projektu . . . 210

Otevření Prohlížeče projektu . . . 210
Používání Prohlížeče projektu . . . 210
Nastavení projektu jako aktuálního . . . 213
Vytvoření nového projektu . . . 214
Práce s vlastnostmi projektu . . . 217
Přesunutí projektu . . . 227
Přejmenování projektu . . . 228
Zavření všech souborů projektu . . . 228
Elektronický přenos projektu . . . 229
Odstranění projektu . . . 233
Zavření Prohlížeče projektu . . . 233
Odebrání kontextu projektu . . . 233
Otevření projektu z programu Průzkumník Windows . . . 234
Navigátor projektu . . . 235
Otevření Navigátoru projektu . . . 235
Karty Navigátoru projektu . . . 235
Používání Navigátoru projektu . . . 240
Stavový řádek projektu . . . 245
Zobrazuje skupinu palety nástrojů projektu . . . 246
Zobrazení knihovny Prohlížeče obsahu projektu . . . 247
Hladiny . . . 247
Vytvoření nové hladiny . . . 248
Kopírování hladiny s přiřazenými konstrukčními prvky . . . 250
Změna vlastností hladiny . . . 251
Odstranění hladiny . . . 251
Změna hladin: Interakce s projektem . . . 252
Dělení . . . 253
Tvorba nového dělení . . . 253
Změna dělení . . . 254
Odstranění dělení . . . 254
Změna dělení: Interakce s projektem . . . 254
Kategorie . . . 255
Vytvoření kategorie v Prohlížeči výkresů . . . 257
Vytvoření kategorie pomocí programu Průzkumník Windows . . . 258
Zadání umístění kategorií na nejvyšší úrovni . . . 259
Změna podkategorie souboru projektu . . . 260
Odstranění kategorie . . . 261
Konstrukční prvky . . . 262
Kdy začít konstrukčními prvky . . . 263
Role konstrukčních prvků ve stavebním projektu . . . 263
Obsah konstrukčních prvků . . . 264
Vytvoření nového konstrukčního prvku . . . 264
Kopírování konstrukčních prvků do hladin . . . 266
Převedení výkresu na konstrukční prvek . . . 267
Otevření a zavření konstrukčního prvku . . . 269
Přetahování objektů do konstrukčního prvku . . . 270
Vytváření referencí prvků v konstrukčních prvcích . . . 270
Zobrazení externích referencí konstrukčního prvku . . . 273
Změna vlastností konstrukčního prvku . . . 274
Elektronický přenos konstrukčního prvku . . . 276
Odstranění konstrukčního prvku . . . 276
Převedení konstrukčního prvku na prvek . . . 277
Změna konstrukčních prvků: Interakce s projektem . . . 278
Prvky ve stavebním projektu . . . 279
Kdy začít s prvky . . . 280
Zpracování prvků ve stavebním projektu . . . 281
Vytvoření prvku . . . 281
Převedení výkresu na prvek . . . 283
Otevření a zavření prvku . . . 285
Přetahování objektů do prvku . . . 286

Změna vlastností prvku . . . 287
Elektronický přenos prvku . . . 288
Odstranění prvku . . . 288
Reference na prvek v jiném prvku . . . 289
Zobrazení externích referencí připojených k prvku . . . 290
Převedení prvku na konstrukční prvek . . . 291
Změna prvků: Interakce s projektem . . . 292
Pohledy . . . 292
Kdy začít s pohledy . . . 296
Postup při vytváření výkresů pohledů . . . 297
Vytvoření nového výkresu pohledu . . . 297
Zobrazení externích referencí výkresu pohledu . . . 301
Otevření a zavření výkresu pohledu . . . 303
Vytvoření pohledu modelového prostoru z odkazu . . . 303
Změna vlastností výkresu pohledu . . . 304
Regenerování výkresů pohledu v projektu . . . 305
Vložení výkresu pohledu do listu . . . 305
Elektronický přenos výkresu pohledu . . . 306
Odstranění výkresu pohledu . . . 307
Vytvoření pohledu modelového prostoru . . . 308
Vložení pohledu modelového prostoru do listu . . . 309
Změna vlastností pohledu modelového prostoru . . . 311
Odstranění pohledů modelového prostoru . . . 312
Synchronizace hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu . . . 312
Změna pohledů: Interakce s projektem . . . 316
Listy . . . 316
Kdy začít s listy . . . 318
Vytvoření listu . . . 318
Nastavení vlastností sady listů projektu . . . 320
Vytvoření dílčí sady listů . . . 322
Nastavení vlastností dílčí sady listů . . . 322
Odebrání dílčí sady listů . . . 324
Import listů do sady listů . . . 324
Importování aktuálního rozvržení jako listu . . . 325
Otevření a zavření listu . . . 325
Změna vlastností listu . . . 326
Odebrání listu . . . 326
Odstranění výkresu listu . . . 327
Vytvoření pohledu listu . . . 327
Otevření pohledu listu . . . 327
Očíslování pohledů listu . . . 328
Odstranění pohledu listu . . . 328
Zobrazení externích referencí výkresu listu . . . 328
Vložení seznamu listů . . . 330
Změna vlastností seznamu listů . . . 331
Aktualizace seznamu listů . . . 332
Obnovení sady listů . . . 332
Vytvoření výběru listů . . . 332
Aktivace výběru listů . . . 333
Odebrání výběru listů . . . 333
Elektronický přenos listů a sad listů . . . 333
Publikování sad listů . . . 335
Změna listů: Interakce s projektem . . . 336
Vytvoření šablony sady listů . . . 336
Vytvoření šablony sady listů . . . 337
Vytvoření šablony z existujících výkresů . . . 341
Změna cest projektu . . . 345
Obnovení Navigátoru projektu . . . 346
Zobrazení objektu v externích referencích . . . 347
Postup při vkládání poznámek do projektu . . . 347

Vytváření mezer . . . 348
Vkládání štítků do projektu . . . 348
Data sady vlastností a tabulky výkazů v projektech . . . 349
Postup při vytváření rohových razítek . . . 355
Kótování projektu . . . 359
Práce s rovinami řezu v projektu . . . 360
Globální roviny řezu . . . 361
Roviny řezu specifické pro dané objekty . . . 367
Příkazy správy výkresů . . . 369
Příkazový řádek: Otevření Prohlížeče projektu . . . 369
Příkazový řádek: Otevření Navigátoru projektu . . . 369
Příkazový řádek: Obnovení projektu . . . 370
Příkazový řádek: Opakované generování pohledů . . . 370
Příkazový řádek: Výběr nového prostředí projektu . . . 370
Příkazový řádek: Zavření Navigátoru projektu . . . 370
Nejčastější dotazy týkající se správy výkresů . . . 370
Dodatek 1: Projekty šablony . . . 373
Hladiny a dělení . . . 373
Pojmenování souboru projektu . . . 374
Konstrukční prvky obsažené v šabloně komerčního projektu . . . 375
Soubor prvku zahrnutý do šablony komerčního projektu . . . 377
Pohledy zahrnuté v projektu šablony . . . 377
Listy zahrnuté do projektu šablony . . . 379
Projektové normy . . . 379

Kapitola 7 **Projektové normy . . . 381**

Terminologie projektových norem . . . 381
Přehled projektových norem . . . 382
Standardy AEC . . . 383
Standardy aplikace AutoCAD . . . 384
Standardní nástroje . . . 384
Synchronizace projektu . . . 385
Přehled procesu: Použití norem v projektu . . . 385
Použití Projektových norem . . . 385
Předpoklady pro práci s projektovými normami . . . 386
Nastavení norem v projektu . . . 386
Vytvoření nového projektu pomocí Předdefinovaných norem . . . 387
Konfigurace Projektových norem . . . 387
Nastavení standardních nástrojů v projektu . . . 396
Vytvoření katalogu nástrojů pro projekt . . . 399
Přidávání katalogu projektu do Knihovny prohlížeče obsahu . . . 402
Přidání knihovny projektu a skupiny palety nástrojů . . . 402
Zobrazení skupiny palet nástrojů projektu . . . 405
Vytvoření Skupiny palet nástrojů . . . 406
Kopírování palet nástrojů projektu do umístění souboru palety nástrojů . . . 407
Přidání profilu projektu do umístění souboru palety nástrojů . . . 408
Přidání norem do projektového výkresu . . . 408
Skupina palet nástrojů projektu . . . 408
Přidání stylů norem do Prohlížeče obsahu . . . 409
Přidání stylů norem ze Správce stylů . . . 410
Přidání standardního nastavení zobrazení ze Správce zobrazení . . . 411
Synchronizace projektu s normami . . . 411
Stav synchronizace . . . 414
Synchronizace projektu s normami AEC . . . 415
Výjimky synchronizace . . . 416
Synchronizace projektového výkresu s normami AEC . . . 417
Synchronizování vybraných stylů a nastavení zobrazení s normami AEC . . . 418
Generování protokolu synchronizace . . . 422
Synchronizace projektu s normami aplikace AutoCAD . . . 423

Synchronizace projektového výkresu s normami aplikace AutoCAD . . . 424
Kontrola projektu nebo výkresu . . . 425
Zobrazení přepsání zobrazení v projektových výkresech . . . 426
Úprava projektových výkresů mimo projekt . . . 426
Vytvoření nových výkresů projektových norem . . . 426
Aktualizace výkresů projektových norem . . . 428
Přehled procesu: Použití norem AEC v projektu . . . 428
Verze norem . . . 429
Změna typů ve výkresech projektových norem . . . 430
Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem . . . 431
Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem z projektového výkresu . . . 433
Přidání standardních objektů z projektového výkresu do výkresu projektových norem . . . 434
Úprava historie verzí standardního objektu . . . 435
Verze výkresu projektových norem . . . 436
Čištění historie verzí z výkresu projektových norem . . . 437
Čištění Informace o verzi z výkresu projektových norem . . . 437
Synchronizace projektových norem mezi sebou . . . 438
Úprava výkresů projektových norem vně projektu . . . 438
Skriptování příkazů projektových norem . . . 439

**Kapitola 8 Porovnání výkresů . . . 441**

Přehled funkce Porovnání výkresů . . . 441
Spuštění relace Porovnání výkresů . . . 443
Kontrola výsledků relace Porovnání výkresů . . . 448
Vytvoření vizuálního filtru . . . 452
Příkazy porovnání výkresů . . . 452
Nejčastější dotazy týkající se Porovnání výkresů . . . 452

**Kapitola 9 Správa hladin . . . 455**

Správa hladin . . . 455
Správa hladin výkresu . . . 458
Otevření Správce vlastností hladin . . . 459
Označení hladiny za aktuální . . . 459
Vytvoření hladiny se standardem hladin . . . 459
Vytvoření nestandarní hladiny . . . 461
Přejmenování hladiny . . . 461
Vymazání hladiny . . . 461
Změna standardu hladin hladiny . . . 462
Definování vlastností hladiny . . . 462
Přepsání vlastností hladiny ve výřezech rozvržení . . . 464
Rozpoznání přepsání hladin výřezu . . . 465
Odebrání přepsání hladin výřezu . . . 466
Práce se skupinami hladin . . . 467
Typy filtrů hladin . . . 468
Vytvoření filtru skupiny . . . 469
Vytvoření položky Vlastnost filtru . . . 469
Vytvoření filtru standardů hladin . . . 473
Přidání hladin do skupiny hladiny . . . 473
Změna vlastností skupiny hladin . . . 474
Přejmenování a vymazání skupiny hladiny . . . 474
Převedení vlastnosti filtru do skupiny filtru . . . 475
Upozornění na novou hladinu . . . 475
Nastavení upozornění na nové hladiny . . . 475
Rozpoznání nových hladin ve výkresu . . . 477
Uznání nových hladin ve výkresu . . . 477
Práce se stavy hladiny . . . 478
Vytvoření uloženého stavu hladiny . . . 478
Úprava uloženého stavu hladiny . . . 481

Obnovení stavu hladiny . . . 481
Vymazání stavu hladiny . . . 483
Importování stavů hladin do současného výkresu . . . 483
Exportování stavu hladiny ze současného výkresu . . . 484
Práce s položkou Klíče hladin . . . 484
Výchozí klíče hladin . . . 485
Výchozí hodnoty klíčů hladin . . . 489
Vytvoření stylu klíčů hladin . . . 489
Vytvoření stylu klíčů hladin ze souboru LY . . . 490
Úprava stylů klíče hladin . . . 491
Připojení poznámek a souborů do položky Styl klíčů hladin . . . 492
Přepsání klíče hladin . . . 493
Vytvoření a úprava standardů hladin . . . 495
Pole komponent ve standardech hladin . . . 495
Vytvoření standardu hladiny . . . 499
Úprava polí komponentů . . . 500
Úprava popisných polí . . . 501
Úprava popisů . . . 501
Úprava položky Specifikace popisu . . . 502
Čištění standardů hladin . . . 503
Importování standardů hladin . . . 503
Export standardů hladin . . . 503
Dodatek: Změny v jazyce LISP týkající se snímků hladin a stavů hladin . . . 504

Kapitola 10 **Systém zobrazení . . . 505**

Úvod do systému zobrazení . . . 505
Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení . . . 506
Struktura systému zobrazení . . . 511
Reprezentace zobrazení . . . 512
Sady zobrazení . . . 516
Konfigurace zobrazení . . . 517
Správce zobrazení . . . 520
Otevření položky Správce zobrazení . . . 521
Prohlížení konfigurací zobrazení . . . 521
Prohlížení sad zobrazení . . . 522
Prohlížení reprezentací zobrazení . . . 524
Prohlížení objektu v reprezentaci zobrazení . . . 525
Prohlížení reprezentace zobrazení objektu v položce Sada zobrazení . . . 526
Přístup k výchozím vlastnostem zobrazení objektu . . . 527
Vytvoření a úprava konfigurace zobrazení . . . 527
Přehled procesu: Vytvoření konfigurace zobrazení . . . 527
Tipy pro práci s konfiguracemi zobrazení, sadami a reprezentacemi . . . 528
Vytvoření konfigurace zobrazení . . . 528
Vytvoření sady zobrazení . . . 529
Vytvoření reprezentace zobrazení pro objekt . . . 530
Úprava reprezentace zobrazení . . . 530
Přiřazení reprezentace zobrazení do sady zobrazení . . . 531
Porovnávání reprezentací zobrazení mezi sadami zobrazení . . . 533
Přiřazení sady zobrazení do směru pohledu . . . 533
Přiřazení konfigurace zobrazení k výřezu . . . 534
Určení sady zobrazení jako výchozí sady zobrazení . . . 534
Určení výchozí konfigurace zobrazení . . . 535
Určení konfigurace zobrazení, které se používá k překrytí externí reference . . . 535
Změnění konfigurace zobrazení používané v odkazovaných výkresech . . . 536
Zobrazení objektů podle klasifikace . . . 537
Určení nastavení pro živé řezy a materiály . . . 538
Správa konfigurací zobrazení . . . 539
Přejmenování položky Konfigurace zobrazení nebo položky Sada zobrazení . . . 539
Přejmenování reprezentace zobrazení . . . 539

Vymazání konfigurace zobrazení nebo sady zobrazení . . . 540
Vymazání reprezentace zobrazení . . . 540
Přidání poznámek a referenčních souborů do konfigurace zobrazení nebo sady zobrazení . . . 541
Použití nastavení zobrazení v vícenásobných výkresech . . . 541
Vyčištění konfigurace zobrazení . . . 543
Vyčištění sady zobrazení . . . 544
Vyčištění reprezentace zobrazení . . . 544
Práce s položkou Standardní nastavení zobrazení . . . 544
Synchronizování jednotlivých nastavení zobrazení se standardy AEC . . . 546
Vyloučení nastavení zobrazení ze synchronizace . . . 546
Aktualizování položky Standardní nastavení zobrazení v položce Výkres projektových norem . . . 547
Aktualizování položky Standardní nastavení zobrazení v položce Výkres projektových norem z položky Výkres projektu . . . 549
Přidání položky Standardní nastavení zobrazení z položky Výkres projektu do položky Výkres projektových norem . . . 550
Úprava historie verzí Standardního nastavení zobrazení . . . 551
Čištění historie verzí z výkresu projektových norem . . . 552
Čištění Informace o verzi z výkresu projektových norem . . . 552
Vzájemná synchronizace projektových norem . . . 552
Řešení problému systému zobrazení . . . 553
Objekt se nezobrazuje ve výřezu . . . 553
Výřez se správně neaktualizoval . . . 553
Objekty se kopírují z jiných výkresů rozdílně . . . 554
Ověření výskytu nezobrazených objektů ve výkresu . . . 554
Typ čáry objektu je nesprávně zobrazen . . . 554

Kapitola 11 **Správce stylů . . . 555**
Co jsou to styly? . . . 555
Správce stylů – přehled . . . 556
Třídění stylů ve Správci stylů . . . 558
Vytvoření stylu ze Správce stylů . . . 559
Vytvoření stylu z objektu . . . 559
Vytvoření nástroje ze stylu . . . 560
Přejmenování stylu . . . 560
Kopírování stylů mezi výkresy . . . 560
Poslání stylů ostatním uživatelům . . . 561
Mazání stylů . . . 562
Práce s výkresy a šablonami ve Správci stylů . . . 563
Zahájení nového výkresu nebo šablony ve Správci stylů . . . 563
Otevření výkresu nebo šablony ve Správci stylů . . . 564
Přetažení výkresu do Správce stylů . . . 564
Uzavření výkresů a šablon ve Správci stylů . . . 564

Kapitola 12 **Materiály . . . 565**
Materiály . . . 565
Objekty, které podporují materiály . . . 566
Práce s nástrojem Materiál . . . 568
Přidání materiálů k objektům pomocí nástroje Materiál . . . 569
Vytvoření vlastních nástrojů pro materiál . . . 570
Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení . . . 573
Skica komponenty materiálu . . . 574
Komponenta materiálu šrafování půdorysu . . . 574
Komponenta materiálu 3D těleso . . . 574
Komponenta materiálu šrafování plochy . . . 575
Skica 2D řezu/pohledu . . . 576
Komponenta materiálu šrafování řezu . . . 576
Těleso v řezu a hranice v řezu . . . 577
Zobrazení materiálů ve výkresu . . . 577

Práce se šrafováními plochy . . . 578
Šrafování plochy na zakřivených plochách . . . 578
Šrafování plochy u více ploch . . . 579
Šrafování plochy u vysunutí . . . 579
Šrafování plochy na objemových prvcích volného tvaru . . . 581
Přepsání šrafování plochy u jednotlivých objektů . . . 581
Skrytí šrafování plochy . . . 582
Zobrazení skrytého šrafování plochy . . . 583
Specifikace otočení šrafování plochy . . . 583
Zadání horizontálního a vertikálního odsazení šrafování plochy . . . 584
Úprava přepsání šrafování plochy . . . 585
Zobrazení seznamu materiálu . . . 586
Zobrazení dotazu na materiál . . . 586
Přehled procesu: Vytvoření a přiřazení materiálu . . . 587
Vytvoření a úpravy definic materiálu . . . 587
Vytvoření definice materiálu . . . 588
Definování hladiny, barvy a typu čáry definice materiálu . . . 588
Zadání plánu a vzorů šrafování řezu definice materiálu . . . 589
Zadání vzorce šrafování plochy definice materiálu . . . 590
Přiřazení rendrovaných materiálů . . . 592
Vyloučení definice materiálu z 2D obvodu řezu . . . 594
Kontrola zobrazení skrytých čar podle materiálu . . . 594
Sloučení definic materiálu v 2D řezu/výšce . . . 595
Připojení poznámek a souborů k definici materiálu . . . 596

Kapitola 13 **Pokyny pro vytváření obsahu . . . 597**
Obecné standardy a konvence obsahu . . . 597
Typy obsahu . . . 597
Shoda s normou National CAD Standard . . . 598
Zdroje obsahu . . . 601
Výkresy šablon . . . 601
Výkresy knihovny stylů . . . 603
Projekty šablon . . . 603
Katalogy nástrojů . . . 606
Řízení zobrazení . . . 606
Obsah založený na stylu . . . 607
Architektonické objekty . . . 608
Dokumentační objekty . . . 622
Víceúčelové objekty . . . 627
Obsah na základě symbolu a nástroje . . . 635
Obsah AEC . . . 635
Obsah nástrojů palety a různých poznámek . . . 637

**Koncepční návrh . . . 641**

Kapitola 14 **Vytváření koncepčních modelů . . . 643**
Objemové prvky a objemové skupiny . . . 643
Použití objemových nástrojů k vytvoření objemových prvků . . . 644
Úpravy objemových prvků . . . 657
Styly objemových prvků . . . 680
Vytvoření objemových skupin pomocí objemových nástrojů . . . 686
Použití materiálů pro objemové prvky a objemové skupiny . . . 697
Vytvoření objemových modelů pomocí Průzkumníka modelu . . . 701
Zobrazení Průzkumníka modelu . . . 702
Definování pohledu v Průzkumníku modelu . . . 703
Navigace v pohledu v Průzkumníku modelu . . . 703
Navigace v pohledu pomocí nástroje ViewCube . . . 704
Navigace v pohledu pomocí nástroje SteeringWheel . . . 704

Zobrazení objektů v neviditelné hladině . . . 705
Zachování procenta zvětšení a umístění objektu . . . 705
Použití příkazů na panelu nástrojů v Průzkumníku modelu . . . 706
Vytvoření podlaží z koncepčního modelu pomocí řezů . . . 711
Vytvoření řezu . . . 711
Určení výšky řezu . . . 712
Připojení objektů k řezu . . . 713
Odpojení objektů od řezu . . . 713
Převedení řezu na křivku . . . 713
Změna umístění řezu . . . 713
Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k řezu . . . 714

Kapitola 15 **Rychlý řez . . . 715**
Rychlý řez . . . 715
Vytvoření rychlého řezu . . . 715

Kapitola 16 **Prohlížeč objektů . . . 717**
Prohlížeč objektů . . . 717
Definování pohledu v Prohlížeči objektů . . . 720
Procházení pohledu v prohlížeči objektů . . . 721
Procházení pohledu pomocí nástroje ViewCube . . . 722
Navigace v pohledech pomocí Kruhového ovladače . . . 722
Nastavení směru pohledu prohlížeče objektů ve výkresové oblasti . . . 723
Uložení náhledu obrázku v prohlížeči objektů . . . 724

Kapitola 17 **Kresba od ruky . . . 725**
Kresba od ruky . . . 725
Vytváření kresby od ruky . . . 726
Úpravy kresby od ruky . . . 727

**Navrhování pomocí architektonických objektů . . . 729**

Kapitola 18 **Obecné nástroje objektů . . . 731**
Panel Obecné . . . 731
Výběr podobných objektů . . . 731
Prohlížeč objektů . . . 731
Izolování a skrývání objektů . . . 732
Úpravy objektů v dočasných pohledech . . . 734
Přidání objektů téhož typu jako vybraný objekt . . . 736
Úpravy stylů objektů . . . 736
Kopírování a přiřazování stylů objektů . . . 737
Kótování objektu . . . 737
Opatření objektu štítkem . . . 737
Úpravy komponent objektu na místě . . . 737
Úpravy komponent založených na křivce na místě . . . 738
Úpravy na místě u komponent objektů založených na profilu . . . 739
Úpravy na místě: zvláštní případy . . . 740
Změna zobrazení komponent objektů v režimu úprav na místě . . . 741

Kapitola 19 **Stěny . . . 743**
Pracovní postup přidávání stěn . . . 745
Kreslení stěn . . . 746
Vytváření stěn ze skici a z 3D objektů . . . 753
Úpravy stěn . . . 756
Používání uzlů k úpravám stěn . . . 757
Změna tvaru stěny . . . 762

Změna zarovnání stěny . . . 767
Odsazení nových stěn od existujících stěn . . . 768
Přemístění stěny . . . 769
Přizpůsobení polohy stěny . . . 769
Aplikování vlastností nástroje na existující stěnu . . . 770
Změna stylu stěny . . . 771
Změna umístění stěny . . . 771
Slučování stěn . . . 772
Odebrání jednotlivých podmínek sloučení . . . 772
Odebrání všech sloučených stěn . . . 772
Spojování stěn . . . 773
Zaoblení stěn . . . 774
Zkosení stěn . . . 776
Oříznutí stěn v průsečících L a T . . . 777
Obrácení směru stěny . . . 778
Používání příkazů aplikace AutoCAD k úpravám stěn . . . 779
Změna linie střechy a linie podlahy stěny . . . 780
Zadávání materiálů pro jednotlivé stěny . . . 788
Změna vlastností zobrazení pro jednotlivé stěny . . . 789
Připojení poznámek a souborů ke stěně . . . 794
Parametry stěny . . . 796
Vytvoření nástroje stěny . . . 798
Odstraňování problémů se stěnami . . . 800
Přidávání objektů do stěn . . . 801
Přidání okna do stěny . . . 801
Přidání otvoru do stěny . . . 801
Přidání dveří do stěny . . . 802
Přidání sestavy dveří/oken do stěny . . . 802
Odebrání oken, otvorů, dveří nebo sestav dveří/oken ze stěny . . . 803
Ukotvení objektu ke stěně . . . 803
Odpojení objektů od stěny . . . 804
Vytváření speciálních podmínek a upravených povrchů stěny . . . 804
Práce s taženími stěny . . . 805
Práce s modifikátory stěn . . . 813
Práce s modifikátory tělesa . . . 822
Práce s kolizními podmínkami . . . 827
Styly stěn . . . 829
Vytvoření stylu stěny . . . 830
Přidání dat sady vlastností do stylu stěny . . . 831
Zadání komponent stylu stěny . . . 831
Zadání materiálu stylu stěny . . . 840
Zadání vlastností zobrazení stylu stěny . . . 842
Přidání klasifikací do stylu stěny . . . 846
Definování stylu stěny jako ohraničení asociativních prostorů . . . 846
Připojení poznámek a souborů ke stylu stěny . . . 847
Pracovní postup pro začištění průsečíků stěn . . . 847
Kružnice začištění a zarovnávací čáry stěny . . . 848
Začištění stěn a priority . . . 850
Pokyny pro úspěšné začištění stěny . . . 851
Přiřazení jiné definice skupiny začištění stěny existujícím stěnám . . . 852
Zadání začištění pro jednotlivé stěny . . . 852
Přepsání poloměru kružnice začištění stěny . . . 853
Přepsání priorit komponent . . . 854
Odstraňování problémů se začišťováním stěn . . . 855
Definice skupin začištění . . . 859
Používání úprav na místě pro začištění průsečíků stěn . . . 862
Zadání přepsání začištění komponenty . . . 863
Skrytí hrany komponenty průsečíku stěny . . . 864
Zobrazení hrany komponenty průsečíku stěny . . . 865
Přidání vrcholu do komponenty průsečíku stěny . . . 866

Odebrání vrcholu z komponenty průsečíku stěny . . . 868
Odečtení profilu z komponenty průsečíku stěny . . . 868
Sloučení profilu s komponentou průsečíku stěny . . . 869
Oříznutí komponenty průsečíku stěny . . . 870
Prodloužení komponenty průsečíku stěny . . . 871
Práce se zakončením stěn a otvorů . . . 872
Pracovní postup pro vytváření zakončení stěn a otvorů . . . 873
Používání režimu úprav na místě ke změně zakončení stěny . . . 873
Zaoblení komponenty zakončení stěny . . . 880
Zkosení komponenty zakončení stěny . . . 881
Zobrazení hrany komponenty zakončení stěny . . . 882
Skrytí hrany komponenty zakončení stěny . . . 883
Oříznutí komponenty zakončení stěny . . . 883
Prodloužení komponenty zakončení stěny . . . 884
Odečtení profilu z komponenty zakončení stěny . . . 886
Sloučení profilu s komponentou zakončení stěny . . . 886
Vytvoření zakončení stěn pomocí funkce Vypočítat automaticky . . . 887
Použití stylů zakončení stěny ve Správci stylů . . . 890
Změna geometrie stylu zakončení stěny . . . 892
Změna zpětného odsazení stylu zakončení stěny . . . 894
Připojení poznámek a souborů ke stylu zakončení stěny . . . 894
Vytvoření stylu zakončení otvoru stěny . . . 895
Použití stylu zakončení otvoru stěny u stylu stěny . . . 895
Přepsání stylu zakončení otvoru stěny u stěny . . . 895
Používání možností Orto uzavřít a Uzavřít pro stěny . . . 896
Délky stěn . . . 896
Zakřivené stěny . . . 897
Zadání odsazení pro vrcholy linie střechy a linie podlahy . . . 897
Zadání šířky a odsazení hrany komponenty stěny . . . 898

Kapitola 20 **Obvodové pláště . . . 899**

Obvodové pláště . . . 899
Použití nástrojů obvodového pláště pro vytvoření obvodových plášťů . . . 902
Vytvoření přímého obvodového pláště . . . 903
Vytvoření obvodového pláště s uživatelem zadanými nastaveními . . . 903
Vytvoření zakřiveného obvodového pláště . . . 905
Vytvoření obvodového pláště odkazujícího na křivku . . . 906
Převedení osnovy rozvržení do obvodového pláště . . . 907
Vytvoření obvodového pláště z náčrtu pohledu . . . 908
Převedení stěny do obvodového pláště . . . 910
Převedení 3D plochy do obvodového pláště . . . 911
Vytvoření nástroje obvodového pláště . . . 911
Styly obvodových plášťů . . . 913
Přehled postupu: Vytvoření stylu obvodového pláště . . . 914
Tipy pro efektivní práci se styly obvodových plášťů . . . 915
Vytvoření definic prvků pro styl obvodového pláště . . . 915
Vytvoření stylu obvodového pláště . . . 916
Definování dělení pro osnovy obvodových plášťů . . . 917
Definování výplní pro buňky obvodových plášťů . . . 925
Definování rámů obvodových plášťů . . . 930
Definování příčlí obvodových plášťů . . . 934
Přiřazení definic k prvkům obvodového pláště . . . 939
Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště . . . 939
Přiřazení výplní k buňkám obvodového pláště . . . 939
Přiřazení definic k rámům obvodového pláště . . . 948
Přiřazení definic k příčlím obvodového pláště . . . 950
Určení materiálů stylu obvodového pláště . . . 953
Určení zobrazení obvodových plášťů . . . 954
Definování stylu obvodového pláště jako ohraničení asociativních prostorů . . . 958

Připojení poznámek a souborů ke stylu obvodového pláště . . . 959
Použití přepisů v obvodových pláštích . . . 959
Přepsání výplní obvodových plášťů . . . 960
Přepsání rámů a příčlí obvodových plášťů . . . 966
Přepsání dělení obvodového pláště . . . 973
Odstranění přepisů obvodového pláště . . . 976
Úpravy definic prvků pro styly obvodových plášťů . . . 977
Úpravy obvodových plášťů . . . 978
Použití uzlů k úpravám obvodových plášťů . . . 979
Výběr odlišného stylu obvodového pláště . . . 983
Použití vlastností existujícího obvodového pláště . . . 984
Změna kót obvodového pláště . . . 984
Změna vlastností umístění obvodového pláště . . . 985
Přidání kolizní podmínky do obvodového pláště . . . 985
Odstranění kolizní podmínky z obvodového pláště . . . 986
Začistění styků obvodových plášťů . . . 986
Určení úhlu začištění styků pro obvodový plášť, sousedící s dalším objektem . . . 987
Zadání zobrazení roviny řezu obvodového pláště . . . 987
Zadání zobrazení ostatních charakteristik obvodového pláště . . . 988
Připojení odkazů, poznámek nebo souborů k obvodovému plášti . . . 989
Změna horní a spodní hrany obvodového pláště . . . 990
Odsazení nebo promítnutí horní hrany obvodového pláště . . . 990
Odsazení nebo promítnutí spodní hrany obvodového pláště . . . 991
Úpravy horní nebo spodní hrany obvodového pláště . . . 992
Změna horní a spodní hrany . . . 994
Přidání štítu do horní hrany obvodového pláště . . . 996
Přidání stupně do horní nebo spodní hrany obvodového pláště . . . 997
Změna vrcholů v horní nebo spodní hraně obvodového pláště . . . 998
Určení nastavení štítů pro horní hranu . . . 999
Určení nastavení stupňů pro spodní nebo horní hranu . . . 1000
Určení nastavení vrcholů pro horní nebo spodní hranu . . . 1001
Úpravy objektů, ukotvených v obvodových pláštích . . . 1002
Změna orientace objektu ukotveného v obvodovém plášti . . . 1002
Změna přiřazení objektu ukotveného v obvodovém plášti . . . 1002
Změna odsazení objektu ukotveného v obvodovém plášti . . . 1002
Záměna dvou objektů, ukotvených v obvodovém plášti . . . 1003
Uvolnění objektu ukotveného v obvodovém plášti . . . 1003
Jednotky obvodových plášťů . . . 1003
Vytvoření jednotek obvodových plášťů . . . 1005
Vytvoření jednotky obvodového pláště . . . 1005
Převedení osnovy rozvržení do jednotky obvodového pláště . . . 1005
Vytvoření jednotky obvodového pláště s uživatelskou osnovou . . . 1007
Styly jednotek obvodových plášťů . . . 1008
Vytvoření definic prvků pro styl jednotky obvodového pláště . . . 1008
Vytvoření stylu jednotky obvodového pláště . . . 1009
Definování dělení pro osnovy jednotek obvodových plášťů . . . 1010
Definování výplní pro buňky jednotek obvodových plášťů . . . 1016
Definování rámů jednotek obvodových plášťů . . . 1019
Definování příčlí jednotek obvodových plášťů . . . 1023
Přiřazení dělení k osnově jednotky obvodového pláště . . . 1028
Přiřazení výplní k buňkám jednotek obvodového pláště . . . 1028
Přiřazení definic k rámům jednotky obvodového pláště . . . 1034
Přiřazení definic k příčlím jednotky obvodového pláště . . . 1036
Určení materiálů stylu jednotky obvodového pláště . . . 1039
Určení zobrazení jednotek obvodových plášťů . . . 1040
Definování stylu jednotky obvodového pláště pro asociativní prostory . . . 1044
Připojení poznámek a souborů ke stylu jednotky obvodového pláště . . . 1045
Použití přepisů v jednotkách obvodových plášťů . . . 1045
Přepsání výplní jednotek obvodových plášťů . . . 1046
Přepsání rámů a příčlí jednotek obvodových plášťů . . . 1052

Přepsání dělení jednotek obvodových plášťů . . . 1059
Odstranění přepisů jednotky obvodového pláště . . . 1063
Úpravy jednotek obvodových plášťů . . . 1064
Použití uzlů k úpravám jednotek obvodových plášťů . . . 1064
Výběr odlišného stylu jednotky obvodového pláště . . . 1067
Porovnání vlastností existující jednotky obvodového pláště . . . 1067
Změna kót jednotky obvodového pláště . . . 1068
Určení úhlu začištění styků pro jednotku obvodového pláště, sousedící s dalším objektem . . . 1068
Změna umístění volně stojící jednotky obvodového pláště . . . 1069
Změna polohy ukotvených jednotek obvodových plášťů . . . 1069
Zadání zobrazení roviny řezu jednotky obvodového pláště . . . 1070
Zadání zobrazení ostatních charakteristik jednotky obvodového pláště . . . 1071
Připojení odkazů, poznámek nebo souborů k jednotce obvodového pláště . . . 1072
Odchylka plošky . . . 1073

**Kapitola 21 Sestavy dveře/okno . . . 1075**

Sestavy dveře/okno . . . 1075
Použití nástroje Sestava dveře/okno k vytvoření sestav dveře a okno . . . 1078
Vytváření nástroje sestavy dveře/okno . . . 1084
Styly sestavy dveře a okno . . . 1086
Použití položky Přepsání v sestavách dveře/okno . . . 1135
Změna definic prvku pro styl sestavy dveře a okno . . . 1153
Úprava sestav dveře a okno . . . 1154
Úprava objektů ukotvených v sestavách dveře/okno . . . 1163

**Kapitola 22 Polygony AEC . . . 1165**

Polygony AEC . . . 1165
Použití nástrojů polygonů AEC k vytváření polygonů AEC . . . 1167
Vytvoření polygonu AEC . . . 1167
Vytvoření polygonu AEC s uživatelsky definovanými nastaveními . . . 1168
Vytvoření polygonu AEC z křivky . . . 1168
Vytvoření polygonu AEC z profilu . . . 1169
Vytvoření nástroje Polygon AEC . . . 1169
Úprava polygonů AEC . . . 1170
Použití uzlů k úpravě polygonů AEC . . . 1171
Vyberte styl polygonu AEC . . . 1176
Sloučení dvou polygonů AEC . . . 1176
Vytvoření otvoru v polygonu AEC . . . 1177
Vytvoření polygonů AEC z průniku jiných polygonů AEC . . . 1178
Oříznutí polygonu AEC . . . 1178
Rozdělení polygonu AEC . . . 1179
Přidání vrcholu do polygonu AEC . . . 1180
Odebrání vrcholu z polygonu AEC . . . 1180
Převedení polygonu AEC na křivku . . . 1181
Převedení polygonu AEC na profil . . . 1181
Změna otočení polygonu AEC . . . 1181
Změna výškové úrovně polygonu AEC . . . 1181
Změna umístění polygonu AEC . . . 1182
Zadání vlastností výplně u reprezentace zobrazení True Color polygonu AEC . . . 1182
Připojení hypertextových odkazů, poznámek či souborů k polygonu AEC . . . 1183
Styly polygonů AEC . . . 1184
Vytvoření stylu polygonu AEC . . . 1184
Změna šířky a zarovnání hran polygonu AEC . . . 1185
Maskování podkladových objektů polygony AEC . . . 1186
Určení vlastností zobrazení stylu polygonů AEC . . . 1186
Nastavení barev zobrazení v barvách True Color . . . 1189
Připojení poznámek a souborů ke stylu polygonů AEC . . . 1190
Přidání klasifikací ke stylu polygonů AEC . . . 1191

Kapitola 23 **Dveře** . . . . . **1193**

Dveře . . . . . 1193
Vytvoření dveří . . . . . 1194
Vytvoření dveří v sestavě dveří a okna . . . . . 1196
Převod objektů na dveře . . . . . 1196
Vlastnosti dveří . . . . . 1196
Úprava dveří . . . . . 1202
Použití uzlů k úpravě dveří . . . . . 1202
Přemístění dveří podél stěny . . . . . 1204
Přemístění dveří v rámci stěny . . . . . 1204
Použití ukotvení ke změně dveří . . . . . 1205
Přemístění dveří na jinou stěnu . . . . . 1208
Uvolnění dveří ze stěny . . . . . 1209
Změna umístění samostatných dveří . . . . . 1209
Vlastnosti zobrazení dveří . . . . . 1209
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů ke dveřím . . . . . 1212
Styly dveří . . . . . 1213
Vytvoření stylu dveří . . . . . 1213
Zadání kót stylu dveří . . . . . 1214
Zadání pravidel projektu stylu dveří . . . . . 1215
Zadání standardních velikostí stylu dveří . . . . . 1216
Vytvoření vlastního tvaru dveří . . . . . 1216
Náhrada tvaru dveří ve stylu dveří . . . . . 1217
Úpravy geometrie stylu dveří . . . . . 1218
O komponentách zobrazování dveří a materiálech . . . . . 1219
Zadání vlastností zobrazení stylu dveří . . . . . 1222
Definování stylu dveří jako vazby asociativních prostorů . . . . . 1228
Připojení poznámek a souborů ke stylu dveří . . . . . 1228
Vytvoření mřížek ve stylu dveří . . . . . 1229

Kapitola 24 **Okna** . . . . . **1251**

Okna . . . . . 1251
Používání nástrojů oken k vytváření oken . . . . . 1252
Vytvoření okna . . . . . 1253
Vytvoření okna s uživatelsky zadaným nastavením . . . . . 1254
Vytvoření okna v sestavě dveří a okna . . . . . 1256
Vytvoření okna z dveří, sestav okno/dveře a otvorů . . . . . 1256
Vytvoření nástroje okna . . . . . 1256
Úpravy oken . . . . . 1258
Používání uzlů k úpravám oken . . . . . 1259
Změna stylu okna . . . . . 1260
Změna způsobu měření šířky okna . . . . . 1260
Změna úhlu výkyvu okna nebo procenta otevření . . . . . 1261
Změna vertikálního zarovnání okna . . . . . 1262
Přemístění okna podél stěny . . . . . 1262
Přemístění okna podél stěny . . . . . 1264
Používání ukotvení ke změně horizontální polohy okna . . . . . 1266
Používání ukotvení ke změně vertikální polohy okna . . . . . 1267
Použití ukotvení ke změně polohy okna ve stěně nebo v hranici prostoru . . . . . 1268
Změna orientace okna vůči stěně . . . . . 1268
Přemístění okna na jinou stěnu . . . . . 1269
Uvolnění okna ze stěny . . . . . 1269
Změna zakončení otvoru přiřazeného k oknu . . . . . 1269
Změna umístění samostatného okna . . . . . 1269
Změna nastavení roviny řezu pro okno . . . . . 1270
Určení zobrazení bloků mřížek okna . . . . . 1270
Určení zobrazení parapetů okna . . . . . 1271
Obrácené otevírání okna v prostorovém pohledu . . . . . 1272

Určení zobrazení rámů okna . . . 1272
Určení zobrazení komponent vlastního bloku okna . . . 1273
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k oknu . . . 1275
Styly oken . . . 1275
Vytvoření stylu okna . . . 1276
Zadání kót stylu okna . . . 1277
Zadání standardních rozměrů stylu okna . . . 1278
Vytvoření vlastního tvaru okna . . . 1278
Zadání projektových pravidel stylu okna . . . 1279
Náhrada tvaru okna ve stylu okna . . . 1280
Úpravy geometrie stylu okna . . . 1280
Komponenty a materiály zobrazení oken . . . 1282
Přiřazení materiálů stylu okna . . . 1283
Přidání klasifikací do stylu okna . . . 1284
Zadání vlastností zobrazení stylu okna . . . 1284
Definování stylu okna jako ohraničení asociativních prostorů . . . 1289
Připojení poznámek a souborů ke stylu okna . . . 1289
Vytváření mřížek ve stylu okna . . . 1290

**Kapitola 25 Otvory . . . 1309**

Otvory . . . 1309
Vytvoření otvorů pomocí nástrojů pro otvory . . . 1310
Vytvoření otvoru . . . 1311
Vytvoření otvoru pomocí uživatelem zadaných nastavení . . . 1311
Vytvoření otvoru pomocí možnosti Dveře, sestava dveře/okno, okno . . . 1313
Vytvoření a úpravy vlastních otvorů . . . 1313
Vytvoření profilu z vlastního otvoru . . . 1313
Vytvoření otvoru s vlastním tvarem . . . 1313
Úpravy geometrie vlastního otvoru . . . 1315
Vytvoření nástroje pro otvor . . . 1317
Úpravy otvorů . . . 1318
Použití úchytů k úpravám otvorů . . . 1318
Změna tvaru a rozměrů otvoru . . . 1319
Otočení otvoru kolem osy X nebo Y . . . 1320
Změna stylu zakončení u otvoru . . . 1320
Použití vlastností nástroje u stávajícího otvoru . . . 1321
Změna umístění otvoru . . . 1321
Použití ukotvení ke změně umístění a orientace otvoru . . . 1323
Změna nastavení roviny řezu pro zárubeň . . . 1327
Zadání zobrazení parapetů pro otvor . . . 1328
Určení zobrazení komponent vlastního bloku u otvoru . . . 1329
Zadání zobrazení typu výplně pro otvor . . . 1330
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k otvoru . . . 1331
Změna vlastností zobrazení otvorů . . . 1331
Zadání vlastností zobrazení pro otvor . . . 1331
Zadání šrafování otvoru . . . 1332
Použití vlastních bloků k vytvoření komponent otvorů . . . 1333
Přidání komponent k otvoru . . . 1334
Vypnutí vlastních komponent v otvoru . . . 1335
Odebrání vlastních komponent z otvoru . . . 1335

**Kapitola 26 Schodiště . . . 1337**

Schodiště . . . 1337
Tipy řešení pro schodiště . . . 1338
Určení možností AEC pro schodiště . . . 1341
Použití nástrojů schodiště k vytvoření schodiště . . . 1342
Vytvoření schodiště . . . 1342
Vytvoření přímého schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení . . . 1342

Vytvoření víceramenného schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení . . . 1345
Vytvoření schodiště ve tvaru L se stupněm 45 stupňů . . . 1350
Vytvoření schodiště ve tvaru U pomocí uživatelem zadaných nastavení . . . 1351
Vytvoření spirálového schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení . . . 1356
Vytvoření vlastního schodiště ze skici . . . 1361
Vytvoření vlastního schodiště z profilů stupňů . . . 1365
Úprava vlastního schodiště . . . 1367
Vytvoření rampy . . . 1371
Vytvoření nástroje schodiště . . . 1372
Úprava schodiště . . . 1373
Použití uzlů k úpravě schodiště . . . 1373
Změna šířky ramene . . . 1390
Změna tvaru ramene . . . 1391
Změna tvaru podesty . . . 1392
Změna boku schodiště . . . 1394
Změna výšky schodiště . . . 1400
Změna zarovnání schodiště . . . 1401
Změna stylu schodiště . . . 1401
Změna vodorovného směru spirálového schodiště nebo schodiště ve tvaru U . . . 1402
Změna omezení spirálového schodiště . . . 1402
Změna vnější hrany spirálového schodiště . . . 1403
Změna kót schodiště . . . 1405
Změna nastavení podlah schodiště . . . 1407
Nastavení délky schodiště automaticky . . . 1408
Změna mezí délky ramene . . . 1409
Ukotvení schodiště k podestě . . . 1410
Uvolnění ukotveného schodiště . . . 1411
Úprava vinutí . . . 1411
Práce s modifikátory tělesa schodiště . . . 1425
Podmínky kolize schodiště . . . 1430
Změna zarovnání schodiště ve tvaru U . . . 1439
Změna komponent ramene . . . 1440
Změna komponenty podesty . . . 1440
O kótách komponent podesty . . . 1442
Změna rozšíření podesty . . . 1442
Zadání zobrazení komponenty schodiště podle pohledu roviny řezu . . . 1443
Změna zobrazení překrývajícího schodiště . . . 1447
Použití vlastností nástrojů na existující schodiště . . . 1448
Změna umístění schodiště . . . 1449
Určení materiálů schodiště . . . 1449
Změna vlastností zobrazení jednotlivých schodišť . . . 1450
Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů ke schodišti . . . 1455
Styly schodišť . . . 1456
Správa stylů schodiště . . . 1457
Vytvoření stylu schodiště . . . 1457
Určení pravidel projektu pro styl schodiště . . . 1458
Určení schodnice pro styl schodiště . . . 1459
Zadání začištěných rohů pro středové schodnice . . . 1461
Určení komponent stylu schodiště . . . 1463
Určení rozšíření podesty stylu schodiště . . . 1464
Přiřazení materiálů komponentám v stylu schodiště . . . 1465
Určení vlastností zobrazení stylu schodiště . . . 1467
Určení zobrazení číslování podstupnic stylu schodiště . . . 1470
Určení klasifikace pro styl schodiště . . . 1471
Přidání poznámek a souborů ke stylu schodiště . . . 1472
Styly vinutí schodiště . . . 1472
Vytvoření stylu vinutí schodiště . . . 1472
Určení nastavení stylu vinutí schodiště . . . 1473
Přidání poznámek a souborů ke stylu vinutí schodiště . . . 1474
Generátor schodišťové věže . . . 1475

Vytvoření věžového schodiště . . . 1475
Úprava věžového schodiště . . . 1476

Kapitola 27 **Zábradlí . . . 1479**

Zábradlí . . . 1479
Použití nástrojů pro zábradlí k vytvoření zábradlí . . . 1480
Vytvoření zábradlí . . . 1481
Vytvoření připojeného zábradlí pomocí uživatelem zadaných nastavení . . . 1481
Vytvoření samostatného zábradlí pomocí uživatelem zadaných nastavení . . . 1484
Vytvoření zábradlí z křivky . . . 1486
Vytvoření nástroje pro zábradlí . . . 1487
Úpravy zábradlí . . . 1488
Použití úchytů k úpravám zábradlí . . . 1488
Přidání stojky k zábradlí . . . 1489
Odebrání stojky ze zábradlí . . . 1490
Opětovné uspořádání stojek na zábradlí . . . 1490
Skrytí stojek . . . 1491
Zobrazení skrytých stojek . . . 1491
Změna směru zábradlí . . . 1491
Ukotvení stávajícího zábradlí ke schodišti . . . 1491
Ukotvení stávajícího zábradlí k objektu . . . 1492
Uvolnění ukotveného zábradlí . . . 1493
Určení zobrazení komponent vlastního bloku u zábradlí . . . 1494
Zadání nastavení čištění pro zábradlí . . . 1496
Přidání vlastního profilu ke komponentě zábradlí . . . 1497
Úpravy vlastního profilu komponenty zábradlí . . . 1498
Určení zobrazení komponenty Vlastní profil u zábradlí . . . 1500
Změna stylu zábradlí . . . 1503
Změna horních madel . . . 1503
Změna dolních madel . . . 1504
Změna stojek . . . 1505
Změna rozšíření zábradlí na úrovních podlah . . . 1506
Změna rozšíření zábradlí u podest . . . 1506
Změna vlastností ukotvení zábradlí . . . 1507
Určení kolmé orientace zábradlí . . . 1507
Změna umístění zábradlí . . . 1509
Použití vlastností nástroje u stávajícího zábradlí . . . 1510
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k zábradlí . . . 1510
Styly zábradlí . . . 1511
Vytvoření stylu zábradlí . . . 1512
Zadání horních madel u stylu zábradlí . . . 1513
Zadání dolních madel u stylu zábradlí . . . 1514
Zadání stojek stylu zábradlí . . . 1515
Zadání komponent u stylu zábradlí . . . 1516
Tento postup slouží k vytvoření profilu pro vlastní komponenty zábradlí . . . 1517
Zadání prodloužení zábradlí u stylu zábradlí . . . 1518
Zadání materiálů u stylu zábradlí . . . 1519
Zadání komponent zobrazení u stylu zábradlí . . . 1520
Zadání klasifikací pro styl zábradlí . . . 1521
Připojení poznámek a souborů ke stylu zábradlí . . . 1521
Přidání vlastních bloků zábradlí a profilů ke stylu zábradlí . . . 1522
Přidání vlastního bloku ke stylu zábradlí . . . 1522
Přidání vlastního profilu ke stylu zábradlí . . . 1525
Vypnutí vlastního bloku nebo vlastního profilu ve stylu zábradlí . . . 1528
Odebrání vlastního bloku ze stylu zábradlí . . . 1529

Kapitola 28 **Střechy . . . 1531**

Střechy . . . 1531

Použití nástrojů střechy na vytváření střech . . . 1532
Vytvoření šikmé střechy . . . 1533
Vytvoření sedlové střechy . . . 1534
Vytvoření vikýřů . . . 1534
Vytvoření šikmé střechy s uživatelem zadanými nastaveními . . . 1534
Vytvoření sedlové střechy s uživatelem zadanými nastaveními . . . 1536
Vytvoření střechy ze stěn . . . 1536
Vytvoření střechy z křivek . . . 1537
Vytvoření nástroje střechy . . . 1538
Úpravy střech . . . 1539
Použití uzlů k úpravám střech . . . 1539
Použití vlastností nástroje u existující střechy . . . 1540
Změna kót střechy . . . 1540
Změna hran a ploch střechy . . . 1541
Převod střechy na střešní desky . . . 1542
Určení materiálu střechy . . . 1542
Určení vlastností zobrazení střechy . . . 1543
Určení šrafování střechy . . . 1544
Změna umístění střechy . . . 1545
Připojení odkazů, poznámek nebo souborů ke střeše . . . 1545

Kapitola 29 **Desky a střešní desky . . . 1547**
Přehled desek a střešních desek . . . 1547
Vytvoření desek a střešních desek pomocí nástrojů . . . 1550
Vytvoření desky nebo střešní desky . . . 1550
Vytvoření desky/střešní desky s uživatelem zadanými nastaveními . . . 1551
Vytvoření desky nebo střešní desky ze stěn . . . 1553
Vytvoření střešní desky ze střechy . . . 1555
Vytvoření desky nebo střešní desky z křivky . . . 1556
Vytvoření desky z prostoru . . . 1558
Vytvoření nástroje Deska nebo Střešní deska . . . 1559
Úprava desek a střešních desek . . . 1561
Použití uzlů k úpravám desek/střešních desek . . . 1561
Použití vlastností nástroje u existující desky/střešní desky . . . 1576
Změna vlastností desek nebo střešních desek . . . 1576
Použití kontextových nástrojů desky a střešní desky . . . 1579
Vytvoření střechy s oříznutým štítem . . . 1600
Vytvoření vikýře ve střešní desce . . . 1601
Styly desek a střešních desek . . . 1602
Vytvoření stylu desky nebo střešní desky . . . 1603
Zadání komponent stylu desky nebo střešní desky . . . 1604
Určení materiálů stylu desky/střešní desky . . . 1609
Určení vlastností zobrazení stylu desky nebo střešní desky . . . 1611
Přidání klasifikace do stylu desky/střešní desky . . . 1614
Definování stylu desky/střešní desky jako ohraničení asociativních prostorů . . . 1614
Připojení poznámek a souborů ke stylu desky nebo střešní desky . . . 1615
Styly desek a střešních desek . . . 1615
Vytvoření stylu desky nebo střešní desky . . . 1617
Určení přesahu, vyjmutí hrany a úhlu stylu hrany desky/střešní desky . . . 1618
Vytvoření profilů pro zakončení střešního pláště a pro podbití . . . 1619
Ovládání vysunutí a hran profilů . . . 1620
Určení zakončení střešního pláště a podbití pro styl hrany desky/střešní desky . . . 1621
Úprava geometrie zakončení střešního pláště a podbití . . . 1622
Přiřazení materiálů ke stylu hrany desky/střešní desky . . . 1625
Zapnutí materiálů pro styl hrany desky/střešní desky . . . 1625
Připojení poznámek a souborů ke stylu hrany desky/střešní desky . . . 1626

Kapitola 30 **Konstrukční prvky . . . 1627**

Konstrukční prvky . . . 1627
Pracovní postup vytvoření stylů konstrukčních prvků . . . 1630
Vytvoření stylů konstrukčních prvků v katalogu konstrukčních prvků . . . 1631
Otevření katalogu konstrukčních prvků . . . 1632
Vytvoření stylu z tvaru v katalogu konstrukčních prvků . . . 1632
Umístění tvaru v katalogu konstrukčních prvků z konstrukčního prvku na výkresu . . . 1634
Otevření souboru katalogu v katalogu konstrukčních prvků . . . 1634
Vytvoření stylu konstrukčního prvku pomocí průvodce stylem konstrukčních prvků . . . 1634
Vytvoření nástrojů konstrukčních prvků . . . 1636
Vytvoření nástroje Trám . . . 1636
Vytvoření nástroje Vzpěra . . . 1639
Vytvoření nástroje sloupu . . . 1642
Použití nástrojů konstrukčních prvků k vytvoření konstrukčních prvků . . . 1644
Vytvoření trámu . . . 1645
Vytvoření trámů s nastaveními určenými uživatelem . . . 1646
Vytvoření vzpěry . . . 1652
Vytvoření vzpěry pomocí uživatelem zadaných nastavení . . . 1652
Vytvoření samostatného sloupu . . . 1656
Vytvoření samostatného sloupu pomocí nastavení určených uživatelem . . . 1656
Vytváření sloupů ukotvených k osnově . . . 1659
Vytváření sloupů ukotvených k osnově pomocí uživatelsky zadaného nastavení . . . 1660
Vytvoření konstrukčního prvku za skici . . . 1663
Úprava konstrukčních prvků . . . 1664
Použití uzlů k úpravě konstrukčních prvků . . . 1664
Změna délky konstrukčního prvku . . . 1668
Změna počátečního a koncového odsazení konstrukčního prvku . . . 1669
Změna počátečního a koncového bodu konstrukčního prvku . . . 1670
Změna natočení konstrukčního prvku . . . 1671
Změna poloměru zakřiveného konstrukčního prvku . . . 1672
O zakřivených konstrukčních prvcích . . . 1673
Změna zarovnání konstrukčního prvku . . . 1673
Změna typu konstrukčního prvku . . . 1675
Oříznutí konstrukčních prvků . . . 1675
Změna stylu konstrukčního prvku . . . 1682
Použití vlastností nástroje na konstrukční prvky . . . 1682
Určení zobrazení roviny řezu konstrukčního prvku . . . 1682
Určení zobrazení komponent vlastního bloku konstrukčního prvku . . . 1683
Určení odsazení konstrukčního prvku v méně detailním půdorysu . . . 1684
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů ke konstrukčnímu prvku . . . 1685
Práce s modifikátory těles konstrukčních prvků . . . 1685
Přidání modifikátoru tělesa ke konstrukčnímu prvku . . . 1685
Odebrání modifikátoru tělesa z konstrukčního prvku . . . 1686
Nahrazení konstrukčního prvku pomocí modifikátoru tělesa . . . 1687
Upravení geometrie úpravy tělesa . . . 1688
Správa úprav tělesa . . . 1690
Obnovení úpravy tělesa na objemový prvek . . . 1691
Práce s kolizními podmínkami konstrukčních prvků . . . 1691
Vytvoření kolizních podmínek konstrukčního prvku . . . 1691
Odstranění kolizních podmínek konstrukčního prvku . . . 1692
Úprava kolizních podmínek konstrukčního prvku . . . 1693
Styly konstrukčních prvků . . . 1693
Vytvoření stylu konstrukčního prvku ve správci stylu . . . 1694
Určení materiálů stylu konstrukčního prvku . . . 1695
Určení vlastností zobrazení stylu konstrukčního prvku . . . 1696
Určení klasifikací pro styl konstrukčního prvku . . . 1703
Definování stylu konstrukčního prvku jako ohraničení asociativních prostorů . . . 1703
Připojení poznámek a souborů ke stylu konstrukčního prvku . . . 1703
Vytvoření vlastních konstrukčních prvků . . . 1704
Jak porozumět pravidlům projektu konstrukčních prvků . . . 1705
Změna tvaru ve stylu konstrukčního prvku . . . 1707

Přidání tvaru do konstrukčního prvku . . . 1708
Přehled postupu: Vytvoření konstrukčního prvku s jednou komponentou (kónický sloup) . . . 1708
Přehled postupu: Vytvoření vícekomponentového konstrukčního prvku (složený sloup) . . . 1711
Přehled postupu: Vytvoření vícekomponentového konstrukčního prvku pomocí více segmentů (tuhý rám) . . . 1713
Vytvoření vlastních tvarů pro konstrukční prvky . . . 1718

**Nástroje pro návrhy . . . 1721**

Kapitola 31 **Ukotvení . . . 1723**

Ukotvení . . . 1723
Práce s ukotveními objektu . . . 1724
Přidání ukotvení objektu . . . 1724
Uvolnění ukotvení objektu . . . 1725
Práce s ukotveními ke křivce . . . 1726
Přidání ukotvení ke křivce . . . 1726
Změna pozice objektů připevněných ke křivkám . . . 1727
Ukotvení objektů k novým křivkám . . . 1730
Práce s ukotveními odkazu . . . 1730
Přidání ukotvení odkazů . . . 1730
Změna pozice objektů ukotvených k uzlům rozvržení pomocí ukotvení odkazů . . . 1731
Upravování odkazů uzly . . . 1731
Protahování odkazů . . . 1732
Kopírování objektů na všechny uzly rozvržení . . . 1732
Práce s uzlovými ukotveními . . . 1732
Přidání uzlových ukotvení . . . 1733
Změna pozice objektů ukotvených k uzlům rozvržení pomocí uzlových ukotvení . . . 1733
Ukotvení objektů k různým uzlům . . . 1734
Kopírování objektů na všechny uzly rozvržení . . . 1734
Práce s ukotveními buňky . . . 1735
Přidání buňkových ukotvení . . . 1735
Změna pozice a velikosti objektů ukotvených k buňkám rozvržení . . . 1736
Ukotvení objektů k jiné buňce . . . 1737
Kopírování objektů na všechny buňky rozvržení . . . 1737
Práce s objemovými ukotveními . . . 1738
Přidání objemových ukotvení . . . 1738
Změna pozice a velikosti objektů ukotvených k objemům . . . 1739
Ukotvení objektů k jinému objemu . . . 1739
Kopírování objektů na všechny objemy rozvržení . . . 1740
Ukotvené objekty můžete uvolnit a polohovat . . . 1740
Uvolnění ukotvených objektů . . . 1740
Polohování ukotvených objektů . . . 1740
Vytvoření nástroje Ukotvení . . . 1741

Kapitola 32 **Křivky a osnovy rozvržení . . . 1743**

Křivky a osnovy rozvržení . . . 1743
Použití křivek rozvržení . . . 1743
Vytvoření nástroje Křivka osnovy . . . 1744
Přidání křivek rozvržení . . . 1745
Přidání uzlů ke křivkám rozvržení . . . 1747
Odebrání uzlů z křivek rozvržení . . . 1748
Změna odsazení křivek rozvržení . . . 1749
Změna vzdálenosti uzlu křivky rozvržení . . . 1749
Změna umístění uzlu na křivce rozvržení . . . 1750
Změna režimu vzdálenosti u křivek rozvržení . . . 1751
Výměna křivek rozvržení . . . 1751
Změna vlastností zobrazení křivek rozvržení . . . 1752
Změna poloměru uzlu u křivky rozvržení . . . 1753

Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů ke křivce rozvržení . . . 1753
Použití osnov rozvržení . . . 1754
Vytvoření nástroje osnovy rozvržení . . . 1754
Přidání radiálních osnov . . . 1755
Změna radiálních osnov . . . 1756
Přidání pravoúhlých osnov . . . 1756
Změna pravoúhlých osnov . . . 1758
Vytvoření osnovy rozvržení pomocí nastavení zadaných uživatelem . . . 1758
Vytvoření vlastní osnovy rozvržení ze skici . . . 1760
Přidání čar k osnovám rozvržení . . . 1760
Odebrání čar z osnov rozvržení . . . 1761
Změna režimu vzdálenosti u osnov rozvržení . . . 1761
Změna vlastností zobrazení osnov rozvržení . . . 1762
Změna poloměru uzlu u mřížky rozvržení . . . 1763
Vytvoření a odebrání hranice pro osnovy rozvržení . . . 1763
Vytváření otvorů v osnovách rozvržení . . . 1764
Odebrání otvorů z osnov rozvržení . . . 1764
Změna umístění osnov rozvržení . . . 1764
Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k osnově rozvržení . . . 1765
Použití osnov objemu . . . 1765
Vytvoření nástroje pro osnovu objemu . . . 1765
Přidání osnov objemu . . . 1767
Změna osnov objemu . . . 1768
Přidání čar osnovy k osnovám objemu . . . 1768
Odebrání čar z osnov objemu . . . 1768
Změna režimu vzdálenosti u osnov objemu . . . 1769
Změna vlastností zobrazení osnov objemu . . . 1770
Změna poloměru uzlu u osnovy rozvržení . . . 1770
Změna umístění osnov objemu . . . 1771
Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k osnově objemu . . . 1772

Kapitola 33 **Osnovy . . . 1773**
Osnovy . . . 1773
Použití nástroje Sloupová osnova k vytváření sloupových osnov . . . 1774
Vytvoření sloupové osnovy . . . 1774
Vytvoření sloupové osnovy pomocí nastavení zadaných uživatelem . . . 1775
Vytvoření sloupové osnovy z osnovy rozvržení . . . 1777
Vytvoření vlastní sloupové osnovy ze skici . . . 1778
Dynamické vytvoření sloupové osnovy . . . 1778
Vytvoření nástroje konstrukční sloupové osnovy . . . 1778
Práce se sloupovými osnovami . . . 1779
Vytváření popisků sloupových osnov . . . 1779
Rozšíření čar sloupové osnovy za hranice osnovy nebo omezení . . . 1780
Kótování sloupových osnov . . . 1781
Úprava sloupových osnov . . . 1782
Změna kót sloupové osnovy . . . 1782
Změna čar sloupové osnovy . . . 1782
Připojení profilů oříznutí ke sloupovým osnovám . . . 1787
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů ke sloupové osnově . . . 1788
Změna umístění sloupové osnovy . . . 1789
Změna zobrazení sloupové osnovy . . . 1789
Změna poloměru uzlu u sloupcové osnovy . . . 1790
Vytváření osnov stropu pomocí nástrojů osnov stropu . . . 1790
Vytvoření osnovy stropu . . . 1791
Vytvoření osnovy stropu pomocí nastavení zadaných uživatelem . . . 1791
Vytvoření osnovy stropu z osnovy rozvržení . . . 1793
Vytvoření vlastní osnovy stropu ze skici . . . 1793
Dynamické vytvoření osnovy stropu . . . 1793
Vytvoření osnovy stropu pomocí hranice pro oříznutí . . . 1794

Vytvoření nástroje osnovy stropu . . . 1795
Úprava osnov stropů . . . 1795
Změna rozměrů osnovy stropu . . . 1796
Změna čar osnovy stropu . . . 1796
Připojení profilů oříznutí k osnovám stropů . . . 1801
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k osnově stropu . . . 1802
Změna umístění osnovy stropu . . . 1803
změnit zobrazení osnovy stropu . . . 1804
Změna poloměru uzlu u osnovy stropu . . . 1804

Kapitola 34 **Nástroje kreslení detailů . . . 1807**
Konstrukční čáry . . . 1807
Vytváření konstrukčních čar z existujících objektů / skic . . . 1807
Vytváření konstrukčních čar nezávisle . . . 1809
Nástroje zvyšující produktivitu práce při šrafování . . . 1809
Změna umístění šrafování . . . 1810
Generování hranic šrafování . . . 1810
Změna definice hranic šrafování . . . 1811
Nástroje úprav AEC . . . 1814
Oříznutí skici nebo objektu založeného na profilu . . . 1814
Oříznutí skici nebo objektu založeného na profilu podle hrany . . . 1815
Rozšíření skici ke hraně . . . 1816
Rozdělení skici a objektu založeného na profilu . . . 1817
odečtení od skici a objektu založeného na profilu . . . 1818
Zakrývání částí skici . . . 1819
Sloučení skic nebo objektů založených na profilech . . . 1820
Zkrácení skic nebo objektů založených na profilech . . . 1821
Vytvoření obvodu řezu skici . . . 1821
Vytváření polí . . . 1822
Změna umístění z referenčního bodu . . . 1823
Rovnoměrné rozteče skic nebo objektů . . . 1823
Vystředění skic nebo objektů . . . 1823

Kapitola 35 **Profily . . . 1825**
Co jsou profily? . . . 1825
Vytváření profilů . . . 1827
Určení směru vysunutí a hran profilu . . . 1827
Přidání profilu ke komponentě objektu . . . 1829
Úpravy profilů na místě . . . 1829
Převod profilů na křivky . . . 1833

Kapitola 36 **Bloky masek . . . 1835**
Bloky masek . . . 1835
Vytvoření definic bloku masky . . . 1835
Vytvoření definice bloku masky z křivky . . . 1836
Vytvoření definice bloku masky z existující definice bloku masky . . . 1836
Import definic bloku masky . . . 1837
Export definic bloků masek do nového výkresu . . . 1837
Export definic bloků masek do existujícího výkresu . . . 1838
Úprava definice bloku masky . . . 1838
Přidání klasifikací k definici bloku masky . . . 1839
Mazání definic bloku masky . . . 1840
Vytvoření bloků masek pomocí nástroje Maska . . . 1840
Přidání bloku masky . . . 1841
Přidání bloku masky s nastavením zadaným uživatelem . . . 1841
Vytvoření bloku masky z křivek . . . 1842
Vytvoření nástroje Blok masky . . . 1842
Připojení bloků masky k objektům . . . 1844

Odpojení bloků masek od objektů . . . 1844
Úprava bloků masek . . . 1845
Přesunutí bloků masek pomocí uzlů . . . 1845
Změna umístění bloku masky . . . 1845
Úprava profilu bloku masky . . . 1846
Použití vlastností nástroje u existující reference bloku masky . . . 1848
Změna vlastností zobrazení bloků masek . . . 1848
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k bloku masky . . . 1849

Kapitola 37 **Vícepohledové bloky . . . 1851**
Vícepohledové bloky . . . 1851
Vytvoření definic vícepohledových bloků . . . 1852
Přehled procesu: Vytvoření definic vícepohledových bloků . . . 1852
Vytvoření pohledových bloků . . . 1852
Vytvoření nové definice vícepohledového bloku . . . 1854
Připojení pohledových bloků k směrům pohledu . . . 1854
Definování definice vícepohledového bloku jako vazby pro asociativní prostory . . . 1855
Připojení poznámek a souborů k definici vícepohledového bloku . . . 1855
Přidání klasifikace k definici vícepohledového bloku . . . 1856
Přidání definice vícepohledového bloku k oknu DesignCenter . . . 1856
Vytvoření nástroje Vícepohledový blok . . . 1858
Přidání vícepohledových bloků k výkresu . . . 1860
Vložení vícepohledového bloku . . . 1860
Úpravy vícepohledových bloků . . . 1861
Změna otočení vícepohledového bloku . . . 1861
Změna přiřazené definice vícepohledového bloku . . . 1861
Změna faktoru měřítka vícepohledového bloku . . . 1861
Změna odsazení vícepohledového bloku pomocí úchytů . . . 1862
Změna umístění vícepohledového bloku pomocí úchytů . . . 1863
Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k vícepohledovému bloku . . . 1864
Úpravy umístění a otočení atributů ve vícepohledovém bloku . . . 1864
Aktualizace atributů vícepohledových bloků . . . 1865

**Dokumentace . . . 1867**

Kapitola 38 **Prostory . . . 1869**
Typy prostorů . . . 1869
Pracovní postupy týkající se prostorů . . . 1871
Pracovní postup pro generování asociativních prostorů . . . 1871
Pracovní postup pro ruční definování čistých, použitelných a hrubých ploch . . . 1871
Pracovní postup pro určení čistých, použitelných a hrubých ploch pomocí standardu výpočtu plochy . . . 1872
Pracovní postup při vytváření zprávy o vyhodnocení prostoru . . . 1872
Úpravy výpočtů prostorů . . . 1873
Práce s definicemi seznamu – přehled . . . 1873
Práce se zónami – přehled . . . 1874
Práce s modifikátory výpočtu – přehled . . . 1875
Práce s výpočetními rovinami řezu – přehled . . . 1876
Přechod k aplikaci AutoCAD Architecture 2010 od verze Autodesk Architectural Desktop 2006 nebo starší . . . 1877
Automatické převedení zastaralých ploch na prostory . . . 1879
Vlastnosti prostoru . . . 1880
Vytváření prostorů pomocí prostorových nástrojů . . . 1883
Generování asociativních prostorů . . . 1884
Hraniční objekty pro asociativní prostory . . . 1884
Generování asociativního prostoru . . . 1892
Generování asociativních prostorů z externích referencí a bloků . . . 1895
Definování maximální velikosti mezery pro asociativní prostory . . . 1898
Aktualizace asociativních prostorů . . . 1899
Aktivace a deaktivace automatických aktualizací . . . 1899

Ruční aktualizace asociativních prostorů . . . 1900
Sloučení asociativních prostorů . . . 1901
Rozdělení asociativního prostoru . . . 1903
Odečítání prostorů z asociativního prostoru . . . 1904
Nastavení prostoru jako asociativního nebo neasociativního . . . 1905
Odstraňování problémů s asociativními prostory . . . 1906
Vytvoření neasociativních prostorů . . . 1911
Zakreslení neasociativního 2D nebo vysunutého 3D prostoru . . . 1911
Převod objektů, profilů a křivek na neasociativní prostory . . . 1914
Vytvoření nástroje Prostor . . . 1917
Úpravy obecných vlastností prostoru . . . 1920
Přejmenování prostoru . . . 1920
Změna stylu prostoru . . . 1920
Změna umístění prostoru . . . 1921
Zadání typu rozložení prostoru . . . 1921
Zadání vlastností textu rozložení prostoru . . . 1922
Určení zobrazení roviny řezu u prostoru . . . 1924
Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k prostoru . . . 1924
Práce s hranicemi prostoru . . . 1925
Práce s ručními hranicemi . . . 1926
Práce s hranicemi založenými na stylu . . . 1926
Práce s hranicemi založenými na normě výpočtu plochy . . . 1927
Definování typu odsazení hranice prostoru . . . 1928
Zadání standardu výpočtu plochy pro výkres . . . 1929
Klasifikace prostoru podle standardu výpočtu plochy . . . 1930
Změna standardu výpočtu plochy pro stávající prostory . . . 1931
Práce s výkresy s různými standardy výpočtu plochy . . . 1931
Normy výpočtu plochy definované uživatelem . . . 1932
Úpravy hranic prostoru . . . 1932
Změna typu prostoru . . . 1940
Změna výšky prostoru . . . 1942
Změna výšky vysunutých 3D prostorů . . . 1942
Změna výšky 3D volných prostorů . . . 1943
Změna výšky povrchu prostoru (vysunuté 3D prostory) . . . 1945
Logické operace pro Vysunuté 3D prostory . . . 1946
Vytváření kolizních podmínek pro prostory . . . 1946
Odebrání kolizních podmínek z prostorů . . . 1946
Sloučení vysunutých 3D prostorů . . . 1947
Dělení vysunutých 3D prostorů . . . 1949
Vytváření otvorů ve vysunutém 3D prostoru . . . 1950
Vytvoření prostoru z průniku jiných prostorů . . . 1951
Oříznutí vysunutého 3D prostoru . . . 1954
Odebrání otvorů z prostorů . . . 1955
Obrácení okruhů prostoru . . . 1956
Obrácení všech okruhů v prostoru . . . 1956
Logické operace pro 3D volné prostory . . . 1956
Oříznutí 3D volných prostorů . . . 1956
Dělení povrchů 3D volných prostorů . . . 1957
Sloučení povrchů 3D volných prostorů . . . 1958
Slučování 3D volných prostorů s objekty AEC . . . 1959
Odečtení objektů AEC od 3D volných prostorů . . . 1960
Protínání 3D volných prostorů s objekty AEC . . . 1960
Úpravy povrchů pomocí uzlů v 3D volných prostorech . . . 1961
Úpravy vlastností povrchu prostoru . . . 1964
Otevření Správce prostoru/zóny . . . 1964
Úprava vlastností plochy . . . 1966
Úprava ploch stropu a podlahy . . . 1967
Práce s otvory povrchu . . . 1968
Nastavení vztahů přilehlosti mezi povrchy prostoru . . . 1986
Zobrazení vztahů přilehlosti mezi plochami prostoru . . . 1986

Styly prostorů . . . 1987
Vytvoření stylu prostoru . . . 1987
Zadání cílových kót pro prostor . . . 1988
Zadání odsazení hranice prostoru ve stylu prostoru . . . 1989
Připojení definice seznamu ke stylu prostoru . . . 1990
Určení klasifikace pro styl prostoru . . . 1990
Určení materiálů stylu prostoru . . . 1990
Určení vlastností zobrazení stylu prostoru . . . 1992
Určení šrafování pro komponenty stylu prostoru . . . 1995
Nastavení roviny řezu objektu u stylu prostoru . . . 1996
Připojení poznámek a souborů ke stylu prostoru . . . 1996
Převod stylů plochy na styly prostoru . . . 1997
Definice seznamu . . . 1998
Vytvoření definice seznamu . . . 1999
Zadání aplikace pro definici seznamu . . . 1999
Úprava definice seznamu . . . 2000
Připojení poznámek a souborů k definici seznamu . . . 2000
Zóny . . . 2001
Vytvoření zón pomocí nástrojů Zóna . . . 2002
Vlastnosti zóny . . . 2002
Vytvoření zóny . . . 2004
Vytvoření zón s nastaveními určenými uživatelem . . . 2005
Vytvoření struktur zóny z šablony zóny . . . 2006
Vytvoření nástroje Zóna . . . 2007
Převod skupin ploch na zóny . . . 2008
Zóny a prostory . . . 2009
Připojení prostorů a zón k zónám . . . 2010
Odpojení prostorů a zón od zón . . . 2010
Vyberte prostory a zóny připojené k zóně . . . 2011
Úpravy zón . . . 2011
Přejmenování zóny . . . 2011
Změna stylu zóny . . . 2012
Změna odsazení hranice zóny . . . 2012
Změna pravidel obsahu zóny . . . 2013
Změna typu výpočtu zóny . . . 2013
Změna modifikátorů výpočtu pro zónu . . . 2013
Seřazení struktur zóny . . . 2014
Vytvoření křivek ze zón . . . 2015
Zadání dalších vlastností zobrazení u zóny . . . 2015
Připojení hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k zóně . . . 2017
Styly zón . . . 2017
Vytvoření stylu zóny . . . 2018
Připojení definice seznamu ke stylu zóny . . . 2019
Omezení obsahu zóny na základě stylu zóny . . . 2019
Určení klasifikace pro styl zóny . . . 2019
Zadání vlastností zobrazení stylu zóny . . . 2020
Připojení poznámek nebo souborů ke stylu zóny . . . 2023
Převod stylů skupiny plochy na styly zóny . . . 2024
Šablony zóny . . . 2025
Vytvoření šablony zóny . . . 2025
Vystavení struktury šablony zóny . . . 2026
Připojení poznámek a souborů k šabloně zóny . . . 2028
Převod šablon skupin plochy na šablony zóny . . . 2028
Práce s daty prostoru . . . 2029
Vlastnosti výkazu prostorů . . . 2029
Modifikátory výpočtu . . . 2033
Nastavení výpočetních rovin řezu pro tvary 3D volných prostorů . . . 2037
Generování dat výstupu a export dat prostoru . . . 2037
Rozdělení prostoru . . . 2038
Vyhodnocení prostoru . . . 2042

Analýza zatížení pomocí prostorů . . . 2049
Převod hranic prostoru na stěny a prostory . . . 2055
Dodatek 1: Změny příkazů prostorů a ploch . . . 2055
Příkazy plochy . . . 2055
Příkazy skupiny plochy . . . 2056
Příkazy hranice prostoru . . . 2057
Dodatek 2: předem definované standardy výpočtu plochy . . . 2058
Výpočet prostorů založený na základní normě výpočtu plochy . . . 2058
Výpočet prostorů založený na standardu DIN 277 . . . 2058
Výpočet prostorů založený na standardu SIS . . . 2062
Výpočet prostorů založený na standardu BOMA . . . 2066
Dodatek 3: Implementace doplňku plug-in standardu výpočtu plochy do aplikace AutoCAD Architecture .NET API . . . 2069
Implementace standardu výpočtu plochy . . . 2070
Implementace pravidel odsazení . . . 2075

Kapitola 39 **Řezy . . . 2089**
Řezy . . . 2089
Postup vytváření 2D a 3D řezů nebo pohledů živých řezů . . . 2093
Kreslení a úpravy linie řezu . . . 2094
Kreslení linie řezu a značek . . . 2095
Změna výšky řezu pomocí uzlů . . . 2097
Změna dolního prodloužení řezu pomocí uzlů . . . 2097
Změna délky řezu pomocí uzlů . . . 2098
Změna kót úhlů řezu . . . 2099
Vytvoření grafických úseků pro 2D a 3D řezy . . . 2100
Změna úseku pomocí uzlů . . . 2101
Změna atributů značky řezu . . . 2101
Změna umístění linie řezu . . . 2101
Úprava linie řezu pomocí uzlů . . . 2102
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k linii řezu . . . 2103
Vytvoření 2D nebo 3D řezu . . . 2103
Vytvoření vodorovného 2D řezu . . . 2104
Vytváření a úprava zobrazení živého řezu . . . 2105
Vytváření zobrazení živého řezu . . . 2106
Aktualizace zobrazení živého řezu . . . 2106
Zobrazení tělesa v řezu v zobrazení živého řezu . . . 2107
Odstranění zobrazení živého řezu . . . 2108
Úpravy 2D nebo 3D řezu . . . 2108
Použití uzlů k úpravě skici v 2D řezu . . . 2108
Změna zobrazení grafických úseků v 2D řezu . . . 2109
Změna zobrazení grafických úseků v 3D řezu . . . 2110
Obrácení 2D nebo 3D řezu . . . 2111
Změna stylu 2D řezu . . . 2111
Vytvoření hranice materiálu v 2D řezu . . . 2112
Úpravy hranice materiálu . . . 2112
Úprava a slučování skic v 2D řezu . . . 2116
Změna umístění 2D nebo 3D řezu . . . 2117
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů k 2D nebo 3D řezu . . . 2117
Aktualizace 2D nebo 3D řezu . . . 2118
Globální aktualizace 2D řezů . . . 2119
Podporované typy výkresů projektu . . . 2120
Globální aktualizace 2D řezů a pohledů v projektu nebo složce . . . 2120
Aktualizace zastaralých výkresů . . . 2121
Styly 2D řezů . . . 2122
Vytváření stylu 2D řezu . . . 2123
Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D řezu . . . 2124
Odstranění komponenty zobrazení ze stylu 2D řezu . . . 2125
O komponentách zobrazení 2D a 3D řezů a materiálech . . . 2125

Použití vlastností úseků a materiálů v stylech 2D řezů . . . 2129
Použít komponentu 3D těleso materiálu pro skicu 2D řezu . . . 2130
Přidání pravidla projektu do stylu 2D řezu . . . 2130
Změna pravidla projektu ve stylu 2D řezu . . . 2131
Odstranění pravidla projektu ze stylu 2D řezu . . . 2132
Přidání klasifikace do stylu 2D řezu . . . 2132
Změna hladiny, barvy a typu čáry stylu 2D řezu . . . 2133
Připojení poznámek a souborů k stylu 2D řezu . . . 2133

Kapitola 40 **Prostorové pohledy . . . 2135**

Práce s pohledy . . . 2135
Postup pro vytvoření 2D nebo 3D pohledu . . . 2139
Kresba a úprava linií pohledů . . . 2139
Kresba linie pohledu a značky pohledu . . . 2142
Změna výšky pohledu pomocí uzlů . . . 2143
Změna dolního prodloužení pohledu pomocí uzlů . . . 2144
Změna délky pohledu pomocí uzlů . . . 2144
Změna úhlových kót pohledu . . . 2145
Vytvoření grafických úseků pro 2D a 3D pohledy . . . 2146
Změna atributů značky pohledu . . . 2147
Změna umístění linie pohledu . . . 2147
Upravování linie pohledu pomocí uzlů . . . 2148
Připojení odkazů, poznámek a souborů k linii pohledu . . . 2148
Vytvoření 2D nebo 3D pohledu . . . 2149
Vytvoření vodorovného 2D pohledu . . . 2150
Úprava 2D nebo 3D pohledu . . . 2151
Použití uzlů k úpravě skici ve 2D pohledu . . . 2152
Změna zobrazení grafických úseků ve 2D pohledu . . . 2152
Změna zobrazení grafických úseků ve 3D pohledu . . . 2153
Obrácení 2D nebo 3D pohledu . . . 2154
Změna stylu 2D pohledu . . . 2154
Přidání a odebrání vlastních komponent zdvihu . . . 2155
Určení zobrazení zdvihu vykreslení povrchu u úseků zdvihu . . . 2156
Určení zobrazení 2D skici u zdvihu . . . 2157
Vytvoření hranice materiálu ve 2D pohledu . . . 2157
Úprava hranice materiálu . . . 2158
Úprava a sloučení skici ve 2D pohledu . . . 2161
Změna umístění 2D nebo 3D pohledu . . . 2162
Připojení odkazů, poznámek a souborů k 2D nebo 3D pohledu . . . 2162
Aktualizování 2D nebo 3D pohledu . . . 2163
Globální aktualizace 2D pohledů . . . 2164
Podporované typy výkresů projektu . . . 2165
Globální aktualizace 2D řezů a pohledů v projektu nebo složce . . . 2165
Aktualizace zastaralých výkresů . . . 2166
Styly 2D pohledů . . . 2166
Vytvoření stylu 2D pohledu . . . 2167
Přidání komponenty zobrazení do stylu 2D pohledu . . . 2168
Odstranění komponenty zobrazení ze stylu 2D pohledu . . . 2169
O materiálech a komponentách zobrazení 2D and 3D pohledu . . . 2169
Použití vlastností úseků a materiálů ve stylech 2D pohledů . . . 2171
Použití komponenty materiálu 3D tělesa u skici 2D pohledu . . . 2172
Přidání pravidla projektu do stylu 2D pohledu . . . 2172
Změna pravidla projektu ve stylu 2D pohledu . . . 2173
Odstranění pravidla projektu ze stylu 2D pohledu . . . 2174
Přidání klasifikace do stylu 2D pohledu . . . 2174
Změna hladiny, barvy a typu čáry u stylu 2D pohledu . . . 2174
Připojení poznámek a souborů ke stylu 2D pohledu . . . 2175

Kapitola 41 **Průmět se skrytím hran** . . . . . **2177**
Průmět se skrytím hran . . . . . 2177
Vytvoření průmětu se skrytím hran . . . . . 2177

Kapitola 42 **Kóty AEC** . . . . . **2179**
Kóty AEC . . . . . 2179
Typy a použití kót . . . . . 2180
Asociativní kóty z výběru objektů . . . . . 2180
Asociativní kóty u vybraných bodů . . . . . 2181
Neasociativní kóty u vybraných bodů . . . . . 2182
Kóty aplikace AutoCAD . . . . . 2182
Přehled procesu: Vytvoření kót AEC . . . . . 2182
Asociativní kóty z objektů . . . . . 2183
Body kót pro stěny . . . . . 2183
Body kóty pro otvory stěny . . . . . 2185
Body kót pro osnovy . . . . . 2185
Body kóty pro ostatní typy objektů . . . . . 2186
Body kóty aplikace AutoCAD . . . . . 2187
Asociativní kóty v externích referencích . . . . . 2189
Asociativní kóty u vybraných bodů . . . . . 2189
Zadání předvoleb kótování AEC . . . . . 2190
Vytváření kót AEC pomocí nástrojů kót AEC . . . . . 2192
Vytvoření kót AEC . . . . . 2192
Vytvoření kóty AEC s nastavením definovaným uživatelem . . . . . 2192
Použití případů u kót AEC . . . . . 2194
Převod kóty aplikace AutoCAD na kótu AEC . . . . . 2199
Kopírování vlastností kót AEC do kót aplikace AutoCAD . . . . . 2200
Vytvoření nástroje kót AEC . . . . . 2201
Úprava kót AEC . . . . . 2202
Přidání bodů ke kótě AEC . . . . . 2202
Odpojení bodů kóty od kóty AEC . . . . . 2206
Obnovení bodů objektů nastavených ve stylu kóty AEC . . . . . 2207
Odebrání bodů kóty definovaných bez stylu . . . . . 2208
Změna směru kóty stěny AEC . . . . . 2209
Obrácení polohy textu u kót AEC . . . . . 2209
Přepsání asociativních bodů kóty komponenty stěny . . . . . 2210
Změna umístění textů kót, vynášecích čar a řetězců kót . . . . . 2213
Obnovení výchozího umístění textů kót, vynášecích čar a řetězců kót . . . . . 2214
Přepsání hodnot kót a skrytí segmentů kót . . . . . 2215
Změna kótovacího stylu AEC . . . . . 2218
Zadání kótovacích bodů objektu u kóty AEC . . . . . 2218
Zadání stylu aplikace AutoCAD a dalších vlastností u kóty AEC . . . . . 2219
Připojení hypertextových odkazů, poznámek a souborů ke kótě AEC . . . . . 2221
Kótovací styly AEC . . . . . 2221
Kótovací styly AEC a kótovací styly aplikace AutoCAD . . . . . 2222
Průvodce kótovacím stylem AEC . . . . . 2222
Vytvoření kótovacích stylů aplikace AutoCAD . . . . . 2222
Vytvoření kótovacího stylu AEC . . . . . 2223
Změna počtu řetězců v kótovacím stylu AEC . . . . . 2224
Změna komponent zobrazení kót AEC . . . . . 2224
Definování objektů kóty ve stylu kóty AEC . . . . . 2225
Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC . . . . . 2226
Výběr kótovacích stylů aplikace AutoCAD a dalších vlastností kótovacích stylů AEC . . . . . 2227
Změna vlastností stylu pomocí Průvodce kótovacím stylem AEC . . . . . 2229
Připojení poznámek a souborů ke kótovacímu stylu AEC . . . . . 2231
Otázky a odpovědi týkající se práce s kótami AEC . . . . . 2231
Změna barvy, velikosti textu a šipek . . . . . 2232
Aktualizace kót AEC podle potřeby . . . . . 2232

Změna výšky textu čísel zadaných jako horní index . . . 2232
Oprava symbolu chyby . . . 2232
Nalezení většího počtu bodů kót než bylo očekáváno . . . 2232

Kapitola 43 **Popisky pohledu . . . 2235**
Popisky pohledu . . . 2235
Používání nástrojů popisků pohledu k vytvoření popisků pohledu . . . 2235
Vytvoření popisku pohledu . . . 2236
Vytvoření popisků pohledu s uživatelem definovaným nastavením . . . 2236
Vytvoření nástroje popisku pohledu . . . 2238
Úprava popisků pohledů . . . 2238
Změna výšky popisku pohledu . . . 2239
Změna systému souřadnic popisku pohledu . . . 2239
Změna související definice vícepohledového bloku . . . 2239
Změna faktoru měřítka popisku pohledu . . . 2239
Změna odsazení popisku pohledu . . . 2240
Zobrazení bloků a atributů vybraného popisku pohledu . . . 2240
Připojování hypertextových odkazů, poznámek nebo souborů k popisku pohledu . . . 2241
Vytvoření uživatelem definovaných popisků pohledů . . . 2241
Vytvoření grafického symbolu . . . 2242
Přidávání atributů . . . 2242
Vytvoření bloku . . . 2243
Vytvoření vícepohledového bloku . . . 2243
Přidání popisku pohledu do aplikace AutoCAD DesignCenter . . . 2243

Kapitola 44 **Pole . . . 2245**
Přehled polí . . . 2245
Vkládání polí . . . 2246
Vkládání polí do výkresu . . . 2246
Vložení polí do definic sady vlastností . . . 2247
Vkládání zástupných symbolů pole do vlastností objektu . . . 2249
Přidání polí k vlastnostem stylu objektu . . . 2251
Vkládání polí do textových prvků aplikace AutoCAD . . . 2251
Úpravy polí . . . 2254
Úprava zobrazení pole . . . 2256
Aktualizace polí . . . 2256
Převod polí na text . . . 2256
Typy polí v aplikaci AutoCAD Architecture . . . 2257
Pole projektu . . . 2257
Výběr projektového pole . . . 2257
Pole sady listů . . . 2258
Výběr pole sady listů . . . 2260
Pole klíčových poznámek . . . 2261
Výběr pole klíčové poznámky . . . 2262
Pole databáze . . . 2263
Výběr pole databáze . . . 2264
Vytvoření datového spojení se zdrojem ODBC . . . 2266

Kapitola 45 **Komponenty detailů . . . 2273**
Informace o komponentách detailů . . . 2273
Vkládání komponent detailů . . . 2274
Komponenty razítka . . . 2274
Komponenty lineárního pole . . . 2275
Komponenty sypaniny . . . 2276
Komponenty Bookends . . . 2276
Počitatelné komponenty lineárního pole . . . 2277
Komponenty plochy . . . 2278
Komponenty s dynamickou velikostí plochy . . . 2279

Komponenty šroubů . . . 2280
Úpravy komponent detailů na výkresu . . . 2281
Použití nástrojů komponenty detailů . . . 2282
Přidání nástrojů komponent detailů k paletě nástrojů . . . 2282
Úpravy nástrojů komponenty detailů . . . 2284
Použití vlastností komponenty detailů u skici . . . 2286
Použití vlastností komponenty detailů nástroje u skici . . . 2286
Použití vlastností komponenty detailů u skici prostřednictvím Správce komponent detailů . . . 2286
Použití Správce komponent detailů . . . 2287
Vyhledání komponenty detailů . . . 2288
Vytvoření a úpravy databází komponent detailů . . . 2289
Konfigurace dostupnosti databáze komponent detailů . . . 2308
Přidání databáze komponent detailů k dostupným databázím . . . 2308
Odebrání databáze komponent detailů z dostupných databází . . . 2309
Nastavení oprávnění k databázi komponent detailů v prostředí s více uživateli . . . 2310
Sloučení starých a nových databází komponent detailů . . . 2310

**Kapitola 46 Nástroje poznámek a klíčových poznámek . . . 2311**

Základní Nástroj poznámek . . . 2311
Tvorba výhradně textové poznámky . . . 2320
Vytvoření textu s poznámkou s jedním odkazem . . . 2320
Přidání a odebrání odkazových čar z odkazů . . . 2321
Tvorba označení přerušení . . . 2323
Tvorba blokově orientované poznámky s odkazem . . . 2323
Úprava a textově orientovaná poznámka . . . 2324
Úprava značky přerušení maskování . . . 2324
Úprava a blokově orientovaná poznámka . . . 2325
Nástroje klíčových poznámek . . . 2325
Konfigurace nástroje poznámek pro Klíčové poznámky . . . 2326
Použití nástrojů vložení klíčové poznámky . . . 2328
Použití legend klíčových poznámek . . . 2331
Prohlížení a úpravy poznámek ve výkresu . . . 2337
Specifikování klíčových poznámek . . . 2340
Práce s databázemi klíčových poznámek . . . 2342
Nástroje Označení severu a Vztažný bod . . . 2354
Vložení označení severu nebo vztažného bodu do výkresu . . . 2356
Nástroje požární odolnosti . . . 2356
Vložení požární odolnosti do výkresu . . . 2357
Nástroje lícovací čáry . . . 2357
Vložení lícovací čáry do výkresu . . . 2359
Nástroje revizního obláčku . . . 2359
Vložení revizního obláčku do výkresu . . . 2361
Nástroje měřítka . . . 2362
Vložení měřítka do výkresu . . . 2363
Nástroje bublin sloupové osnovy . . . 2363
Vložení bubliny sloupové osnovy do výkresu . . . 2365
Úprava symbolů poznámky ve výkresu . . . 2365
Úprava blokově orientovaných symbolů poznámky . . . 2365
Úprava křivkově orientovaných symbolů poznámky . . . 2367
Nastavení měřítka poznámek . . . 2368
Nástroje poznámek s vlastnostmi . . . 2369
Zadání měřítka poznámek . . . 2371
Měřítka poznámek a Výřezy . . . 2371
Aktualizace převzatých objektů poznámek . . . 2372
Odvození vlastností poznámek . . . 2375

**Kapitola 47 Odkazy . . . 2377**

Práce s odkazy . . . 2377

Nástroje odkazů . . . 2379
Postup opatřování výkresů poznámkami s odkazy . . . 2382
Vlastnosti nástroje odkazu . . . 2383
Nastavení vlastností nástroje odkazu . . . 2387
Umísťování titulků . . . 2387
Umístění titulku . . . 2387
Umístění odkazů na detail . . . 2388
Vytvoření detailu v aktuálním pohledu výkresu . . . 2388
Vytváření detailu v existujícím výkresu . . . 2390
Vytvoření detailu v novém výkresu . . . 2392
Umístění odkazů na řezy . . . 2393
Vytvoření řezu v aktuálním výkresu . . . 2393
Vytvoření řezu v existujícím pohledu . . . 2394
Vytvoření řezu v novém výkresu . . . 2396
Umístění odkazů na pohled . . . 2398
Umístění odkazu na jednoduchý pohled . . . 2398
Umístění odkazu na čtyřsměrný vnitřní pohled . . . 2399
Umístění odkazu na čtyřsměrný vnitřní pohled . . . 2401
Umístění odkazu bez pohledu modelového prostoru . . . 2402
Odkazování odkazu na existující pohled . . . 2403
Otevření pohledu modelového prostoru . . . 2404
Vymazání pohledu modelového prostoru . . . 2405
Vyhodnocování polí v symbolech odkazů . . . 2405
Práce s odkazy mimo projekt . . . 2406
Umístění odkazu z neprojektového souboru výkresu . . . 2406
Otevření pohledu modelového prostoru v neprojektovém souboru výkresu . . . 2407
Smazání modelového pohledu v neprojektovém souboru výkresu . . . 2408
Vytváření nových nástrojů odkazů . . . 2408
Použití polí v nástrojích odkazů . . . 2408
Vytvoření nástroje odkazů . . . 2409

**Kapitola 48 Výkazy a témata zobrazení . . . 2413**

Výkazy . . . 2413
Terminologie tabulek výkazu v aplikaci AutoCAD Architecture . . . 2414
Pracovní postup pro opatření výkresů štítky a výkazy . . . 2415
Sady vlastností a definice sad vlastností . . . 2416
Základní výkazy . . . 2418
Přidání výkazů pomocí nástrojů tabulky výkazů . . . 2419
Vytvoření nástroje tabulky výkazu . . . 2419
Přidání objektů do výkazu . . . 2421
Odebrání objektů z výkazu . . . 2421
Opětovný výběr objektů pro výkaz . . . 2421
Vypnutí značky zastaralosti výkazu . . . 2421
Ruční aktualizace výkazu . . . 2422
Vyhledání a zobrazení objektů výkazu ve výkresu . . . 2422
Značky výkazů . . . 2422
Přidání značek pomocí nástrojů značek výkazů . . . 2424
Vytvoření štítku výkazu . . . 2425
Vytvoření nástroje štítku výkazu . . . 2426
Ukotvení existujícího štítku výkazu k objektu . . . 2428
Uvolnění ukotveného štítku výkazu . . . 2429
Prohlížení propojení mezi značkami výkazů a objekty . . . 2429
Přečíslování dat sady vlastností . . . 2429
Správa tabulek výkazů . . . 2430
Pracovní postup pro přizpůsobení tabulek výkazu . . . 2431
Práce se styly tabulky výkazu . . . 2432
Export výkazu . . . 2446
Export dat výkazu pro vybrané objekty . . . 2447
Určení vlastností zobrazení výkazu . . . 2447

Změna obecných vlastností výkazu . . . 2448
Změna kritérií výběru pro výkaz . . . 2448
Změna umístění výkazu pomocí uzlů . . . 2449
Změna vlastností externího zdroje výkazu . . . 2449
Přidání přerušení tabulky do výkazu . . . 2450
Přidání informací o dokumentaci do výkazu . . . 2451
Úprava dat v buňkách tabulky . . . 2451
Přidání dat sady vlastností do všech objektů . . . 2453
Formáty dat vlastností . . . 2453
Rozšíření rozsahu vykazovaných dat . . . 2458
Data sady vlastností . . . 2458
Připojení sady dat vlastností k objektům . . . 2458
Zadání ručních vlastností a polí pro objekty . . . 2459
Úprava a aktualizace polí v ručních vlastnostech . . . 2460
Převedení polí v ručních vlastnostech na text . . . 2460
Odstranění dat sady vlastností z objektu . . . 2460
Připojení dat sady vlastností ke stylům a definicím . . . 2460
Zadání ručních vlastností a polí pro styly a definice . . . 2461
Úprava sad vlastností podle stylu . . . 2462
Úprava sad vlastností podle stylu, připojených k objektům v externích referencích . . . 2463
Odstranění dat sady vlastností ze stylu nebo z definice . . . 2464
Procházení dat vlastností . . . 2464
Definice sady vlastností . . . 2466
Porozumění automatickým vlastnostem . . . 2468
Porozumění vzorcům . . . 2470
Vytvoření definice sady vlastností . . . 2477
Připojení poznámek nebo referenčních souborů k definici sady vlastností . . . 2478
Zadání způsobu používání definice sady vlastností . . . 2478
Přidání definice ruční vlastnosti vzorce do definice sady vlastností . . . 2480
Přidání pole do definice sady vlastností . . . 2481
Přidání definice automatické vlastnosti do definice sady vlastností . . . 2482
Přidání definice vlastnosti umístění do definice sady vlastností . . . 2483
Přidání definice vlastnosti klasifikace do definice sady vlastností . . . 2484
Přidání definice vlastnosti materiálu do definice sady vlastností . . . 2486
Přidání definice vlastnosti projektu do definice sady vlastností . . . 2487
Přidání definice vlastnosti ukotvení do definice sady vlastností . . . 2488
Přidání definice vlastnosti grafiky do definice sady vlastností . . . 2489
Řazení definic vlastností . . . 2490
Skrytí vlastností . . . 2490
Úprava definice sady vlastností . . . 2491
Odstranění všech sad vlastností z objektů a stylů . . . 2493
Spojování definic sad vlastností . . . 2493
Definice seznamu . . . 2494
Vytvoření definice seznamu pro definici ruční vlastnosti . . . 2494
Úpravy definic seznamu . . . 2495
Změna položky seznamu pro objekt . . . 2496
Připojení poznámek nebo referenčních souborů k definici seznamu . . . 2496
Definice klasifikací . . . 2496
Přehled postupu: Zahrnutí klasifikačních dat do výkazů . . . 2497
Příklad použití klasifikace . . . 2498
Vytvoření definice klasifikace . . . 2500
Zadání typů objektů pro definici klasifikace . . . 2501
Přidání klasifikací do definice klasifikace . . . 2501
Připojení definic sady vlastností k definici klasifikace . . . 2502
Úprava definice klasifikace . . . 2503
Změna klasifikace objektu . . . 2504
Připojení poznámek a souborů ke klasifikaci . . . 2505
Zobrazení témat . . . 2505
Přehled postupu: Vytváření témat zobrazení . . . 2505
Vytvoření a úprava témat zobrazení . . . 2506

Vytvoření nástroje tématu zobrazení . . . 2507
Přidání tématu zobrazení do výkresu . . . 2508
Zakázání témat zobrazení . . . 2509
Aktivace témat zobrazení . . . 2510
Styly témat zobrazení . . . 2510
Vytvoření stylu tématu zobrazení . . . 2511
Odstraňování problémů s tabulkou výkazu . . . 2513
Otazníky v buňkách . . . 2513
Objekt není v seznamu . . . 2514
Které sady vlastností mají být připojeny . . . 2514
Změna dat v tabulkách výkazu . . . 2514
Nesprávná čísla objektů . . . 2514
Nalezení objektu . . . 2514
Výběr prázdné buňky . . . 2515
NEPLATNÁ v buňce tabulky . . . 2515
Odstraňování chyb stylů tabulky výkazu . . . 2515
Přidání tlačítka sloupce nedostupné . . . 2515
Sady vlastností nedostupné . . . 2515
Sloupec pro množství nesečítá . . . 2515
Sloupec matice zobrazuje data namísto symbolu matice . . . 2516
Odstraňování problému s definicemi klasifikace . . . 2516
Prázdná karta pro klasifikace ve vlastnostech stylu . . . 2516
Dlouhý název pro vlastnost klasifikace . . . 2516
Vlastnost klasifikace v definici sady vlastností . . . 2516
Zahrnutí klasifikací do tabulky výkazu . . . 2516
Objekty nezahrnuté ve výkazu . . . 2516
Klasifikace vybrána, avšak objekt nezahrnut . . . 2517
Odstraňování problémů se štítky výkazů . . . 2517
Rozdíl mezi štítky výkazů a štítky výkazů projektu . . . 2517
Odstraňování problémů s jednotkami . . . 2517
Hodnoty na kartě Rozšířená data . . . 2517

Kapitola 49 **Obsah AEC a DesignCenter . . . 2519**
Přehled obsahu AEC . . . 2519
Předdefinovaný obsah AEC . . . 2520
Obsah AEC v Prohlížeči obsahu . . . 2520
Obsah AEC v aplikaci DesignCenter . . . 2520
Přidávání obsahu AEC do výkresů . . . 2522
Přidávání obsahu z Prohlížeče obsahu . . . 2522
Přidávání obsahu z modulu DesignCenter . . . 2523
Přidávání rozvržení potrubí z modulu DesignCenter . . . 2523
Přesunování obsahu mezi modulem DesignCenter a Prohlížečem obsahu . . . 2523
Vytváření nástroje z obsahu AEC v modulu DesignCenter . . . 2524
Vytvoření vlastního obsahu AEC . . . 2524
Používání Průvodce obsahem AEC . . . 2525
Úpravy obsahu AEC . . . 2533
Úpravy obsahu DesignCenter pomocí Průvodce obsahem AEC . . . 2533
Úpravy rozvržení potrubí . . . 2533
Vypnutí přepisu měřítka kót . . . 2533

**Ostatní nástroje . . . 2535**

Kapitola 50 **Kamery . . . 2537**
Úprava umístění kamery . . . 2537

Kapitola 51 **Převod objektů na objemová tělesa 3D . . . 2539**
Převod objektů na objemová tělesa 3D . . . 2539

Převod objektů na objekty objemových těles 3D . . . 2539

Kapitola 52 **Vizuální kontrola . . . 2541**

Práce s nástrojem Vizuální kontrola . . . 2541
Provedení vizuální kontroly . . . 2541

Kapitola 53 **Odkazování na objekty AEC . . . 2543**

Vytvoření reference entity AEC . . . 2543
Přidávání reference k objektu . . . 2543
Připojení objektu k existující referenci entity . . . 2544
Připojování hypertextových odkazů, poznámek a souborů k referenci entity . . . 2544
Změna umístění reference entity . . . 2545

Kapitola 54 **Přizpůsobování a přidávání nového obsahu do komponent detailů . . . 2547**

Úvod . . . 2547
Rekapitulace procesu . . . 2548
Databáze komponent . . . 2550
Specifikace Recipe (Receptu) . . . 2553
Objekty Jig a JigEnts . . . 2567
Běžné objekty Jig . . . 2569
Logování Recipe . . . 2573
Bloky a knihovny bloků . . . 2577
Použití optimální geometrie . . . 2578
Pojmenování bloků . . . 2579
Základní body bloků . . . 2579
Shromažďování podobných bloků . . . 2579
Vlastnosti bloku . . . 2580
Klíče hladin . . . 2580
Odebrání nadbytečných objektů . . . 2580

Kapitola 55 **Migrace databází komponent detailů a klíčových poznámek . . . 2581**

Migrace úprav databáze . . . 2581
Spuštění pomocného programu migrace databáze komponent detailů/klíčových poznámek . . . 2582

**Rejstřík . . . 2585**

# Pracovní postup a uživatelské rozhraní

# Nové funkce a úvod

# 1

Vítejte v aplikaci AutoCAD Architecture 2010! Toto vydání aplikace je postaveno na nové platformě AutoCAD® 2010 a je zaměřeno na prezentaci sjednoceného uživatelského rozhraní a sdílené sady prvků mezi produkty společnosti Autodesk. Používání obdobných principů projektování zlepšuje součinnost mezi různými produkty a usnadňuje přechod od jednoho produktu k jinému.

## Nové funkce v aplikaci AutoCAD Architecture 2010

Aplikace AutoCAD Architecture 2010 je orientována na 3 hlavní témata:

- Sjednocení uživatelského rozhraní produktů společnosti Autodesk k zajištění snadné přístupnosti a vzájemné kompatibility
- Zdokonalená součinnost formátů souborů s novými možnostmi funkce Import
- Vylepšení ústředních objektů výkresů jako jsou stěny, prostory a kóty AEC

## Sjednocení uživatelského rozhraní

Uživatelské rozhraní mnoha ústředních produktů společnosti Autodesk, jako jsou například aplikace AutoCAD, AutoCAD Architecture, AutoCAD MEP, řada Revit, Civil 3D a 3D Studio Max, bylo nově navrženo tak, aby poskytovalo postupy a interakce obvyklé při projektování. Hlavní prvky nového a vylepšeného rozhraní jsou následující:

### Pás karet

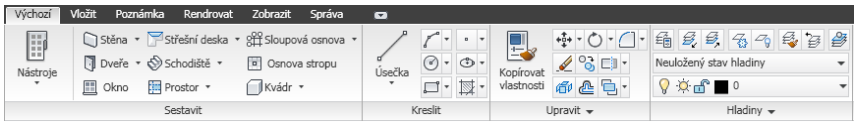
Aplikace AutoCAD Architecture 2010 nyní podobně jako programy sady Microsoft Office využívá pás karet, který představuje centrální místo pro přístup k příkazům. Pás karet obsahuje mnoho karet, na kterých jsou seskupeny příkazy odpovídající koncepčním typům úkolů nebo vybraným objektům.

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

K dispozici jsou dva typy karet pásu:

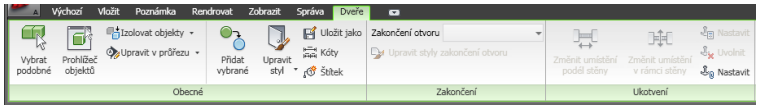
- Statické karty jsou dostupné nezávisle na objektech vybraných na kreslicí ploše. Příkazy na těchto kartách se dříve nacházely v nabídkách a na panelech nástrojů.

  **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**

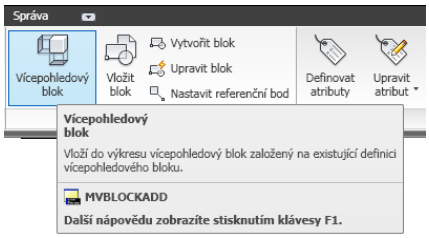



## Místní nápověda pásu karet

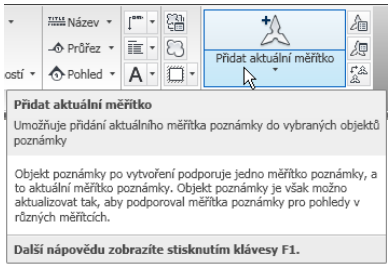
Stručný popis se zobrazí, jakmile umístíte kurzor nad příkazem na pásu karet:

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

**Standardní místní nápověda příkazu**

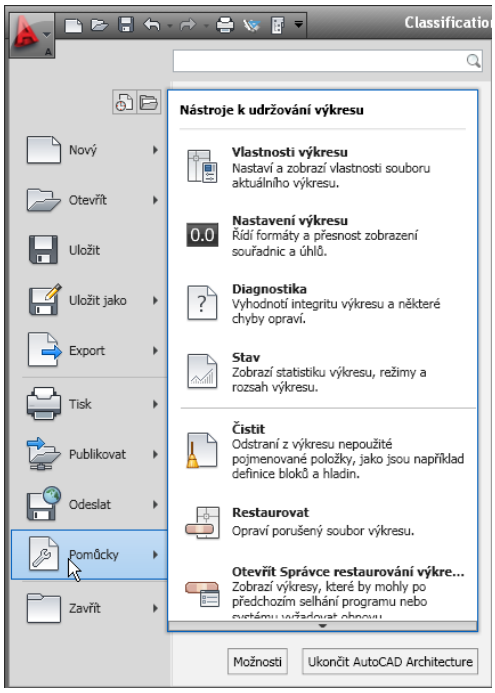



**Rozšířená místní nápověda příkazu**




## 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.




### Panel nástrojů Rychlý přístup

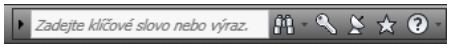
Panel nástrojů Rychlý přístup je přizpůsobitelný panel nástrojů, který se nachází v horní části okna aplikace, napravo od tlačítka nabídky aplikace.




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

### Panel nástrojů InfoCenter

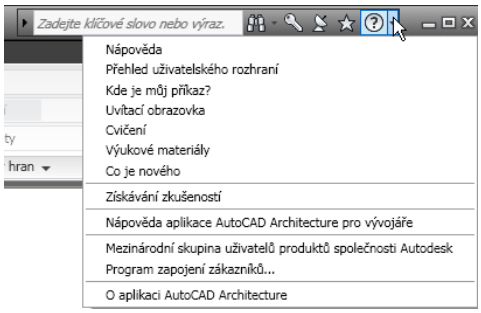
InfoCenter je centrálním místem pro vyhledávání nápovědy k produktu a dalších zdrojů informací. Zadáním klíčových slov (nebo napsáním fráze) lze vyhledat potřebné informace, zobrazit panel Komunikační centrum pro informace o aktualizacích produktu a oznámeních týkajících se produktu, nebo zobrazit panel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

### 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.



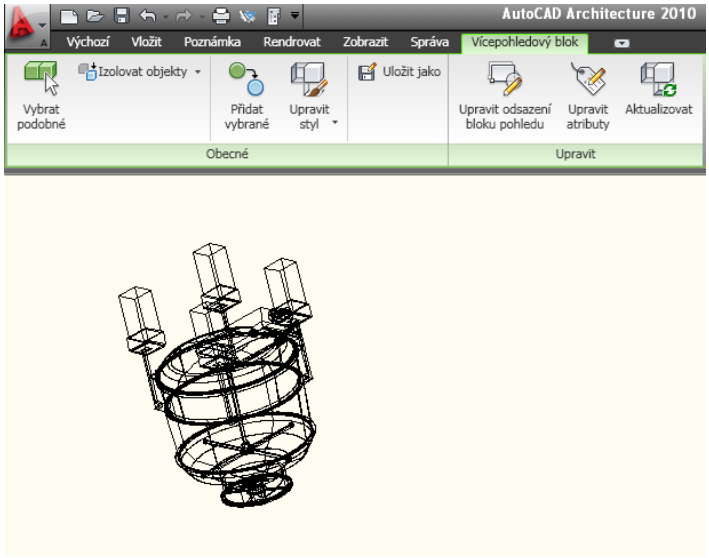

# Vylepšené možnosti importu

V této verzi aplikace AutoCAD Architecture je možné přistupovat k dalšímu obsahu a k více souborům, což usnadňuje vytváření modelů a projektové dokumentace.

### Import souborů aplikace Inventor do aplikace AutoCAD Architecture

Nyní je možní importovat komponenty budovy vytvořené v aplikaci Autodesk Inventor a převádět je na bloky nebo vícepohledové bloky aplikace AutoCAD Architecture. To vylepšuje součinnost mezi různými produkty a představuje další krok vstříc souvislému integrovanému pracovnímu postupu.

**Stavební bloky aplikace Inventor vložené do aplikace AutoCAD Architecture**

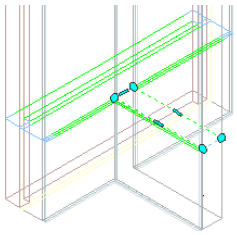



# Vylepšení kreslení

### Vyčištění stěny

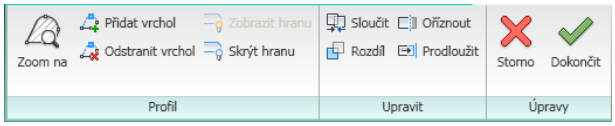
Nyní je možné používat nástroje úprav na místě k určení parametrů začištění stěny na protínajících se segmentech stěn, které se při kreslení samočinně nezačišťují. Nástroje úprav na místě můžete používat k zobrazování či skrývání profilových hran, k odstraňování vrcholů, odečítání profilů z komponent stěn, slučování komponent stěn a ořezávání nebo prodlužování komponent k hranicím.

Při úpravách průsečíku stěn na místě se pro každou z komponent v protínajících se segmentech stěn vytvoří dočasný profil.



Chcete-li provést změny začištění, použijte uzly pro úpravy na místě a příkazy na panelu Začištění karty Stěny.

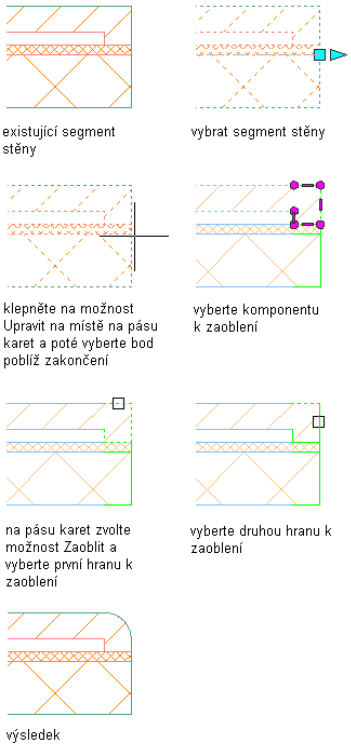
**Karta Úpravy začištění stěny na místě**



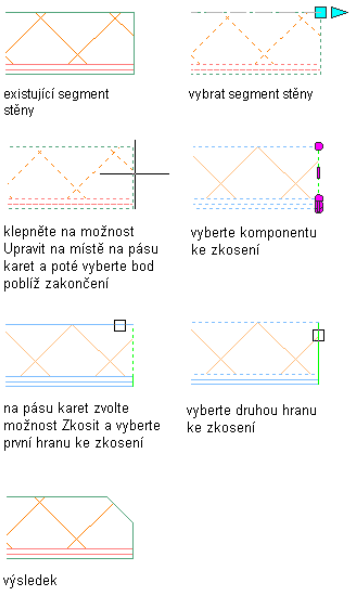

## Stěny: Zakončení

V aplikaci AutoCAD Architecture 2010 je možné manipulací s komponentami stěny vytvářet vhodné konfigurace zakončení stěny. K tomu můžete podle potřeby použít nástroje Zaoblit, Zkosit, Oříznout, Rozšířit, Odečíst nebo 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.

**Zaoblení rohové obezdívky**



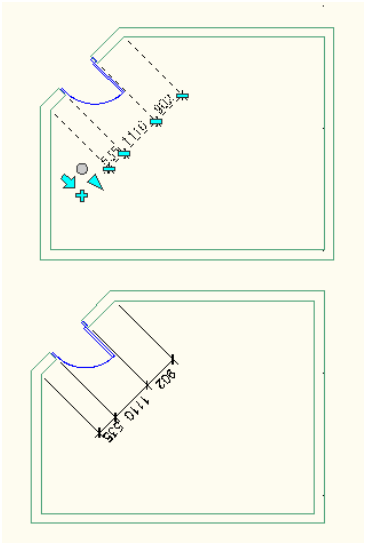
**Zkosení pórobetonového rohu**




## Kóty AEC

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.

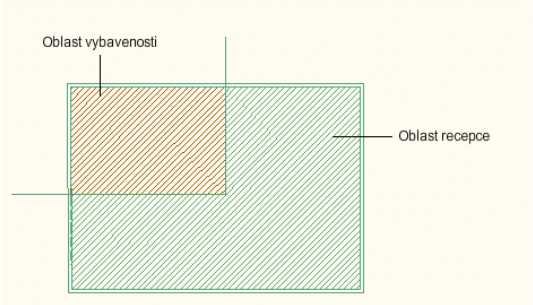
Použití uzlu Obrácení textu řeší tento problém záměnou nastavení vertikální polohy textu a směru čtení, aby se kóty zobrazovaly správně.



## Prostory

Kromě standardních objektů, které lze použít jako hraniční objekty prostorů, můžete nyní také používat nástroj oddělovač prostorů, který umožňuje oddělit objekty v případě, že neexistuje žádný reálný 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 prostorů k vytvoření dvou různých prostorů uvnitř jedné místnosti**




# Rychlý start pro přechod od aplikace AutoCAD k aplikaci AutoCAD Architecture

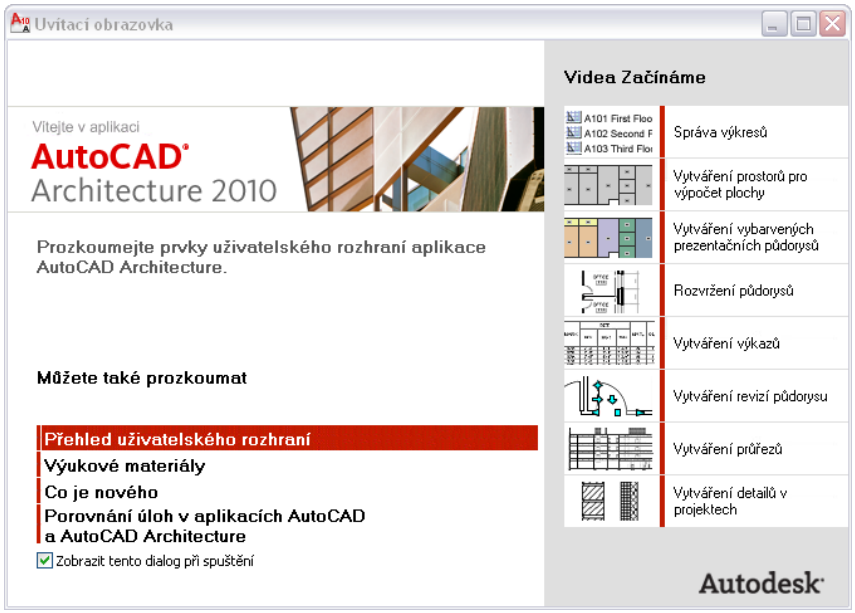
Jestliže jste v minulosti vytvářeli architektonické úlohy v aplikaci AutoCAD a pomýšleli jste na přechod k aplikaci AutoCAD Architecture, zjistíte, že používání nástrojů vyvinutých přímo pro architekty poskytuje zvýšenou produktivitu a výhody ve srovnání s metodami kreslení v aplikaci AutoCAD, které 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.
  Dostupné na uvítací obrazovce, na stránce Výukové materiály, v rozevírací nabídce Nápověda a na hlavní stránce 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.
  Dostupný v rozevírací nabídce Nápověda a na hlavní stránce Nápověda.
- **Videa Začínáme** Krátké filmy o úlohách, které se v aplikaci AutoCAD Architecture často používají.
  Dostupné na uvítací obrazovce, na stránce Výukové materiály a na hlavní stránce Nápověda.
- **Výukové materiály** Stránka, na které jsou uvedeny odkazy pro různé úrovně znalostí.
  Dostupné na uvítací obrazovce, v rozevírací nabídce Nápověda a na hlavní stránce 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*.

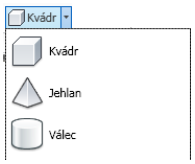
Uvítací obrazovka poskytuje centralizovaný přístup k některým z těchto komponent a zobrazuje se při spuštění aplikace.

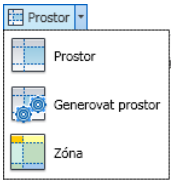
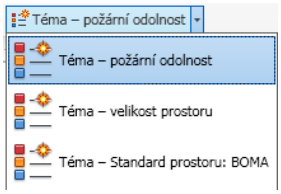
Uvítací obrazovka

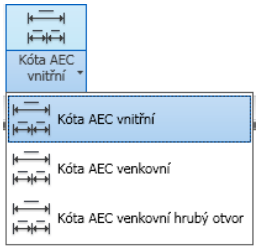
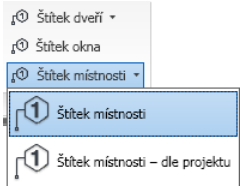


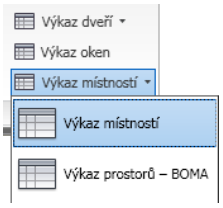
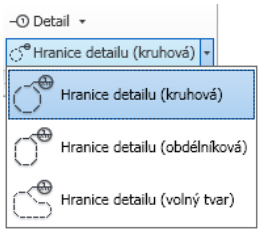
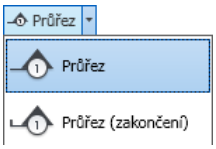
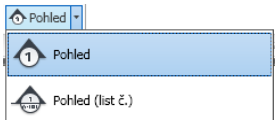

Tento přehled úloh a způsob jejich řešení v aplikaci AutoCAD Architecture vám může pomoci s rychlým začátkem. Chcete-li získat o úloze další informace, otevřete téma nápovědy nebo si prohlédněte krátkou videosekvenci.

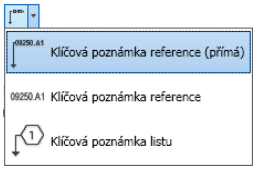
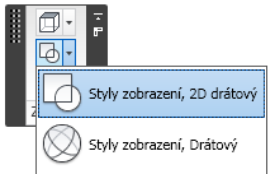
**POZNÁMKA** Složky, ve kterých jsou umístěny nástroje, palety a katalogy, uvedené níže odpovídají výchozímu umístění standardní anglické instalace. Uživatelské instalace nebo lokalizované jazykové verze se mohou v poskytovaných nástrojích a ve struktuře palet nástrojů lišit.

| Jak mám... | Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD | Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture | Umístění na pásu karet | Další informace |
|---|---|---|---|---|
| **Pracovat s 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 643 |
| **Vytvořit prostorové rozvržení a vybarve-** | | | | |

| Jak mám... | Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD | Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture | Umístění na pásu karet | Další informace |
|---|---|---|---|---|
| **né půdorysy?** | | | | |
| Vytvořit půdorysy prostorů? | Křivka a šrafy | Prostory | karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Prostor   | ■ Nápověda online: Typy prostorů na straně 1869<br>■ Video Začínáme: *Vytváření prostorů pro vypočtené oblasti* |
| 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 2505<br>■ Video Začínáme: *Vytvoření barevných půdorysů prezentace* |
| **Vytvořit půdorysy podlaží?** | | | | |
| Nakreslit stěny? | Skica nebo multičára | Stěny | karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Stěna | ■ Nápověda online: Stěny na straně 743<br>■ Video Začínáme: *Stanovení půdorysů podlahy* |
| Nakreslit dveře? | Bloky nebo dynamické bloky | Dveře | karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Dveře | ■ Nápověda online: Dveře na straně 1193 |
| Nakreslit okna? | Bloky nebo dynamické bloky | Okna | karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ Okno | ■ Nápověda online: Okna na straně 1251 |
| Nakreslit schodiště? | Skica | Schodiště | karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Schodiště | ■ Nápověda online: Schodiště na straně 1337 |

| Jak mám... | Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD | Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture | Umístění na pásu karet | Další informace |
|---|---|---|---|---|
| Nakreslit zábradlí? | Skica | Zábradlí | karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Schodiště ➤ Zábradlí  | ■ Nápověda online: Zábradlí na straně 1479 |
| Nakreslit obvodové pláště? | Skica | Obvodové pláště | karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Obvodový plášť  | ■ Nápověda online: Obvodové pláště na straně 899 |
| **Přidat nábytek a instalace?** | | | | |
| Umístit nábytek, instalace a vybavení? | Bloky nebo dynamické bloky | Vícepohledové bloky | karta Vložit ➤ panel Blok ➤ Vícepohledový blok  | ■ Nápověda online: Vícepohledové bloky na straně 1851 |
| **Vytvořit poznámku a výkazy?** | | | | |
| Kótovat výkresy? | Rozměry | Kóty AEC | karta Poznámka ➤ panel Kóty ➤ rozevírací nabídka Kóta AEC   | ■ Nápověda online: Kóty AEC na straně 2179 |
| Přidat štítky výkazů? | Bloky | Nástroje štítku | karta Poznámka ➤ panel Výkazy   | ■ Nápověda online: Přidání značek pomocí nástrojů značek výkazů na straně 2424 |

| Jak mám... | Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD | Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture | Umístění na pásu karet | Další informace |
|---|---|---|---|---|
| Extrahovat výkazy z projektů? | Tabulky | Výkazy | karta Poznámka ➤ panel Výkazy   | ■ Nápověda online: Správa tabulek výkazů na straně 2430<br>■ Výuková animace: *Tvorba výkazů* |
| 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 2466 |
| Vytvořit zvětšené půdorysy? | Xořež | Odkazy a Navigátor projektu | karta Poznámka ➤ panel Odkazy ➤  ➤ rozevírací nabídka Hranice detailu   | ■ Nápověda online: Práce s odkazy na straně 2377 |
| Extrahovat řezy budovy? | Skica | Řezy | karta Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ rozevírací nabídka Řez   | ■ Nápověda online: Umístění odkazů na řezy na straně 2393<br>■ Video Začínáme: *Tvorba řezů* |
| Extrahovat výšky? | Skica | Prostorové pohledy | karta Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ rozevírací nabídka Pohled   | ■ Nápověda online: Umístění odkazů na pohled na straně 2398 |
| Označit revize výkresu? | Příkaz ROBLÁČEK | Revizní oblačky | karta Výchozí ➤ panel Poznámka ➤ rozevírací nabídka Revize ➤ Revize | ■ Nápověda online: Obsah AEC v Prohlížeči obsahu na straně 2520 |

| Jak mám... | Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD | Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture | Umístění na pásu karet | Další informace |
|---|---|---|---|---|
| **Přidat detaily a klíčové poznámky?** | | | | |
| Vytvořit detaily? | Skica | Komponenty detailů | karta Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů  | ■ Nápověda online: Komponenty detailů na straně 2273<br>■ Video Začínáme: *Podrobné informace o návrzích* |
| Anotovat detaily? | Odkazy | Klíčové poznámky | karta Výchozí ➤ panel Poznámka ➤ rozevírací nabídka Klíčová poznámka   | ■ Nápověda online: Nástroje klíčových poznámek na straně 2325 |
| **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? | Průzkumník Windows® a DesignCenter | Prohlížeč obsahu | karta Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu  | ■ Nápověda online: Prohlížeč obsahu – přehled na straně 95 |
| 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 458<br>■ Nápověda online: Práce s položkou Klíče hladin na straně 484<br>■ Nápověda online: Vytvoření a úprava standardů hladin na straně 495 |

| Jak mám... | Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD | Pomocí nástrojů aplikace AutoCAD Architecture | Umístění na pásu karet | Další informace |
|---|---|---|---|---|
| Spravovat projektové výkresy? | Správce sad listů | Navigátor projektu | panel nástrojů Rychlý přístup ➤  | ■ Nápověda online: Krátký přehled Správy výkresů<br>■ Video Začínáme: *Správa výkresů* |

# Spuštění aplikace AutoCAD Architecture

Aplikaci AutoCAD Architecture spusťte některou z následujících metod:

- Poklepejte na ikonu AutoCAD Architecture na pracovní ploše.
  Ikona je zobrazena na pracovní ploše, pokud jste se rozhodli ji vytvořit při instalaci softwaru.
- V nabídce Start klepněte na položku Programy ➤ Autodesk ➤ AutoCAD Architecture 2010 ➤ AutoCAD Architecture 2010.

**POZNÁMKA** Aplikaci AutoCAD Architecture 2010 lze spustit v systémech Windows 2000, Windows XP a Windows Vista.

### Přizpůsobení spouštění

Spínače příkazového řádku ve vlastnostech ikony pracovní plochy je možné použít k zadání možností spouštění aplikace AutoCAD Architecture.

- Spuštění spouštěcího skriptu při spuštění softwaru.
- Spuštění softwaru se specifickou šablonou.
- Spuštění softwaru se specifickým profilem (soubor ARG).
- Vytvoření několika ikon pracovní plochy, z nichž každá má jiné možnosti spouštění.

Další informace najdete v části „Přizpůsobení spouštění“ v nápovědě AutoCAD.

# Vyhledání nápovědy

V aplikaci AutoCAD Architecture lze hladce přecházet od kreslení 2D k modelování informací o budově v prostředí založeném na aplikaci AutoCAD. AutoCAD Architecture podporuje moderní postupy a umožňuje uživateli využívat jeho znalostí aplikace AutoCAD. Inteligentní architektonické objekty a další výkonné funkce návrhu a dokumentace, které nabízí aplikace AutoCAD Architecture, pomáhají těžit z vysoké produktivity díky minimalizaci únavného kreslení a opakovaných prací.

Autodesk poskytuje řadu zdrojů, které zaručují rychlé dosažení požadovaných výsledků s aplikací AutoCAD Architecture a řadou nových funkcí, které jsou v této verzi k dispozici. K dispozici je online a tištěná dokumentace, realistická cvičení a kanály technické podpory a uvedené prostředky mohou poskytnout odpovědi na řadu otázek při práci s tímto softwarem.

K dispozici je celá řada různých zdrojů, které uživatele seznamují s aplikacemi AutoCAD Architecture 2010 a AutoCAD® 2010.

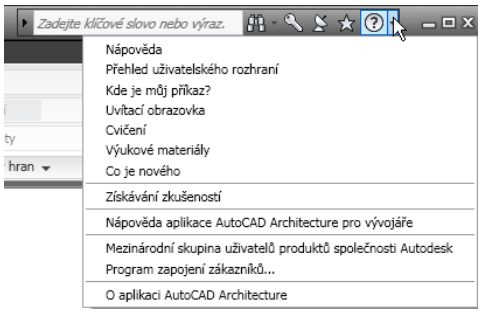
| Dokumentace | Popis |
|---|---|
| *AutoCAD Architecture – instalační příručka* | Vysvětluje, jak instalovat a konfigurovat aplikaci AutoCAD Architecture 2010. |
| *AutoCAD Architecture – nápověda* | Vysvětluje koncepce aplikace AutoCAD Architecture a poskytuje podrobné návody postupů. |
| *AutoCAD Architecture – výukové programy online* | Sada cvičení sestavených tak, aby poskytly přehled o možnostech a funkcích aplikace AutoCAD Architecture. |
| *AutoCAD Architecture 2010 – přehled nových funkcí* | Poskytuje přehled o nových funkcích v aplikaci AutoCAD Architecture 2010. |
| *AutoCAD Architecture 2010 – animace Začínáme* | Názorně předvádí typické a často používané úlohy v aplikaci AutoCAD Architecture. |
| *AutoCAD Architecture 2010 – přehled uživatelského rozhraní* | Poskytuje interaktivní způsob seznámení se s prvky uživatelského rozhraní aplikace AutoCAD Architecture. |
| *AutoCAD Architecture 2010– vyhledávání příkazů* | Pomáhá určit umístění příkazů na pásu karet aplikace AutoCAD Architecture 2010. |
| *AutoCAD Architecture 2010– výukové materiály* | Poskytuje odkazy na zdroje pro uživatele na různých úrovních zkušeností. |
| *AutoCAD 2010 – uživatelská příručka* | Poskytuje koncepční a přehledný materiál s podrobnými popisy postupů v aplikaci AutoCAD 2010. |
| *AutoCAD 2010 – přehled nových funkcí* | Poskytuje přehled nových funkcí v aplikaci AutoCAD 2010. |

Výhodou online příruček je, že během vytváření výkresu rychle poskytují potřebné informace. Třebaže online nápověda poskytuje některé koncepční a přehledné materiály, jejím hlavním účelem je pomoci uživateli rychle a efektivně realizovat jeho úkoly. Online Nápověda aplikace AutoCAD Architecture proto klade důraz na podrobné postupy vztahující se k volbě příkazů. Obsahuje také vizuální příklady a odkazy k dalším informacím.

Vynikajícím způsobem podrobného seznámení s aplikací AutoCAD Architecture jsou rovněž online cvičení. Při používání cvičení k výuce koncepcí programu lze v ploše výkresu během provádění potřebných kroků ponechat okno cvičení otevřené.

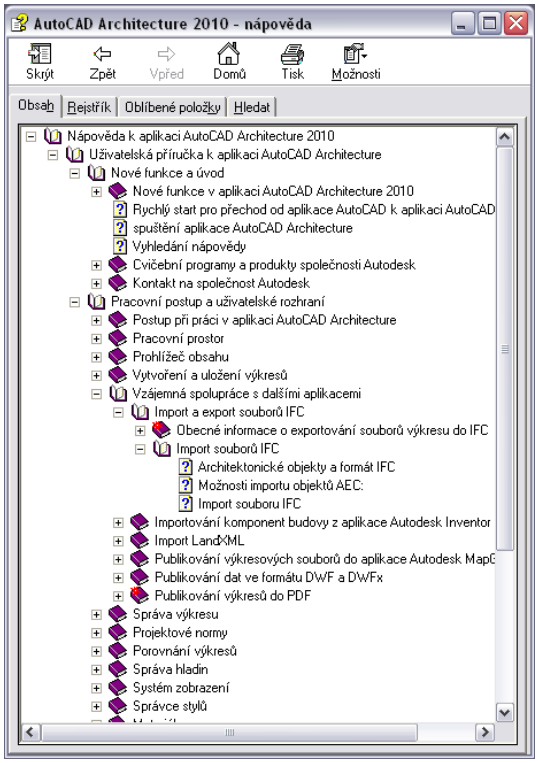
### Přístup k nápovědě aplikace AutoCAD Architecture 2010

Při odstranění stavových řádků došlo k přesunu příkazů pro přístup k nápovědě do služby InfoCenter v pravém horním rohu okna aplikace.



1. Klepněte na tlačítko Nápověda ( ) na pravé straně panelu nástrojů InfoCenter a klepněte na možnost Nápověda.
2. Jakmile se zobrazí okno Nápověda, klepněte na knihu nápovědy aplikace AutoCAD Architecture 2010 na kartě Obsah a poté si projděte obsah knihy a vyhledejte potřebné informace. Nebo použijte karty Rejstřík nebo Vyhledávat a vyhledejte určité téma.

**V obsahu vyhledejte položku Nápověda.**




## Přístup ke cvičením aplikace AutoCAD Architecture 2010

1. Klepněte na rozevírací šipku vedle tlačítka Nápověda ( ) na pravé straně panelu nástrojů InfoCenter a klepněte na možnost Výukové programy.
2. Jakmile se zobrazí okno Výukové programy, vyhledejte na kartě Obsah cvičení, které chcete vykonat. Cvičení obsahují datové sady odpovídající jednotlivým cvičením.

## Přístup k přehledu nových funkcí aplikace AutoCAD Architecture 2010

1. Klepněte na rozevírací šipku vedle tlačítka Nápověda ( ) na pravé straně panelu nástrojů InfoCenter a klepněte na možnost Přehled nových funkcí.
2. Na stránce Hlavní nabídka klepněte na kategorii funkce, o které se chcete dozvědět více.

## Přístup k videoklipům Začínáme aplikace AutoCAD Architecture 2010

1. Klepněte na rozevírací šipku vedle tlačítka Nápověda ( ) na pravé straně panelu nástrojů InfoCenter a klepněte na možnost Uvítací obrazovka.
2. Na uvítací obrazovce vyberte videoklip v poli Videa Začínáme v pravém podokně.

**Přístup k přehledu uživatelského rozhraní aplikace AutoCAD Architecture 2010**

1. Klepněte na rozevírací šipku vedle tlačítka Nápověda ( ) na pravé straně panelu nástrojů InfoCenter a klepněte na možnost Přehled uživatelského rozhraní.
2. Další informace získáte tak ponecháním kurzoru nad různými částmi uživatelského rozhraní.

**Přístup k nástroji Jak najít příkaz? aplikace AutoCAD Architecture 2010.**

1. Klepněte na rozevírací šipku vedle tlačítka Nápověda ( ) na pravé straně panelu nástrojů InfoCenter a klepněte na možnost Jak najít příkaz?.
2. Klepnutím na nabídku AutoCAD Architecture 2009 v levém podokně zobrazíte umístění těchto možností nabídky na pásu karet v aplikaci AutoCAD Architecture 2010.

**Přístup k výukovým materiálům aplikace AutoCAD Architecture 2010**

1. Klepněte na rozevírací šipku vedle tlačítka Nápověda ( ) na pravé straně panelu nástrojů InfoCenter a klepněte na možnost Výukové materiály.
2. Další informace získáte v dalším výukovém materiálu.

**Přístup k nápovědě aplikace AutoCAD 2010**

1. Klepněte na tlačítko Nápověda ( ) na pravé straně panelu nástrojů InfoCenter a klepněte na možnost Nápověda.
2. Jakmile se zobrazí okno Nápověda, klepněte na kartě Obsah na knihu nápovědy aplikace AutoCAD a poté si projděte obsah knihy a vyhledejte potřebné informace. Nebo použijte karty Rejstřík nebo Vyhledávat a vyhledejte určité téma.

**Přístup k přehledu nových funkcí aplikace AutoCAD 2010**

1. Klepněte na tlačítko Nápověda ( ) na pravé straně panelu nástrojů InfoCenter a klepněte na možnost Nápověda.
2. Jakmile se zobrazí okno Nápověda, klepněte na knihu nápovědy aplikace AutoCAD a poté klepněte na odkaz Přehled nových funkcí v položce Všeobecné informace.

# 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.

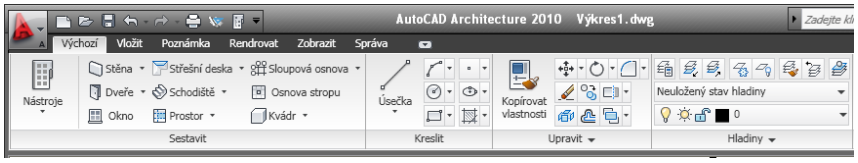
## Změny týkající se pracovního prostoru ve verzi 2010

Ve verzi 2010 je pracovní prostor 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

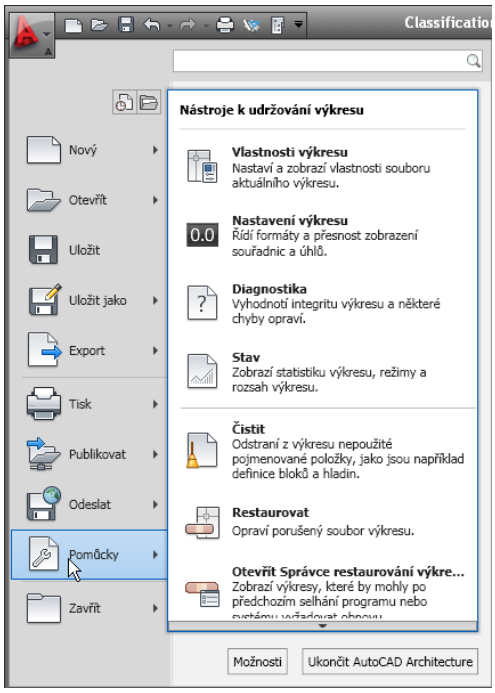
Aplikace AutoCAD Architecture 2010 nyní podobně jako programy sady Microsoft Office využívá pás karet, který představuje centrální místo pro přístup k příkazům. Pás karet obsahuje mnoho karet, na kterých jsou seskupeny příkazy odpovídající koncepčním typům úkolů nebo vybraným objektům.

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

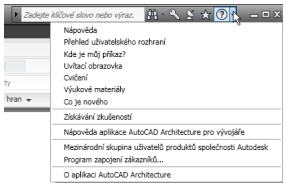
Nabídka stavového řádku výkresu byla z aplikace AutoCAD Architecture 2010 odstraněna. Příkazy, které v ní byly obsaženy, lze nyní spouštět z nabídky aplikace.

**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

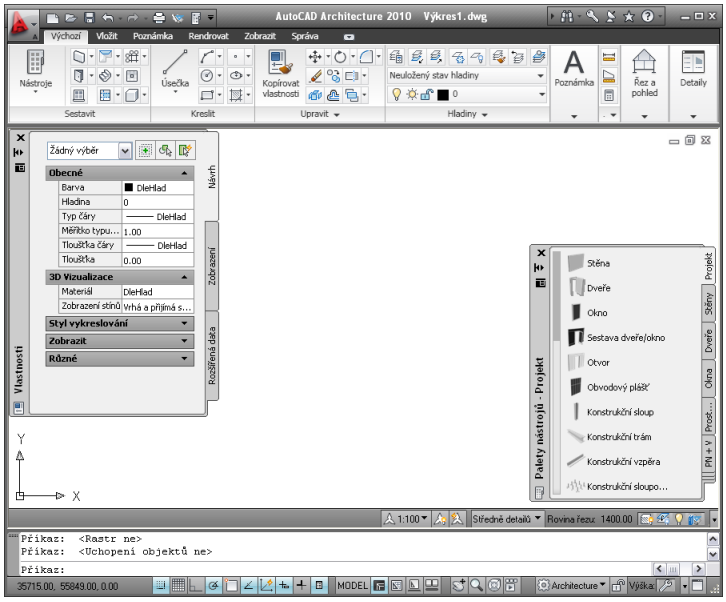
Panely nástrojů byly z aplikace AutoCAD Architecture odstraněny. Příkazy, které se dříve nacházely na paletách nástrojů, lze nyní spouštět prostřednictvím pásu karet.

# 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**

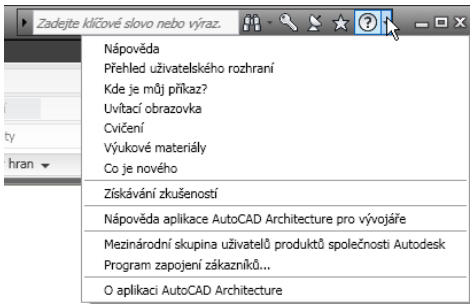



# Komponenty pracovního prostoru

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*.

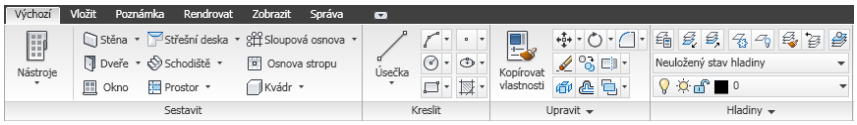



## Pás karet

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:

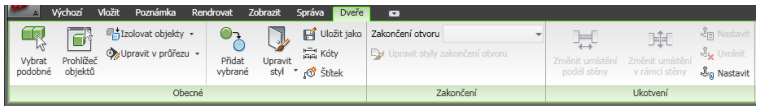
- Statické karty jsou dostupné nezávisle na objektech vybraných na kreslicí ploše. Příkazy na těchto kartách se dříve nacházely v nabídkách a na panelech nástrojů.

  **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.



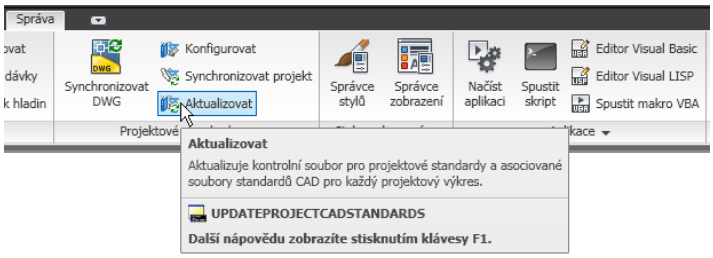

- Chcete-li jako nadpisy zobrazit pouze názvy karet, klepněte znovu na tlačítko ▾ (Minimalizovat na karty).

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

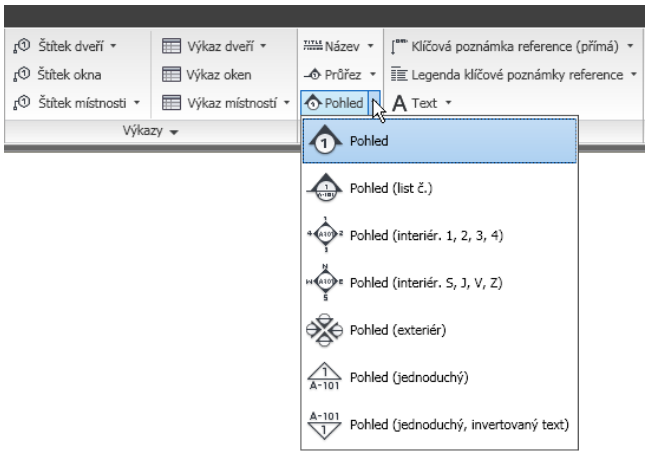
# Použití pásu karet

### Spuštění příkazu prostřednictvím pásu karet

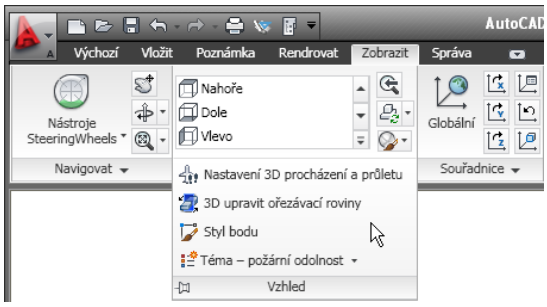
1. Nezobrazuje-li se ve výchozím nastavení pás karet, zadejte na příkazovém řádku příkaz **PásKaret**.
2. Klepněte na požadovanou kartu.
3. Pokud kurzor umístíte nad příslušné příkazy na kartě, zobrazí se místní nápověda s popisy příkazů.
4. Klepněte na příkaz.




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



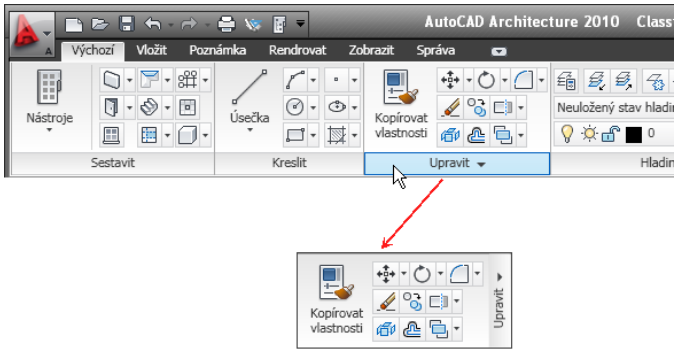

U některých panelů se zobrazuje symbol šipky pro rozbalení , který upozorňuje na to, že lze příslušný panel rozbalit. Rozbalená část zpravidla obsahuje méně často používané příkazy.




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

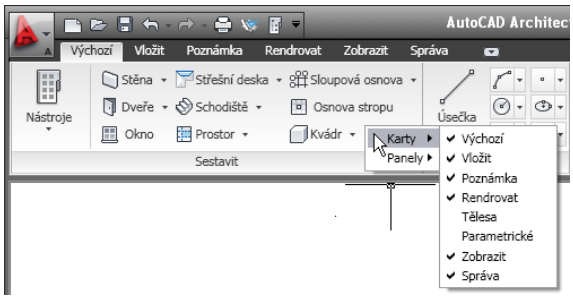
7 Přemístěte kurzor nad plovoucí panel a klepněte na příkaz Vrátit panely na pás karet.




### 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.

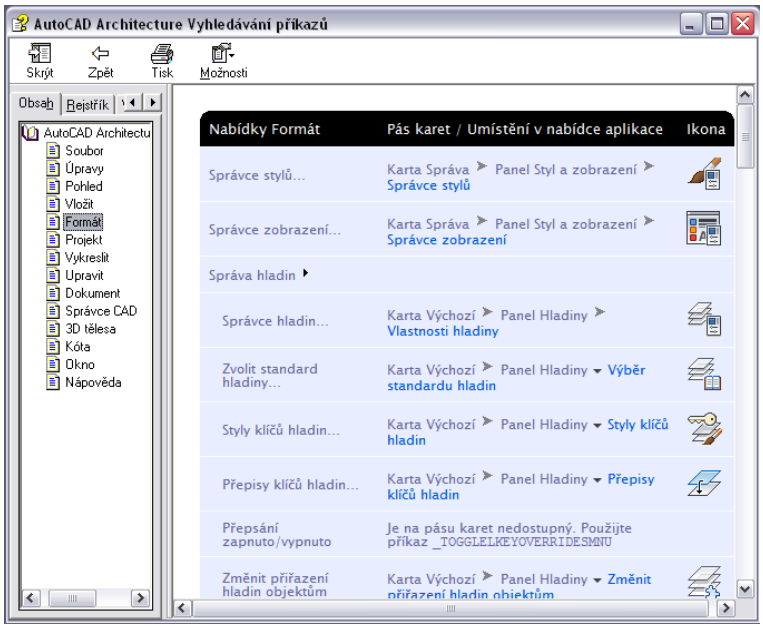



## Vyhledání příkazů v pracovním prostoru

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.

### Jak najít příkaz? Nástroj

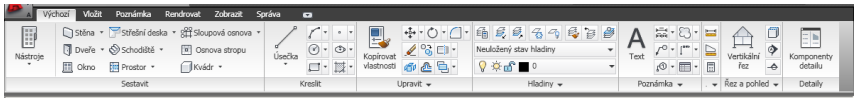
Nástroj Jak najít příkaz? je pomocný soubor, který uvádí příkazy podle předchozího umístění příslušné nabídky a zobrazuje jejich aktuální umístění na pásu karet.




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.



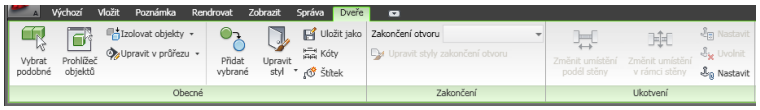

## Vyhledávání příkazů prostřednictvím nabídky aplikace

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 33.

## Vyhledávání podle obsahu

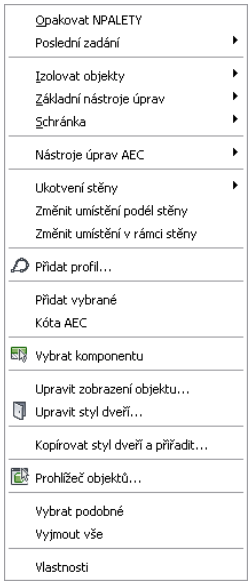
Příkazy, které se vztahují k vybranému objektu, se nacházejí na kontextové kartě příslušného objektu.

**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

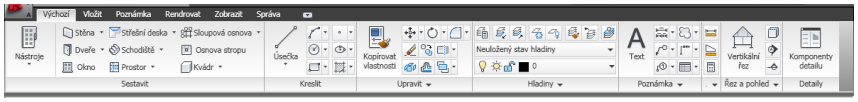
Chcete-li spustit nástroj Jak najít příkaz?, klepněte na nabídku Nápověda ➤ Jak najít příkaz?.

## Statické karty pásu

Pracovní prostor obsahuje sadu statických karet, které jsou optimalizovány pro provádění architektonických úkolů. Ve výchozím pracovním prostoru Architektonické aplikace AutoCAD Architecture 2010 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 55, Paleta Vlastnosti na straně 79 a Prohlížeč obsahu na straně 95.

- **Kreslit** Obsahuje obvyklé nástroje skic, jako jsou úsečky, křivky a obdélníky, dále nástroje šrafování, ohraničení a Polygony AEC na straně 1165.
- **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 669 a převod objemových prvků na 3D tělesa na straně 668.
- **Hladiny** Obsahuje příkazy, které jsou potřebné při práci s hladinami. Na tomto místě lze otevřít Správce hladin na straně 458 a Správce stavů hladin na straně 478.
- **Poznámka** Obsahuje základní příkazy pro vkládání textu, odkazů a kót. Přístup k rozsáhlejšímu výběru příkazů poznámek naleznete na kartě Poznámky na straně 29.
- **Dotaz** Obsahuje příkazy pro měření vzdáleností, ploch a příkaz seznamu aplikace AutoCAD. Dále zde naleznete příkazy pro vyhodnocení architektonických prostorů na straně 2042.
- **Řez a bokorys** Obsahuje příkazy pro vytváření řezů na straně 2089 a bokorysů na straně 2135 z půdorysu či modelu. Chcete-li pomocí Odkazy na straně 2377 vytvořit řezy a pohledy, seznamte se s panelem Odkazy na kartě Poznámka na straně 29.
- **Detaily** Umožňuje přístup ke Správci komponent detailů na straně 2287, odkud lze vkládat komponenty detailů přímo do výkresů nebo na palety nástrojů.

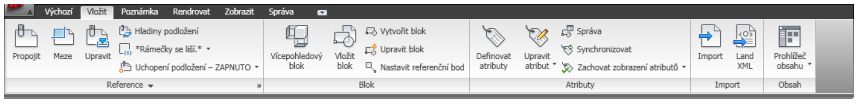
## Plovoucí panel Pohled

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

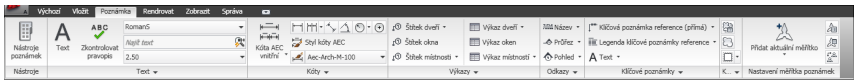
Karta Vložit slouží k práci s referencemi, vícepohledovými bloky, bloky, atributy a obsahem z externích zdrojů, jako je například Prohlížeč obsahu.




- **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 1860.
- **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 95, DesignCenter nebo aplikace Autodesk Inventor do vašich výkresů.

## Karta Poznámka

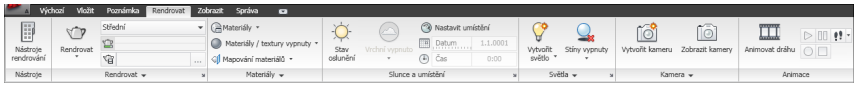
Karta Poznámka obsahuje příkazy umožňující označit výkresové soubory.



- **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 2179, tak i kót aplikace AutoCAD.
- **Výkazy** Obsahuje příkazy pro vkládání tabulek výkazů na straně 2418 pro základní objekty, vytváření a vkládání popisků výkazů na straně 2422 a spouštění vyhodnocení prostoru na straně 2042. Kromě toho můžete vytvořit styly tabulek výkazu na straně 2432 a přečíslovat data sady vlastností na straně 2429.
- **Odkazy** Obsahuje příkazy pro umístění značek názvů na straně 2387, řezů na straně 2393, bokorysů na straně 2398 a detailních pohledů na straně 2388.
- **Klíčové poznámky** Obsahuje příkazy pro přidání klíčových poznámek listů a referencí na straně 2325, legend klíčových poznámek na straně 2331, otevření editoru klíčových poznámek na straně 2340 a výběru databáze klíčových poznámek na straně 2342.
- **Komentář** Zajišťuje přístup k příkazům pro opatření výkresu komentářem při revizi. Umožňuje přidat revizní obláčky na straně 2359, maskovací bloky na straně 1835 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.

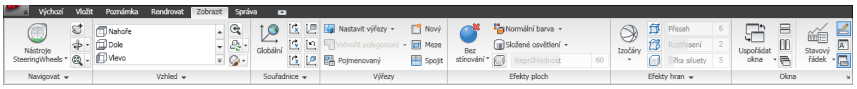


- **Rendrování** Obsahuje příkazy pro rendrování modelu nebo oblasti modelu, určení nastavení rendrování, generování rendrovaného výstupního souboru a otevření palety Rozšířená nastavení rendrování.
- **Materiály** Umožňuje otevřít palety Materiály, aktivovat či deaktivovat materiály nebo textury a nastavit 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.

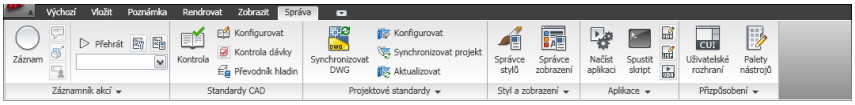
**POZNÁMKA** Karta Pohled obsahuje řadu příkazů, které se nacházejí i na stavovém řádku aplikace.



- **Navigace** Obsahuje nástroj ViewCube na straně 53 a nástroje SteeringWheel na straně 54 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 2505. Dále umožňuje úpravu rovin oříznutí 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 38, zapnout či vypnout položky na stavovém řádku okna výkresu a zobrazit textové okno.

## Karta Správa

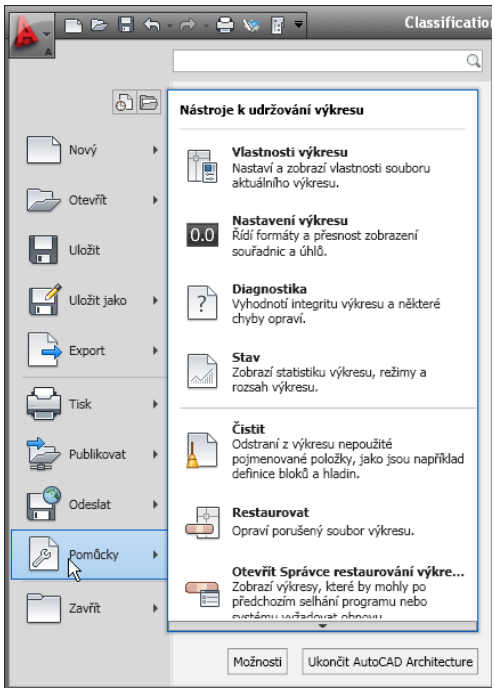
Na kartě Správa naleznete funkce pro pokročilé uživatele a správce CAD.



- **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 381 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 556, Správce zobrazení na straně 505, Průvodce stylem kót AEC na straně 2222, katalogu konstrukčních prvků na straně 1631 a průvodce konstrukčními prvky na straně 1634. Můžete zde také definovat a vložit profily na straně 1825.
- **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 55.

# 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 nástroje 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

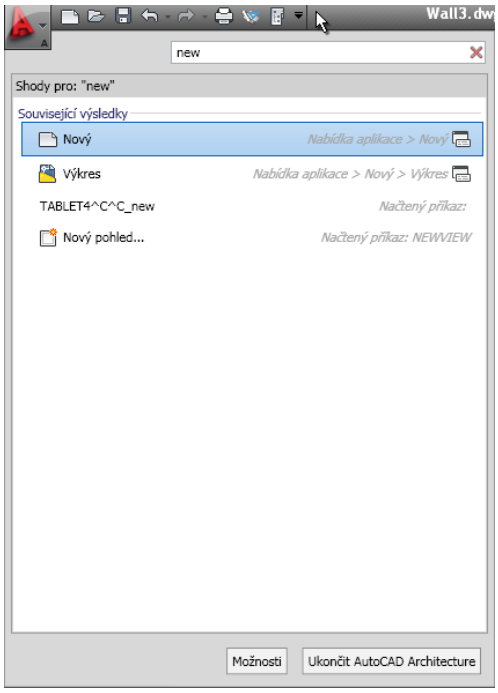
Pro vyhledávání můžete zadat následující řetězce:

- 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

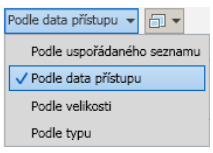
Nabídka aplikace umožňuje zobrazení seznamu nedávno otevřených dokumentů podle preferencí, které uvedete.

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.

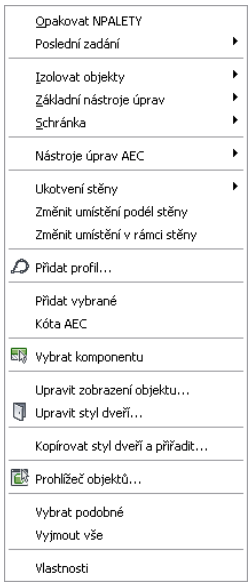
**Jak odebrat příkaz z panelu nástrojů Rychlý přístup**

➤ 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.

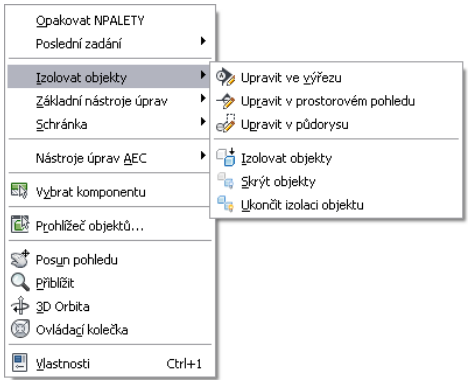
**Kontextová nabídka dveří**




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.

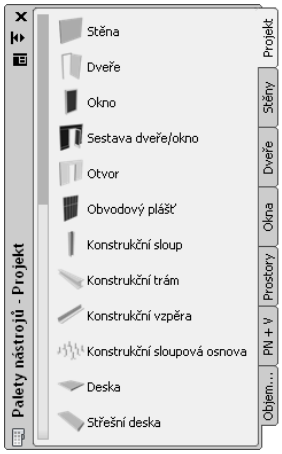
**Obecná místní nabídka výkresu**



# 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**

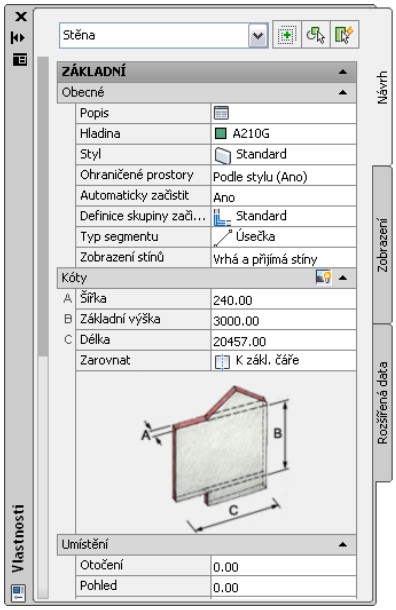



Další informace uvádí část Práce s paletami nástrojů na straně 55.

# 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 79.

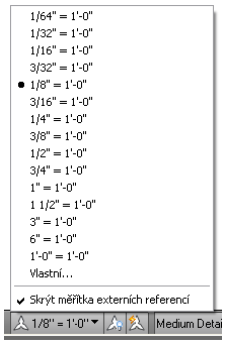
## Stavový řádek výkresu

Nachází se v dolní části kreslicí plochy, zobrazuje stavové informace o aktuálním výkresu a poskytuje přístup k následujícím příkazům, které lze použít ve výkresu.

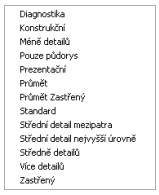



Stavový řádek výkresu obsahuje tyto informace a ovládací prvky:

- 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 197.
- 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.

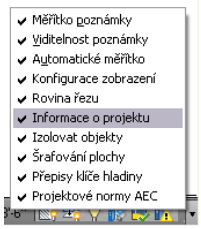



- Viditelnost poznámek: Klepnutím na položku  zobrazíte objekty poznámek pro všechna měřítka. Klepnutím na možnost  automaticky přidáte měřítka k objektům poznámek, jakmile dojde ke změně měřítka poznámky.
- Úroveň podrobností: Zobrazuje aktuální konfiguraci zobrazení aktivního výřezu a poskytuje rozevírací 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 361.
-  (Přepnutí šrafování plochy): Slouží k zapnutí nebo vypnutí zobrazení šrafování plochy. Další informace naleznete v části Práce se šrafováními plochy na straně 578.
-  (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 493.
-  (Izolovat objekty): Umožňuje skrýt nebo zobrazit objekty, které jste vybrali ve výkresu. Další informace naleznete v části Úpravy objektů v dočasných pohledech na straně 734.

-  (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 381.
-  (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 387.
- 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 40. Skrytím stavového řádku výkresu zvětšíte kreslicí plochu.

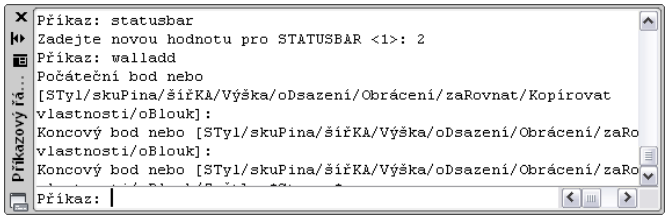
Chcete-li zobrazit nebo skrýt stavový řádek výkresu, klepněte na kartu Pohled ➤ panel Okna ➤ Stavový řádek výkresu.

# 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.

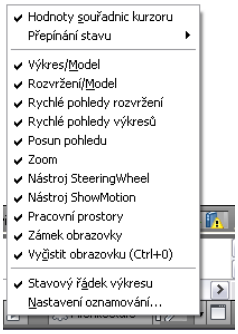
-  (Dynamický USS): Pomocí této funkce lze při vytváření objektů dočasně a automaticky zarovnat rovinu XY systému USS s rovinou v modelu tělesa.
-  (Dynamické zadání): Umožňuje zadat hodnoty pro objekty přímo na obrazovce u kurzoru. Při vytváření nebo úpravách objektu ve výkresové oblasti může být funkce 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 52 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 52 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 23.
-  (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.



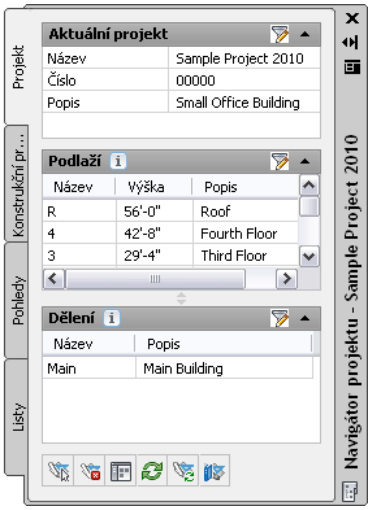

2 Vyberte požadované příkazy.

**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 197.

**Paleta Navigátor projektu**

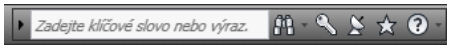


# Hledání informací v aplikaci AutoCAD Architecture

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.

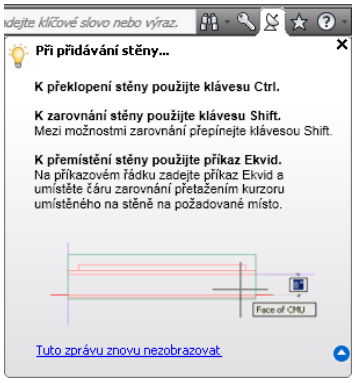
## Panel nástrojů InfoCenter

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.

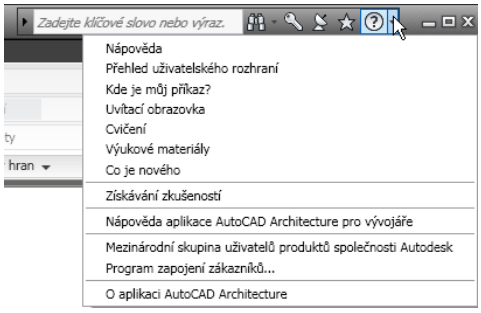
Komunikační centrum navíc zobrazuje bubliny s nápovědou typu „Věděli jste, že“ pro vybrané oblasti funkcí. Tyto bubliny s nápovědou uvádějí informace z článků znalostní báze a obecné instruktážní zprávy, jako například rady a tipy. Klepnutím na ikonu šipky můžete bublinu rozbalit a zobrazit tak podrobné 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 85), poskytuje aplikace AutoCAD Architecture místní nápovědu zobrazující informace o příkazu, volbě nebo souboru, nad kterými umístíte kurzor.

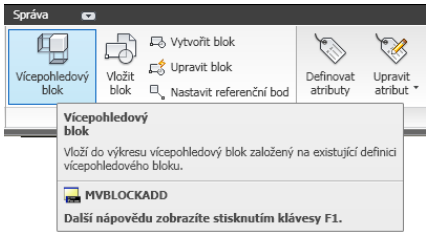
## Místní nápověda příkazu

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

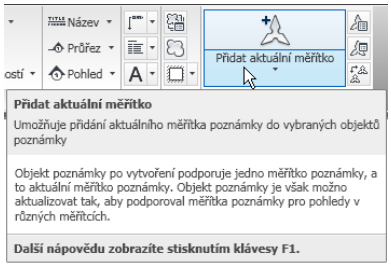
- Pás karet
- Panel nástrojů Rychlý přístup

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

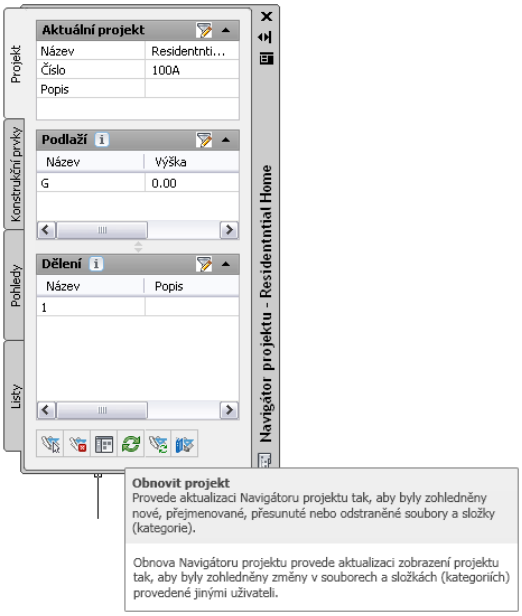
Zobrazení místní nápovědy příkazů lze měnit. Pro rozšířenou místní nápovědu lze stanovit časový interval mezi zobrazením základní a rozšířené místní nápovědy.

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

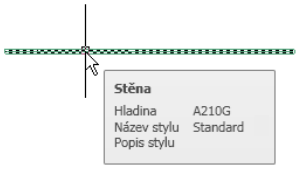
Rozšířenou místní nápovědu podporují následující dialogová okna a palety:

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




## Místní nápověda při umístění kurzoru nad objekt

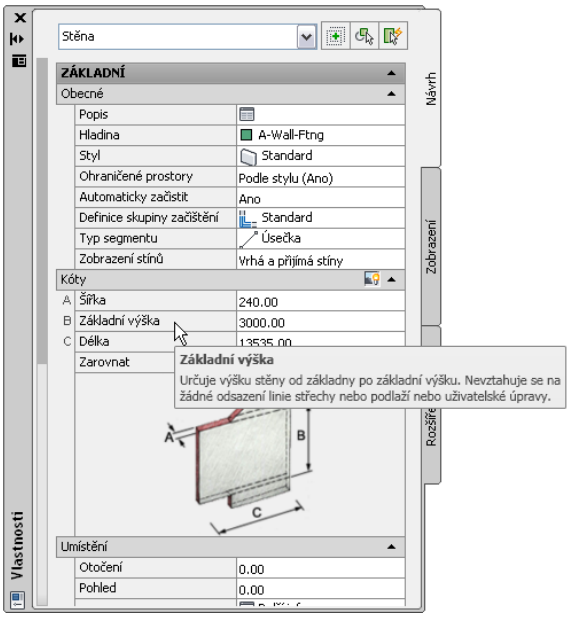
Když ponecháte kurzor nad objektem ve výkresové oblasti, zobrazí se informativní místní nápověda se základními údaji o objektu.




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.

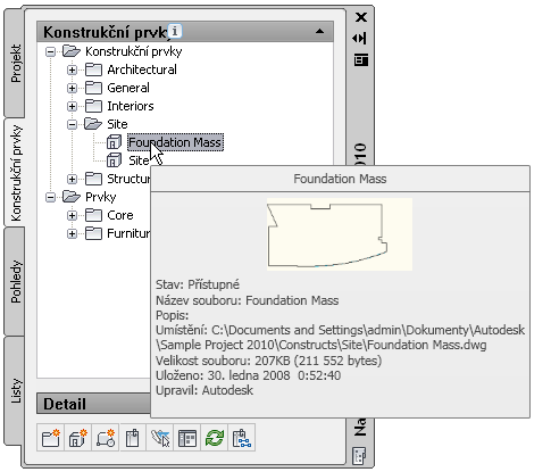
## Místní nápověda palety vlastností

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 .

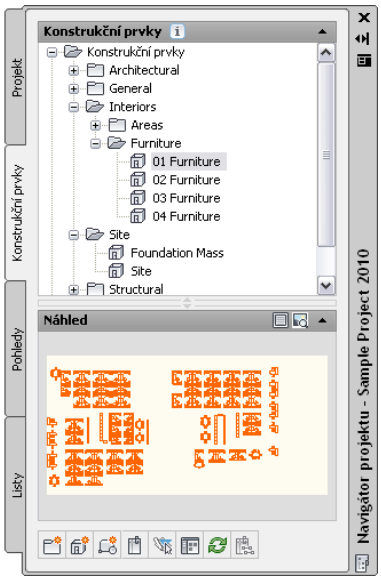
2 V Navigátoru projektu otevřete kartu Konstrukční prvky, Pohledy nebo Listy.

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:

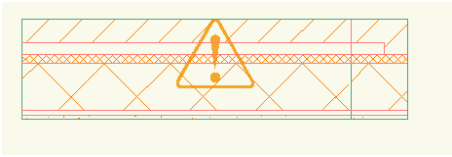
| Použijte tuto možnost... | Chcete-li zobrazit |
|---|---|
| Název | pouze název výkresového souboru při maximalizaci viditelnosti stromu souborů. |
| Náhled | pouze obrázek s náhledem výkresu stanovené velikosti (Malý, Střední nebo Velký). |
| Detaily | pouze textový popis souboru, určující jeho umístění,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

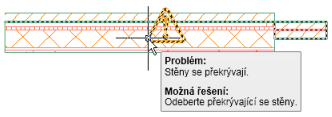



## Tipy k řešení

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.

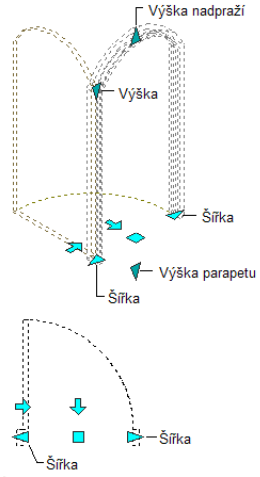
2 V dialogovém okně Možnosti klepněte na kartu Editor AEC.

3 Na panelu Tip řešení podle potřeby vyberte nebo naopak zrušte výběr položek Kreslení a Vykreslení/Publikování.

## Místní nápověda uzlu objektu

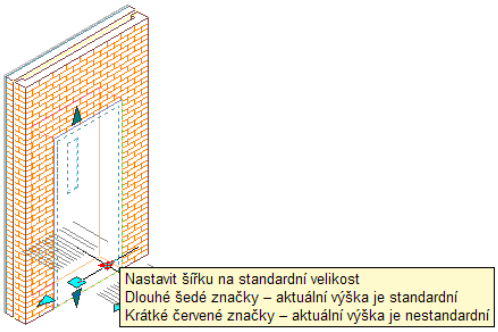
V aplikaci AutoCAD Architecture jsou objekty opatřeny uzly, pomocí kterých s nimi lze manipulovat. Při posunu kurzoru nad uzel se zobrazí místní nápověda, informující o funkci příslušného uzlu.

**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 85.

# Práce s objekty v pracovním prostoru

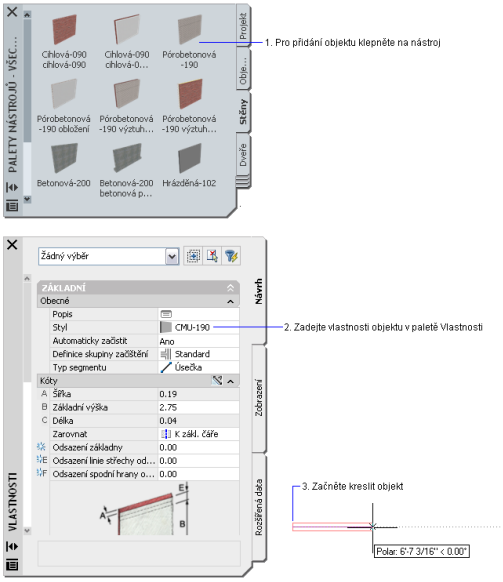
V pracovním prostoru aplikace AutoCAD Architecture přidáváte architektonické objekty, které tvoří výkresy.

## 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 65.

**Přidání stěny do výkresu**

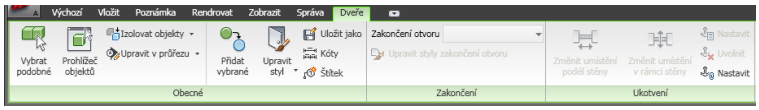



Nástroje jsou na paletách nástrojů uspořádány tak, aby byly snadno přístupné. Chcete-li otevřít výchozí paletu nástrojů Projekt, klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Projektové nástroje .

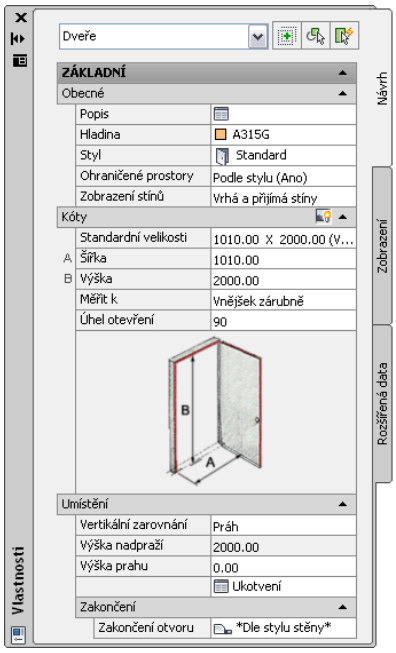
# Úpravy objektů

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.



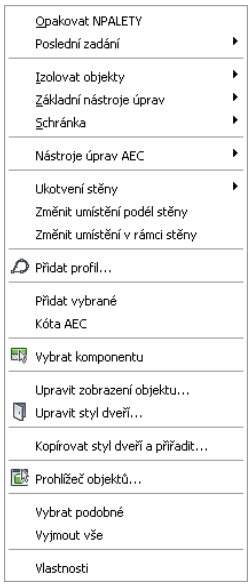
- Paleta Vlastnosti: paleta Vlastnosti představuje jedno z centrálních míst pro zadávání a změny informací o objektu. Tato paleta obsahuje kategorie, které seskupují vlastnosti podle typu.
  Podrobné informace uvádí část Paleta Vlastnosti na straně 79.




- 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 91.

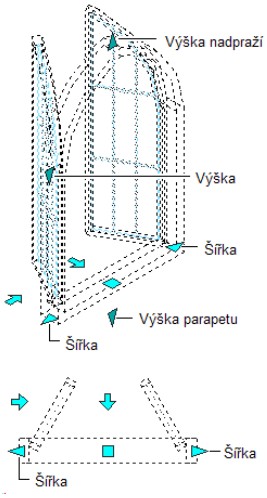
- Místní nabídka: klepnutím pravým tlačítkem na objekt se zobrazí dostupné příkazy.

  **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 85. 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.

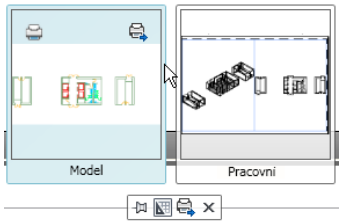
## Nástroje rychlých pohledů

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.

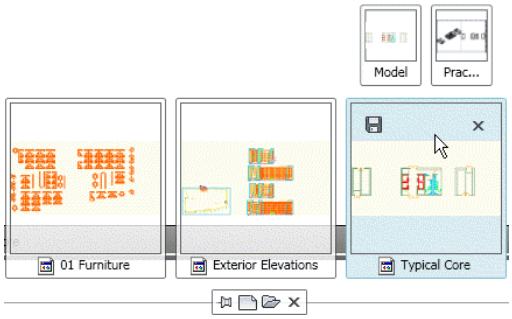
Pomocí tlačítek, které se při najetí kurzorem zobrazují v horních rozích miniatury rozvržení, můžete snadno provést vykreslení nebo publikování.

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:



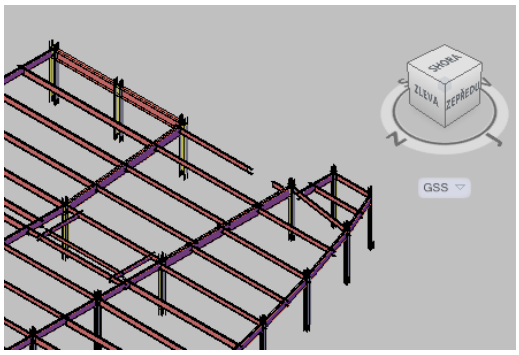

Při umístění kurzoru nad obrázek výkresu se zobrazí tlačítka Uložit a Zavřít a dále menší obrázky modelového prostoru a rozvržení pro příslušný výkres. Když přemístíte kurzor nad jeden z obrázků modelu/rozvržení, dojde ke zvětšení tohoto obrázku, a obrázky výkresů se smrští.

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.



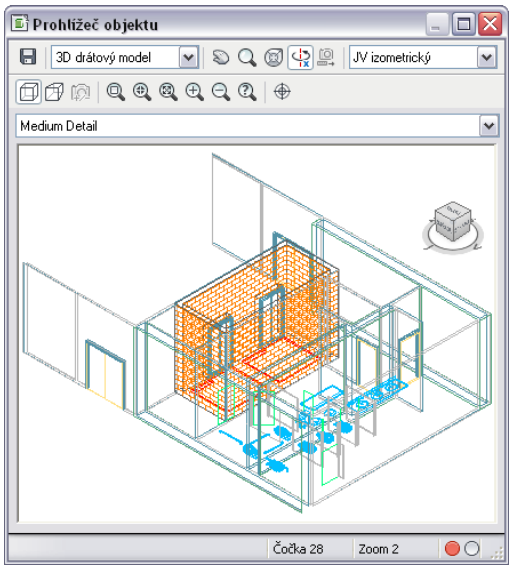

Jakmile se zobrazí nástroj ViewCube, zobrazuje se v jednom z rohů okna výkresu přes model v neaktivním stavu. Při umístění kurzoru nad ViewCube se tento nástroj aktivuje. Máte možnost přepnout zobrazení na jeden z dostupných přednastavených pohledů, posouvat zobrazení aktuálního pohledu nebo změnit Výchozí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

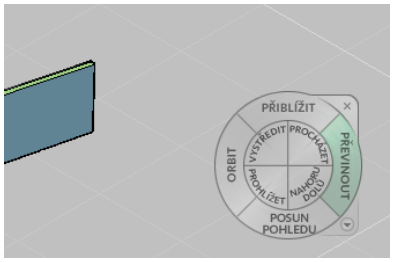
Další informace získáte v tématu „Nástroj View Cube“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

Informace o Prohlížeči objektů naleznete v části Prohlížeč objektů na straně 717.

## 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.

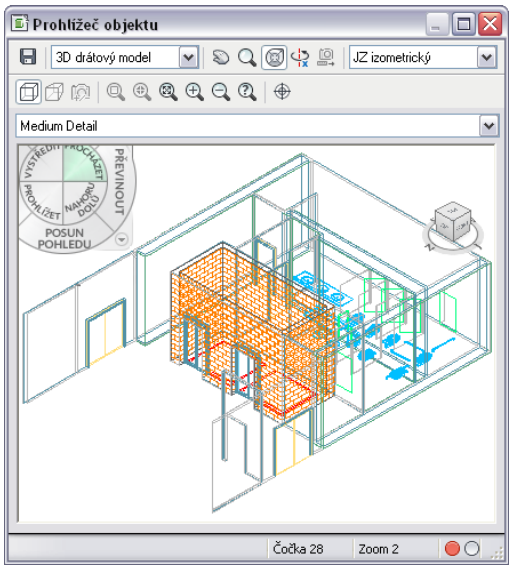



Chcete-li na kreslicí ploše zobrazit nástroje SteeringWheel, klepněte na kartu Pohled ➤ panel Navigace ➤ kolečko Plná navigace.

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.

   Alternativně 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.

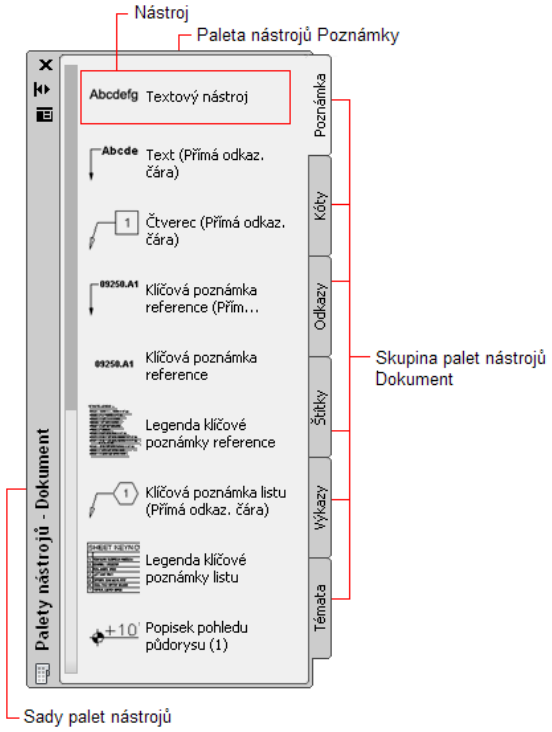
Chcete-li spustit funkci ShowMotion, klepněte na tlačítko  na stavovém řádku aplikace.

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 59.

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 63.

### 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 65.

### Palety nástrojů a Prohlížeč obsahu

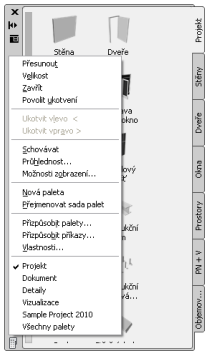
Jestliže na jednom projektu pracuje více uživatelů, konzistentnost nástrojů je obzvláště důležitá. Objekty pro projekt a jejich styly a vlastnosti obvykle nastavuje správce CAD nebo systémový správce, který je poté distribuuje týmu. Správce může uložit nástroje a palety do centrálního místa v Prohlížeči 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 95 a Práce s nástroji v centrálním místě na straně 75.

### 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 396.

## 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

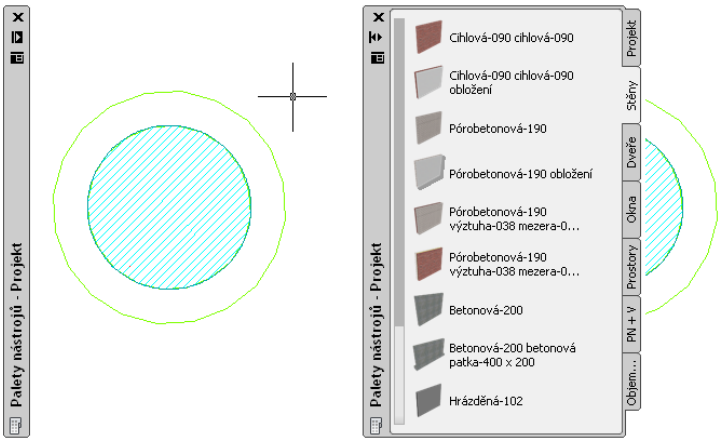
Tento postup slouží k ukotvení sady palet nástrojů v levé nebo v pravé straně pracovního prostoru.

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 2010\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 60. |
| přidat paletu nástrojů z Prohlížeče obsahu | viz část Přidání palety nástrojů z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu na straně 63. |
| přidat nástroj do palety | viz část Vytvoření nástroje z objektu ve výkresu na straně 70. |

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.

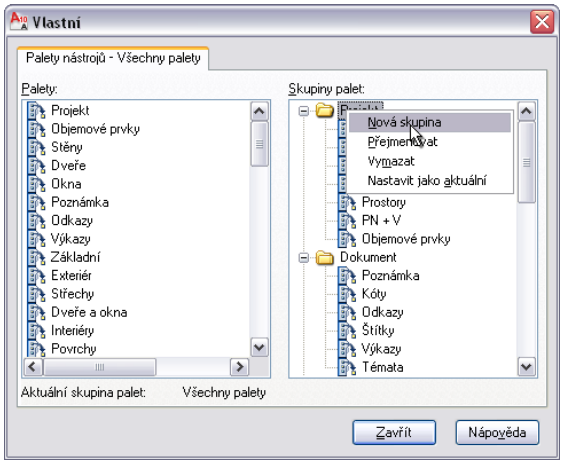
## Vytvoření nové skupiny palet nástrojů

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 405.

## 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 65.

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*.

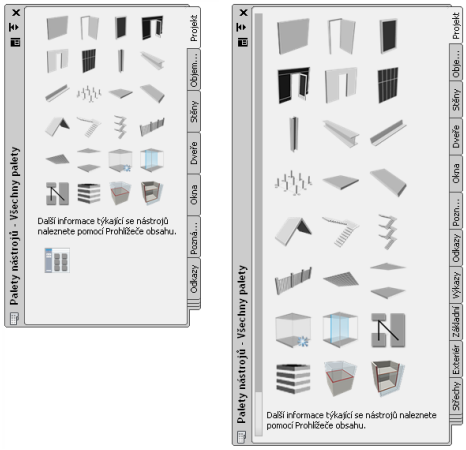
## Definování vzhledu palety nástrojů

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 57) 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.

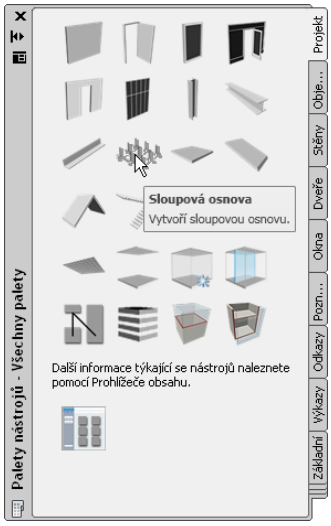
**Palety nástrojů se zobrazenými ikonami různých velikostí**




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.

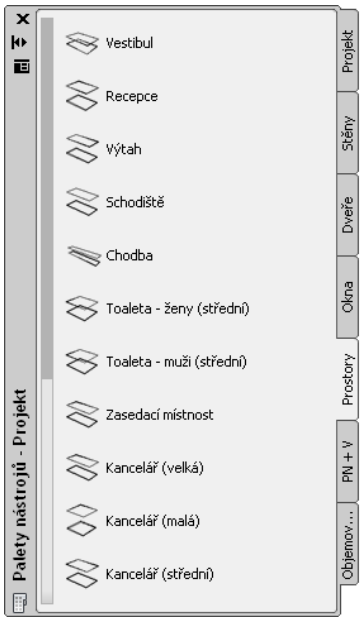
Pokud chcete ušetřit místo, můžete také zobrazit obrázky nástrojů bez textu pod nimi. Tato metoda je vhodná v případě, kdy ikony nástrojů lze snadno odlišit. Jestliže se ukáže, že ikona samotná nestačí k identifikaci nástroje, další pomocí je k dispozici v podobě nápovědy pro každou ikonu.

**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*.

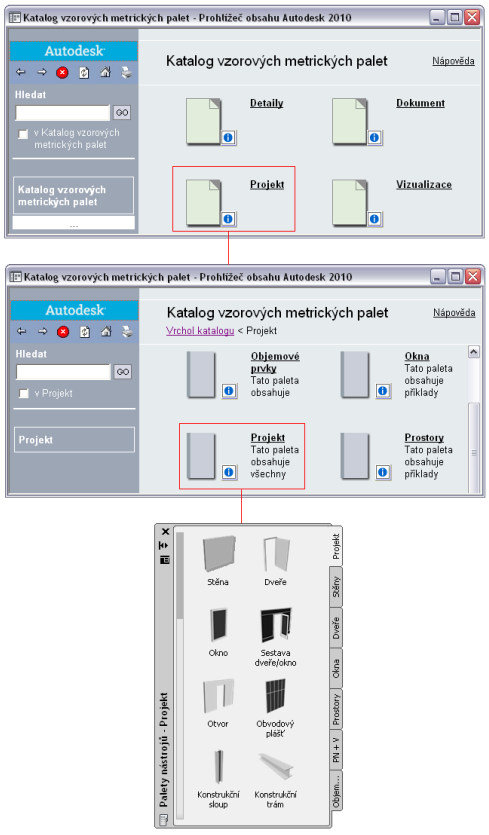
5 Chcete-li text upravit, vyberte textovou položku, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Přejmenovat. Pak podle potřeby upravte text.

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 95.

**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 399.

## 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 113.

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.

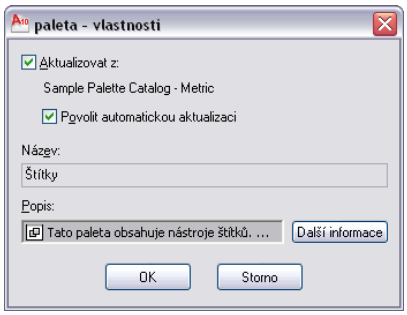
5 Posuňte ukazatel na ikonu i-drop® vedle palety nástrojů tak, aby se obrázek ukazatele změnil na podobu očního kapátka ( ).

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:

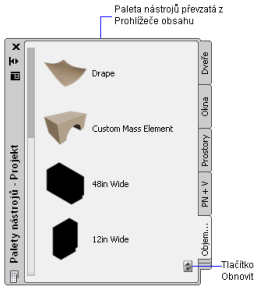
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| automaticky aktualizovat napojenou paletu nástrojů z Prohlížeče obsahu při spuštění aplikace AutoCAD Architecture. | vyberte příkaz Povolit automatickou aktualizaci. |
| aktualizovat napojenou paletu nástrojů ručně některou z metod, které byly popsány v části Aktualizace palety nástrojů z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu na straně 64 | 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 63.

   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.

   Alternativně 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.

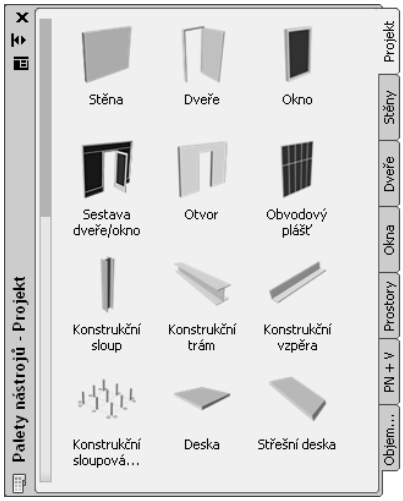
---

# 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 93.

### Typy nástrojů

Nástroje v aplikaci AutoCAD Architecture spadají do tří kategorií.

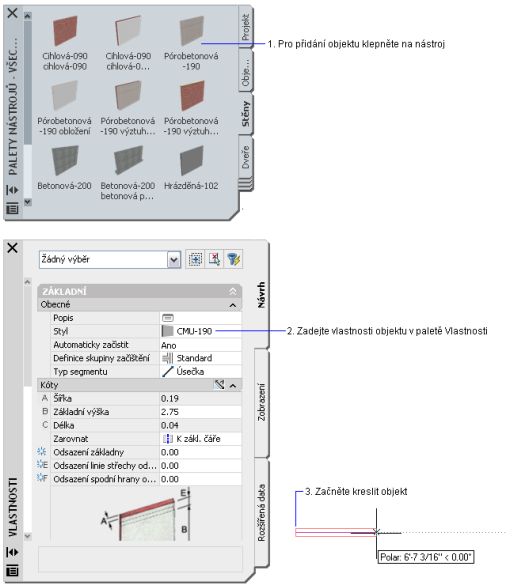
| Kategorie nástrojů | Popis |
|---|---|
| Nástroje objektů | Nástroj objektu vkládá do výkresu projektový objekt, například stěnu nebo okenní sestavu. Nástroj objektu má určitý styl a vlastnosti specifické pro objekt: například stěna může mít styl „Cihla-4 Cihla-4“. |
| Nástroje příkazů | Nástroje příkazů 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 Architecture je uveden v části Používání nástrojů příkazů na straně 72. |
| 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 71. |

### 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 386.

## 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 61

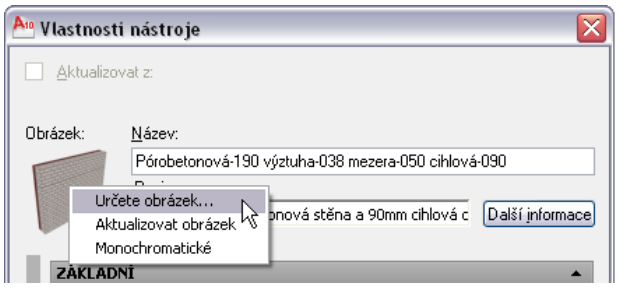
**Zkopírování obrázku ikony ze souboru**

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 .

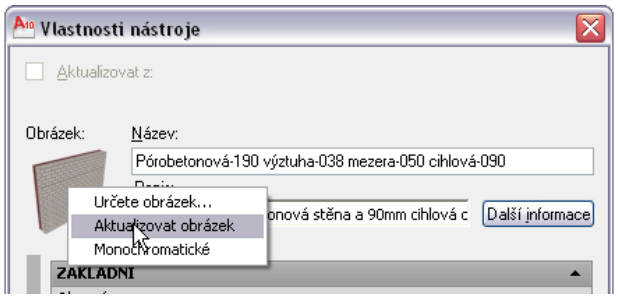
2 Klepněte na paletu nástrojů, která obsahuje ikonu nástroje, kterou chcete obnovit.

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.



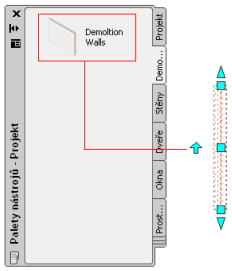

6 Klepněte na tlačítko OK.

## 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 72.

**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 67.

## 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.

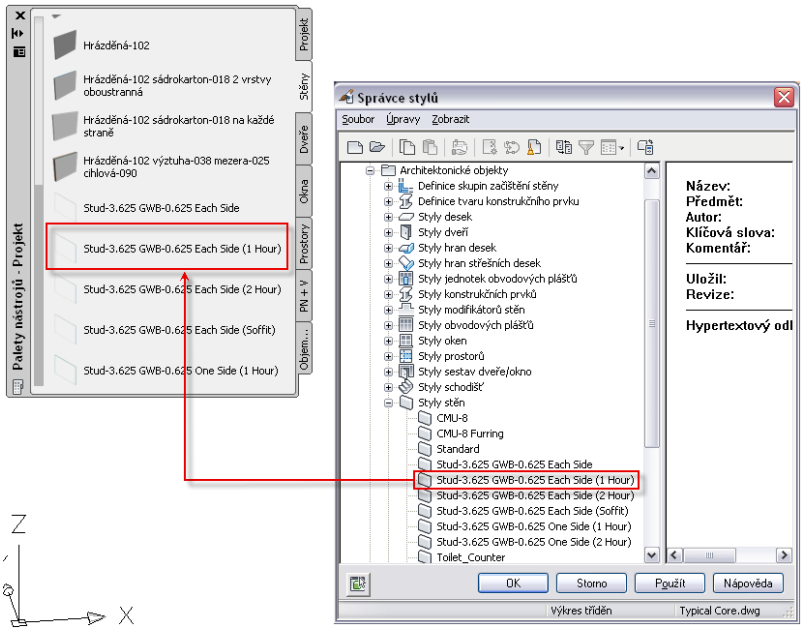
4 Podle potřeby změňte vlastnosti nástroje.

Další informace uvádí část Změna vlastností nástroje na straně 67.

# 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 67.

# Vytvoření nástroje z obsahu AEC v DesignCenter

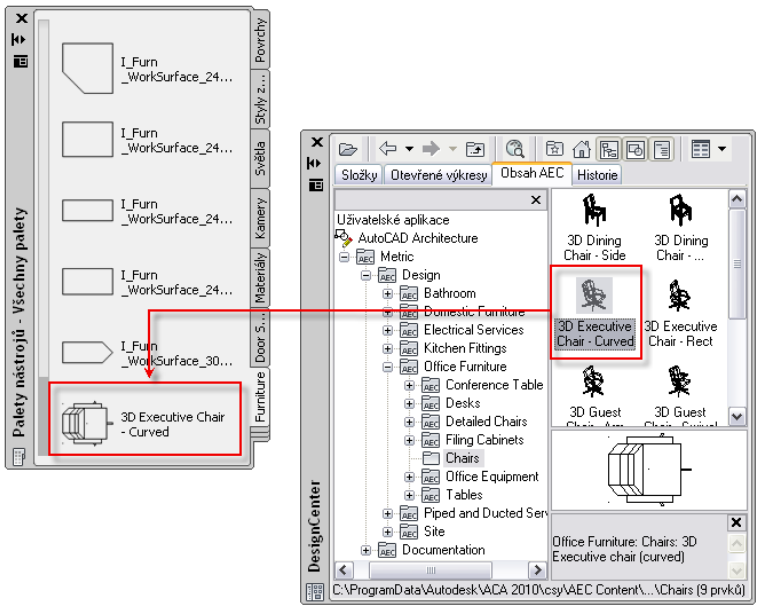
Tento postup slouží k vytvoření nástroje z položky Obsah AEC v prostředí DesignCenter.

**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 2522.

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 68.

**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 67.

## 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. |

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

| Nástroj | Skupina palet/paleta | Popis |
|---|---|---|
| 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. |
| 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**

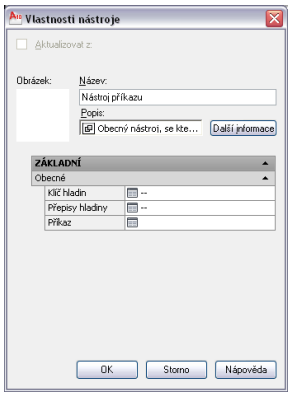
1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Prohlížeč obsahu  .

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. |
| 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:<br>■ Příkazy aplikací AutoCAD a AutoCAD Architecture<br>■ Procedury aplikace AutoLISP<br>■ Aplikace a makra VBA<br>■ 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 68. |

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

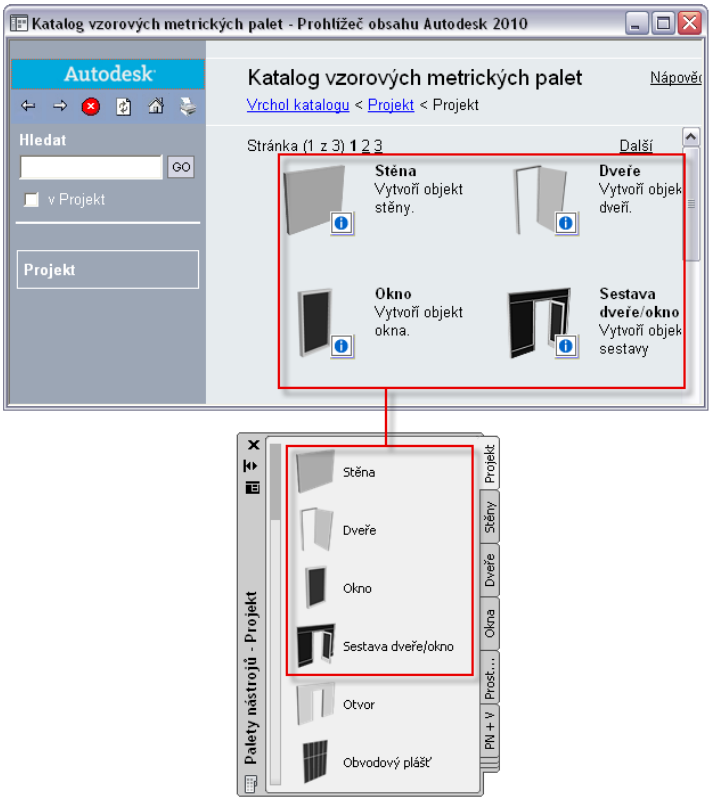
obsahu do palety nástrojů. V takovém případě se nástroj obnoví na paletě nástrojů, pokud je změněn v katalogu v Prohlížeči obsahu.

**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 63.

## 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 Vytvořit ➤ 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 111.

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

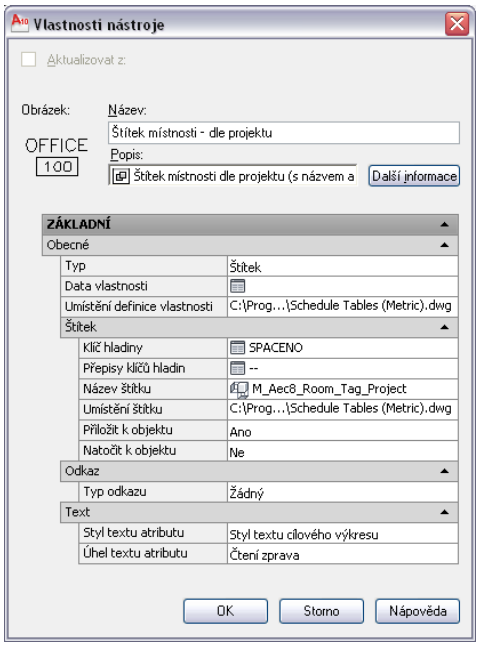
Chcete-li zkopírovat více nástrojů, stiskněte a podržte při označování nástrojů klávesu *CTRL* a poté přemístěte oční kapátko na některý z vybraných nástrojů. Nástroje v aktuální kategorii je také možné vybírat klepnutím pravým tlačítkem a klepnutím na možnost Vybrat vše.

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.

Alternativně 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 76.

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 |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| | 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.

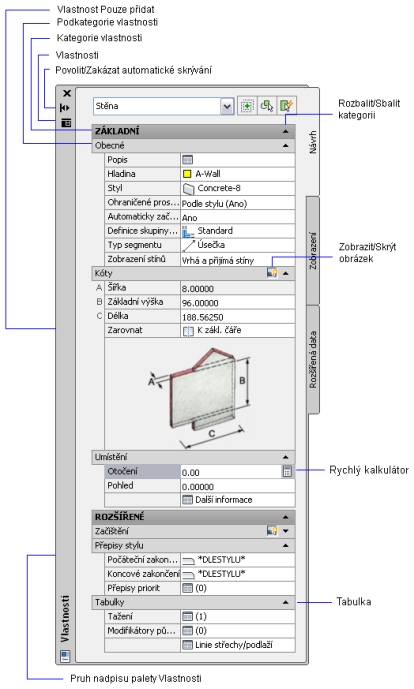
**POZNÁMKA** Jestliže jste napojili paletu nástrojů z Prohlížeče obsahu do sady palet nástrojů tak, jak je popsáno v části Přidání palety nástrojů z katalogu nástrojů v Prohlížeči obsahu na straně 63, není možné z ní odstranit jednotlivé nástroje. Chcete-li odstranit nástroj, odstraňte jej z palety v 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 64.

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

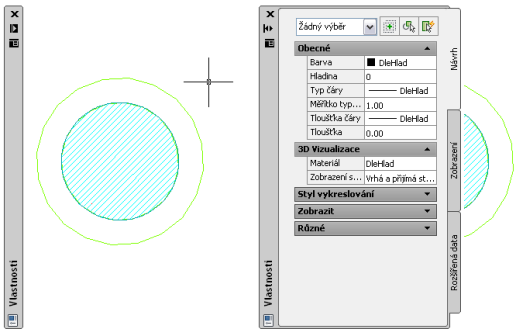
Tento postup slouží k ukotvení palety Vlastnosti v levé nebo v pravé straně pracovního prostoru.

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.

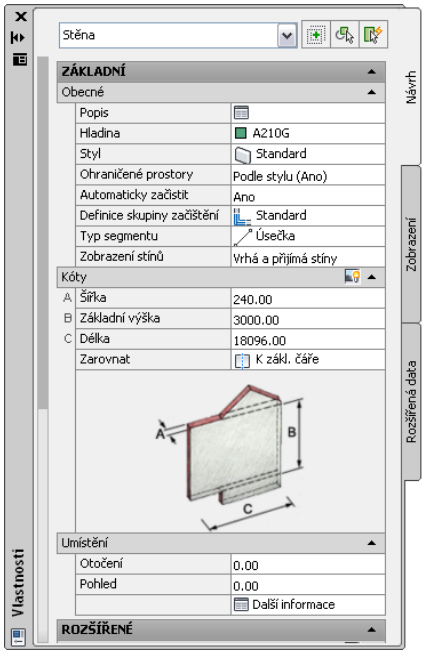
3 Chcete-li průhlednost vypnout, zvolte možnost Vypnout průhlednost okna.

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 67.

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.

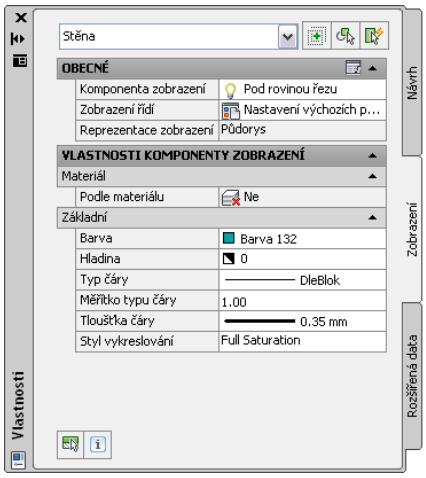
## Karta Zobrazení

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 505.

**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 2458.
- **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 2458.
- **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 2281.

**Data sady vlastností na kartě Rozšířená data**

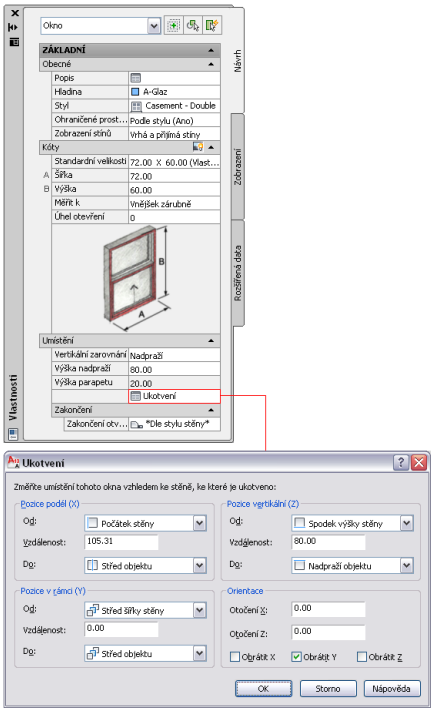



# Tabulky

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**

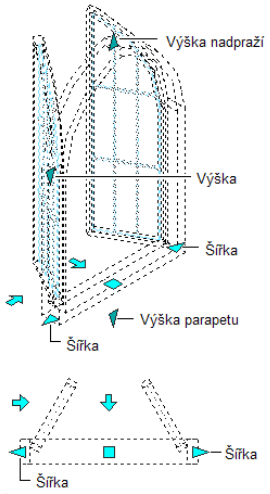



List je modální dialog, který je potřeba zavřít, aby bylo možné pokračovat v práci na výkresu.

# 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.

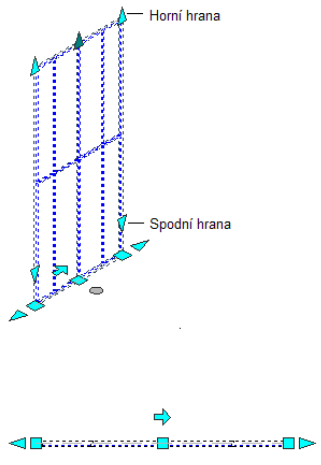
**Uzly kót okna v pohledu Půdorys a v pohledu Model.**




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.

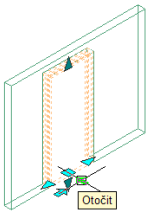
**Uzly obvodového pláště v pohledu Půdorys a v pohledu Model**




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

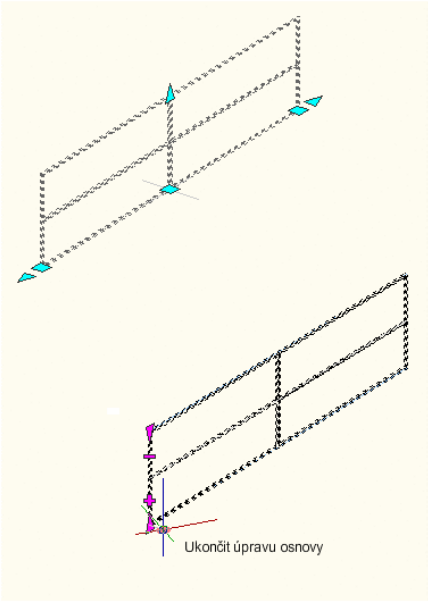
Rychlý popis funkce určitého uzlu je možné získat tak, že přidržíte kurzor nad uzlem a zobrazíte tak pro tento uzel místní nápovědu. Každý uzel má svůj název, který se zobrazuje v místní nápovědě uzlu, například Překlopení nebo Prodloužení. V některých případech uzel obsahuje také další informace o funkci 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 138.

## 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.

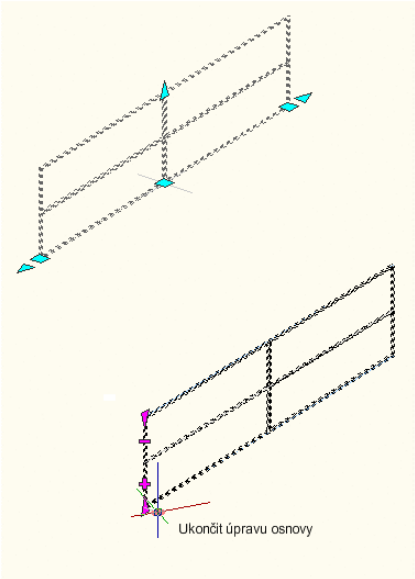
## Spouštěcí uzly

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**



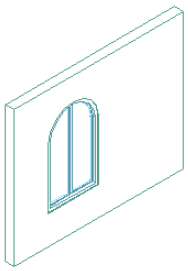

V některých případech, například u uzlu úpravy na místě Kóty AEC, se režim úprav pomocí uzlu ukončí, jakmile již objekt není vybrán. V jiných případech se musí na uzel znovu klepnout, aby se ukončil režim úprav pomocí uzlu.



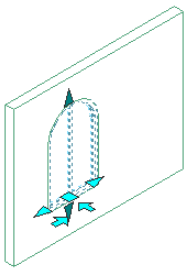

## Dynamické kóty

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.

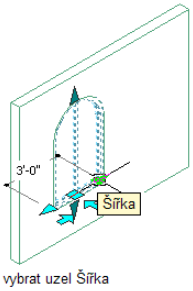
**Používání dynamických kót za účelem změny šířky okna**



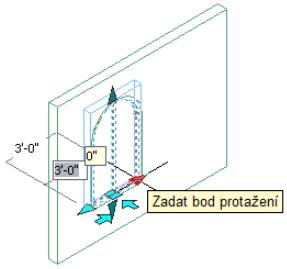
existující stěna a okno



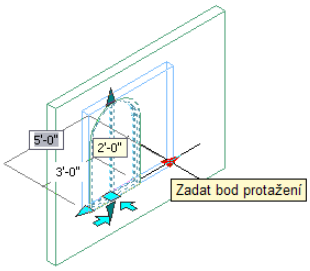
vybrat okno



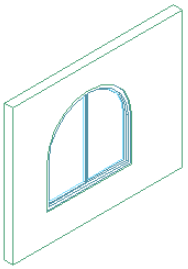

vybrat uzel Šířka




ověřit počáteční rozměry šířky

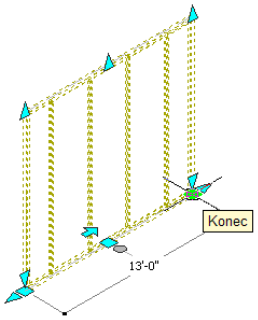



zadat nové rozměry šířky

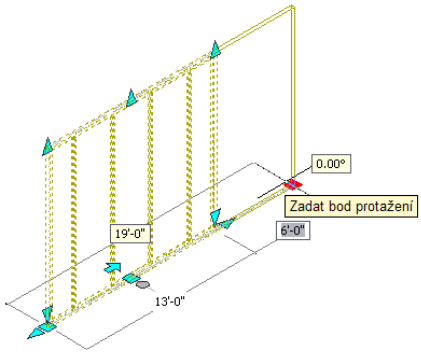


výsledek

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 138.

---

**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

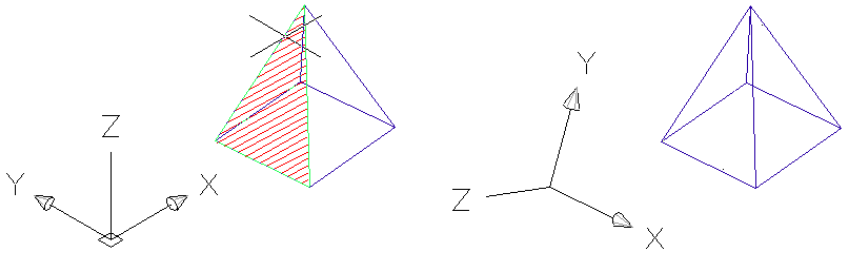
Jestliže přetáhnete uzel, aktuální pozice kurzoru se obvykle promítne do roviny *XY* stávajícího Uživatelského souřadnicového systému (USS). Některé operace úprav pomocí uzlů nejsou ve stávajícím souřadnicovém systému možné. Jestliže je například stávající USS v půdorysu, nelze změnit výšku stěny v izometrickém 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 734.

**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 506.

**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 2010\csy\Plotters* |
| Styly vykreslování | *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Plotters\Plot Styles* |
| Obsah DesignCenter | *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\AEC Content* |
| Detaily | *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Details* |
| Výkres Standardy hladin | *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Layers* |
| Výkresy Styly | *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Styles* |
| Definice materiálů | *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Styles\<Imperial nebo Metric>\Material Definitions.dwg* |
| Tabulky výkazů | *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Styles\<Imperial nebo Metric>\Schedule Tables.dwg* |
| Šablony výkresů | *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Template* |
| Šablony vyhodnocení plochy | *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Template\Evaluation Templates* |
| Katalogy vzorových palet nástrojů | *C:\Program Files\AutoCAD Architecture 2010\Sample\Sample Palette Catalog (Imperial/Metric)* |
| Katalog základních nástrojů | *C:\Program Files\AutoCAD Architecture 2010\Catalogs\StockToolCatalog* |
| Katalog konstrukčních členů | *C:\Program Files\AutoCAD Architecture 2010\Catalogs\Structural* |
| Vzorový projekt správy výkresů | *C:\My Documents\Autodesk\My Projects\Sample Project 2010* |
| Katalog výchozího pracovního prostoru uživatele | *C:\Documents and Settings\<Uživatelské jméno>\Application Data\Autodesk\ACA 2010\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 2010 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

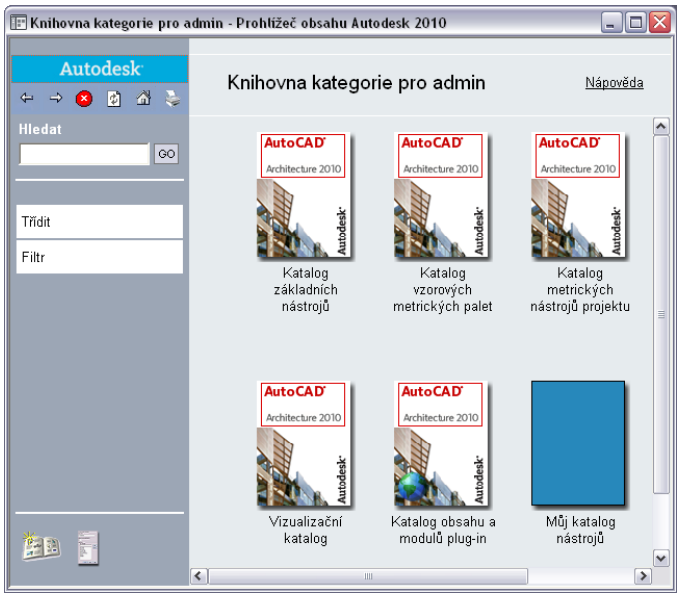
Následující katalogy nástrojů obsahují vaši osobní katalogovou knihovnu:

| 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. |
| 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  .



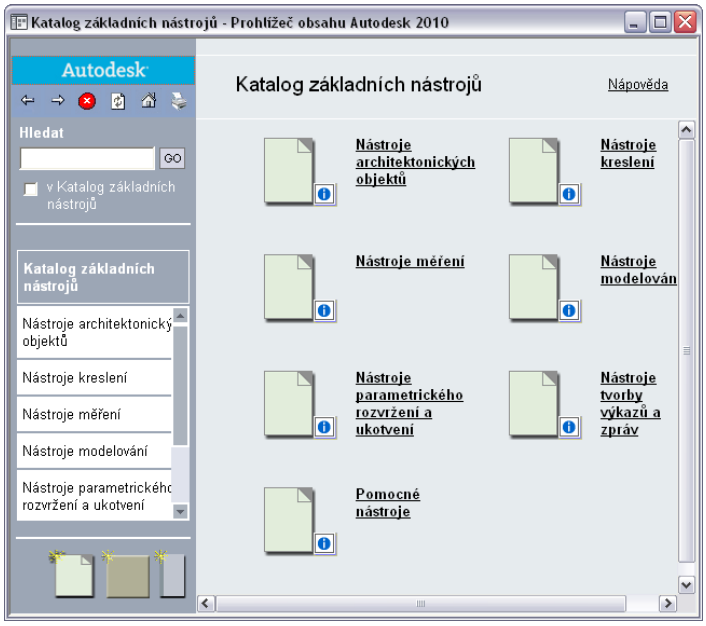

Prohlížeč obsahu je obvykle rozdělený do dvou podoken (webové stránky zobrazené v Prohlížeči obsahu zabírají celé okno). Katalogy nástrojů a jejich obsah jsou zobrazené v pravém podokně. Při otevření Prohlížeče obsahu se v pravém podokně zobrazí osobní katalogová knihovna uživatele pojmenovaná *<uživatelské_jméno> 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 124.

## 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**



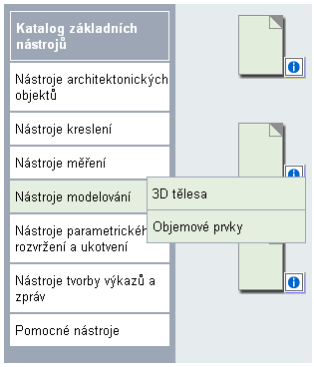

Při otevření katalogu základních nástrojů se v pravém podokně otevře úvodní stránka popisující katalog. Pokud katalog nástrojů nemá úvodní stránku, zobrazí se položky obsažené v katalogu nástrojů v pravém podokně. Informace o specifikaci úvodní stránky najdete v části Úprava vlastností katalogu nástrojů na straně 108.

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.

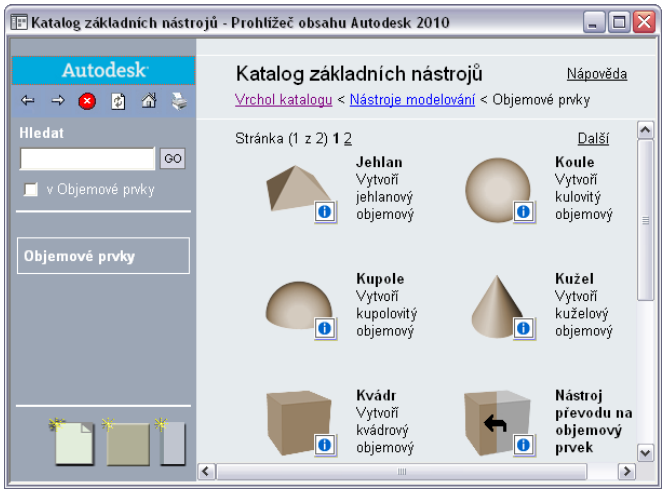
Kategorie mohou být dále rozděleny do jedné nebo více úrovní. Pokud podkategorie existují, seznam podkategorií se objeví při posunutí ukazatele na název kategorie v levém podokně. Například, v katalogu základních nástrojů, posunutím ukazatele na Nástroje modelování se zobrazí podkategorie Nástroje objemových 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 2010, 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

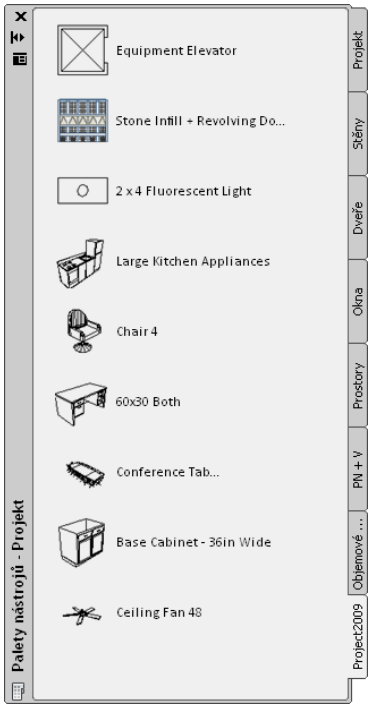
Tento postup se používá ke specifikaci počtu řádků, které se zobrazí na stránce Prohlížeče obsahu.

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 2010, 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 2010 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.

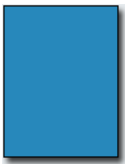
Název katalogu nástrojů může obsahovat mezery a jakékoliv znaky s výjimkou :\ / : * ? " < > |

**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 108.

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. |

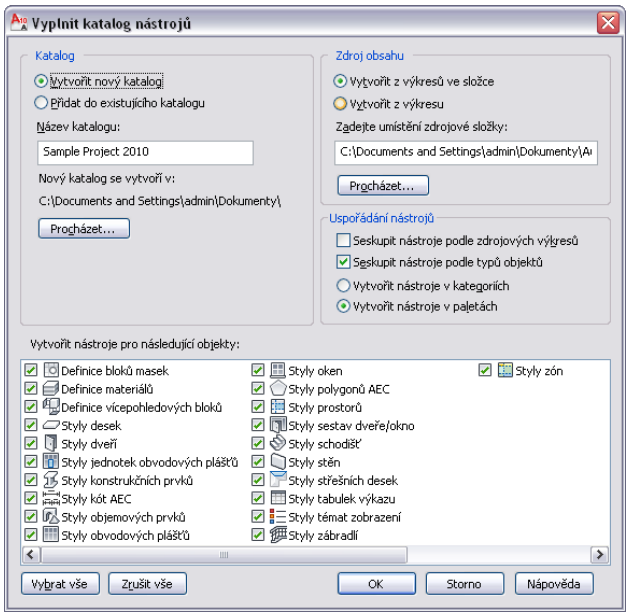
Katalog nástrojů se zobrazí v knihovně katalogu s tímto výchozím grafickým obrázkem:  . Informace o možnosti změny tohoto obrázku a dalších vlastností katalogu nástrojů naleznete v části Úprava vlastností katalogu nástrojů na straně 108.

## 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.

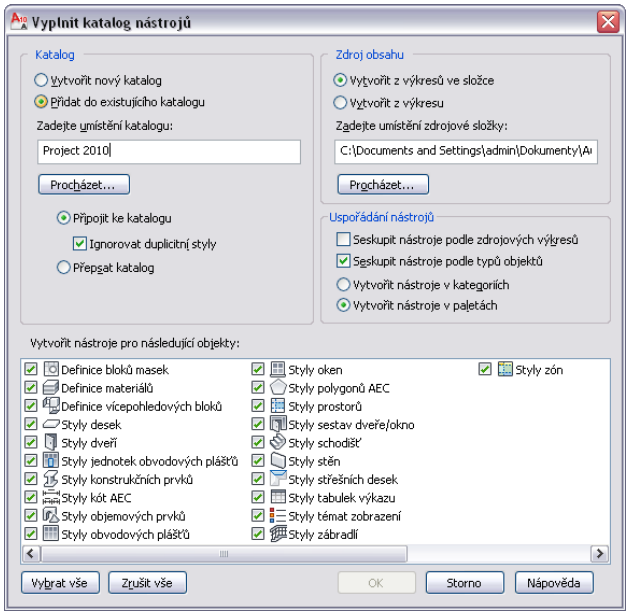
Po vytvoření nového katalogu můžete tento katalog vložit do knihovny Prohlížeče obsahu, jak je popsáno v části Přidání již existujícího katalogu nástrojů do katalogové knihovny na straně 105.

## 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** Alternativně 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.<br>V tomto případě je vytvořen nový soubor registru (REG ), který obsahuje informace registru pro vybraný katalog. |
| zadejte katalog do již existujícího souboru registru | vyhledejte soubor registru, vyberte jej a klepněte na příkaz Otevřít.<br>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 140.

## 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 2010, 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://*.<br><br>**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 108.

## 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.<br>**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 109. |
| 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 2010 | 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 119 a Práce s nástroji v centrálním místě na straně 75. |
| definovat, že nástroje a palety z tohoto katalogu nemají uchovávat odkaz na Prohlížeč obsahu, pokud jsou přetaženy do sady palet nástrojů aplikace AutoCAD Architecture 2010 | odstraňte položky odkazu při přidání do pracovního prostoru. Vložení nástrojů 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 2010 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 109.

## 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 2010*.

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.

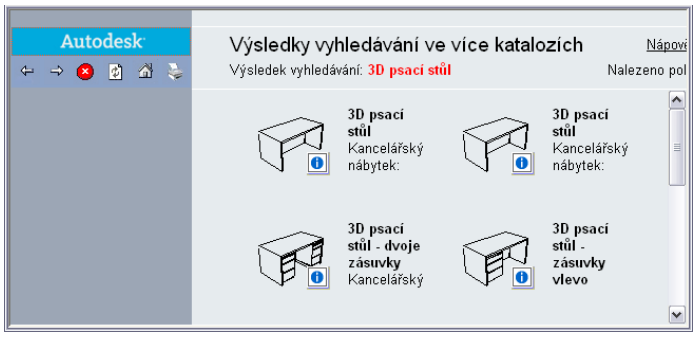
Funkce Hledání vyhledává v textu v následujících vlastnostech katalogu nástrojů položky odpovídající klíčovým slovům, které specifikujete:

- 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 objekt | ■ Stěna, Obvodový plášť, Jednotka obvodových plášťů<br>■ Otvor, Dveře a Sestava Dveře/Okno<br>■ Střecha, Střešní deska a Deska<br>■ Osnova stropu<br>■ Schodiště, Schodišťová věž a Zábradlí<br>■ Prostor a Hranice prostoru<br>■ Konstrukční prvky a Sloupová osnova |
| Nástroje kreslení | ■ Kóty AEC<br>■ Poznámky a značka názvu<br>■ Text, Odkazy, Klíčové poznámky, Legendy<br>■ Maska<br>■ Šrafování a Gradient<br>■ Zkosení a zaoblení<br>■ Nástroj obvodu řezu<br>■ Značky sváru |
| Pomocné nástroje | ■ Reference entity AEC<br>■ Polygon AEC<br>■ Kamera |

| Název kategorie | Obsah |
|---|---|
| | ■ Horizontální a vertikální úseky projektu<br>■ Odstranění skrytých čar a Kresba od ruky |
| Nástroje měření | ■ Plocha, Vzdálenost a ID bodu |
| Nástroje modelování | **Nástroje objemových prvků:**<br>■ Kvádr, Oblouk, Jehlan, Zešikmení atd.<br>■ Objemová skupina<br>■ Převod na objemové prvky<br><br>**Nástroje 3D těles:**<br>■ 3D kvádr, Válec, Převod na 3D tělesa |
| Nástroje parametrického rozvržení a ukotvení | ■ Křivka rozvržení<br>■ Mřížka rozvržení (2D a 3D)<br>■ Ukotvení objektu, Ukotvení uzlu, Ukotvení buňky, Ukotvení objemu |
| Nástroje tvorby výkazů a zpráv | ■ Vyhodnocení prostoru<br>■ Téma zobrazení<br>■ Nástroj Štítek<br>■ Tabulka výkazů<br>■ Procházení dat vlastností a nástroje přečíslování |

### 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 115.

### 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 116.

### Úprava nástrojů

Nástroj je možné upravit pomocí kopírování do palety v sadě palet nástrojů aplikace AutoCAD Architecture 2010, 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 2010 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 2010 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 2010 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 125.

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 |
| 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 124.

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. |
| 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 99.

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

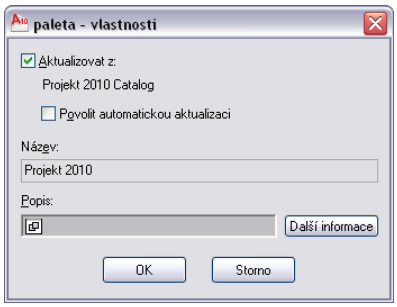
do sad palet aplikace AutoCAD Architecture nastavených jako propojené položky podle výchozího nastavení. Pokud je katalog nástrojů nastaven jako nepropojený, všechny nástroje budou považovány za nepropojené.

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 2010. 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| uložit propojenou kopii nástroje do palety nástrojů v sadě palet nástrojů | klepněte na kapátko a přetáhněte je do palety v sadě nástrojů palety.<br><br>**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 108. |
| 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.<br><br>**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 99.

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.<br><br>**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 108. |
| 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.<br><br>**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 99.

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.<br><br>**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 108. |
| 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.<br><br>**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 2010.

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 2010 | vyberte příkaz Povolit automatickou aktualizaci.<br>**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. |
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 2010 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 do složky *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\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 505. Jestliže pracujete s projektem, jak je popsáno v části Správa výkresu na straně 197, můžete přiřadit konfiguraci zobrazení přímo do projektu jako projektový standard. Další informace najdete v části Konfigurace Projektových norem na straně 387.

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 541 a Vytvoření a úprava konfigurace zobrazení na straně 527.

# Vytvoření výkresu ze šablony

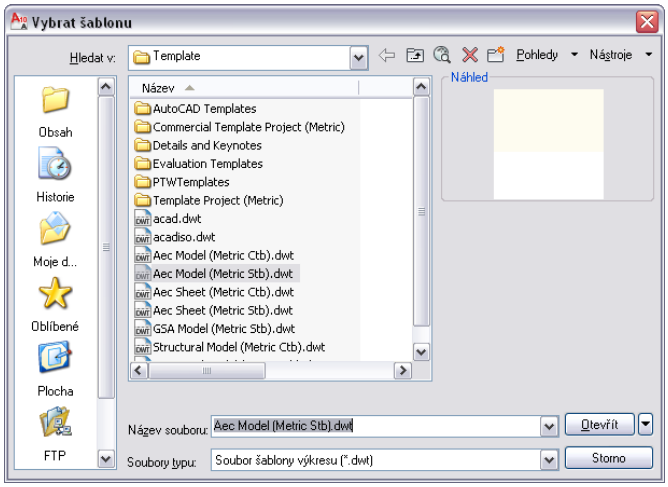
Tento postup slouží k vytvoření výkresu ze šablony. Šablony výkresů, které jsou k dispozici v softwaru, jsou umístěny ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Template*. Soubory šablon mají příponu dwt.

**POZNÁMKA** Informace o tom, jak se vytvoří výkres, který chcete mít v projektu, najdete v části Pracovní postupy v prostředí projektu na straně 197.

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 130.

# Vytvoření výkresu bez šablony

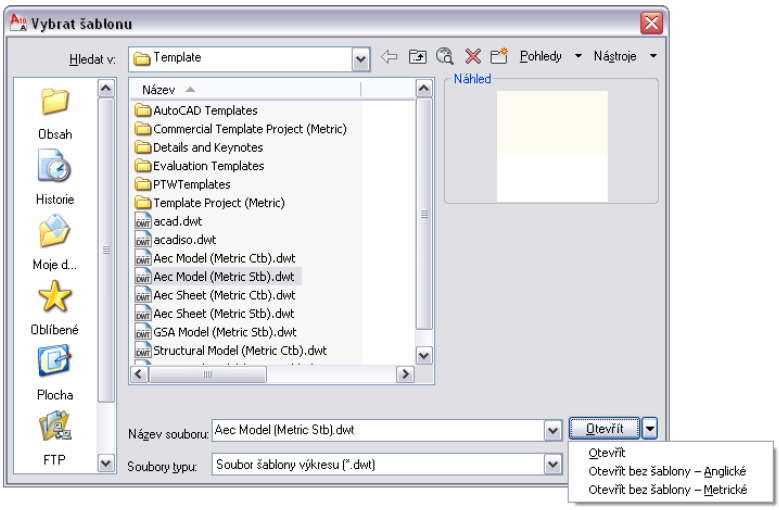
Použijte tento postup k vytvoření výkresu, který není založen na šabloně. Výkresy, které nejsou založené na šablonách, neobsahují vlastní nebo předdefinované nastavení, například konfigurace zobrazení nebo architektonické jednotky. Výkresy bez šablony používají nastavení určené v dialogovém okně nastavení 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 128.

**POZNÁMKA** Informace o o tom, jak vytvořit výkres a zařadit jej do projektu, najdete v části Pracovní postupy v prostředí projektu na straně 197.

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 130.

# 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 145.
  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 145.

# 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 128.

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 505 a Správa hladin výkresu na straně 458, 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.

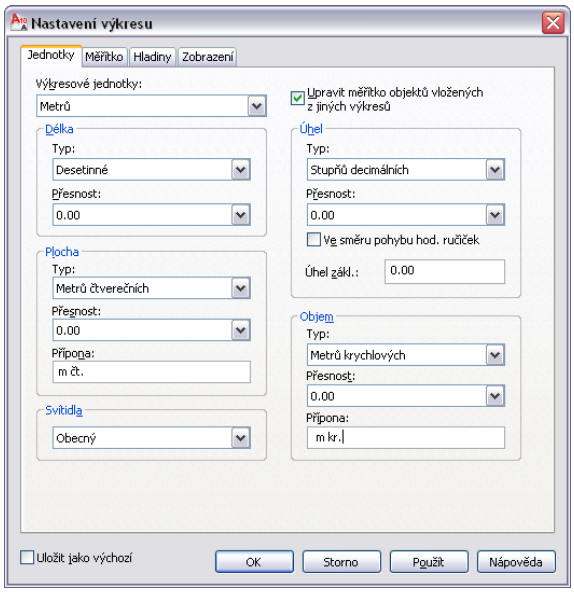
Můžete určit typ a přesnost pro lineární, úhlové, prostorové a objemové jednotky. Přesné hodnoty určují pouze počet desetinných míst zobrazených v rozhraní. Neurčují počet desetinných míst, který se používá v softwaru k provedení výpočtů.

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 o směr úhlu. Výchozí hodnota je o 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 2371.

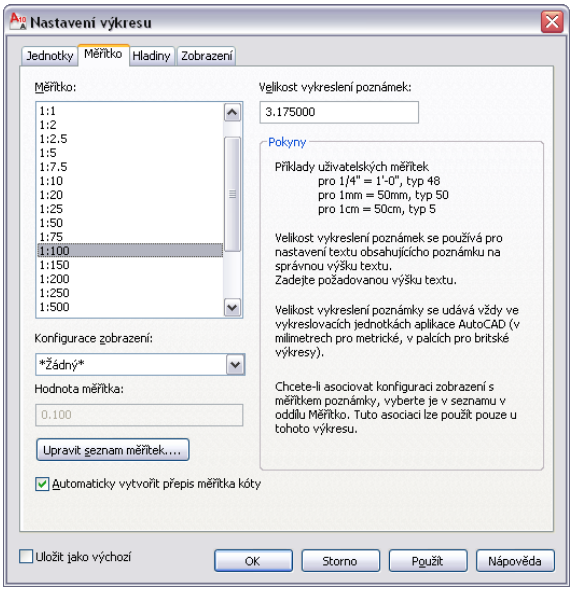
Měřítko poznámky určuje, kolik výkresových jednotek ve výkresu reprezentuje jeden palec (pro britské jednotky) nebo jeden milimetr (pro metrické jednotky) ve vykresleném výkresu. Měřítko výkresu 1/8"=1'-0" (nebo 1:96 – osm stop na palec krát 12 palců na stopu) ve výkresu, který má palce jako výchozí 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 130.

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 2179.

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 130.

## 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 2010\csy\Layers*.

Standardně se soubor AecLayerStd.dwg (umístěný ve složce Layers zmíněné výše) načte automaticky. Tento soubor obsahuje standardy hladin a styly klíčů hladin.

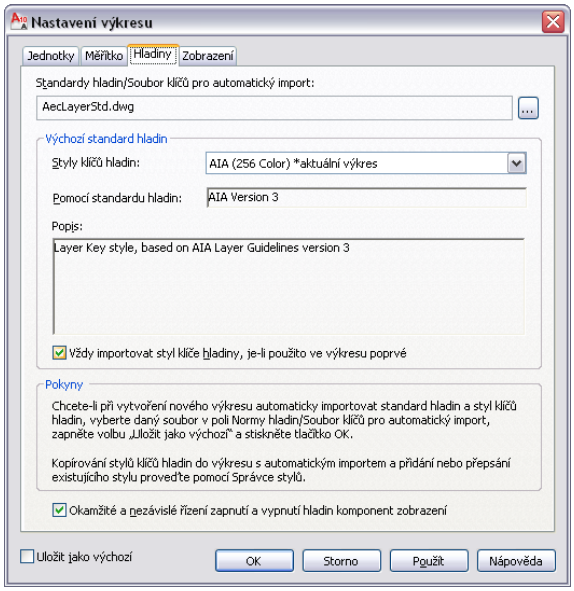
**POZNÁMKA** Jestliže nejste obeznámeni s klíči hladin, můžete si přečíst přehled klíčování hladin, než nastavíte volby klíče. Další informace najdete v části Práce s položkou Klíče hladin na straně 484.

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 130.

## 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.

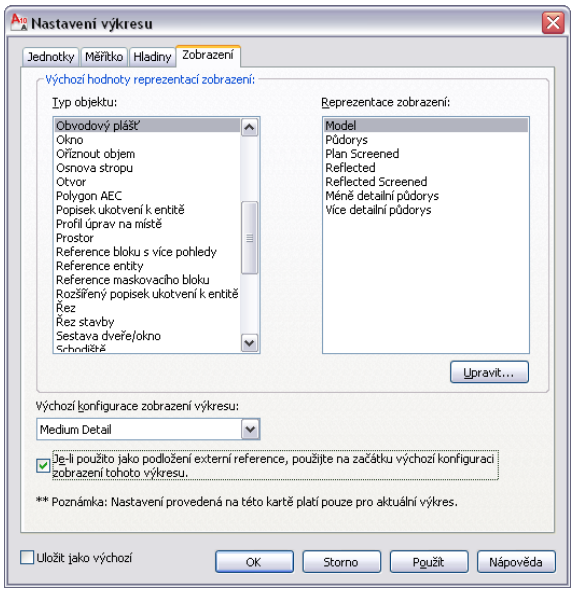
Možná bude pro vás lehčí vybrat a změnit reprezentace zobrazení pomocí Správce zobrazení. Další informace o systému zobrazení najdete v části Systém zobrazení na straně 505. Další informace o použití správce zobrazení najdete v části Správce zobrazení na straně 520.

**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 512. 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 842.

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 130.

# 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.

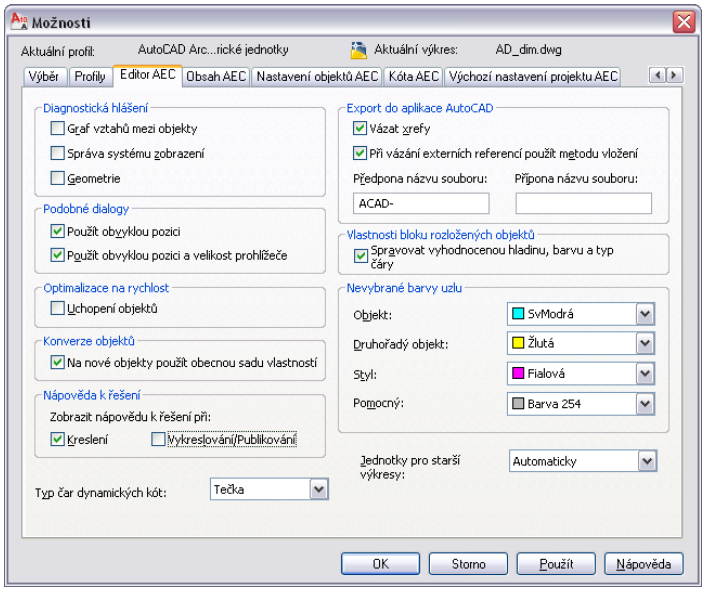
Nastavení editoru AEC, které jste specifikovali, je uloženo v registru systému Windows®.

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, 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 oříznutého objemu (oříznutí 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 48.

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 Výkres$o$A-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.

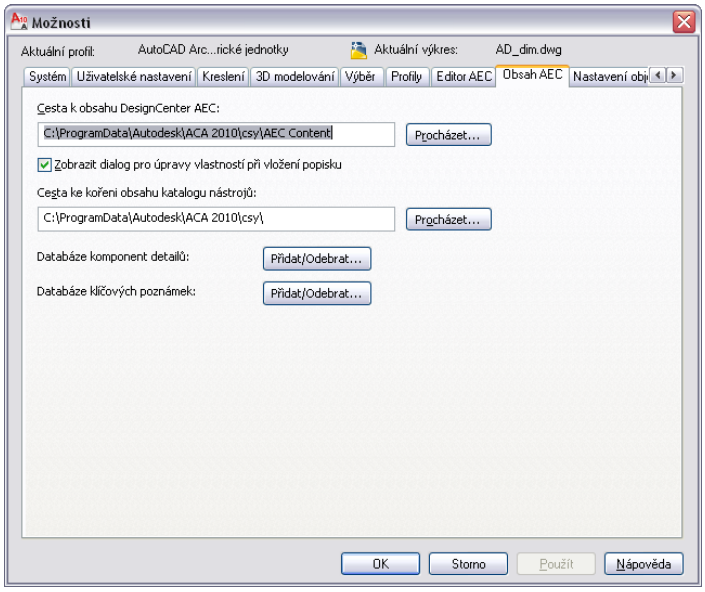
Nastavení obsahu AEC, který jste určili, je uložen v registru systému Windows®.

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 796
- Určení možností AEC pro schodiště na straně 1341
- Nastavení vztahů přilehlosti mezi povrchy prostoru na straně 1986
- Určení rozlišení zobrazení objektů s ploškami na straně 141

## 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.

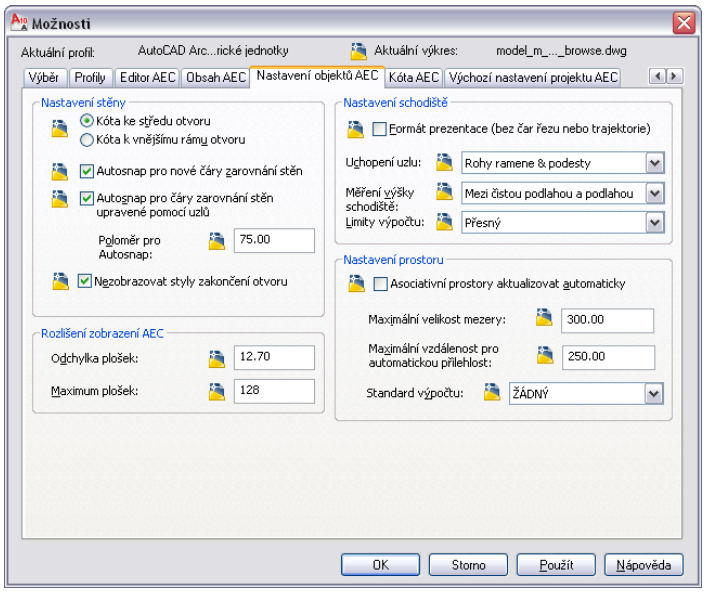
Číslo které určíte pro odchylku plošky udává maximální vzdálenost od tětivy k oblouku, tětiva je hranou, která je vytvořena z křivky plošky do opravdového matematického oblouku. Odchylka plošky musí být větší než nula (0). Nemá žádný horní limit.

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

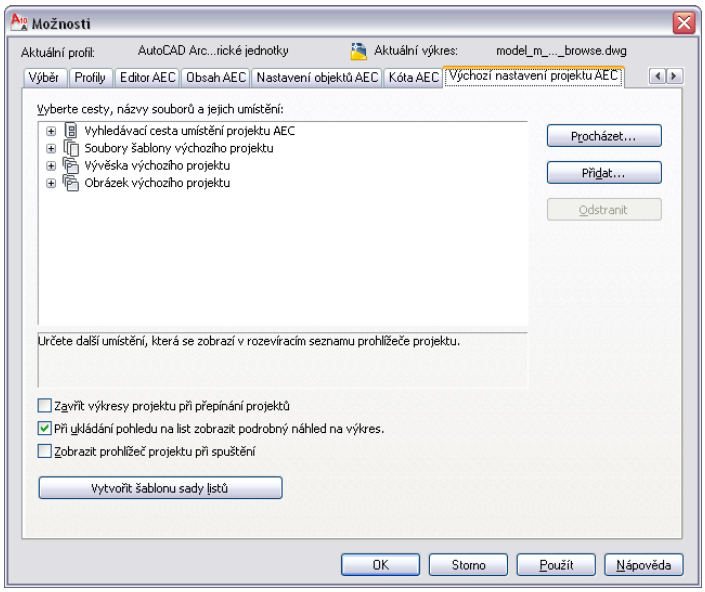
Použijte tento postup k určení výchozích složek, ve kterých software hledá projekty, palety, šablony a ostatní soubory projektu. Tato nastavení se používají k vytvoření nových projektů bez použití šablony. Jestliže je vytvořen nový projekt z šablony projektu, místo toho se použije nastavení šablony projektu.

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 |

| Použijte velikost písmen | Grafika proxy | Object Enabler | Export do aplikace AutoCAD (DWG nebo DXF) |
|---|---|---|---|
| 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.<br>**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 Alternativně 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).<br>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).<br>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 Výkres$o$A-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 138.

**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 138.

4 Klepněte na tlačítko Uložit.

# Vzájemná spolupráce s dalšími aplikacemi

# 5

Aplikace AutoCAD Architecture 2010 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 143.

## 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 512.

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 2416.

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 1905.

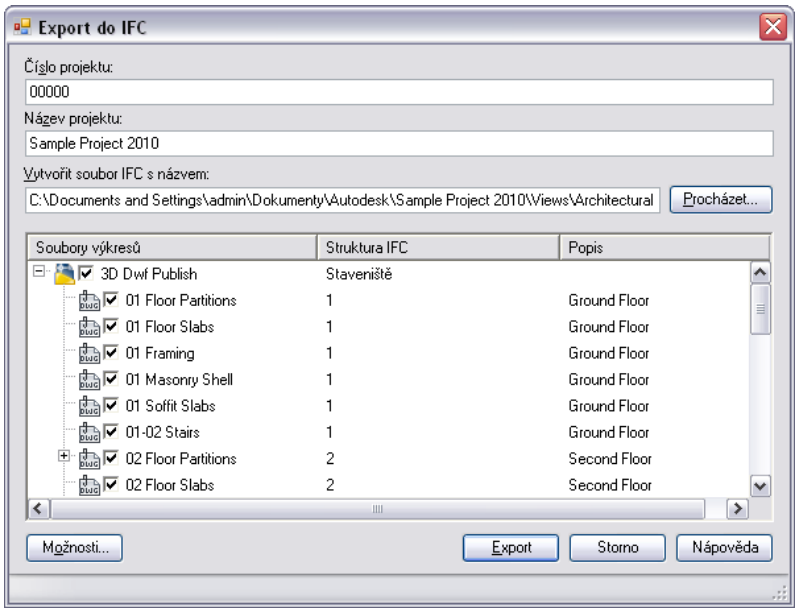
Chcete-li, aby export zachoval skutečný sever, musíte v dialogu Geografická poloha zadat hodnotu. Další informace získáte v části Zobrazení informací o zeměpisné poloze v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

## Projektové výkresy architektury AutoCAD

Pokud exportujete soubor výkresu z projektové složky aplikace AutoCAD Architecture, soubor výkresu je ve výchozím nastavení mapován na soubor (Ifc)Site. 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 198.



# 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 205.

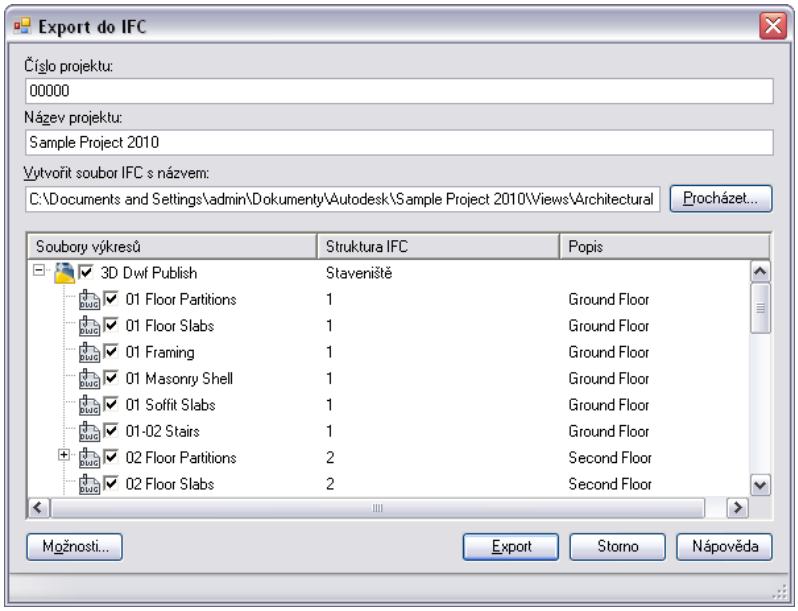
Kdyby byly výkresy přiřazeny úrovním jako součást projektu aplikace AutoCAD Architecture, ve struktuře IFC se ve výchozím nastavení zobrazí odpovídající popisek. Jinak jsou ve výchozím nastavení mapovány na úroveň 1.

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 158.

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).

Alternativně můžete zadat na příkazový řádek příkaz -IfcExport a zvolit možnosti exportu.



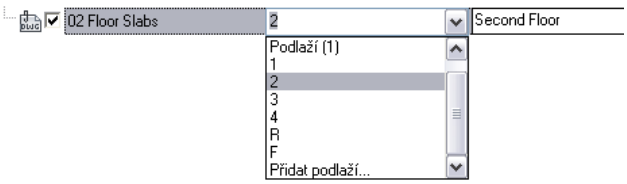

3 V dialogovém okně Export do souboru IFC se ve výchozím nastavení zobrazuje číslo a název projektu. V případě potřeby tyto hodnoty změňte.

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.



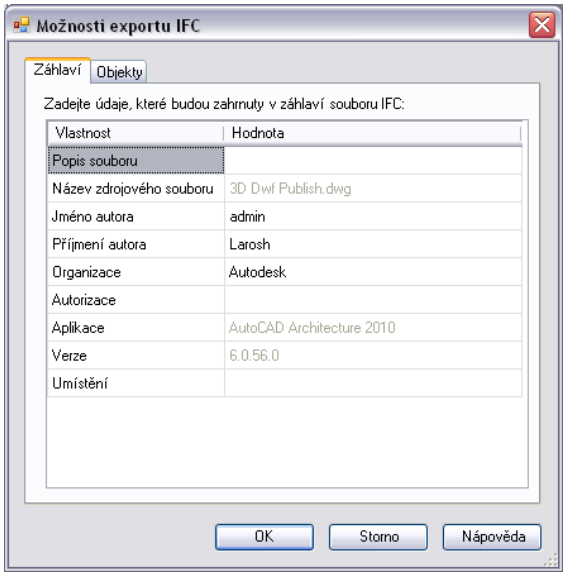

Chcete-li, aby se externí reference zobrazovaly v souboru IFC jako jiná úroveň, zadejte ve struktuře IFC jiné označující popisky. Zadáte-li pro několik externích referencí stejný identifikátor – například Úroveň (1), můžete objekty v těchto externích referencích sloučit do jednoho souboru IfcBuildingStorey.

7 Zadejte popis souboru pro export.

Můžete vybrat více výkresových souborů a změnit všechny popisky nebo popisy současně.

**Určete možnosti exportu.**

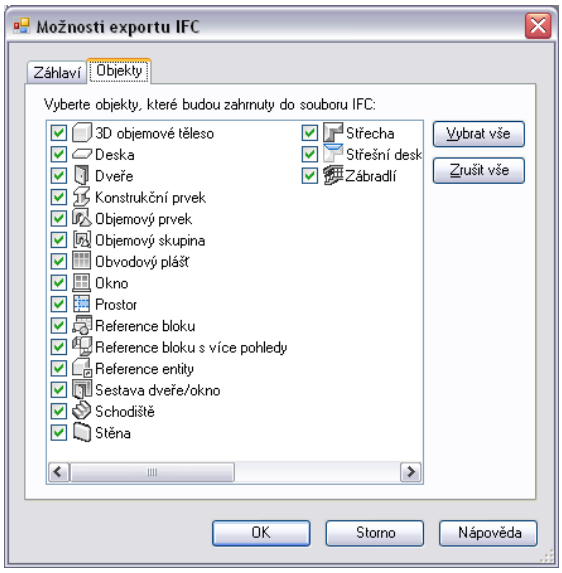
8 Klepněte na položku Možnosti a klepněte na kartu Záhlaví.




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.
- 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.

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.

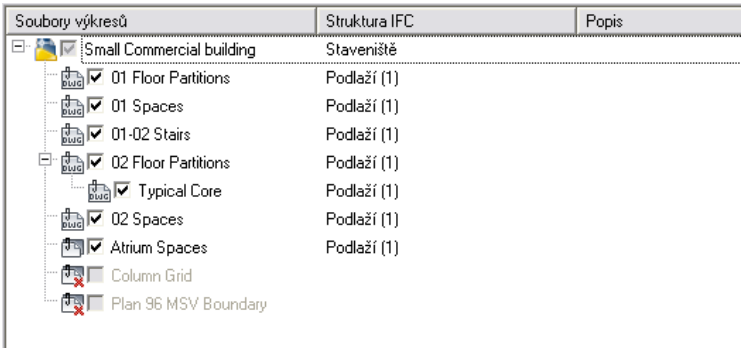
- Při exportu výkresového souboru, který obsahuje externí reference, je ve výchozím nastavení výkresový soubor namapován na soubor (Ifc)Site. Soubor (Ifc)Site může obsahovat stavební objekty a geometrii staveniště, stejně jako externí reference.
- Pokud exportujete výkres, který neobsahuje žádné externí 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 149.

## 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 158.

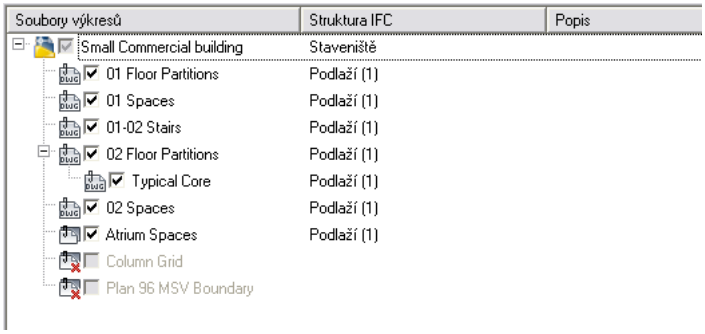
Externí reference obsažené v tomto výkresu jsou uvedeny ve stromovém zobrazení pod názvem výkresu a ve výchozím nastavení jsou namapovány na úroveň (1). Pokud ve výkresu externí reference chybí, nejsou k dispozici ani v dialogovém okně Export do souboru IFC. Ikona vedle názvu souboru udává, že v hostitelském výkresu není načtena externí reference.




1 Otevřete výkres, který chcete exportovat do souboru IFC.

2 Klepněte na možnost  ➤ Exportovat ➤ IFC (Industry Foundation Classes).

Alternativně 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

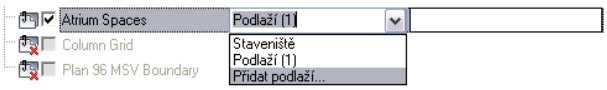
5 Chcete-li změnit výchozí hodnotu pole Vytvořit soubor IFC, klepněte na tlačítko Procházet, přejděte k požadovanému souboru a vyberte jej.

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.

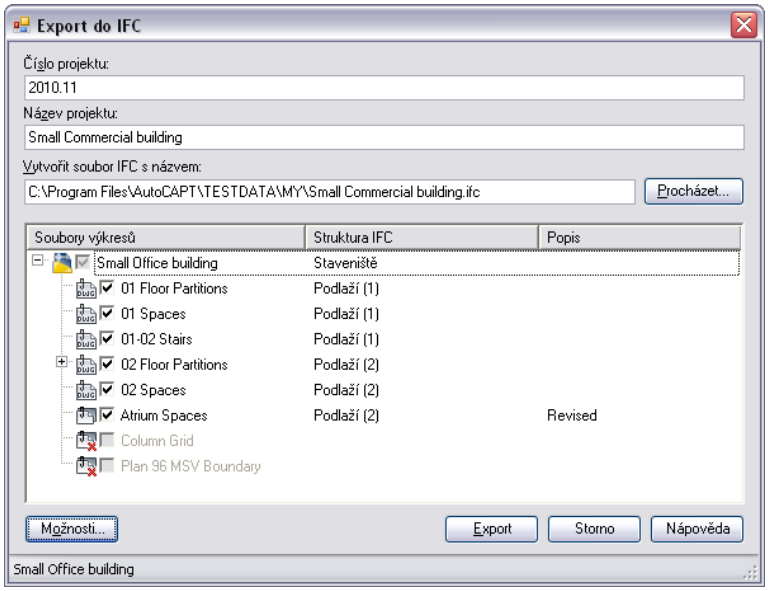
7 Chcete-li změnit popisek ve sloupci Struktura souboru IFC, vyberte nebo přidejte jinou úroveň z rozevíracího seznamu nebo do pole zadejte text.

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.



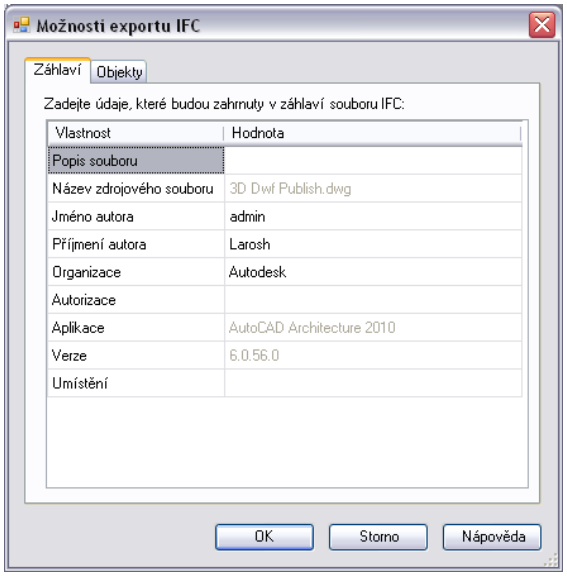

8 Zadejte popis souboru pro export.

Můžete vybrat více výkresových souborů a změnit všechny popisky nebo popisy současně.




**Určete možnosti exportu.**

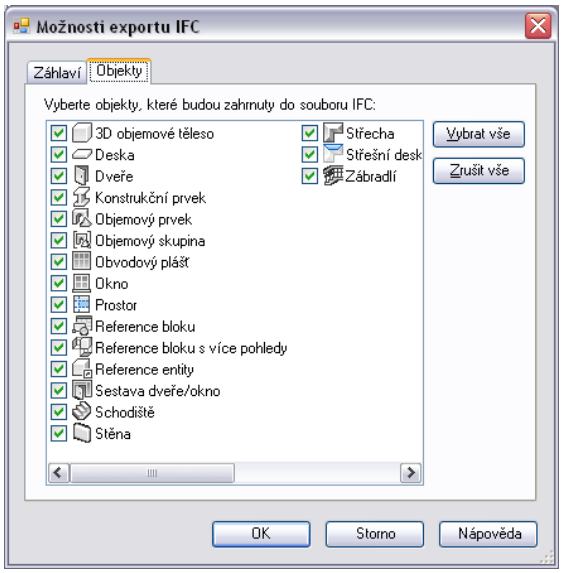
9 Klepněte na položku Možnosti a klepněte na kartu Záhlaví.




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 158.

1 Otevřete výkres, který chcete exportovat do souboru IFC.

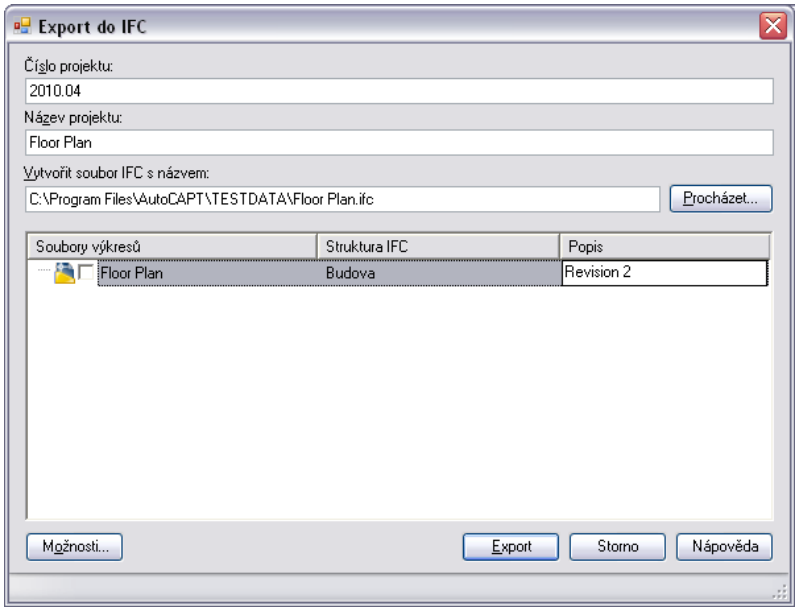
2 Klepněte na možnost  ➤ Exportovat ➤ IFC (Industry Foundation Classes).

Alternativně 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.

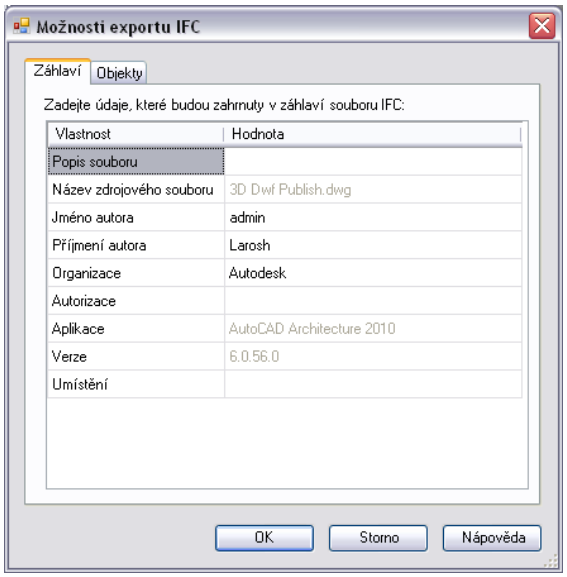



6 Zadejte popis souboru pro export.

Můžete vybrat více výkresových souborů a změnit všechny popisky nebo popisy současně.

**Určete možnosti exportu.**

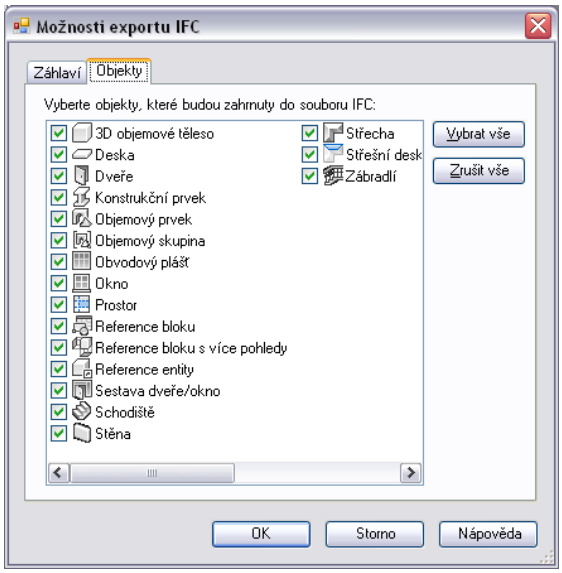
7 Klepněte na položku Možnosti a klepněte na kartu Záhlaví.




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.
- 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.

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 2496

V aplikaci je k dispozici složka klasifikací, které lze u objektů při exportu použít, a nachází se ve složce Documents and Settings\All Users\Data aplikací\Autodesk\ACD-A 2010\csy\Styles.

Tento postup se používá ke klasifikaci objektu AEC 3D tak, aby zobrazoval v souboru IFC jiné položky.

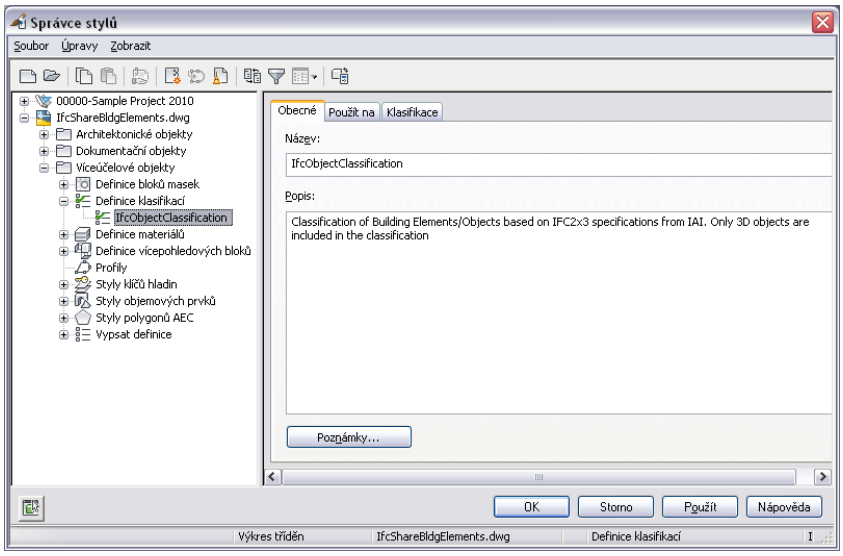
1 Otevřete výkres obsahující objekty, které chcete pro export klasifikovat.

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

3 Ve Správci stylů klepněte na tlačítko (otevřít výkres).

4 V dialogovém okně Otevřít výkres přejděte k souboru *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Styles\IfcProductExtension.dwg* (nebo *IfcShareBldgElements.dwg*) a klepněte na tlačítko Otevřít.

5 Ve Správci stylů rozbalte soubor výkresu IFC a rozbalte položky Víceúčelové objekty a Definice klasifikací.



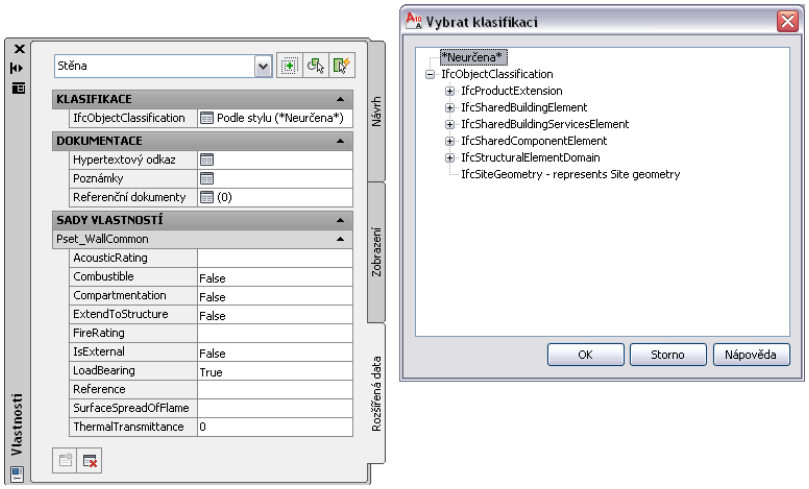

6 Klepněte pravým tlačítkem myši na položku Definice klasifikací a klepněte na příkaz Kopírovat.

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.



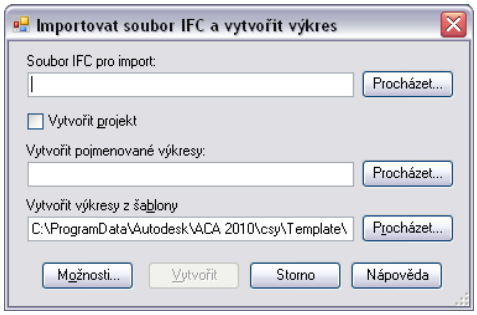

11 V dialogovém okně Vybrat klasifikaci vyberte klasifikaci a klepněte na tlačítko OK.

12 Před exportování výkresu do souboru IFC jej uložte. Další informace naleznete v části Obecné informace o exportování souborů výkresu do IFC na straně 149.

**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 512.

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, 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

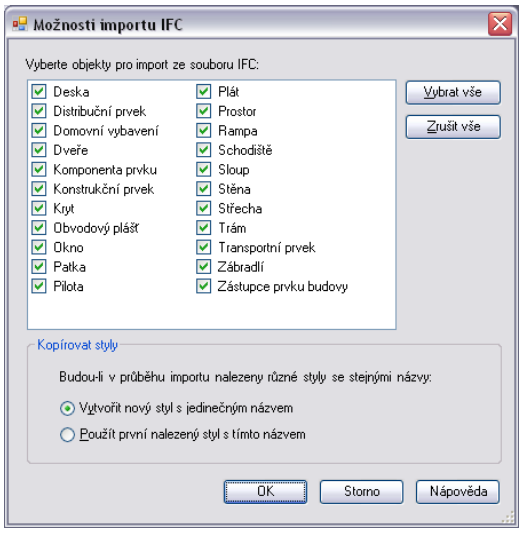
Jak je patrné z následující tabulky, většina běžných stavebních objektů importovaných ze souboru IFC je ve výsledném výkresovém souboru vytvořena ve formě odpovídajících objektů aplikace AutoCAD Architecture. V případě objektu IFC se složitou geometrií, který nemá svůj přímý protějšek v aplikaci AutoCAD 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 512.

| Při importu objektu... | Aplikace AutoCAD Architecture vytvoří... |
|---|---|
| IfcBeam | Trám |
| IfcColumn | Sloup |
| IfcCurtainWall | Obvodový plášť |
| IfcDoor | Dveře |
| IfcElementAssembly | Vícepohledový blok |
| IfcOpening | Otvor |
| 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.

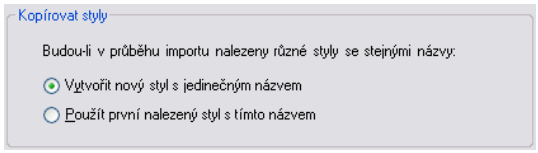
## Možnosti importu objektů AEC

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(o).

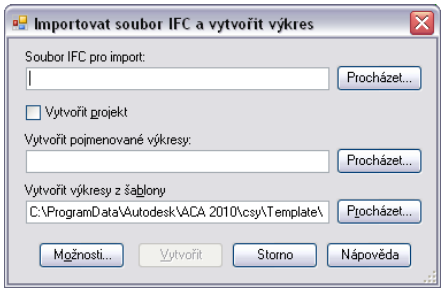
Můžete určit, jak a kde budou styly vytvořeny, pokud v souboru IFC existuje více stylů se stejným názvem. Při importu se mohou zobrazovat postupně s číslem přípony nebo se zobrazit pod prvním nalezeným názvem bez ohledu na to, zda jsou styly stejné.




## 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).



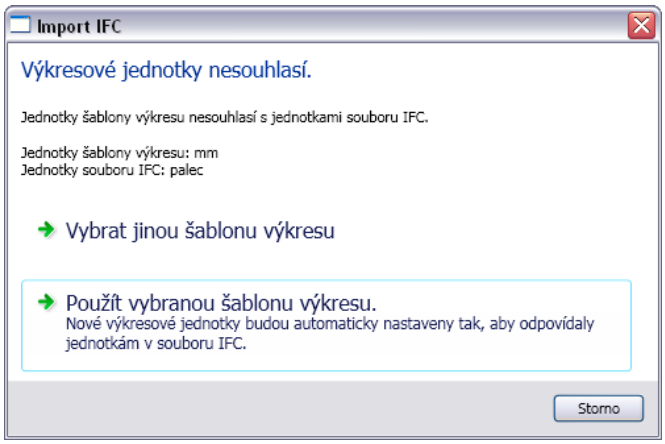
2 V dialogovém okně Importovat soubor IFC a vytvořit výkresy klepněte na tlačítko Procházet u souboru IFC, který chcete importovat, přejděte k požadovanému souboru IFC a vyberte jej.

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.<br>Výkresy jsou importovány se strukturou projektu aplikace AutoCAD Architecture. Další informace naleznete v části Koncepce správy výkresu na straně 198. |
| 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 162. |
| 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 162. 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 162. |

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 197. |
| 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 512.

**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 2010 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

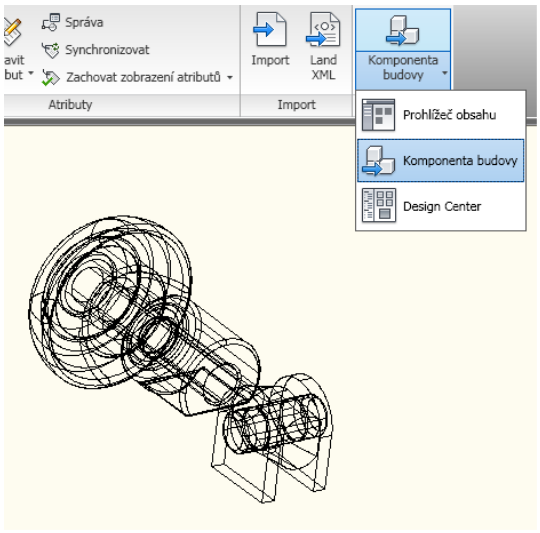
Pokud byla komponenta budovy importována do aplikace AutoCAD Architecture, a poté došlo ke změně původního souboru, lze při opětovném importu určit, zda má být stávající vícepohledový blok nebo blok přepsán aktualizovanou komponentou, nebo zda má být nová verze importována jako nový blok nebo vícepohledový 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  .

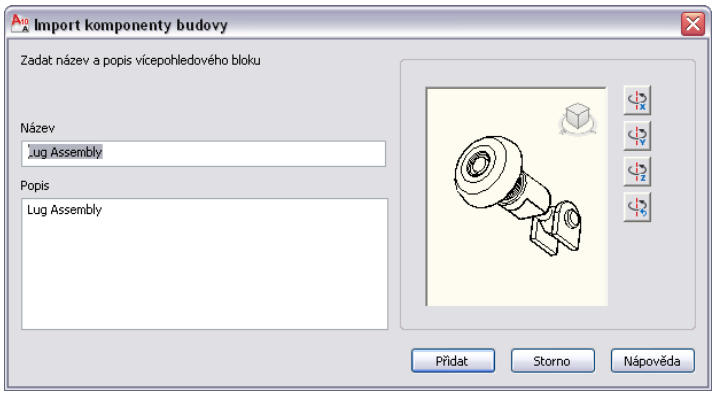
**Vložení komponenty aplikace Inventor jako vícepohledového bloku**




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 1851. Informace o blocích najdete v části Vytváření a používání bloků (symbolů) v online nápovědě k aplikaci AutoCAD.

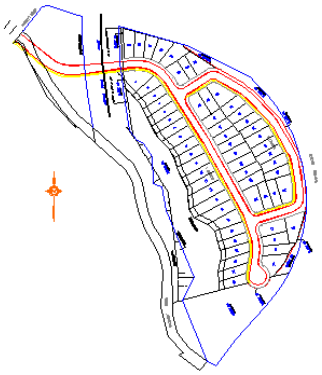
# Import dat ve formátu LandXML

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

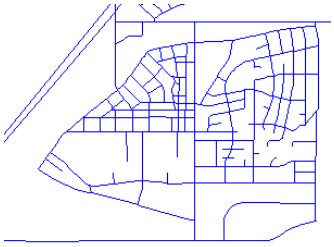
V aplikaci AutoCAD Architecture lze načíst a převádět následující typy dat LandXML:

- 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

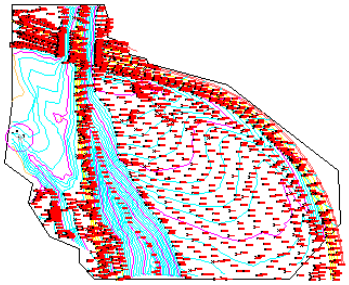
Při většině zaměřovacích stavebnických operací shromažďujete informace o nárysných pohledech pro vytvoření vrstevnic, které představují model zemského povrchu. Povrchy v LandXML jsou tvořeny mnoha plochami TIN (Triangular Irregulated Networks) nebo kvadrilaterálami. Body nebo vrstevnice jsou obvykle 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

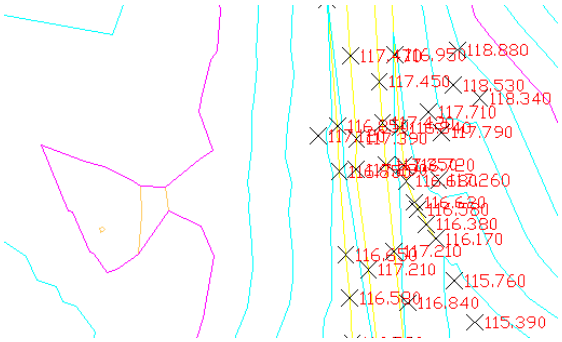
Pokud dojde při importu k chybě, zobrazí se na příkazovém řádku zpráva o chybě, například „Nepodařilo se vytvořit objemový prvek z terénu“.

**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.

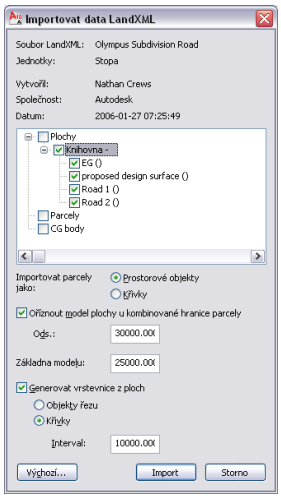
Při importu souboru LandXML můžete vybrat různé typy objektů, které chcete importovat. Podrobný seznam najdete v části Podporované typy dat na straně 167. V závislosti na typu objektu můžete definovat další parametry převodu. Chcete-li například importovat parcely LandXML, můžete zvolit jejich převedení 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.

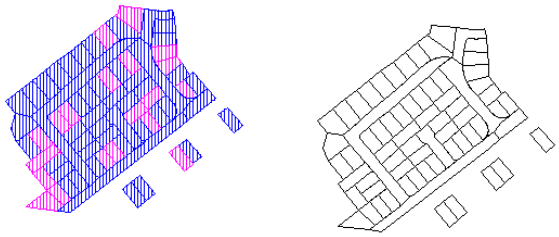
3. Vyberte možnosti importu.




| 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 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.

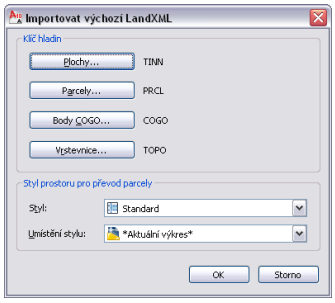
Jestliže nedefinujete určité klíče hladiny pro svoje data LandXML, importovaná data budou umístěna na výchozí klíče hladiny specifikované pro data LandXML, TINN (Povrchy), PRCL (Parcely), GOGO (body GOGO) a TOPO (Vrstevnice).

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 170.

# 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.

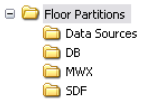
## Vytvoření souboru MWX

Příkaz Publikovat do MapGuide vytvoří kromě typů dat uvedených v části Typy publikovaných dat na straně 173 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.

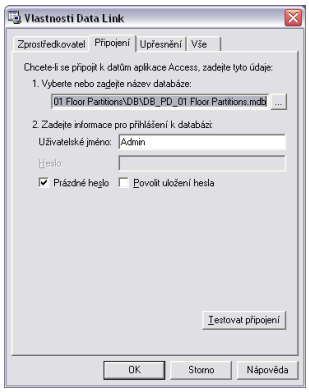
**Struktura adresářů exportovaných dat**




Následující soubory jsou obsaženy v jednotlivých složkách:

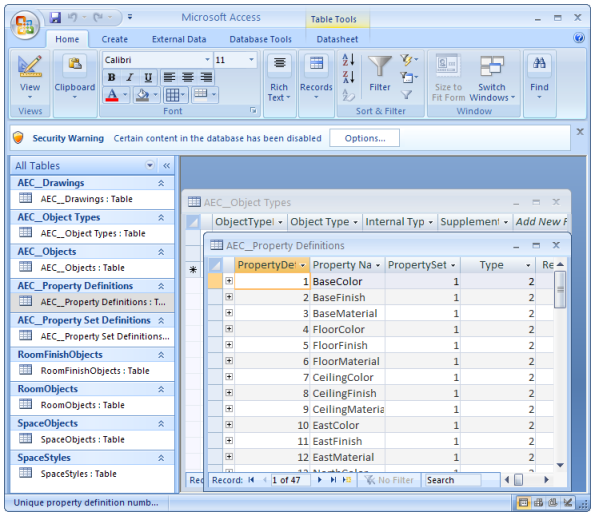
- Složka Zdroje dat: Ve složce Zdroje dat můžete najít datová spojení na databázi MDB a adresář SDF. Příkaz Publikovat do MapGuide umožňuje umístit Zdroje dat do náhradního umístění.

  **Datové spojení na exportovanou databázi**

- DB: složka DB obsahuje databázi Microsoft® Access Database vytvořenou při exportu.

**Soubor exportované databáze**

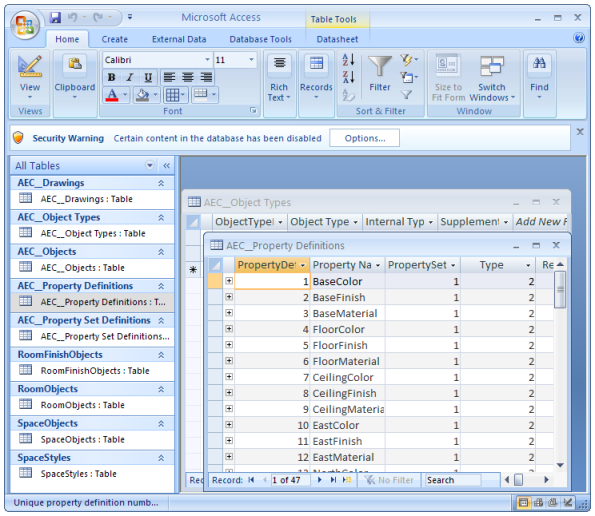



- MWX: složka MWX obsahuje soubor projektu MapGuide, který kombinuje exportovaná prostorová a neprostorová data. Chcete-li zobrazit a upravit exportovaná data v aplikaci MapGuide, otevřete soubor MWX.
- SDF: Složka SDF obsahuje soubory SDF (Spatial Data File) a SIF (Spatial Index File) exportované z 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. |

| Název tabulky | Obsah |
|---|---|
| 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 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.

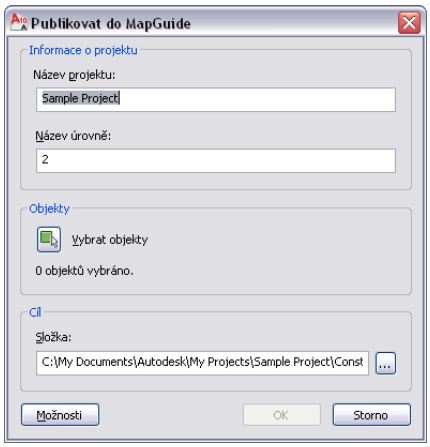
Při exportu dat do databáze MDB musí názvy definic sad vlastností, názvy definic vlastností a názvy hladin splňovat následující konvence.

- 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.

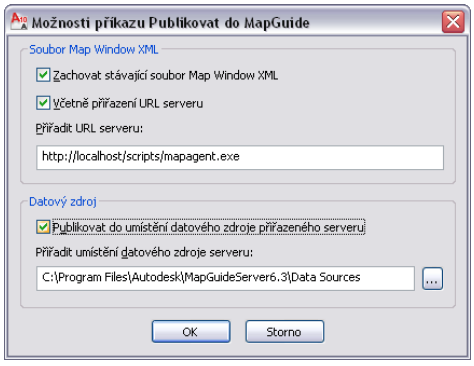
2 V části Objekty klepněte na položku  .

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 174.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.

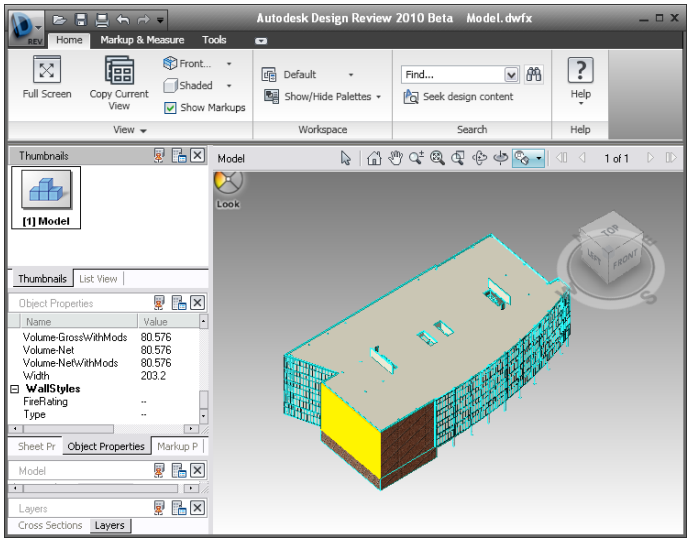
DWFx je další verze formátu souborů DWF. Formát souborů DWFx je kombinace formátu DWF a formátu Microsoft XPS (XML Paper Specification).

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 2466.

**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 179.
Jestliže pracujete se strukturovaným projektem aplikace AutoCAD Architecture, vyberte list na straně 335 nebo sadu listů v Navigátoru projektu.

Doplňte konkrétní údaje o objektech ve výkresu.

Je-li to požadováno, připojte doplňková data sady vlastností na straně 185.

Publikování výkresu

Publikujte 2D nebo 3D na straně 187 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 505.

- Jsou-li povoleny rendrované materiály, bude průhlednost převedena do souboru DWF nebo DWFx. Další informace naleznete v části Materiály na straně 565.
- 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 ořízнutí a ořízнutí 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 183.

### 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 2466.

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 189.

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 185 a Publikování souboru 2D či 3D DWF nebo DWFx s daty sady vlastností na straně 187.

## Publikování data sady vlastností z externích referencí

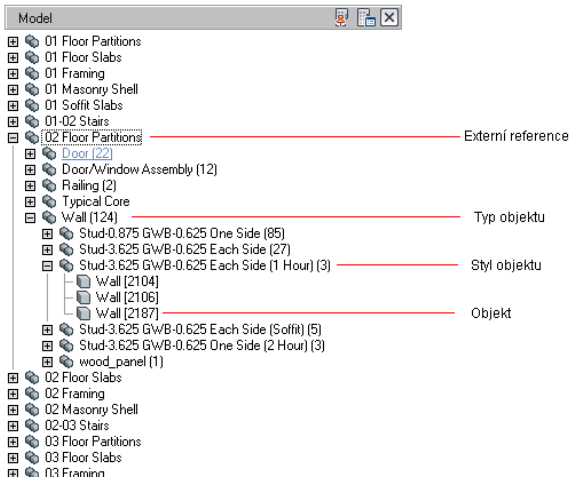
Data sad vlastností fungují prostřednictvím externích referencí a umožňují publikovat data z externí reference v souboru DWF nebo DWFx. Aby bylo zajištěno, že budou data z externí reference publikována správně, musí být splněny následující podmínky:

- 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.

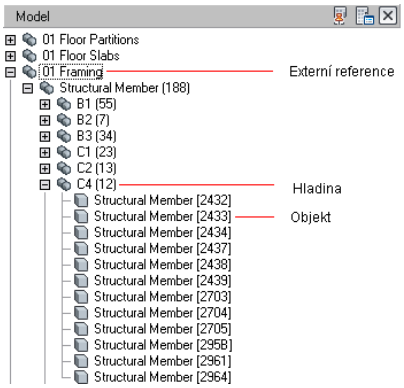
## Struktura dat Sady vlastností

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.

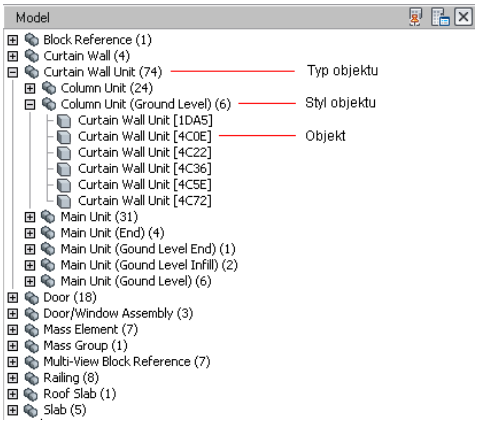
- Seskupení dat sady vlastností nejprve podle externí reference a pak podle typu a stylu objektu:



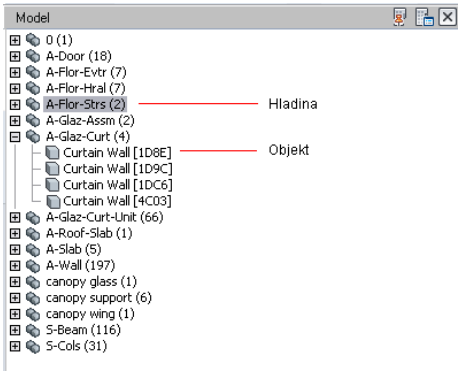

- Seskupení dat sady vlastností nejprve podle externí reference a pak podle hladiny:




- 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 183 a Publikování souboru 3D DWF nebo 3D DWFx s uživatelem definovanými daty sady vlastností na straně 185.

## Publikování souboru 3D DWF nebo 3D DWFx s automatickými daty sady vlastností

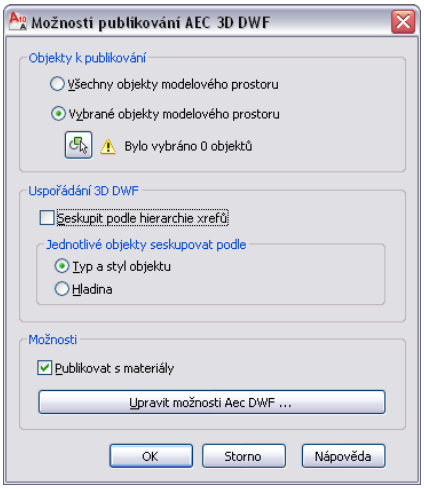
**POZNÁMKA** Tento pokyn slouží k vytvoření jednoho souboru 3D DWF nebo 3D DWFx modelu, na němž pracujete s automatickými daty sady vlastností. Chcete-li vytvořit více souborů DWF nebo DWFx pro různé listy s automatickými daty sady vlastností, získáte informace v části Publikování souboru 2D či 3D DWF nebo DWFx s daty sady vlastností na straně 187.

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.

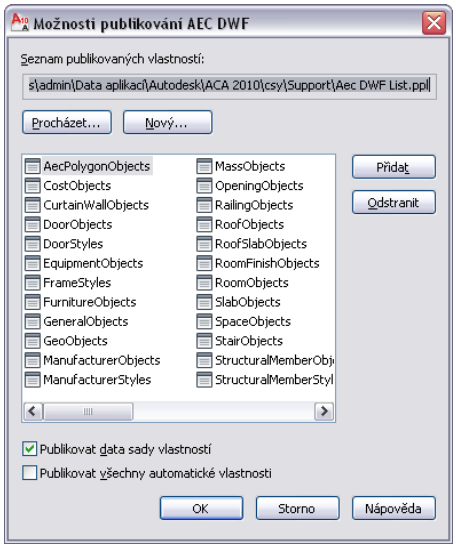
5 V části Uspořádání 3D DWF vyberte pořadí, v jakém se v exportovaném souboru budou zobrazovat křížové reference příkazů a objektů.

| 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 181.

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 185.

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

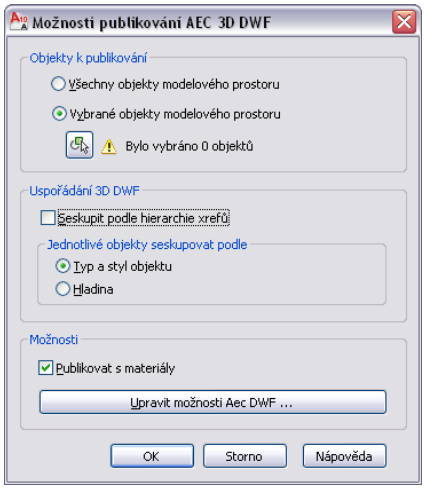
**POZNÁMKA** Tento pokyn slouží k vytvoření jednoho souboru DWF nebo DWFx modelu, na němž pracujete s uživatelem definovanými daty sady vlastností. Chcete-li vytvořit více souborů DWF nebo DWFx pro různé listy s uživatelem definovanými daty sady vlastností, získáte informace v části Publikování souboru 2D či 3D DWF nebo DWFx s daty sady vlastností na straně 187.

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.

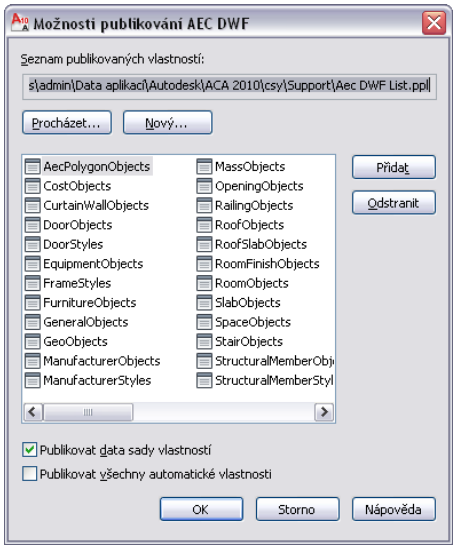
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| seskupit objekty podle externí reference a potom podle typu objektu a stylu | zaškrtněte políčko Seskupit podle hierarchie externích referencí. V části Seskupit jednotlivé objekty dle vyberte typ a styl objektu. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 181.

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 189

15 Chcete-li vybrat jiný soubor PPL, klepněte na tlačítko Procházet a vyberte nový soubor.

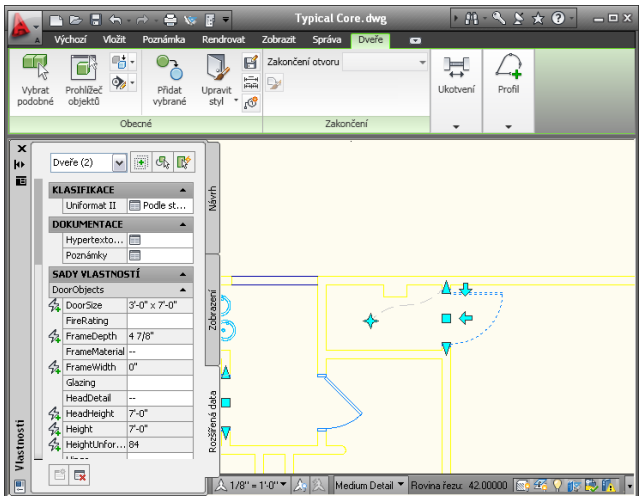
16 Dvakrát klepněte na tlačítko OK a potom na tlačítko Uložit.

Po dokončení exportu se zobrazí dotaz, zda chcete zobrazit soubor DWF nebo DWFx. Klepnutím na tlačítko Ano otevřete soubor v aplikaci Autodesk Design Review.

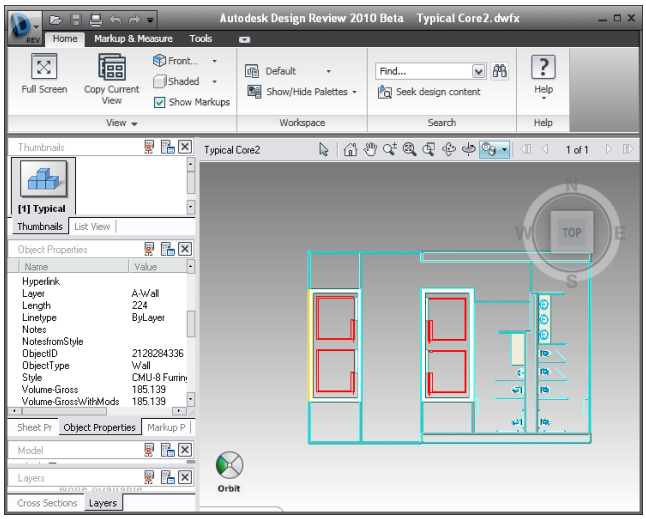
## Publikování souboru 2D či 3D DWF nebo DWFx s daty sady vlastností

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 335.

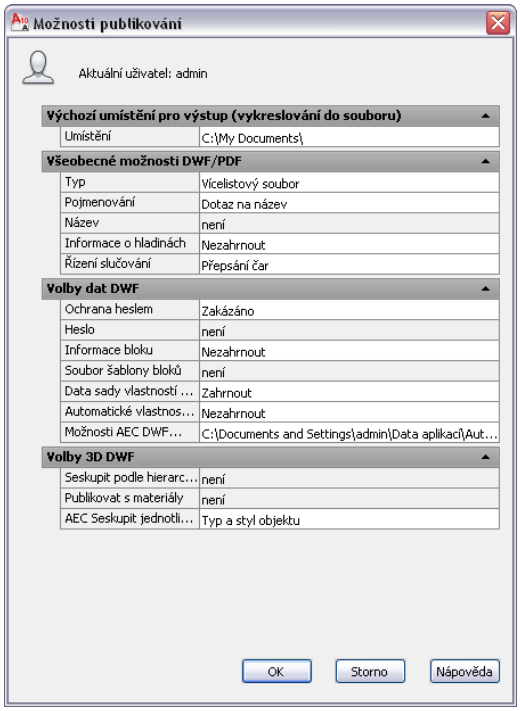
2 V nastavení stránky vyberte, chcete-li publikovat soubor 2D nebo 3D DWF nebo DWFx.

- 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 181.

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.

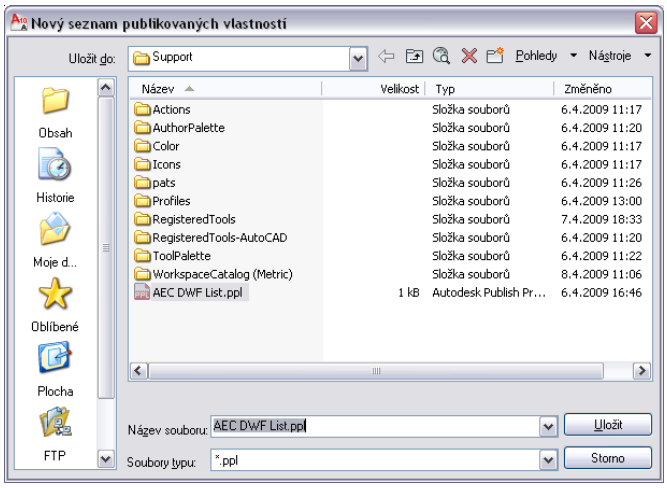
Bude zahájen proces publikování; po jeho dokončení budete upozorněni.

## 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.

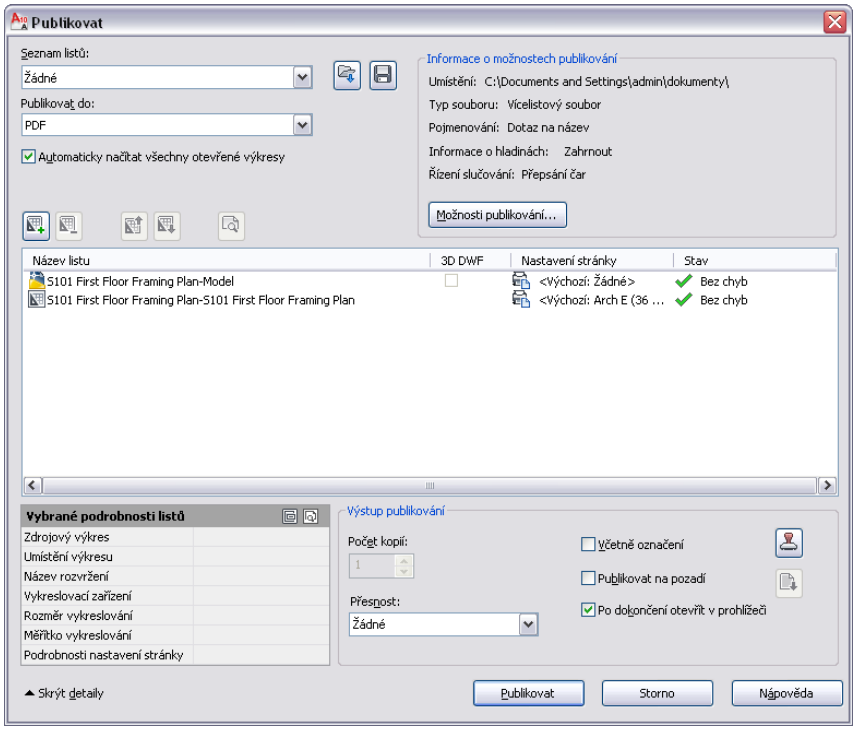
# Publikování do PDF

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.

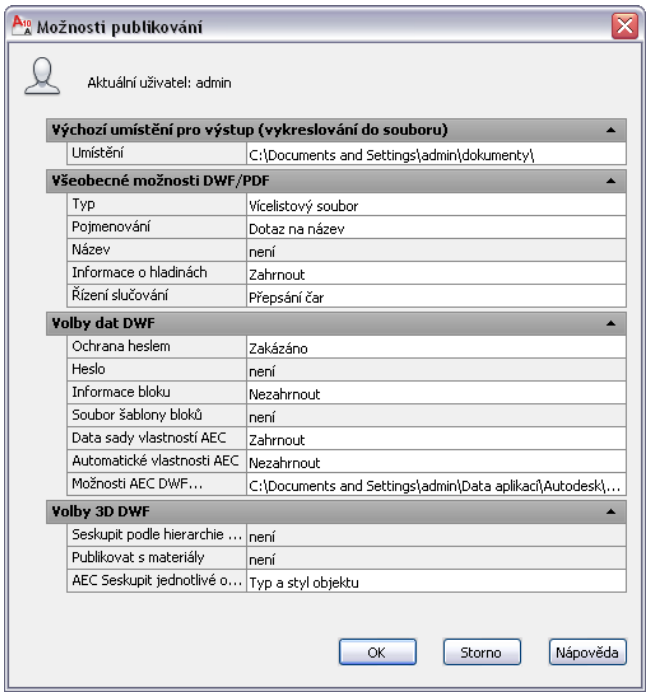
1 Klepněte na tlačítko  ➤ Publikovat.




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.

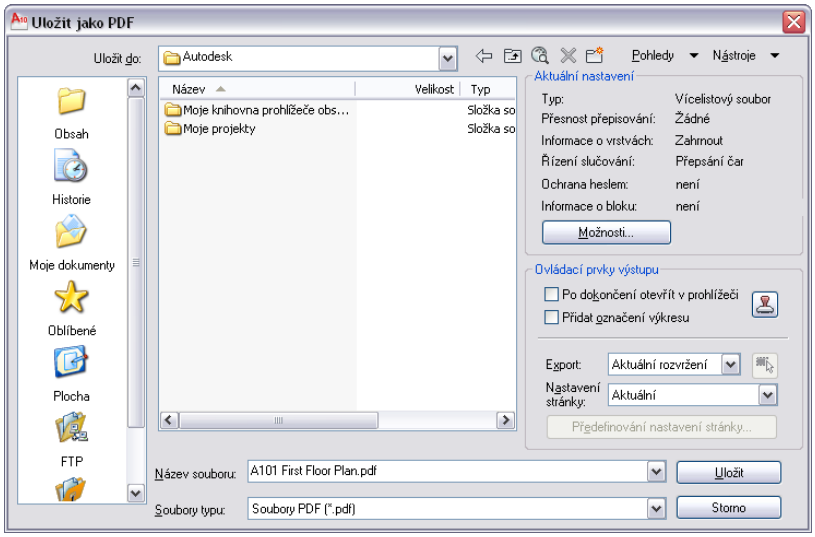



5 V dialogovém okně Publikovat klepněte na tlačítko Publikovat.

**Export do PDF**

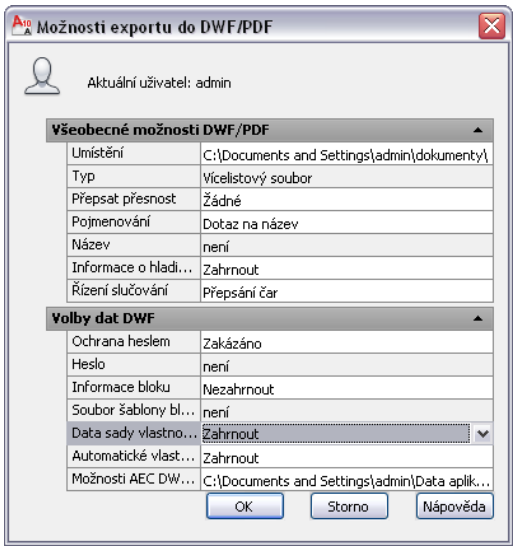
Tento postup slouží k vytvoření souboru PDF.

6 Klepněte na tlačítko  ➤ Exportovat ➤ 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 194.

### 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 2466.
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 189.
3. Publikujte výkres do formátu PDF, jak je popsáno v části Publikování do PDF na straně 191.

## Publikování dat sady vlastností z externích referencí

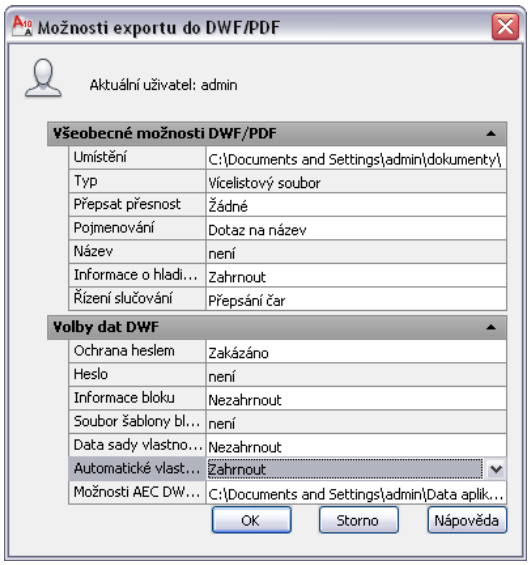
Data sad vlastností fungují prostřednictvím externích odkazů a umožňují publikovat data z externího odkazu do souboru PDF. Aby bylo zajištěno, že budou data z externí reference publikována správně, musí být splněny následující podmínky:

- 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 181.
- 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 335.

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.

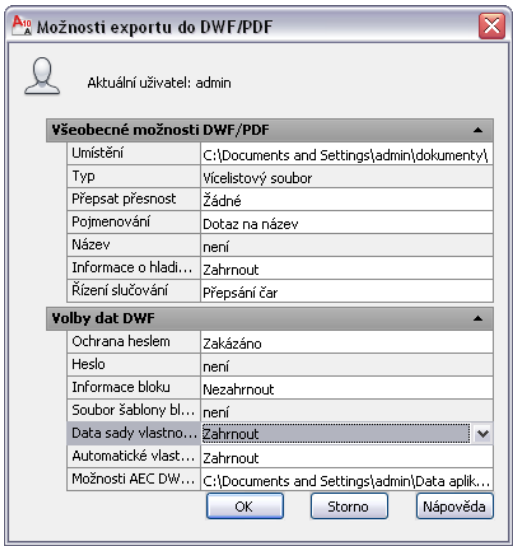
## Publikování PDF se všemi daty sady vlastností

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 335.

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.


Možnosti exportu do DWF/PDF
Aktuální uživatel: admin
Všeobecné možnosti DWF/PDF
Umístění
C:\Documents and Settings\admin\dokumenty\
Typ
Vícelistový soubor
Přepsat přesnost
Žádné
Pojmenování
Dotaz na název
Název
není
Informace o hladi...
Zahrnout
Řízení slučování
Přepsání čar
Volby dat DWF
Ochrana heslem
Zakázáno
Heslo
není
Informace bloku
Nezahrnout
Soubor šablony bl...
není
Data sady vlastno...
Zahrnout
Automatické vlast...
Zahrnout
Možnosti AEC DW...
C:\Documents and Settings\admin\Data aplik...
OK
Storno
Nápověda

# Správa výkresu

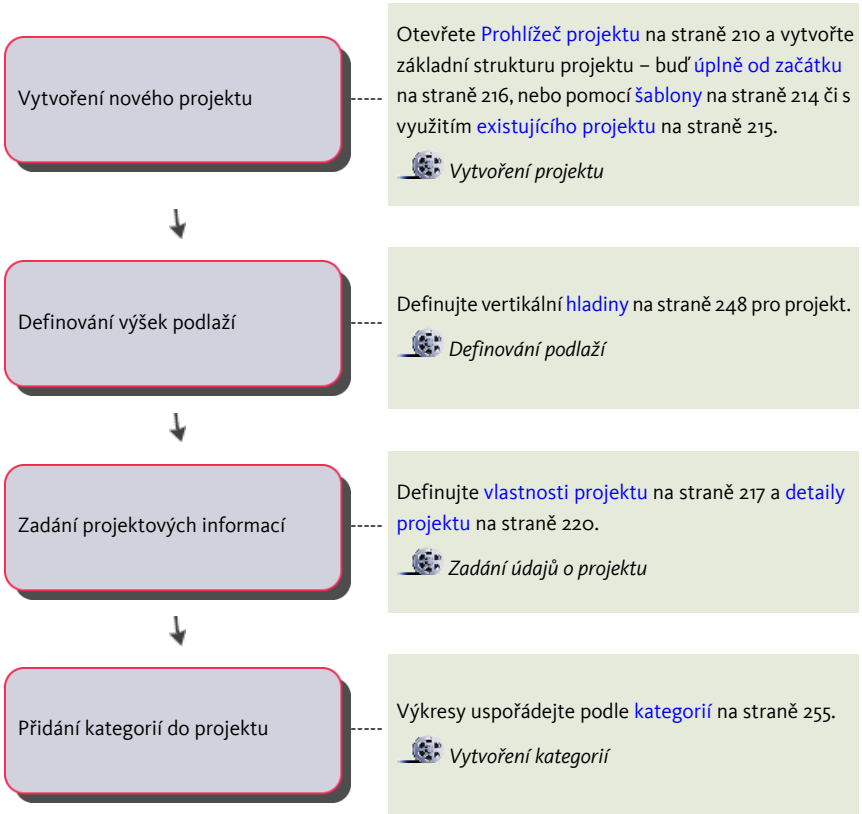
# 6

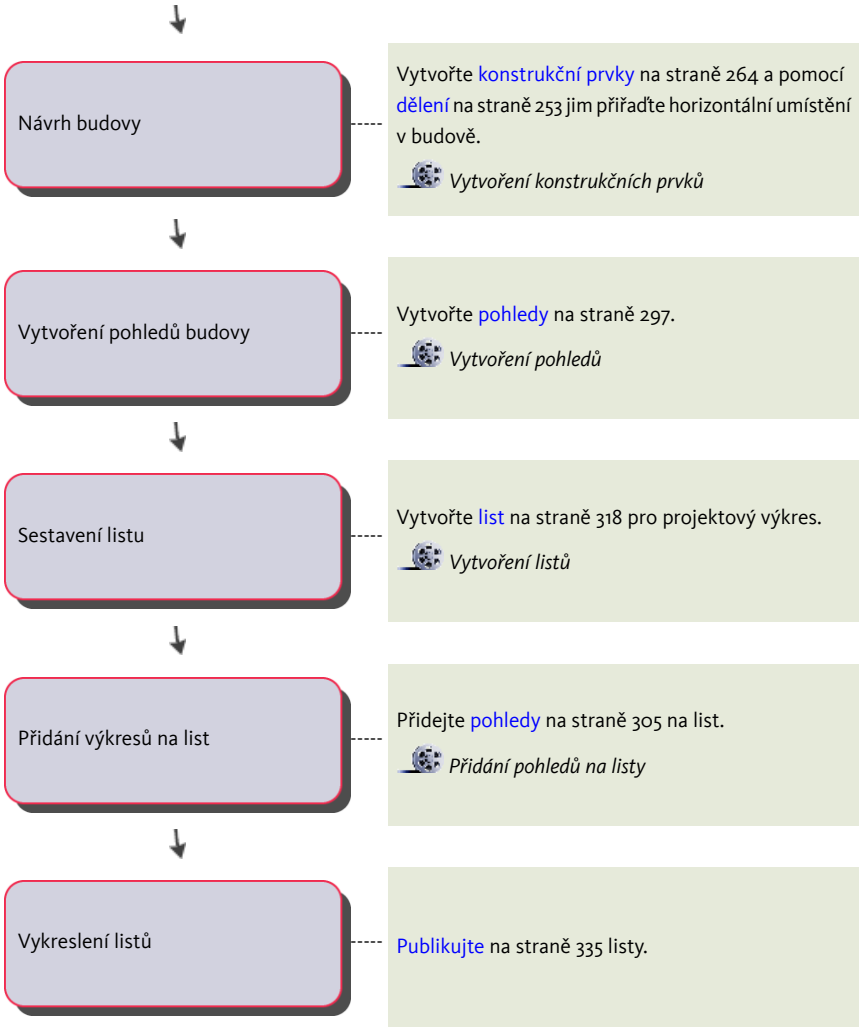
Funkce Správa výkresu formalizuje a automatizuje proces spojený s vytvořením modelového návrhu a dokumentace. Tato funkce poskytuje automatizované nástroje, které pomáhají při správě, prohlížení a konstrukci budovy.

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.



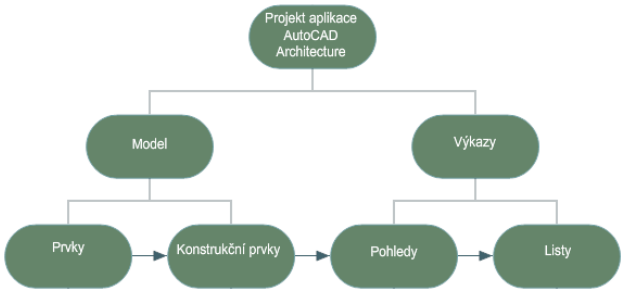



# Koncepce správy výkresu

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.

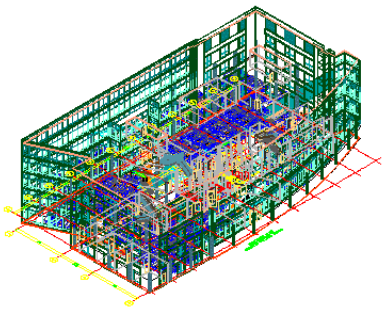
Konstrukční prvky obsahují reference na pohledy. Další informace najdete v části Konstrukční prvky na straně 262.

### 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 292.

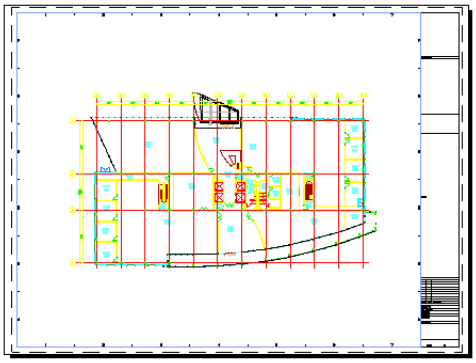
## Listy

Listy slouží k vykreslení výkresů stavebního projektu.

Systém listů v aplikaci AutoCAD Architecture se skládá z těchto komponent:

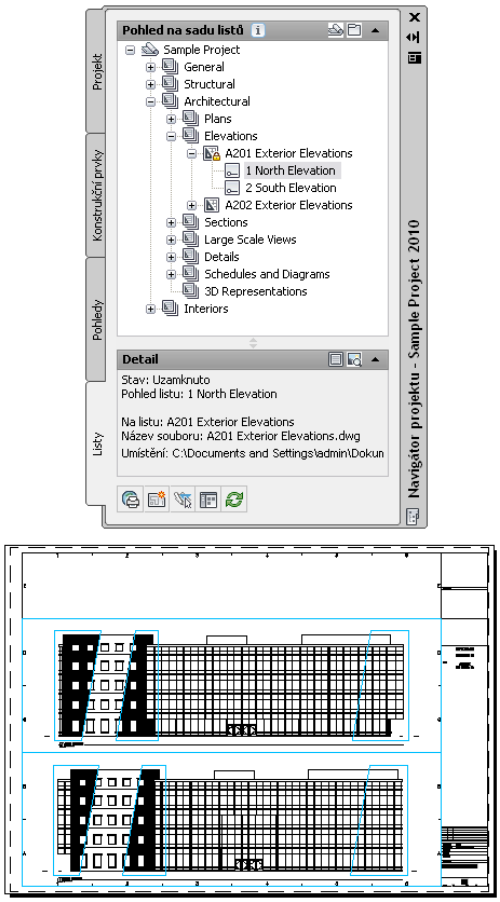
- List: list představuje uspořádání výkresového prostoru, které bylo zaregistrováno jako list. List může obsahovat jeden nebo více pohledů listu. Další informace uvádí část „Práce s modelovým prostorem a výkresovým prostorem“ v nápovědě aplikace AutoCAD.

  **List s pohledem půdorysu budovy**



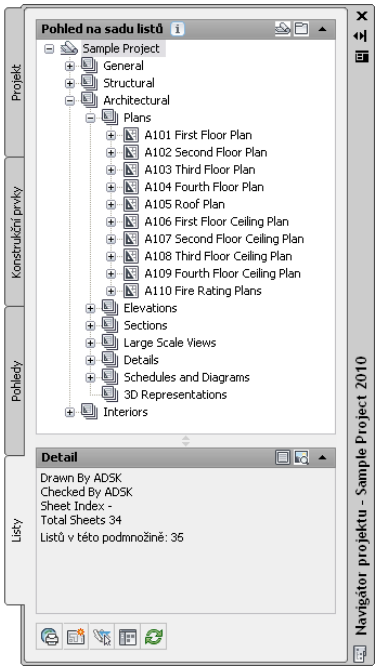
- Pohledy listu: pohled listu je výřez výkresového prostoru vytvořený přetažením pohledu modelového prostoru z výkresu pohledu v Průzkumníku výkresu na list.

**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 316.

### 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 381.

### 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.

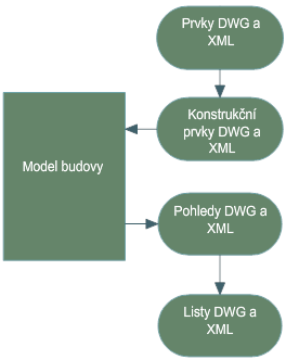
Další informace o opatřování externích referencí v projektu poznámkami najdete v části Postup při vkládání poznámek do projektu na straně 347.

### 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 210.

### Struktura XML

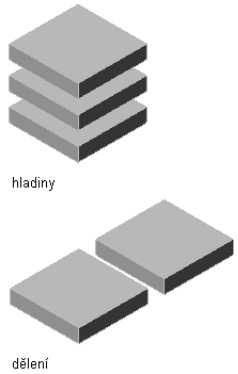
Projekt aplikace AutoCAD Architecture má základní strukturu ve formátu XML. Pro každý vytvářený výkresový soubor, například výkres podlahy nebo konstrukční výkres, je vytvořen doprovodný soubor ve formátu XML. Tento soubor XML obsahuje informace vztahující se k projektu, jako jsou například informace 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**



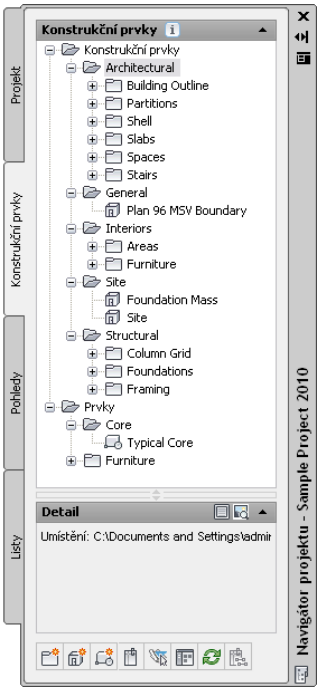

Objekty budovy, například obvodové pláště a šachty výtahů, mohou procházet více úrovněmi a děleními. Pro tyto typy objektů budovy se používají rozsahové konstrukce.

Další informace najdete v částech Hladiny na straně 247 a Dělení na straně 253.

### 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 255.

## 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:

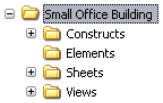
- název a číslo projektu
- informace o úrovních a děleních
- nastavení pro šablony výkresů, detaily projektu, projektové normy, projektové palety a metodu připojování externích referencí

Také se zde konfigurují standardní styly, nastavení zobrazení a normy aplikace AutoCAD. Další informace najdete v části Práce s vlastnostmi projektu na straně 217. Existující soubor APJ může sloužit jako šablona nového projektu. Další informace najdete v části Vytvoření nového projektu na základě šablony (zkopírování projektu) na straně 214.

**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.

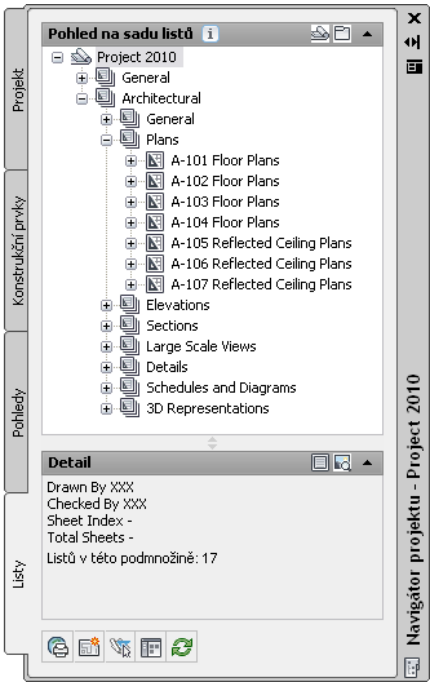
Tyto kategorie nejvyšší úrovně je možné přesměrovat tak, aby ukazovaly do jiných složek. Každá horní složka musí používat jednoznačnou složku a nemohou být ve stromové struktuře navzájem vzestupné nebo sestupné. V každé z nich můžete vytvářet podkategorie. Další informace najdete v části Kategorie na straně 255.

## 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 320.

# 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 283 a Převedení výkresu na konstrukční prvek na straně 267.
- 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 208.

# 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 346.
- **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 210.

# 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 2010\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 214 a Vytvoření nového projektu se strukturou existujícího projektu na straně 215.

### 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 127. 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 208.

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 221.

### 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 396.

### 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 396.

## 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.

---

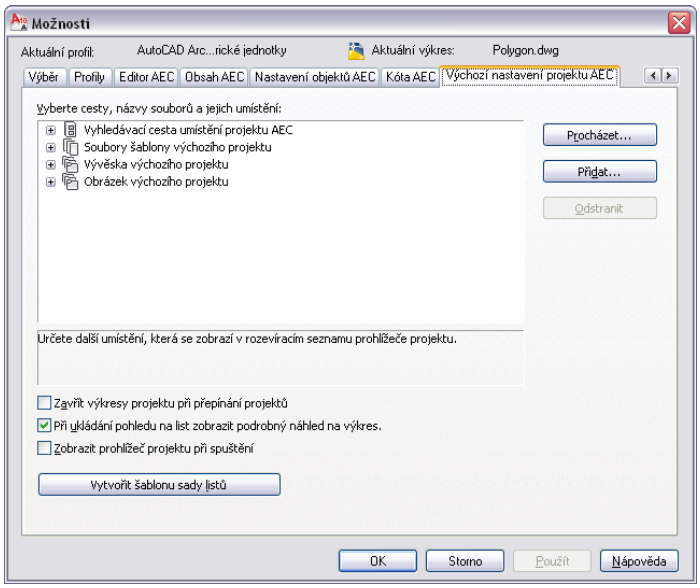
Kromě toho můžete zadat nastavení, která ovlivní pracovní prostor v těchto situacích:

- 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 228. |
| 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 336.

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.

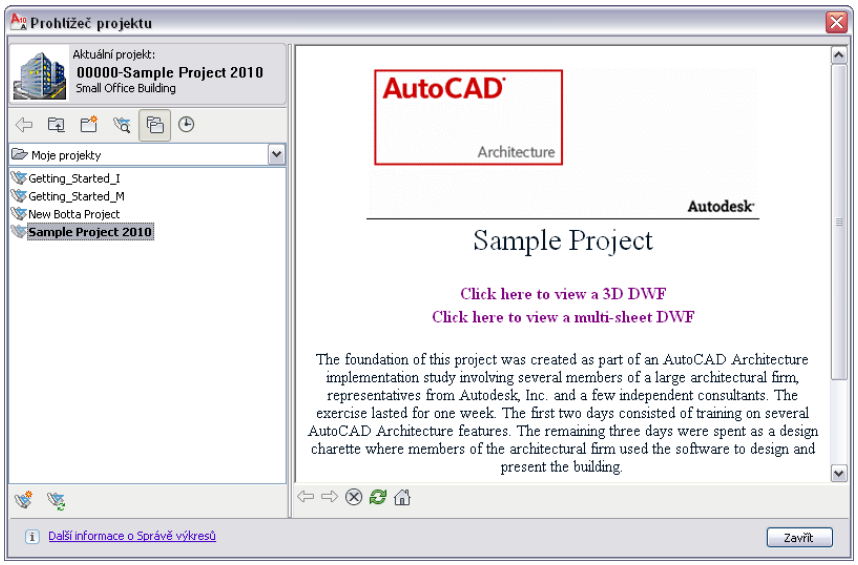
## Otevření Prohlížeče projektu

Následujícím postupem otevřete Prohlížeče projektu.

- Klepněte na možnost  ➤ 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 345.




**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.

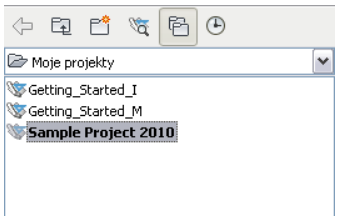
| Tlačítko | Popis |
|---|---|
|  | Návrat na předchozí zobrazenou složku. |
|  | Zobrazení složky o jednu úroveň nad aktuálně zobrazenou složkou. |

| Tlačítko | Popis |
|---|---|
|  | Přepnutí do Navigátoru souborů projektu, kde lze vyhledávat soubory projektu (APJ). |
|  | 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 212. |
|  | Zobrazení historického seznamu projektů seřazených podle různých kritérií. Podrobné informace najdete v části Nástroj pro výběr projektu na straně 212. |

## 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 345.

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 214.

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.

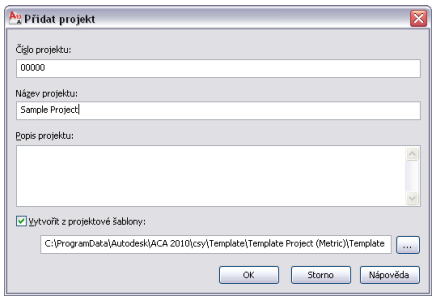
Při vytvoření nového projektu založeného na šabloně se zkopírují všechny soubory, které jsou ve složce projektu. Pokud chcete zkopírovat pouze podpůrné soubory a strukturu projektu, ale nikoli jeho výkresové soubory, najdete informace v části Vytvoření nového projektu se strukturou existujícího projektu na straně 215.

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 259.

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 351.

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 220.

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 217.

## Vytvoření nového projektu se strukturou existujícího projektu

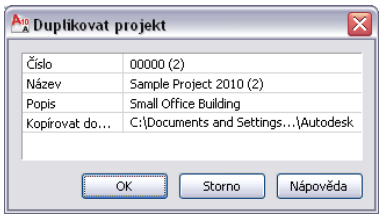
Tento postup slouží k vytvoření nového projektu, který je založen na struktuře a podpůrných souborech existujícího projektu. Pokud jste však přesměrovali nějaké kategorie v projektu, na kterých chcete nový projekt založit, nelze jej použít jako šablonu. Další informace najdete v části Zadání umístění kategorií na nejvyšší úrovni na straně 259.

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 351.

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 220.

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 slouží k vytvoření nového projektu, který není založen na šabloně, ale který používá výkresové šablony, šablonu sady projektu a vývěsku projektu zadanou ve výchozím nastavení projektu AEC, jak uvádí část výchozí možnosti programu na straně 208. 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.

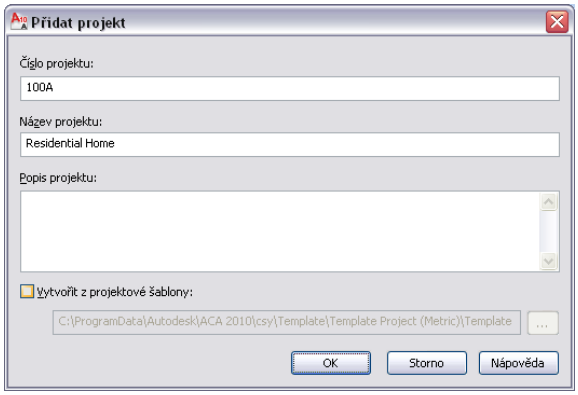
Případně můžete klepnout na tlačítko  na panelu nástrojů pod nástrojem pro výběr projektu.

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 351.

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 220.

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 217.

---

## 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 208.

## Zadávání základních vlastností projektu

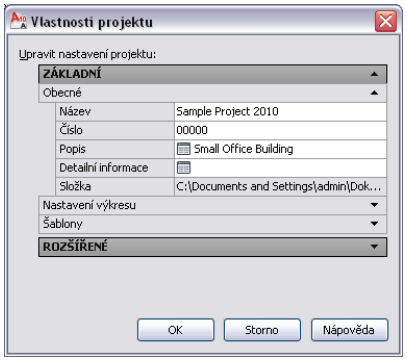
Tento postup slouží k definování nebo změně základních vlastností pro projekt. Základní vlastnosti se dělí do tří kategorií:

- 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 228. |

| Vlastnost | Popis |
|---|---|
| Číslo | Číslo projektu se definuje při vytváření projektu. Číslo můžete zadat sem.<br><br>**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 220. |
| 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 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 312. |
| 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.<br><br>**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 198.<br>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<br>Šablona konstrukčního prvku<br>Šablona obecného pohledu<br>Šablony řezu/prostorového pohledu<br>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.<br>Chcete-li tuto hodnotu změnit, klepněte na tlačítko  , vyberte jinou šablonu výkresu a klepněte na možnost Otevřít.<br>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 214. 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 351.

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 .

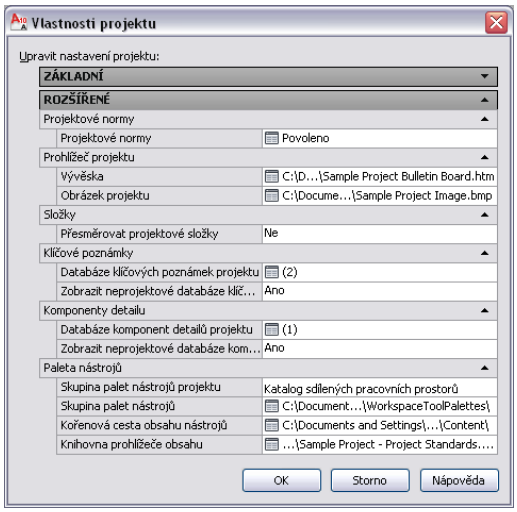
4 Podle potřeby přidejte nebo změňte:

| 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

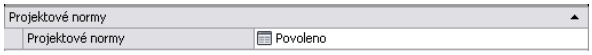
Je možné definovat nebo změnit rozšířené vlastnosti projektu, jako jsou normy, obrázky, klíčové poznámky, detailní komponenty a palety nástrojů.




## 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 381.

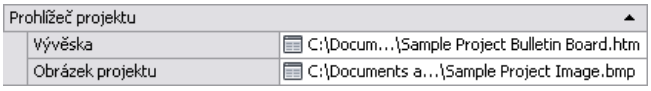
## Zadávání obrázků prohlížeče projektu a vývěsky

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

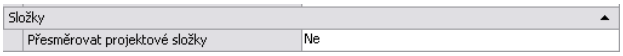
Tento postup slouží ke změně umístění složek projektu. V ideálním případě se složky projektu nebudou přesměrovávat a budou umístěny v rámci projektových složek jako jsou Prvky, Konstrukční prvky, Pohledy a Listy. Jestliže změníte umístění

složek projektu, bude potřeba změnit cesty. Další informace najdete v části Zadání umístění kategorií na nejvyšší úrovni na straně 259.

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 208. |
| Složka prvků<br>Složka konstrukčních prvků<br>Složka pohledů<br>Složka listů | Jestliže hodnota položky Přesměrovat složky projektu je Ano, tyto vlastnosti 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.

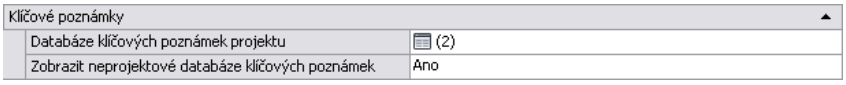
## Zadávání databází klíčových poznámek pro projekt

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 2311.

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.

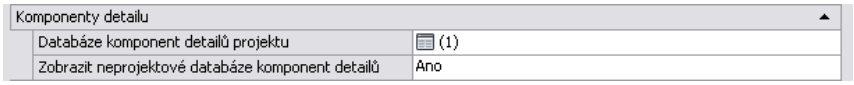
## Zadávání databází detailních komponent projektu pro projekt

Tento postup slouží k zadávání relevantních databází detailních komponent pro projekt. Další informace najdete v části Komponenty detailů na straně 2273.

1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Prohlížeč projektu .

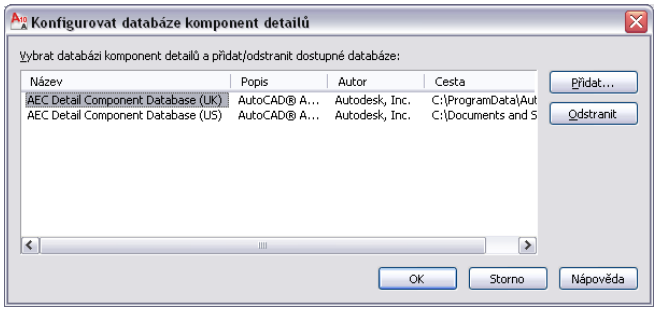
2 V nástroji pro výběr projektu, pro který chcete definovat nastavení, klepněte pravým tlačítkem myši a potom klepněte na příkaz Vlastnosti projektu.

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.

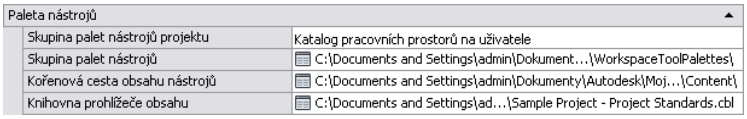
### Knihovna prohlížeče obsahu projektu

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 405 a Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 406. |

| 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 405 a Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 406. |
| 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 406. |
| 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.<br>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 345.

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.

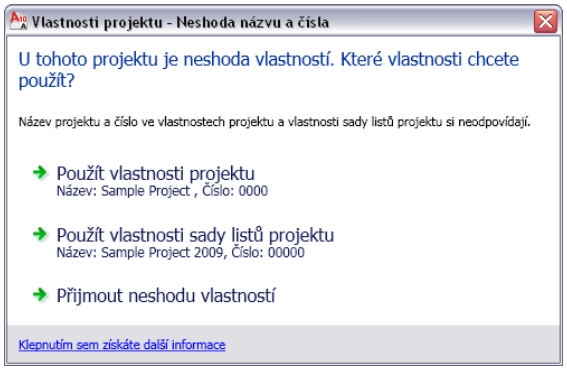
## Sjednocení nekonzistentních informací o projektu a sadě listů

Jestliže se název projektu a číslo projektu, které jste zadali ve vlastnostech sady listů (Vytvoření šablony sady listů na straně 336), liší od názvu projektu a čísla projektu z doby vytvoření projektu (Vytvoření nového projektu na straně 214), 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 345.

**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 228.

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 345.

**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 228.

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.

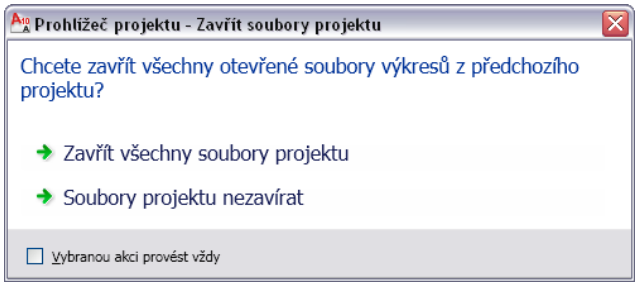
## Zavření všech souborů projektu

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 208. 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 214 a Než začnete: externí reference na straně 205.

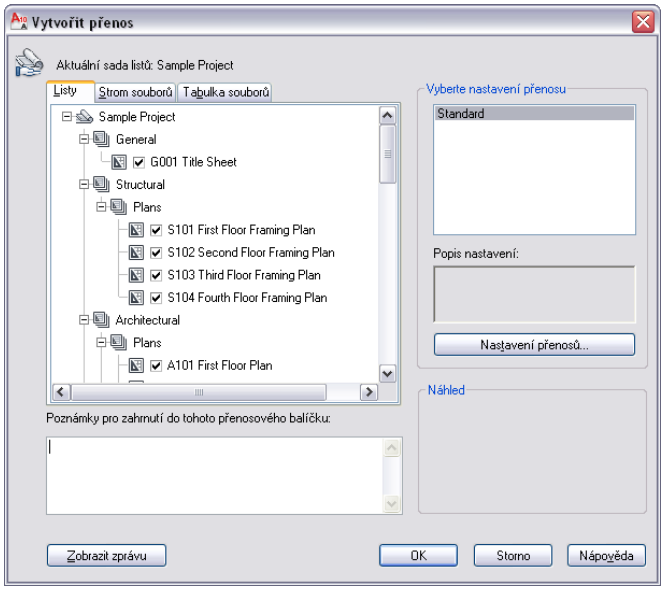
Další informace o vytváření balíků pro elektronické přenosy najdete v části „Zabalení sady souborů pro přenos po Internetu“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

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.

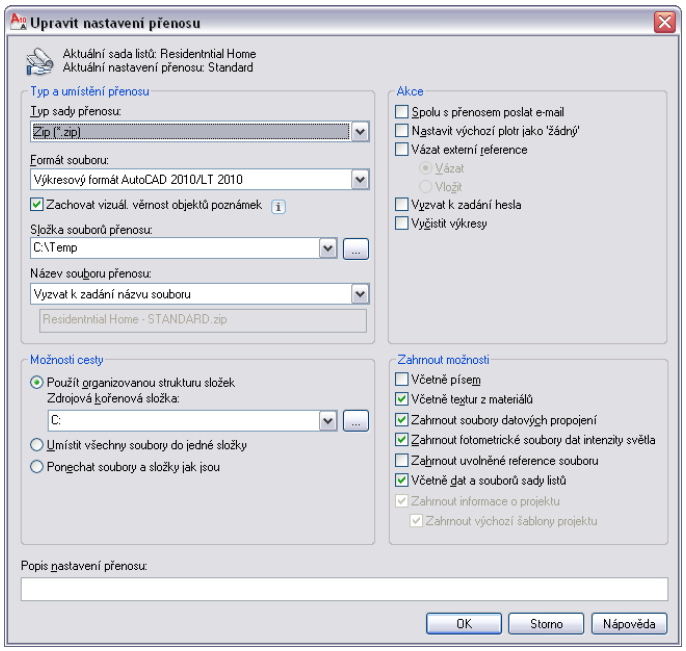



4 Vyberte komponenty, které chcete zahrnout do elektronického balíčku.

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.<br>**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.<br>**VAROVÁNÍ** Tuto možnost nevybírejte, pokud informace o projektu přenášíte elektronicky. Pokud umístíte všechny soubory do jedné složky, bude struktura projektu vyrovnána. |
| zachovat strukturu složky všech souborů v přenosovém balíčku | Vyberte možnost Ponechat soubory a složky jak jsou.<br>**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.<br>**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. |
| 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 233.

**POZNÁMKA** Před odstraněním projektu se ujistěte, že se nejedná o aktuální projekt v aplikaci AutoCAD Architecture.

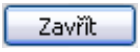
1 V programu Průzkumník Windows přejděte do složky projektu, který chcete odstranit.

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 235.

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 228.

Pokud nainstalujete aplikaci AutoCAD Architecture 2010 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:

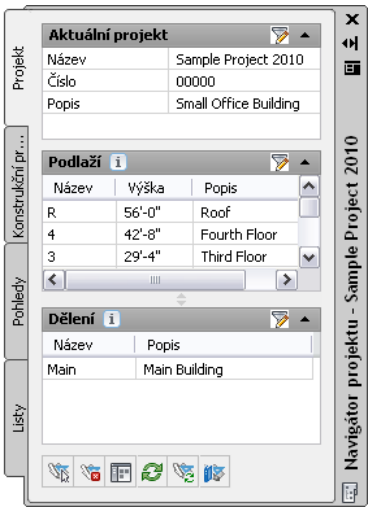
- Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu  .
- Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecProjectNavigator**.

## 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.

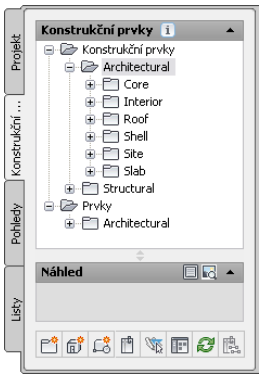



Na kartě Projekt můžete dělat tyto úkony:

- Změna vlastností projektu. Další informace najdete v části Práce s vlastnostmi projektu na straně 217.
- Přidat, změnit a odstranit úrovně. Další informace najdete v části Hladiny na straně 247.
- Přidat, změnit a odstranit dělení. Další informace najdete v části Dělení na straně 253.
- Spustit Prohlížeč projektu. Další informace najdete v části Otevření Prohlížeče projektu na straně 210.
- Spustit Prohlížeč obsahu za účelem přístupu do knihovny projektu. Další informace najdete v části Zobrazení knihovny Prohlížeče obsahu projektu na straně 247.
- Zavření aktuálního projektu. Další informace najdete v části Zavření všech souborů projektu na straně 228.
- Obnova projektu. Další informace najdete v části Obnovení Navigátoru projektu na straně 346.
- Synchronizace projektu se styly projektových standardů a nastavení zobrazení. Další informace najdete v části Synchronizace projektu s normami AEC na straně 415.
- Aktivace a konfigurace projektových standardů. Další informace najdete v části Konfigurace Projektových norem na straně 387.

## 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 241.

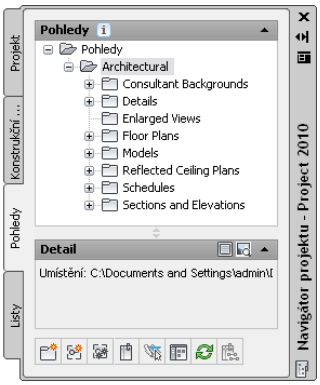



Na kartě Konstrukční prvky můžete dělat tyto úkony:

- Přidat, změnit a odstranit konstrukční prvky a prvky v rámci projektu. Další informace najdete v částech Konstrukční prvky na straně 262 a Prvky ve stavebním projektu na straně 279.
- Otevřít a zavřít existující výkresy prvků konstrukčních prvků. Další informace najdete v částech Otevření a zavření konstrukčního prvku na straně 269 a Otevření a zavření prvku na straně 285.
- Vytvořit kategorie pro konstrukční prvky a prvky. Další informace najdete v části Kategorie na straně 255.
- Odkazovat prvky do konstrukčních prvků. Další informace najdete v částech Připojení prvku jako externí reference ke konstrukčnímu prvku na straně 271 a Překrytí prvku jako externí reference ke konstrukčnímu prvku na straně 272.
- Spustit Prohlížeč obsahu za účelem přístupu do knihovny projektu. Další informace najdete v části Zobrazení knihovny Prohlížeče obsahu projektu na straně 247.

## 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 241.



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 303.
- Přidat, změnit a odstranit pohledy modelového prostoru. Další informace najdete v části Vytvoření pohledu modelového prostoru na straně 308.
- Otevřít a zavřít výkresy pohledu. Další informace najdete v části Otevření a zavření výkresu pohledu na straně 303.
- Změnit obsah výkresů pohledu. Další informace najdete v části Změna vlastností výkresu pohledu na straně 304.
- Vytvořit kategorie pro výkresy pohledů. Další informace najdete v části Kategorie na straně 255.
- Spustit Prohlížeč obsahu za účelem přístupu do knihovny projektu. Další informace najdete v části Zobrazení knihovny Prohlížeče obsahu projektu na straně 247.

## 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.

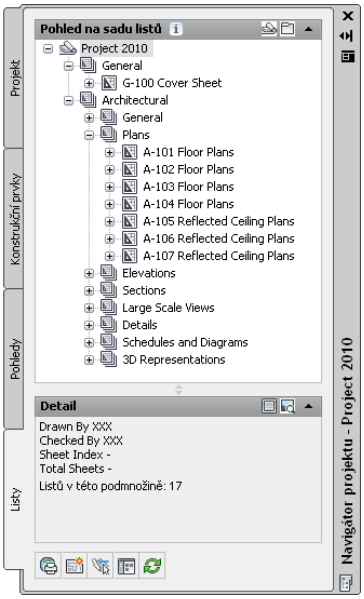
Na kartě Listy dále můžete spravovat sadu listů projektu, provádět úlohy, jako jsou vytvoření tabulky obsahu, správa nastavení stránek nebo publikování na plotr nebo do souboru PDF, DWF nebo DWFx. Informace o příkazech, které jsou k dispozici v kontextové nabídce, uvádí část Kontextová nabídka Prohlížeče výkresů na straně 241.

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.

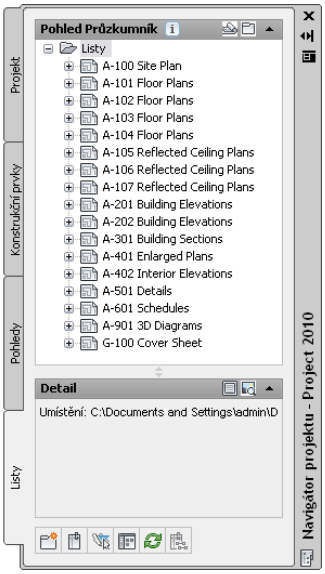


V Pohledu na sadu listů můžete provádět následující úkony:

- Přidat, změnit a odstranit listy v projektu. Další informace najdete v části Vytvoření listu na straně 318.
- Vytvořit dílčí sady listů, které definují logickou strukturu sady listů. Další informace najdete v části Vytvoření dílčí sady listů na straně 322.
- Otevřít a zavřít pohledy listů. Další informace najdete v části Otevření pohledu listu na straně 327.
- Přiřadit čísla k pohledům listů. Další informace najdete v části Očíslování pohledů listu na straně 328.
- Vložit obsah. Další informace najdete v části Vložení seznamu listů na straně 330.
- Elektronicky přenést sady listů nebo dílčí sady listů. Další informace najdete v části Elektronický přenos listů a sad listů na straně 333.
- Archivovat sadu nebo dílčí sadu listů. Další informace najdete v části Publikování sad listů na straně 335.
- 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 335.
- Vytvořit výběry listů pro konkrétní úlohy. Další informace najdete v části Vytvoření výběru listů na straně 332.
- Správa stránky a možnosti publikování. Další informace najdete v části Publikování sad listů na straně 335.
- Spustit Prohlížeč obsahu za účelem přístupu do knihovny projektu. Další informace najdete v části Zobrazení knihovny Prohlížeče obsahu projektu na straně 247.

### 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 327.
- Vytvořit kategorie pro výkresy listů. Další informace najdete v části Kategorie na straně 255.
- Spustit Prohlížeč obsahu za účelem přístupu do knihovny projektu. Další informace najdete v části Zobrazení knihovny Prohlížeče obsahu projektu na straně 247.

# Používání Navigátoru projektu

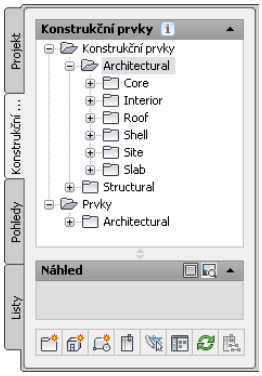
Navigátor projektu je hlavní bod, ze kterého pracujete s projektem.

## 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.

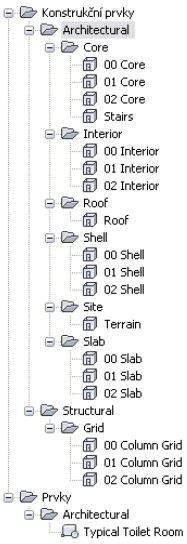
- Na kartě Konstrukční prvky jsou uspořádány konstrukční prvky a prvky v projektu.
- Na kartě Pohled jsou uspořádány výkresy pohledů a jejich asociované pohledy modelového prostoru.
- Na kartě Listy jsou uspořádány výkresy listů, listy, pohledy na listy a sada listů.

**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.

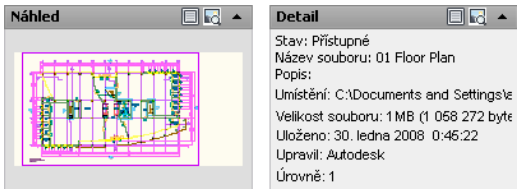
**Plně rozbalený Prohlížeč výkresů na kartě Konstrukční prvky.**



## 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 244.

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 228. |
| 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 273, Zobrazení externích referencí výkresu pohledu na straně 301 nebo Zobrazení externích referencí výkresu listu na straně 328. |
| 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 255. |
| Nový ➤<br>Prvek<br>Konstrukční prvek<br>Zobrazit výkres (Obecné, Řez/pohled, Detail) | Slouží k vytvoření nového souboru projektu zadaného typu. Popis těchto typů souboru uvádí část Koncepce správy výkresu na straně 198. |

| Příkaz | Popis |
|---|---|
| Pohled modelového prostoru<br>List | |
| Uložit aktuální výkres jako<br>Prvek<br>Konstrukční prvek<br>Pohled (Obecné, Řez/pohled, Detail) | Převede dříve existující a neprojektové výkresy na výkresy souboru projektu.<br>**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.<br>**POZNÁMKA** Externí reference musí být při připojování zavřená. |
| Překrýt externí referenci | Slouží k překrytí vybraného výkresu jako externí reference k aktuálně aktivnímu výkresu.<br>**POZNÁMKA** Externí reference musí být při překrývání zavřená. |
| Vložit jako blok | Slouží k vložení vybraného výkresu jako bloku do aktivního výkresu.<br>**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.<br>**POZNÁMKA** Nelze vyjmout soubor, který je otevřený. |
| Kopírovat | Slouží ke zkopírování vybraného souboru. Tento příkaz používejte spolu s příkazem Vložit 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.<br>**POZNÁMKA** Nelze odstranit soubor, který je aktuálně otevřený. |
| Přejmenovat | Slouží k přejmenování vybraného souboru.<br>**POZNÁMKA** Nelze přejmenovat soubor, který je otevřený. Po přejmenování souboru budete požádáni o změnu cest v projektu za účelem aktualizace informací o souboru. |

| Příkaz | Popis |
|---|---|
| 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.<br>Další informace najdete v části Vzdálená spolupráce s týmy návrhářů na straně 210.<br>**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 345. |
| 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 228 | Projekt |
| Prohlížeč obsahu | Slouží ke spuštění Prohlížeče obsahu. V případě, že pro projekt byla nastavena knihovna projektu, bude se zobrazovat v Prohlížeči obsahu. | Vše |
| Obnovit projekt | Obnoví projektové informace v Prohlížeči výkresů, aby se v nich projevily provedené změny.<br>**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 411. | 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 387. | Projekt |

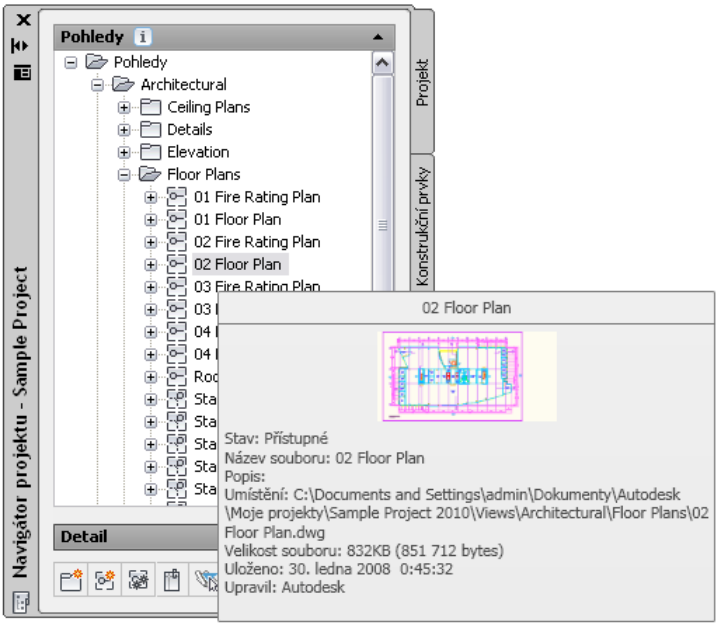
| Tlačítko | Popis | Umístění karty |
|---|---|---|
|  Přidat kategorii | Slouží k přidání nové kategorie pro prvky, konstrukční prvky, pohledy nebo listy. Kategorie můžete také vnořovat a vytvořit tak strukturovaný strom. | Konstrukční prvky, pohledy, listy |
|  Přidat prvek | Slouží k vytvoření nového 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 273, Zobrazení externích referencí výkresu pohledu na straně 301 nebo Zobrazení externích referencí výkresu listu na straně 328. | Konstrukční prvky, pohledy, listy |
|  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.<br>**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 345. | 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. |
| zobrazit pouze název souboru | zvolte možnost Styl nápovědy a klepněte na položku Název. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 224) 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

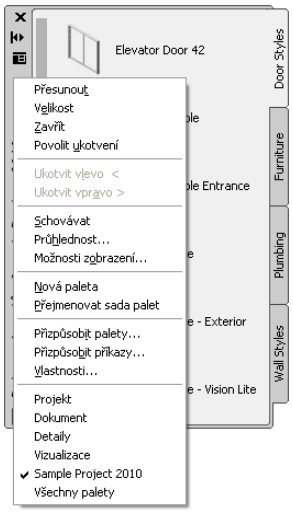
Je-li pro projekt vytvořena prázdná skupina palet nástrojů, nezobrazí se v sadě palet nástrojů po nastavení projektu jako aktuálního. Chcete-li ji zobrazit, přidejte alespoň jednu paletu nástrojů.

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

2 V záhlaví okna sady palet nástrojů klepněte na tlačítko .

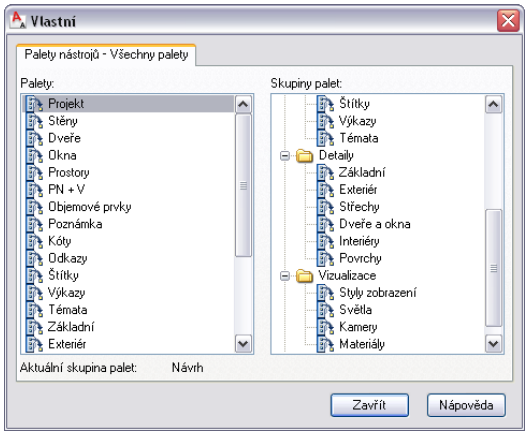
- Jestliže skupina palet nástrojů projektu obsahuje nejméně jednu paletu, zobrazí se na seznamu dostupných skupin palet nástrojů a může být vybrána.

  **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 396.

1 Nastavte projekt jako aktuální v popisu v části Nastavení projektu jako aktuálního na straně 213 a zavřete Prohlížeč projektu.

2 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

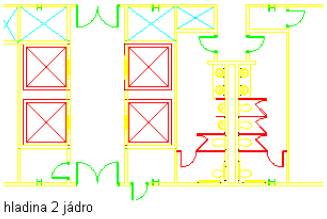
3 Na paletě Navigátor projektu klepněte na položku .

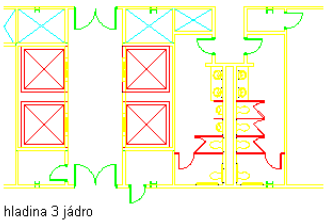
Otevře se Prohlížeč obsahu se zobrazenou knihovnou projektu.

# 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 264.

Informace o vytváření prvků a jejich odkazování v konstrukčních prvcích najdete v částech Vytvoření prvku na straně 281 a Připojení prvku jako externí reference ke konstrukčnímu prvku na straně 271.

## 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.<br><br>**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.<br><br>**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.<br><br>**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 pohled, 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 347. |
| přidat k hladině popis | zadejte popis hladiny. |

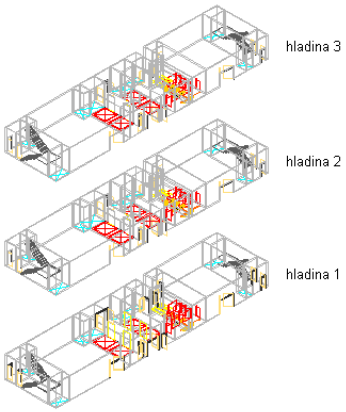
6 Po dokončení přidávání hladin k projektu klepněte na tlačítko OK.

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 264, 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 264.

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,m 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. |
| změnit zvýšení hladiny | klepněte na hladinu podlaží a změňte ji.<br>**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.<br>**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

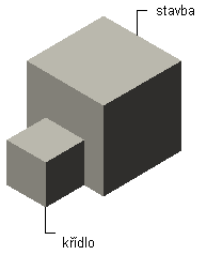
Změny provedené v jedné části projektu často ovlivňují také jiné části projektu. Následující informace popisují změny, které můžete v hladině provést, a vliv těchto změn na ostatní části stavebního projektu:

- **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 262, Pohledy na straně 292 a Listy na straně 316.
- **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 výšky hladiny mezi podlažími:** Pokud měníte výšku hladiny mezi podlažími a vybrali jste možnost Automaticky upravit pohled, budou upraveny všechny hladiny nad změněnou hladinou. 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 měníte zvýšení hladiny, bude upraveno zvýšení nad hladinou. Výška hladiny mezi podlažími pod vybranou hladinou se také změní a pohled více hladin se regeneruje, aby se přizpůsobil změně výšky. Jestliže například změníte zvýšení druhého podlaží z 2,5 metru na 2,6 metru, změní se výška mezi podlažími pod prvním podlažím z 2,5 metru na 2,56 metru. Zvýšení podlaží všech hladin nad druhou hladinu bude také navýšeno o 0,1 metru.
- **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 292.

# 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.<br><br>**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 347. |
| 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 297.
- **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.

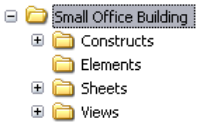
  Při odstranění dělení, které se používalo pro pohled, není z projektu odstraněn pohled. Pokud však pohled aktualizujete, odstraněné dělení chybí. Můžete provést některou z následujících akcí:
  - Odstranit pohled, protože dělení, které zobrazoval, již neexistuje.
  - Vytvořit novou sadu výběrů pro pohled.

# Kategorie

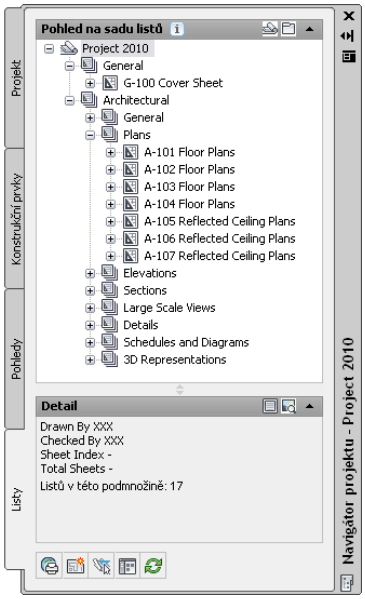
Základní kategorie jsou reprezentovány složkami v Prohlížeči výkresů v rámci struktury projektu, které pomáhají uspořádat projektové soubory podle oborů, typů výkresů nebo aspektů vašeho pracovního postupu.

### Základní kategorie projektu

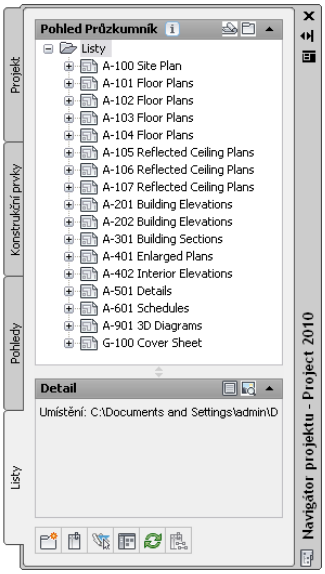
Pro každý stavební projekt v aplikaci AutoCAD Architecture se na kartě Projekt na paletě Navigátoru projektu zobrazí následující základní struktura kategorií:




- **<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 262.
- **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 279.
- **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 292.
  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 316.

V Pohledu průzkumníku jsou výkresy listu umístěny do kategorií složek. Listy nebo pohledy listů jsou při vytváření ve výkresu listu umisťovány do výkresu listu.

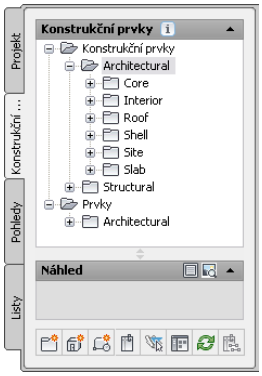
### Uživatelsky definované kategorie

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 299.

### 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).

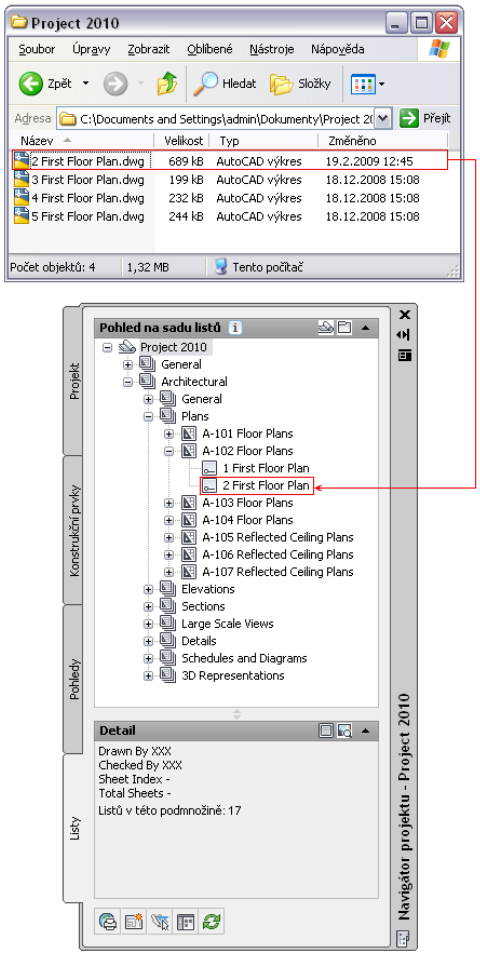
4 Spusťte program Průzkumník Windows a umístěte jej vedle Navigátoru projektu.

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**



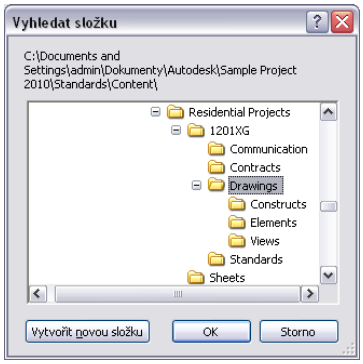
**POZNÁMKA** Jestliže složka, kterou přetahujete do palety Navigátoru projektu, obsahuje soubory výkresů (DWG), budete požádáni, abyste každý z nich přidali jako soubor projektu. Pokud například přetáhnete složku do kategorie Prvky v Prohlížeči výkresů, otevře se dialog Přidat prvek se žádostí, abyste 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 267 a Převedení výkresu na prvek na straně 283.

Další informace o aktualizaci souborů najdete v části Změna cest projektu na straně 345.

## 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 214.

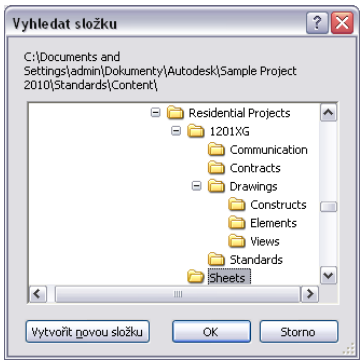
**Kategorie na nejvyšší úrovni v rámci struktury projektu**




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

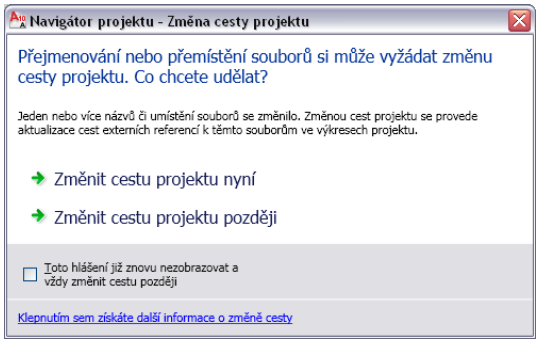
Tento postup slouží ke změně kategorie existujícího souboru.

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 Alternativně 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 345.

## 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.

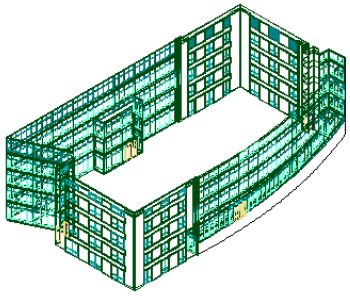
5 V dialogu, který se zobrazí, klepněte na tlačítko Ano.

# 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 266.

## 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 267.

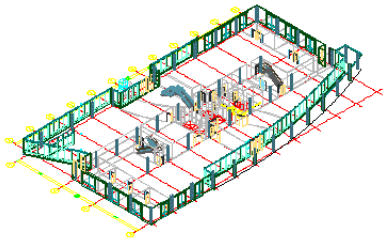
### Konstrukční prvky a pohledy

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**

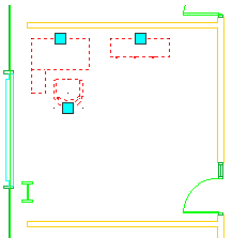


## Kdy začít konstrukčními prvky

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.

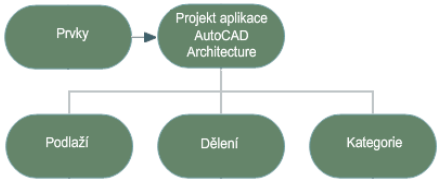
**Pohled půdorysu na konstrukční prvek se zvýrazněnými prvky nábytku**



## 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 mřížky, 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 mřížky 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 mřížku 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 270 a Vytvoření reference na prvek ve více konstrukčních prvcích na straně 272.
- **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 277, 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 297.

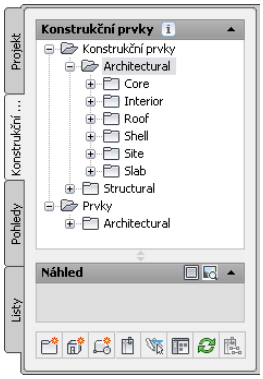
Výběr nejvhodnější možnosti velmi záleží na pracovním postupu a výsledcích, jichž chcete dosáhnout.

## Vytvoření nového konstrukčního prvku

Tento postup slouží k vytvoření nového konstrukčního prvku v projektu.

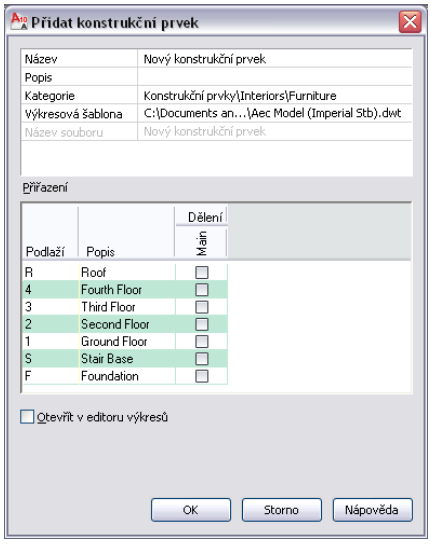
1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

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 218. |
| 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 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.<br>**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 269.

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 264.

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 položku  ➤ 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 základních vlastností projektu na straně 218. |
| 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.<br><br>**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 258.

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 218. |
| 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 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.<br>**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 241.

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. |
| 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.

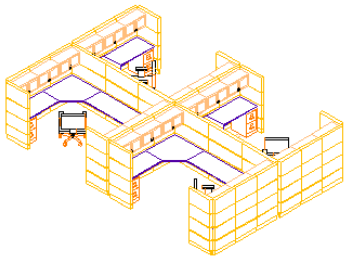
## Vytváření referencí prvků v konstrukčních prvcích

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 |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| | otevření nebo obnovení. Další informace najdete v části Připojení prvku jako externí reference ke konstrukčnímu prvku na straně 271. |
| 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 272. |
| 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 272. |

**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 o, o, o. 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.

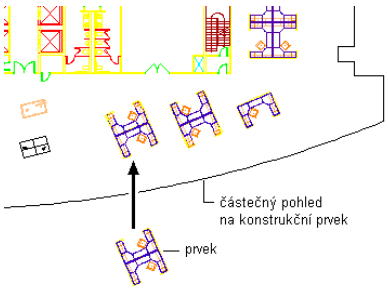
1. Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2. Na kartě Konstrukční prvky najděte konstrukční prvek, kam budete odkazovat prvek jako blok, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Otevřít.
3. Na paletě Navigátoru projektu vyhledejte prvek, který chcete vložit 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.<br>**POZNÁMKA** Pokud není příkaz Nastavit na připojení k dispozici, je již prvek nastavený na připojení. |
| překrýt prvek jako externí referenci | vyberte konstrukční prvek, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Nastavit na překrytí.<br>**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 o, o, o.

## 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 .

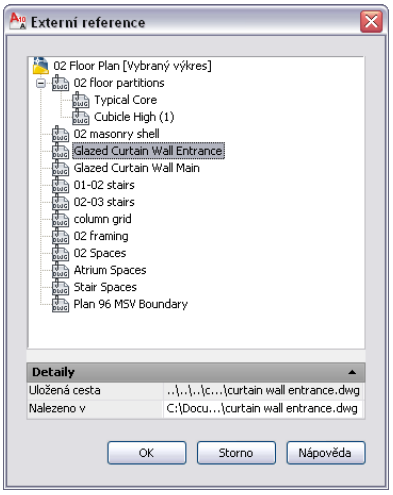
2 Klepněte na kartu Konstrukční prvky.

3 V Prohlížeči výkresů vyhledejte konstrukční prvek, pro který chcete zobrazit externí reference, a vyberte jej.

4 Zobrazte externí reference některou z těchto metod:

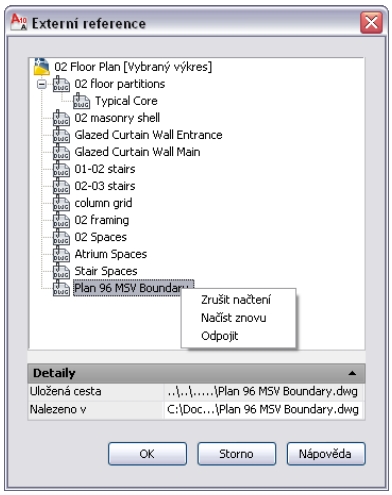
- Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Externí reference.
- Na panelu nástrojů v dolní části karty Konstrukční prvky klepněte na tlačítko .

Dialog Externí reference zobrazí seznam externích referencí v konstrukčním prvku.

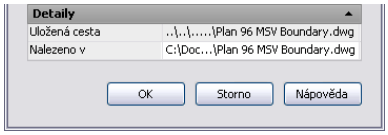


5 Rozbalte nebo sbalte seznam klepnutím na jednotlivé položky a podle potřeby změňte stav externích reference klepnutím pravým tlačítkem.

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 Zobrazte detaily externí reference:




- 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.

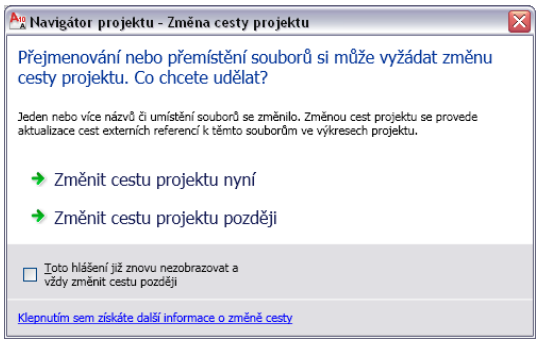
3 Změňte vlastnosti konstrukčního prvku:

| 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 |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| | Název souboru. Další informace o předponách najdete v části Zadávání základních vlastností projektu na straně 218. |
| 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.<br>**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 345.

Další informace o aktualizaci souborů najdete v části Změna cest projektu na straně 345.

## Elektronický přenos konstrukčního prvku

Tento postup slouží k elektronickému přenosu výkresu konstrukčního prvku.

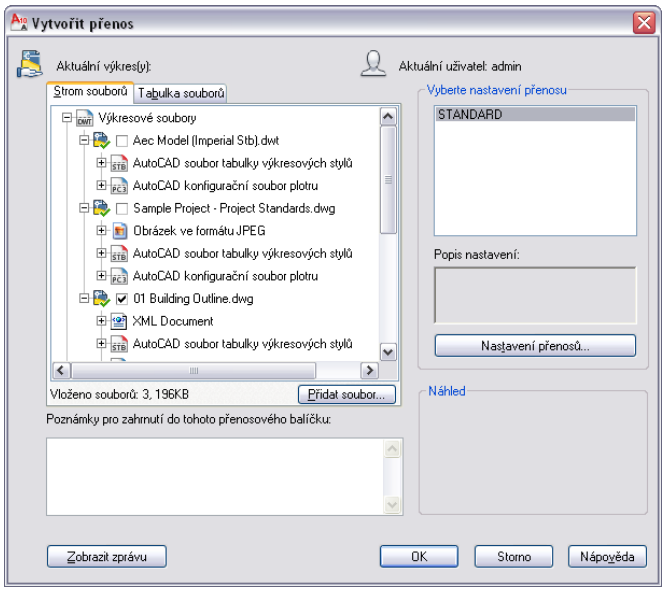
Elektronický přenos výkresu znamená, že výkres se zabalí k doručení v elektronické formě. Výkresové soubory v přenosovém balíčku zahrnují všechny související závislé soubory, jako jsou externí reference a soubory s písmy.

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 229.

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 278.

Odstranit lze pouze zavřený konstrukční prvek.

**POZNÁMKA** Konstrukční prvek neodstraňujte pomocí programu Průzkumník Windows. Může to způsobit nekonzistenci mezi daty projektu.

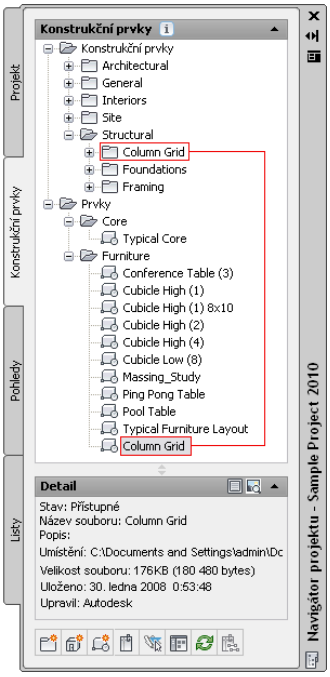
1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

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 mřížku 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.

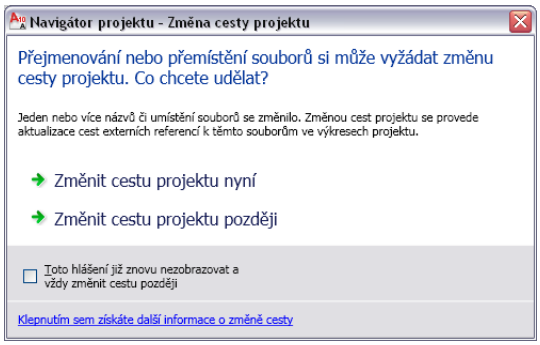
1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .

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 281.

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 345.

Další informace o aktualizaci souborů najdete v části Změna cest projektu na straně 345.

## 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 297.
- **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 345.

  **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 345.

- **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 305.

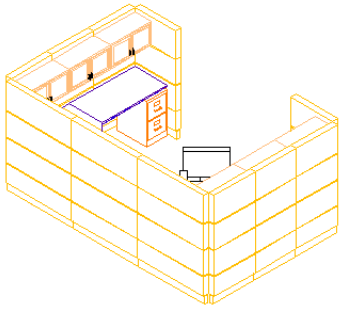
- **Odstranění konstrukčního prvku:** jestliže odstraníte konstrukční prvek, může být nutné regenerovat pohledy. Podrobné informace o odstraňování konstrukčních prvků najdete v části Odstranění konstrukčního prvku na straně 276. Podrobné informace o pohledech najdete v části Pohledy na straně 292.

# 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

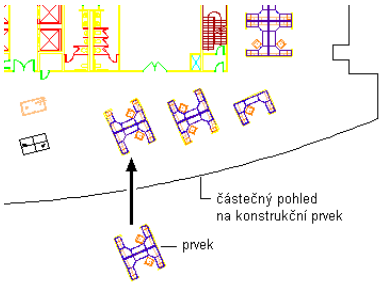
**3D pohled na prvek krychle**



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 279.

**Prvek opakovaný v konstrukčním prvku**




Informace o vykazování opakovaných prvků najdete v části Připojení sad vlastností k objektům z externích referencí na straně 352.

## 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.

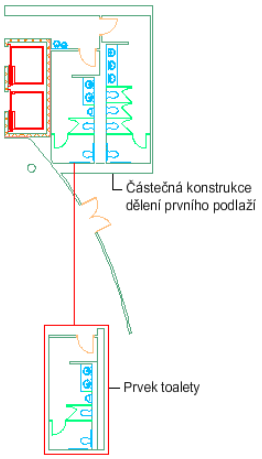
### Šablony prvků

Při vytváření projektu zadejte výchozí šablonu pro nové prvky. Další informace o šablonách projektů najdete v části Podpůrné soubory projektu na straně 207.

### 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 272.

## 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:

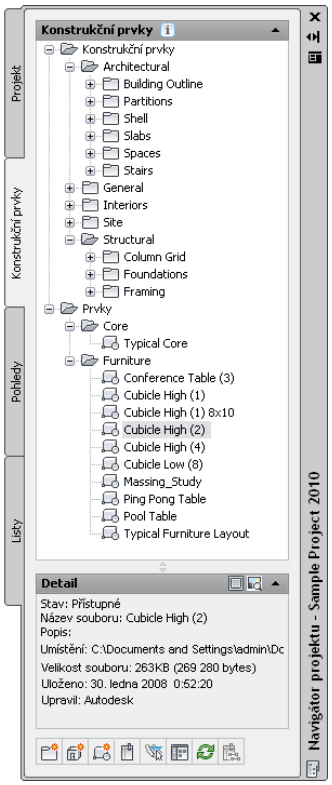
| Použijte | Další informace |
|---|---|
| reference na prvek v konstrukčním prvku | Jedná se o nejčastější způsob využití prvku. Obecný prvek, jako je rozvržení koupelny, obsahuje reference na konkrétní konstrukční prvek, jako je například půdorys podlaží. Další informace najdete v částech Vytváření referencí prvků v konstrukčních prvcích na straně 270 a Vytvoření reference na prvek ve více konstrukčních prvcích na straně 272. |
| 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 289. |
| 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.

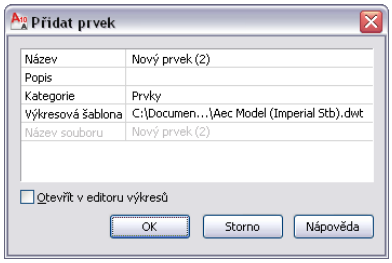
1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu  .

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 218. |
| přidat popis prvku | klepněte na nastavení pro Popis, zadejte popis prvku a klepněte na tlačítko OK. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 285.

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 289.

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 možnost  ➤ 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 218. |
| 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 258.

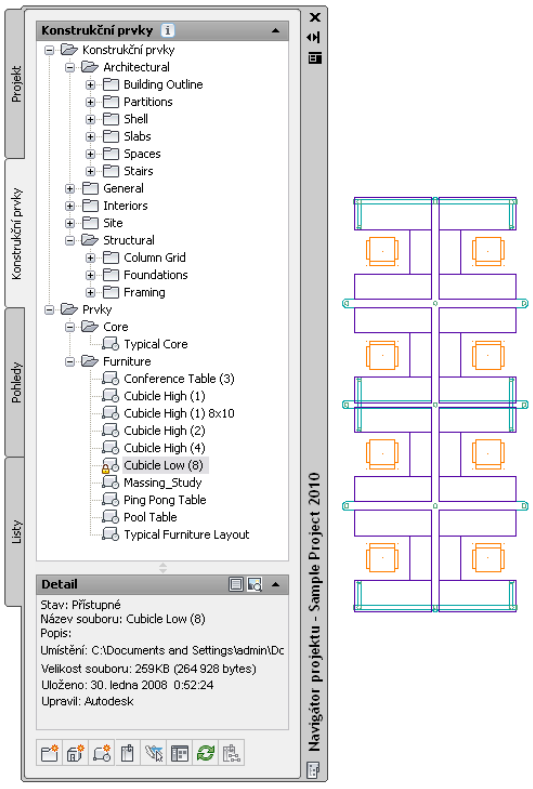
6 Definujte vlastnosti prvku:

| 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 předponách najdete v části Zadávání základních vlastností projektu na straně 218. |
| 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 241.



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 .

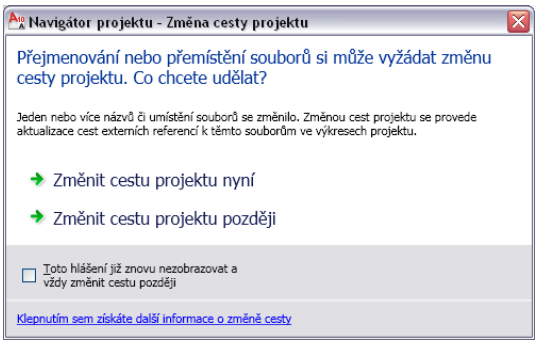
2 Na kartě Konstrukční prvky najděte prvek, který chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Vlastnosti.

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 218. |
| změnit popis prvku | klepněte na nastavení pro Popis, změňte popis prvku a klepněte na tlačítko OK. |
| 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 345.

## 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.

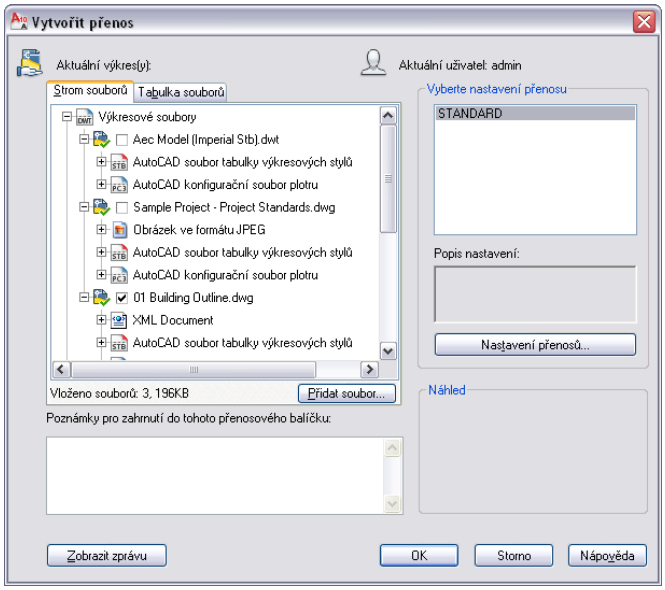
Další informace o elektronickém přenosu najdete v části „Zabalení sady souborů pro přenos po Internetu“ v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

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 229.

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.

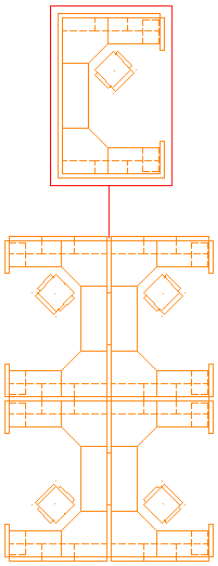
4 V poli se zprávou, které se zobrazí, klepněte na tlačítko Ano.

## 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.<br>Při připojení prvku jako externí reference vytvořte odkaz z prvku s referencí na aktuální prvek; jakékoli změny v prvku, na který existuje reference, se zobrazí v aktuálním prvku při jeho otevření nebo obnovení. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.<br>Při překrývání externí reference vytvářítе 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.<br>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:

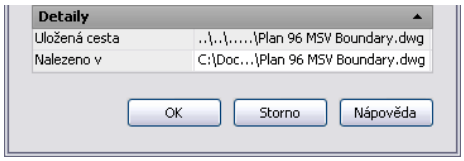
- Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Externí reference.
- Na panelu nástrojů v dolní části karty Konstrukční prvky klepněte na tlačítko .

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:




- 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 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.

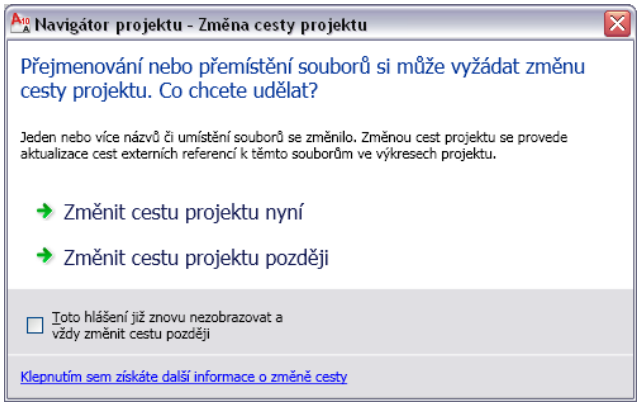
3 V Prohlížeči výkresů vyhledejte prvek, který chcete převést na konstrukční prvek.

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 264.

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 345.

## 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 345.

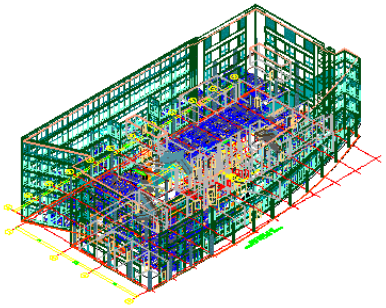
  **VAROVÁNÍ** Pokud změníte cestu k projektu, který byl uložen ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010, budou výkresy uloženy v novém formátu souborů. Tyto výkresy nebude dále možné otevírat ve verzi aplikace AutoCAD Architecture předcházející verzi 2010. Synchronizací projektu s projektovými normami také uložíte výkresy projektu v novém formátu souborů. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 345.

- **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 288.

# 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



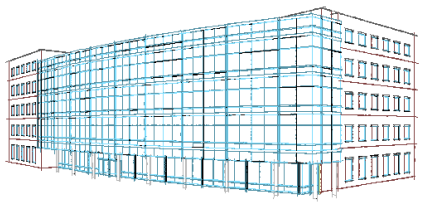
Ve výkresu pohledu se také přidávají data, jako jsou poznámky, kóty a tabulky výkazů.

## Typy výkresů pohledu

Funkce Správa výkresů obsahuje tři různé typy výkresů pohledu:

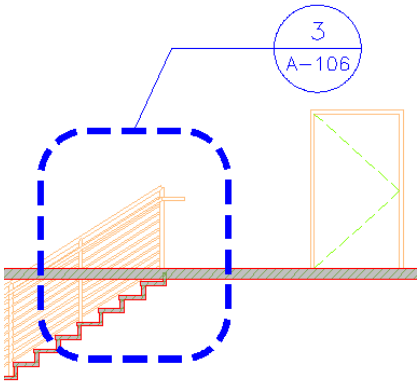
- **Obecný výkres pohledu:** Obecný výkres pohledu obsahuje konstrukční prvky, na které je uvedena reference v projektu a které představují specifický pohled na model budovy. Obecné výkresy pohledu jsou založeny na obecné šabloně pohledu definované v nastavení projektu.
  Na výkres pohledu v listu můžete 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.

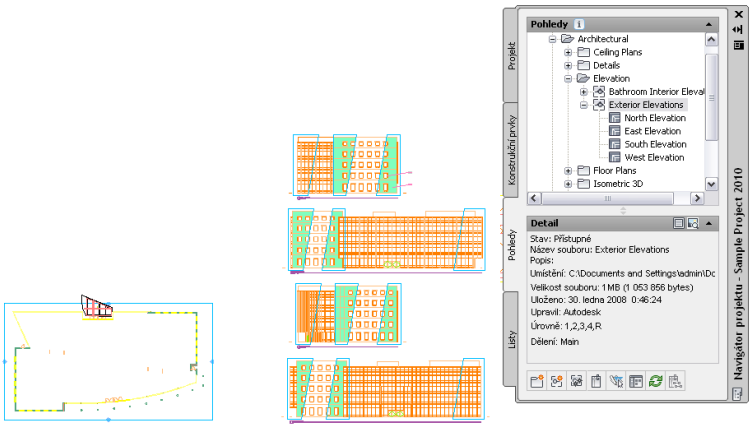
  Detailní pohled v odkazu

- **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.

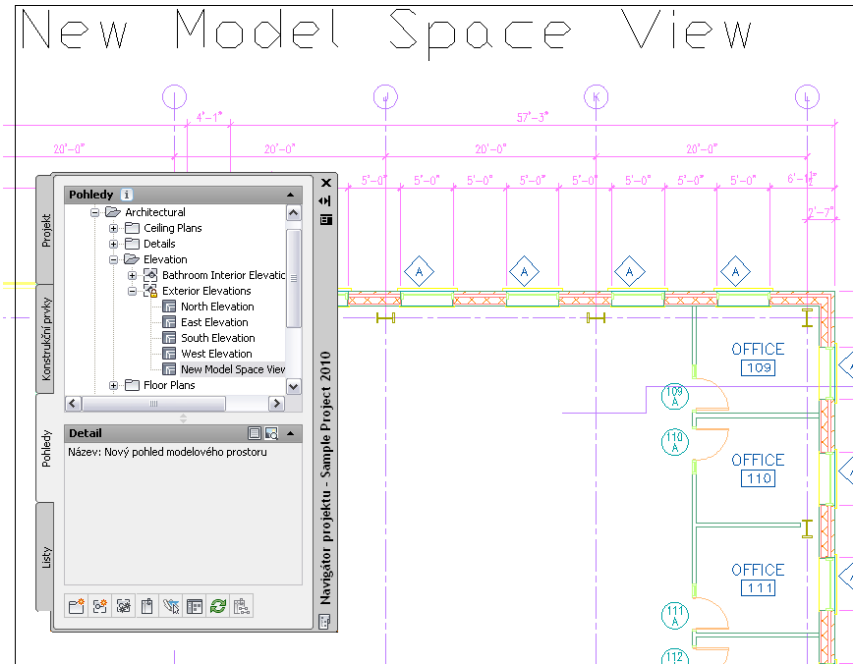
## Pohledy modelového prostoru

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

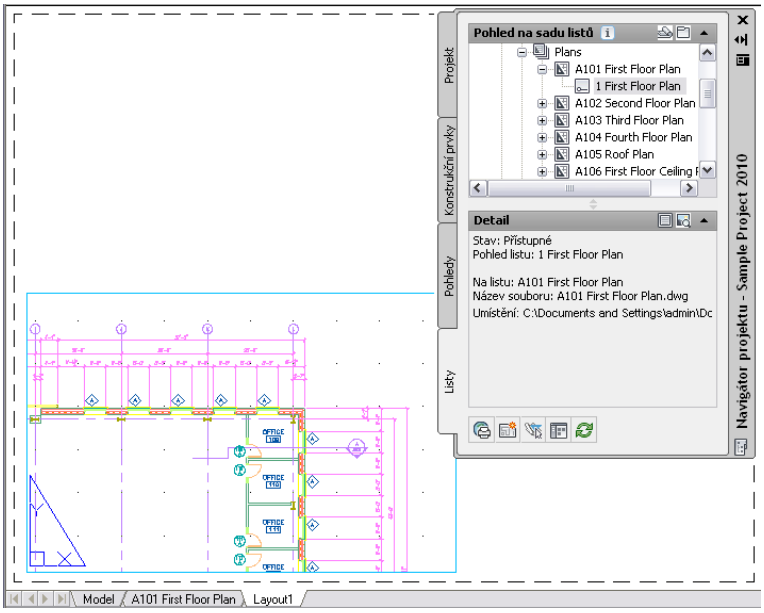
## pohledy listů

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**



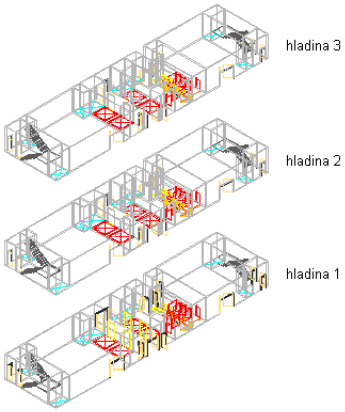

Pohledy listů mohou mít přepsání hladiny specifická pro výřez. Pokud je výkres pohledu nebo pohled modelového prostoru odkazován do pohledu listu, tato přepsání zůstanou zachována, pokud projekt nebyl nastaven na synchronizaci pohledů s listy. V takovém případě, se nastavení hladiny resetují v pohledu listu, pokud bude tento list otevřen, vykreslován nebo publikován. Další informace najdete v části Synchronizace hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu na straně 312.

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 297.

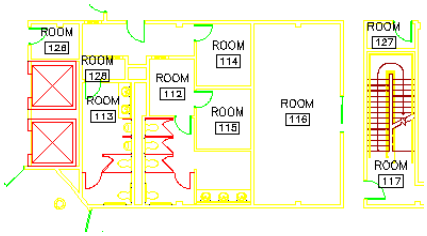
**3D pohled na zkopírovaný konstrukční prvek jádra na jednotlivých hladinách budovy**




## 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 347.

**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.

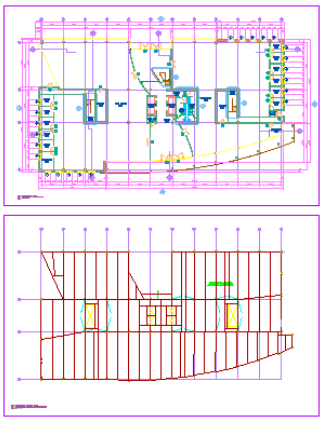
Výchozí šablona pohledu by měla být uložena, aby vytvořila výkres, který otevírá kartu Model. Při vytvoření nového výkresu pohledu budou všechny konstrukční prvky k němu přiřazené obsahovat referenci na výkres pohledu. Pokud se šablona neotevře s aktivním modelovým prostorem, bude reference na budovu existovat ve výkresovém prostoru.

Další informace o šablonách projektů najdete v části Podpůrné soubory projektu na straně 207.

## 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)**

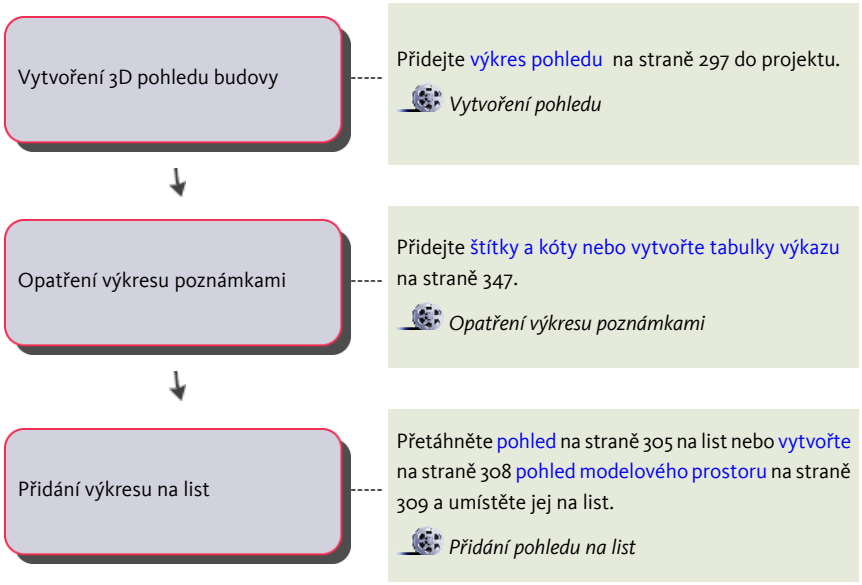


Při práci v pohledu se přidávají štítky, kóty pro stavební objekty a vytváří se tabulka výkazu. Štítky a tabulky výkazu mohou obsahovat řadu vlastností projektu, jako jsou přiřazení hladin a dělení. Další informace o vkládání poznámek do projektu uvádí část Postup při vkládání poznámek do projektu na straně 347.

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.

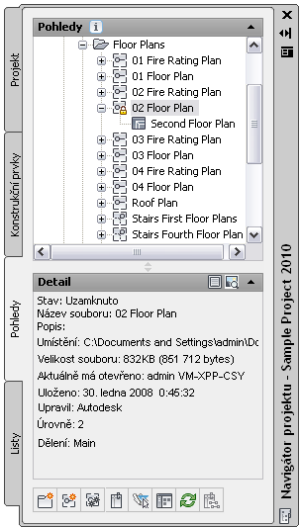
**POZNÁMKA** Výkresy pohledu jsou zásobníky konstrukčních prvků. Výkres pohledu se zpravidla vytváří po přidání nezbytných konstrukčních prvků do projektu. Můžete však také nejprve vytvořit prázdný výkres pohledu a později do něj odkázat konstrukční prvky.

### 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 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 218. |
| 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 299.

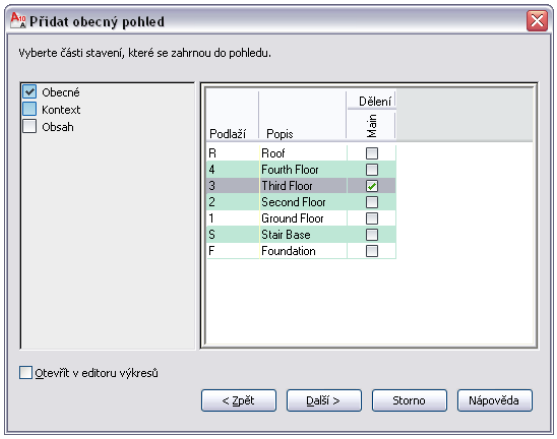
# Vytvoření výkresu pohledu: Přiřazení hladin a dělení

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 297.




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 299.

# Vytvoření výkresu pohledu: Výběr konstrukčních prvků

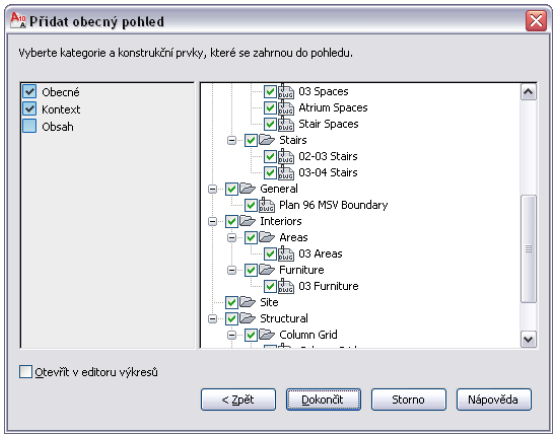
Tento postup slouží k výběru konstrukčních prvků, na které mají existovat reference ve výkresu pohledu – obsahu. Ve výchozím nastavení je každý prvek připojen jako externí reference. Podrobné informace o připojování a překrývání externích referencí najdete v části „Reference na ostatní výkresové soubory“ 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 297 a Vytvoření výkresu pohledu: Přiřazení hladin a dělení na straně 299.




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.<br>**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.<br>**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 303.

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.

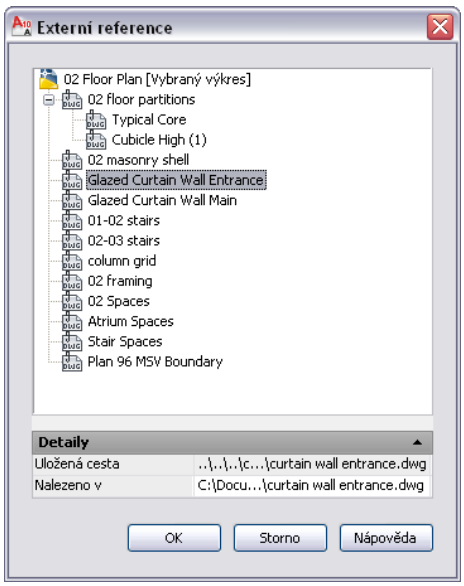
3 V Prohlížeči výkresů vyhledejte výkres pohledu, pro který chcete zobrazit externí reference.

4 Vyberte výkres pohledu.

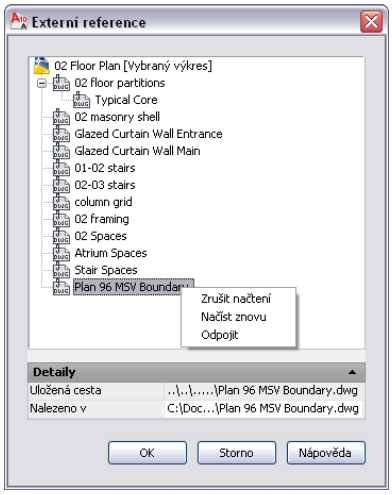
5 Některým z následujících způsobů zobrazte externí reference:

- 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.

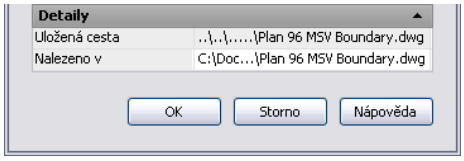


6 Rozbalte nebo sbalte seznam klepnutím na jednotlivé položky a podle potřeby změňte stav externí reference klepnutím pravým tlačítkem.




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:



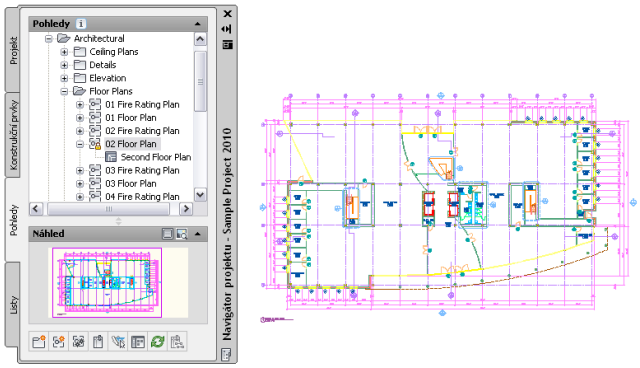

- Položka Uložená cesta zobrazí uloženou cestu, pokud nějaká existuje, která je použita pro nalezení externí reference. Tato cesta může být úplná (absolutní) nebo relativní (zadaná částečně).
- Položka Nalezeno v zobrazí cestu, kde byla externí reference nalezena. Jestliže nebyla pro externí referenci uložena žádná cesta nebo pokud se externí reference již nenachází v zadané cestě, program externí referenci vyhledá 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 241.)
- 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 2377.

**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 2377.

Na kartě Pohledy na paletě Navigátoru projektu jsou výkresy obecné, detailní a řezu/pohledu odlišeny různými symboly:

| Typ výkresu pohledu | Symbol |
|---|---|
| Obecný výkres pohledu |  |

| Typ výkresu pohledu | Symbol |
|---|---|
| Výkres detailního pohledu |  |
| Výkres řezu/prostorového pohledu |  |

Další informace najdete v části Vytvoření nového výkresu pohledu na straně 297.

## 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 305.

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 218.<br>Změna názvu má za následek požadavek na změnu cest projektu. Další informace najdete v části Změna cest projektu na straně 345. |
| 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.<br>Změna kategorie má za následek požadavek na změnu cest projektu. Další informace uvádí část Změna cest projektu na straně 345 |

**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 345.

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:<br>■ Chcete-li k pohledu připojit dříve překrytý konstrukční prvek, klepněte na možnost Nastavit vše na připojení.<br>■ Chcete-li překrýt dříve připojený konstrukční prvek v pohledu, klepněte na možnost Nastavit vše na překrytí.<br>**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 309.

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 312.

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.

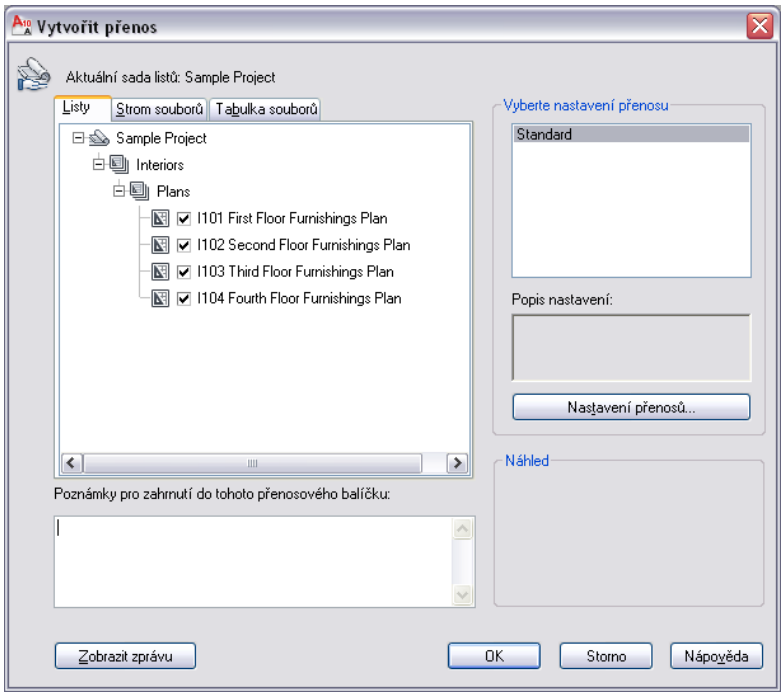
**POZNÁMKA** Jestliže pohled obsahuje více pohledů modelového prostoru, budete postupně požádáni o vložení každého z nich.

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 229.

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 316.

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.

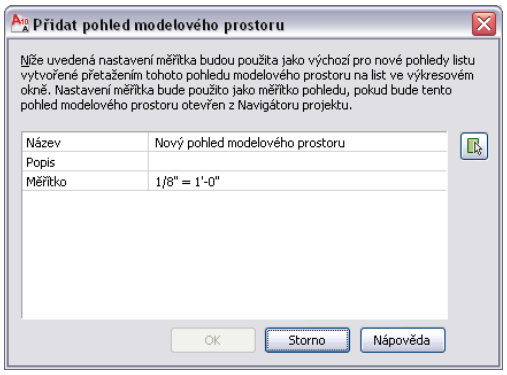
4 V poli se zprávou, které se zobrazí, klepněte na tlačítko Ano.

# 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.

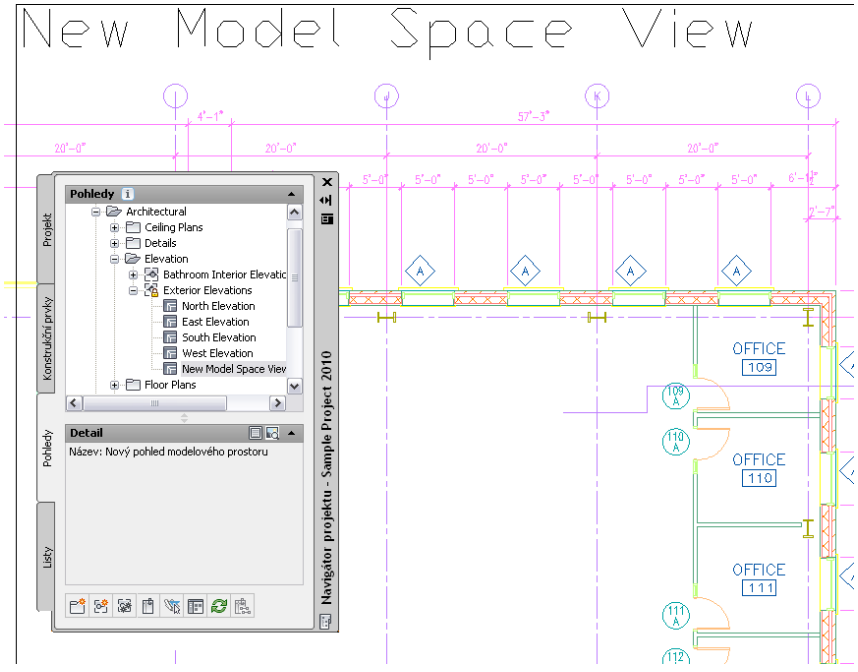
Při vložení pohledu modelového prostoru do listu je ve vytvořeném pohledu listu použito vlastní měřítko výřezu, nastavení hladiny a konfigurace zobrazení výkresu pohledu. Směr pohledu se však standardně nastaví na půdorys.

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**

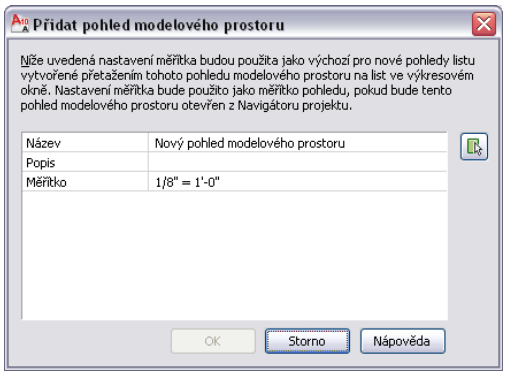



**Vytvoření pohled modelového prostoru ve výkresu pohledu**

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:

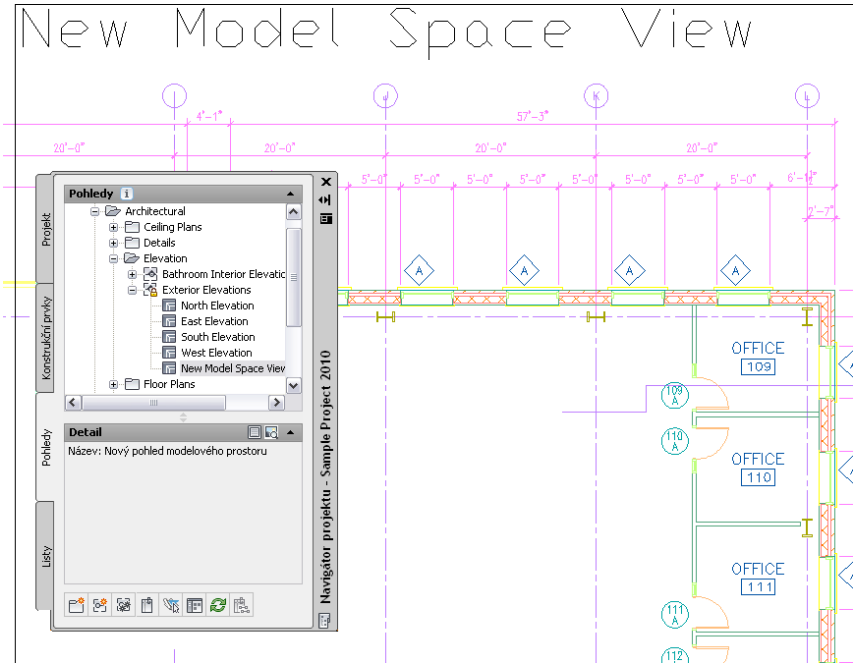
- poklepejte na pohled v Prohlížeči výkresů.
- vyberte pohled modelového prostoru v Prohlížeči výkresů, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na možnost Otevřít.

## Vložení pohledu modelového prostoru do listu

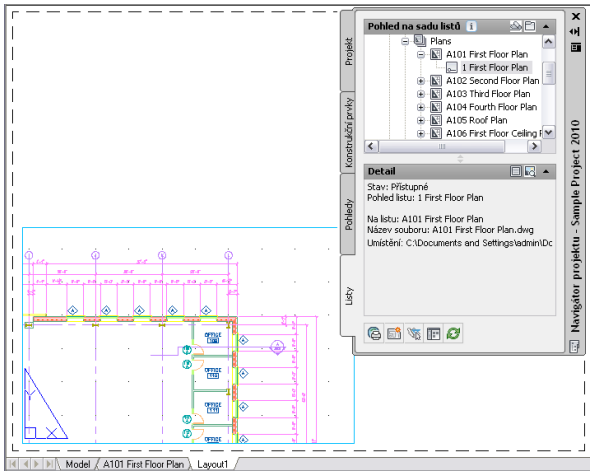
Tento postup slouží k vložení pohledu modelového prostoru do listu a vytvoření pohledu listu. List může obsahovat libovolný počet pohledů listu.

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 244.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.

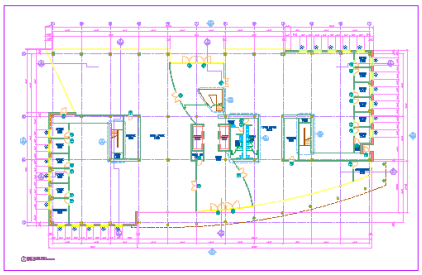
## Synchronizace hladin výkresu pohledu s hladinami pohledu listu

Projekt můžete nastavit tak, aby nastavení hladiny pohledu listu bylo aktualizováno z nastavení hladiny v modelovém prostoru výkresu pohledu.

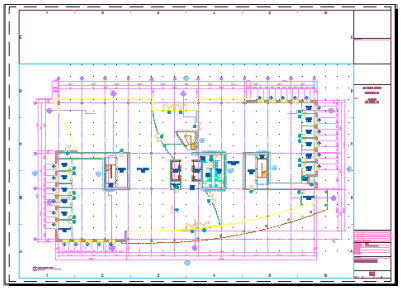
Nastavení synchronizované hladiny obsahuje:

- 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 315.
- 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 315 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 475.

### 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:

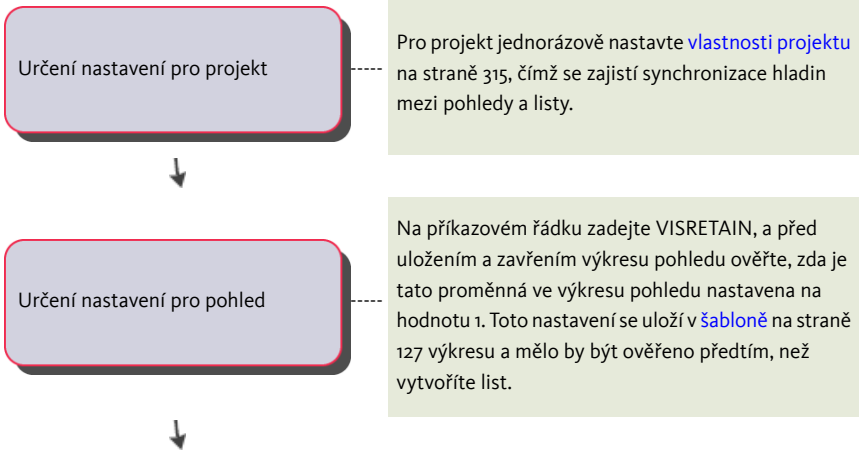
- Upravte list přímo poklepáním a změnou konfigurace zobrazení v pohledu listu.
- Vytvořte nový výkres listu a vytvořte na něj odkaz ve výkresu pohledu s požadovanou konfigurací zobrazení.

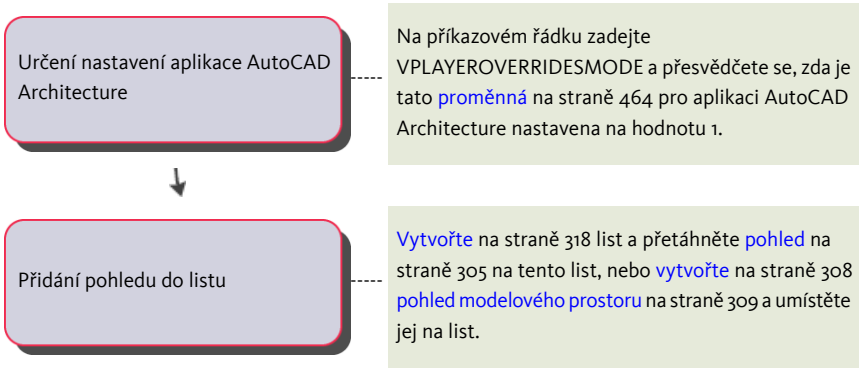
### Přepsání hladin výřezů v pohledech listu

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 464.) 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 345.
- **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 325.

### 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 347.

### 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.

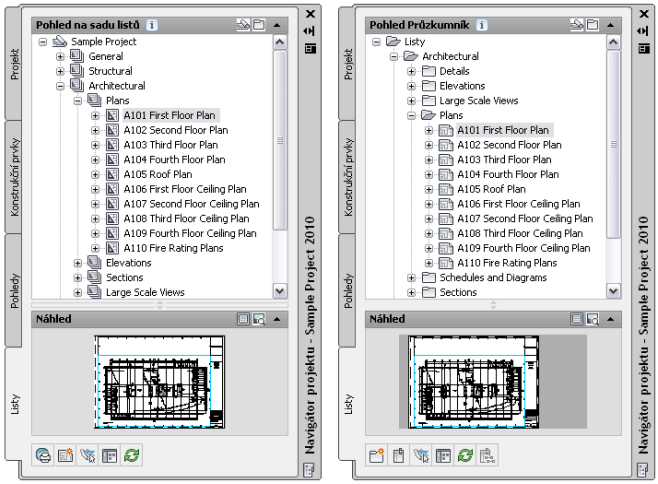
---

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)**



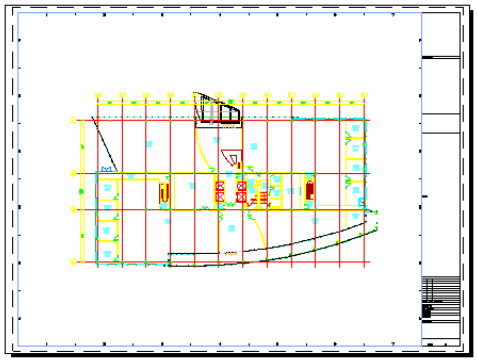

V Pohledu na sadu listů jsou listy uspořádány v dílčích sadách listů. Dílčí sady listů jsou spíše logická než fyzická struktura. To znamená, že uspořádání listu a dílčí sady nemusí odrážet uspořádání výkresových souborů na disku. Listy můžete logicky přeuspořádat do jiných dílčích sad na kartě Pohled 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 316.

## 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:

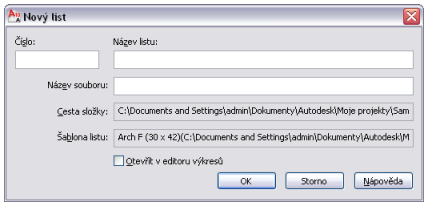
- Obsah listu závisí na pohledech, které na něj obsahují reference, a na konstrukčních prvcích, které obsahují reference na pohledy.
- Nastavení výřezu pohledu listu se definuje v pohledu modelového prostoru vloženého do listu z výkresu pohledu. Další informace najdete v části Vytvoření pohledu modelového prostoru na straně 308.
- 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 218. |
| 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:<br>■ Jako zobrazovaný název listu v Prohlížeči výkresů.<br>■ Jako zobrazovaný název listu v seznamu listů.<br>■ 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 218. |
| vybrat novou šablonu listu | zadejte cestu k šabloně. |

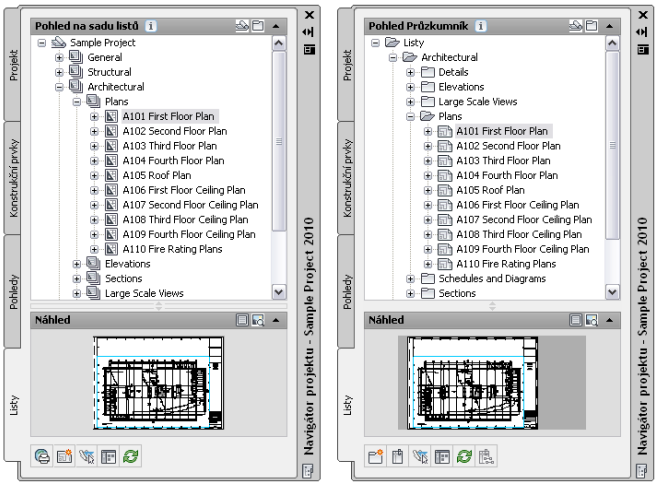
**POZNÁMKA** Je-li nastavení složky pro ukládání a šablony sady listů určeno jen ke čtení, bude toto nastavení definováno v dílčí sadě listů. Chcete-li je změnit, musíte změnit vlastnosti dílčí sady listů.

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 214. 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:

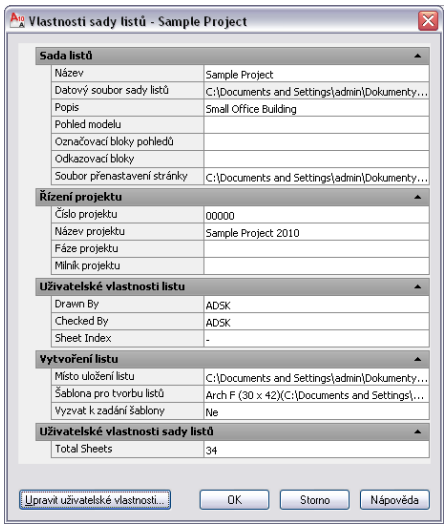
- Soubor dat sady listů: soubor DST je vždy uložen v kořenové složce projektu.
- Pohled modelu: umístění modelových výkresů pohledů není v sadách listů aplikace AutoCAD Architecture sledováno. Jsou automaticky převzata z pohledů projektu.
- Blok popisku pro pohledy: bloky popisku nejsou v projektu aplikace AutoCAD Architecture doporučovány. Místo nich se používají nástroje odkazů. Další informace najdete v části Nástroje odkazů na straně 2379.
- 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 2379.
- 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 214, 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.

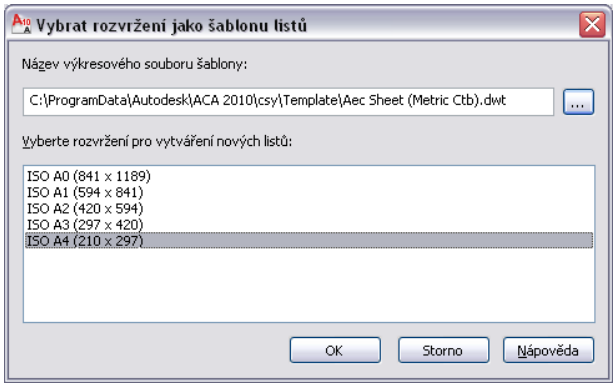
6 V dialogu Vybrat šablonu vyberte soubor šablony výkresu (DWT).

**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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 220.

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 214, 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 227.

## 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

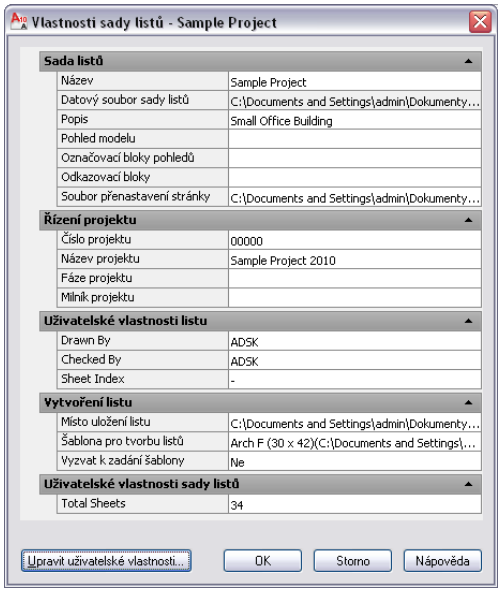
Tyto parametry jsou nastaveny ve vlastnostech sady listů, ale můžete je přepsat pro jednotlivé dílčí sady. To je užitečné v případě, že chcete používat jiné šablony listů pro listy půdorysu a detailní listy.

Pokud v sadě listů dosud nemáte žádné dílčí sady listů, najdete informace v části Vytvoření dílčí sady listů na straně 322.

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.

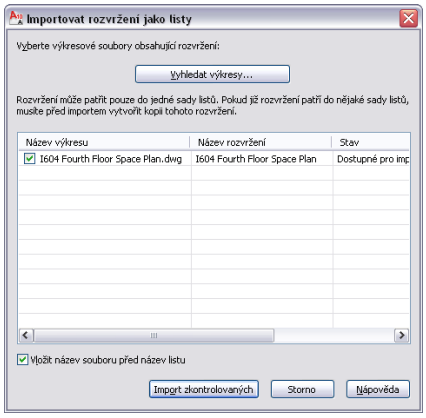
Jestliže přepnete na Pohled průzkumníku, importovaný výkres listu bude uveden, pokud se výkres nachází mimo složku. Je označen zvláštní ikonou .

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 241.

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 308.

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.

   Alternativně 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.

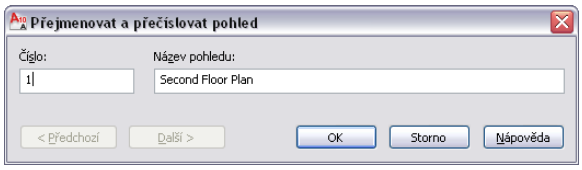
Číslo přiřazené pohledu listu je v Navigátoru projektu zobrazeno jako předpona názvu pohledu sady listů.

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.

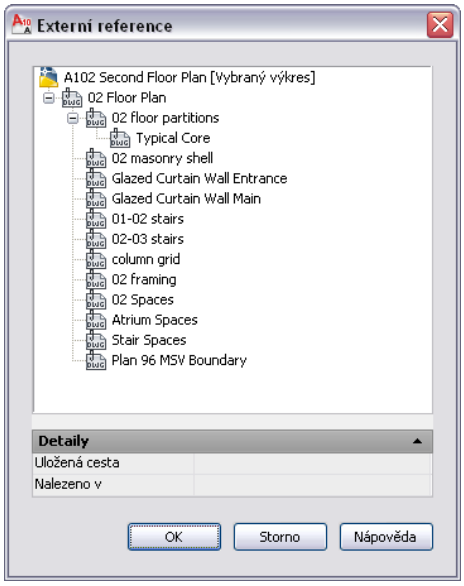
4 Vyberte výkres listu.

5 Některým z následujících způsobů zobrazte externí reference:

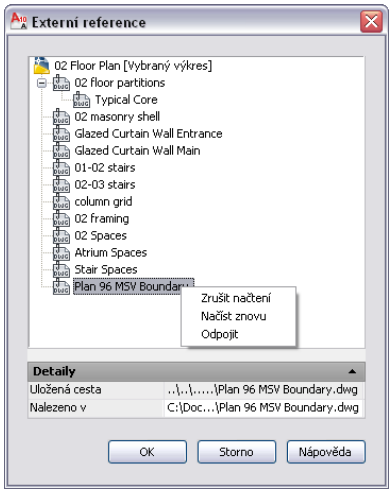
- Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Externí reference.

- Na panelu nástrojů v dolní části karty Listy klepněte na tlačítko .

Dialog Externí reference zobrazí seznam externích referencí v listu.

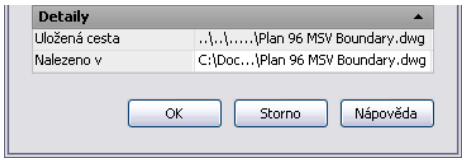



6 Rozbalte nebo sbalte seznam klepnutím na jednotlivé položky a podle potřeby změňte stav externí reference klepnutím pravým tlačítkem.




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:




- 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 externí referenci vyhledá 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.

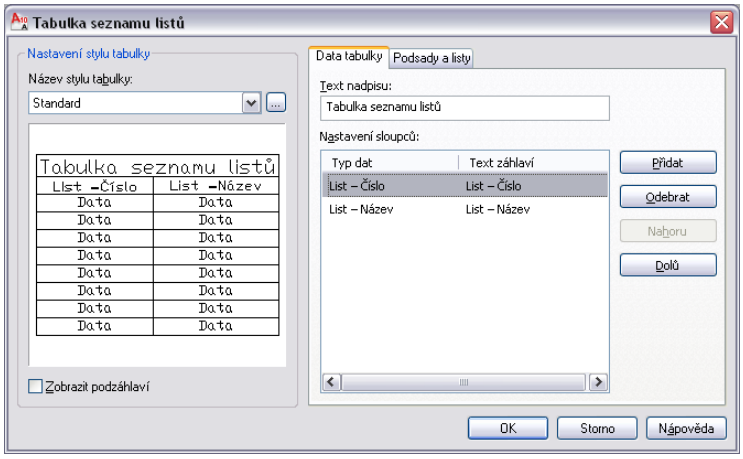
Seznam listů se vkládá jako tabulka.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.<br>**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.

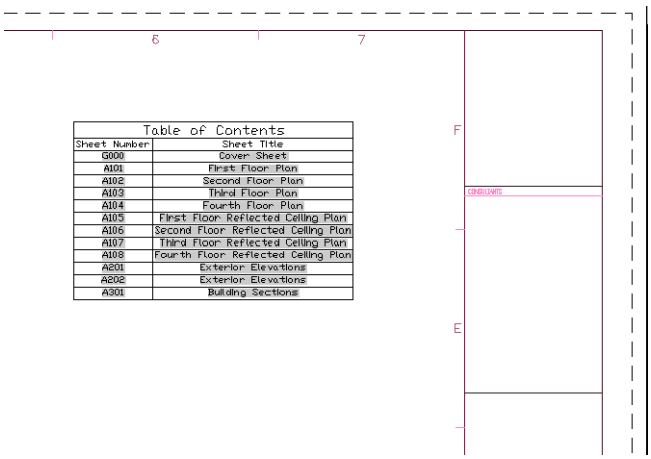
**POZNÁMKA** Seznam listů je vytvořen z listů obsažených v sadě listů. Provedete-li ruční změny sady listů po jejím vložení do listu, nebudou tyto změny při aktualizaci sady listů přepsány, jak je popsáno v části Aktualizace seznamu listů na straně 332.

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 332.

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 330.

## 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

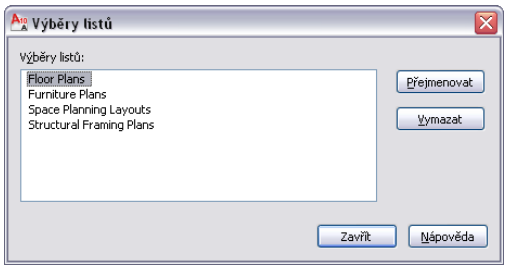
Tento postup slouží k odstranění výběru listů.

**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 .

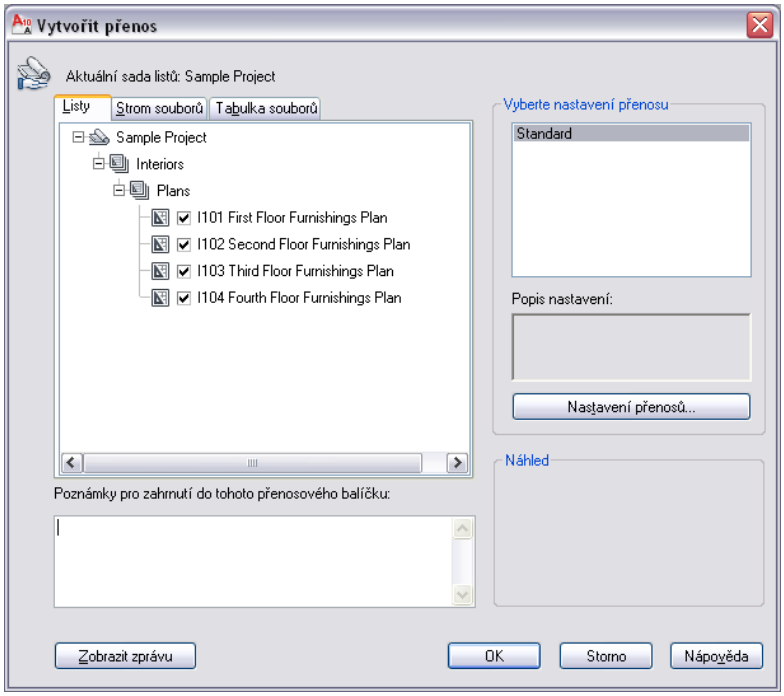
2 Na kartě Listy klepněte na položku (Pohled sady listů) v záhlaví okna.

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.

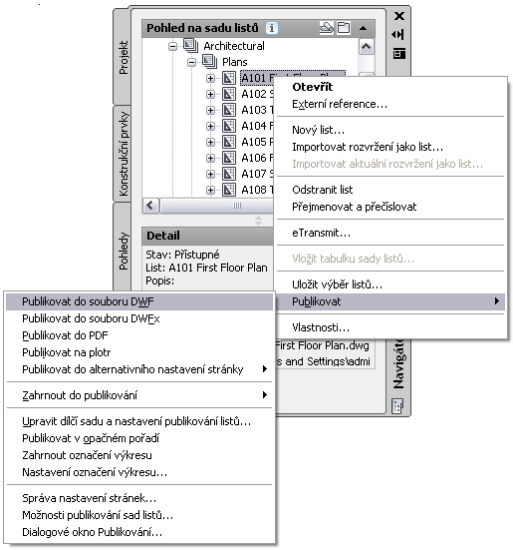
6 Chcete-li zahrnout projektové informace, poklepejte na nastavení v části Vybrat nastavení přenosu a v dialogu Změnit nastavení přenosu vyberte projektové informace v možnostech Zahrnout.

Podrobné informace o balení projektových informacích pro elektronický přenos najdete v části Elektronický přenos projektu na straně 229.

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 322.
- Výběr listu. Další informace o tom, jak vytvářet podmnožiny sady listů, jsou k dispozici v tématu Vytvoření výběru listů na straně 332.
- 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 345.

  **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 345.

- Podrobné informace o odstraňování pohledů najdete v části Odstranění výkresu pohledu na straně 307.

# 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 220 a Práce s vlastnostmi projektu na straně 217.

Tato pole v dialogu Vlastnosti sady listů jsou ignorována, pokud použijete šablonu v projektu aplikace AutoCAD Architecture z těchto důvodů:

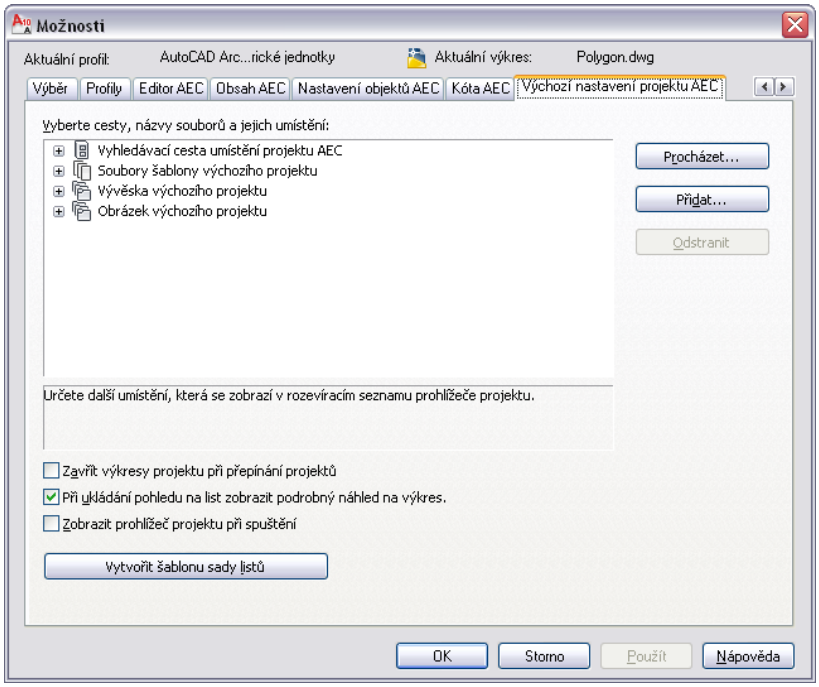
- Soubor dat sady listů: soubor sady listů (DST) je vždy uložen v kořenové složce projektu.
- Pohled modelu: umístění modelových výkresů pohledů není v sadách listů aplikace AutoCAD Architecture sledováno. Jsou automaticky převzata z pohledů projektu.
- Blok popisku pro pohledy: bloky popisku nejsou v projektech aplikace AutoCAD Architecture doporučovány. Místo nich se používají nástroje odkazů. Další informace najdete v části Práce s odkazy na straně 2377.
- 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 2379.
- Umístění úložiště projektu: Listy v projektu jsou vždy uloženy ve složce Listy projektu nebo v některé z jejích podsložek.

# Vytvoření šablony sady listů

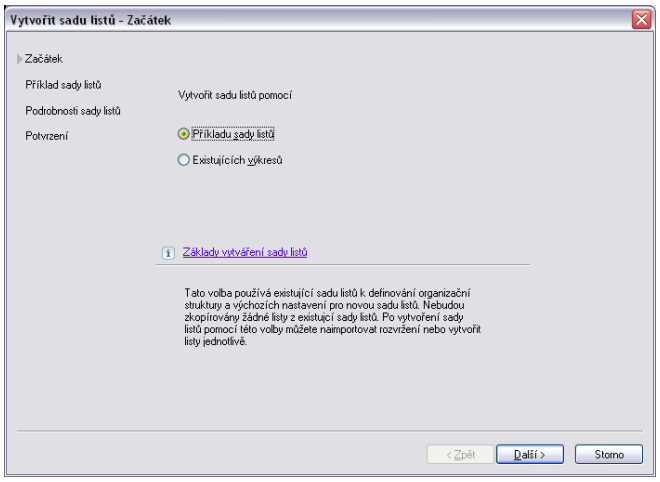
Tento postup slouží k vytvoření šablony sady listů na základě sady listů v existujícím projektu. Pokud přesměrujete kategorie na nejvyšší úrovni v dialogu Vlastnosti projektu v tom projektu, ve kterém se sada listů nachází, je zde provedené nastavení přepsáno. Další informace najdete v části Zadání umístění kategorií na nejvyšší úrovni na straně 259.

1 Klepněte na položku  ➤ Možnosti.

2 Klepněte na kartu Výchozí hodnoty AEC a klepněte na možnost Vytvořit šablonu sady listů



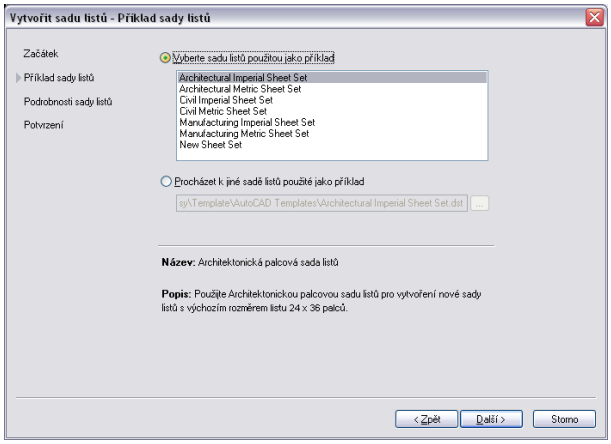

Zobrazí se průvodce sadou listů. Pomůže vám vytvořit novou šablonu sady listů.




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:

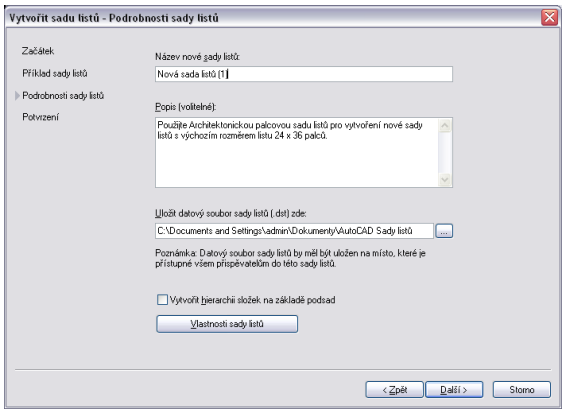
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| použít příklad sady listů ze seznamu | klepněte na možnost Použít sadu listů použitou jako příklad, vyberte sadu listů ze seznamu a potom klepněte na tlačítko Další. |
| použít sadu listů, která není uvedena | klepněte na možnost Procházet k jiné sadě listů použité 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.

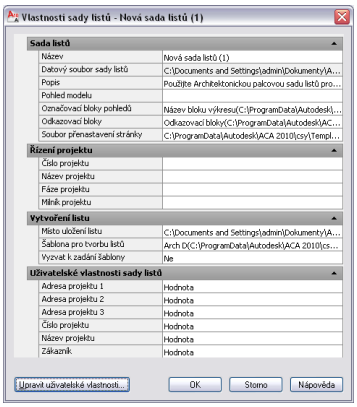



**POZNÁMKA** Umístění šablony sady listů (soubor DST) nedefinuje umístění sad listů projektu vytvořených z této šablony. Šablona sady listů je vždy uložena v kořenové složce asociovaného projektu.

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 souborem (APJ) namísto sady listů projektu. Informace o asociování informací s projektem najdete v částech Vytvoření nového projektu na straně 214 a Práce s vlastnostmi projektu na straně 217.<br><br>**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 části Vytvoření nového projektu na straně 214, 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. |

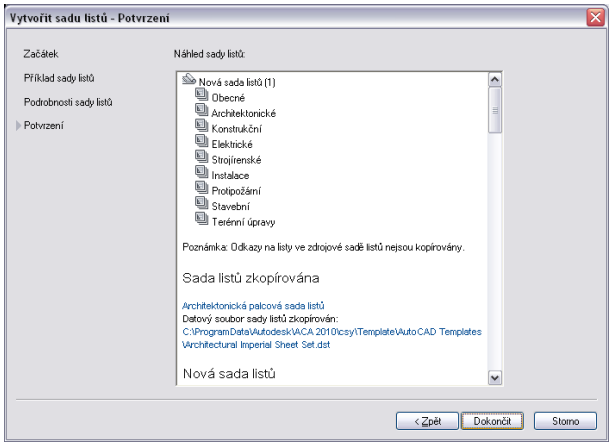
16 Chcete-li přidat, upravit nebo odstranit vlastní vlastnosti, klepněte na tlačítko Vlastní vlastnosti.

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 220.

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 320. 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 259.

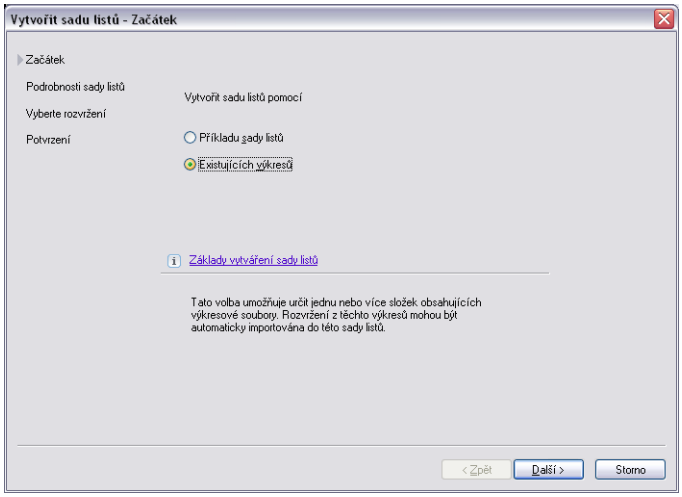
1 Klepněte na položku  ➤ Možnosti.

2 Klepněte na kartu Výchozí hodnoty AEC a klepněte na možnost Vytvořit šablonu sady listů

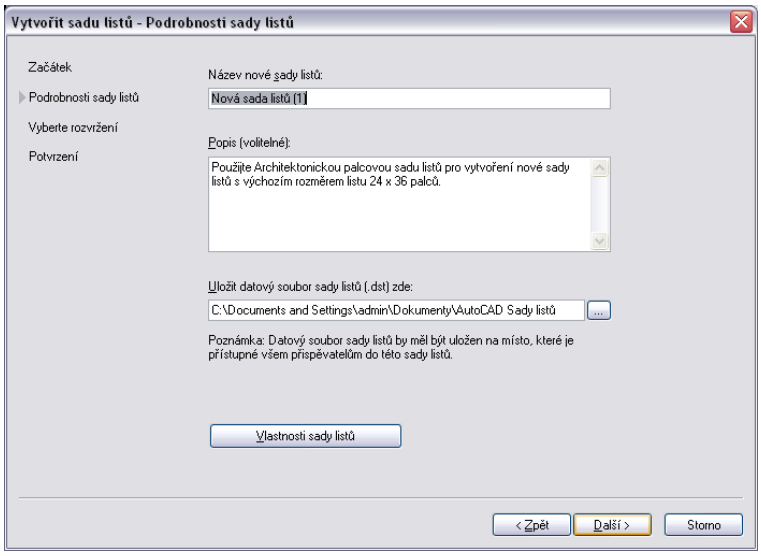
Zobrazí se průvodce sadou listů. Pomůže vám vytvořit novou šablonu sady listů.

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.

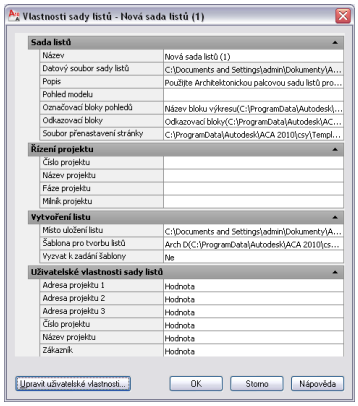
6 Zadejte popis nové sady listů.

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. |

| Pole | Důvod |
|---|---|
| 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 214 a Práce s vlastnostmi projektu na straně 217.<br><br>**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 214, 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. |

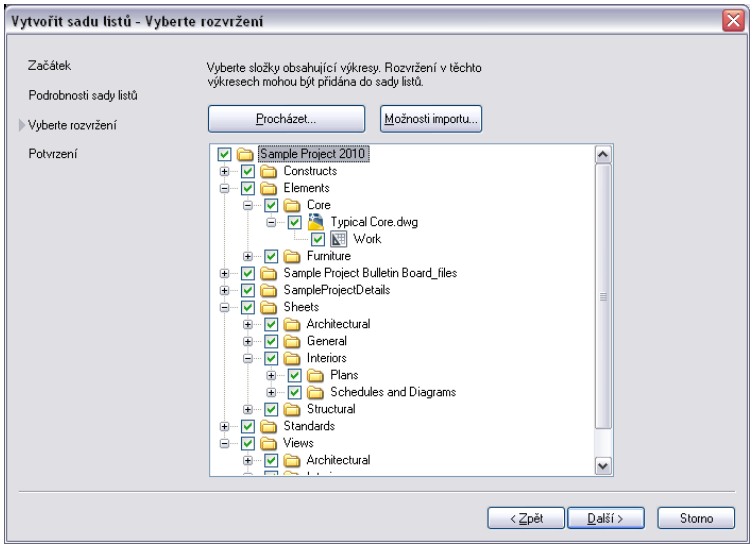
17 Chcete-li přidat, upravit nebo odstranit vlastní vlastnosti, klepněte na tlačítko Vlastní vlastnosti.

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 220.

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.

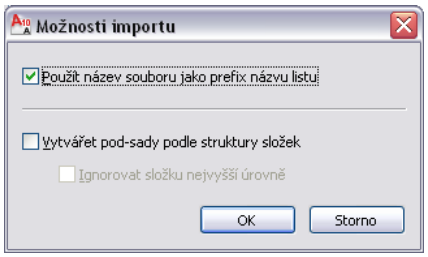
20 V dialogu Vyhledat složku vyberte složku s výkresy a klepněte na tlačítko OK.

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 320. 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

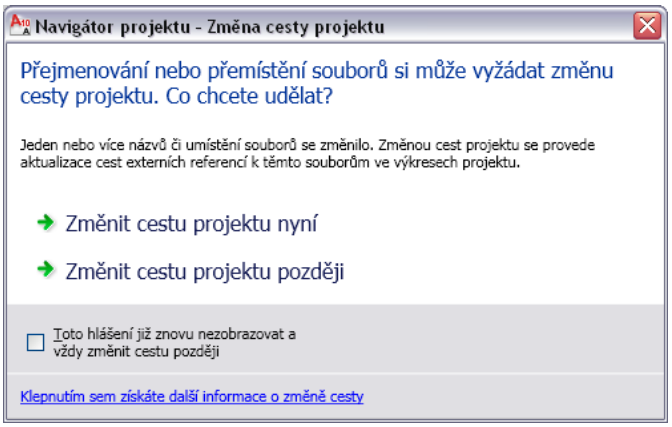
Jakmile projekt uložíte do složky zip a odešlete ji jinému uživateli, který projekt rozbalí do jiného umístění v jiném počítači, bude projekt aktualizován v jeho novém umístění, jakmile je v novém počítači poprvé nastaven jako aktuální. Pokud je například projekt umístěn ve složce C:\Project1\ a uživatel, 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.<br>Fronta změny cest je sdílena všemi uživateli, kteří pracují na projektu, a ukládá se pro každou relaci. |

4 Alternativně 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.

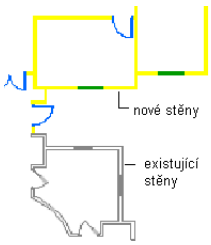
1 Na panelu nástrojů Rychlý přístup klepněte na možnost Navigátor projektu .
2 Klepněte na kartu, pro kterou chcete obnovit strom souboru.
3 Klepněte na možnost .

**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.

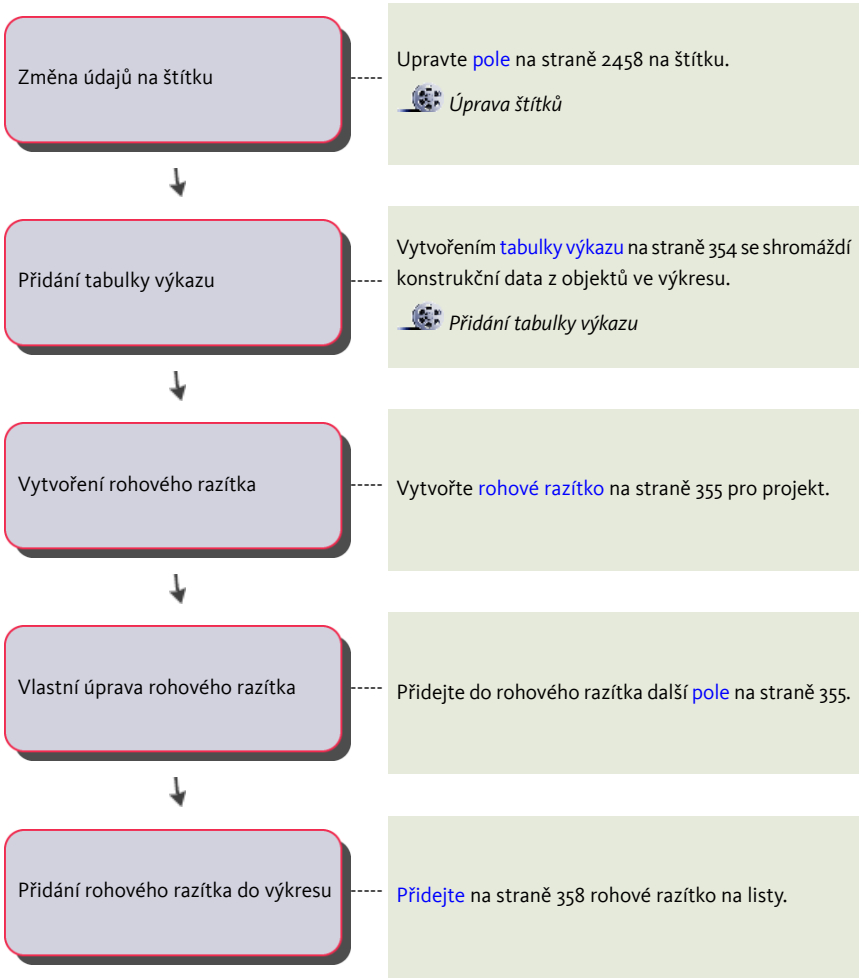



Za tím účelem můžete v konstrukčním prvku definovat konfiguraci zobrazení nazvanou Existující stěny a přidat k ní světle šedou barvu. Pokud vytváříte referenci na konstrukční prvek do pohledu během první fáze projektu, použijte běžnou konfiguraci zobrazení pro nové stěny. Pokud na tento konstrukční prvek 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 535.

# Postup při vkládání poznámek do projektu

Nejvhodnějším místem pro vkládání poznámek je výkres pohledu.

| | |
|---|---|
| Otevření výkresu | Otevřete pohled na straně 303 z Navigátoru projektu. |
| Provázání konstrukčních informací v projektu s objekty | Přidejte k objektům v pohledu štítky na straně 348 na bázi projektu.<br>*Přidání štítků dveří* |
| Připojení štítků k prostorům | Je-li to nutné, upravte poznámku tak, aby obsahovala údaje o správném prostoru na straně 348.<br>*Úprava umístění štítku* |
| Přidání upravených údajů k objektům | Vytvoření definic sad vlastností na straně 352 umožňuje shromáždit určitá data vlastností z objektů pro výkaz na straně 349. |




## 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 1884, Převod objektů, profilů a křivek na neasociativní prostory na straně 1914 a Základní výkazy na straně 2418.

## 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 2424.

Další informace najdete v částech Vlastnosti výkazu projektu na straně 351, Vytvoření definice sady vlastností s definicemi vlastností projektu na straně 352 a Postup při vytváření rohových razítek na straně 355.

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 2424.

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 2010\csy\Styles\<Imperial nebo Metric>*. Další informace o sadách vlastností naleznete v části Definice sady vlastností na straně 2466.

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 2413.

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 351 a Vytvoření definice sady vlastností s definicemi vlastností projektu na straně 352.

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 2458 a Připojení sad vlastností k objektům z externích referencí na straně 352.

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 352.

5 Vytvořte ve výkresu tabulky výkazu.

Další informace najdete v části Vytvoření tabulky výkazu v projektu na straně 354.

## 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 |

| Vlastnost | Popis |
|---|---|
| Počet dělení | Celkový počet dělení v projektu |
| ID dělení | ID dělení, na kterém objekt leží |
| 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 220. |

Všeobecné informace o vytváření definic sad vlastností najdete v tématu Vytvoření definice sady vlastností na straně 2477.

## 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 351.

Všeobecné informace o vytváření definic sad vlastností najdete v tématu Vytvoření definice sady vlastností na straně 2477.

**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 351, 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.

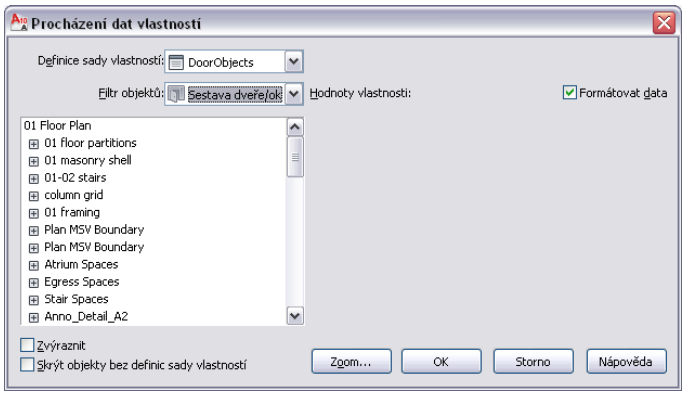
## Připojení sad vlastností k objektům z externích referencí

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 2413.

**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.

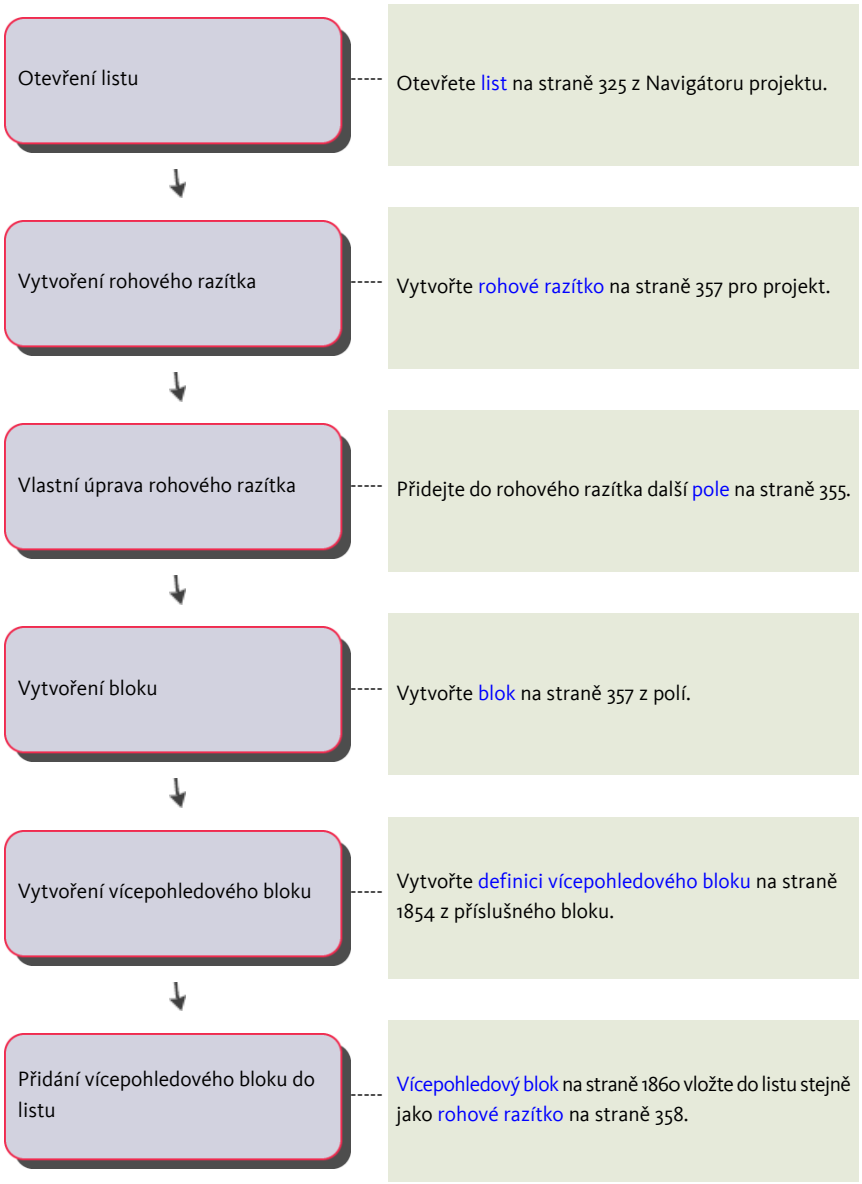
11 Vyberte pohled, který chcete zahrnout do výkazu.

**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.

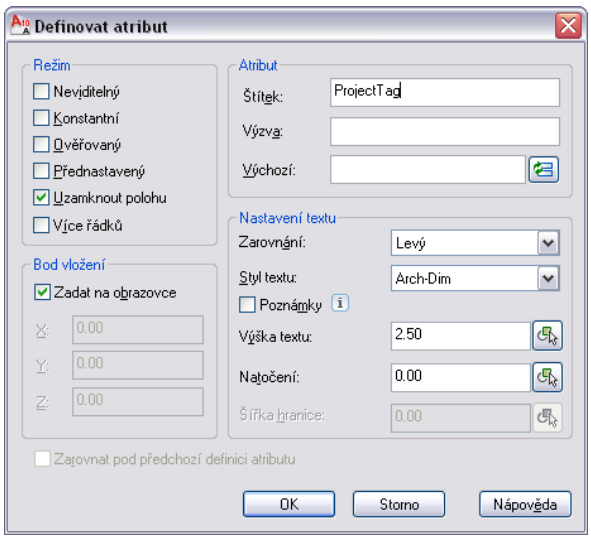



Rohové razítko se zpravidla objevuje v šabloně listu nebo výkresu listu. Je-li v šabloně listu, můžete jej použít pro všechny výkresy listu založené na této šabloně.

## Přidání atributů projektu

Tento postup slouží k přidání atributů projektu pro blok nadpisů do výkresu.

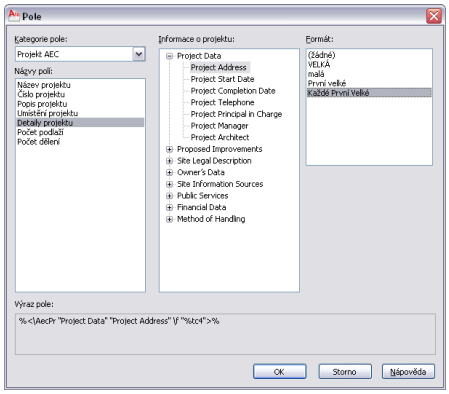
1 Klepněte na kartu Vložit ➤ panel Atributy ➤ Definovat atributy .




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.

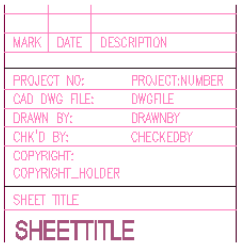
6 Klepnutím na tlačítko OK přidejte atribut.

Další informace najdete v části Přidat data do bloků (atributy bloků) v nápovědě aplikace AutoCAD.

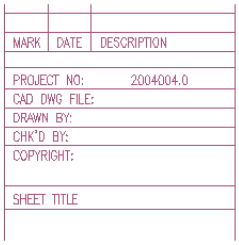
7 Opakujte kroky 1 – 5 a přidejte další atributy do rohového razítka projektu.

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 355.

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 1852.

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 357 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 357.

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

2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a potom položku Definice vícepohledových bloků.

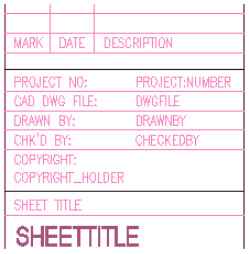
3 Najděte definici pro vícepohledový blok, který chcete zapracovat do nástroje, a přetáhněte ji do palety nástrojů.

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 358.

**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 2179.

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 2189.

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.<br><br>**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 na výkres nebo zadáním úhlu na příkazový řádek. Stiskněte klávesu *ENTER* a klepněte do výkresu v požadovaném bodu vložení.<br><br>**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.<br><br>**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 521.

### Globální rovina řezu

Rovinu řezu lze nastavit pro konfiguraci zobrazení ve výkresu. Všechny objekty zahrnuté v této konfiguraci zobrazení jsou oříznuty 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 367 a Globální roviny řezu na straně 361.

### 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 367.

### Rozsah zobrazení roviny řezu

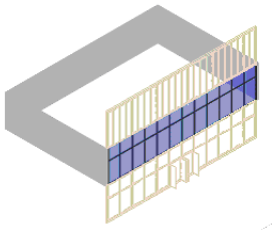
Rovina řezu je nastavena na konkrétní výšku, například 1,4 metru. Objekty nad nebo pod touto hladinou se ve výchozím zobrazení nezobrazují v pohledu půdorysu. Můžete však definovat rozsah zobrazení nad a pod rovinou řezu. Komponenty objektů uvnitř tohoto rozsahu jsou rovněž zobrazeny. To může být užitečné, 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 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 druhé podlaží**



Další informace najdete v části Vytvoření oříznutého pohledu modelu na straně 365.

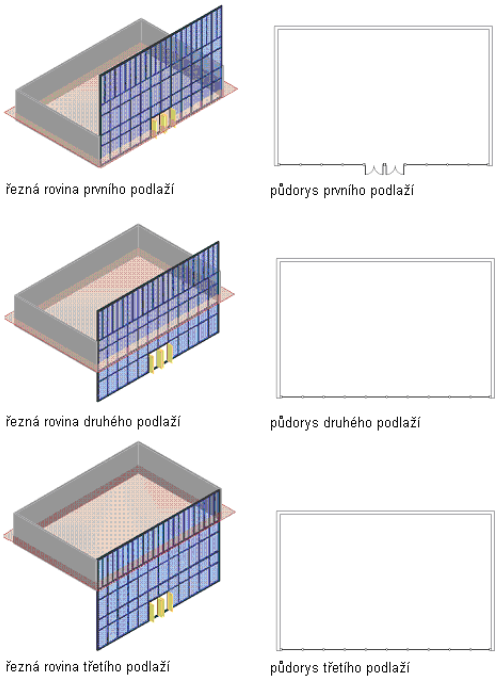
### Roviny řezu a hladiny

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 3 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 367.

## 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.

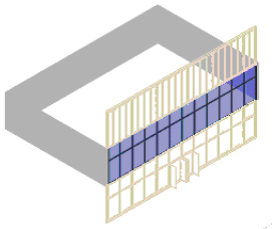
**POZNÁMKA** Hodnoty pro rozsah zobrazení se počítají ve vztahu k GSS, nikoli ve vztahu k výšce globální roviny řezu.

**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 365

## 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 |

| Objekt | Komponenty, které lze nastavit pod a nad rovinou řezu |
|---|---|
| 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 517.

**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.<br>**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.<br>**POZNÁMKA** Hodnota zde zadaná je vypočtena z původu GSS a není relativní k výšce řezu. |
| definovat viditelný rozsah pod rovinou řezu. | zadejte příslušnou hodnotu pro položku Zobrazit pod rozsahem.<br>**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.

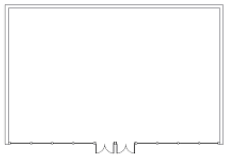
3 Klepněte na tlačítko OK.

## 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 248.

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. |
| 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. |

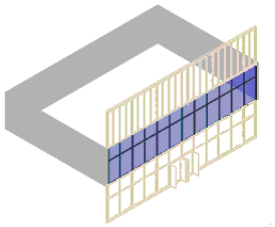
8 Klepněte na tlačítko OK.

## Vytvoření ořízntutého pohledu modelu

Tento postup slouží k vytvoření ořízntutého 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 ořízntutý modelový pohled, který zobrazuje pouze ty objekty a rozsahy objektů v rámci rozsahu zobrazení definovaného uživatelem.

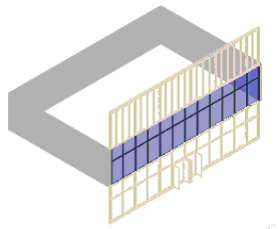
**Ořízntutý modelový pohled**

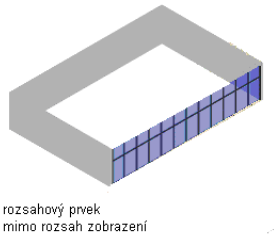


Některá nastavení zobrazení pro ořízntutý modelový pohled jsou ovlivněna materiály přiřazenými k ořízntutým objektům:

- 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 577 a Definování hladiny, barvy a typu čáry definice materiálu na straně 588.

- 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 576Těleso v řezu a hranice v řezu na straně 577 a Definování hladiny, barvy a typu čáry definice materiálu na straně 588.

  1 Vytvořte pohled, který obsahuje požadovanou hladinu.

    Další informace najdete v části Vytvoření nového výkresu pohledu na straně 297.

  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 oříznutého 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 361.

### 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 512 a Vytvoření reprezentace zobrazení pro objekt na straně 530.

**TIP** Chcete-li vytvořit ořízntý modelový pohled, jak je popsáno v části Vytvoření ořízntého pohledu modelu na straně 365 nebo pokud chcete zobrazit rovinu řezu jiné hladiny, jak je popsáno v části Zobrazení roviny řezu pro určitou hladinu na straně 364, 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 512 a Vytvoření reprezentace zobrazení pro objekt na straně 530.

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 987
- Zadání zobrazení roviny řezu stylu stěny na straně 844
- Zadání zobrazení roviny řezu obvodového pláště na straně 987
- Zadání zobrazení roviny řezu jednotky obvodového pláště na straně 1070
- Zadání zobrazení roviny řezu u sestavy dveří a okna na straně 1159

## 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** Alternativně 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** Alternativně 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 213.

1. Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecSetCurrentProject** a stiskněte klávesu *ENTER*.
2. Na příkazovém řádku zadejte projekt, který chcete nastavit jako aktuální.

**POZNÁMKA** Alternativně 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 214. 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 267 a Převedení výkresu na prvek na straně 283.

### 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 229.

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 214. 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 272.

### 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 250 a Kopírování konstrukčních prvků do hladin na straně 266.

### 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 274.

### 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 359.

### 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 348 a Data sady vlastností a tabulky výkazů v projektech na straně 349.

### 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.

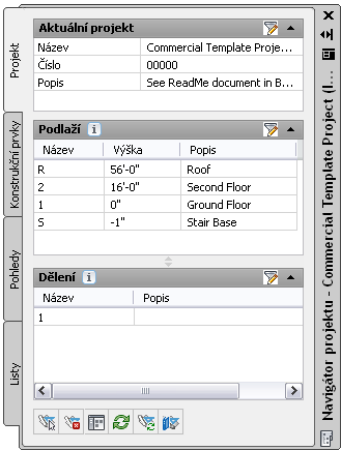
### Použití komerční šablony projektu jako šablony pro nový projekt

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 2010\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 248.




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 1475.

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 347

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 Mřížka sloupce

Tento konstrukční prvek je určen pro mřížky konstrukčních sloupců a jejich sloupce. Do tohoto souboru začleňte mřížky sloupce, sloupce, bubliny mřížky 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 145.

## Detailní pohledy

Jediný pohled v této složce, který poskytuje mřížku rozložení rozdělenou do detailního mřížkového modulu. Detaily v tomto souboru zakreslete do mřížky 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 2379.

## 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 2422.

## 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 2118 a Aktualizování 2D nebo 3D pohledu na straně 2163

## 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 309 a Vytvoření pohledu listu na straně 327

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 392.

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.

# Projektové normy

# 7

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.

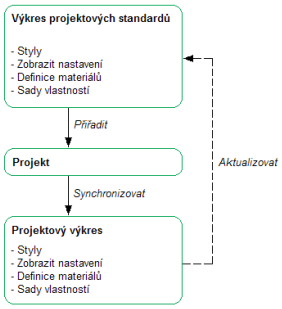
**umístění výkresů norem** Pokud jsou výkresy norem, katalogy a knihovny umístěny ve složce projektu, jsou považovány za specifické pro projekt. Jestliže je například projekt použit jako šablona pro nový projekt, všechny soubory ze složky norem jsou zkopírovány do nového projektu a zároveň je v novém 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 423 a Synchronizace projektového výkresu s normami aplikace AutoCAD na straně 424.

## 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 396.

### 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 399, 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 214.

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 215.

## 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 426.

## 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.

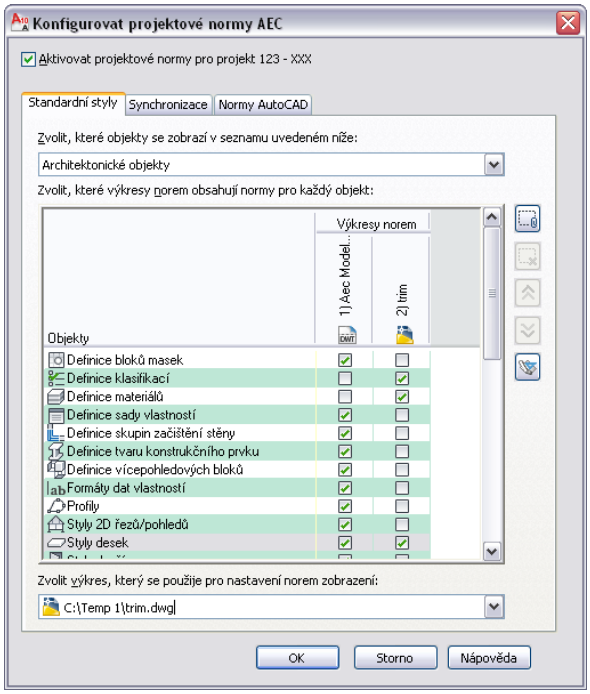
Soubory norem jsou označeny ikonami vedle jejich názvu v nastavení konfigurace.

| 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**

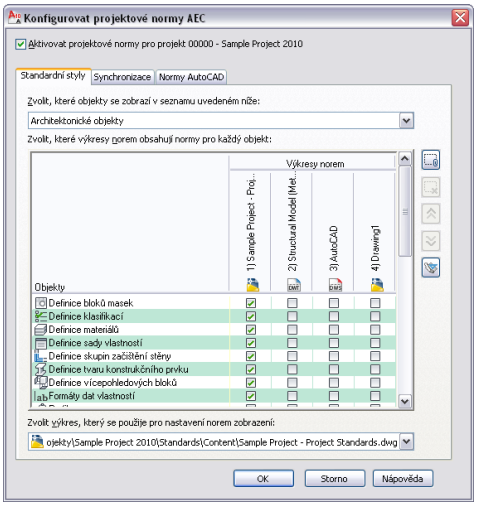



1 Klepněte na možnost  ➤ Otevřít ➤ Projekt.

**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 426.

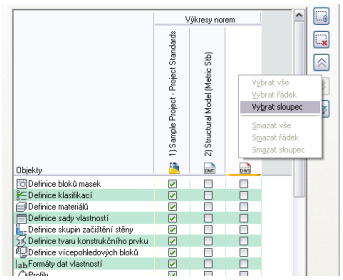
Nové výkresy norem jsou přidány do seznamu Výkresy norem. Pořadí sloupců zleva doprava určuje pořadí vyhledávání a přednost v průběhu synchronizace. Pro změnu pořadí výkresů vyberte v záhlaví sloupce název výkresu a klepněte na tlačítko pro přesun výkresu nahoru v pořadí výkresů, a klepněte na tlačítko 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.

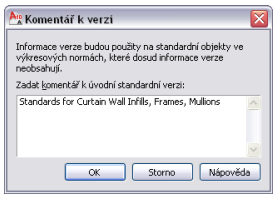
**POZNÁMKA** Používáte-li zobrazení výkresů norem, které je odlišné od stylů výkresů norem, nebo máte-li více stylů výkresů norem, ujistěte se, že styly výkresů norem jsou synchronizovány se zobrazením výkresů norem. Další informace najdete v části Synchronizace projektových norem mezi sebou na straně 438.

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 436. Další informace o verzích najdete v části Verze norem na straně 429.

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 425.

- 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 411.
- 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 388. Neovlivní synchronizaci aplikace AutoCAD norem projektu, jak je definováno v Nastavení norem aplikace AutoCAD na straně 393. Další informace o synchronizaci najdete v části Synchronizace projektu s normami na straně 411.

**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 438.

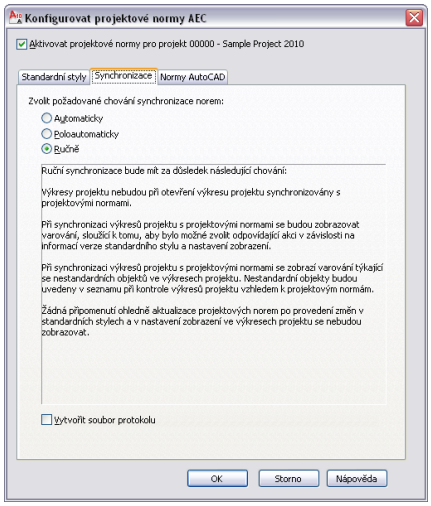
1 Klepněte na možnost  ➤ Otevřít ➤ Projekt.

**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 391.

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.

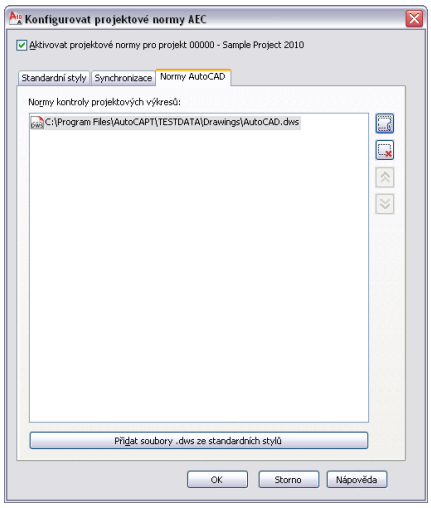
Po nastavení norem aplikace AutoCAD je ve složce projektu vytvořen soubor dávkové kontroly CHX se stejným názvem jako soubor projektu. Soubor CHX obsahuje všechny projektové výkresy jako výkresy, které budou zkontrolovány, a všechny zadané soubory DWS jako výkresy proti kterým budou kontrolovány. Můžete 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 423 a Synchronizace projektového výkresu s normami aplikace AutoCAD na straně 424.

1 Klepněte na možnost  ➤ 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 388, 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 možnost  ➤ Otevřít ➤ Projekt.

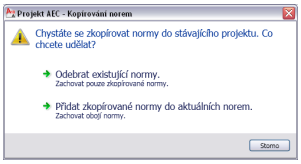
2 Vyberte projekt, pro který chcete nastavit standardy aplikace AutoCAD, klepněte pravým tlačítkem a poté klepněte na Vlastnosti projektu.

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.<br>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 možnost  ➤ 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 408.

## 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 213.

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 206.

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 426 a Nastavení Stylů norem a Nastavení zobrazení na straně 388.

2 Vytvořte jeden nebo více katalogů nástrojů z výkresů norem. Další informace najdete v části Vytvoření katalogu nástrojů pro projekt na straně 399.

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 402.

**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 402.

**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 402.

7 Sestavte skupinu palet nástrojů projektu. Další informace najdete v části Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 406.

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 407.

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 408.

### 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 426 a Nastavení Stylů norem a Nastavení zobrazení na straně 388.

2 Definujte umístění souboru palety nástrojů projektu. Další informace najdete v části Přidání knihovny projektu a skupiny palety nástrojů na straně 402.

**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 406.

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 408.

# Vytvoření katalogu nástrojů pro projekt

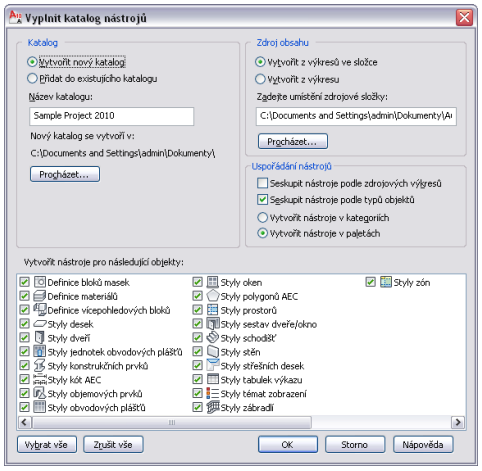
Katalog nástrojů pro projekt by měl obsahovat nástroje z výkresů projektových norem. Nejjednodušším způsobem, jak generovat katalog nástrojů z výkresů norem, je buď vytvořit nový katalog nástrojů, založený na jednom nebo více výkresech norem projektu, nebo přidat nástroje z výkresů norem projektu do 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.

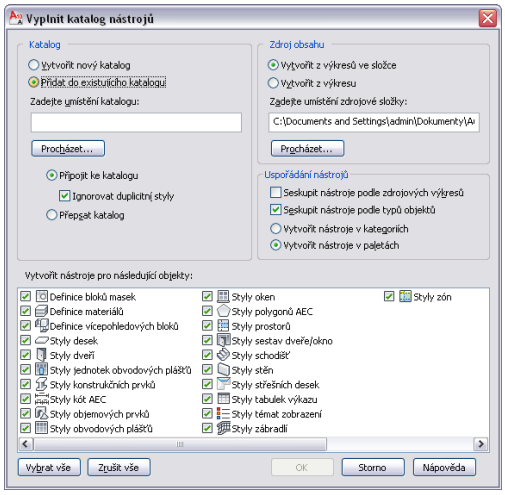
**POZNÁMKA** Každá kategorie a každá paleta je vytvořena ve vlastním souboru ATC. Soubory ATC pro kategorie a palety jsou uloženy v podsložkách Palety nebo Kategorie uvnitř složky, ve které byl nový katalog vytvořen.

Informace o sdružení katalogu nástrojů do knihovny projektu získáte v části Přidávání katalogu projektu do Knihovny prohlížeče obsahu na straně 402.

## 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 402.

## 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 402.

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 399, 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.

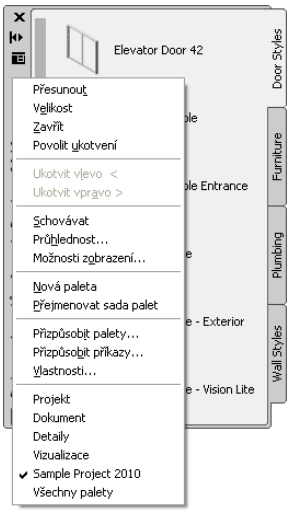
Knihovnu projektu lze použít pro přetažení nástrojů z projektových výkresů, nebo pro vyplnění palet nástrojů projektu standardními nástroji.

### 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.

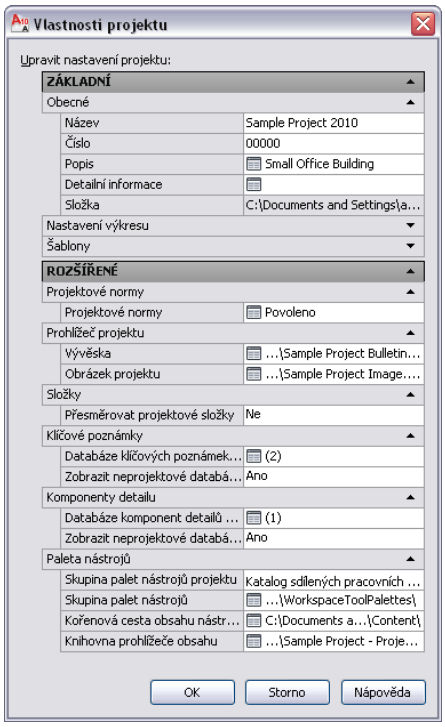
## Knihovna projektu

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 206.

Je-li Prohlížeč obsahu otevřen z Navigátoru projektu, bude automaticky otevřena i knihovna spojená s projektem.

1 Klepněte na možnost  ➤ 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*\ *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 405 a Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 406. |
| 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 405 a Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 406. |
| 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 406. |
| 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 | Zobrazení jako zkopírovaná skupina palet nástrojů nebo odkazovaná skupina palet nástrojů |

| Typ projektu | Umístění souboru palety nástrojů | Skupina palet nástrojů projektu |
|---|---|---|
| | projektu bude umístěno do zkopírované skupiny palet nástrojů.<br>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. | |

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 224 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

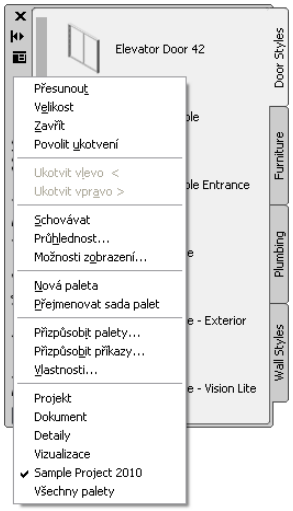
Je-li pro projekt vytvořena prázdná skupina palet nástrojů, nezobrazí se v sadě palet nástrojů po nastavení projektu jako aktuálního. Pro jeho zobrazení do něj musíte přidat nejméně jednu paletu nástrojů.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel 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 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

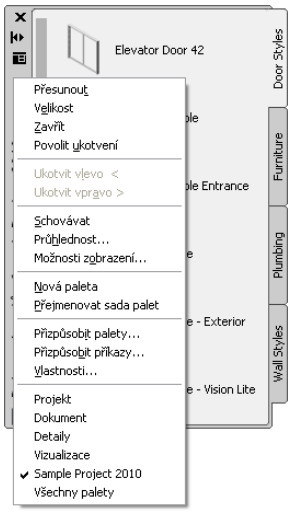
■ Přidat standardní nástroje z výkresů norem ve Správci stylů

1 Nastavit požadovaný projekt jako aktuální

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

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 60.

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 402 a Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 406.

2 Zavřete aplikaci AutoCAD Architecture.

3 V Průzkumníku Windows přejděte do složky *C:\Documents and Settings\<uživatelské jméno>\Data aplikací\Autodesk\ACA 2010\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 402 a Vytvoření Skupiny palet nástrojů na straně 406.

2 Zavřete aplikaci AutoCAD Architecture.

3 V průzkumníku Windows přejděte do složky *C:\Documents and Settings\<uživatelské jméno>\Data aplikací\Autodesk\ACA 2010\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 396, 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 406. 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 402. 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

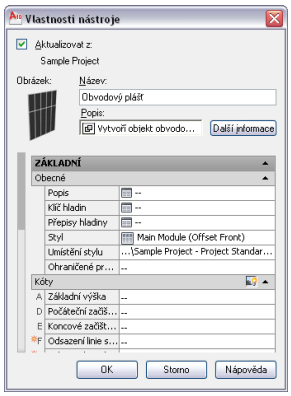
Po vytvoření projektu je s ním skupina palet nástrojů sdružena. Skupina palet nástrojů je zobrazena v sadě palet nástrojů, pokud je projekt nastaven jako aktuální. Informace o vytvoření skupiny palet nástrojů projektu získáte v části Nastavení standardních nástrojů v projektu na straně 396.

## 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 402.

1 Nastavte projekt jako aktuální, jak je popsáno v části Nastavení projektu jako aktuálního na straně 213 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.

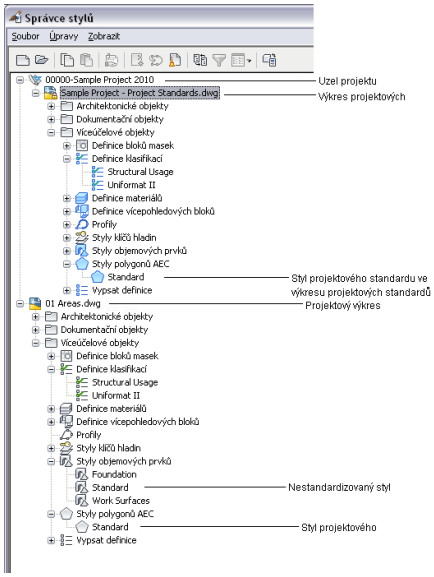
4 Vyberte standardní nástroj pomocí nástroje „kapátko“ a přetáhněte jej buď do výkresové plochy aplikace AutoCAD Architecture, nebo do jedné z palet nástrojů.

**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 388.

---

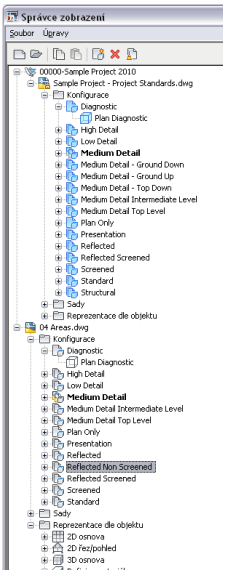
5 Klepněte na tlačítko OK.

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:

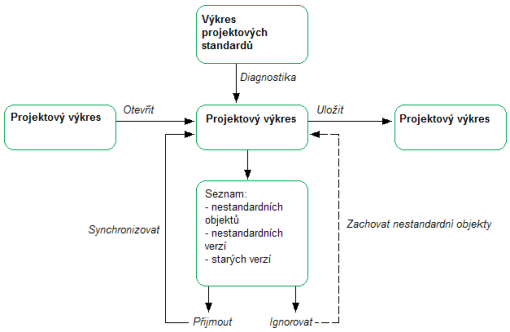
- Styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu se změnilo a musí být aktualizováno s platnou verzí z projektových norem.
- Styl nebo nastavení zobrazení v projektových normách se změnilo a musí být aktualizováno v projektových výkresech.
- Nejednotné styly a nastavení zobrazení byly uvedeny v projektovém výkresu.

V závislosti na nastavení synchronizace, zadané v Nastavení synchronizace norem AEC na straně 392, 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 438, 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 429. 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 437. 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 431.

## 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

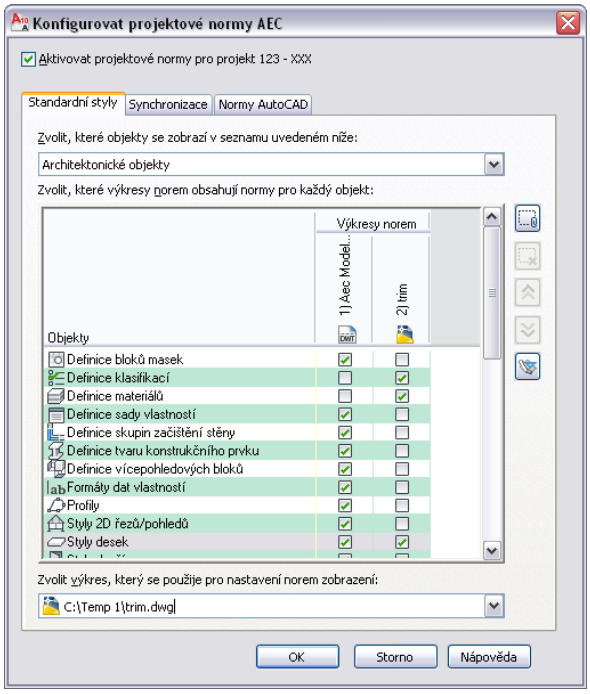
Jestliže je v průběhu procesu synchronizace nalezen styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu, který má stejný typ, název a verzi GUID, jako odpovídající styl nebo nastavení zobrazení v projektových normách, je rozhodnuto, že styl nebo nastavení zobrazení je vzhledem k projektovým normám aktuální. 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.

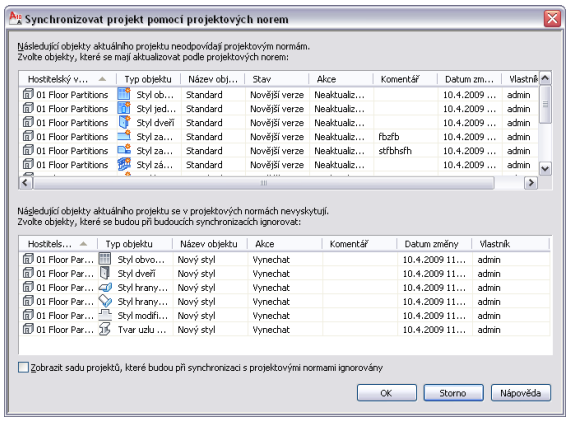
### Synchronizace norem aplikace AutoCAD

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. |
| Starší veze stylu standardu nebo nastavení zobrazení | Styl nebo nastavení zobrazení v projektovém výkresu je starší verze, než styl ve výkresu projektových norem.<br>**POZNÁMKA** Verze GUID je použita pro určení, která verze je aktuálnější. | Můžete si vybrat z těchto akcí:<br>■ Aktualizovat podle norem: tím zkopírujete verzi z výkresu projektových norem do projektového výkresu. Objekt v projektovém výkresu je přepsán.<br>■ Neaktualizovat: Styl nebo nastavení zobrazení je pro tuto synchronizaci přeskočen. Když je příště výkres synchronizován, bude znovu zobrazen jako neshodný s normami.<br>■ Ignorovat: Styl nebo nastavení zobrazení je pro tuto i příští synchronizace přeskočen.<br>**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 | |

| Stav | Popis | Akce |
|---|---|---|
| | 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.<br>■ Ignorovat: Nejednotný objekt je pro tuto i příští synchronizace přeskočen.<br>**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 388.

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.

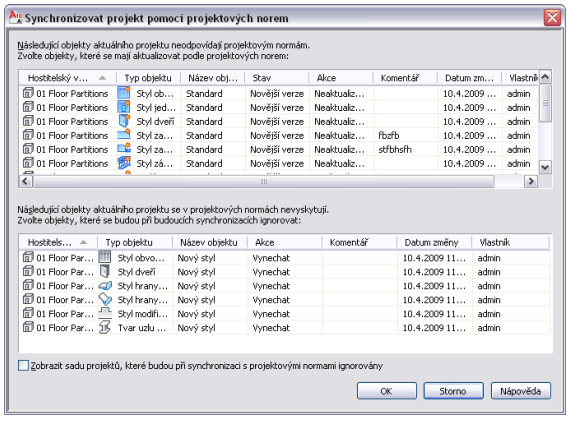
**POZNÁMKA** Synchronizace projektu nebude synchronizovat výkresy norem projektu mezi sebou, ani pokud jsou uloženy ve složce projektu. Informace o synchronizaci výkresů projektových norem mezi sebou získáte v části Synchronizace projektových norem mezi sebou na straně 438.

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 213.

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 381

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 422.

**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 434.

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 422.

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.

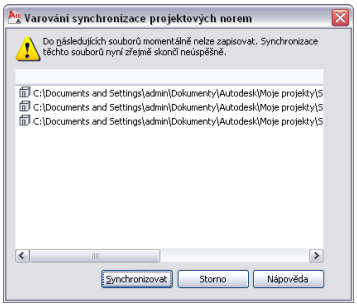
Pokud obdržíte takové upozornění, můžete buď počkat, až jsou vám všechny projektové výkresy zpřístupněny, nebo můžete synchronizovat projekt ihned a akceptovat skutečnost, že existují výkresy, které nemohou být zahrnuty.

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 213.

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 415.

## Synchronizace projektového výkresu s normami AEC

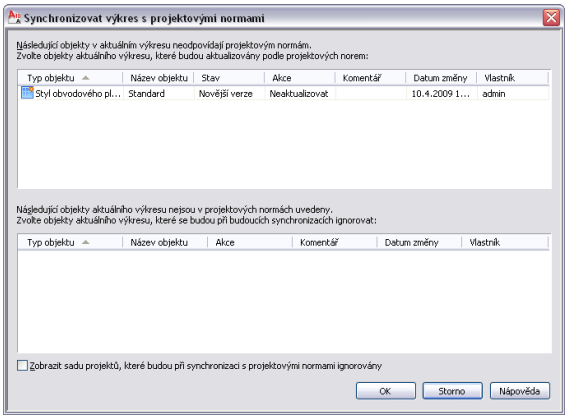
Použijte tento postup pro synchronizaci projektového výkresu s projektovými normami AEC.

**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 391.

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 381.

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 422.

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 434.

7 Pro ignorování nejednotného stylu nebo nastavení zobrazení vyberte Ignorovat ze seznamu nabídky Akce.

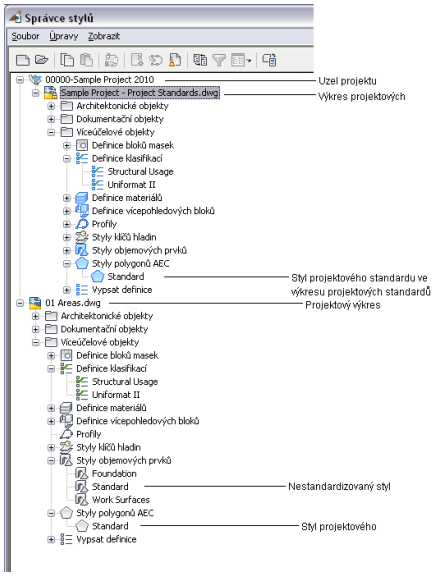
V tomto případě nebude neshodný objekt znovu uveden při příští synchronizaci, kromě případu, kdy zvolíte možnost Ukázat objekty nastavené pro ignorování v průběhu synchronizace projektových norem, nebo odstraníte návěští Ignorovat z nastavení stylu nebo zobrazení ve Správci stylů nebo Správci zobrazení, jak je popsáno v části Vyloučení stylů a nastavení zobrazení ze synchronizace na straně 422.

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 438.

## 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<br>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<br>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 projektovém výkresu získáte v částech Synchronizace jednotlivých stylů s normami AEC na straně 421 a Synchronizace jednotlivých nastavení zobrazení s normami AEC na straně 422. |
|  | Styl standardu nebo nastavení zobrazení, který má nejednotnou (novější) verzi<br>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 421 a Synchronizace jednotlivých nastavení zobrazení s normami AEC na straně 422, 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 433. |
|  | Styl standardu nebo nastavení zobrazení, které je ze synchronizace vyloučeno<br>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 422. |

| Ikona | Popis |
|---|---|
|  | Styl standardu nebo nastavení zobrazení, které neobsahuje informaci o verzi<br>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 437.<br>Inofrmace o přidávání údajů o verzi do stylu nebo nastavení zobrazení získáte v části Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem na straně 431. |
|  | Styl standardu nebo nastavení zobrazení, které bylo změněno, ale není verzováno<br>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 431.<br>Tato ikona se objeví pouze ve výkresech projektových norem. Změny v projektových výkresech jsou automaticky verzovány, pokud ve Správci stylů nebo Správci zobrazení klepnete na možnost Použít nebo na tlačítko OK. |
|  | Nejednotný styl nebo nastavení zobrazení<br>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.<br>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

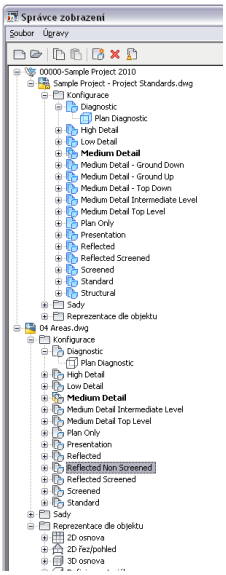
Můžete synchronizovat jednotlivé styly v projektovém výkresu.

- 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

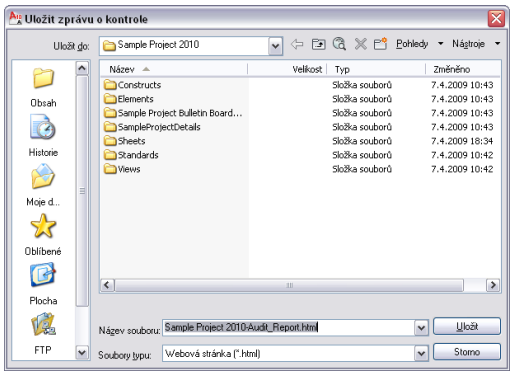
Když synchronizujete projekt nebo projektový výkres, můžete uložit protokol synchronizace ve formátu HTML nebo XML.

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 392.

2 Synchronizovat projekt nebo výkres s jeho normami, jak je popsáno v částech Synchronizace projektu s normami AEC na straně 415 nebo Synchronizace projektového výkresu s normami AEC na straně 417.

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 393.

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 213.

2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Standardy CAD ➤ Dávková kontrola.

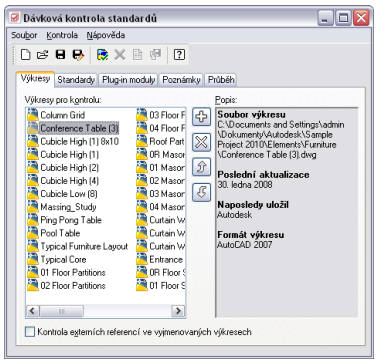
Postupový pruh označuje postup aktualizace CHX.

3 Klepněte na nabídku Start (Windows) ➤ Všechny programy (nebo Programy) ➤ Autodesk ➤ AutoCAD Architecture 2010 ➤ 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

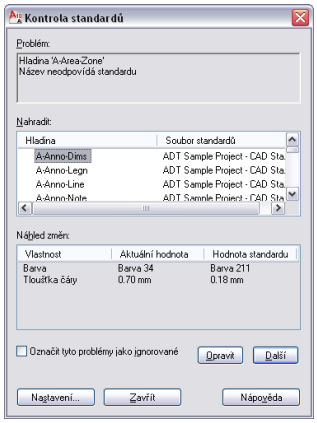
Použijte tento postup pro synchronizaci projektového výkresu s jeho přidruženými normami aplikace AutoCAD. Normy aplikace AutoCAD obsahují nastavení hladin, kótovací styly aplikace AutoCAD, typy čar a styly textu.

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 417.

---

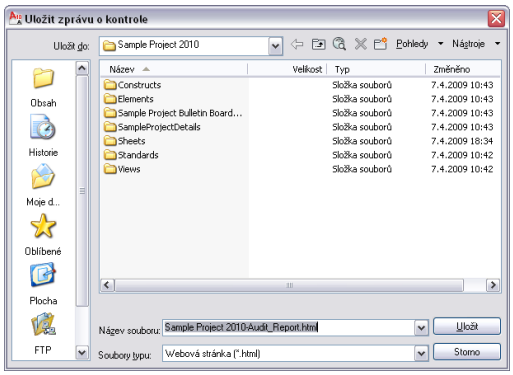
**POZNÁMKA** Výkres musí být částí projektu, aby mohl být diagnostikován s projektovými normami. Nelze kontrolovat samostatné výkresy. Pokud pochází výkres z vnějšího zdroje, musí být před kontrolou zkopírován zpět do projektu. Další informace najdete v části Převedení výkresu na konstrukční prvek na straně 267.

---

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** Alternativně 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 417 a Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem z projektového výkresu na straně 433.

# 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 388.

### 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 438.
- 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 438.

- 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 229.

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 555, Systém zobrazení na straně 505, a příslušné kapitoly objektů.

3 Uložte výkres ve formátu DWG, DWT nebo DWS.

| Pokud chcete ... | Pak... |
|---|---|
| vytvořte výkres norem specifických pro projekt | uložte jej ve složce projektu.<br><br>**POZNÁMKA** Můžete vytvářet podsložky výkresů norem. |
| zpřístupněte výkres norem pro běžné použití uvnitř firmy nebo týmu | uložte jej mimo složku projektu. |

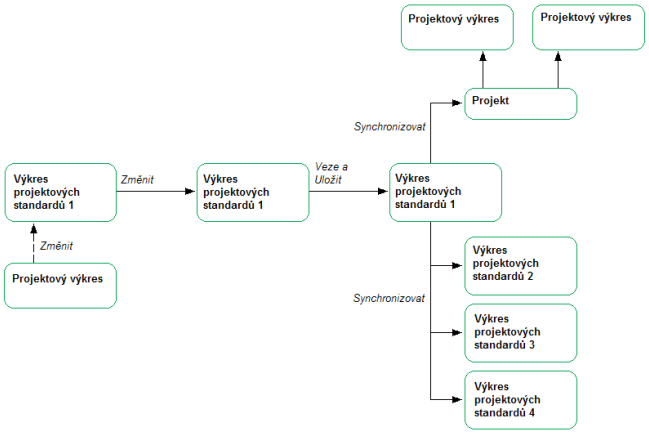
4 Připojte výkres norem k projektu, jak je popsáno v části Nastavení Stylů norem a Nastavení zobrazení na straně 388.

# 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 431 a Aktualizace standardních objektů ve výkresu projektových norem z projektového výkresu na straně 433.

**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 429.

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 411.

4 Je doporučena synchronizace všech ostatních výkresů projektových norem s touto změnou. Další informace najdete v části Synchronizace projektových norem mezi sebou na straně 438.

# 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<br>■ Uložení výkresu projektových norem<br>■ Synchronizace projektových výkresů<br>■ Synchronizace dalších výkresů projektových norem (volitelně) |
| Přejmenování stylu standardu nebo nastavení zobrazení | ■ Přejmenovat styl nebo nastavení zobrazení<br>■ Uložit výkres projektových norem<br>■ Zkopírovat styl nebo nastavení zobrazení do projektových výkresů<br>■ Přiřadit styl nebo nastavení zobrazení k projektovému výkresu<br>■ Odstranit verzi staršího názvu z projektových výkresů<br><br>**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<br>■ Uložit výkres projektových norem<br>■ Zkopírovat styl nebo nastavení zobrazení do projektových výkresů<br>■ 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.<br>■ Vymazat styl nebo nastavení zobrazení<br>■ Uložit výkres projektových norem<br>■ 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 408. 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.

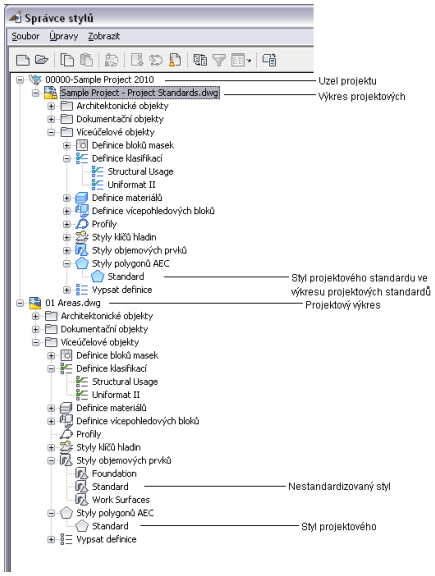
---

**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

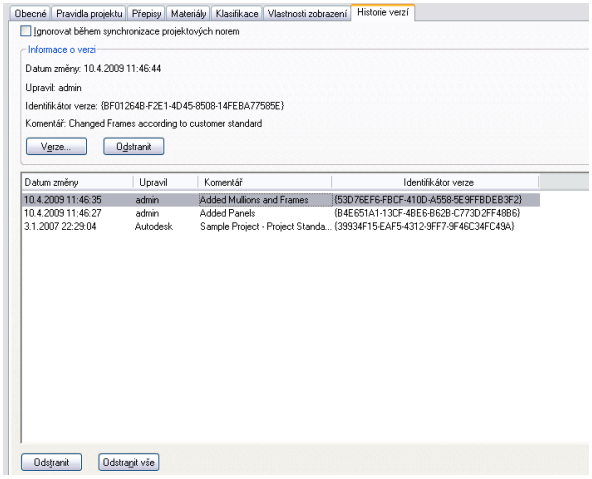
2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů nebo Správce zobrazení.

**TIP** Všechny výkresy norem jsou uvedeny v uzlu projektu ve Správci stylů a Správci zobrazení.

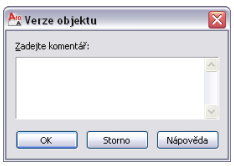
3 Vyberte styl nebo nastavení zobrazení, které chcete změnit, a proveďte změny.

### Verze změněných stylů a nastavení zobrazení

4 Klepněte na kartu Historie verzí změněného stylu nebo nastavení zobrazení.




5 Klepněte na nabídku Verze.

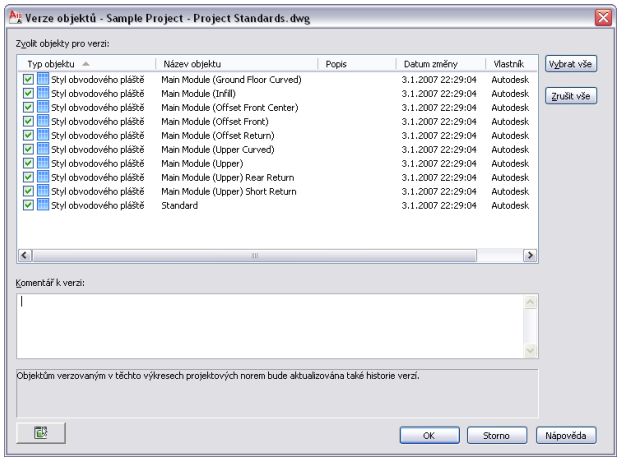


6 Pokud to bude nutné, zadejte komentář k nové verzi.

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 k verzování.

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 411.

**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.

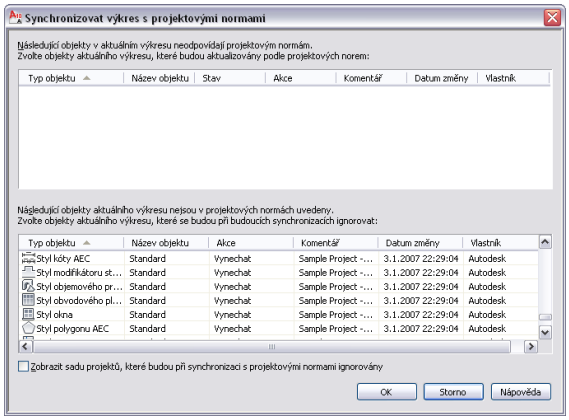
2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů nebo Správce zobrazení .

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 434.

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 422.

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 388.

Poté, co zkopírujete styl nebo nastavení zobrazení do projektových norem, musíte synchronizovat projekt, aby bylo možno použít nový standardní objekt.

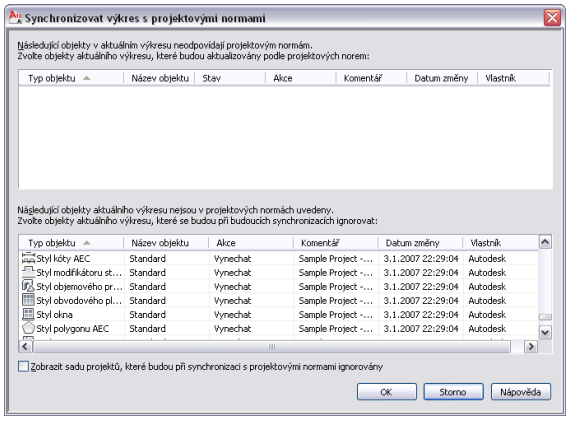
1 Otevřete projektový výkres v Navigátoru projektu.

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 388.

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 422.

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.

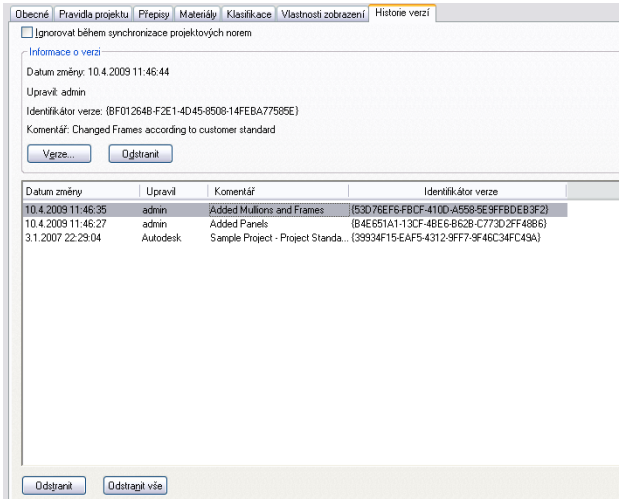
Historii můžete upravit selektivním odstraněním jednotlivých verzí, nebo odstraněním všech verzí.

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.

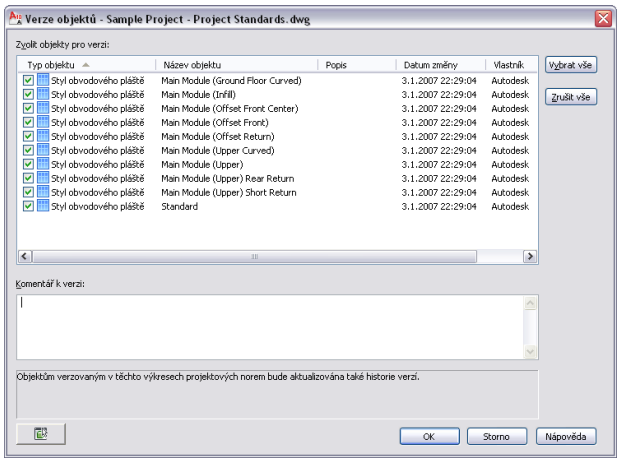
8 Klepněte na tlačítko OK.

## 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 431.

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 387. |
| AecSynchronizovatProjektovýVýkres | Synchronizuje aktuální výkres s projektovými normami.<br>**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 392. |
| AecSynchronizovatProjekt | Synchronizuje aktuální projekt s projektovými normami.<br>**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 392. |
| AecDiagnostikovatProjektovýVýkres | Diagnostikuje aktuální výkres proti projektovým normám. Další informace najdete v části Kontrola projektu nebo výkresu na straně 425 |
| AecDiagnostikovatProjekt | Diagnostikuje aktuální projekt proti projektovým normám. Další informace najdete v části Kontrola projektu nebo výkresu na straně 425 |
| 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 426. |
| 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 431.<br>**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 396. |
| 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 433. |

| Příkaz | Popis |
| --- | --- |
| 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 437.<br>**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 437.<br>**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 438. |
| 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 369.

# Porovnání výkresů

# 8

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.

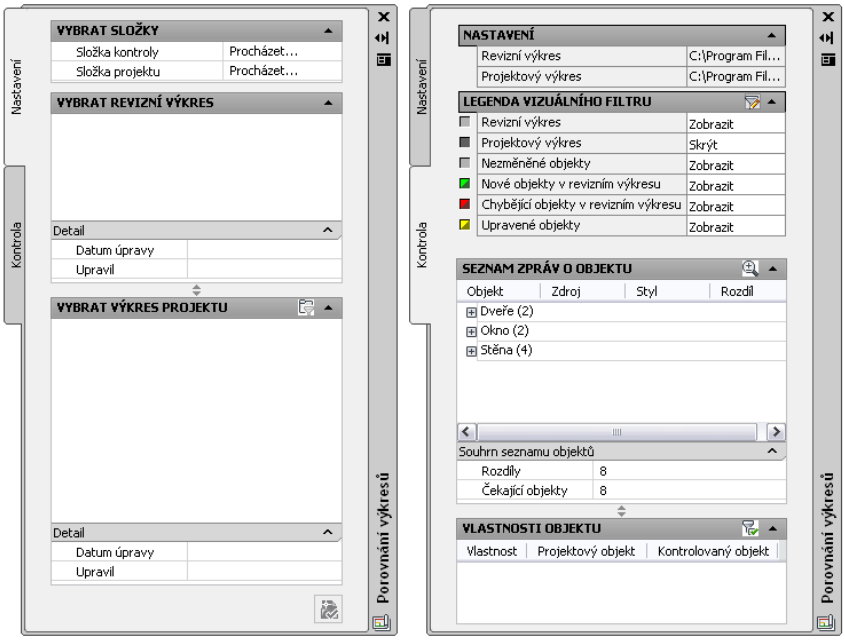
## Přehled funkce Porovnání výkresů

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.

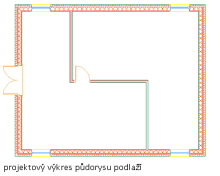
K výběru revizních výkresů a porovnání každého z nich s odpovídajícím projektovým výkresem slouží karta Nastavení palety Porovnání výkresů. Po porovnání se příslušné výsledky zobrazí na kartě Revize palety Porovnání výkresů a ve výkresové oblasti.

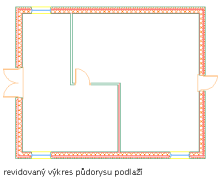
Funkce Porovnání výkresů identifikuje objekty, které byly v revizních výkresech upraveny, přidány nebo odstraněny. V závislosti na stavu objektů (upravený, nový či chybějící) jsou objektům přiřazeny barvy a vytvoří se seznam změn.



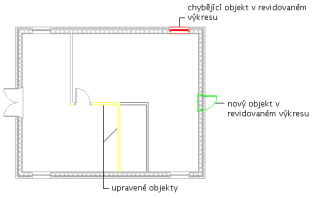

**Paleta Porovnání výkresů**

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.

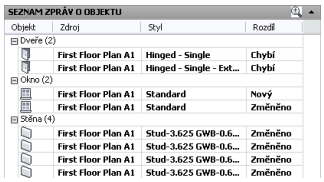



Po porovnání výkresů se zobrazí zjištěné změny, které jsou barevně rozlišeny podle typu změny.



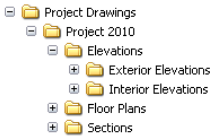
Informace o změnách se také zobrazí v Seznamu zpráv o objektech a na kartě Revize.




### 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 197. 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 210.

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.

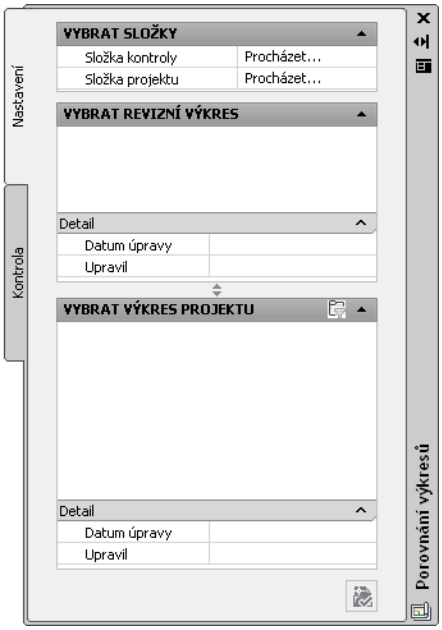
Funkce Porovnání výkresů není integračním nástrojem. Po dokončení procesu Porovnání výkresů a shrnutí rozdílů mezi výkresy nejsou revizní výkresy automaticky začleněny do projektu. Odpovědnost za ruční začlenění a zkopírování revizních výkresů a všech s nimi asociovaných souborů (například souborů s 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 443.




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 443.

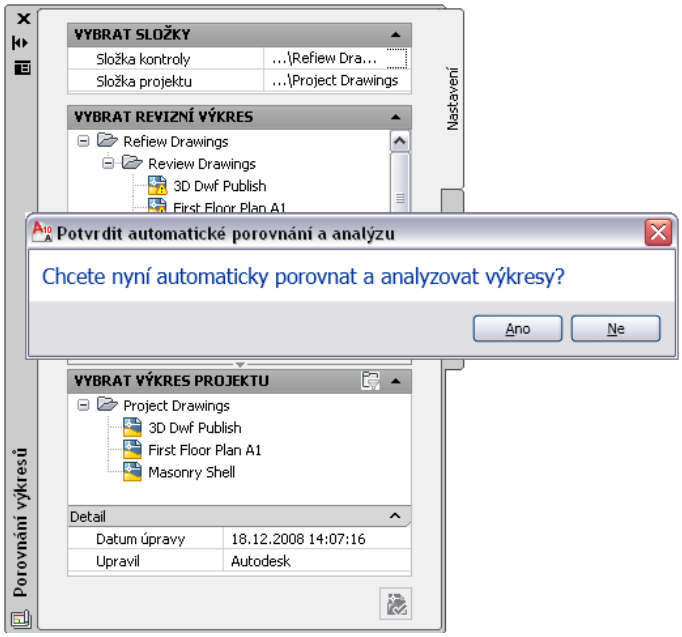
1 Klepněte na možnost ➤ Pomůcky ➤ Porovnání výkresů.

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.<br>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.<br>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. |

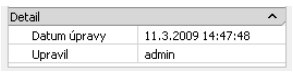
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| vyloučit určitý výkres z párování | klepněte na tlačítko Ne. V podokně Revizní výkres klepněte pravým tlačítkem myši na výkresy nebo složku výkresů, které chcete vyloučit, a zrušte volbu Zahrnout do porovnání.<br><br>**POZNÁMKA** Pokud vyloučíte výkresy z porovnání, budou objekty ve vyloučených výkresech po porovnání označeny jako nezměněné. To vám umožní zaměřit se na menší sady úprav, které lze lépe spravovat.<br><br>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.

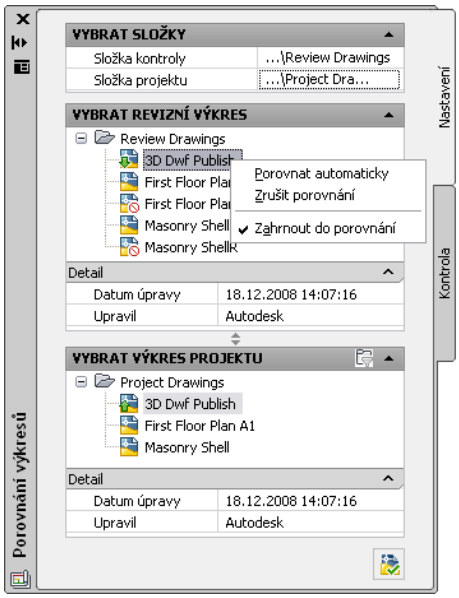
Po porovnání projektových a revizních výkresů udává ikona u názvu výkresu stav výkresů takto:

| 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 448.

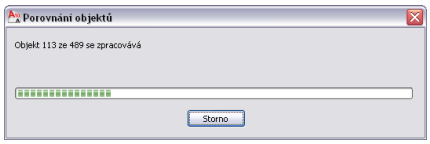



**DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ** I když lze při práci ve výkresu používat příkaz Zpět aplikace AutoCAD, nelze tímto příkazem vrátit zpět žádné akce specifické pro funkci Porovnání výkresů.

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 448.

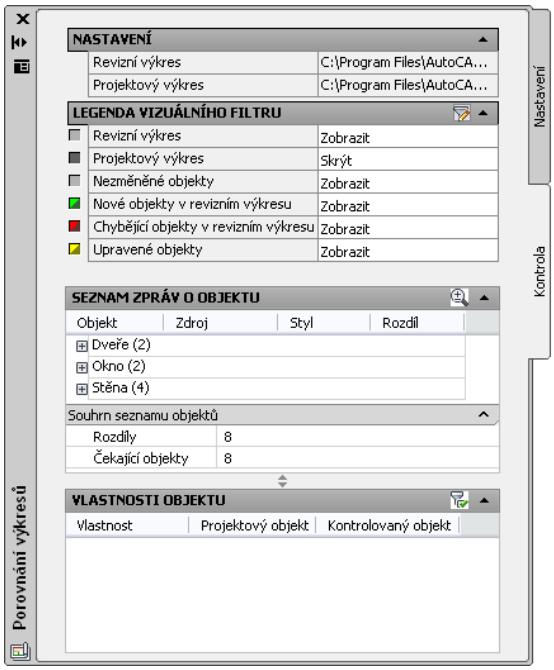
# Kontrola výsledků relace Porovnání výkresů

Po spuštění porovnání revizního a projektového výkresu (viz část Spuštění relace Porovnání výkresů na straně 443) 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 452.
- Na kartě Výchozí se zobrazí panel Porovnání výkresů, který poskytuje sadu nástrojů pro kontrolu výsledků porovnání.

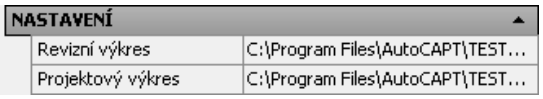
| Ikona | Popis |
|---|---|
| | Ukončí relaci Porovnání výkresů. Pro ukončení funkce Porovnání výkresů neexistuje žádný příkaz typu „Zpět“ a zpracovaná data nebudou uložena. Neexistuje žádný způsob obnovení revidovaných informací, kromě provedení nového porovnání. |
| | Vykreslí relaci Porovnání výkresů.<br>Aktuální výsledky porovnání revizního výkresu (vycházející z aktuálních nastavení systému zobrazení, hladin a filtru) lze publikovat do souboru 2D DWF nebo vykreslit s vykreslením |

| Ikona | Popis |
|---|---|
| | popředí. Další informace najdete v nápovědě k aplikaci AutoCAD v částech Publikování dat ve formátu DWF a DWFx na straně 178 a „Vykreslování a publikování výkresů“.<br><br>**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.<br>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.

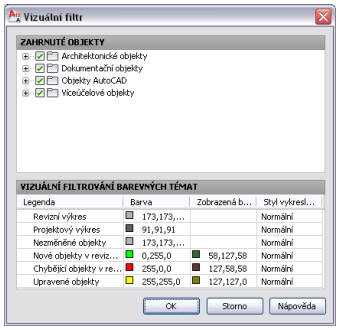



- **Legenda vizuálního filtru:** V poli Legenda vizuálního filtru jsou uvedeny barvy použité pro označení různých kategorií výkresů a objektů. Přepnutím nastavení Skrýt/Zobrazit lze ovládat, co bude ve výkresové oblasti viditelné. Ikona pro nové, chybějící a upravené objekty má dvě barvy: Barva v levém 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 452.

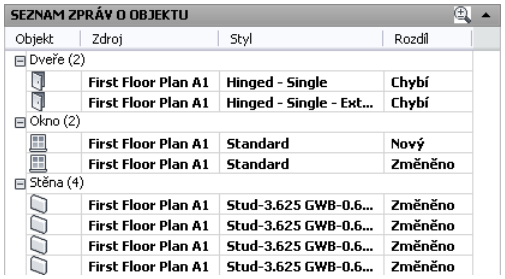



- **Vizuální filtr:** Dialogové okno Vizuální filtr se zobrazí po klepnutí na ikonu Upravit vizuální filtr  v záhlaví legendy vizuálního filtru. Umožňuje určit filtry, které ovlivní způsob zobrazení objektů během relace Porovnání výkresů.
  Pod položkou Zahrnuté objekty vyberte, které objekty budou porovnány. 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 452.




- **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.

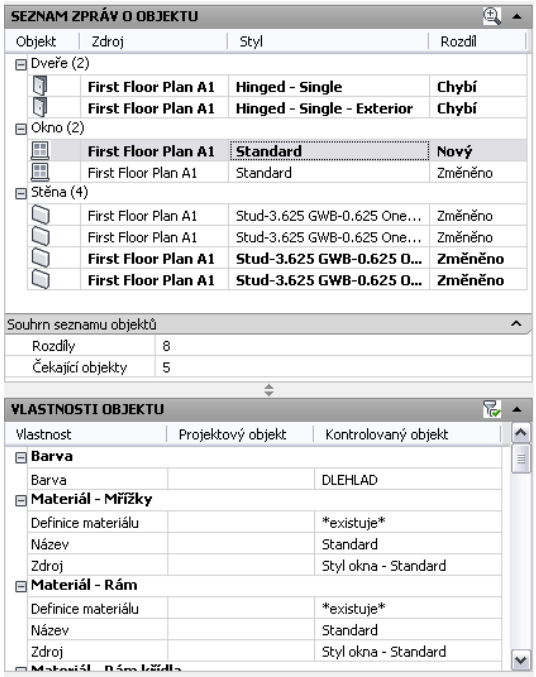



Vyberte objekty ze seznamu a změňte jejich stav na čekající nebo prohlédnuté. Pro výběr více objektů použijte klávesu *SHIFT*, pro výběr všech objektů najednou stiskněte klávesu *CTRL*, poté klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Nastavit jako čekající nebo Označit jako prohlédnutý. Změna stavu objektů na čekající změní styl textu v Seznamu zpráv o objektech a provede aktualizaci hodnot v Souhrnném seznamu objektů.

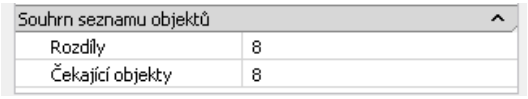
Možnost přiblížit objekt se zapíná a vypíná klepnutím na ikonu ( ) Aktivovat/Deaktivovat zoom v záhlaví Seznamu zpráv o objektech nebo v panelu Porovnání výkresů. Pokud je tato volba zapnuta, po výběru objektu v Seznamu zpráv o objektech přiblíží software objekt automaticky.

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. |
| vybrat styl vykreslení | vyberte styl vykreslení skupiny objektů u položky Styl vykreslení v dialogovém okně Vybrat styl vykreslení a poté klepněte na tlačítko OK.<br>**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

# 9

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

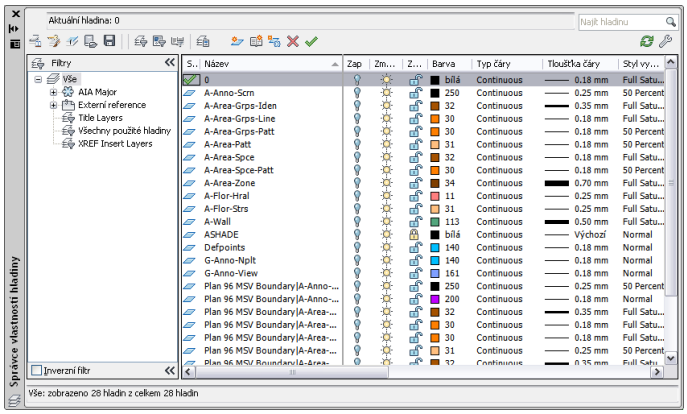
### Správce vlastností hladiny

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

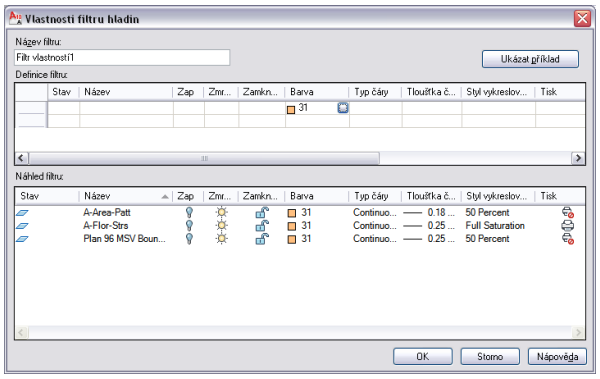
Jestliže zobrazíte Správce vlastností hladin, zobrazí se všechny hladiny v aktuálním výkresu ve skupině Všechny hladiny. Existují-li nějaké externí referenční soubory propojené s výkresem, budou příslušné hladiny uvedeny v samostatné skupině hladin, zaznamenané dle odkazovaného výkresu.




## 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**

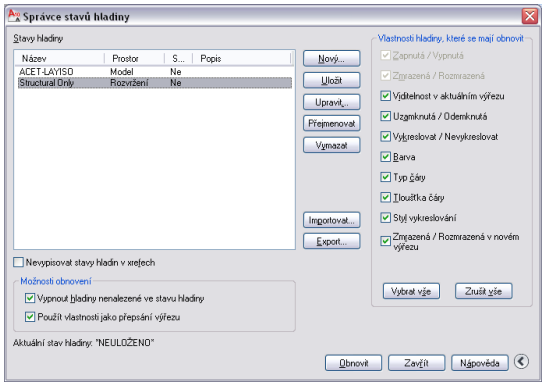



## Stavy hladiny

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.

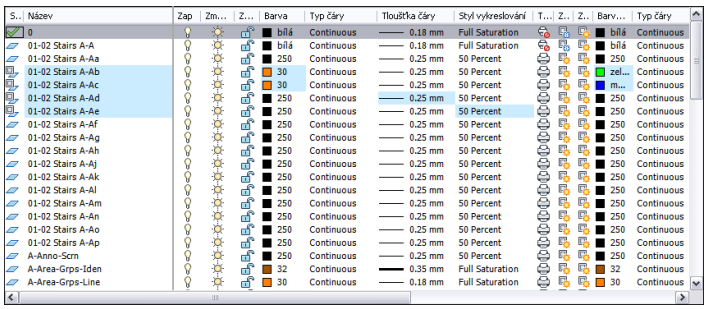
**Obnovení uloženého stavu hladiny**




## Přepsání hladin výřezu

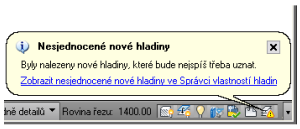
Nyní lze na hladiny v jednotlivých výřezech rozvržení aplikovat přepsání pro barvu, typ čáry, tloušťku čáry a styl vykreslování. Jedná se o účinný způsob zobrazení objektů s různými nastaveními vlastností v jednotlivých výřezech, aniž by se prováděla změna jejich vlastností DleHlad či DleBlok. Protože 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

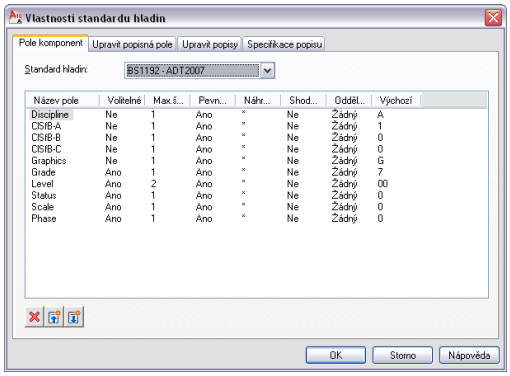
Před provedením určitých úkonů, například vykreslení, uložení nebo obnovení stavu hladiny, můžete být upozorněni na přidání nových hladin do aktuálního výkresu nebo některé z jeho připojených externích referencí. Takto se lze vyhnout možným problémům, jako třeba vykreslování objektů, které byly přidány 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.

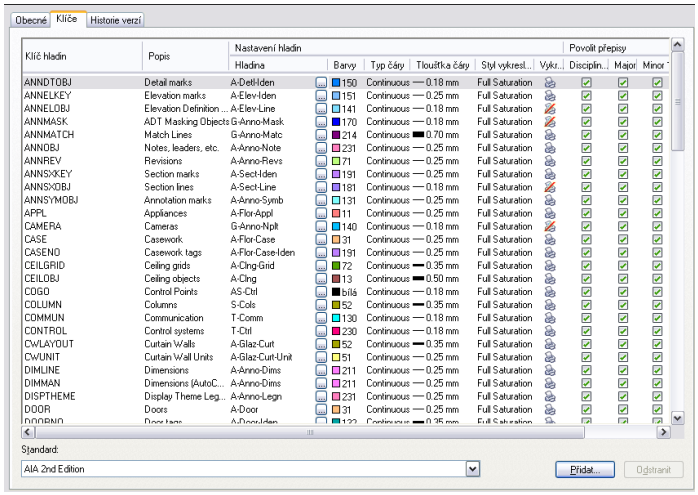
**Stanovení standardu hladiny**




## 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

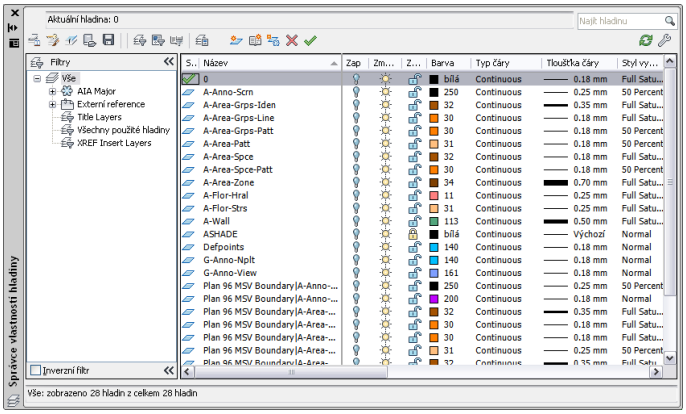
- Filtrovat a seskupovat hladiny

**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

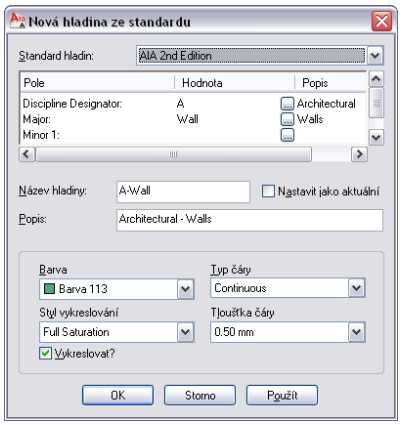
vytváří podle potřeby hladiny na základě aktuálního standardu hladiny. Jestliže třeba přidáte do výkresu stěnu, software vytvoří nezbytné hladiny stěny, pokud ještě neexistují.

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 134. Informace o vytvoření vlastního standardu hladiny naleznete v části Vytvoření standardu hladiny na straně 499.

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 nutné, 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.

Alternativně 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. |
| | 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. |

| Ikona | Hodnota stavu hladiny | Popis |
|---|---|---|
|  | 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. |
|  | 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 464.

### 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 134.

**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.

**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.

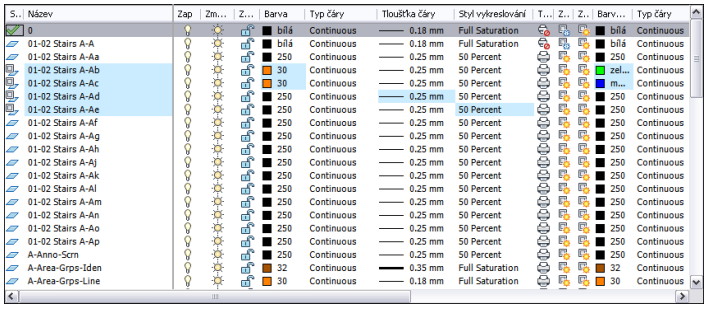
3 Chcete-li změnit jednu z vlastností hladiny, jako je Barva, Typ čáry, Tloušťka čáry, Styl vykreslování, nebo Popis, klepněte na aktuální nastavení dané vlastnosti. V následujícím dialogovém okně pak vyberte jinou hodnotu.

**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.

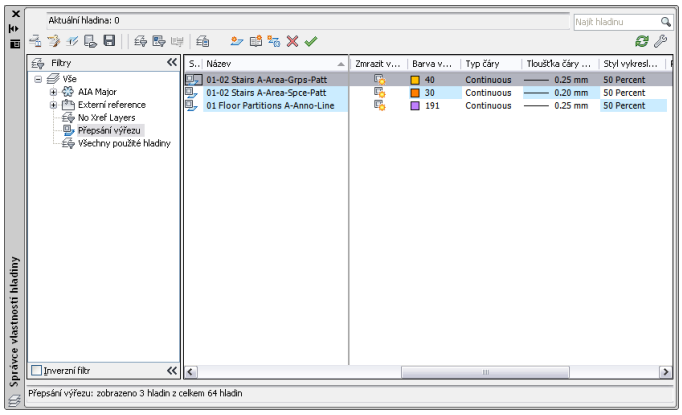
   Hodnota hladiny, která je přepsána ve výřezu, je vyznačena odlišnou barvou pozadí (ve výchozím nastavení bleděmodře) u vlastnosti přepsání, u globální vlastnosti a u názvu hladiny.

## 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 465), 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 473. |
| určete vlastnosti pro filtr skupiny | viz část Změna vlastností skupiny hladin na straně 474. |

# Vytvoření položky Vlastnost filtru

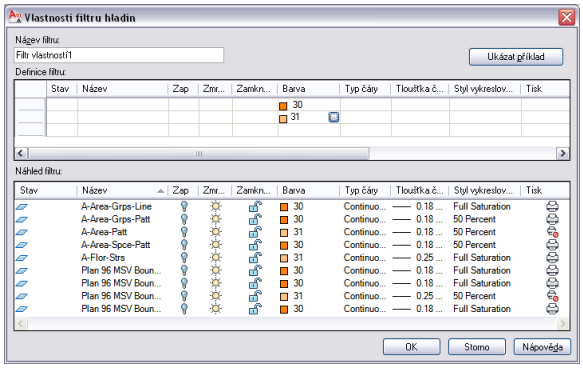
Vlastnost filtru obsahuje hladiny, které vyhovují kritériím filtru, který jste zadali pro skupinu. Kritéria filtru mohou obsahovat hladiny podle stavů hladin (zapnutá/vypnutá, zmrazená/rozmrazená, uzamknutá/odemknutá), jejich vlastností nebo názvů. Můžete například vytvořit vlastnosti filtru, které obsahují 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 470. |
| filtrovat hladiny podle barvy hladiny | viz část Určení filtru pro barvy hladin na straně 471. |
| filtrovat hladiny podle typu čáry hladiny | viz část Určení filtru pro typ čáry nebo tloušťku čáry na straně 472. |
| filtrovat hladiny podle zástupných znaků | viz část Určení filtru pro název hladiny na straně 472. |

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 . |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| nahradit hladiny ze skupiny vybráním objektů výkresu | vyberte skupinu hladin, jejíž hladiny chcete nahradit, klepněte pravým tlačítkem 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. |
| 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*. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| 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

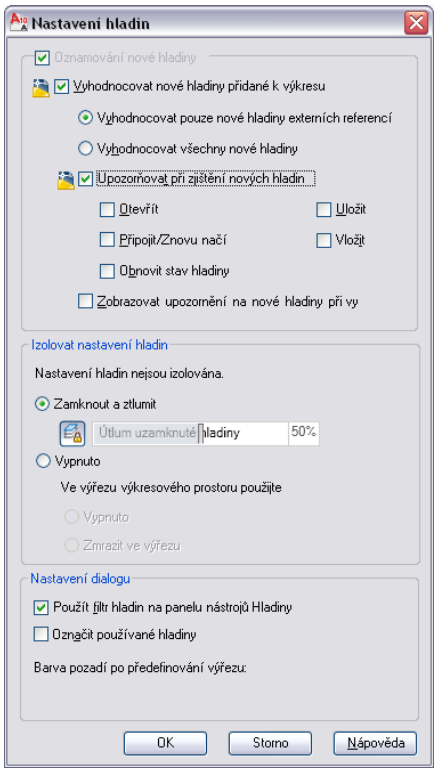
Před provedením určitých úkonů, jako je třeba vykreslení, uložení, nebo obnovení stavu hladiny, můžete být upozorněni na přidání nových hladin do výkresu. Je důležité vědět o nových hladinách, které byly přidány do výkresu nebo do připojených externích referencí bez vašeho vědomí. Lze se tak vyhnout 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.

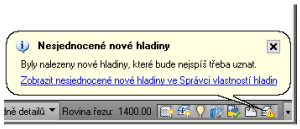
V nových výkresech se základna hladiny vytváří při prvním uložení nebo vykreslení výkresu. Když se například přidají hladiny do nového výkresu a poté se výkres uloží, vytvoří se základna hladiny. Hladiny, které byly přidány až po uložení výkresu, se považují za nové neuznané hladiny.

- 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 478.
- Uložit: Při uložení výkresu se zkontrolují nové hladiny.
- Vložit: Při vložení bloku se zkontrolují nové hladiny.

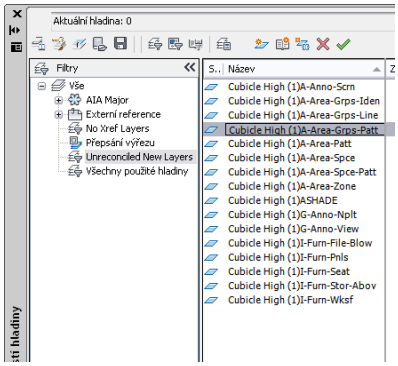
6 Pro provedení kontroly nových hladin při vykreslování výkresu klepněte na položku Zobrazovat upozornění na nové hladiny při vykreslování.

## 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 475.

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 2010 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 475.

### 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 $o$, které se zobrazuje mezi názvem externí reference a názvem stavu hladiny. (Příklad: Název externí reference$o$Název 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

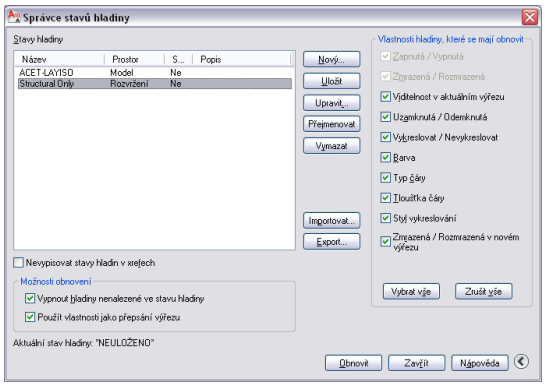
**DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ** Když je stav hladiny uložen z výřezu rozvržení a výřez obsahuje přepsání pro barvu, typ čáry, tloušťku čáry, nebo styl vykreslování, uloží se nastavení přepsání jako vlastnosti výřezu. Při obnovení stavu hladiny pro výřez rozvržení můžete rozhodnout, zda se nastavení z uloženého 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** Alternativně 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 478.

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.

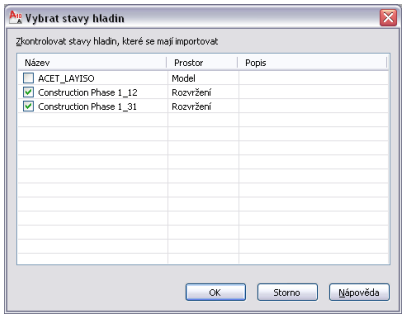
4 V dialogovém okně Importovat stav hladiny vyberte formát souboru, ze kterého chcete importovat stav hladiny:

- 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 495.

### 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 2010, můžete importovat ze souboru *AecLayerStd.dwg* ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\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 493.

**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 490.

### 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 493.

### 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 555.

## 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 |
| ANNOBJ | Poznámky, odkazy, atd. |
| ANNREV | Revize |
| ANNSXKEY | Označení řezu |

| Výchozí klíče hladin pro vytvoření objektů AEC | |
|---|---|
| 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) |
| 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 |

| Výchozí klíče hladin pro vytvoření objektů AEC | |
|---|---|
| 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 |
| 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 |

| Výchozí klíče hladin pro vytvoření objektů AEC | |
|---|---|
| STŘEŠNÍDESKY | Střešní desky |
| ROOMNO | Popisky místností |
| SCHEDOBJ | Vyberte tabulky výkazu |
| 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 |
| TITTEXT-DWG | Text nadpisu výkresu |
| TOILACC | Architektonické speciality |
| TOILNO | Popisky toalet |
| TOPO | Topografie |

| Výchozí klíče hladin pro vytvoření objektů AEC | |
|---|---|
| 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  . Alternativně 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. |
| 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 491. |
| přidat ke stylu poznámky a soubory | viz část Připojení poznámek a souborů do položky Styl klíčů hladin na straně 492. |

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 vytvářítе 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 491.

# 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  . Alternativně 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| určit, zda povolit přepsání polí hladin | pod položkou Povolit přepsání zrušte volby, pro které nejsou přepsání povolena.<br><br>**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 . Alternativně 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 495.

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 491.

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  . Alternativně 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 500.

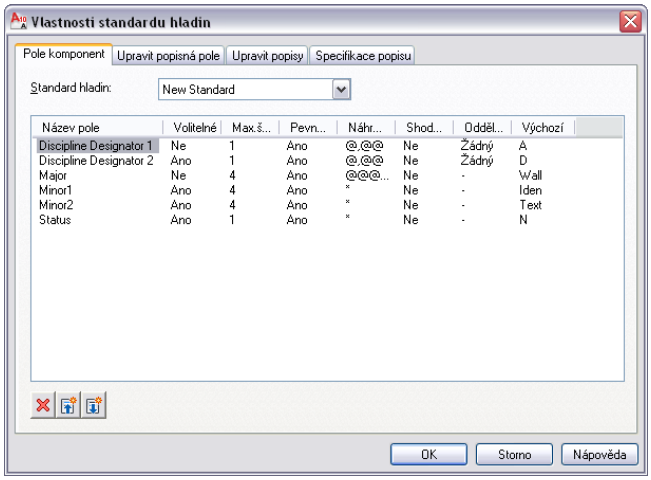
Můžete přepsat informace v každém poli, pro změnu způsobu jak vytváří standard hladiny název hladiny, určením přepsání klíčů hladin. Další informace naleznete v části Přepsání klíče hladin na straně 493.

### 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 500.

## 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.<br>**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. |
| 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 496 a Úprava polí komponentů na straně 500.

## 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. |

| Název pole | Popis |
|---|---|
| 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 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. |

| Pole | Popis |
|---|---|
| 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 | [oA-Z] | Ne | Žádný | A |
| CSIfB | CISfB-A | Ne | 1 | Ano | # | Ne | Žádný | 1 |
| | CISfB-B | Ne | 1 | Ano | # | Ne | Žádný | o |
| | CISfB-C | Ne | 1 | Ano | # | Ne | Žádný | o |
| Grafika | | Ne | 1 | Ano | [oACDGHTZ] | Ne | Žádný | G |
| Spád | | Ne | 1 | Ano | # | Ne | Žádný | 7 |
| Úroveň | | Ano | 2 | Ano | [o-9A-Z][o-9A-Z] | Ne | Žádný | oo |
| Stav | | Ano | 1 | Ano | [oNXR] | Ne | Žádný | o |
| Měřítko | | Ano | 1 | Ano | [oASPD] | Ne | Žádný | o |
| Fáze | | Ano | 1 | Ano | [o-9A-Z] | Ne | Žádný | o |

## 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. |

| Název pole | Popis |
|---|---|
| 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. |
| 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 | [oA-Z] | Ne | Žádný | A |
| Prvek | Ne | 15 | Ne | * | Ne | - | Stěna |
| Grafika | Ne | 1 | Ano | [oACDGHTZ] | Ne | - | G |
| Úroveň | Ano | 2 | Ano | [o-9A-Z][o-9A-Z] | Ne | Žádný | oo |
| Stav | Ano | 1 | Ano | [oNXR] | Ne | Žádný | o |
| Měřítko | Ano | 1 | Ano | [oASPD] | Ne | Žádný | o |
| Fáze | Ano | 1 | Ano | [o-9A-Z] | Ne | Žádný | o |

## 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 503.

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 500. |
| zadat popisná pole standardu hladiny | viz část Úprava popisných polí na straně 501. |
| zadat popisy pro standard hladiny | viz část Úprava popisů na straně 501. |
| zadat popisné specifikace standardu hladiny | viz část Úprava položky Specifikace popisu na straně 502. |

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| změnit hodnoty jednotlivých polí komponent | vyberte hodnoty, které chcete změnit, a vyberte novou hodnotu. Další informace naleznete v části Popisy pole komponenty na straně 496. |

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

Tímto postupem proveďte import standardů hladin z jiných výkresů nebo z výkresu *AecLayerStd.dwg* ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\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 2010 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 |
| AecLayerRestoreSnapshot | layerstate-retore |

Další informace o těchto funkcích viz odkaz na AutoLISP v nápovědě aplikace AutoCAD.

# Systém zobrazení

# 10

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

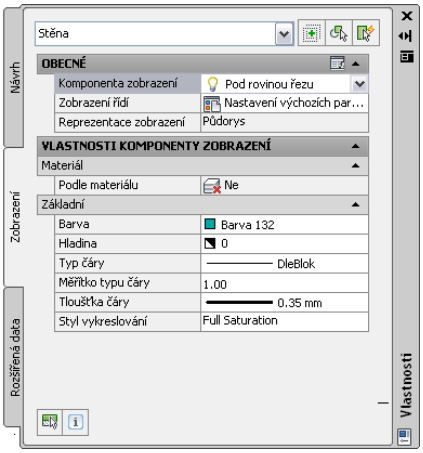
Jste-li správcem CAD, bude potřeba se důkladně seznámit s tématy Struktura systému zobrazení na straně 511 a Správce zobrazení na straně 520, aby bylo možné podle potřeby upravovat a organizovat výchozí nastavení a zavádět tak vlastní standardy zobrazení. Jakýkoliv uživatel však může provést rychlou 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 vyberete komponentu zobrazení objektu (jako třeba šrafování, nebo hranici), a poté vyberete či zadáte novou hodnotu pro vlastnost zobrazení, kterou chcete změnit (např. 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 506.

# 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.

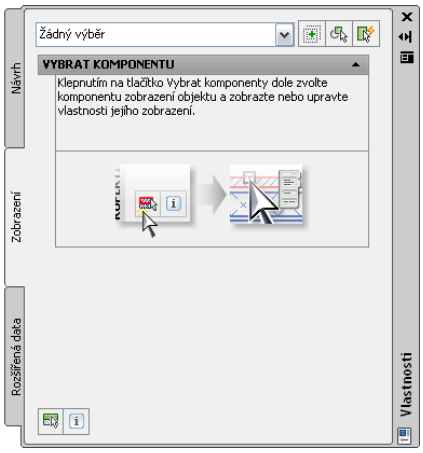
---

1 V případě potřeby otevřete paletu Vlastnosti pomocí některé z následujících metod:

- Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ 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.

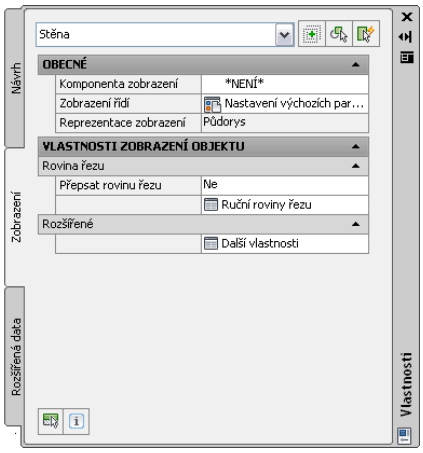
2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.

**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.

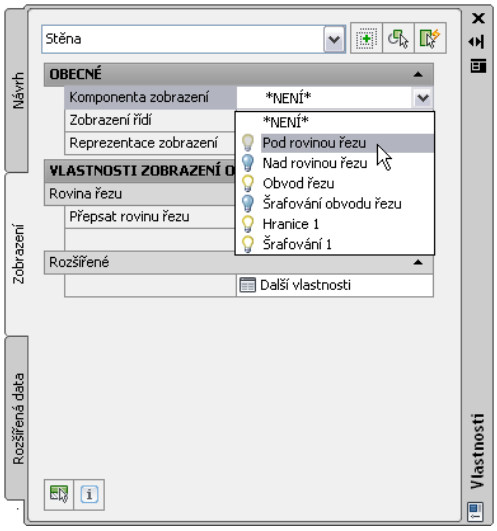
| Jestliže je u položky Zobrazení řízeno uvedena hodnota ... | Změny se poté použijí u ... |
|---|---|
| Výchozí nastavení výkresu | všech objektů stejného typu, pro které neplatí žádné přepsání (například všechny dveře ve výkresu). |
| <typ objektu>Styl:<název stylu> (například Styl dveří: Otočné – 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 nastavení na kartě Další pro objekt stěny naleznete v části Určení zobrazení ostatních charakteristik stěny na straně 793. |

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.

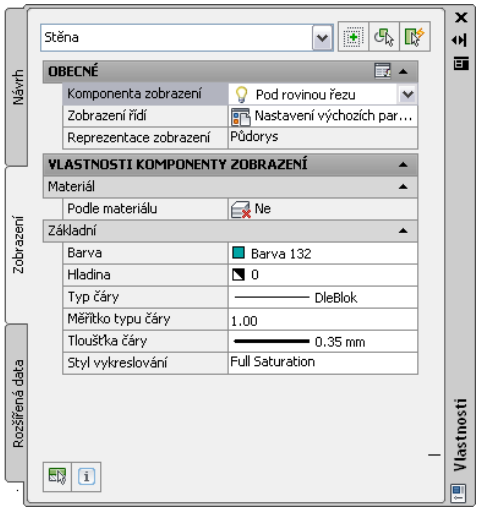



Barva ikony žárovky před každým názvem komponenty udává, zda je komponenta v aktuální reprezentaci zobrazení viditelná (žlutá barva), nebo ne (modrá barva). Když je seznam otevřený, lze klepnutím na jednu či více těchto ikon změnit nastavení viditelnosti přiřazených komponent. Ve výkresu se změny projeví, 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.

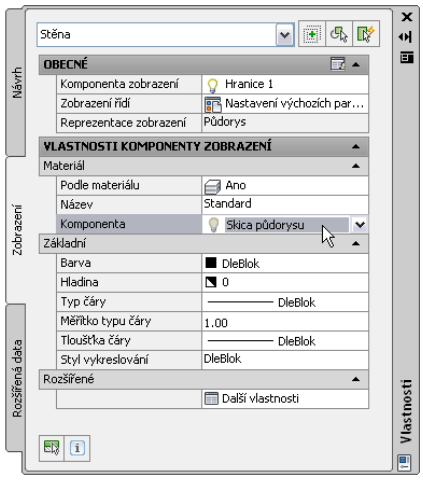
**Karta Zobrazení s vybranou komponentou zobrazení objektu**




**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.

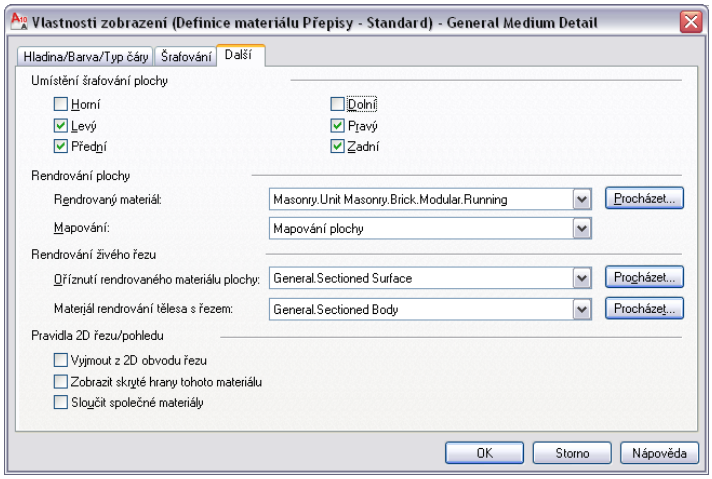
7 Zadejte nebo vyberte novou hodnotu pro jakékoliv vlastnosti zobrazení, které chcete změnit. Výsledky vámi provedených změn jsou ihned vidět ve výkresové oblasti. Všimněte si, že vlastnosti uvedené na kartě Zobrazení se liší v závislosti na vybraném objektu či komponentě. Většina z nich nevyžaduje vysvětlení. 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 790 a Zadání šrafování pro komponenty stěny na straně 790.

**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.



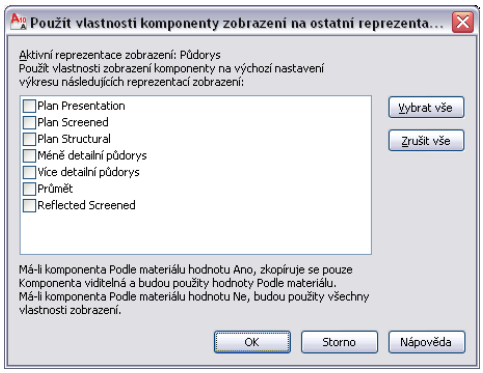

V tomto případě obsahuje karta Zobrazení i kategorii Rozšířené, kde lze tlačítkem tabulky Další vlastnosti  otevřít dialogové okno, ve kterém můžete prohlížet a upravovat vlastnosti zobrazení přiřazené k definici materiálu, jako například umístění šrafování plochy a rendrování plochy, jak je ukázáno níže. Podrobné pokyny najdete v části Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 587.

**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.

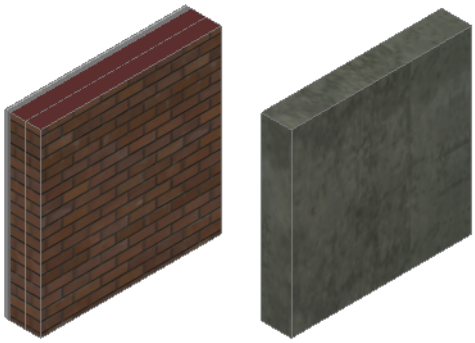
## Materiály a systém zobrazení

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 587.

### 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.

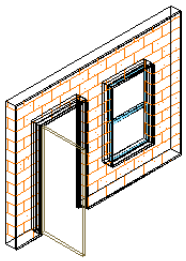
- Fyzické vlastnosti objektu řídí šířku, výšku, tvar a pozici objektu ve výkresu.
- Grafické vlastnosti řídi viditelnost (zapnuto/vypnuto), hladinu, barvu a typ čáry.

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.

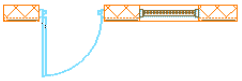
## Reprezentace zobrazení a směry pohledu

Reprezentace zobrazení není závislá na směru pohledu, ačkoliv je obvykle navržena s určitou představou.

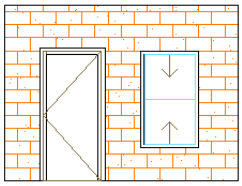
**Objekty zobrazené z různých směrů pohledu, které používají různé reprezentace zobrazení**



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



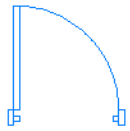
Reprezentace prostorového zobrazení stěny, dveří a kona zobrazená ve 2D z čelního směru pohledu

## 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

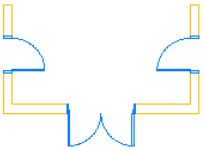
## Přizpůsobení zobrazení objektu

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.

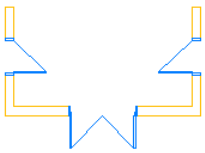
Pro změnu zobrazení objektu, určíte jak jsou změny použity v instancích objektu ve výkresu. To provedete určením zdroje vlastností zobrazení pro vybranou reprezentaci zobrazení.

- 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.**



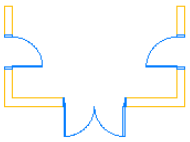
doors with
default display
properties



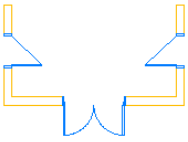
doors with
straight swing
specified in
drawing display
properties

- 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**



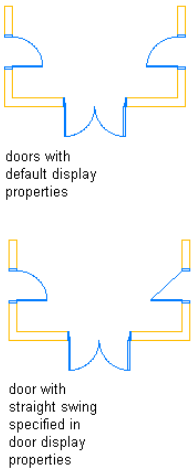
doors with
default display
properties



doors with
straight swing
specified in
door style display
properties

- 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**




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.

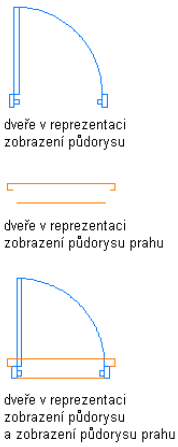
### Reprezentace zobrazení jsou obsaženy v položce Sada zobrazení

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.

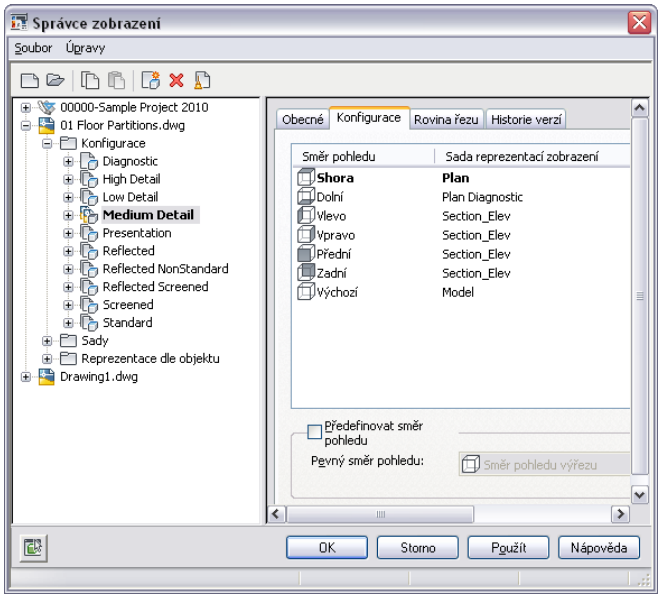
### Konfigurace zobrazení, výřezy a šablony

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 520.

## Zobrazení objektů ve výřezu

Konfigurace zobrazení, aktuální výřez a aktuální interakce objektu následujícím způsobem určí, co bude zobrazeno ve výřezu:

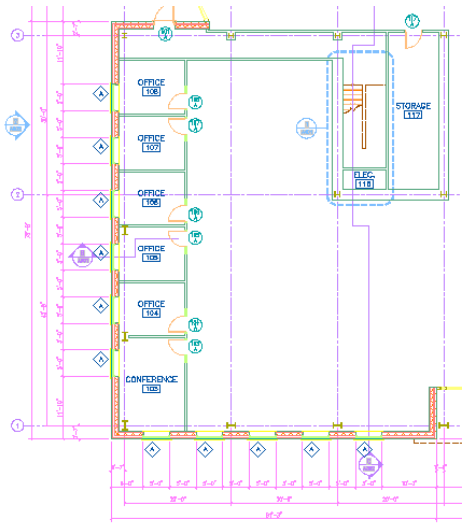
- Aktivní výřez má aktuální směr pohledu a aktuální konfiguraci zobrazení. Například, směr pohledu je ze shora a konfigurace zobrazení má střední detail.
- Konfigurace zobrazení má jednu nebo více sad zobrazení a používá sadu zobrazení, která je přiřazena k aktuálnímu směru pohledu. Například v konfiguraci 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.

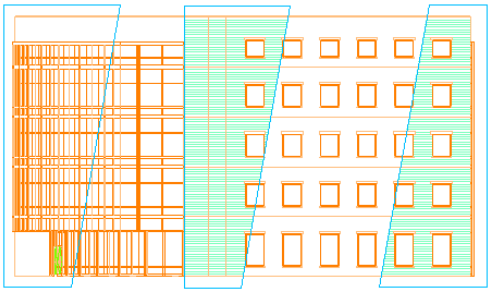
Například, následující obrázek ukazuje výřez, který je přiřazen ke konfiguraci vykreslování a hornímu směru pohledu. Na tomto obrázku jsou objekty zobrazeny v reprezentaci zobrazení půdorysu.

**Objekty z horního pohledu používají sadu zobrazení pro půdorysy**



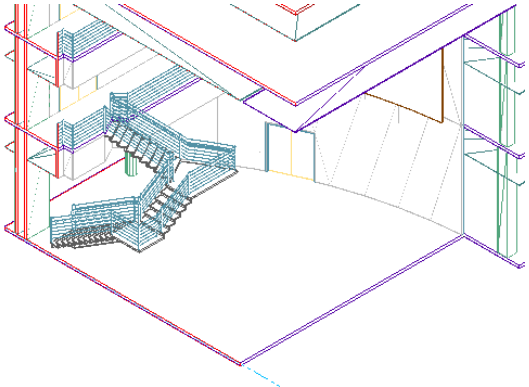

Jestliže je v tomto výřezu vybrán přední směr pohledu, pak jsou stejné objekty zobrazeny spolu s reprezentací zobrazení pohledů.

**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.

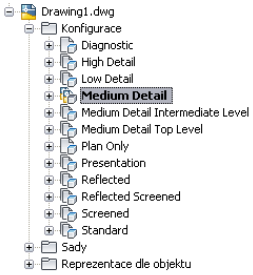
## Správce zobrazení

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.

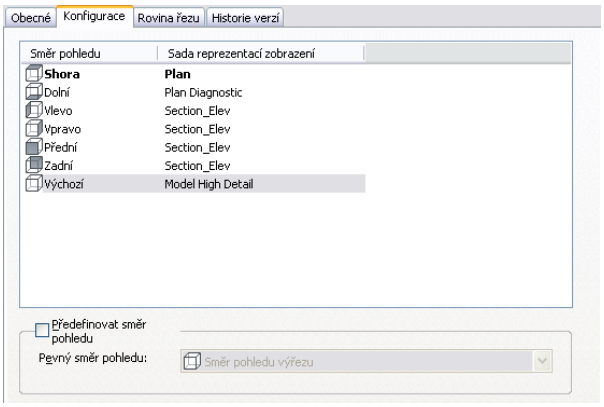
**Levé podokno zobrazuje stromovou strukturu konfigurace zobrazení a jejich komponentů**




### 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**

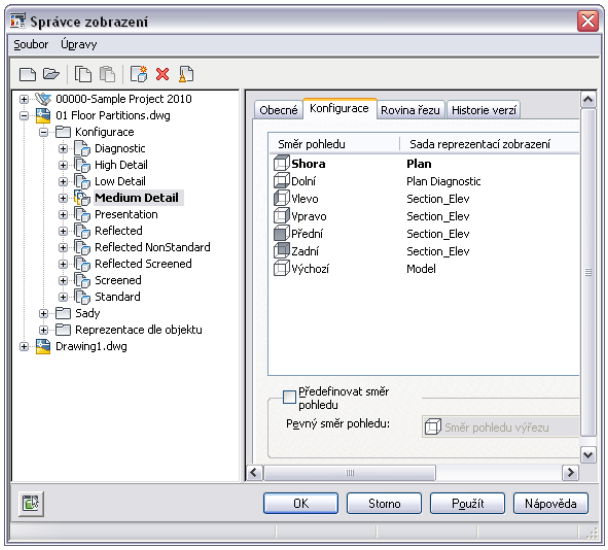



### Prohlížení Ikon pohledu ve Správci zobrazení

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. |

| Ikona | Popis |
|---|---|
|  | 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 361.

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 381.

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  .

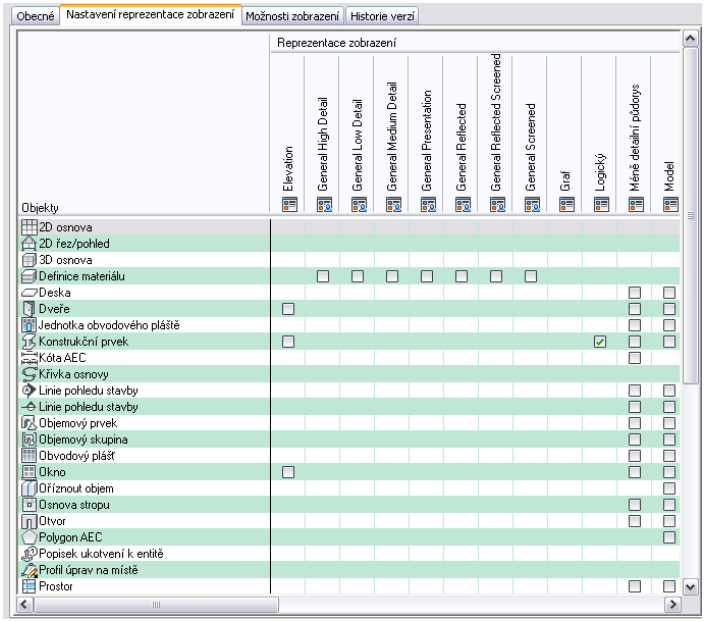
2 Rozbalte sady a vyberte sadu zobrazení.

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**



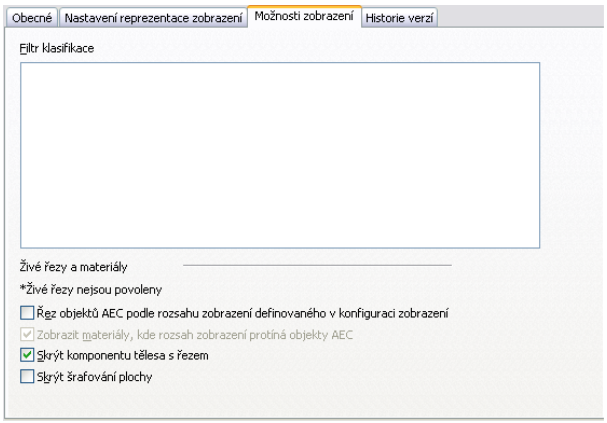

Sady zobrazení mohou mít různé ikony v závislosti na funkci ve výkresu.

| 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 381.

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 .

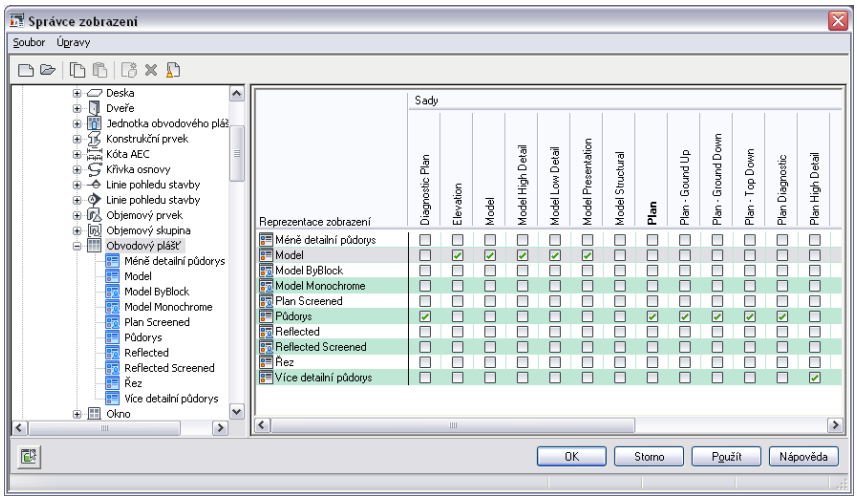
2 Rozbalte reprezentace podle objektu a vyberte objekt.

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.

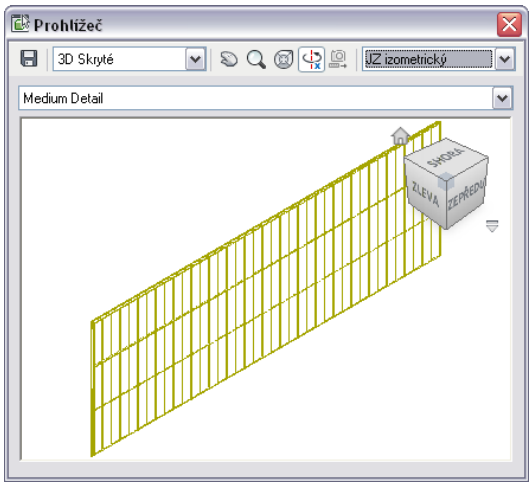
4 Rozbalte reprezentace podle objektu a vyberte objekt.

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 517. 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  . |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 529. |
| vytvořit reprezentaci zobrazení pro použití v této konfiguraci zobrazení | viz části Vytvoření reprezentace zobrazení pro objekt na straně 530 a Přiřazení reprezentace zobrazení do sady zobrazení na straně 531. |
| přiřadit sady zobrazení k směrům pohledu | viz část Přiřazení sady zobrazení do směru pohledu na straně 533. |

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 530. |
| Přiřadit reprezentaci zobrazení do této sady zobrazení | viz část Přiřazení reprezentace zobrazení do sady zobrazení na straně 531. |
| přidat tuto sadu zobrazení do konfigurace zobrazení | viz část Přiřazení sady zobrazení do směru pohledu na straně 533. |
| použijte sadu zobrazení jako jednu z výchozích sad zobrazení | viz část Určení sady zobrazení jako výchozí sady zobrazení na straně 534. |

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 530.
7 Přiřaďte reprezentaci zobrazení k sadám zobrazení, ve kterých budou používány.

   Další informace najdete v části Přiřazení reprezentace zobrazení do sady zobrazení na straně 531.
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 o. 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 530.

**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 842.

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 533.

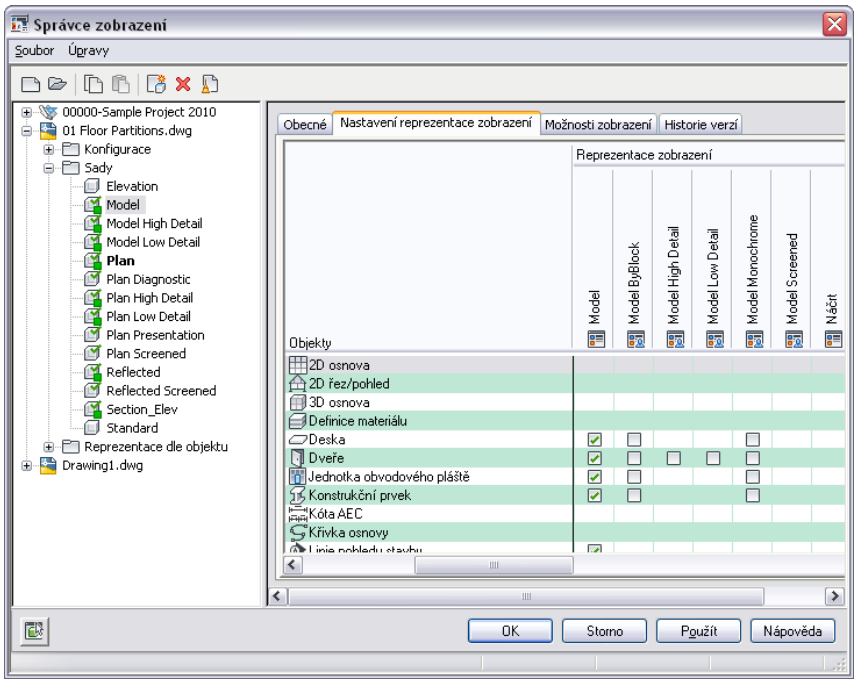
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení  .

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. |
| 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.

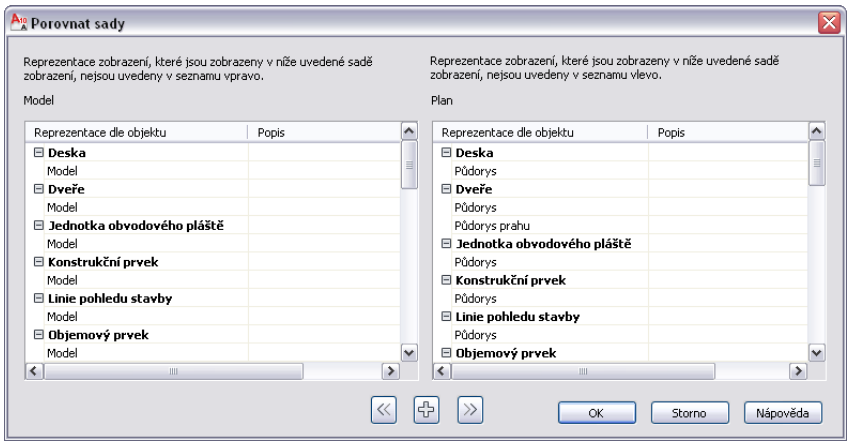
6 Klepněte na tlačítko OK.

## 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 . |
| 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 534.

## Přiřazení konfigurace zobrazení k výřezu

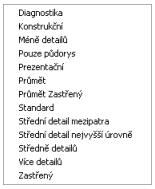
Použijte tento postup k přiřazení konfigurace zobrazení k výřezu. Kdykoliv během procesu projektu, můžete určit konfiguraci zobrazení pro výřez, modelový prostor nebo skládaný výřez.

**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** Alternativně 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 516.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení.

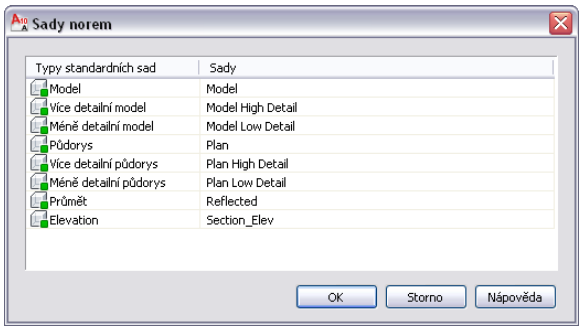
2 Klepněte pravým tlačítkem na položku Sady a klepněte na volbu Přizpůsobení sad standardů.

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 možnost  ➤ 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** Alternativně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **rea** (Regenerovat vše).

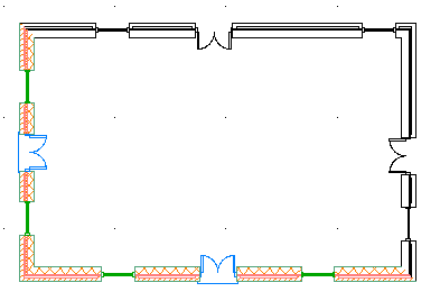
## Určení konfigurace zobrazení, které se používá k překrytí externí reference

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 536.

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.

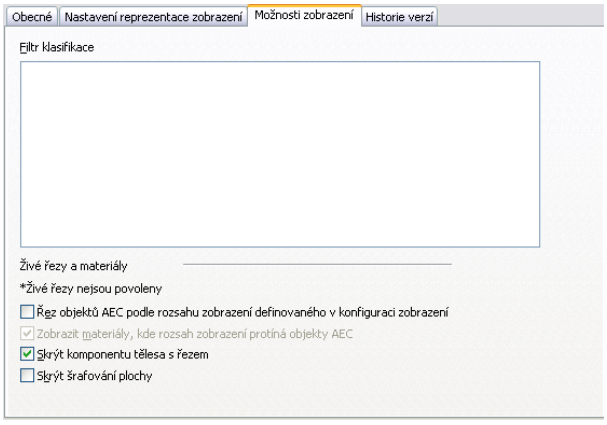
2 Klepněte na možnost  ➤ Pomůcky ➤ Nastavit výkres.

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 535.

---

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.

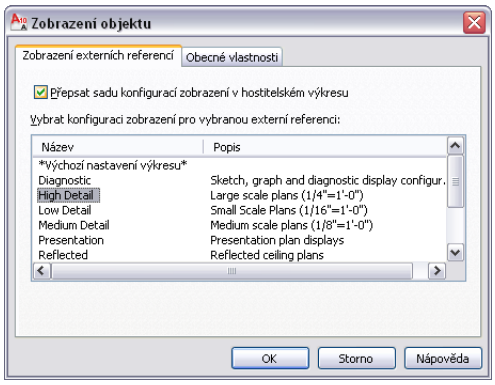
3 Klepněte na kartu Zobrazení externí reference.

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** Alternativně 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 2496.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení .

2 Rozbalte sady.

3 Vyberte sadu zobrazení, kterou chcete upravit.

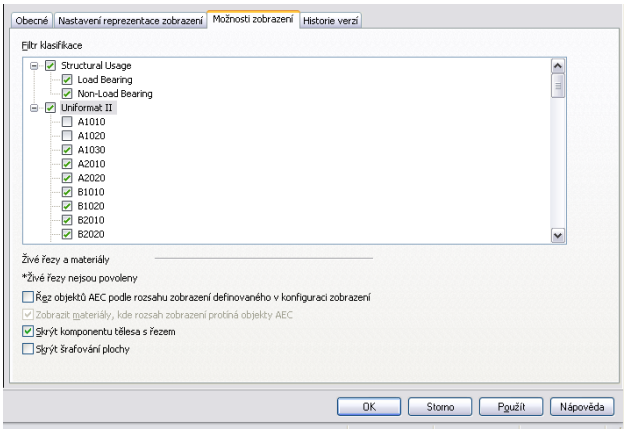
4 Klepněte na kartu Volby zobrazení.

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.

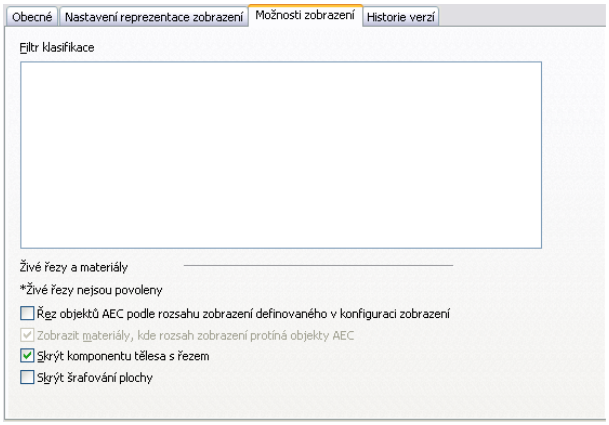
Další informace o materiálech najdete v části Materiály na straně 565. Další informace o živých řezech najdete v části Vytváření a úprava zobrazení živého řezu na straně 2105.

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, vyberte položku Zobrazit materiály, kde rozsah zobrazení protíná objekty AEC.<br><br>**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 540.

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 543.

## 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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

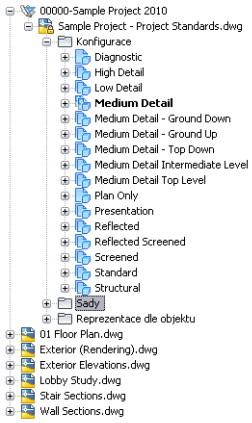
Funkce Projektové normy poskytuje uživatelům mechanismus na založení, údržbu a synchronizaci nastavení zobrazení napříč projektem aplikace AutoCAD Architecture. V rámci projektu, můžete určit standardní nastavení zobrazení, která jsou používána napříč všemi výkresy projektu.

Další informace o projektech a projektových normách najdete v částech Správa výkresu na straně 197 a Projektové normy na straně 381.

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<br>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<br>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 422. |
|  | Standardní nastavení zobrazení, které má nestandardní (novější) verzi<br>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 422, 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 549. |
|  | Standardní nastavení zobrazení, které je vyloučeno ze synchronizace<br>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 546. |
|  | Standardní nastavení zobrazení, které nemá údaje o verzi<br>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 437. |

| Ikona | Popis |
|---|---|
| | Přidávání informací o verzích do nastavení zobrazení naleznete v části Aktualizování položky Standardní nastavení zobrazení v položce Výkres projektových norem na straně 547. |
|  | Standardní nastavení zobrazení, které bylo změněno, ale nebylo verzováno<br>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 547.<br>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<br>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 197 a Projektové normy na straně 381.

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 417.
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.

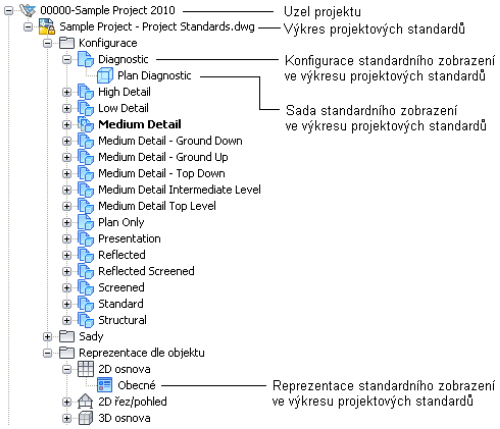
Nastavení zobrazení ve výkresu projektových norem a ve výkresech projektu je verzováno. Verze se používá na to aby se mohlo rozhodnout, zda musí být nastavení zobrazení aktualizováno během synchronizace. Informace o verzi obsahují GUID (Global Unique Identifier – jedinečný globální identifikátor), datum 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 552. 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**

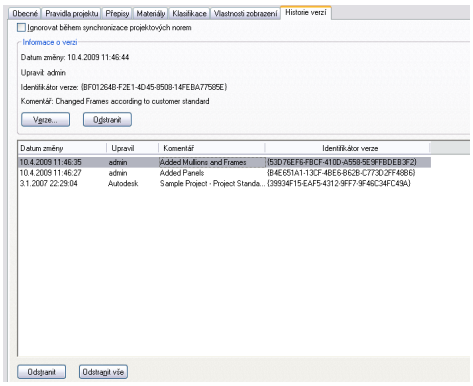
1 Otevřete standardy zobrazení výkresu aktuálního projektu.

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

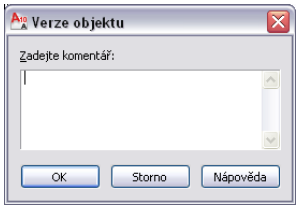
**TIP** Výkresy standardního zobrazení jsou ve Správci zobrazení uvedeny pod uzlem projektu ( ). Jestliže není zobrazen žádný projektový uzel, aktuální výkres není částí projektu.

3 Vyberte nastavení zobrazení, které chcete upravit a proveďte změny.

4 Klepněte na kartu Historie verze změněného nastavení zobrazení.




5 Klepněte na položku Verze.

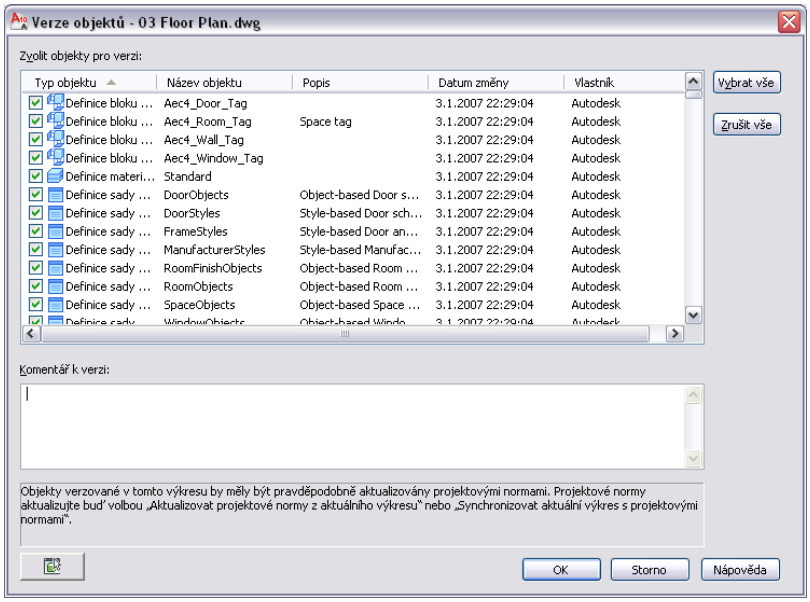



6 Pokud to bude nutné, zadejte komentář k nové verzi.

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 411.

**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 552. Jinak se může objevit neslučitelné zobrazení objektů.

1 Otevřete výkres projektu.

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

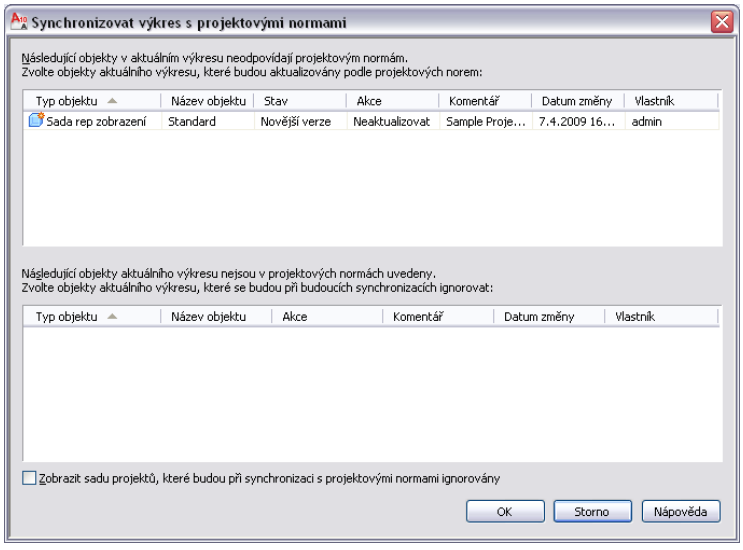
3 Rozbalte uzel výkresu projektu a vyberte standardní nastavení zobrazení se kterým můžete aktualizovat projektové normy.

**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 546.

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.

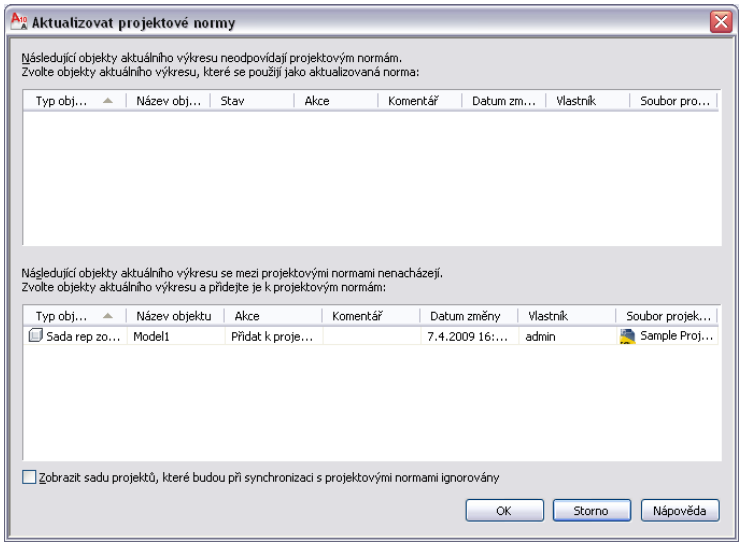
2 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce zobrazení.

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 546.

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.

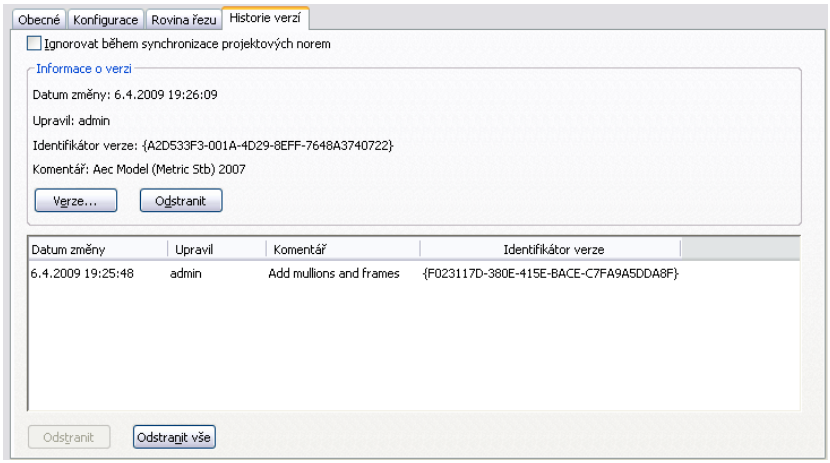
Historii je možné upravit odebráním jednotlivých verzí nebo odebráním všech verzí. Aktuální verzi nelze odebrat.

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 431.

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** Alternativně 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** Alternativně 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.

**DisplayDxfName**vám 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** Alternativně 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

# 11

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 2010\csy\Styles\Imperial nebo Metric*.

Další informace o tom, jak určit umístění souborů při instalaci, najdete v odstavci „Instalace aplikace AutoCAD Architecture 2010“ *Instalační příručky aplikace AutoCAD Architecture 2010*.

### 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:

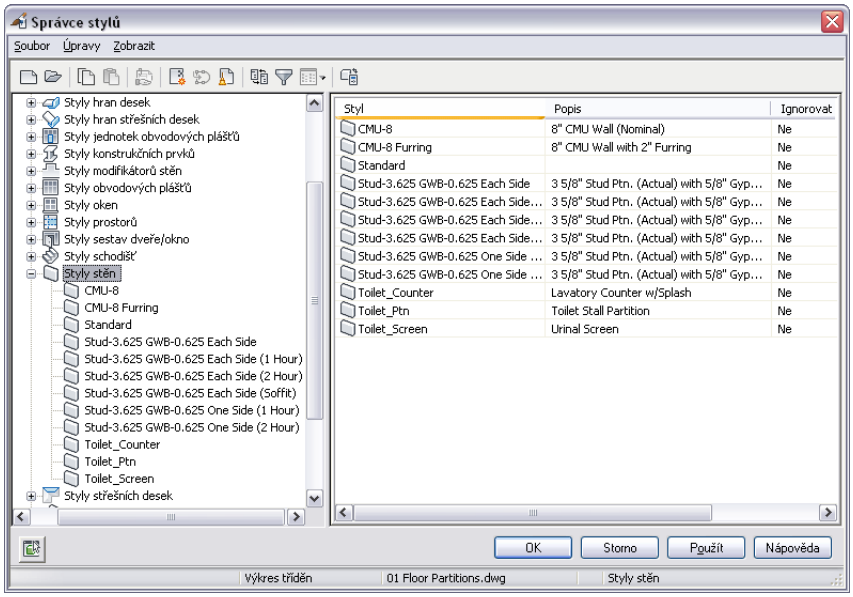
- Přístup ke stylům z otevřených výkresů a intranetových stránek
- Přetahování stylů do palety za účelem vytváření nástrojů
- Nastavení nových výkresů a šablon zkopírováním stylů z jiných výkresů nebo šablon
- Třídění a zobrazení stylů ve výkresech a šablonách podle výkresu nebo typu stylu
- Náhled objektu 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.

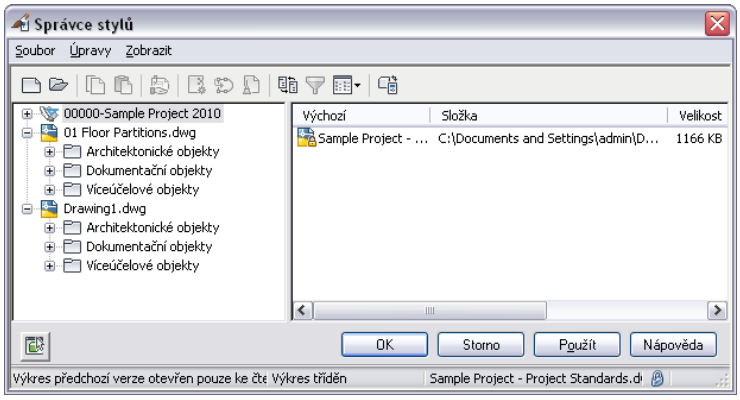
### Stavový pruh

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

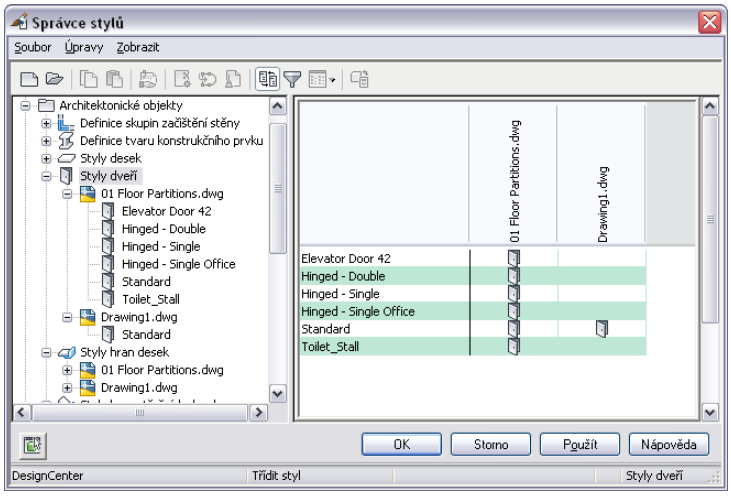
Tento postup použijte ke změně způsobu seřazení stylů ve Správci stylů. Ve výchozím nastavení jsou v levém podokně stromového zobrazení zobrazeny názvy otevřených výkresů a šablon. Jestliže rozbalíte výkres ve stromovém zobrazení, jednotlivé styly ve výkresech se seskupí do tří kategorií: Architektonické 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.

Alternativně 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 560.

# 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 ➤ Uložit jako  .

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 829.

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 65.

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

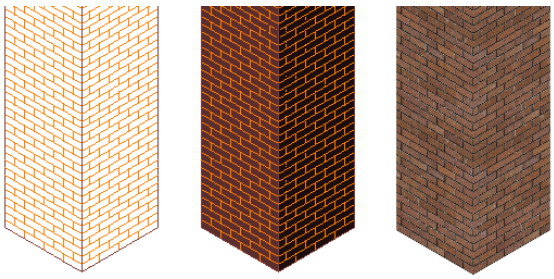
# 12

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

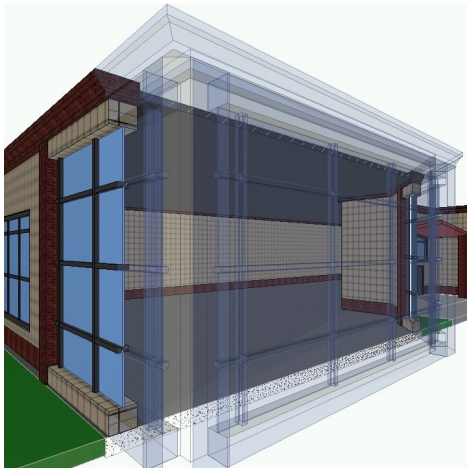
Materiály nabízejí možnost přiřadit objektům šrafování plochy. Šrafování plochy se může zobrazovat v modelových pohledech, pohledech řezu a prostorových pohledech. Umístění a orientaci šrafování můžete kontrolovat u každé plochy objektu.

### 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 2105.

**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 65. 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 570.

## Objekty, které podporují materiály

Objekty, ke kterým se přiřazují materiály, jsou zpravidla trojrozměrné (3D) objekty. Dvojrozměrné (2D) objekty, jako jsou plochy, mřížky 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, mřížky |
| 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, mřížky |

### 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:

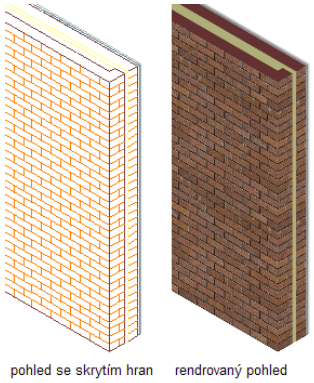
- Chcete přepsat existující materiál pro konkrétní objekt.
- Daný objekt nepodporuje styly, ale podporuje materiály. (To se týká polygonů AEC.)

### 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 587.
- 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 569.
- 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 571.

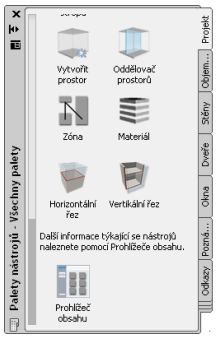
Paleta nástrojů Návrh zahrnuje výchozí nástroj Materiál, který odkazuje na soubor Definice materiálu a umožňuje použití libovolné z těchto definicí materiálu. Řadu těchto definicí materiálu lze použít také u nástrojů specifických pro materiály umístěných na paletě nástrojů Materiály ve skupině palet 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 570.

## 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 .

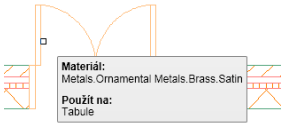



2 Na paletě Projekt proveďte některý z následujících úkonů:

| 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 566.

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 587

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 569.

**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

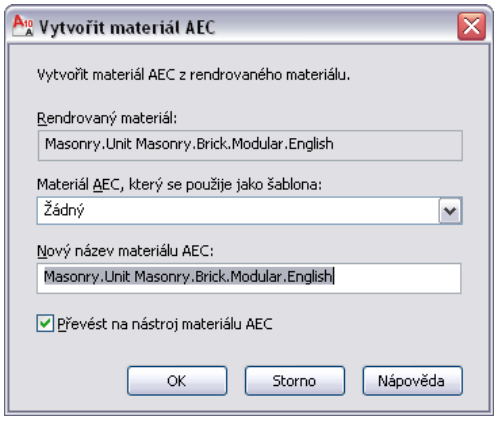
Nástroj Materiál můžete vytvořit přetažením rendrovaného materiálu z prohlížeče obsahu do aplikace AutoCAD Architecture.

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 570.

- 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.

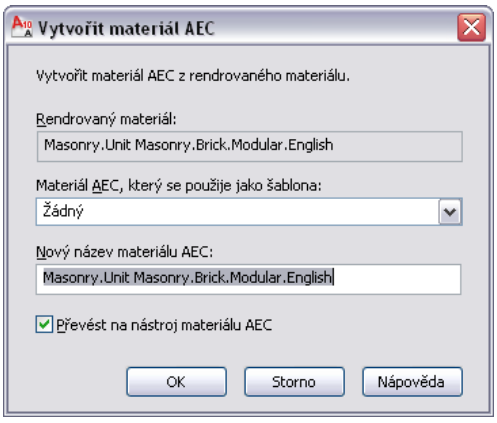
  **POZNÁMKA** Definice materiálu vybraná jako šablona bude definovat všechna počáteční nastavení materiálu s výjimkou rendrovaného materiálu. Patří sem nastavení hladiny, barvy a typu čáry, šrafování, přiřazení šrafování plochy a chování materiálu při použití v řezu.

- 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 570.

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.

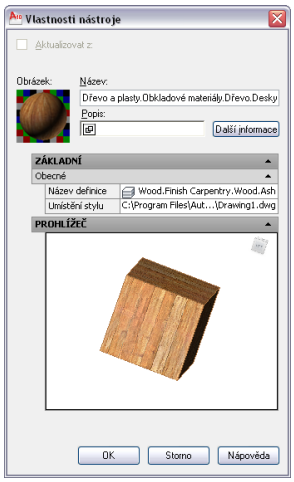
**POZNÁMKA** Definice materiálu vybraná jako šablona bude definovat všechna počáteční nastavení materiálu s výjimkou rendrovaného materiálu. Patří sem nastavení hladiny, barvy a typu čáry, šrafování, přiřazení šrafování plochy a chování materiálu při použití v řezu.

- 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 566.

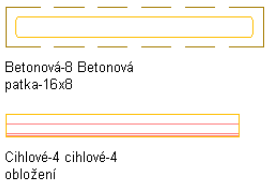
Definice materiálu nelze přiřadit k vlastnímu bloku zobrazení, ale objekty, které jsou v těchto blocích, mají přiřazené definice materiálu.

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.

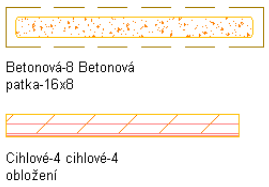
**Zobrazení komponent materiálu skici pohledu půdorysu stěny**




## 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.

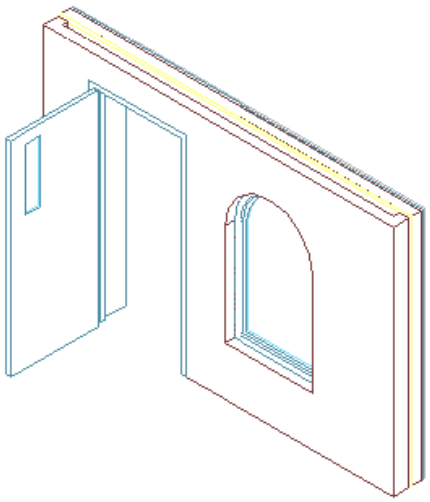
**Zobrazení vyšrafovaných komponent pohledu půdorysu stěny**




## 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.

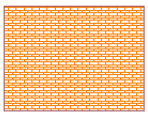
**Zobrazení komponent materiálu 3D těleso**



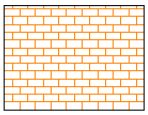
## Komponenta materiálu šrafování plochy

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**



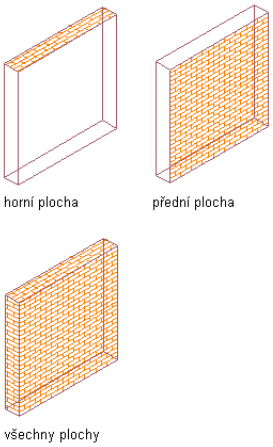
šrafování cihlového povrchu



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**

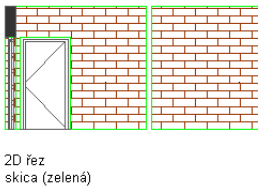



Další informace o vzhledu šrafování plochy najdete v části Zadání vzorce šrafování plochy definice materiálu na straně 590.

## 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 2170.

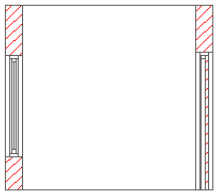
**Zobrazení skici 2D zvýšení u stěny**




## 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 2128.

**Zobrazení 2D řezu se šrafováním řezu**



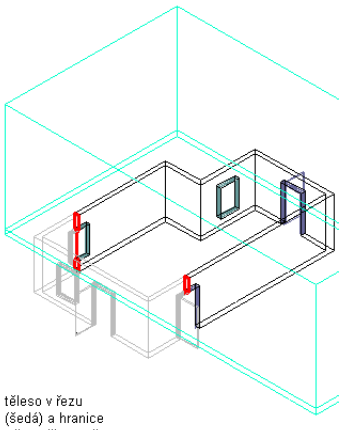
## Těleso v řezu a hranice v řezu

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 2105.

**Pohled živého řezu s tělesem v řezu (šedá) a hranicí v řezu (červená)**



těleso v řezu (šedá) a hranice 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 511.

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.

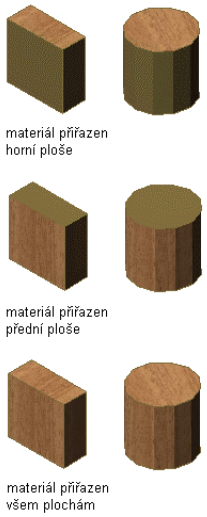
Plochy objektu, které mají šrafování plochy, jsou zadány v definici materiálu. Všechny objekty s touto definicí materiálu mají stejné přiřazení šrafování plochy, pokud nevytvoříte samostatné přepsání šrafování plochy.

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 590.

Informace o přepsáních šrafování plochy najdete v části Přepsání šrafování plochy u jednotlivých objektů na straně 581.

**Specifikace přiřazení materiálu plochy objektu**

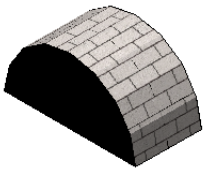



# Šrafování plochy na zakřivených plochách

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.

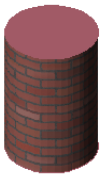
Objekt s vertikálně zakřivenou plochou, jako je například objemový prvek Válcová klenba, nemá žádné přední a zadní plochy, protože jej nelze ničím vymezit. Zakřivená plocha u objemového prvku Válcová klenba se považuje za horní plochu objektu.

**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.

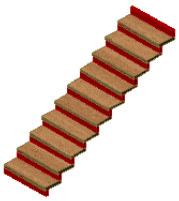
**Objemový prvek Koule s materiálem přiřazeným k přední ploše**



## 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 581.

**Schodiště s materiálem přiřazeným ke stupňům**

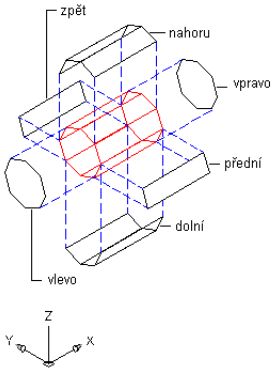


## Šrafování plochy u vysunutí

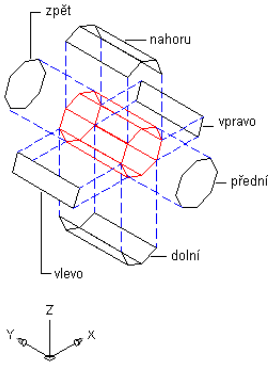
Umístění šrafování plochy u objektů vytvořených z vysunutého profilu závisí na dvou faktorech:

- 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*.

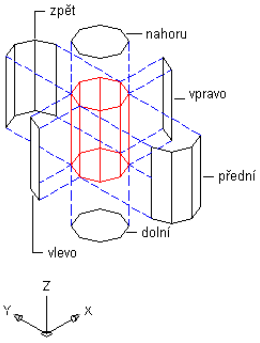
**Přiřazení ploch z hran vysunutých ve směru X**




**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.

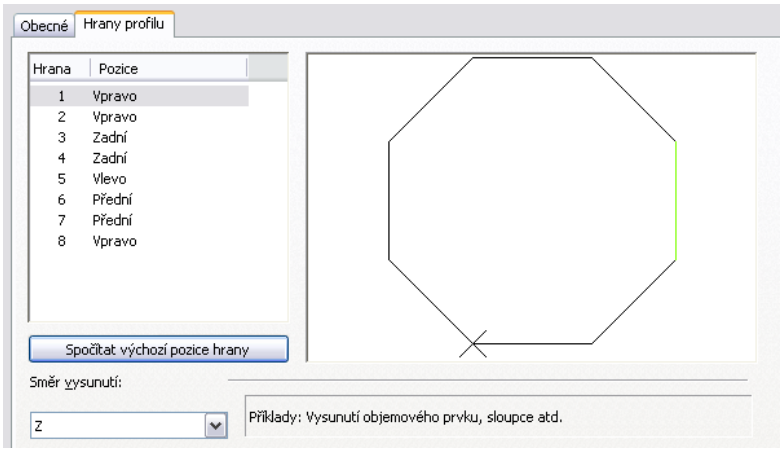
Určete směr hran profilu před vytvořením objektů z profilu. Pokud jste například vytvořili profil pro vlastní příčel zábradlí a zadali směr jednotlivých hran, bude jakákoli příčel přidaná k zábradlí na základě tohoto profilu mít tato přiřazení. Pokud později změníte směr pohledu hrany v profilu, nezmění 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 643.

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.

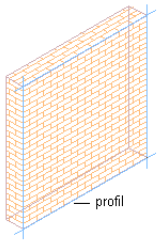
Pokud šrafování plochy pochází z vlastností zobrazení objektu místo z přiřazení materiálu, nemůžete je přepsat v jednotlivých plochách. Při výběru plochy objektu se zobrazí chybová zpráva.

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**

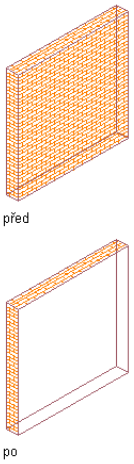



3 Zadejte, kde bude přepsání použito:

| 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 přepsání 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.

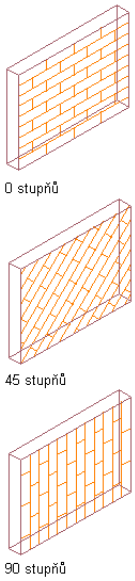
3 Zadejte, kde bude přepsání použito:

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| přepsat pouze vybranou plochu objektu | vyberte položky Pouze vybrané <směr> Plocha pro plochy. Chcete-li například použít přepsání šrafování plochy pouze |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| | 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

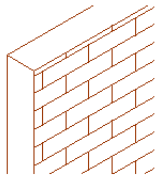
Tento postup slouží k zadání horizontálního a vertikálního odsazení šrafování plochy.

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.

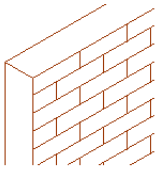
Pokud šrafování plochy pochází z vlastností zobrazení objektu místo z přiřazení materiálu, nemůžete je přepsat v jednotlivých plochách. Při výběru plochy objektu se zobrazí chybová zpráva.

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 přepsání 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 587.

2. Ve stylech objektu přiřaďte materiál tak, aby představoval jednotlivé komponenty.

   Ve stylu okna například přiřaďte definici dřevěného materiálu rámu a mřížky 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 2010\csy\Styles\<Imperial nebo Metric>\Material Definitions.dwg*. Další informace o použití Správce stylů získáte v části Správce stylů – přehled na straně 556.

## 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 Kopírovat. 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 588. |
| změnit vzory šrafování | viz část Zadání plánu a vzorů šrafování řezu definice materiálu na straně 589. |
| přiřadit šrafování plochy jednotlivým plochám objektů | viz část Zadání vzorce šrafování plochy definice materiálu na straně 590. |
| přiřadit rendrované materiálu povrchu a živého řezu | viz část Přiřazení rendrovaných materiálů na straně 592. |
| vyloučit komponenty z 2D obvodu | viz část Vyloučení definice materiálu z 2D obvodu řezu na straně 594. |
| přidat poznámky, soubory nebo dokumenty k definici | viz část Připojení poznámek a souborů k definici materiálu na straně 596. |

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 573.

**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 573.

Další informace o zadání vzorů šrafování plochy najdete v části Zadání vzorce šrafování plochy definice materiálu na straně 590.

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 možnost Předdefinovaný v poli 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.

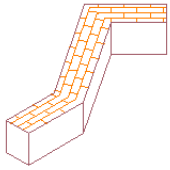
11 Klepněte na Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

12 Klepněte na možnost Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

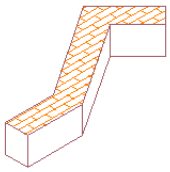
13 Klepněte na možnost Orientace a zadejte orientaci šrafování:

| 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**



orientace šrafování objektu



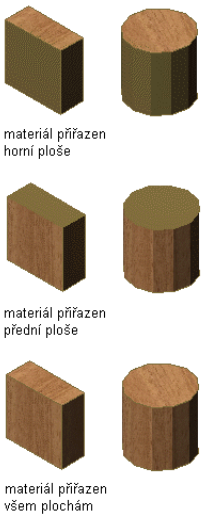
globální orientace šrafování

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 581.

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.

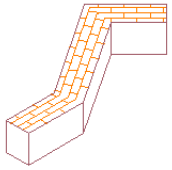
11 Klepněte na Měřítko/Rozteče a zadejte hodnotu, která určuje, jak se vybraný vzor opakuje.

12 Klepněte na možnost Úhel a zadejte úhel pro vybraný vzor.

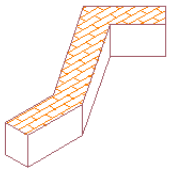
13 Klepněte na možnost Orientace a zadejte orientaci šrafování:

| 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**



orientace šrafování objektu



globální orientace šrafování

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.

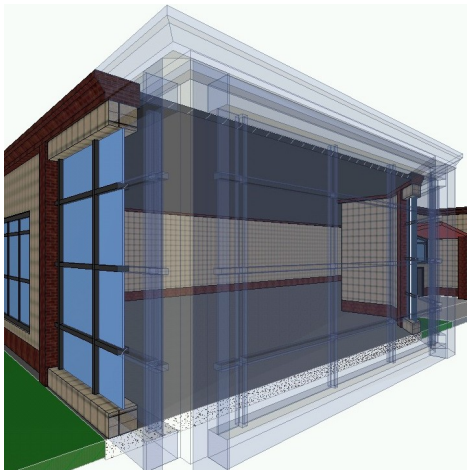
Ve stínovaném pohledu a v rendrovaných pohledech mohou objekty zobrazovat rendrované materiály namísto vzorů šrafování, které se zobrazují ve 2D drátovém pohledu a v pohledu se skrytými čarami. K dispozici jsou následující typy rendrovaných materiálů:

| 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 |
| 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.<br>■ Pokud vyberete možnost Stejné jako šrafování plochy, budou rendrovány pouze plochy vybrané ve skupině Umístění šrafování plochy.<br>■ 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.

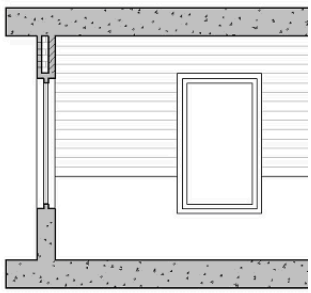
## Vyloučení definice materiálu z 2D obvodu řezu

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.

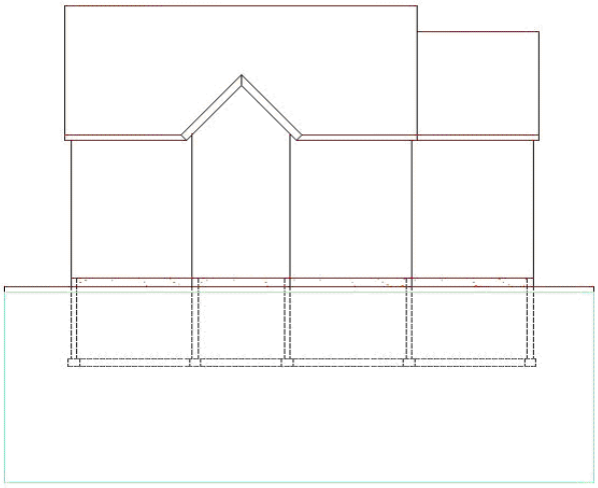
9 Klepněte na tlačítko OK.

## 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.

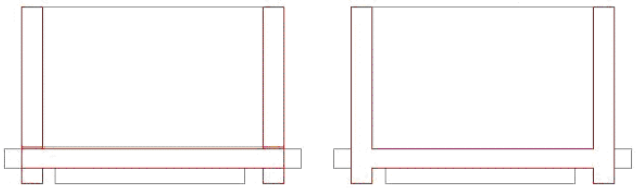
9 Klepněte na tlačítko OK.

## 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

# 13

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 pro vykreslování na základě barev. | AIA Standard.ctb |

| Název souboru šablony | Popis | Tabulka výchozího stylu vykreslování |
|---|---|---|
| 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 (desetinnými) jednotkami a nastavení pro pojmenované styly vykreslování. | AEC Standard.stb |
| 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 vykreslování 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. 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/*

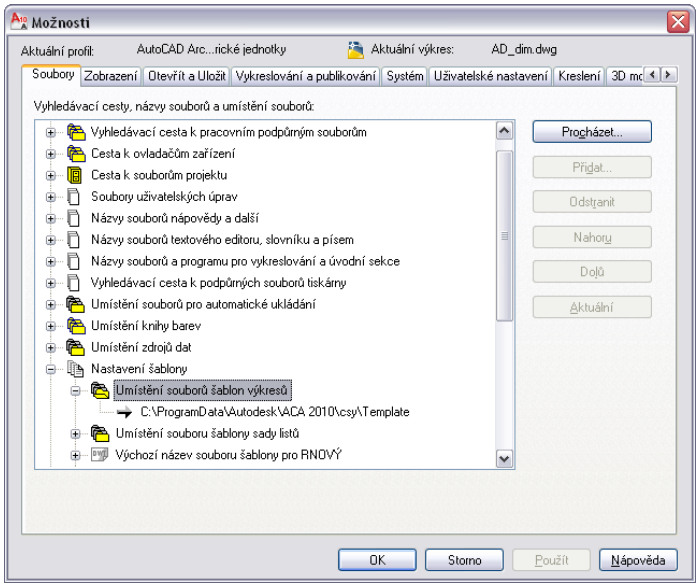
# Zdroje obsahu

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.

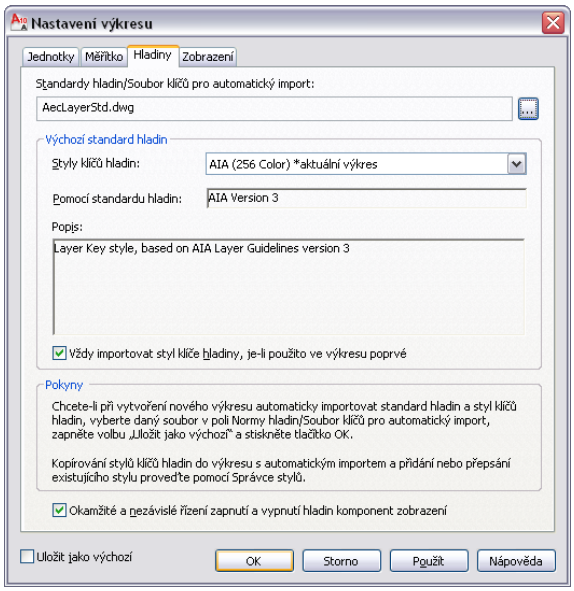
- **Definice klasifikací:** ty definice klasifikací, které často používáte, je vhodné uložit do výkresové šablony, aby byly snadno k dispozici, pokud je potřeba klasifikovat buď styl, nebo jednotlivý objekt.

**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.

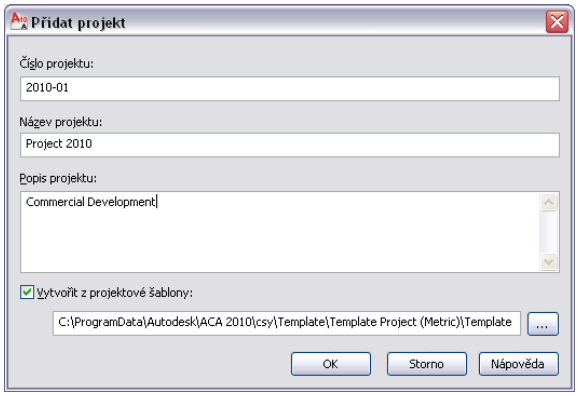
## Projekty šablon

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.

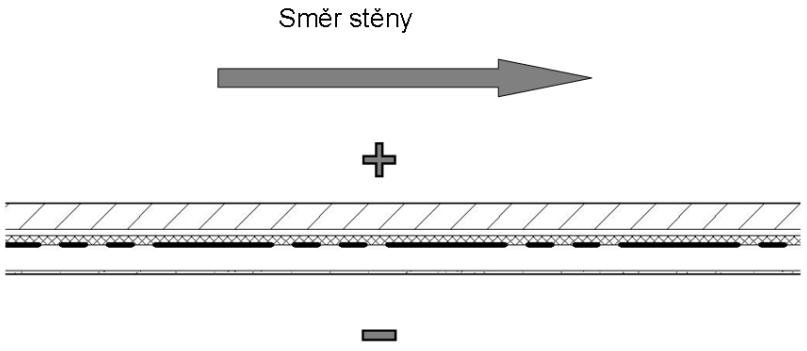
*‹Název komponenty›-‹Velikost v desetinných jednotkách› ‹ Název komponenty›-‹Velikost v desetinných jednotkách›...*

**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 2010 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.

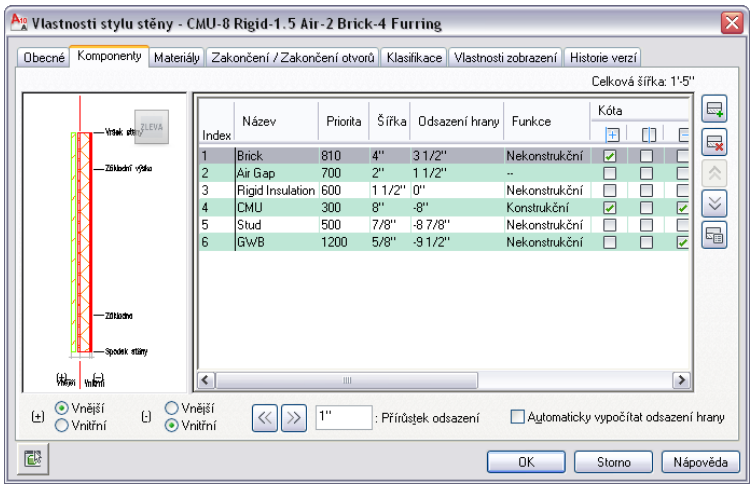
---

**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)** |
| 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:

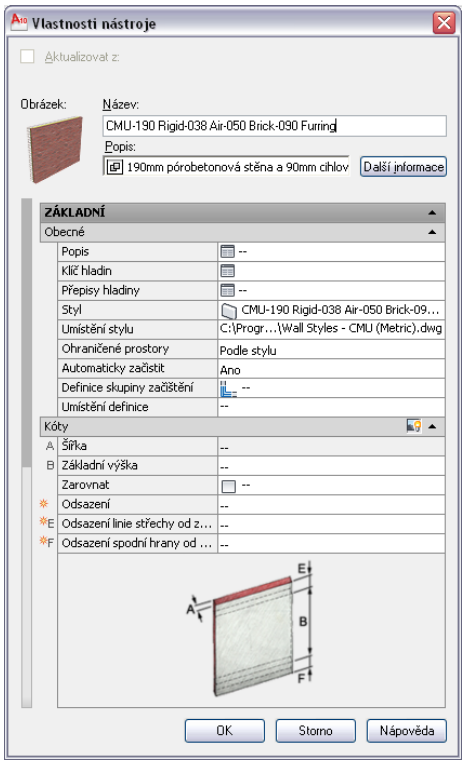
- **Zarovnání:** v případě vnějších stěn se základna obvykle definuje jako kritické kótové umístění v rámci konstrukce stěny. V těchto případech je vhodné předem nastavit vlastnost zarovnání nástroje do „Základny“.
- **Definice skupiny začištění:** pokud jste definovali stěnu, která se nemá začišťovat 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** |
| První podlaží s kamennými panely,otáčivými dveřmi a prosklením nahoře v proměnném vzoru (například s vnořenými sestavami nebo | **Kamenná základna + Otáčivé dveře + Proměnná osnova nahoře** |

| Definice stylu obvodového pláště | Příklad názvu |
|---|---|
| styly jednotky obvodového pláště jakožto výplněmi). | |

**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-o 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** |
| 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.

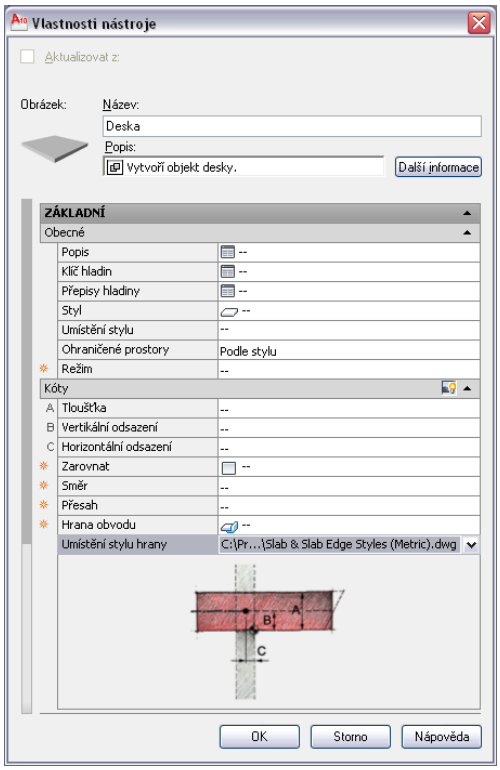
## Paletové nástroje střešních desek a desek

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** |
| 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:**

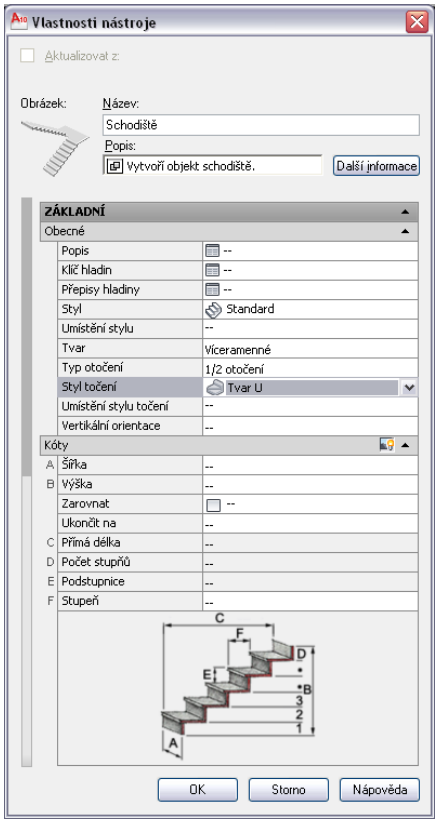
- Před definováním nového stylu vinutí schodiště zkontrolujte stávající soubory knihovny obsahu stylu. Většina typických podmínek vinutí již byla definována.
- Při použití typu s jedním bodem je důležité odstranit možnost „Použít čáru podstupnice“, jestliže bod otočení bude na hraně nebo rohu schodiště. 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** |
| 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›*

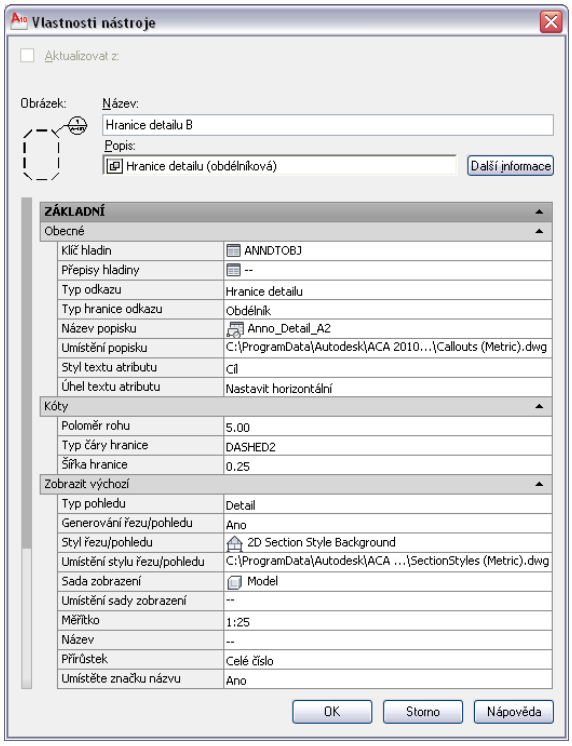
**Příklad názvu stylu 2D řezu/pohledu:**

| 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. | **StylyOkenníchRámů** |

**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** |
| 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.

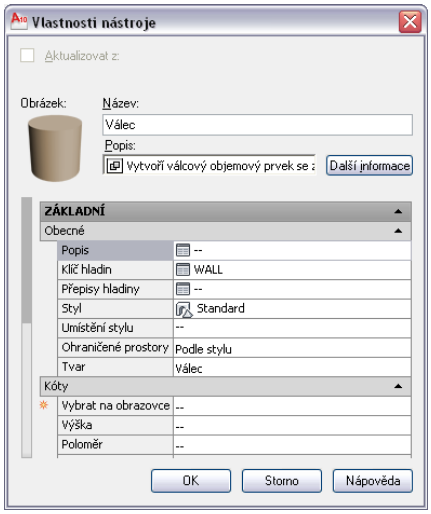
**Příklad názvu stylu objemového prvku:**

| 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 Sádroka-rton.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>*

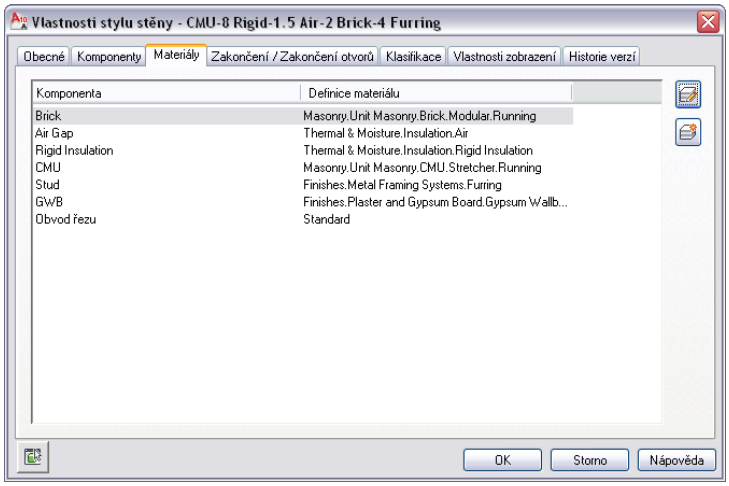
**Příklad názvu definice materiálu:**

| 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 |

| Konfigurace zobrazení | Reprezentace zobrazení materiálu |
|---|---|
| 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** |
| 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** |
| 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.

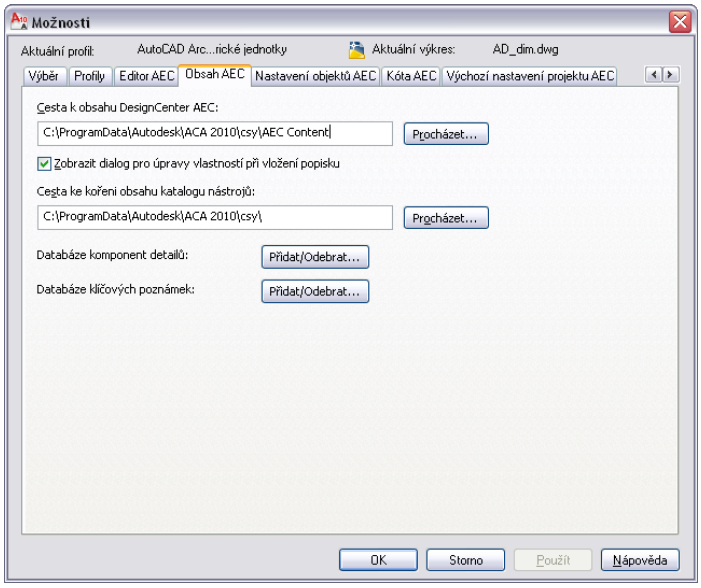
## Obsah AEC

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.

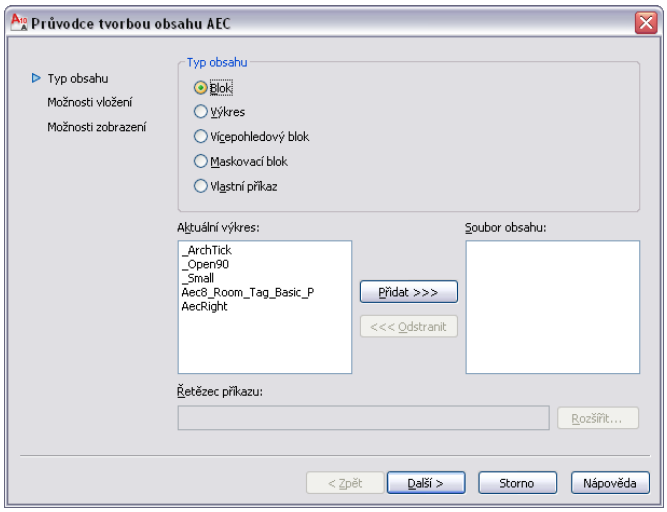
**POZNÁMKA** Měřítko vlastních bloků není správně nastaveno, pokud zkopírujete objekty, ke kterým jsou připojeny (například dveře s dveřním kováním), a vložíte je do výkresu, ve kterém jsou odlišně zadány jednotky výkresu.

**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.

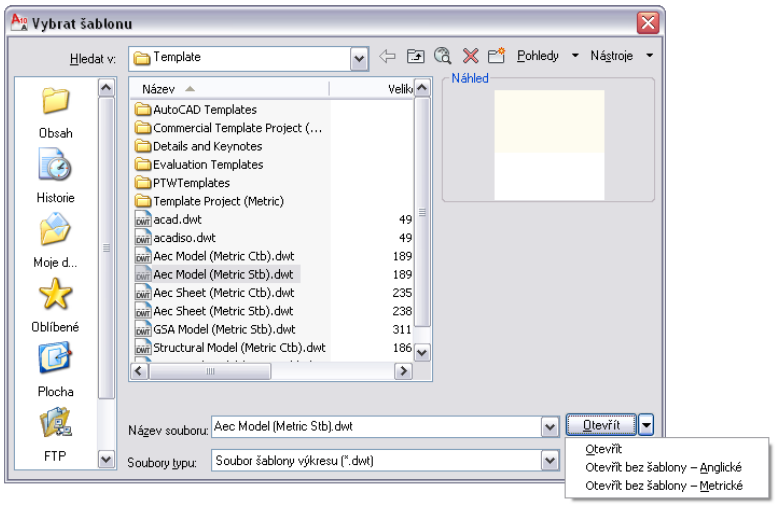


- Jestliže máte stávající 2D a 3D bloky AutoCAD, můžete je převést přímo do Obsahu AEC pomocí Průvodce obsahu AEC a výběrem možnosti „Blok“, coby typu obsahu.




- 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.

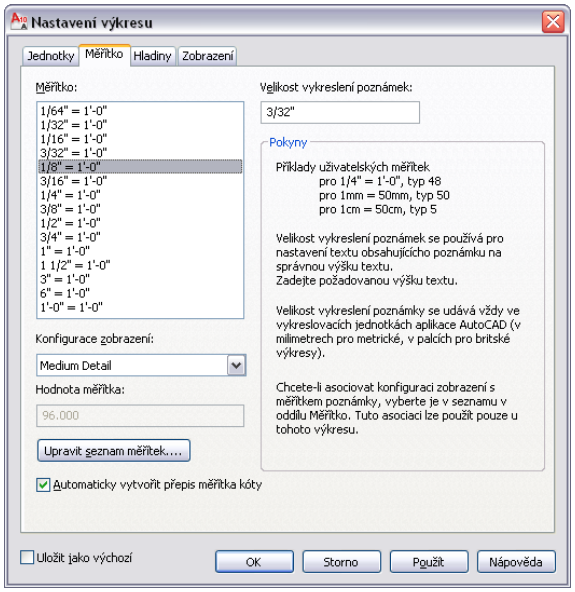
2. Ujistěte se, že barva pozadí okna výkresu je nastavena na bílou. Výsledný soubor obsahu bude mít asociovanou ikonu. Barva pozadí ikony bude stejná jako pozadí výkresového okna AutoCAD.

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.



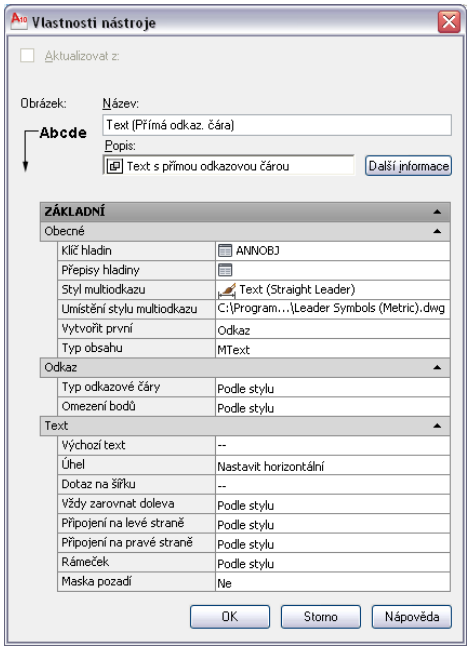

## Obsah nástrojů palety a různých poznámek

Paletové nástroje kombinované s katalogy nástrojů představují efektivní prostředek pro distribuci a standardizaci obsahu a pro automatizaci vkládání a vytváření parametrů.

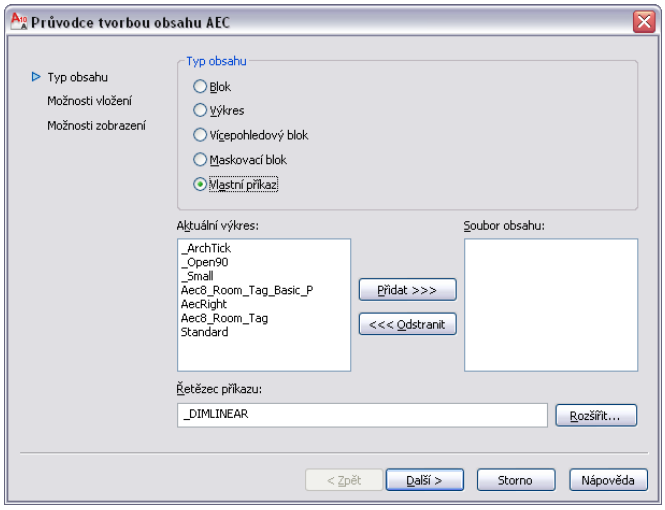
### Obecné nejlepší metody pro paletové nástroje

- 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.

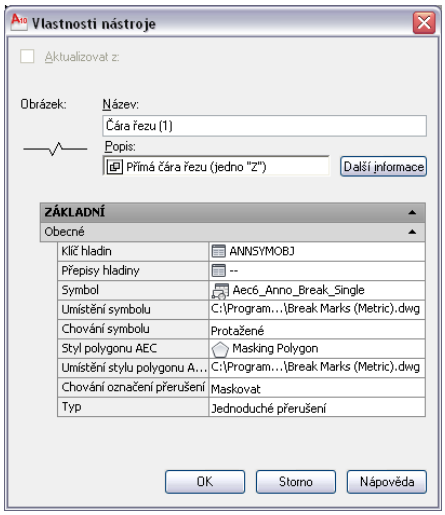
- Při vytváření paletových nástrojů si zvykněte hledat příležitosti automatizace. S výjimkou nástrojů pro obsah AEC existuje řada vlastností, které lze předem konfigurovat za účelem další automatizace a standardizace tvorby objektů.
- Pokud potřebujete využívat odkazů s různou grafickou kvalitou, můžete 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

# 14

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 686.

### 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 701.

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.

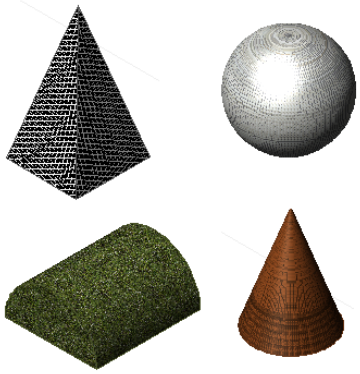
### Konfigurace zobrazení a rozvržení pro objemové modelování

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 697.

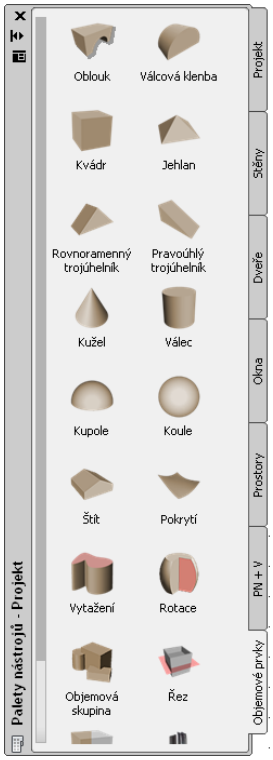
### Další využití objemových prvků a objemových skupin

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 95.

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 646.

### 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 657.

### 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.

   Alternativně 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.

   Alternativně 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 1884.

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. |
| 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.

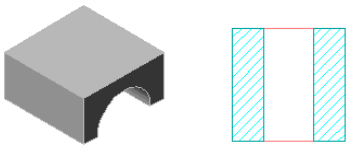
Přesunutím nebo zavřením palety vlastností můžete získat více místa v grafické oblasti.

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.

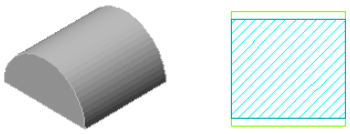
5 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

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.

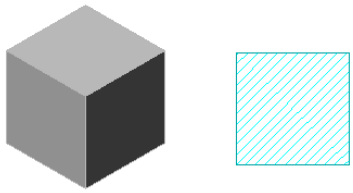
4 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

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.

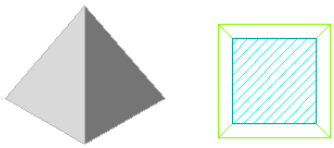
5 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

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.

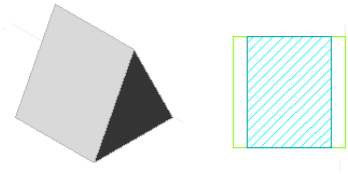
5 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

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.

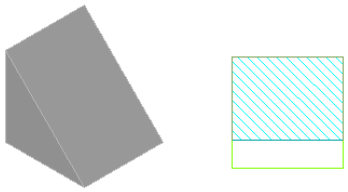
5 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

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.

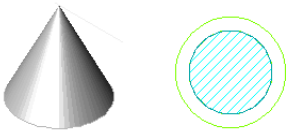
5 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

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.

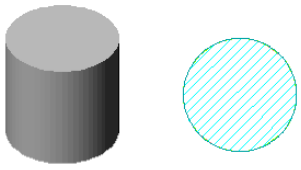
5 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

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.

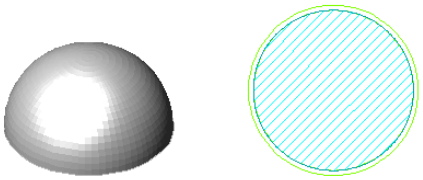
5 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

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.

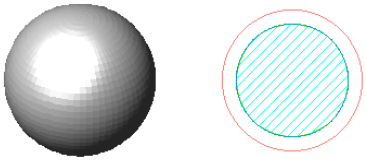
4 Zadejte úhel otočení nebo stisknutím klávesy *ENTER* přijměte výchozí úhel 0.

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

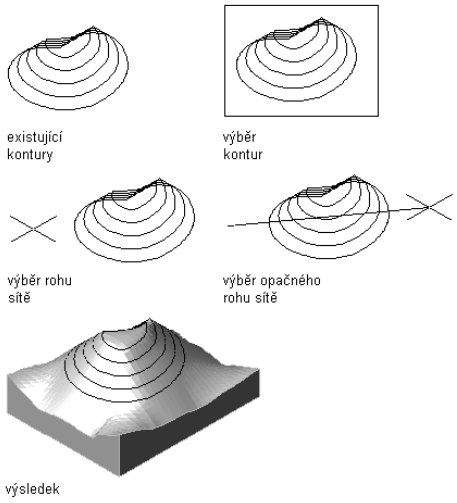
Pomocí tohoto postupu vytvoříte objemový prvek pokrytí. Pokrytí je užitečné při práci s koncepčním modelem stavebního místa. Vytvořením křivek a polygonů AEC v různých výškách můžete vytvořit topografické linie a pak pokrytím objemového prvku přes tyto křivky zobrazit vrstevnice stavebního místa.

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]. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 myši a vyberte příkaz 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 654 nebo Vytvoření objemového prvku rotací profilu na straně 654.

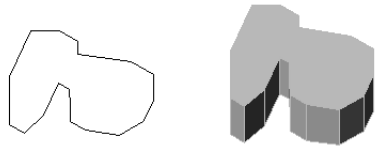
## Vytvoření objemového prvku vysunutím profilu

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 653.

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 653.

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 141.

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. Klepněte 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 1884.

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.

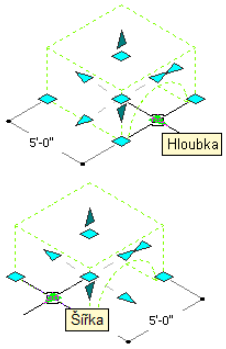
## Úpravy objemových prvků pomocí uzlů

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.

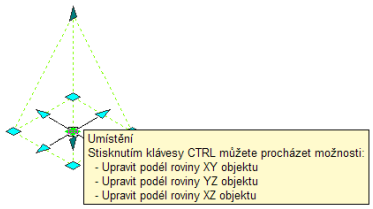
**Zobrazení uzlů a rozměrů objemových prvků**




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.

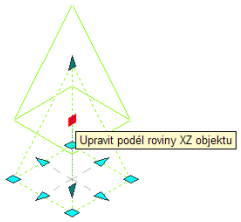


V modelovém pohledu má uzel Umístění tři režimy úprav: Upravit podél roviny XY objektu, Upravit podél roviny YZ objektu a Upravit podél roviny XZ objektu. Stisknutím klávesy *CTRL* cyklicky procházejte tyto režimy, dokud nenastavíte požadovaný režim. Výchozí režim úprav je podél roviny *XY*. V půdorysném 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.

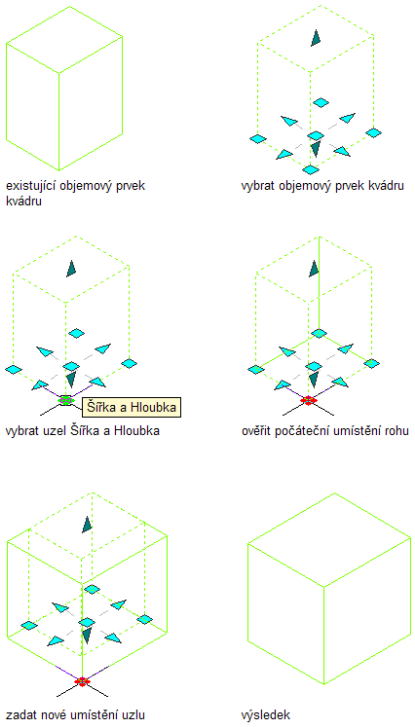
## Změna plochy obdélníkového objemového prvku

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 657.

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.

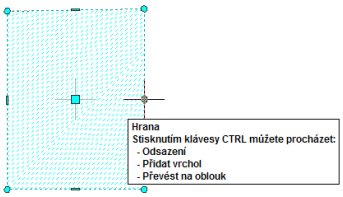
V režimu úprav Přidat vrchol můžete přidáním vrcholu do vybrané hrany vytvořit novou hranu. Jestliže vybraná hrana je oblouk, nová hrana je také oblouk.

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 657.

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 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.

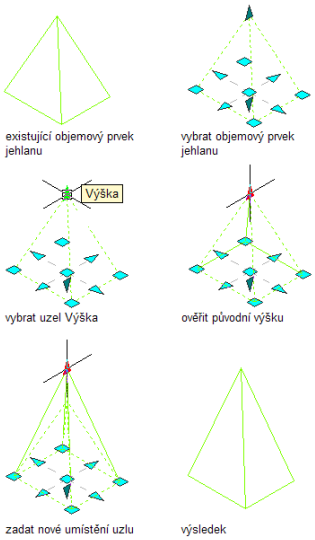
## Změna výšky objemového prvku

Tímto postupem změníte výšku objemového prvku pomocí uzlů.

Další informace o uzlech objemových prvků naleznete v části Úpravy objemových prvků pomocí uzlů na straně 657.

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.

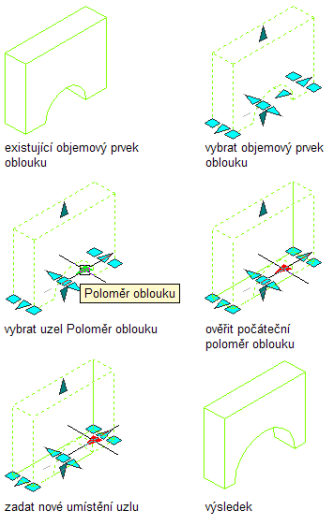
## Změna poloměru oblouku objemového prvku oblouku

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 657.

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.

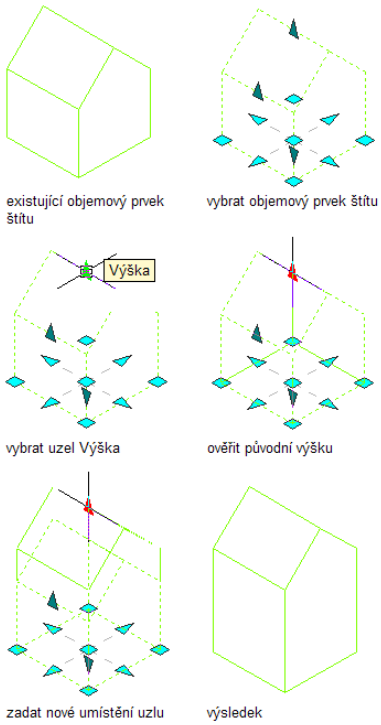
## Změna výšky střechy objemového prvku štítu

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 657.

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.

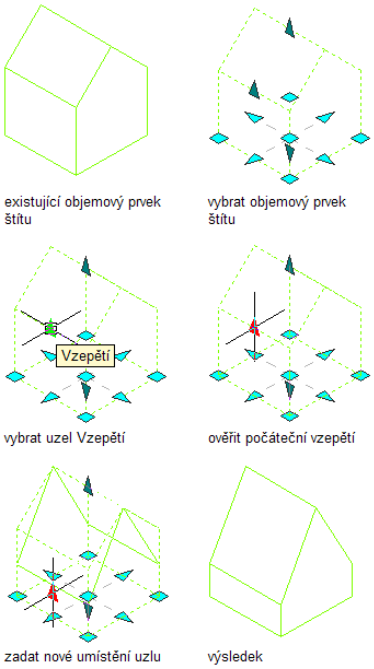
## Změna vzepětí objemového prvku štítu

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 657.

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.

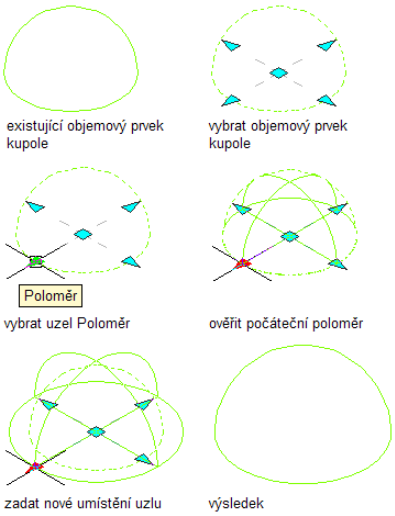
## Změna poloměru kruhového objemového prvku

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 657.

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. |
| 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. Objemový prvek využívá upravený profil k definování své geometrie. Jakékoli další objekty nebo styly, které |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| | 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.

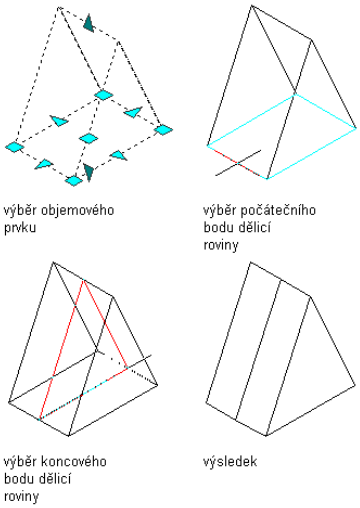
1 Vyberte objemový prvek, který chcete rozdělit.

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.

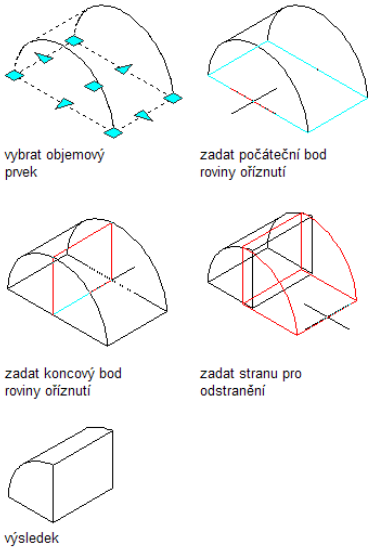
**POZNÁMKA** Při rozdělení objemového prvku jsou vytvořeny objemové prvky volného tvaru. Vzhledem k topologické struktuře objemového prvku volného tvaru nelze změnit odchylku jeho plošek. Příkaz FACETDEV nemá žádný vliv na existující objemové prvky volného tvaru.

## 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

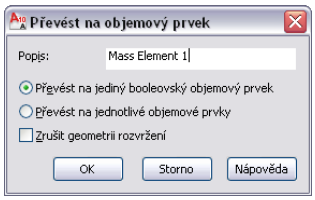
Pomocí tohoto postupu převedete objekty na objemové prvky volného tvaru. Výsledný objemový prvek volného tvaru je ploškami opatřená aproximace objektu. Plynulost zakřivených hran je určena proměnnou FACETDEV.

Tato proměnná určuje počet plošek zobrazených na zakřivených objektech AEC. Další informace naleznete v části Určení rozlišení zobrazení objektů s ploškami na straně 141.

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*.

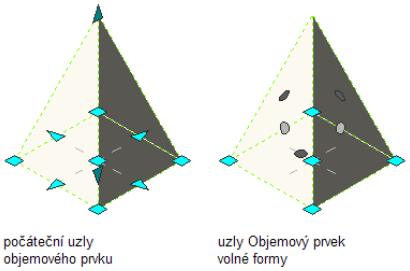
Objemový prvek je převeden na svůj původní tvar, přičemž vybrané plochy jsou spojeny do jediné plochy.

## 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.

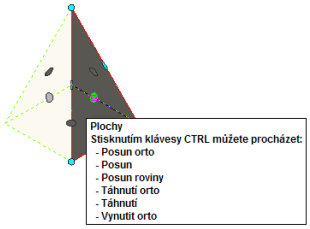
V následujícím obrázku je znázorněno zobrazení uzlů Počáteční a Objemový prvek volného tvaru.

**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.

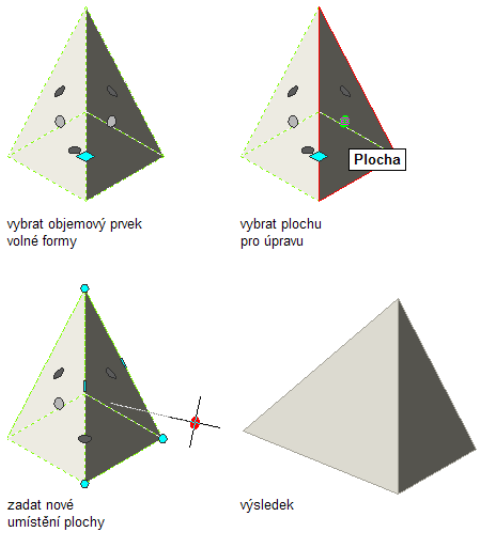
6 Stisknutím klávesy *ESC* nebo klepnutím pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu Vyjmout vše ukončete režim úprav.

---

**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.

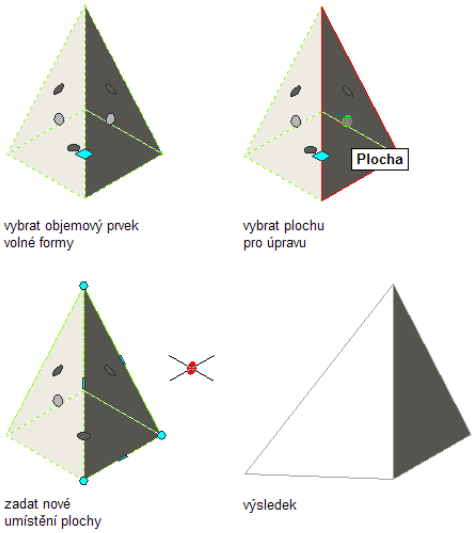
V závislosti na původním tvaru objemového prvku se zobrazí uzly Hrana a Vrchol.

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**

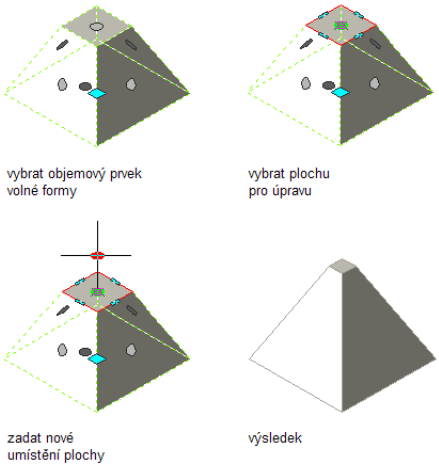
1. Vyberte objemový prvek, který chcete upravit.
2. Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.
3. U položky Tvar vyberte možnost Volný tvar.

   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.

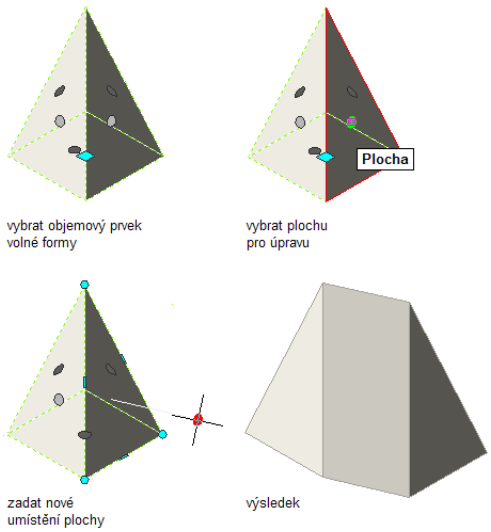
4 Vyberte uzel Plocha u plochy objemového prvku, kterou chcete upravit.

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**

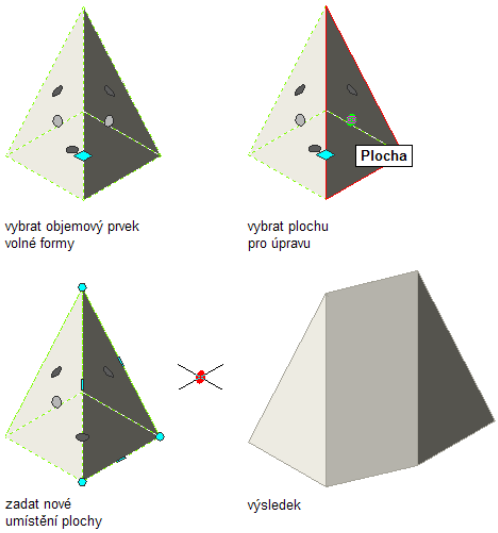
1. Vyberte objemový prvek, který chcete upravit.
2. Na paletě vlastností rozbalte sekci Základní a Obecné.
3. U položky Tvar vyberte možnost Volný tvar.

   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.

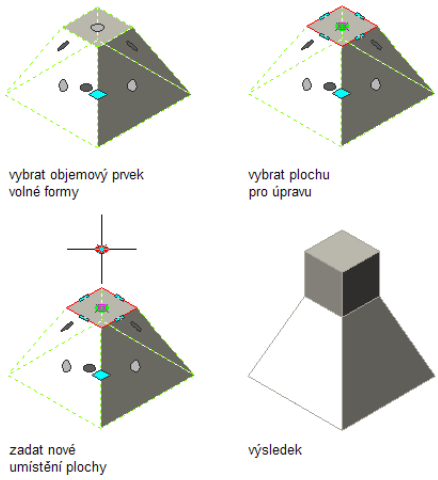
V závislosti na původním tvaru objemového prvku se zobrazí uzly Hrana a Vrchol.

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.

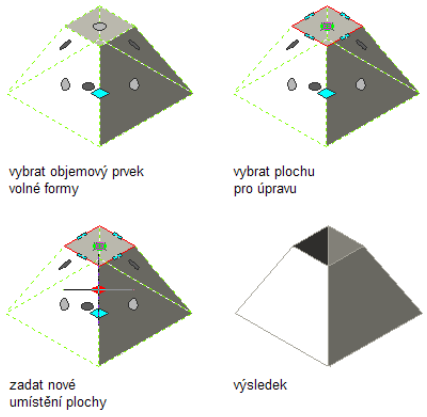
6 Stisknutím klávesy *ESC* nebo klepnutím pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu Vyjmout vše ukončete režim úprav.

**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 676.

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 676.

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. |
| 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 680.

5 V případě potřeby rozbalte položky 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 556.

## 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 682. |
| zadat vlastnosti zobrazení stylu | Viz část Určení vlastností zobrazení stylu objemového prvku na straně 683. |
| určit šrafování pro komponenty stylu | Viz část Určení šrafování pro komponenty stylu objemového prvku na straně 684. |
| přidat ke stylu poznámky a soubory | Viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu objemového prvku na straně 685. |

**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 683.

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 677.

**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 682.

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. |
| 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 1884.

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.

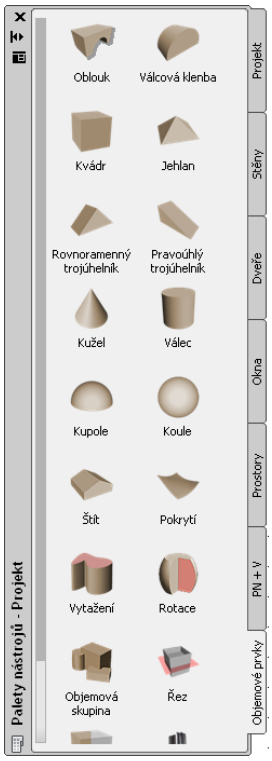
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| připojit referenční soubor | klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK. |
| upravit popis referenčního souboru | vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK. |
| upravit referenční soubor | poklepejte 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 95.

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.

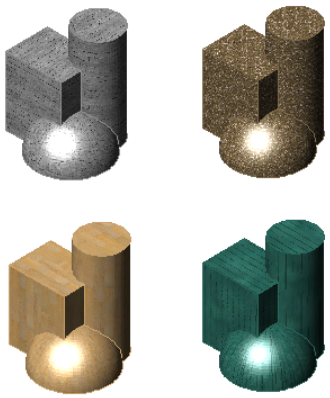
Objemové skupiny lze vytvářet a spravovat v Průzkumníku modelu. Další informace naleznete v části Vytvoření objemových modelů pomocí Průzkumníka modelu na straně 701.

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 697.

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. V případě potřeby rozbalte položky 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

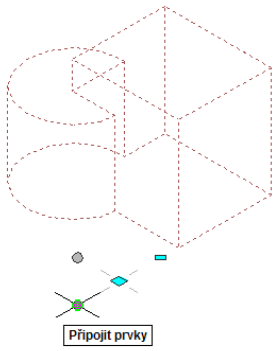
Pomocí tohoto postupu přidáte do objemové skupiny existující objemové prvky. Po připojení prvku do objemové skupiny je vypnuto zobrazení prvku a zapnuto zobrazení skupiny.

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*.

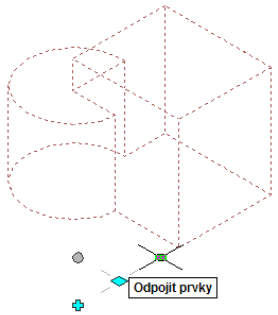
## Odpojení objemového prvku od skupiny

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

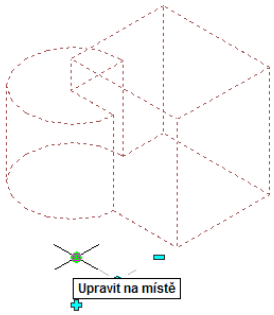
Objemovou skupinu lze změnit pomocí logických operací uplatněných u obsažených objemových prvků.

## 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.

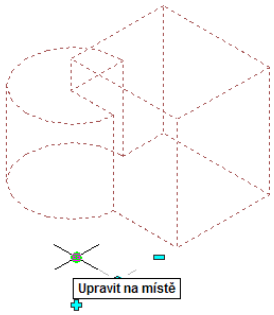
## Nastavení rozdílové operace u objemového prvku

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.

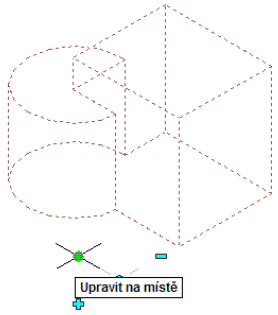
## Vytvoření průniku objemových prvků

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 710.

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

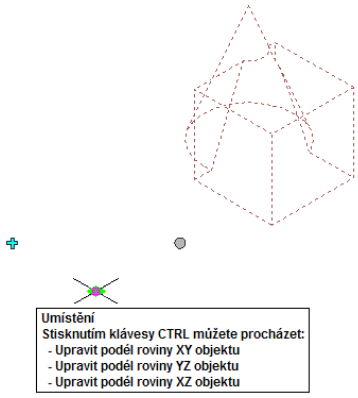
Tímto postupem přemístíte objemovou skupinu pomocí uzlu Umístění. V modelovém pohledu má uzel Umístění tři režimy úprav: Upravit podél roviny XY, Upravit podél roviny YZ a Upravit podél roviny ZX. Výchozí režim úprav je podél roviny *XY*. V půdorysném pohledu je uzel Umístění omezen na pohyb v jedné 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 694.

Umístění objemové skupiny lze změnit také pomocí palety vlastností.

1 Vyberte objemovou skupinu, kterou chcete změnit.

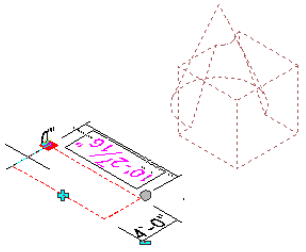
2 Vyberte uzel Umístění.




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*.



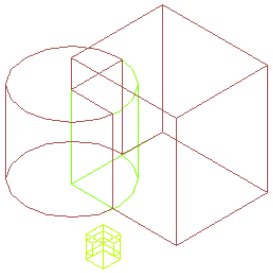
4 Klepněte pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu Vyjmout vše vypněte všechny uzly.

## 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

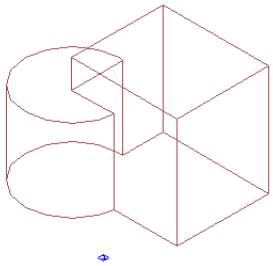
Pomocí těchto postupů umístíte do výkresu odkaz entity objemové skupiny nebo změníte umístění bodu vložení objemové skupiny.

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

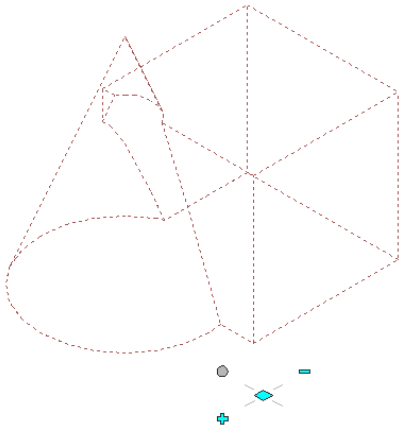
1. Vyberte objemovou skupinu.
2. Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Vložit referenci.
3. Přesuňte kurzor na požadované místo odkazu entity a jedním klepnutím vložte odkaz do výkresu.
4. Určete úhel otočení a stiskněte klávesu *ENTER*.



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**

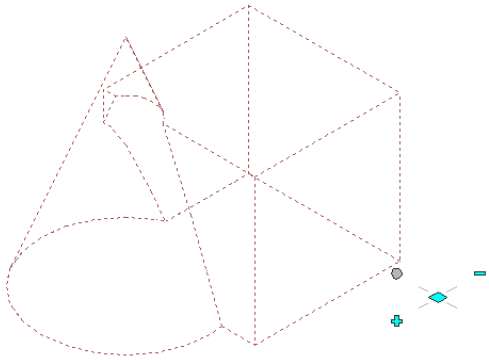
1 Vyberte objemovou skupinu.



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 položky 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. |
| 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 565.

**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 578.

## 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 573.

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 |
| Značka | Žádný materiál |
| Model | |
| Entita | 3D těleso |
| Značka | Žádný materiál |

| Komponenta objemové skupiny | Materiálová komponenta |
|---|---|
| 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 587.

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 588 a Zadání vzorce šrafování plochy definice materiálu na straně 590. |
| 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 588 a Zadání plánu a vzorů šrafování řezu definice materiálu na straně 589. |
| 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 588. |
| 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 592. |
| 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 594. |

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 676.

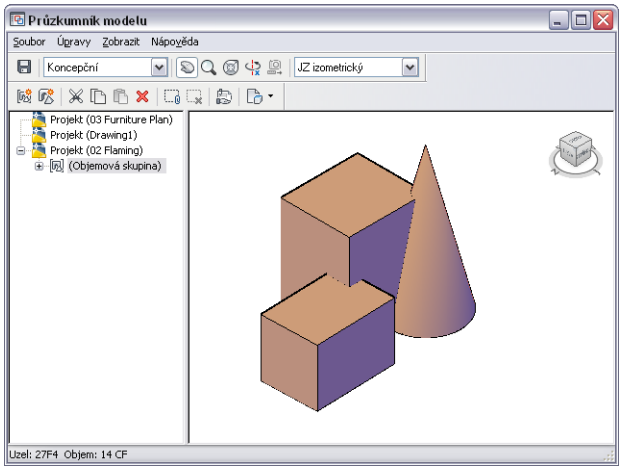
   Informace o přiřazení materiálů k objemovým skupinám naleznete v části Přiřazení materiálů k objemové skupině na straně 688.

# 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 |
|---|---|
|  | Jsou-li oba čtverečky žluté, jedná se o operaci součtu. |
|  | Je-li horní část obou čtverečků žlutá, jedná se o operaci rozdílu. |
|  | Je-li střed čtverečků žlutý, jedná se o operaci 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

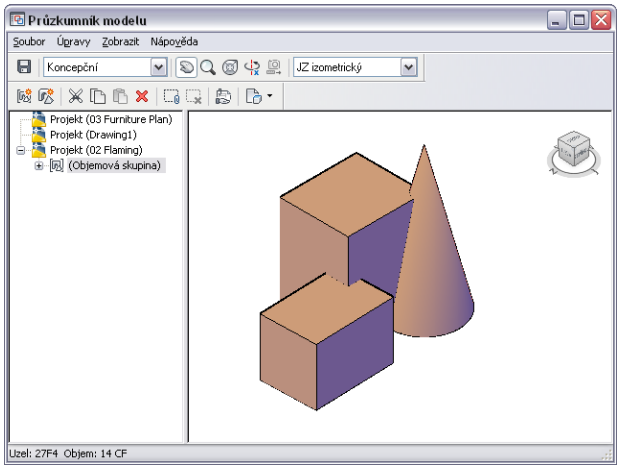
Horní část Průzkumníka modelu obsahuje panel nabídek a panel nástrojů, které umožňují přístup k příkazům nabídek. Při umístění kurzoru ukazovacího zařízení na ikonu panelu nástrojů se zobrazí tip nápovědy s vysvětlením funkce ikony. Další informace naleznete v části Použití příkazů na panelu nástrojů v Průzkumníku modelu na straně 706.

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 517.

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).

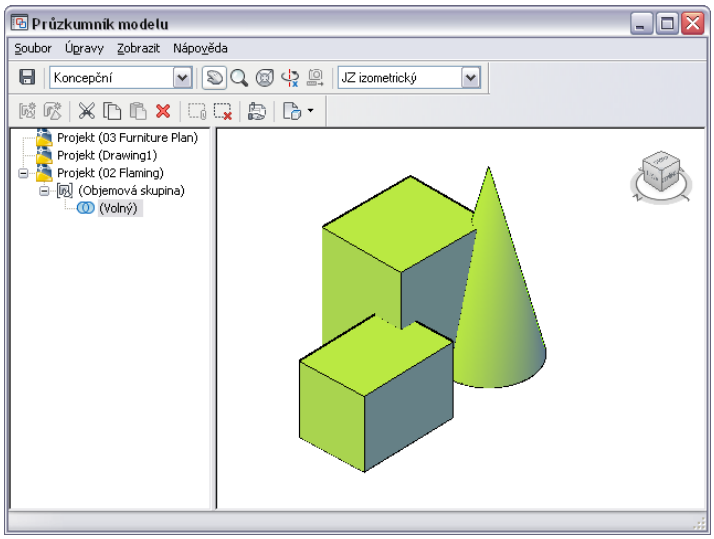
Tento příkaz je funkční pouze v perspektivním promítání.

Můžete také klepnout pravým tlačítkem myši v oblasti náhledu výkresu a klepnout na položky Další ➤ 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.

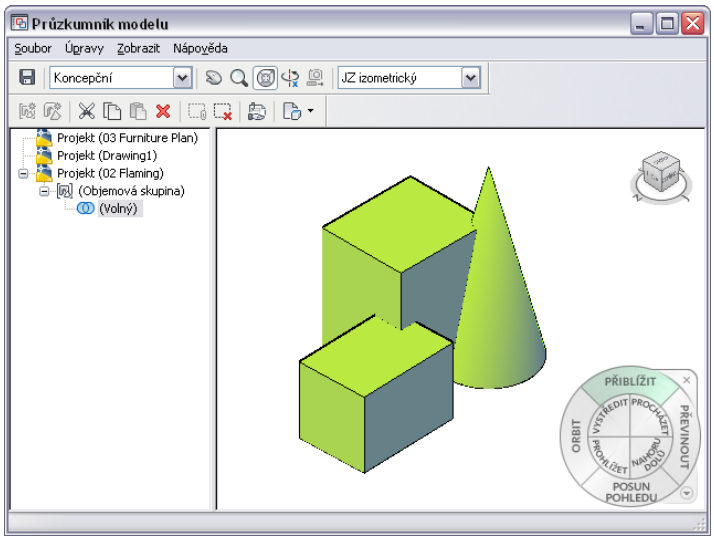



Podrobné informace o nástroji ViewCube naleznete v části ViewCube v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

## 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. |
|  | **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 645.

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  .

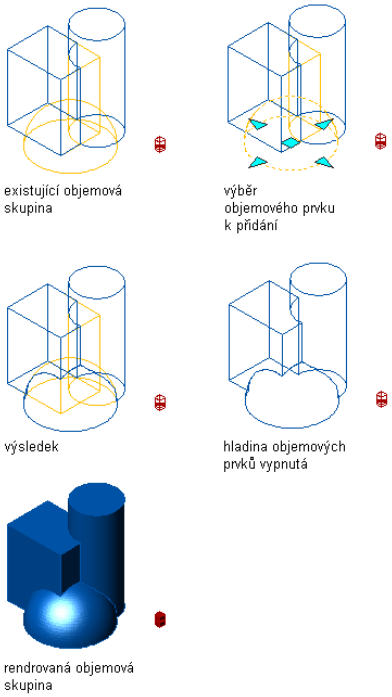
3 V levém panelu vyberte objemovou skupinu, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Připojit prvky.

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.

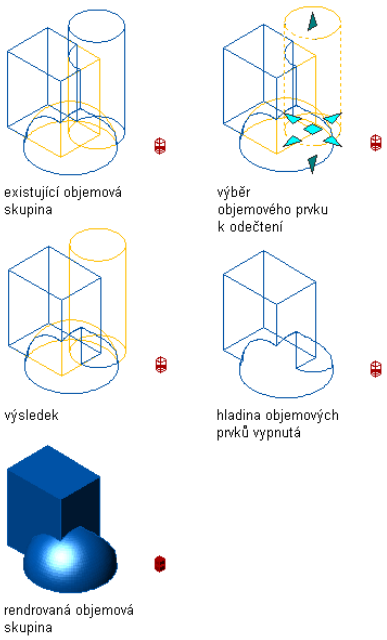
4 Klepnutím na položku Projekt v levém panelu aktualizujte zobrazení.

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.

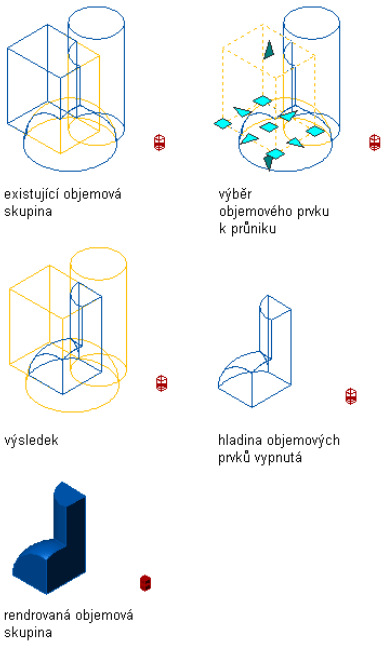
4 Klepnutím na položku Projekt v levém panelu aktualizujte zobrazení.

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 707.

### Od podlaží ke stěnám

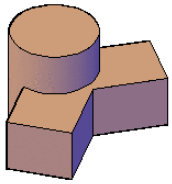
Po vytvoření podlaží lze řezy převést na hranice prostoru nebo křivky a následně vytvořit stěny. Stěny nelze vytvořit přímo z řezu. Řez je pouze způsob označení jednotlivých úrovní podlaží objemové skupiny.

# Vytvoření řezu

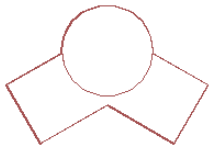
Pomocí tohoto postupu vytvoříte řez. Objekt řezu je definován malým přeškrtnutým čtverečkem. Značku řezu lze podobně jako značku objemové skupiny umístit do vhodného místa ve výkresu. Další informace o značce objemové skupiny naleznete v části Vytvoření objemové skupiny na straně 707.

Je možné vytvořit několik řezů v pravidelných výškových intervalech. Pro každý řez je vytvořena značka řezu.

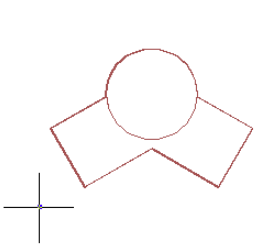
**Vytvoření objektů řezu**



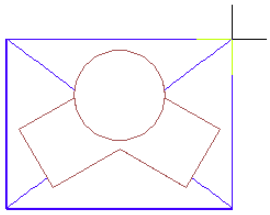
3D pohled na existující objemovou skupinu



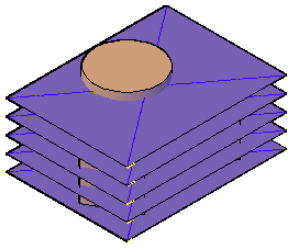
půdorys existující objemové skupiny



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 .

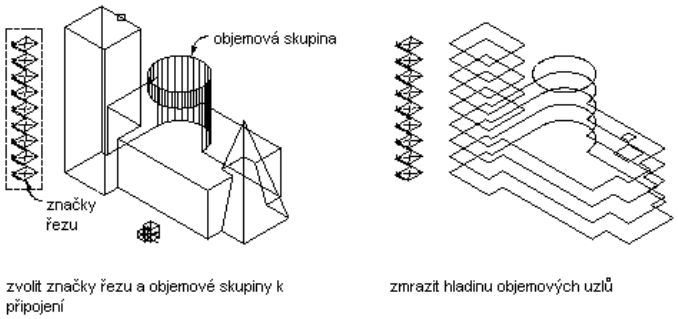
3 Zadejte novou výšku řezu.

   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

# 15

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 2089.

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 711.

## 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 95.

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

# 16

Prohlížeč objektů umožňuje zobrazování náhledu objektů ve výkresu s různými styly zobrazení, směry pohledu a konfiguracemi zobrazení beze změny zobrazení výkresové oblasti.

## Prohlížeč objektů

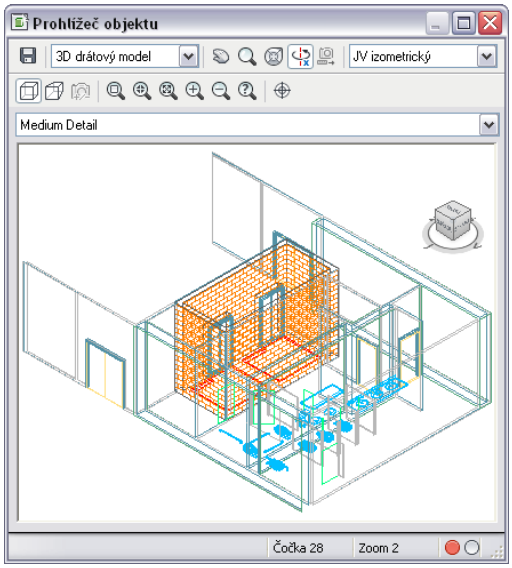
Prohlížeč objektů umožňuje zobrazování náhledu objektů ve výkresu s různými styly zobrazení, směry pohledu a konfiguracemi zobrazení beze změny zobrazení výkresové oblasti.

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

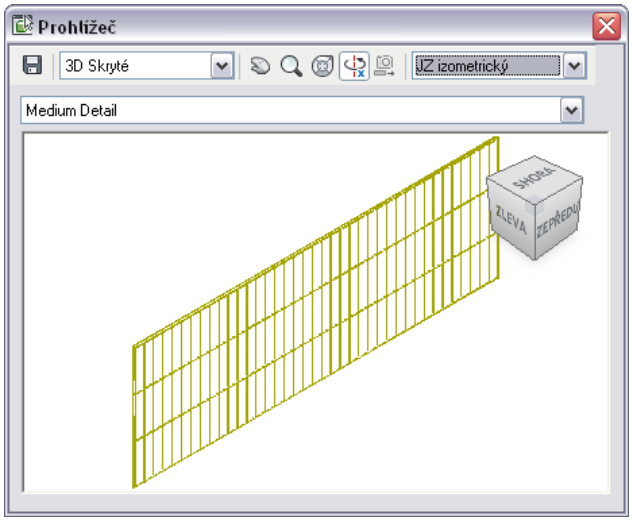
Můžete vybrat jeden nebo více objektů v grafické oblasti a zobrazit jejich náhled v Prohlížeči objektů.

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.

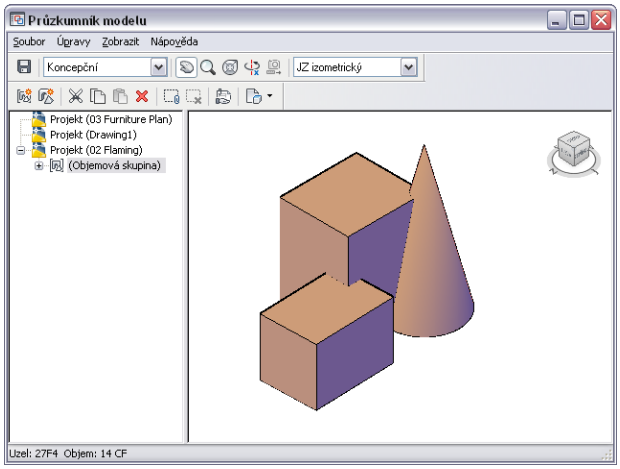
### Náhled objemových modelů v Průzkumníkovi modelu

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 701.

1 Vyberte objemovou skupinu.

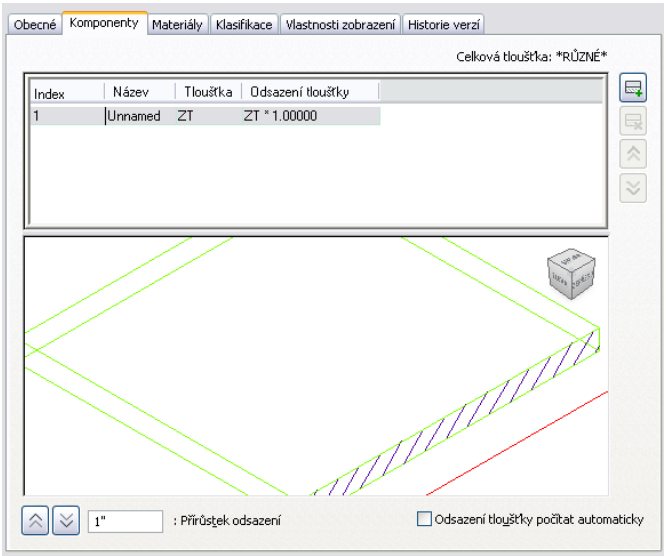
2 Klepněte na kartu Objemová skupina ➤ panel Upravit ➤ Zobrazit Průzkumník modelu .



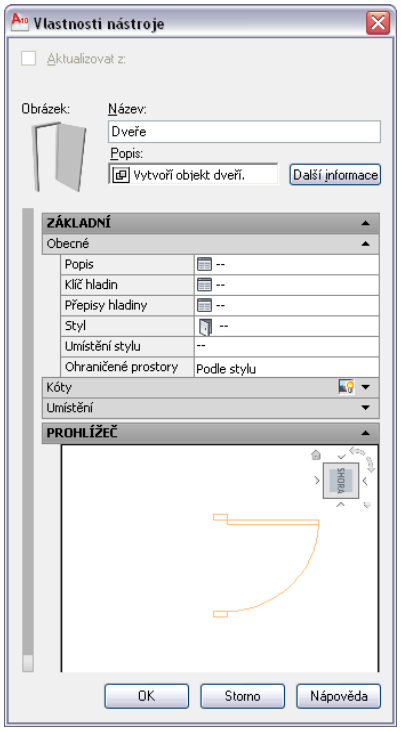

## Zabudovaný prohlížeč objektů

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 . Alternativně 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 Průzkumník 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 517.

**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  . Alternativně 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 Průzkumník 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.

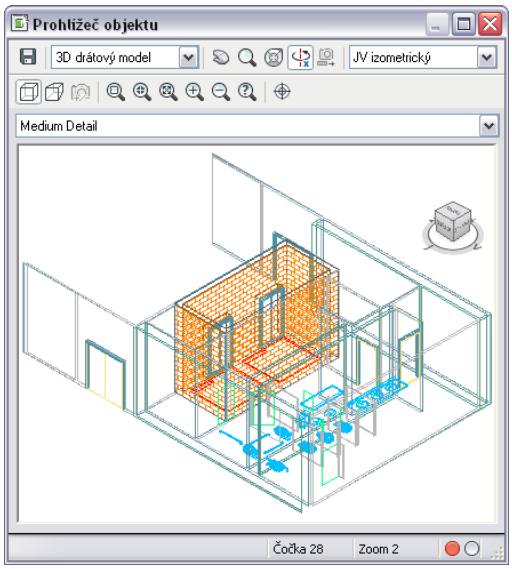
Případně klepněte pravým tlačítkem myši na grafickou oblast a klepněte na možnost Více ➤ Upravit vzdálenost.

**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.

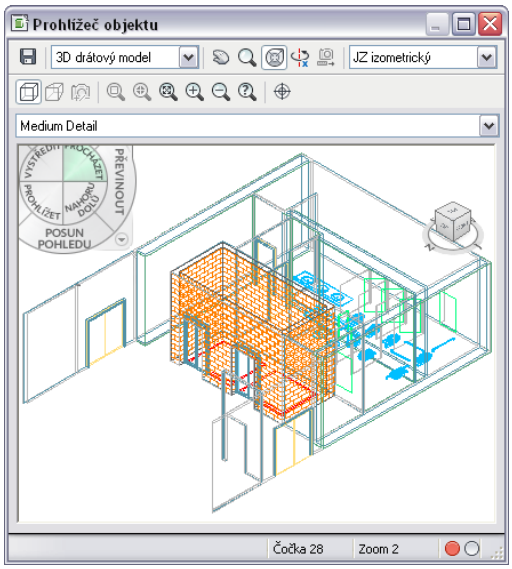
Podrobné informace o nástroji ViewCube získáte v části ViewCube v nápovědě k aplikaci AutoCAD.

## 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 . Alternativně 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 Průzkumník 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  . Alternativně 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 Průzkumník 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

# 17

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

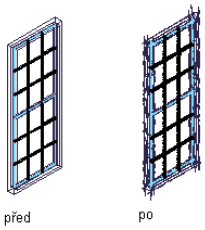
Kresba od ruky se používá k vytváření náčrtů geometrie objektů ve výkresu. Kresbu od ruky lze vytvořit tak, aby odrážela nejednoznačnost v rozpracovaném náčrtu nebo prezentovala umělečtější a atraktivnější verzi výkresu. Vygenerovat lze rovněž kresbu od ruky určité části výkresu a ve fázi návrhu ji použít 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**

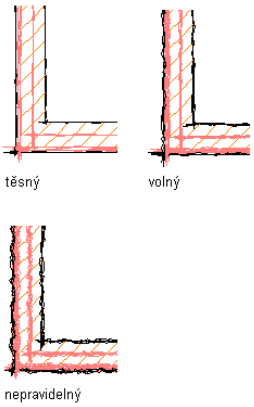



### Formáty čar pro kresby od ruky

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 2177, Řezy na straně 2089 a Práce s pohledy na straně 2135.

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 95.

2 Zvolte nástroj kresby od ruky.

3 Vyberte objekty, které budou zahrnuty do kresby od ruky, a stiskněte *ENTER*.

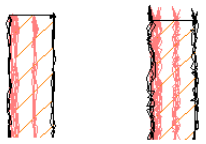
4 Zadejte název bloku vytvořeného z kresby od ruky.

5 Specifikujte formát čáry ke generování geometrie kresby od ruky:

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| sledovat objekty jednou a vytvořit tak vzhled přesnějšího náčrtu | zvolte Těsný. |
| 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

# 18

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 717.

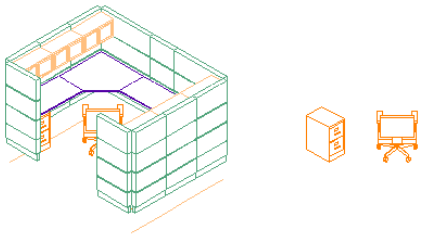
# Izolování a skrývání objektů

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:

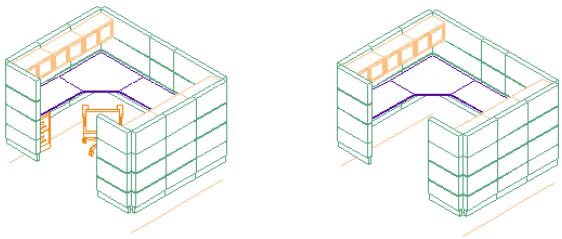
- Vybrat objekty, které mají být zobrazeny: můžete vybrat (izolovat) objekty a zobrazit jen tyto

  **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 733, 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 .

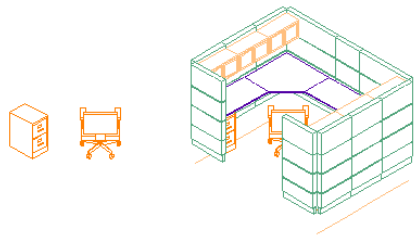
3 **TIP** Objekty lze skrýt i pomocí ikony na stavovém řádku výkresu. Červená ikona ( ) upozorňuje na existenci skrytých objektů.

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 732 a Skrývání objektů na straně 732).

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 732.
- 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

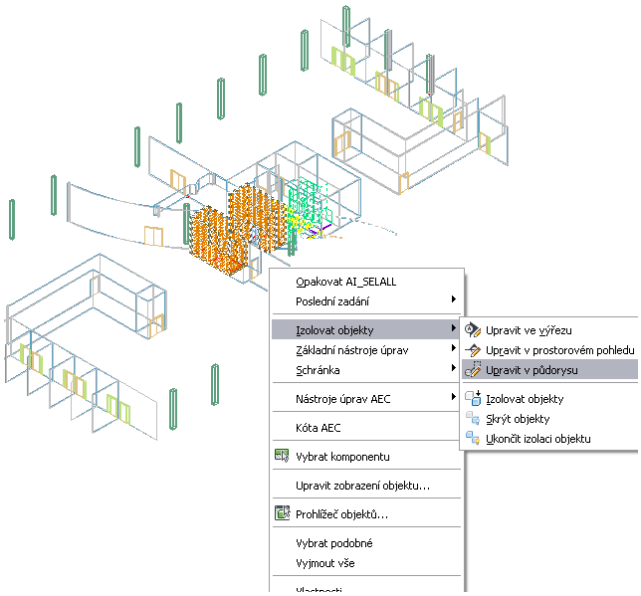
Můžete provést výběr objektů ve výkresu a tyto objekty si prohlížet a upravovat v dočasném zobrazení řezu, pohledu a půdorysu. Systém USS bude při úpravě srovnán s dočasným pohledem.

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.

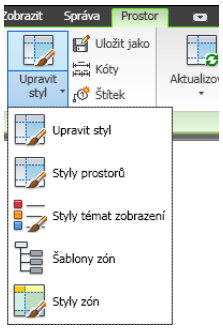
Pás karet umožňuje i přístup k jiným stylům téhož typu.

**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 ➤ Uložit jako .
   Další informace najdete v části Vytvoření stylu z objektu na straně 559.

## 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 2179.

## 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 2422.

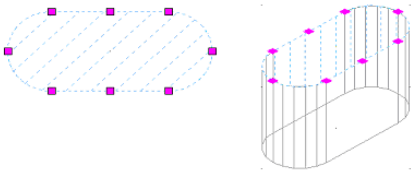
# Úpravy komponent objektu na místě

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.

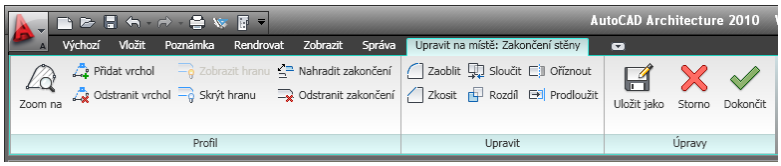
**Profil úprav na místě pro vystouplý objemový prvek**



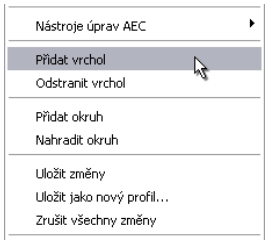
Pro režim úprav na místě jsou charakteristické následující změny uživatelského rozhraní:

- 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 741.
- 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.

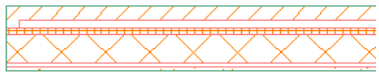
Někdy se v jediné relaci vytvoří více entit úprav na místě. To nastává v případě stěn, které mají více tažení nebo úprav, nebo v případě střešních desek a desek, které mají jak profil zakončení střešního pláště, tak profil podbití. Během relace lze u všech z nich provést změny. Při ukončení režimu úprav na místě jsou všechny změny uloženy nebo zrušeny.

## Úpravy komponent založených na křivce na místě

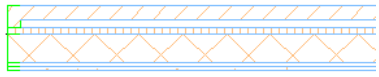
Následující komponenty v aplikaci AutoCAD Architecture mohou mít vlastní komponenty založené na křivkách:

- Stěny: zakončení stěn a otvorů
- Stěny/obvodové pláště: linie střech a podlah
- Stěny: modifikátory půdorysu

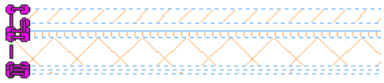
Komponenty objektu založené na křivce lze upravit na místě. V relaci úprav na místě se vybraná křivka izoluje k úpravám tak, aby bylo možné provádět změny jejího tvaru, například úpravy pomocí uzlů nebo přidávání či odebírání vrcholových bodů.



Stěna s více ukončeními



Aktivní relace úpravy na místě



Zakončení vybraná v úpravě 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 872
- Práce s modifikátory stěn na straně 813
- Úpravy linie střechy nebo linie podlahy dané stěny na straně 783
- Úpravy horní nebo spodní hrany obvodového pláště na straně 992

## 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.

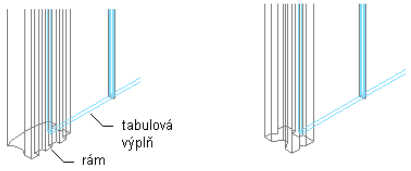
Následující objekty jsou založeny na profilu nebo mohou mít komponenty založené na profilu, které lze upravovat na místě:

- 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

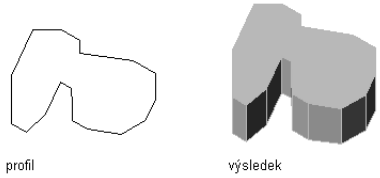
- rámy a příčle obvodového pláště/jednotky obvodového pláště
- rámy a příčle sestavy dveře/okno
- tažení stěny

**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.

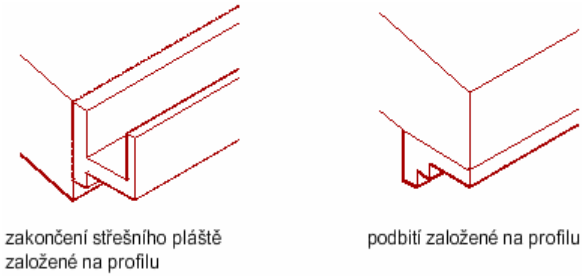
**Příklad 1: rámy obvodových plášťů založené na profilu**




**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 1829.

# Úpravy na místě: zvláštní případy

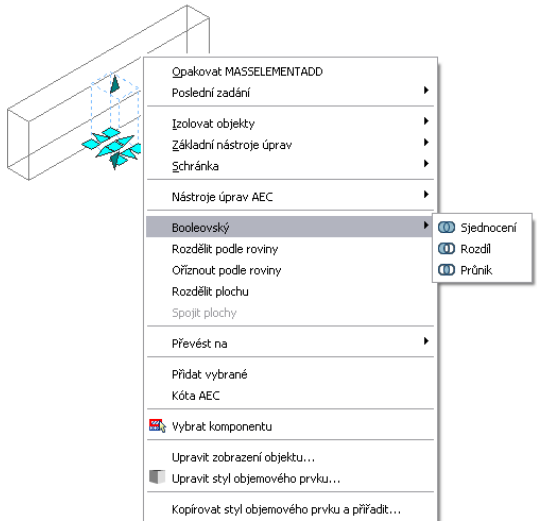
Existuje řada zvláštních případů, ve kterých lze použít režim úprav na místě.

### 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**

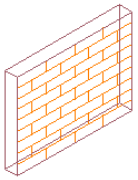


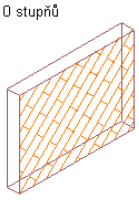

Pokyny týkající se přidání a úpravy modifikátoru tělesa naleznete v části Práce s modifikátory tělesa na straně 822.

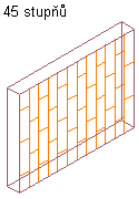
### Úpravy šrafování materiálu na místě

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**


0 stupňů

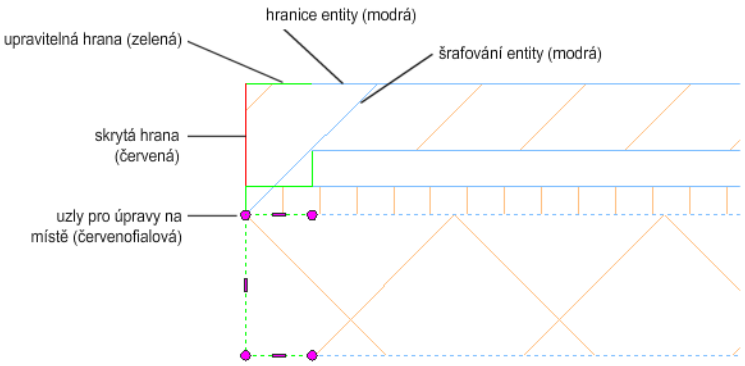

45 stupňů


90 stupňů

Podrobné pokyny najdete v části Přepsání šrafování plochy u jednotlivých objektů na straně 581.

## 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 1829, Práce s modifikátory tělesa na straně 822 a Přepsání šrafování plochy u jednotlivých objektů na straně 581.

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, zajistěte výběr možnosti Výchozí nastavení výkresu u položky Zdroj vlastnosti zobrazení a ujistěte se také, že není označeno zaškrtávací políčko Přepsání objektu.
- Chcete-li změny provést jen u aktuálně vybraného profilu, označte zaškrtávací políčko Přepsání 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.

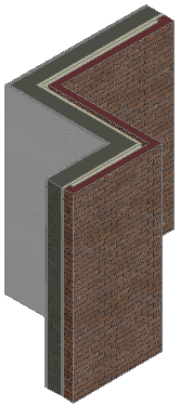
2 Klepněte na kartu Editor AEC.

3 V poli Barvy nevybraných uzlů změňte barvu možnosti Styl na požadovanou barvu.

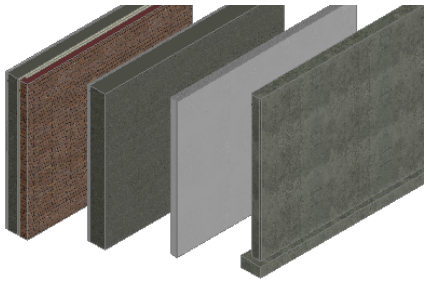
# Stěny

# 19

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.



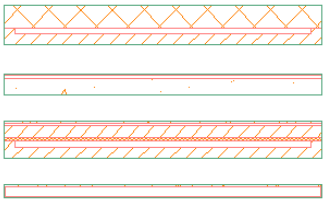
Stěny jsou základními komponentami každého stavebního projektu. Je možné vytvářet velmi jednoduché typy stěn s využitím standardních nastavení a průběžně je doplňovat. Dále je možné vytvářet složité stěny s různými přiřazenými komponentami, materiály a 2D i 3D zakončeními, s podrobnými údaji o začistění a s kolizemi s ostatními objekty, jako jsou například objemové prvky.



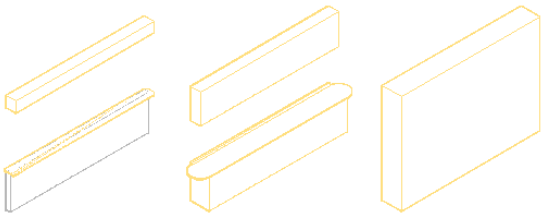
Stěna má jednu nebo více komponent, což jsou materiály, které slouží ke stavbě stěny. Některé komponenty zahrnují cihly, pórobeton, beton, sloupky, vzduchové mezery a izolaci. Komponenty stěn mohou obsahovat také modifikátory, které mění tvar komponenty nebo její povrch.

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

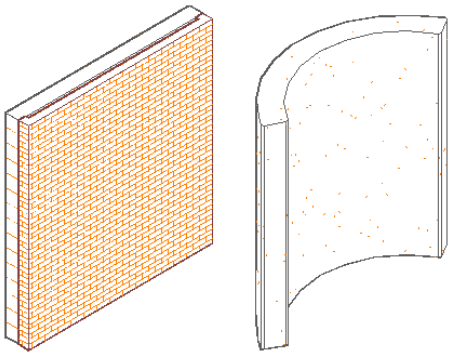
Architecture, obsahují vzorové styly stěn, jako jsou betonové stěny s patkami nebo obložením, pórobetonové a cihlové dutinové stěny a různé hrázděné přepážky.



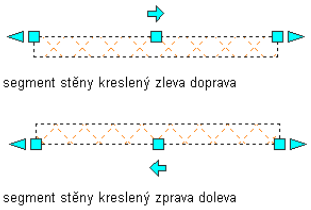
Můžete rovněž pracovat se skříňkovými styly stěn, které obsahují pulty, spodní jednotky a horní jednotky.



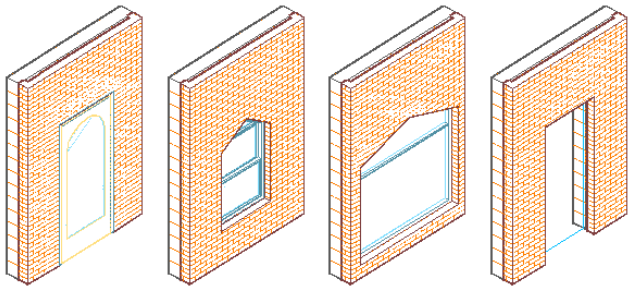
Při přidávání stěny do výkresu se zvolí nástroj pro stěny a zadají se body, které definují každý segment stěny. Stěna může mít jak přímé, tak zakřivené segmenty.



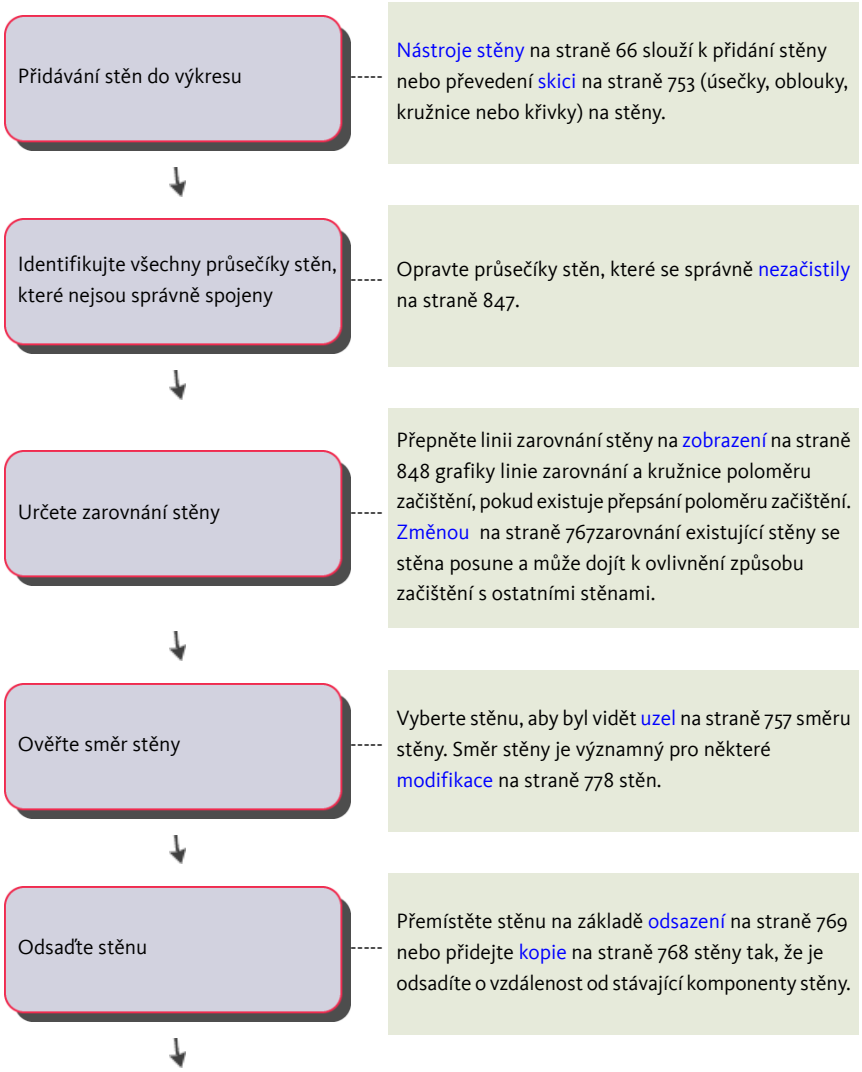
Směr stěny je významný pro některé modifikace stěn. Vzorové styly stěn v aplikaci AutoCAD Architecture byly vytvořeny se záměrem, že obvodové zdi se budou umisťovat ve směru hodinových ručiček. Po umístění stěny je možné určit směr stěny tak, že se stěna vybere. Uzel směru stěny udává směr stěny. Směr stěny je možné také změnit.

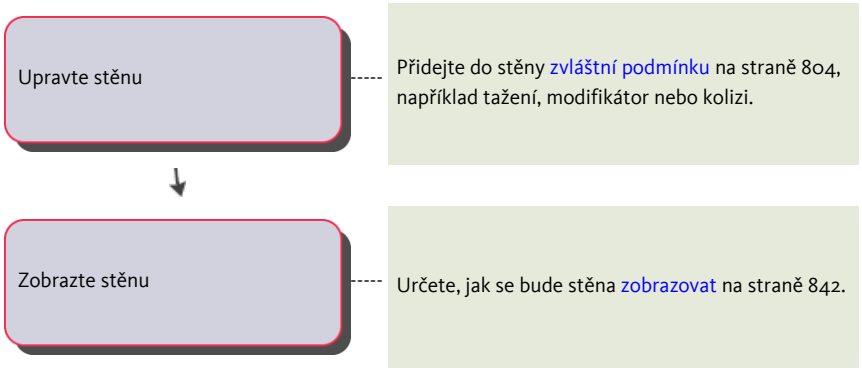


Pokud se do stěny přidají dveře, okna, dveřní/okenní sestavy a otvory, stěna se automaticky upraví tak, aby se přizpůsobila danému objektu a podle potřeby se přidají zakončení. Ve výchozím nastavení jsou tyto objekty ukotveny ke stěně a pokud se stěna přemístí, objekty zůstávají s ní. Jestliže se objekt 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.

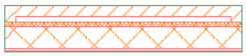
3 Určete koncový bod segmentu stěny.



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.

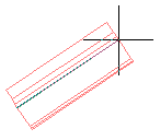
4 Určete středový bod segmentu stěny.

**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.

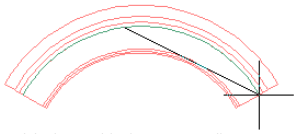
5 Určete koncový bod segmentu stěny.



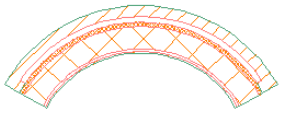
zadat počáteční bod segmentu stěny



zadejte prostřední bod segmentu zdi



zadejte koncový bod segmentu zdi



výsledek

### Chcete-li změnit orientaci stěny

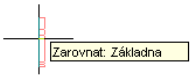
1 Vyberte nástroj stěny.

**POZNÁMKA** Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Stěna .

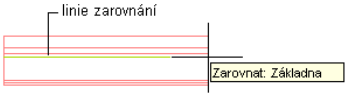
2 Určete počáteční bod segmentu stěny.

3 Stisknutím klávesy *CTRL* obrátíte orientaci segmentu stěny.

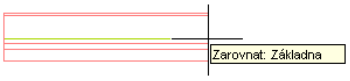
4 Určete koncový bod segmentu stěny.



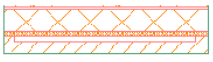

zadejte počáteční bod segmentu zdi




zadejte další bod segmentu zdi




stiskněte klávesu CTRL



výsledek

### Chcete-li změnit zarovnání stěny

Zadáním **J** můžete iniciovat změnu zarovnání, nebo pomocí klávesy *CTRL* cyklicky přepínat možnosti zarovnání.

1 Vyberte nástroj stěny.

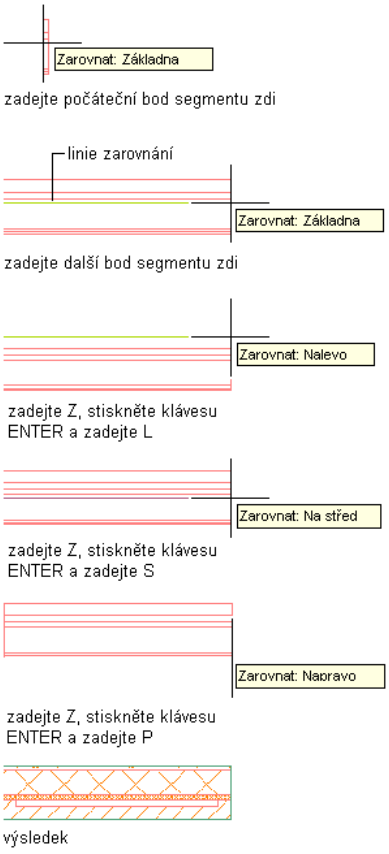
**POZNÁMKA** Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Stěna .

2 Určete počáteční bod segmentu stěny.

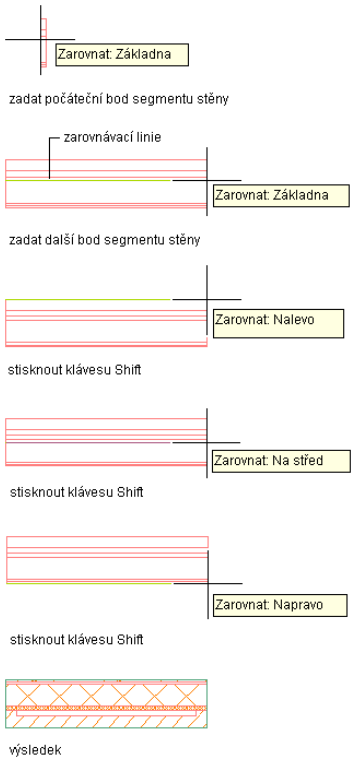
3 Na příkazovém řádku iniciujte zarovnání zadáním **J** a pak postupujte takto:

| 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.

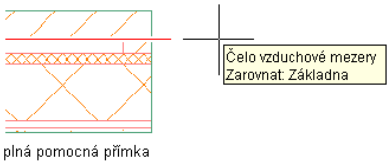
**POZNÁMKA** Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Stěna .

2 Určete počáteční bod segmentu stěny.

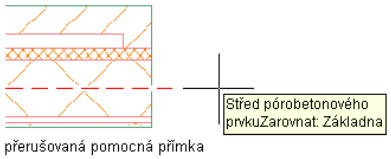
**POZNÁMKA** V tomto okamžiku může být nutné změnit orientaci nebo zarovnání segmentu stěny, aby byl před zadáním vzdálenosti odsazení správně umístěn.

3 Na příkazovém řádku zadejte **O** pro odsazení, nebo klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Odsazení.

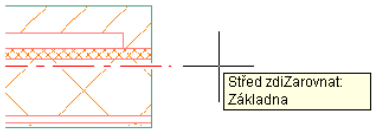
Při přesunování ukazatele myši se zobrazují pomocné čáry s nápovědou.




plná pomocná přímka




přerušovaná pomocná přímka

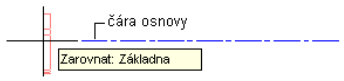



čerchovaná pomocná přímka

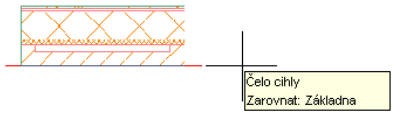
4 Klepnutím vyberte komponentu stěny, od které má být provedeno odsazení, nebo určete bod vně segmentu stěny.

Zarovnávací čára se posune na zadanou vzdálenost odsazení.

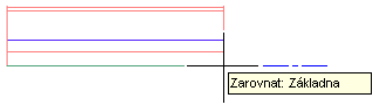
5 Určete koncový bod segmentu stěny.



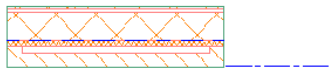

zadejte počáteční bod segmentu zdi




vyberte komponentu, od které bude provedeno odsazení




zadejte koncový bod segmentu zdi



výsledek

### 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 1884.

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 896.

### 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.

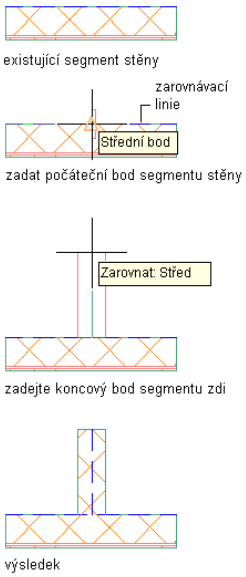
3 V poli AutoCAD Architecture zaškrtněte políčko Povolit, aby obecné nastavení uchopení objektu platilo na zarovnávací čáře stěny.

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

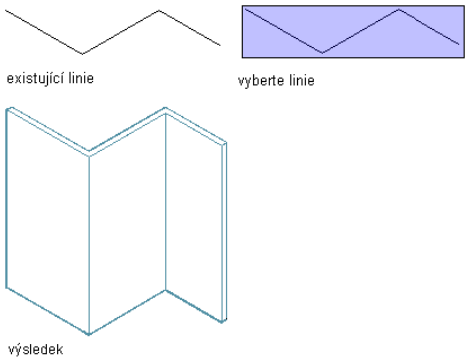
Je možné například vytvářet čárové diagramy nebo náčrty stěn pomocí úseček, oblouků, kružnic a křivek za účelem vytvoření exteriérů budovy a místností, a konvertovat tyto objekty na stěny. Po vytvoření stěny je možné upravit vlastnosti stěny.

Dále je možné na stěny převést 3D objekty, jako jsou objemové prvky.

**Chcete-li převést linii na stěnu**

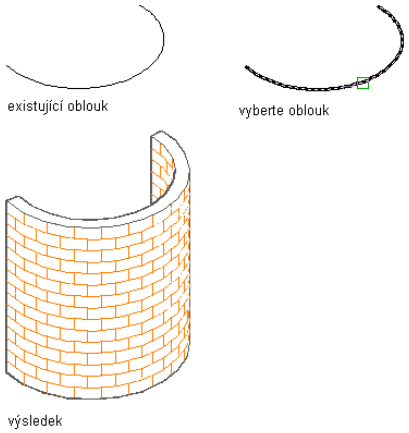
1 Pravým tlačítkem klepněte na nástroj stěny a klepněte na možnost Použít vlastnosti nástroje na skicu.
2 Vyberte linii, která se má převést, a stiskněte klávesu *ENTER*.
3 Po zobrazení výzvy k vymazání původní geometrie zachovejte skicu stisknutím klávesy *ENTER* nebo ji vymažte zadáním **a** (Ano).

4 V případě potřeby upravte vlastnosti nových stěn na paletě vlastností.




**Chcete-li převést oblouk na stěnu**

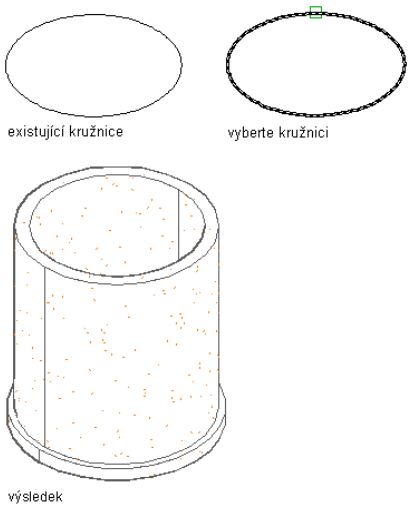
1 Pravým tlačítkem klepněte na nástroj stěny a klepněte na možnost Použít vlastnosti nástroje na skicu.
2 Vyberte oblouk, který se má převést, a stiskněte klávesu *ENTER*.
3 Po zobrazení výzvy k vymazání původní geometrie zachovejte skicu stisknutím klávesy *ENTER* nebo ji vymažte zadáním **a** (Ano).
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.



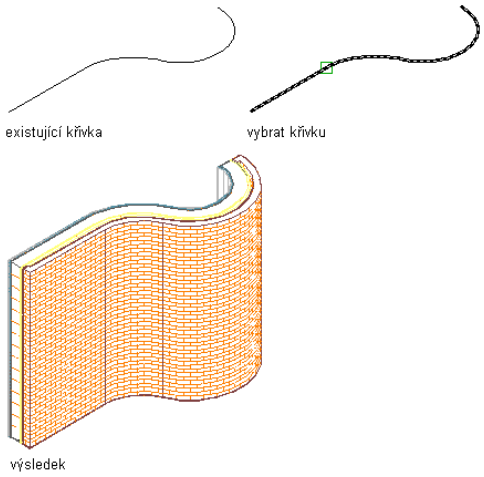

**Chcete-li převést křivku na stěnu**

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.

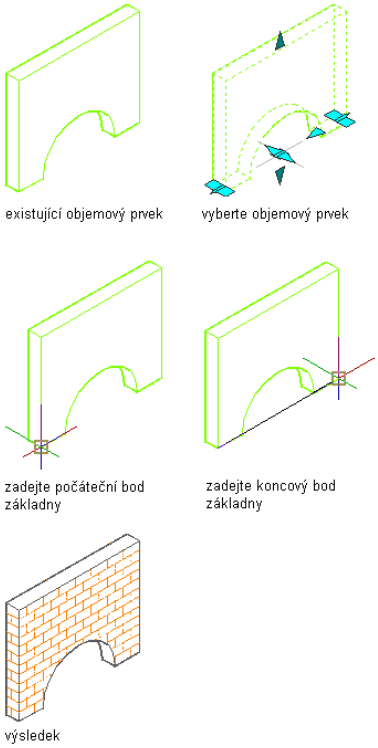
4 Zadejte základnu stěny:

| 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.




# 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 88.)
- 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

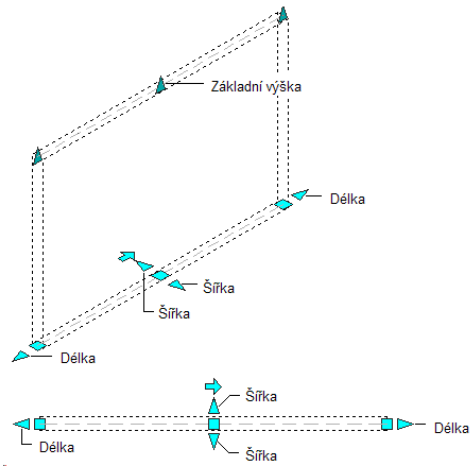
Pro vybraný objekt stěny se zobrazují různé typy uzlů pro úpravy. Tyto uzly můžete podle potřeby přetahovat a změnit tak umístění nebo velikost objektu, nebo můžete zadat přesné hodnoty vzdálenosti nebo úhlu pomocí funkce Dynamický vstup. Při výběru uzlu s více funkcemi můžete mezi těmito funkcemi přecházet stisknutím klávesy *CTRL*. Další informace uvádí část Dynamické kóty na straně 88.

| Uzel | Popis | Animace |
|---|---|---|
| (Prodloužit) | Umožňuje změnit délku segmentu přímé stěny | *Animace změny délky přímé stěny pomocí uzlů* |
| (Základní výška) | Umožňuje změnit základní výšku segmentu přímé stěny | *Animace změny základní výšky přímé stěny pomocí uzlů* |
| (Šířka) | Umožňuje změnit šířku při zachování základny segmentu přímé stěny | *Animace změny šířky přímé stěny při zachování základny pomocí uzlů* |
| (Šířka) | Umožňuje změnit šířku při zachování protilehlé plochy přímé stěny | *Animace změny šířky přímé stěny při zachování protilehlé plochy pomocí uzlů* |
| (Základní výška) | Umožňuje změnit základní výšku segmentu obloukové stěny | *Animace změny základní výšky obloukové stěny pomocí uzlů* |
| (2. bod) | Umožňuje změnit druhý bod segmentu obloukové stěny | *Animace změny druhého bodu obloukové stěny pomocí uzlů* |
| (Poloměr oblouku) | Umožňuje změnit poloměr oblouku segmentu obloukové stěny. | *Animace změny poloměru oblouku obloukové stěny pomocí uzlů* |
| (Koncový úhel) | Umožňuje změnit koncový úhel segmentu obloukové stěny. | *Animace změny koncového úhlu obloukové stěny pomocí uzlů* |
| (Opačný směr) | Umožňuje obrátit směr segmentu obloukové stěny. | *Animace obrácení směru obloukové stěny pomocí uzlů* |
| (Opačný směr) | Umožňuje obrátit směr při zachování základny segmentu obloukové stěny. | *Animace obrácení směru obloukové stěny při zachování základny pomocí uzlů* |

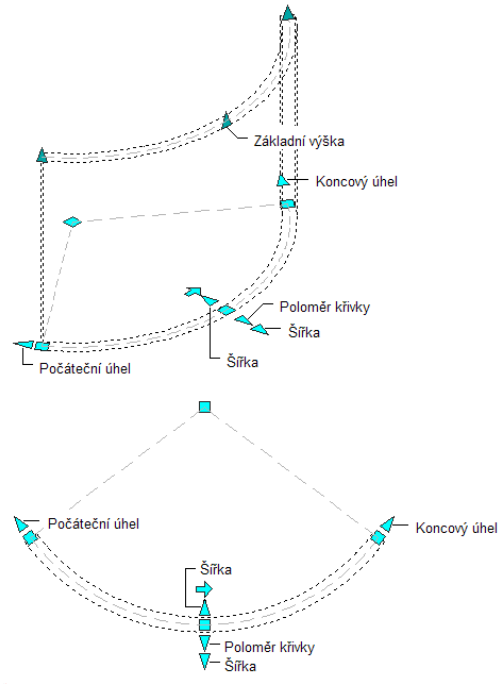
### Zobrazení uzlů stěny

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.

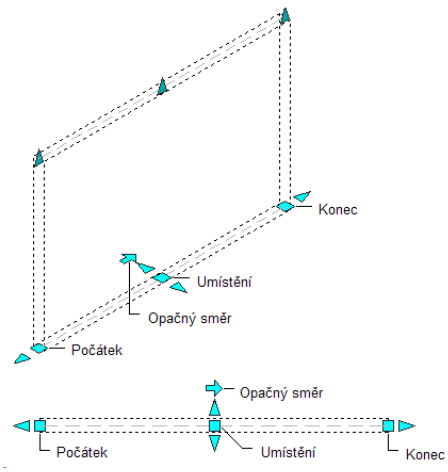
Následující obrázek znázorňuje uzly Délka, Šířka a Základní výška, které se zobrazují u segmentů přímých stěn v 3D a 2D pohledech.



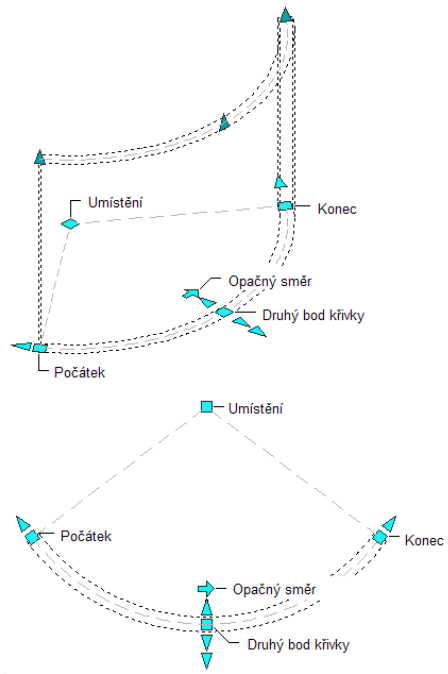

Následující obrázek znázorňuje uzly Počáteční úhel, Koncový úhel, Šířka, Poloměr oblouku a Základní výška, které se zobrazují u segmentů zakřivených stěn v 3D a 2D pohledech.



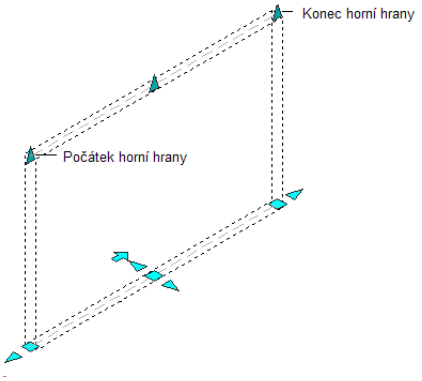
Následující obrázek znázorňuje uzly Počátek, Konec, Opačný směr a Umístění, které se zobrazují u segmentů přímých stěn v 3D a 2D pohledech.



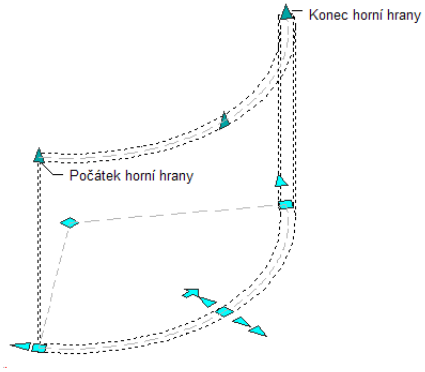

Následující obrázek znázorňuje uzly Počátek, Konec, Opačný směr, Druhý bod křivky a Umístění, které se zobrazují u segmentů zakřivených stěn v 3D a 2D pohledech.



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.

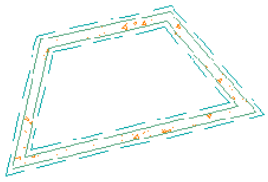



### Změna umístění stěny

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



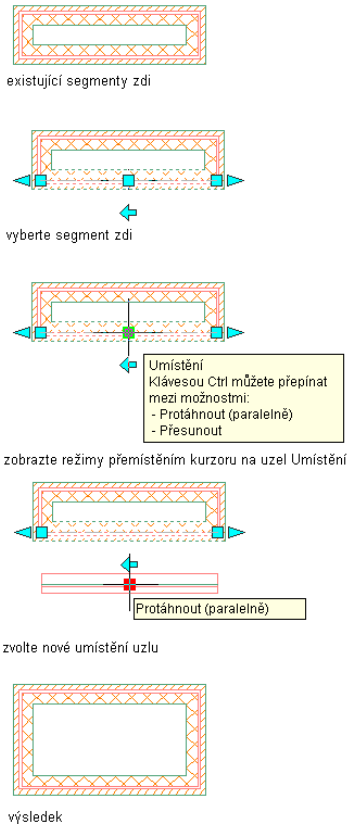
nerovnoběžné zdi

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.

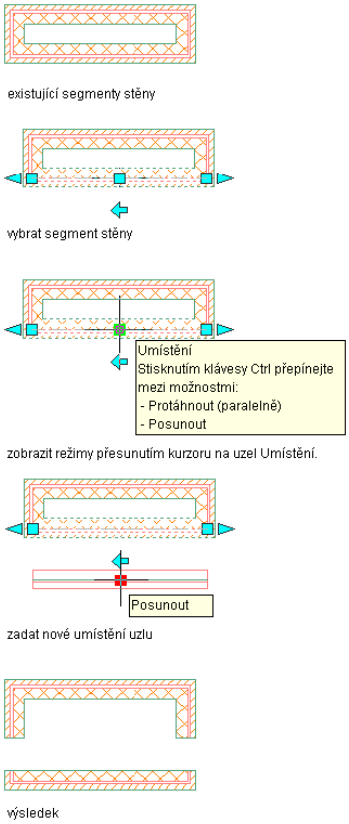
Jestliže pracujete se samostatným segmentem stěny nebo připojenými stěnami, které nejsou rovnoběžné, má uzel Umístění dva režimy úprav: Protažení (odsazení) a Posun. V tomto případě je výchozím režimem Protažení (odsazení), přičemž směr protažení je kolmý ke směru vybrané stěny.

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 897.

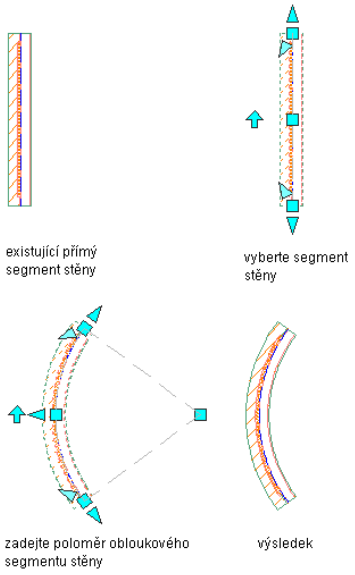
Když se mění zakřivená stěna na přímou stěnu, vytvoří software přímý segment mezi počátečním a koncovým bodem křivky. Délku a umístění stěny lze upravit pomocí uzlů.

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.



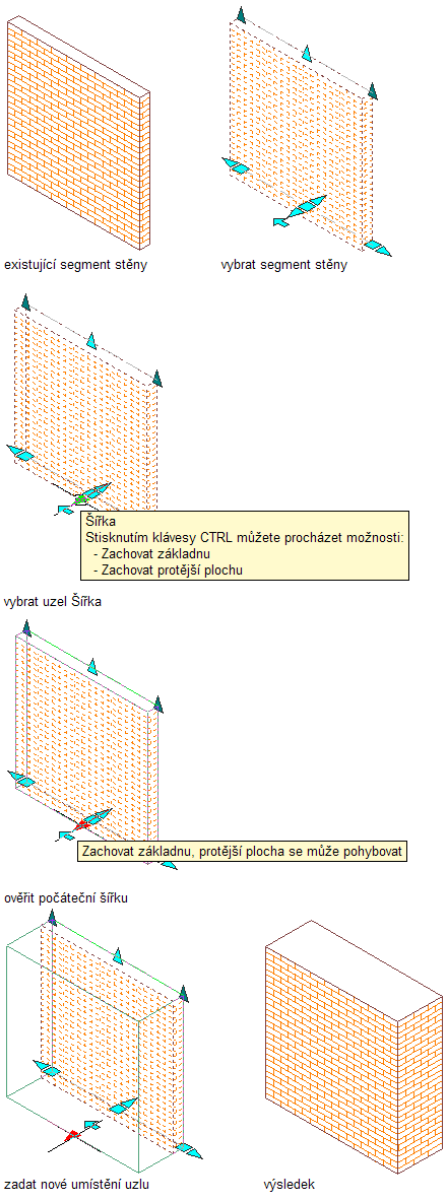

**Chcete-li změnit šířku stěny pomocí uzlů při zachování základny stěny**

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 88.

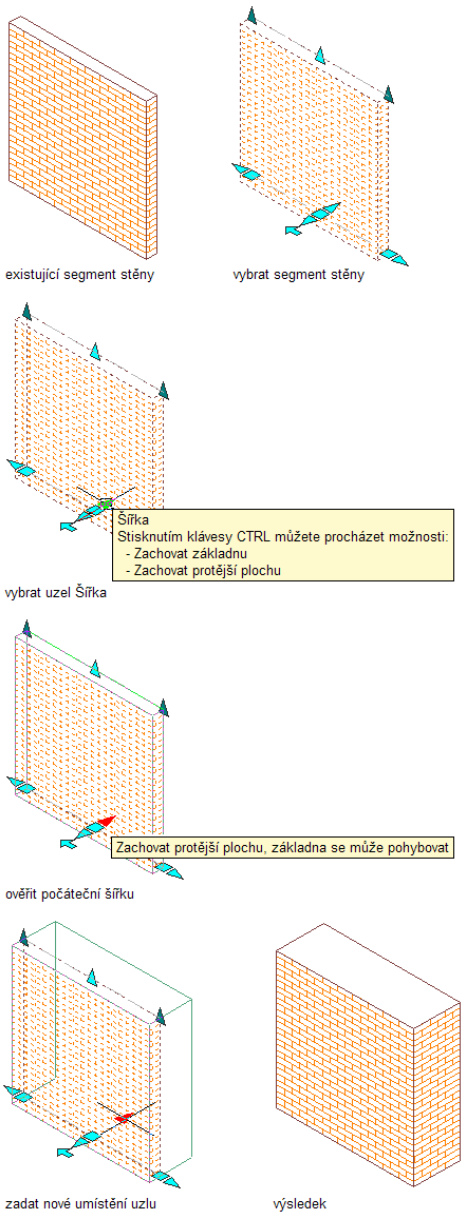



**Chcete-li změnit šířku stěny pomocí uzlů při zachování protilehlé plochy stěny**

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 88.



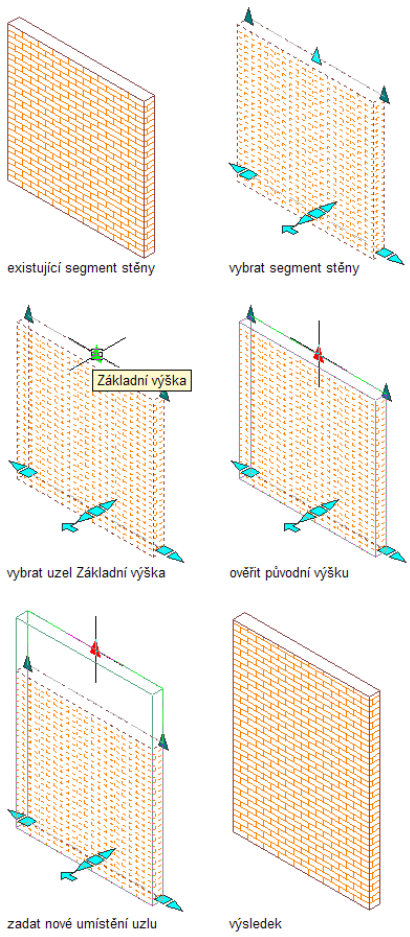

### Chcete-li změnit základní výšku stěny pomocí uzlů

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.

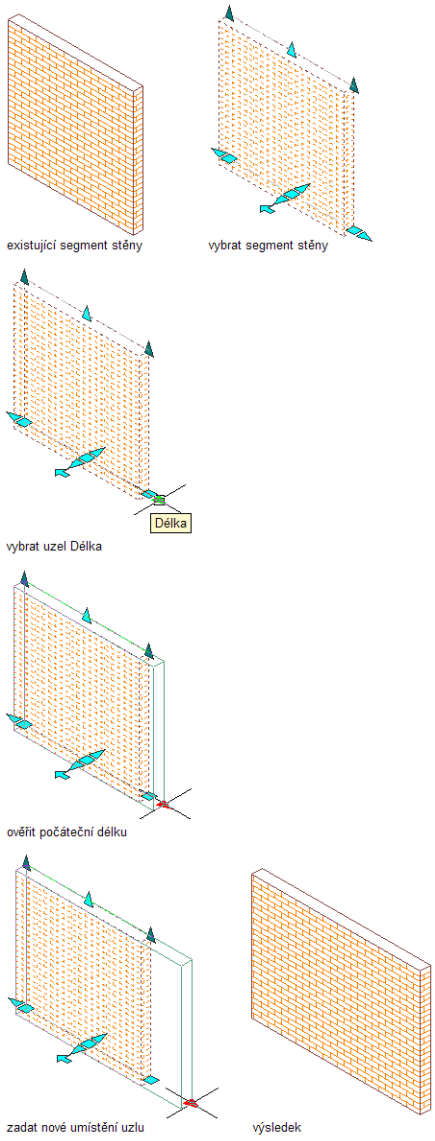



**Chcete-li změnit délku stěny pomocí uzlů**

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.

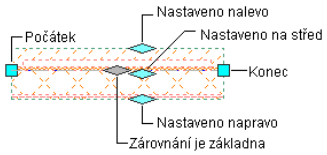
2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ ▾ ➤ Upravit zarovnání .

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:

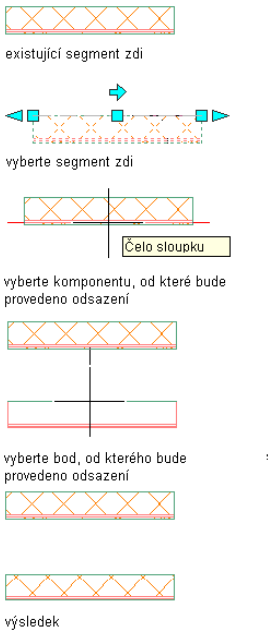
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| odsadit stěnu od plochy komponenty stěny | posuňte kurzor na stěnu, aby se červenou čárou zvýraznila plocha požadované komponenty, a jednou klepněte. |
| odsadit stěnu od středu komponenty stěny | stiskněte *CTRL* a posuňte kurzor na stěnu tak, aby se zvýraznil střed 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.

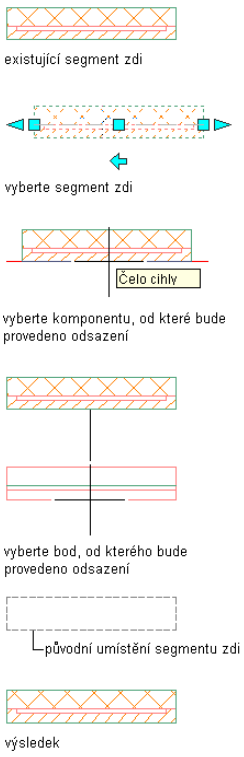
2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ místní nabídku Odsazení ➤ Přesunout .

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.

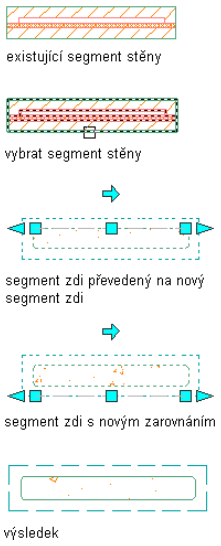
(Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj.)

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**

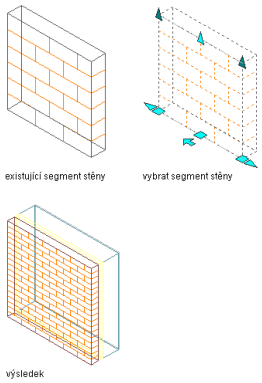


## Změna stylu stěny

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:

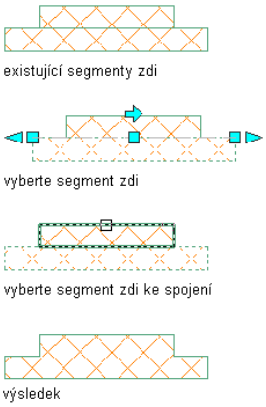
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| přemístit stěnu | zadejte nové hodnoty souřadnic do Bodu vložení. |
| umístit stěnu do roviny XY | normálu stěny nastavte tak, aby byla rovnoběžná s osou Z: U položky Normála zadejte **1** pro osu Z a hodnotu **0**pro osu X a Y. |
| umístit stěnu do roviny YZ | normálu 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 Graf. Vyberte stěnu, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na Začištění ➤ Grafické zobrazení stěn ano/ne. 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:

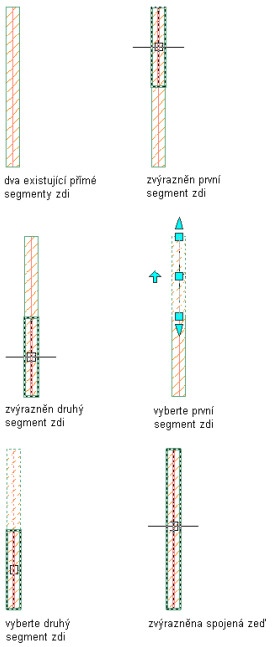
- Lineární stěny musí mít kolineární základny a musí se dotýkat v jednom koncovém bodě.
- Obloukové stěny musí mít stejný střed, poloměr a musí se dotýkat v jednom konci.
- Stěny musí mít stejný styl a šířku.
- Stěny musí patřit do stejné skupiny začištění.

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.

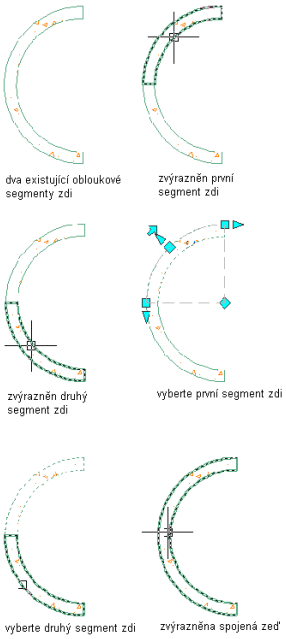
Na následujícím obrázku je znázorněno spojení 2 segmentů přímé stěny poté, co byl každý samostatný segment zvýrazněn.

**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.

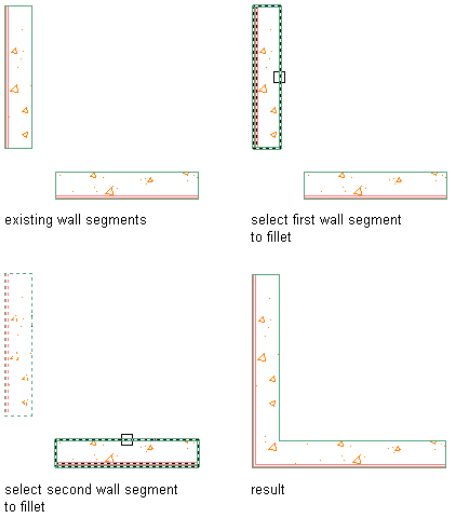
## Zaoblení stěn

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.

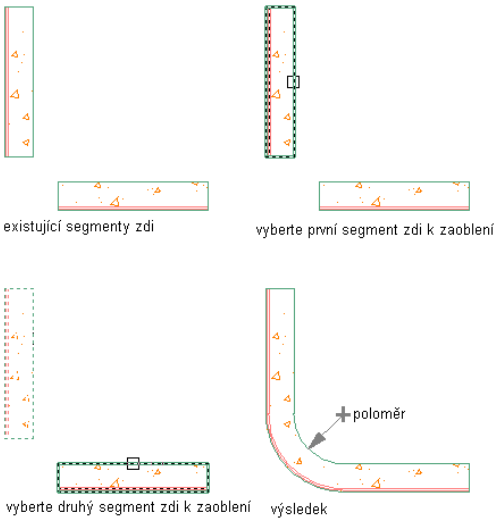
Následující obrázek znázorňuje zaoblení dvou segmentů stěny s nulovým poloměrem.

**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 o. |
| zaoblit více stěn | zadejte **m** (Vícenásobné). |

4 Vyberte první stěnu.

5 Vyberte druhou stěnu.

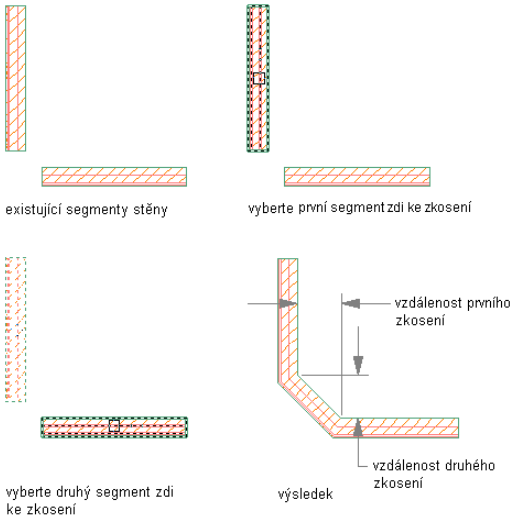
## Zkosení stěn

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** (Neoříznout). |
| 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.

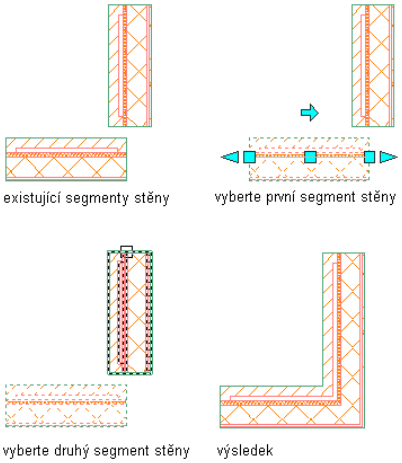
5 Vyberte druhou stěnu.

## Oříznutí stěn v průsečících L a T

Tento postup slouží k oříznutí nebo prodloužení stěn tak, aby se potkaly a začistily v průsečících tvaru T nebo L. Jestliže stěny nepatří do stejné skupiny začištění, oříznou se, ale navzájem se nezačistí.

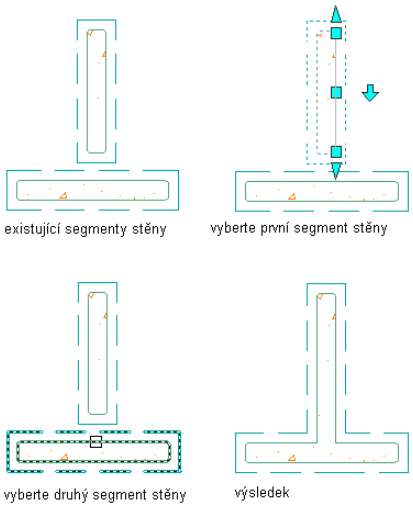
Pokud vytvoříte průsečík ve tvaru L, koncové body stěny, které jsou si nejblíže, se prodlouží nebo oříznou tak, aby se jejich zarovnávací čáry stěny přesně potkaly.

**Vytvoření průsečíku stěn ve tvaru L**




Pokud vytvoříte průsečík ve tvaru T, vybrané stěny se prodlouží nebo oříznou na zadanou hraniční stěnu.

**Vytvoření průsečíku stěn ve tvaru T**




➤ Vyberte metodu začištění, kterou chcete použít:

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| vytvořit průsečík ve tvaru L mezi dvěma stěnami | vyberte stěny a klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Začištění L. |
| vytvořit průsečík ve tvaru T mezi dvěma stěnami | vyberte stěny, které se mají prodloužit nebo oříznout na hraniční stěnu, a Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤ Začištění T. Vyberte hraniční 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 základna 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 základnu 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 757.

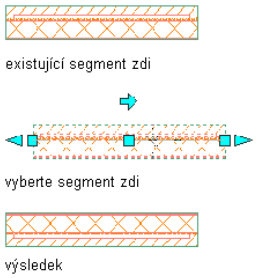
**Chcete-li obrátit směr stěny na místě:**

1 Vyberte stěnu.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ místní nabídku Obrátit ➤ ObráceníStěny .

Vnější plochy stěny zůstanou na místě a základna se podle potřeby posune.

**Obrácení segmentu stěny na místě**



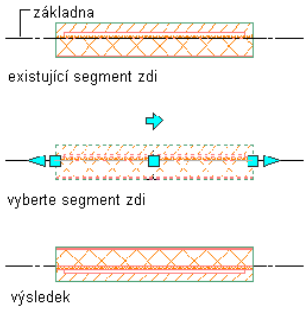

**Chcete-li obrátit základnu stěny:**

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

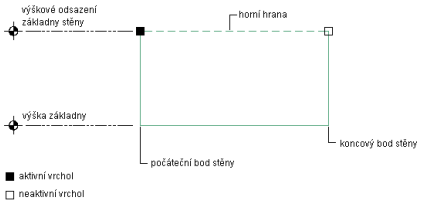
Další informace o těchto příkazech uvádí nápověda aplikace AutoCAD.

## Změna linie střechy a linie podlahy stěny

Linie střechy a linie podlahy stěny je možné změnit tak, aby se vytvořila nepravoúhlá stěna.

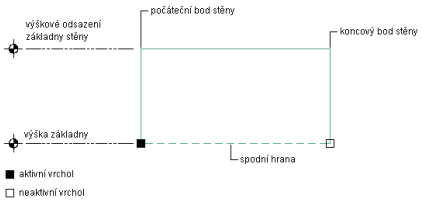
- Umístění vrcholů se upravují na linii střechy tak, aby vznikly stupně, štíty a jiné podmínky střechy.

  **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 |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| | 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 787.

1 Vyberte stěnu.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit na místě .

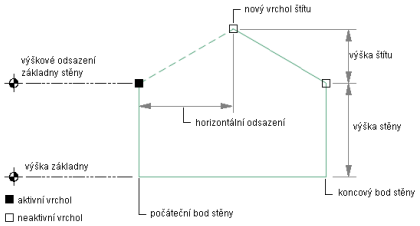
Vytvoří se dočasný profil, kde lze upravit geometrii linie střechy.

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 783.

6 Uložení nebo zrušení změny:

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| obnovit linii střechy na původní tvar | Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit . |
| 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 787.

1 Vyberte stěnu.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit na místě .

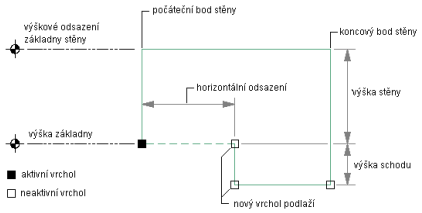
Vytvoří se dočasný profil, kde lze upravit geometrii linie střechy nebo linie podlahy.

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 783.

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

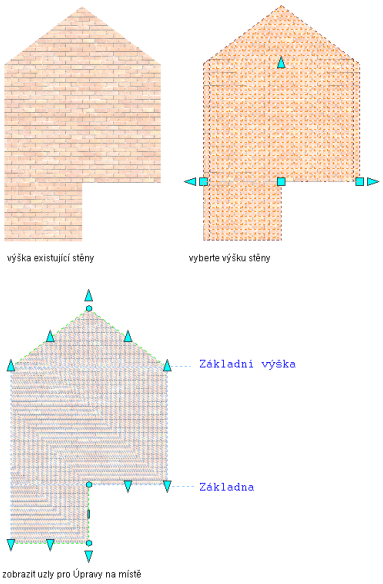
Tento postup slouží k úpravě geometrie linie střechy nebo linie podlahy dané stěny:

- 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 787.

**Zobrazení výškových uzlů stěny při úpravách na místě**



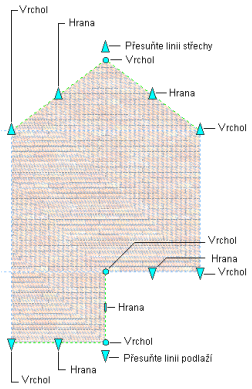

**POZNÁMKA** Jestliže chcete promítnout linii střechy nebo linii podlahy na křivku, nakreslete křivku před zahájením tohoto postupu.

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 pravým tlačítkem a klepněte na položku Přidat vrchol. Vyberte bod pro každý nový vrchol a stiskněte klávesu *ENTER*. |
| odebrat vrcholy z linie střechy nebo linie podlahy | vyberte profil, klepněte pravým tlačítkem a klepněte na Odebrat vrchol. Vyberte vrchol, který se má 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 . |

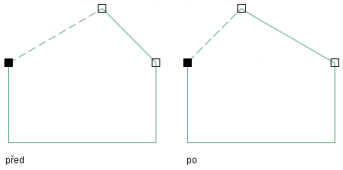
| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| uložit změny | Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit . Stěna používá upravený profil k definování své geometrie. |

## 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.

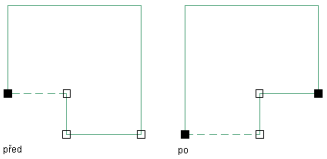
Následující obrázek znázorňuje obrácení linie střechy stěny.

**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

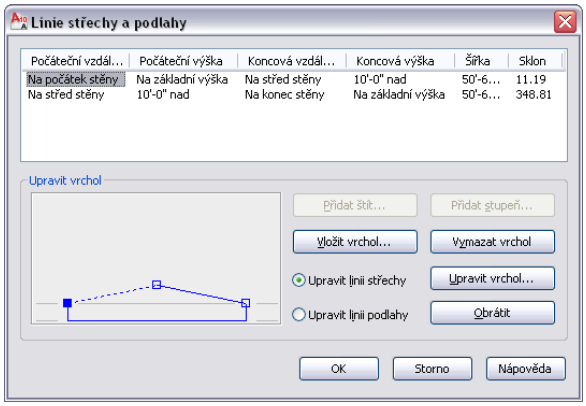
Tento postup slouží k provádění následujících úloh v tabulce Linie střechy/podlahy na paletě Vlastnosti:

- 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 783.

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**



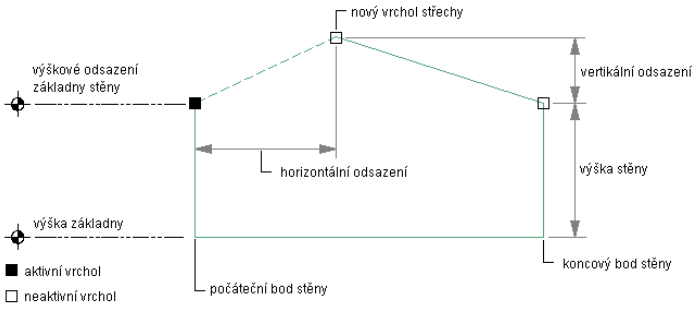

Aktivní vrchol na obrázku se změní, jestliže zvolíte jinou úsečku k úpravám. Všechny změny provedené na stěně se objeví na obrázku.

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 897.

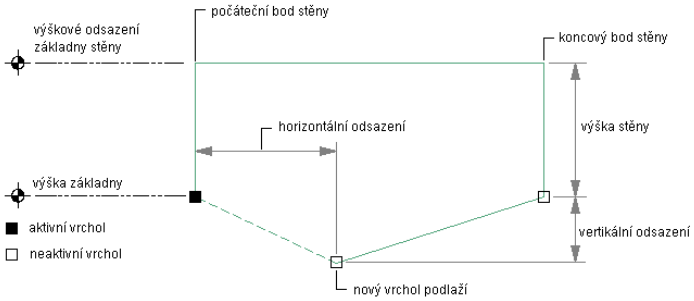
   Následující obrázek znázorňuje změnu linie střechy stěny přidáním vrcholu.

**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 897.

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 840.

---

**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 789.

---

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 829.

## 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 842.

**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 788.

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 506.

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 843.

**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 788.

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 506.

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. |
| 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 829.

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 829.

5 Ověřte, zda je vybrána požadovaná Reprezentace zobrazení.

6 V případě potřeby 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 829.

5 Ověřte, zda je vybrána požadovaná Reprezentace zobrazení.

6 V případě potřeby 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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, 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.

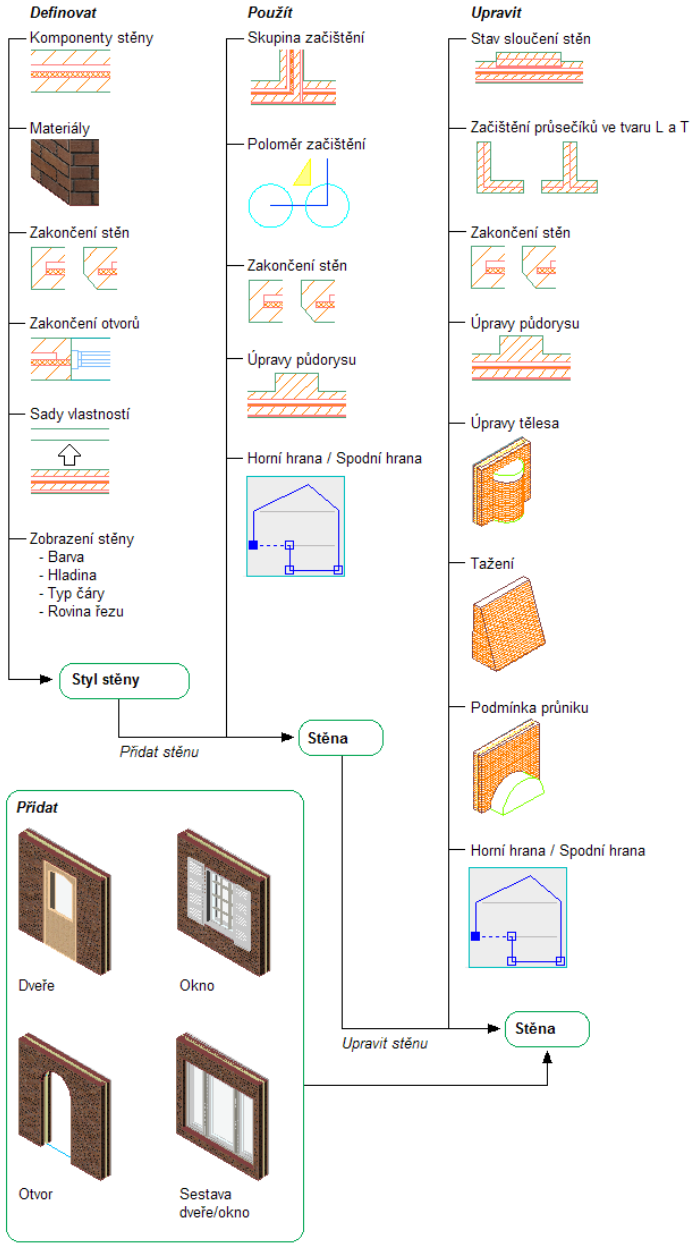
1 Poklepejte na stěnu.
2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.
3 Klepněte na nastavení pro Poznámky.
4 Zadejte poznámku a klepněte na tlačítko OK.

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

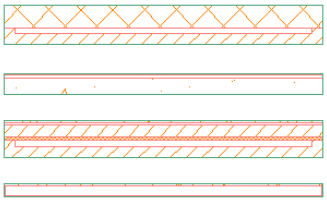



## Styly stěn

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:

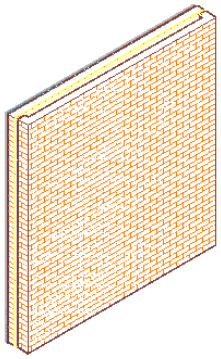
- **Data sady vlastností:** Jestliže chcete označit stěnu ve výkresu nebo ji zahrnout do tabulky výkazů, je potřeba připojit ke stěně nebo ke stylu stěny data sady vlastností. Data vlastností připojená ke stěně obvykle obsahují automatické vlastnosti, jako je výška stěny nebo šířka stěny, nebo ruční 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 831.

- **Komponenty stěny**: ve stylu stěny je možné definovat komponenty stěny.



Další informace uvádí část Zadání komponent stylu stěny na straně 831

- **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 840.

Informace o definování materiálů uvádí část Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 587.

- **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 842

- **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 873.

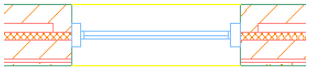
- **Vytvoření zakončení stěn pomocí funkce Vypočítat automaticky**: funkci Vypočítat automaticky můžete společně s příslušnou křivkovou skicou použít k vytvoření zakončení stěn. Funkce Vypočítat automaticky přidá segmenty hranice a dokončí tak konfiguraci zakončení, pokud je prvotní křivka nakreslena vzhledem k umístění a orientaci konkrétní

komponenty stěny. Další informace najdete v části Vytvoření zakončení stěn pomocí funkce Vypočítat automaticky na straně 887.

- **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 873.
- **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 891 a Práce se zakončením stěn a otvorů na straně 872.

**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 872.

# 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.<br><br>**TIP** Stěnu přetahujte za bod na jejím obvodu, nikoli za některý z jejích uzlů. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 1884.

13 Zvolte Ano pro možnost Automaticky začistit, pokud chcete, aby se stěna začistila na ostatní stěny a vyberte skupinu vyčištění.

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 855.

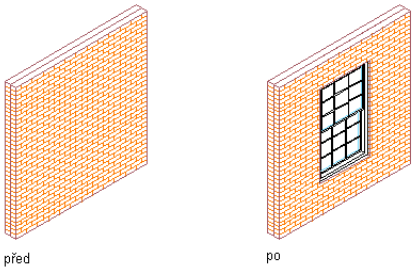
# Přidávání objektů do stěn

Pokud se do stěny přidají dveře, okna, okenní sestavy a otvory, stěna se automaticky upraví tak, aby se přizpůsobila danému objektu a podle potřeby se přidají zakončení. Ve výchozím stavu jsou tyto objekty ukotveny ke stěně. Pokud se stěna přemístí, objekty zůstávají součástí stěny. Jestliže se objekt ze stěny odebere, stěna se v prostoru, kde se objekt nacházel, sama opraví. Je možné řídit, jakým způsobem se objekty ukotvují na začátek a konec stěny, v rámci šířky stěny a vertikálně.

## Přidání okna do stěny

Tento postup slouží k umístění jednoho nebo více oken do stěny.

**Vložení okna do stěny**

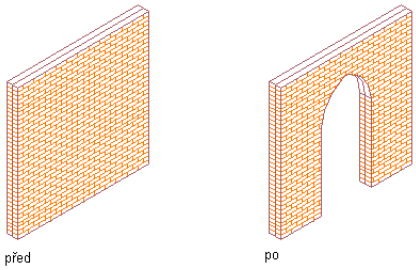



1. Vyberte stěnu.
2. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ Okno  .
3. Zadejte nastavení pro okno.
   Další informace o přidávání oken uvádí část Vytvoření okna s uživatelsky zadaným nastavením na straně 1254.
4. Zadejte bod vložení podél stěny.
5. Pokračujte v přidávání oken do stěny a stiskněte klávesu *ENTER*.

## 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 1311.

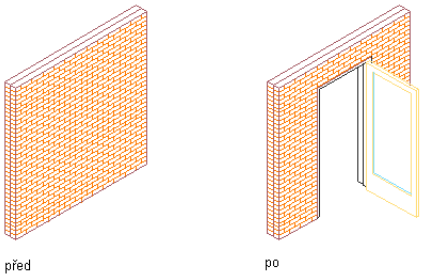
4 Zadejte bod vložení podél stěny.

5 Pokračujte v přidávání otvorů do stěny a stiskněte klávesu *ENTER*.

## Přidání dveří do stěny

Tento postup slouží k umístění jedněch nebo více dveří do stěny.

**Vložení dveří do stěny**




1 Vyberte stěnu.

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Dveře ➤ Dveře.

3 Zadejte nastavení pro dveře.

Další informace o přidávání dveří uvádí část Vytvoření dveří na straně 1194.

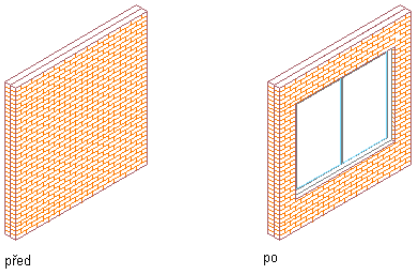
4 Zadejte bod vložení podél stěny.

5 Pokračujte v přidávání dveří 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 . |
| 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.

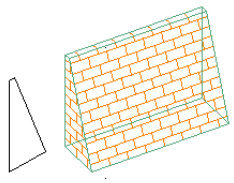
# Vytváření speciálních podmínek a upravených povrchů stěny

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.

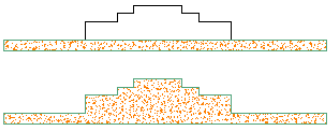
**Profil a výsledné tažení stěny**



### 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.

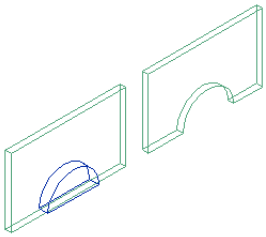
**Křivka a výsledný modifikátor stěny**



### 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.

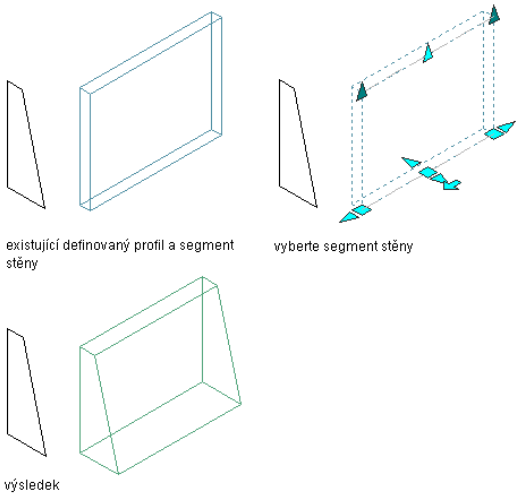
   Nyní je možné profil použít jako tažení stěny nahrazující komponentu stěny. Další informace uvádí část Přidání tažení do stěny na straně 806.

## 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 806.

**Přidání profilu tažení je stěně**



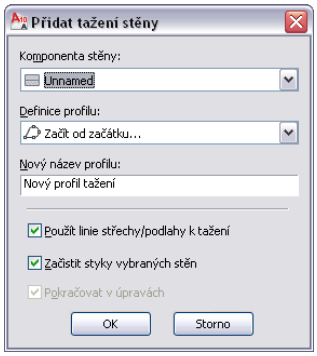

1. Vyberte stěny pro tažení.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Tažení ➤ Přidat .

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 807. |
| 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 812.

**Tento postup slouží k zobrazení uzlů pro úpravy tažení stěn na místě**

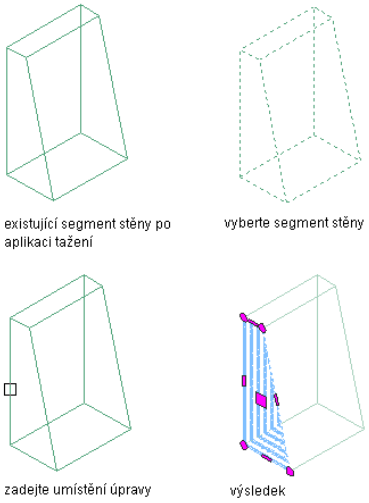
1 Poklepejte na stěnu s tažením, které chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ rozevírací nabídka Tažení ➤ Upravit profil na místě .

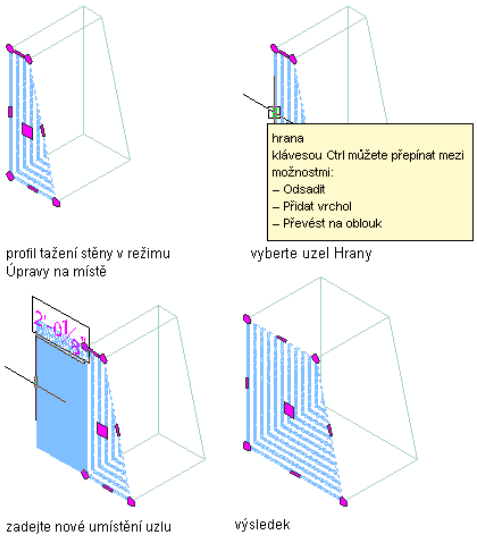
3 Vyberte umístění stěny, kde bude vhodné upravit tvar tažení.

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 .

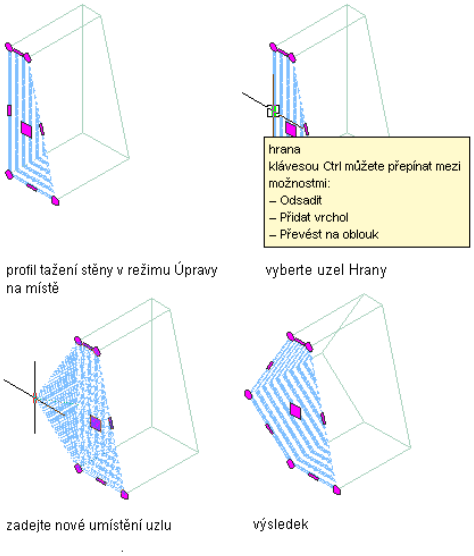
3 Vyberte umístění stěny, kde bude vhodné upravit tvar tažení.

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**




profil tažení stěny v režimu Úpravy na místě | vyberte uzel Hrany

zadejte nové umístění uzlu | výsledek

**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 .

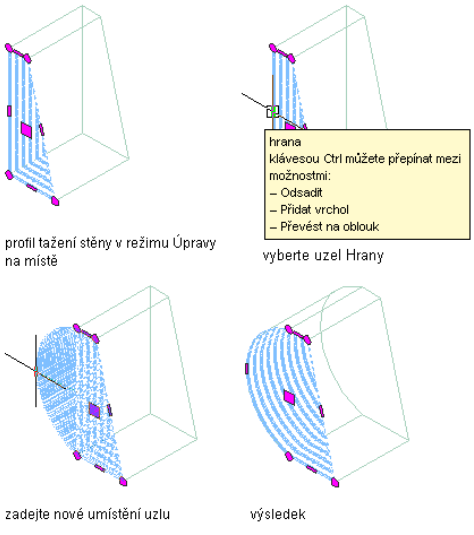
3 Vyberte umístění stěny, kde bude vhodné upravit tvar tažení.

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**




profil tažení stěny v režimu Úpravy na místě | vyberte uzel Hrany

zadejte nové umístění uzlu | výsledek

**Tento postup slouží k převedení hrany profilu pro úpravy tažení stěn na místě na oblouk**

1 Poklepejte na stěnu s tažením, které chcete změnit.

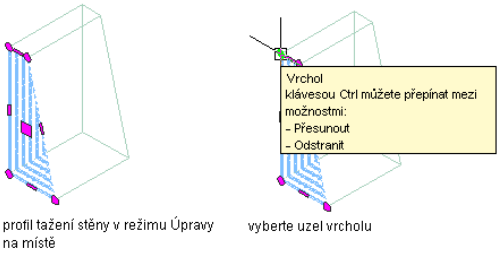
2 Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Změnit ➤ rozevírací nabídka Tažení ➤ Upravit profil na místě .

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.

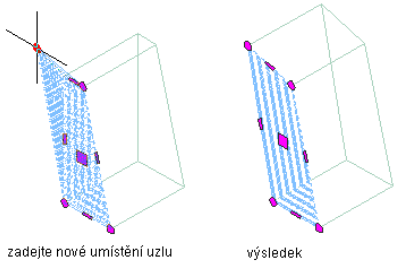
1 **POZNÁMKA** Po provedení úprav bude možná potřeba profil znovu vybrat a znovu jej upravit.

**Přemístění vrcholu pro úpravy tažení stěn na místě**



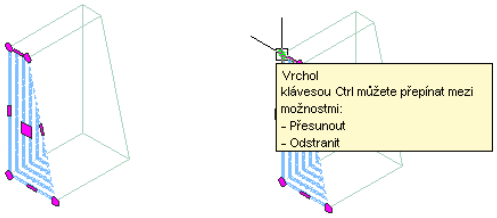

profil tažení stěny v režimu Úpravy na místě

vyberte uzel vrcholu



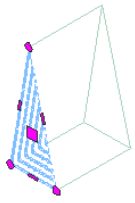
zadejte nové umístění uzlu

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.<br>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.<br>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.<br>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 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 defino- |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| | vání 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 geometrie. 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 812.

## 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. |
| 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

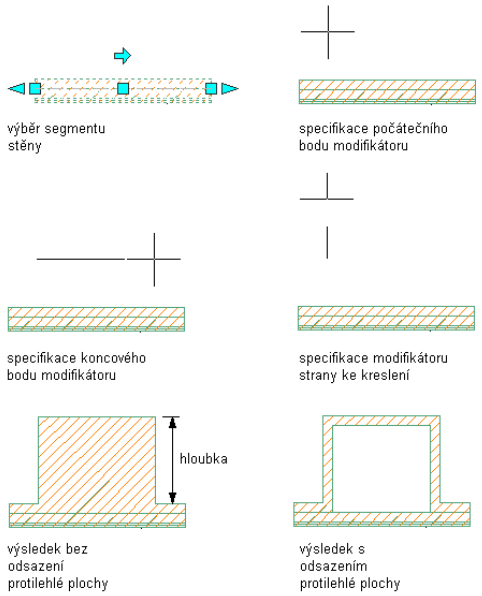
Modifikátory stěn (nazývané také modifikátory půdorysu) používají dvojrozměrnou (2D) geometrii otevřené křivky pro přizpůsobení tvaru stěny nebo komponenty stěny. Chcete-li použít modifikátory stěny, nakreslete křivku v požadovaném tvaru a z křivky vytvořte styl modifikátoru stěny. Poté lze přidávat 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.

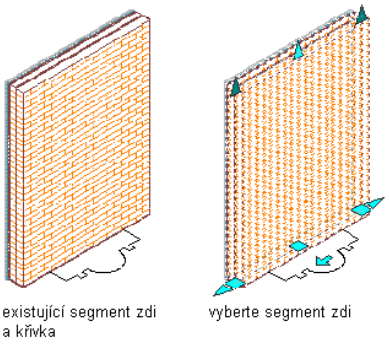
Chcete-li vytvářet, upravovat, kopírovat nebo mazat styly modifikátorů, použijte Správce stylů. Správce stylů poskytuje centrální umístění v aplikaci AutoCAD Architecture, kde je možné pracovat se styly pro více výkresů a šablon. Další informace o používání Správce stylů uvádí část Správce stylů – přehled na straně 556.

# 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.

Vytvořený modifikátor stěny se přidá do vybrané stěny a uloží se také jako styl modifikátoru stěny, který lze použít na ostatní stěny.

**Převedení křivky na modifikátor stěny**




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.

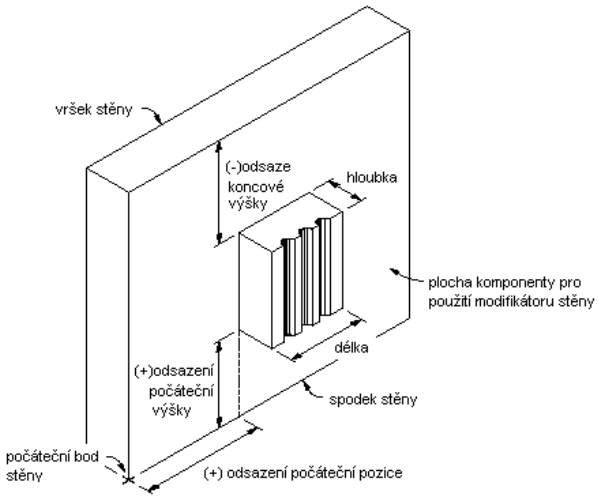
8 Chcete-li odsadit opačnou plochu vybrané komponenty ve tvaru modifikátoru stěny, zvolte položku Odsadit protější plochu.

9 Zadejte vertikální polohu modifikátoru v komponentě stěny:

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| zadat počáteční výšku modifikátoru stěny | zadejte hodnotu do pole Odsazení počáteční výšky a zadejte, zda se odsazení provede od horní části stěny, od základní výšky stěny, základny stěny nebo spodní části stěny. |
| zadat koncovou výšku modifikátoru stěny | zadejte hodnotu pro Odsazení koncové výšky a zadejte, zda se odsazení provede od horní části stěny, od základní výšky stěny, základny stěny nebo spodní části stěny. |

Zadejte zápornou hodnotu odsazení, chcete-li zadat umístění proti zemi.

**Umístění odsazení modifikátoru stěny od počátečního bodu stěny, spodní části stěny a horní části stěny**

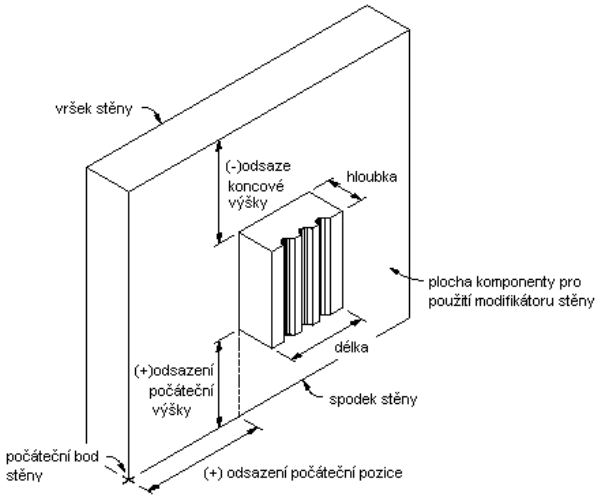



10 Klepněte na tlačítko OK.

## 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.

**Umístění odsazení modifikátoru stěny od počátečního bodu stěny, spodní části stěny a horní části 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.

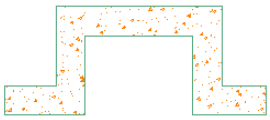
6 Zadejte hloubku pro modifikátor stěny.

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.

**Odsazení modifikátoru stěny od opačné plochy komponenty stěny**



10 Zadejte vertikální polohu modifikátoru v komponentě stěny:

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| zadat počáteční výšku modifikátoru stěny | zadejte hodnotu do pole Odsazení počáteční výšky a zadejte, zda se odsazení provede od horní části stěny, od základní výšky stěny, základny stěny nebo spodní části stěny. |
| zadat koncovou výšku modifikátoru stěny | zadejte hodnotu pro Odsazení koncové výšky a zadejte, zda se odsazení provede od horní části stěny, od základní výšky stěny, základny stěny nebo spodní části stěny. |

Zadejte zápornou hodnotu odsazení, chcete-li zadat umístění proti zemi.

11 Klepněte na tlačítko OK.

Po přidání modifikátoru stěny je možné upravit jeho geometrii nebo určit jeho umístění.

## Úprava geometrie modifikátoru stěny

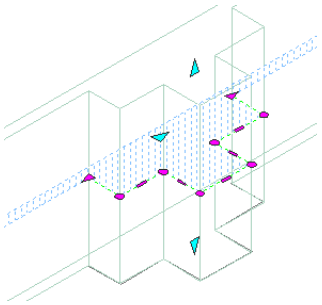
Tento postup slouží k úpravě geometrie modifikátoru stěny, který se použije na stěnu. Je možné upravit vrcholy a hrany modifikátoru stěny nebo nahradit geometrii geometrií jiné křivky. Změny můžete uložit do aktuálního stylu modifikátoru stěny nebo do nového stylu.

Chcete-li přemístit modifikátor horizontálně nebo změnit vertikální odsazení modifikátoru stěny, viz část Změna horizontálního a vertikálního odsazení modifikátoru stěny na straně 818.

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 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 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 . 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 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 816.

6 Uložení nebo zrušení změn:

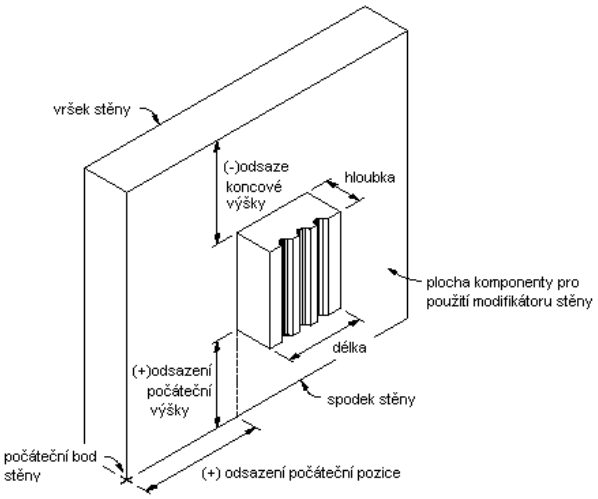
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| obnovit modifikátor stěny do původní polohy | Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit . |
| uložit změny do aktuálního stylu modifikátoru stěny | klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit . Modifikátor stěny a styl modifikátoru 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 . 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 818.

Chcete-li upravit tvar modifikátoru stěny, viz část Úprava geometrie modifikátoru stěny na straně 816.

**Umístění odsazení modifikátoru stěny od počátečního bodu stěny, spodní části stěny a horní části stěny**




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.

7 Upravte vertikální polohu modifikátoru v komponentě stěny:

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| zadat počáteční výšku modifikátoru stěny | zadejte hodnotu do pole Odsazení počáteční výšky a zadejte, zda se odsazení provede od horní části stěny, od základní výšky stěny, základny stěny nebo spodní části stěny. |
| zadat koncovou výšku modifikátoru stěny | zadejte hodnotu pro Odsazení koncové výšky a zadejte, zda se odsazení provede od horní části stěny, od základní výšky stěny, základny stěny nebo 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. |
| 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 odebrat, klepněte na něj a poté klepněte na tlačítko  .

10 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.

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 814.

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 815 a Úprava geometrie modifikátoru stěny na straně 816.

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. |
| 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.

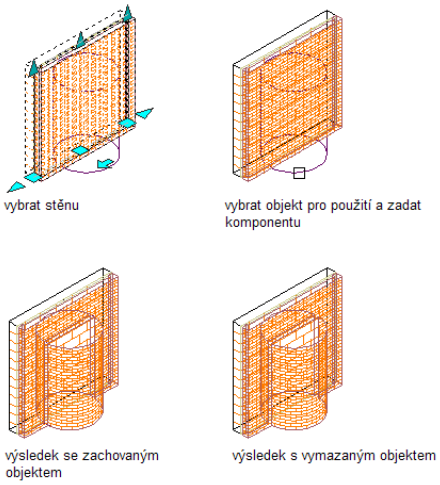
Po vytvoření modifikátoru tělesa z objektu lze původní objekt odstranit. Pokud jste však vytvořili složitý objekt, například objemovou skupinu obsahující mnoho objemových prvků, může být vhodné zachovat objekt ve výkresu až do doby, kdy je jisté, že jste pro stěnu dosáhli požadovaných výsledků.

## 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**



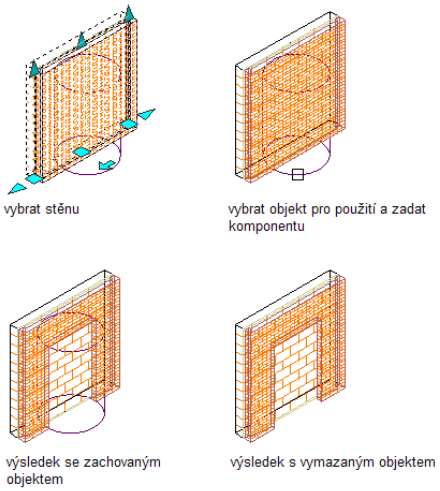

1. Umístěte objekt do místa, kam chcete přidat do stěny modifikátor tělesa.
2. Vyberte stěnu, kam chcete přidat modifikátor tělesa.
3. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory tělesa ➤ Přidat.
4. Vyberte objekt, který se má přidat do stěny.
5. Vyberte komponentu stěny, 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**



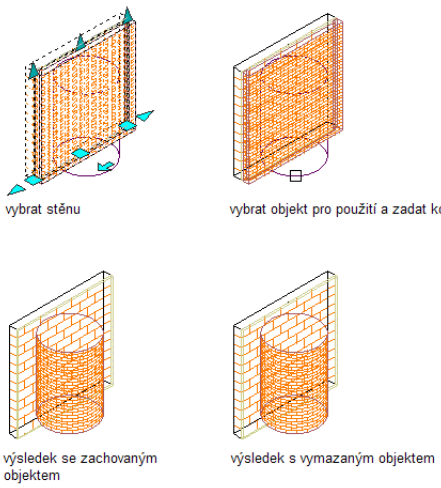

1. Umístěte objekt do místa, kde chcete modifikátor tělesa odečíst ze stěny.
2. Vyberte stěnu, odkud chcete odečíst modifikátor tělesa.
3. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Modifikátory tělesa ➤ Přidat .
4. Vyberte objekt, který se má odečíst do stěny.
5. Vyberte komponentu 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 požado- |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| | vaných 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 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 Modifikace ➤ 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 Modifikace ➤ 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 Modifikace ➤ 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 826.

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:<br>■ Vyberte položku Přídavek nebo Přídavek – Vyjmutí otvorů za účelem přidání modifikátoru do komponenty stěny.<br>■ Vyberte položku Odečíst za účelem odečtení tvaru modifikátoru tělesa z komponenty stěny.<br>■ 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*. |

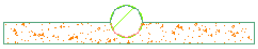
# Práce s kolizními podmínkami

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.

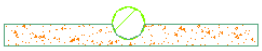
## Vliv kolizních podmínek na zobrazení stěn

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:

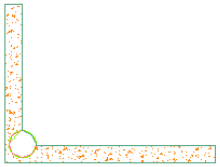
- Přidání kolizní podmínky za účelem zahrnutí do vytváření obvodu řezu.



- 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 842.

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:

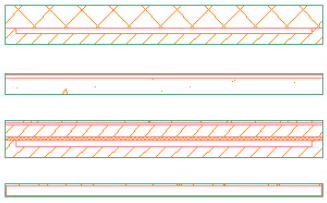
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| přidat kolizní podmínku do obvodu řezu | vyberte Přidat. |
| vyjmout tvar objektu z obvodu řezu | vyberte Odečíst. |
| ignorovat objekt při aplikování obvodu řezu | vyberte Ignorovat. |

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 565.

### 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 798.

### 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 556.

## 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 891. |
| zadat konstrukční komponenty stylu | viz část Zadání komponent stylu stěny na straně 831. |
| určit materiály pro komponenty stylu | viz část Zadání materiálu stylu stěny na straně 840. |
| zadat šrafování stěny, vlastnosti roviny řezu a další vlastnosti zobrazení stylu | viz část Zadání vlastností zobrazení stylu stěny na straně 842. |
| přidat klasifikace do stylu stěny | viz část Přidání klasifikací do stylu stěny na straně 846. |
| přidat ke stylu poznámky a soubory | viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu stěny na straně 847. |

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 798.

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 2466.

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.

---

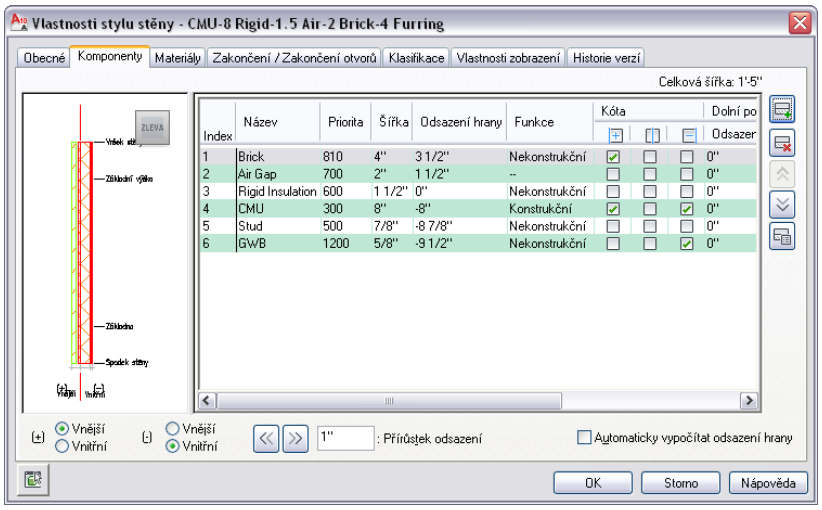
**POZNÁMKA** Další nastavení pro kótování komponent stěny lze určit ve stylu kóty AEC. Zde lze kótovat stěnu s více komponentami na celou šířku a na střed celé stěny. Další informace najdete v části Body kót pro stěny na straně 2183 a Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 2226.

---

### Karta Komponenty

Karta Komponenty v dialogu Styly stěn umožňuje prohlížet komponenty stěn při jejich zadávání.

**Zadání vlastností komponent stěn**



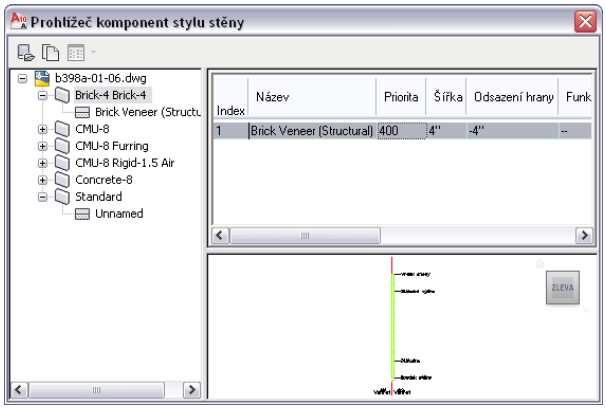

Funkce na kartě Komponenty se používají pro tyto úkoly:

- 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**



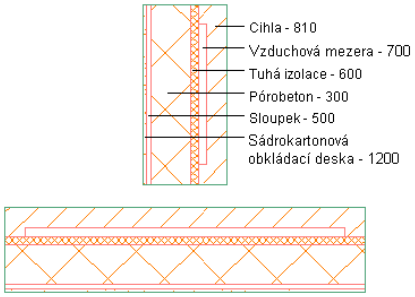

Prohlížeč komponentů stylu stěny má tyto funkce:

| 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. |

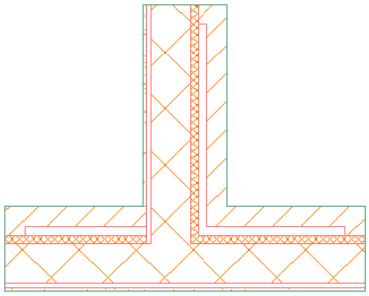
## Výchozí priority začištění komponent stěn

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 |
| Zídka – omyvatelné obložení | 2030 |
| Zídka – základní | 2010 |
| Zídka – pult | 2020 |
| Zídka – horní | 2000 |
| Pórobeton | 300 |
| Pórobetonový obklad | 350 |

| Komponenta | Index |
|---|---|
| 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 837.

**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.

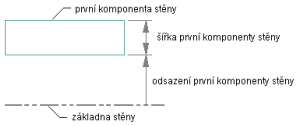
1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.
3. Vyberte styl stěny, který chcete změnit.
4. Klepněte na kartu Komponenty.
5. Klepněte na tlačítko .
6. Zadejte název nové komponenty.
7. Zadejte prioritu začištění pro 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 833.

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 898. |

**Přidání první komponenty stěny**




9 Zadání odsazení hrany, což je odsazení vnější hrany komponenty od základny:

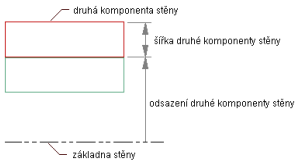
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| graficky zadat odsazení | vyberte komponentu, stiskněte tlačítko << nebo >> pro odsazení komponenty o hodnotu, kterou zadáte. Prohlížeč zobrazí pozici komponenty stěny po klepnutí na ikony. Vybraná komponenta je zvýrazněna zeleně. |
| aby software vypočítal odsazení | 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 898. |

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. |
| 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 831.

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.

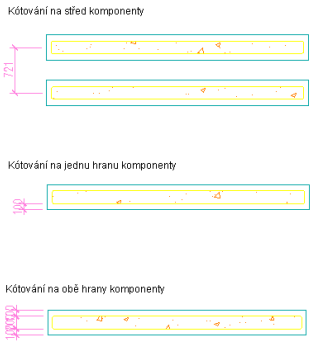
Další informace uvádí část Vytvoření nebo úprava komponenty ve stylu stěny na straně 835.

**10** Klepněte na tlačítko OK.

## Definování nastavení kóty komponent stěny

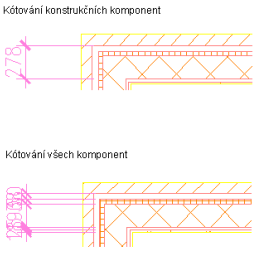
Máte různé možnosti kótování jednotlivých komponent stěny. Ve stylu stěny můžete definovat nastavení kóty pro každou samostatnou komponentu stěny. Každou komponentu lze kótovat na jednu nebo obě její hrany i do jejího středu. Můžete také nastavit, aby konkrétní komponenta nebyla vůbec kótována.

- 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.

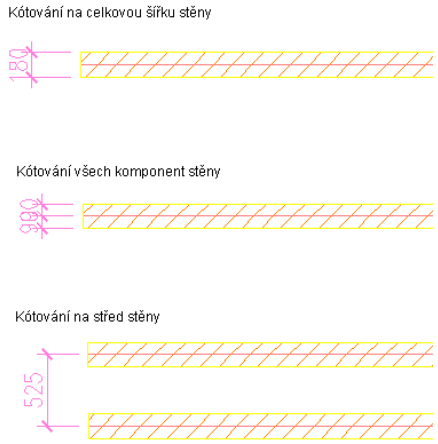



Případně můžete nastavit kótování stěny s více komponentami ne na každou jednotlivou komponentu, ale na celkovou šířku stěny nebo celkový střed stěny. Nastavili jste tyto body ve stylu kóty AEC, jak je popsáno v části Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 2226.

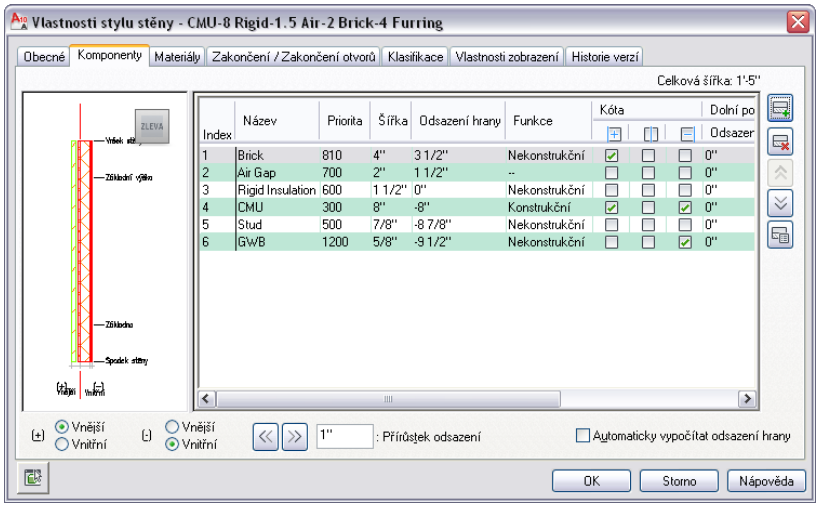
Ve stylu kóty AEC můžete definovat následující další nebo přepisující nastavení kótování komponent stěn:

- 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 2226.

## 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 |

| Komponenta stěny | Komponenta materiálu |
|---|---|
| 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 |
| 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 842.

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 789.

**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 841.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| 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 2496.

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 1884.

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.

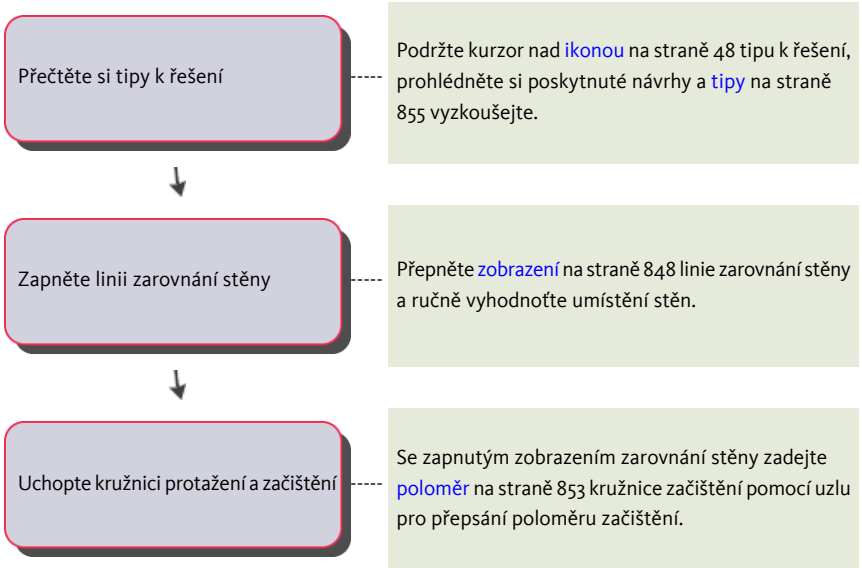
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly stěn.
3 Vyberte styl stěny, který chcete změnit.
4 Klepněte na kartu Obecné.
5 Chcete-li přidat popis do stylu stěny, použijte možnost Popis.
6 Klepněte na Poznámky.
7 Chcete-li přidat poznámku, klepněte na kartu Poznámky a zadejte poznámku.
8 Klepněte na kartu Referenční dokumenty a připojte, upravte nebo odpojte referenční soubor:

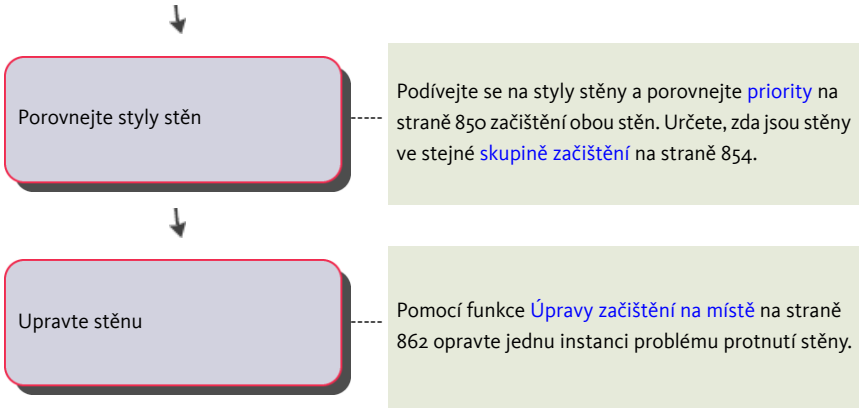
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| připojit referenční soubor | klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK. |
| upravit popis referenčního souboru | vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK. |
| upravit referenční soubor | poklepáním 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

S využitím skupin začištění můžete řídit, jak se budou stěny spojovat s jinými stěnami. Stěny musí být ve stejně skupině začištění, aby se správně začišťovaly. Stěny je možné přiřadit do skupiny začištění při jejich vytváření nebo poté, co byly vytvořeny.





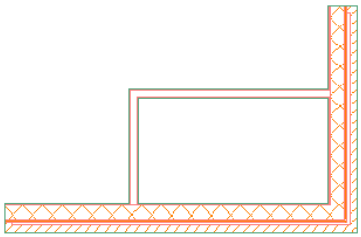

## Kružnice začištění a zarovnávací čáry stěny

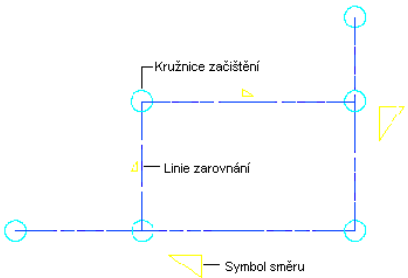
Kružnice začištění a zarovnávací čáry stěny jsou funkce objektů stěn, které tvoří základ pro výpočet začištění stěn v aplikaci AutoCAD Architecture. Kružnice začištění se zobrazují u stěn pouze v reprezentaci zobrazení Diagnostika, nebo pokud je zapnuto zobrazení zarovnávacích čar stěny.

### Zobrazení kružnic začištění a zarovnávacích čar stěny

V reprezentaci zobrazení Diagnostika se zobrazuje poloměr kružnice začištění, značka směru a zarovnávací čára segmentu stěny, které vám pomohou řešit potíže se začištěním stěn. Na stavovém řádku výkresu klepněte na položku Reprezentace zobrazení ➤ Diagnostika.

**Zobrazení segmentů stěny v reprezentacích zobrazení Střední detail a Diagnostika**

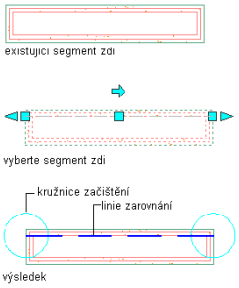

Reprezentace středně detailního zobrazení



Reprezentace diagnostického zobrazení

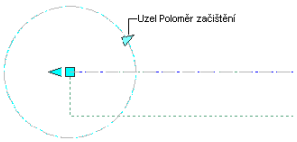
Navíc je možné rovněž zapnout zobrazení zarovnávací čáry a kružnic začištění segmentu stěny při současném zachování zobrazení komponent stěny.

**Zapnutí zobrazení zarovnávací čáry a kružnic začištění stěny**




Kružnice začištění a zarovnávací čáry se zobrazí u všech stěn ve výkresu. Při výběru stěny se navíc v každé kružnici začištění zobrazí uzel poloměru začištění. Přesunutím tohoto uzlu je možné zvětšit nebo zmenšit poloměr kružnice začištění. Kružnice začištění nejsou zobrazeny, pokud je poloměr kružnice začištění stěny nulový.

**Zobrazení uzlu poloměru kružnice začištění**

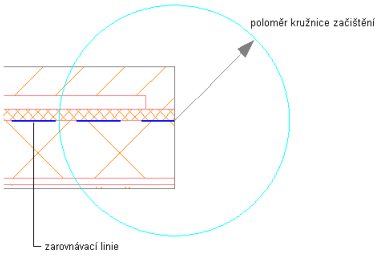



## Kružnice začištění a zarovnávací čáry stěny

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.

**Zadání poloměru kružnice začištění**

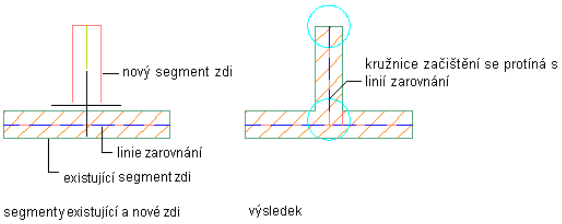



## Podmínky začištění stěny

Stěny ve stejné skupině začištění budou začištěny, pokud je splněna některá z následujících podmínek:

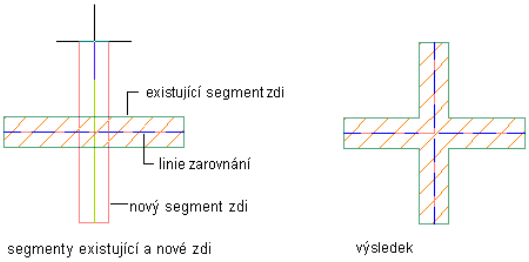
- Kružnice začištění jedné stěny se překrývá se středem kružnice začištění jiné stěny.
- Kružnice začištění jedné stěny se překrývá se zarovnávací čárou jiné stěny.

  **Začištění stěny se zarovnávací čárou, která protíná kružnici začištění**



- Zarovnávací čára jedné stěny protíná zarovnávací čáru jiné stěny.

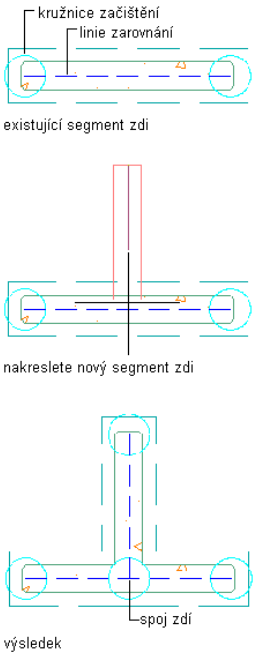
**Začištění stěny se vzájemně se protínajícími zarovnávacími čárami**




**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.

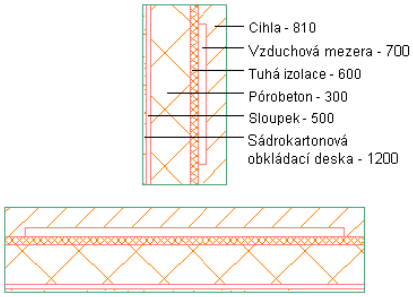
**Zarovnávací čáry stěny a spoj stěny v místě průsečíku stěn**



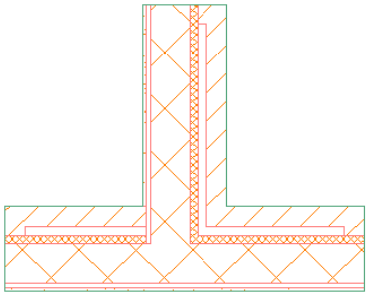

## Začištění stěn a priority

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 833.

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 855.
   - 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.

- Zkontrolujte nastavení poloměru kružnice začištění stěny pro každý segment stěny. Zpočátku je vhodné nastavit poloměr kružnice začištění stěny na polovinu šířky stěny. To však nemusí platit v každé situaci a pro dosažení požadovaného efektu může být potřeba poloměr kružnice začištění upravit.

  **POZNÁMKA** Segment stěny musí být delší než poloměr její kružnice začištění.

- 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.
- 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.
- 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 859.

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 ostatními stěnami
- Skupina začištění pro stěnu
- Zda poloha zarovnávací čáry odpovídá středové 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

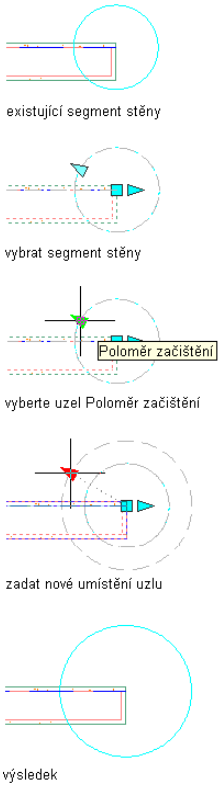
Tento postup se používá pro přepsání výchozího poloměru kružnice začištění stěny na jednom konci stěny. Poloměr kružnice začištění je také možné pro vybranou stěnu přepsat na paletě vlastností a pomocí kontextové nabídky.

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 833.

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 851, 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 Kružnice začištění a zarovnávací čáry stěny na straně 848.)

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 Oříznutí stěn v průsečících L a T na straně 777.
- Zvětšete poloměr začištění stěny pomocí uzlu (viz Práce s průsečíky a malými poloměry kružnice začištění na straně 857) nebo změnou hodnoty Poloměr začištění na paletě vlastností (viz část Zadání začištění pro jednotlivé stěny na straně 852).
- S vybranou stěnou klepněte na kartu Stěna ➤ panel Začištění ➤  ➤ Přidat podmínku sloučení stěny  . Další informace najdete v části Slučování stěn na straně 772.

### 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 762).
- Odeberte jedno nebo více zakončení (viz část Změna geometrie stylu zakončení stěny na straně 892).
- Upravte styl zakončení stěny nebo styl zakončení otvoru tak, aby vyžadoval méně prostoru (viz část Změna geometrie stylu zakončení stěny na straně 892).

### 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.

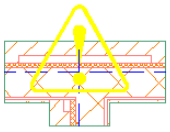
Linii střechy nebo podlahovou linii můžete opravit pomocí tabulky, kterou zpřístupníte z palety vlastností. Rozbalte položku Rozšířené ➤ Tabulky a klepněte na položku Střešní/podlahová linie. Další informace najdete v části Úpravy linie střechy nebo linie podlahy dané stěny na straně 783.

## Práce s ikonami s tipem k řešení a krátkými stěnami

### Proč je u některých krátkých stěn zobrazena ikona s tipem k řešení?

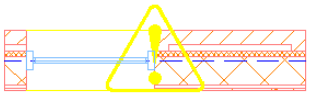
Poloměr kružnice začištění je příliš velký. Zmenšete poloměr kružnice začištění stěn ve spoji stěny nebo upravte základny tak, aby konce všech zarovnávacích čar spadaly do poloměrů kružnic začištění spoje stěny.

**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**

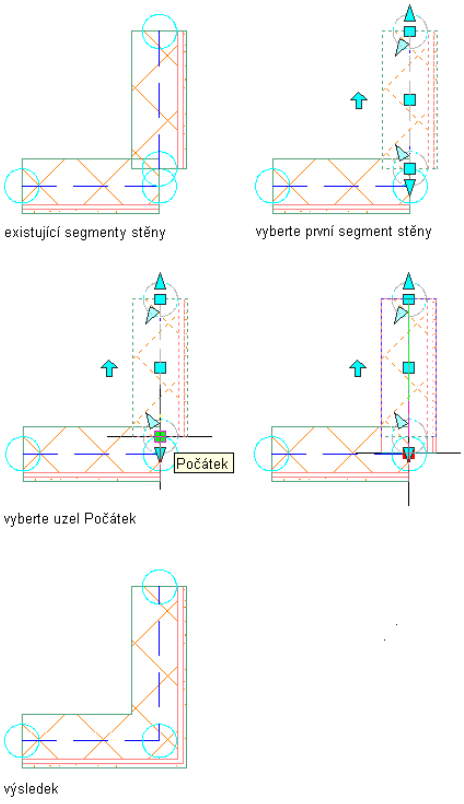


## Práce s průsečíky a přilehlými segmenty stěn

### 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**

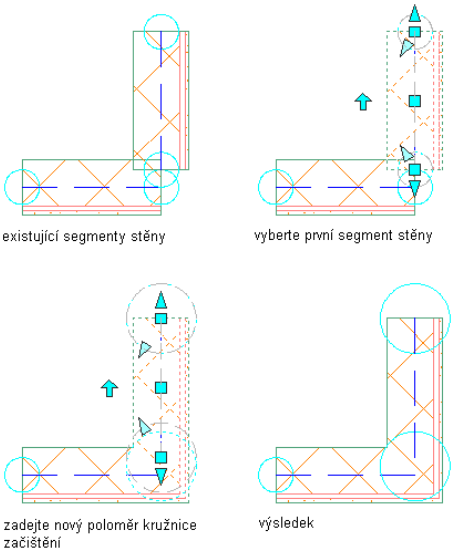



## Práce s průsečíky a malými poloměry kružnice začištění

### 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 860.
- 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 Kružnice začištění a zarovnávací čáry stěny na straně 848.

## 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 860.
- 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 855.

## 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

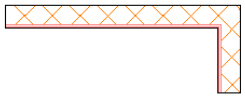
**Byla přidána stěna do výkresu externí reference a dveře do stěny. Dveře nejsou správně vycentrovány. Jaká je příčina a jak to lze napravit?**
Některé změny provedené v relaci Refedit ve výkresu externí reference nevejdou v platnost, dokud se neuloží změny výkresu externí reference. Pokud se do nové 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.

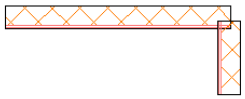
# Definice skupin začištění

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**



začištění segmentů stěny na průniku



segmenty stěny nezačištěné na průniku

### 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 556.

## 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.<br>**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 přemisťovat 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 861.

## 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:

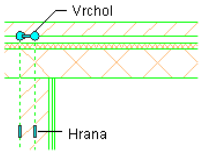
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| připojit referenční soubor | klepněte na tlačítko Přidat, vyberte soubor a klepněte na tlačítko OK. |
| upravit popis referenčního souboru | vybrat soubor a klepnout na položku Upravit. Upravte popis a klepněte na tlačítko OK. |
| upravit referenční soubor | poklepáním 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 automatické začištění stěn nevytváří požadované výsledky, je možné použít funkci Úprava začištění na místě a změnit tvar, šířku, délku nebo hloubku jednotlivých komponent stěny v průsečíku.

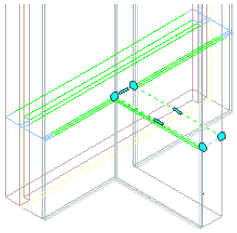
Při úpravách průsečíku stěn na místě se pro každou z komponent v protínajících se segmentech stěn vytvoří dočasný profil. Nejdříve se zobrazí profily pro komponentu s nejnižším číslem indexu ve stylu stěny. Když vyberete profil, ten zobrazí uzly Vrchol a Hrana, kterými lze manipulovat za účelem úpravy 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.

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.

### 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. |

| Chcete-li ... | Pak... |
|---|---|
| skrýt hranu profilu u jednostěnové komponenty (pouze v půdorysném pohledu) | klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Skrýt hranu . |
| 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 . |
| odečíst profily od komponent stěny | klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Změnit ➤ Odečíst . |
| sloučit profily s komponentami stěny | klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Změnit ➤ Sloučit . |
| oříznout komponenty stěny na hranici | klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Změnit ➤ Oříznout . |
| prodloužit komponenty stěny na hranici | klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Změnit ➤ 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.

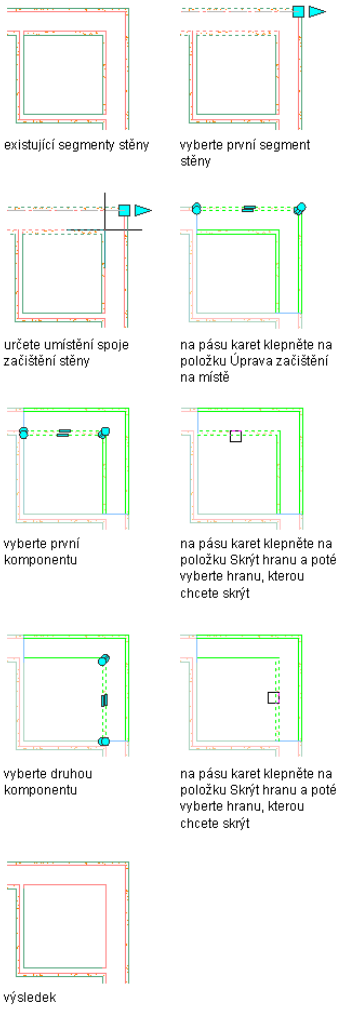
4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Skrýt hranu .

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.

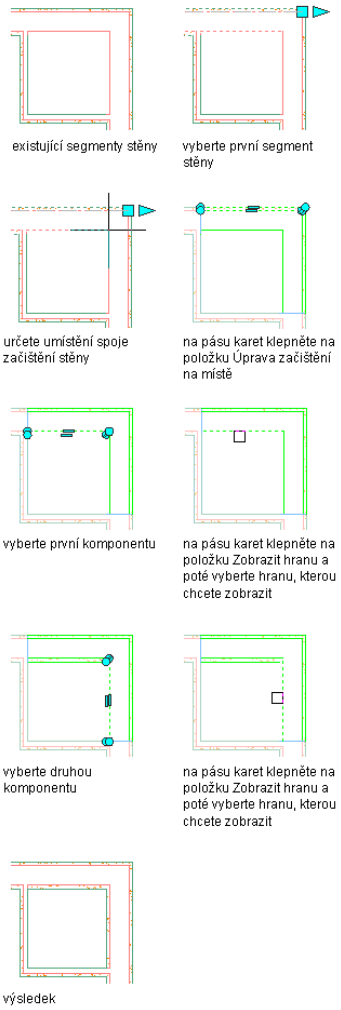
4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Zobrazit hranu .

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.




## 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.

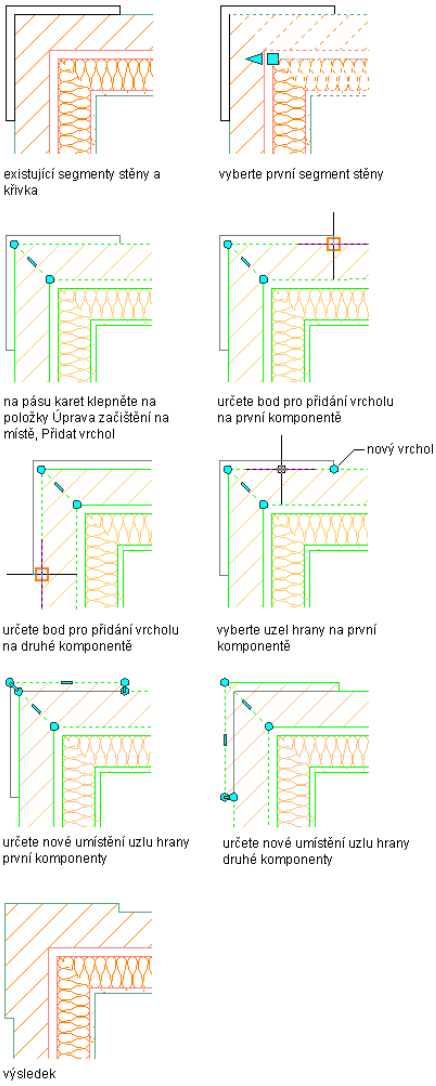
4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol .

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.

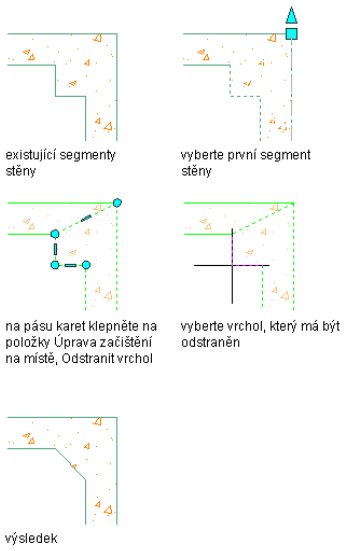
4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit vrchol .

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 Změnit ➤ Odečíst .

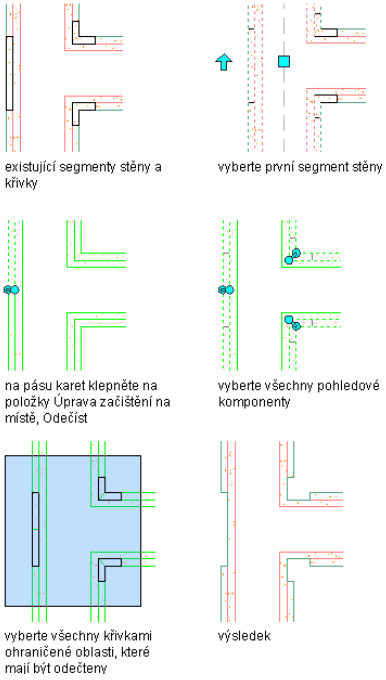
5 Vyberte profil, který má být odebrán.

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 Změnit ➤ Sloučit.

5 Vyberte profil, který má být sloučen.

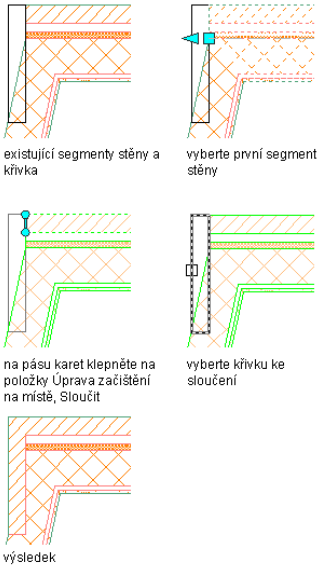
6 Zadáním možnosti *A* vybranou skicu odstraňte nebo zadáním možnosti *N* ji zachovejte.

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 Změnit ➤ Oříznout.

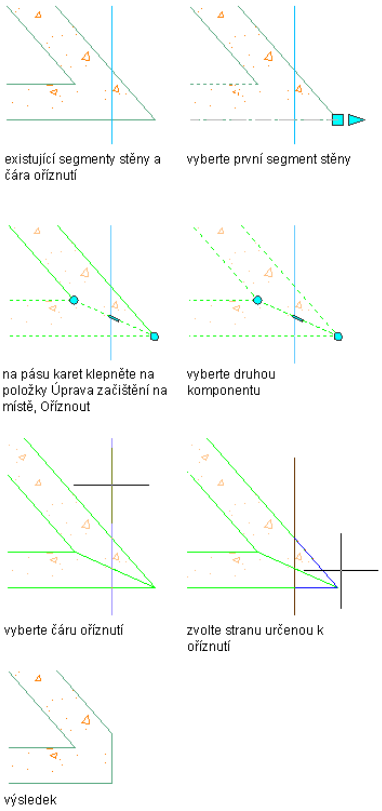
5 Buď zadejte body pro vytyčení hranice oříznutí, nebo stiskem klávesy *ENTER* vyberte hranici oříznutí.

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.

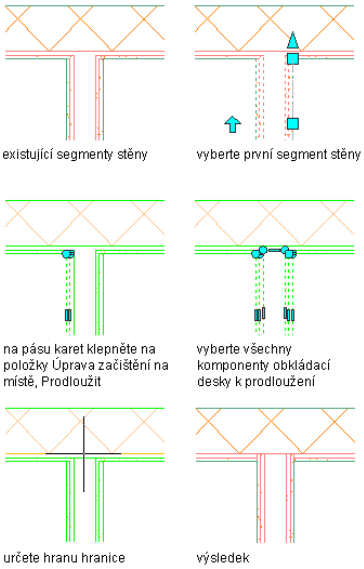
4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Změnit ➤ Prodloužit .

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. Další informace o stylech zakončení otvorů uvádí část Vytvoření stylu zakončení otvoru stěny na straně 895.

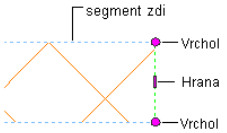
**POZNÁMKA** Při změně stylu zakončení stěny dojde rovněž ke změně všech na nich založených stylů zakončení otvorů.

## Pracovní postup pro vytváření zakončení stěn a otvorů

| | |
|---|---|
| Upravte konec stěny nebo stěnu kolem otvoru | Zobrazte uzly na straně 873 hrany a vrcholu úprav na místě na dané stěně nebo otvoru. |
| Pomocí uzlů změňte geometrii zakončení | Zakončení stěn a zakončení otvorů můžete vytvořit a změnit pomocí uzlů na straně 873 hrany a vrcholu v režimu úprav na místě. |
| Změňte geometrii zakončení pomocí oříznutí, prodloužení a odečtení | Zakončení stěn a zakončení otvorů můžete vytvořit a změnit pomocí nástrojů úprav AEC na straně 873, jako je oříznutí, prodloužení, odečtení a sloučení. |
| Uložte provedené změny | Uložte zakončení, které jste vytvořili, s novým názvem stylu na straně 895. |
| Přidejte nové zakončení | Aplikujte na straně 890 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.

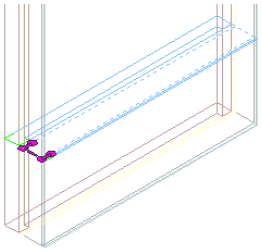


Při úpravách zakončení stěn na místě se pro každou z komponent v zakončení vytvoří dočasný profil. Nejdříve se zobrazí profily pro komponentu s nejnižším číslem indexu ve stylu stěny. Když vyberete profil, ten zobrazí uzly Vrchol a Hrana, kterými lze manipulovat za účelem úpravy geometrie. Stiskem klávesy *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 ➤ Úprava 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 . |
| 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 ➤ Odebrat zakončení . |

| Chcete-li ... | Pak... |
|---|---|
| zaoblit hranu profilu jednostěnné komponenty | klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Změnit ➤ Zaoblit  . |
| zkosit hranu profilu jednostěnné komponenty | klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Změnit ➤ Zkosit  . |
| sloučit plochu uzavřené křivky s komponentou stěny | klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Změnit ➤ Sloučit  . |
| odečíst plochu uzavřené křivky od komponenty stěny | klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Změnit ➤ Odečíst  . |
| oříznout komponenty stěny na hranici oříznutí | klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Změnit ➤ Oříznout  . |
| prodloužit komponenty stěny na hranici prodloužení | klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Změnit ➤ Prodloužit  . |

5 Uložení nebo zrušení změn:

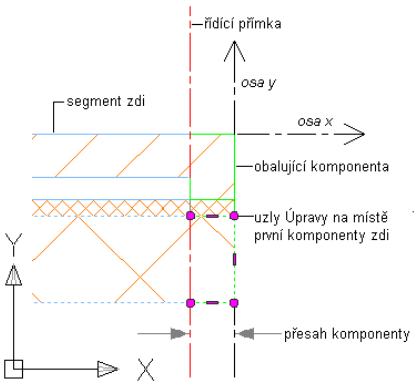
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| Uložit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě, jako nový styl | klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako  . |
| Zrušit všechny změny, které jste provedli během relace úprav na místě | Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ 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 ➤ Úprava zakončení na místě .

3 Určete bod poblíž zakončení stěny.

Zobrazí se uzly pro úpravu na místě pro komponentu stěny.

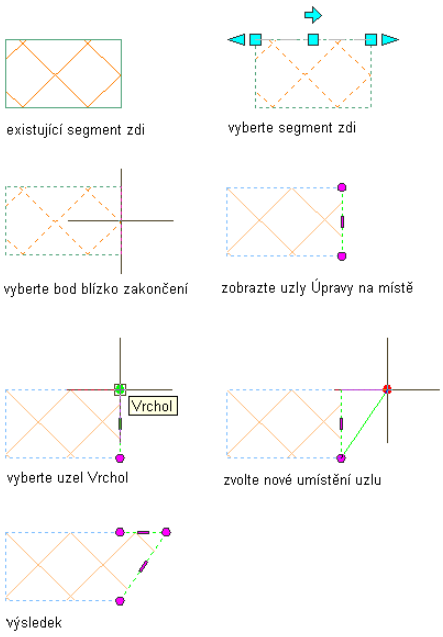
4 Vyberte uzel vrcholu.

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 . |
| 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 ➤ Úprava zakončení na místě .

3 Určete bod v místě zakončení stěny.

4 Přesunutím ukazatele myši na uzel hrany zobrazte dostupné režimy.

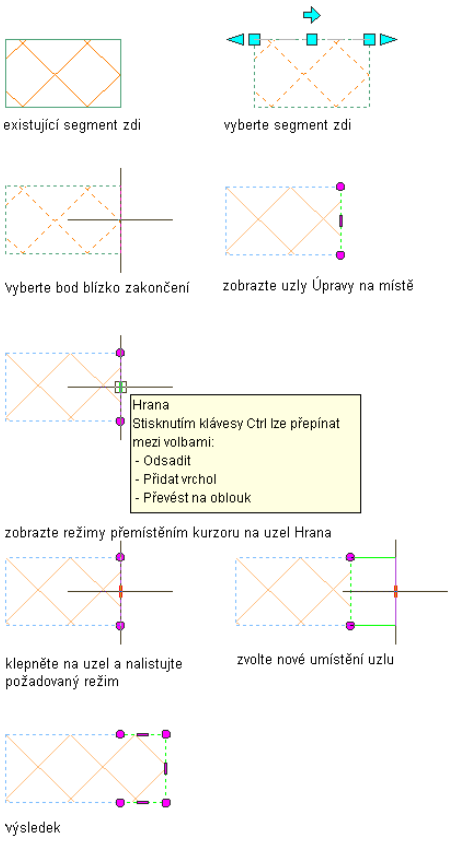
5 Vyberte uzel hrany.

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 ➤ Úprava 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*.

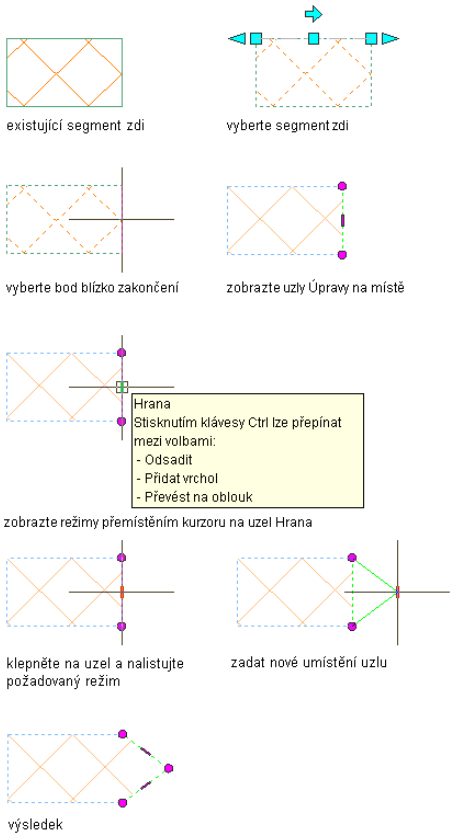
6 Určete nové umístění uzlu hrany.

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 . |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| 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

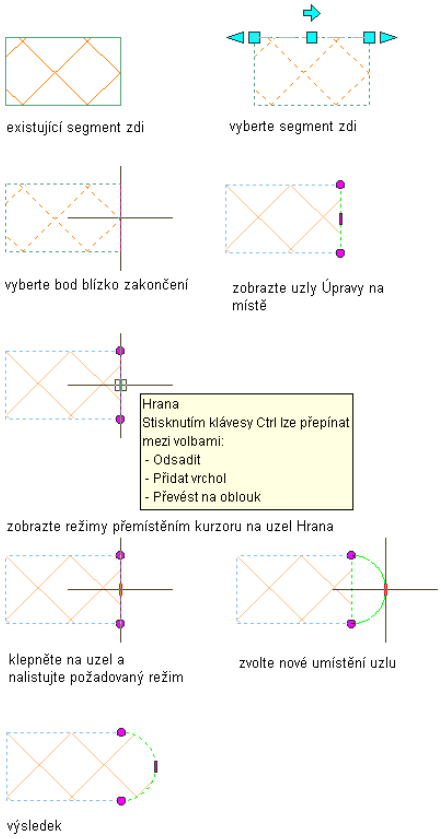
Tento postup slouží k převedení hrany komponenty stěny na oblouk pomocí uzlů Hrana.

1. Vyberte segment stěny se zakončením stěny, které se má změnit.
2. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Úprava 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 . |

| 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 převedení hrany zakončení stěny na oblouk pomocí uzlu Hrana.




## Zaoblení komponenty zakončení stěny

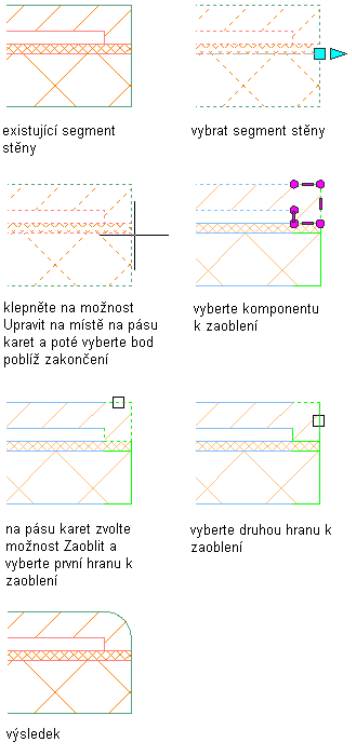
Tento postup slouží ke změně zakončení stěny pomocí zaoblení komponenty stěny.

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 Změnit ➤ 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 Změnit ➤ Zkosit .

5 Zadejte vzdálenosti zkosení.

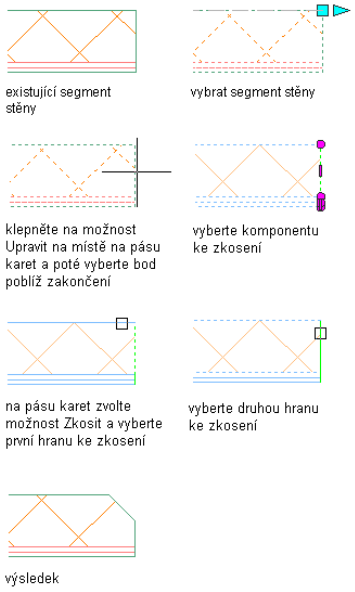
6 Vyberte první hranu komponenty ke zkosení.

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 Změnit ➤ Oříznout.

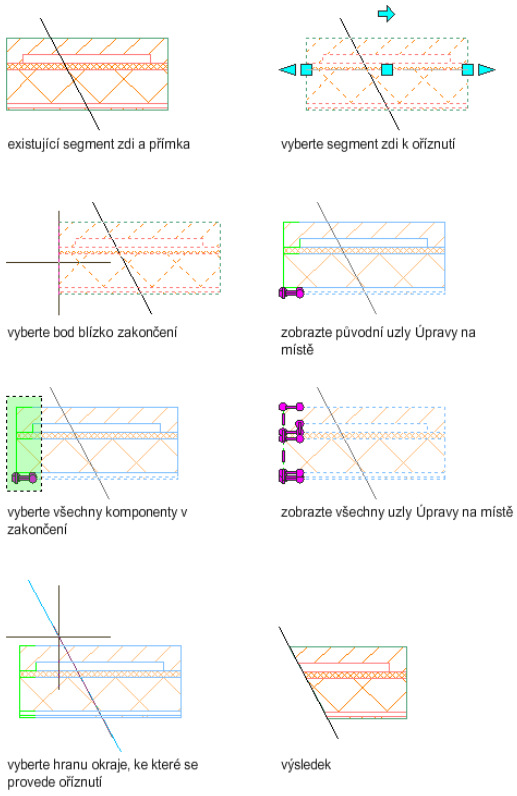
5 Buď zadejte body pro vytyčení hranice oříznutí, nebo stiskem klávesy *ENTER* vyberte hranici oříznutí.

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. |
| 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.

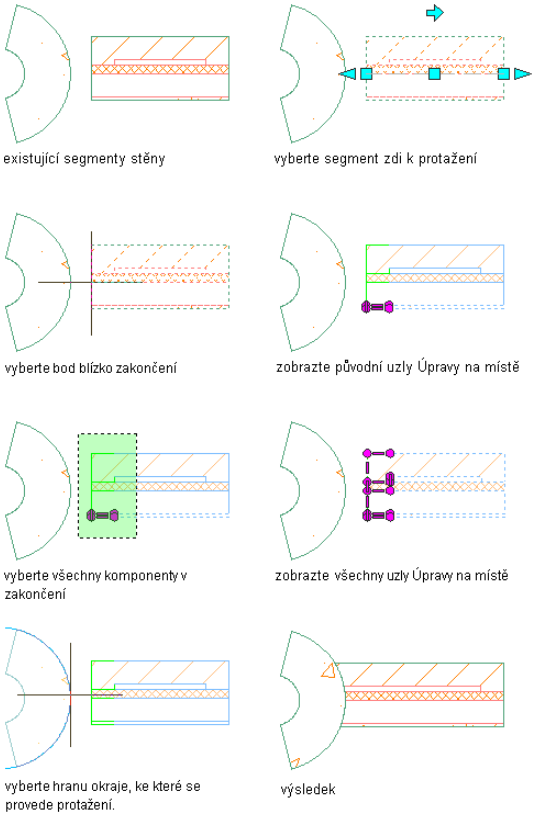
4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Změnit ➤ Prodloužit .

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 Změnit ➤ Odečíst .

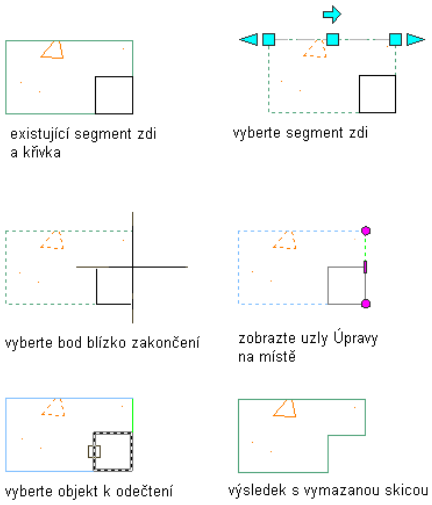
5 Vyberte profil, který má být odebrán.

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 Změnit ➤ Sloučit .

5 Vyberte profil, který má být sloučen.

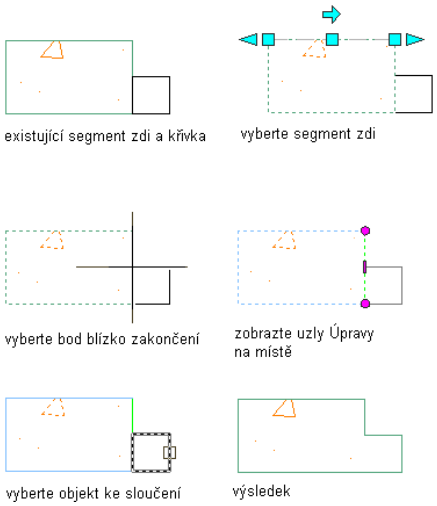
6 Zadáním možnosti *A* vybranou skicu odstraňte nebo zadáním možnosti *N* ji zachovejte.

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.

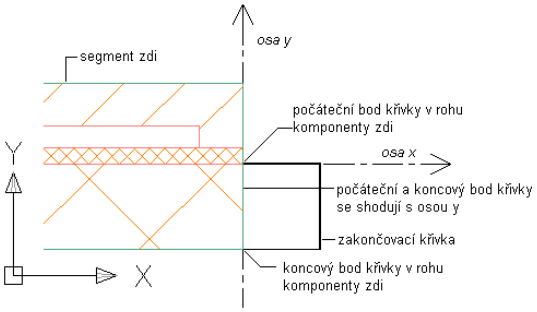
Zde je uvedeno několik pravidel pro kreslení křivek, které mají být použity ve stylech zakončení:

- Používejte pouze dvojrozměrné (2D), otevřené a odlehčené křivky.

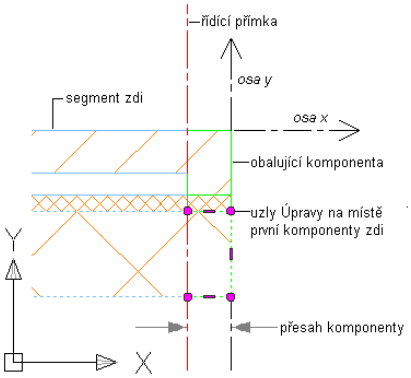
- Jako vizualizační pomůcku pro k zobrazení zakončení komponent stěny si v půdorysném pohledu nakreslete křivky přilehlé ke komponentám stěny, které chcete změnit.
- Při kreslení křivek pro styl zakončení použitý u stěny s více komponentami si nakreslete pro každou komponentu jednu křivku tak, aby každá 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**

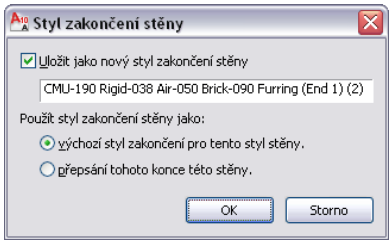
Tento postup slouží k asociování křivky zakončení stěny s komponentou segmentu jednokomponentové stěny.

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:

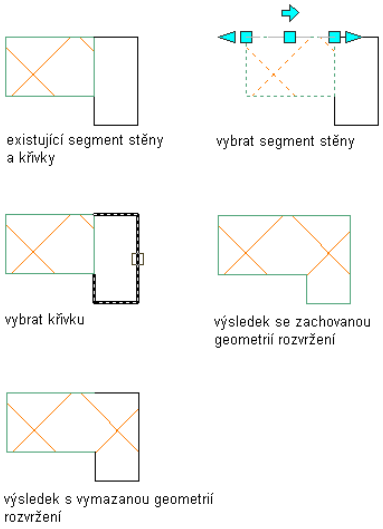
   - Uložit nové zakončení stěny jako nový styl zakončení stěny.

- 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.

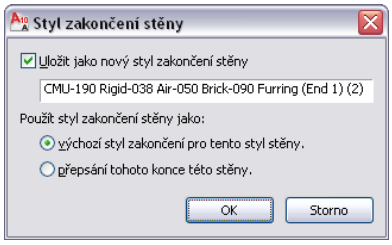
1. Na existujícím segmentu vícekomponentové stěny v půdorysném pohledu nakreslete křivku, která definuje podmínku pro zakončení stěny.
2. Vyberte segment stěny určený k úpravám.
3. Klepněte na kartu Stěna ➤ panel Zakončení ➤ Vypočítat automaticky .
4. Vyberte křivku zakončení stěny.

   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.

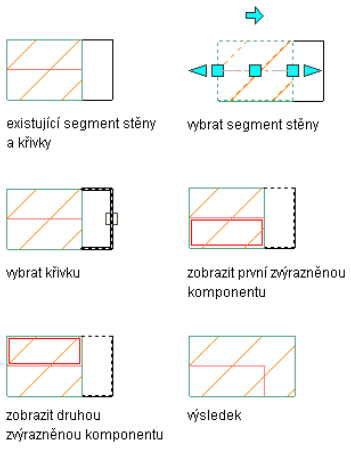
Zobrazí se dialog Styl zakončení stěny, kde lze provést následující:

- 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 891 a Přepsání stylu zakončení stěny u stěny na straně 891

### 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 891), styl zakončení otvoru (Vytvoření stylu zakončení otvoru stěny na straně 895,) nebo na jednotlivé stěny (Přepsání stylu zakončení stěny u stěny na straně 891.)

## 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 891.

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** Alternativně 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*. |

| Chcete-li ... | Pak... |
|---|---|
| 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. 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 ➤ Odebrat 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 887 a Vytvoření stylu zakončení stěny ve správci stylu na straně 890.

**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 895.

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 895 a Přepsání stylu zakončení otvoru stěny u stěny na straně 895.

## 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.

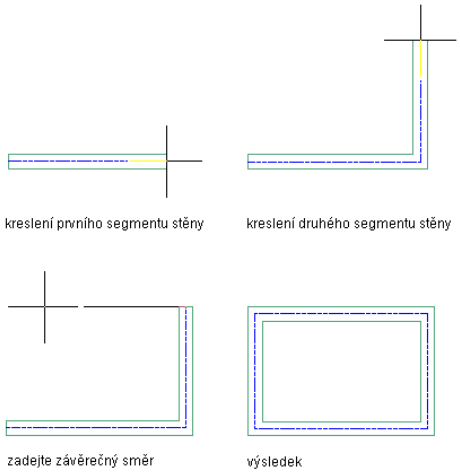
# Používání možností Orto uzavřít a Uzavřít pro stěny

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

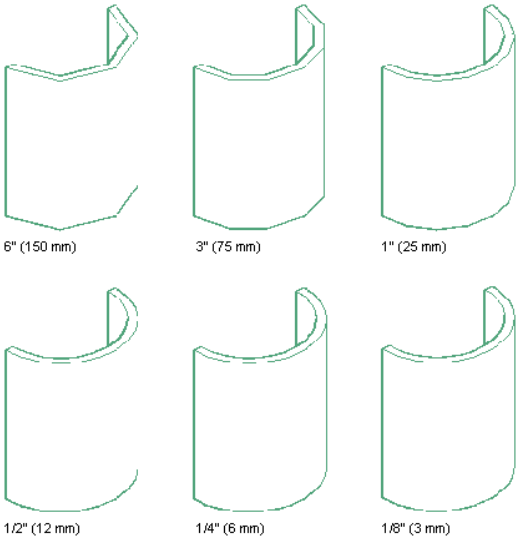
Při kreslení stěny je „skutečnou“ délkou stěny vzdálenost mezi oběma koncovými uzly. Po začištění s ostatními stěnami se může zdát, že stěna má jinou délku; rozdíl může dvakrát delší nebo kratší než „skutečná délka“ v porovnání s poloměrem kružnice začištění. „Skutečná délka“ je délka, která je uváděna 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 141. 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. |
| 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. |

| Toto nastavení... | Definuje horizontální odsazení od... |
|---|---|
| Od středu sousedního | od středového bodu vzdálenosti mezi aktuálním vrcholem a vrcholem, který je o jednu pozici blíže ke koncovému bodu stěny. |

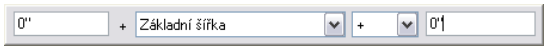
V následující tabulce jsou uvedena místa, která lze zadat pro vertikální odsazení vrcholu. Můžete zadat zápornou vzdálenost pro vertikální odsazení, pokud chcete umístit vrchol proti zemi.

| 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.

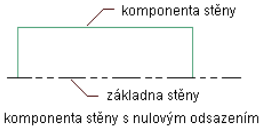
**Zadání vzorce pro určení šířky komponenty nebo odsazení hrany**



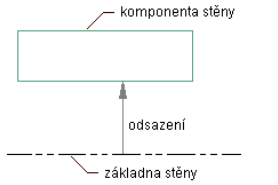

Chcete-li vypočítat odsazení hrany na základě základní šířky, zvolte možnost Základní šířka a zvolte operátor a operand:

- 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**



komponenta stěny s nulovým odsazením



komponenta stěny se zadaným odsazením

# Obvodové pláště

# 20

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.

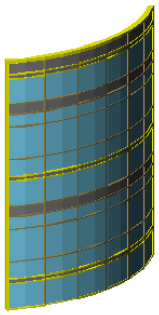
## Obvodové pláště

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

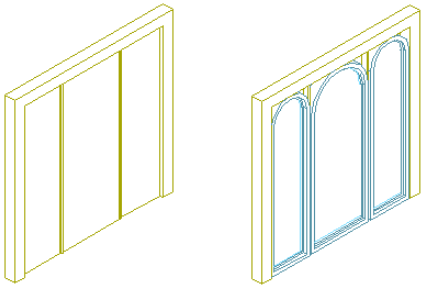
Obvodové pláště obsahují jednu nebo více osnov. Každá osnova v obvodovém plášti má buď horizontální anebo vertikální dělení, můžete však vnořit osnovy pro vytvoření různých vzorů, od jednoduchých až po složité.

**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.

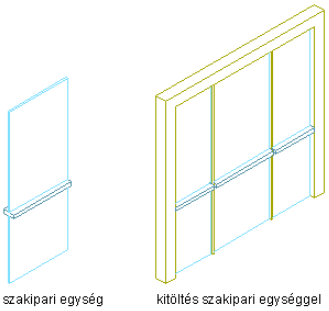
**Přiřazené typy výplní obvodového pláště**




## Jednotky obvodových plášťů a sestavy dveře/okno

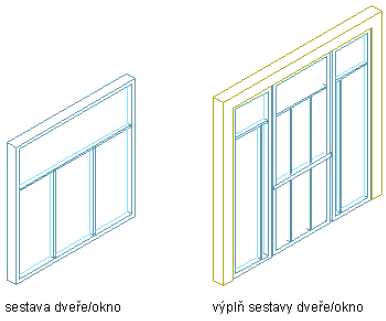
Dalšími objekty s možností vložení do osnovy jsou jednotky obvodových plášťů a sestavy dveře/okno. Jednotky obvodových plášťů jsou projektovány k reprezentaci komplexních prvků, které se v obvodovém plášti opakují.

**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

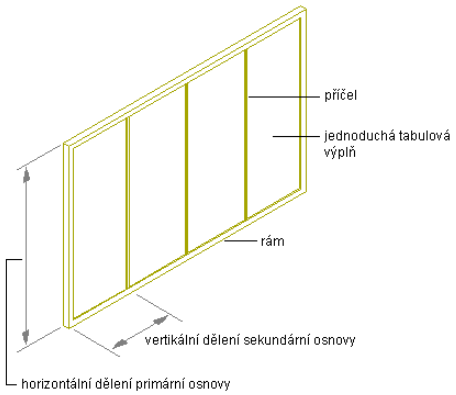
- **Rámy:** Definují hranu okolo vnější strany primární osnovy a vnořených osnov
- **Příčle:** Definují hrany mezi buňkami.

**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.

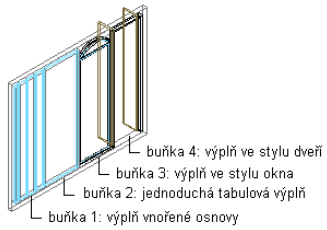
| Typ prvku | Výchozí definice |
|---|---|
| Dělení | Primární horizontální osnova s pevným rozměrem buněk 13' a sekundární vertikální osnova s pevným rozměrem buněk 3'. |
| Výplně buněk | Buňky obsahující jednoduché, 2" silné tabule |
| Rámy | Levé, pravé, horní a spodní vnější hrany osnovy 3" široké a 3" hluboké |
| Příčle | Hrany mezi buňkami 1" široké a 3" hluboké |

**Určení typů prvků osnov**



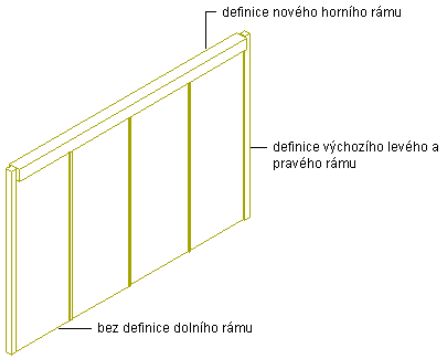

Můžete vytvořit nové definice prvků a pak tyto definice přiřadit v obvodovém plášti. Můžete například vytvořit vícenásobné definice výplní a pak přiřadit různé výplně určitým buňkám v osnově.

**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

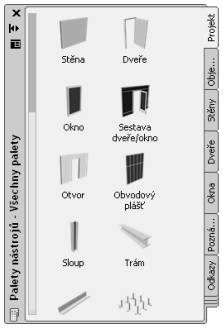
Šablony dodané s aplikací AutoCAD Architecture nabízí styly obvodových plášťů, stejně tak jako styly jednotek obvodových plášťů a styly sestav dveře/okno. Chcete-li se seznámit s funkcí obvodového pláště, můžete si prohlédnout existující styly a experimentovat s nimi. Zjednoduší to porozumění chování obvodového pláště a vytváření vlastních projektů obvodových plášťů. Styly obvodových plášťů a jednotek obvodových plášťů jsou uloženy ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Styles\Imperial* nebo *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\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 119. |

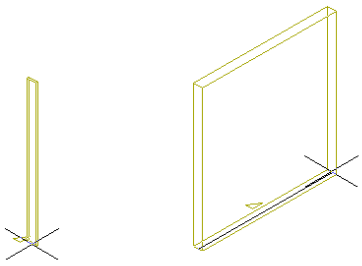
| Paleta nástrojů | Nástroje obvodových plášťů |
| --- | --- |
| uživatelské palety nástrojů vytvořené správcem CAD | nástroje se styly a vlastnostmi obvodových plášťů, které správce CAD uživatelsky upravil pro vaše projektové nebo kancelářské standardy. |

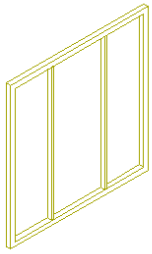
Když pomocí nástrojů obvodového pláště umisťujete obvodové pláště, můžete použít výchozí nastavení nástroje anebo můžete změnit nastavení všech vlastností obvodového pláště, které nejsou ovládány stylem.

## 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 903.

**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 913.

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 1884.

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 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 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 990.

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.

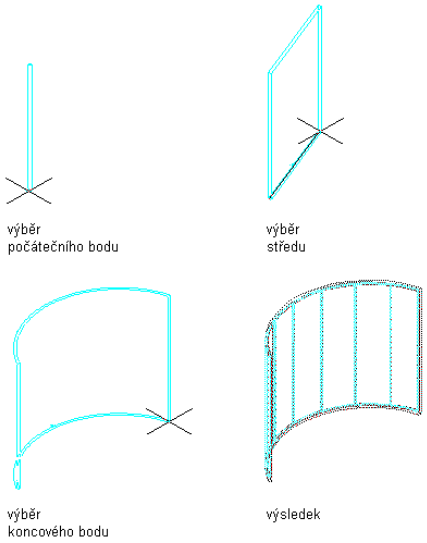
10 Určete koncový bod obvodového pláště a stiskněte klávesu *ENTER*.

## 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 1073.

**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 913.

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 1884.

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 990.

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.

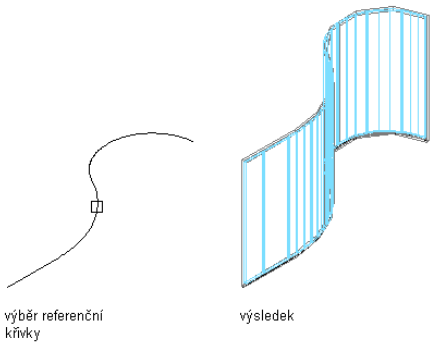
14 Stiskněte klávesu *ENTER*.

## 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).

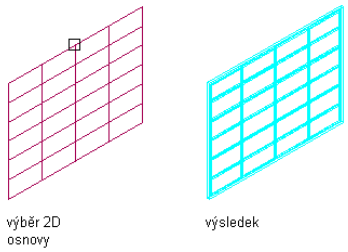
1. Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.
2. Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj obvodového pláště a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástrojů na ➤ Odkazovaná základní křivka.
3. Vyberte geometrii pro odkazování.

   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**

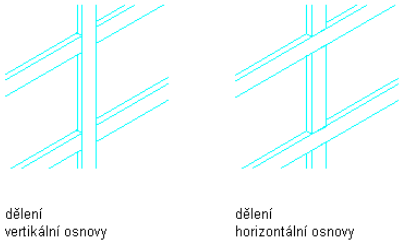



Když vytváříte obvodový plášť z 2D osnovy rozvržení, můžete také vytvořit nový styl obvodového pláště. Dělení v novém stylu obvodového pláště je převzato z dělení v osnově rozvržení.

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 940

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 939.

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

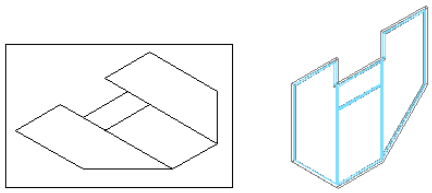
Můžete vytvořit náčrt uživatelské osnovy pomocí čar oblouků a kružnic a potom tuto skicu převést do obvodového pláště.

**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 940.

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 939.

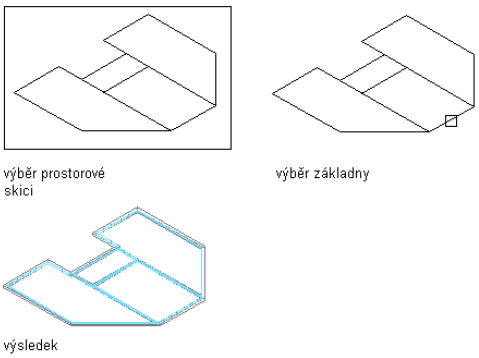
1. Zkontrolujte, zda kreslíte ve světovém systému souřadnic (WCS).
2. Pro vytvoření skici výšky použijte čáry, oblouky a kružnice.
3. Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj obvodového pláště a klepněte na příkaz Použít vlastnosti na ➤ Náčrt pohledu.
4. Vyberte skicu náčrtu.
5. Stiskněte klávesu *ENTER*.
6. Vyberte jednu z linií osnov jako základnu pro obvodový plášť anebo stiskněte klávesu *ENTER*, aby se tato linie 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:

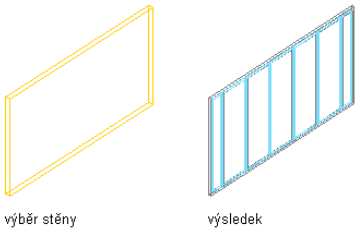
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| nechat vlastní osnovu v objektu obvodového pláště jako přepis | není nutná žádná další akce. |
| uložit vlastní osnovu náčrtu výšky zpátky do existujícího stylu obvodového pláště | vyberte jednotku obvodového pláště a klepnout na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ 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. Kle- |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| | pněte 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 913.

**Převedení stěny do obvodového pláště**




1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít.

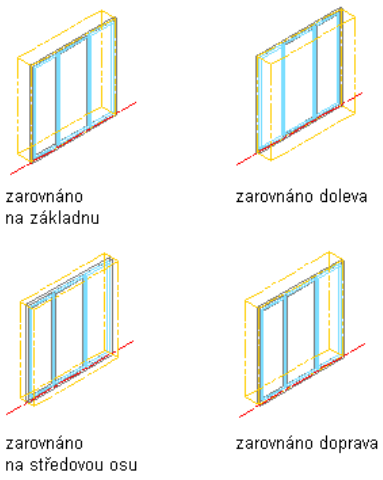
V případě potřeby rolujte zobrazení, až se objeví nástroj, který chcete použít.

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 701. 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 915.

Tento postup slouží k vytvoření obvodového pláště plochy 3D objektu. Objekty, které mají plochu využitelnou pro vyváření 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.<br><br>**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 2010\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 1884.

12 Upravte kóty obvodového pláště:

| Jestliže chcete určit ... | Pak... |
|---|---|
| základní výška obvodového pláště | zadejte hodnotu pro možnost Základní výška. |
| 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 565

### 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 911.

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 556.

## 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 917

2. Definujte výplň pro buňky obvodového pláště.

   Informace o vytváření výplní najdete v části Definování výplní pro buňky obvodových plášťů na straně 925

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 930

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 934

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 939 |
| výplně buněk obvodových plášťů | viz část Přiřazení výplní k buňkám obvodového pláště na straně 939 |
| definice k rámům obvodových plášťů | viz část Přiřazení definic k rámům obvodového pláště na straně 948 |
| definice k příčlím obvodových plášťů | viz část Přiřazení definic k příčlím obvodového pláště na straně 950 |

6. Určit materiály stylu obvodového pláště.

   Informace o určení materiálů najdete v části Určení materiálů stylu obvodového pláště na straně 953

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 954

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 959

# Tipy pro efektivní práci se styly obvodových plášťů

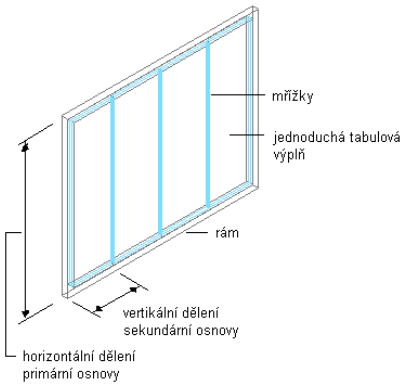
Využijte těchto návrhů pro efektivní a produktivní práci se styly obvodových plášťů:

- 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 955. 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 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 917, Definování výplní pro buňky obvodových plášťů na straně 925, Definování rámů obvodových plášťů na straně 930 a Definování příčlí obvodových plášťů na straně 934. |
| přiřadit definice prvků ke stylu obvodového pláště | viz část Přiřazení definic k prvkům obvodového pláště na straně 939, Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště na straně 939, Přiřazení výplní k buňkám obvodového pláště na straně 939, Přiřazení definic k rámům obvodového pláště na straně 948 a Přiřazení definic k příčlím obvodového pláště na straně 950. |
| přidat definice prvků obvodových plášťů jako komponenty zobrazení | viz část Přidání definic prvků obvodových plášťů jako komponent zobrazení na straně 955. |
| 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 955. |
| stanovit šrafování obvodového pláště | viz část Určení šrafování pro komponenty stylu obvodového pláště na straně 956. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| přidat uživatelskou grafiku jako komponenty zobrazení stylu obvodového pláště | viz část Přidání uživatelské grafiky jako komponenty zobrazení obvodového pláště na straně 957. |
| vytvořit samostatné roviny řezů pro styly obvodových plášťů | viz část Vytvoření rovin řezů pro obvodový plášť na straně 958. |
| určit materiály stylu obvodového pláště | viz část Určení materiálů stylu obvodového pláště na straně 953. |
| přidat ke stylu poznámky a soubory | viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu obvodového pláště na straně 959. |

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 911.

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 942 a Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 940.

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.

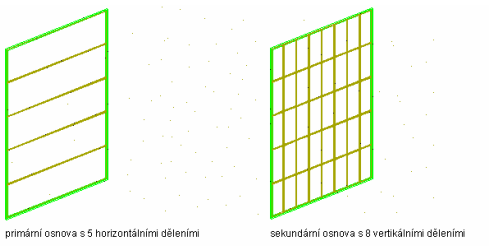
Další informace o přiřazení dělení k určité osnově viz Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště na straně 939

## 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.

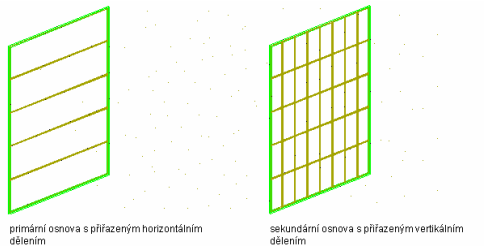
V primární osnově můžete definovat více úrovní osnov. Tyto osnovy uvnitř primární osnovy se nazývají vnořené osnovy. Každý úsek osnovy se nazývá buňkou.



# 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 919. |
| 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 921. |
| 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 921. |
| 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 922. |
| Křivka (pouze vertikální osnovy) | Vytvoří vertikální osnovu od křivky, která přidá linii osnovy pro každý vrchol křivky. Další informace najdete v části Dělení vertikální osnovy obvodového pláště v každém vrcholu podél křivky na straně 923. |

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 939.

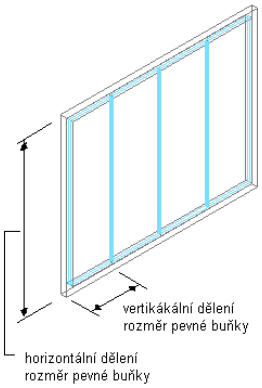
10 Když ukončíte vytváření definic dělení, klepněte na tlačítko OK.

## 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.

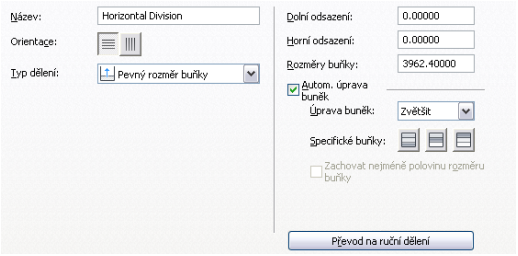
3 Vyberte styl obvodového pláště.

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 924.

**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. 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.

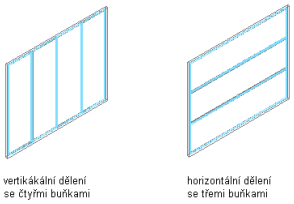
12 Klepněte na tlačítko OK.

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 939.

## 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 921




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 924.

   **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 921.
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 939

## Zadání dělení s ručně definovanými buňkami

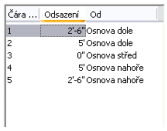
Tento postup použijte pro ruční přidání linií osnov a určení odsazení pro každou z nich, když potřebujete vytvořit jednoznačnou osnovu, která se nehodí do žádného z jiných typů dělení. Můžete také začít s osnovou s pevnou velikostí buněk nebo osnovou s pevným počtem buněk a poté ručně přizpůsobit linie 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 linii osnovy pro vložení linie osnovy. Vložte tolik linií osnovy, kolik potřebujete. Potřebujete-li odstranit linii osnovy, vyberte ji v tabulce a klepněte na příkaz Odstranit linii osnovy.

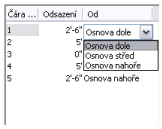
9 U položky Odsazení, v tabulce linie osnovy, určete vzdálenost odsazení každé linie osnovy.

**Odsazení linie osnovy**




10 U položky Od, v tabulce čáry osnovy, vyberte umístění osnovy, od kterého je linie osnovy odsazena.

**Odsazení linie 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 924.

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 939

## 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 940

**POZNÁMKA** Informace o přidání stupňů nebo štítů do obvodového pláště najdete v části Změna horní a spodní hrany obvodového pláště na straně 990

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.

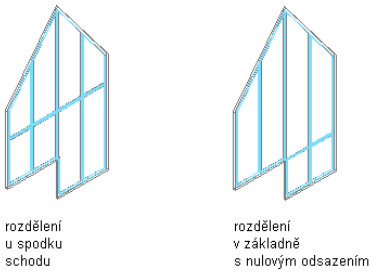
6 Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou.

7 Vyberte možnost Horizontální u položky Orientace.

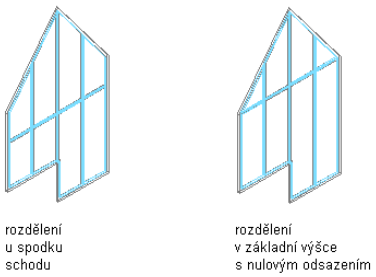
8 Vyberte základnu/základní výšku pro typ dělení.

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 942.

Informace o přiřazení definice dělení k určité osnově v obvodovém plášti najdete v části Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště na straně 939

## 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 linií 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 906.

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.

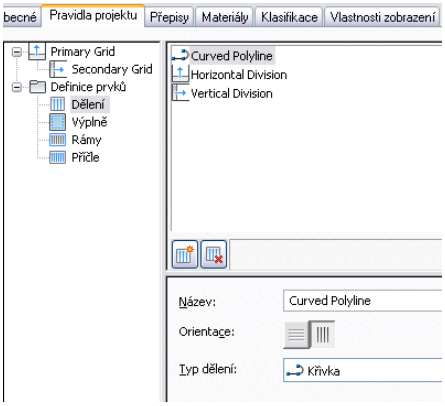
5 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

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.



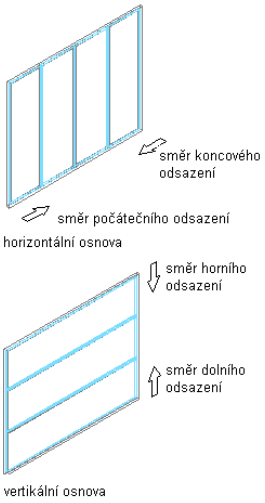

10 Klepněte na tlačítko OK.

Informace o přiřazení definice dělení k určité osnově v obvodovém plášti najdete v části Přiřazení dělení k osnově obvodového pláště na straně 939

## 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. |
| 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.

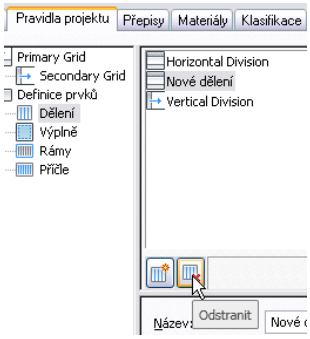
3 Vyberte styl obvodového pláště.

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.



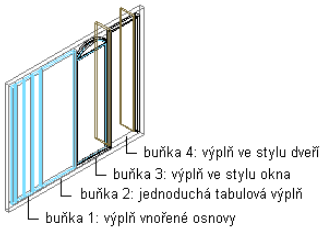

8 Klepněte na tlačítko OK.

# 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 939.

**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 942 a Odstranění výplně z buňky obvodového pláště na straně 946.

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 939

**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 954.

## 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.

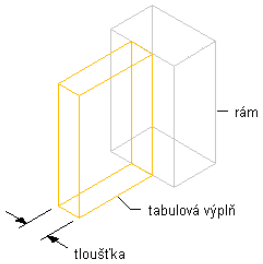
   Další informace najdete v části Určení zarovnání výplně obvodového pláště na straně 928.

10 Určete odsazení výplně.

   Další informace najdete v části Určení odsazení pro výplň obvodového pláště na straně 928.

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 939.

## 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 928.
11 Určete odsazení výplně. Další informace najdete v části Určení odsazení pro výplň obvodového pláště na straně 928.

12 Klepněte na tlačítko OK.

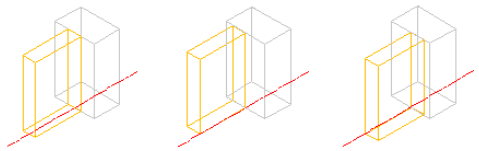
Po jejím vytvoření můžete definici výplně přiřadit jakékoliv buňce v osnově obvodového pláště. Další informace najdete v části Přiřazení výplní k buňkám obvodového pláště na straně 939.

## 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 928

**Určení přiřazení výplní**



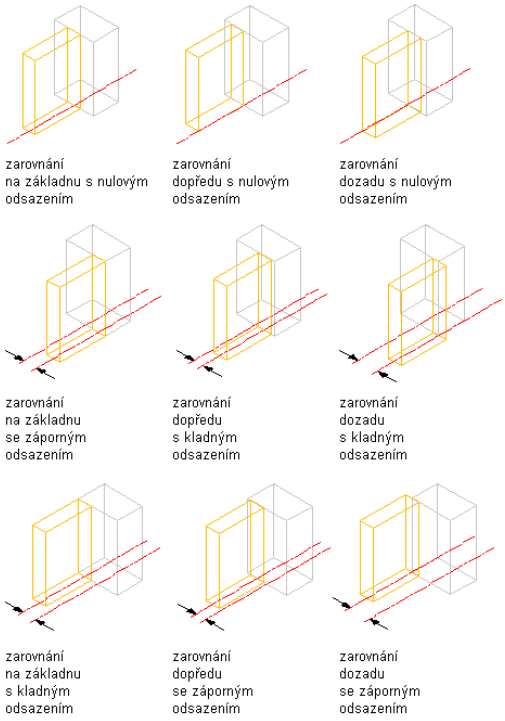

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3 Vyberte styl obvodového pláště.
4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5 V levém podokně vyberte položku Výplně v nabídce Definice prvků.
6 Vyberte 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.

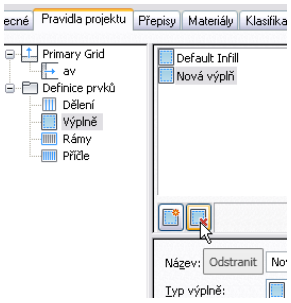
## Odstranění definice výplně ze stylu obvodového pláště

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 946

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.

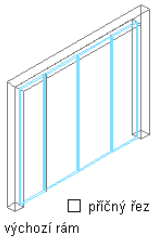



7 Klepněte na tlačítko OK.

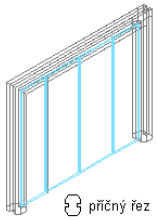
## Definování rámů obvodových plášťů

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**




výchozí rám




rám založený na profilu

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 948.

**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..

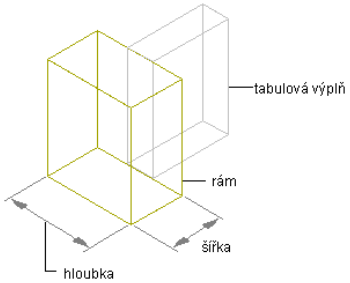
### Materiály a vlastnosti zobrazení rámů

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 954.

## 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 949.

---

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 933.
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 948.

## 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 myši a klepněte na příkaz Převést do ➤ 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.

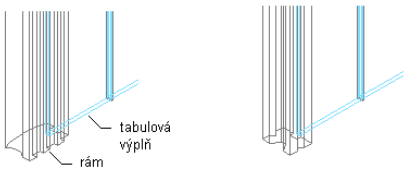
Nyní můžete profil použít jako rám obvodového pláště. Další informace najdete v části Definování rámu obvodového pláště použitím profilu na straně 932.

## 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 968.

**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 931

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 933.

16 Klepněte na tlačítko OK.

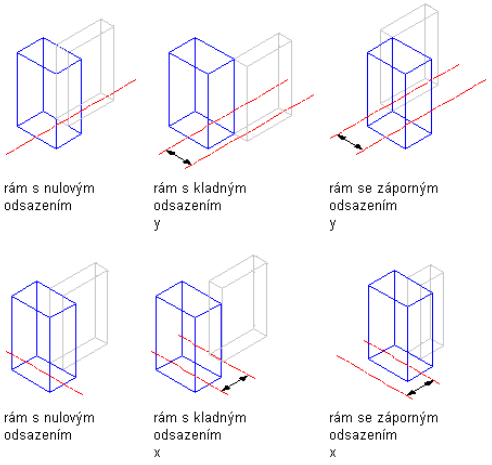
Po jejím vytvoření můžete definici rámu přiřadit jakémukoliv rámu v obvodovém plášti. Další informace najdete v části Přiřazení definic k rámům obvodového pláště na straně 948.

## 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 949

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.

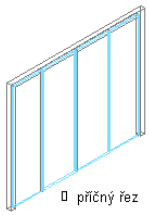
8 Klepněte na tlačítko OK.

# Definování příčlí obvodových plášťů

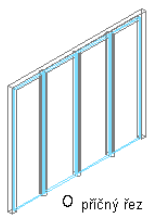
Všechny osnovy obvodového pláště, včetně primární osnovy, mohou mít definice příčlí. Příčel primární osnovy definuje vnější hrany obvodového pláště. Příčle můžete definovat určením šířky a hloubky nebo výběrem profilu, ze kterého je příčel vytažena.

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 950.

**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.

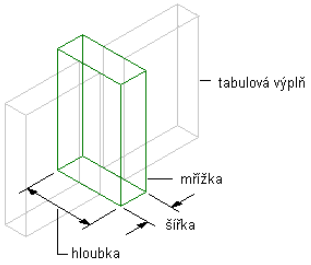
### Materiály a vlastnosti zobrazení příčlí

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 954.

## 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 952.

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 937.
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 950.

## 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 myši a klepněte na příkaz Převést do ➤ 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 936.

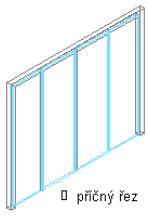
## Definování příčlí obvodového pláště použitím profilu

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.

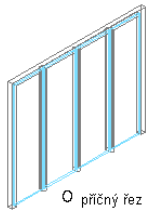
Pro vytvoření příčle z profilu můžete také použít postup úpravy na místě. Další informace najdete v části Vytvoření hrany příčle nebo rámu z křivky anebo profilu použitím místních úprav na straně 968.

**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 936.
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 937.

16 Klepněte na tlačítko OK.

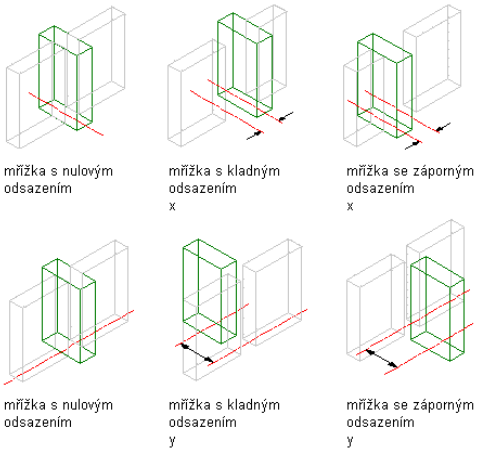
Po jejím vytvoření můžete definici příčle přiřadit jakékoliv příčli v obvodovém plášti. Další informace najdete v části Přiřazení definic k příčlím obvodového pláště na straně 950.

## 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 952

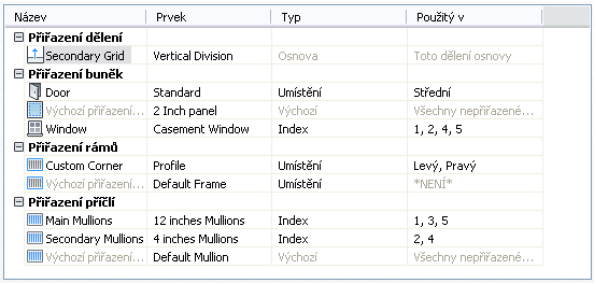
1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.
3. Vyberte styl obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte položku Příčle v nabídce Definice prvků.
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**

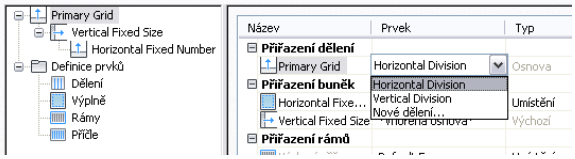



Další informace o definicích prvků najdete v části Vytvoření definic prvků pro styl obvodového pláště na straně 915

# 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 940.




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 925.

### 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... | 2 Inch panel | Výchozí | Všechny nepřiřazené... |
| 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.

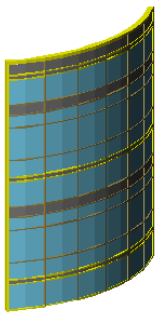
### Materiály a vlastnosti zobrazení výplní

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 954.

## 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

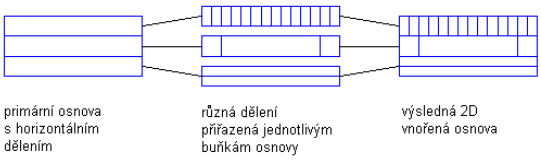
Když vnořujete osnovy, začínáte s jednou primární osnovou. Každá buňka v primární osnově může být vyplněna jinou osnovou. Je-li například primární osnova horizontální a má tři buňky, můžete do každé horizontální buňky vnořit vertikální osnovu, abyste vytvořili jednoduchou dvojrozměrnou (2D) osnovu. Toto 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.

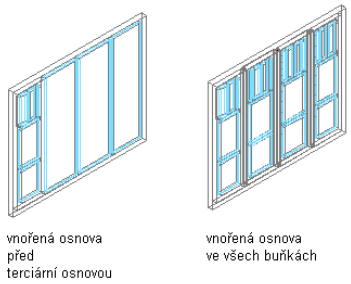
**Určení definic dělení buněk 2**




## 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**




## 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 942.

---

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 939.

**Primární osnova a přiřazení buněk**




**Sekundární osnova a přiřazení buněk**




# 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 940.

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.

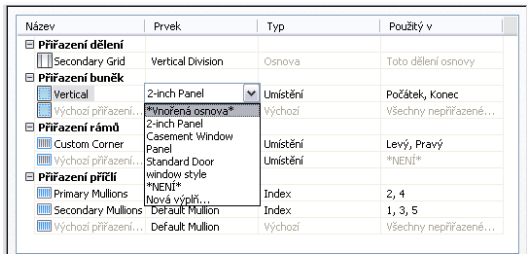
V seznamu přiřazení buněk se zobrazí nové přiřazení buňky.

7 V horním pravém rámu vyberte přiřazení buňky, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přejmenovat a potom zadejte název.

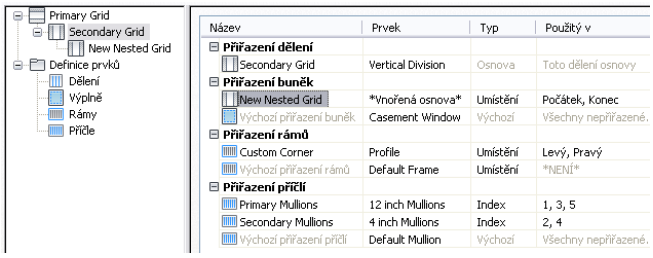
8 Vyberte možnost Vložená osnova v sloupci Prvek.

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 946.

10 Klepněte na tlačítko OK.

## Vložení dveří, okna anebo sestavy dveře/okno do buňky obvodového pláště

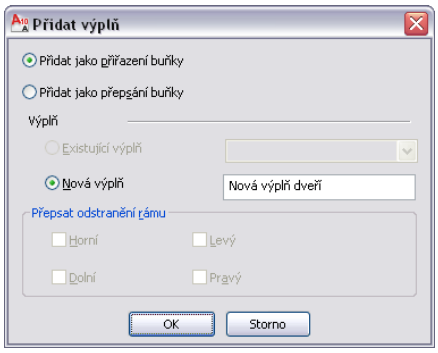
Tento postup použijte pro přidání dveří, oken a sestav dveře/okno do obvodového pláště. Další informace najdete v části Definování výplní pro buňky obvodových plášťů na straně 925.

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. |
| 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  .

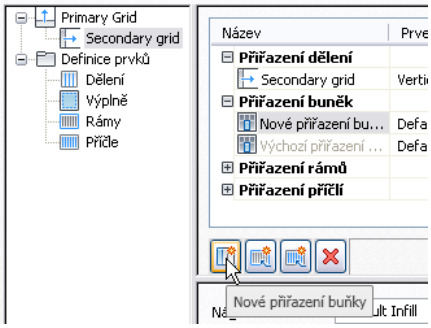
2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly obvodového pláště.

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 926.

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 946.

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 927.

**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.

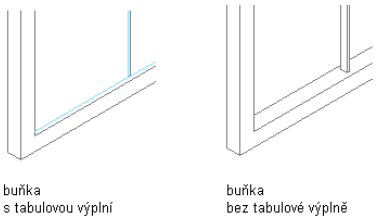
Další informace najdete v části Určení toho, které buňky obvodového pláště používají přiřazení buňky na straně 946.

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 946.

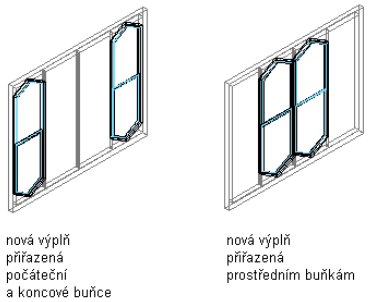
9 Klepněte na tlačítko OK.

## 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:

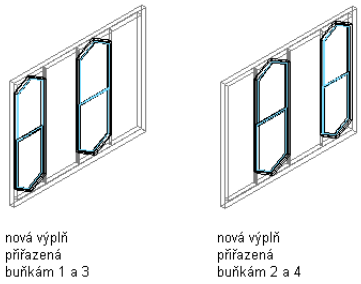
- Příkaz Umístění použijte pro vložení výplně do počátečních, středových nebo koncových buněk vertikální osnovy anebo do spodních, středových nebo horních buněk horizontální osnovy. V případě sudého počtu (čtyř a více) buněk se označení Střední vztahuje na dvojici buněk uprostřed osnovy. V případě lichého 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 940

### 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 954.

## 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.

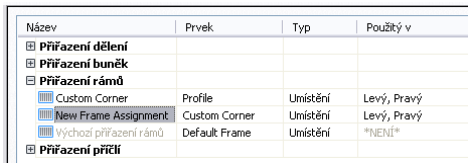
4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.

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 949.

10 Klepněte na tlačítko OK.

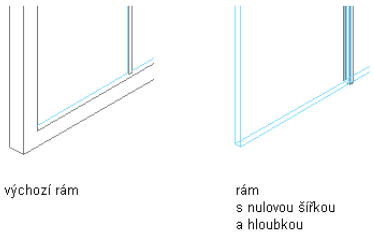
## Odstranění hrany rámu z obvodového pláště

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.

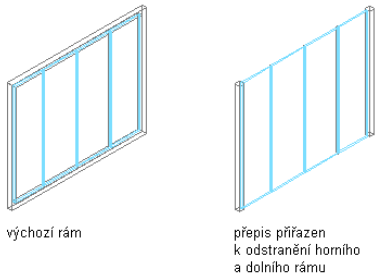
První dvě metody odstraní hranu rámu a rozšíří přilehlé výplně do prostoru, zabíraného hranou.

**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 931

Informace o ponechání nepřiřazené hrany najdete v části Určení toho, které hrany obvodového pláště používají přiřazení rámu na straně 949

Informace o přepsání hrany najdete v části Přepsání rámů a příčlí obvodových plášťů na straně 966

## 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.

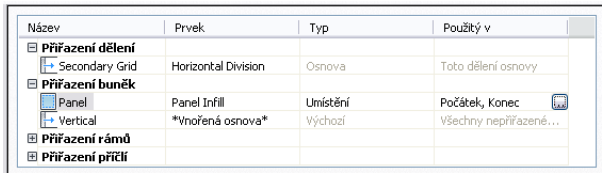
5 V levém podokně vyberte osnovu.

6 Vyberte přiřazení rámu.

Jedině pomocí nabídky Umístění lze určit hrany rámů.

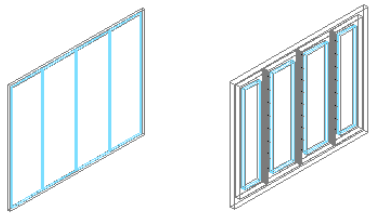
7 Klepněte na nabídku Použité ve sloupci, a pak klepněte na tlačítko [...] na pravé straně řádku.

**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

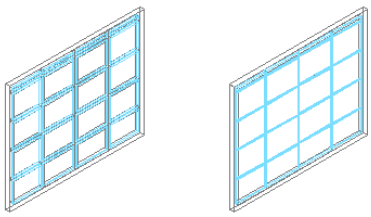
Nepřiřazujte stejné hraně rámu více definicí, protože se používá jen poslední definice, přiřazená hraně.

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 940

**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.

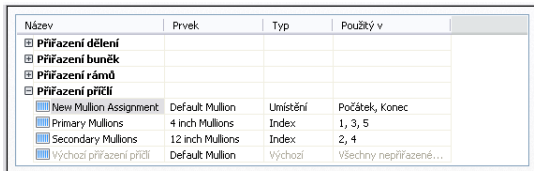
## Přidání nového přiřazení příčle do stylu obvodového pláště

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 951.
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. |

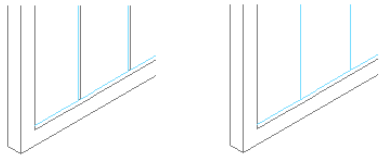
**POZNÁMKA** Nepřiřazujte stejné příčli více definicí, protože se používá jen poslední definice přiřazená příčli.

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 935.

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 951.

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 |
| 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 954.

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 linie 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 505.

### 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 953.

## 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.

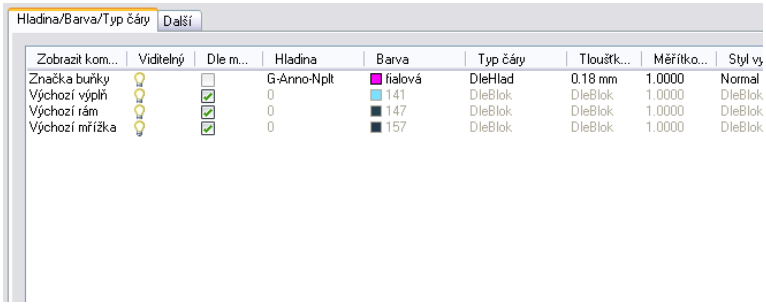
4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

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. |

| 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 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.

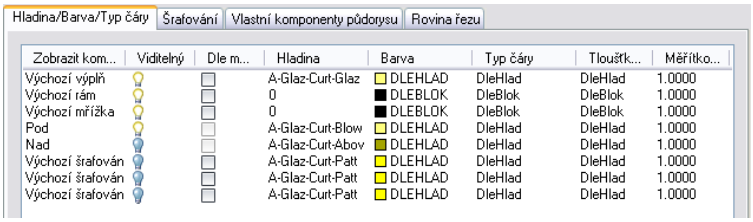
6 Klepněte na kartu Rovina řezu, abyste nastavili rovinu řezu, která se má zobrazit v každé reprezentaci zobrazení stylu obvodového pláště.

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 1884.

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 977

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 976.

**POZNÁMKA** Přepsání jsou také uvedena v tabulce Přepsání v dialogovém okně Vlastnosti stylu obvodového pláště.

## Přepsání výplní obvodových plášťů

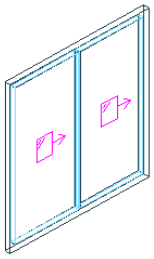
Výplně buněk obvodového pláště se nastavují ve stylu obvodového pláště. Můžete však vytvořit přepsání pro tyto výplně v buňkách. Možná budete potřebovat například řadu posuvných oken na fasádě prvního podlaží. V určitém místě však chcete okno s matným sklem. V tomto případě byste ve stylu obvodového 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

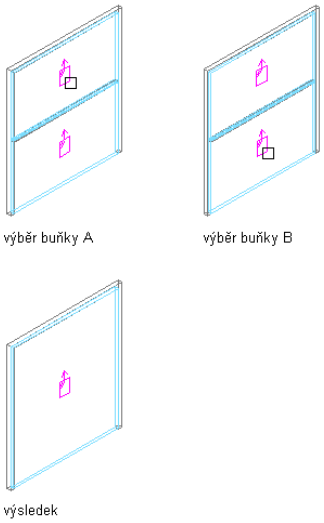
Použijte tento postup, chcete-li sloučit dvě buňky obvodového pláště.

**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 960

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**




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 976 |
| do stylu obvodového pláště | vyberte obvodový plášť a klepnout 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 klepnout 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.<br><br>**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.<br><br>**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 976, 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.

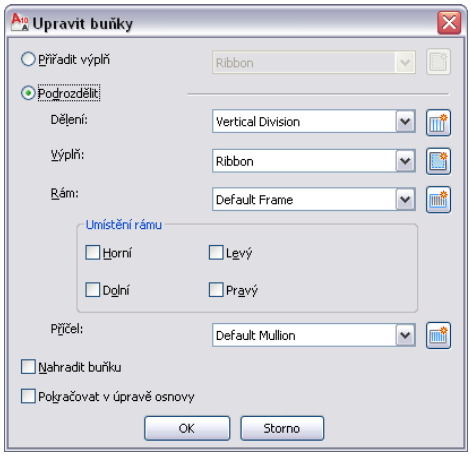
4 Zadejte **c** (Buňka) a stiskněte klávesu ENTER.

**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 939. |
| 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 obvodového pláště na straně 939. |
| vybrat výplň pro rozdělené buňky | vyberte definici výplně. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 939. |
| 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 948. |
| 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 obvodového pláště na straně 951. |
| 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.

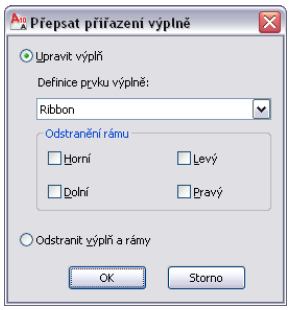
**POZNÁMKA** Pro přepis přiřazení výplně je potřeba, aby byly značky buněk viditelné. Informace o zapnutí značek buňky najdete v části Zapnutí značek buňky na straně 960

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 925

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.<br>**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 976 |
| 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.<br><br>**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.<br><br>**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 976, 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 931 nebo Definování příčlí obvodového pláště šířkou a hloubkou na straně 935.

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 930 a Definování příčlí obvodových plášťů na straně 934

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 976 |
| 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.<br><br>**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. |

| Jestliže chcete uložit přepis ... | Pak... |
|---|---|
| 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.<br><br>**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. |

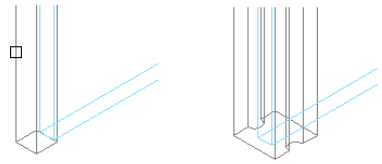
**POZNÁMKA** Jestliže nechcete ukládat přepsání zpět do stylu, klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Přepsání zůstanou u obvodového pláště, odkud mohou být odstraněna, jak je popsáno v části Odstranění přepisů obvodového pláště na straně 976, 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 931.

**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.

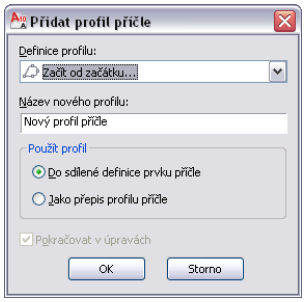
3 Určete režim úprav obvodového pláště:

| Jestliže chcete upravit... | Pak... |
|---|---|
| tato instance obvodového pláště | klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt. |

| Jestliže chcete upravit... | Pak... |
|---|---|
| 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. |

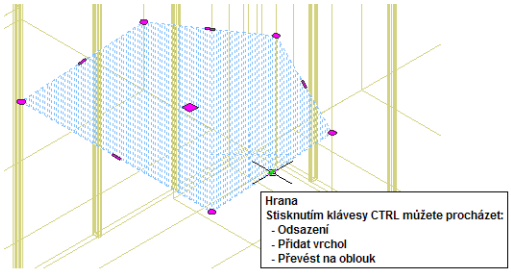
7 Vyberte, jestli se má profil použít u sdílené definice prvku hrany anebo jako přepis profilu hrany.

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 . |
| 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.<br>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.<br>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.<br>Režim Převést na oblouk se používá k převedení vybrané hrany na oblouk a k natažení středového bodu hrany.<br>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 | vyberte uzel Hrana a stiskněte klávesu *CTRL* pro přepnutí do režimu úprav Přidat vrchol.<br>Alternativně můžete klepnout na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol  .<br>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.<br>Alternativně můžete klepnout na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit vrchol  .<br>Přesuňte kurzor poblíž vybraného vrcholu a klepněte. |
| přidat do profilu okruh | vyberte profil, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přidat okruh.<br>Alternativně můžete klepnout na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat okruh  .<br>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.<br>Alternativně můžete klepnout na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit okruh  .<br>Potom vyberte okruh, který chcete odstranit.<br>**POZNÁMKA** Z profilu nelze odebrat poslední okruh. |
| nahradit okruh u profilu | vyberte profil, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Nahradit okruh.<br>Alternativně můžete klepnout na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Nahradit okruh  .<br>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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 948. |

7 Vyberte definici příčle pro vybranou osnovu:

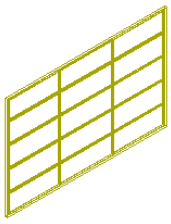
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| upravit příčel vybrané osnovy | vyberte definici rámu a klepněte na tlačítko OK. |
| vytvořit a přiřadit novou definici příčle pro vybranou osnovu | klepněte na tlačítko  a dokončete práci s tabulkou Pravidla návrhu. Další informace najdete v části Přidání nového přiřazení příčle do stylu obvodového pláště na straně 951. |

8 Stiskněte klávesu ENTER.

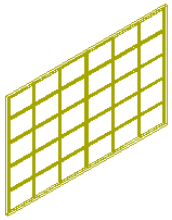
## Přepsání dělení obvodového pláště

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 917.

Můžete přepsat dělení v obvodovém plášti, čímž se změní osnova 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

## 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 917

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 976 |
| 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.<br><br>**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.<br><br>**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 976, 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 917.

1 Vyberte obvodový plášť, u kterého chcete upravit dělení v režimu místních úprav.

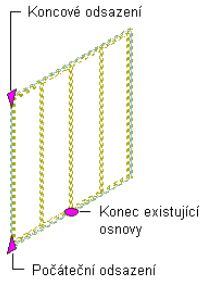
2 Určete režim úprav obvodového pláště:

| 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.

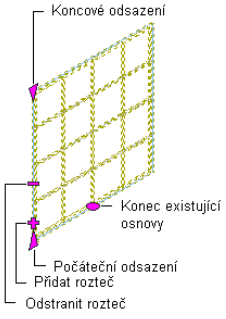
4 Zadejte **d** (Dělení na místě) a stiskněte klávesu ENTER.

**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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| upravit osnovu ručně | klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Dělení ➤ Převést na ruční  . Můžete ručně vložit a odstranit linie osnov, měnit odsazení a měnit polohu jednotlivých linií 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 ➤ Povrchová úprava . |
| 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 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.

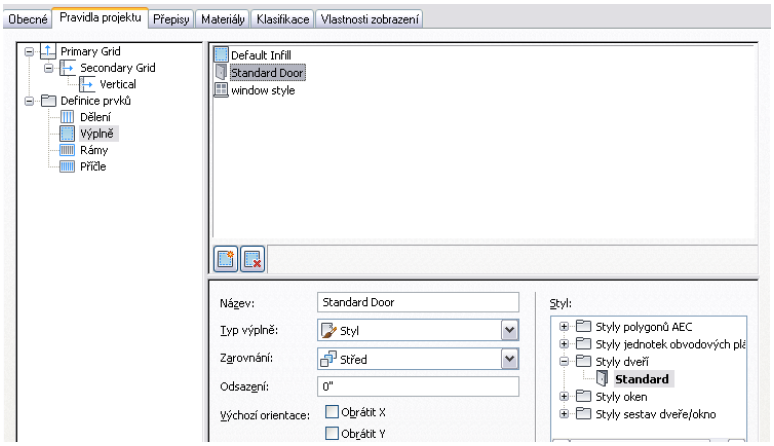
3 Vyberte styl obvodového pláště, který chcete změnit.

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 917. |
| definice výplně | klepněte na položku Výplně v nabídce Definice prvků. V pravém podokně vyberte definici výplně, kterou chcete |

| Jestliže chcete upravit ... | Pak... |
|---|---|
| | upravit a upravte ji tak, jak je popsáno v části Definování výplní pro buňky obvodových plášťů na straně 925. |
| 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 930. |
| definice příčle | klepněte na položku Příčle v nabídce Definice prvků. V pravém podokně vyberte definici příčle, kterou chcete upravit a upravte ji tak, jak je popsáno v části Definování příčlí obvodových plášťů na straně 934. |

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 913

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 975, Úpravy profilů hran pro obvodové pláště na místě na straně 970 a Přepsání výplní obvodových plášťů na straně 960.
- 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 506.
- 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 913.

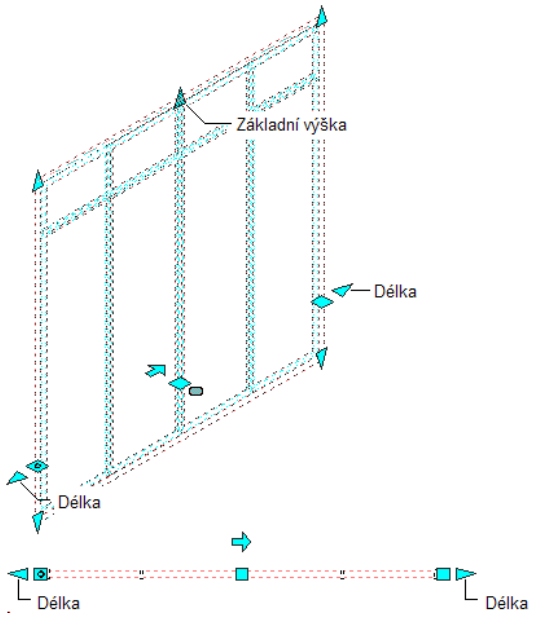
## Úpravy kót obvodového pláště

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**



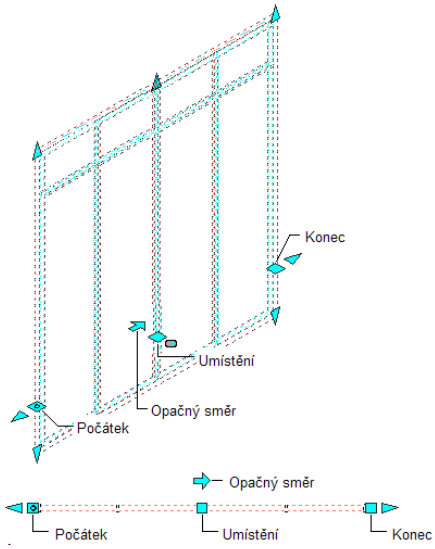

3. Zadejte hodnotu kóty a stiskněte klávesu *ENTER*, anebo posunujte uzel, dokud se nezobrazí požadovaná hodnota kóty.

## 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**



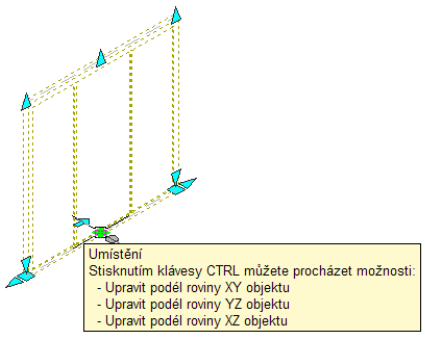

V pohledu Model má uzel Umístění tři možné režimy úprav: Upravit podél roviny objektu XY, Upravit podél roviny objektu YZ a Upravit podél roviny objektu XZ. Stiskněte klávesu *CTRL*, kterým přepínáte mezi režimy, dokud nejste v požadovaném režimu. Výchozí režim úprav je podél roviny *XY*. V Půdorysu 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.

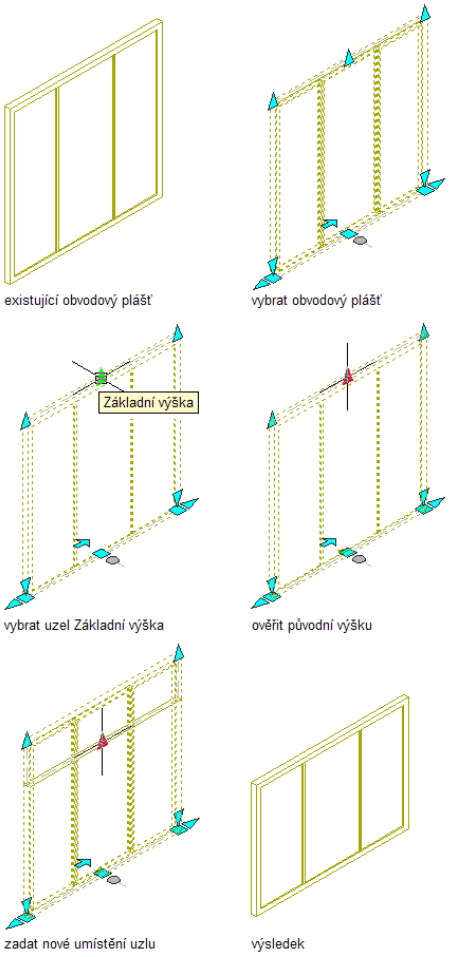
## Změna základní výšky obvodového pláště

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.

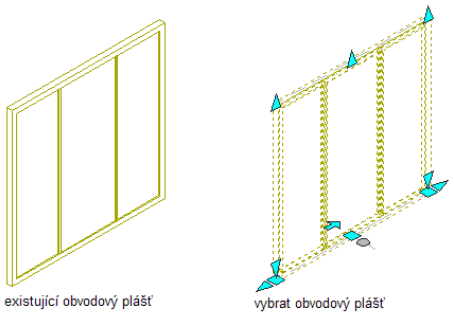
## Změna délky obvodového pláště

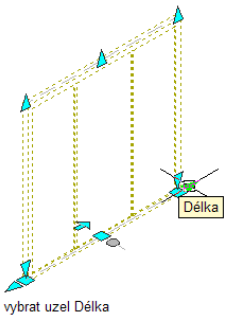
Tento postup použijte, chcete-li změnit délku obvodového pláště pomocí uzlů.

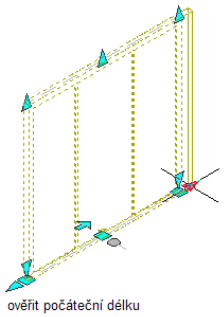
1 Vyberte obvodový plášť.

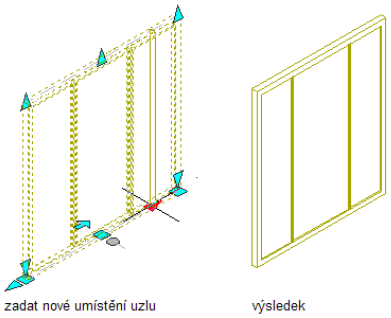
2 Vyberte uzel Délka a posunujte jej, dokud se nezobrazí hodnota požadované délky a pak jednou klepněte tlačítkem myši.

**POZNÁMKA** Když posunete uzel, zobrazí se původní hodnota délky vedle nové délky a rozdílu obou hodnot.



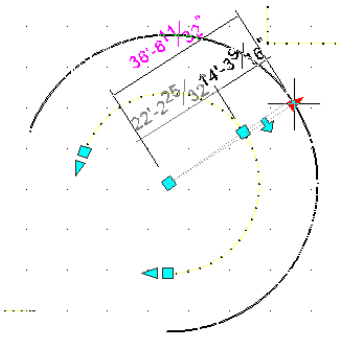

Po výběru uzlu můžete také zadat novou hodnotu délky obvodového pláště.

## 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 pláště 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.

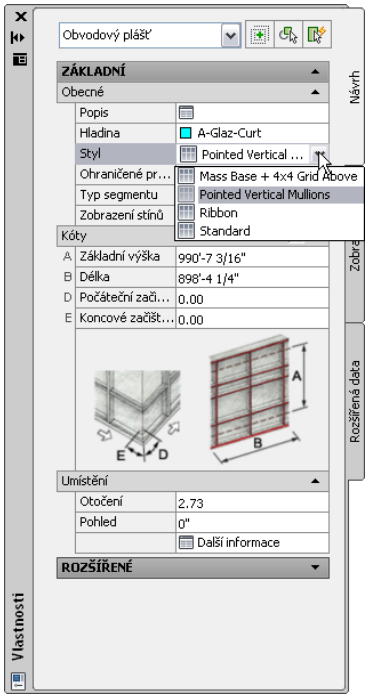
# Výběr odlišného stylu obvodového pláště

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 |

| Kóta | Popis |
|---|---|
| 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 Začištění styků obvodových plášťů na straně 986. |
| 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 966 a Definování rámů obvodových plášťů na straně 930.

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.

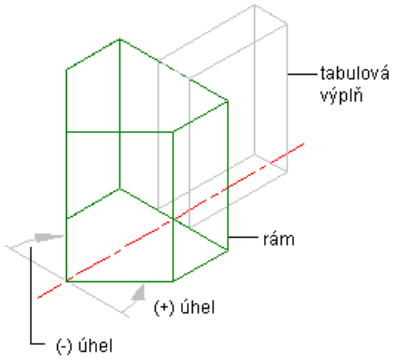
## Určení úhlu začištění styků pro obvodový plášť, sousedící s dalším objektem

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.

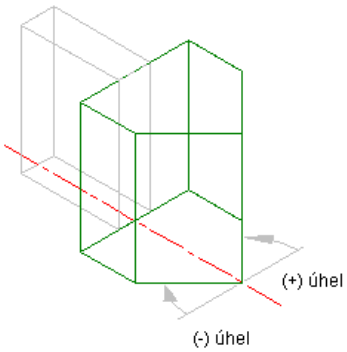
Úhel začištění styků se používá u všech výplní a horizontálních hran, sousedících s rohem. Vertikální hrany nejsou ovlivněny.

**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 913.

5 V případě potřeby rozbalte položky 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 913.

5 V případě potřeby rozbalte položky 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. |

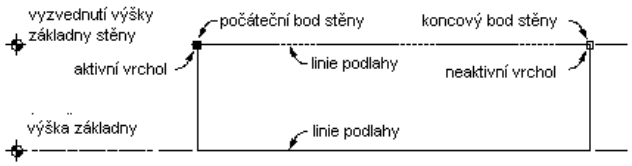
7 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

# Změna horní a spodní hrany obvodového pláště

Můžete upravit horní a spodní hrany obvodového pláště, abyste vytvořili obvodový plášť, který není pravoúhlý:

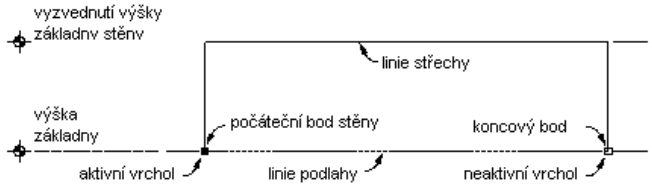
- Stupně, štíty a další podmínky střechy vytvoříte úpravami umístění vrcholů v horní hraně.

  **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. |
| 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 998.

**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. |
| 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 ➤ Odstranit . 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 . |

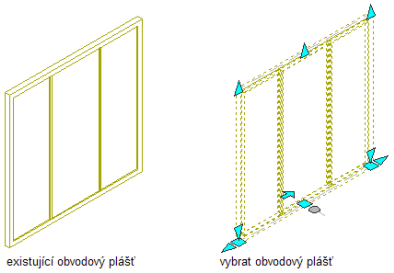
| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| uložit změny | Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit . |

## Změna horní a spodní hrany

Tento postup použijte pro změnu výšky nebo tvaru horní hrany a spodní hrany pomocí uzlů.

1 Vyberte obvodový plášť.

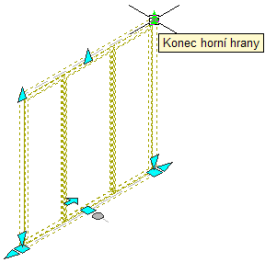
2 Vyberte koncový uzel horní hrany anebo koncový uzel spodní hrany, přesuňte uzel do vhodné polohy a jednou klepněte tlačítkem myši.



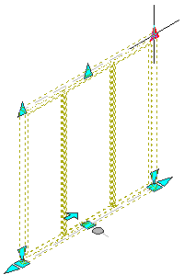
existující obvodový plášť



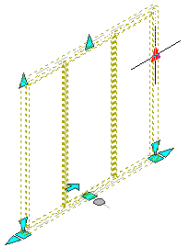
vybrat obvodový plášť



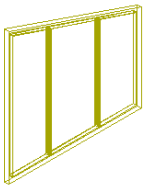

vybrat uzel Konec horní hrany



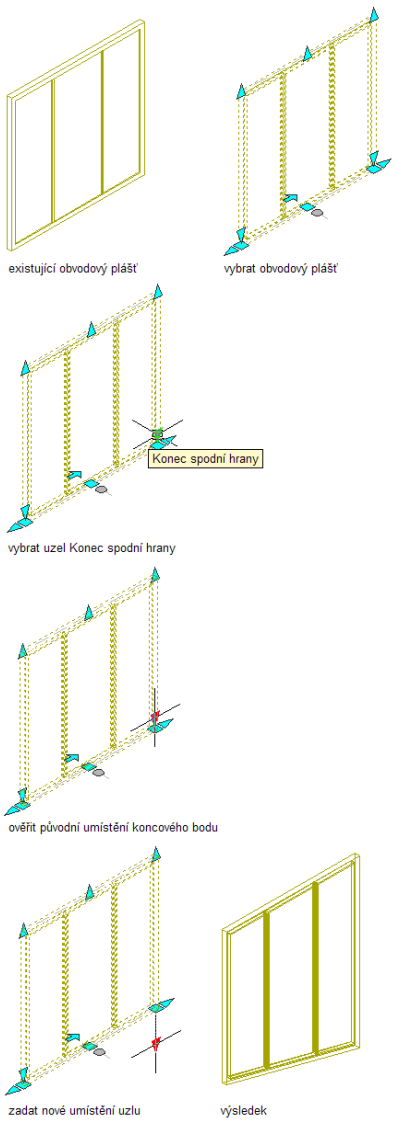
ověřit původní umístění koncového bodu



zadat nové umístění uzlu



výsledek




## 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 999.

---

**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 998.

---

1 Vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit na místě .

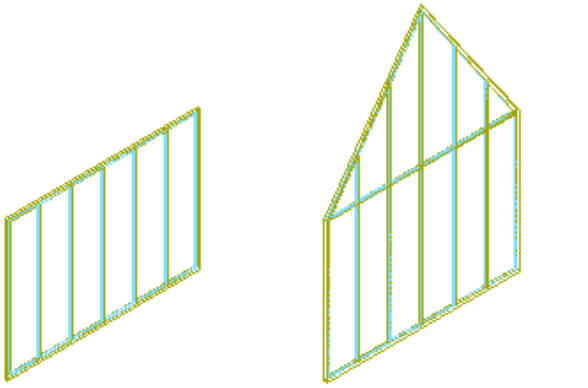
Dočasný profil se vytvoří, abyste mohli upravit geometrii Horní hrany.

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 994.

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 1000.

**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 998.

1 Vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Upravit na místě .

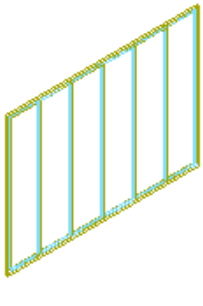
Dočasný profil se vytvoří, abyste mohli upravit geometrii Horní hrany.

2 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Přidat stupeň .

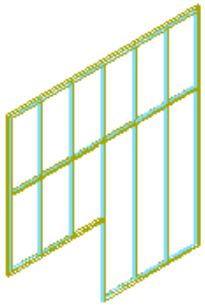
Jestliže nelze vybrat možnost Přidat stupeň, byla již linie střechy nebo linie podlaží upravena dříve.

3 Vyberte horní nebo spodní hranu.

**Úprava spodní hrany obvodového pláště přidáním stupně**



existující segment obvodového pláště



upravená linie podlaží s přidaným schodem

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 994.

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 1001.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 ➤ Odstranit . Vyberte horní nebo spodní hranu. |

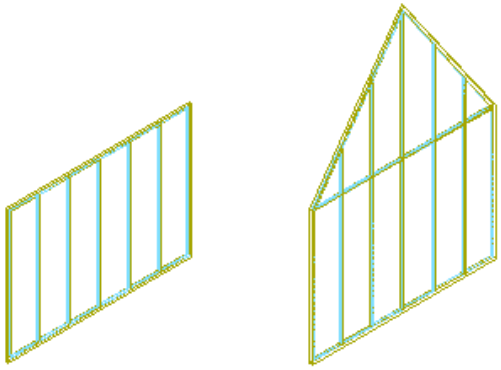
3 Uložte změny do obvodového pláště:

| 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 998.

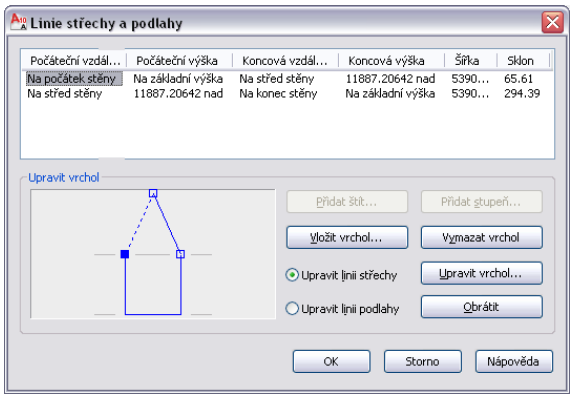
1 Vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Nastavení Linie střechy/podlaží .

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.

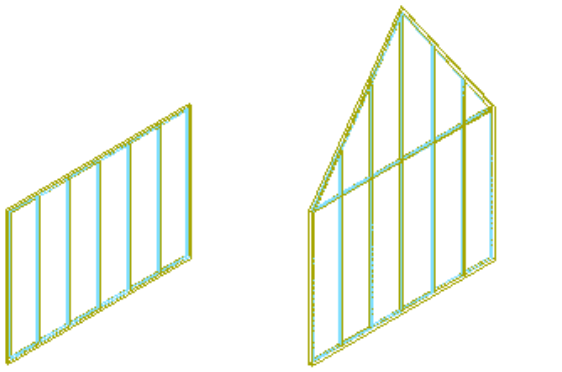



4 Klepněte na tlačítko OK.

## 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 998.

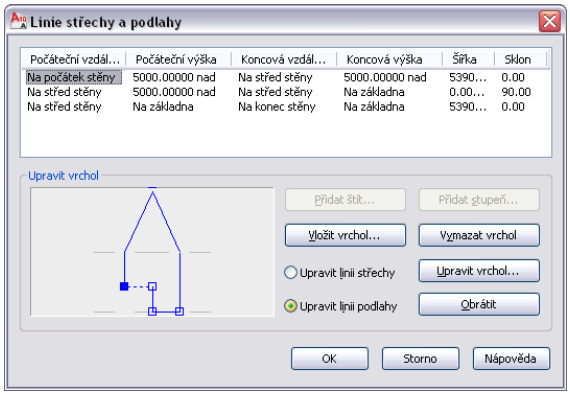
1 Vyberte obvodový plášť a klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Linie střechy/podlaží ➤ Nastavení Linie střechy/podlaží .

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 928.

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 928.

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 pláště

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 925.

- 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 945.

### 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:

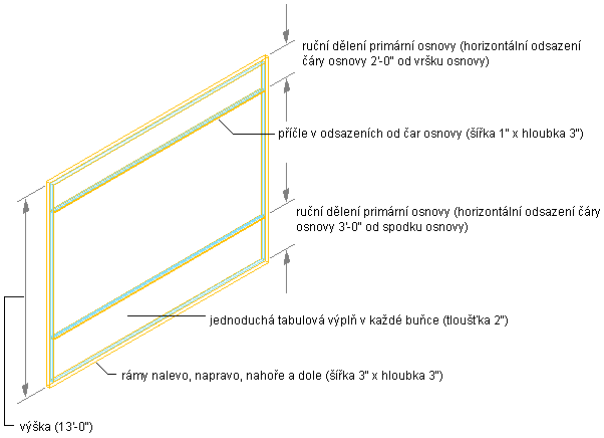
- **Dělení:** Definují směr osnovy (horizontální nebo vertikální) a počet buněk
- **Přiřazení buněk:** Obsahují další osnovu, tabulovou výplň nebo objekt, jako je okno nebo dveře
- **Rámy:** Definují hranu okolo vnější strany primární osnovy a vnořených osnov
- **Příčle:** Definují hrany mezi buňkami.

**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 1005. 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 1008.

Další informace o definicích prvků a přiřazeních najdete v části Vytvoření definic prvků pro styl jednotky obvodového pláště na straně 1008 a Přiřazení výplní k buňkám jednotek obvodového pláště na straně 1028

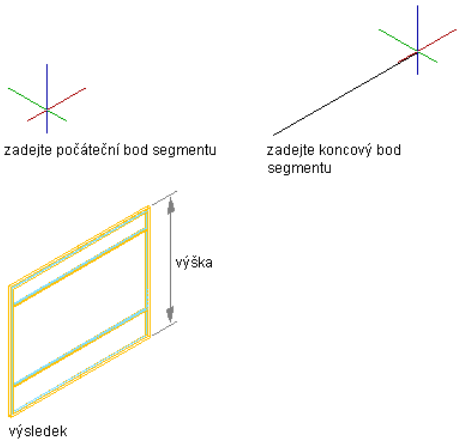
# Vytvoření jednotek obvodových plášťů

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**



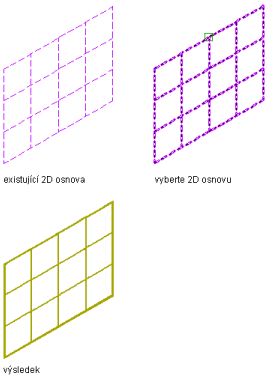

1. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Stěna ➤ Obvodový plášť .
2. Vyberte počáteční bod a koncový bod.
3. Určete výšku pro jednotku obvodového pláště.
4. Vyberte styl a klepněte na tlačítko OK.

Informace o stylech jednotek obvodových plášťů najdete v části Styly jednotek obvodových plášťů na straně 1008

## 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**

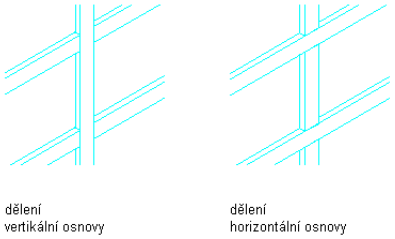



Když vytváříte jednotku obvodového pláště z 2D osnovy rozvržení, můžete také vytvořit nový styl jednotky obvodového pláště. Dělení v novém stylu jednotky obvodového pláště je převzato z dělení v osnově rozvržení.

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 940

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 1754.
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

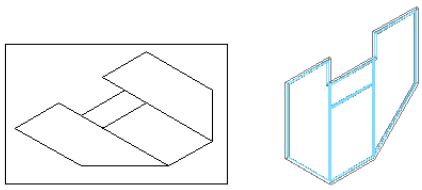
Jednotky obvodových plášťů obsahují jednu nebo více osnov. Můžete definovat uživatelskou osnovu čárami, oblouky a kružnicemi a potom tuto skicu převést do jednotky obvodového pláště.

**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 940

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 1028.

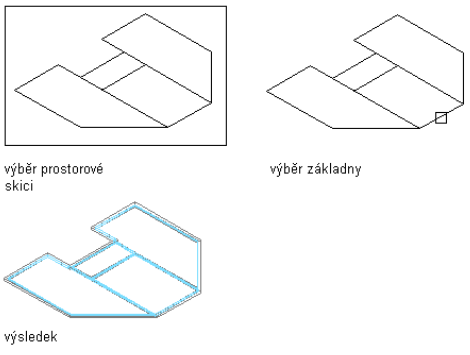
1. Použijte čáry, oblouky a kružnice, abyste nakreslili osnovu v aktuálním globálním souřadném systému (GSS).
2. V příkazovém řádku zadejte **cwunit**.
3. Zadejte **c** (Převést).
4. Zadejte **LI** (Skica).
5. Vyberte čáry, oblouky nebo kružnice, definující osnovu.
6. Stiskněte klávesu *ENTER*.
7. Vyberte jednu z linií osnov jako základnu pro obvodový plášť, anebo stiskněte klávesu *ENTER*, aby se tato linie 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 939.
9. Vyberte výslednou vlastní jednotku obvodového pláště.

10 Klepněte na kartu Obvodový plášť ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ 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 556.

## 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 1040

## 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 1010, Definování výplní pro buňky jednotek obvodových plášťů na straně 1016, Definování rámů jednotek obvodových plášťů na straně 1019 a Definování příčlí jednotek obvodových plášťů na straně 1023 |
| přiřadit definice prvků ke stylu jednotky obvodového pláště | viz část Přiřazení dělení k osnově jednotky obvodového pláště na straně 1028, Přiřazení výplní k buňkám jednotek obvodového pláště na straně 1028, Přiřazení definic k rámům jednotky obvodového pláště na straně 1034 a Přiřazení definic k příčlím jednotky obvodového pláště na straně 1036 |
| přidat definice prvků obvodových plášťů jako komponenty zobrazení | viz část Přidání definic prvků jednotek obvodových plášťů jako komponent zobrazení na straně 1041. |
| 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 1041 |
| stanovit šrafování jednotky obvodového pláště | viz část Určení šrafování pro komponenty stylu jednotky obvodového pláště na straně 1042. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| přidat uživatelskou grafiku jako komponenty zobrazení stylu jednotky obvodového pláště | viz část Přidání uživatelské grafiky jako komponenty zobrazení jednotky obvodového pláště na straně 1043 |
| vytvořit samostatné roviny řezů pro styly jednotek obvodových plášťů | viz část Vytvoření rovin řezů pro jednotku obvodového pláště na straně 1044. |
| přidat ke stylu poznámky a soubory | viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu jednotky obvodového pláště na straně 1045. |

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 1029 a Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 940.

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 1028

## 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 1011. |
| 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 1013. |
| 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 1014. |

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 1028.

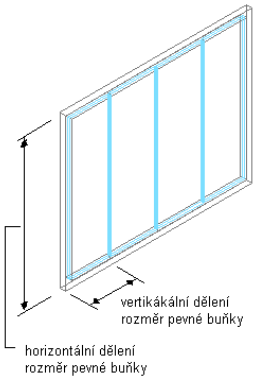
10 Po dokončení vytváření definic dělení klepněte na tlačítko OK.

## 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 1013.

**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.

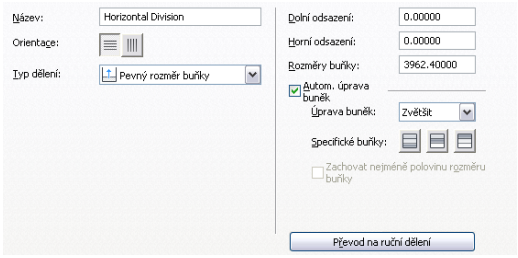
3 Vyberte styl jednotky obvodového pláště.

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 1015.

**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 1015

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 1028

## 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. |

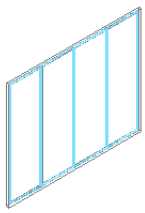
Buňky, které nevyberete, si zachovají pevnou hodnotu, kterou jste určili pro Rozměr buňky.

## Určení pevného počtu buněk pro osnovu jednotky obvodového pláště

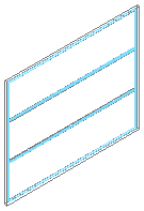
Tento postup použijte pro definování určitého počtu buněk v osnově. V tomto případě je velikost buněk určena délkou nebo výškou osnovy, v závislosti na způsobu dělení osnovy.

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 1014

**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 1015.

**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 1014.

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 1028

## Ruční definování počtu a velikosti buněk v osnově jednotky obvodového pláště

Tento postup použijte pro ruční přidání linií osnov 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 linie 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.

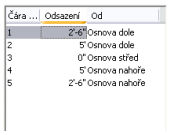
6 Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou.

7 Vyberte možnost Ruční pro Typ dělení.

8 Klepnutím na ikonu Přidat linii osnovy vložíte linii osnovy. Vložte tolik linií osnovy, kolik potřebujete. Potřebujete-li odstranit linii osnovy, vyberte ji v tabulce a klepněte na příkaz Odstranit ikonu linie osnovy.

9 U položky Odsazení, v tabulce linie osnovy, určete vzdálenost odsazení každé linie osnovy.

**Odsazení linie osnovy**




10 U položky Od, v tabulce čáry osnovy, vyberte umístění osnovy, od kterého je linie osnovy odsazena.

**Odsazení linie 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 1015.

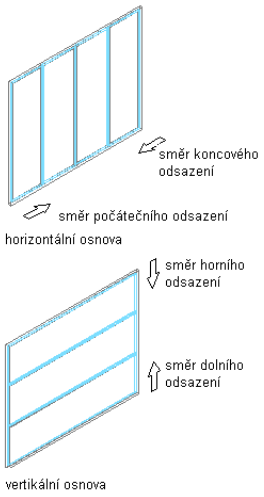
12 Klepněte na tlačítko OK.

Informace o přiřazení definice dělení k určité osnově v obvodovém plášti najdete v části Přiřazení dělení k osnově jednotky obvodového pláště na straně 1028

## 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. |

| Jestliže chcete určit vzdálenost mezi ... | Pak... |
|---|---|
| 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 1028.

**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 1029 a Odstranění definice výplně ze stylu jednotky obvodového pláště na straně 1019

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 1040.

## 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.

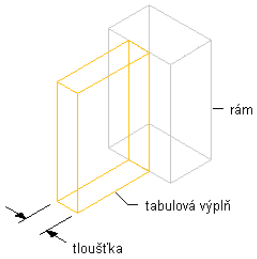
Protože mohou jednotky obvodových plášťů obsahovat více výplní, je užitečné držet se při pojmenování tabulových výplní konvence, označující umístění výplně nebo její účel uvnitř jednotky obvodového pláště. Například Kamenná tabule L3-FL1 může označovat kamennou tabuli v osnově třetí úrovně v Podlaží 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 1017.
9. Určete odsazení výplně.

   Další informace najdete v části Určení odsazení pro výplň jednotky obvodového pláště na straně 1018.
10. Určete tloušťku tabule.

    **Určení tloušťky tabule výplně**

    
    
11. Klepněte na tlačítko OK.

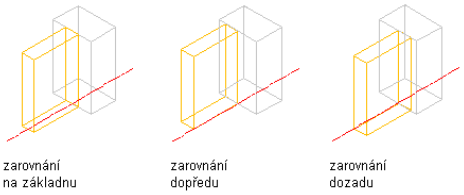
Po jejím vytvoření můžete definici výplně přiřadit jakékoliv buňce v osnově jednotky obvodového pláště. Další informace najdete v části Přiřazení výplní k buňkám jednotek obvodového pláště na straně 1028.

## 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 1018

**Určení přiřazení výplní**

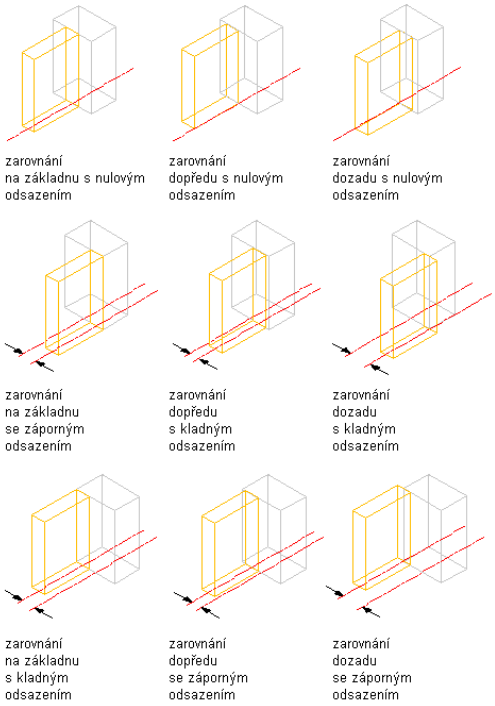



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3 Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5 V levém podokně vyberte položku Výplně v nabídce Definice 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 1032

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.

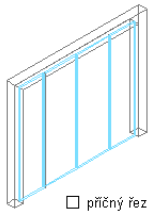
7 Klepněte na příkaz Odstranit výplň.

8 Klepněte na tlačítko OK.

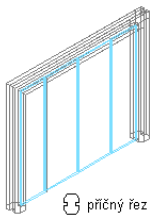
# Definování rámů jednotek obvodových plášťů

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**




výchozí rám




rám založený na profilu

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 1034.

**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.

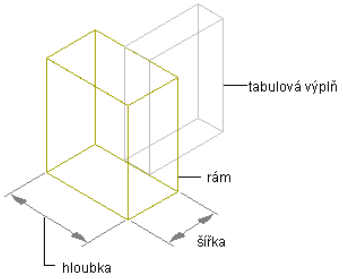
### Materiály a vlastnosti zobrazení rámů

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 1040.

## 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 1035.

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 1022.
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 1034.

## 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 myši a klepněte na příkaz Převést do ➤ Definice profilu.
3. Zadejte **c** (Těžiště) pro bod vložení profilu.

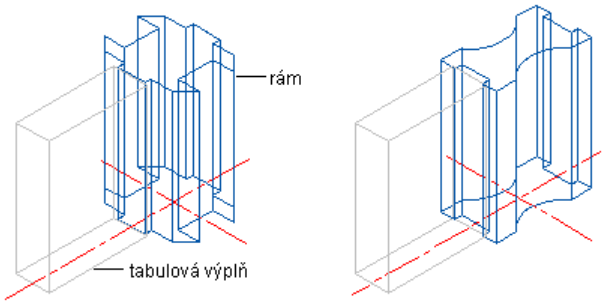
   Bod vložení profilu je zarovnán s těžištěm rámu.
4. Zadejte název profilu a klepněte na tlačítko OK.

   Nyní můžete profil použít jako rám obvodového pláště. Další informace najdete v části Definování rámu jednotky obvodového pláště použitím profilu na straně 1021.

## 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 1021
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 1022.

16 Klepněte na tlačítko OK.

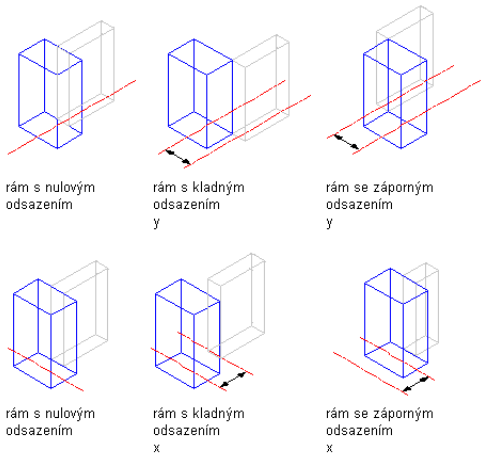
Po jejím vytvoření můžete definici rámu přiřadit jakémukoliv rámu v jednotce obvodového pláště. Další informace najdete v části Přiřazení definic k rámům jednotky obvodového pláště na straně 1034.

## 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 1035

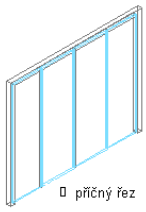
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2 Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3 Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5 V levém podokně vyberte položku Rámy v nabídce Definice prvků.
6 Vyberte ze seznamu nepotřebnou definici rámu.
7 Klepněte na ikonu Odstranit rám.
8 Klepněte na tlačítko OK.

# Definování příčlí jednotek obvodových plášťů

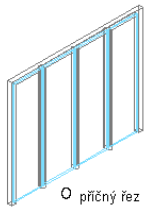
Příčle jednotky obvodového pláště jsou hrany mezi buňkami osnovy. Příčle můžete definovat určením šířky a hloubky nebo výběrem profilu, ze kterého je příčel vytažena.

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 1036.

**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.

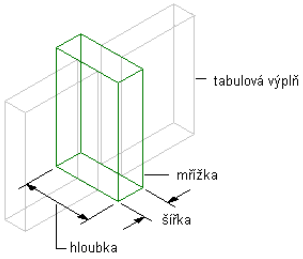
### Materiály a vlastnosti zobrazení příčlí

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 1040.

## 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 1038.

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 1026.
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 1036.

## 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 myši a klepněte na příkaz Převést do ➤ 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.

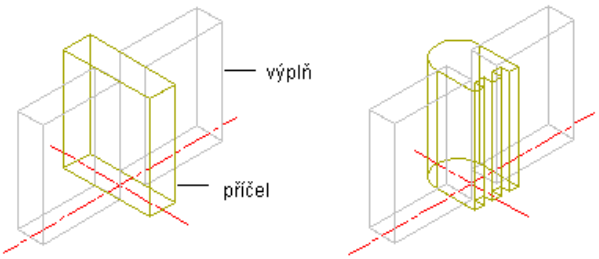
   Nyní můžete profil použít jako příčel jednotky obvodového pláště. Další informace najdete v části Definování příčlí jednotky obvodového pláště použitím profilu na straně 1025.

## 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 1025.

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 1026.

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 1036.

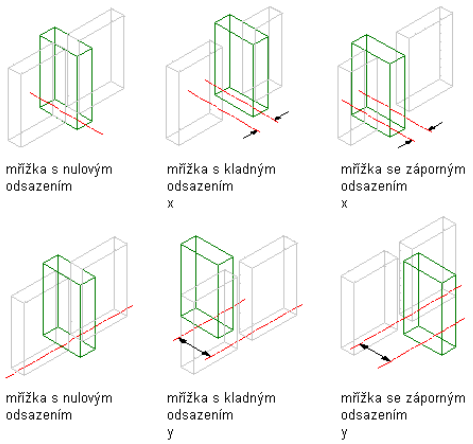
## Určení odsazení pro příčle jednotky obvodového pláště

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. |

| Odsazení | Popis |
|---|---|
| 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.

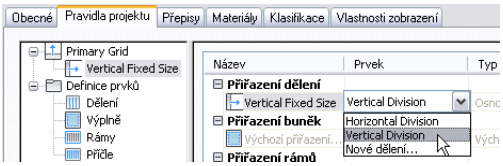
**POZNÁMKA** Informace o odstranění příčlí mezi buňkami najdete v části Odstranění příčlí z osnovy jednotky obvodového pláště na straně 1038

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 940.




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.

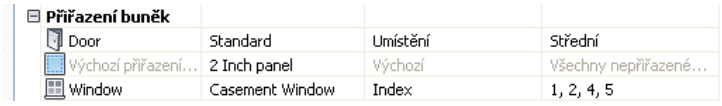
## Přiřazení výplní k buňkám jednotek obvodového pláště

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 1016.

### 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**




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 1040.

## 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.

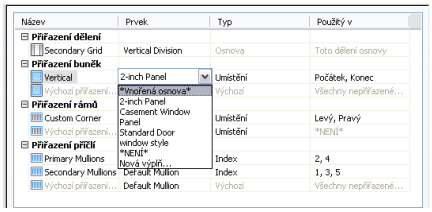
Další informace najdete v části Práce s vnořenými osnovami v obvodových pláštích na straně 940.

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.

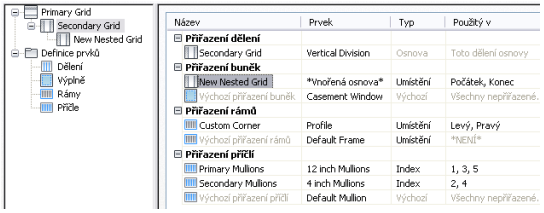
   V seznamu přiřazení buněk se zobrazí nové přiřazení buňky.
7. Klepněte na položku Nové přiřazení buňky a zadejte název přiřazení.
8. Vyberte možnost Vložená osnova v sloupci Prvek.

   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 1032.

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 1016

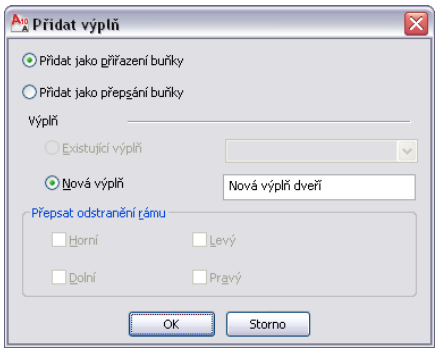
1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte dveře, okno anebo sestavu dveře/okno.

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 dve- | vyberte možnost Nová výplň, zadejte název objektu a klepněte na tlačítko OK. |

| Jestliže jste vybrali... | Pak... |
|---|---|
| ře/okno odlišného stylu, než jaký existuje ve výkresu. | |
| Přidáte-li jako Přepsání buňky, můžete poté vložit dveře, okno nebo sestavu dveře/okno existujícího stylu, a neupravovat hranu rámu obklopujícího 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, 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 1017.

9 Určete buňky, které mají obsahovat tuto jednoduchou tabuli.

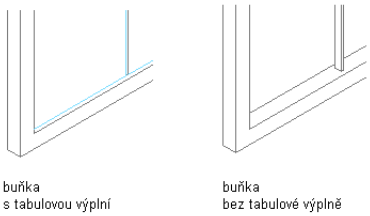
   Další informace najdete v části Určení toho, které buňky jednotky obvodového pláště používají přiřazení buňky na straně 1032.

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 1032.

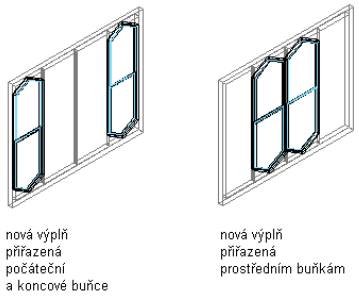
9 Klepněte na tlačítko OK.

## 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:

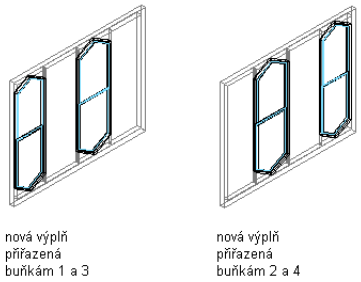
- Příkaz Umístění použijte pro vložení výplně do počátečních, středových nebo koncových buněk vertikální osnovy anebo do spodních, středových nebo horních buněk horizontální osnovy. V případě sudého počtu (čtyř a více) buněk se označení Střední vztahuje na dvojici buněk uprostřed osnovy. V případě lichého 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 940

### 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 1040.

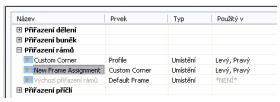
## Přidání nového přiřazení rámu do jednotky obvodového pláště

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 1035.

10 Klepněte na tlačítko OK.

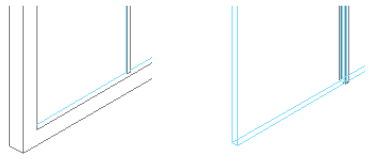
## Odstranění hrany rámu z jednotky obvodového pláště

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.

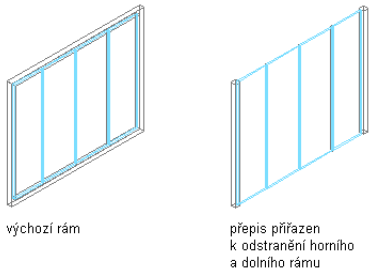
První dvě metody odstraní hranu rámu a rozšíří přilehlé výplně do prostoru, zabíraného hranou.

**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 1020

Informace o ponechání nepřiřazené hrany najdete v části Určení toho, které hrany jednotky obvodového pláště používají přiřazení rámu na straně 1035

## 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.

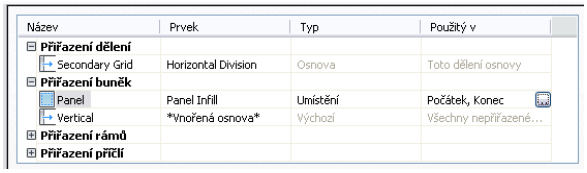
1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte nabídku Architektonické objekty a rozbalte nabídku Styly jednotek obvodových plášťů.
3. Vyberte styl jednotky obvodového pláště.
4. Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5. V levém podokně vyberte osnovu.

6 Vyberte přiřazení rámu.

Jedině pomocí nabídky Umístění lze určit hrany rámů.

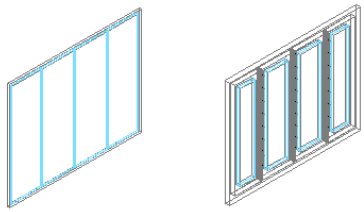
7 Klepněte na nabídku Použité ve sloupci a pak klepněte na tlačítko [...] na pravé straně řádku.

**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**



vnořená osnova bez přiřazených rámů

vnořená osnova s přiřazenými rámy

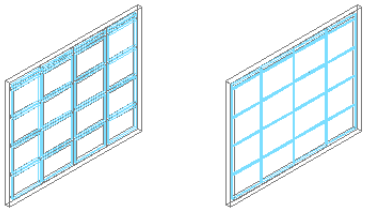
Nepřiřazujte stejné hraně rámu více definicí, protože se používá jen poslední definice, přiřazená hraně.

9 Klepněte na tlačítko OK.

## Přiřazení definic k příčlím 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 940

**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.

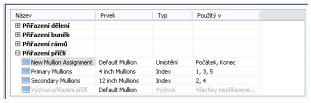
## Přidání nového přiřazení příčle do stylu jednotky obvodového pláště

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 1037.
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.

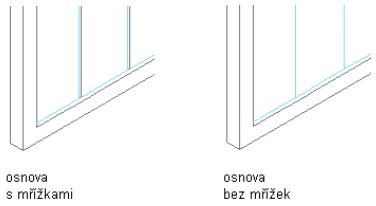
9 Klepněte na tlačítko OK.

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 1024.

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 1037.

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 | |
| 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 1040.

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 linie 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 505.

## 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 1039.

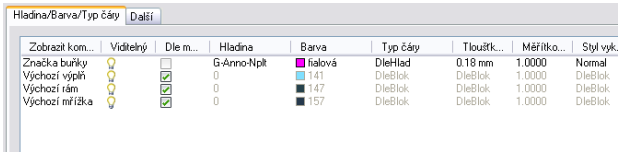
## Přidání definic prvků jednotek obvodových plášťů jako komponent zobrazení

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. |
| 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 1884.

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. |
| 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 1063.

**POZNÁMKA** Přepsání jsou také uvedena v tabulce Přepsání v dialogovém okně Vlastnosti stylu jednotky obvodového pláště.

## Přepsání výplní jednotek obvodových plášťů

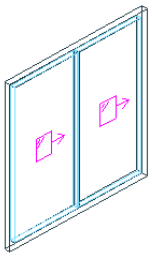
Výplně buněk jednotky obvodového pláště se nastavují ve stylu jednotky obvodového pláště. Můžete však vytvořit přepsání pro tato přepsání výplně v buňkách. Možná budete potřebovat například řadu obvyklých pravoúhlých tabulových výplní fasády prvního podlaží. V určité místě však chcete ozdobnou vnořenou 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

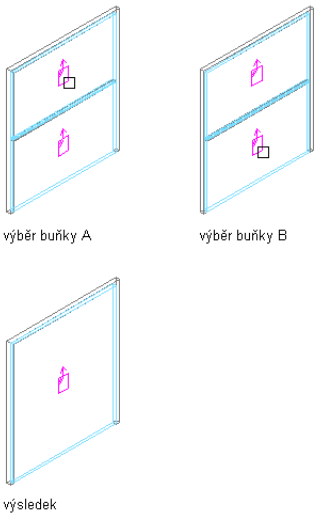
Použijte tento postup, chcete-li sloučit dvě buňky jednotky obvodového pláště.

**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 1046

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 1063 |
| 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.<br><br>**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. Zadejte název nového stylu jednotky obvodového pláště a klepněte na tlačítko OK.<br><br>**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 1048, nejsou však uložena zpět do stylu jednotky obvodového pláště.

## Vytvoření přepisu výplně jednotky obvodového pláště

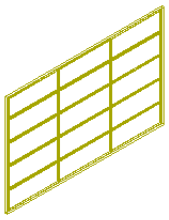
Použijte tento postup, chcete-li přepsat výplň buňky jednotky obvodového pláště.

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.

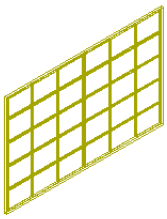
**POZNÁMKA** Pro přepis přiřazení výplně je potřeba, aby byly značky buněk viditelné. Informace o zapnutí značek buňky najdete v části Zapnutí značek buňky pro jednotky obvodových plášťů na straně 1046

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 1016

**Přepsání definice buňky jednotky obvodového pláště**



horizontální osova
o pěti buňkách a vertikální osnova
o třech buňkách před
přepsáním

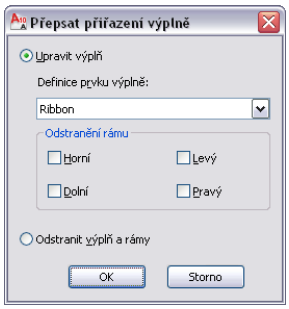


horizontální osova
o pěti buňkách a vertikální osnova
o šesti buňkách po
přepsání

1 Vyberte jednotku obvodového pláště, ve které chcete přepsat výplň.

2 Klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ 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.<br>**POZNÁMKA** Aby bylo možné zaměnit definici výplně, musí už být ve stylu jednotky obvodového pláště definována nová definice výplně. |
| 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.<br>**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 1063 |

| 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.

| Jestliže chcete uložit přepis ... | Pak... |
|---|---|
| do aktuálního stylu jednotky obvodového pláště | vyberte příkaz Přenést přepsání buněk do stylu a klepněte na tlačítko OK.<br><br>**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.<br><br>**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 1063, 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.

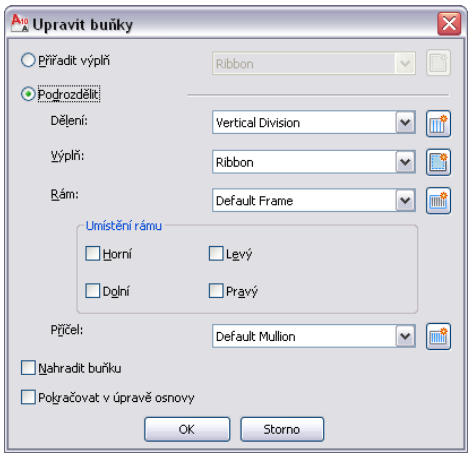
4 Zadejte **c** (Buňka) a stiskněte klávesu ENTER.

**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. |
| 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 1028. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 1028. |
| 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 1028. |
| 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 jednotky obvodového pláště na straně 1034. |
| 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 1037. |
| 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 1020 nebo Definování příčlí jednotek obvodového pláště šířkou a hloubkou na straně 1024.

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

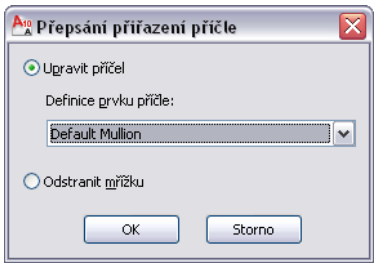
Použijte tento postup, chcete-li přepsat jednotlivý rám nebo jednotlivou příčel v jednotce obvodového pláště.

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 1019 a Definování příčlí jednotek obvodových plášťů na straně 1023

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.<br>**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 1063 |
| 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.<br><br>**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 jednotky obvodového pláště a klepněte na tlačítko OK.<br><br>**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. |

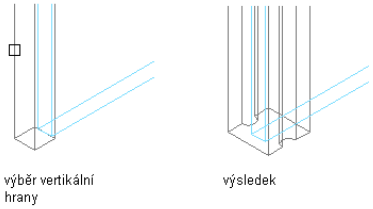
**POZNÁMKA** Jestliže nechcete ukládat přepsání zpět do stylu, klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Přepsání zůstávají stále u jednotky obvodového pláště, odkud mohou být odstraněna, jak je popsáno v části Odstranění přepisů jednotky obvodového pláště na straně 1063, 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 1020.

**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 1063 |
| 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.<br><br>**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.<br><br>**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 1063, 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.<br>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.<br>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.<br>Režim Převést na oblouk se používá k převedení vybrané hrany na oblouk a k natažení středového bodu hrany.<br>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*.<br>Alternativně můžete klepnout na kartu Upravit na místě ➤ ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol  . |
| 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.<br>Alternativně 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.<br>**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, |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| | 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 . 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 948. |

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 951. |

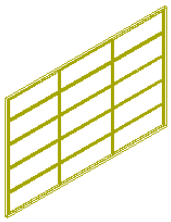
8 Stiskněte klávesu ENTER.

## Přepsání dělení jednotek obvodových plášťů

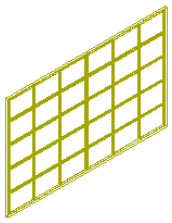
Osnova jednotky obvodového pláště se skládá z jednoho nebo více dělení, definujících to, jak je rozdělena jednotka obvodového pláště. Dělení mohou být horizontální nebo vertikální a mohou být do sebe navzájem vnořena. Podrobné informace o děleních jednotek obvodových plášťů najdete v části Definování dělení pro osnovy jednotek obvodových plášťů na straně 1010.

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 1010

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 1063 |
| do stylu jednotky obvodového pláště | klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ 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.<br><br>**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.<br><br>**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 1063, 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 1010.

1 Vyberte jednotku obvodového pláště, u které chcete upravit dělení v režimu místních úprav.

2 Určete režim úprav jednotky obvodového pláště:

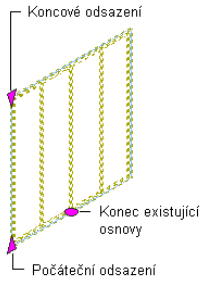
| Jestliže chcete upravit... | Pak... |
|---|---|
| tato instance jednotky obvodového pláště | klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Přenést na objekt. |
| styl jednotky obvodového pláště | klepněte na kartu Jednotka obvodového pláště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Pravidla projektu ➤ Vrátit se k pravidlům stylu. Není-li tato možnost dostupná, |

| Jestliže chcete upravit... | Pak... |
|---|---|
| | pravidla projektu jsou již pro jednotku obvodového pláště založena na stylu. |

3 Klepněte na uzel Úpravy osnovy.

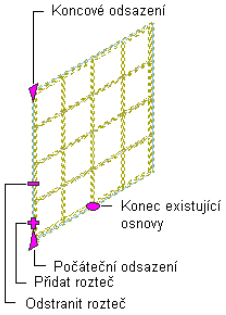
4 Zadejte **d** (Dělení na místě).

**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. |
| změnit velikost roztečí | klepněte na uzel Automatická rozteč osnovy a posuňte jej do příslušné polohy. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 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 1008

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 1061, Úpravy profilů hran pro jednotky obvodových plášťů na místě na straně 1056 a Přepsání výplní jednotek obvodových plášťů na straně 1046.
- 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 1008.

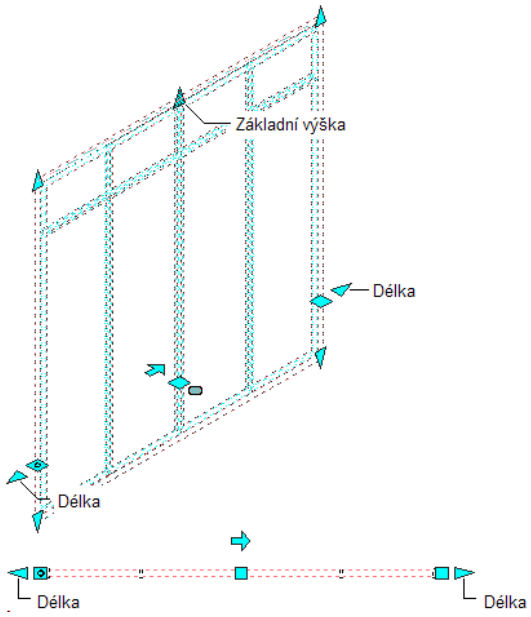
### Úpravy kót jednotek obvodových plášťů

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.

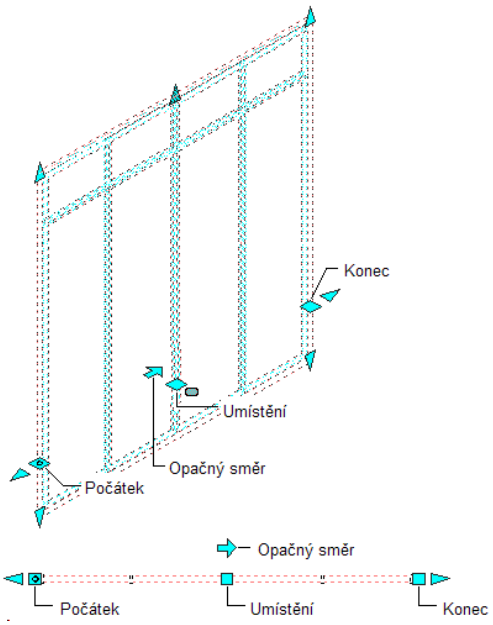
## Změna umístění nebo polohy jednotky obvodového pláště

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.

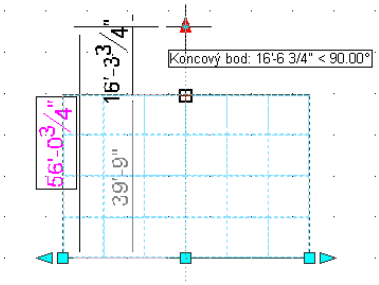
## Změna základní výšky jednotky obvodového pláště

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.

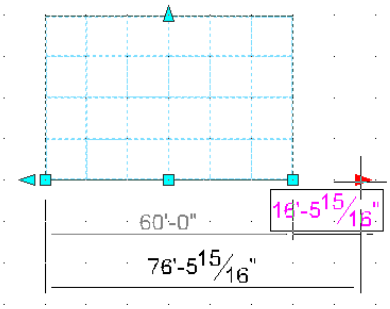
## Změna délky jednotky obvodového pláště

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 1068.

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

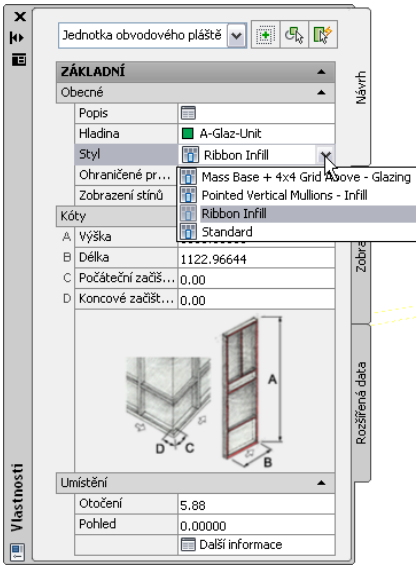
Tento postup použijte, chcete-li vybrat odlišný styl pro jednotku obvodového pláště.

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 986 |
| 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 986 |

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*. |

| Chcete-li začistit styky jednotky obvodového pláště ... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| 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 1003.

## 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 1017.
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 1018.
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 1008.
5. V případě potřeby rozbalte položky 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 913.

5 V případě potřeby rozbalte položky 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. |
| 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 (o) 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.

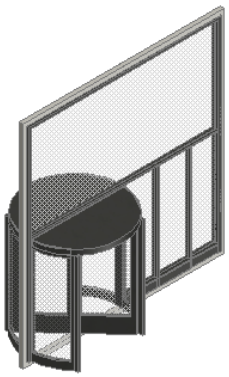
# Sestavy dveře/okno

# 21

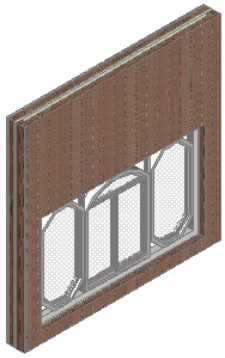
Sestavy dveře a okno poskytují mechanismus pro vytvoření kompozic dveří a okna a pro vložení do stěn a obvodových plášťů.

## 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.



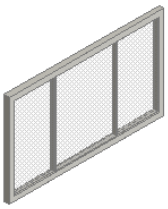
sestava vložená do segmentu obvodového pláště



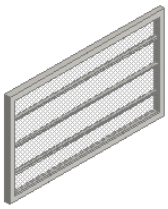
sestava vložená do segmentu stěny

### Osnovy sestavy dveře/okno

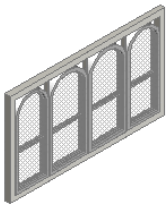
Sestavy dveře/okno se skládají z 1 nebo více osnov. Každá osnova má buď horizontální dělení nebo vertikální dělení, ale můžete také vnořit osnovy, abyste vytvořili mnoho vzorů od jednoduchého až po složitý.



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:

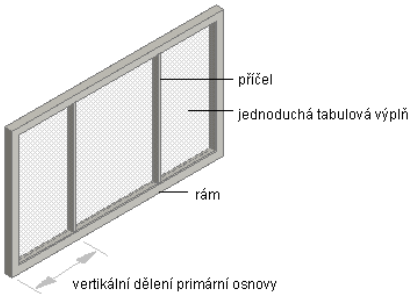
- **Dělení:** Definovat směr osnovy (horizontální nebo vertikální) a počet buněk
- **Výplně buněk:** Obsahují jinou osnovu, výplň panelu nebo objekt, jako je okno nebo dveře
- **Rámy:** Definuje okraj kolem vnějšku hlavní osnovy a vnořených osnov
- **Příčle:** Definuje hrany mezi buňkami

**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 |

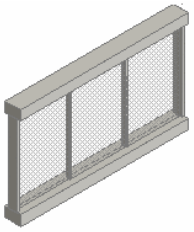
| Typ prvku | Výchozí definice |
|---|---|
| Příčle | Hrany mezi buňkami jsou 1“ široké a 3“ hluboké |




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.



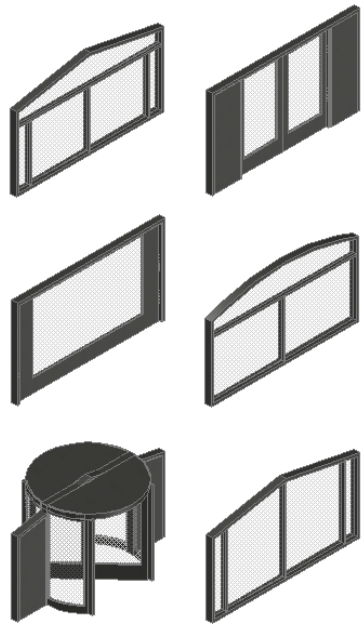
sestava s různými definicemi přiřazených výplní



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 1088 a Přiřazení definicí do prvků sestavy dveře a okno na straně 1112.

### 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 872.

## 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 945.

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.



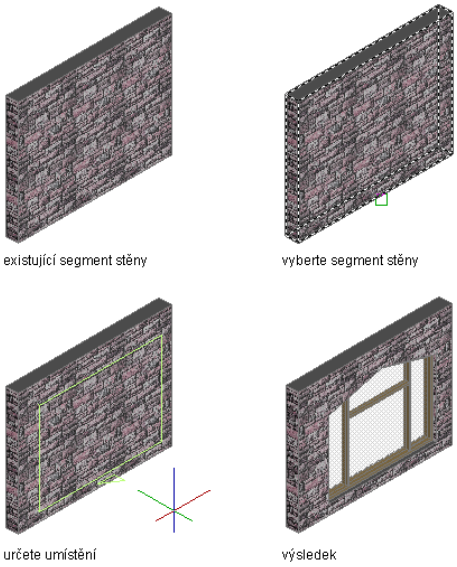

Následující palety obsahují jeden nebo více nástrojů sestavy dveře/okno:

| 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 1079.




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 1884.

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.

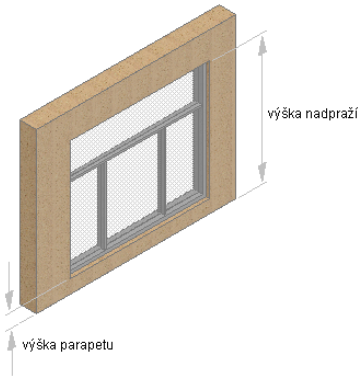
8 Změňte vlastnosti umístění sestavy dveře/okno:

| Pokud chcete určit... | Pak... |
|---|---|
| umístění sestavy dveře/okno | Vyberte položku Volné odsazení nebo položku Odsazení/ve středu pro pozici podél zdi.<br>**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 1754.

**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.)

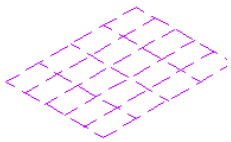
2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj sestavy dveře/okno a klepněte na položku Použít vlastnosti nástroje na ➤ Osnova.

3 Vyberte osnovu určenou k převedení.

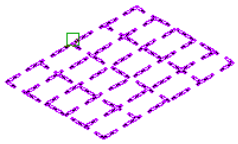
4 Když je to u vymazání původní geometrie vyžadováno, stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování osnovy rozvržení anebo zadejte **a** (Ano) pro její vymazání.

5 Stiskněte klávesu *ENTER* k určení horizontály, jako orientaci pro primární dělení nebo zadejte **v** k určení vertikály.

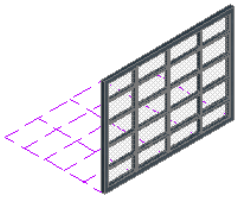
6 Zadejte název pro styl sestavy dveře/okno a klepněte na tlačítko OK.



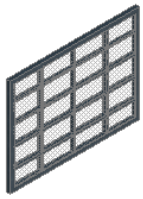
existující 2D osnova



vyberte 2D osnovu



výsledek se zachovanou geometrií rozvržení



výsledek s vymazanou geometrií rozvržení

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 1083.

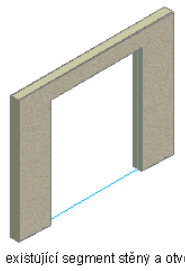
---

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje nástroj sestava dveře/okno a vyberte který nástroj potřebujete.

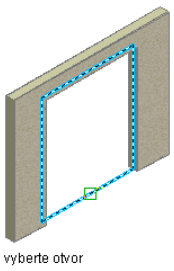
( Rolujte myší, abyste zobrazili požadovaný nástroj.)

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj sestava dveře/okno a klepněte na položku Použít vlastnosti nástroje na ➤ Dveře, otvor, okno.

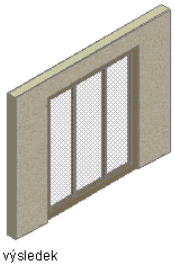
3 Vyberte dveře, okno nebo otvor k převedení.



existující segment stěny a otvor



vyberte otvor



výsledek

4 Pokud je to nezbytné upravte vlastnosti sestavy dveře/okno na paletě Vlastnosti.

# Vytváření sestavy dveře/okno z náčrtu pohledu

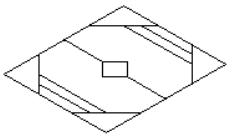
Použijte tento postup k vytvoření náčrtu vlastní osnovy s čárami, oblouky a kružnicemi a pak převeďte tuto skicu do sestavy dveře/okno.

**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 1113.

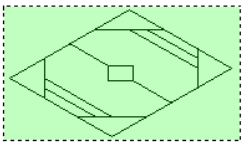
**POZNÁMKA** Osnovy sestavy dveře/okno jsou buď horizontální nebo vertikální. K vytvoření vzoru osnovy s horizontálními a vertikálními buňkami se používají vnořené osnovy. Další informace o vnořených osnovách najdete v části Práce s vnořenými osnovami v sestavách dveře/okno na straně 1114.

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.

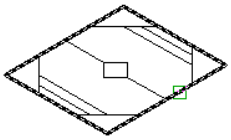
   ( Rolujte myší, abyste zobrazili požadovaný nástroj.)
3. Klepněte pravým tlačítkem na nástroj sestava dveře/okno a klepněte na položku Použít vlastnosti na ➤ Náčrt pohledu.
4. Vyberte skicu vašeho náčrtu a stiskněte klávesu *ENTER*.
5. Máte možnost buď vybrat základnu pro sestavu dveře/okno, nebo přijmout výchozí základnu. Vyberte některou čáru osnovy jako základnu pro sestavu dveře/okno.



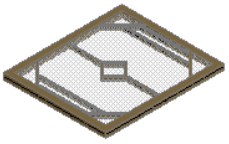
náčrt existujícího pohledu



vyberte náčrt pohledu

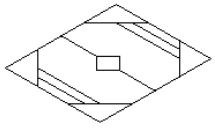


vyberte základnu

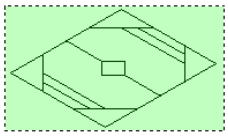


výsledek s vymazanou geometrií rozvržení

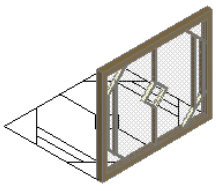
Můžete také stisknout klávesu *ENTER* a jako výchozí základu použít čáru podél osy *X*.



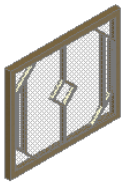
náčrt existujícího pohledu



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 1112.

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 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 1884.

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.

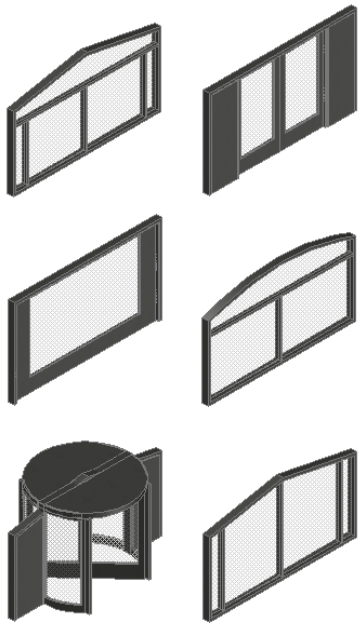
16 Změnit vlastnosti umístění sestavy dveře/okno:

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| určit pozici sestavy dveře/okno | vyberte položku Volné odsazení nebo položku Odsazení/vystředěné pro pozici podél stěny.<br>**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 556.

## 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 556.

**Otevření výkresu**

Otevřete výkres, do něhož chcete přidat sestavu dveře/okno.
Pracujete-li ve strukturovaném projektu aplikace AutoCAD Architecture, otevřete konstrukční prvek na straně 269 z Navigátoru projektu.

**Příprava výkresu na sestavu dveře/okno**

Do výkresu přidejte pro sestavu styl dveří.


*Přidání stylu dveří*

**Vytvoření stylu sestavy dveře/okno.**

I když je možné použít předdefinovaný nástroj sestavy dveře/okno, můžete také vytvořit vlastní styl úpravou existujícího stylu na straně 1079, nebo převodem dveří, okna, otvoru na straně 1082, 2D osnovy rozvržení na straně 1081 nebo skici pohledu na straně 1083.


*Úprava existujícího stylu*

**Definování prosklení nebo tabule**

Definujte výplně na straně 1098 pro buňky stylu sestavy dveře/okno ještě předtím, než je přiřadíte ke stylu.

**Definování rámu a příčlí**

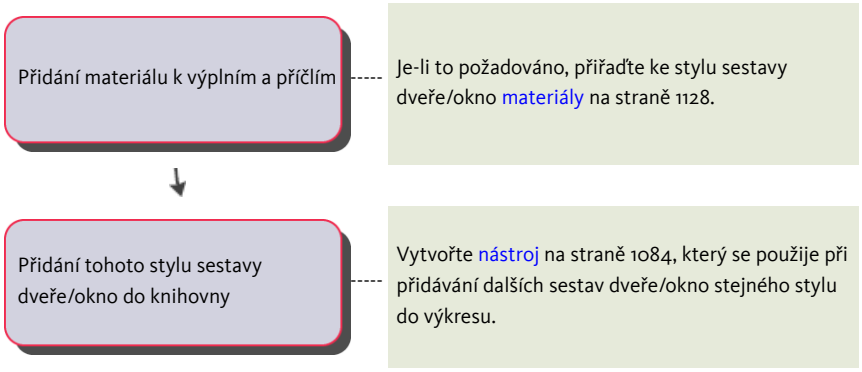
Definujte rám na straně 1103 (pomocí profilů a určením odsazení) a příčle na straně 1108 sestavy dveře/okno ještě předtím, než jej přiřadíte ke stylu sestavy dveře/okno.

**Přiřazení výplní ke stylu**

Přidejte výplně na straně 1113, které jste definovali již dříve, tak, že je přiřadíte ke stylu sestavy dveře/okno.

**Přiřazení rámu a příčlí ke stylu**

Přidejte rámy na straně 1123 a příčle na straně 1125, které jste definovali již dříve, tak, že je přiřadíte ke stylu sestavy dveře/okno.




## Tipy pro efektivní práci se styly sestavy dveře a okno

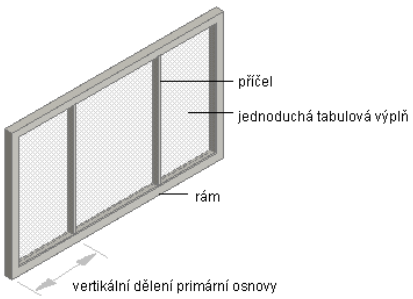
Řiďte se těmito pokyny pro zajištění efektivní práce se styly sestavy dveře/okno.

- 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 |
| 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. |
| 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 1091, Určení výplní pro buňky sestavy dveře a okno na straně 1098, Určení rámů sestavy dveře a okno na straně 1103 a Určení příčlí sestavy dveře a okno na straně 1108. |
| přiřadit definice prvku ke stylu sestavy dveře/okno | podívejte se na část Přiřazení definicí do prvků sestavy dveře a okno na straně 1112, Přiřazení dělení do osnovy sestavy dveře a okno na straně 1113, Přiřazení výplní do buněk sestavy dveře a okno na straně 1113, Přiřazení definicí do rámů sestavy dveře a okno na straně 1123 a Přiřazení definicí do příčlí sestavy dveře a okno na straně 1125. |
| 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 1130. |
| 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 1131. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| určit šrafování sestavy dveře/okno | podívejte se na část Určení šrafování pro komponenty stylu sestavy dveře a okno na straně 1131. |
| 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 1132. |
| vytvořit individuální roviny řezu pro styl sestavy dveře/okno | podívejte se na část Vytváření rovin řezu pro sestavu dveře a okno na straně 1133. |
| určit materiály stylu sestavy dveře/okno | podívejte se na část Určení materiálů stylu sestavy dveře a okno na straně 1128. |
| přidat ke stylu poznámky a soubory | podívejte se na část Připojení poznámek a souborů do stylu sestavy dveře a okno na straně 1134. |

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 1084.

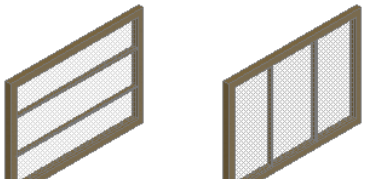
8 Klepněte na tlačítko OK.

## 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 1113.

## 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 1091. |
| 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 1094. |
| 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 1095. |

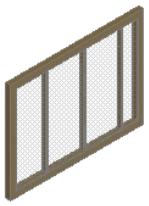
Poté co vytvoříte definici dělení, můžete přiřadit definici ke specifické osnově v sestavě dveře/okno. Další informace najdete v části Přiřazení dělení do osnovy sestavy dveře a okno na straně 1113.

10 Když ukončíte vytváření definic dělení, klepněte na tlačítko OK.

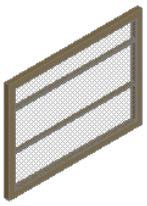
## Určení pevného rozměru buňky v osnově sestavy dveře/okno

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 1093.



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.

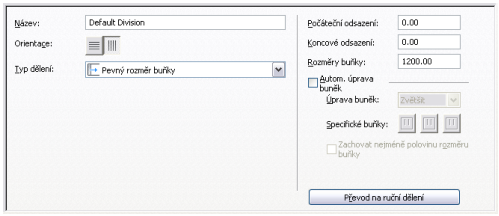
3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

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 1096.

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. |

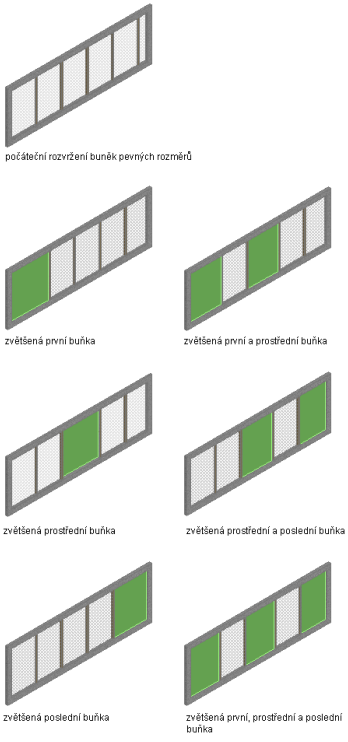
11 Klepněte na tlačítko OK.

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 1113.

## 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. |

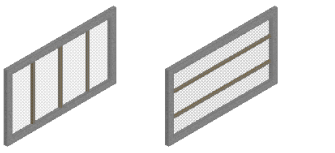
Buňkám, kterým nevyberete možnost zachovat pevnou hodnotu, specifikujete pro rozměr buňky.

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 1096.

**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 1113.

## Ruční definování počtu a velikosti buněk v osnově sestavy dveře a okno

Použijte tento postup k ručnímu přidání linií 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 liniím 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 položku Dělení v nabídce Definice prvků.

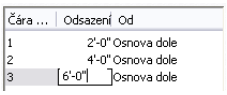
6 Vyberte Definici dělení nebo vytvořte novou definici klepnutím na tlačítko .

7 Vyberte Ruční pro typ dělení.

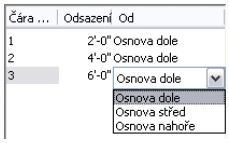
8 Klepnutím na přidejte čáru osnovy.

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. |

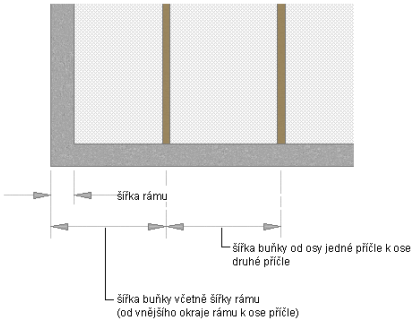
Další informace najdete v části Určení odsazení pro osnovu sestavy dveře/okno na straně 1096.

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 1113.

## 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.

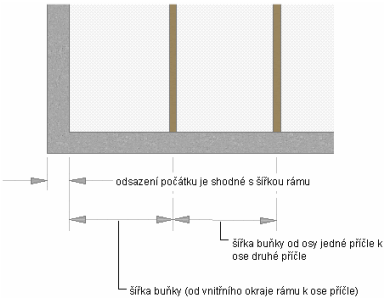
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

**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.

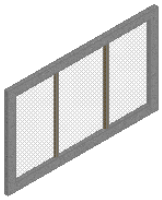
6 Vyberte definici dělení, kterou chcete odstranit.

7 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na položku Odstranit nebo klepněte na tlačítko .

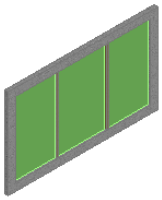
8 Klepněte na tlačítko OK.

## Určení výplní pro buňky sestavy dveře a okno

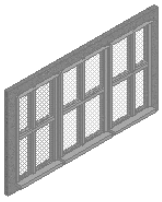
Výplň definuje obsah buňky sestavy dveře/okno. Buňka sestavy dveře/okno může mít výchozí jednoduchý panel nebo může obsahovat vnořenou osnovu, Polygon AEC, jednotku obvodového pláště, stylu dveří nebo okna. Styly objektů, které používáte ve výplních, musí existovat v aktuálním výkresu, aby mohli být přidány k definici výplně. Panely typicky reprezentují zasklení nebo ostatní obyčejné plátování jako je kámen nebo beton.



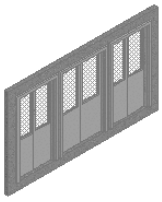
jednoduchý výplňový panel



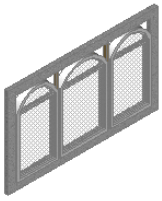
výplň ve stylu polygonu AEC



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 1116 a Odstranění výplně ze sestavy dveře a okno na straně 1120.

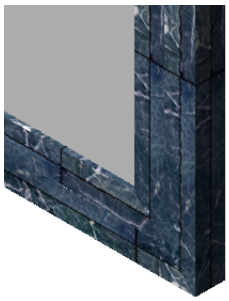
Můžete definovat tolik výplní kolik potřebujete a pak použít přiřazení buňky k určení buněk, které používají výplň. Výchozí výplň, kterou můžete měnit, je určena pro všechny nepřiřazené buňky. Další informace o přiřazení buněk najdete v části Přiřazení definicí do prvků sestavy dveře a okno na straně 1112.

**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 1130.

## 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 položku Výplně v nabídce Definice prvků.
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 1100.
10. Určete hodnotu odsazení výplně.
    Další informace najdete v části Určení odsazení pro výplň sestavy dveře a okno na straně 1101.
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 1113.

## 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 1100.
11. Určete hodnotu odsazení výplně.

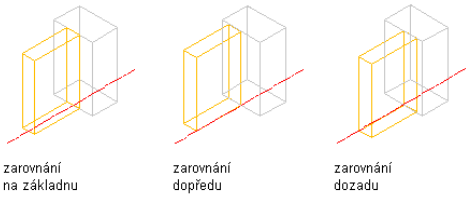
    Další informace najdete v části Určení odsazení pro výplň sestavy dveře a okno na straně 1101.
12. Klepněte na tlačítko OK.

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 1113.

## 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 1101.

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.

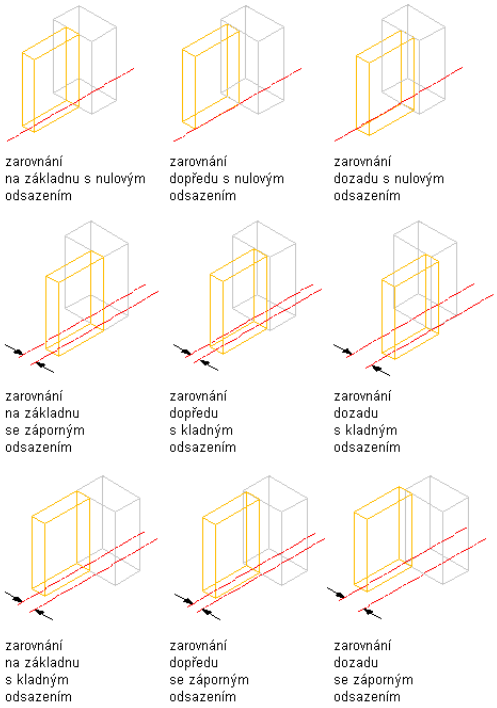
3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.
4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5 V levém podokně, vyberte pod položkou Definice prvku, položku Výplně.
6 Vyberte definici výplně nebo vytvořte novou klepnutím na tlačítko.
7 Vybrat zarovnání: přední, centrované nebo zadní.
8 Klepněte na tlačítko OK.

## 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.

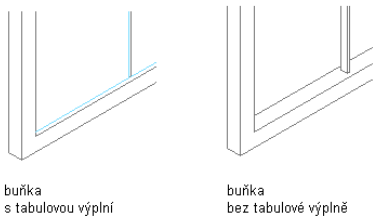
8 Klepněte na tlačítko OK.

## 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 1120.

**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.

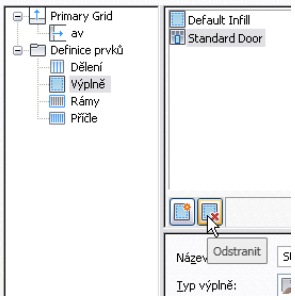
**POZNÁMKA** Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

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).

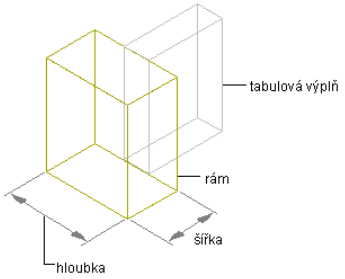



7 Klepněte na tlačítko OK.

## 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 vytvářítе 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 1123.

**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 1130.

**POZNÁMKA** Definici rámu vytváříte pro specifický styl sestavy dveře/okno a tyto definice mohou být přiřazeny pouze rámům v sestavách dveře/okno tohoto stylu.

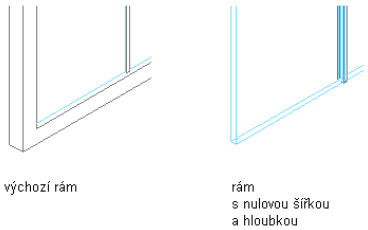
## Určení šířky a hloubky rámu sestavy dveře a okno

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 1125.

**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 1106.

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 1123.

## 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 možnost Převést do ➤ 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 1105.

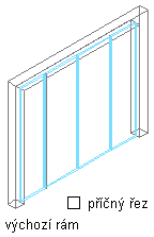
## Definování rámu sestavy dveře a okno, používající profil

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.

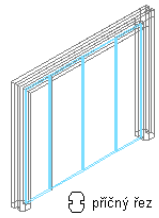
Pro vytvoření rámu z profilu můžete také použít postup úpravy na místě. Další informace najdete v části Vytvoření rámu nebo hrany příčle z křivky nebo z profilu používající úpravy na místě na straně 1143.

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**




výchozí rám




rám založený na profilu

**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 1105.

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 1106.

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 1123.

## 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. |

| Odsazení | Popis |
|---|---|
| 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 1125.

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.

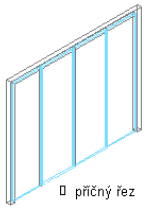
3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.
4 Klepněte na kartu Pravidla projektu.
5 V levém podokně vyberte položku Rámy v nabídce Definice prvků.
6 Vyberte ze seznamu nepotřebnou definici rámu a klepněte na tlačítko (odebrat rám).
7 Klepněte na tlačítko OK.

## Určení příčlí sestavy dveře a okno

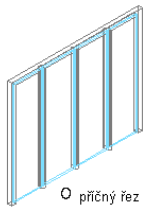
Všechny osnovy sestavy dveře/okno, včetně primární osnovy, mohou mít definici příčle. Příčle sestavy dveře/okno jsou hrany mezi buňkami osnovy. Můžete definovat příčle zadáním šířky a hloubky nebo vybráním profilu z kterého je příčel vytáhnut.

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 1125.

**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

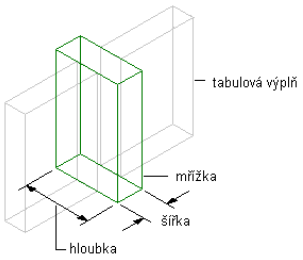
Pokud nepoužíváte materiály ke kontrole vlastností zobrazení příčle, můžete zadat jejich vlastnosti zobrazení do stylu sestavy dveře/okno. Hladina, barva, typ čáry a ostatní výchozí vlastnosti zobrazení příčle jsou použity ke všem příčlím, pokud nevytvoříte komponentu vlastního zobrazení pro každou definici. Můžete potom ovládat zobrazení každé definice příčle nezávisle. Další informace najdete v části Určení zobrazení sestav dveře a okno na straně 1130.

## 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 1127.

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

2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly sestavy dveře/okno.

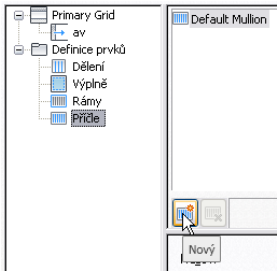
**POZNÁMKA** Případně vyberte sestavu dveře/okno ve výkresu a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styly sestavy dveře/okno.

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 1111.

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 1125.

## 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 možnost Převést do ➤ 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 1110.

## 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 1143.

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 1109.

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 1111.

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 1125.

## 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. |
| 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

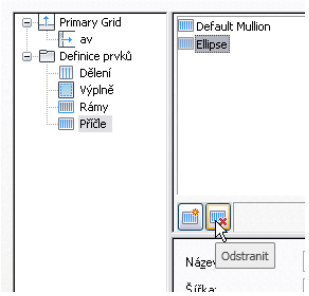
Použijte tento postup k odstranění definice příčle, kterou už nepotřebujete. Nemůžete odstranit definici příčle, pokud je přiřazen k příčli, ale můžete jej odstranit, pokud je přiřazen jako přepsání příčle. Nemůžete také odstranit výchozí nastavení příčle, ale můžete je měnit podle potřeby.

**POZNÁMKA** Další informace o odstranění příčlí mezi buňkami najdete v části Odstranění příčlí z osnovy sestavy dveře a okno na straně 1127.

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**

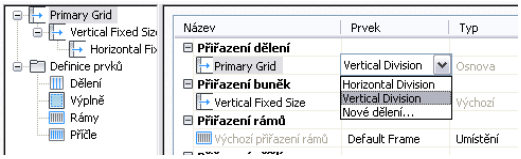



Další informace o definicích prvku najdete v části Vytváření definic prvku pro styl sestavy dveře a okno na straně 1088.

## 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 1114.




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.

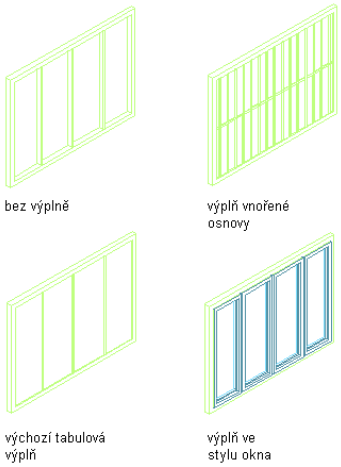
6 Klepněte na položku Prvek sloupce pro tuto osnovu a ze seznamu vyberte definici dělení.

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... | 2 Inch panel | Výchozí | Všechny nepřiřazené... |
| 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.

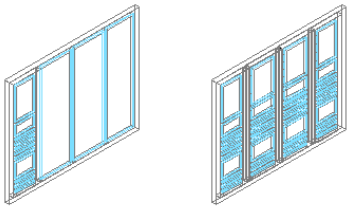
### Materiály a vlastnosti zobrazení výplní

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 1130.

## 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.

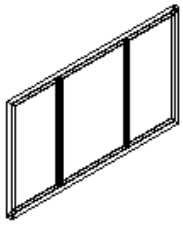
**Určení dělení buněk 2 sestavy dveře/okno**



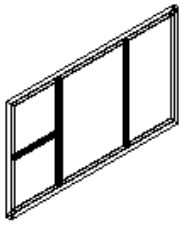

## Vícenásobné vnořené osnovy

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.

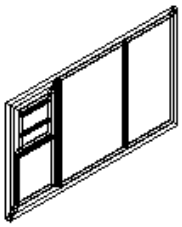
**Určení vnořené osnovy v sestavě dveře/okno**



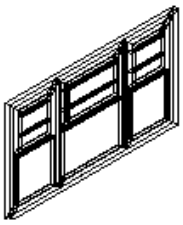
primární osnova se svislými děleními



vnořená osnova v buňce 1 sekundární osnovy



vnořená osnova na horním okraji terciální osnovy



vnořené osnovy přiřazené ke všem buňkám

### Určení vnořených osnov

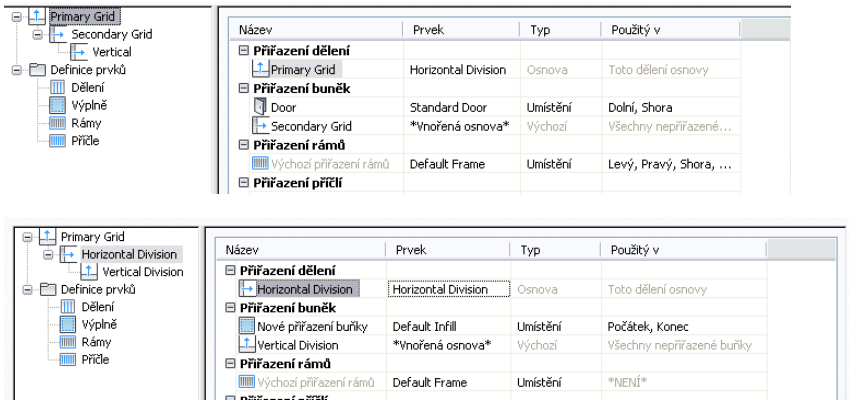
Můžete určit vnořené osnovy v kartě Pravidla projektu dialogového okna Vlastnosti stylu sestavy dveře/okno. V seznam se stromovou strukturou na levé straně karty jsou zobrazeny osnovy. Vždy je jen jedna primární osnova. Primární osnova může mít jednu nebo více sekundárních osnov. Každá sekundární osnova 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 1116.

---

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 1113.




## 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 1114.

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).

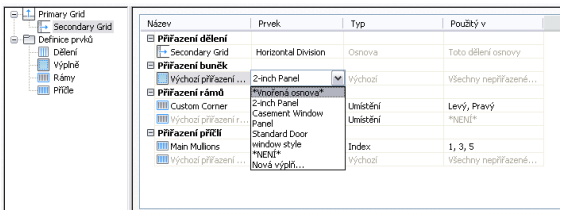
Nové přiřazení buňky je zobrazeno v seznamu přiřazení buňky.

7 Klepněte pravým tlačítkem na výchozí název, klepněte na tlačítko Přejmenovat a zadejte popisný název pro přiřazení.

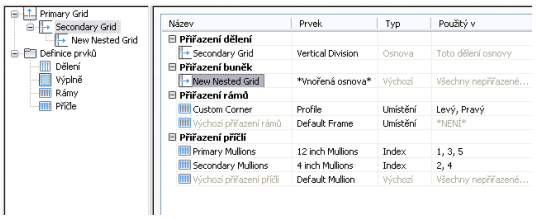
8 Ve sloupci Prvek vyberte položku Vnořená osnova.

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 1121.

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 1121.

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 1098.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte položku dveře, okno nebo sestavu dveře/okno.

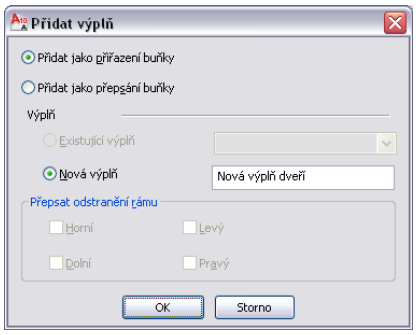
**POZNÁMKA** Případně klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit na jednu z těchto možností: Okno, rozevírací seznam Dveře ➤ Dveře nebo rozevírací seznam Dveře ➤ Sestava dveře/okno.

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. |
| 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 exi- | 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. |

| Jestliže jste vybrali... | Pak... |
| --- | --- |
| stuje ve vašem výkresu a neodstranit hranu okolí rámu objektu | |

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 1100.

**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 1163.

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.

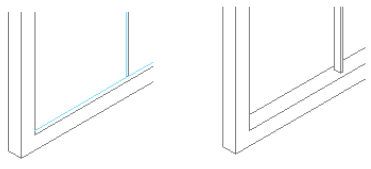
Další informace najdete v části Určení buněk sestavy dveře a okno, které mohou použít přiřazení buňky na straně 1121.

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 1121.

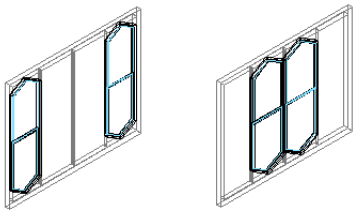
9 Klepněte na tlačítko OK.

## 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:

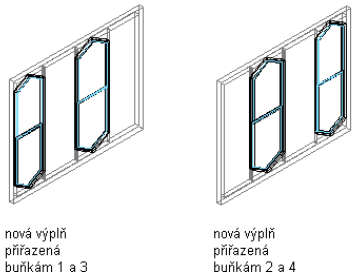
- Příkaz Umístění použijte pro vložení výplně do počátečních, středových nebo koncových buněk vertikální osnovy anebo do spodních, středových nebo horních buněk horizontální osnovy. V případě sudého počtu (čtyř a více) buněk se označení Střední vztahuje na dvojici buněk uprostřed osnovy. Jestliže je 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**



nová výplň přiřazená buňkám 1 a 3

nová výplň přiřazená buňkám 2 a 4

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 1114.

### 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 1130.

## Přidání nového přiřazení rámu do osnovy sestavy dveře a okno

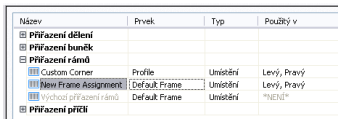
Použijte tento postup k přidání přiřazení rámu do sestavy dveře/okno. K přiřazení různých definicí do různých hran rámů potřebujete několik přiřazení rámu.

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 1124.

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.

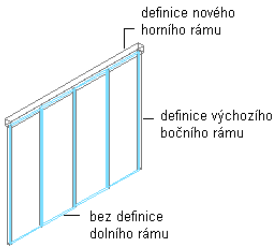
Jedině pomocí nabídky Umístění lze určit hrany rámů.

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 1104.

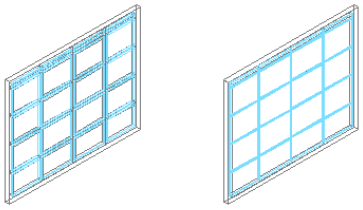
Informace o ponechání nepřiřazené hrany najdete v části Určení hran sestavy dveře a okno, které mohou použít přiřazení rámu na straně 1124

Další informace o přepsání hrany najdete v části Vytvoření přepisu rámu nebo příčle na straně 1142.

## 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 1114.

**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 .

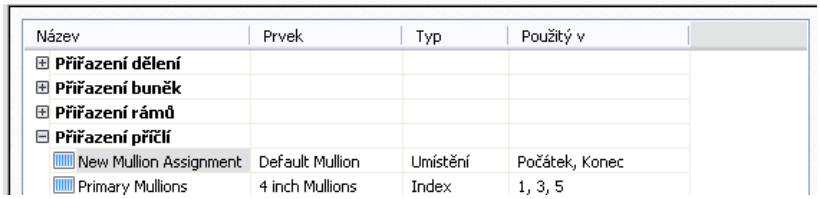
3 Vyberte styl sestavy dveře/okno.

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 1126.

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 příčli.

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.

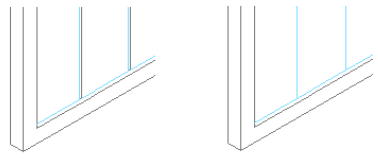
8. Klepněte na tlačítko OK.

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 1108.

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 1126.

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 | |

| Komponenta sestavy dveře/okno | Komponenta materiálu |
|---|---|
| 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 1130.

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 505.

### 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 1128.

## 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 .

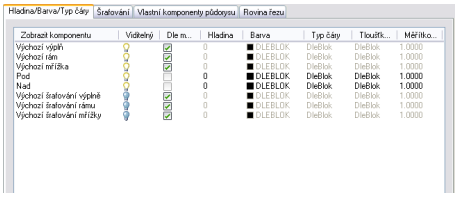
**POZNÁMKA** Karta Rovina řezu je zobrazena pouze v několika reprezentacích zobrazení, jako je Půdorys.

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 1884.

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 1153.

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 1149.

**POZNÁMKA** Přepsání jsou také uvedena na kartě Přepsání v dialogovém okně Vlastnosti stylu sestavy dveře/okno.

## Přepsání výplní sestavy dveře a okno

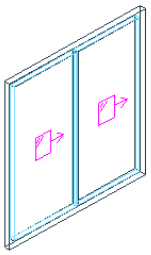
Výplně buňky sestavy dveře/okno jsou nastaveny ve stylu sestavy dveře/okno. Nicméně, můžete pro tyto výplně v buňkách vytvořit přepsání. Možná budete potřebovat například řadu posuvných oken na fasádě prvního podlaží. V jediné specifické pozici, pokud chcete okno s matným sklem. V tomto případě byste 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

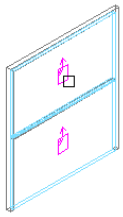
Použijte tento postup ke sloučení buněk sestavy dveře/okno.

**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 1136.

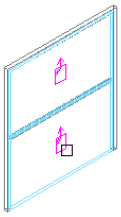
Můžete sloučit jen vzájemně sousedící buňky.

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.

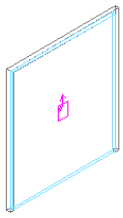
**Sloučení dvou buněk sestavy dveře/okno**



výběr buňky A



výběr buňky B



výsledek

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 1149. |
| 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.<br><br>**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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.<br><br>**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 1149, 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.

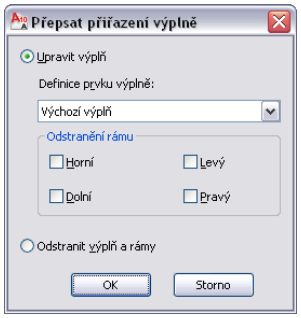
**POZNÁMKA** Jestliže chcete přepsat přiřazení výplně, musí být značky buňky viditelné. Informace o zapnutí značek buňky najdete v části Zapnutí značek buňky na straně 1136

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 1098.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.<br>**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 1149. |
| 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.<br>**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.<br>**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 1149, 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.

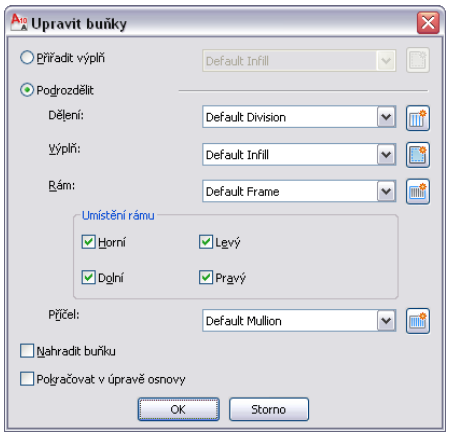
4 Zadejte **b** (Buňka) a stiskněte klávesu *ENTER*.

**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 1113. |
| rozdělit vybrané buňky s děleními, výplněmi nebo rámy | vyberte položku Úsek |
| přidat dělení k děleným buňkám | 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 do osnovy sestavy dveře a okno na straně 1113. |
| 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 1113. |
| 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 1123. |
| 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 1126. |
| 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 1104 nebo Určení šířky a hloubky příčlí sestavy dveře a okno na straně 1108.

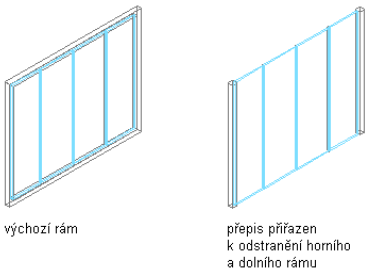
Můžete také nakreslením křivky nebo použitím ve výkresu existujícího profilu vytvořit nový profil hrany. Tento profil hrany lze interaktivně upravovat na obrazovce v režimu úprav na místě.

## 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 1103 a Určení příčlí sestavy dveře a okno na straně 1108.

**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 1149. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| 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.<br><br>**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.<br><br>**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 1149, 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 1104.

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 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 1146.

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*.<br>■ Pás karet: klepněte na kartu Upravit na místě ➤ ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol  . Poté určete umístění nového vrcholu na obrazovce.<br>■ Kontextová nabídka: Klepněte na příkaz Přidat vrchol a určete umístění nového vrcholu na obrazovce. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| 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.<br>■ Pás karet: klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit vrchol  . Poté na obrazovce vyberte vrchol, který má být odstraněn.<br>■ 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 uzavřenou křivku, spline, elipsu nebo kružnici, která má být převedena.<br>■ 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.<br>■ 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.<br>■ Kontextová nabídka: Vyberte profil a klepněte na příkaz Nahradit okruh. Poté vyberte okruh, který |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| | 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 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.<br>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.<br>Režim Převést na oblouk se používá k převedení vybrané hrany na oblouk a k natažení středového bodu hrany. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| | 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*.<br>■ Pás karet: klepněte na kartu Upravit na místě ➤ ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol  . Poté určete umístění nového vrcholu na obrazovce.<br>■ 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.<br>■ Pás karet: klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Profil ➤ Odstranit vrchol  . Poté na obrazovce vyberte vrchol, který má být odstraněn.<br>■ 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.<br>**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 1123. |

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 sestavy dveře a okno na straně 1126. |

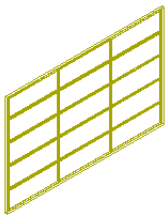
8 Stiskněte klávesu *ENTER*.

## Přepsání dělení sestavy dveře a okno

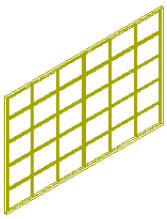
Osnova sestavy dveře/okno je tvořená z jednoho nebo více dělení, které určují jak je sestava dveře/okno rozdělená. Dělení může být horizontální nebo vertikální a může být vnořeno jedno do druhého. Detailní informace o dělení sestavy dveře/okno najdete v části Vytvoření definice dělení pro sestavu dveře a okno na straně 1091.

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 1090.

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 1153. |
| 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.<br><br>**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 přepis 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.<br><br>**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 1153, 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 1090.

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.

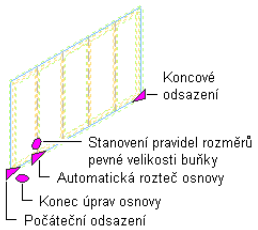
**POZNÁMKA** Alternativně můžete klepnout na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Dělení ➤ Upravit.

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 linie osnovy, změnit odsazení a změnit pozici jednotlivých linií osnovy. |
| 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. |

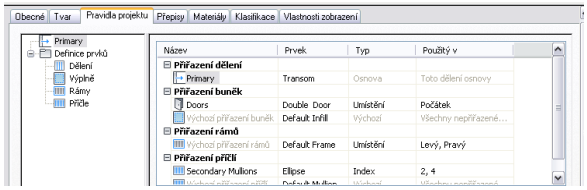
2 Vyberte ze seznamu přepis a klepněte na tlačítko Odstranit.

3 Klepněte na tlačítko OK.

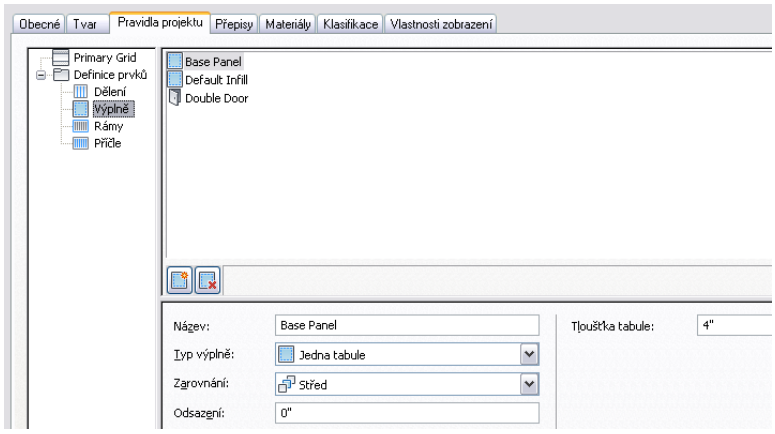
## Změna definic prvku pro styl sestavy dveře a okno

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 1086.

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:

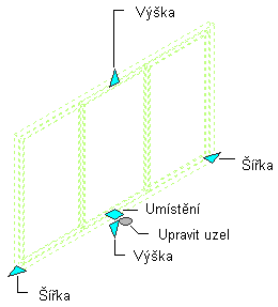
- Můžete přímo upravit sestavy dveře/okno, pokud použijete uzly pro kóty a ostatní fyzické charakteristiky.
- Můžete přímo upravit sestavy dveře/okno použitím položky Upravit uzel osnovy pro dělení uzlu, buněk, rámů a příčlí. Další informace najdete v části Úpravy dělení sestavy dveře a okno na místě na straně 1151, Úpravy profilů hrany pro sestavu dveře/okno na místě na straně 1146 a Přepsání výplní sestavy dveře a okno na straně 1136.
- 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 506.
- 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 1135. Další informace o změně zobrazení sestavy dveře/okno, najdete v části Určení zobrazení sestav dveře a okno na straně 1130.

## Použitý uzlů k úpravě sestav dveře/okno

Chcete-li upravit sestavu dveře/okno, můžete použít tyto uzly:

**Zobrazení uzlů sestavy dveře/okno**




| Uzel | Popis | Animace |
|---|---|---|
| (Šířka) | Umožňuje změnit celkovou šířku sestavy dveře/okno. | *Změna šířky sestavy dveře/okno s využitím animace uzlů* |
| (Výška) | Umožňuje změnit výšku sestavy dveře/okno. | *Změna šířky sestavy dveře/okno s využitím animace uzlů* |
| (Umístění) | Umožňuje přesunout sestavu dveře/okno. Je-li sestava ukotvena ke stěně, můžete použít tyto tři metody:<br>■ Jestliže chcete sestavu posunout podél délky stěny, přetáhněte ji myší.<br>■ Chcete-li sestavu posunout v rámci šířky stěny, stiskněte klávesu CTRL a přetáhněte ji myší.<br>■ Chcete-li sestavu v rámci stěny posunout vertikálně, stiskněte dvakrát klávesu CTRL a přetáhněte ji myší. | *Změna šířky sestavy dveře/okno s využitím animace uzlů* |

## 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 |

| Vlastnost umístění | Popis |
|---|---|
| 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 1158. |

| Rozměr | Popis |
|---|---|
| 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 1105.

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. |
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| 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 ➤ Odstranit.

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 1142 a Určení rámů sestavy dveře a okno na straně 1103.

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 1086.

5 V případě potřeby rozbalte položky 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 1086.

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.

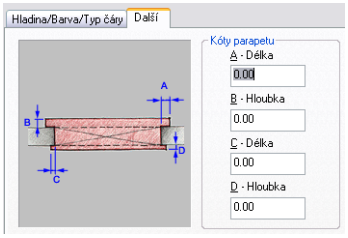
3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu.

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 1086.

5 V případě potřeby rozbalte položky 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 1100.
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 1101.
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 1098.

- Vyberte jeden z objektů ze sestavy dveře/okno a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Ukotvení ➤ Uvolnit  .

# Polygony AEC

# 22

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.

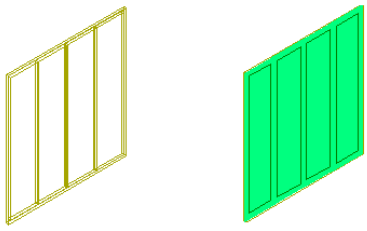
### Polygony AEC a obvodové pláště

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 s přiřazenou tabulovou výplní

obvodový plášť s přiřazenou výplní AEC polygonu

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.

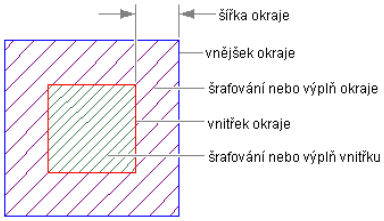
### Vzory dláždění a obkladů

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.

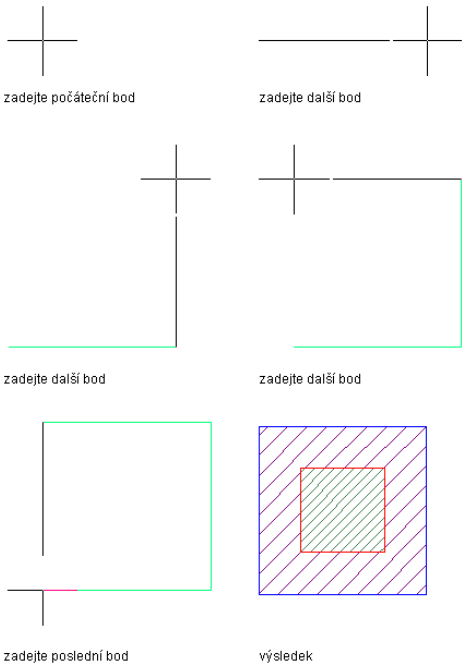
**Komponenty polygonu AEC**




### Křivky a profily

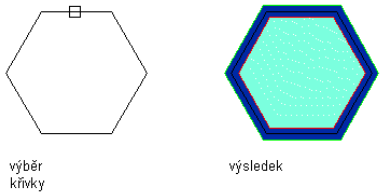
Použitím úseček je možné nakreslením uzavřené kontury objektu vytvořit volnou rukou kreslený polygon AEC.

**Vytvoření polygonu AEC**

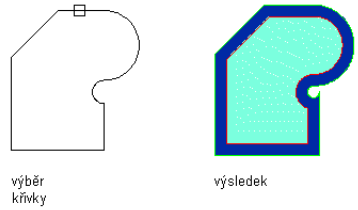



Složité a zakřivené tvary definujte buď převedením existující křivky na polygon AEC, nebo použijte jako zdroj polygonu AEC definici profilu.

**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 95.

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 .

Alternativně 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 2010 na straně 120.

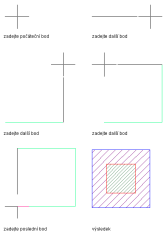
2 Určete počáteční bod polygonu AEC.

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 .

Alternativně 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 2010 na straně 120.

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.

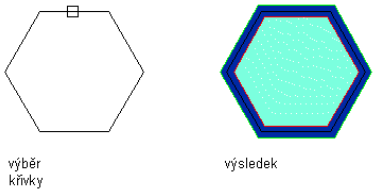
2 Otevřete paletu obsahující nástroj polygon AEC, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na příkaz Použít vlastnosti nástroje na ➤ Uzavřená křivka.

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**



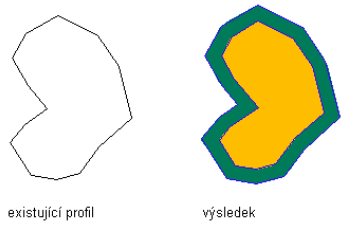

# Vytvoření polygonu AEC z profilu

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 739.

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.

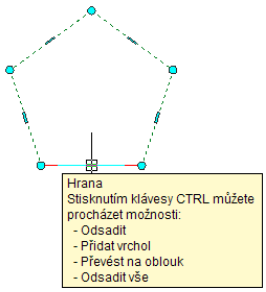
## Použití uzlů k úpravě polygonů AEC

Tento postup použijte ke změně tvaru a velikosti polygonu AEC v aktuálním výkresu použitím uzlů.

### Změna hrany polygonu AEC

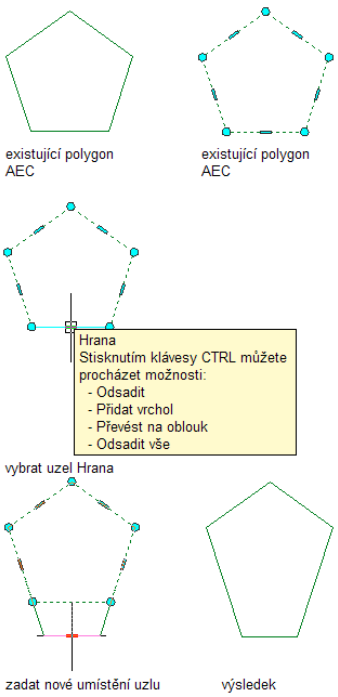
1. Vyberte polygon AEC, který chcete změnit.
2. Vyberte uzel hrany.

**Zobrazení nápovědy hrany polygonu AEC**



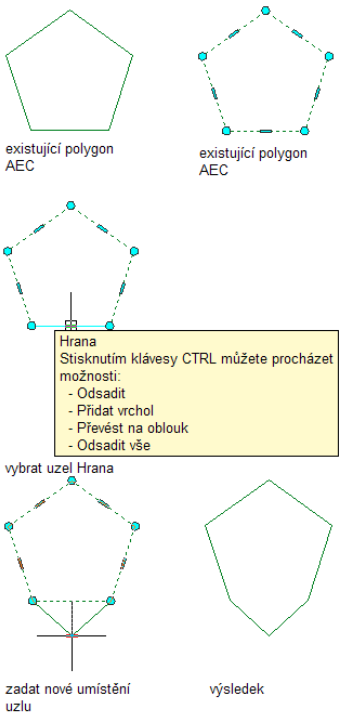

Uzel hrany má čtyři režimy úprav: Odsadit, Přidat vrchol, Převést na oblouk a Odsadit vše. Výchozí režim je Odsadit, který odsadí zvolenou hranu ve směru, který je kolmý na střed této hrany. V závislosti na tvaru polygonu AEC a hraně vybrané k úpravě jsou okolní úsečky protaženy či oříznuty nebo, je-li to třeba, jsou přidány nové.

**Odsazení hrany polygonu AEC použitím uzlu hrany**



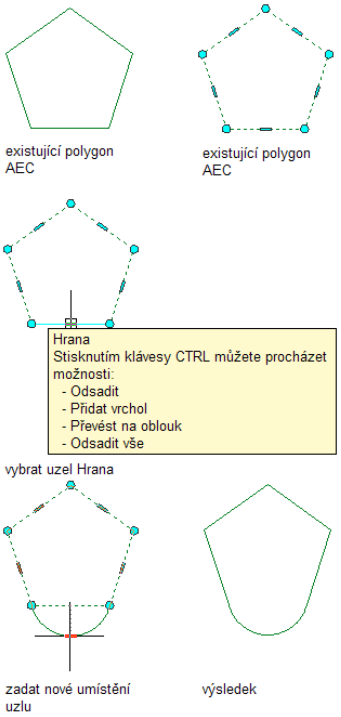
K přidání vrcholu do zvolené hrany použijte režim úprav Přidat vrchol a vytvořte novou hranu. Je-li zvolená hrana oblouk, nová hrana bude taktéž oblouk.

**Přidání vrcholu na hranu polygonu AEC pomocí uzlu hrany.**



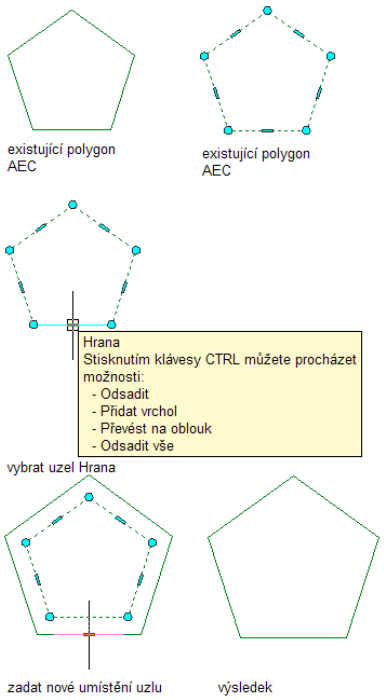

Příkaz Převést na oblouk změní zvolenou hranu na oblouk a protáhne její střed. Uzel obloukové hrany má také režim Protáhnout, který umožňuje protáhnout střed hrany poté, co byla převedena na oblouk.

**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 požadované 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.

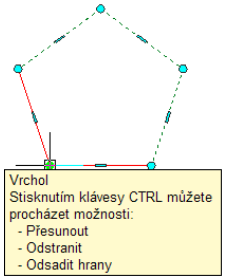
4 Pro vypnutí všech uzlů klepněte pravým tlačítkem a vyberte Zrušit výběr všech.

### Změna vrcholu polygonu AEC

1 Vyberte existující polygon AEC.

2 Vyberte uzel vrcholu, který chcete změnit.

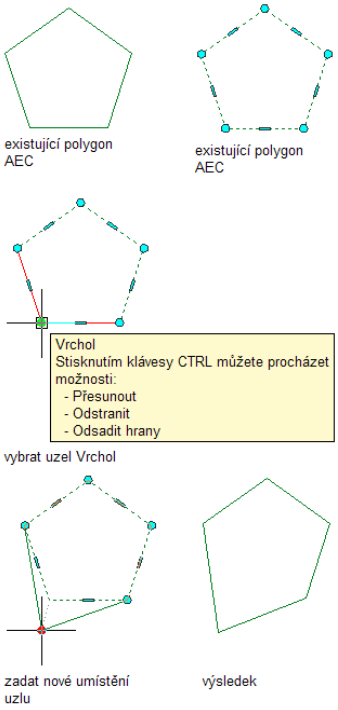
**Zobrazení nápovědy uzlu vrcholu polygonu AEC.**




Uzel vrcholu má tři režimy úprav:

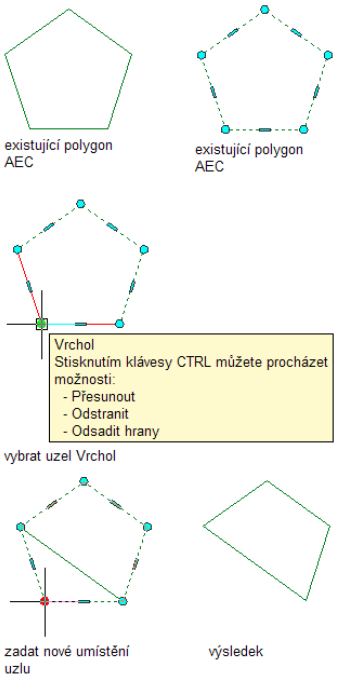
- Přesunout: Toto je výchozí režim. Použijte tento postup k přesunutí vybraného vrcholu v libovolném směru. Sousední úseky jsou protaženy dle potřeby.

  **Přesunutí vrcholu polygonu AEC použitím uzlu vrcholu.**



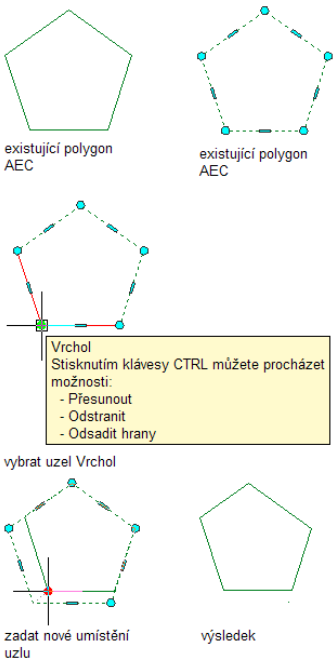

- Odebrat: Tento režim použijte pro odebrání vrcholu. Sousední úseky jsou nahrazeny úsečkami.

**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*. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 1184.

1 Dvojitě-klepněte na polygon, který chcete změnit.
2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Obecné.
3 Vyberte styl polygonu AEC.

## Sloučení dvou 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.

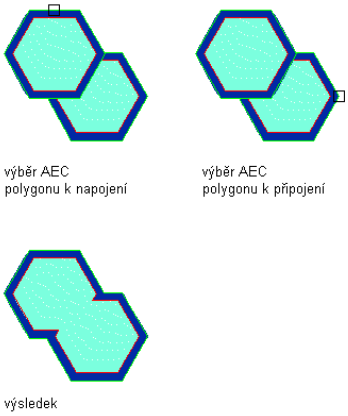
**POZNÁMKA** Při sloučení jednoho polygonu AEC s druhým budou vlastnosti výsledného polygonu AEC shodné s vlastnostmi prvního vybraného polygonu AEC.

1 Vytvořit dva překrývající se polygony AEC. Další informace najdete v části Vytvoření polygonu AEC na straně 1167.
2 Vyberte jeden z polygonů AEC, které chcete sloučit, klepněte pravým tlačítkem a vyberte Nástroje úprav AEC ➤ Sloučit.
3 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.

4 Pro vymazání druhého polygonu AEC zadejte **a**(Ano), nebo zadejte **n** (Ne), chcete-li polygon AEC ve výkresu ponechat.

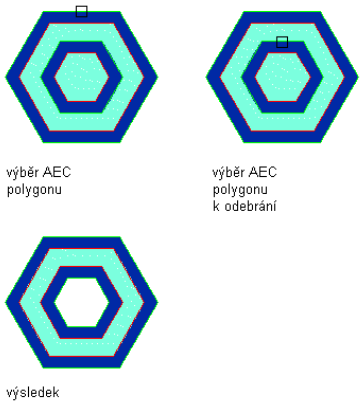
**Sloučení dvou překrývajících se polygonů AEC.**




## Vytvoření otvoru v polygonu 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.

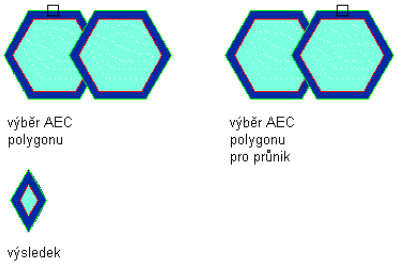
1. Vytvořte polygon AEC, z něhož bude odečítán otvor. Další informace najdete v části Vytvoření polygonu AEC na straně 1167.
2. Vytvořte druhý menší polygon AEC, který bude představovat plochu odečítanou od většího polygonu AEC.

   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, klepněte pravým tlačítkem a vyberte Nástroje úprav AEC ➤ Odečíst.
4. Vyberte menší polygon AEC, který má být odečten od většího polygonu AEC.
5. Pro vymazání odečítaného polygonu AEC zadejte **a** (Ano), nebo zadejte **n** (Ne), chcete-li polygon AEC ve výkresu ponechat..

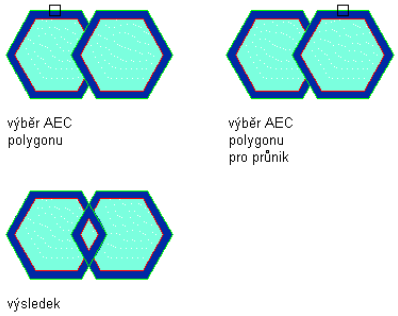
## Vytvoření polygonů AEC z průniku jiných polygonů AEC

Tento postup použijte k vytvoření nového polygonu AEC z překrývajících se částí dvou protínajících se polygonů AEC. Můžete určit, zda zachovat původní geometrií 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.**

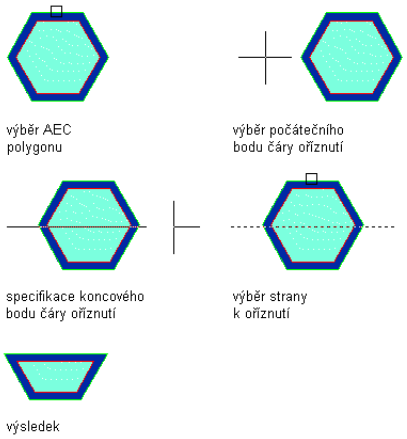



1. Vytvořte dva překrývající se polygony AEC. Další informace najdete v části Vytvoření polygonu AEC na straně 1167.
2. Vyberte první z překrývajících se polygonů, klepněte pravým tlačítkem a vyberte Nástroje úprav AEC ➤ Zkrátit.
3. Vyberte druhý z překrývajících se polygonů AEC.
4. Pro vymazání původních polygonů AEC zadejte **a** (Ano), nebo zadejte **n** (Ne), chcete-li polygony AEC ve výkresu ponechat.

## Oříznutí polygonu 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 pravým tlačítkem myši a klepněte na Nástroje úprav AEC ➤ Oříznout.

**POZNÁMKA** Nebo Klepněte nakartu Výchozí ➤ panel Modifikace ➤ rozevírací seznam Oříznout a prodloužit ➤ Oříznutí AEC .

3 Definujte počáteční bod ořezové přímky. Tato čára prořezává polygon AEC, vytváří plochu, která má být oříznuta a plochu, která má být zachována.

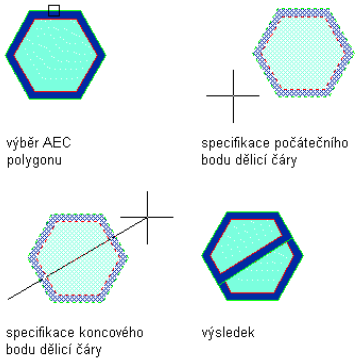
4 Definujte koncový bod ořezové přímky.

5 Vyberte stranu polygonu AEC, která má být oříznuta.

## Rozdělení polygonu 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, klepněte pravým tlačítkem a vyberte Nástroje úprav AEC ➤ Rozdělit.

2 Definujte počáteční bod dělící přímky.

**POZNÁMKA** Můžete zadat pouze počáteční bod a koncový bod čáry rozdělení. Nemůžete zadat další body.

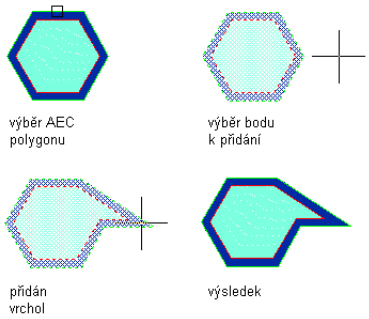
3 Definujte koncový bod dělící přímky.

Polygon AEC je rozdělen určenou přímkou.

## 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.**



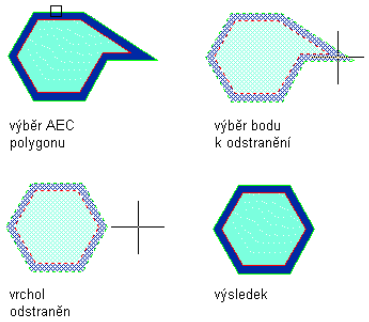

1. Vyberte polygon AEC, na který chcete přidat vrchol.
2. klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Upravit ➤ Přidat vrchol .
3. Vyberte bod na výkresu pro přidání nového vrcholu.

   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 Upravit ➤ Odstranit 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.

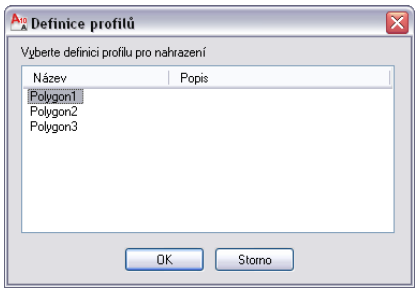
1. Vyberte polygon AEC, ze kterého chcete vytvořit křivku.
2. Klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Převést na ➤ Křivka .
3. Při dotazu, zda ponechat původní geometrii, stiskněte klávesu *ENTER* chcete-li ji zachovat, nebo zadejte **a** (Ano) pro její vymazání.

## 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 volbě 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 1184.

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 1167.

### 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 556.

# 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** Alternativně 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 1185. |
| přidat polygon AEC jako masku pozadí | viz část Maskování podkladových objektů polygony AEC na straně 1186. |
| změnit vlastnosti Hladiny/Barvy/Typu čáry | viz část Určení hladiny, barvy a typu čáry stylu polygonů AEC na straně 1188. |
| změnit vnitřní a vnější šrafování polygonu AEC | viz část Určení šrafování stylu polygonu AEC na straně 1188. |
| změnit barvy zobrazení v barvách True Color | viz část Nastavení barev zobrazení v barvách True Color na straně 1189. |
| přidat ke stylu poznámky a soubory | viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu polygonů AEC na straně 1190. |
| přidat ke stylu polygonu AEC klasifikace | viz část Přidání klasifikací ke stylu polygonů AEC na straně 1191. |

7 Chcete-li z nového stylu vytvořit nástroj polygon AEC, přetáhněte styl ze Správce stylů na paletu nástrojů.

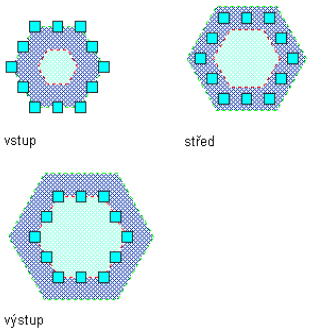
Později můžete tento nástroj přejmenovat a upravit jeho ostatní vlastnosti tak, jak je popsáno v části Vytvoření nástroje Polygon AEC na straně 1169.

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 2311.

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.

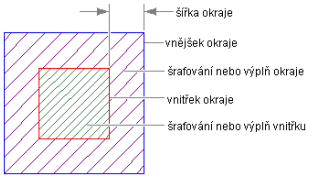
Všechny polygony AEC tohoto stylu v aktuálním výkresu používají masku pozadí.

## 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<br>**POZNÁMKA** Jsou-li rozměry hrany nastaveny na 0, je vnitřní hrana jedinou hranou polygonu AEC. |
| Vnější hrana | Vnější hrana polygonu AEC.<br>**POZNÁMKA** Jsou-li rozměry hrany nastaveny na 0, není vnější hrana polygonu AEC zobrazena. |
| Vnitřní šrafy | Šrafová komponenta vnitřní části polygonu AEC.<br>**POZNÁMKA** Jsou-li rozměry hrany nastaveny na 0, jsou vnitřní šrafy jedinými šrafy polygonu AEC. |
| Šrafy hrany | Šrafová komponenta vnější části polygonu AEC.<br>**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 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 1189. |
| 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 1189.<br>**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 506.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte Víceúčelové objekty a rozbalte Styly polygonů AEC.

**POZNÁMKA** Alternativně 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** Alternativně 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** Alternativně 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** Alternativně 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 2496.

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

2 Rozbalte Víceúčelové objekty a rozbalte Styly polygonů AEC.

---

**POZNÁMKA** Alternativně 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

# 23

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 1196.

### 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 872.

### Vertikální zarovnání dveří

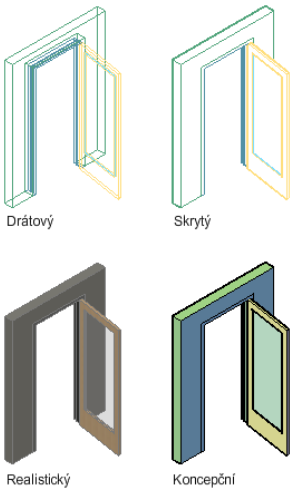
Používáte nastavení vertikálního zarovnání k řízení umístění dveří ve stěně, umístění pracovního bodu vertikálně ve stěně a způsobu odezvy dveří na změny výšky. K určení pracovního bodu dveří použijte nastavení výšky prahu a výšky nadpraží. Pracovní bod můžete umístit na parapet nebo do nadpraží. Například 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 1219.

## Vytvoření dveří

Tento postup slouží k přidání dveří do výkresu. Informace o vlastnostech dveří najdete v části Vlastnosti dveří na straně 1196.

### 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

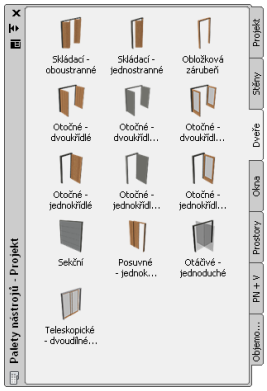
Další informace o vyhledávání nástrojů v Prohlížeči obsahu najdete v části Hledání položek v katalogu nástrojů na straně 111

### Jak vytvořím nástroje dveří?

Nástroje dveří lze v aplikaci AutoCAD Architecture vytvořit různými způsoby:

- Vytvoření nástroje z objektu ve výkresu na straně 70
- Kopírování nástroje z palety nástrojů na straně 70
- Vytvoření nástroje ve Správci stylů na straně 71
- Vytvoření nástroje z obsahu AEC v DesignCenter na straně 71

**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 1118.

# 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 1196.

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

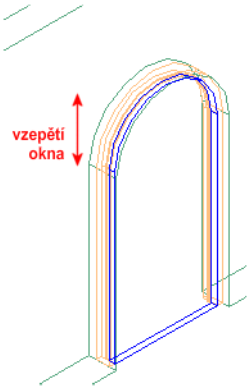
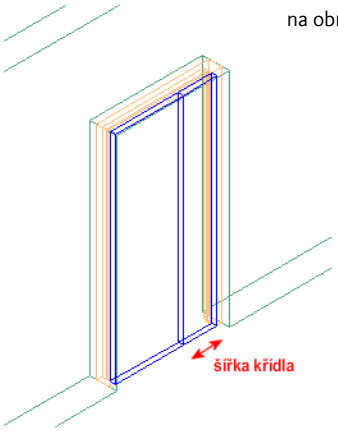
Pro dveře lze nastavit následující vlastnosti. Některé vlastnosti jsou dostupné jen při přidávání dveří nebo pro nástroje dveří.

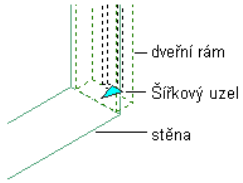
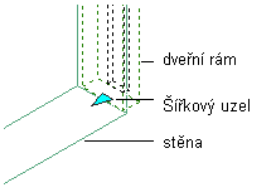
Informace o používání těchto vlastností pro dveře a nástroj dveří viz:

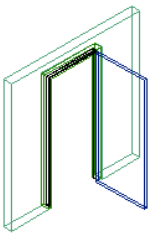
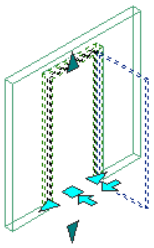
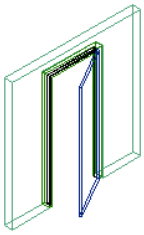
- Vytvoření dveří na straně 1194
- Změna vlastností nástroje na straně 67

| Vlastnost | Speciální podmínka | Popis | Jak se nastavuje |
|---|---|---|---|
| Kategorie Obecné | | | |
| Popis | | Uživatelem definovaný popis dveří<br>**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. |

| Vlastnost | Speciální podmínka | Popis | Jak se nastavuje |
|---|---|---|---|
| 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. |
| 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.<br>**POZNÁMKA** Jsou-li dveře, okno nebo zárubeň ukotveny ve stěně, je nastavení hodnoty Ohraničené prostory stěny použito také u zárubně.<br>Informace o asociativních prostorech najdete v části Generování asociativních prostorů na straně 1884. | Klepněte na rozbalovací seznam a vyberte nastavení.<br>**Možnosti**<br>■ Podle stylu (výchozí): Použije se nastavení Ohraničené prostory definované ve stylu dveří.<br>■ Ano: Tyto dveře lze použít jako objekt hranice pro asociativní prostory.<br>■ 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 standardních velikostí stylu dveří na straně 1216 |

| Vlastnost | Speciální podmínka | Popis | Jak se nastavuje |
|---|---|---|---|
| Stoupání | dostupné pouze pro tvary dveří Lomený oblouk, Oblouk a Pětiúhelník | Určuje výšku lomené nebo obloukové horní části dveří.<br>**Obrázek**<br>  <br> | 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.<br>**Obrázek**<br>  <br> | Zadejte hodnotu v poli Šířka křídla nebo určete křídlo klepnutím na položku  a výběrem bodů na obrazovce. |
| 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. | Klepněte na rozevírací seznam a vyberte položku Vnitřek rámu nebo Vnějšek rámu. |

| Vlastnost | Speciální podmínka | Popis | Jak se nastavuje |
|---|---|---|---|
| | | **Obrázek**<br>  <br><br>měření dovnitř rámu<br>  <br><br>měření vně rámu | |
| Úhel otevírání | | Umožňuje stanovit úhel otevření, v jakém se budou dveře zobrazovat.<br>**Úhel otevírání a vlastnosti zobrazení**<br>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 1226. | Zadejte hodnotu. |

| Vlastnost | Speciální podmínka | Popis | Jak se nastavuje |
|---|---|---|---|
| | | **Obrázek**<br>  <br>dveře s počátečním úhlem otevření<br>  <br>výběr dveří<br>  <br>výsledek | |
| Kategorie Umístění | | | |
| Umístění podél zdi | Pouze při přidávání dveří/ukotvených stěn | Určuje bod vložení dveří vzhledem ke stěně nebo sestavě dveře/okno. Máte tyto možnosti:<br>■ Bez omezení: dveře lze umístit kdekoliv ve stěně.<br>**POZNÁMKA** Toto nastavení bude fungovat jen při vypnuté funkci Uchop, v opačném případě se budou dveře přichytávat k bodům stěny.<br>■ 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. |

| Vlastnost | Speciální podmínka | Popis | Jak se nastavuje |
|---|---|---|---|
| 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 zvýšený práh, vyberte v poli Vertikální zarovnání možnost Práh a zadejte výšku prahu u položky Výška prahu. | Zadejte hodnotu v poli Výška nadpraží či Výška prahu nebo klepněte na tlačítko  a určete výšku 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.<br>**Více informací**<br>■ Použití ukotvení ke změně horizontální polohy dveří na straně 1205<br>■ Použití ukotvení ke změně vertikální polohy dveří na straně 1206<br>■ Použití ukotvení ke změně polohy dveří ve stěně nebo v hranici prostoru na straně 1207<br>■ Změna orientací dveří vůči oknu na straně 1208 |
| 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 1209. |
| Kategorie zakončení | | | |

| Vlastnost | Speciální podmínka | Popis | Jak se nastavuje |
|---|---|---|---|
| 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 872. | Klepněte na rozbalovací seznam a vyberte některý styl zakončení. Jestliže vyberete možnost Dle stylu stěny, bude použito zakončení stěny. |

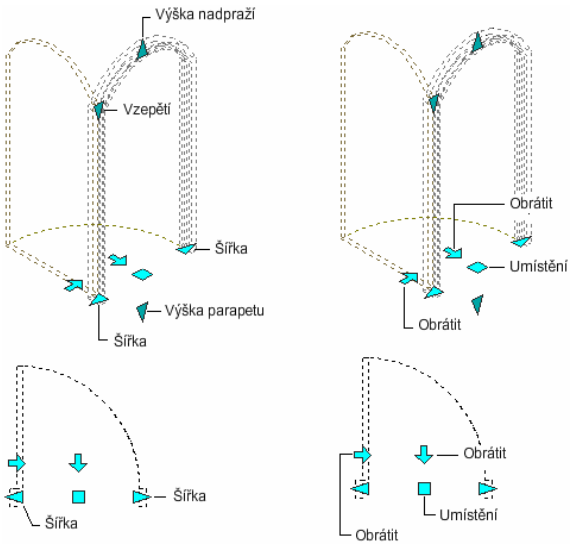
# Úprava dveří

Dveře je možné ve výkresech upravovat pomocí různých nástrojů a metod.

## 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 | Animace |
|---|---|---|
| (Šířka) | Umožňuje změnu šířky dveří.<br>**POZNÁMKA** Původně je uzel nastaven na omezení velikosti na některou ze standardních hodnot na straně 1216 definovaných pro styl dveří. | *Změna šířky dveří s využitím animace uzlů* |

| Uzel | Popis | Animace |
|---|---|---|
| | Klávesa *CTRL* funguje jako přepínač mezi standardní a vlastní velikostí.<br><br>**Další informace**<br>Řada značek indikuje standardní rozměry pro vybranou kótu. Když posouváte uzel, je uchopen na každé zaškrtávací značce a zobrazí rozměr v této značce.<br>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 zaškrtávací 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. | *Změna výšky dveří s využitím animace uzlů* |
|  (Umístění) | Umožňuje přemístění dveří v rámci stěny.<br><br>**Další možnosti přemístění dveří**<br>■ Přemístění dveří podél stěny na straně 1204<br>■ Přemístění dveří v rámci stěny na straně 1204<br>■ Přemístění dveří na jinou stěnu na straně 1208<br>■ Uvolnění dveří ze stěny na straně 1209 | *Změna umístění dveří s využitím animace uzlů* |
|  (Obrátit závěs) | Umožňuje změnit stranu závěsu dveří. | *Změna strany závěsu dveří s využitím animace uzlů* |
|  (Obrátit směr otevírání) | Umožňuje změnit směr otvírání dveří. | *Změna strany otvírání dveří s využitím animace uzlů* |
|  | Výška<br>Vzepětí platí pro tvary dveří Pětiúhelník, Oblouk a Lomený oblouk. Další informace najdete v části Zadání pravidel projektu stylu dveří na straně 1215. | *Změna stoupání dveří s využitím animace uzlů* |

## 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 o. |
| posunout dveře o zadanou vzdálenost | zadejte hodnotu pro vzdálenost odsazení. |
| zadat vzdálenost jako hodnotu měření mezi dvěma body | zadejte dva body pro měření vzdálenosti. |

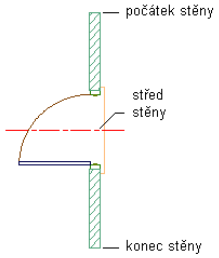
# Použití ukotvení ke změně dveří

Polohu a orientaci dveří lze změnit pomocí ukotvení.

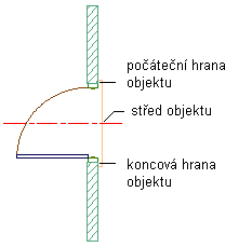
## Použití ukotvení ke změně horizontální polohy dveří

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:

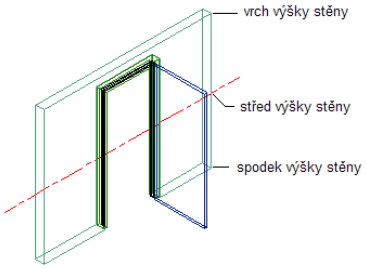
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| měřit k počáteční hraně dveří | vyberte položku Počáteční hrana objektu pro možnost K. |
| měřit ke středu dveří | vyberte položku Střed objektu pro možnost K. |
| měřit ke koncové hraně dveří | vyberte položku Koncová hrana objektu pro možnost K. |

6 Klepněte na tlačítko OK.

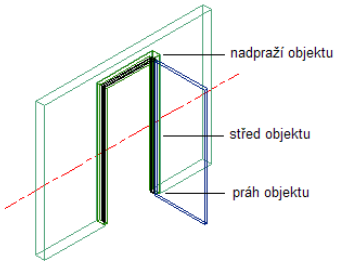
## Použití ukotvení ke změně vertikální polohy dveří

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:

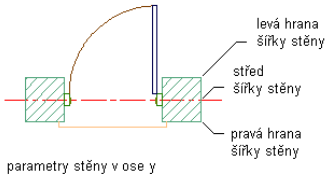
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| měřit ke spodku dveří | vyberte možnost Práh (Spodek) objektu pro položku K. |
| měřit ke středu dveří | vyberte možnost Střed objektu pro položku K. |
| měřit k vrchu dveří | vyberte možnost Nadpraží (Vrch) objektu pro položku K. |

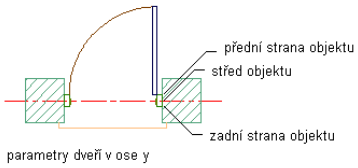
6 Klepněte na tlačítko OK.

## 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| 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.

# Vlastnosti zobrazení dveří

Vlastnosti zobrazení dveří určují vzhled dveří ve výkresu. Liší se od vlastností objektů dveří (Vlastnosti dveří na straně 1196), 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?

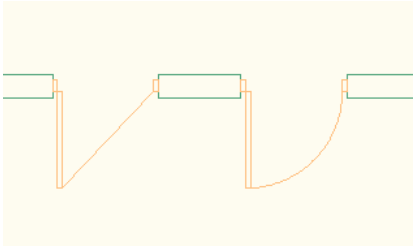
Když změníte zdroj zobrazení z výchozího nastavení výkresu nebo stylu na objekt, nebudou už veškeré prováděné změny zobrazení přenášeny do výchozích nastavení výkresu nebo stylu. Objekt nebude konzistentní s ostatními objekty, které byly vloženy pomocí tohoto nástroje.

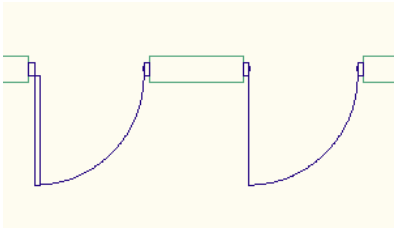
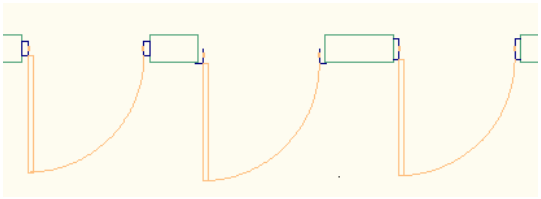
Změníte-li nastavení zobrazení z objektu na styl dveří nebo výchozí nastavení výkresu, budou veškerá provedená přepsání přepsána příslušným stylem nebo výchozím nastavením výkresu.

#### 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 tak moci provést změnu týkající se celých dveří. |
| Zobrazení je ovládáno | Zobrazí aktuálně vybraný zdroj zobrazení.<br>**Možnosti**<br>■ Tento objekt: Vlastnosti zobrazení se použijí jen pro tento objekt.<br>■ Styl dveří: Vlastnosti zobrazení se přebírají ze stylu dveří na straně 1213<br>■ Výchozí nastavení výkresu: vlastnosti zobrazení se přebírají z globálních nastavení výkresu na straně 136. | |
| 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.<br><br>**Obrázek**<br><br>**Přímé otevírání (vlevo) a zakřivené otevírání (vpravo)**<br><br>  | 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 1196. | 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 1224, upravit na straně 1223, zakázat na straně 1225 nebo odebrat na straně 1226 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. |
| 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 1229. |
| Obrátit stranu otevírání | ? | Klepněte na rozbalovací seznam a vyberte možnost Ano nebo Ne. |

| Vlastnost zobrazení | Popis | Jak se nastavuje |
|---|---|---|
| Křídlo jako jednu čáru (pouze zobrazení Více detailní půdorys) | Umožní zobrazit dveřní křídlo jako jedinou čáru.<br>**Obrázek**<br>**Dveřní křídlo zobrazené jednou čarou (vpravo)**<br>  | 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.<br>**Obrázek**<br>  | 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. |

| 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 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 71.

### 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 556.

# 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 1214. |
| změnit pravidla projektu stylu | viz část Zadání pravidel projektu stylu dveří na straně 1215. |
| změnit standardní velikosti dveří stylu | viz část Zadání standardních velikostí stylu dveří na straně 1216. |
| přiřadit materiály ke komponentám stylu dveří | viz části Přiřazení materiálů ke stylu dveří na straně 1220 a Zapnutí materiálů pro styl dveří na straně 1223. |
| přidat klasifikace do stylu dveří. | viz část Přidání klasifikací do stylu dveří na straně 1221. |
| zadat vlastnosti zobrazení stylu | viz část Zadání vlastností zobrazení stylu dveří na straně 1222. |
| změnit vzhled komponent zobrazení stylu | viz část Změna hladiny, barvy a typu čáry komponent dveří na straně 1222. |
| přidat komponenty do stylu | viz část Přidání komponent do stylu dveří na straně 1224. |
| odebrat komponenty ze stylu | viz část Odstranění vlastních komponent ze stylu dveří na straně 1226. |
| vypnout komponenty ve stylu | viz část Vypnutí vlastních komponent ve stylu dveří na straně 1225. |
| zobrazit přímé otevírání dveří ze stylu | viz část Zobrazení přímého otevření dveří na straně 1226. |
| přepsat procenta otvoru ve stylu | viz část Zadání procent otvoru pro reprezentace zobrazení dveří na straně 1226. |
| změnit práh ve stylu | viz část Změna prahu dveří ve stylu dveří na straně 1227. |
| přidat mřížky do stylu | viz část Vytvoření mřížek ve stylu dveří na straně 1229. |
| přidat poznámky, soubory nebo dokumenty do stylu | viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu dveří na straně 1228. |

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 71.

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  .

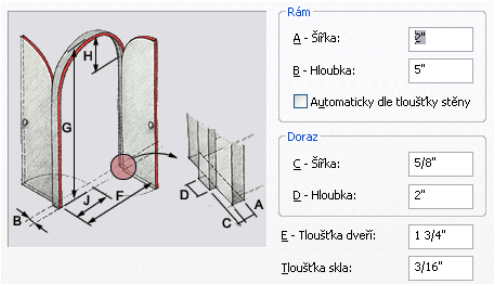
2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

**POZNÁMKA** Alternativně 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 1216.

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** Alternativně 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** Alternativně 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 hodnoty 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 1215.

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 1230.

1 Nakreslete uzavřenou křivku v požadovaném tvaru.

2 Vyberte křivku, klepněte na ni pravým tlačítkem myši a klepněte na položku Převést na ➤ Definice profilu.

3 Zadejte bod vložení profilu.

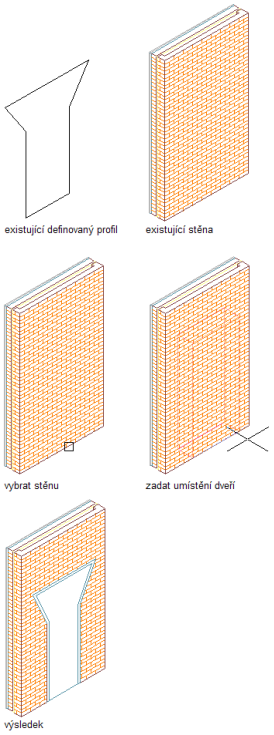
Bod vložení není pro dveře použit.

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 1216. |
| použít předdefinovaný tvar dveří, avšak upravit jej | 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 dveří na straně 1218. |
| 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 1218. |

# 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 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.<br>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.<br>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.<br>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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 573.

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 1219.

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 1222.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

   **POZNÁMKA** Alternativně 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 2496.

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.
2. Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

   **POZNÁMKA** Alternativně 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 1219.

### 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 506. 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 1220.

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

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

**POZNÁMKA** Alternativně 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 1219.

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

2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

**POZNÁMKA** Alternativně 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 1224.

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 1223.

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

3 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

**POZNÁMKA** Alternativně 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. |
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.<br><br>**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** Alternativně 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** Alternativně 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** Alternativně 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** Alternativně 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** Alternativně 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** Alternativně 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 1884.

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** Alternativně 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** Alternativně 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

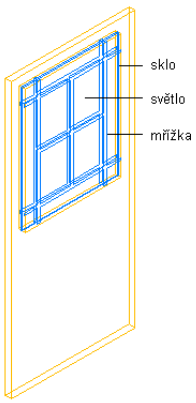
Dveřní mřížky jsou sekundární prvky rámu, které drží více světel ve skle dveří. AutoCAD Architecture nabízí snadný způsob pro vytvoření mřížek s různými vzory rozvržení.

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

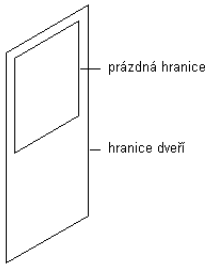
Aby bylo možné přidat mřížky, musíte mít otvor ve dveřích. Vzor dodaný v rámci software obsahuje různé styly dveří, které již mají sklo nebo v nich lze umístit mřížky. Popis stylu dveří udává, zda má styl sklo. Můžete vytvořit styly dveří s otvorem pro sklo k umístění mřížek.

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.

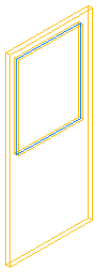
   **Koncentrické uzavřené křivky pro profil dveří**




2. Přidejte sklo do stylu dveří.

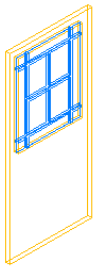
   Použijete profil s otvorem

   **Styl dveří vytvořený z profilu**



3. Přidejte mřížky do stylu

   **Sklo dveří s mřížkami**



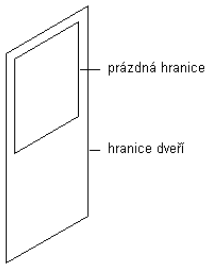
# Vytvoření otvoru pro dveřní mřížky

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.

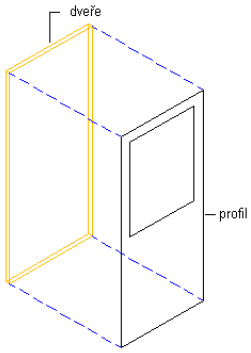
Přidání profilu do stylu dveří je popsáno v části Přidání skla do stylu dveří na straně 1231.

## Přidání skla do stylu dveří

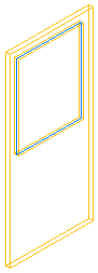
Použijte tento postup k vytvoření stylu dveří se sklem pro umístění mřížkových vzorů.

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 1230.

**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 1216.

11 Klepněte na tlačítko OK.

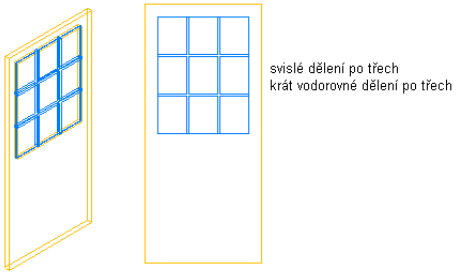
Styl dveří nyní obsahuje sklo. Nyní můžete do stylu dveří přidat mřížky.

## Přidání obdélníkových nebo kosočtverečných mřížek do stylu dveří

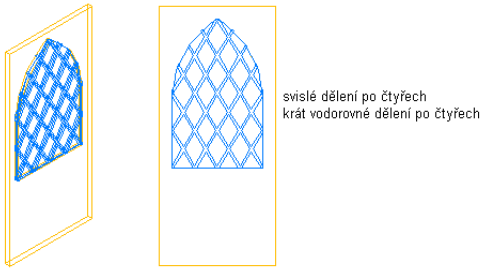
Použijte tento postup k přidání obdélníkových nebo kosočtverečných mřížek ke stylu dveří, který obsahuje sklo.

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** Alternativně 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 1231.

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.

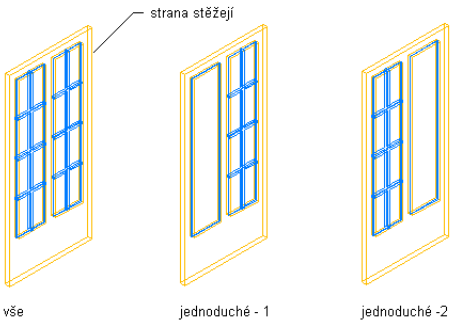
8 Klepněte na položku Přidat.

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. |

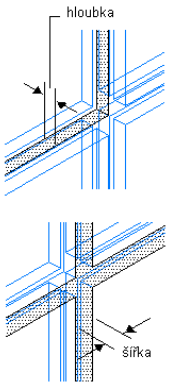
**Mřížky použité pro všechny nebo jednu komponentu skla**




**11** Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

**12** Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

**Zadání šířky a hloubky mřížky**




**13** Začistěte všechny průsečíky mřížek:

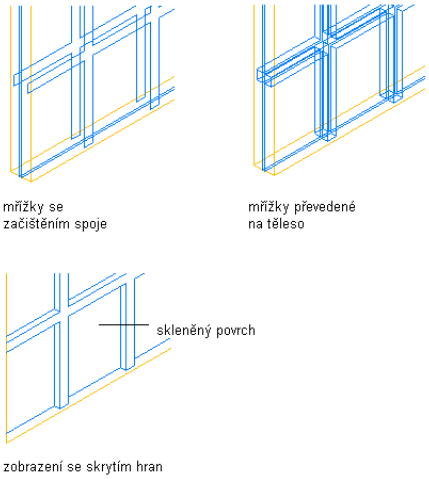
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| převést průsečíky mřížky na rohy | pod položkou Mřížka zvolte možnost Začistit styky. |
| převést všechny mřížky na jedno těleso se začištěnými spoji | pod položkou Mřížka zvolte možnost Převést na těleso. |

**Zadání začistit spoje mřížky**


začištění spojů mřížek zap


začištění spojů mřížek vyp

**Převedení mřížek na těleso**



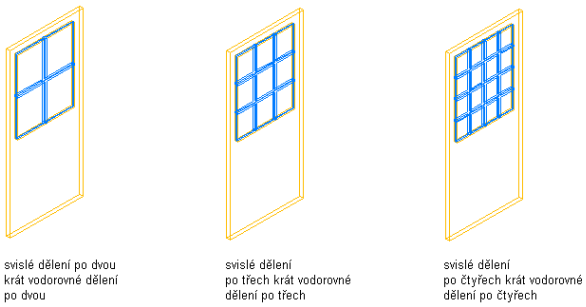

14 V části světla vyberte vzor:

| 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.

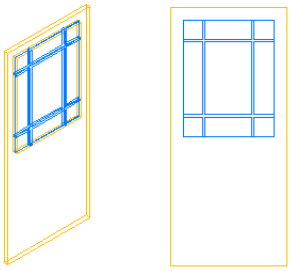
Po přidání bloku mřížek do stylu dveří můžete přiřadit materiál, jako dřevěný rám, a zadat vlastnosti zobrazení, jako je barva a typ čáry. Další informace najdete v části Přiřazení materiálů ke stylu dveří na straně 1220 a Změna hladiny, barvy a typu čáry komponent dveří na straně 1222.

## Přidání mřížek se světly prérie do stylu dveří

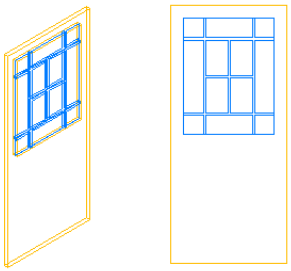
Použijte tento postup k přidán mřížek s í 9 světly prérie nebo 12 světly prérie do stylu dveří, který obsahuje sklo.

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** Alternativně 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 1231.

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.

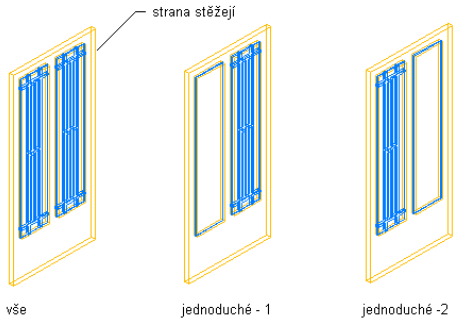
8 Klepněte na položku Přidat.

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. |

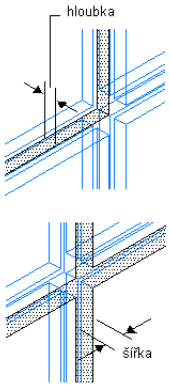
**Mřížky použité pro všechny nebo jednu komponentu skla**




11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

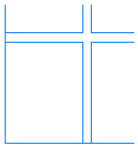
**Zadání šířky a hloubky mřížky**



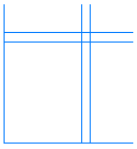

13 Začistěte všechny průsečíky mřížek:

| 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**

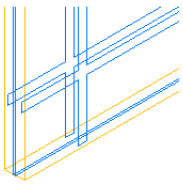


začištění spojů mřížek zap

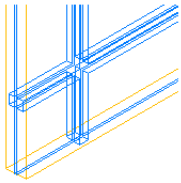


začištění spojů mřížek vyp

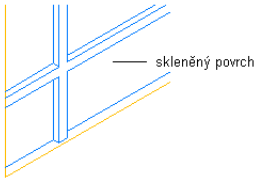
**Převedení mřížek na těleso**



mřížky se začištěním spoje



mřížky převedené na těleso




zobrazení se skrytím hran

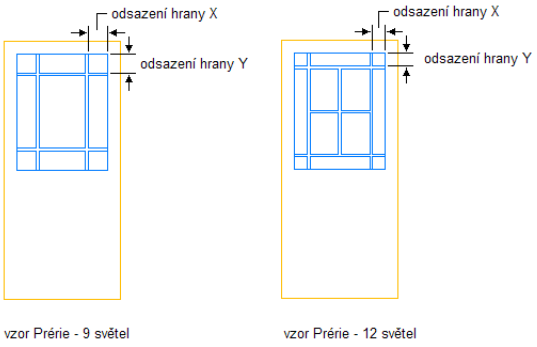
**14** V části světla vyberte vzor:

| 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.

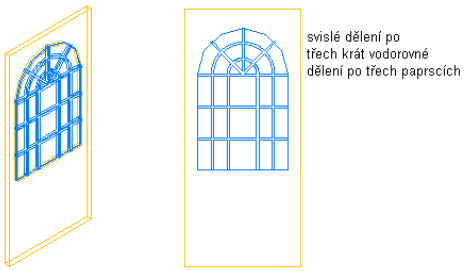
Po přidání bloku mřížek do stylu dveří můžete přiřadit materiál, jako dřevěný rám, a zadat vlastnosti zobrazení, jako je barva a typ čáry. Další informace najdete v části Přiřazení materiálů ke stylu dveří na straně 1220 a Změna hladiny, barvy a typu čáry komponent dveří na straně 1222.

## 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** Alternativně 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 1231.

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.

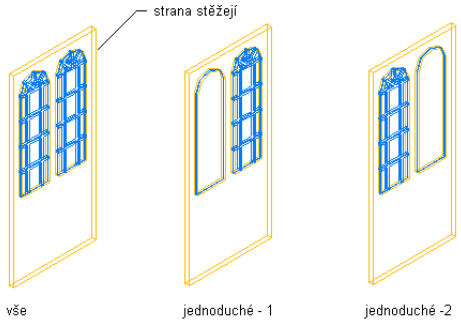
8 Klepněte na položku Přidat.

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. |

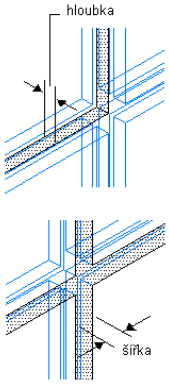
**Mřížky použité pro všechny nebo jednu komponentu skla**




11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

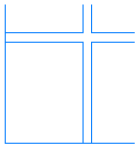
**Zadání šířky a hloubky mřížky**



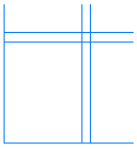

**13** Začistěte všechny průsečíky mřížek:

| 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**

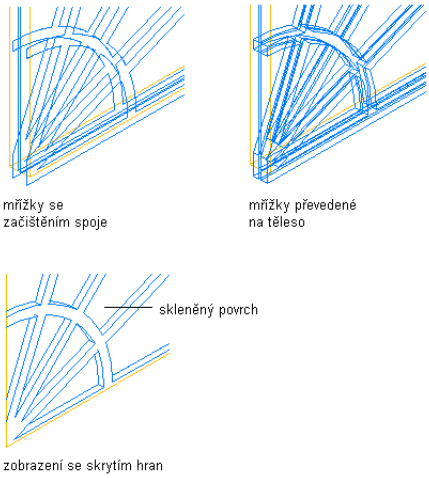


začištění spojů mřížek zap



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.

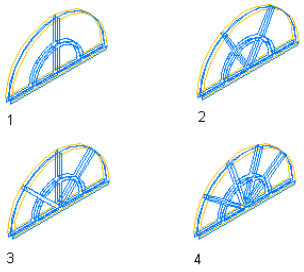
**16** Zadejte hodnotu pro položku Svislé dělení pro specifikaci počtu řad světel ve vertikálním směru, s výjimkou paprskových světel.

**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.

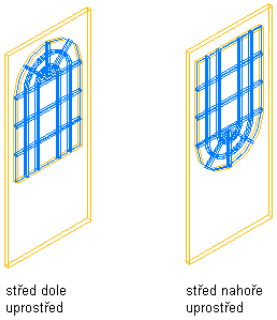
**Zadání počtu radiálních paprsků mřížky**



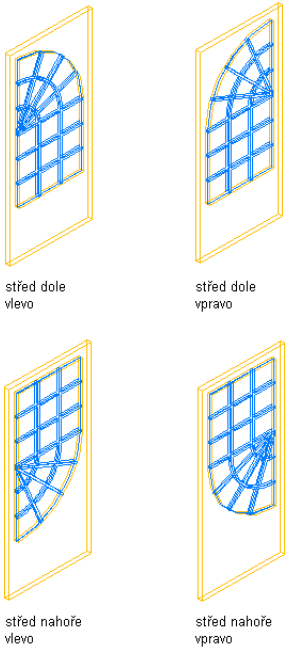

**19** Zadejte, kam umístit střed:

| 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.

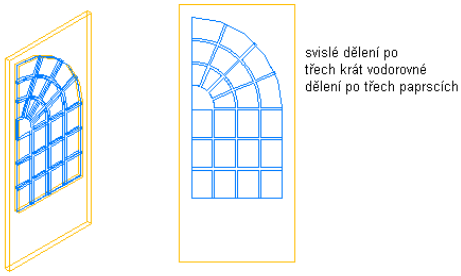
Po přidání bloku mřížek do stylu dveří můžete přiřadit materiál, jako dřevěný rám, a zadat vlastnosti zobrazení, jako je barva a typ čáry. Další informace najdete v části Přiřazení materiálů ke stylu dveří na straně 1220 a Změna hladiny, barvy a typu čáry komponent dveří na straně 1222.

# 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** Alternativně 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 1231.

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.

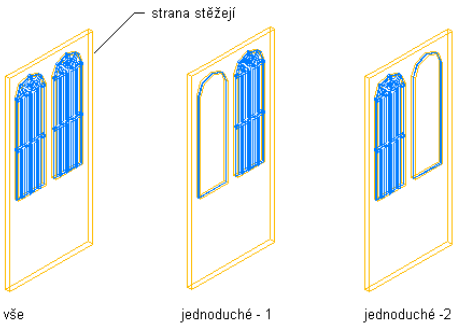
8 Klepněte na položku Přidat.

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. |

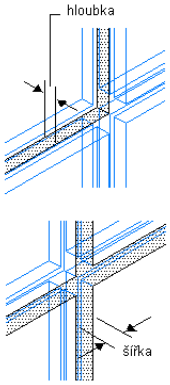
**Mřížky použité pro všechny nebo jednu komponentu skla**




11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

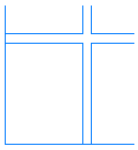
**Zadání šířky a hloubky mřížky**



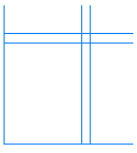

13 Začistěte všechny průsečíky mřížek:

| 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**

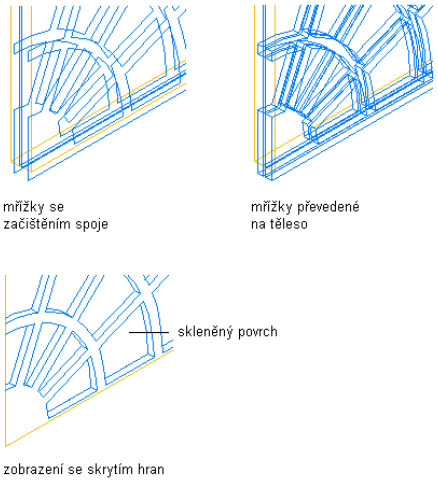


začištění spojů mřížek zap



začištění spojů mřížek vyp

**Převedení mřížek na těleso**




**14** V části Světla vyberte možnost Sluneční pro rozvržení.

**15** V části Tvar vyberte možnost Půloblouk nebo Čtvrtoblouk.

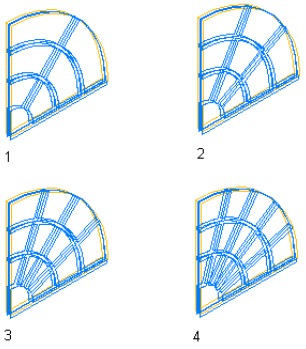
**16** Zadejte hodnotu pro položku Svislé dělení pro specifikaci počtu řad světel ve vertikálním směru, s výjimkou paprskových světel.

**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.

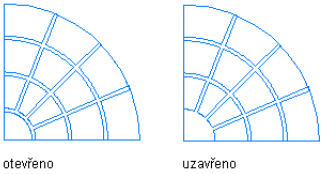
**18** Zadejte hodnotu pro položku Paprsky pro specifikaci počtu radiálních paprsků mřížky.

**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.

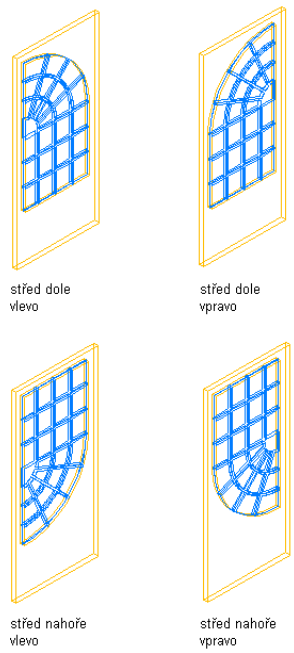
**Zadání poloměru středu**




**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. |
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| 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 1220 a Změna hladiny, barvy a typu čáry komponent dveří na straně 1222.

## 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** Alternativně 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 1229.

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 1222.

Můžete rovněž upravit materiály použité pro mřížky. Další informace najdete v části Přiřazení materiálů ke stylu dveří na straně 1220.

## 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** Alternativně 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 1248.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte položku Architektonické objekty a rozbalte položku Styly dveří.

**POZNÁMKA** Alternativně 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

# 24

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.

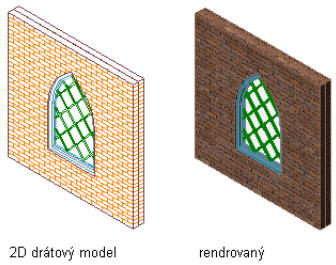
Výška prahu je zachována. Jestliže například zadáte vertikální zarovnání 0" a výšku okna 7'–0", výška otvoru okna je 7'–0". Jestliže dále zadáte výšku okna 6'–8", práh okna zůstane 0" a otvor okna bude 6'–8".

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 mřížky. Další informace uvádí část Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 573.

**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 587.

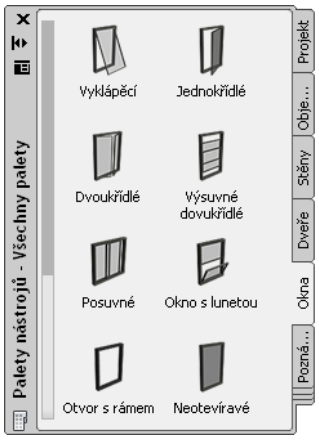
### Zakončení oken

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 872.

## 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 1254.

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.

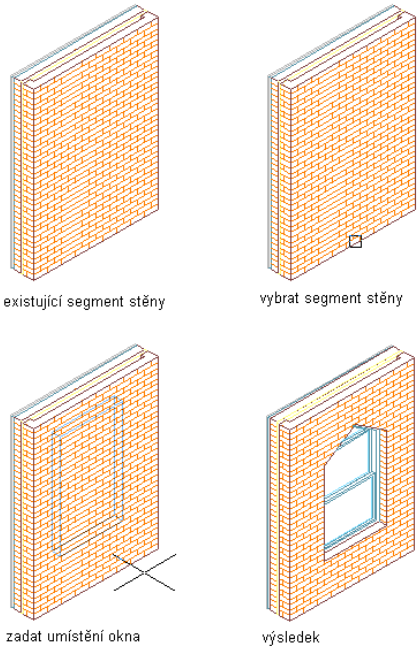
4 Pokračujte v přidávání oken a stiskněte klávesu *ENTER*.

# 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 1884.

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. |
| 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 mřížky 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 1118

# 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 119.

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 1884.
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 1284.

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:

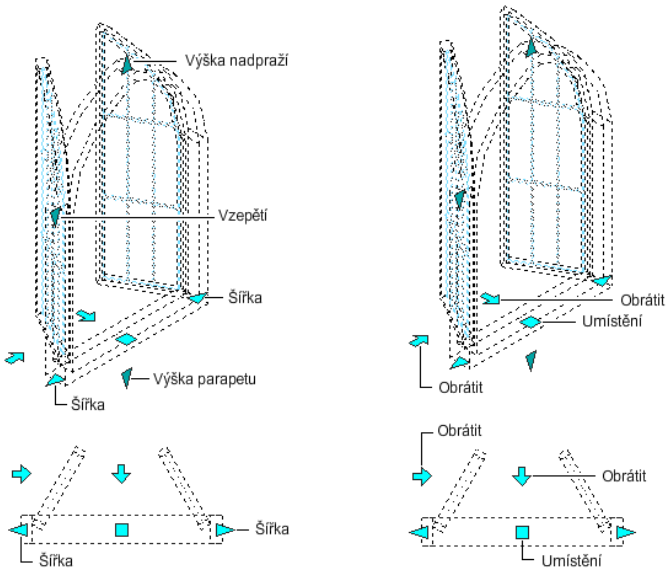
- Okna je možné upravovat přímo pomocí uzlů pro kóty a ostatní fyzikální charakteristiky.
- V případě úprav pomocí uzlů, kdy se mění kóta nebo úhel, umožňuje funkce Dynamický vstup zadat přesnou hodnotu namísto přemístění uzlu. Jestliže je tato funkce aktivní (klepněte na tlačítko DYN ve stavovém řádku 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 506.
- 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 | Animace |
|---|---|---|
| (Šířka) | Umožňuje změnit šířku oken.<br>**POZNÁMKA** Původně je uzel nastaven na omezení velikosti na některou ze standardních hodnot na straně 1278, definovaných pro styl oken.<br>Klávesa *CTRL* funguje jako přepínač mezi standardní a vlastní velikostí.<br>**Další informace**<br>Řada značek indikuje standardní rozměry pro vybranou kótu. Při posunutí se uzel zachytí značky a zobrazí v dané značce hodnotu měření.<br>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 ten- | *Změna šířky okna s využitím animace uzlů* |

| Uzel | Popis | Animace |
|---|---|---|
| | to styl oken nastavíte šířku oken na standardní 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. | *Změna výšky okna s využitím animace uzlů* |
|  (Umístění) | Umožňuje přemístit okno v rámci stěny.<br>**Další možnosti přemístění okna**<br>■ Přemístění okna podél stěny na straně 1262<br>■ Přemístění okna podél stěny na straně 1264<br>■ Přemístění okna na jinou stěnu na straně 1269<br>■ Uvolnění okna ze stěny na straně 1269 | *Změna umístění okna s využitím animace uzlů* |
|  (Obrátit závěs) | Umožňuje změnit stranu závěsu okna. | *Změna strany závěsu okna s využitím animace uzlů* |
|  (Obrátit směr otvírání) | Umožňuje změnit směr otevírání okna. | *Změna strany otevírání okna s využitím animace uzlů* |
|  | Vzepětí<br>Vzepětí se zadává pro tvary oken Pětiúhelník, Oblouk a Lomený oblouk. Další informace uvádí část Zadání projektových pravidel stylu okna na straně 1279. | |

## 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.

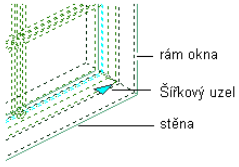
## Změna způsobu měření šířky okna

Tento postup slouží ke změně způsobu měření šířky okna.

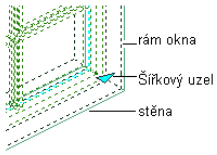
1 Vyberte okna, která chcete změnit a poklepejte na jedno z nich.

2 Na paletě Vlastnosti rozbalte Základní a rozbalte Kóty.

**Zadání měření rámu okna**




měření
dovnitř rámu




měření
vně rámu

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.

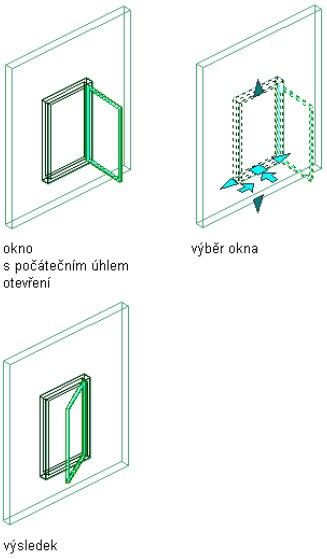
**POZNÁMKA** Definice procenta otevření ve vlastnostech zobrazení přepíše toto nastavení na paletě Vlastnosti. Další informace uvádí část Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1284.

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. |

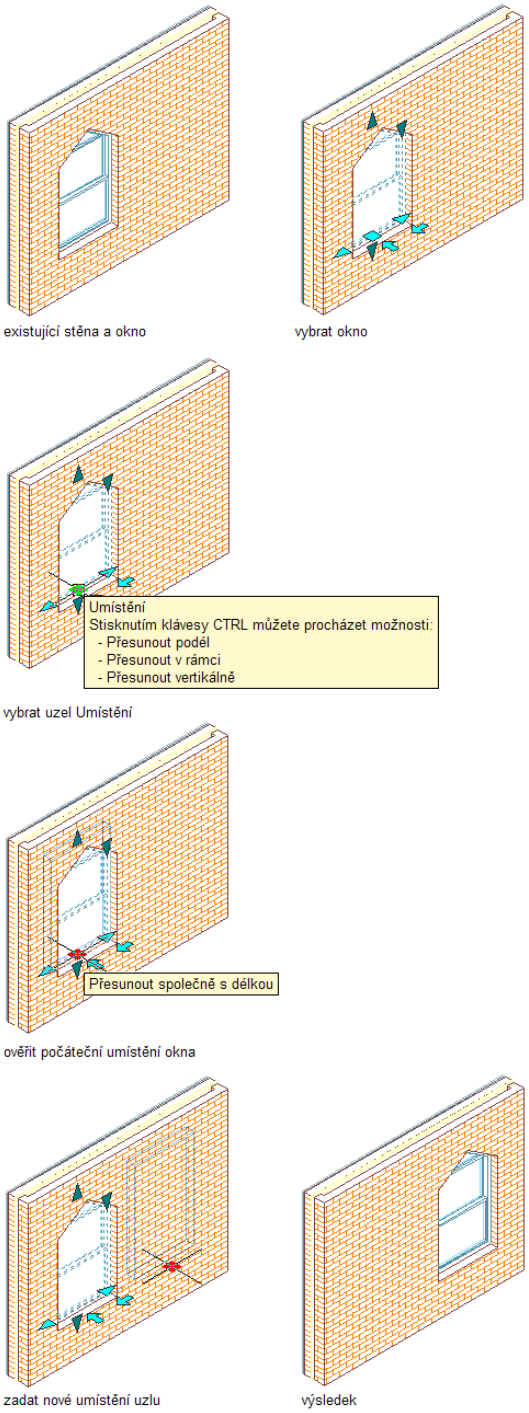
4 Vyberte bod, ke kterému se má měřit (referenční bod).

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:

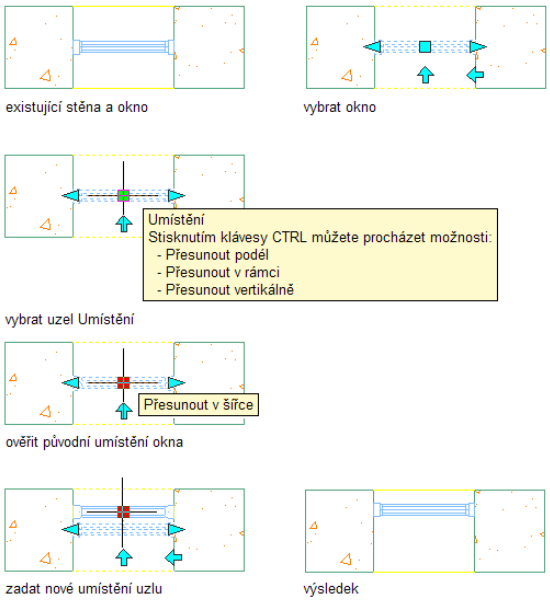
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| zarovnat okno mezi plochami stěny | vyberte bod poblíž středu okna. |
| odsadit okna od vnitřní nebo vnější plochy | vyberte bod poblíž strany plochy, odkud chcete měřit. |

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. |

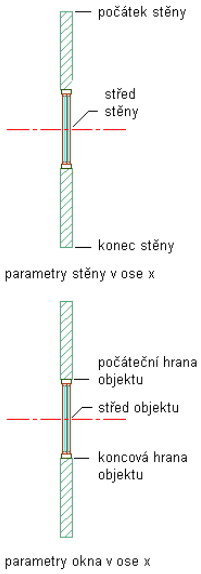
**Přemístění okna v rámci stěny**



## 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**




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:

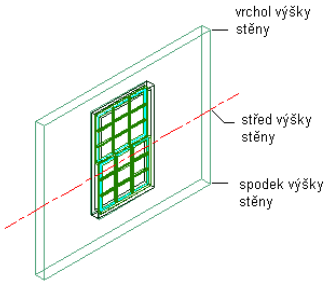
| Jestliže chcete měřit k... | Pak... |
|---|---|
| počáteční hraně oken | pro pole Do zvolte hodnotu Počáteční hrana. |
| ke středu oken | pro pole Do zvolte hodnotu Střed objektu. |
| ke koncové hraně oken | pro pole Do zvolte hodnotu Koncová hrana. |

7 Klepněte na tlačítko OK.

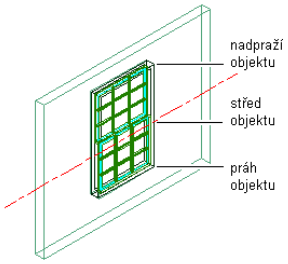
# Používání ukotvení ke změně vertikální polohy okna

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:

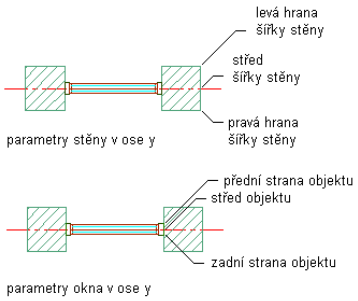
| Jestliže chcete měřit k... | Pak... |
|---|---|
| ke spodku oken | pro pole Do zvolte Parapet (spodek) objektu. |
| ke středu oken | pro pole Do zvolte hodnotu Střed objektu. |
| k vrchu oken | pro pole Do zvolte hodnotu Nadpraží (vrch) objektu. |

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  .

## 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 872.

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 1275.

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 1275.

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. |
| 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 1290. 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 1275.

5 U možnosti Reprezentace zobrazení vyberte položku Půdorys parapetu.

6 V případě potřeby rozbalte položku 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.

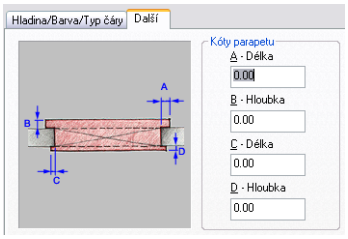
3 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepis objektu.

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 1275.

5 Ověřte, zda je vybrána požadovaná Reprezentace zobrazení.

6 V případě potřeby 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 1275.

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>. Další informace o stylech naleznete v části Styly oken na straně 1275.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.<br><br>**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 1252.

## 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 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 1277. |
| změnit projektová pravidla stylu | viz část Zadání projektových pravidel stylu okna na straně 1279. |
| změnit standardní rozměry oken daného stylu | viz část Zadání standardních rozměrů stylu okna na straně 1278. |
| přiřadit materiály ke komponentám stylu okna, | viz část Přiřazení materiálů stylu okna na straně 1283 a Zapnutí materiálů pro styl okna na straně 1285. |
| přidat klasifikace do stylu okna | viz část Přidání klasifikací do stylu okna na straně 1284. |
| zadat vlastnosti zobrazení stylu | viz část Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1284. |
| změnit vzhled komponent zobrazení ve stylu | viz část Změna hladiny, barvy a typu čáry komponent okna na straně 1284. |
| přidat vlastní komponenty bloku do stylu | viz část Přidání komponent do stylu okna na straně 1286. |
| vypnout komponenty ve stylu | viz část Vypnutí komponent ve stylu okna na straně 1287. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| odebrat komponenty ze stylu | viz část Odebrání komponent ze stylu okna na straně 1287. |
| přepsat procenta otevření ve stylu | viz část Zadání procenta otevření pro styl okna na straně 1288. |
| změnit parapet ve stylu | viz část Zadání zobrazení parapetů oken ve stylu okna na straně 1288. |
| přidat mřížky do stylu | viz část Vytváření mřížek ve stylu okna na straně 1290. |
| přidat poznámky, soubory nebo dokumenty do stylu | viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu okna na straně 1289. |

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 1256.

7 Klepněte na tlačítko OK.

## Zadání kót stylu okna

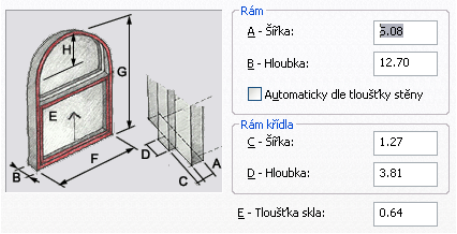
Tento postup slouží ke změně výchozích kót stylu okna.

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. |
| 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 1279.

5 Klepněte na tlačítko OK.

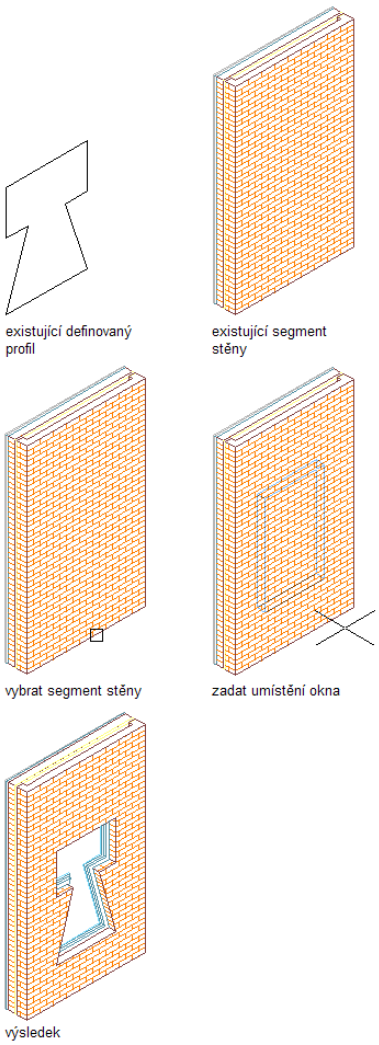
## Vytvoření vlastního tvaru okna

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 1279.

## 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 1278.

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 dveří 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 1278. |
| 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 1280. |
| 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 1280. |

## 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 sousední čáry prodlouží nebo zkrátí a podle potřeby se přidají nové čáry.<br>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.<br>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 |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| | 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 573.

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 |

| Komponenta okna | Komponenta materiálu |
|---|---|
| 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 1282.

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 1284.

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 2496.

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 1283.

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 1282.

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 1286.

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 1285.

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. |
| 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. |

| Jestliže chcete vytvořit zrcadlo bloku... | Pak... |
|---|---|
| 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.<br>**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.

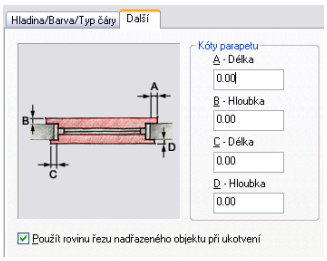
4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

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 1884.

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. |
| 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.

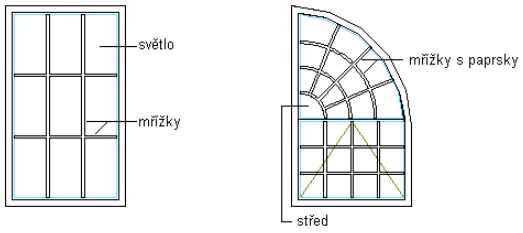
Okenní mřížky jsou k dispozici v několika vzorech, které lze přizpůsobovat do mnoha různých stylů:

- 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 1278.

**Mřížkové komponenty okna**



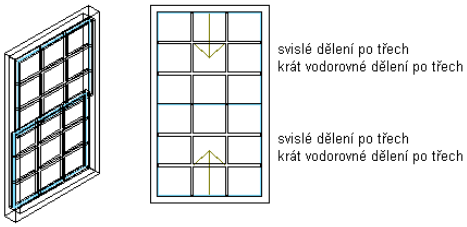
# Přidání obdélníkových mřížek do stylu okna

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.

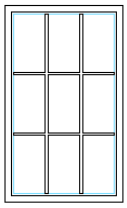
**Zadání obdélníkových mřížek**



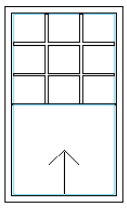

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.
6. Je-li 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. |

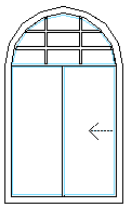
**Zadání obdélníkových mřížek pro horní parapet**



jednoduchý panel zpracovaný jako horní panel

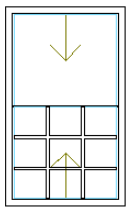


horní panel v posuvném dvoukřídlovém okně

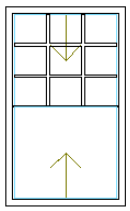


horní panel v posuvném okně

**Zadání obdélníkových mřížek pro jednotlivou komponentu parapetu**



index jednoduchého křídla 1



index jednoduchého křídla 2

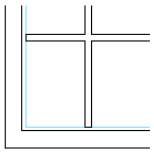
11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

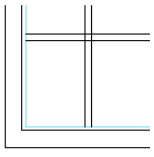
13 Vyčistěte průsečíky mřížky:

| 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 1282, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1284 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 587.

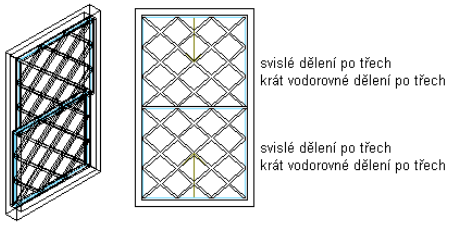
## Přidání kosočtvercových mřížek do stylu okna

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.

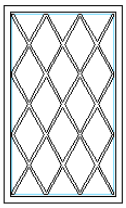
8 Klepněte na položku Přidat.

9 Zadejte název pro blok mřížek.

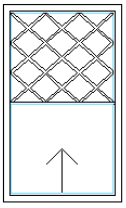
10 Jestliže styl okna obsahuje vícenásobný parapet, zadejte, zda chcete mřížky použít pro komponentu parapetu v okně typu Horní, Vše nebo Jeden:

| Jestliže chcete připojit mřížky k... | Pak... |
|---|---|
| pouze k hornímu parapetu | v podokně Okno zvolte možnost Horní. Horní se vztahuje také na jeden parapet. |
| 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. |

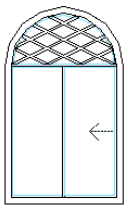
**Zadání kosočtvercových mřížek pro horní parapet**



jednoduchý panel zpracovaný jako horní panel

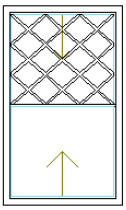


horní panel v posuvném dvoukřídlovém okně

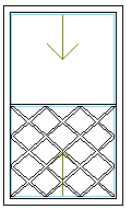


horní panel v posuvném okně

**Zadání kosočtvercových mřížek pro jednotlivou komponentu parapetu**



index jednoduchého křídla 1



index jednoduchého křídla 2

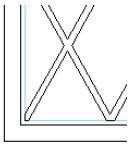
11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

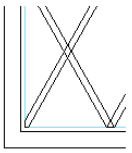
13 Vyčistěte průsečíky mřížky:

| 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. |
| 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 1282, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1284 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 587.

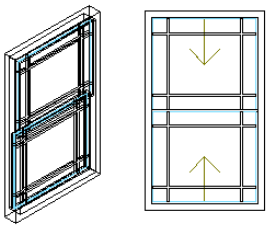
## Přidání mřížek typu Prérie-9 světel do stylu okna

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.

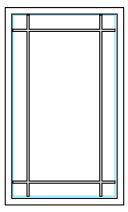
**Zadání mřížek vzoru prérie-9 světel**



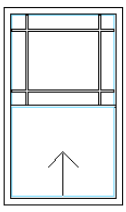
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3 Vyberte styl, který chcete upravit.
4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.
6 Je-li třeba, 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. |

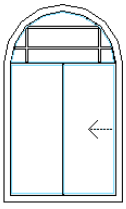
**Zadání mřížek typu prérie-9 světel pro horní parapet**



jediná tabule, která slouží jako horní tabule

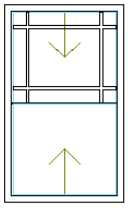


horní tabule ve výsuvném jednokřídlém okně

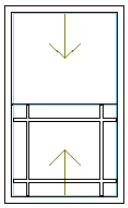


horní tabule v posuvném okně

**Zadání mřížek typu prérie-9 světel pro jednotlivou komponentu parapetu**



index jednoduchého křídla 1



index jednoduchého křídla 2

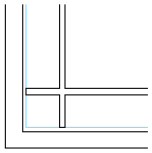
11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

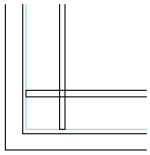
13 Vyčistěte průsečíky mřížky:

| 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**



začištění spojů mřížek zap



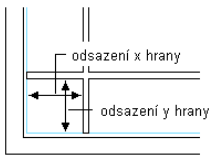
začištění spojů mřížek vyp

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 1282, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1284 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 587.

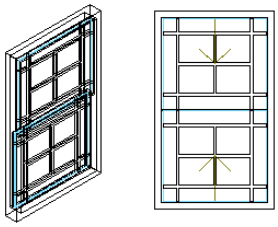
## Přidání mřížek typu Prérie-12 světel do stylu okna

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**

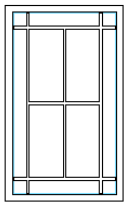


1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3 Vyberte styl, který chcete upravit.
4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.
6 Je-li třeba, 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:

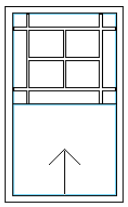
| Jestliže chcete připojit mřížky k... | Pak... |
|---|---|
| pouze k hornímu parapetu | v podokně Okno zvolte možnost Horní. Horní se vztahuje také na jeden parapet. |

| 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. |

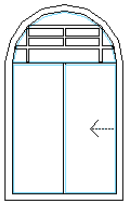
**Zadání mřížek typu prérie-12 světel pro horní parapet**



jednoduchý panel zpracovaný jako horní panel

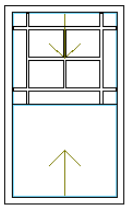


horní panel v posuvném dvoukřídlovém okně

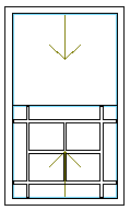


horní panel v posuvném okně

**Zadání mřížek pro jednotlivou komponentu parapetu**



index jednoduchého křídla 1



index jednoduchého křídla 2

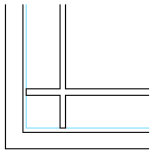
11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

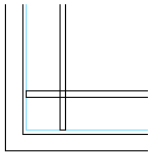
13 Vyčistěte průsečíky mřížky:

| 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



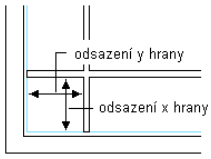
začištění spojů mřížek vyp

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 1282, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1284 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 587.

## Přidání hvězdných mřížek do stylu okna

Tento postup slouží k přidání hvězdných mřížek do stylu okna.

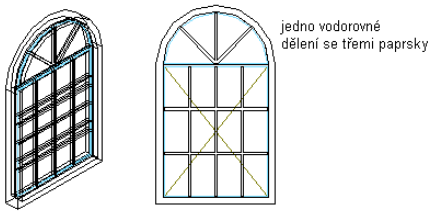
Mřížky se přidávají úpravou vlastností zobrazení stylu okna pro reprezentaci zobrazení, například Model nebo Výška, kde se mají mřížky objevovat. Mřížky lze přidávat do jednotlivých reprezentací zobrazení. Také je možné přidat mřížky do jedné

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**



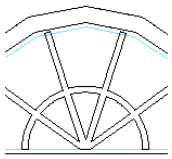

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2 Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3 Vyberte styl, který chcete upravit.
4 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5 Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.
6 Je-li třeba, 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.

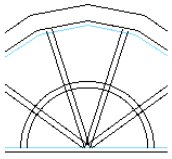
11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.
12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.
13 Vyčistěte průsečíky mřížky:

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| převést průsečíky mřížky na rohy | pro Mřížka zvolte možnost Začistit styky. |
| 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

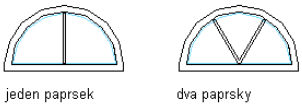
14 V části Světla zvolte jako vzor hodnotu Hvězdný.

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**



jeden paprsek

dva paprsky

tři paprsky

čtyři paprsky

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 1282, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1284 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 587.

## Přidání slunečních vzorů mřížek do stylu okna

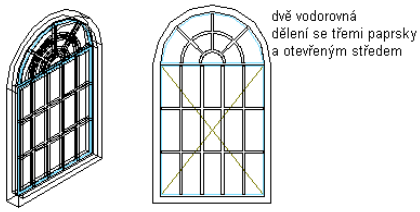
Tento postup slouží k přidání slunečních mřížek do stylu okna.

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**



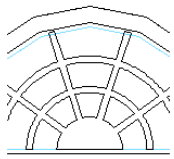

1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Rozbalte Architektonické objekty a rozbalte Styly oken.
3. Vyberte styl, který chcete upravit.
4. Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.
5. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají projevit změny a zvolte Přepis stylu.
6. Je-li 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.

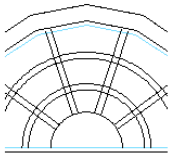
11. Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.
12. Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.
13. Vyčistěte průsečíky mřížky:

| 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

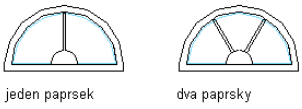
14 V části Světla zvolte pro možnost Vzor hodnotu Sluneční.

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.

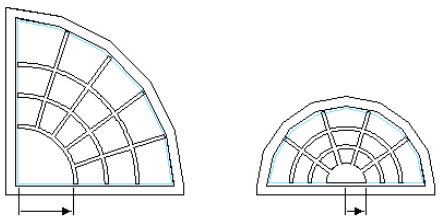
**Zadání otevřeného a zavřeného středu sluneční mřížky**



uzavřený střed otevřený střed

19 Zadejte hodnotu pro Poloměr, která určuje poloměr středu.

**Zadání poloměru středu sluneční mřížky**



čtvrtobloukové horní okno půlobloukové horní okno

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 1282, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1284 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 587.

## Přidání gotických mřížek do stylu okna

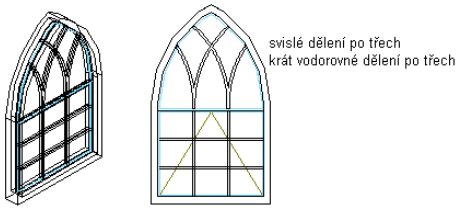
Tento postup slouží k přidání gotických mřížek do stylu okna.

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.

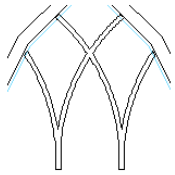
11 Zadejte hodnotu pro šířku všech mřížek.

12 Zadejte hodnotu pro hloubku všech mřížek.

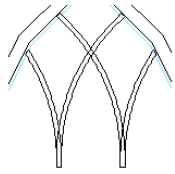
13 Vyčistěte průsečíky mřížky:

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| převést průsečíky mřížky na rohy | pro Mřížka zvolte možnost Začistit styky. |
| 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 1282, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1284 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 587

## 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 1290.
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 1282, Zadání vlastností zobrazení stylu okna na straně 1284 a Vytvoření a úpravy definic materiálu na straně 587.

## 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 1307.

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.

# Otvory

# 25

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.

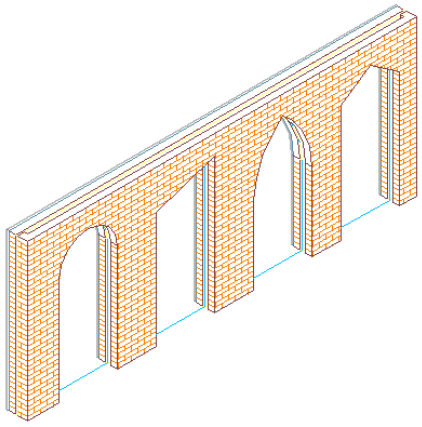
## Otvory

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 872.

### 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

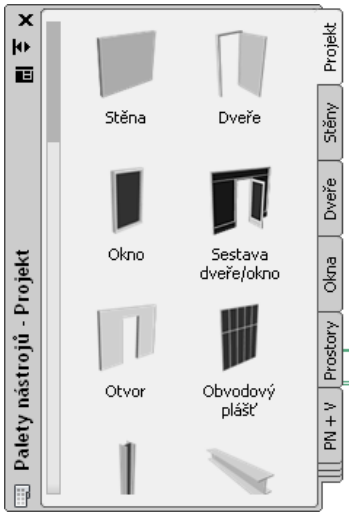
Nastavení svislého zarovnání otvorů slouží k řízení způsobu umístění otvoru ve stěně, umístění pracovního bodu ve stěně svisle a způsobu, jak otvor reaguje na úpravy výšky. K určení pracovního bodu otvoru slouží nastavení parapetu a výšky nadpraží. Pracovní bod je možné umístit na parapet nebo nadpraží. 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:

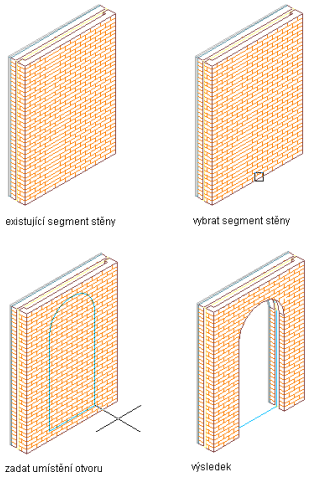
- Katalog základních nástrojů
- Katalog vzorových palet

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 1311

**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** Alternativně 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

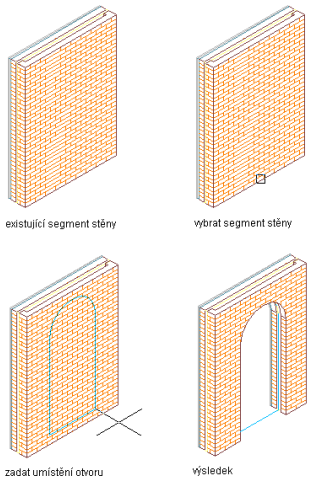
Pokud přidáváte samostatně stojící otvor, zadejte po zadání bodu vložení otočení otvoru.

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** Alternativně 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. |
| 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.

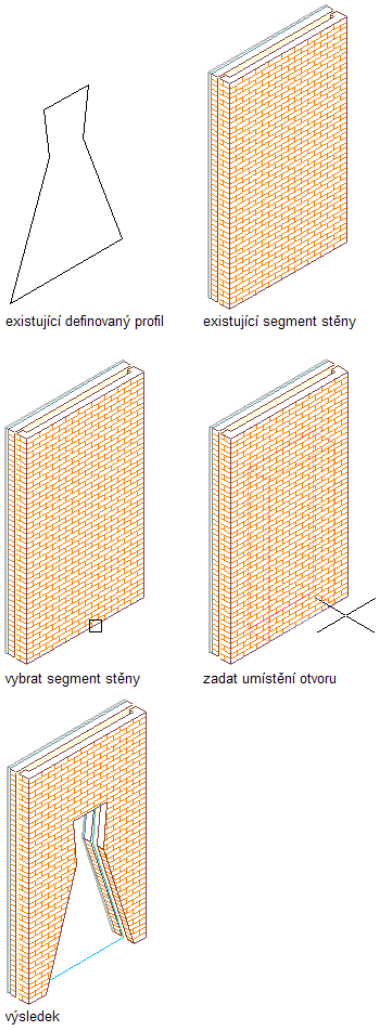
7 Zadejte bod vložení profilu.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 |
| 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*.

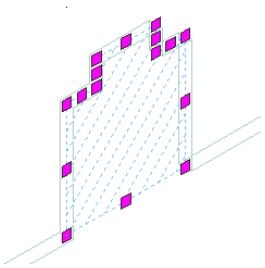
## Úpravy geometrie vlastního otvoru

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**



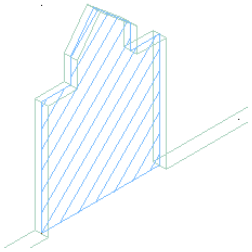
2 **POZNÁMKA** Po provedení úprav prostřednictvím karty Upravit na místě bude možná před provedením dalších úprav nutné, abyste profil znovu vybrali. Pokud se na pásu karet nezobrazují očekávané příkazy pro úpravy, vyberte profil a poté znovu klepněte na možnost Upravit na místě.

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 |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| | 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.<br>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.<br>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 Úprava 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. |
| odebrat okruh z profilu | vyberte profil, klepněte na kartu Úprava 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  . |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 Úprava na místě ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako . Zadejte název nového profilu a klepněte na tlačítko OK. Otvor použije nový profil k definování 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.

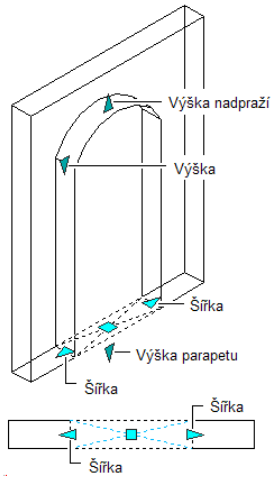
Aplikace AutoCAD Architecture nabízí několik metod pro úpravy otvorů:

- 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 506.
- 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.<br>■ Jestliže chcete otvor posunout podél délky stěny, přetáhněte jej myší.<br>■ Chcete-li otvor posunout v rámci šířky stěny, stiskněte klávesu CTRL a přetáhněte jej myší.<br>■ Chcete-li otvor v rámci stěny posunout vertikálně, stiskněte dvakrát klávesu CTRL a přetáhněte jej myší. | *Změna umístění otvorů s využitím animace uzlů* |
| | Výška<br>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.

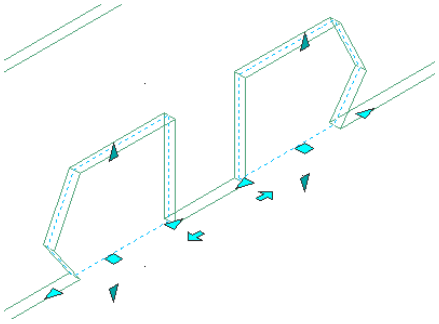
## Otočení otvoru kolem osy X nebo Y

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.

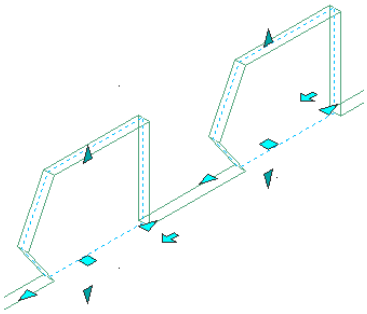
1 Chcete-li otočit otvor podél osy *X*, vyberte otvory, které chcete změnit, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz Ukotvení stěny ➤ Obrátit X.

**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 872.

1 Vyberte otvor, který chcete změnit.

2 Klepněte na kartu Otvor ➤ panel Zakončení ➤ Zakončení otvoru: rozevírací nabídka.

3 Vyberte styl zakončení otvoru.

Alternativně 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.

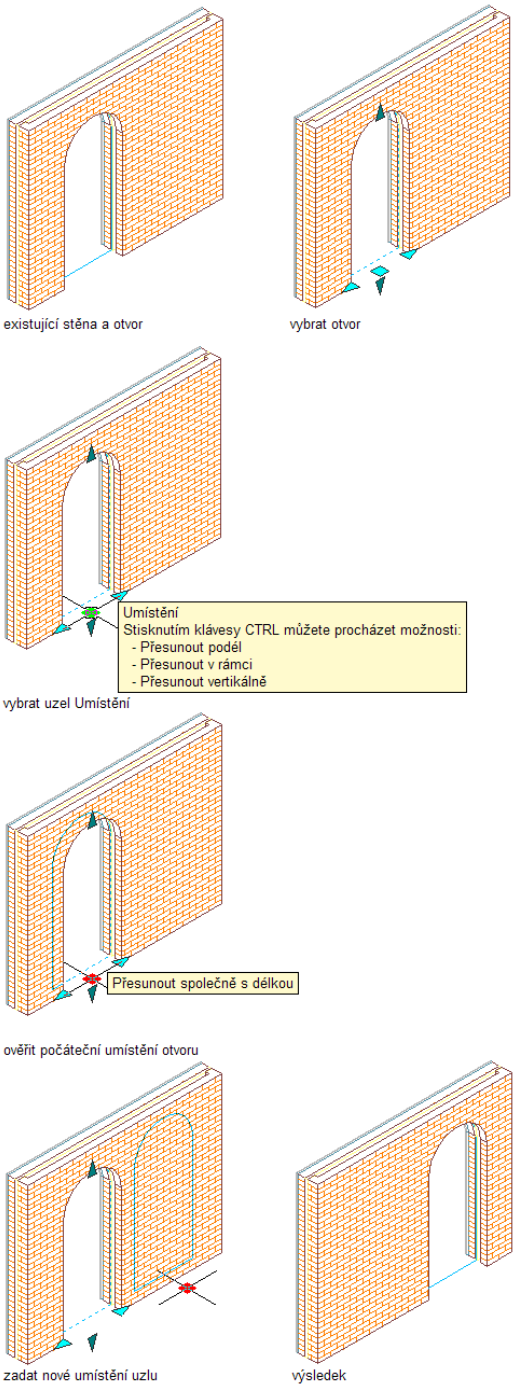
2. Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj pro otvory a vyberte příkaz Použít vlastnosti nástroje na otvor.
3. Vyberte otvory a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Pokud je to nutné, upravte vlastnosti otvorů na paletě Vlastnosti.

## 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 .

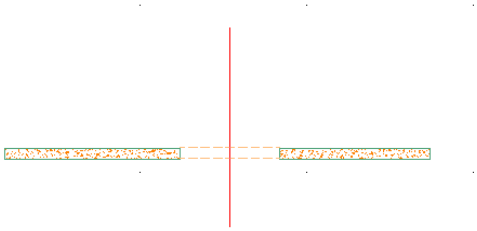
Značka označuje aktuální umístění v rámci otvoru: levý sloupek, střed otvoru nebo pravý sloupek.

2 Zadejte, jakým způsobem se bude měřit odsazení.

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| změřit odsazení od středu otvor | vyberte místo ve středu otvoru. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| 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 středy dvou otvorů, které jsou správně umístěny. | zadejte tyto dva body na základě změření vzdálenosti. |

**Změna umístění otvoru podél zdi**



# Použití ukotvení ke změně umístění a orientace otvoru

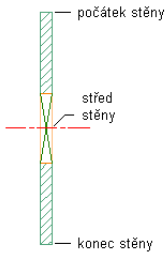
Jestliže je otvor ukotven ke stěně, můžete ukotvení použít ke změně umístění a orientace otvoru vzhledem ke stěně.

## Použití ukotvení ke změně vodorovné pozice otvoru

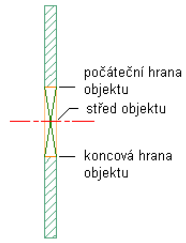
Tento postup slouží ke změně vodorovné pozice otvorů podél zdi nebo hranice prostoru, ke kterým jsou otvory ukotveny.

Vodorovnou pozici otvoru je možné změnit také pomocí úchytu umístění. Další informace naleznete v části Použití úchytů k úpravám otvorů na straně 1318.

**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. Alternativně 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. |

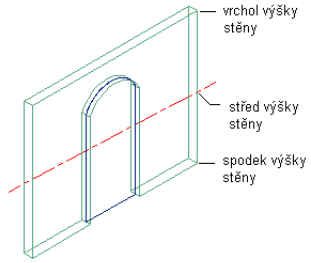
5 Klepněte na tlačítko OK.

## Použití ukotvení ke změně svislé pozice otvoru

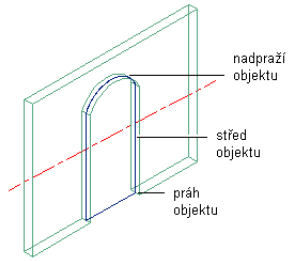
Tento postup slouží ke změně svislé pozice otvorů ve stěně nebo hranici prostoru, ke kterým jsou otvory ukotveny.

Svislou pozici otvoru je možné změnit také pomocí úchytu umístění. Další informace naleznete v části Použití úchytů k úpravám otvorů na straně 1318.

**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. Alternativně 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. |

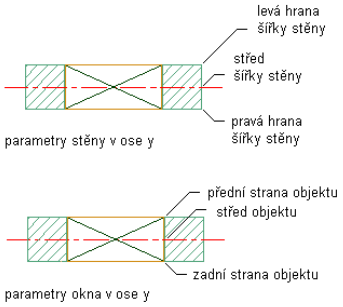
5 Klepněte na tlačítko OK.

## 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 1318.

**Změna pozice otvoru v rámci zdi**




1 Vyberte otvory, které chcete změnit, a klepněte na kartu Otvor ➤ panel Ukotvení ➤ Nastavení.
Alternativně 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.
Alternativně 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. |
| 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.

## 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 Pokud je to nutné, 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 Pokud je to nutné, rozbalte objekt Vlastnosti zobrazení ➤ Rozšířené a klepněte na položku  Rozměry 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.

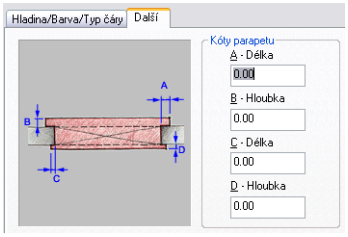
2 V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

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. |
| 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.

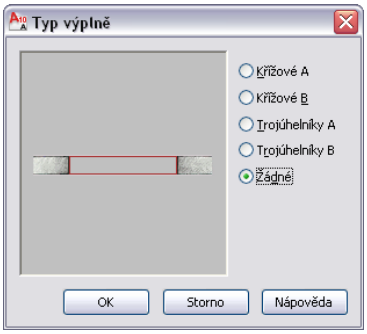
**POZNÁMKA** Chcete-li použít změny u všech otvorů ve výkresu, vyberte výchozí nastavení výkresu.

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 506.

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 506.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 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.

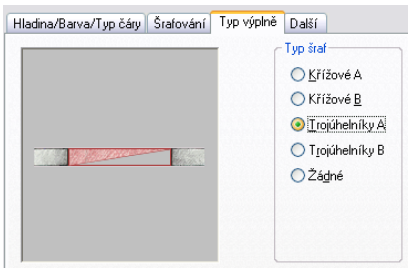
13 Klepněte na možnost Orientace a zadejte orientaci šrafování:

| 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.

# Schodiště

# 26

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.

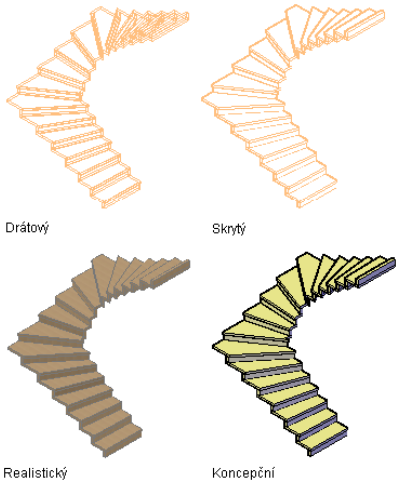
### Podesty a otočení

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**

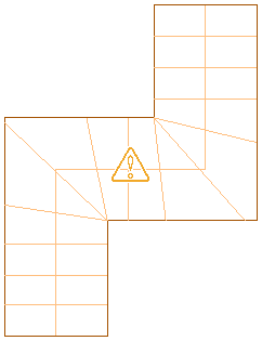



AutoCAD Architecture poskytuje řadu předdefinovaných materiálů pro běžné účely projektu, které obsahují nastavení pro komponenty schodiště. Můžete použít předdefinované materiály nebo je upravit pro váš projekt. Můžete také vytvořit vaše vlastní materiály. Styly objektů, dodané se softwarem, mají již vhodné materiály, které jsou jim přiřazeny. Další informace najdete v části Materiály schodiště a komponenty zobrazení na straně 1465.

# Tipy řešení pro schodiště

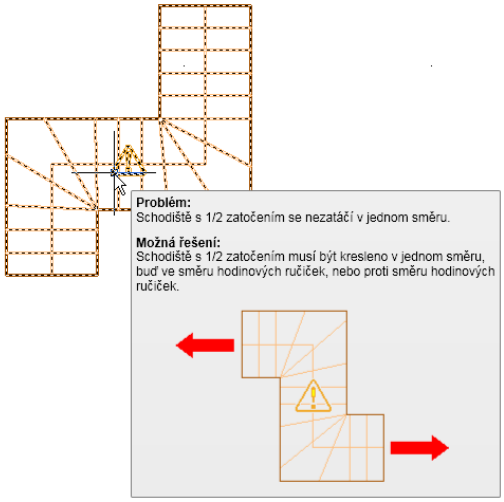
Jakmile aplikace AutoCAD Architecture zjistí problémy se způsobem kreslení objektu schodiště, zobrazí ve výkresu u tohoto schodiště ikonu s tipem k řešení.

**Schodiště s ikonou s tipem k řešení**

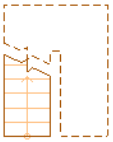
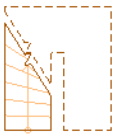


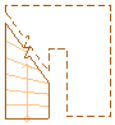
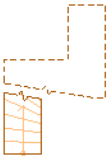
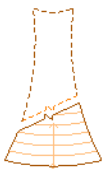
Při přesunutí ukazatele myši na tuto ikonu se zobrazí zpráva, která popisuje problém, a poskytuje jedno nebo více možných řešení. Potřebujete-li podrobnější pokyny, můžete stisknutím klávesy *F1* otevřít odpovídající téma nápovědy.

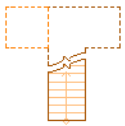
**Schodiště s tipem k řešení**




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 1342. |
|  |  | 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 1351. |
|  |  | 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 1351. |
|  |  | Víceramenné | 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 1345. |

| Schodiště – 2D pohled | Schodiště – 3D pohled | Tvar schodiště | Typ zatočení | Způsob kreslení |
|---|---|---|---|---|
|  |  | Víceramenné (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 1345. |
|  |  | Víceramenné | 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 víceramenného schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 1345. |
|  |  | Víceramenné | 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 1345. |
|  |  | Víceramenné | 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 1345. |
|  |  | Točité | Žádný | Zadejte střed točitého schodiště, zadejte počáteční bod. Další informace najdete v části Vytvoření spirálového schodiště pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 1356. |
|  |  | 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 1361. |
|  |  | 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 1365. |

| Schodiště – 2D pohled | Schodiště – 3D pohled | Tvar schodiště | Typ zatočení | Způsob kreslení |
|---|---|---|---|---|
|  |  | 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 1410. |

# 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 tlačítko  ➤ 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 1342.

1 Otevřete paletu nástrojů, kterou chcete použít, a vyberte nástroj schodiště.

Pokud to bude nutné, procházejte ji ke zobrazení nástroje, který chcete použít.

**POZNÁMKA** Alternativně 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.

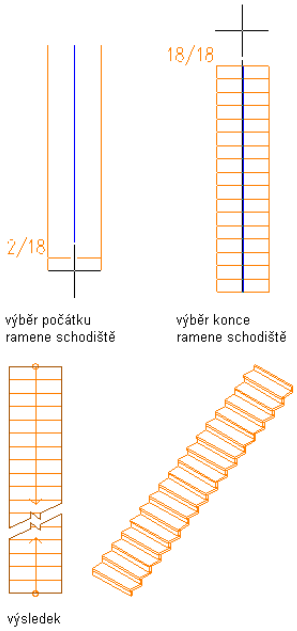
Schodiště se vytvoří na délce, nezbytné pro umístění zadaných hodnot.

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:

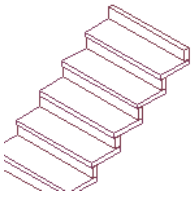
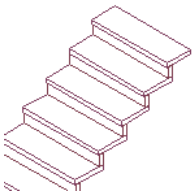
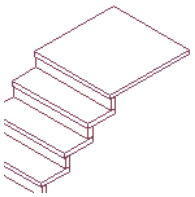
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| nakreslit schodiště od této podlahy k podlaze vyšší | vybrat pole Nahoru pro Svislá orientace. |
| nakreslit schodiště od této podlahy k podlaze nižší | vybrat pole Dolů pro Svislá orientace. |

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.<br>  <br>**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.<br>  |
| ukončit průběh schodiště podestou | vybrat Podesta pro Ukončit pomocí.<br>  |

**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.<br>■ Je-li Přímá délka nastavena na (automaticky), je hodnota vypočtena na základě velikosti stupně a počtu podstupnic.<br>■ Je-li Přímá délka (definováno uživatelem), je délka schodiště rovna zadanému rozměru a další tři hodnoty jsou nastaveny v mezích normy.<br>■ Je-li pro Počet podstupnic nastavena možnost (definováno uživatelem), hloubka stupně se zvětší nebo zmenší tak, aby se přizpůsobila schodišti. |

| Chcete-li... | pak... |
|---|---|
| určit celkový počet podstupnic schodiště | zadejte hodnotu do pole Počet podstupnic a poté klepněte na tlačítko OK.<br>■ 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.<br>■ 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 nastavujete 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.

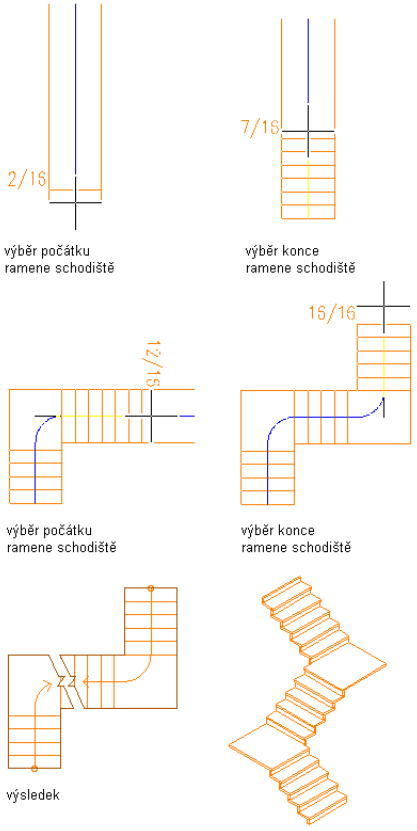
Tento typ schodiště je omezen pravidly projektu na výšku schodiště a výšku mezi podlažími. Další informace o pravidlech projektu schodiště, viz část Určení pravidel projektu pro styl schodiště na straně 1458.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| vytvořit schodiště s uživatelem definovanou délkou, u nějž se průběh schodiště otáčí se stupni v otočení | vybrat 1/2 otočení pro Typ otočení.<br>**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.<br>**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.<br>**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. |

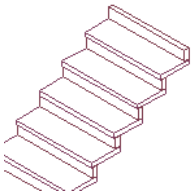
7 Rozbalit Kóty.

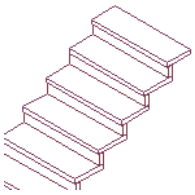
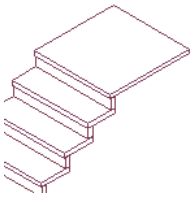
8 Stanovte šířku, výšku a zarovnání schodiště:

| 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. |



| Chcete-li... | pak... |
| --- | --- |
| | **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.<br>  |
| ukončit průběh schodiště podestou | vybrat Podesta pro Ukončit pomocí.<br>  |

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.<br>■ Je-li Přímá délka nastavena na (automaticky), je hodnota vypočtena na základě velikosti stupně a počtu podstupnic.<br>■ 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.<br>■ 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.<br>■ 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. |

| Chcete-li... | pak... |
|---|---|
| | ■ 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.

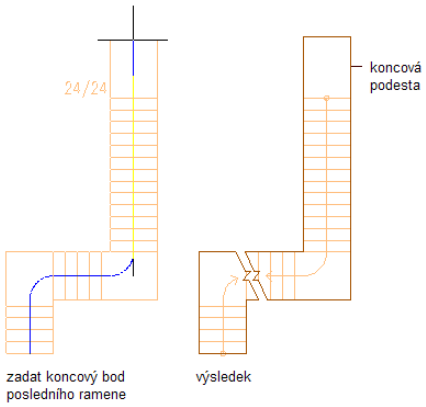
Paletu Vlastnosti můžete posunout nebo skrýt, aby se odkryla větší část plochy výkresu.

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.

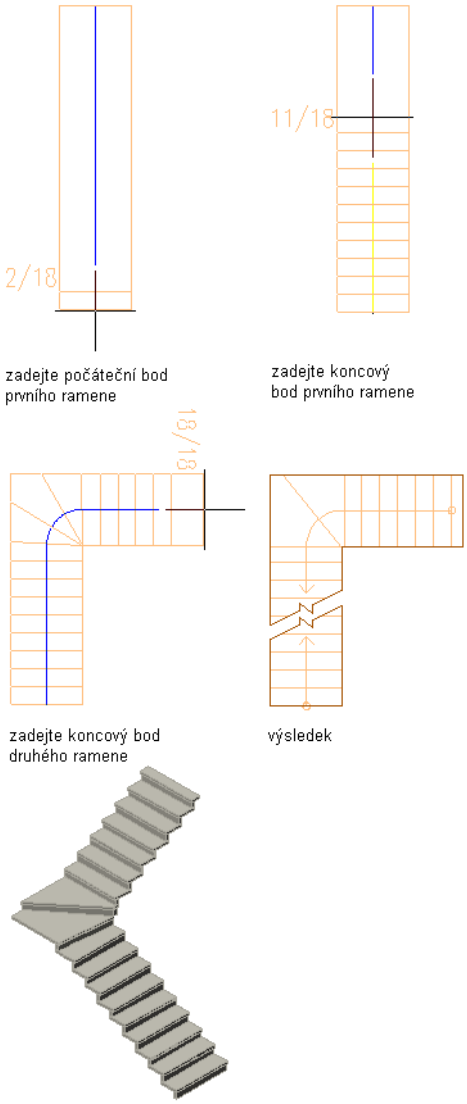
13 Rozbalit Kóty.

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.

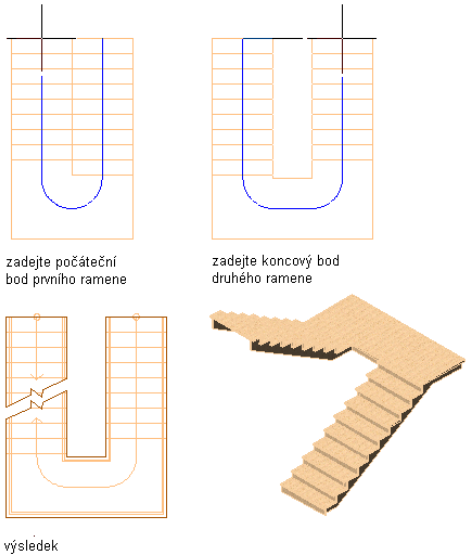
Když změníte počet stupňů v oblasti otočení, konstrukční přímka změní umístění přes schodiště, protože délka stupně musí zůstat konstantní po celém schodišti. Změna stupňů vinutí změní šířku, takže se přímka posune. Konstrukční přímka může být upravena pomocí uzlů. Jestliže nyní posunete konstrukční 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:

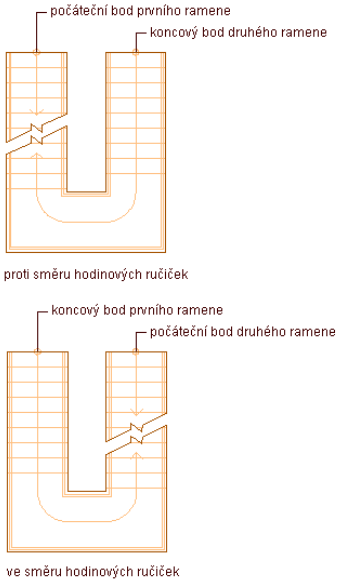
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| vytvořit plochou podestu tam, kde se průběh schodiště otáčí zpět v opačném směru | vybrat 1/2 podestu pro Typ otočení. |
| vytvořit schodiště tam, kde se schodiště otáčí zpět v opačném směru se stupni po celém průběhu | vybrat 1/2 otočení pro Typ otočení. |

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| 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 střed nebo vně) u začátku ramene schodiště. |

10 Určete zakončení schodiště:

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| ukončit průběh schodiště podstupnicí | vybrat Podstupnice pro Ukončit pomocí.<br><br>**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.<br> |
| ukončit průběh schodiště podestou | vybrat Podesta pro Ukončit pomocí.<br> |

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.<br>■ Je-li Přímá délka nastavena na (automaticky), je hodnota vypočtena na základě velikosti stupně a počtu podstupnic.<br>■ 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.<br>■ Je-li u položky Počet podstupnic nastavena možnost , (definováno uživatelem), hloubka stupně se zvětší nebo zmenší tak, aby se přizpůsobila schodišti. |

| Chcete-li... | pak... |
|---|---|
| určit celkový počet podstupnic schodiště | zadejte hodnotu do pole Počet podstupnic a poté klepněte na tlačítko OK.<br>■ 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.<br>■ 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).

12 Rozbalit Rozšířený.

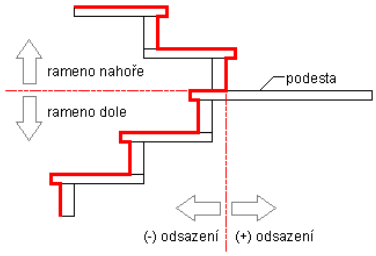
13 Určit Omezení:

| 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. |
| 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. |
| 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.

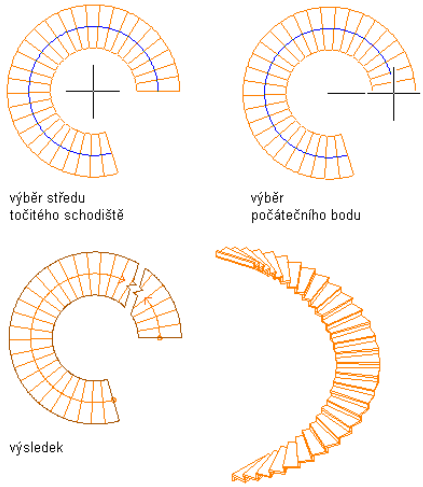
22 Pokračujte přidáním schodišť, nebo stiskněte klávesu *ENTER*.

# 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.

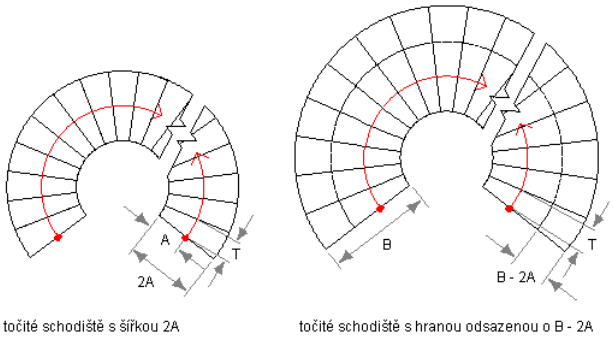
Můžete určit poloměr přímo nebo na obrazovce jen tehdy, když je výseč oblouku volná. Jinak je poloměr určen ze zadané délky stupně a výseče oblouku. V takovém případě musíte nastavit délku stupně tak, aby byl dosažen požadovaný poloměr.

**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.

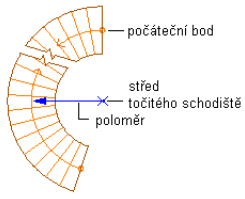
4 U položky Tvar vyberte možnost Točité.

5 Určit vodorovnou orientaci schodiště:

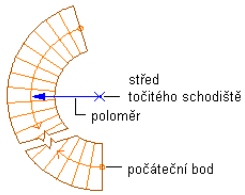
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| nakreslit spirálové schodiště ve směru proti hodinovým ručkám | Pro položku Vodorovná orientace vybrat Proti směru hodinových ruček. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| 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.<br><br>**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.<br> |
| ukončit průběh schodiště podestou | vybrat Podesta pro Ukončit pomocí.<br> |

**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 Úhel oblouku. To zahrnuje zakončovací podestu nebo stupeň. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.<br>■ Je-li Přímá délka nastavena na (automaticky), je hodnota vypočtena na základě velikosti stupně a počtu podstupnic.<br>■ 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.<br>■ 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.<br>■ 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.<br>■ 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

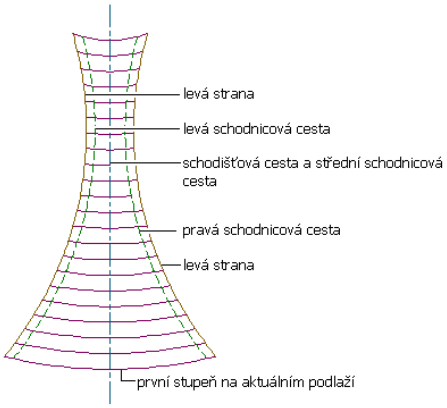
Tento postup použijte k vytvoření vlastního schodiště ze skici. Můžete modelovat nepravidelně tvarovaná schodiště a stupně a ve vlastním schodišti definovat více ramen s různými úhly. Můžete vybrat nebo vytvořit skicu definováním hran schodiště a hran stupňů. Vytvořte vlastní schodiště k modelování podmínek 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.

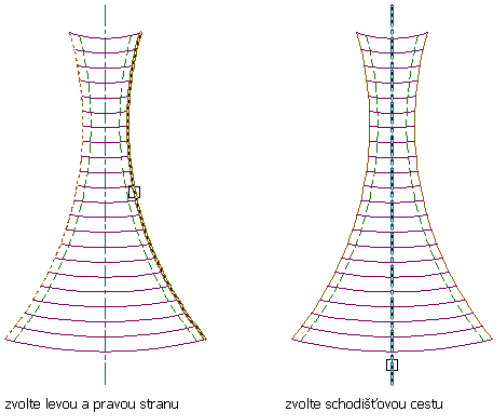
2 Ověřte, zda aktuální výkres obsahuje styl schodiště s definovanými schodnicemi.

3 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na Použít vlastnosti nástroje na ➤ Skica.

4 Vyberte skicu, která reprezentuje levou a pravou stranu vlastního schodiště.

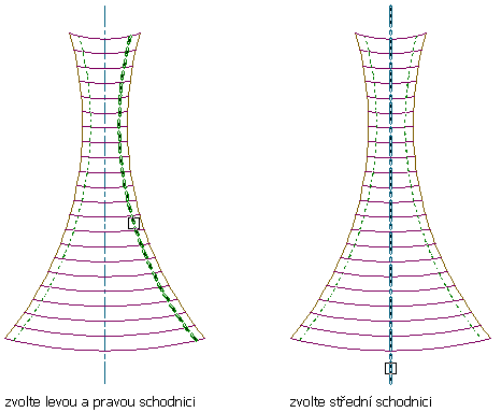
Pro strany schodiště mohou být vybrány pouze úsečky, lehké křivky nebo segmenty oblouků, které protínají všechny stupně.

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.

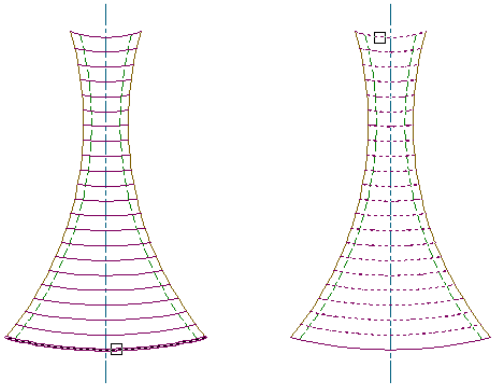
6 Zvolte skicu, která představuje levou, pravou a střední schodnici, nebo stisknutím klávesy *ENTER* nechejte vytvořit levou, pravou a střední schodnici automaticky.




7 Vyberte skicu, která reprezentuje první stupeň na aktuální hladině.

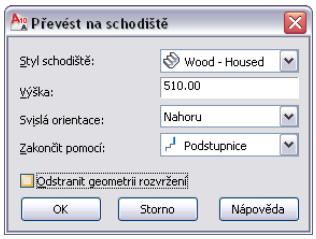
Pro stupně schodiště mohou být vybrány pouze úsečky, lehké křivky nebo segmenty oblouku, které protínají strany schodiště.

8 Vyberte zbývající stupně.



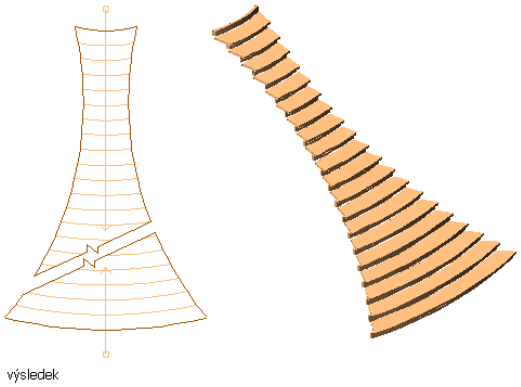

9 V dialogu Převést na Schodiště ověřte nebo změňte hodnoty parametrů pro Styl, Výška, Svislá orientace a Zakončit čím. Zadejte styl s definovanými schodnicemi. Určete, zda se má geometrie rozvržení smazat, a pak klepněte na tlačítko OK.

**POZNÁMKA** U stylu schodiště Standardní nejsou definovány schodnice.




**DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ** Vlastní schodiště nemůžete převést na styl schodiště rampy.

Ze skici je vytvořeno vlastní schodiště.




Po vytvoření vlastního schodiště můžete převést jeho libovolnou část do podesty. Pokyny najdete v části Úprava vlastního schodiště na straně 1367.

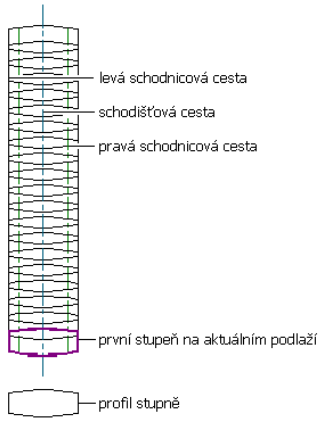
# Vytvoření vlastního schodiště z profilů stupňů

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.

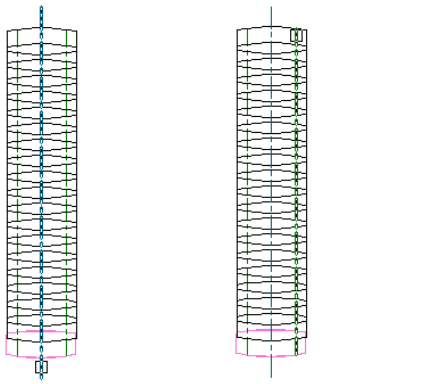
   Rolováním nalezněte požadovaný nástroj.

   **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.



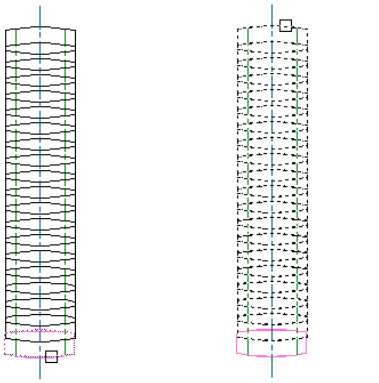
zvolte schodišťovou cestu

zvolte levou a pravou schodnici

6 Vyberte skicu, která reprezentuje profil prvního stupně na aktuální hladině.

Jen definované profily mohou být vybrány pro stupně schodiště.

7 Vyberte zbývající stupně.

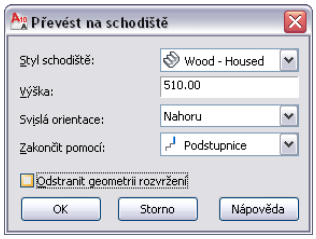


zvolte profil prvního stupně na aktuálním podlaží

zvolte zbývající stupně

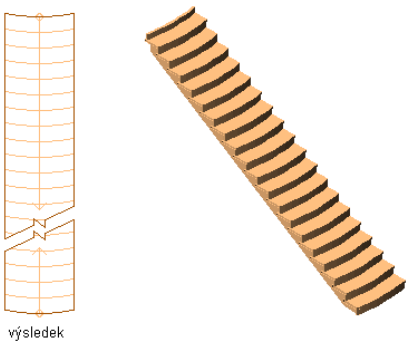
**DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ** Vlastní schodiště nelze převést na styl schodiště rampy.

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 1367.

# Úprava vlastního schodiště

Tento postup použijte k provedení následujících úprav vlastního schodiště:

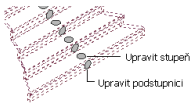
- Upravit plochu stupňů a podstupnice
- Kopírovat stupně a podstupnice do zdrojových komponent
- Převést stupeň na podestu a znovu zpět
- Nahradit existující cestu schodnice novou cestou schodnice vybráním skici

**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.

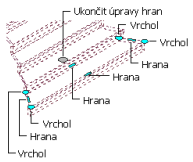
Vyberte vlastní schodiště, které chcete změnit, a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Vlastní schodiště ➤ Upravit stupeň/podstupnici .




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:



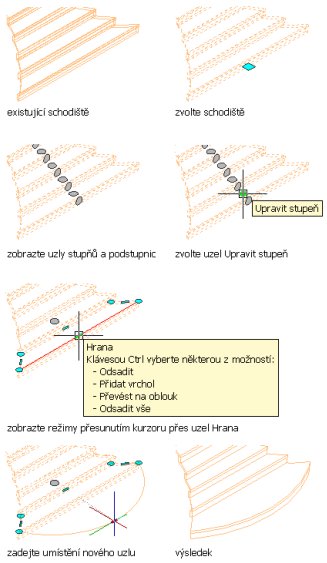

3 Posuňte kurzor nad uzel přední Hrana.

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.

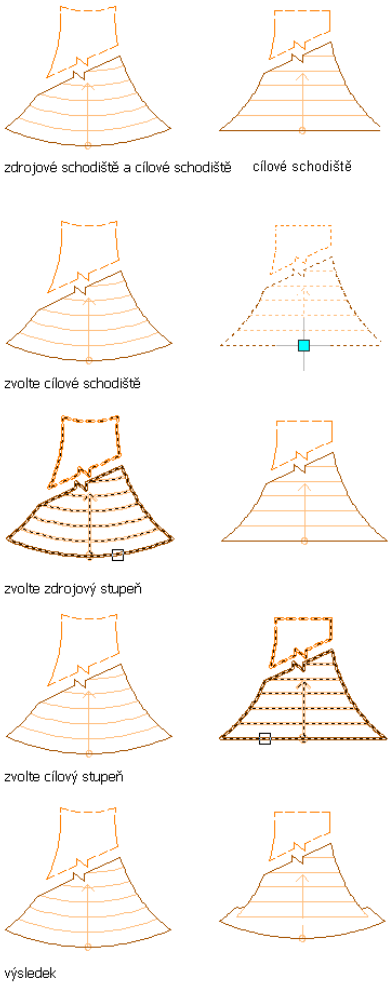
2 Vyberte vlastní schodiště, které chcete změnit, a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Vlastní schodiště ➤ Kopírovat stupeň/podstupnici .

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**

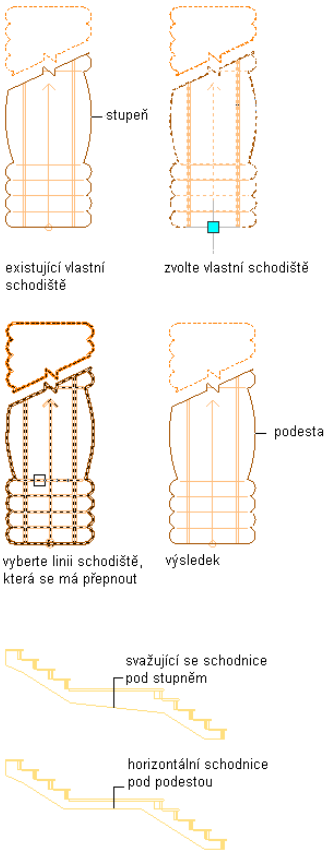
1 Tento postup použijte k převedení stupně vlastního schodiště na podestu nebo převeďte podestu vlastního schodiště na stupeň.

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.







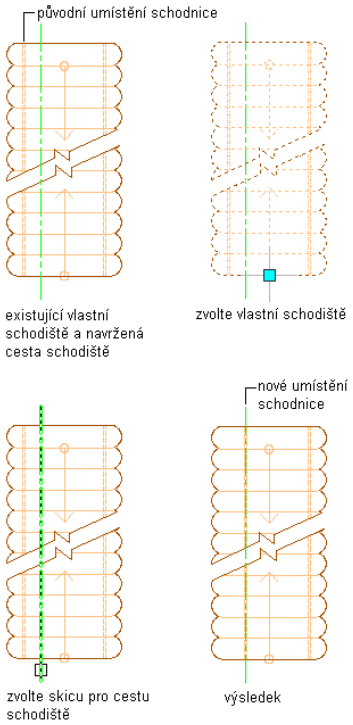
### Nahradit cestu schodnice

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 93.

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 560.

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.

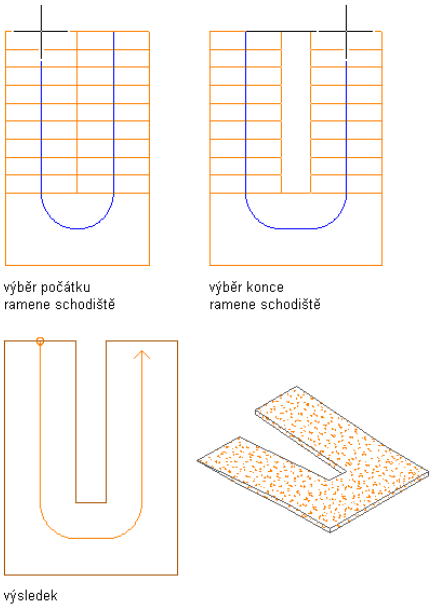
4 Vybrat styl Rampa-Beton.

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 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 | 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.

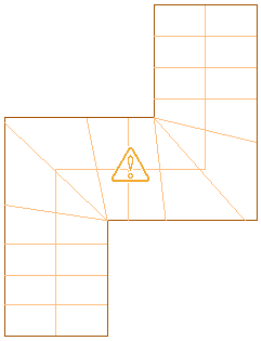
AutoCAD Architecture nabízí několik metod pro úpravu schodiště:

- 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.

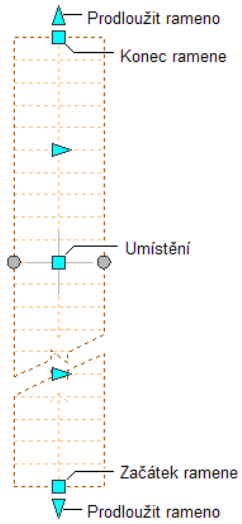
| Uzel | Popis | Animace |
|---|---|---|
| (Délka) | Umožňuje změnit délku přímého schodiště. | *Animace změny délky přímého schodiště pomocí uzlů* |
| (Výška) | Umožňuje změnit výšku přímého schodiště. | *Animace změny výšky přímého schodiště pomocí uzlů* |
| (Zúžení ramene schodiště) | Umožňuje změnit zúžení ramene přímého schodiště. | *Animace změny zúžení ramene přímého schodiště pomocí uzlů* |
| (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**



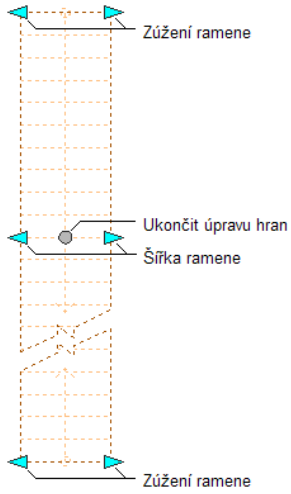

3 Posunujte uzel, dokud se nezobrazí hodnota kóty, kterou chcete a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu.

**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.

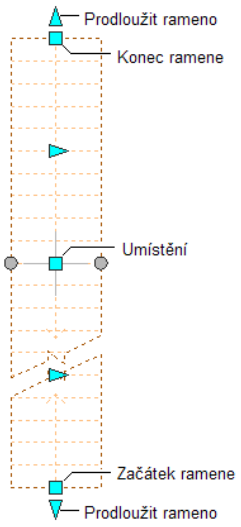
6 Pokračujte v úpravách nebo vypněte uzly klepnutím pravým tlačítkem a klepnutím na tlačítko Zrušit výběr všech.

### Změna umístění nebo polohy přímého schodiště

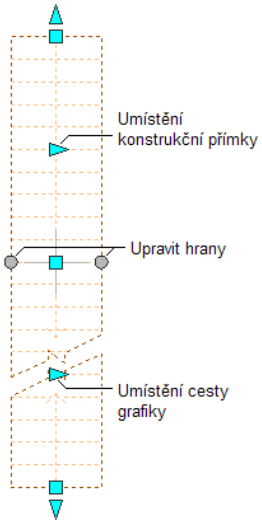
1 Vybrat přímé schodiště.

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.

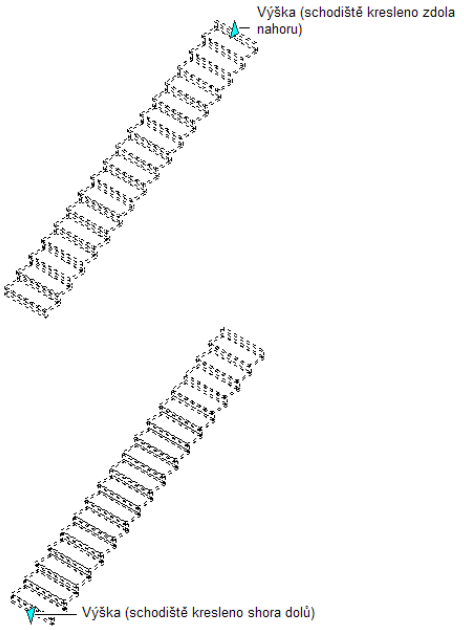
**Změna výšky přímého schodiště**

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* |

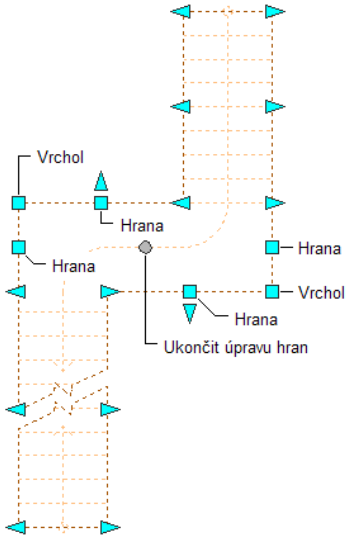
| Uzel | Popis | Animace |
|---|---|---|
| (Hrana) | Umožňuje změnit šířku ramene víceramenného schodiště přesunutím hrany. | *Animace změny šířky ramene víceramenného schodiště přesunutím uzlu hrany* |
| (Umístění konstrukční čáry) | Umožňuje změnit umístění konstrukční přímky víceramenného schodiště. | *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**

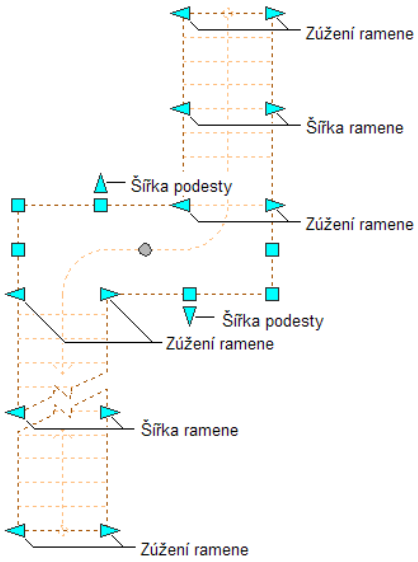



3 Posunujte uzel, dokud se nezobrazí hodnota kóty, kterou chcete a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu.

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.

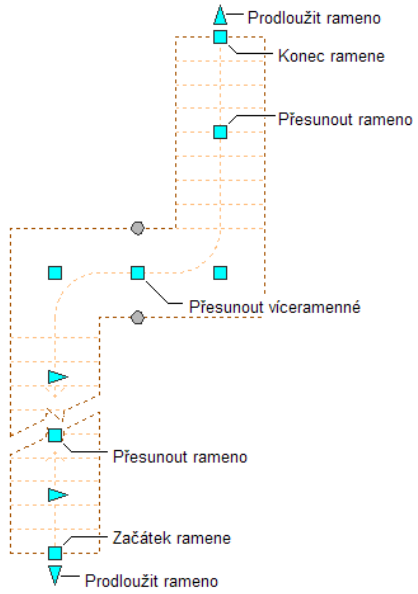
6 Pokračujte v úpravách nebo vypněte uzly klepnutím pravým tlačítkem a klepnutím na tlačítko Zrušit výběr všech.

### Změna umístění nebo polohy víceramenného schodiště

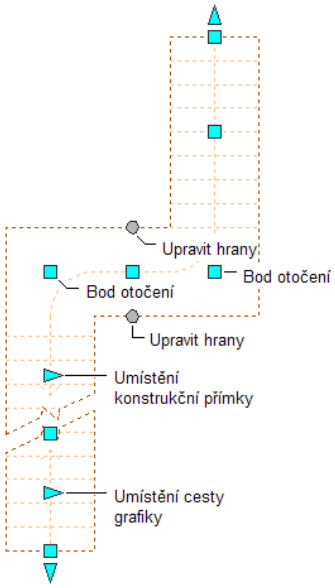
1 Vybrat víceramenné schodiště.

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.

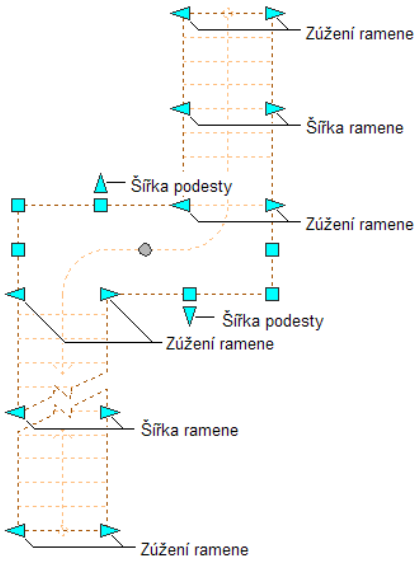
2 Výběrem uzlu Upravit hrany přejděte k režimu úpravy hran (šířky, hran a vrcholů podesty).

---

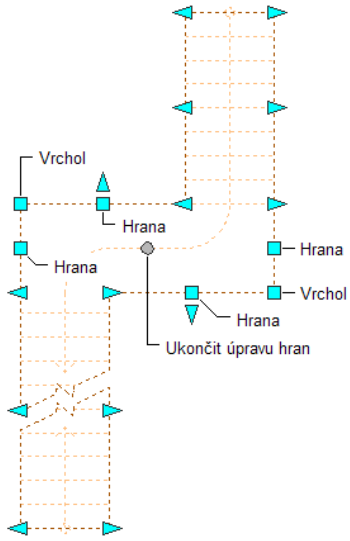
**POZNÁMKA** Nebo klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Přizpůsobit hranu ➤ Upravit.

---

**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.

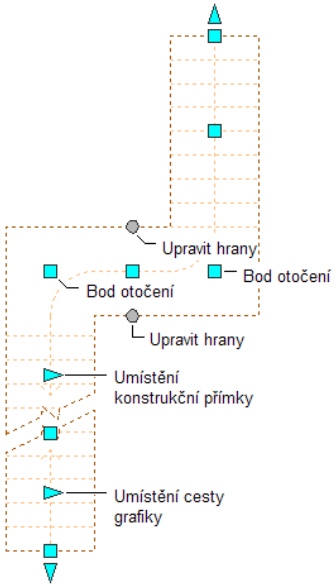
3 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

### 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 1452.

3 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

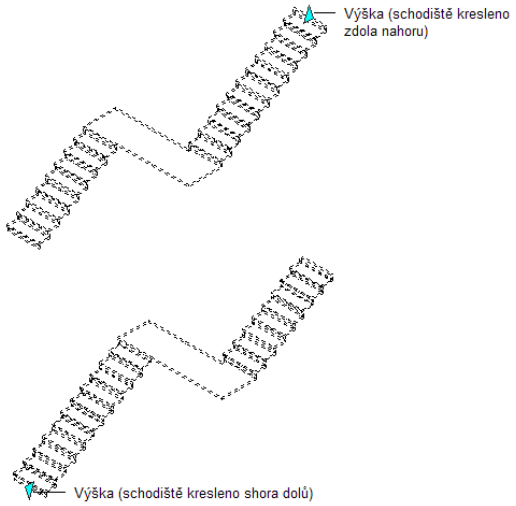
### Změna výšky víceramenného schodiště

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* |
| (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* |

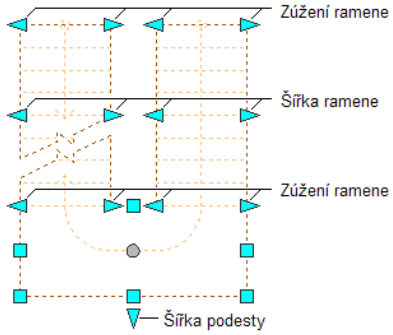
| Uzel | Popis | Animace |
|---|---|---|
| (Hrana) | Umožňuje změnit šířku podesty schodiště tvaru U přidáním hrany. | *Animace změny šířky podesty schodiště tvaru U přidáním uzlu hrany* |
| (Hrana) | Umožňuje změnit šířku podesty schodiště tvaru U přesunutím hrany. | *Animace změny šířky podesty schodiště tvaru U přesunutím uzlu hrany* |

### Úprava kót schodiště ve tvaru U

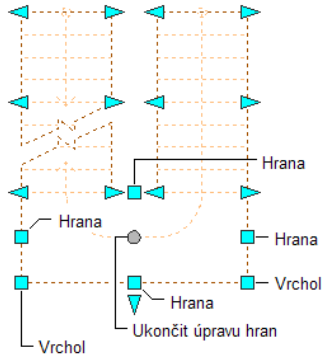
1. Vybrat schodiště ve tvaru U.
2. Výběrem uzlu Upravit hrany přejděte k režimu úpravy hran (šířky a zúžení ramene schodiště, šířky podesty).

**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**



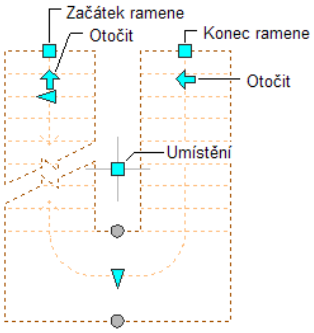

3. Posuňte uzel, dokud se nezobrazí hodnota kóty, kterou chcete, a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu.
4. Když ukončíte úpravy hran schodiště, klepněte na uzel Ukončit úpravu hran k návratu do výchozího režimu úpravy schodiště.
5. Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

### Změna umístění nebo polohy schodiště ve tvaru U

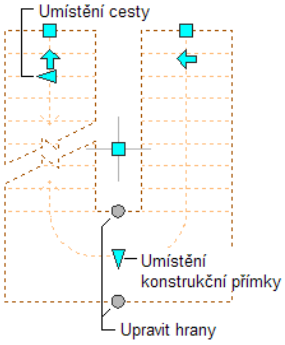
1. Vybrat schodiště ve tvaru U.

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.

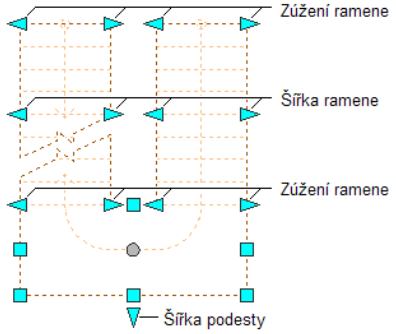
### Změna tvaru podest pro schodiště ve tvaru U

1 Vybrat schodiště ve tvaru U.

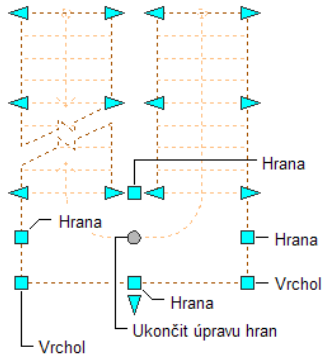
2 Výběrem uzlu Upravit hrany přejděte k režimu úpravy hran (šířky, hran a vrcholů podesty).

**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.

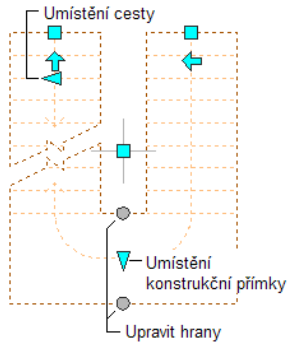
5 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

### 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.

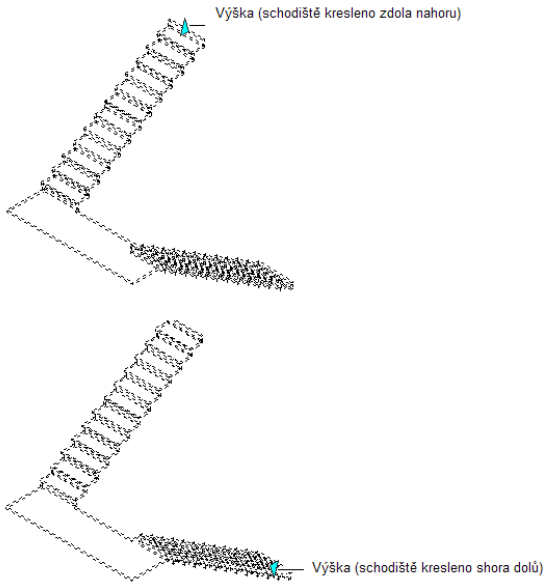
**Změna výšky schodiště ve tvaru U**

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* |
| (Zúžení ramene schodiště) | Umožňuje změnit zúžení ramene točitého schodiště. | *Animace změny zúžení ramene točitého schodiště pomocí uzlů* |

| Uzel | Popis | Animace |
|---|---|---|
| (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* |

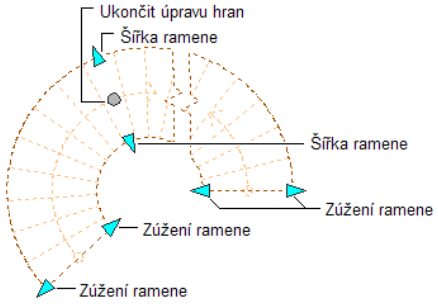
### Úprava kót spirálového schodiště

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**

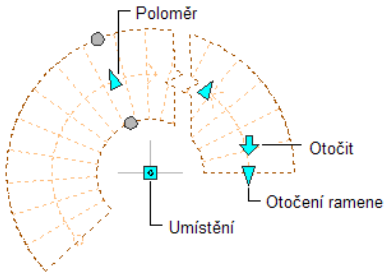



4. Posuňte uzel, dokud se nezobrazí hodnota kóty, kterou chcete a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu.
5. Když ukončíte úpravy hran schodiště, klepněte na uzel Ukončit úpravu hran k návratu do výchozího režimu úpravy schodiště.
6. Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

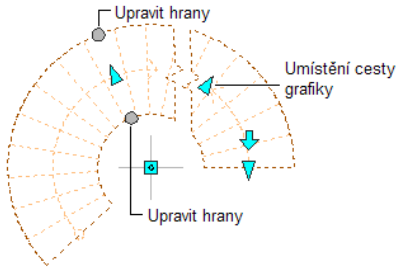
### Změna umístění nebo polohy spirálového schodiště

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.

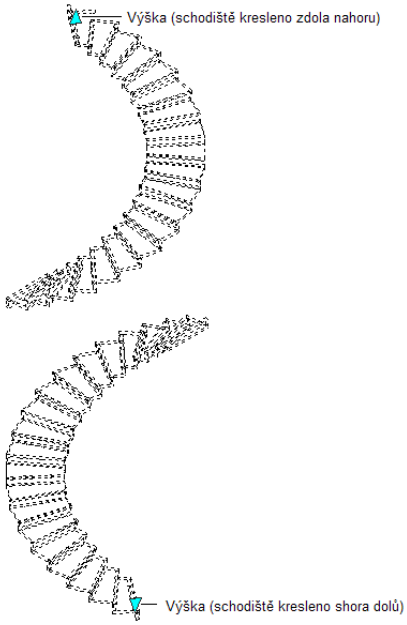
### Změna výšky spirálového schodiště

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 1373.

**POZNÁMKA** Jestliže změníte šířku schodiště po provedení uzlové úpravy boku, jsou změny uzlu ztraceny.

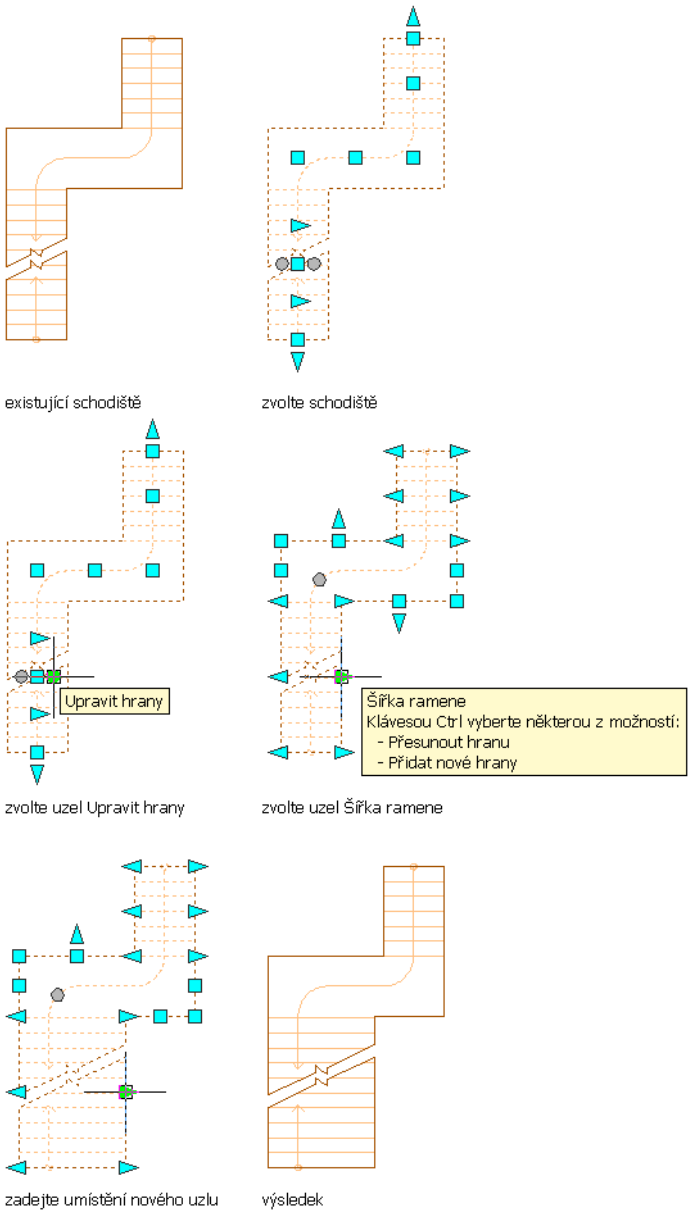
1 Vybrat schodiště.

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 1373.

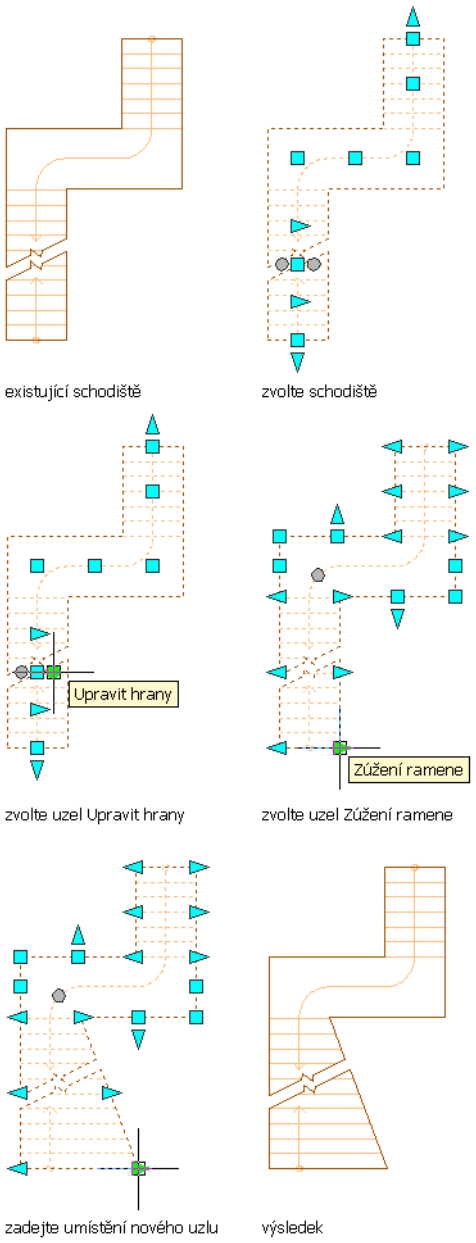
**POZNÁMKA** Jestliže změníte šířku schodiště po provedení uzlové úpravy boku, jsou změny uzlu ztraceny.

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 1373.

**POZNÁMKA** Jestliže změníte šířku schodiště po provedení uzlové úpravy boku, jsou změny uzlu ztraceny.

1 Vybrat schodiště pro úpravu.

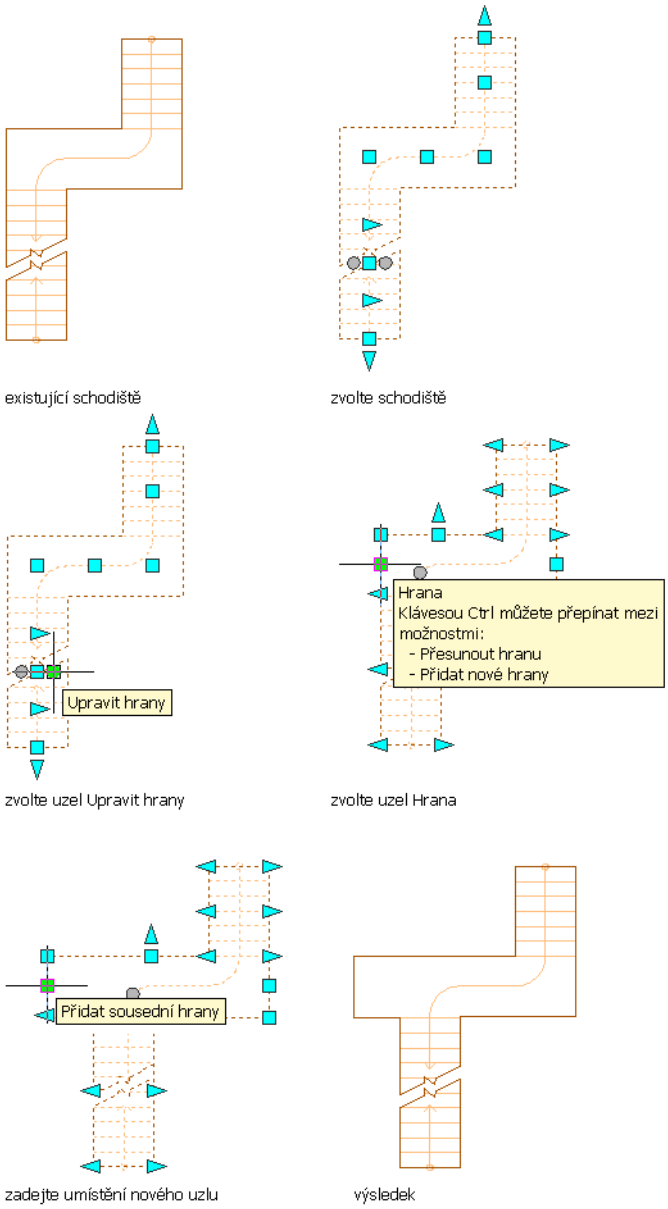
2 Vybrat uzel Vrchol na podestě a posunout uzel mimo cestu schodiště do nového místa.

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.

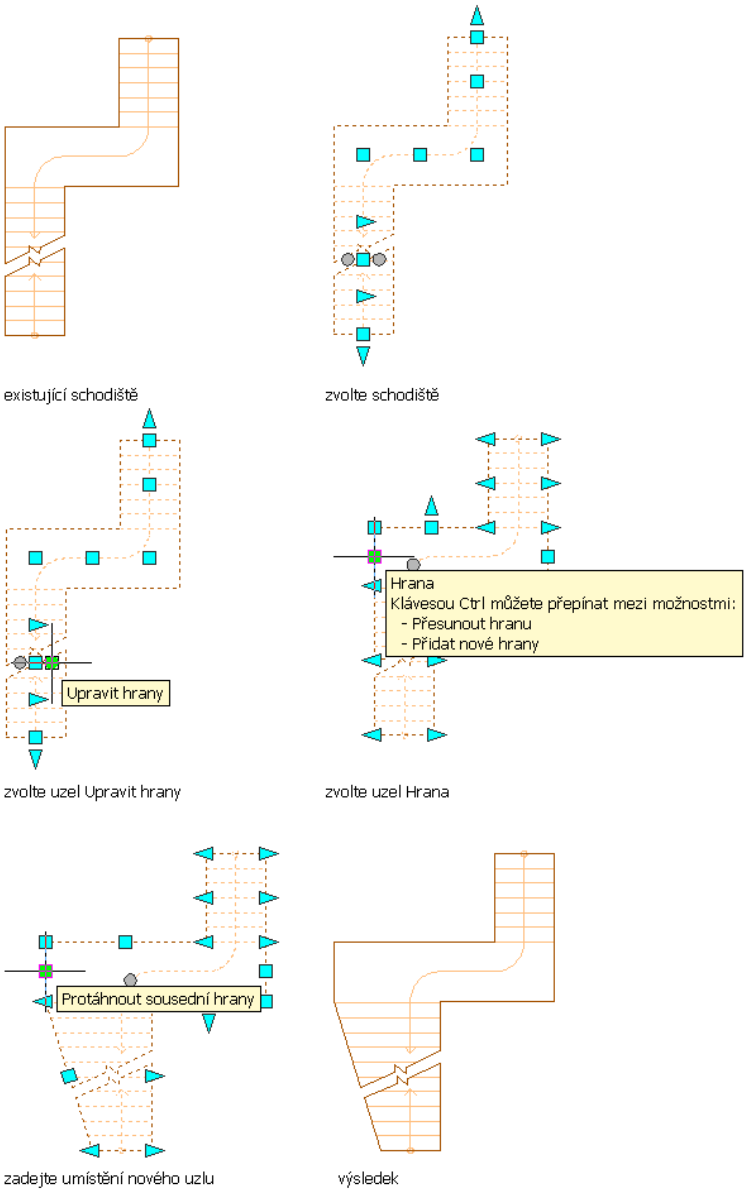
5 Klepněte pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

## 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**

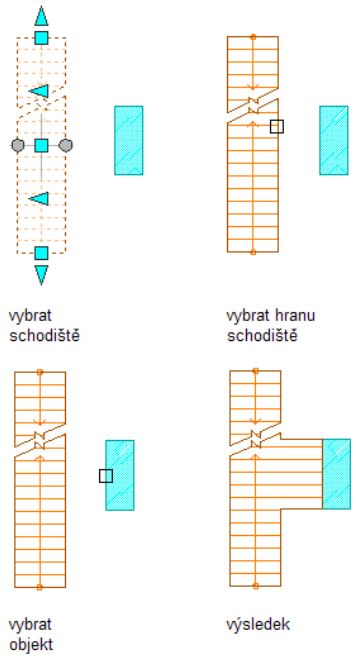



Posunutí jednoho stupně do podesty pomocí jeho uzlu prodlouží podestu v druhém směru. Tažení jednoho stupně ven z podesty neovlivní druhý konec podesty. Schodiště se prodlouží ve své horní části, aby se přizpůsobilo větší podestě. Délku můžete upravit pomocí horního a dolního uzlu na konci výstupní čáry 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.

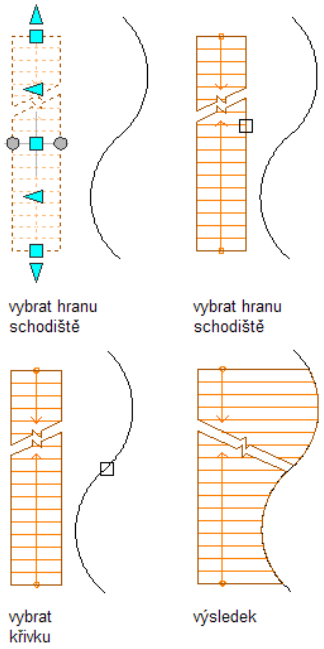
Délka schodiště se rozšíří v původní šířce, když se objekt (nebo křivka) nerozšíří dost daleko pro úplné promítnutí schodiště.

## Promítání boku schodiště

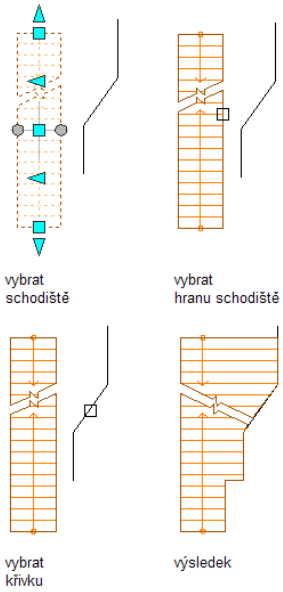
Tento postup použijte k promítnutí strany schodiště na existující křivku, stěnu, jiný objekt AEC nebo těleso. Objekty na které se má promítat, musí pro správné promítnutí rozšířit plnou délku schodiště pro vnitřní roh.

Další informace o uzlech schodiště, viz část Použití uzlů k úpravě schodiště na straně 1373.

**Promítnutí hran schodiště na zaoblené úseky křivky**




**Promítnutí hran schodiště na přímé úseky křivky**



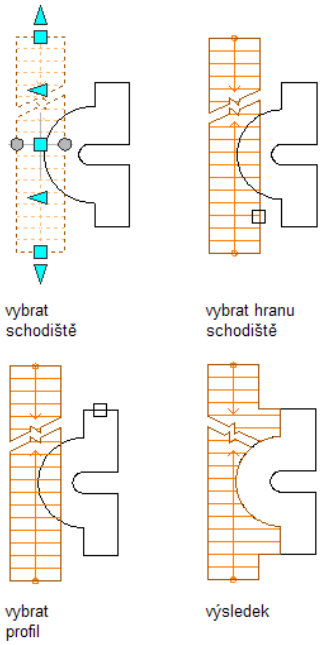

**POZNÁMKA** Jestliže změníte šířku schodiště po promítnutí strany, jsou změny na promítnuté straně ztraceny.

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.

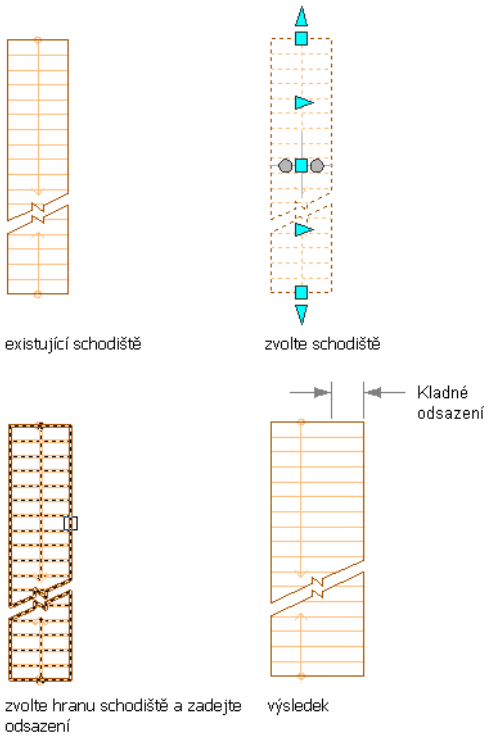
Další informace o uzlech schodiště, viz část Použití uzlů k úpravě schodiště na straně 1373.

**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.

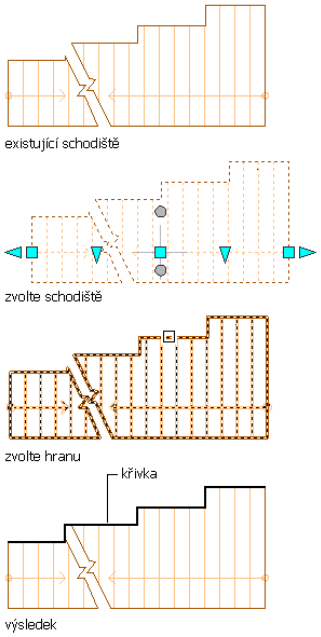
## Vytvoření křivky z hrany schodiště

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 1373.

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*.

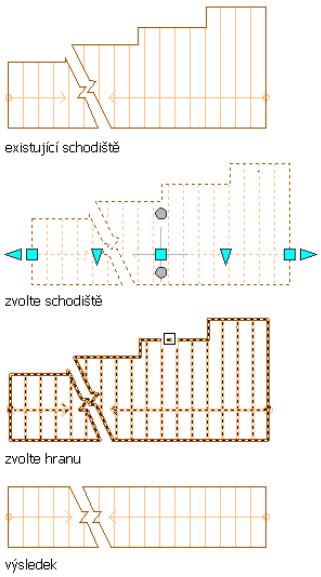
Křivka se vytvoří na spodním pohledu schodiště ve směru průběhu schodiště.

## 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 1373.

**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.

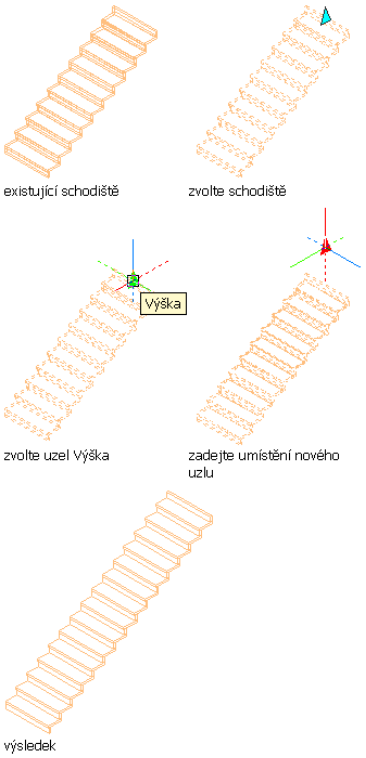
3 Stisknout *ENTER*.

## 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 1373.

**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. |
| 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.

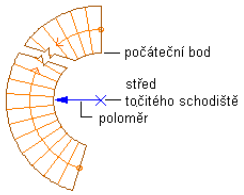
2 Klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní a rozbalte položku Kóty.

3 Určit výseč oblouku:

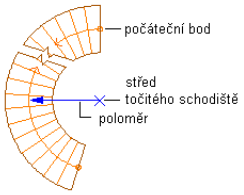
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| zobrazit spirálové schodiště bez výseče | vybrat Volný pro Výseč oblouku. |
| určit celkový počet stupňů pro rameno schodiště | vyberte položku Celkem stupňů pro Výseč oblouku a zadejte hodnotu pro Úhel oblouku. |
| určit specifický počet stupňů pro každý stupeň ve schodišti | vyberte položku Stupňů na stupeň pro Výseč oblouku a zadejte hodnotu pro Úhel oblouku. |

4 Zadejte poloměr schodiště.

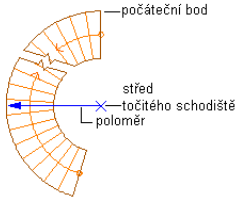
Tento poloměr se měří od středu spirálového schodiště k vybranému bodu zarovnání.




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.

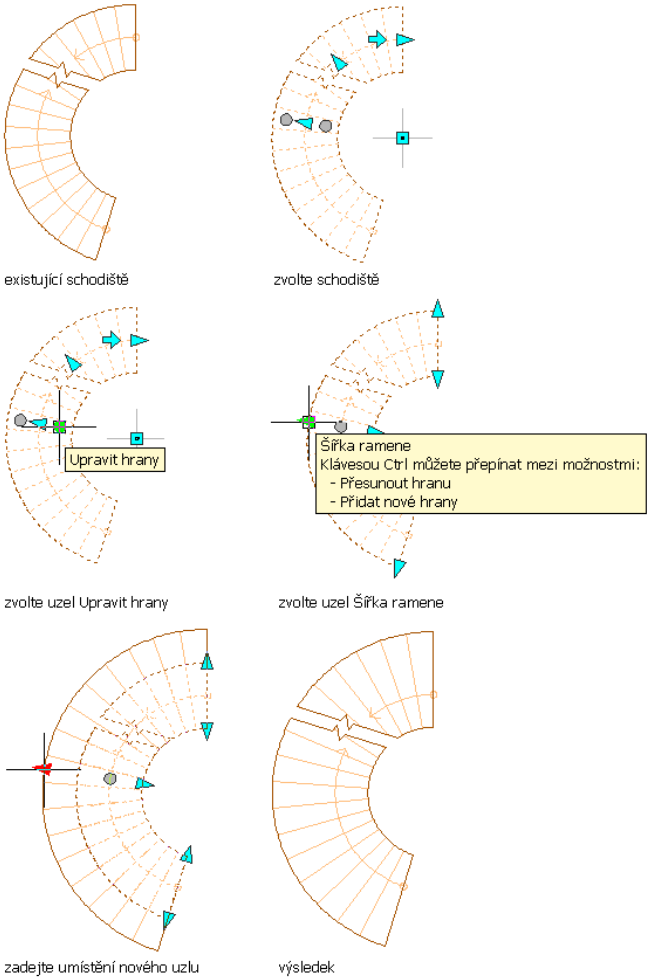
1 Vybrat spirálové schodiště.

2 Změnit spirálového schodiště:

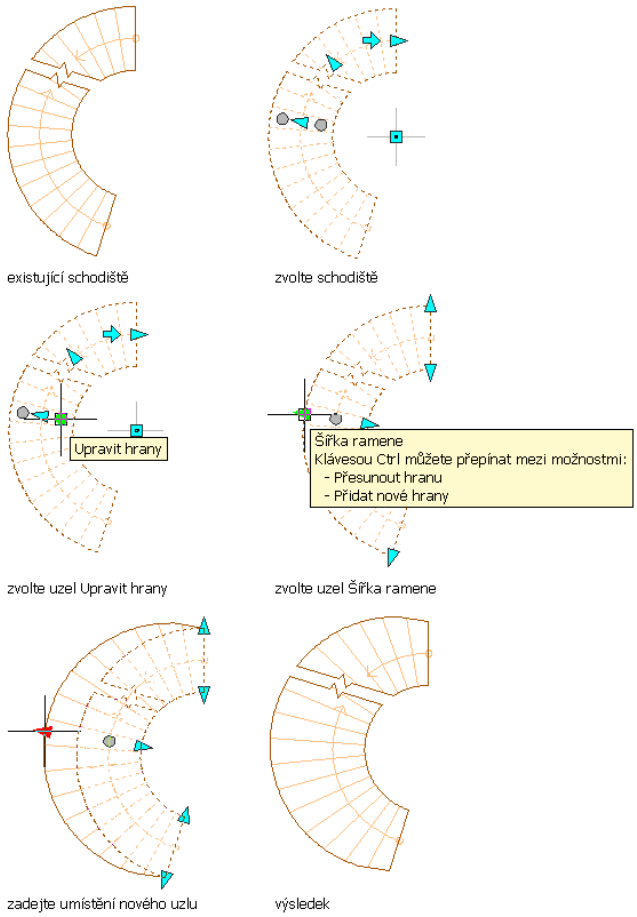
| **Chcete-li...** | **Pak...** |
|---|---|
| rovnoměrně změnit šířku spirálového schodiště podél celého oblouku | klepněte na uzel Šířka ramene spirálového schodiště. |
| zachovejte střed a vnější záchytné body, zatím co měníte tvar spirálového schodiště | klepněte na uzel Šířka ramene spirálového schodiště 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.<br><br>**POZNÁMKA** Jestliže změníte šířku schodiště po provedení uzlové úpravy nebo jiném přizpůsobení hrany, jsou změny ztraceny. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.<br>■ Je-li Přímá délka nastavena na (automaticky), je hodnota vypočtena na základě velikosti stupně a počtu podstupnic.<br>■ 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.<br>■ 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<br>■ 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.<br>■ 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 |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| | 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).

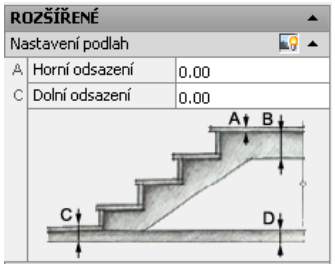
5 Klepněte na tlačítko OK.

## 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.

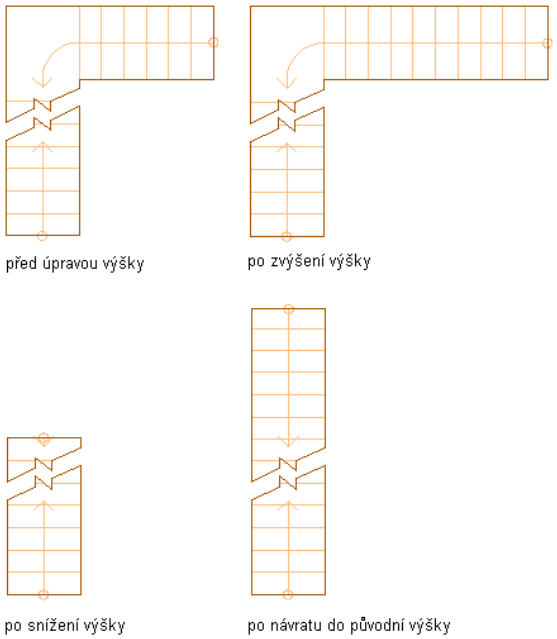
Se zapnutým nastavením StairFit se nastaví délka schodiště tak, aby se přizpůsobila změně výšky. S vypnutým nastavením StairFit se nenastaví délka schodiště, aby se přizpůsobila změně výšky. Jestliže trasa schodiště není dost dlouhá, aby se přizpůsobila nové výšce, zobrazí se také ikona s tipem k řešení.

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.

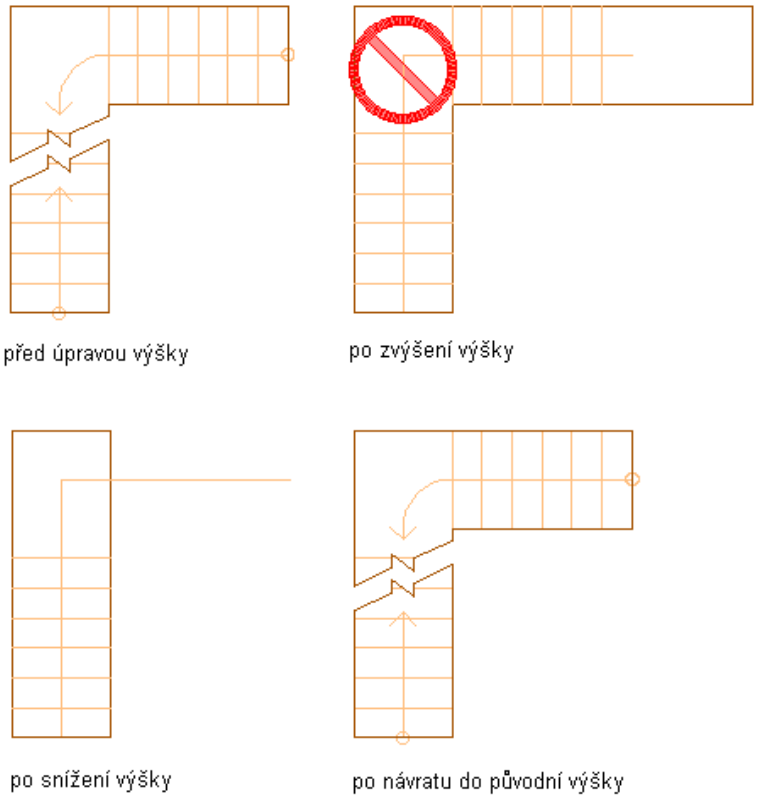
   Následující ilustrace ukazuje příklad průběhu přímého schodiště s možností StairFit zapnutou před a po změně výšky.

   **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.**

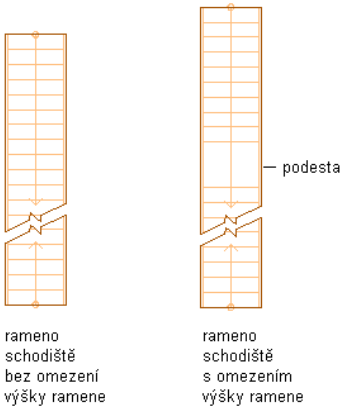



## Změna mezí délky ramene

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.

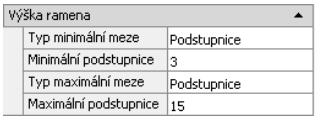
**Určení mezí výšky ramene pro průběh schodiště**



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**




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. |
| 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 1342.

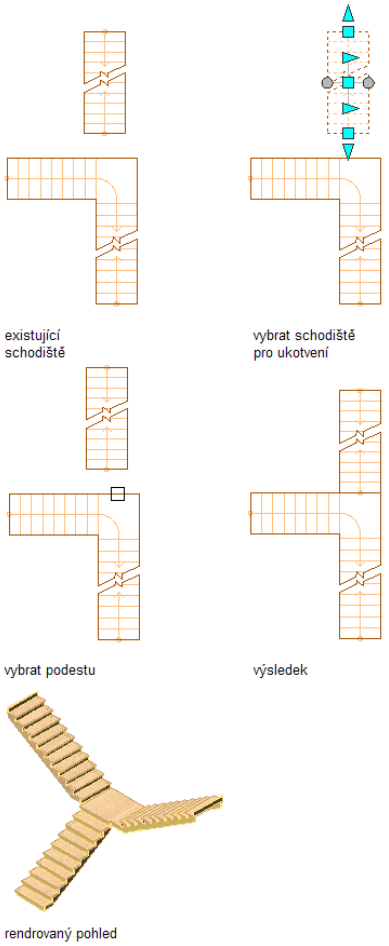
2 Vyberte schodiště s podestou a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Upravit ➤ Ukotvit objekt k podestě schodiště  .

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 1454.

## 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.

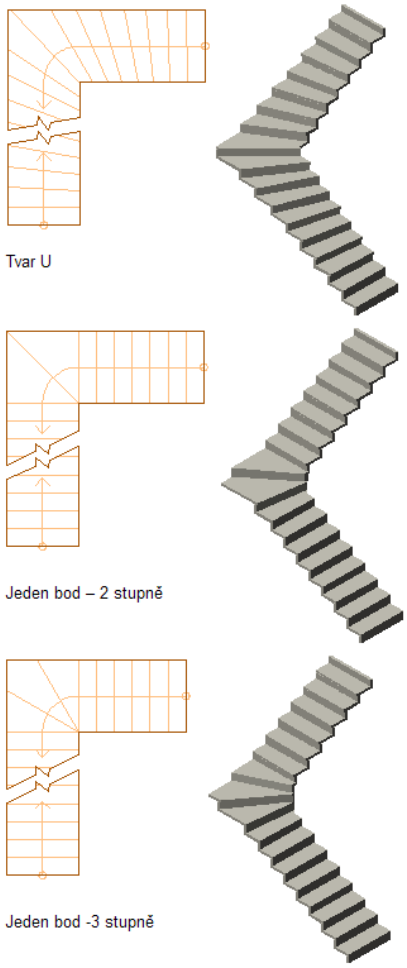
Styl Tvar U má celkové otočení rozložené rovnoměrně po průběhu schodiště.

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 1472.

**Příklady stylu otočení**




## Prodloužení ramene k zarovnání hrany stupně se středem otočení vinutí

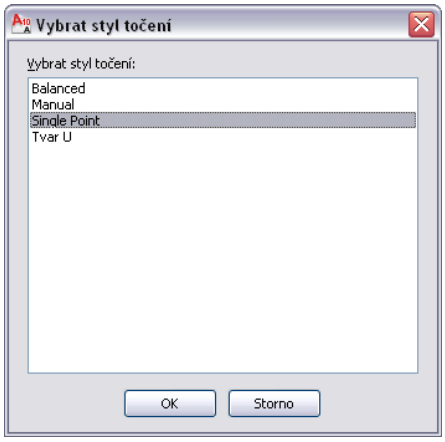
Tento postup použijte k prodloužení ramene k zarovnání hrany stupně stylu vinutí V jednom bodě se středem otočení vinutí.

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 V jednom bodu.

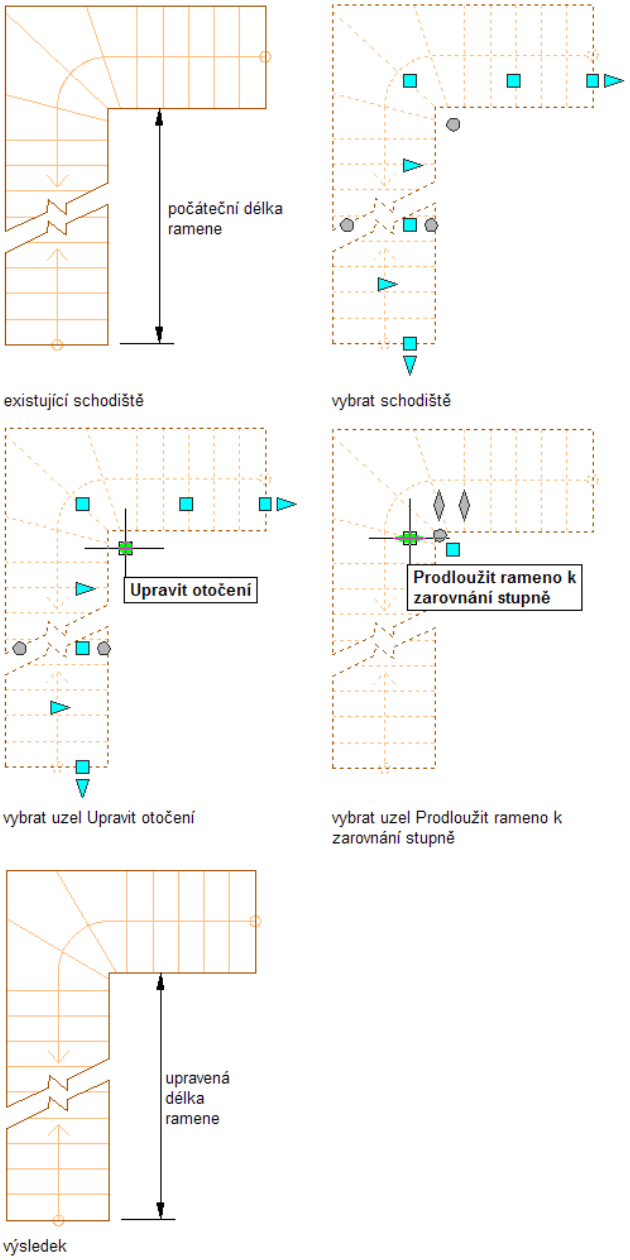
4 Vybrat spouštěcí uzel Upravit otočení.

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 1473.

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.

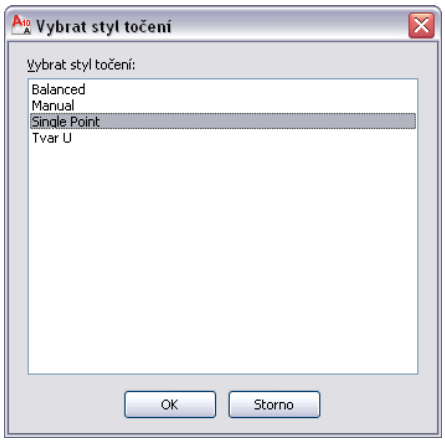
Vinutí v rámci oblasti otočení jsou nastavena na úhel sbíhající se na uzlu Střed otočení.

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.

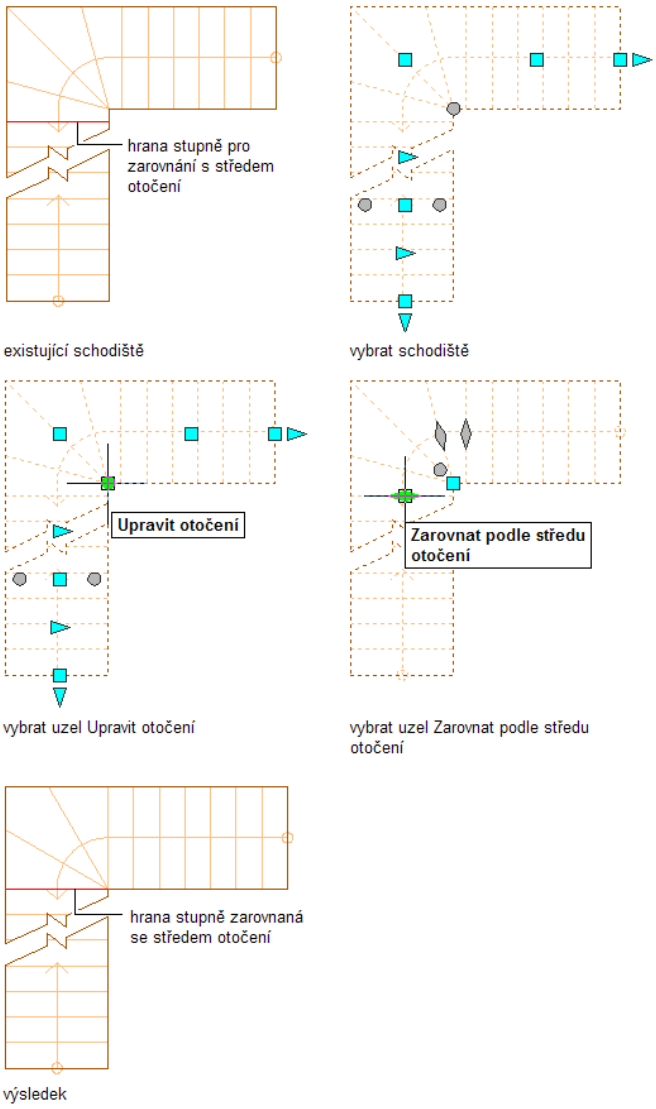
**POZNÁMKA** Chcete-li provést výběr stylu z palety Vlastnosti, klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní, rozbalte položku Obecné a u položky Styl vinutí vyberte možnost V jednom bodu.

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 1473.

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.

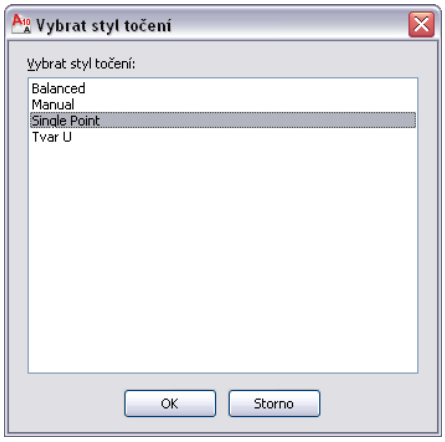
Vinutí v rámci oblasti otočení jsou nastavena na úhel sbíhající se na uzlu Střed otočení.

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.

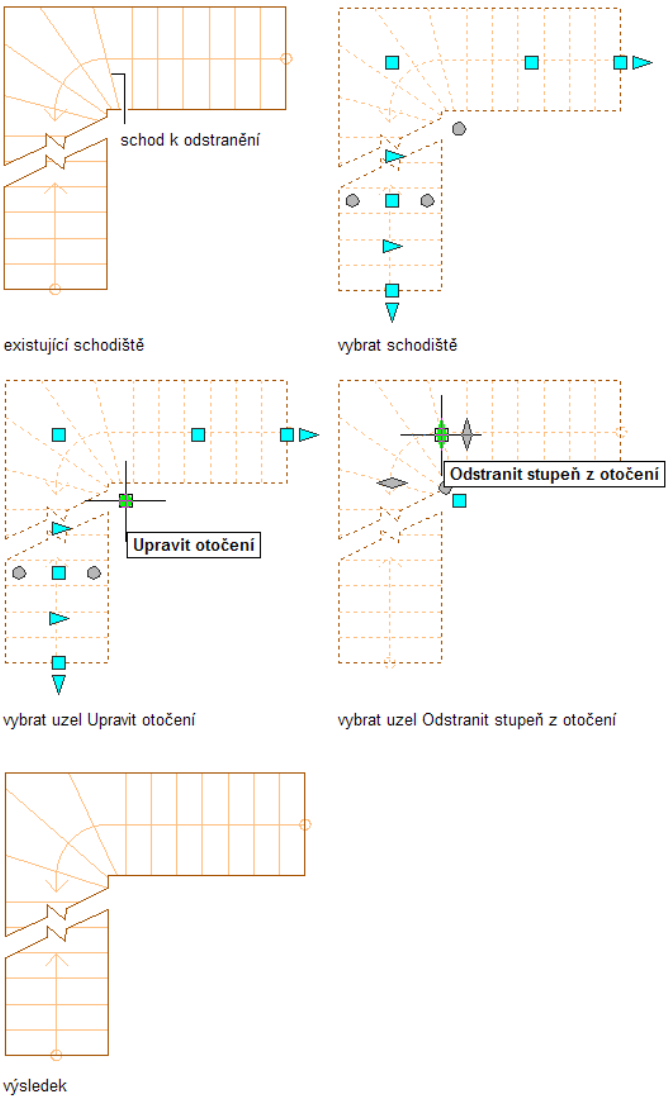
**POZNÁMKA** Chcete-li provést výběr stylu z palety Vlastnosti, klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní, rozbalte položku Obecné a u položky Styl vinutí vyberte možnost Jediný bod.

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 1473.

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.

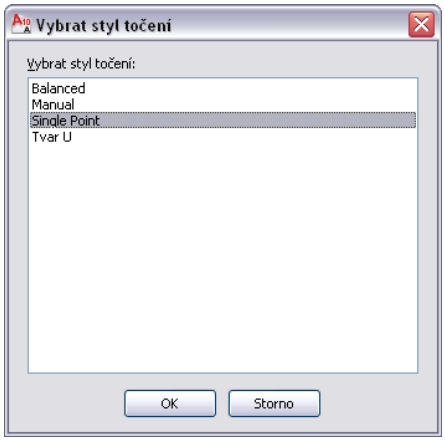
Vinutí v rámci oblasti otočení jsou nastavena na úhel sbíhající se na uzlu Střed otočení.

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.

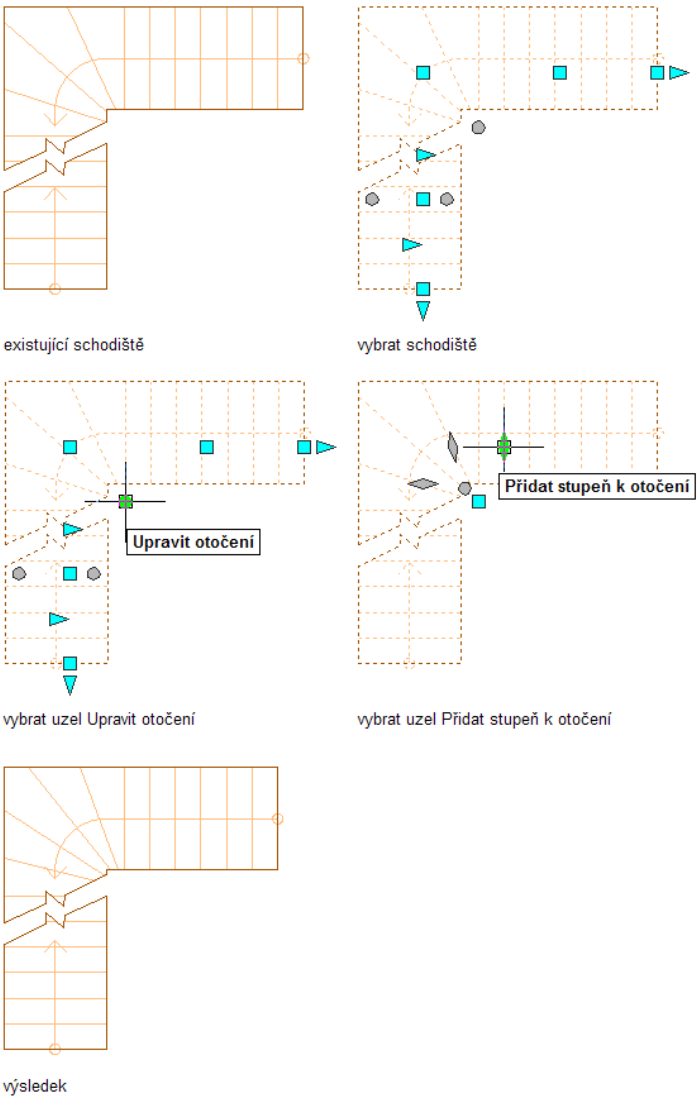
**POZNÁMKA** Chcete-li provést výběr stylu z palety Vlastnosti, klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní, rozbalte položku Obecné a u položky Styl vinutí vyberte možnost Jediný bod.

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 1473.

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

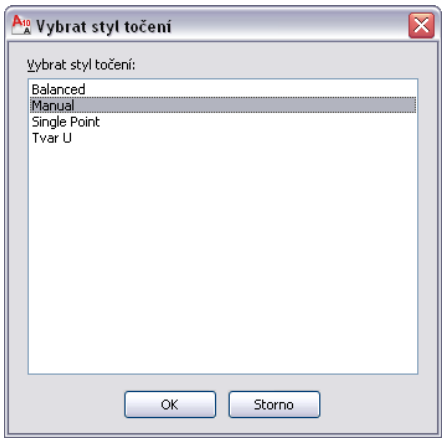
Tento postup použijte k narovnání jednotlivých stupňů na schodišti, přiřazených buď stylu vinutí Ruční – Stupeň nebo Ruční – Podstupnice tvar U.

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 1473.

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.

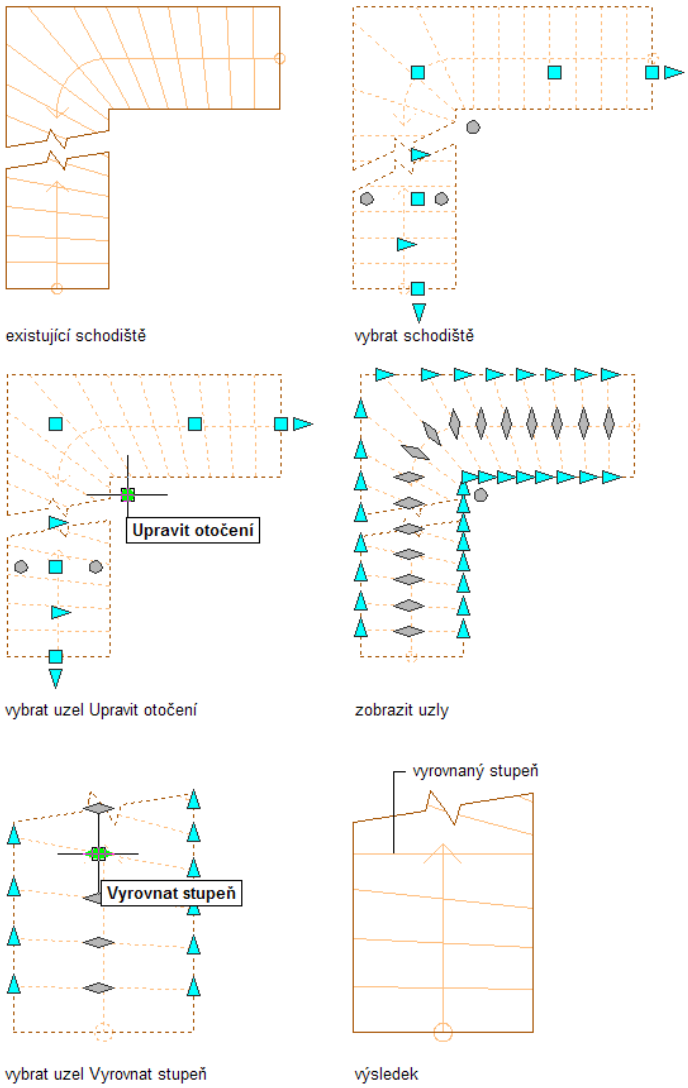
**POZNÁMKA** Chcete-li provést výběr stylu z palety Vlastnosti, klepněte na kartu Projekt, rozbalte položku Základní, rozbalte položku Obecné a u položky Styl vinutí vyberte buď možnost Ruční – Stupeň, nebo možnost Ruční – Podstupnice.

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

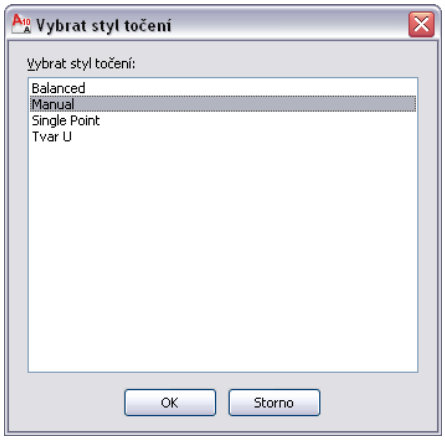
Tento postup použijte k posunutí konců jednotlivých stupňů na schodišti, přiřazených buď stylu vinutí Ruční – Stupeň nebo Ruční – Podstupnice tvar U. Každá hrana stupně nebo plocha podstupnice se otočí v bodě, určeném průsečíkem hrany stupně a konstrukční přímkou schodiště. Táhněte hranu stupně do nového 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 1473.

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.

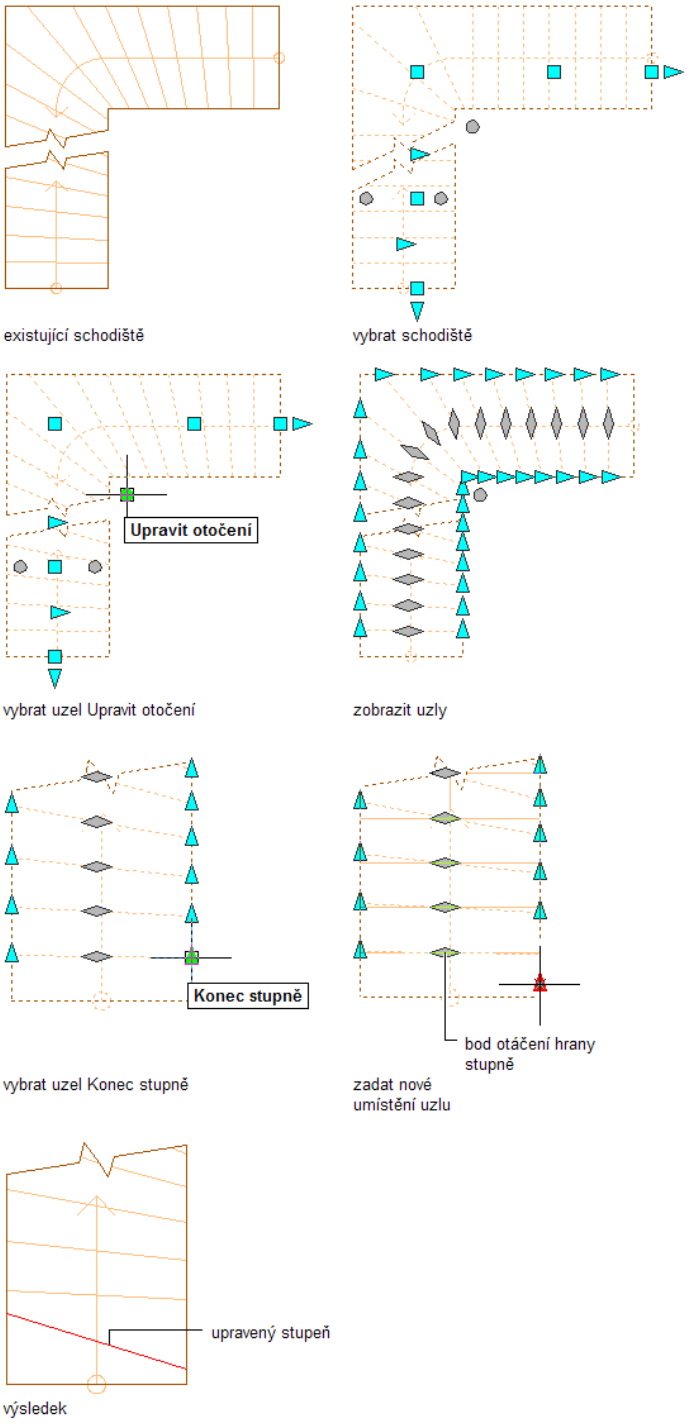
4 Vybrat spouštěcí uzel Upravit otočení.

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.

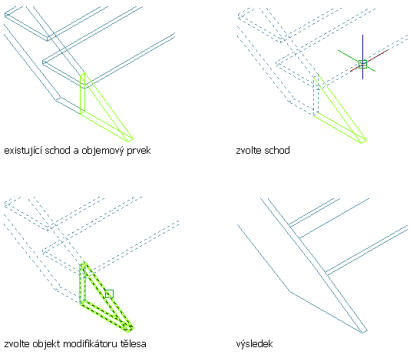
## Přidání modifikátoru tělesa do komponenty schodiště

Tento postup použijte k vytvoření modifikátoru tělesa a k jeho přidání do schodiště.

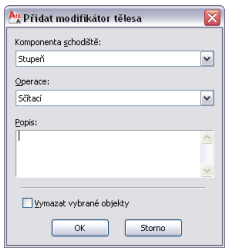
Je možné vytvářet třírozměrné (3D) úpravy tělesa z objemového prvku, objemové skupiny nebo z libovolného objektu AEC s objemem. Dále je možné vytvářet úpravy tělesa z desek nebo bloků ACIS, které tvoří 3D tělesa. Před definováním objektu jako úpravy tělesa je nutné objekt umístit do požadované části 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.

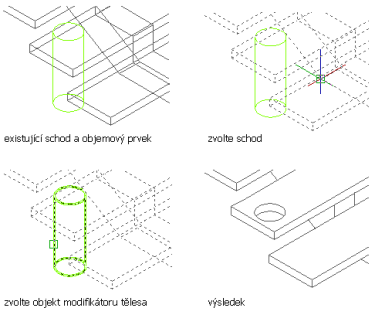
## Odečtení modifikátoru tělesa z komponenty schodiště

Tento postup použijte k vytvoření modifikátoru tělesa a k jeho odečtení z komponenty schodiště.

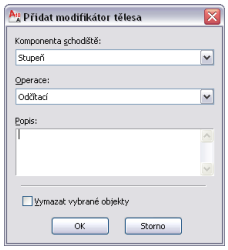
Je možné vytvářet třírozměrné (3D) úpravy tělesa z objemového prvku, objemové skupiny nebo z libovolného objektu AEC s objemem. Dále je možné vytvářet úpravy tělesa z desek nebo bloků ACIS, které tvoří 3D tělesa. Před definováním objektu jako úpravy tělesa je nutné objekt umístit do požadované části 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.

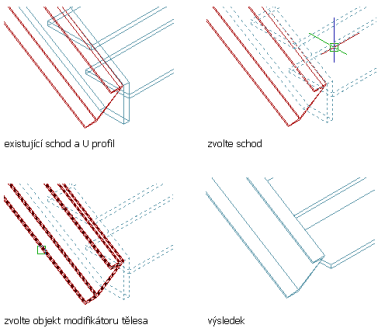
## Nahrazení komponenty schodiště modifikátorem tělesa

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**

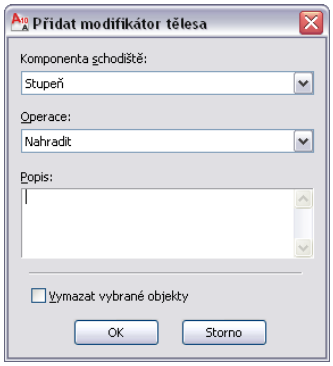



1 Umístěte objekt do místa, kde chcete nahradit komponentu schodiště modifikátorem tělesa.

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. |
| 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 |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| | 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 1430.

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. |
| změnit operaci, která je použita pro aplikování modifikátoru tělesa na schodiště | vybrat jinou operaci pro možnost Operace:<br>■ Modifikátor tělesa přidejte ke komponentě schodiště příkazem Součet.<br>■ Možnost Rozdíl použijte k odečtení tvaru modifikátoru tělesa z komponenty schodiště.<br>■ 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*. |

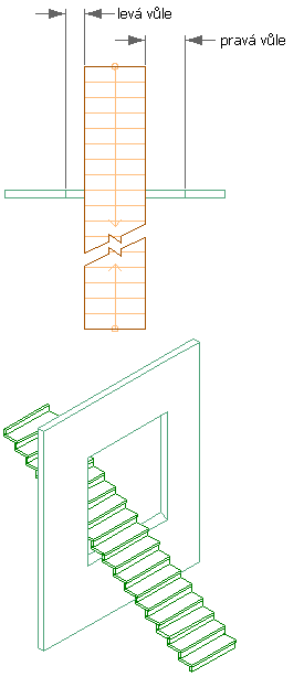
# Podmínky kolize schodiště

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.

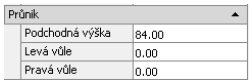
**Zadání levé a pravé boční vůle pro podmínku kolize stěny**




1 Vytvořit schodiště, které se protíná se stěnou. Další informace o vytváření schodiště, viz část Použití nástrojů schodiště k vytvoření schodiště na straně 1342.

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. |
| 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.

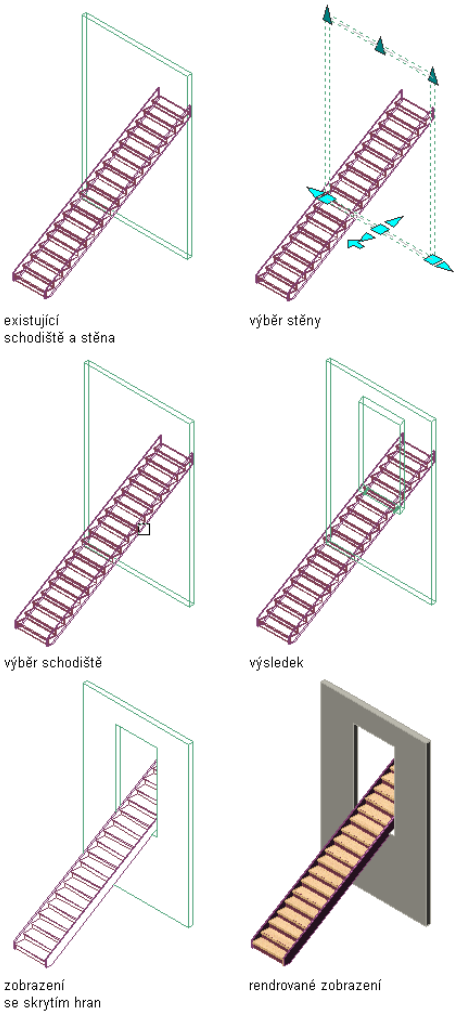
6 Vyberte stěnu k protnutí a klepněte na kartu Stěna ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Přidat .

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 827.

**POZNÁMKA** Změna hodnot kolize schodiště změní velikost průniku se stěnou.

Vytvoření podmínky kolize stěny a schodiště




## Odstranění podmínky kolize schodiště ze stěny

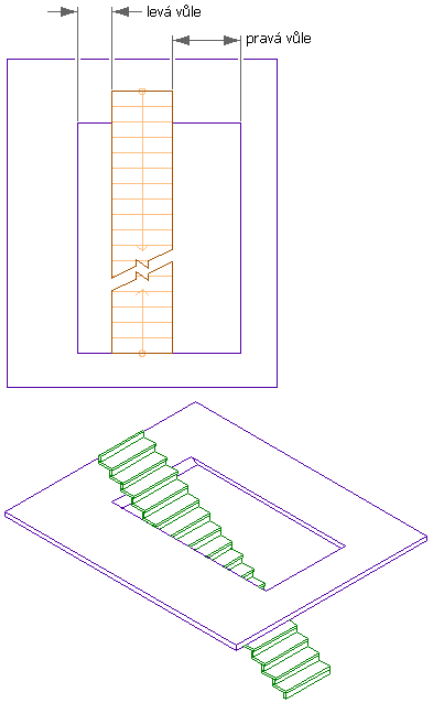
Tento postup použijte k odstranění kolize schodiště ze stěny.

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*.

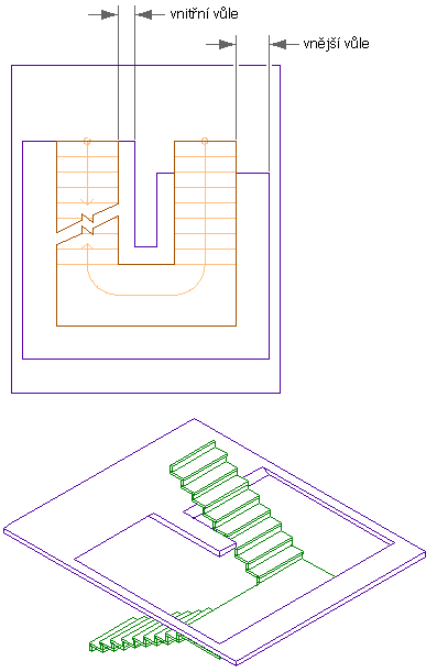
## Vytvoření podmínky kolize v desce

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**



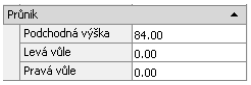

**Zadání vnitřní a vnější vůle pro podmínku kolize desky**




1 Vytvořit schodiště, které se protíná s deskou. Další informace o vytváření schodiště, viz část Použití nástrojů schodiště k vytvoření schodiště na straně 1342.

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. |

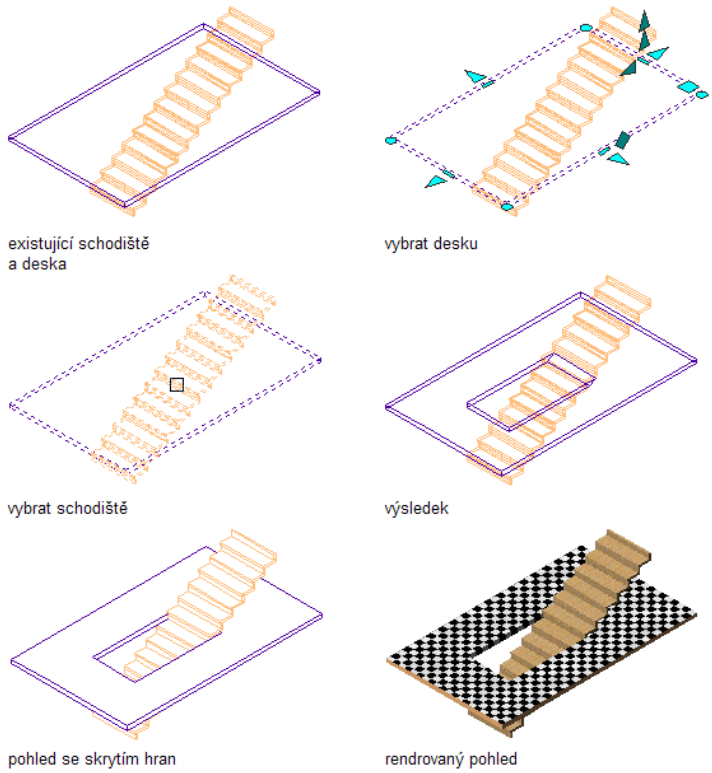
5 Klepněte na výkres, ne na schodiště, k odstranění výběru.

6 Vyberte 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 827.

**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*.

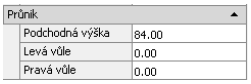
## Vytvoření podmínky kolize v prostoru

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 1342.

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 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.

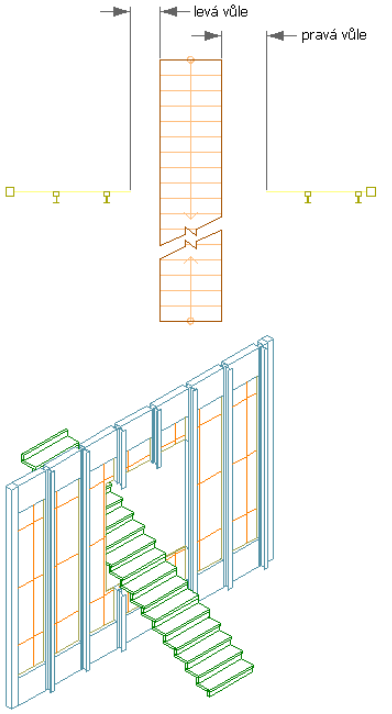
1 Vyberte prostor, ze kterého se má odstranit kolize, a klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolizní podmínka ➤ Odstranit .

2 Vybrat schodiště a stisknout *ENTER*.

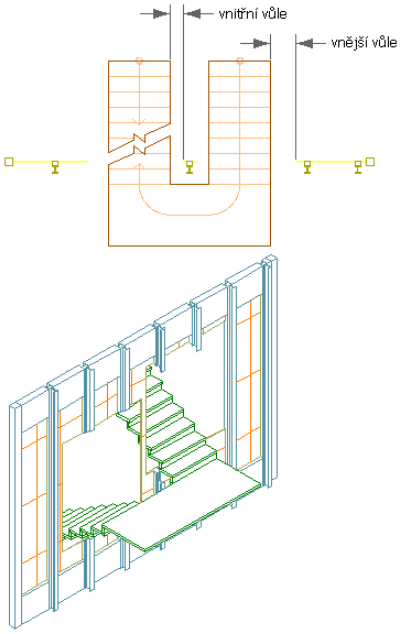
# Vytvoření podmínky kolize v obvodovém plášti

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**



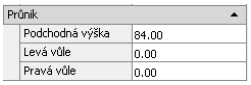

**Zadání vnitřní a vnější vůle pro podmínku kolize obvodového pláště**



1 Vytvořit schodiště, které se protíná s obvodovým pláštěm. Další informace o vytváření schodiště, viz část Použití nástrojů schodiště k vytvoření schodiště na straně 1342.

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. |
| 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*.

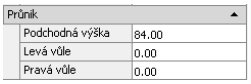
## Vytvoření podmínky kolize v sestavě dveří/okna

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 1342.

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.

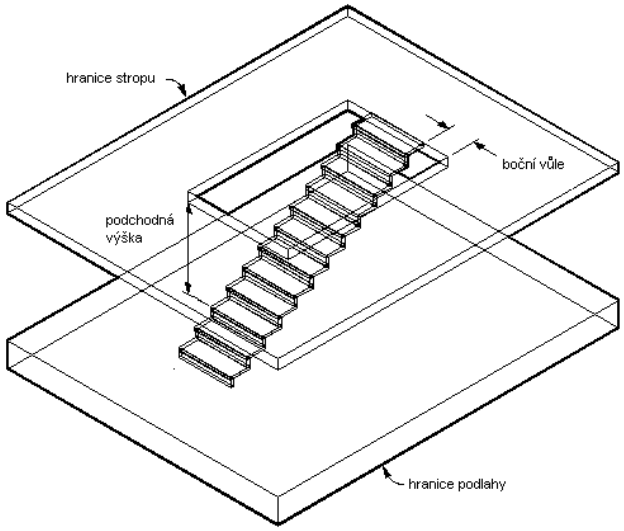
2 Vyberte sestavu dveře/okno, ze které se má odstranit kolize, a klepněte na kartu Sestava dveře/okno ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Kolize ➤ Odstranit .

3 Vybrat schodiště a stisknout *ENTER*.

## Změna velikosti kolize schodiště

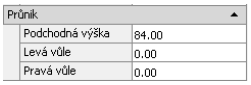
Tento postup použijte k řízení velikosti plochy kolize schodiště.

**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.




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.

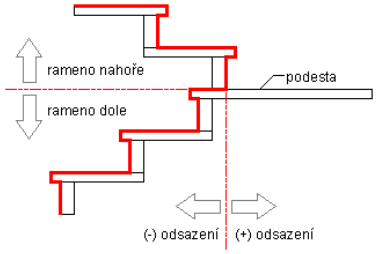
3 Zadejte zarovnání schodiště ve tvaru U.

| 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

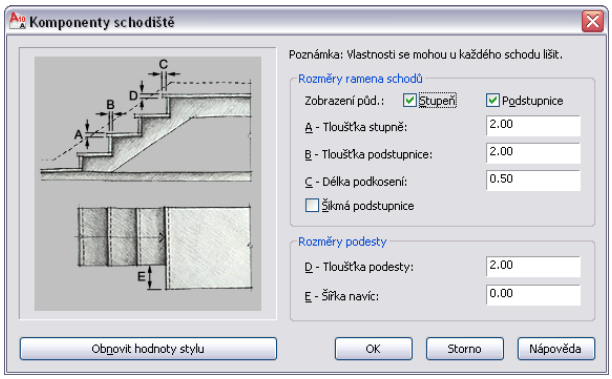
Tento postup použijte ke změně stupně, tloušťky podstupnice a délky podkosení pro každé schodiště. Můžete také zapnout nebo vypnout zobrazení stupně a podstupnice.

**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. |
| 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

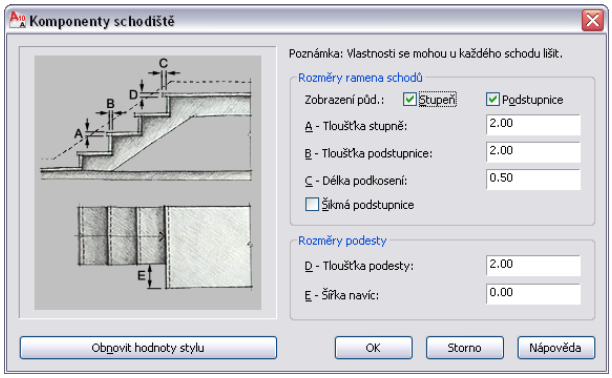
Tento postup použijte ke změně tloušťky podesty a určení šířky navíc pro podestu schodiště.

**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.



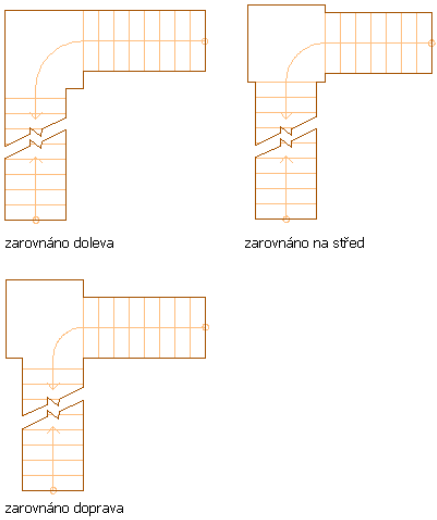

4 Zadat hodnotu pro Tloušťka podesty.

5 zadat hodnotu pro Šířka navíc.

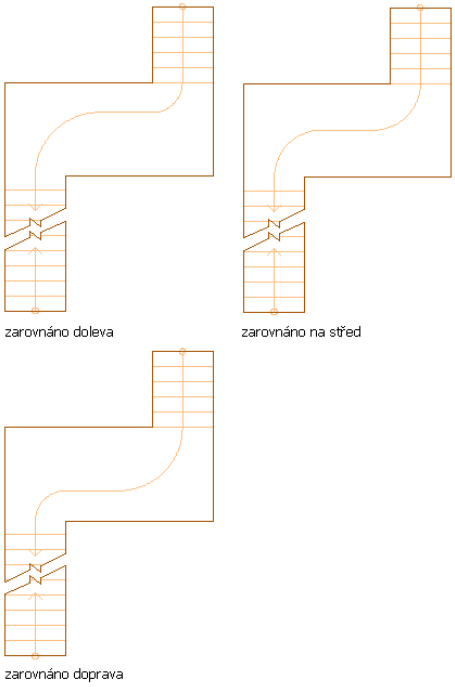
**POZNÁMKA** Nastavení pro šířku navíc podesty ovlivní jen skutečné podesty víceramenného schodiště a schodiště ve tvaru U. Automatické podesty, zavedené mezemi výšky ramene a ukončující podesty, nejsou tímto nastavením ovlivněny.

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

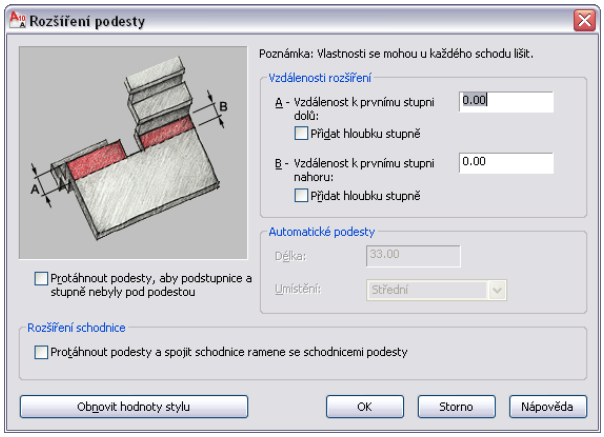
Tento postup použijte ke změně vzdáleností mezi podestami a stupni a rozšíření schodnice pro schodiště. Můžete odlišit velikost komponent podesty od komponent, použitých pro ramena schodiště.

**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 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 1442.

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

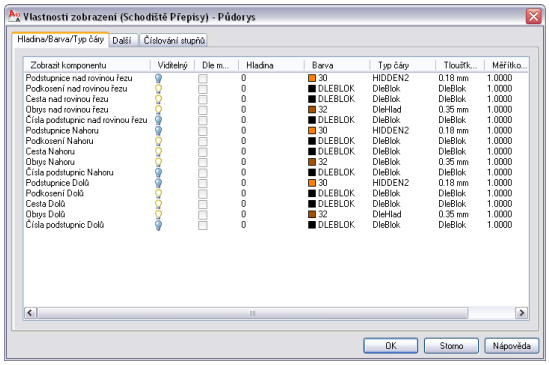
1 Podívejte se na vlastnosti zobrazení pro tyto druhy komponent schodiště.

Vyberte schodiště a klepněte na kartu Schodiště ➤ panel Obecné ➤ rozevírací nabídka Upravit styl ➤ Styl schodiště .

2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

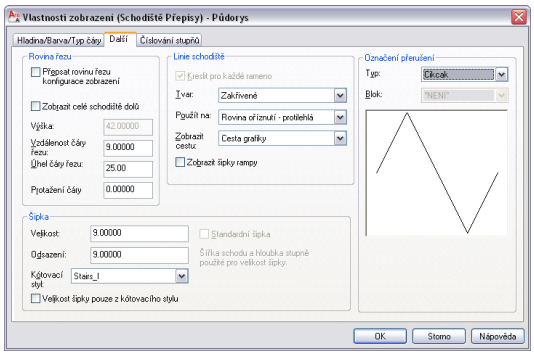
3 Ověřte, zda výchozí reprezentací zobrazení je Půdorys, a klepněte na tlačítko (Upravit vlastnosti zobrazení).

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.

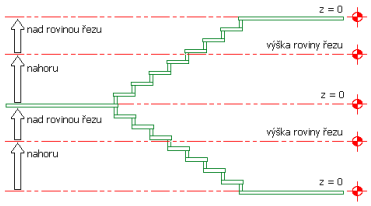
5 Klepněte na kartu Další.




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.

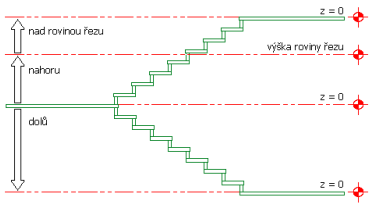
Je-li je vybrána možnost Přepsat rovinu řezu konfigurace zobrazení, je výška pohledu řezu měřena od spodku každého schodiště mezi podlažími. Jsou zobrazeny horní komponenty zobrazení a komponenty zobrazení nad rovinou řezu nad aktuální hladinou a dolní komponenty zobrazení nejsou zobrazeny.

**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.

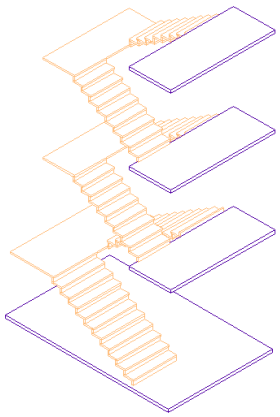
Vytvořte schodiště ve tvaru U 5'-0" (1520 mm) široké a 12'-0" (3650 mm) vysoké k reprezentování schodiště předsíně.

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**



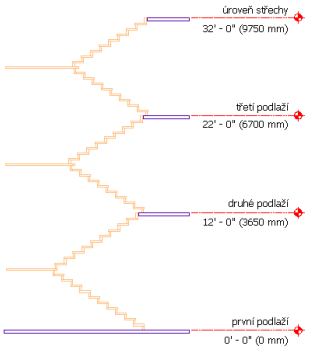
4 Uložte tuto konfiguraci věžového schodiště jako základní soubor výkresu schodiště.

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**

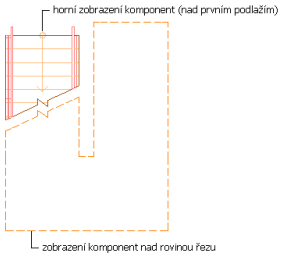



6 Otevřete výkres První podlaží a připojte základní schodiště jako Xref v pohledu 0'-0“ (0 mm).

7 Ověřte, zda je aktuální konfigurace zobrazení Střední detail.

8 Zobrazte schodiště předsíně prvního podlaží v půdorysu.

**Komponenty zobrazení schodiště v prvním podlaží**



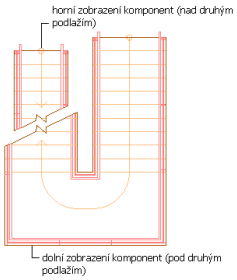

9 Zobrazí se horní komponenty zobrazení nad prvním podlažím tak, jako komponenty zobrazení nad rovinou řezu, v obrysu s čárkovaným typem čáry.

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**



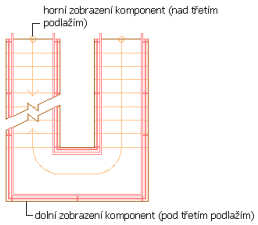

13 Zobrazí se horní komponenty zobrazení nad druhým podlažím tak, jako dolní komponenty zobrazení pod druhým podlažím.

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**



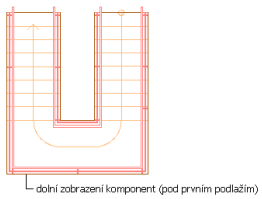

17 Zobrazí se horní komponenty zobrazení nad třetím podlažím, jako jsou zobrazeny dolní komponenty zobrazení pod třetím podlažím.

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.

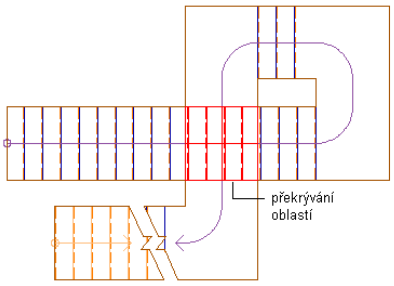
3 Vybrat styl.

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. |
| 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 1466.

**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 1467.

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 1456.

### 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 1467.

**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 1449.

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 506.

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 1456.

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 1443).

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.

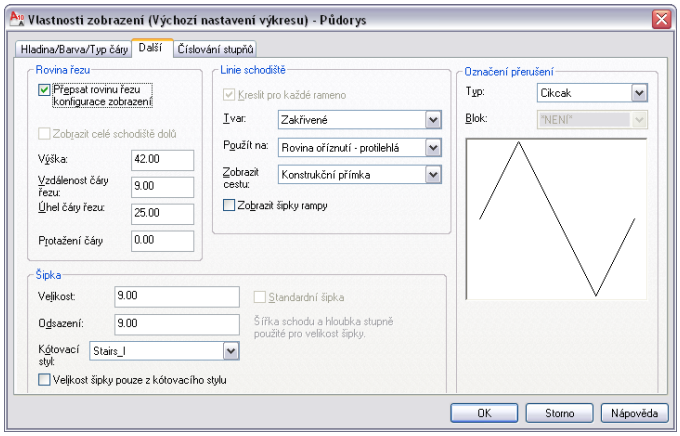
2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

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 1456.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| změnit styl kóty, použitý pro zobrazení šipky | vybrat styl pro Kótovací styl.<br><br>**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. |
| 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.

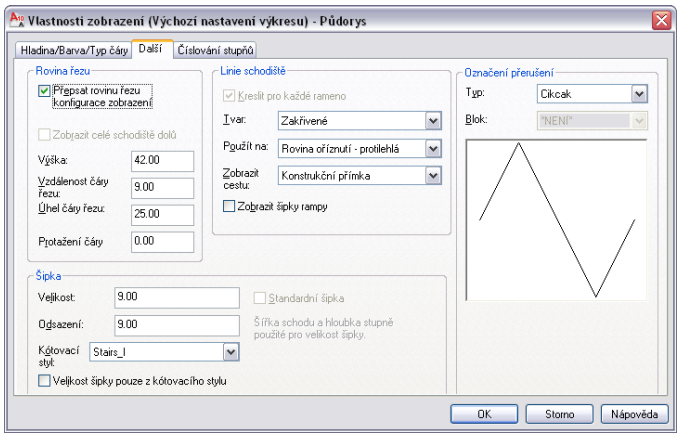
2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

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 1456.

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.

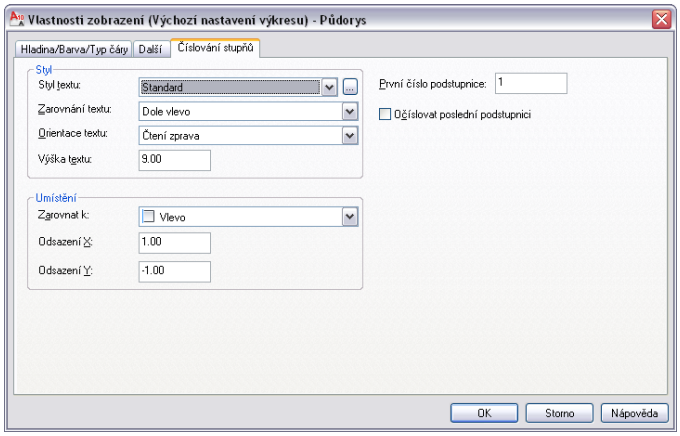
2 Klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

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. |
| upravit referenční soubor | poklepat na název referenčního souboru ke spuštění jeho aplikace.<br>**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 1372.

## 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 556.

## 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 1458. |
| určit vlastnosti schodnice pro styl | viz část Určení schodnice pro styl schodiště na straně 1459. |
| určit tloušťky a šířky stupňů, podstupnic a podest pro styl | viz část Určení komponent stylu schodiště na straně 1463. |
| určit vlastnosti rozšíření podesty stylu | viz část Určení rozšíření podesty stylu schodiště na straně 1464. |
| určit vlastnosti zobrazení, jako je hladina, barva a typ čáry pro komponenty stylu | viz část Určení hladiny/barvy/typu čáry stylu schodiště na straně 1467. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| určit vlastnosti roviny řezu, vlastnosti šipky a jiné vlastnosti zobrazení stylu | viz část Určení zobrazení dalších charakteristik stylu schodiště na straně 1468. |
| přidat ke stylu poznámky a soubory | viz část Přidání poznámek a souborů ke stylu schodiště na straně 1472. |

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.

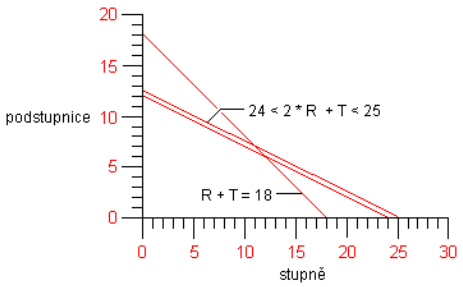
Později můžete přejmenovat nástroj a určit pro něj jiné vlastnosti, jak je to popsáno v Vytvoření nástroje schodiště na straně 1372.

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**



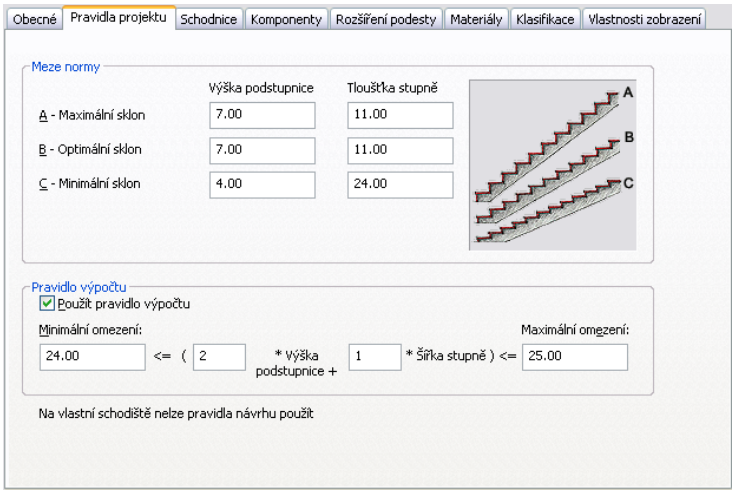

1 Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

**POZNÁMKA** Alternativně 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

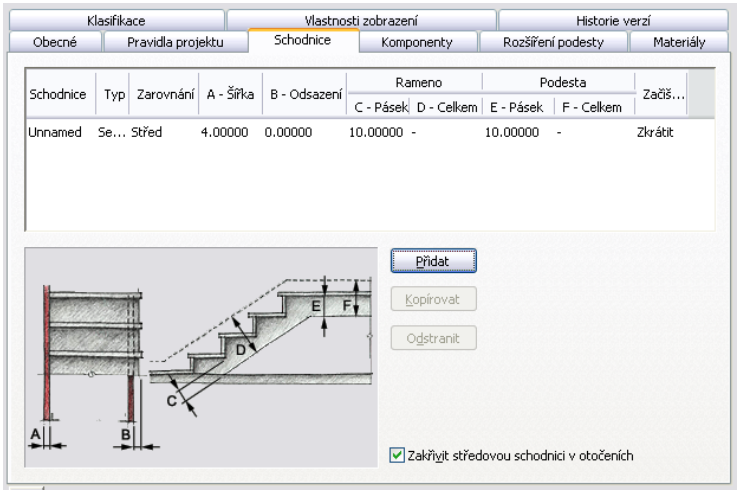
1 Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

**POZNÁMKA** Alternativně 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| 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.

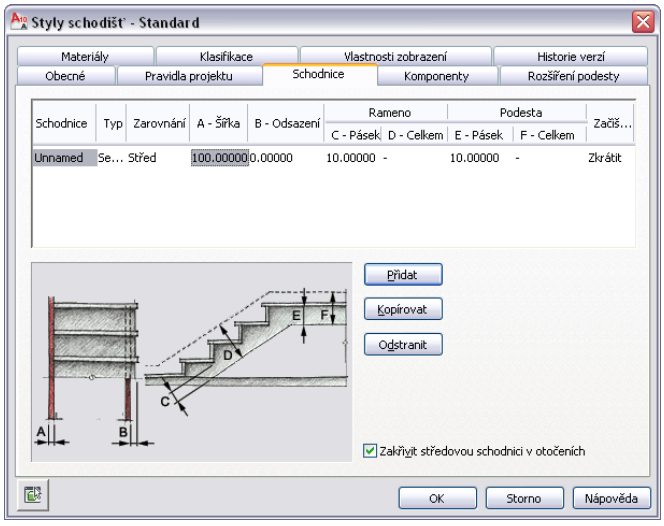
2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

**POZNÁMKA** Alternativně 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.

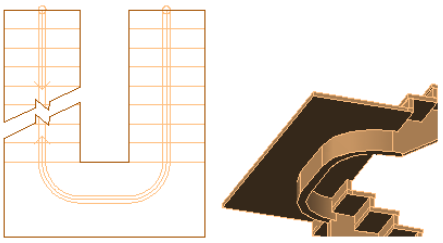
4 Klepněte na kartu Schodnice.

5 Zrušte Zakřivit středovou schodnici v zatočeních

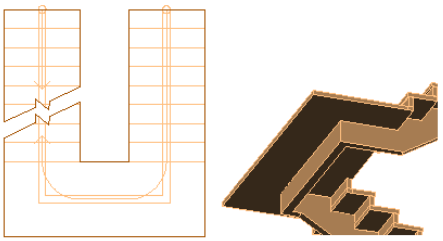



6 Klepněte na tlačítko OK.

**Zakřivené a začištěné středové schodnice v zatočeních podesty**



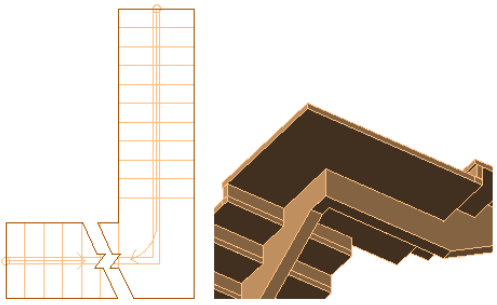
středová schodnice zakřivená na otočeních podesty



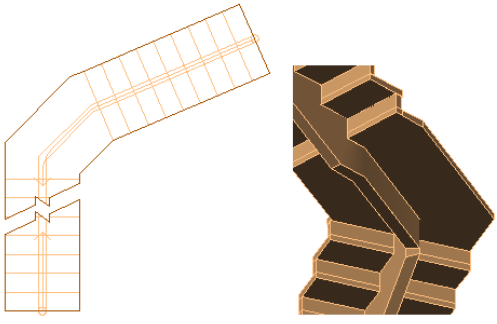
středová schodnice se začištěnými styky na otočeních podesty

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.

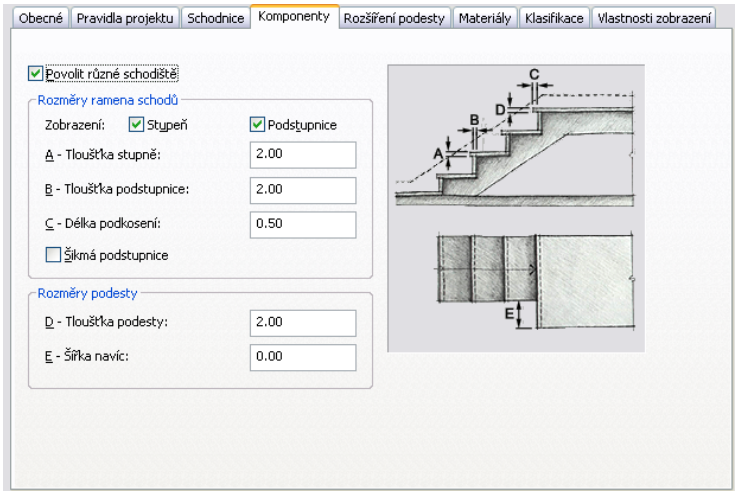
1 Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

**POZNÁMKA** Alternativně 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.

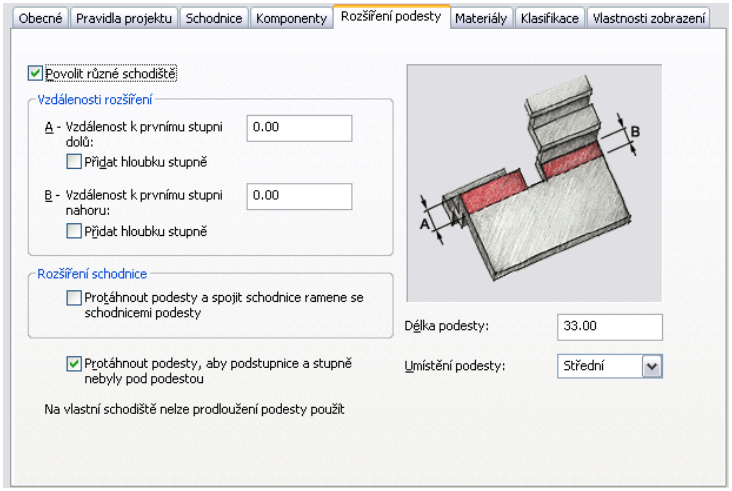
1 Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

**POZNÁMKA** Alternativně 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 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 |

| Komponenta schodiště | Komponenta materiálu |
|---|---|
| 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 1467.

1. Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.
2. Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

   **POZNÁMKA** Alternativně 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 1450.

**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 1466.

1. Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.
2. Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

   **POZNÁMKA** Alternativně 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.

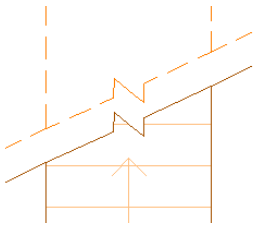
8 Vyberte komponentu, která se má změnit, a zvolte jiné nastavení pro vlastnost.

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.

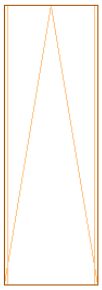
4 Klepněte na kartu Jiné.

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** Alternativně 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. |
| změnit styl kóty, použitý pro zobrazení šipky | vybrat styl pro Kótovací styl.<br>**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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| 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** Alternativně 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 2496.

1 Otevřít paletu nástroje, která má nástroj schodiště.

2 Klepněte pravým tlačítkem na nástroj schodiště a klepněte na tlačítko Styly schodišť.

**POZNÁMKA** Alternativně 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** Alternativně 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 556.

## 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 1473.

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.

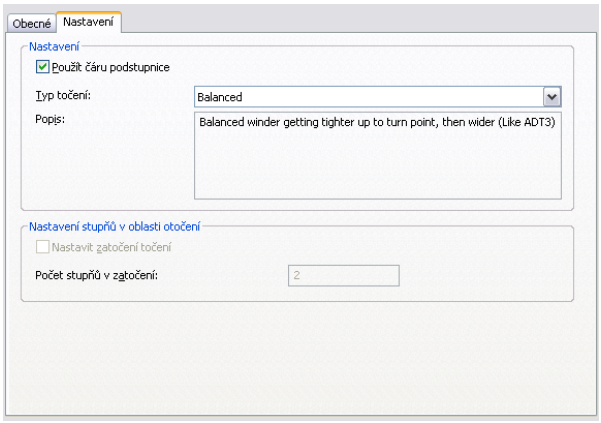
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Zobrazí se Správce stylu s aktuálním výkresem rozbaleným v stromovém zobrazení.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| nechte stupně otáčet plynule kolem délky schodiště | vybrat Tvar U pro Typ vinutí.<br>**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. |
| 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 262.

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.

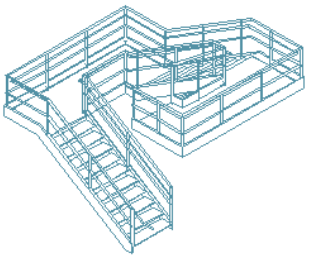
Můžete zahrnout ukotvená zábradlí klepnutím na možnost Zahrnout ukotvená zábradlí, i když nebyla vybrána v kroku 3.

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.

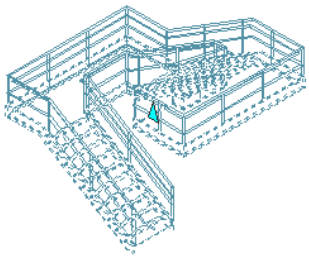
7 Klepněte na tlačítko OK.

Věžové schodiště se vytvoří přidáním schodů do vybraných hladin.

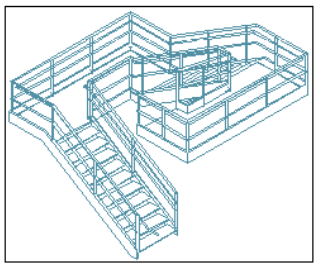
**Generování věžového schodiště z existujícího průběhu schodiště ve tvaru U**



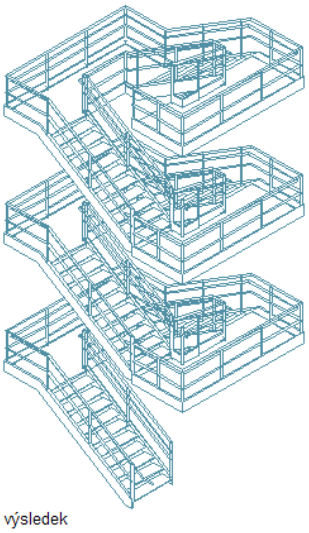
existující schodiště
a zábradlí



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 1373.
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

# 27

Zábradlí jsou objekty, které se vzájemně ovlivňují se schodišti a dalšími objekty. Zábradlí můžete přidat ke stávajícím schodům nebo můžete vytvořit samostatná zábradlí.

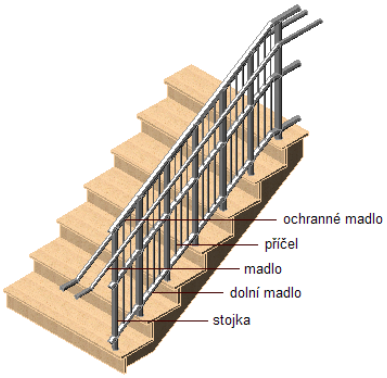
## Zábradlí

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.

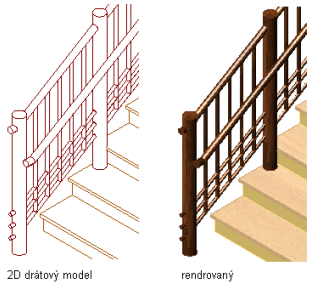
### Styly zábradlí a jejich vlastnosti

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**



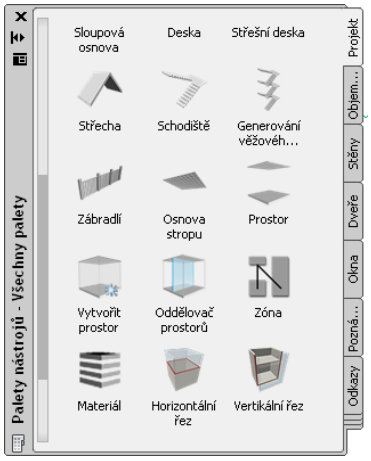

V aplikaci AutoCAD Architecture je k dispozici množství předem definovaných materiálů pro běžné účely návrhu, které obsahují nastavení pro zábradlí. Tyto předem definované materiály je možné použít tak, jak jsou, nebo je můžete upravit podle speciálních požadavků. Můžete také od začátku vytvořit vlastní materiály.

Další informace naleznete v části Zadání materiálů u stylu zábradlí na straně 1519.

## 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 1481 a Vytvoření samostatného zábradlí pomocí uživatelem zadaných nastavení na straně 1484.

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.

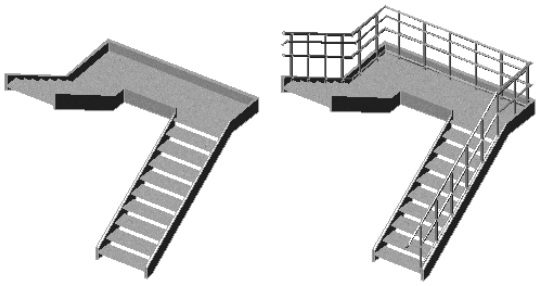
3 Zadejte koncový bod zábradlí.

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 1513 a Zadání dolních madel u stylu zábradlí na straně 1514.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| zadat výšku nejnižšího madla, když je na ramenu schodiště | zadejte hodnotu pro možnost Šikmé. |
| 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 1515.

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. |
| 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.

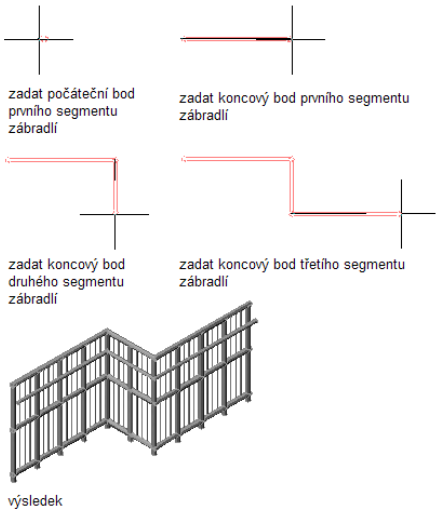
19 Vyberte stranu schodiště nebo ramena schodiště, kam chcete umístit zábradlí.

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 1513 a Zadání dolních madel u stylu zábradlí na straně 1514.

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. |
| 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 1515.

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. |
| 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.

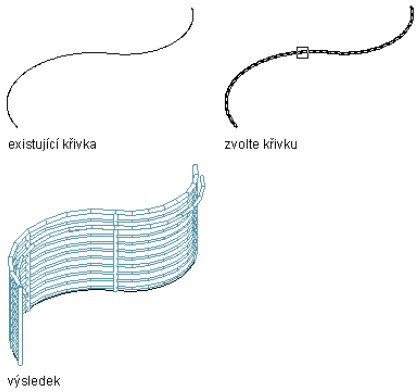
17 Zadejte další body pro zábradlí.

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 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 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 506.
- Příkazy pro úpravu zvoleného zábradlí můžete vybrat na kartě kontextového pásu karet Zábradlí a v kontextové nabídce.

## Použití úchytů k úpravám zábradlí

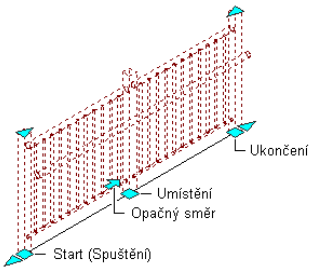
K úpravám zábradlí pomocí úchytů použijte tyto postupy.

#### Úpravy rozměrů zábradlí

1 Vyberte zábradlí.

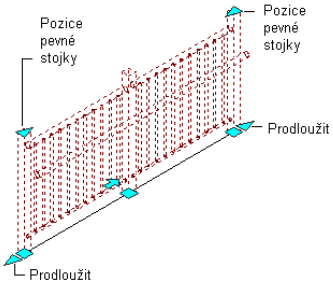
2 Vyberte úchyt pro rozměr, který chcete změnit.

**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**

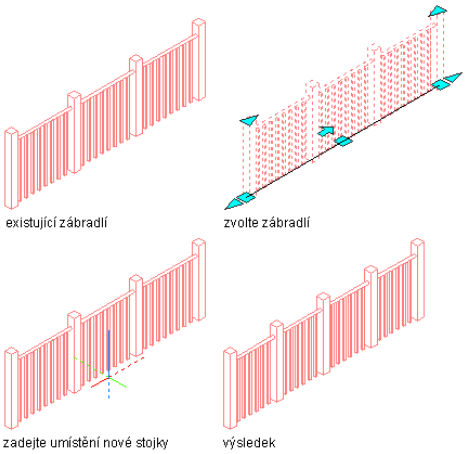
1 Vyberte zábradlí.

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.

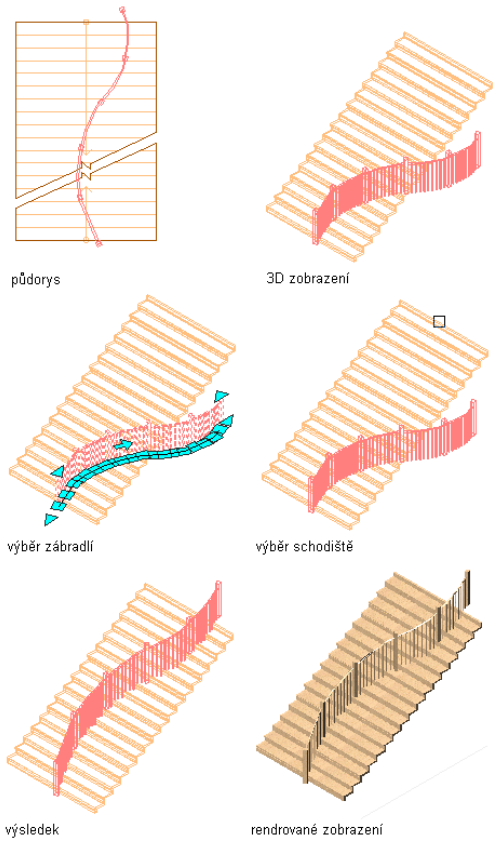
2 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Ukotvení ➤ Obrátit .

## 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.

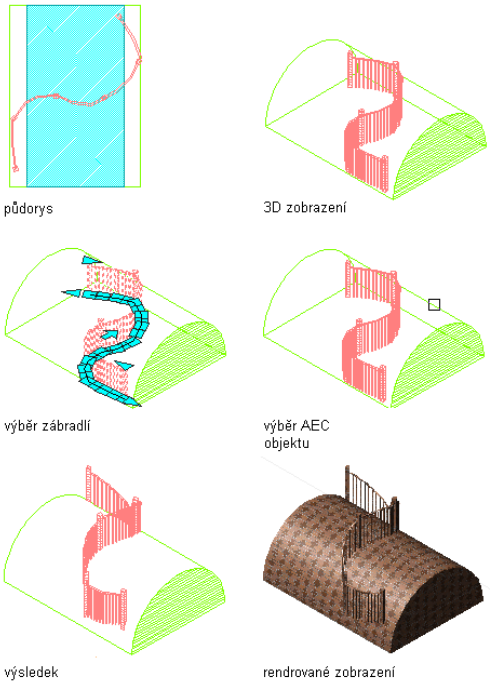
3 Vybrat schodiště.

## 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. |
| 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.

## 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 1511.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |

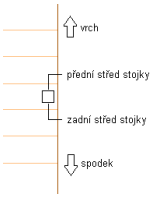
10 Pokud je to nutné, zadejte směr Zrcadlit v:

| 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. |

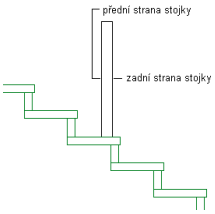
11 Zadání umístění bodu vložení ve vztahu k objektu:

| 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 1511.

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 1516 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 1500.

1 Vytvořte potřebnou definici profilu tak, jak je popsáno v části Tento postup slouží k vytvoření profilu pro vlastní komponenty zábradlí na straně 1517.

2 Vyberte zábradlí.

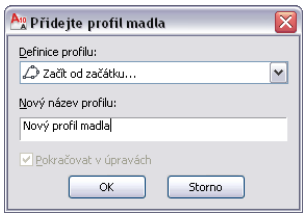
3 Klepněte na kartu Zábradlí ➤ panel Profil ➤ Přidat profil .

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 1498. |

## Úpravy vlastního profilu komponenty zábradlí

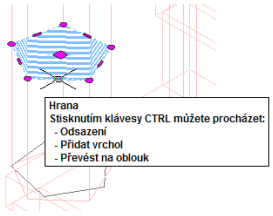
Tento postup slouží k úpravám vlastního profilu komponenty zábradlí.

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.<br>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 |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| | 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.<br>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.<br>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. |
| 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*.<br>■ 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.<br>■ 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.<br>**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 1517.

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 1511.

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. |
| 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:

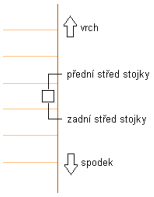
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *X*, podél délky zábradlí | vyberte možnost Zrcadlit X. |
| vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *Y*, podél šířky zábradlí | vyberte možnost Zrcadlit Y. |

11 Pokud je třeba, zadejte úhel otočení komponenty ve směru *Z*.

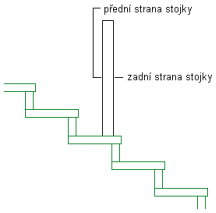
12 Zadání umístění bodu vložení ve vztahu k objektu:

| 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. |
| 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. |
| 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 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 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.

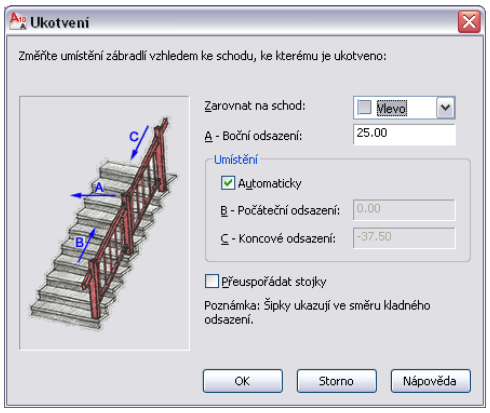
## Změna vlastností ukotvení zábradlí

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.

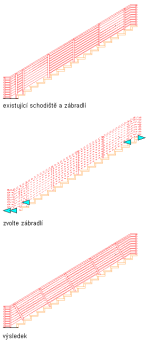
**POZNÁMKA** Pokud upravujete zábradlí pomocí úchytů, tak že zábradlí nekončí na stojce, můžete použít možnost Znovu uspořádat stojky k přesunutí stojky na konec upravovaného zábradlí.

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.

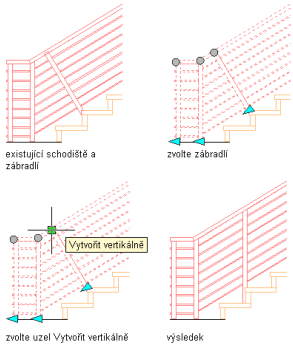
2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Projekt.

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**

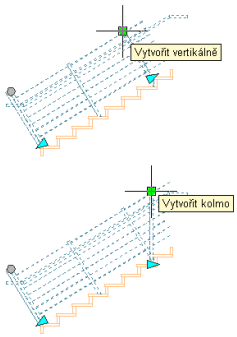



1 Vyberte kolmé zábradlí.

2 Vyberte uzel Udělat svisle.

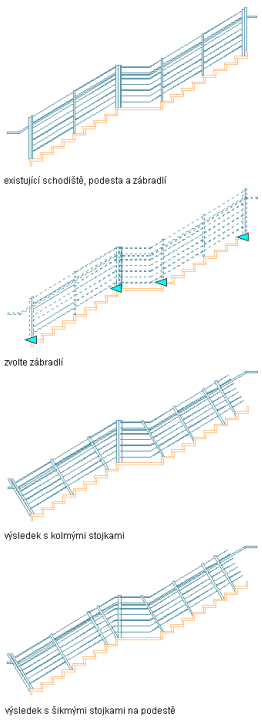
Po určení vertikální orientace stojky zábradlí se uzel Udělat svisle změní na uzel Udělat kolmo. Výběrem uzlu Udělat kolmo obnovte kolmou orientaci stojky.

**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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |

| Chcete-li ... | Pak... |
| --- | --- |
| 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 565.

### 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 1487.

### 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 556.

## 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** Alternativně můžete ve výkresu vybrat zábradlí a klepnout 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 1513. |
| zadat vlastní rozměry a odsazení pro dolní madla ve stylu | viz část Zadání dolních madel u stylu zábradlí na straně 1514. |
| zadat umístění a vzdálenost stojek a příčlí pro styl | viz část Zadání stojek stylu zábradlí na straně 1515. |
| zadat konstrukční komponenty stylu | viz část Zadání komponent u stylu zábradlí na straně 1516. |
| zadat rozšíření zábradlí na úrovních podlah a podestách | viz část Zadání prodloužení zábradlí u stylu zábradlí na straně 1518. |
| přiřadit materiály ke komponentám stylu zábradlí | viz část Přiřazení materiálů ke stylu zábradlí na straně 1520. |
| přidat klasifikace ke stylu zábradlí | viz část Zadání klasifikací pro styl zábradlí na straně 1521. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| zadat komponenty zobrazení stylu | viz část Zadání komponent zobrazení u stylu zábradlí na straně 1520. |
| přidat ke stylu poznámky a soubory | viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu zábradlí na straně 1521. |

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 1487.

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:

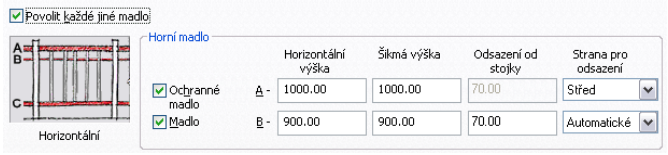
- šikmá výška
- odsazení od stojek
- strana pro odsazení

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, šikmá výška a vzdálenost odsazení při přidání nebo úpravách zábradlí | vyberte možnost Povolit každé jiné madlo. |
| 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:

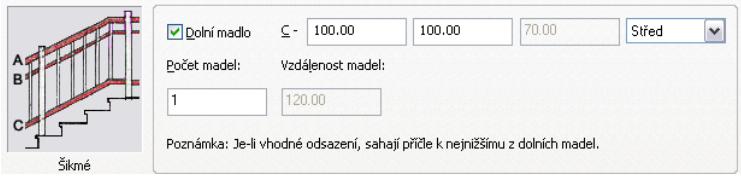
- počet dolních madel
- vzdálenost mezi madly
- výška nejnižšího madla

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

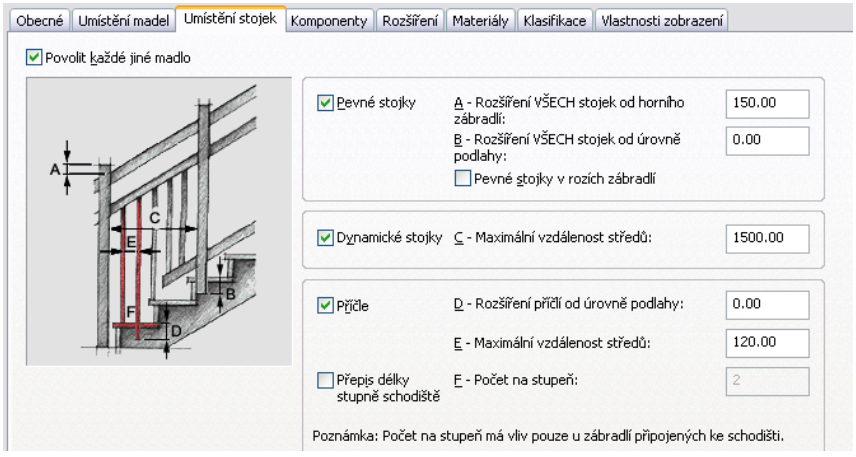
K začátku a konci každého zábradlí je připojena první pevná stojka a poslední pevná stojka. Mezi první a poslední stojku jsou přidány dodatečné pevné stojky a dynamické stojky. Příčle jsou blízko u sebe umístěné podpory zábradlí Můžete zadat vzdálenost mezi dynamickými stojkami a příčlemi.

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. |
| 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.

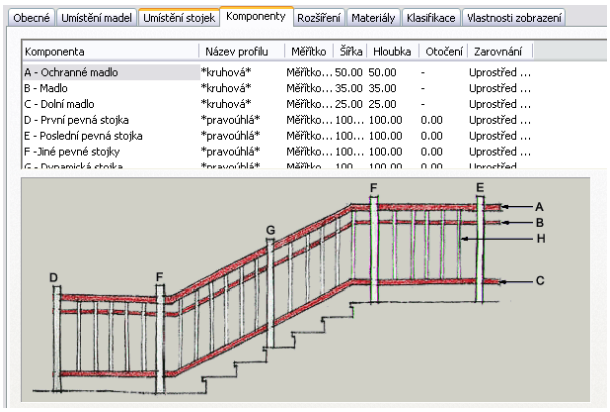
K vytvoření komponent zábradlí s vlastními tvary můžete použít profily. Vlastní profil nahrazuje komponentu na kartě Komponenty stylu zábradlí ve Správci stylů. Další informace naleznete v části Tento postup slouží k vytvoření profilu pro vlastní komponenty zábradlí na straně 1517.

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 1522.

# Zadání prodloužení zábradlí u stylu zábradlí

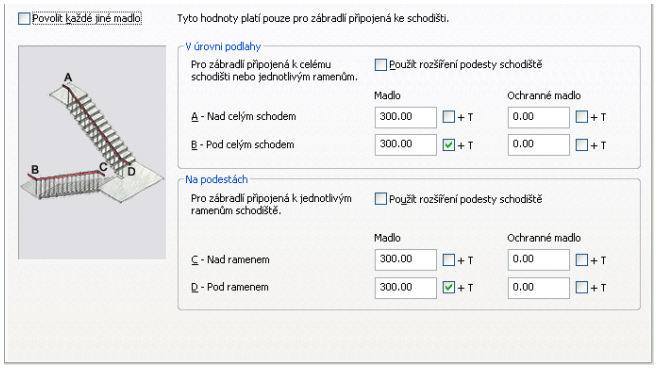
Tento postup slouží k řízení délky madla a rozšíření ochranného madla v horní a dolní části schodišťových ramen. Pokud existuje dolní madlo, rozšiřuje se až k zábradlí nad ním. Pokud není povoleno variabilní rozšíření zábradlí, nelze koncový bod upravovat pomocí úchytů.

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. |
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 |

| Komponenta zábradlí | Komponenta materiálu |
|---|---|
| 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 1520.

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 1519.

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 2496.

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. |
| 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.

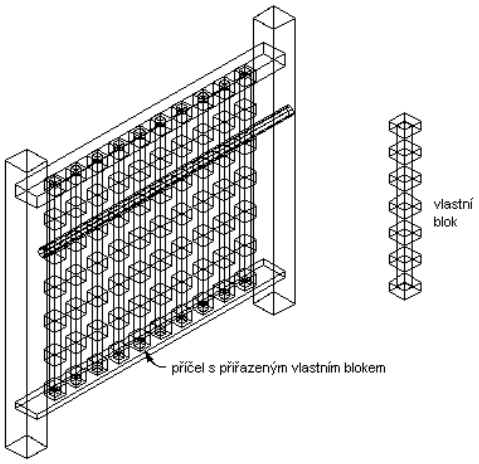
Když přidáte vlastní blok a profil, můžete zadat několik pravidel pro umístění a měřítko nové komponenty. Každý vlastní blok nebo profil se také přidává k vlastnostem zobrazení, takže je možné řídit jejich hladinu, barvu a typ čáry. Objekty použité k vytvoření vlastních bloků musí být vytvořeny s vlastnostmi 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:

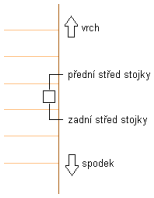
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *X*, podél délky zábradlí | vyberte možnost Zrcadlit X. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *Y*, podél šířky zábradlí | vyberte možnost Zrcadlit Y. |
| vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *Z* | vyberte možnost Zrcadlit Z. |

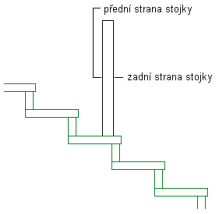
**14** Zadání umístění bodu vložení ve vztahu k objektu:

| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| 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. |
| 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 1520.

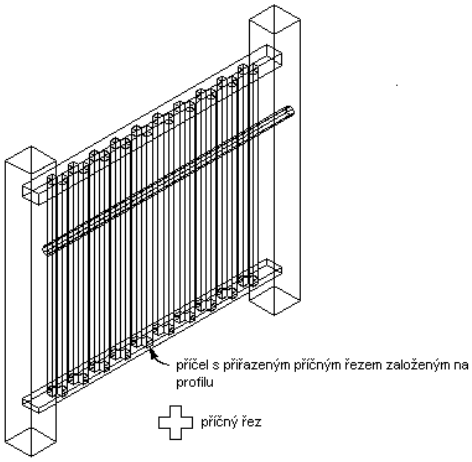
## Přidání vlastního profilu ke stylu zábradlí

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 1517.

**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 Přizpůsobit měřítko, nastaví se měřítko celého vlastního profilu rovnoměrně. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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:

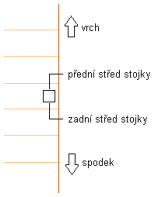
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *X*, podél délky zábradlí | vyberte možnost Zrcadlit X. |
| vytvořit zrcadlení komponenty ve směru *Y*, podél šířky zábradlí | vyberte možnost Zrcadlit Y. |

14 Pokud je třeba, zadejte úhel otočení komponenty ve směru *Z*.

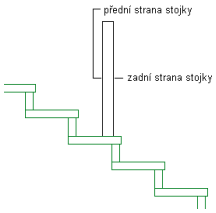
15 Zadání umístění bodu vložení ve vztahu k objektu:

| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 1520.

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

# 28

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

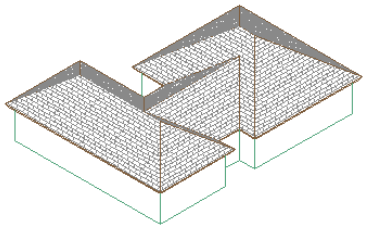
Střešní deska modeluje jednotlivou plochu střechy. Objekty střešní desky se také liší od objektů střechy v tom, že každá střešní deska představuje samostatnou entitu bez přímého připojení na další entity. Při použití více střešních desek k modelování celé plochy střechy, máte více volnosti při úpravách 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 1547.

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.

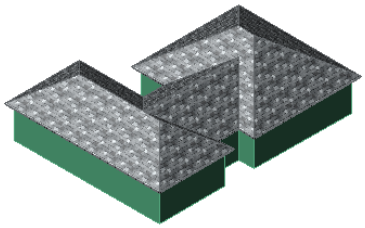
### Materiály ve střechách

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 573

**Zobrazení střech ve 2D drátových a rendrovaných zobrazeních**



2D drátový model



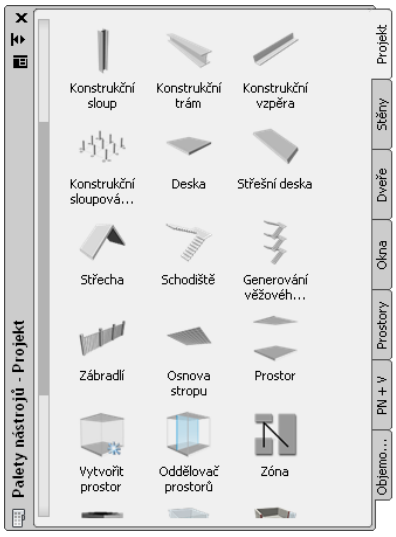
rendrovaný

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 1609 a Komponenty materiálu a vlastnosti zobrazení na straně 573.

# 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

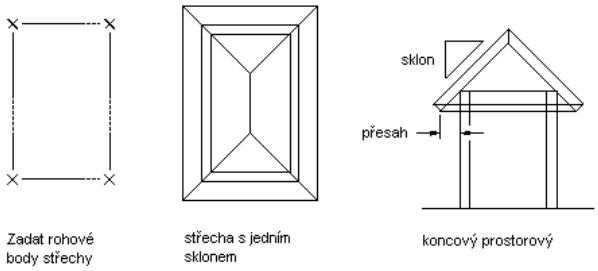
Uživatelské palety, vytvořené správcem CAD nebo jinými uživateli, mohou také obsahovat nástroje střechy s vlastnostmi, uživatelsky upravenými pro vaše projekty nebo kancelářské normy.

# Vytvoření šikmé střechy

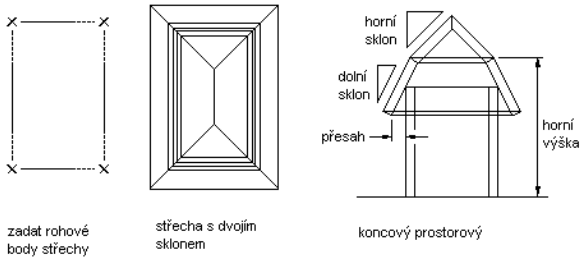
Tento postup použijte, chcete-li přidat šikmou střechu, jejíž vlastnosti jsou určeny v nástroji střechy, který určíte. Můžete vytvořit objekt střechy s jednoduchým sklonem nebo dvojitým sklonem. Určení nastavení při přidání střechy získáte v části Vytvoření šikmé střechy s uživatelem zadanými nastaveními na straně 1534

**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.

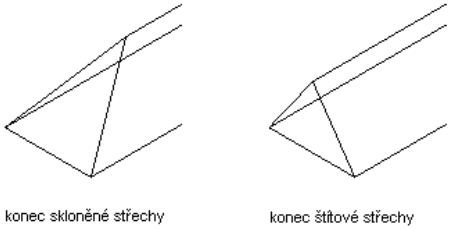
3 V oblasti výkresu stanovte body pro rohy střechy.

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 1536

**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 1555 a Vytvoření střechy s oříznutým štítem na straně 1600.

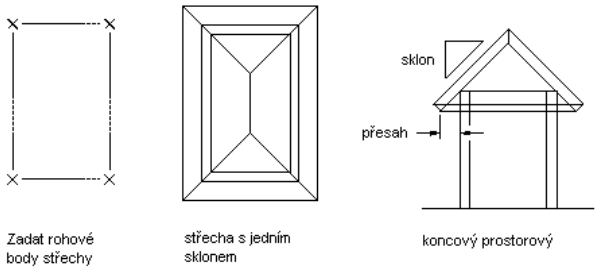
# Vytvoření vikýřů

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 1555 a Vytvoření vikýře ve střešní desce na straně 1601.

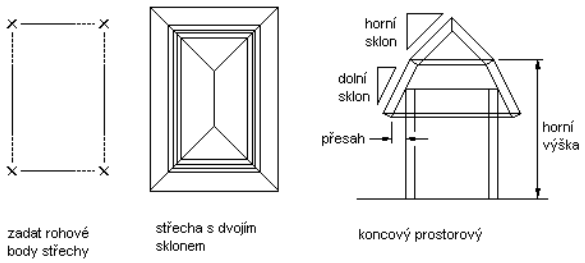
# Vytvoření šikmé střechy s uživatelem zadanými nastaveními

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 .

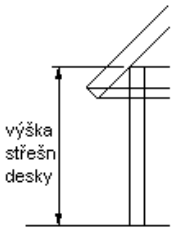
2 Na paletě Vlastnosti rozbalte nabídku Základní a rozbalte nabídku Nová hrana.

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.

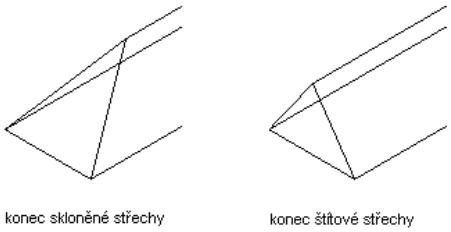
8 Po dokončení určení bodů stiskněte klávesu *ENTER*.

# 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.

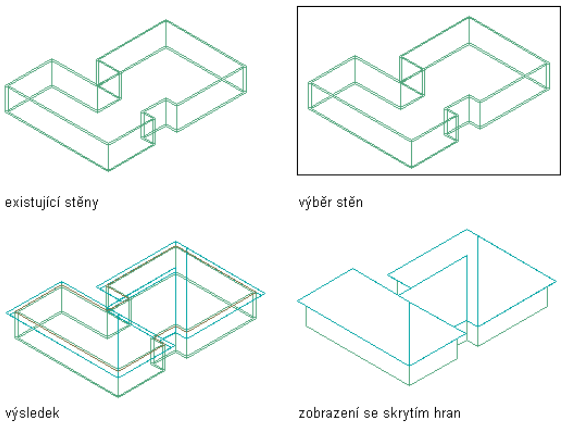
11 Určete podle potřeby další body pro definování střechy a stiskněte klávesu *ENTER*.

# 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 859.

**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.

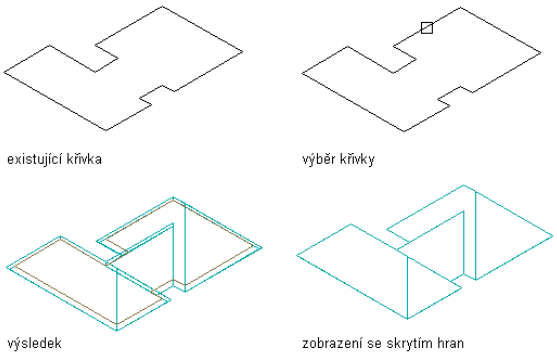
4 Při výzvě k vymazání původní geometrie stiskněte klávesu *ENTER* pro zachování stěny nebo zadejte **a** (Ano) pro její vymazání.

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. |
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 506.
- Z místní nabídky pro zvolenou střechu vyberte příkazy úprav.

## Použití uzlů k úpravám střech

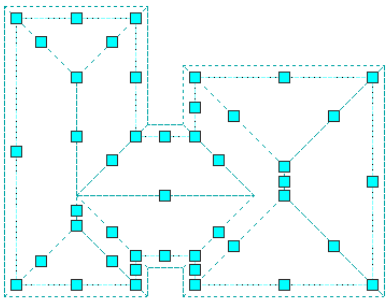
Seznamte se s obrázky a postupy v tomto tématu, abyste mohli používat uzly střech k úpravám střech.

### 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:

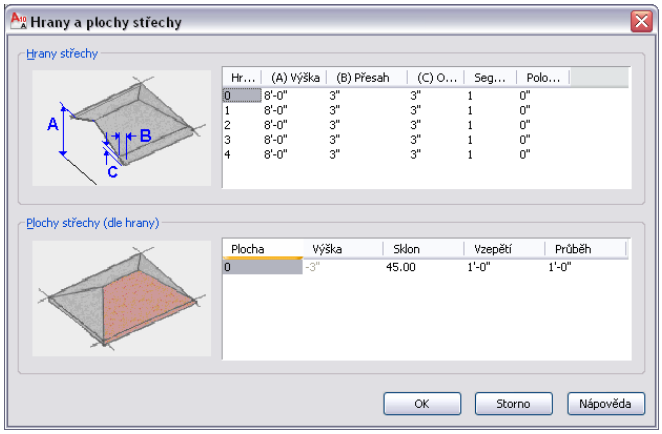
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| změnit hodnotu tloušťky | u položky Kóty zadejte hodnotu pro Tloušťku. |
| změnit typ hrany | u položky Kóty vyberte nové nastavení pro Řez hrany. |
| změnit počet sklonů | u položky Kóty vyberte nové nastavení pro Tvar. |
| přidat nebo odstranit přesah nebo změnit hodnotu přesahu | u položky Kóty zadejte hodnotu pro Přesah. |
| změnit výšku desky | u položky Dolní sklon zadejte hodnotu pro Výšku desky. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| 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.

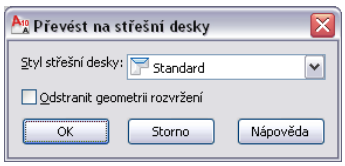
Další informace o práci se střešními deskami získáte v části Desky a střešní desky na straně 1547.

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 1543.

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 1542

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 506.

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 1542

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 506.

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. |
| 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. |

| 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.

# Desky a střešní desky

# 29

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.

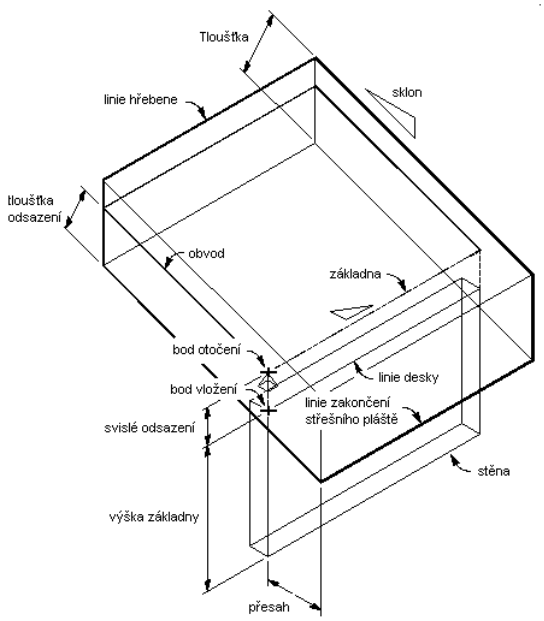
Jestliže jste obvyklým způsobem projektovali střechu, vytvořenou z dvojrozměrného (2D) půdorysu, zobrazujícího čáry hřebene, boků a úžlabí, můžete v tomto půdorysu jednoduše trasovat střešní desky, přičemž je potřeba stanovit požadovanou výšku a sklon. Z těchto hodnot a určených bodů vytvoří software 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

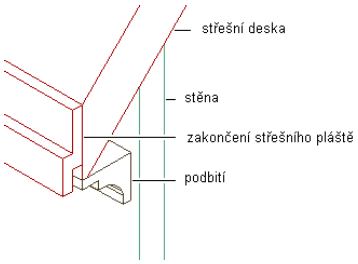
Následující parametry definují hranu desky/střešní desky:

- 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.

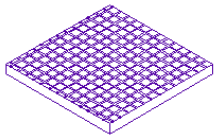
### Styly desek a střešních desek

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.

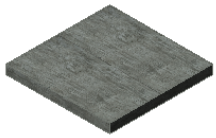
### Materiály v deskách a střešních deskách

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 1609.

### 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 1561.

## 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 95.

## 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 1551.

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.)

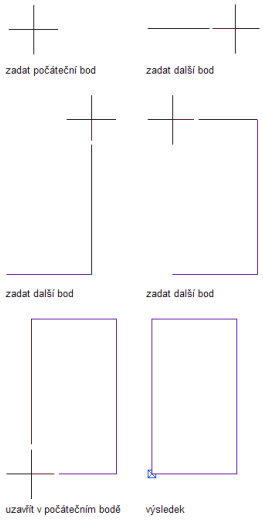
**POZNÁMKA** Případně můžete klepnout na kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Střešní deska ➤ Střešní deska ,nebo kartu Výchozí ➤ panel Sestavit ➤ rozevírací nabídka Střešní deska ➤ Deska .

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 1884.

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

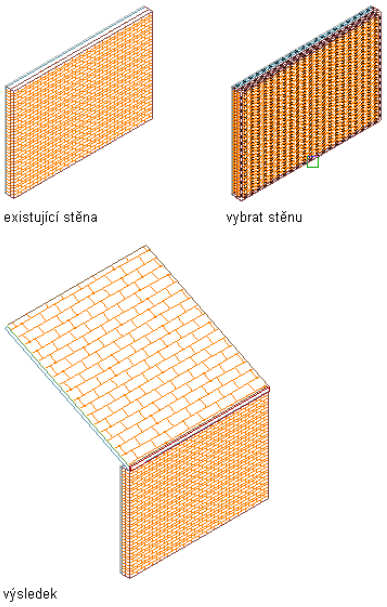
Tento postup použijte k vytvoření pravoúhlé desky/střešní desky z jedné nebo více stěn. To je užitečné, když chcete specifické zarovnání mezi základnou desky nebo střešní desky a základnou stěny. Při vytváření desky nebo střešní desky z jedné stěny definuje výška základny stěny okraj základny desky nebo 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 859.

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). |
| 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.

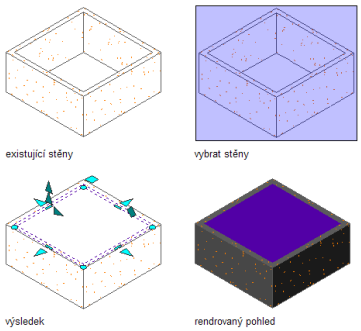
6 Určete zarovnání stěny pro zarovnání hrany:

| 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**

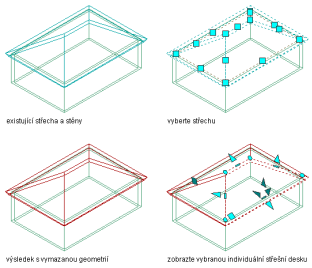



8 Upravte vlastnosti desky či střešní desky na paletě Vlastnosti, je-li to potřeba.

# 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 1542.




**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 141.

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).

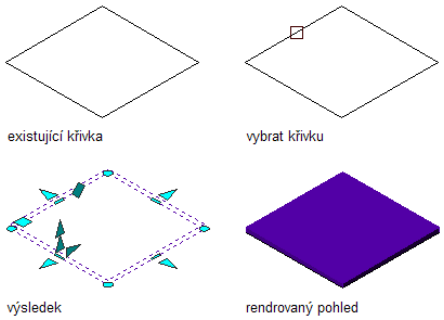
4 Vyberte uzavřenou křivku a stiskněte klávesu *ENTER*.

5 Zadejte **a** (Ano) k vymazání křivky nebo **n** (Ne) k zachování křivky na výkresu.

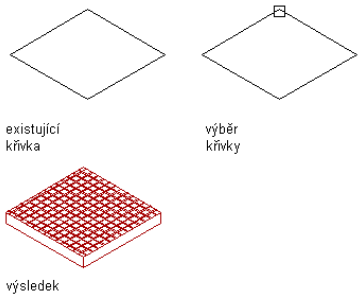
6 Určete režim:

Jestliže zadáte **d** (Přímé), stanou se z vrcholů křivky vrcholy obvodu desky nebo střešní desky. Jakákoli hodnota sklonu zadané ve vlastnostech nástroje je ignorována.

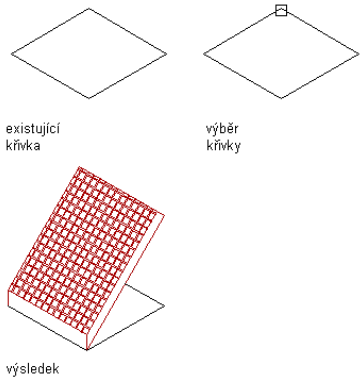
**Převod křivky na desku pomocí přímého režimu**



**Převod křivky na střešní desku za použití přímého režimu**

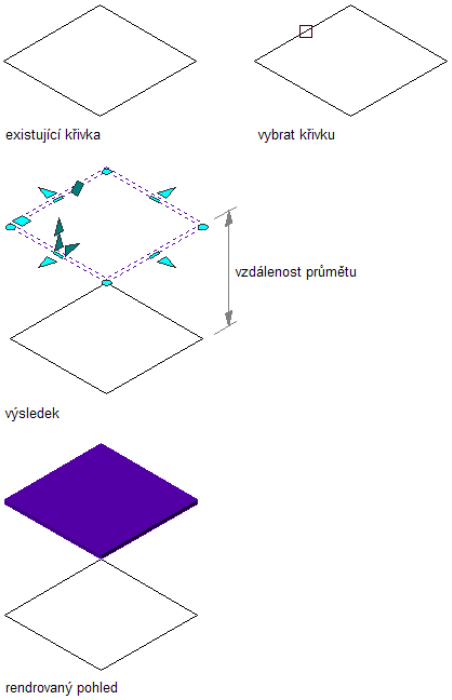



**Převedení křivky na střešní desku pomocí přímého režimu a přidání úhlu sklonu**




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). |
| 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.

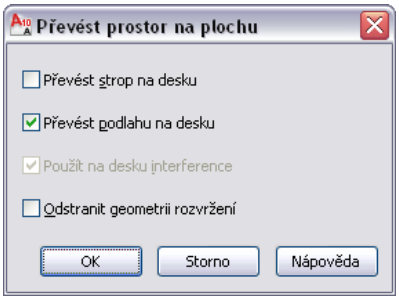
**POZNÁMKA** Tento postup je aktuálně k dispozici pouze pro nástroje desky.

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.<br><br>**TIP** Desku nebo střešní desku přetahujte za bod na jejím obvodu, nikoli za některý z jejích uzlů. |
| 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 1884.

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.

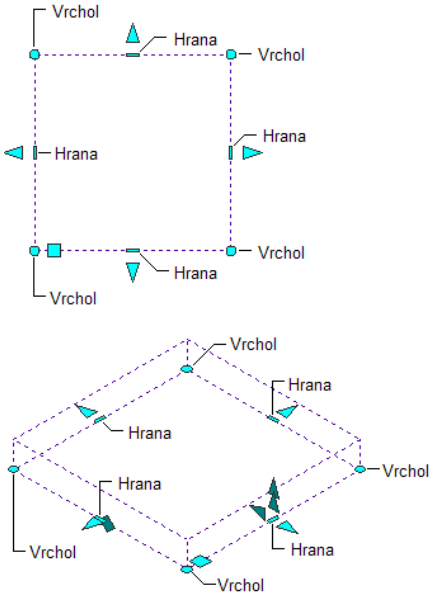
- Po výběru desky nebo střešní desky můžete klepnout na libovolný bod bez uzlu podél obvodu a přetáhnout celý objekt do nového umístění. Můžete také přesunout objekt klepnutím na uzel, stisknutím mezerníku a přesunutím objektu do nového umístění a následným klepnutím.
- Můžete přetáhnout uzly, které 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 88.)
- 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 506.
- Použít lze příkazy pro úpravy z kontextové karty na pásu karet.

## Použití uzlů k úpravám desek/střešních desek

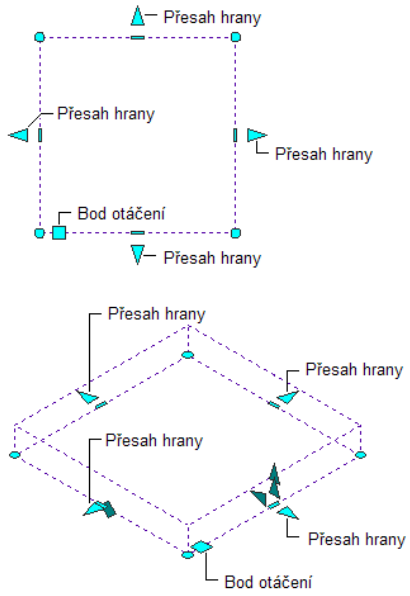
Pro vybraný objekt desky nebo střešní desky se zobrazují různé typy uzlů pro úpravy. Tyto uzly můžete podle potřeby přetahovat a změnit tak umístění nebo velikost objektu nebo můžete zadat přesné hodnoty vzdálenosti nebo úhlu pomocí funkce Dynamický vstup. Při výběru uzlu s více funkcemi můžete mezi 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.

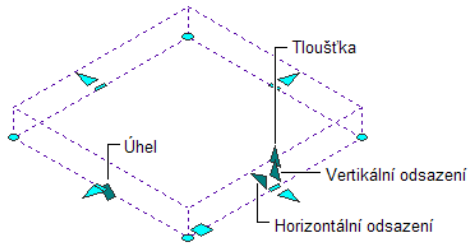
**Zobrazení vrcholů desky a uzlů hran**



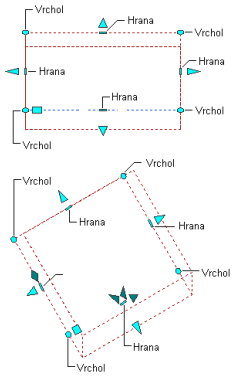

**Přesah hrany desky a uzlů otočných bodů**



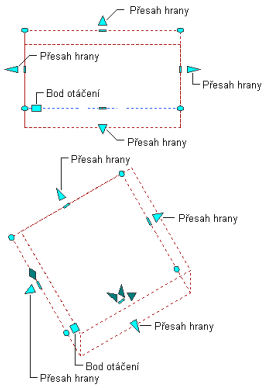

**Uzly úhlu desky, tloušťky, vodorovného odsazení a svislého odsazení**



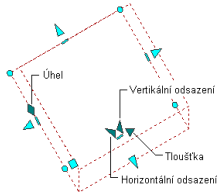
**Vrcholy desky a uzlů hran**




**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.

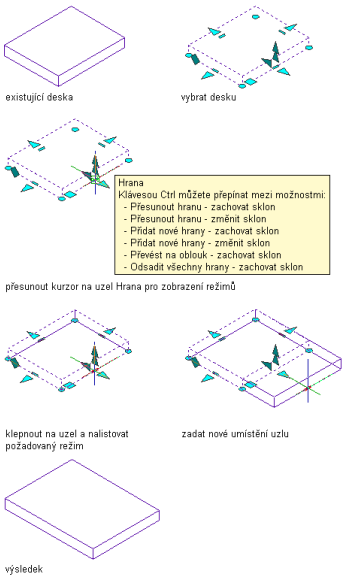
### Režimy úprav pro přímé hrany

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

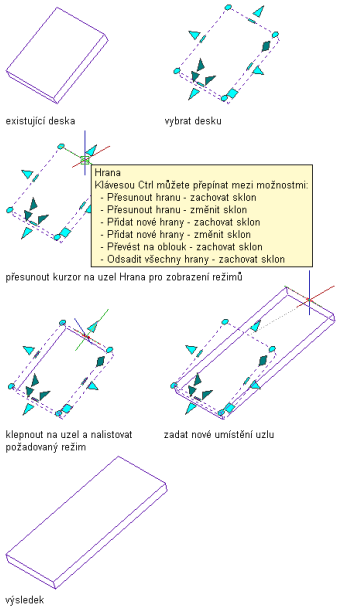
### Přesunout hranu – zachovat sklon

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.

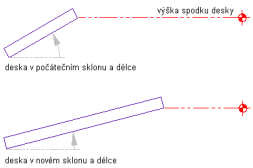


### Přesunout hranu – změnit sklon

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.

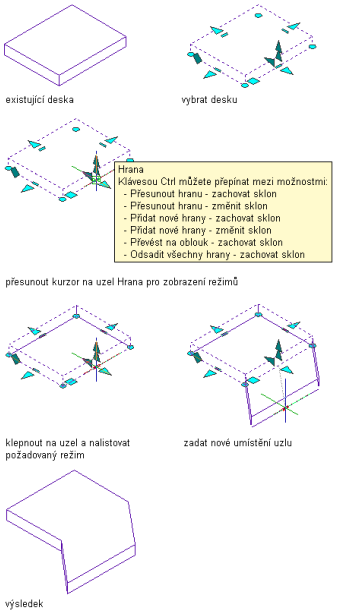



#### Boční pohled



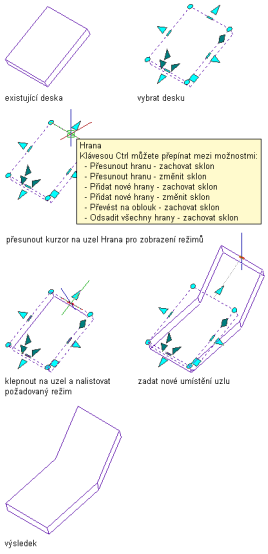
### Přidat nové hrany – zachovat sklon

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.



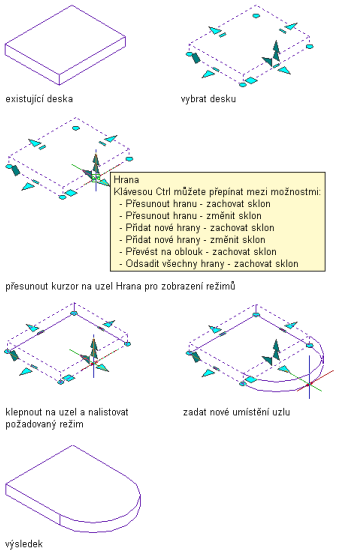

### Přidat nové hrany – změnit sklon

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.



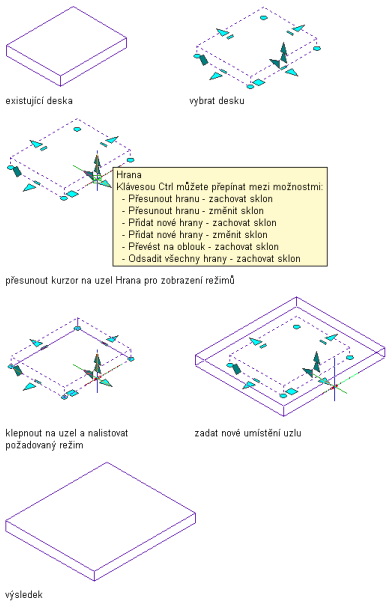
### Převést na oblouk – zachovat sklon

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

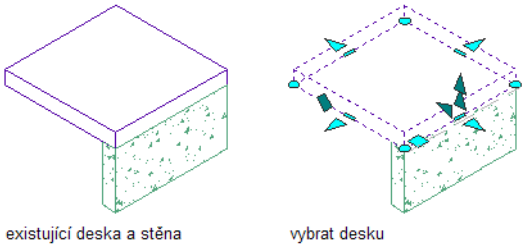
Všechny vnější obvodové hrany se přesunou dovnitř nebo ven aktuální roviny ve stejném směru, ve kterém přesouváte vybraný uzel hrany. Stupeň oblouku je zachován. Pokud byly do desky nebo střešní desky přidány otvory, jejich hrany zůstanou beze změny.

## 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 1579.)

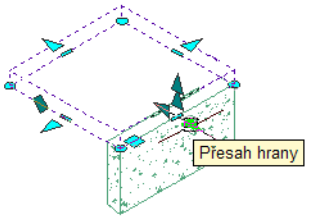
1. Vyberte desku nebo střešní desku.
2. Vyberte uzel přesahu hrany.
3. Zadejte hodnotu určující požadovanou vzdálenost přesahu nebo přesouvejte uzel, dokud se nezobrazí požadovaná hodnota.

**Změna přesahu hrany desky pomocí uzlu Přesah hrany**

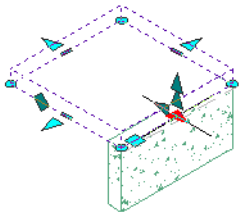


existující deska a stěna

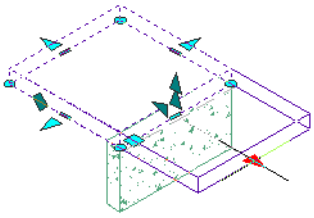
vybrat desku



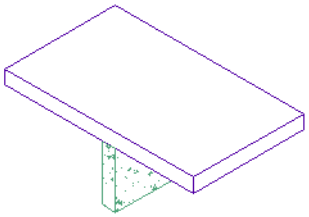

vybrat uzel Přesah hrany



ověřit počáteční umístění uzlu



zadat nové umístění uzlu



výsledek

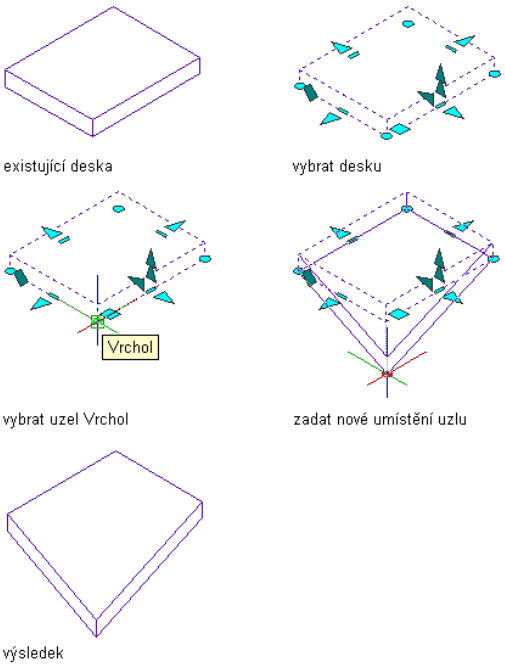
## Použití vrcholových uzlů desky/střešní desky

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

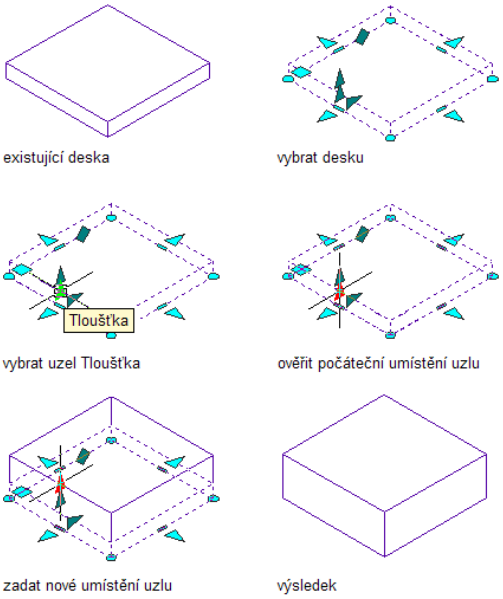
Tento postup slouží ke změně tloušťky desky nebo střešní desky v 3D izometrickém pohledu. (Chcete-li změnit tloušťku více objektů najednou bez ohledu na typ zobrazení, najdete informace v části Změna tloušťky desky nebo střešní desky na straně 1576.)

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.**



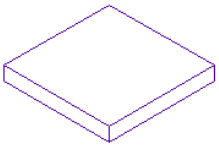

## Použití mřížek odsazení desky/střešní desky

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 1576.)

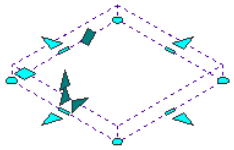
Odsazení jsou svislé a vodorovné vzdálenosti od bodu vložení desky.

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.

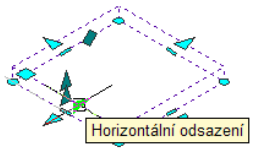
**Změna vodorovného odsazení desky pomocí uzlu Vodorovné odsazení.**



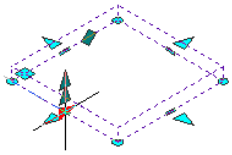
existující deska



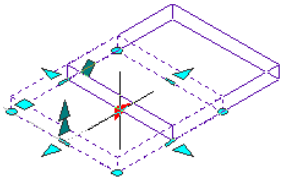
vybrat desku



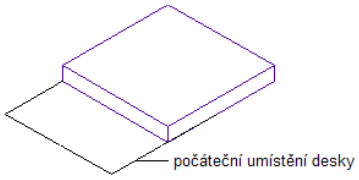

vybrat uzel Horizontální odsazení



ověřit počáteční umístění uzlu

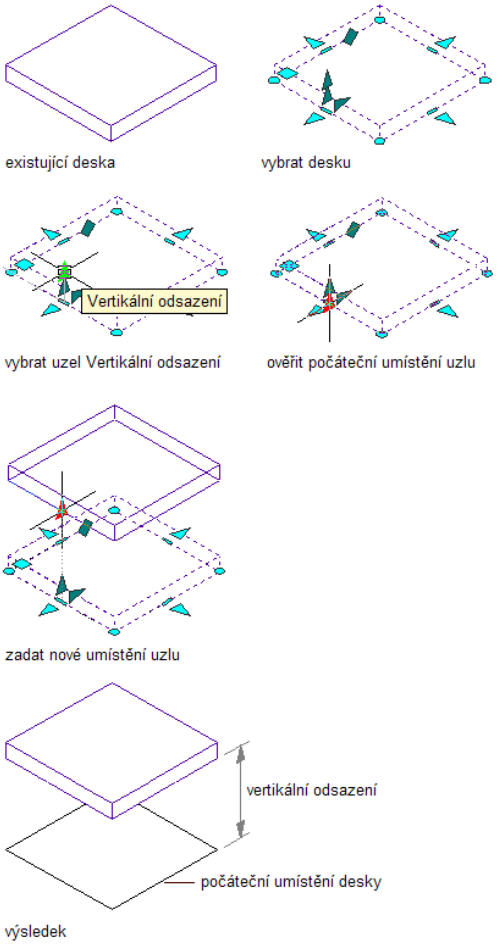


zadat nové umístění uzlu




výsledek

**Změna svislého odsazení desky pomocí uzlu Svislé odsazení.**



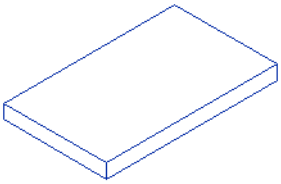

## Použití uzlů úhlu desky/střešní desky

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 1577).

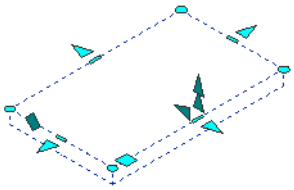
1. Vyberte desku
2. Vyberte uzel Úhel. Pokud je zapnutý dynamický vstup, v oblasti výkresu se zobrazí hodnoty asociativního sklonu, stoupání a průběhu.

**DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ** Uzel Úhel je dostupný jen tehdy, když vyberete desku nebo střešní desku v 3D izometrickém pohledu.

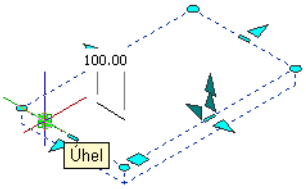
**Použití uzlu Úhel k úpravě sklonu desky**



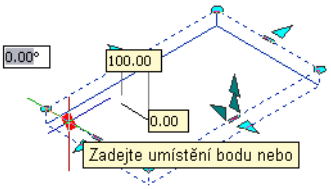
existující deska



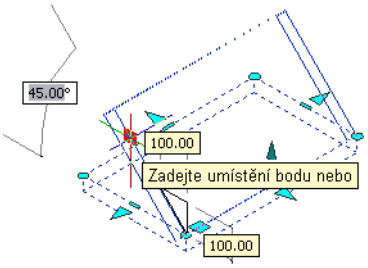
vybrat desku



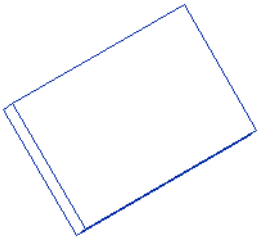

přesuňte kurzor na uzel Úhel




vybrat uzel Úhel

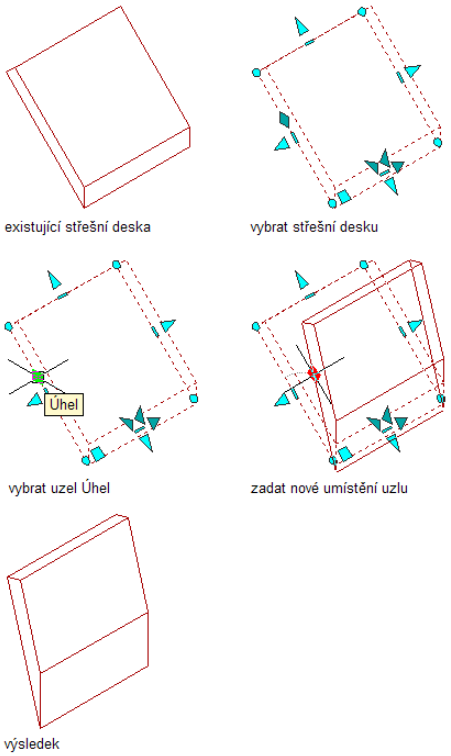



zadat nové umístění uzlu



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 1577.

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 1607.

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 1579

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 desek, bez ohledu na styl, nastavením výšky základny | vyberte možnost 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. |
| 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 1602.

5 Pokud je to nutné, 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 . |
| 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.

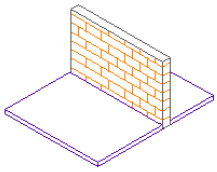
## Oříznutí desky/střešní desky

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.

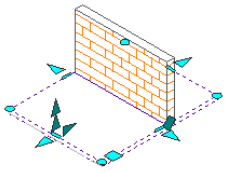
Profil podbití nebo zakončení střešního pláště, protínající rovinu oříznutí, je oříznut ve stejném úhlu jako deska či střešní deska.

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.

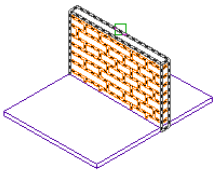
### Oříznutí desky ke stěně



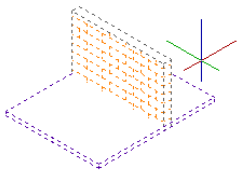
existující deska a segment stěny



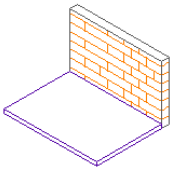
vybrat desku



vybrat ořezávající objekt

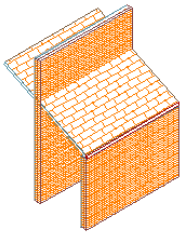


zadat stranu pro oříznutí

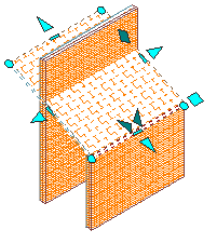


výsledek

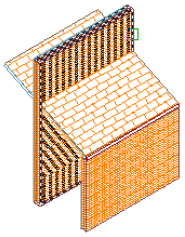
### Oříznutí střešní desky u stěny



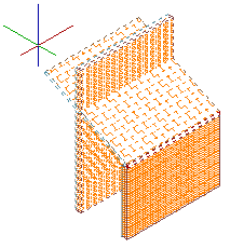
existující střešní deska a segmenty stěny



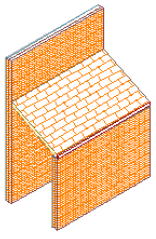
vybrat střešní desku



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

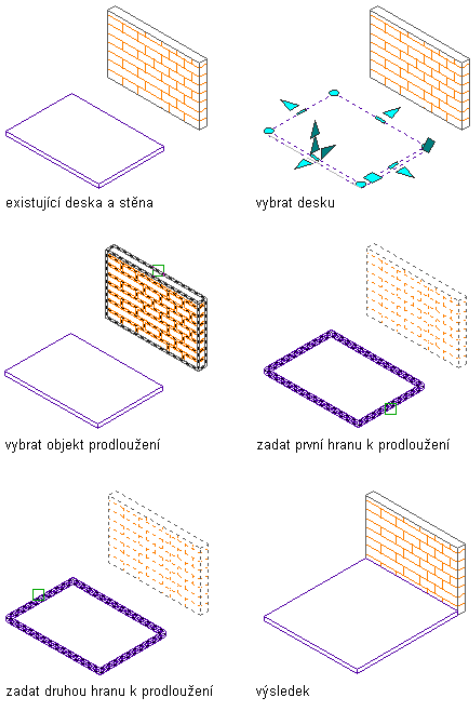
Tento postup slouží k prodloužení desky nebo střešní desky v rovině definované jinou deskou, střešní deskou nebo stěnou. Tento cílový objekt jako takový nemusí protínat rozšířenou desku nebo střešní desku, dokud se promítá do průsečíku v aktuálním souřadnicovém systému uživatele (USS).

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.

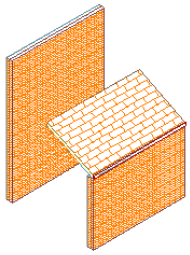
Jestliže mezi vybranými hranami existuje více hran, budou spojeny tak, aby vytvořily jednu hranu. Nová hrana je nastavena na úhel cílového povrchu.

Všechny profily zakončení střešního pláště nebo podbití na sousedních hranách jsou prodlouženy k cílovému povrchu a oříznuty na jeho úhel.

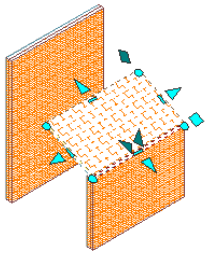
**Prodloužení desky ke stěně**



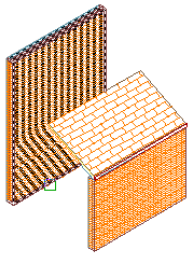
**Roztáhnutí střešní desky ke stěně**



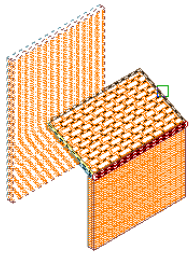
existující střešní deska a segmenty stěny



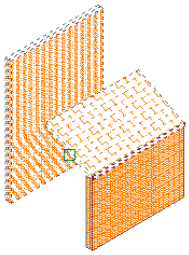
vybrat střešní desku



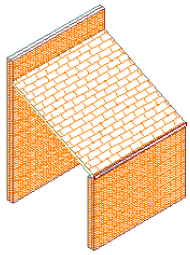
vybrat objekt pro protažení



vybrat první stranu pro prodloužení



vybrat druhou stranu pro prodloužení



výsledek

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.

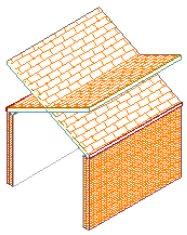
**POZNÁMKA** Není možné používat zakřivené stěny jako objekty, ke kterým se mají prodloužit desky nebo střešní desky.

# Začištění styků desky/střešní desky u průsečíku

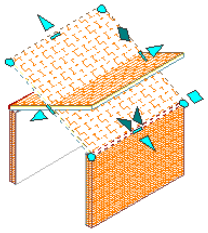
Tento postup slouží pro začištění styků 2 protínajících se desek nebo střešních desek. Obě desky nebo střešní desky jsou ořízнuty podél průsečíku jejich obvodových čar. Vrcholy se podle potřeby přidají nebo odstraní. Nové hrany desek nebo střešních desek jsou nastaveny na úhly, potřebné pro skutečný 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 1585

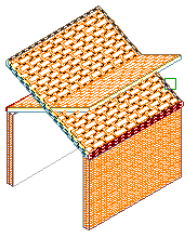
**Začištění styků střešních desek u průniku**



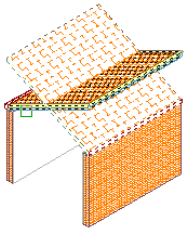
existující střešní desky a segmenty stěny



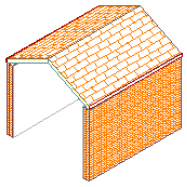
vybrat střešní desku



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.

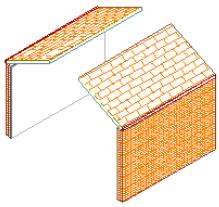
4 Vyberte druhou střešní desku na straně desky, která má zůstat zachována.
Protilehlá strana je oříznuta.

# Začištění střešních desek pomocí hran

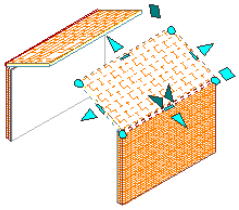
Tento postup použijte, chcete-li začistit styky střešních desek, které se neprotínají. Pro začištění styků můžete vybrat konkrétní hrany. Můžete začistit styky hran překrývajících se desek, bez oříznutí celé desky. Chcete-li to však provést, bude možná nutné vložit další vrcholy. Jen u jedné hrany každé 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 1584

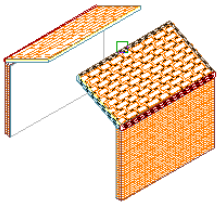
**Začištění styků střešní desky u hrany**



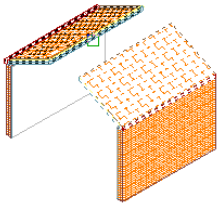
existující střešní desky a segmenty stěny



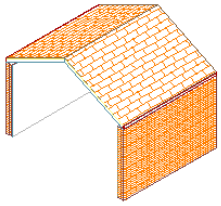
vybrat střešní desku



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 141.

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

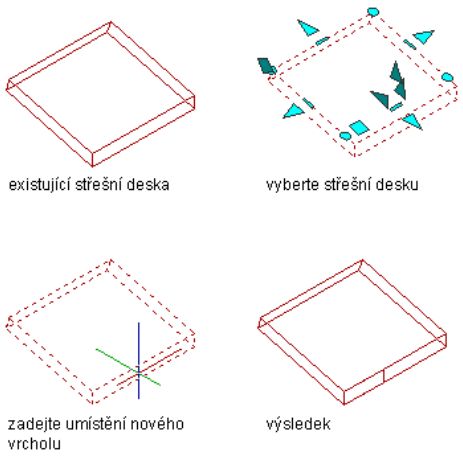
| **pokud je vybraným objektem...** | **pak...** |
|---|---|
| deska | klepněte na kartu Deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Vrchol ➤ Přidat  . |
| střešní deska | klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Vrchol ➤ Přidat  . |

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.

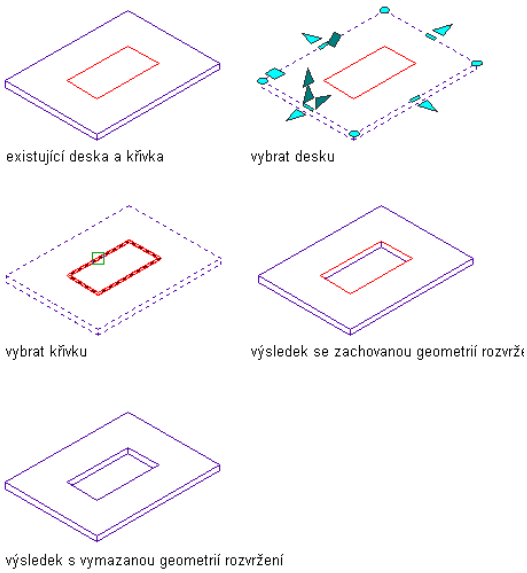
K vytvoření otvorů v desce můžete použít křivky nebo třírozměrné (3D) objekty, jako jsou stěny a objemové prvky.

- 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.

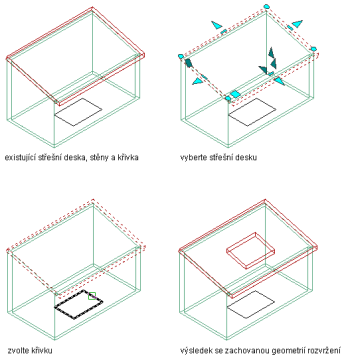
Jestliže objekty obsahují vnitřní dutinu, budete vyzváni k použití vnitřního nebo vnějšího povrchu k vytvoření otvoru. Například, když vytváříte komín pomocí objektů se čtyřmi stěnami, můžete vyříznout otvor uvnitř nebo vně komína. Plochy nového otvoru jsou zarovnány s povrchy řezných těles a nejsou 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 141.

**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.

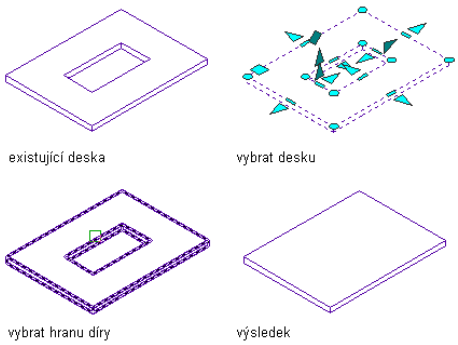
5 Když vyberete 3D objekty, budete vyzváni k vytvoření otvoru na vnitřním nebo vnějším povrchu řezných objektů. Stiskněte klávesu *ENTER*, chcete-li použít vnější část objektu pro definování otvoru nebo zadejte **i** (Uvnitř), chcete-li pro definování otvoru použít vnitřní nebo prázdnou část objektu. 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 1586.

## 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 1591

## 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 1591.

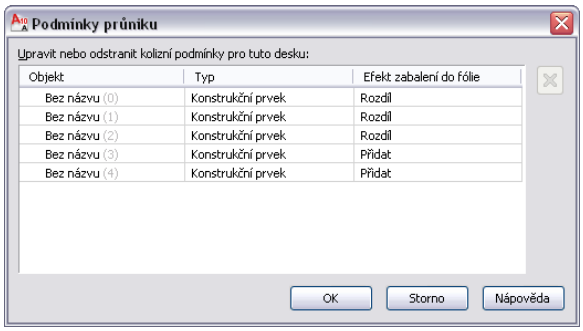
## Úprava kolizních podmínek desky/střešní desky

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 1590. 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.

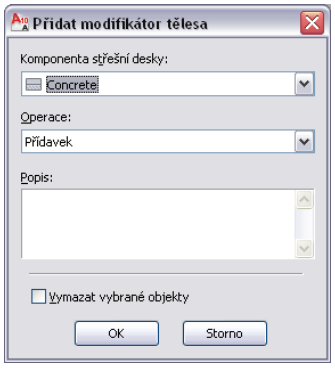
**Postup pro změnu modifikátoru tělesa desky/střešní desky:**

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. |
| 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. |
| přidat objekt do modifikátoru tělesa | umístěte objekt do požadovaného místa.<br>■ U objektu desky klepněte na kartu Úprava na místě: Modifikátor tělesa desky ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Booleovské ➤ Sjednocení. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| | ■ U objektu střešní desky klepněte na kartu Úprava na místě: Modifikátor tělesa střešní desky ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Booleovské ➤ Sjednocení.<br>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.<br>■ U objektu desky klepněte na kartu Úprava na místě: Modifikátor tělesa desky ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Booleovské ➤ Odečtení.<br>■ U objektu střešní desky klepněte na kartu Úprava na místě: Modifikátor tělesa střešní desky ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Booleovské ➤ Odečtení.<br>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.<br>■ U objektu desky klepněte na kartu Úprava na místě: Modifikátor tělesa desky ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Booleovské ➤ Průnik<br>■ U objektu střešní desky klepněte na kartu Úprava na místě: Modifikátor tělesa střešní desky ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Booleovské ➤ Průnik.<br>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  .<br>■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: Modifikátor tělesa střešní desky ➤ panel Upravit ➤ Oříznout podle roviny  .<br>Zadejte body, které definují rovinu ořízntutí 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  .<br>■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: Modifikátor tělesa střešní desky ➤ panel Upravit ➤ Rozdělit plochu  . |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| | 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 .<br>■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: Modifikátor tělesa střešní desky ➤ panel Upravit ➤ Spojit plochy .<br>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<br>■ je-li tímto objektem deska, klepněte na položku Úprava na místě: Modifikátor tělesa desky ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit.<br>■ 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<br>■ je-li tímto objektem deska, klepněte na položku Úprava na místě: Modifikátor tělesa desky ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit.<br>■ 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

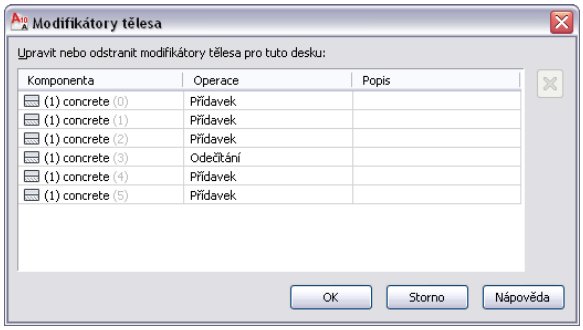
Tento postup slouží k úpravě nebo odebrání trojrozměrných (3D) modifikátorů tělesa z desky nebo střešní desky. Můžete změnit komponentu, ke které se přidává modifikátor tělesa, nebo způsob použití (zda se přičítá, odečítá nebo nahrazuje vybranou komponentu). Dále je možné zadat nebo upravit popisy úprav 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 1596.

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:<br>■ Výběrem možnosti Součet přidejte modifikátor tělesa ke komponentě.<br>■ Vyberte Odečíst za účelem odečtení tvaru úpravy tělesa z komponenty.<br>■ 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*. |
| 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 1609.

**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 1598.

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 1611.

**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 1597.

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 506.

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 1612.

**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 1597.

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 506.

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 Procházet 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 1613.

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.

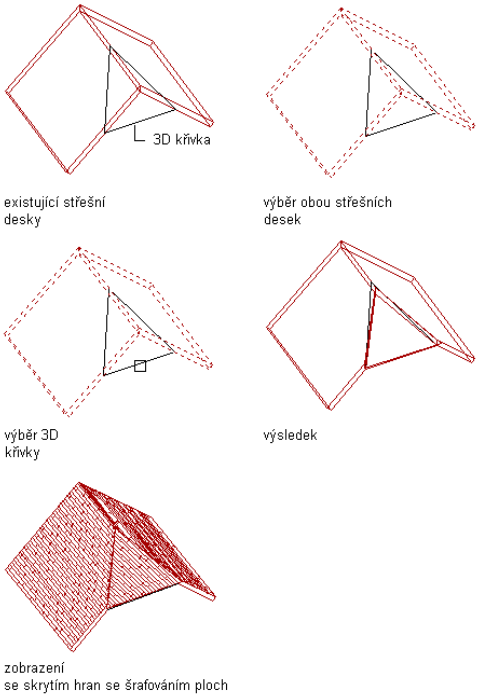
   Aktuální vyjádření zobrazení je označeno tučným písmem.
3. Vyberte reprezentaci zobrazení, kde se mají změny projevit, a vyberte položku Přepsání objektu. Pokud je již vybráno přepsání objektu, klepněte na položku  v pravém horním rohu karty.
4. Klepněte na kartu Ostatní.
5. Vyberte příkaz Přepsat rovinu 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**

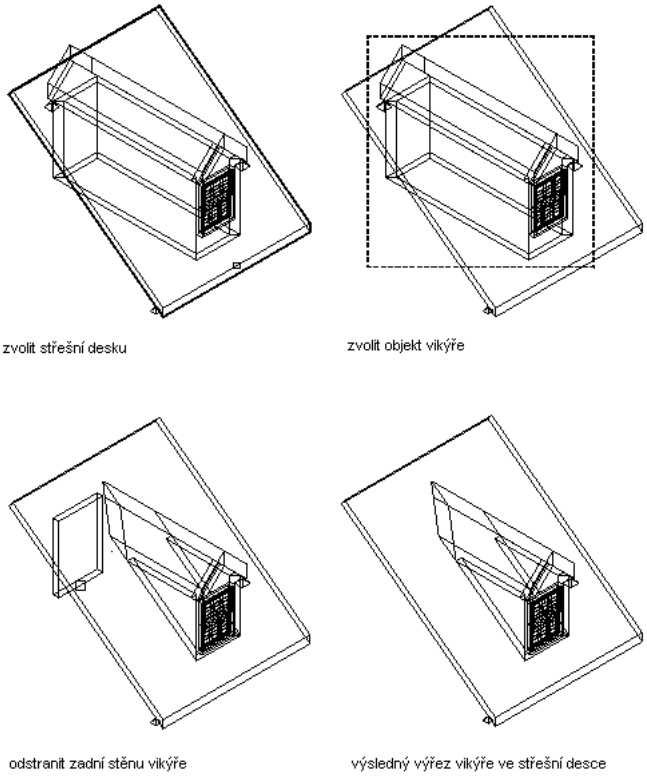



**POZNÁMKA** Můžete upravit vnější hranu nové střešní desky, pro její změnu z kolmé na svislou. Další informace najdete v části Změna hran desky nebo střešní desky na straně 1577

## 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 573

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 587 a Určení materiálu desky/střešní desky na straně 1597.

### 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 1550.

### 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 556.

## 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. |
| určit fyzické komponenty desky nebo střešní desky | viz část Zadání komponent stylu desky nebo střešní desky na straně 1604. |
| 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 1607. |
| přiřadit materiály k zobrazovacím komponentám stylu | viz část Přiřazení materiálů ke stylu desky/střešní desky na straně 1610 a Zapnutí materiálů pro styl hrany desky/střešní desky na straně 1612. |
| přidat klasifikaci do stylu | viz část Přidání klasifikace do stylu desky/střešní desky na straně 1614. |
| zadejte šrafování, vlastnosti roviny řezu a jiné vlastnosti zobrazení stylu | viz část Určení vlastností zobrazení stylu desky nebo střešní desky na straně 1611. |
| přidat ke stylu poznámky a soubory | viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu desky nebo střešní desky na straně 1615. |

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 1559.

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

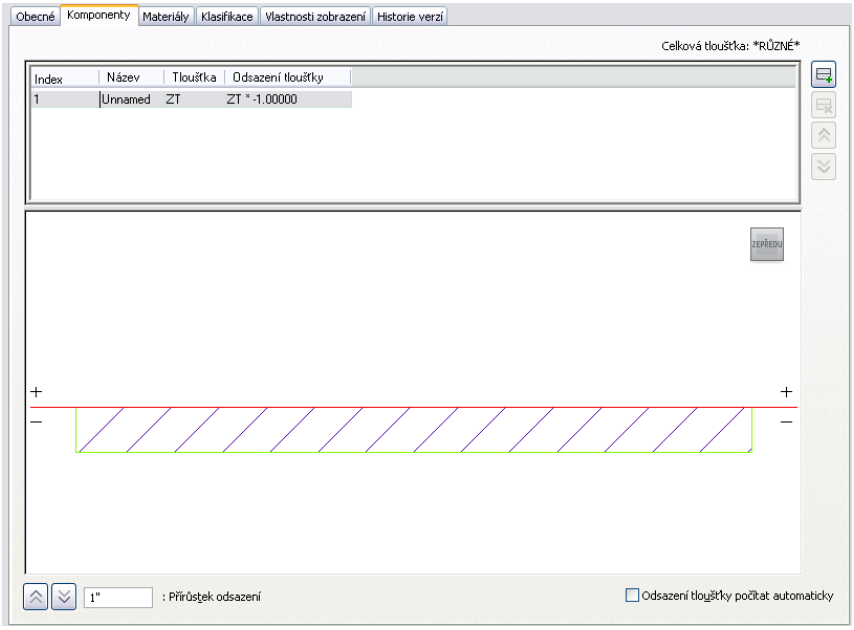
Kromě vytvoření zcela nových komponent v rámci stylu desky nebo střešní desky můžete také vložit komponenty zkopírované z jiného stylu desky nebo střešní desky. To znamená, že můžete vkládat komponenty z jednoho stylu desky do jiného nebo můžete vkládat komponenty z jednoho stylu střešní desky do jiného.

## 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 1607. |

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. |
| 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 1607. |

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.

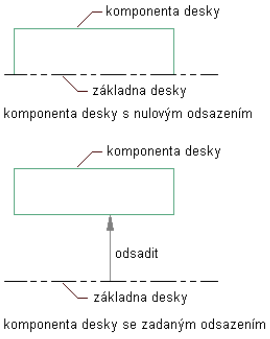
Nyní můžete podle potřeby upravit nebo odstranit nové komponenty. Další informace najdete v Vytvoření nebo úprava komponenty ve stylu desky/střešní desky na straně 1605 a Odebrání komponenty ze stylu desky/střešní desky na straně 1608.

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 |

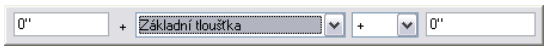
U komplikovanějších vztahů vytváření pozic zahrnujících proměnnou Základní tloušťka můžete vytvářet vzorce pro výpočet hodnot Tloušťka a Odsazení tloušťky. Jestliže například víte, že chcete, aby se výztužný prut o průměru 0,5" umístil do středu hladiny betonu s pevnou tloušťkou 6", můžete konfigurovat 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").

| Index | Název | Tloušťka | Odsazení tloušťky |
|---|---|---|---|
| 1 | Concrete | ZT | 0" |
| 2 | Rebar | 1/2" | -1/4"+ZT / 2.00000 |

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.

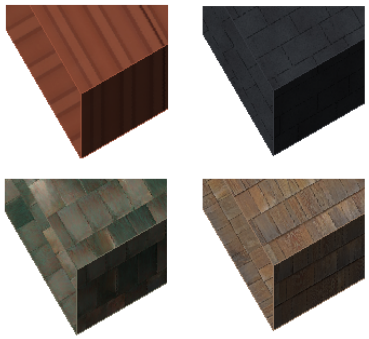
Přiřazujete jeden materiál ke každé komponentě zobrazení objektu. Například přiřadíte materiál podlahové dlaždice tělesu desky a betonový materiál hraně desky.

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 573.

**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 |

| Reprezentace zobrazení | Komponenta zobrazení desky/střešní desky | Komponenta zobrazení materiálu |
|---|---|---|
| | 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 |
| | 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 1625.

**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 1611.

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 1609.

## 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 1610.

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 1609.

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 2496.

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 1884.

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:

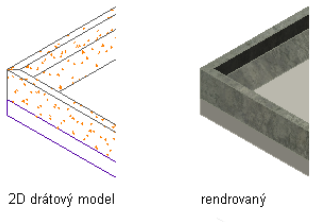
- Hladina, barva a typ čáry komponent hran desky nebo střešní desky
- Šrafování použité pro povrch hran desky nebo střešní desky v půdorysech
- Výška roviny řezu

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 1609.

### 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 556.

## 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** Alternativně 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 1618. |
| určete podbití a zakončení střešního pláště pro styl | viz část Určení zakončení střešního pláště a podbití pro styl hrany desky/střešní desky na straně 1621. |
| přiřadit materiály k zobrazovacím komponentám stylu | viz část Přiřazení materiálů ke stylu hrany desky/střešní desky na straně 1625. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| zapnout materiály pro styl | viz část Zapnutí materiálů pro styl hrany desky/střešní desky na straně 1625. |
| přidat ke stylu poznámky a soubory | viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu hrany desky/střešní desky na straně 1626. |

5 Po skončení zadávání vlastností stylu klepněte na tlačítko OK.

## Určení přesahu, vyjmutí hrany a úhlu stylu hrany desky/střešní desky

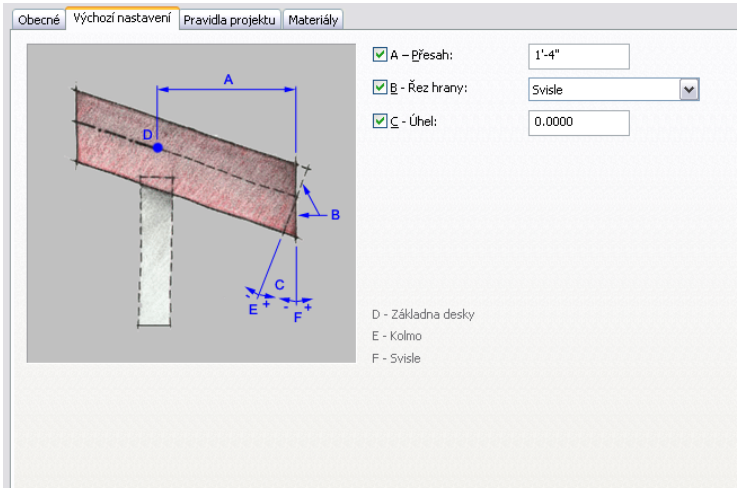
Tento postup použijte k určení výchozí hloubky přesahu, vyjmutí hrany a úhlu hrany pro hrany desek nebo střešních desek, používající styl hrany.

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.

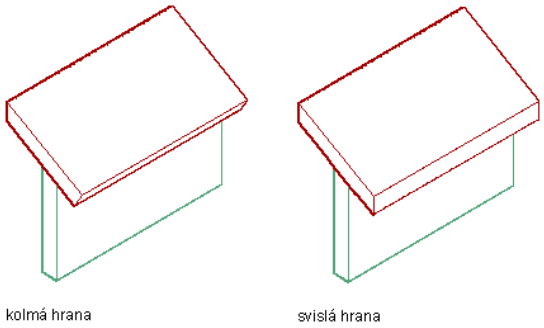



4 Určete přesah, vyjmutí hrany a úhel hrany:

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| určit přesah desky nebo střešní desky | zadejte hodnotu pro Přesah. |
| zadejte orientaci vyjmutí hrany | vyberte nastavení pro Vyjmutí hrany:<br>■ Vyberte možnost Kolmo, chcete-li provést řez hrany v úhlu 90 stupňů k rovině desky nebo střešní desky.<br>■ Vyberte možnost Svisle, chcete-li provést řez hrany kolmo k terénu. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| 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.

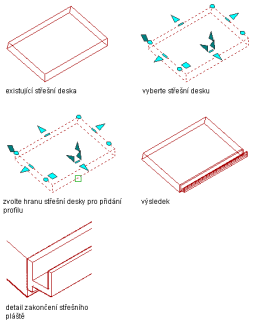
# Vytvoření profilů pro zakončení střešního pláště a pro podbití

Tento postup použijte k vytvoření profilu pro zakončení střešního pláště a pro podbití.

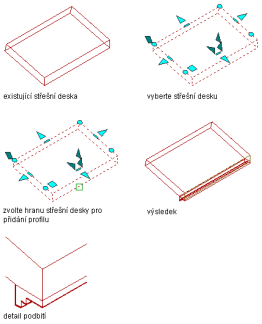
Profil je sestaven z uzavřených křivek. Chcete-li vyjádřit pevné zakončení střešního pláště nebo podbití, jako je dřevěné zakončení, můžete vytvořit profil z jedné křivky. Chcete-li vyjádřit zakončení střešního pláště nebo podbití, které je vysunuté, například hliníkové podbití, můžete vytvořit profil 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. |
| 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 1619.

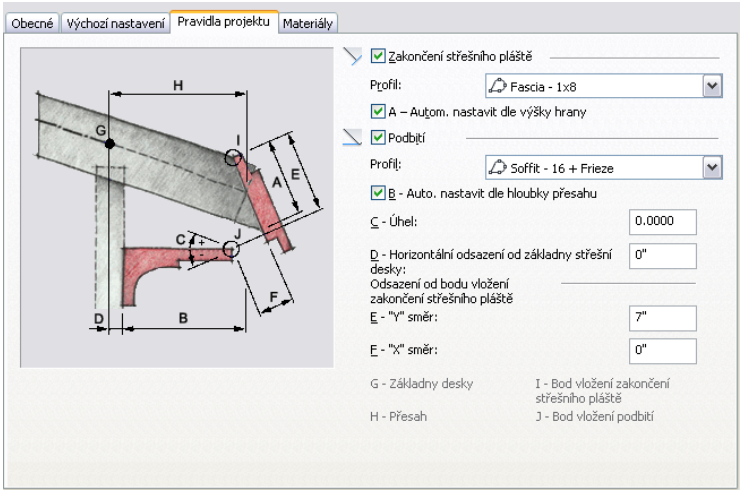
1 Vyberte desku nebo střešní desku a

| 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  . |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| | ■ V případě střešní desky klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Hrana ➤ Přidat profily  .<br>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  .<br>■ V případě střešní desky klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Hrana ➤ Přidat profily  .<br>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  .<br>■ V případě střešní desky klepněte na kartu Střešní deska ➤ panel Hrana ➤ Upravit profil na místě  .<br>. |

**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  . |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| | ■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: kartu Profil hrany střešní desky ➤ panel Profil ➤ Přidat vrchol  .<br>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  .<br>■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: kartu Profil hrany střešní desky ➤ panel Profil ➤ Odstranit vrchol  .<br>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  .<br>■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: kartu Profil hrany střešní desky ➤ panel Profil ➤ Nahradit prstenec  .<br>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: kartu Profil hrany desky ➤ panel Úpravy ➤ Zrušit.<br>■ 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.<br>■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: kartu Profil hrany střešní desky ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit.<br>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. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| 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  .<br>■ je-li tímto objektem střešní deska, klepněte na položku Úprava na místě: kartu Profil hrany střešní desky ➤ panel Úpravy ➤ Uložit jako  .<br>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. 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 1609.

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

# 30

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.

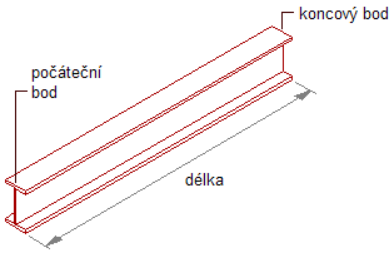
## Konstrukční prvky

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**



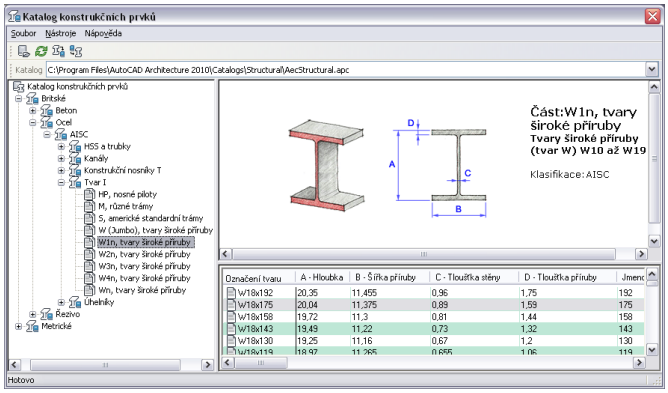

### Připojování konstrukčních prvků

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 ořízntutí 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 1664.

## Vytváření stylů pomocí katalogu konstrukčních prvků a průvodce stylem konstrukčních prvků

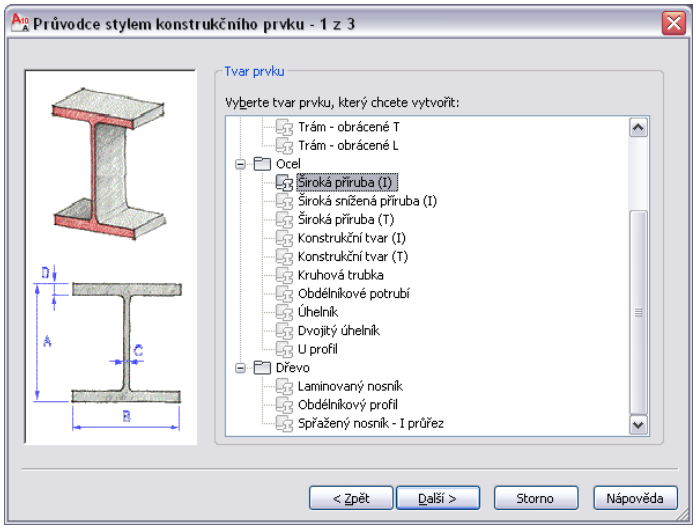
K vytvoření stylů pro většinu standardních trámů, vzpěr a sloupů můžete použít katalog konstrukčních prvků, zahrnutý v aplikaci AutoCAD Architecture. Katalog obsahuje specifikace pro průmyslový standard betonových, ocelových a dřevěných konstrukčních tvarů, organizovaných ve stromové struktuře, podobné 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**

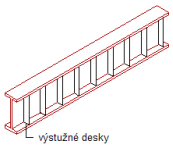



Po vytvoření stylů konstrukčních prvků je můžete přetáhnout ze Správce stylů do palety nástrojů, k vytvoření nástrojů konstrukčních prvků.

## 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.

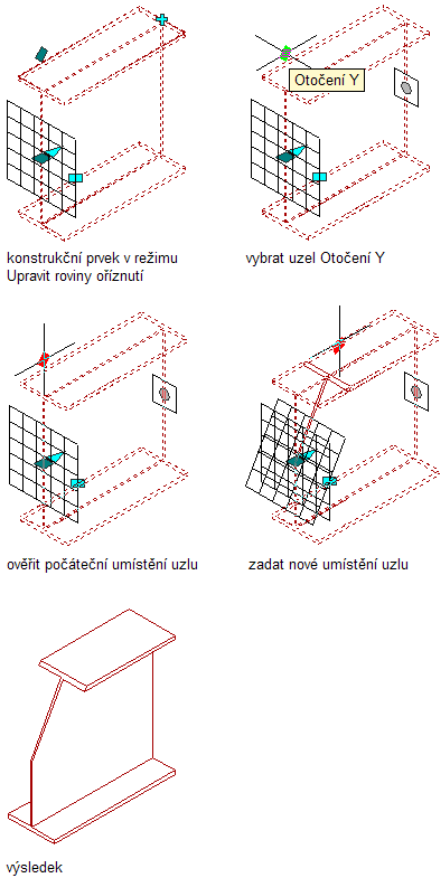
**Trám s přidanými výztužnými deskami**




## Oříznutí konstrukčních prvků

Konstrukční prvky jsou oříznuty pomocí objektů, zvaných roviny oříznutí, 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 oříznutí, které budou použity, když přidáte pomocí nástroje nový prvek. Nebo můžete určit, že roviny oříznutí budou vytvořeny automaticky, když připojíte nový prvek k existujícímu konstrukčnímu prvku ve výkresu. Když bude prvek přidán do výkresu, můžete upravit jeho roviny oříznutí nebo přidat nové. Další roviny oříznutí mohou být definovány na prvku samotném nebo vzhledem k hraně jiného objektu. Další informace najdete v části Oříznutí konstrukčních prvků na straně 1675.

**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 Vytvoření sloupové osnovy na straně 1774.

### 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 1695.

### 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

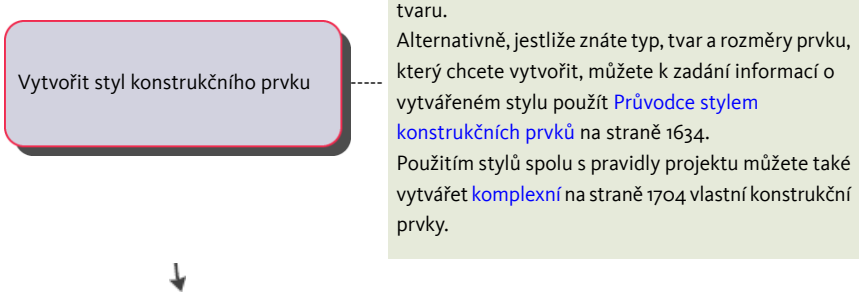
Přístup k předdefinovaným stylům pro vlastní konstrukční prvky získáte z výkresů Styly prvků a Styly příhradových nosníků, umístěných ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Styles\<Imperial nebo Metric>*.

## 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.

**Prohlédnout film**

**Vrátit kroky zpět**



**Prohlédnout film**

**Vrátit kroky zpět**

Vytvoření nástroje, který lze použít k přidání konstrukčního prvku

Nástroj na straně 1636 konstrukčního prvku vytvořte přetažením nového stylu na straně 560 a paletu nástrojů.

Přidání konstrukčního prvku do budovy

Vytvořte na straně 1644 konstrukční prvek ve výkresu pomocí nástroje, který jste udělali.

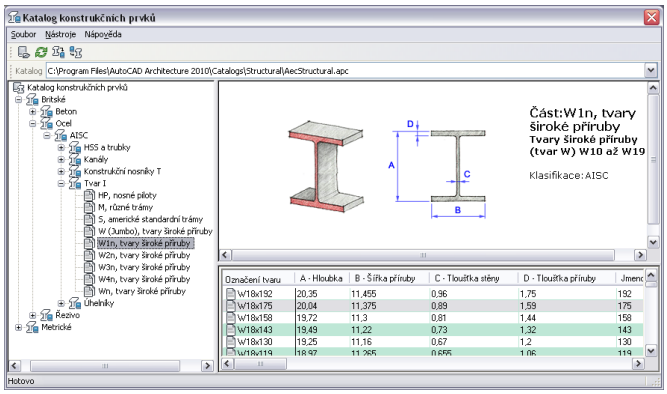
# Vytvoření stylů konstrukčních prvků v katalogu konstrukčních prvků

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.

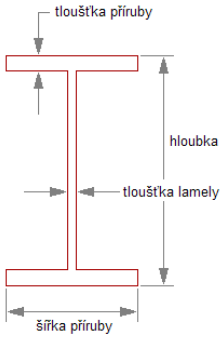
Když máte ve výkresu konstrukční prvek se stylem, vytvořeným v katalogu, můžete najít katalogový tvar, obsažený v tomto stylu, z prvku.

## 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 2010\Catalogs\Structural*.

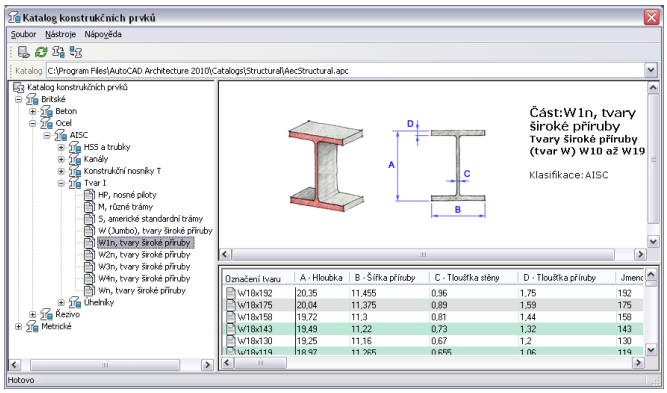
V budoucnosti budou na www stránce firmy Autodesk dostupné další soubory katalogu, které budete moci otevřít v katalogu, nebo můžete vytvořit vlastní soubory katalogu.

## 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 ➤ T profily ➤ WT, T 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 Otevřít. Vyberte nový soubor katalogu a klepněte na tlačítko Otevřít. |

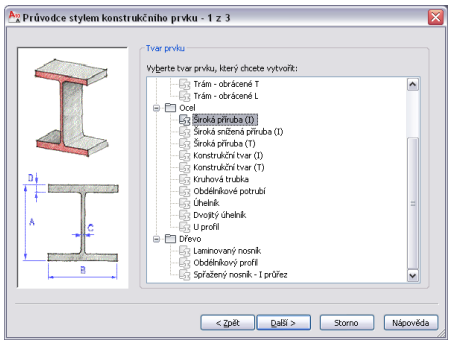
# Vytvoření stylu konstrukčního prvku pomocí průvodce stylem konstrukčních prvků

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 .

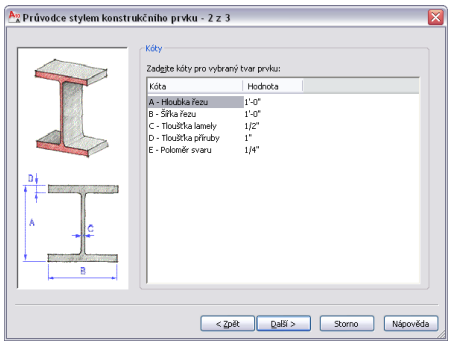
2 Vyberte typ tvaru konstrukčního prvku, který chcete vytvořit a klepněte na tlačítko Další.

**Výběr typu tvaru konstrukčního prvku**



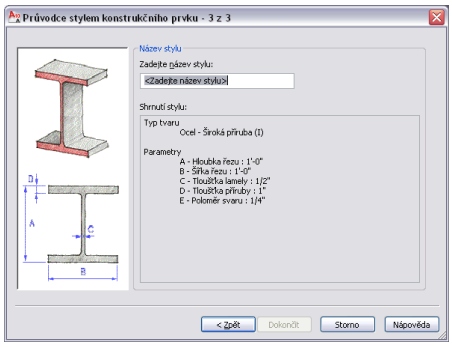

3 Zadejte rozměry pro tvar a klepněte na tlačítko Další.

**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 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 1884.

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.

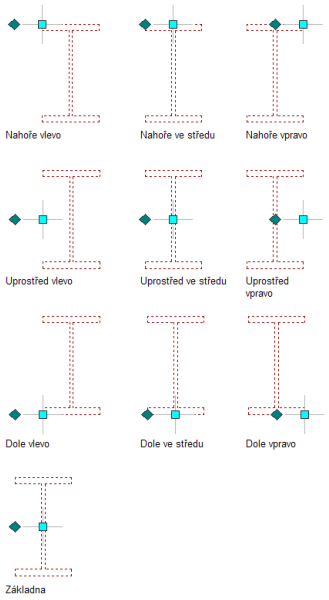
**16** Vyberte Typ rozvržení k určení, jak je trám umístěn vzhledem k zvýrazněné hraně sloupové osnovy, desce, desce střechy nebo stěně:

| 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.<br>**POZNÁMKA** To bude použito jen na prvky, vytvořené pomocí stylů z katalogu konstrukčních prvků. |
| Umístit osu trámu ve směru jedné z 9 poloh na tvaru trámu | Vyberte jednu z 9 poloh pro Zarovnat.<br>**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 1704.

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. |
| 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. |
| 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 1884.

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 její ose, zatím co záporná hodnota zkrátí vzpěru v její ose. |

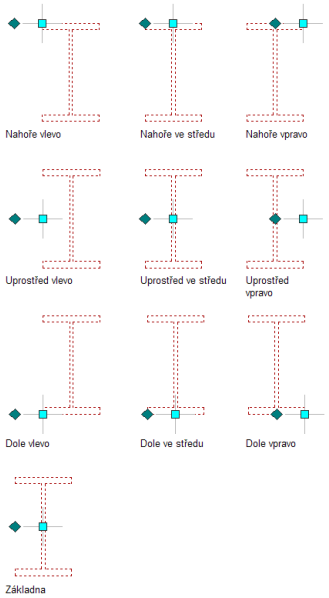
14 zadat hodnotu pro Natočení.

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.<br>**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.<br>**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 1704.

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. |
| 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. |
| 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 1884.

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 jeho 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.<br>**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.<br>**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 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 1704.

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.

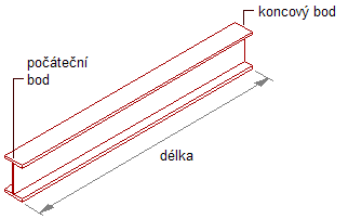
**DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ** Sloupové osnovy, které mají k sobě připojeny početné sloupy, se mohou na obrazovce zobrazovat déle, než by se očekávalo. To je proto, že konstrukční prvky nesou další informace, které mohou být použity ke strukturální analýze.

## 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 1646.

**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 nabídka 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 |

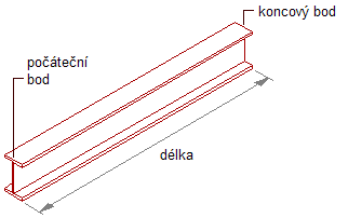
| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| | nebo stiskněte klávesu *Ctrl* a klepnutím přidejte trám ve směru všech hran objektu. Stiskněte *ENTER* k ukončení příkazu. |
| přidat trámy ve směru jednoho nebo více segmentů sloupové osnovy | přesuňte kurzor nad hranu segmentu osnovy k zobrazení náhledu trámu 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 1646.

## Vytvoření trámů s nastaveními určenými uživatelem

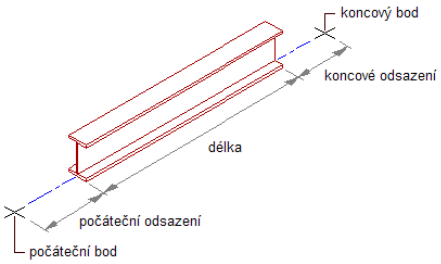
Tento postup použijte k přidání jednoho nebo více trámů s nastavením vlastností, které určíte. Trám můžete přidat kamkoliv na kreslící plochu určením počátečního bodu a koncového bodu nebo můžete trám umístit a určit jeho velikost vzhledem k existujícímu objektu. Můžete také vytvořit více trámů, buď 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 nabídka 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 1884.

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 Rozbalit rozměry

6 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. |

7 zadat hodnotu pro Natočení.

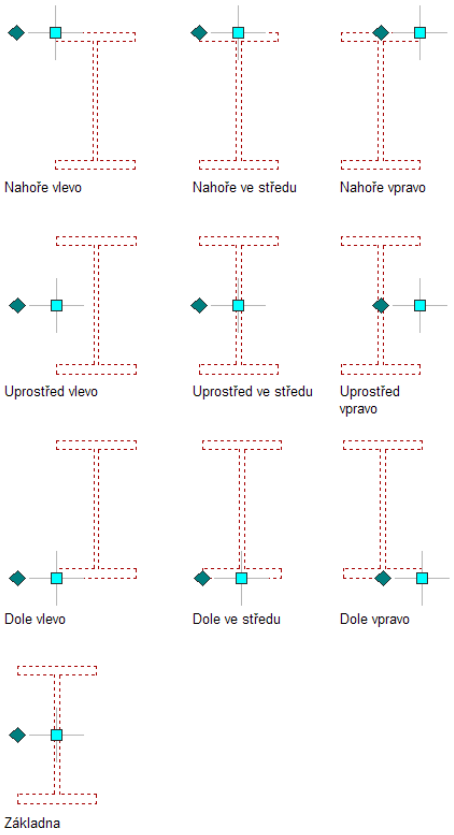
Tato hodnota určuje orientaci trámu vzhledem k jeho vysunuté ose ve stupních natočení. Kladná hodnota natočí trám proti směru hodinových ručiček při pohledu od jeho konce k počátku.

8 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.<br>**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.<br><br>**POZNÁMKA** Tyto polohy jsou definovány v natočení nula při pohledu na trám od konce k počátku. |

**Možnosti zarovnání pro trám**




9 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. |

10 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.

11 Určit metodu rozvržení pro pole:

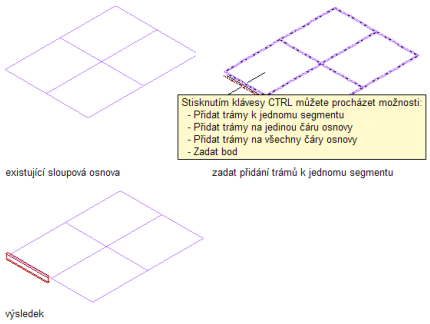
| Jestliže chcete seřadit trámy... | Pak... |
|---|---|
| tak, aby vytvořily určitý počet stejně velkých roztečí | pro Metoda rozvržení vyberte možnost Rozteče počtem a zadejte hodnotu pro Počet roztečí. |

| Jestliže chcete seřadit trámy... | Pak... |
|---|---|
| v určité vzdálenosti od sebe | vyberte Opakovat pro Metoda rozvržení a zadejte hodnotu pro Velikost rozteče. |

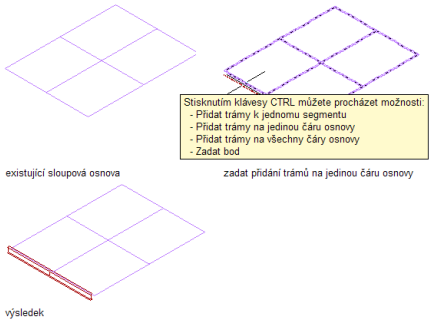
**TIP** Po určení požadovaných nastavení můžete paletu Vlastnosti posunout nebo skrýt, aby se odkryla větší část kreslící plochy.

12 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.

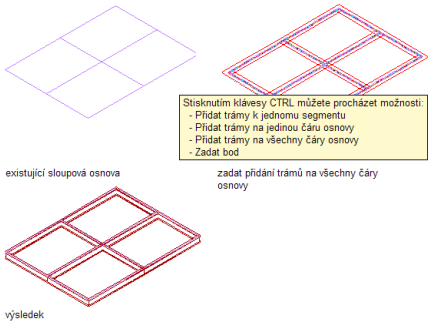
**Přidání trámu k jednomu segmentu**



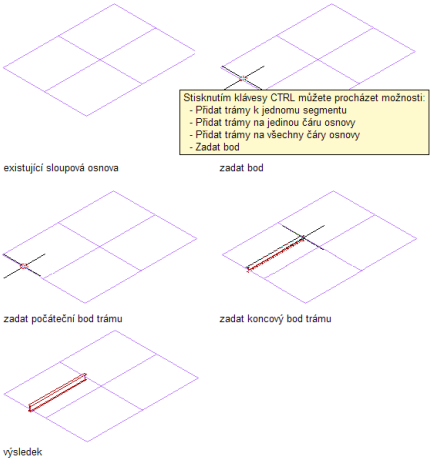

**Přidání trámů k jedné čáře osnovy**



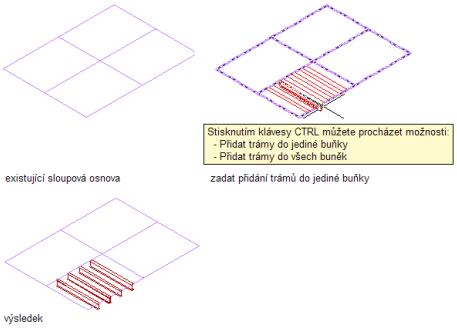

**Přidání trámů ke všem čarám osnovy.**



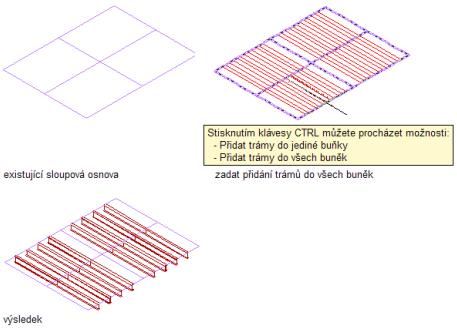
**Přidání trámu k určenému bodu**




**Přidání pole trámů k jedné buňce**




**Přidání pole trámů ke všem buňkám**




13 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. |

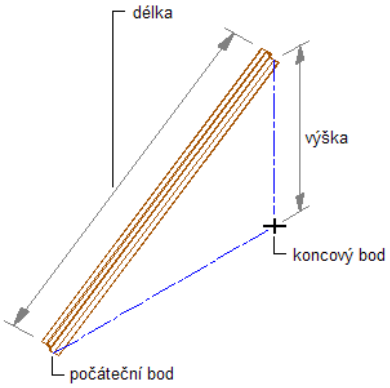
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| vytvořit trám, který je připojen k existujícím konstrukčním prvkům | určete počáteční bod a koncový bod, z nichž jeden musí být na ose nebo koncovém bodě existujícího prvku. Stiskněte *ENTER* k ukončení příkazu. |
| přidat trám ve směru jedné nebo více hran desky, 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. |
| 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 1652.

**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 nabídka Sloupová osnova ➤ Vzpěra .

2 Určete počáteční bod vzpěry.

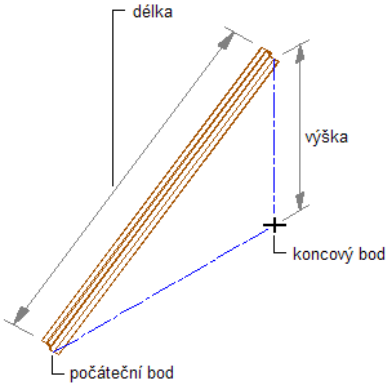
3 Určete koncový bod:

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| vytvořte jednu vzpěru | určete koncový bod vzpěry a stiskněte *ENTER*. |
| vytvořte další vzpěry | pokračujte určením počátečního a koncového bodu vzpěry a stiskněte *ENTER*. |

## Vytvoření vzpěry pomocí uživatelem zadaných nastavení

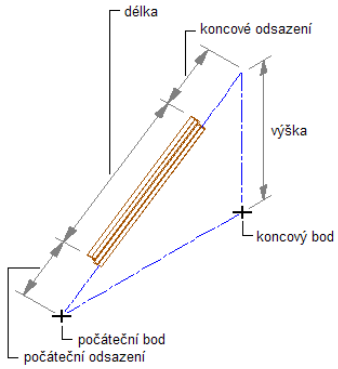
Tento postup použijte k přidání nové vzpěry pomocí nastavení vlastností, která určíte. Styl, zadaný v nástroji určí tvar vzpěry, která je vysunuta ve směru cesty, kterou definujete určením počátečního a koncového bodu.

**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 nabídka 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 1884.

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. |

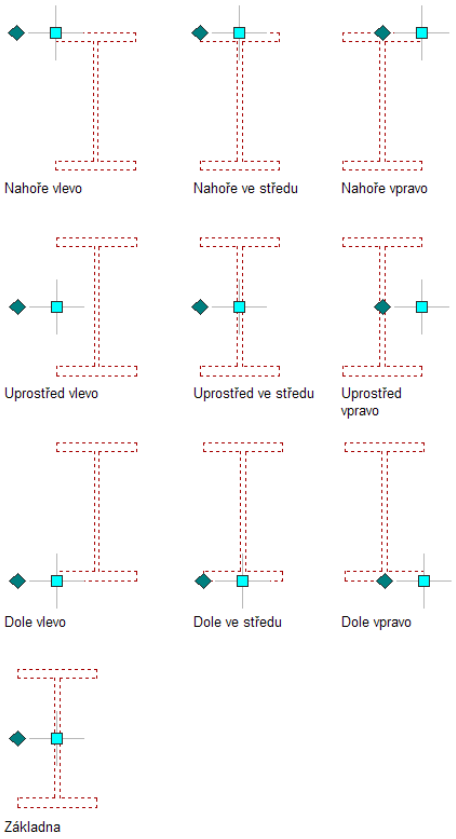
7 zadat hodnotu pro Natočení.

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.<br>**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.<br>**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 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.

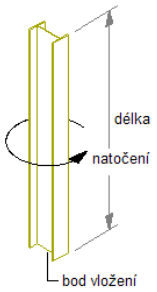
12 Pokračujte přidáním vzpěr a stiskněte *ENTER*.

## 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 1656.

**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 nabídka 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*.

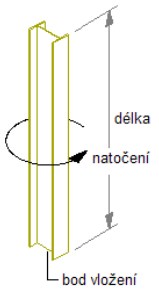
Kladná hodnota natočí sloup proti směru hodinových ručiček kolem jeho vysunuté osy při pohledu od jeho konce (vrch) k jeho počátku (spodek).

4 Určete bod vložení pro další sloup nebo stiskněte *ENTER* k zakončení příkazu.

## Vytvoření samostatného sloupu pomocí nastavení určených uživatelem

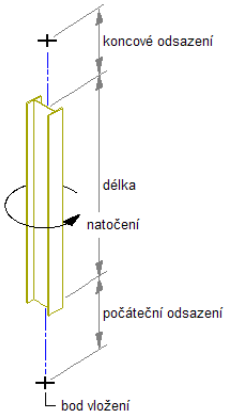
Tento postup použijte k vytvoření nového samostatného sloupu pomocí nastavení vlastností, která určíte. Styl zadaný v nástroji určí tvar sloupu. Když určíte bod vložení pro sloup, tvar je vysunut v kladném směru ve směru aktuální osy *Z* USS k výšce, určené vlastnostmi Počáteční odsazení, Koncové odsazení 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 nabídka 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 1884.

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. |
| 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.<br>**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.<br>**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*.

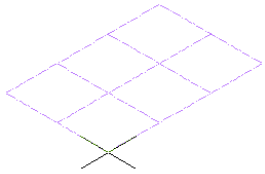
12 Určete bod vložení pro další sloup nebo stiskněte *ENTER* k zakončení příkazu.

## Vytváření sloupů ukotvených k osnově

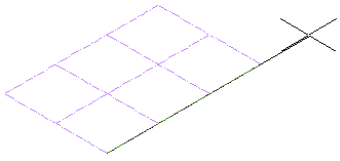
Tento postup použijte k vytvoření sloupu, který je ukotven k osnově a má nastavení vlastností určeno v nástroji konstrukčního sloupu, který vyberete. Styl zadaný v nástroji určí tvar sloupu. Když určíte bod vložení na osnově, tvar je vysunut v kladném směru ve směru aktuální osy *Z* USS k výšce, určené 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 1660.

Jak vytvořit sloupovou osnovu s předukotvenými sloupy, viz část Vytvoření sloupové osnovy na straně 1774.

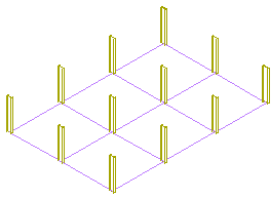
**Vytvoření sloupové osnovy pomocí určených tvarů sloupů**



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 nabídka 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.

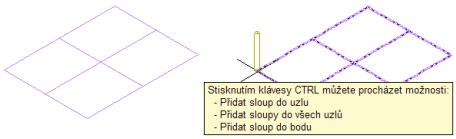
**DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ** Sloupové osnovy, které mají k sobě připojeny hodně sloupů, se mohou na obrazovce zobrazovat déle, než by se očekávalo. To je proto, že konstrukční prvky nesou další informace, které mohou být použity ke strukturální analýze.

## Vytváření sloupů ukotvených k osnově pomocí uživatelsky zadaného nastavení

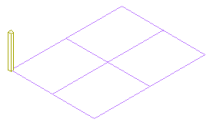
Tento postup použijte k ukotvení sloupu k osnově při jeho vytváření, s nastaveními vlastností, která jste určili. Styl zadaný v nástroji určí tvar sloupu. Když určíte bod vložení na osnově, tvar je vysunut v kladném směru ve směru aktuální osy *Z* USS k výšce, určené vlastnostmi nástroje Počáteční odsazení, Koncové odsazení a Logická délka.

Jak vytvořit sloupovou osnovu s předukotvenými sloupy, viz část Vytvoření sloupové osnovy na straně 1774.

**Přidat sloup k jednomu uzlu sloupové osnovy**

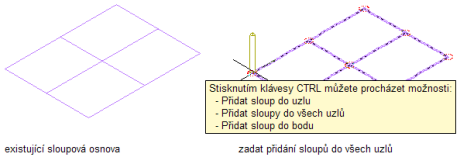



existující sloupová osnova — zadat přidání sloupu do uzlu

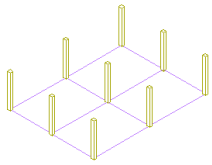


výsledek

**Přidat sloupy do všech uzlů sloupové osnovy**

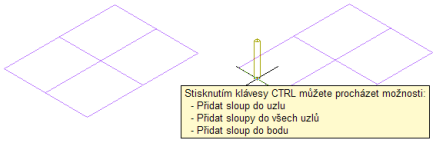



existující sloupová osnova — zadat přidání sloupů do všech uzlů

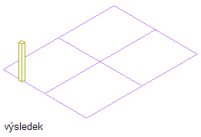


výsledek

**Přidat sloup k jednomu bodu na sloupové osnově**




existující sloupová osnova — zadat přidání sloupu do bodu



výsledek

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 nabídka 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 1884.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| 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.<br>**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 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). |

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 1673.

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.

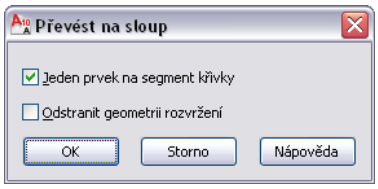
(Budete možná muset rolovat, aby se zobrazil požadovaný nástroj).

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 506.
- 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.

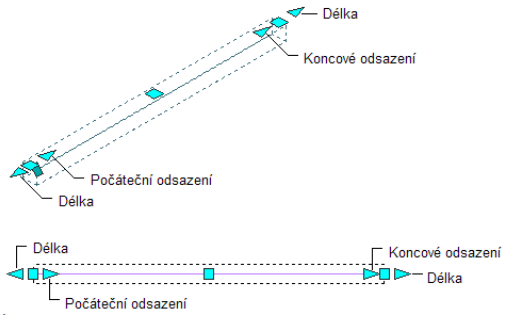
**POZNÁMKA** Jestliže hodnota možnosti Oříznout automaticky (na paletě Vlastnosti) je Ano pro každý ze 2 připojených konstrukčních prvků, pak výsledkem jakékoliv úpravy uzlu bude začištěný spoj mezi nimi.

### Úprava rozměrů konstrukčního prvku

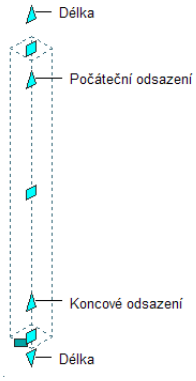
1 Vybrat konstrukční prvek.

2 Vybrat uzel pro rozměr, který chcete změnit.

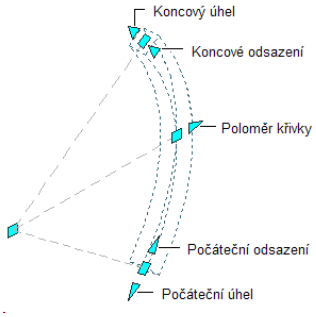
**Uzly pro délku, počáteční odsazení a koncové odsazení pro přímý trám nebo vzpěru.**



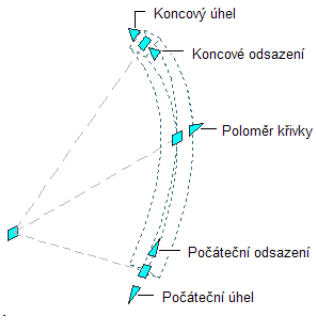

**Uzly pro délku, počáteční odsazení a koncové odsazení pro přímý sloup**




**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**



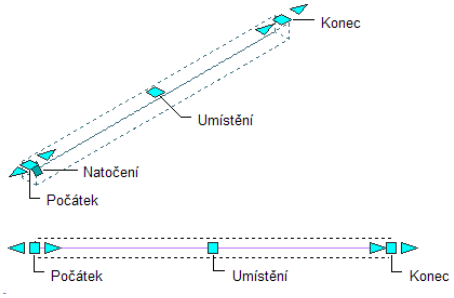

3 Posuňte uzel, dokud se nezobrazí hodnota rozměru, který chcete a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu.

### Změna umístění konstrukčního prvku

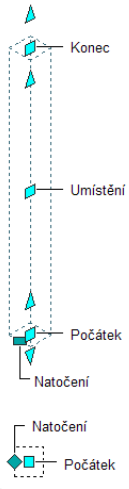
1 Vybrat konstrukční prvek.

Vyberte Uzel umístění ke změně umístění konstrukčního prvku nebo Uzel natočení ke změně jeho natočení (otočení prvku kolem jeho vysunuté osy).

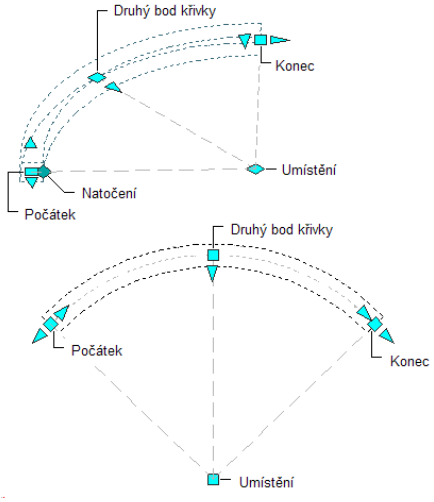
**Uzly umístění a natočení pro přímý trám nebo vzpěru**



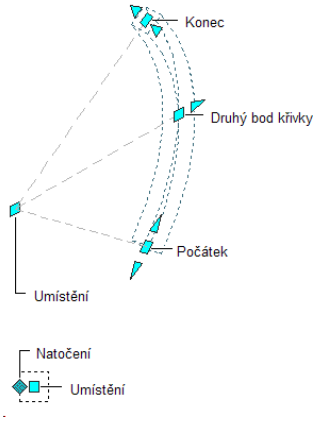

**Uzly umístění a natočení pro přímý sloup**




**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. |
| 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.

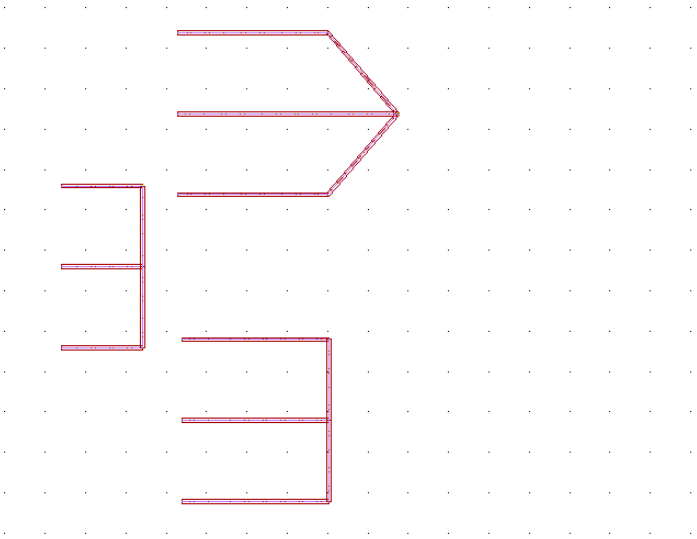
2 Posuňte uzel, dokud se nezobrazí hodnota kóty, kterou chcete a klepněte jednou; nebo zadejte hodnotu a stiskněte *ENTER*.

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.



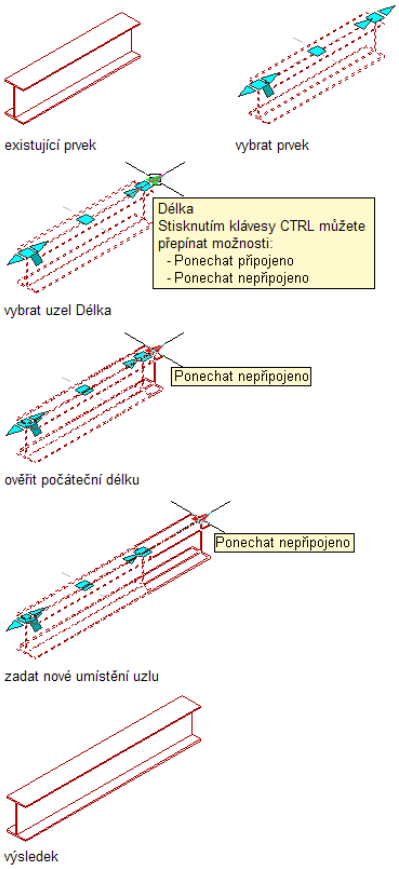
## Změna délky konstrukčního prvku

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.

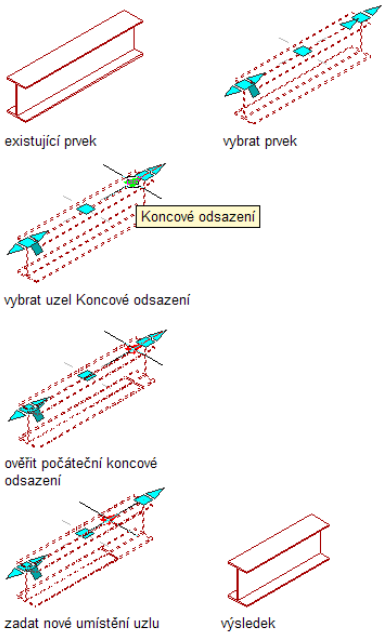
## Změna počátečního a koncového odsazení konstrukčního prvku

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.

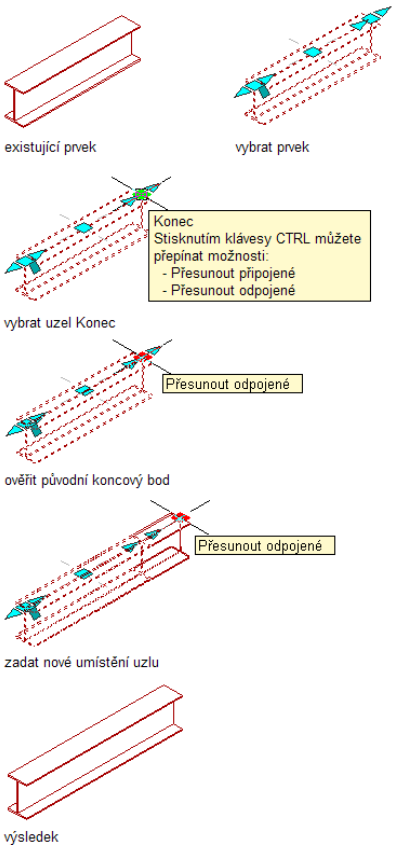
1 Vybrat konstrukční prvek.

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

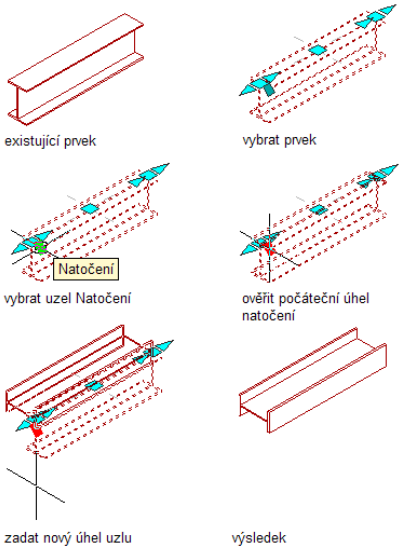
Tento postup použijte ke změně orientace konstrukčního prvku vzhledem k jeho vysunuté ose určením úhlu ve stupních pro natočení. Kladná hodnota natočí prvek proti směru hodinových ručiček při pohledu od jeho konce k počátku.

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**

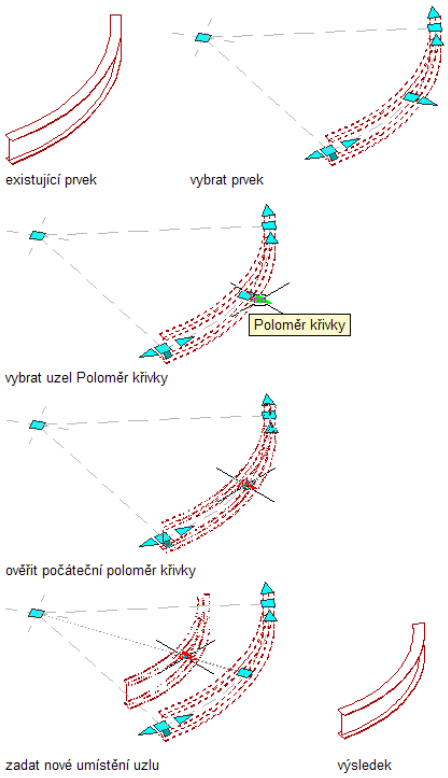



## Změna poloměru zakřiveného konstrukčního prvku

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 1673.

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.

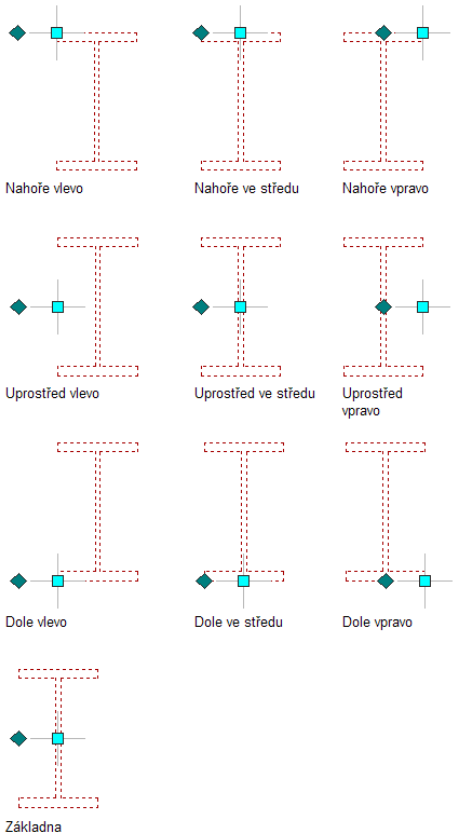
Maximální počet plošek je řízen proměnnou FACETMAX. Proměnná může být nastavena od 100 do 10000. Uvědomte si, že použití malé hodnoty pro FACETDEV a velké hodnoty pro FACETMAX ovlivní nepříznivě výkon kreslení.

K určení hodnot odchylek plošek pro aktuální výkres, viz část Určení rozlišení zobrazení objektů s ploškami na straně 141. 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 1704.

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.<br><br>**POZNÁMKA** To bude použito jen na prvky, vytvořené pomocí stylů z katalogu konstrukčních prvků. |
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| 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

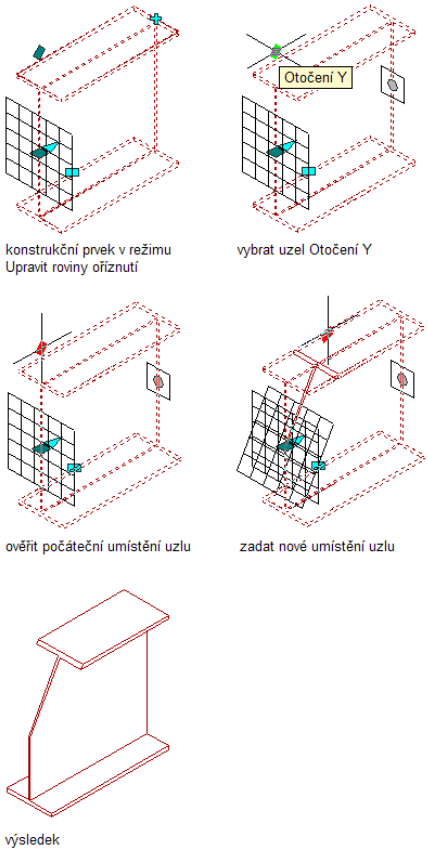
Konstrukční prvky je možné oříznout pomocí 2-rozměrných objektů, které se nazývají roviny oříznutí. Rovinu oříznutí je možné pro konstrukční prvek zadat ručně buď definováním její polohy ve vztahu k samotnému prvku (pomocí tabulky Roviny oříznutí, která je k dispozici na paletě Vlastnosti), nebo výběrem 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 oříznutí 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 1694).

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**



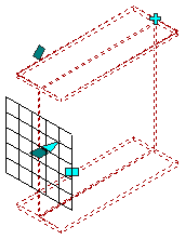

## Přidání roviny oříznutí do konstrukčního prvku

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.

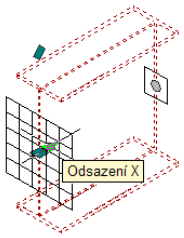
Když definujete roviny oříznutí, můžete:

- 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.

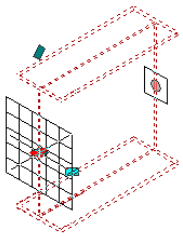
**Odsazení roviny oříznutí ve směru X**



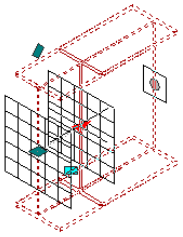
konstrukční prvek v režimu Upravit roviny oříznutí



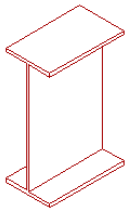

vybrat uzel Odsazení X



ověřit počáteční umístění uzlu



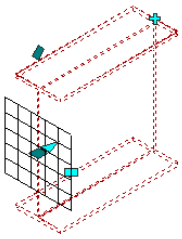
zadat nové umístění uzlu



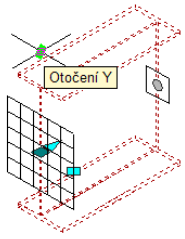
výsledek

- 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.

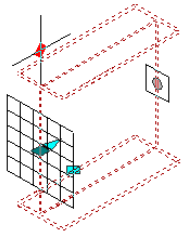
**Natočení roviny oříznutí okolo její osy Y**



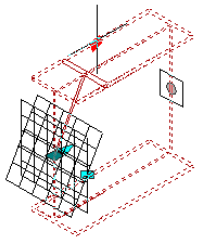
konstrukční prvek v režimu Upravit roviny oříznutí



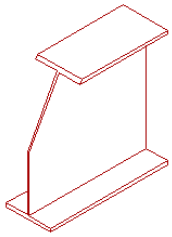

vybrat uzel Otočení Y



ověřit počáteční umístění uzlu



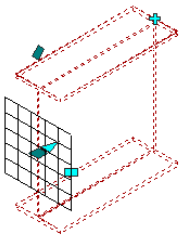
zadat nové umístění uzlu



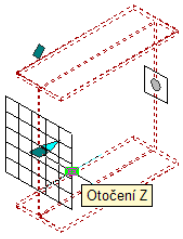
výsledek

- Natočit rovinu oříznutí okolo její osy *Z* k určení úhlu roviny řezu.

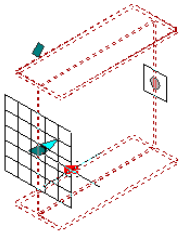
**Natočení roviny oříznutí okolo její osy Z**



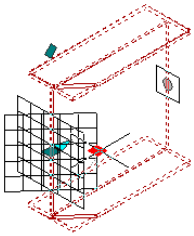
konstrukční prvek v režimu Upravit roviny oříznutí



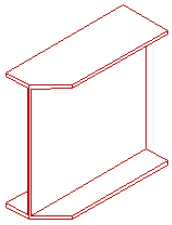

vybrat uzel Otočení Z



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. |
| 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. |

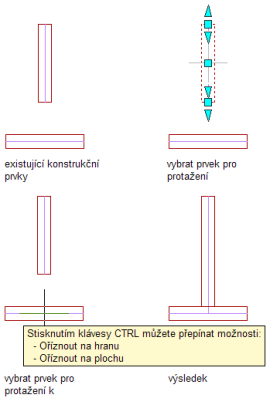
5 Chcete-li zkopírovat rovinu oříznutí, vyberte rovinu oříznutí a klepněte na tlačítko Kopírovat .

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 oříznuty 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 oříznutí .

3 Definovat rovinu oříznutí:

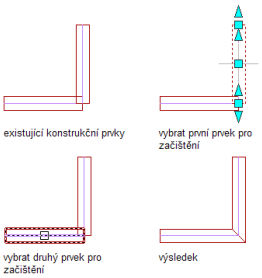
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| definujte rovinu oříznutí nezávisle na kterýchkoliv existujících objektech | stiskněte *ENTER*, určete počáteční a koncový bod roviny oříznutí a pak klepněte na stranu, na které chcete odstranit prvky. |
| použijte hranu nebo plochu existujícího objektu nebo skici jako rovinu oříznutí | 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 oříznutí

Tento postup použijte k vytvoření rovin oříznutí, 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 1693.
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. (Alternativně 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 1693.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 1693.

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.

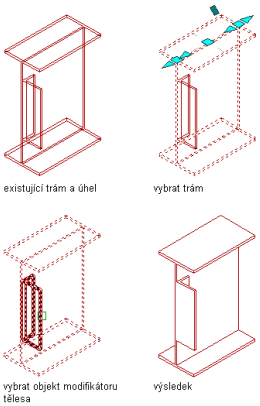
## Přidání modifikátoru tělesa ke konstrukčnímu prvku

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**



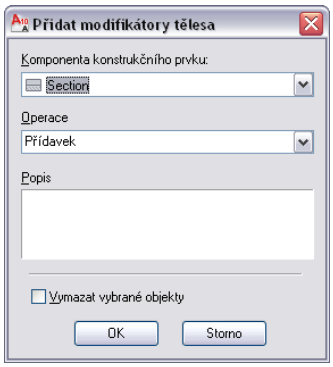

1 Umístěte objekt do místa, kde chcete přidat do stěny úpravu tělesa.

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.

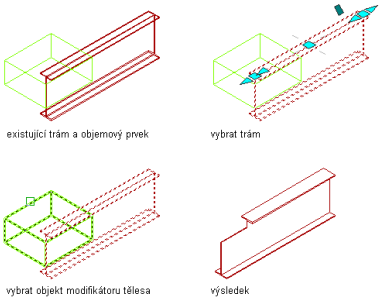
## Odebrání modifikátoru tělesa z konstrukčního prvku

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**



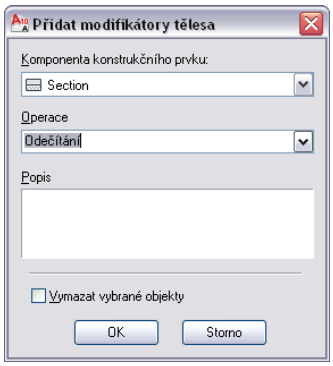

1 Umístěte objekt do místa, kde chcete ze stěny odebrat modifikátor tělesa.

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.

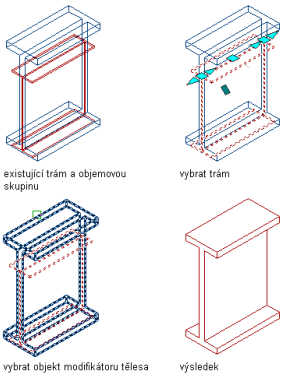
## Nahrazení konstrukčního prvku pomocí modifikátoru tělesa

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**



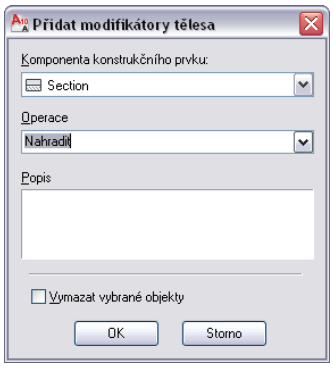

1 Umístěte objekt do místa, kde chcete nahradit konstrukční prvek modifikátorem tělesa.

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 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 ořínutí 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. |
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 1691.

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:<br>■ Výběrem možnosti Součet přidejte modifikátor tělesa ke konstrukčnímu prvku<br>■ Vyberte možnost Odečtení za účelem odečtení tvaru modifikátoru tělesa z konstrukčního prvku.<br>■ 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.

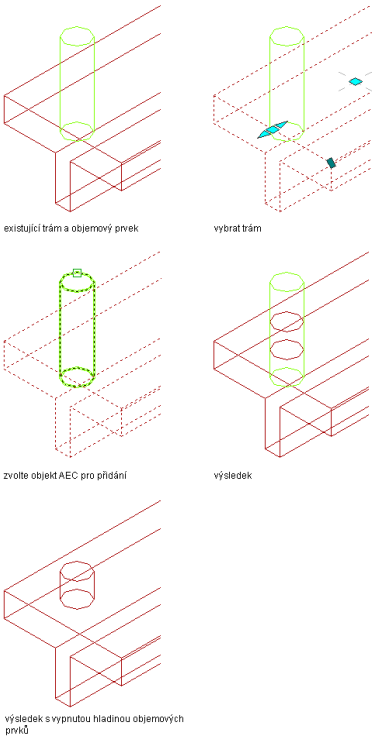
**POZNÁMKA** Objekty použité jako kolizní podmínky nejsou zahrnuty v oblasti příkazu LIST nebo ve výsledku dotazu na výkaz.

**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*.

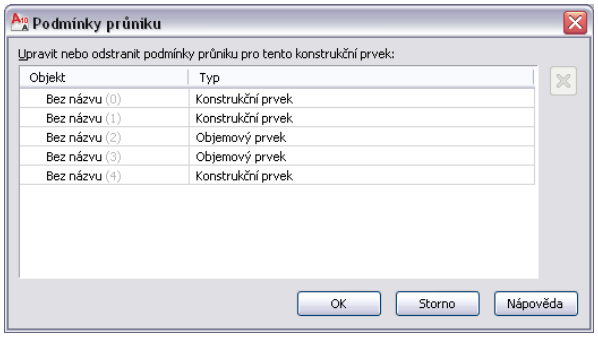
**POZNÁMKA** Kolizní podmínky můžete odebrat také prostřednictvím listu Kolizní podmínky. Další informace najdete v části Úprava kolizních podmínek konstrukčního prvku na straně 1693.

## 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 1704.

### 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 1636.

### 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 556.

## 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 1704. |
| určit materiály pro komponenty stylu | viz část Určení materiálů stylu konstrukčního prvku na straně 1695. |
| zadejte šrafování, vlastnosti roviny řezu a jiné vlastnosti zobrazení stylu | viz část Určení vlastností zobrazení stylu konstrukčního prvku na straně 1696. |
| přidejte klasifikaci do stylu konstrukčního prvku | viz část Určení klasifikací pro styl konstrukčního prvku na straně 1703. |
| přidat ke stylu poznámky a soubory | viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu konstrukčního prvku na straně 1703. |

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 1636.

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 1696.

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

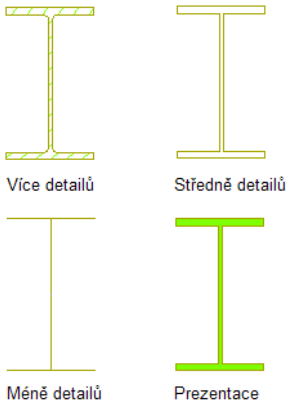
Rovněž je možné použít kartu Zobrazení na paletě Vlastnosti za účelem změny nastavení vlastností zobrazení pro vybranou komponentu zobrazení objektu v aktuální reprezentaci zobrazení. Další informace najdete v části Použití palety Vlastnosti ke změně vlastností zobrazení na straně 506.

# O reprezentaci zobrazení konstrukčního prvku

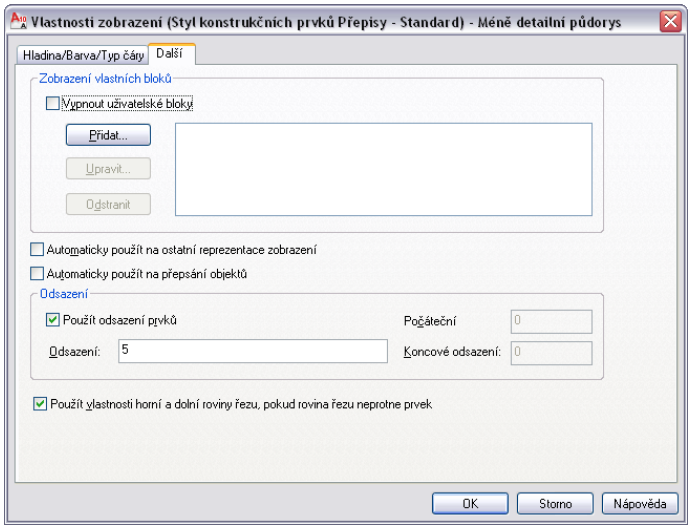
Geometrie konstrukčního prvku je vytvořena tvarem, obsaženým ve stylu konstrukčního prvku, který je vytažen ve směru osy prvku. Každý tvar může mít jiné hladiny detailu v jeho geometrii, dovolující různá zobrazení konstrukčního prvku, které definuje tvar. Když se podíváte na reprezentaci zobrazení konstrukčního 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. |
| 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 1695.

**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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.

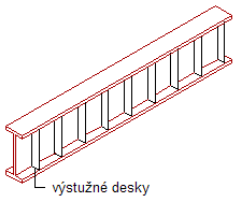
9 Zadejte hodnotu Výška roviny řezu.

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 1701.

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 1696.

## 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 1700.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 2496.

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 1884.

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. |

| 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 tlačítko Odstranit. |

9 Klepněte na tlačítko OK.

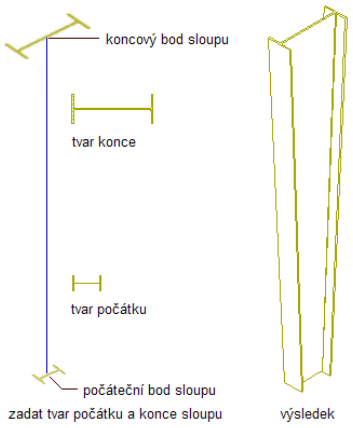
# Vytvoření vlastních konstrukčních prvků

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

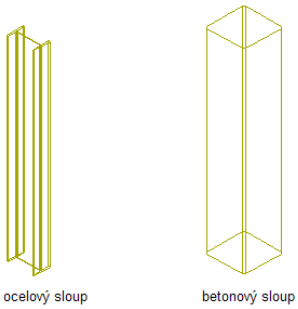
Jednosegmentový prvek může začínat a končit stejným tvarem nebo můžete určit rozdílný počáteční a koncový tvar. Například můžete vytvořit kónický sloup přiřazením rozdílného počátečního a koncového tvaru jednosegmentovému sloupu.

**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.

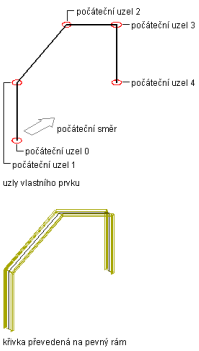
**Vytvoření složeného ocelového a betonového sloupu**




### Vytvoření vícesegmentových vlastních konstrukčních prvků

Pro vícesegmentové konstrukční prvky můžete přiřadit různé tvary každému segmentu prvku jako komponentu prvku. Řada uzlů (počínaje o 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 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. |
| Zrcadlit | zrcadlit tvar. |

| Tato možnost... | Vám umožní... |
|---|---|
| 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 1644.

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 1718. |
| 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 1632. |

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 1644.

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 1718. |
| vytvořit 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 1632. |

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.

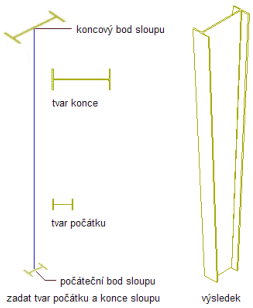
9. Klepněte na tlačítko OK.

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 2010\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 2010\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 Zvolte možnost Procházet, vyberte soubor Member Styles.dwg uložený ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Styles\Imperial* a klepněte na možnost 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.

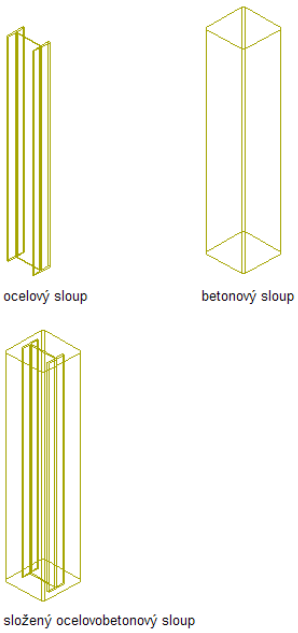
8 Klepněte na tlačítko OK.

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 2010\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 2010\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 Zvolte možnost Procházet, vyberte soubor Member Styles.dwg uložený ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Styles\Imperial* a klepněte na možnost 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)

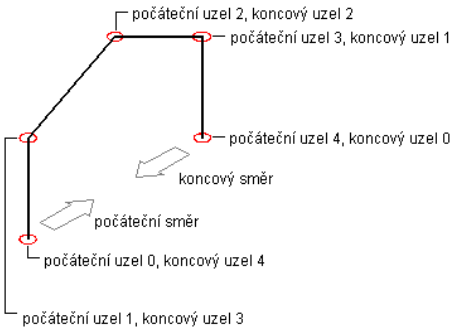
Tento příklad použijte k vytvoření tuhého rámu, vícesegmentového konstrukčního prvku, vytvořeného z více tvarů, které se převedou v každém vrcholu cesty konstrukčního prvku.

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.

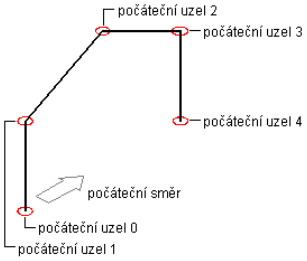
Přiřadit tvary prvku tuhého rámu vzhledem k počátku prvku. Počáteční bod je definován jako Uzel 0. První vrchol prvku je definován jak Uzel 1, další vrchol je Uzel 2, atd., až do koncového bodu prvku, který je definován jako koncový uzel.

**POZNÁMKA** Jestliže přiřadíte tvary vzhledem ke konci prvku, je koncový bod prvku definován jako Uzel 0.

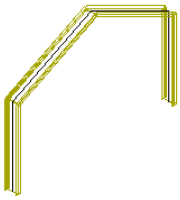
**Identifikace uzlů na cestě prvku**



**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 2010\csy\Styles\Imperial*.

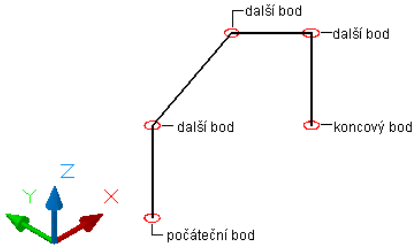
1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Klepněte na tlačítko Otevřít výkres .
3. Otevřete soubor Member Styles.dwg umístěný ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Styles\Imperial*.
4. Rozbalte Architektonické objekty, klepněte pravým tlačítkem na Styly konstrukčních 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. Zvolte možnost Procházet, vyberte soubor Member Styles.dwg uložený ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\Styles\Imperial* a klepněte na možnost 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.

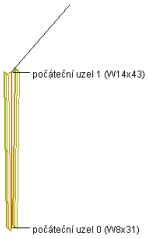
4 Vybrat křivku, kterou jste vytvořili v kroku 1.

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.

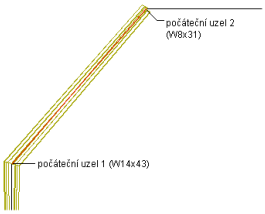
13 Pro Uzel zadat 1.

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**

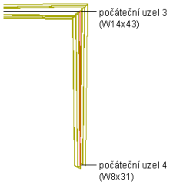



1 Klepněte na Přidat k přidání třetí komponenty ke konstrukčnímu prvku.
2 Vyberte Nepojmenovaná v Komponenta a zadejte Krokev 2.
3 V Počáteční tvar v seznamu Název vybrat W8X31.
4 Vybrat Počátek pro Vzhledem k.
5 Pro Uzel zadat 2.
6 Rolujte na konec dialogového okna Pravidla projektu, k zobrazení parametrů 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.

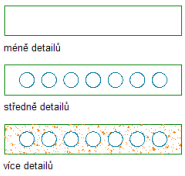
Hotový tuhý rám se zobrazí na vašem výkresu.

## 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 555.

### 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 1719.)

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.

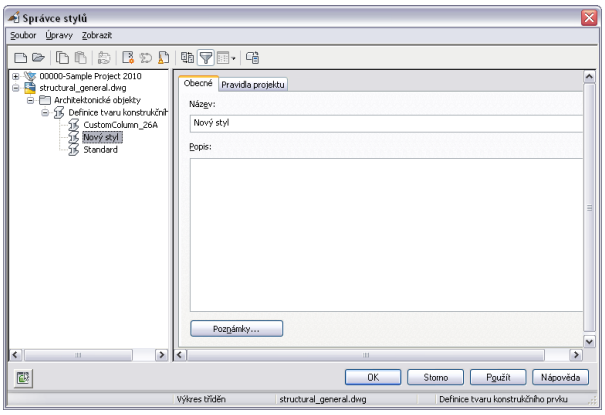
2 Vyberte konstrukční prvek.

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.

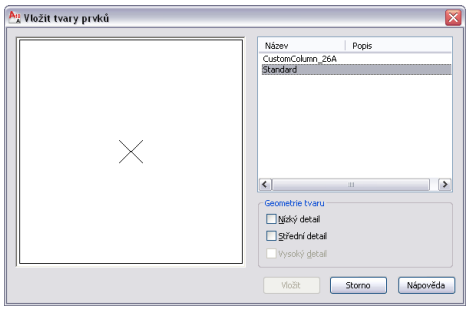
17 Klepnutím na tlačítko OK přidejte nový tvar do seznamu definic tvarů konstrukčních prvků a zastavte Správce stylů.

Nový tvar může být nyní přidán ke stylům existujících konstrukčních prvků. Další informace najdete v části Přidání tvaru do konstrukčního prvku na straně 1708.

## 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

# 31

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 1743 a Použití osnov rozvržení na straně 1754.

### 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. |

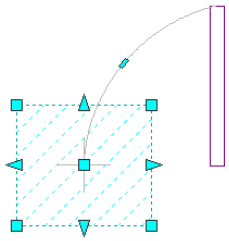
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| připevnit objekty AEC k základní křivce jiných objektů jako jsou čáry, oblouky, kruhy, objemové prvky, křivky, střechy či zdi | použijte ukotvení ke křivce. |
| připevnit objekty k uzlům na křivce rozvržení či osnově s odkazy | použijte ukotvení odkazu. |
| připevnit 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.

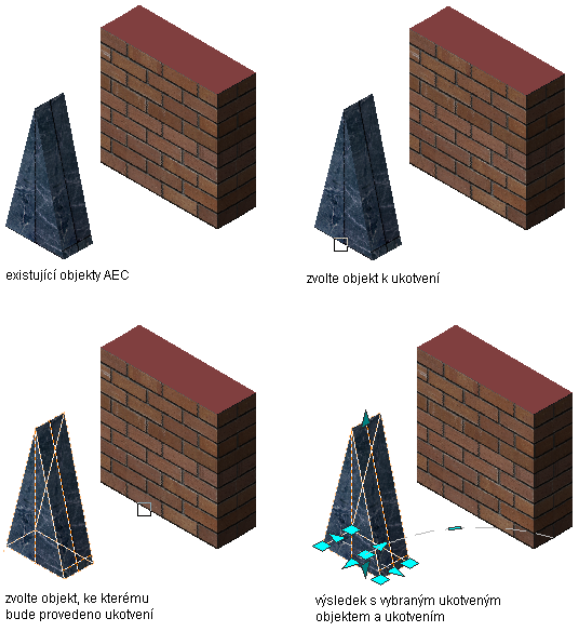
**Objemový prvek připevněný ke stěně**



## 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** Alternativně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **ObjectAnchorAttach**.

4 Vyberte objekt AEC, který má být ukotven k jinému objektu AEC a stiskněte klávesu ENTER.

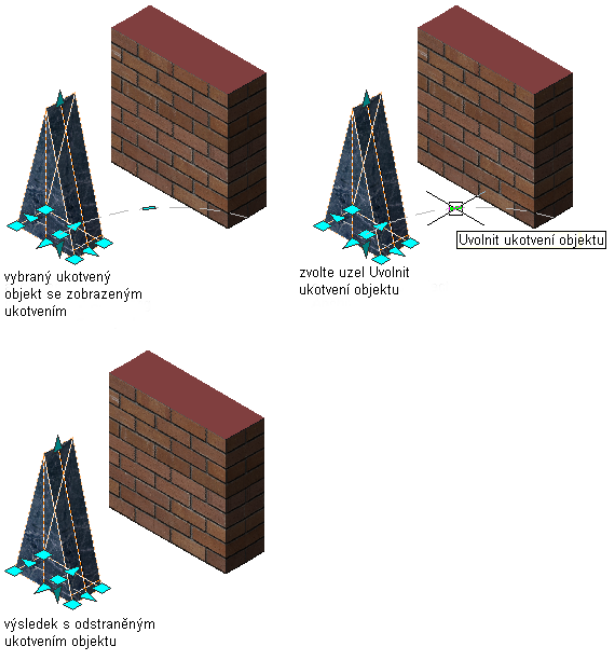
5 Vyberte kotvící objekt AEC.

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.

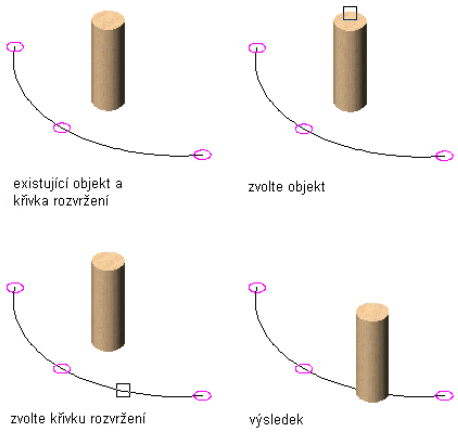
# Práce s ukotveními ke křivce

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** Alternativně 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.

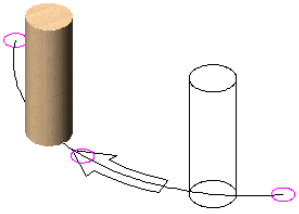
Objekt je ukotven ke křivce v pozici *X*. Při prvním umístění objektu jsou pozice *Y* a *Z* rovny 0.

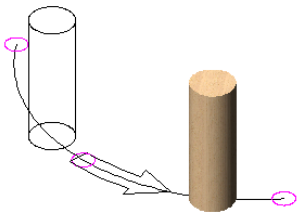
6 Stiskněte klávesu *ENTER*.

## Změna pozice objektů připevněných ke křivkám

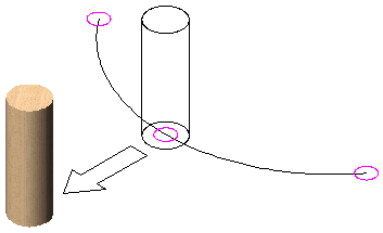
Tento postup použijte ke změně pozice objektů ukotvených ke křivkám. Pozici ukotvených objektů vzhledem ke křivce je možné změnit ve směrech *X*,*Y* a *Z*. Objekt také můžete kolem jeho os rotovat či obracet.

**Přesouvání objektu podél křivky rozvržení ve směru X.**

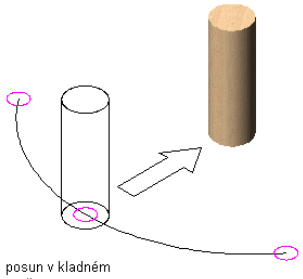


**Přesouvání objektu podél křivky rozvržení ve směru Y.**

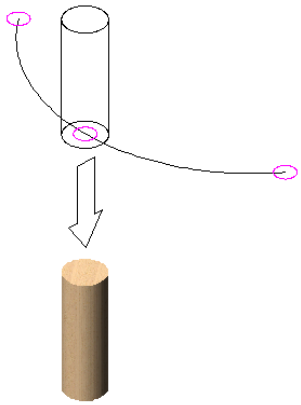


posun v záporném směru y

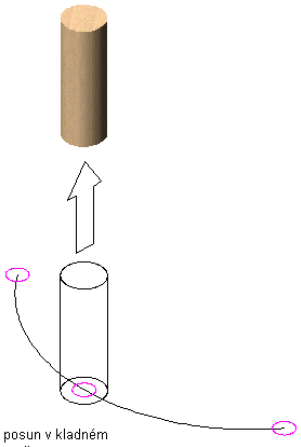


posun v kladném směru y

**Přesouvání objektu podél křivky rozvržení ve směru Z.**



posun v záporném směru z



posun v kladném 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. |
| 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** Alternativně 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 1743 a Použití osnov rozvržení na straně 1754.

## 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** Alternativně 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. |
| změnit odsazení koncového uzlu od středu základní křivky ukotveného objektu. | zadejte hodnotu odsazení do pole Druhé prodloužení.<br>**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** Alternativně 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

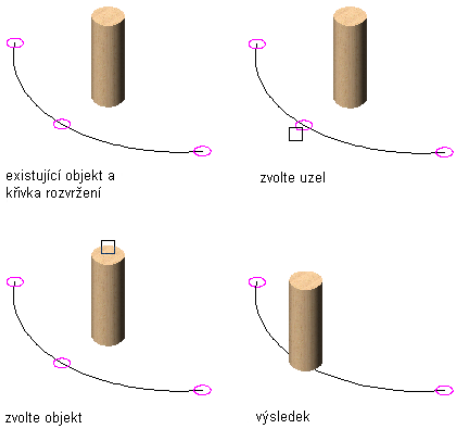
Uzlové ukotvení je možné použít k ukotvení objektů k uzlům na křivce či osnově rozvržení. Ukotvení objektů ke křivce rozvržení může být užitečné k umístění umyvadel podél stěny nebo krokví podél střechy. Ukotvení objektů osnově rozvržení může pomoci při umísťování sloupu do sloupové osnovy, květináčů 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** Alternativně 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:

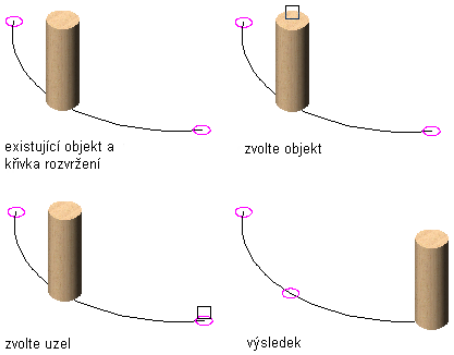
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| určit odsazení objektu od uzlu | určete hodnoty odsazení vložení pro pozici *X*,*Y* nebo *Z*. |
| ukotvit objekt ke středu uzlu | vyberte střed uzlu. |
| aby ukotvený objekt používal souřadný systém uzlu | vyberte Používat souřadný systém uzlu. |
| aby ukotvený objekt 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.

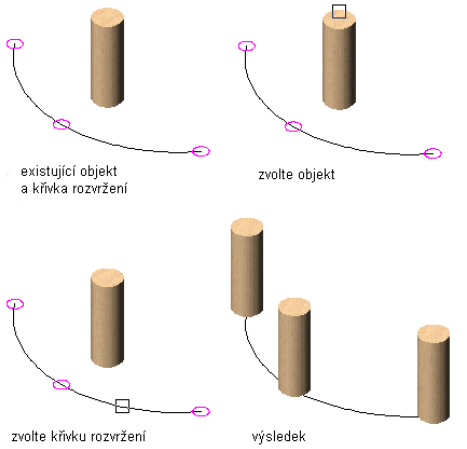
**POZNÁMKA** Alternativně můžete na příkazový řádek zadat příkaz **NodeAnchor**.

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** Alternativně 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).

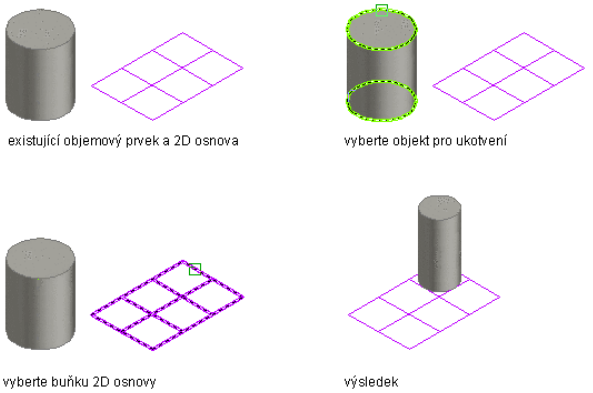
# Práce s ukotveními buňky

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** Alternativně 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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** Alternativně 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** Alternativně 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

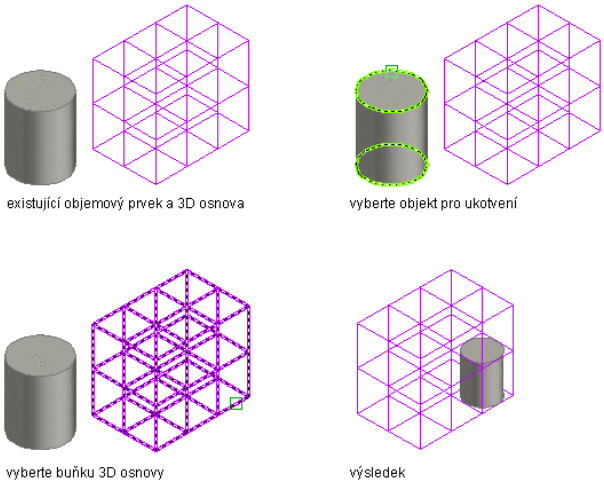
K připevnění objektů k 3D objemovým osnovám můžete použít objemová ukotvení. Pohyb objektu, který je ukotven k objemové osnovně, je s svázán s touto objemovou osnovou.

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** Alternativně 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** Alternativně 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** Alternativně 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. |
| 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

# 32

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 1723.

## 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 1723.

### 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.

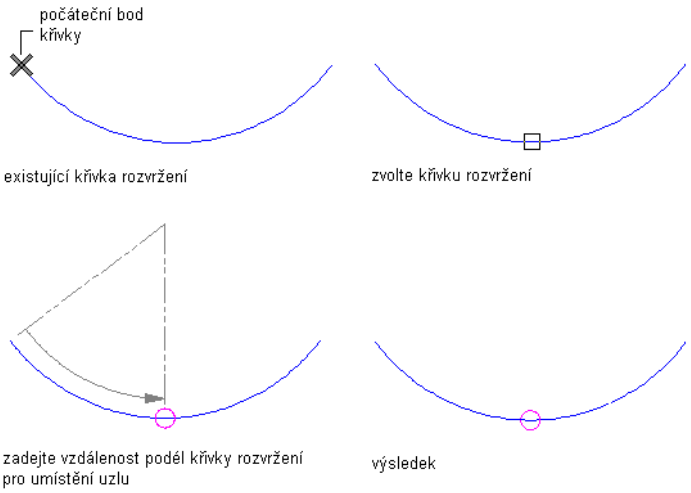
## Přidání křivek rozvržení

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:

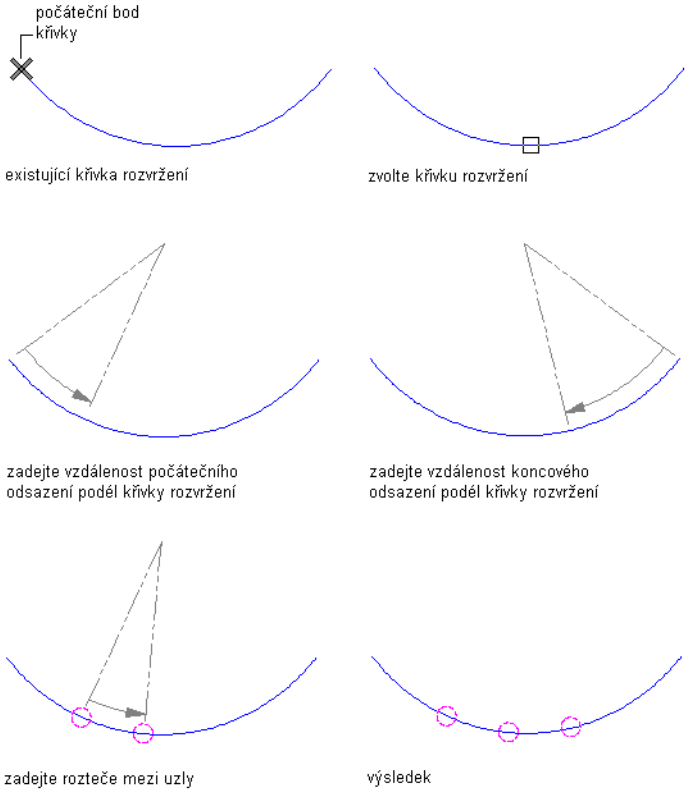
- **Ruční**: Zadáte pozici jednotlivých uzlů podél křivky rozvržení.

  **Ruční umístění uzlu na křivce rozvržení**



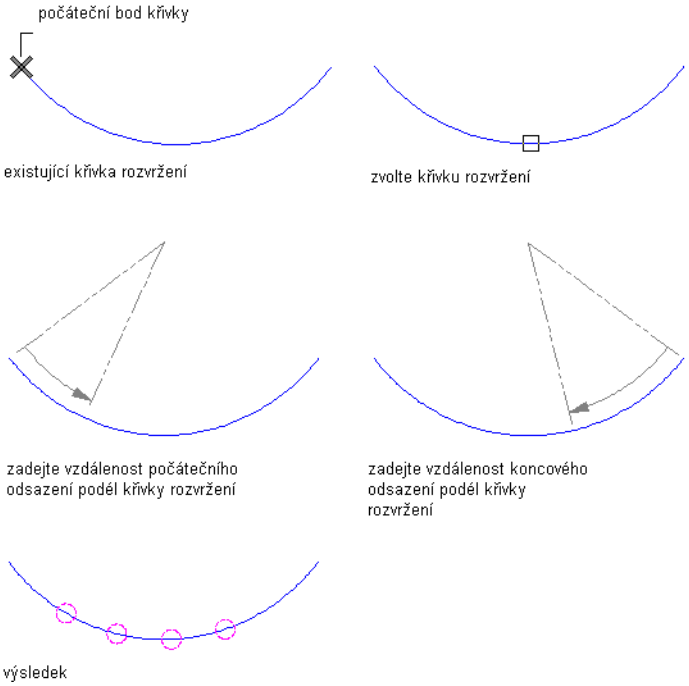

- **Opakovat**: Zadáte stejnou vzdálenost mezi uzly podél křivky rozvržení. Počet uzlů ukotvení je určen délkou křivky rozvržení. Se změnou délky křivky se uzly přidávají nebo odstraňují. Vzdálenost mezi uzly zůstává pevná.

**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 95.

2 Vyberte objekt, který chcete definovat jako křivku rozvržení.

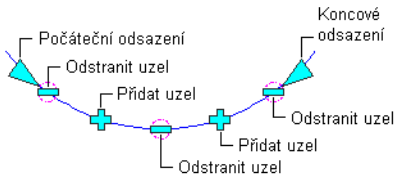
3 Umístěte uzly podél křivky rozvržení.

| 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

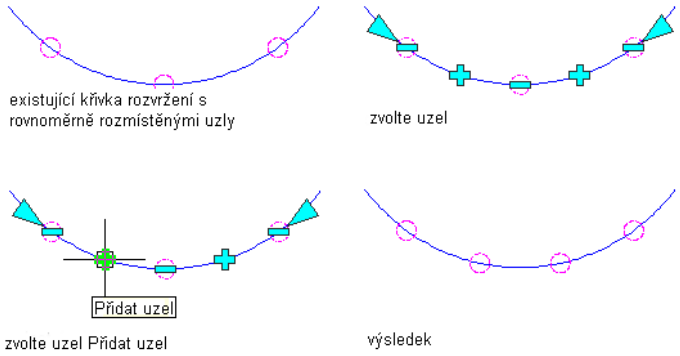
Tento postup slouží k přidání uzlů ke křivkám rozvržení.

**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 1751.

**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.

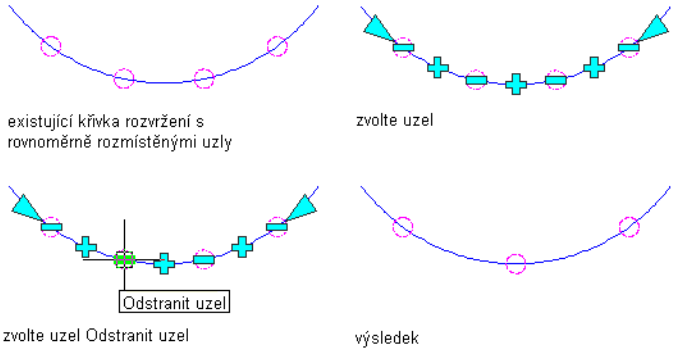
3 Klepněte pravým tlačítkem a výběrem příkazu Zrušit výběr všech vypněte úchyty.

## 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.

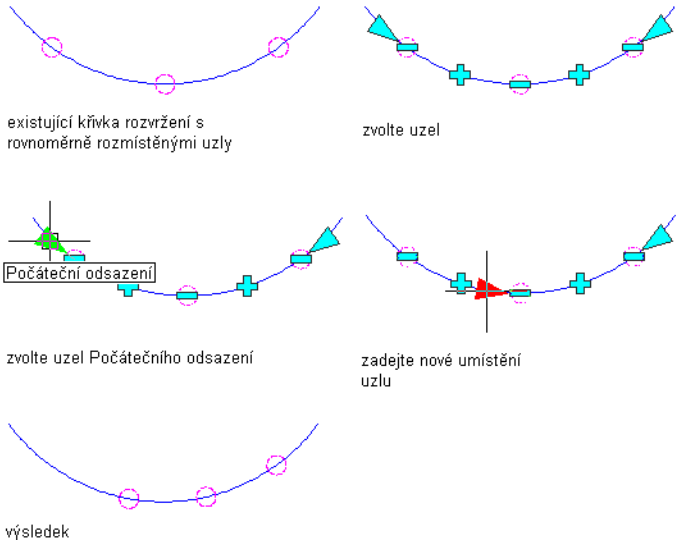
3 Klepněte pravým tlačítkem a výběrem příkazu Zrušit výběr všech vypněte úchyty.

## 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.

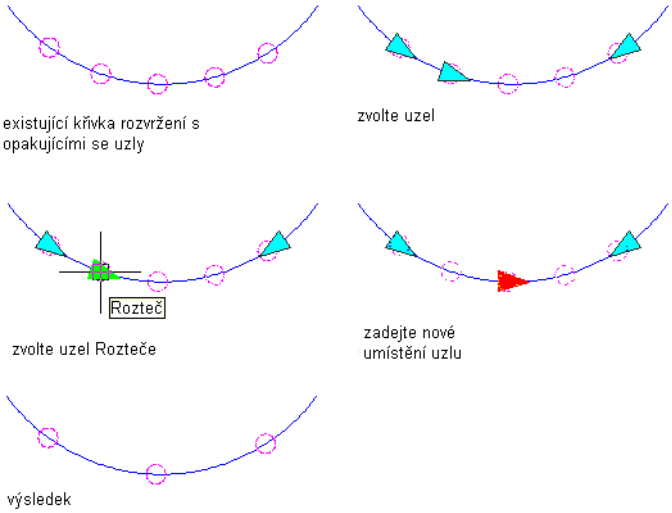
## Změna vzdálenosti uzlu křivky rozvržení

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*.

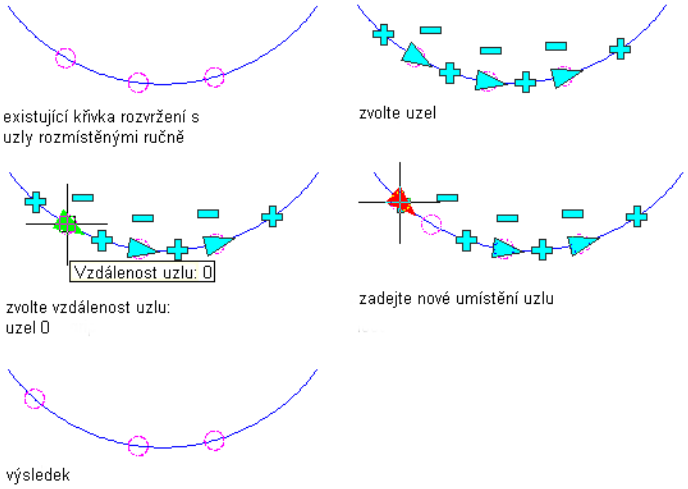
Pokud přesunete úchyt nalevo, aby se zmenšila vzdálenost mezi uzly, počet uzlů se zvýší. Pokud úchyt přesunete doprava, aby se vzdálenost mezi uzly zvětšila, počet uzlů se zvýší.

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 1745.

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*.

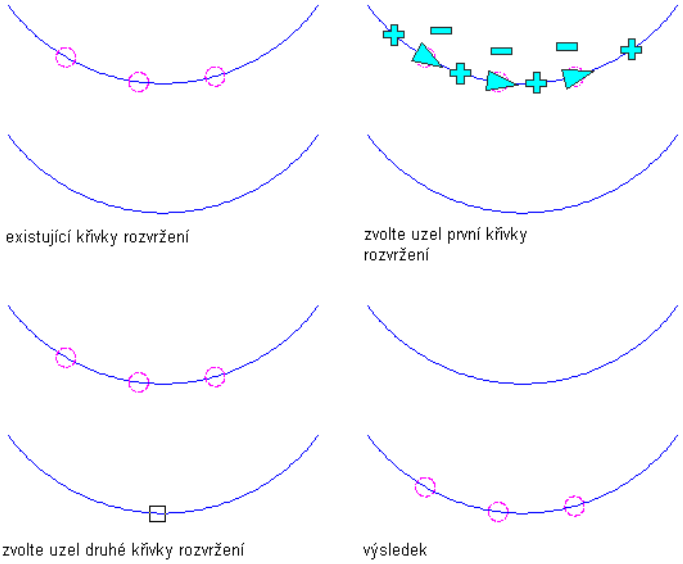
- Pokud měníte křivku rozvržení s ručně zadanou vzdáleností uzlů na křivku s uzly s pevně danou opakovanou vzdáleností, zobrazí se vám výzva k zadání počátečního a koncového odsazení a vzdálenosti mezi uzly. Pokud je na křivce uzlů příliš málo, aby ji zaplnily, vytvoří se v zadané vzdálenosti nové uzly.
- 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 . Alternativně 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 1732 a Práce s ukotveními buňky na straně 1735.

**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 1752.

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 oříznutí. Osnova rozvržení se nezobrazí mimo ohraničení ani uvnitř otvoru. K definici ohraničení nebo otvoru slouží uzavřené křivky. Profil oříznutí 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.

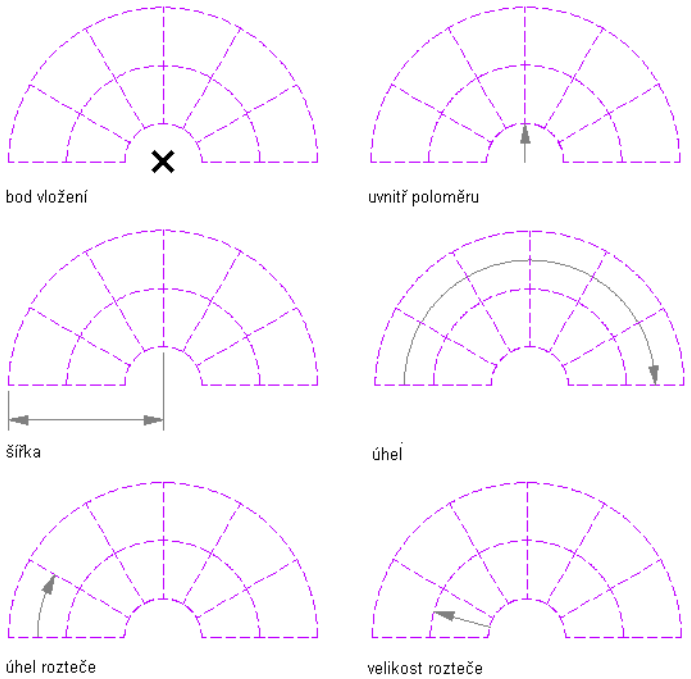
14 Rozbalte osu y a zadejte typ rozvržení, velikost rozteče a počáteční a koncové odsazení.

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 95.

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.

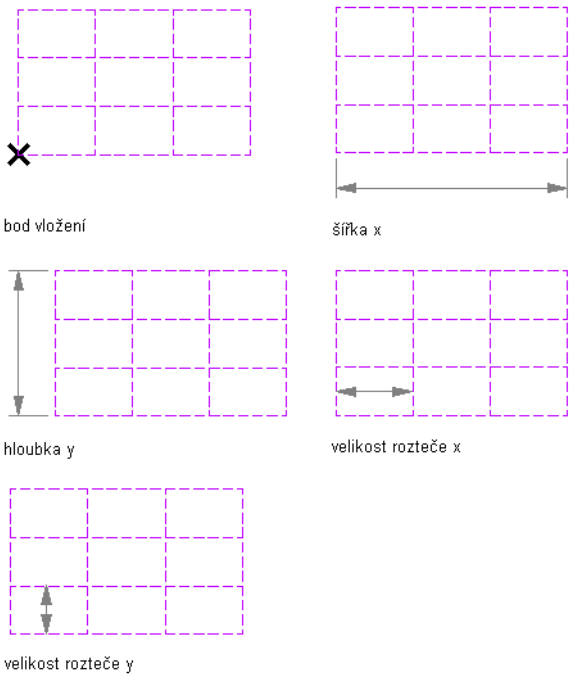
Pokud používáte k roztažení radiální osnovy úchyty, závisí chování úchytu radiální osnovy na typu vzdálenosti u jednotlivých os. Celková velikost osnovy se pohybuje směry, u kterých je zadáno použití určité velikosti rozteče s opakovanou vzdáleností, protože se zachovává přesná velikost rozteče. Celková 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 95.

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 95.

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 1761.

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. |
| 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 1761.

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 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 mřížky rozvržení

Tento postup slouží ke změně poloměru uzlu u mřížky rozvržení úpravou jeho vlastností zobrazení.

1 Poklepejte na mřížku 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 mřížky rozvržení následujícím způsobem:

1 Vyberte mřížku 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.

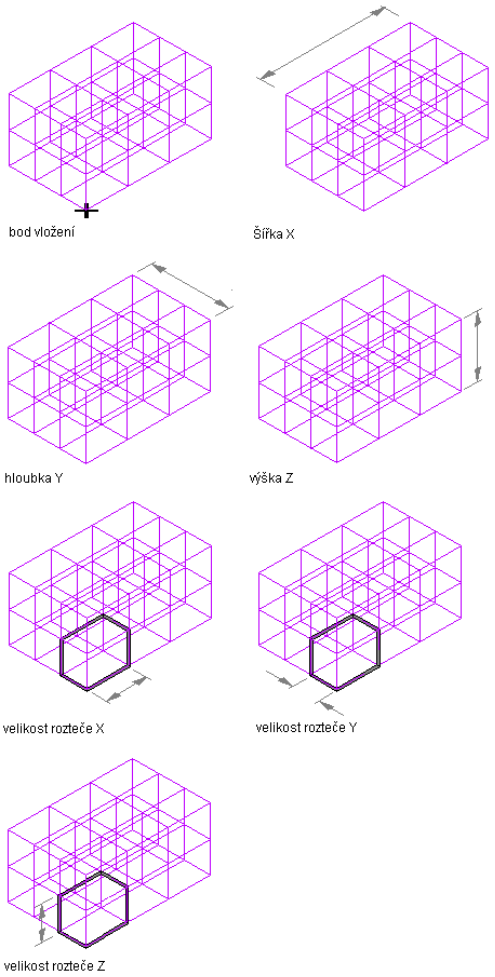
25 Zadejte hodnotu pro koncové odsazení.

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 95.

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 1761.

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 1761.

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 1767.

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

# 33

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 1743.

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 1656 a Vytváření sloupů ukotvených k osnově na straně 1659.

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.

### Typy rozvržení 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.

### 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:

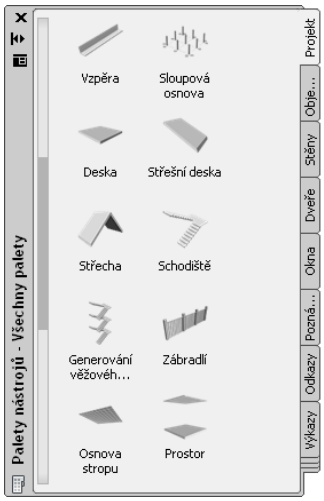
- Ukotvení objektů k buňce osnovy (Ukotvení buňky)
- Ukotvení objektů k průsečíkům osnovy (Ukotvení uzlu)

Další informace o ukotvení objektů naleznete v části Ukotvení na straně 1723.

## 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.

## Vytvoření sloupové osnovy

Tento postup použijte pro přidání nové sloupové osnovy s vlastnostmi, které jsou zadány ve vybraném nástroji sloupové osnovy. Chcete-li zadat nastavení při přidání sloupové osnovy, naleznete informace v části Vytvoření osnovy rozvržení pomocí nastavení zadaných uživatelem na straně 1758.

1 Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje požadovaný nástroj konstrukční sloupové osnovy, a vyberte nástroj.

Případně můžete klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Sloupová osnova ➤ Sloupová osnova.

2 Zadejte bod vložení sloupové osnovy.

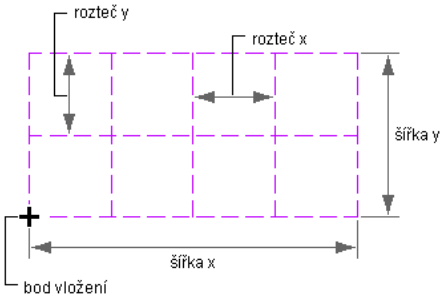
3 Zadejte otočení sloupové osnovy a stiskněte klávesu *ENTER*.

4 Po přidání požadovaných sloupových osnov stiskněte klávesu *ENTER*.

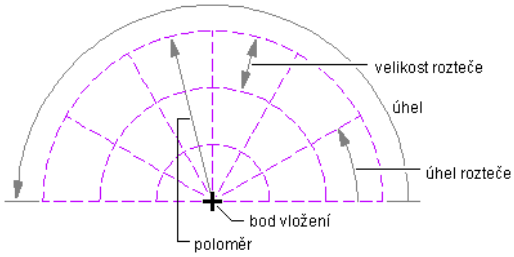
## Vytvoření sloupové osnovy pomocí nastavení zadaných uživatelem

Tento postup použijte pro přidání sloupové osnovy s nastavením, které zadáte. 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 nabídka 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. |
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |

**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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| 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.

## Vytvoření vlastní sloupové osnovy ze skici

Tento postup použijte pro převod vlastní skici 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 konstrukční sloupové osnovy 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 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 nabídka 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 osnovy rozvržení pomocí nastavení zadaných uživatelem na straně 1758.

11 Klepněte na tlačítko OK.

# Práce se sloupovými osnovami

Po vytvoření sloupových osnov ve výkresu je můžete přizpůsobit projektu. Můžete přidat popisky, prodloužit čáry osnovy a přidávat rozměry do osnov.

## Vytváření popisků sloupových osnov

Do existujících sloupových osnov můžete přidat popisky ve směru os X a Y.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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:

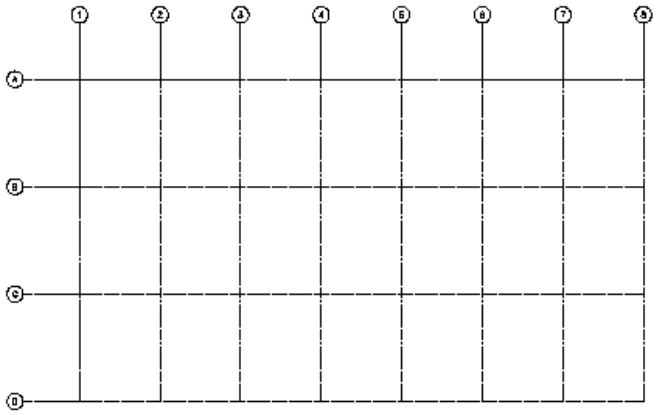
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| umístění bublin ve směru osy X osnovy | vyberte možnost Nahoře nebo Dole. |
| umístění bublin ve směru osy Y osnovy | vyberte možnost Vlevo nebo Vpravo. |

10 Zadejte hodnotu do pole Rozšíření.

Rozšíření je délka čáry bubliny od osnovy k bublině.

11 Klepněte na tlačítko OK.

**Vytvoření popisků sloupové osnovy**



## Rozšíření čar sloupové osnovy za hranice osnovy nebo omezení

Tento postup použijte k vytvoření popisků 2 stran sloupové osnovy a k prodloužení čar dalších 2 stran za okraj obdélníku sloupové osnovy.

1 Vytvořte popisky 2 stran sloupové osnovy.

Další informace naleznete v části Vytváření popisků sloupových osnov na straně 1779.

2 Vytvořte definici vícepohledového bloku, která neobsahuje žádné bloky pohledu.

Další informace naleznete v části Vytvoření nové definice vícepohledového bloku na straně 1854.

3 Vyberte sloupovou osnovu.

4 Klepněte na kartu Sloupová osnova ➤ panel Popisek ➤ Popisek .

5 Klepněte na kartu Popisky u osy, kterou chcete prodloužit.

6 V části Parametry bublin vyberte stranu (Vlevo, Vpravo, Nahoře nebo Dole), u níž ještě není vytvořen popisek, ale nerušte zaškrtnutí strany, u které již popisek existuje. V opačném případě budou z této strany bubliny odstraněny.

7 Klepněte na položku Bublina, vyberte nový vícepohledový blok, který jste vytvořili, a klepněte na tlačítko OK.

8 Zrušte zaškrtnutí políčka Generovat nové bubliny při ukončení.

9 Klepněte na tlačítko OK.

# Kótování sloupových osnov

Tento postup použijte pro kótování sloupových osnov a nastavení vzdálenosti mezi kótami a osnovou. Tuto akci můžete provést pomocí automatického kótování AEC.

## Kótování sloupových osnov 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 2179.

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 2183.

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.

# Úprava sloupových osnov

Sloupové osnovy je možné změnit tak, že upravíte celkových kót osnovy, počet a umístění čar osnovy a umístění osnovy ve výkresu. Také můžete nastavit hranici pro oříznutí osnovy a použít ji pro maskování osnovy nebo vložení otvoru do osnovy.

**POZNÁMKA** Nelze provádět změny tvaru existující sloupové osnovy, jako třeba měnit radiální osnovu na pravoúhlou osnovu.

## 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

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. |
| 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. |

Alternativně 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 Alternativně můžete na paletě vlastností klepnout na tlačítko  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 1782).
- 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 do vlastních sloupových osnov

Tento postup použijte k přidání čar osnovy do vlastní sloupové osnovy, která byla vytvořena použitím vlastností nástroje na 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

Ze sloupových osnovy 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 1782).
- 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.

# 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. |
| 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. |
| 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:

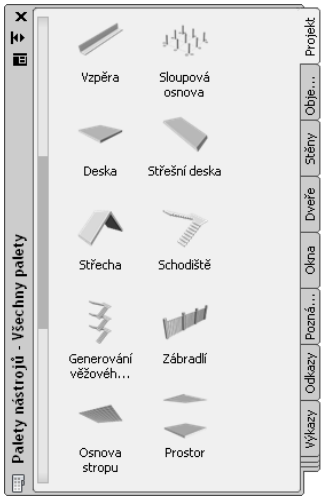
1. Vyberte sloupcovou osnovu, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na tlačítko Upravit zobrazení objektu.
2. V dialogovém okně Zobrazit objekt klepněte na kartu Vlastnosti zobrazení.

   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 1791.

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. |
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| 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 o 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 505.

## 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 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 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 1791.

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 Alternativně můžete na paletě vlastností klepnout na tlačítko 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 1796).
- 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. |
| 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 Alternativně můžete na paletě vlastností klepnout na tlačítko 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 1794.

**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.

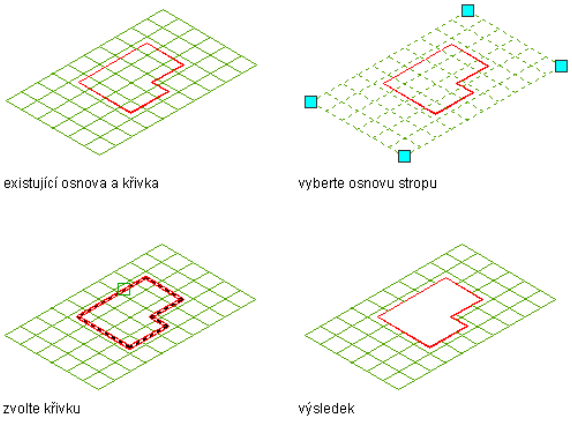
## Vytváření otvoru v osnovách stropů

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**



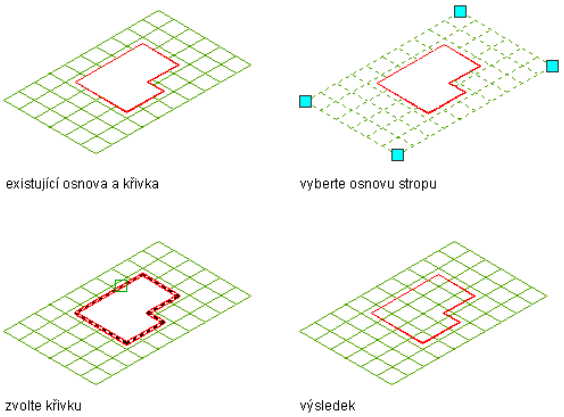

## Odstranění otvoru z osnov stropů

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** . |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 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

# 34

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“).

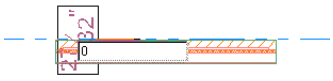
   Zobrazí se náhled konstrukční čáry.
3. Klepnutím se vyvolá zobrazení indikátoru odsazení, který dynamicky zobrazuje vzdálenost mezi náhledem čáry a základnou konstrukční čáry.

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**




zadat umístění konstrukční přímky




zadat odsazení

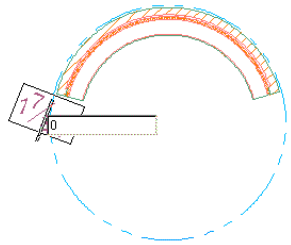


výsledek

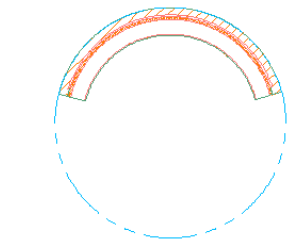
**Kreslení konstrukční čáry s nulovým odsazením na základě segmentu obloukové stěny**




zadat umístění konstrukční přímky

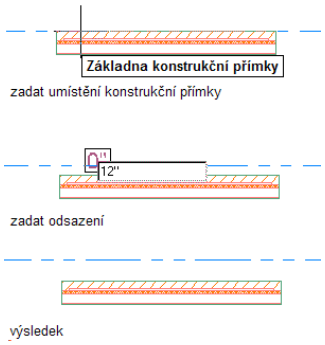



zadat odsazení



výsledek

**Kreslení konstrukční čáry se zadaným odsazením na základě segmentu přímé stěny**



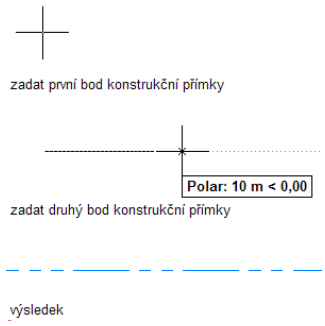

U vybrané výsledné konstrukční čáry se zobrazují tři uzly. Čárou lze pohybovat posouváním prostředního uzlu nebo lze měnit její orientaci posouváním některého z koncových uzlů.

## 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.

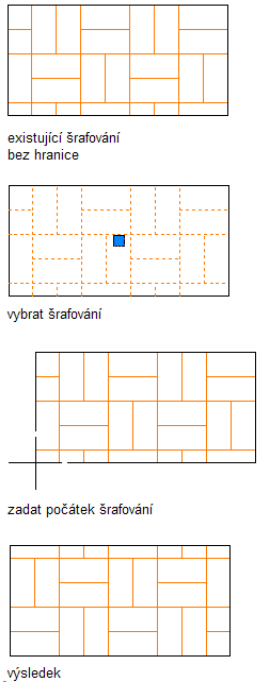
## Změna umístění šrafování

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

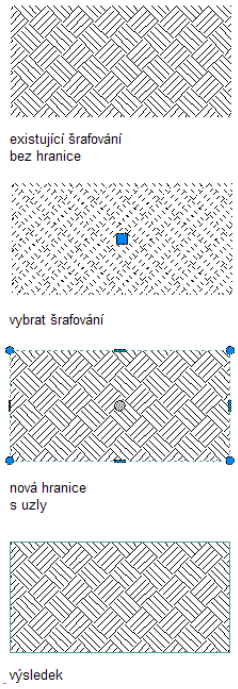
Tento postup se používá ke generování hranic šrafování, jehož původní hranice byly odstraněny nebo posunuty během jiných činností při vytváření výkresu. Hranice generované tímto postupem je polygon AEC, který je vytvořen klíčem hladiny POLYGON. Polygony AEC se rovněž vytvářejí pro libovolné ostrůvky uvnitř vybraného šrafování. Tyto polygony AEC zůstávají vybrané 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 1811.

1. Vyberte šrafování.
2. Klepněte na pravé tlačítko myši a klepněte na možnost Vytvořit hranici.

   Pro kterýkoliv vytvořený polygon AEC se zobrazí všechny uzly.

**TIP** Chcete-li vygenerovat křivku jako kopii polygonu AEC vytvořeného tímto postupem, vyberte polygon AEC, klepněte na kartu Polygon AEC ➤ panel Převést na ➤ Křivka.

**Generování hranic šrafování**




## Změna definice hranic šrafování

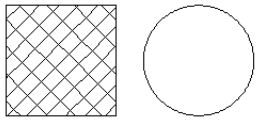
Tento postup se používá ke změně definice hranic asociativních nebo neasociativních šrafování založených na libovolné vybrané skice s uzavřenými hranicemi. V případech, kdy neasociativní šrafování původně vyplňovalo skicu s uzavřenými hranicemi, ale skica byla poté protažena nebo posunuta, umožňuje tento 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).

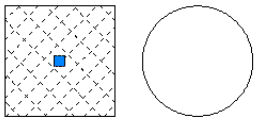
1. Vyberte šrafování.
2. Klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na Nastavit hranice.
3. Vyberte skicu a stiskněte klávesu *ENTER*.
4. Stisknutím klávesy *ENTER* se zachová vybraná skica, nebo zadejte **a** (Ano) a skicu vymažte.

   Vybrané šrafování se použije všude v rámci všech vybraných hranic.

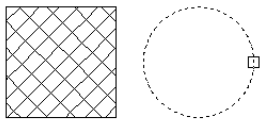
**Přenos šrafování z jedněch hranic do jiných**



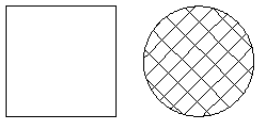
existující šrafování
a hranice



vybrat šrafování

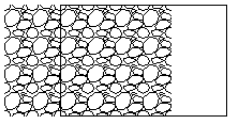


vybrat hranice

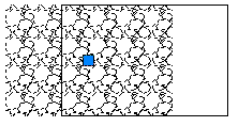


výsledek

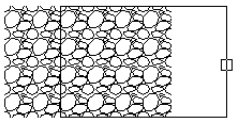
**Přesun šrafování zpět do původních hranic**



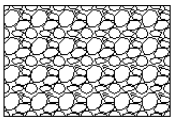
existující šrafování
a hranice



vybrat šrafování

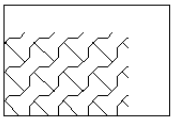


vybrat hranice

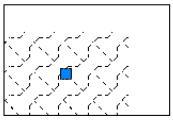


výsledek

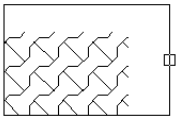
**Změna velikosti šrafování tak, aby vyplnilo hranice**



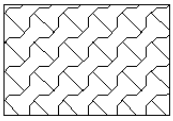
existující šrafování
a hranice



vybrat šrafování

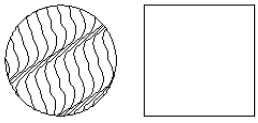


vybrat hranice

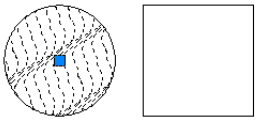


výsledek

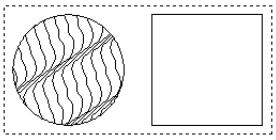
**Kopírování šrafování z jedněch hranic do jiných**



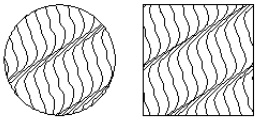
existující šrafování
a hranice



vybrat šrafování



vybrat hranice



výsledek

---

**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

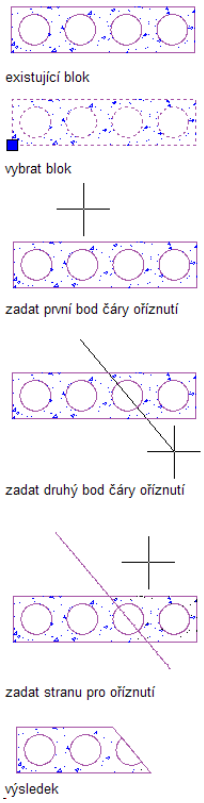
Tento postup se používá k oříznutí šrafování, čar, křivek, oblouků, kružnic, polygonů AEC, vysunutí objemových prvků, prostorů nebo jakéhokoliv obsahu založeného na blocích (včetně komponent detailů) vytvořených z těchto typů skic nebo objektů.

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

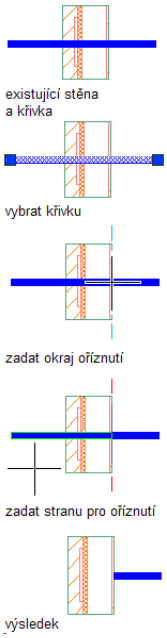
Tento postup se používá k oříznutí jedné nebo několika čar, křivek, oblouků, kružnic, šrafování, polygonů AEC, vysunutí objemových prvků nebo prostorů přesně podle zvolené hrany nebo strany libovolného přímého segmentu skici AEC. Díky tomu lze snadno oříznout skicu podle komponent stěn.

**TIP** Chcete-li oříznout skicu podle hrany obloukového segmentu objektu, použijte volbu Zkrátit (viz část Zkrácení skic nebo objektů založených na profilech na straně 1821) nebo volbu Odečíst (viz část odečtení od skici a objektu založeného na profilu na straně 1818). 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**



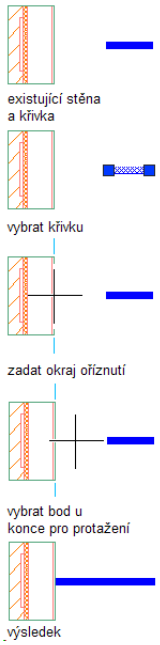

## Rozšíření skici ke hraně

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.

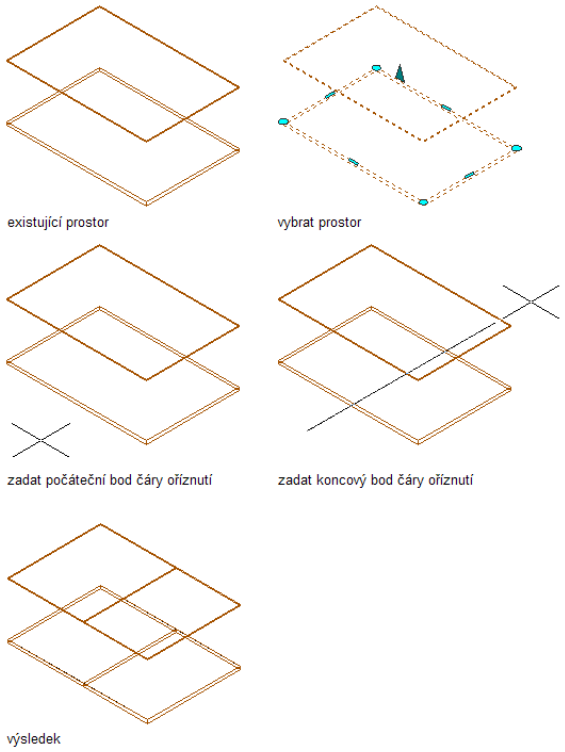
1 Vyberte skicu, objekt nebo blok, které chcete rozdělit.

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 1819.

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.

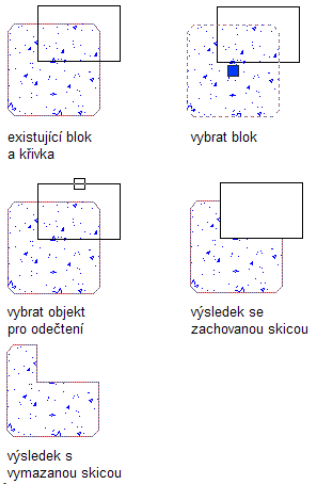
3 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ ▾ ➤ rozevírací nabídka Sloučit/Odečíst ➤ Odečíst .

4 Stiskněte klávesu *ENTER* a specifikujte obdélníkový tvar, který bude odečten od objektu.

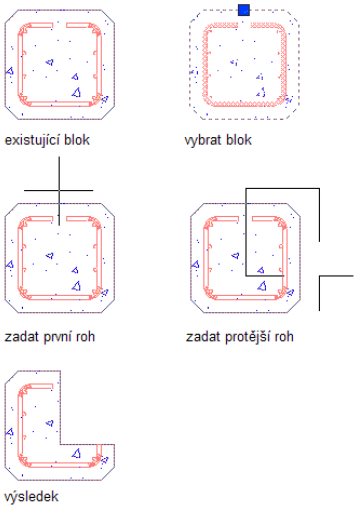
5 Alternativně zvolte skicu, jež tvoří část, kterou chcete odečíst, a stiskněte klávesu *ENTER*.

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**



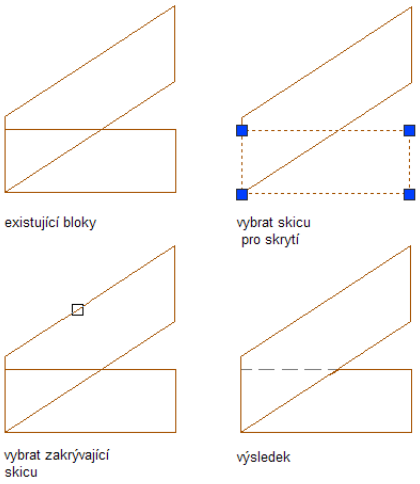

## Zakrývání částí skici

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 Alternativně 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.

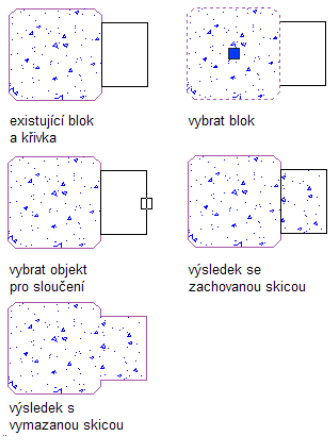
2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Upravit ➤ ▾ ➤ rozevírací nabídka Sloučit/Odečíst ➤ Sloučit .

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 Alternativně 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 .

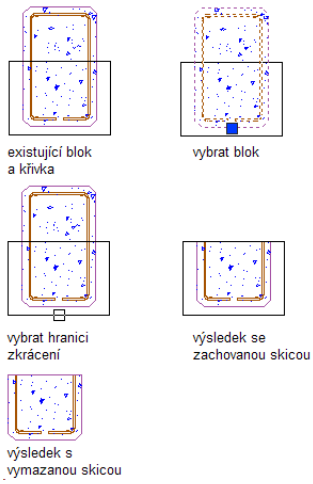
3 Zvolte skicu, kterou chcete zkrátit, a stiskněte klávesu *ENTER*.

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

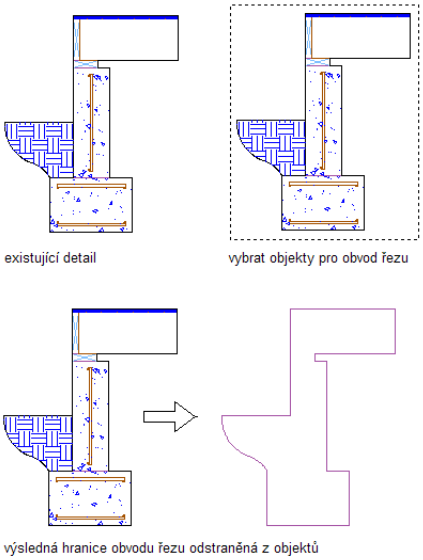
Tento postup se používá k automatickému vytvoření profilu nebo obvodu řezu kolem libovolné skupiny sousedících entit skici (včetně architektonických objektů). Vizuální výsledek tohoto postupu se podobá sloučení entit (viz část Sloučení skic nebo objektů založených na profilech na straně 1820), ale v 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.

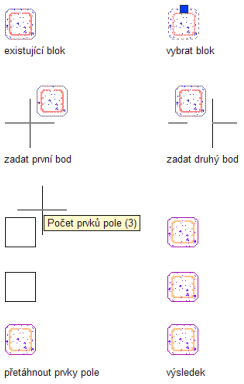
1 Zvolte skicu, objekt nebo blok k vytvoření oblasti.

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*.

Alternativně 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

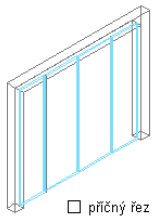
# 35

Profily jsou uzavřené tvary skici, které lze využít k definování komponent složených objektů.

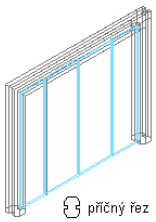
## Co jsou profily?

Profily jsou uzavřené tvary skici, které lze využít k definování komponent složených objektů.

**Příklad: výchozí a na profilu založené rámy obvodových plášťů**




výchozí rám

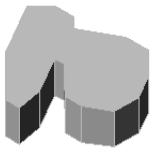



rám založený na profilu

**Příklad 2: vysunutý objemový prvek**

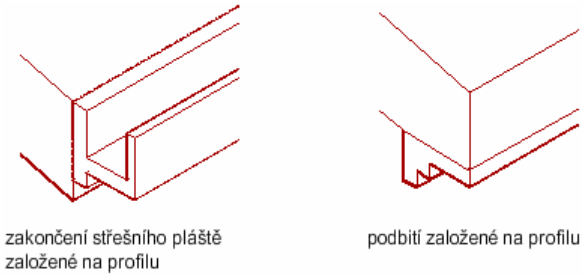


profil



výsledek

**Příklad 3: zakončení střešní desky a podbití**



zakončení střešního pláště založené na profilu

podbití založené na profilu

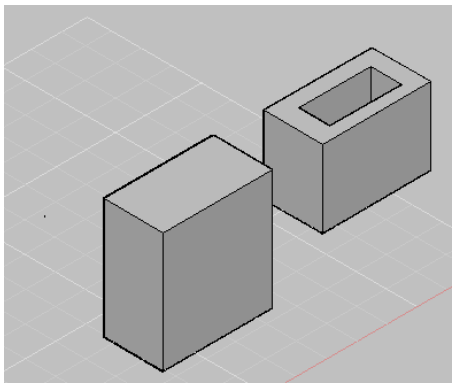
Lze je použít pro vytváření následujících objektů a komponent:

- 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
- mřížky 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

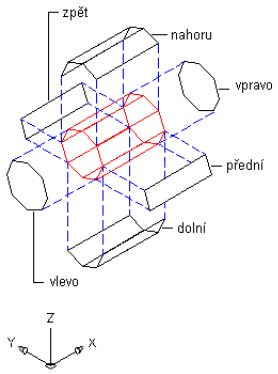
Pokud se profil využívá k vysunutí objektů či komponent, je třeba nastavit následující parametry:

- pozice každé hrany v profilu (vlevo, vpravo, vzadu, zrušeno, žádné)
- osu, podél které se profil vysune z tvaru profilu.

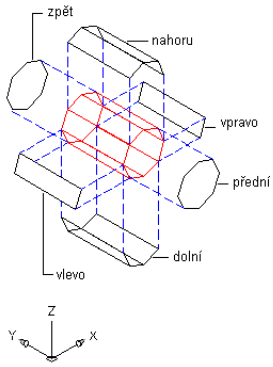
Tato nastavení určují, jak se šrafování povrchu použije u objektů, vytvořených z profilu a jak se objekty vytáhnou z dvojrozměrného (2D) profilu.

Informace o šrafování povrchu naleznete v části Práce se šrafováními plochy na straně 578. Níže je uvedeno několik příkladů různých směrů vysunutí.

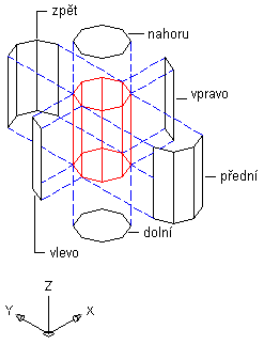
**Přiřazení ploch z hran vysunutých ve směru X**



**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 654 |
| rotační objemové prvky | Vytvoření objemového prvku rotací profilu na straně 654 |
| střešní deska a hrany desky | Určení zakončení střešního pláště a podbití pro styl hrany desky/střešní desky na straně 1621 |
| rámy dveří | Zadání pravidel projektu stylu dveří na straně 1215<br>Náhrada tvaru dveří ve stylu dveří na straně 1217 |
| rámy oken | Zadání projektových pravidel stylu okna na straně 1279<br>Náhrada tvaru okna ve stylu okna na straně 1280 |
| rámy otvorů | Vytvoření otvoru s vlastním tvarem na straně 1313 |
| mřížky dveří | Přidání skla do stylu dveří na straně 1231 |
| zábradlí | Přidání vlastního profilu ke komponentě zábradlí na straně 1497 |
| rámy/příčle obvodových plášťů | Definování rámu obvodového pláště použitím profilu na straně 932<br>Definování příčlí obvodového pláště použitím profilu na straně 936<br>Definování rámu jednotky obvodového pláště použitím profilu na straně 1021<br>Definování příčlí jednotky obvodového pláště použitím profilu na straně 1025 |
| sestava dveří a oken | Definování rámu sestavy dveře a okno, používající profil na straně 1105<br>Určení příčlí sestavy dveře a okno pomocí profilu na straně 1110 |
| polygon AEC | Vytvoření polygonu AEC z profilu na straně 1169 |
| tažení stěny | Přidání tažení do stěny na straně 806 |

# Úpravy profilů na místě

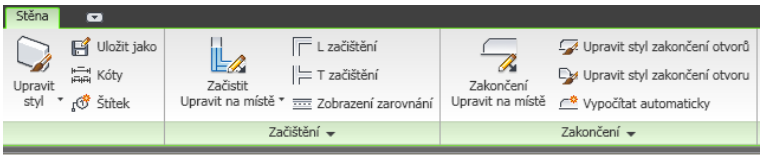
Profily, které jsou ve výkresu přiřazeny k objektům, poskytují možnost úpravy na místě, takže je možné měnit tvar profilu (a tím i komponenty) na obrazovce. Režim úprav na místě představuje zvláštní editační režim, který umožňuje úpravy komponent objektu, ostatní možnosti úprav jsou však omezeny. Když 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

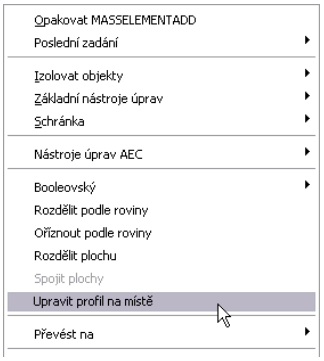
1 Vložte do výkresu objekt s požadovaným profilem. Seznam objektů, které mohou mít profily, najdete v části Co jsou profily? na straně 1825.

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.



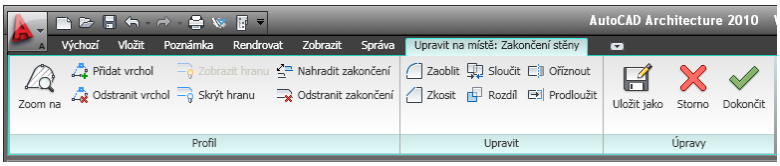

- Z kontextuální nabídky objektu vyberte příkaz Upravit profil na místě. Obsahuje-li profil více komponent založených na profilu, vyberte správnou dílčí nabídku, například Tažení ➤ Upravit na místě.




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**

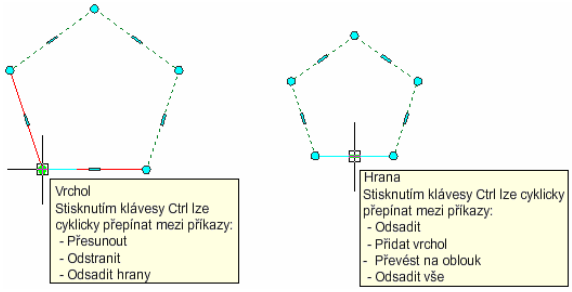



- Uzly se na editovatelných profilech zobrazují červenofialovou barvou, která označuje zapnutý režim úprav na místě pomocí uzlů.
- Řada příkazů, jako například zavírání nebo ukládání výkresu, je při zapnutém režimu úprav na místě deaktivována. Chcete-li tyto příkazy použít, musíte nejprve ukončit režim 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.<br>■ Pás karet: Na kartě Upravit na místě vybraného profilu klepněte na panel Profil ➤ Přidat vrchol  . Poté určete umístění nového vrcholu na obrazovce.<br>■ 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.<br>■ Pás karet: Na kartě Upravit na místě vybraného profilu klepněte na panel Profil ➤ Odstranit vrchol  . Poté na obrazovce vyberte vrchol, který má být odstraněn.<br>■ 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.<br>■ 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.<br>■ 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.<br>■ 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  .<br>■ Kontextová nabídka: Klepněte na možnost Zrušit všechny změny. |
| uložit změny do aktuálního profilu | ■ Pás karet: Na kartě Upravit na místě vybraného profilu klepněte na panel Úpravy ➤ Dokončit  .<br>■ 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 |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| | ➤ Uložit jako  . Zadejte název pro novou definici profilu a klepněte na tlačítko OK.<br>■ 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

# 36

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 2529.

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 2529.

### 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 556.

## 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** Alternativně 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 2496.

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 2458 a Zadání ručních vlastností a polí pro objekty na straně 2459.

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 2496.

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. |
| 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 1842.

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 95. |
| 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 127.

## 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 1841. Blok masky můžete do výkresu přidat, pokud výkres obsahuje definici bloku masky. Další informace najdete v části Vytvoření definic bloku masky na straně 1835.

**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 1842.
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 95.
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. Alternativně 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. Alternativně 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*.

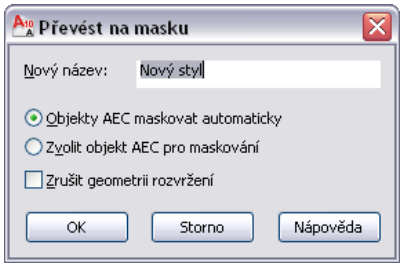
    Chcete-li blok masky použít k vymazání nebo opravě objektu ve výkresu, připojte objekt k bloku masky.

## 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 zkopírovat, a přetáhněte ji na paletu nástrojů. Klepnutím na tlačítko OK zavřete Správce stylů. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| 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.

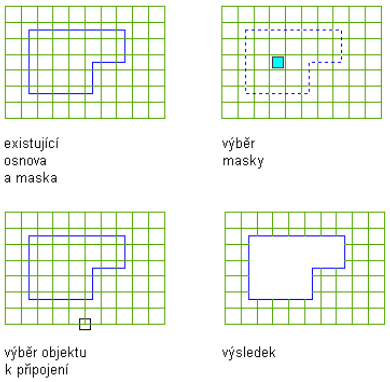
1 Vyberte blok nebo bloky masky, které chcete připojit k objektu.

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

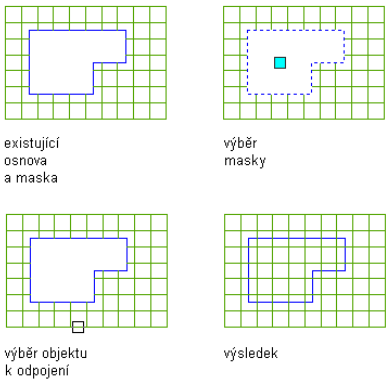
Tento postup slouží k demaskování objektu v pohledu půdorysu odpojením objektu od bloku masky.

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:

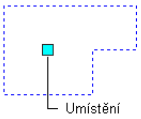
- Změna umístění pomocí uzlů.
- Změna nastavení na paletě vlastností.
- Úprava profilu.
- Výběr příkazů z místní nabídky.
- Změna způsobu zobrazení bloku masky.

## 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. |
| 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. |
| 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 1835.

## 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

# 37

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 vytváříte.

## Vícepohledové bloky

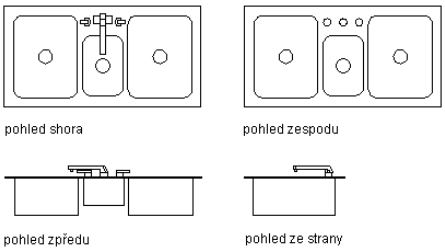
Vícepohledový blok je objekt aplikace AutoCAD Architecture, jehož reprezentace se může měnit v různých směrech pohledu. Vícepohledový blok se vytváří z bloků aplikace AutoCAD, které představují různá zobrazení vlastního objektu, který vytváříte.

### 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 2519.

# 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 512.

**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*. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| vytvořit pohledy pro levý a pravý směr | nakreslete je v rovině *YZ*. |
| vytvořit pohledy z horního a bočního směru | nakreslete je v rovině *XY*. |
| 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.

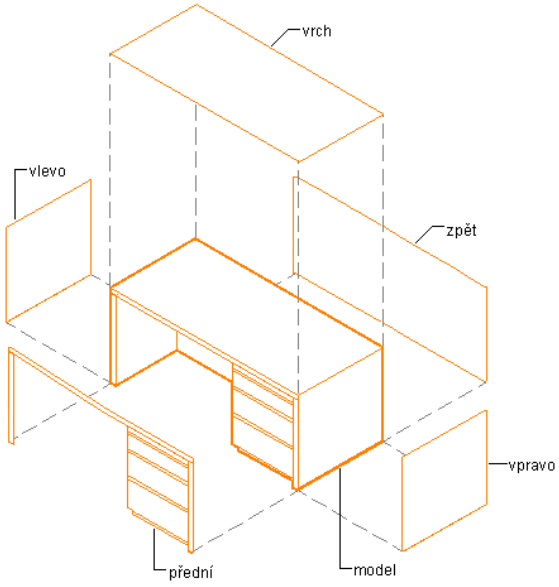
Další informace o souřadných systémech najdete v tématu Použití souřadnic a systému souřadnic v nápovědě k aplikaci AutoCAD

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 1854. |
| přidat poznámky a soubory k definici vícepohledového bloku | viz část Připojení poznámek a souborů k definici vícepohledového bloku na straně 1855. |
| přidat klasifikace k definici vícepohledového bloku | viz část Přidání klasifikace k definici vícepohledového bloku na straně 1856. |
| 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** Alternativně 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 |

| Reprezentace zobrazení | Účel |
|---|---|
| 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 1884.

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 položku Vícepohledové objekty a rozbalte položku Definice vícepohledového bloku.

**POZNÁMKA** Alternativně 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** Alternativně 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 2496.

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

2 Rozbalte možnost Víceúčelové objekty a rozbalte možnost Definice vícepohledových bloků.

**POZNÁMKA** Alternativně 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 2519.

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. |
| 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 přetáhněte ho na paletu nástrojů. |
| 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 1884.

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. |
| měřítko nastavit dynamicky | použijte ukazovací zařízení a klepněte v okamžiku, kdy se zobrazí požadované měřítko. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 1852.

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

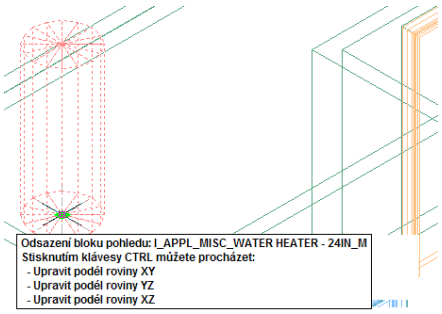
Tento postup slouží ke změně odsazení vícepohledového bloku pomocí uzlu umístění.

Při prvním přidání vícepohledového bloku k výkresu je hodnota odsazení nastavena na o. 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.



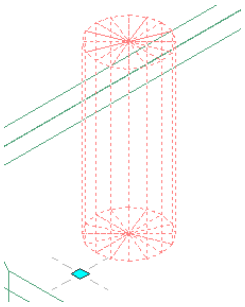

V modelovém pohledu má úchyt umístění tři možné režimy úprav: Upravit podél roviny XY, Upravit podél roviny XZ a Upravit podél roviny ZX. Přecházet mezi režimy je možné pomocí klávesy *CTRL*. Výchozí režim úprav je podél roviny *XY*. V půdorysném pohledu je úchyt umístění omezen na pohyb v jedné rovině.

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.

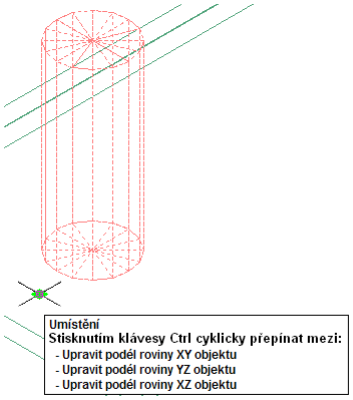
## Změna umístění vícepohledového bloku pomocí úchytů

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.

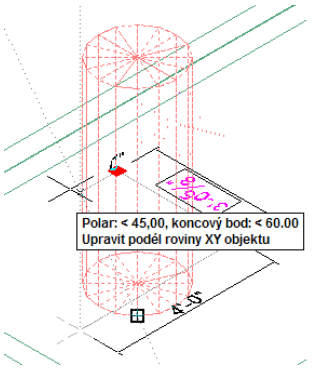
2 Vyberte úchyt umístění.




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*.

1866

# Dokumentace

# Prostory

# 38

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.

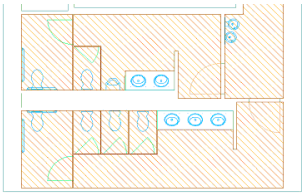
Kromě asociativních prostorů je možné vytvářet také neasociativní prostory s uživatelem definovanou geometrií. Neasociativní prostory mohou být ve výkresu samostatně, ale lze je používat ke generování výpočtů stejně jako asociativní prostory.

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**



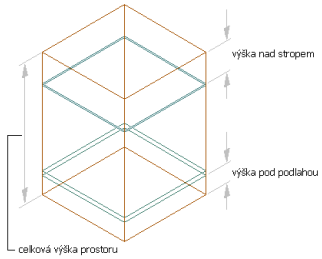
Směr Z má ve výchozím nastavení hodnotu 0 a je během vytváření, úprav a vykazování prostoru ignorován. 2D prostory mohou být pravoúhlé nebo polygonové. 2D prostory mohou být neasociativní nebo asociativní. 2D prostor může být ohraničen 3D objekty a skicou. 2D prostory se běžně používají pro pohledy Půdorysu, kde nejsou 3D informace nutné.

### Vysunuté 3D prostory

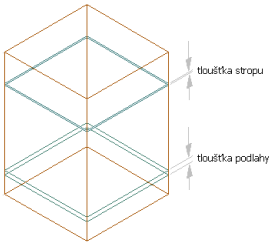
Vysunutý 3D prostor se podobá 2D prostoru s tím rozdílem, že má uživatelem definovanou výšku vysunutí. Vysunuté prostory jsou užitečné pro 3D prostory pravidelného tvaru, jako jsou místnosti stejné výšky v budově. Vysunuté prostory

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**

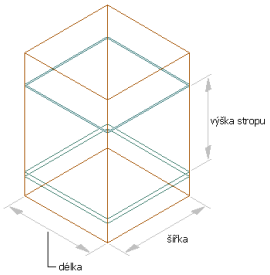



**Komponenty stropu a podlahy prostoru**




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.

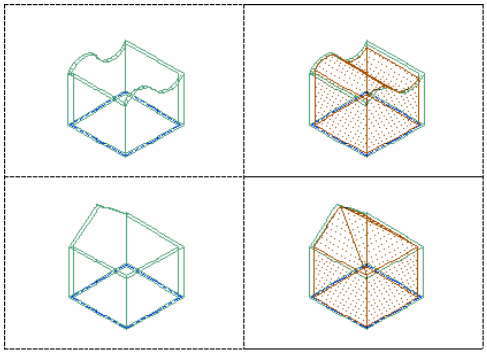
**Další komponenty kót prostoru**




## 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.

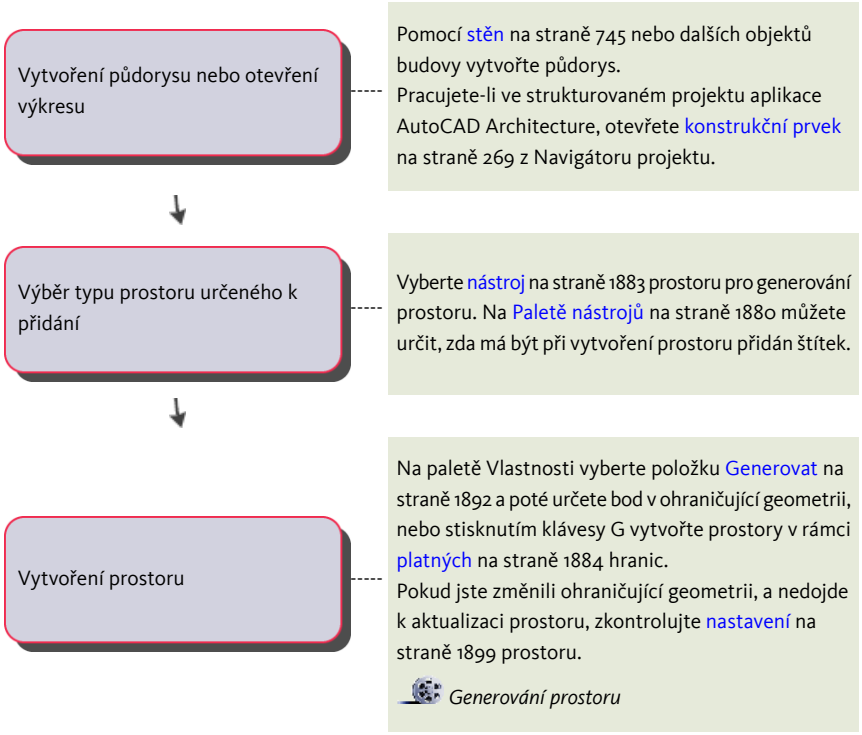
**Některé příklady 3D volných prostorů**



# Pracovní postupy týkající se prostorů

## Pracovní postup pro generování asociativních prostorů

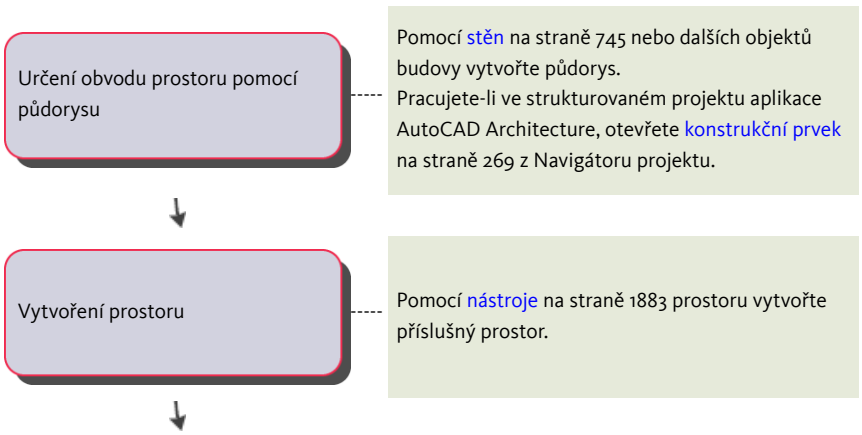
Asociativní prostory se vytvářejí z geometrie budovy ve výkresu a v případě jejích změn se aktualizují. Aktualizace lze spouštět automaticky nebo ručně.




## 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 1872.



Definování prostorů

Pomocí uzlů na straně 1934 na hranicích prostoru ručně na straně 1926 určete čisté, použitelné a hrubé plochy prostorů.

*Definování ploch pomocí uzlů*

## 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 1871.

Určení obvodu prostoru pomocí půdorysu

Pomocí stěn na straně 745 nebo dalších objektů budovy vytvořte půdorys.
Pracujete-li ve strukturovaném projektu aplikace AutoCAD Architecture, otevřete konstrukční prvek na straně 269 z Navigátoru projektu.

↓

Vytvoření prostoru

Pomocí nástroje na straně 1883 vytvořte příslušný prostor.

↓

Stanovení způsobu odsazení a výpočtu hranic

Využijte standard výpočtu na straně 1929.

↓

Propojení stavební normy s výkresem

Klasifikujte na straně 1930 prostory, pokud to vyžaduje zvolený standard výpočtu plochy.

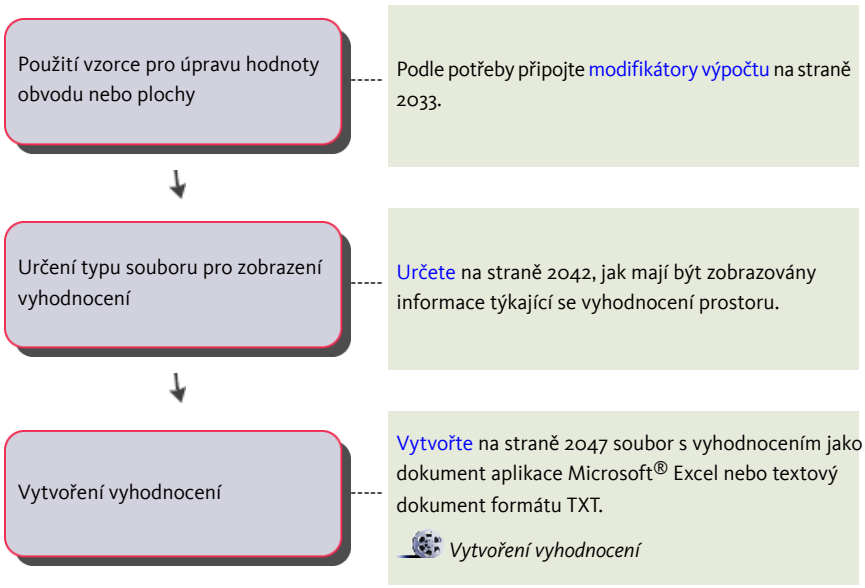
## Pracovní postup při vytváření zprávy o vyhodnocení prostoru

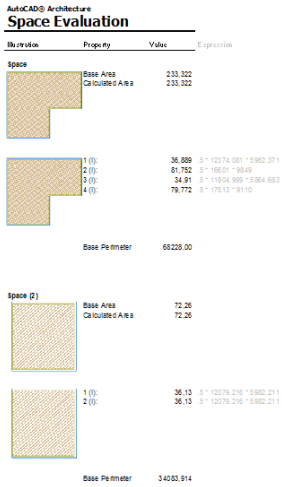
Po vytvoření prostorů a zón v půdorysu podlahy můžete generovat zprávu o vyhodnocení prostoru.

Vytvoření prostoru nebo zóny potřebné pro vyhodnocení

Pomocí nástroje na straně 1883 vygenerujte prostory a zóny, které potřebujete pro vyhodnocení prostoru.

↓





AutoCAD® Architecture
Space Evaluation

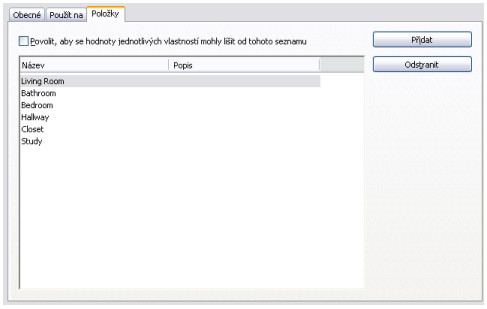
# Úpravy výpočtů prostorů

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

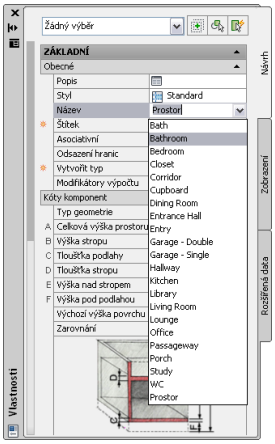
Definice seznamů jsou pojmenované seznamy pro prostory a zóny. Definici seznamu můžete připojit ke stylu prostoru nebo ke stylu zóny za účelem zajištění, že všechny prostory nebo zóny vložené s tímto stylem používají názvy ze seznamu. Definice seznamu lze vytvářet pro řadu účelů, například za účelem zajištění konzistentního pojmenování prostorů podle standardu budovy.

1 Vytvořte definici seznamu ve správci stylů podle popisu v části Definice seznamu na straně 1998.




2 Připojte definici seznamu ke stylu prostoru nebo zóny podle popisu v části Připojení definice seznamu ke stylu prostoru na straně 1990 a Připojení definice seznamu ke stylu zóny na straně 2019.

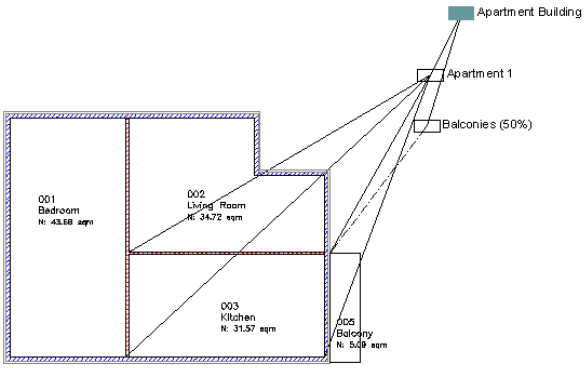
3 Přidejte prostor nebo zónu do výkresu a ze seznamu vyberte název.




## 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.

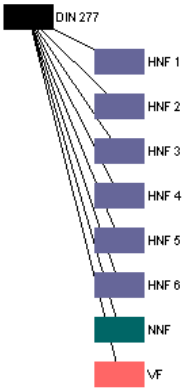
**Zóny v budově**




1 Vytvořte styl zóny ve Správci stylů podle popisu v části Vytvoření stylu zóny na straně 2018.

2 Používáte-li strukturu zóny, kterou chcete použít znovu, protože představuje standard, vytvořte šablonu zóny podle popisu v části Vytvoření šablony zóny na straně 2025.

**Zóny založené na šabloně DIN277**

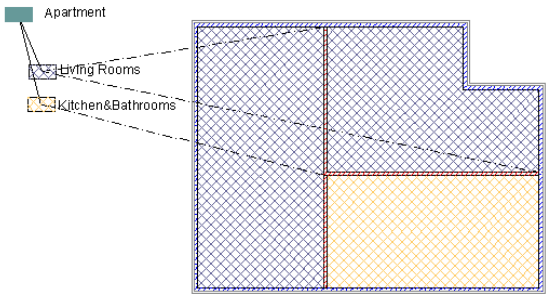



3 Přidejte zónu nebo šablonu zóny do výkresu.

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 2010.

**Zóny s přidělenými dílčími zónami a prostory**

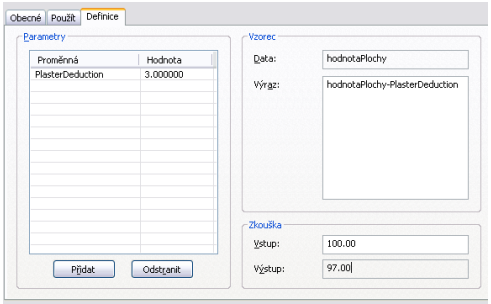



## Práce s modifikátory výpočtu – přehled

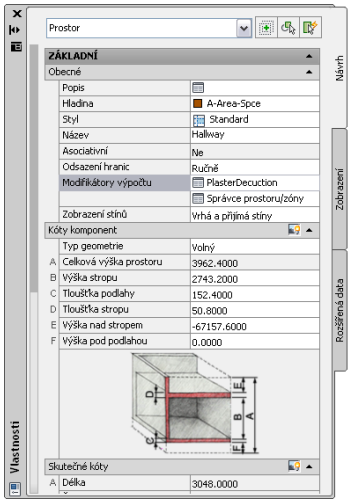
Modifikátor výpočtu je hodnota nebo vzorec, které můžete přidat do plochy a hodnoty obvodu každé hranice prostoru ke změně hodnot pro určité výpočty. Můžete například určit 3% odpočet na omítku u všech stěn v interiéru nebo vypočítat balkón pouze na 50% čtverečních metrů k platbě nájemného.

1 Ve Správci stylů vytvořte nový styl modifikátoru výpočtu podle popisu v části Vytvoření stylu modifikátoru výpočtu na straně 2034.

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 2033 a Změna modifikátorů výpočtu pro zónu na straně 2013.

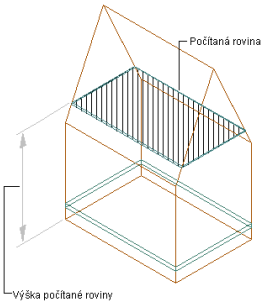



4 Chcete-li modifikátor použít u čisté, použitelné a hrubé hranice prostoru, vytvořte a použijte definici sady vlastností, která obsahuje vlastnosti pro vypočtenou oblast, a hodnoty obvodu čisté, použitelné a hrubé hranice. Další informace naleznete v části Definice sady vlastností na straně 2466.

5 Použijte změněné vlastnosti v tabulce výkazu nebo vyhodnocení prostoru. Další informace najdete v částech Základní výkazy na straně 2418 a Vyhodnocení prostoru na straně 2042.

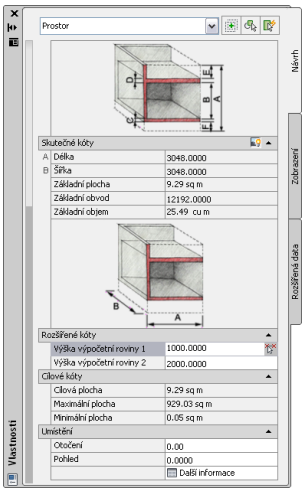
## Práce s výpočetními rovinami řezu – přehled

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 1892 nebo Převod objemových prvků na prostory na straně 1914.

2 Definujte výpočetní roviny řezu prostoru, jak uvádí část Nastavení výpočetních rovin řezu pro tvary 3D volných prostorů na straně 2037.




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 1992.

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 2418.

# Přechod k aplikaci AutoCAD Architecture 2010 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 2010 |
|---|---|
| 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 2010 spojeny s prostory a oblastmi, a také technické vlastnosti pro práci v aplikaci AutoCAD MEP. Prostory mohou být asociativně generovány jako

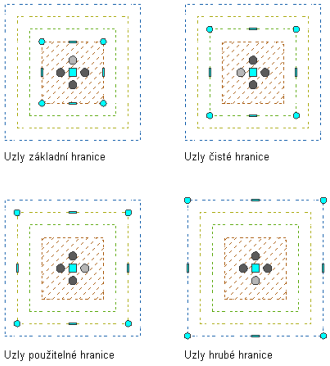
objekty volného tvaru 3D, vysunuté 3D prostory nebo jako 2D prostory. Prostor má různé hranice pro základní oblast, čistou oblast, použitelnou oblast a hrubou oblast. Prostory lze seskupit do zón a zpracovat ve vyhodnocení prostoru.

### Hranice prostoru

Hranice prostoru jsou nyní součástí prostorového objektu a nikoli samostatnými objekty jako ve verzích předcházejících aplikaci AutoCAD Architecture 2010. 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 2055.

**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 1879.

### 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 2008.

### 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) |
| 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 1997. |
| Modifikátory výpočtu | Modifikátory výpočtu | Existující modifikátory<br>**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 |

| Vlastnost plochy | Vlastnost prostoru | Hodnota/výchozí hodnota |
|---|---|---|
| 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 1950.

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 1934.

# 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 1990. |
| 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. |
| Asociativní | Vše | Označuje, zda je prostor asociativní, Geometrie asociativního prostoru je závislá na svých hraničních objektech. Asociativitu prostoru můžete po jeho přidání odpojit.<br>**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 1905. |

| Vlastnost | Typ prostoru | Popis |
|---|---|---|
| Hranice odsazení | Vše | Určuje typ výpočtu, podle něhož se počítají 4 hranice prostoru (základní hranice, čistá hranice, použitelná hranice a hrubá hranice).<br>■ Ručně: uzly na jednotlivých hranicích použijete ke generování odsazení mezi jednotlivými hranicemi.<br>■ Podle stylu: definujte hranice definováním odsazení mezi nimi ve stylu prostoru.<br>■ 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 1929. |
| Modifikátory výpočtu | Vše | Označuje jakékoli modifikátory výpočtů pro prostor. Modifikátor výpočtu je vzorec, který mění hodnoty plochy a obvodu hranic prostoru.<br>**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 2029. |
| 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 1964. |
| Typ vytvoření | Neasociativní prostory (k dispozici pouze během přidávání prostoru a ve vlastnostech nástroje) | Určuje typ prostoru, který má být vytvořen:<br>■ 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 1988.<br>■ Obdélník: Umožňuje vytvořit pravoúhlý prostor pomocí kót definovaných uživatelem.<br>■ Polygon: Umožňuje vytvořit prostor sestavený z uživatelsky definovaných segmentů čáry a oblouku.<br>■ 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) | |
| 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. |

| Vlastnost | Typ prostoru | Popis |
|---|---|---|
| **Kategorie kót komponenty** | | |
| Typ geometrie | Vše | Určuje typ geometrie prostoru, který se má vytvořit:<br>■ 2D: slouží k vytvoření 2D prostoru.<br>■ 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.<br>■ 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.<br>**POZNÁMKA** Tato hodnota je pro 3D volné prostory určena jen ke čtení. |
| Výška stropu | 3D prostory | Určuje výšku stropu prostoru.<br>**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.<br>Je-li tloušťka podlahy nastavena na hodnotu 0, nezobrazuje se žádná podlaha. |
| Tloušťka stropu | 3D prostory | Určuje tloušťku stropu.<br>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:<br>■ Vrch podlahy<br>■ Spodek podlahy<br>■ Spodek prostoru pod podlahou (k dispozici pouze v případě, že je prostor pod podlahou větší než 0.)<br>3D volné prostory jsou vždy zarovnány na horní část podlahy. |
| **Skutečná kategorie kót** | | |
| Délka | Vše | Určuje délku prostoru. |

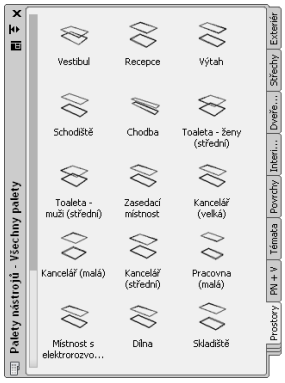
| Vlastnost | Typ prostoru | Popis |
|---|---|---|
| otvoru | Vše | Určuje šířku prostoru. |
| Základní plocha | Vše | Zobrazuje základní plochu prostoru.<br>Při vkládání prostoru na základě cílových kót můžete zadat hodnotu základní plochy v případě, že jste se rozhodli oblast omezit. |
| Základní obvod | Vše | Zobrazuje základní obvod prostoru. |
| Základní objem | 3D prostory | Zobrazuje základní objem prostoru. |
| **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 2029.

# 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 95.

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 1885.

### 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 1885.

- Vlastnost Ohraničené prostory objektu musí být nastavena na hodnotu Ano. Další informace uvádí část Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory pro hraniční objekty na straně 1888.

## 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 1888).

**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<br>Prostor 3D volného tvaru je generován v bližší ploše tělesa stěny (na základním oblouku).<br>**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 1898) je větší než šířka otvoru.<br>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<br>Je generován 3D prostor volného tvaru v tělese obvodového pláště.<br>Kolize, horní hrana, spodní hrana a profily rámů jsou zahrnuty v geometrii generovaného prostoru.<br>**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) |
| Sestava dveří a oken | Ano<br>Prostor 3D volného tvaru je generován v bližší ploše rámu (na základní křivce)<br>Kolize a profily rámů jsou zahrnuty v geometrii generované hranice prostoru.<br>**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) |

| Objekt | Objekt hranice pro 3D volné tvary | Objekt hranice pro 2D/vysunuté 3D prostory | Výchozí hodnota Ohraničené prostory |
|---|---|---|---|
| Dveře/Okno/Otvor | Ano<br>**POZNÁMKA** Jsou-li dveře, okno nebo zárubeň ukotveny ve stěně, je nastavení hodnoty Ohraničené prostory stěny použito také u zárubně.<br>Tvar zárubně rovněž definuje zárubně v generovaných prostorech volného tvaru. | Ano | Dveře/Okno: Ano (podle stylu)<br>Zárubeň: Ano |
| Objemový prvek | Ano<br>3D prostor volného tvaru je generován v bližší ploše tělesa objemového prvku. | Ano<br>2D/vysunutý 3D prostor je generován v bližší ploše tělesa objemového prvku v jeho dolní části. | Ne (podle stylu) |
| Střecha | Ano<br>3D prostor volného tvaru je generován v bližší ploše tělesa střechy. | Ne | Ano |
| Střešní deska | Ano<br>3D prostor volného tvaru je generován v bližší ploše tělesa střešní desky (na rovině řezu).<br>Modifikátory tělesa, střešní plášť a tělesa podbití jsou zahrnuty v geometrii generované hranice prostoru.<br>**POZNÁMKA** Interference a otvory ve střešní desce budou při generování prostoru ignorovány. | Ne | Ano (podle stylu) |
| Deska | Ano<br>3D prostor volného tvaru je generován v bližší ploše tělesa desky (na rovině řezu).<br>Modifikátory tělesa, střešní plášť a tělesa podbití jsou zahrnuty v geometrii generované hranice prostoru.<br>**POZNÁMKA** Interference a otvory ve střešní desce budou při generování prostoru ignorovány. | Ne | Ano (podle stylu) |
| Konstrukční prvek | Ano<br>Prostor volného tvaru je generován v bližší ploše tělesa prvku (na základní křivce).<br>Otvory nebo mezery v konstrukčním prvku jsou při určení umístění hranice prostoru ignorovány. | Ano | Ne (podle stylu) |
| Vícepohledový blok | Ano<br>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.<br>Prostor je generován z modelové geometrie (dole). | Ano | Ne (podle stylu) |
| Vlastní bloky zobrazení | Ano | Ne | Ano (podle stylu) |

| Objekt | Objekt hranice pro 3D volné tvary | Objekt hranice pro 2D/vysunuté 3D prostory | Výchozí hodnota Ohraničené prostory |
|---|---|---|---|
| Blok | Ano<br>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 |
| Externí reference | Ano<br>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 |

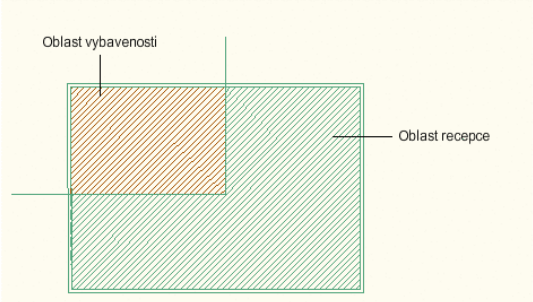
**TIP** 3D tělesa aplikace AutoCAD nejsou platnými objekty hranic prostorů. Aby bylo možné pomocí 3D tělesa generovat prostor, použijte některou z následujících metod:

- Převeďte 3D těleso na objemový prvek podle popisu v části Vytvoření objemového prvku z trojrozměrného tělesa na straně 655 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** Alternativně 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.

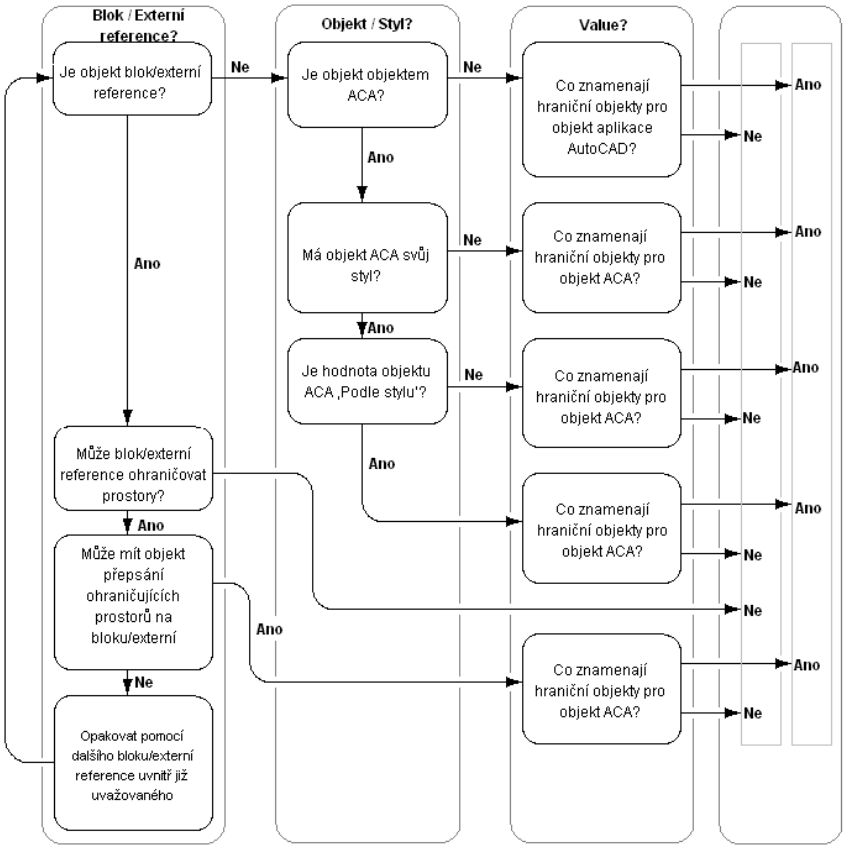
## Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory pro hraniční objekty

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 2010, 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.

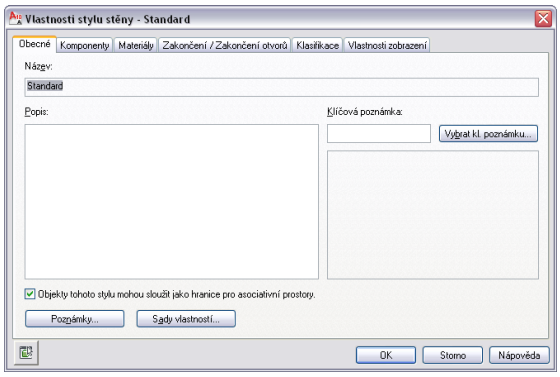
## Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory ve stylu objektu

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.

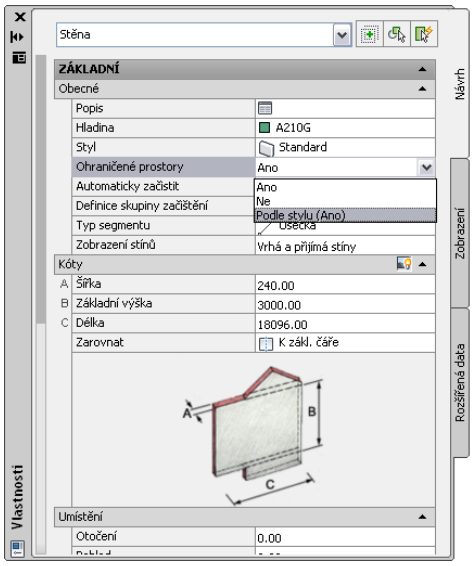
2 Na paletě vlastností zobrazte nastavení vlastnosti Ohraničené prostory v některém z následujících umístění:

| 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

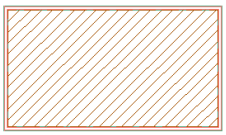
Ve velkých výkresech může být někdy náročné určit, které objekty mohou sloužit jako hraniční objekty prostorů. Pokud se pokoušíte generovat asociativní prostory a získáte neočekávané výsledky nebo chybové zprávy, příčinou často bývají chybné hraniční objekty. Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Dotaz ➤ ➤ 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 1890), 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.<br><br>**POZNÁMKA** Pohled zahrnuje hraniční objekty na zmrazených, skrytých a uzamknutých hladinách. |
| 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).<br><br>**POZNÁMKA** Veškeré hraniční objekty na skrytých, zmrazených nebo uzamknutých hladinách se už nebudou zobrazovat. |

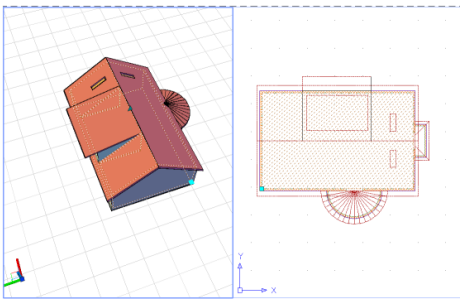
# Generování asociativního prostoru

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

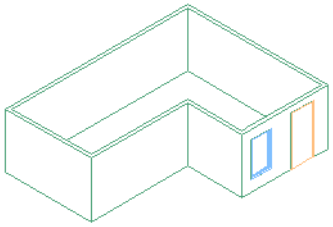
Při generování asociativního 2D nebo vysunutého 3D prostoru z hraničních objektů určují hraniční objekty rozsahy prostoru ve směrech X a Y, a prostor je asociativní vůči těmto nastavením. Směr Z je buď o (pro 2D prostor) nebo se jedná o uživatelem definovanou výšku vysunutí (ve vysunutých 3D prostorech).

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

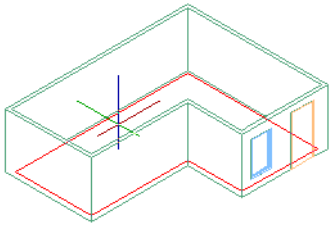
mezery mezi čarami. Pro tyto mezery lze nastavit toleranci a software vypočte chybějící geometrii ze stávajících kolineárních segmentů čar. (Za mezery se nepokládají otvory ve stěnách, dveře a okna AEC.)

**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.

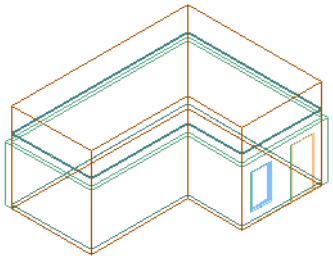
**Generování vysunutého 3D prostoru ze stěn**



existující stěny, dveře a okno



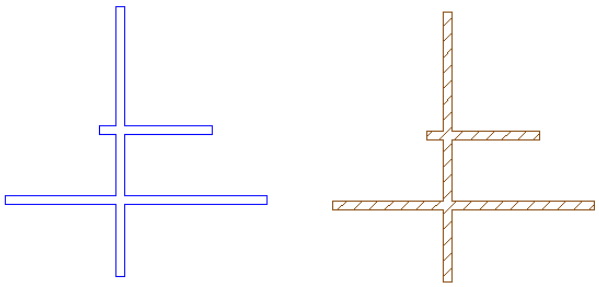
zvolte vnitřní bod



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 1888.

---

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 1925.

- 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 1989.
- 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 1929.

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 1880.

---

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:<br>■ Zadáním písmene **G** (Generovat vše) vygenerujte prostory pro všechny viditelné hranice.<br>■ 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 2010 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 536). 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 1888.
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 1892 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 1900.

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 2010 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.

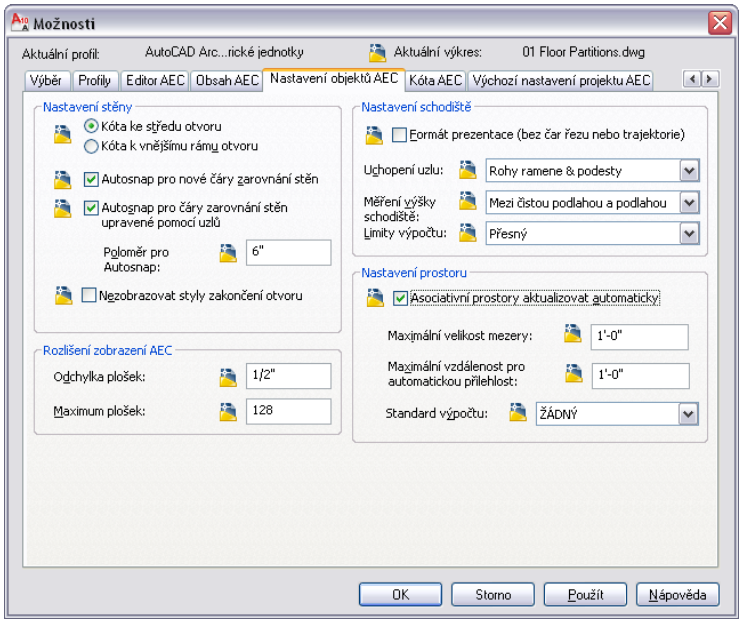
### Generování prostorů z výkresu s externí referencí obsahujícího prostory

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.

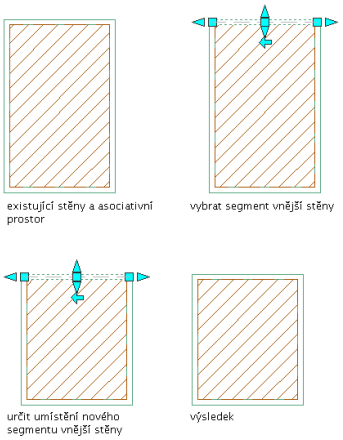



3. V části Maximální velikost mezery vyberte největší mezeru, kterou mezi hraniční objekty asociativního prostoru chcete povolit.
4. Klepněte na tlačítko OK.

**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 1899).

### Cykly asociativních prostorů mezi aplikací AutoCAD Architecture 2010 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 2010 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.

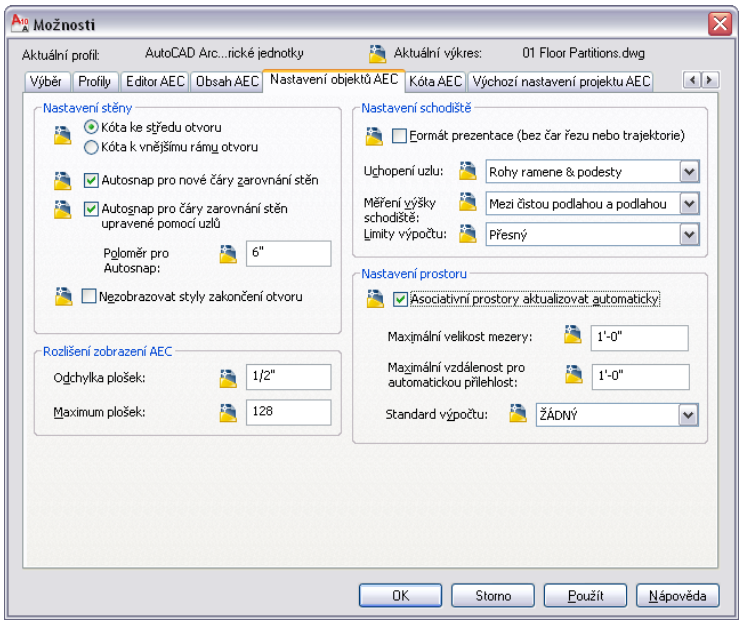
Ruční aktualizace nabízejí lepší výkon, ale znamenají, že geometrie prostorů a jejich hraniční objekty mohou být nesynchronizované v daném okamžiku v průběhu relace výkresu.

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 1900.

**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 1899, 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 1906.

Můžete zvolit, zda chcete aktualizovat pouze vybrané prostory, nebo všechny asociativní prostory ve výkresu.

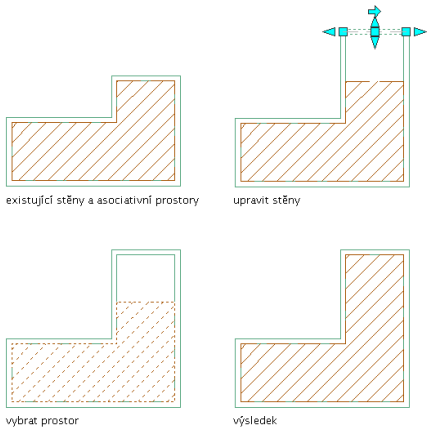
**DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ** V aktualizacích prostorů nebyly dříve zahrnuty objekty, které byly na zmrazené nebo skryté hladině. Nové, zmrazené nebo skryté objekty jsou v aktualizaci prostoru zahrnuty, pokud je jejich vlastnost Ohraničené prostory nastavena na hodnotu Ano.

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 .



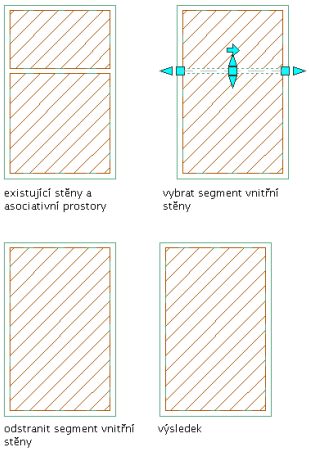

**Ruční aktualizace všech asociativních prostorů ve výkresu**

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 1899), 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.

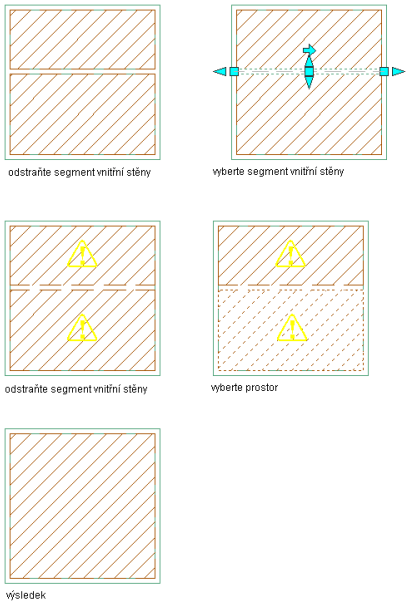
**Ruční sloučení asociativních prostorů**

1. Zkontrolujte, zda je deaktivována automatická aktualizace asociativních prostorů, jak je popsáno v části Aktivace a deaktivace automatických aktualizací na straně 1899.
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 .

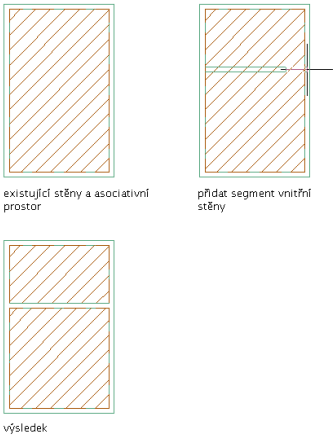
   Prostor se bude aktualizovat na nové hranice.




## 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 1899), aktualizace se spustí automaticky.

**TIP** Chcete-li rozdělit prostor bez dalších hraničních objektů, seznamte se s obsahem části Nástroj Oddělovač prostorů na straně 1887.




**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 1890.

### Ruční rozdělení asociativních prostorů

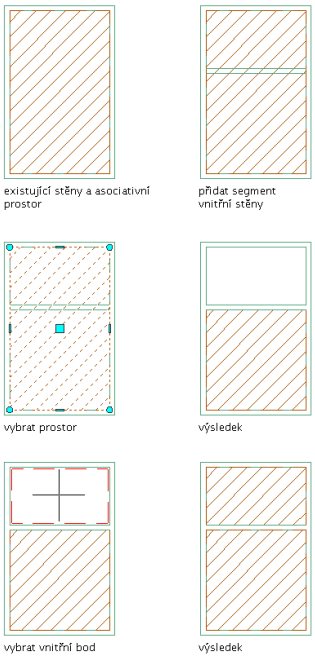
1. Zkontrolujte, zda je deaktivována automatická aktualizace asociativních prostorů, jak je popsáno v části Aktivace a deaktivace automatických aktualizací na straně 1899.
2. Vytvořte nový objekt hranice k rozdělení stávajícího prostoru.

   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.

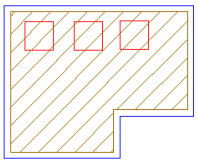
4 Vytvořte nový asociativní prostor v prázdné sadě, jak je popsáno v části Generování asociativního prostoru na straně 1892.



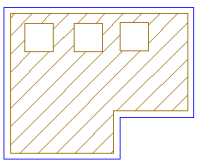

## Odečítání prostorů z asociativního prostoru

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 1885), u nichž je vlastnost Ohraničené prostory nastavena na hodnotu Ano (viz část Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory pro hraniční objekty na straně 1888).

2 Generujte prostor jedním ze způsobů popsaných v části Generování asociativního prostoru na straně 1892.

Objekty, které jsou plně uzavřeny v generovaném prostoru, jsou odečteny automaticky.

## Nastavení prostoru jako asociativního nebo neasociativního

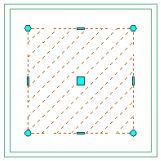
Při nastavování prostoru jako asociativního jej připojíte k sadě hraničních objektů, které definují jeho geometrii. Chcete-li objekt nastavit jako neasociativní, odpojte jej z hraničních objektů tak, aby na něj neměly vliv budoucí změny těchto objektů.

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.

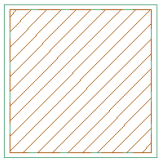
**Nastavení prostoru jako asociativního ke stěnám hranice**



existující stěny a neasociativní prostor



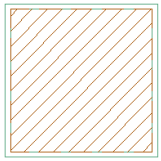
vybrat prostor



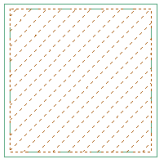
výsledek

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.

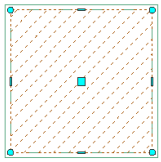
**Odebrání asociativity prostoru ke stěnám hranice**



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 1899.

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 1885. 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 1885 a Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory pro hraniční objekty na straně 1888.

### 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 1898.

## 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 1891. 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?**

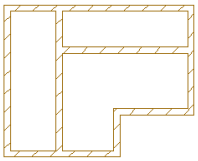
Při úpravách stěn s modifikátory nebo začištěními stěn na místě může docházet ke vzniku dalších prostorů. To je způsobeno výpočetním algoritmem používaným při generování prostorů. Zaznamenáte-li výskyt tohoto jevu, měli byste nežádoucí prostory vymazat z výkresu.

**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?**

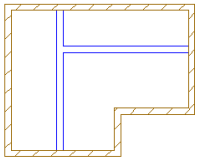
Použijte nástroj Oddělovač prostorů, jak je uvedeno v části Nástroj Oddělovač prostorů na straně 1887.

**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 1898.

**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

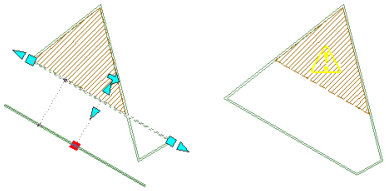
Při každé změně geometrie můžete stanovit, aby se neprovádělo automatické aktualizování asociativních prostorů. To může být užitečné pro zvýšení výkonu. V případě Vypnutí možnosti Automaticky aktualizovat asociativní prostory na kartě Nastavení objektů AEC dialogového okna Možnosti nebude prostor automaticky 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 klepnout 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 1900.

### 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

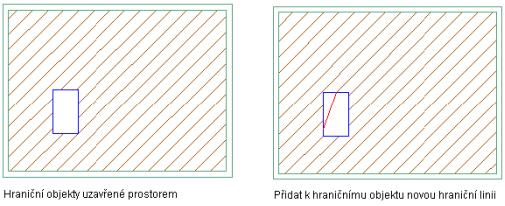
Zkontrolujte, zda změna geometrie nezpůsobila nechtěné rozevření mezery v hraničních objektech. To by se mohlo stát při přesunutí stěny tam, kde by již neprotínala sousední stěny. Tato situace by také mohla nastat, pokud by byla stěna přesunuta tak, že by protínala jinou stěnu, která není definována 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?

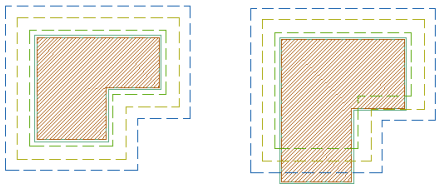
Při oříznutí objektu hranice nahrazením novým objektem hranice v poloze oříznutí nebude nový objekt automaticky rozpoznán jako hraniční objekt prostoru, protože dříve prostor neohraničoval. V takovém případě bude nutné prostor aktualizovat ručně, aby byl nový hraniční objekt rozpoznán. Viz následující 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 1928. 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.

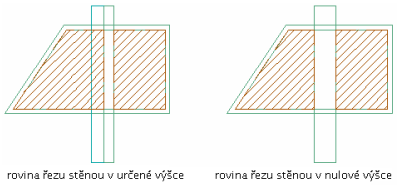
**Mám problém s nesprávnými odsazeními čisté, použitelné a hrubé hranice asociativních prostorů, když pro jejich generování používám standard výpočtu plochy. Jaká může být příčina?**

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 1900.
- 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 1928. 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 844.




**Při zapnutí automatické aktualizace asociativních prostorů podle popisu v části Aktivace a deaktivace automatických aktualizací na straně 1899 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 1903, 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 1988.

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 m², 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 m². |
| 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 1880.

## 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. |
| 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 1880.

## 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 1880.

# 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

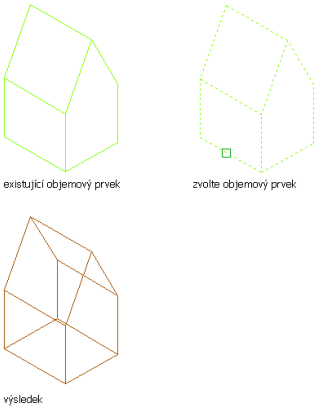
Tento postup slouží k převedení objemového prvku na prostor.

### 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

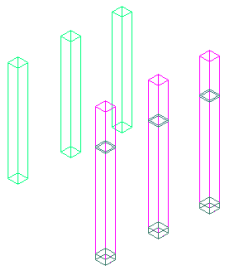
Tento postup slouží k převedení křivek nebo 2D profilů objektů na prostory Může to být užitečné pro definování konstrukčních prostorů, které obvykle sestávají z osnov stěn, sloupů, schodišť a jiných objektů budovy.

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. 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 1925.

- 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 1989.
- 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 1929.

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. |
| 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. |
| 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 m², 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 m². |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| upevnit délku 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 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 1998.

## 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 1987.

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 1998.

## 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 1939.

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. |
| 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.

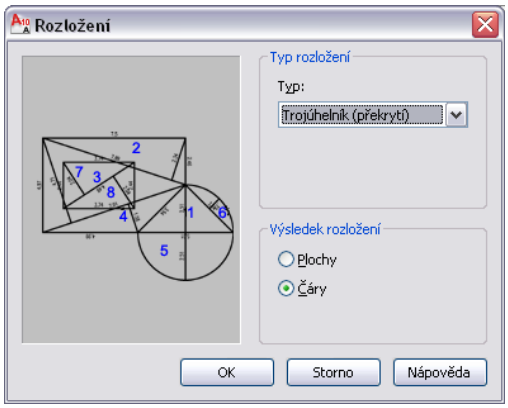
1. Poklepejte na rozložený prostor.
2. Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Zobrazení.
3. Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.
4. U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

**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 1987.

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*.

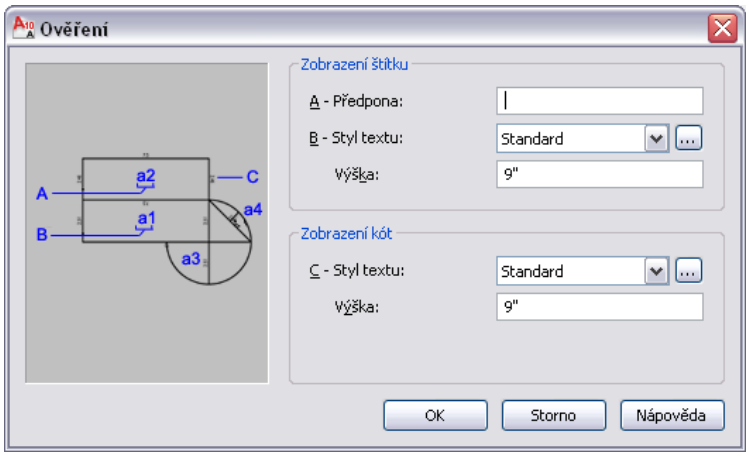
4 U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

**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 1987.

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. |
| 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 1987.

5 Pokud je to nutné, 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. |

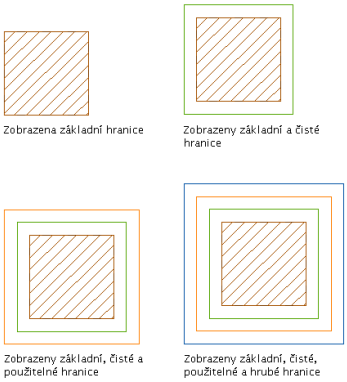
8 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

# 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.



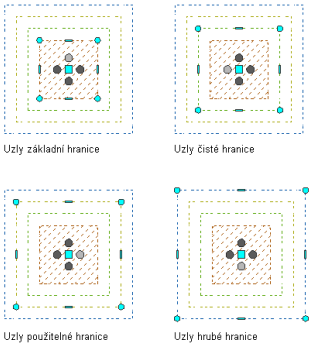

Existují různé způsoby určení, jak by měly být hranice od sebe odsazeny a vypočteny:

- 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 1933) a pak je upravit pomocí uzlu (Úprava hranic prostoru pomocí uzlu na straně 1934).

**Ruční hranice s možností úprav pomocí uzlů**

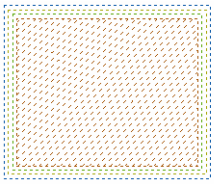



V neasociativním prostoru s ručními hranicemi jsou všechny 4 hranice upravitelné pomocí uzlů. V asociativním prostoru s ručními hranicemi jsou upravitelné čistá, využitelná a hrubá hranice. Základní hranice asociativního prostoru se řídí hraničními objekty.

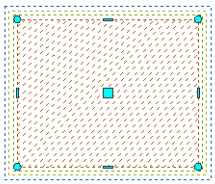
## Práce s hranicemi založenými na stylu

Odsazení mezi hranicemi je možné definovat ve stylu prostoru (Zadání odsazení hranice prostoru ve stylu prostoru na straně 1989). 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.



asociativní prostor s odsazeními hranic provedenými na základě stylu



neasociativní prostor s odsazeními hranic provedenými na základě stylu

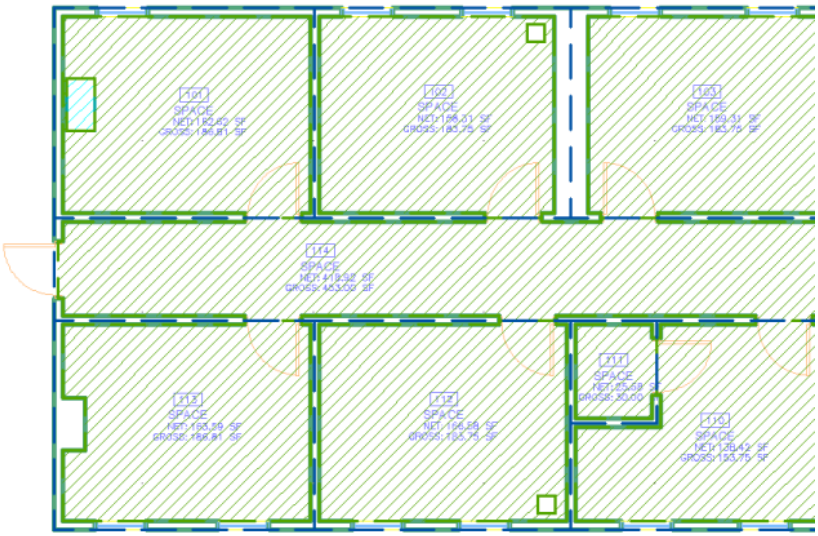
## Práce s hranicemi založenými na normě výpočtu plochy

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 1929. U některých standardů je rovněž nutné klasifikovat prostory, jak je popsáno v části Klasifikace prostoru podle standardu výpočtu plochy na straně 1930.

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 2058.

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 1911.

### 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. |
| 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. |

| Asociativita | Přepnutí z | Přepnutí na | Důsledek |
|---|---|---|---|
| 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 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.

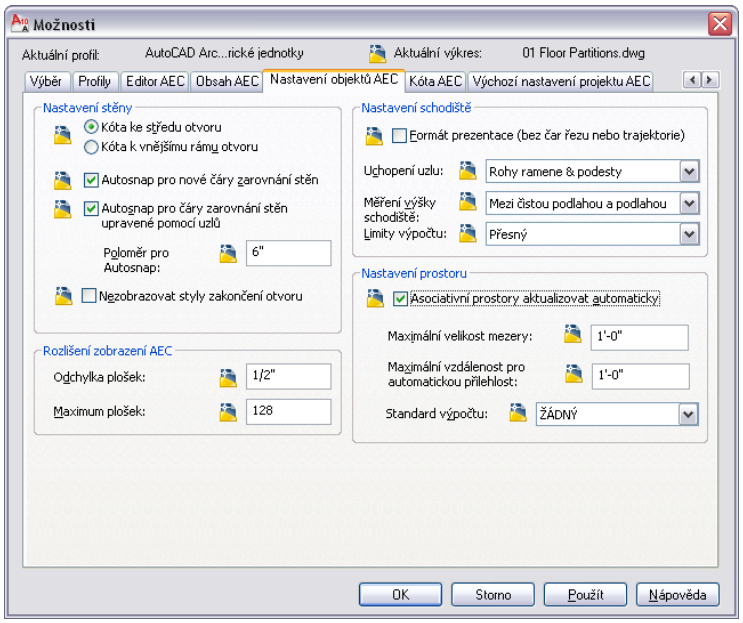
Aplikace AutoCAD Architecture se dodává s řadou předem definovaných standardů výpočtu plochy na základě pravidel těchto standardů, které jsou specifické pro určité země:

- 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.

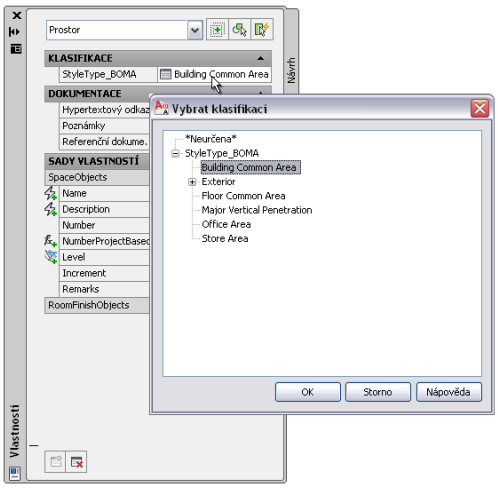
1 Vyberte prostor, jehož výpočet hranice je definován normou výpočtu plochy.

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 1929 a Klasifikace prostoru podle standardu výpočtu plochy na straně 1930.

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 2010\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 2010**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 2069.

## Úpravy hranic prostoru

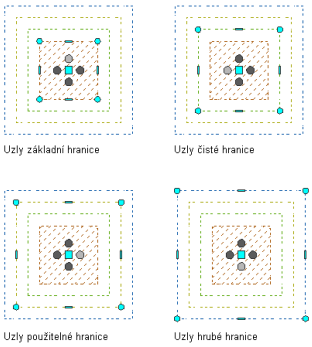
Prostory mají 4 hranice.

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 |
| 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 |

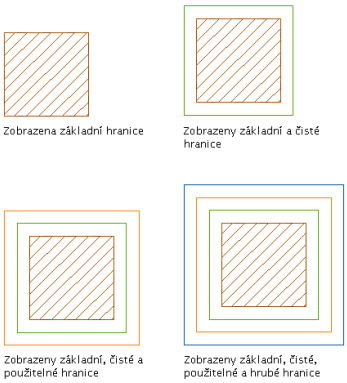
**DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ** Čistou, použitelnou a hrubou hranici prostoru lze zobrazovat pouze v rovinných pohledech. V modelových pohledech se zobrazuje pouze základní hranice a základní tělo prostoru.

**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 1992.

## Ruční aktivace hranic prostoru

Po nastavení čisté, použitelné a hrubé hranice jako viditelné je třeba je aktivovat, aby je bylo možné upravit pomocí uzlu.

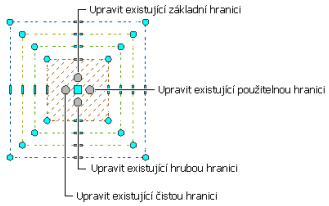
**POZNÁMKA** Aktivace hranice je nutnou podmínkou pro libovolnou operaci, kterou chcete s hranicí provést, například úpravy pomocí uzlů nebo logické operace.

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**



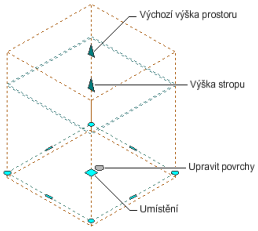

3 Ověřte, zda jsou hranice odsazení na paletě Vlastnosti nastaveny na hodnotu Ručně.

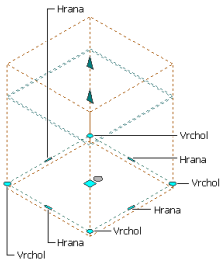
4 Pomocí aktivačního uzlu pro příslušnou hranici můžete aktivovat a deaktivovat sadu uzlů.

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.

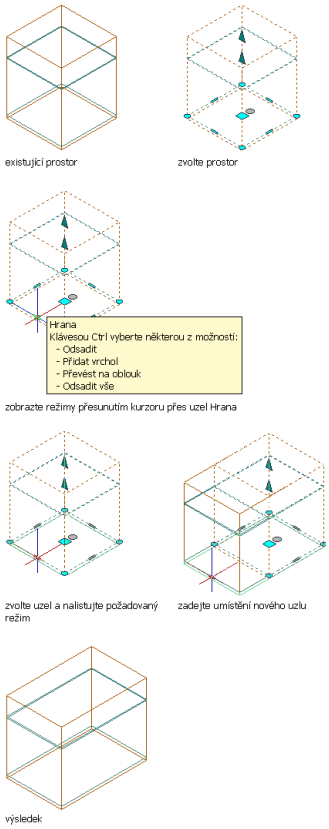



Uzel Hrana má čtyři režimy úprav:

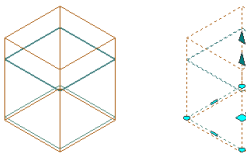
- Odsadit: Tento režim je výchozí. Použijte tento režim k odsazení vybrané hrany ve směru kolmém na střed hrany. V závislosti na tvaru hranice a hraně, kterou jste vybrali pro úpravy, se sousedící čáry prodlouží nebo zkrátí a podle potřeby se přidají nové čáry.

  **Odsazení hrany hranice prostoru pomocí uzlu Hrana**

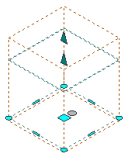


- Přidat vrchol: Tento režim úprav umožňuje přidat vrchol do vybrané hrany a vytvořit novou hranu. Pokud je vybraná hrana oblouk, bude nová hrana rovněž oblouk.

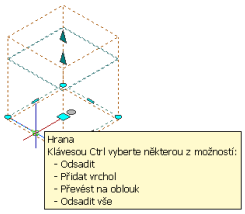
  **Přidání vrcholu do hrany hranice pomocí uzlu Hrana**



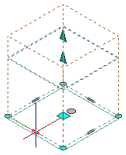
existující prostor



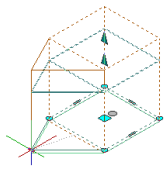
zvolte prostor



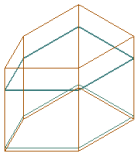

zobrazte režimy přesunutím kurzoru přes uzel Hrana



zvolte uzel a nalistujte požadovaný režim



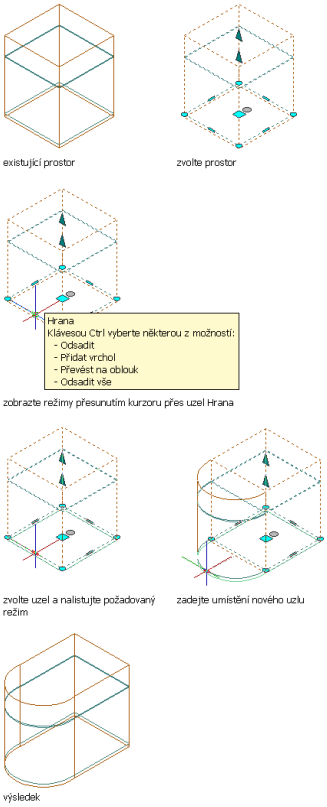
zadejte umístění nového uzlu



výsledek

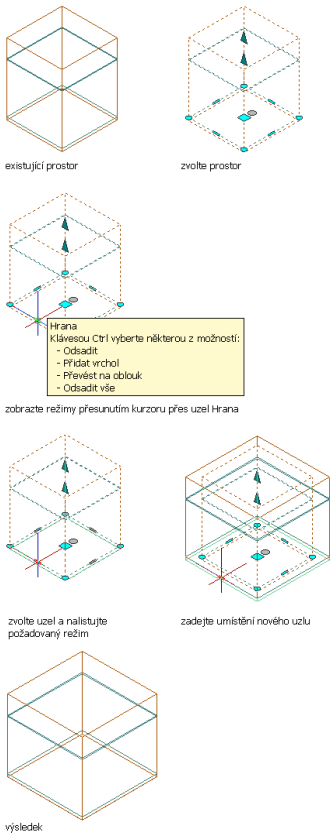
- Převést na oblouk: Tento režim úprav umožňuje převést vybranou hranu na oblouk a protáhnout střed oblouku. Uzel Hrana u oblouku rovněž obsahuje režim Protáhnout. Tento režim můžete použít k protažení středu oblouku a následnému zvětšení velikosti oblouku.

**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*. |
| 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

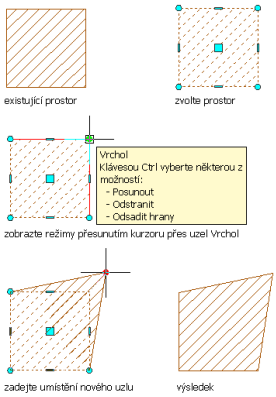
1 Aktivujte hranici, u které chcete změnit hranu. Aktivujte hranici, u které chcete změnit vrchol.

2 Vyberte uzel vrcholu, který chcete změnit.

Uzel Vrchol má tři režimy úprav:

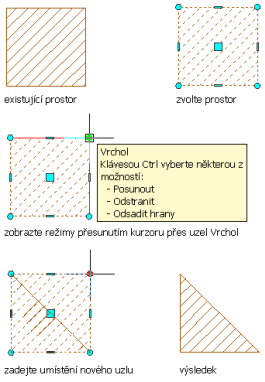
- Přesunout: Tento režim je výchozí. Tento režim použijte k přesunutí vrcholu libovolným směrem. Sousední segmenty jsou v případě potřeby protaženy.

  **Přesunutí vrcholu hranice pomocí uzlu Vrchol**



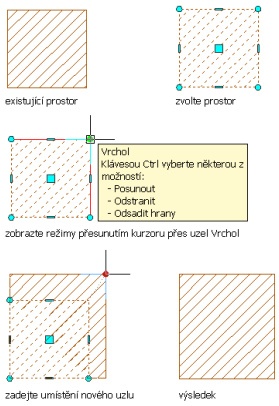

- Odstranit: Tento režim úprav umožňuje odstranit vrchol. Sousední segmenty jsou nahrazeny úsečkou.

  **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.

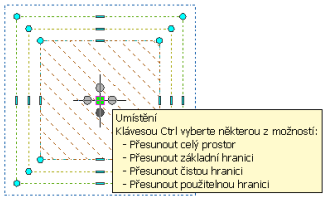
2 Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Hranice ➤ Resetovat všechny .

## 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 1921.




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. |
| 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

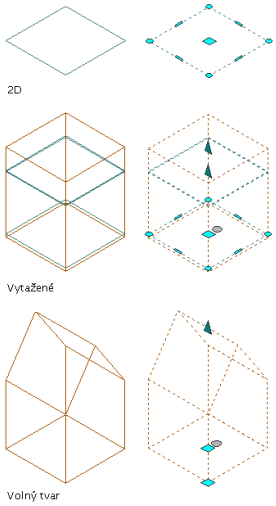
Je možné změnit vysunutý 3D prostor na 2D prostor nebo na 3D volný prostor a naopak. Neasociativní prostor je možné také nastavit jako asociativní vůči objektům hranice nebo je možné odpojit asociativní prostor od hraničních objektů. Každá z těchto operací změní upravitelné vlastnosti prostoru a interakci 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.<br>■ Je aktivována úprava povrchu. |
| Neasociativní 2D | Neasociativní 3D volný tvar | ■ Jsou přidány upravitelné vlastnosti dílčí sady výšky prostoru.<br>■ Jsou přidány upravitelné vlastnosti pro roviny řezu výpočtů. |

| Původní typ geometrie | Nový typ geometrie | Výsledek |
|---|---|---|
| | | ■ Je aktivována úprava povrchu.<br>■ Vlastnosti Délka a Šířka se stanou neupravitelnými. |
| Neasociativní 2D | Asociativní 2D | ■ Délka, šířka, otočení a výška začnou být závislé na hraničních objektech a nebude je již možné upravovat.<br>■ 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.<br>■ Bod vložení a zarovnání prostoru bude nastaveno na horní část podlahy.<br>■ Jsou přidány upravitelné vlastnosti výšky a zarovnání prostoru.<br>■ 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.<br>■ Jsou přidány upravitelné vlastnosti dílčí sady výšky prostoru.<br>■ Jsou přidány upravitelné vlastnosti pro roviny řezu výpočtů.<br>■ 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.<br>■ Vlastnosti délky a šířky lze upravovat pouze místní úpravou prostorové geometrie.<br>■ 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.<br>■ Je deaktivována úprava povrchu.<br>■ 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.<br>■ Jsou přidány upravitelné vlastnosti pro roviny řezu výpočtů.<br>■ Je deaktivována úprava povrchu.<br>■ Základní hranice bude závislá na hraničních objektech a nebude ji možné dále upravovat pomocí uzlu. |

| Původní typ geometrie | Nový typ geometrie | Výsledek |
|---|---|---|
| Neasociativní 3D volný tvar | Asociativní 3D volný tvar | ■ Otočení a zdvih začnou být závislé na hraničních objektech a nebude je již možné upravovat.<br>■ 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 1905.

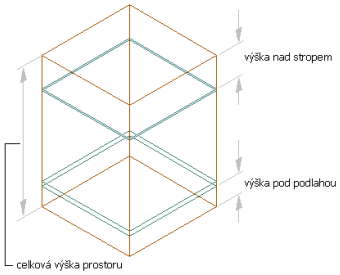
# Změna výšky prostoru

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.

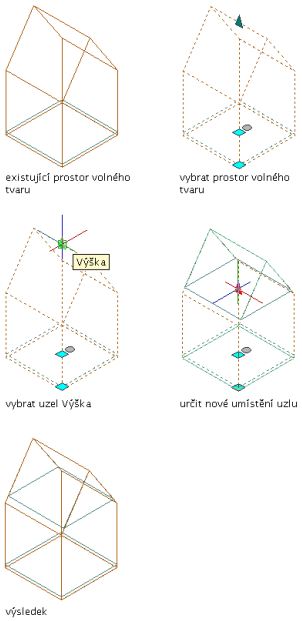
- Můžete změnit tloušťku stropu a výšku nad stropem. Je-li však tloušťka stropu nastavena na hodnotu 0, bude výška nad stropem mít hodnotu 0 a bude jen ke čtení.
- Můžete změnit tloušťku podlahy a výšku pod podlahou. Pokud je však tloušťka podlahy nastavena na 0, je výška pod podlahou 0 a je jen ke čtení.
- 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. |
| určit tloušťku stropu | zadejte hodnotu do pole Tloušťka stropu. |

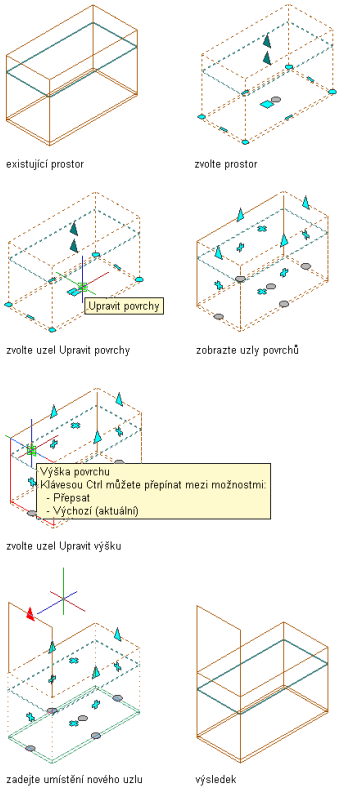
| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| určit vzdálenost od vršku hranice stropu prostoru po horní hranici prostoru | zadejte příslušnou hodnotu do pole Výška nad stropem. |
| určit vzdálenost od spodní části podlahy prostoru ke spodní části prostoru | zadejte příslušnou hodnotu do pole Výška pod podlahou. |

## 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 1992.

# Logické operace pro Vysunuté 3D prostory

Existuje řada logických operací, kterými lze změnit geometrii vysunutého 3D prostoru.

## Vytváření kolizních podmínek pro prostory

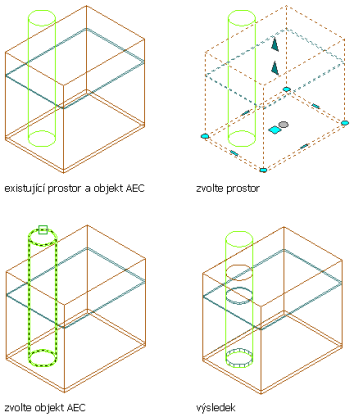
Pomocí tohoto postupu umístíte do prostoru objekty (například objemové prvky), které v prostoru vytvoří otvory nebo výřezy. Konstrukce sloupové osnovy může například obsahovat sloupy uvnitř prostoru. Jakmile jsou sloupy definovány jako kolizní podmínky, vyříznou plochu v podlaze a stropu prostoru.

**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

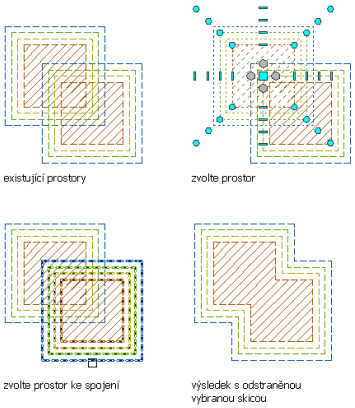
Pokud sloučíte prostory, které mají ruční odsazení hranice, je každá aktivovaná hranice prvního prostoru sloučena s odpovídající hranicí v jiném prostoru (základní se základní, čistá s čistou atd.)

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 1933.

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.

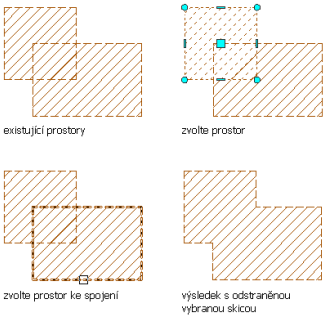
**Sloučení prostorů s ručními hranicemi**




## 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**

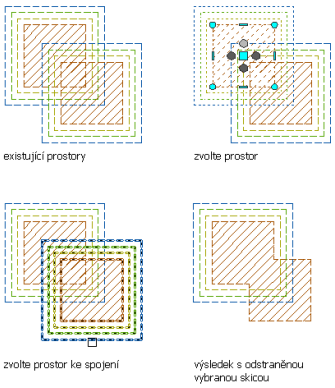



## Sloučení prostorů s jinými odsazeními hranice

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 1933.

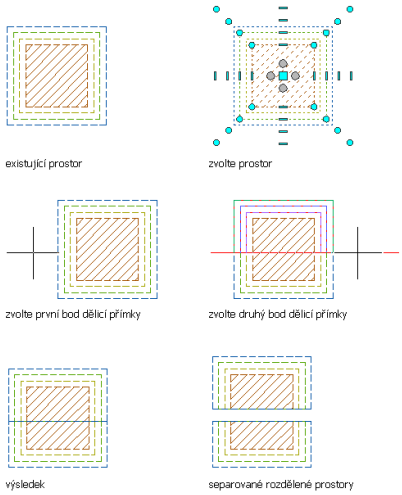
1 Vyberte prostor, který chcete rozdělit, klepněte na pravé tlačítko myši a vyberte příkaz Nástroje úprav AEC

➤ 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.

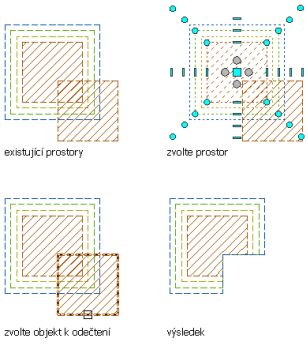
**POZNÁMKA** Tento postup je platný pouze u neasociativních prostorů.

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.

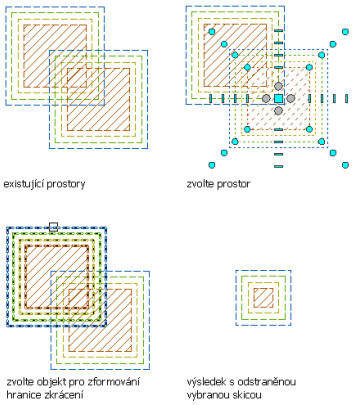
Při odečtení jednoho prostoru od jiného je základní hranice odečteného prostoru odečtena od všech hranic v prvním prostoru. Ostatní hranice odečteného prostoru jsou pouze odstraněny bez interakce s prvním prostorem. V závislosti na tom, zda má první prostor odsazení definované podle stylu nebo ruční 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 1933.

**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:

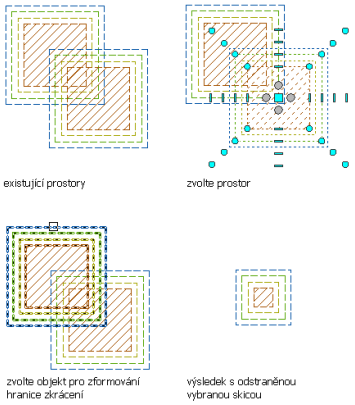
- Název
- Popis
- Hladina
- Styl
- Štítek
- Modifikátory výpočtu
- Připojení zóny
- Výška prostoru
- Tloušťka podlahy
- Tloušťka stropu

- Výška nad stropem
- Výška pod podlahou
- Výchozí výška plochy
- Zarovnání
- Typ odsazení hranice
- Otočení
- Vlastnosti zobrazení
- Vlastnosti výkazu

### Protínání prostorů pomocí ručního odsazení hranice

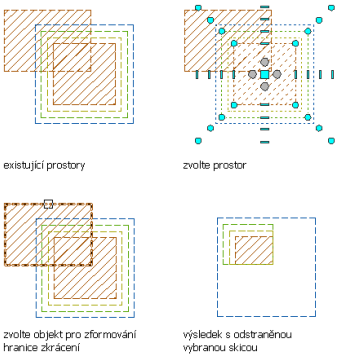
Pokud protínáte prostory s ručními odsazeními hranice, každá aktivovaná hranice prostoru se protíná s odpovídající hranicí prostoru druhého prostoru (základní se základní, čistá s čistou atd.)

**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**



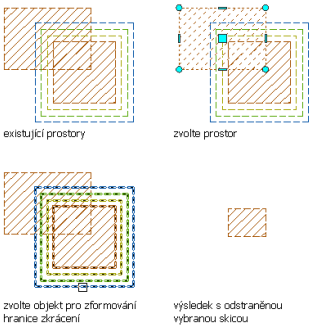

Informace o aktivaci ručních hranic prostoru najdete v části Ruční aktivace hranic prostoru na straně 1933.

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**

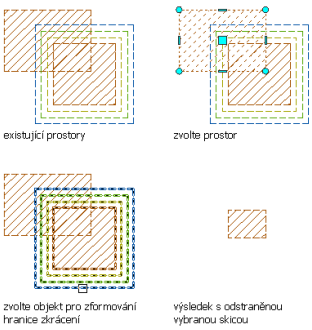



### Protínání prostorů pomocí různých odsazení hranice

Pokud jsou hranice dvou prostorů vypočteny s různými typy odsazení, je metoda použitá prvním vybraným prostorem použita také u výsledného prostoru.

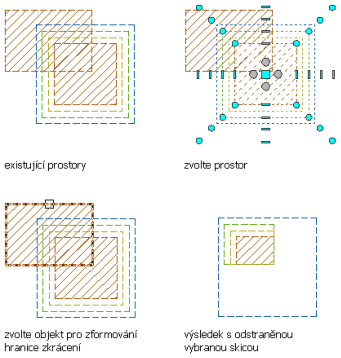
Příklad 1: Hranice prvního prostoru jsou odsazeny podle stylu a tento styl definuje odsazení mezi hranicemi 0,25 m. Hranice druhého prostoru jsou odsazeny ručně a mají nulové odsazení mezi jednotlivými hranicemi. Pokud se prostor 1 protíná s prostorem 2, základní hranice dvou prostorů se protínají navzájem 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.

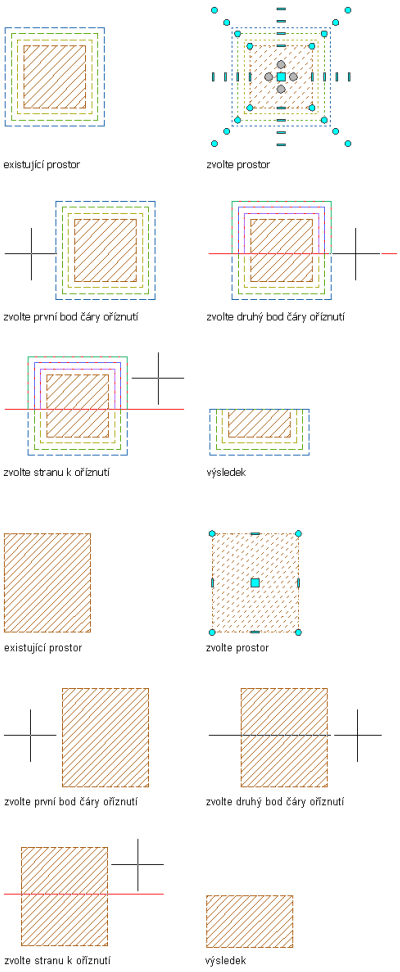
## Oříznutí vysunutého 3D prostoru

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 1933.

**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 1950
- 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.

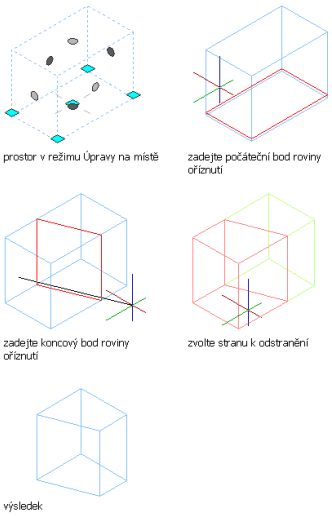
**POZNÁMKA** Jestliže zahájíte operaci úprav na místě pro vysunutý 3D prostor, automaticky se převede na 3D volný prostor. Po skončení úprav jej můžete převést zpět na vysunutý 3D prostor, ale ztratíte tím veškeré změny geometrie provedené u jeho ploch, které nejsou kompatibilní s vysunutými 3D prostory.

## 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.

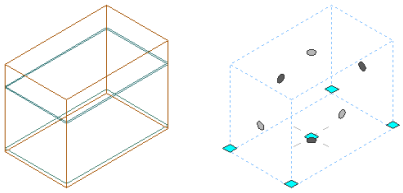
**Oříznutí 3D prostoru**




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.

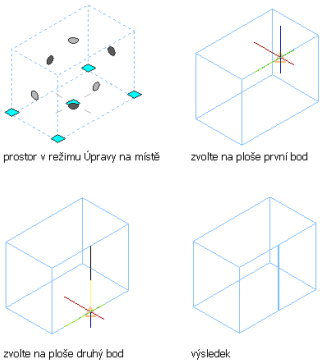
6 Chcete-li uložit změny prostoru, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

## 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.

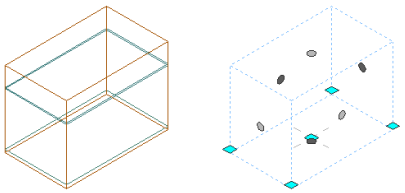
**POZNÁMKA** Tento postup je platný pouze u neasociativních prostorů. Pokud jej provedete u asociativního prostoru, po ukončení režimu místních úprav ztratí asociativitu.

**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.

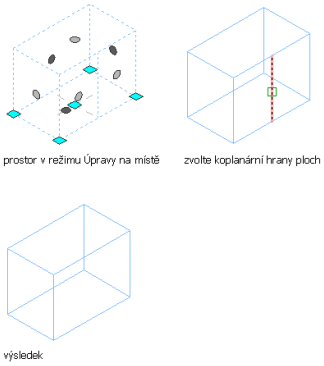
6 Chcete-li uložit změny prostoru, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

## 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**

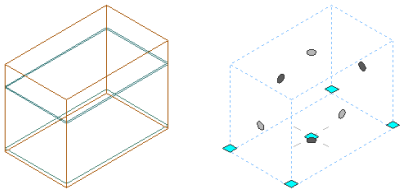



1 Zkontrolujte, zda pracujete v 3D izometrickém pohledu.

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.

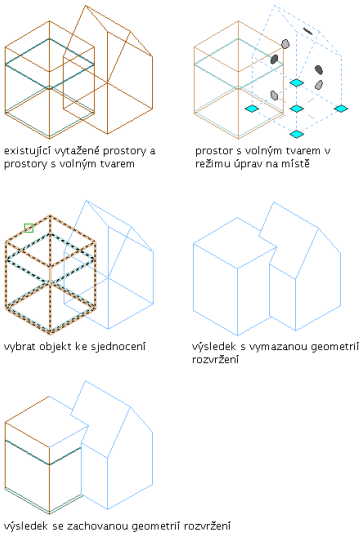
3 Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě.

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.

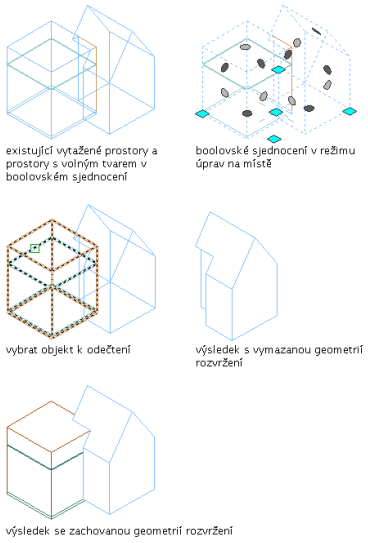
3 Klepněte na kartu Prostor ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě .

4 Klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Upravit ➤ rozevírací nabídka Booleovské ➤ Odečtení.

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.

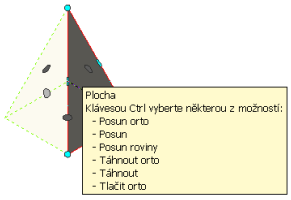
7 Chcete-li uložit změny prostoru, klepněte na kartu Upravit na místě ➤ panel Úpravy ➤ Dokončit .

## 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.

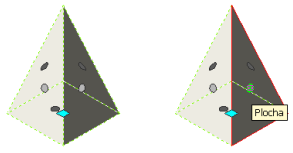
Pro úpravy povrchu prostoru pomocí uzlů existuje 6 různých možností.

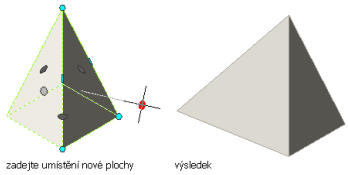



Při cyklickém procházení možností pomocí klávesy *CTRL* zobrazuje tip nápovědy aktuálně vybranou možnost. Pokud klávesu *CTRL* stisknete více než pětkrát, vrátíte se k první možnosti a můžete znovu cyklicky procházet jednotlivé možnosti úprav.

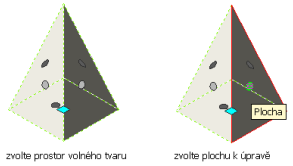
Při volbě ortogonálního pohybu je kurzor omezen, zatímco při volbě volného pohybu nikoli.

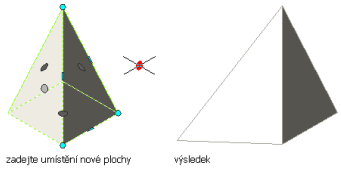
**Přesunutí povrchu prostoru kolmo při natahování přilehlých povrchů**



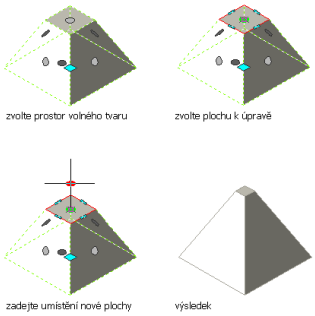




**Přesunutí povrchu prostoru volně při natahování přilehlých povrchů**

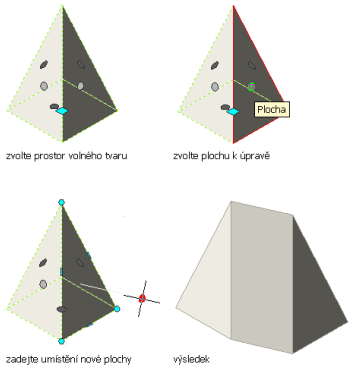


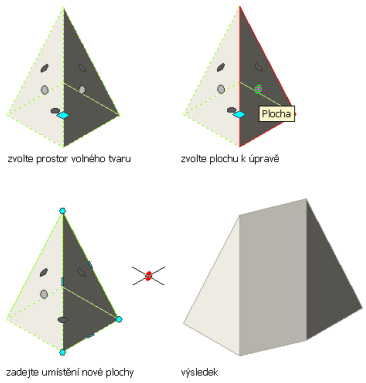
### Ortogonální přesunutí plochy prostoru při zachování rovin sousedících ploch



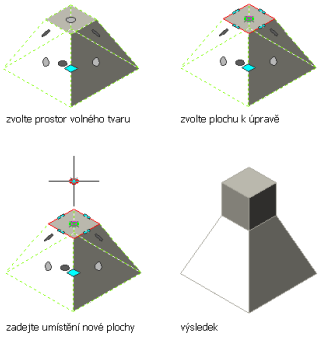

### Ortogonální vytažení plochy prostoru při přidávání sousedících ploch



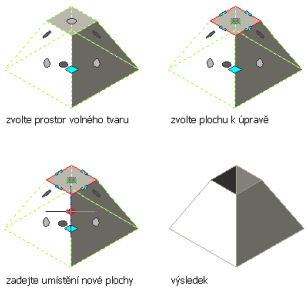

### Ortogonální vytažení plochy prostoru při přidávání sousedících ploch




### 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. |
| 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<br>**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.<br>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)

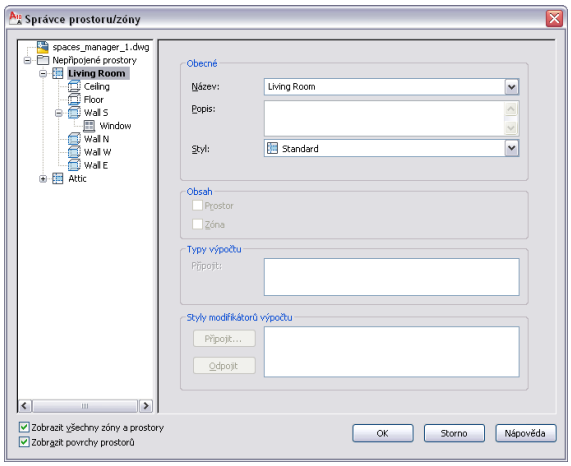
**DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ** V případě povrchů asociativního prostoru je možné upravit pouze název povrchu, typ povrchu a styl stropu a stěny. Všechny další vlastnosti povrchu, včetně vlastností pro otvory asociativního povrchu, jsou určeny pouze pro čtení.

## Otevření Správce prostoru/zóny

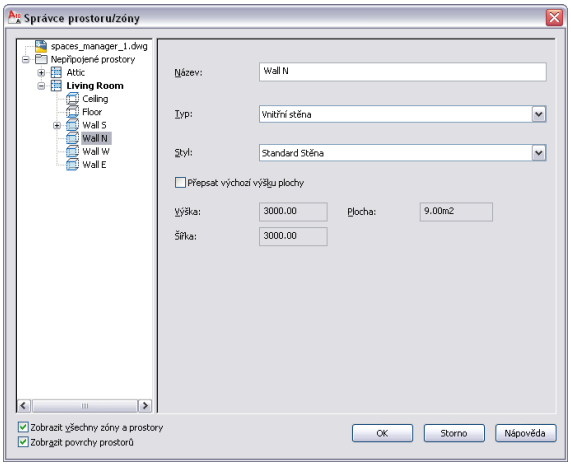
Tento postup slouží k otevření Správce prostoru/zóny.

➤ Vyberte prostor a klepněte na kartu Prostor ➤ panel Nápovědy ➤ Správce prostorů/zón  .

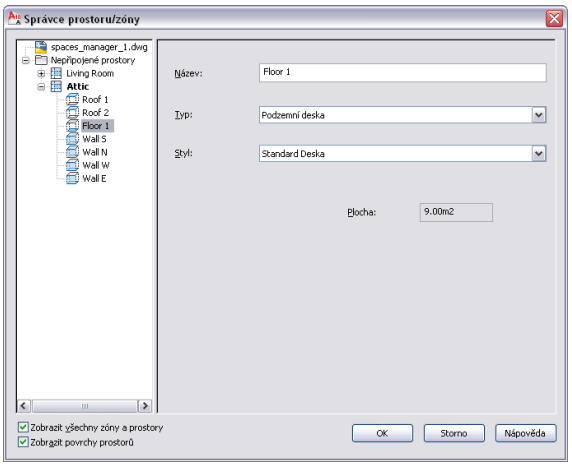
Chcete-li vidět všechny prostory ve výkresu včetně jejich povrchů a otvorů v povrchu, zkontrolujte, zda jsou vybrána nastavení pro Zobrazit všechny zóny a Zobrazit povrchy prostoru.




- 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.

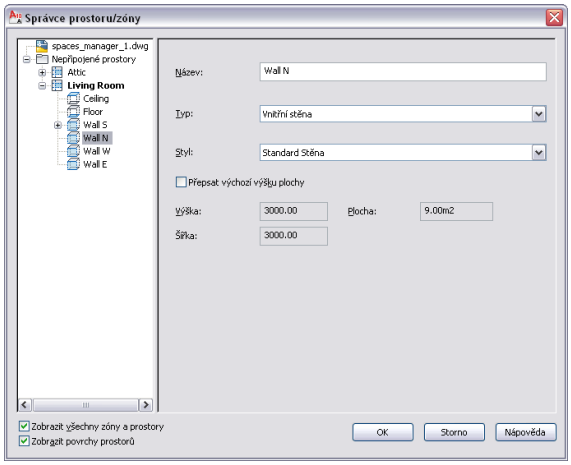
## Úprava vlastností plochy

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 1964.

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<br>■ Podlaha<br>■ Plocha |

| Vlastnost | Možnosti |
|---|---|
| | 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:<br>■ Vnitřní stěna<br>■ Vnější stěna<br>■ Stín<br>■ Vzduch<br>■ Stěna pod zemí |
| Styl | všechny dostupné styly stěn a obvodových plášťů ve výkresu |
| Výška/Plocha (pouze vysunuté 3D prostory) | 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.

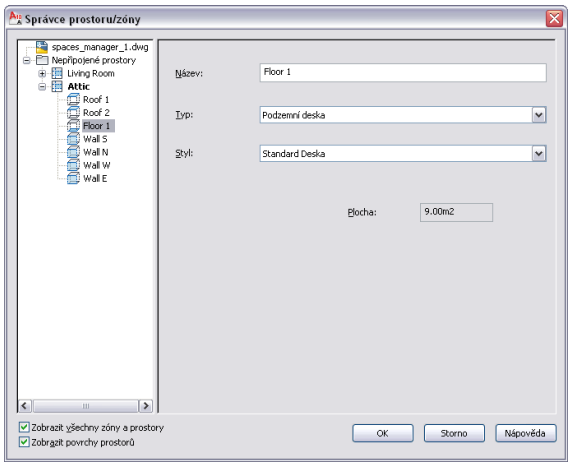
## Úprava ploch stropu a podlahy

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 1964.

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. |
| změnit typ stropu | pro možnost Typ vyberte některou z následujících hodnot:<br>■ Strop<br>■ Střecha<br>■ Strop pod zemí |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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:<br>■ Podlaha interiéru<br>■ Zvýšená podlaha<br>■ Svažující se deska<br>■ 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.

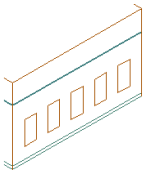
Otvory lze přidávat do povrchů vysunutých 3D prostorů a 3D volných prostorů. V závislosti na typu geometrie prostoru mají otvory různé funkce. Například v 3D volném prostoru je možné upravit profil otvoru do libovolného tvaru; na povrchu vysunutého 3D volného prostoru je však otvor limitován na obdélníkové 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 1964.

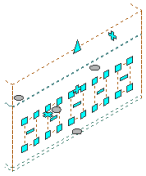
**POZNÁMKA** Otvory je možné přidávat pouze do neasociativních prostorů. Otvory v asociativním prostoru jsou dány otvory v hraničních objektech.

# 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).



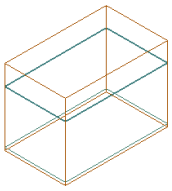
Zobrazené otvory



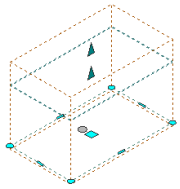
Zobrazené uzly otvorů

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 1964.

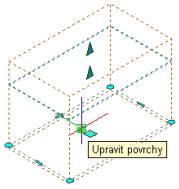
1. Vyberte prostor, kam chcete přidat otvor povrchu, a klepněte na uzel Upravit povrchy.
2. Klepněte na uzel Přidat okno u plochy, k níž chcete přidat otvor. Ve výchozím nastavení je vytvořeno okno.



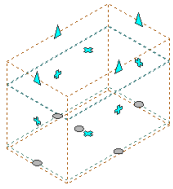
existující prostor



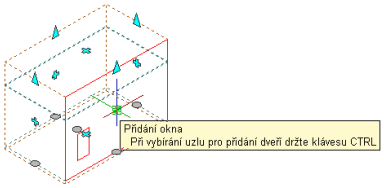
zvolte prostor



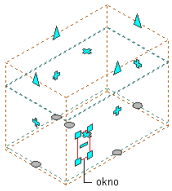

zvolte uzel Upravit povrchy



zobrazte uzly povrchů

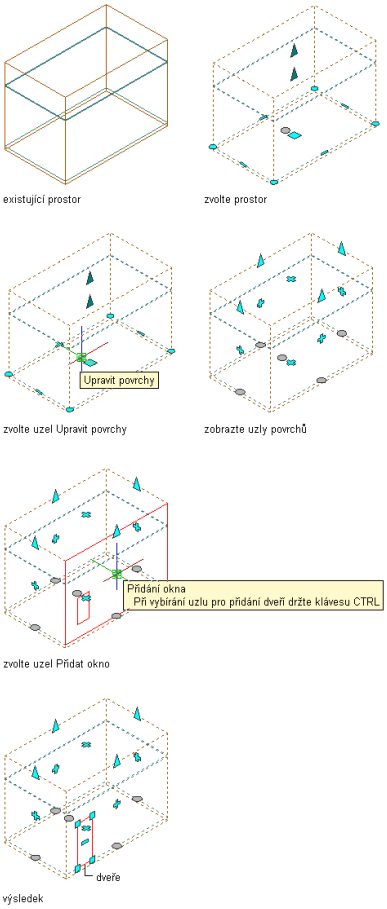



zvolte uzel Přidat okno




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 1992.

## 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.

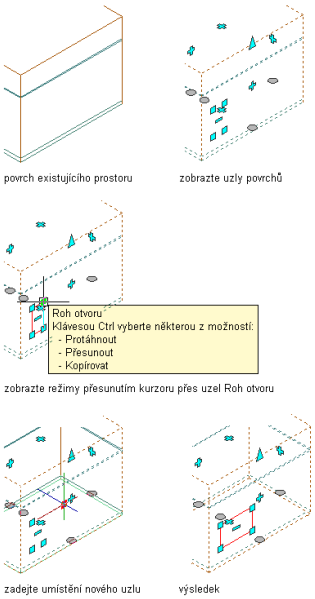
2 Vyberte jeden z uzlů rohu otvoru plochy:

3 Úprava otvoru:

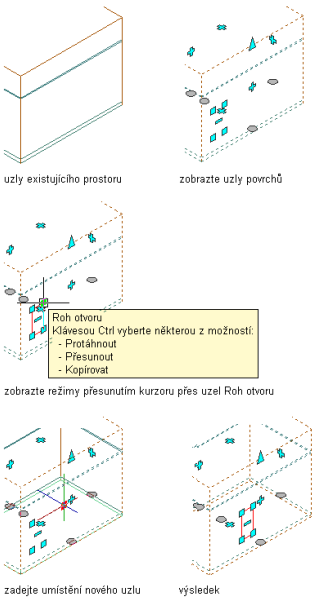
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| vyrovnat hranu otvoru | přesuňte uzel rohu do požadovaného umístění |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| přesunout otvor do nového umístění v pl-oše | stiskněte klávesu CTRL a přesuňte otvor do požadovaného umístění. |
| zkopírovat otvor plochy | stiskněte dvakrát CTRL a zkopírujte otvor do požadované pozice. |

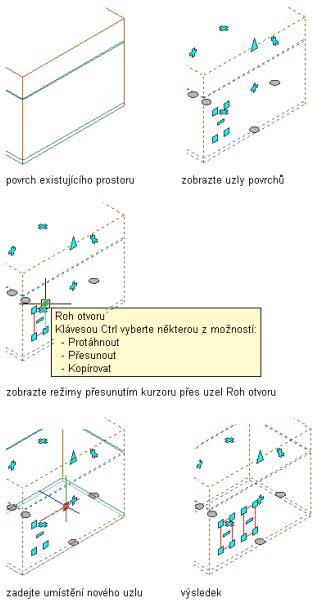
### Natahování otvoru v prostoru




### Přesouvání otvoru v prostoru



**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).

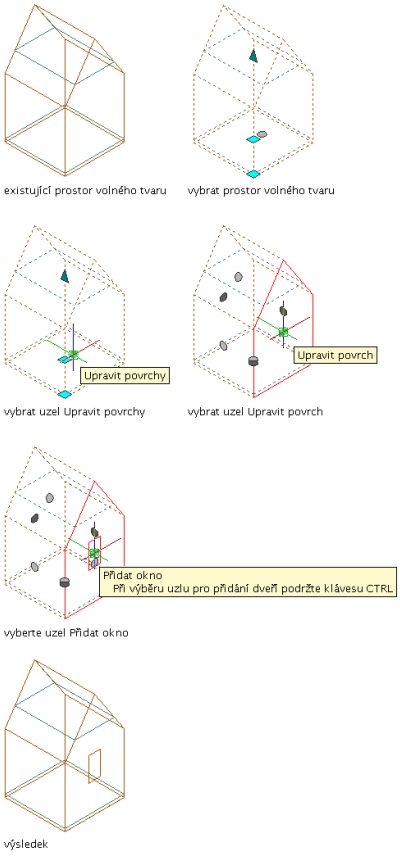
**POZNÁMKA** Otvory nelze přidat k povrchům kupolovitého nebo kulového tvaru.

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.

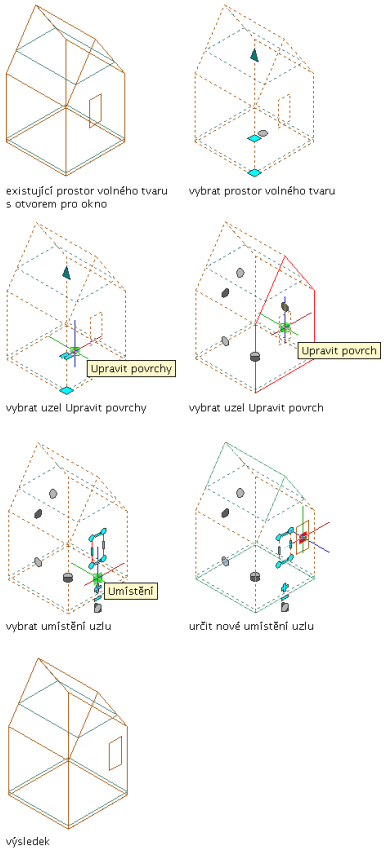
**POZNÁMKA** Jestliže se po ukončení režimu úprav povrchu otvory nezobrazí, nebyl aktivována komponenta zobrazení Povrchy ve stylu prostoru nebo ve vlastnostech zobrazení objektu prostoru. Další informace najdete v části Určení vlastností zobrazení stylu prostoru na straně 1992.

## 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

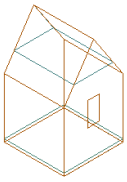
Tento postup slouží k upravení tvaru otvoru v 3D volném prostoru.

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.

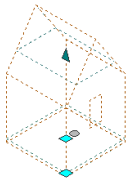
**Změna hrany otvoru v povrchu prostoru**

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.

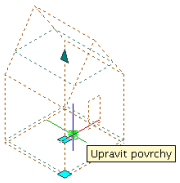
### Odsazení hrany otvoru okna v povrchu volného prostoru



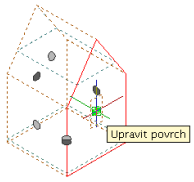
existující prostor volného tvaru s otvorem pro okno



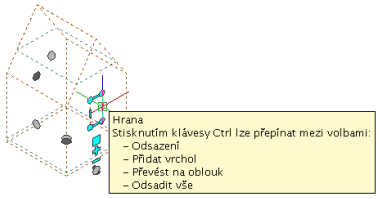
vybrat prostor volného tvaru



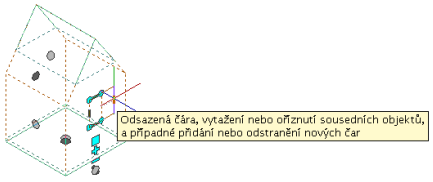

vybrat uzel Upravit povrchy



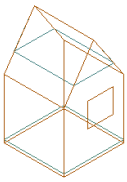

vybrat uzel Upravit povrch




zobrazte režimy přemístěním kurzoru na uzel Hrana

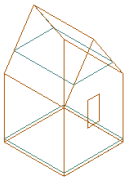



přejít do požadovaného režimu a určit nové umístění uzlu

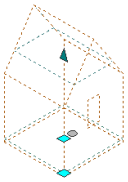


výsledek

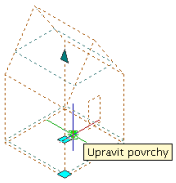
**Přidání vrcholu k hraně otvoru okna v povrchu volného prostoru**



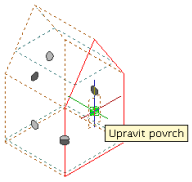
existující prostor volného tvaru s otvorem pro okno



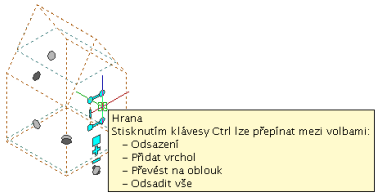
vybrat prostor volného tvaru



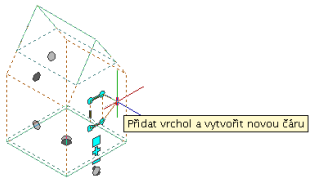

vybrat uzel Upravit povrchy



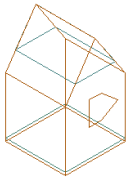

vybrat uzel Upravit povrch




zobrazte režimy přemístěním kurzoru na uzel Hrana

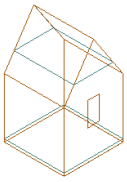



přejít do požadovaného režimu a určit nové umístění uzlu

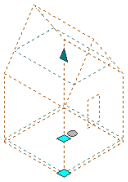


výsledek

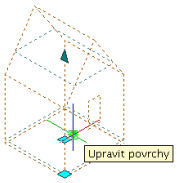
**Převedení hrany otvoru okna v povrchu volného prostoru na oblouk**



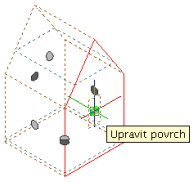
existující prostor volného tvaru s otvorem pro okno



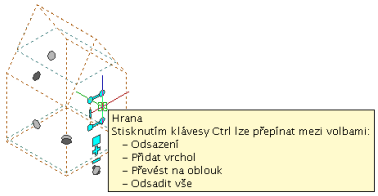
vybrat prostor volného tvaru



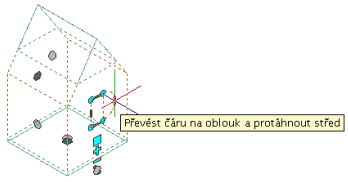

vybrat uzel Upravit povrchy



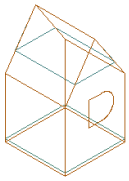

vybrat uzel Upravit povrch




zobrazte režimy přemístěním kurzoru na uzel Hrana

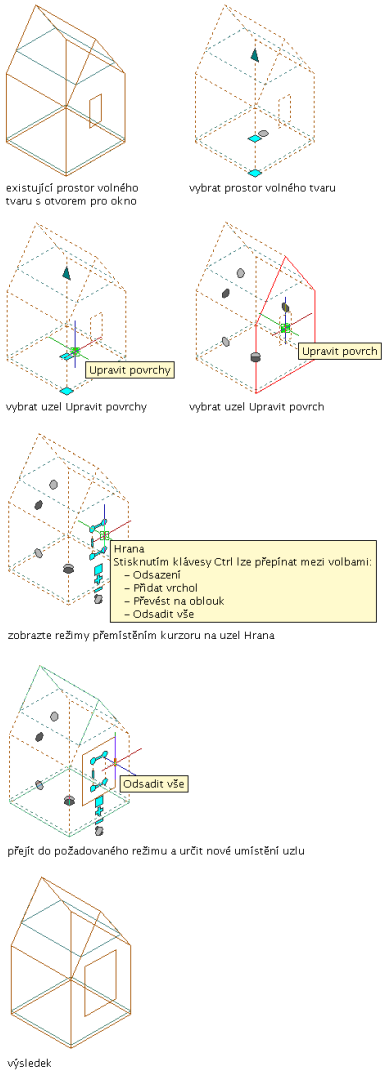



přejít do požadovaného režimu a určit nové umístění uzlu



výsledek

**Odsazení všech hran otvoru okna v povrchu volného prostoru**




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 |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| | 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.

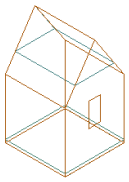
2 Klepněte na uzel povrchu s otvorem, který chcete upravit.

3 Vyberte uzel vrcholu, který chcete změnit.

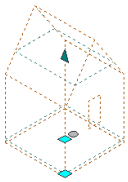
Uzel Vrchol má tři režimy úprav:

- 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.

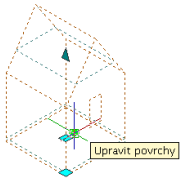
**Přemístění vrcholu otvoru okna v povrchu volného prostoru**



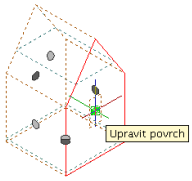
existující prostor volného tvaru s otvorem pro okno



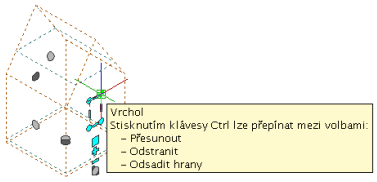
vybrat prostor volného tvaru



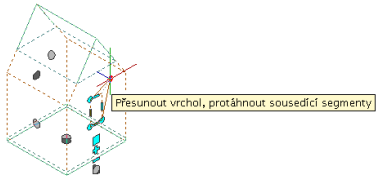

vybrat uzel Upravit povrchy



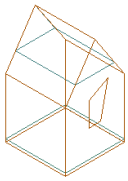

vybrat uzel Upravit povrch




zobrazit režimy přemístěním kurzoru na uzel Vrchol

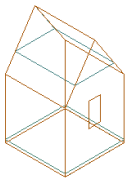



přejít do požadovaného režimu a určit nové umístění uzlu

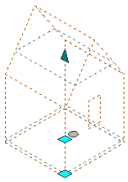


výsledek

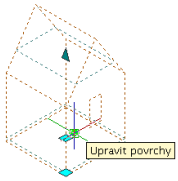
### Odebrání vrcholu otvoru okna z povrchu volného prostoru



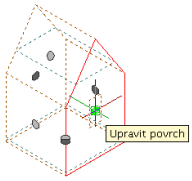
existující prostor volného tvaru s otvorem pro okno



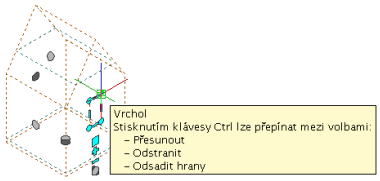
vybrat prostor volného tvaru



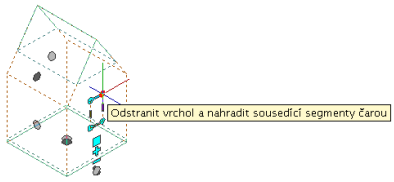

vybrat uzel Upravit povrchy



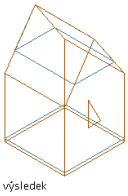

vybrat uzel Upravit povrch




zobrazte režimy přemístěním kurzoru na uzel Hrana

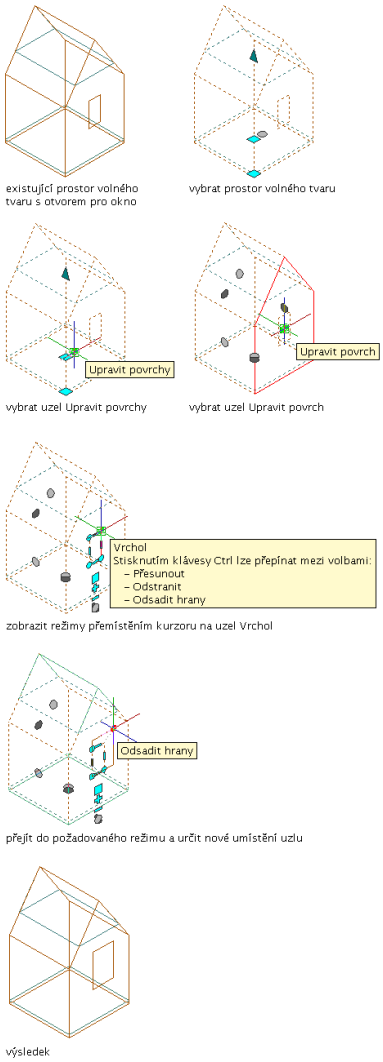



přejít do požadovaného režimu a určit nové umístění uzlu



výsledek

**Odsazení hran otvoru okna v povrchu volného prostoru**




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*. |
| 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 1940.

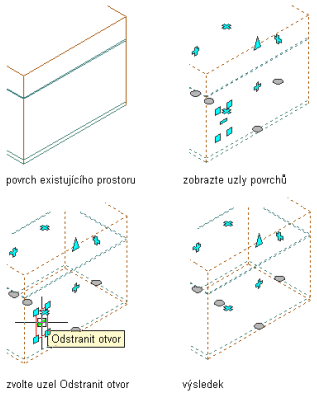
## Odebrání otvorů z povrchu vysunutého 3D prostoru a 3D volného prostoru

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.



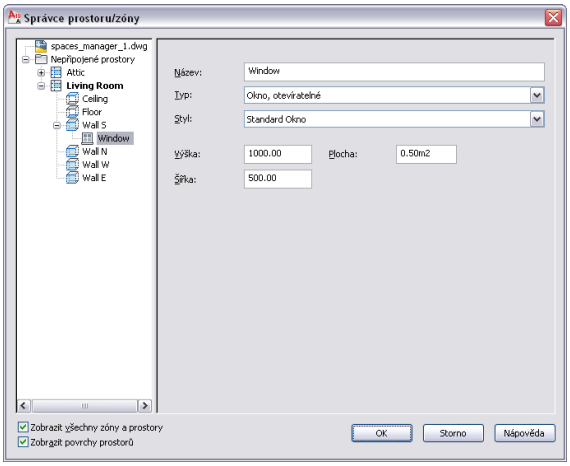

## Úprava otvorů povrchu ve Správci prostorů/zón

Tento postup slouží k úpravám otvorů povrchu.

1 Otevřete Správce prostoru/zóny jedním z pokynů popsaným v části Otevření Správce prostoru/zóny na straně 1964.

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:<br>■ Pevné okno<br>■ Ovladatelné okno<br>■ Pevný světlík<br>■ Ovladatelný světlík<br>■ Neposuvná dvířka<br>■ Posuvná dvířka<br>■ 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.<br>**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 1974.<br>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 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.

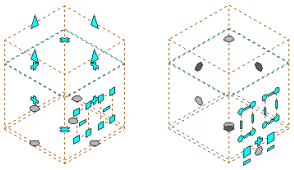
### Změna typu geometrie

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 1940.

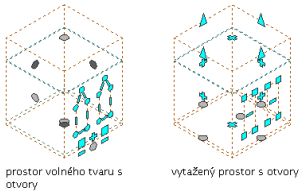
- Když se vysunutý 3D prostor převede na 3D volný prostor, všechny otvory se zachovají ve stejném umístění, se stejným tvarem a plochou. Uzly otvoru se změní na uzly otvoru v povrchu vysunutého 3D prostoru.

  **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 1905.

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.

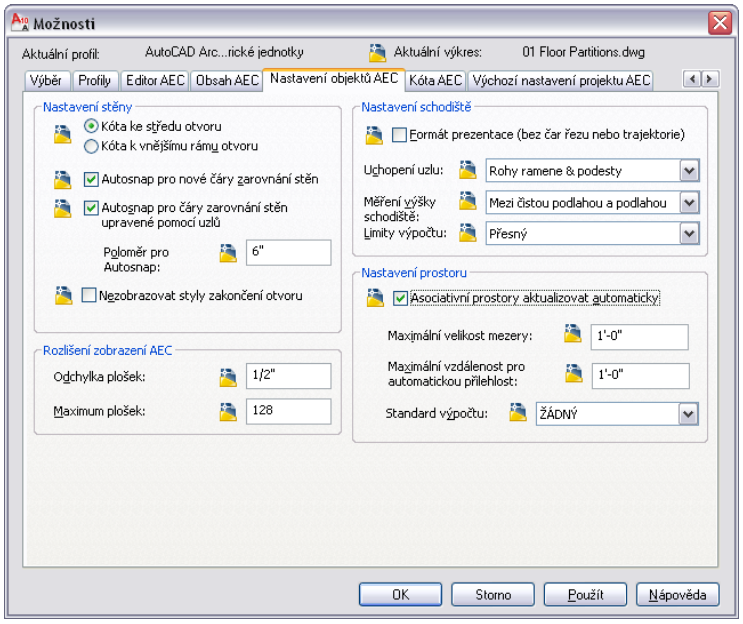
- Jestliže se asociativní vysunutý 3D prostor převede na neasociativní vysunutý 3D prostor, všechny otvory se zachovají v původním umístění, budou však nyní mít uzly úprav. Pokud tvar původního otvoru není obdélníkový, tvar otvoru se změní na obdélníkový se stejnou plochou, jakou měl původní tvar.
- 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.

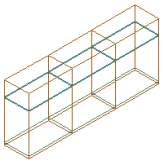
4 Klepněte na tlačítko OK.

**TIP** Případně můžete nastavit maximální automatickou přilehlost mezi povrchy prostoru na příkazovém řádku zadáním příkazu **AecSpaceMaxAutoAdjacency**.

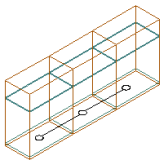
## Zobrazení vztahů přilehlosti mezi plochami prostoru

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 2038.

## 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. |
| 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 1988. |
| zadat odsazení založené na stylu pro čistou, použitelnou a hrubou hranici | viz Zadání odsazení hranice prostoru ve stylu prostoru na straně 1989. |
| přidat definici seznamu do stylu | viz Připojení definice seznamu ke stylu prostoru na straně 1990. |
| určit materiály pro komponenty prostoru | viz Určení materiálů stylu prostoru na straně 1990. |
| přidat klasifikaci do stylu | viz Určení klasifikace pro styl prostoru na straně 1990. |
| nastavit zobrazení hranic prostoru a výpočetní roviny řezu | viz Určení vlastností zobrazení stylu prostoru na straně 1992. |
| definovat šrafování prostoru | viz Určení šrafování pro komponenty stylu prostoru na straně 1995. |
| definovat rovinu řezu prostoru | viz Nastavení roviny řezu objektu u stylu prostoru na straně 1996. |
| připojit poznámky a soubory do stylu | viz Připojení poznámek a souborů ke stylu prostoru na straně 1996. |
| zadat pohled rozdělení prostoru | viz Rozdělení prostoru na straně 2038. |

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.

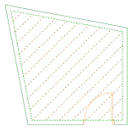
6 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

## 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 1989.

**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.<br>**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 1998.

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 1999.

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 2496.

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 |
| | 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 |

| Reprezentace zobrazení | Komponenta prostoru | Materiálová komponenta |
|---|---|---|
| | 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 1992.

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.

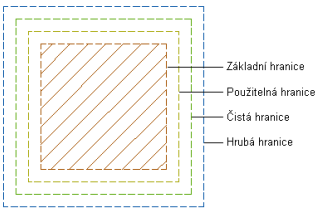
    Jestliže nastavení Podle materiálu není k dispozici, zobrazení této komponenty není možné určit materiálem.
11. Klepněte na tlačítko OK.

## Určení vlastností zobrazení stylu prostoru

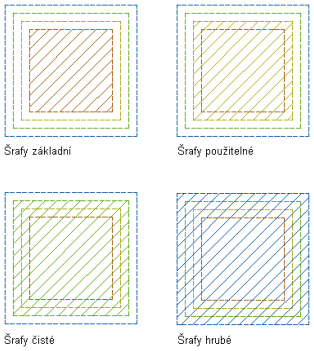
Tento postup slouží k definování některé z následujících komponent zobrazení prostoru ve stylu:

- 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

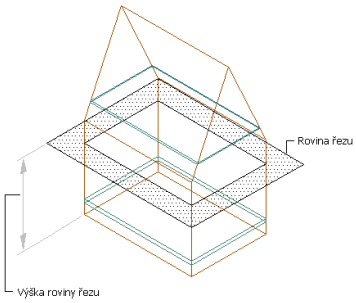
hranice, můžete také skrýt čistou, použitelnou a hrubou hranici a jejich příslušné šrafování, aby nedošlo ke zmatkům ve výkresu.




- Šrafování hranice (Půdorysné pohledy): Každá hranice prostoru má asociované šrafování, které můžete zobrazit.



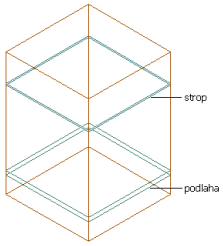

- Nad a pod komponentami roviny řezu (Pohledy půdorysu): Pokud je prostor oříznut o rovinu řezu objektu, můžete definovat různé vizuály pro části, které leží nad rovinou řezu a pod ní.




- 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.

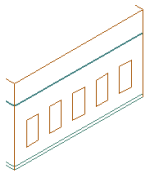
**POZNÁMKA** Je-li tloušťka komponenty stropu nebo podlahy nastavena na 0, ve výkresu se nezobrazí.

**Komponenty podlahy a stropu v modelovém pohledu**

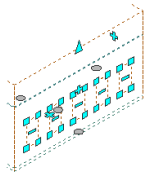



- Plochy a komponenty ploch (modelové pohledy): prostory 3D volných tvarů sestávají z jednotlivých ploch, které mohou mít další komponenty, jako jsou dveře a okna.

**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 1990.

---

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. |
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 |
| Není použito | Definice seznamu | Standardní<br>**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 |

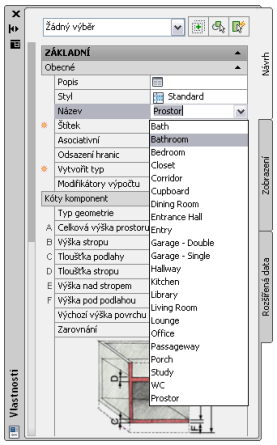
| Vlastnost stylu plochy | Vlastnost stylu prostoru | Hodnota/výchozí hodnota |
|---|---|---|
| Klasifikace | Klasifikace | Existující hodnoty klasifikace.<br>**POZNÁMKA** Definice klasifikace plochy ze starších verzí aplikace AutoCAD Architecture jsou převedeny na definice klasifikace prostoru a použity u převedených stylů prostoru. |
| **Reprezentace zobrazení** | | |
| Není použito | Model | Výchozí hodnoty výkresu |
| Půdorys | Půdorys | Existující nastavení |
| 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 1990 a Připojení definice seznamu ke stylu zóny na straně 2019.

**Definice seznamu pro prostor**



Popis typického pracovního prostoru pro definice seznamu uvádí část Práce s definicemi seznamu – přehled na straně 1873.

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 1999. |
| upravit definici seznamu | viz Úprava definice seznamu na straně 2000. |
| přidat poznámky nebo soubory do definice | viz Připojení poznámek a souborů k definici seznamu na straně 2000. |

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 2459.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |

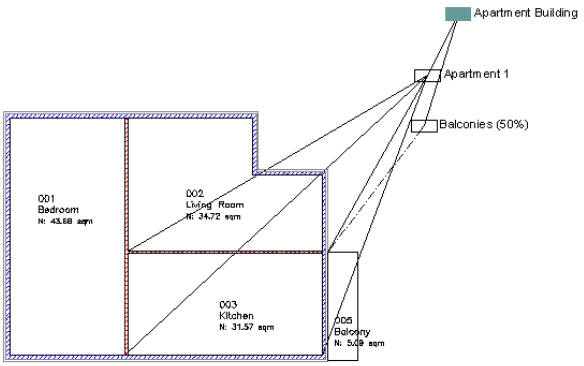
9 Klepněte na tlačítko OK.

# 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 2042.

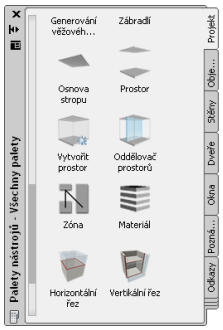
### Připojování zón v rámci externích referencí

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 |

| Vlastnost Zóna | Popis |
|---|---|
| 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 2019. |
| 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.<br>**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 2033. |
| 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 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. |

| Vlastnost Zóna | Popis |
|---|---|
| **Kategorie výpočtu** | |
| 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.<br>**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 2005.

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  .

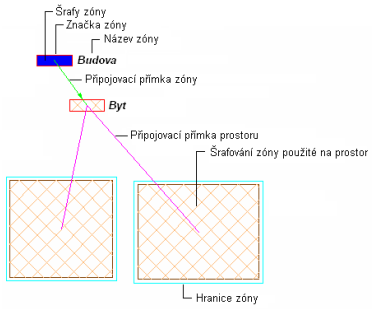
2 Určete bod vložení zóny.

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.

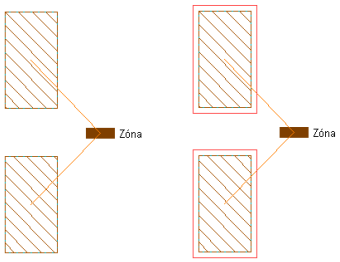
Jestliže k zóně přiřadíte modifikátor výpočtu, budou hodnoty plochy a průměru prostorů připojených k zóně změněny pomocí modifikátoru výpočtu. Informace o modifikátorech výpočtu naleznete v části Modifikátory výpočtu na straně 2033.

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 o (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 2020.

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 2042.

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.

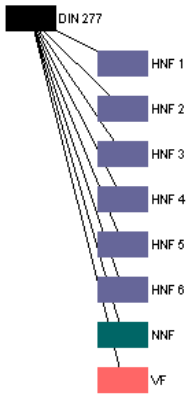
14 Podle potřeby přidávejte zóny a potom stiskněte klávesu *ENTER*.

## 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 2025.

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 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 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 2013.

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<br>**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 |

| Vlastnost zastaralé skupiny ploch | Vlastnost nové zóny | Hodnota/výchozí hodnota |
|---|---|---|
| | | naleznete v části Převod stylů skupiny plochy na styly zóny na straně 2024. |
| 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 |
| 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 |

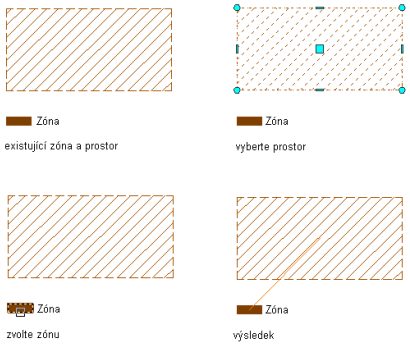
**POZNÁMKA** Pokud převádíte zastaralou strukturu zóny a připojení mezi zónami nejsou správně převedena, je možné, že zdrojový výkres obsahoval chybu v pravidlech obsahu pro nadřazenou zónu. V takových případech ověřte, zda pravidla obsahu nadřazené zóny umožňují připojování zón, jak je popsáno v části Změna pravidel obsahu zóny na straně 2013, a následné připojení ztracených zón, jak je popsáno v části Připojení prostorů a zón k zónám na straně 2010.

# 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 2019.

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 2013.

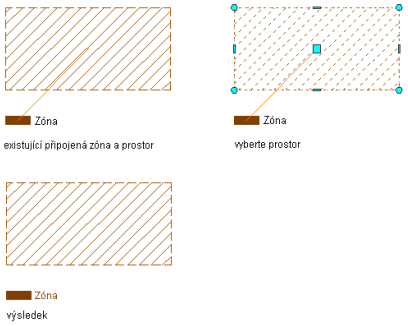
Při připojení zóny k jiné zóně je zóna připojena jako podřízená první zóně.

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 1998.

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 2017.

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.

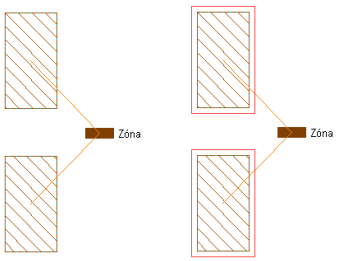
Další informace o definicích zóny naleznete v části Definice seznamu na straně 1998.

## 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 2020.

**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 2020.

## 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 2019.

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 2025.

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 2466

Informace o seřazení modifikátorů výpočtu naleznete v části Modifikátory výpočtu na straně 2033.

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:

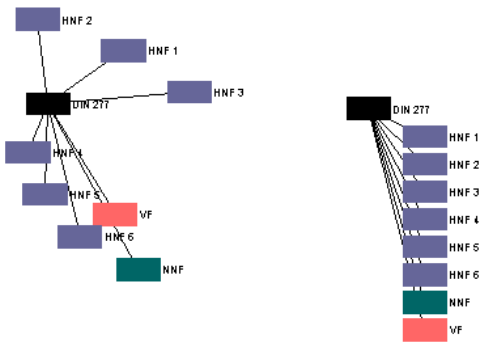
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| připojit styl modifikátoru výpočtu | u položky Dostupné vyberte požadovaný styl modifikátoru výpočtu a klepněte na tlačítko . |
| odpojit styl modifikátoru výpočtu | u položky Připojené vyberte požadovaný styl modifikátoru výpočtu a klepněte na tlačítko . |
| změnit 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 .

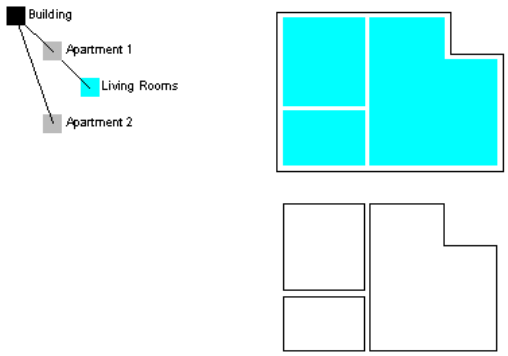
3 Zadejte svislou (sloupec) a vodorovnou (řádek) vzdálenost mezi položkami ve struktuře zóny a stiskněte klávesu *ENTER*.

# 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 1916.

**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*.

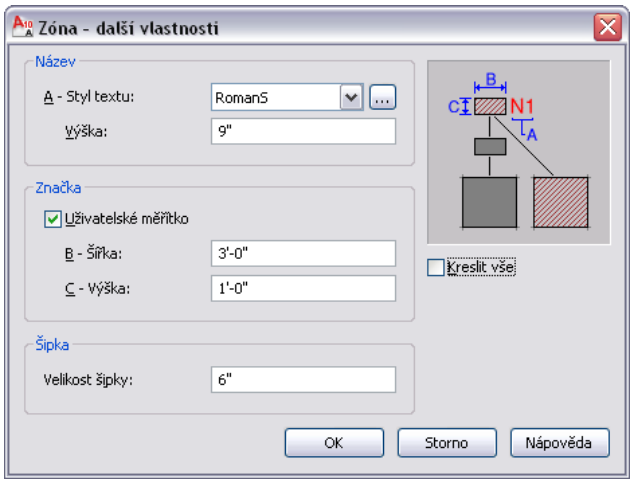
4 U možnosti Zobrazení řídí vyberte položku Tento objekt.

**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 2017.

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. |
| 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  . |

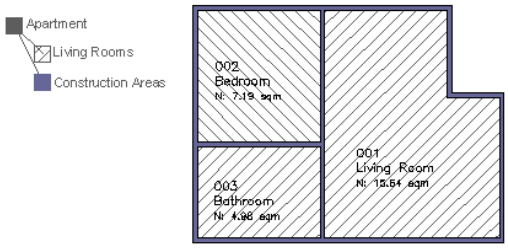
7. Klepněte na tlačítko OK.

# 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 2019 |
| omezit povolený obsah stylu | viz Omezení obsahu zóny na základě stylu zóny na straně 2019. |
| přidat klasifikaci do stylu | viz Určení klasifikace pro styl zóny na straně 2019. |
| změnit zobrazení zóny | viz Zadání vlastností zobrazení stylu zóny na straně 2020. |
| přidat poznámky, soubory nebo dokumenty do stylu | viz Připojení poznámek nebo souborů ke stylu zóny na straně 2023 |

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 2007.

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 1998.

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 1999.

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 2496.

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.

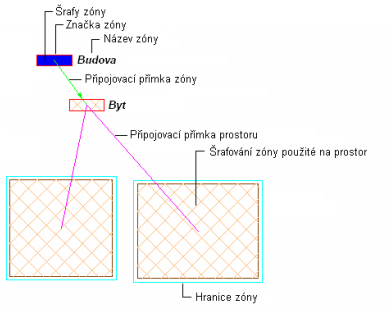
## Zadání vlastností zobrazení stylu zóny

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 |
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| orientovat šrafování ke globálnímu souřadnicovému systému | vyberte možnost Globální. |

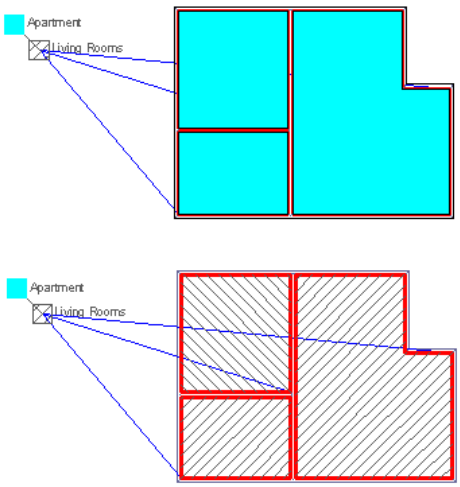
14 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

## 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. |
| upravit popis referenčního souboru | vyberte soubor a klepněte na položku Upravit. Zadejte popis a klepněte na tlačítko OK. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.

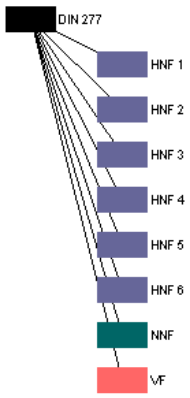
| Vlastnost stylu skupiny ploch | Vlastnost stylu zóny | Hodnota/výchozí hodnota |
|---|---|---|
| Název | Název | Existující hodnota |
| Popis | Popis | Existující hodnota |
| KeyNote (Klíčová poznámka) | KeyNote (Klíčová poznámka) | Existující hodnota |
| Dokumenty s poznámkami/odkazy | Dokumenty s 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 |
| Není použito | Definice seznamu | Standardní<br>**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.<br>**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 |

| Vlastnost stylu skupiny ploch | Vlastnost stylu zóny | Hodnota/výchozí hodnota |
|---|---|---|
| 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 2019.

## 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 2026. |
| přidat poznámky nebo soubory do šablony zóny | viz Připojení poznámek a souborů k šabloně zóny na straně 2028. |

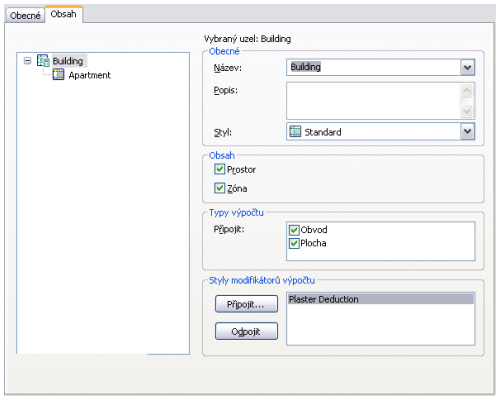
6 Klepněte na tlačítko OK.

## 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 2006.




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 2017.

**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 2019.

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 2033.

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. |

| Vlastnost šablony skupiny ploch | Vlastnost šablony zóny | Hodnota/výchozí hodnota |
|---|---|---|
| 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 2029.
- 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 2033, Práce s hranicemi prostoru na straně 1925 a Přidání definice vlastnosti vzorce do definice sady vlastností na straně 2470. 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 2038.
- Vlastnosti povrchu prostoru: data připojená k povrchům prostoru. Další informace najdete v části Úpravy vlastností povrchu prostoru na straně 1964.
- 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 2480.

## 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 2477 a Přidání definice automatické vlastnosti do definice sady vlastností na straně 2482.

Následující vlastnosti výkazu jsou k dispozici jako automatické vlastnosti přímo odvozené z prostoru:

| Vlastnost | Popis |
|---|---|
| Základní plocha | Plocha ohraničená základní hranicí |
| 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 1946. |
| Základní plocha stropu | Plocha ohraničená hranicí stropu. Plocha stropu je vždy odvozena ze základní hranice prostoru. Ve vysunutém 3D prostoru je základní plocha |

| Vlastnost | Popis |
|---|---|
| | 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 1946. |
| 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 2033. |
| Vypočtený obvod | Základní obvod prostoru po aplikaci modifikátorů výpočtu |
| Modifikátor výpočtu | Seznam všech modifikátorů výpočtu aplikovaných na prostor |
| Plocha roviny výpočtu 1<br>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 2037. |
| Výška roviny výpočtu 1<br>Výška roviny výpočtu 2 | Výška rovin řezu výpočtu 1 a 2. |
| Obvod roviny výpočtu 1<br>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 1942 a Změna výšky 3D volných prostorů na straně 1943. |
| 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 1924. |
| Dokumenty ze stylu | Seznam všech dokumentů přidaných do styl prostoru. Další informace najdete v části Připojení poznámek a souborů ke stylu prostoru na straně 1996. |
| GUID otisku výkresu | Systémová hodnota sloužící pro do aplikací Building Systems |

| Vlastnost | Popis |
|---|---|
| Tloušťka podlahy | Tloušťka hranice podlahy. Další informace najdete v částech Změna výšky vysunutých 3D prostorů na straně 1942 a Změna výšky 3D volných prostorů na straně 1943. |
| Hrubá plocha | Plocha ohraničená hrubou hranicí |
| Hrubá plocha mínus kolize | Plocha ohraničená hrubou hranicí mínus plocha odečtená kolizními podmínkami. Další informace naleznete v části Vytváření kolizních podmínek pro prostory na straně 1946. |
| 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 1946. |
| 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 1924. |
| 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 1988. |
| Minimální plocha/délka/šířka | Minimální 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 1988. |
| 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 1946. |
| Čistá vypočtená plocha | Plocha ohraničená čistou hranicí po aplikování modifikátorů výpočtu |

| Vlastnost | Popis |
|---|---|
| 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 1946. |
| 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 1942 a Změna výšky 3D volných prostorů na straně 1943. |
| Styl | Styl prostoru |
| 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 1988. |
| 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 1946. |
| 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 1946. |
| 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. |

| Vlastnost | Popis |
|---|---|
| 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 2466.

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 2033.

## 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 2466

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.<br>**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 2035. |
| definovat vzorec stylu modifikátoru | viz část Definice vzorce pro modifikátor výpočtu na straně 2035. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| přidat poznámky, soubory nebo dokumenty do stylu modifikátoru | viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu modifikátoru výpočtu na straně 2036. |

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.)

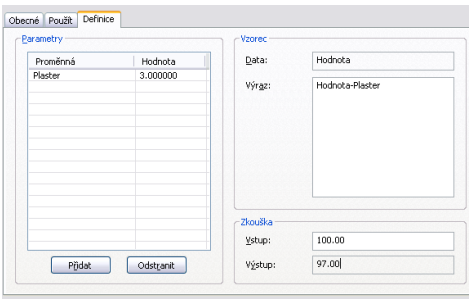
Případně můžete použít modifikátor, který odečítá délku od obvodu místnosti pro otvory a schody. To může být užitečné při výpočtu množství materiálu základní desky potřebného pro tuto místnost.

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, , ,
- 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. |

| 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 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 1992.

## 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 2418.
- 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 178.
- 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 2446 a Export dat výkazu pro vybrané objekty na straně 2447.
- 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 2038 a Vyhodnocení prostoru na straně 2042.
- 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 173.
- 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 178.

**POZNÁMKA** Jestliže jste dříve data MDB generovali z prostorů pomocí příkazu SpaceInfo, budete nyní používat příkaz **AecExportPropertyData**.

## Rozdělení prostoru

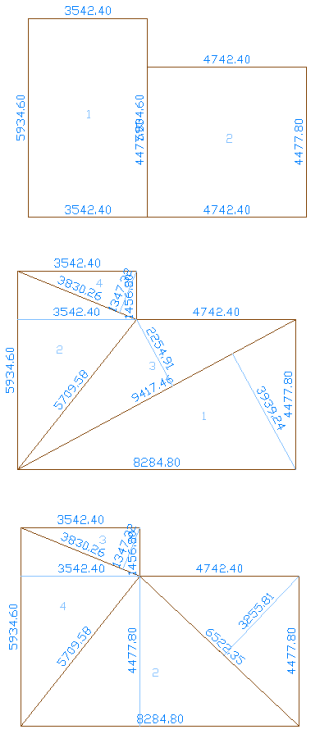
V některých zemích, například Německu a Japonsku je důležitou součástí vyhodnocení prostoru vizuální rozložení prostorů na dílčí části jako důkaz, že je musí schválit příslušný úřad.

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:

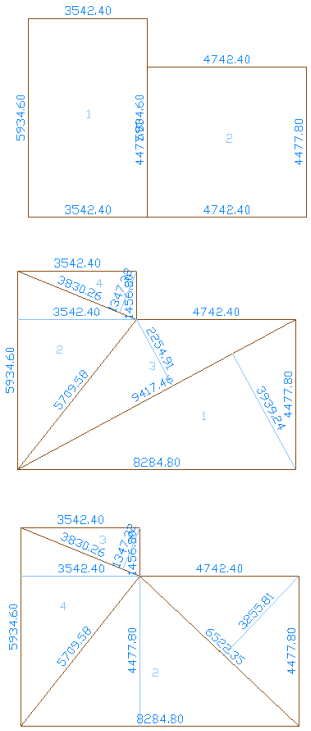
| Komponenta | Popis |
|---|---|
| Aktivní hrana | Čáry rozložení prostoru s kladnou hodnotou, například místnost |
| Rozdílová hrana | Čáry rozložení prostoru se zápornou hodnotou nebo otvor |
| Další štítek | Štítek pro dílčí rozdělení prostoru s kladnou hodnotou |
| Štítek odečtení | Štítek pro dílčí 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 rozložení 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 rozložení 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. |
| 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. |
| 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

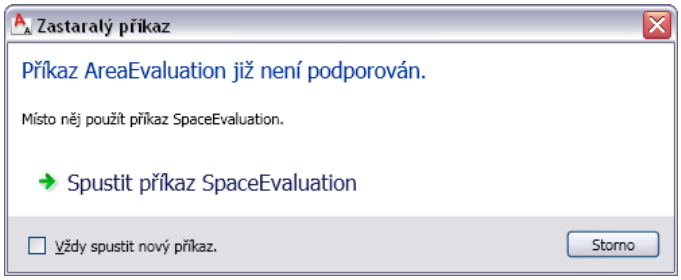
Architekti potřebují funkci vyhodnocení prostoru pro postoupení půdorysů stavebním úřadům a zákazníkům ke schválení. Vyhodnocení prostoru lze rovněž použít k provádění odhadů nákladů, přiřazování prací subdodavatelům nebo organizování řízení technických prostředků budov.

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 2055.

# Příprava vyhodnocení prostoru

Před vytvořením souboru vyhodnocení vyberte prostory a zóny, které zahrnete, a nastavte počet možností, které řídí výstup exportu.

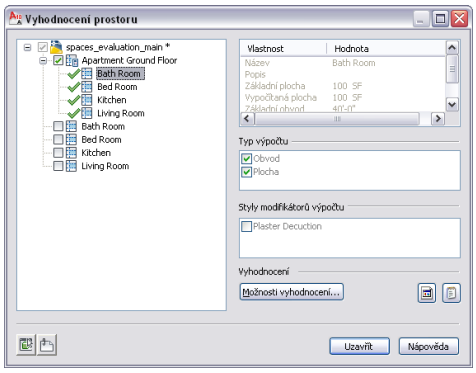
# Výběr prostorů a zón k vyhodnocení

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 |
| 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 |

| Komponenta | Popis |
|---|---|
| (Plocha)Výsledek dokladu – pouze prostory | Výsledek rozdělení prostoru |
| (Plocha) Rozložený obrázek – pouze prostory | Náhled obrázku rozdělení prostoru |
| 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.

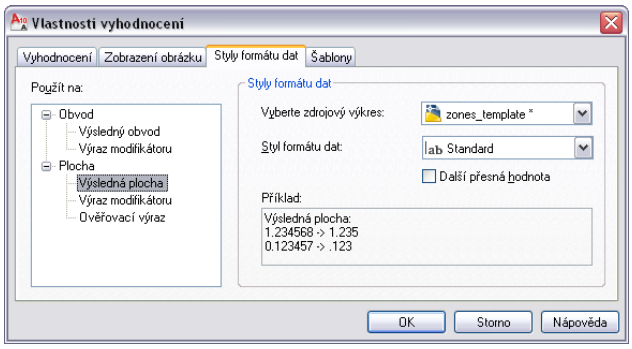
6 Pro každou kategorii objektu (Prostory, Rozložené prostory a Zóny) vyberte požadovanou konfiguraci zobrazení a zadejte požadovanou šířku a výšku velikosti obrázku.

**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 2453.

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 m² | Přesná vypočtená plocha = 88,5321423 m² |

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 2010\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 2044.

Můžete vytvořit vlastní šablony XLT, do nichž je integrováno vyhodnocení. Další informace najdete v části Vytvoření šablon XLT na straně 2049.

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 2042.

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 2042.

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 2050.

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 1987 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 2017.

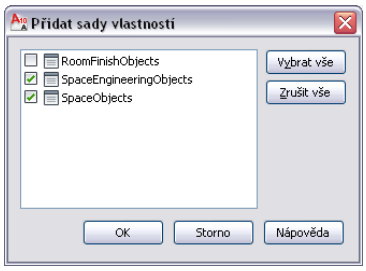
## Přidání strojírenských dat do prostorů

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.

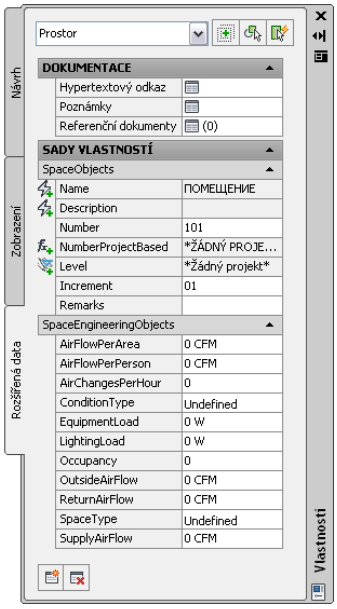
1. Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
2. Ve Správci stylů klepněte na nabídku Soubor ➤ Otevřít výkres.
3. V dialogovém okně Otevřít výkres klepněte na položku Obsah.
4. Přejděte do složky Styly/britské.
5. Vyberte výkres definice sady vlastností gbxml (britské) a klepněte 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:

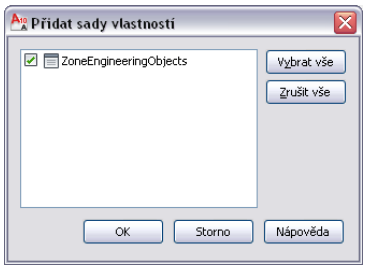
| Vlastnost | Popis |
|---|---|
| ConditionType | Určete, jaké podmínky bude místnost mít. |
| LightingLoad | Zadejte světelné zatížení místnosti. Pokud jste zadali světelné zatížení na plochu ve stylu, sada vlastností DefaultLightingLoad vypočte světelné zatížení na základě plochy místnosti. Tuto hodnotu 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

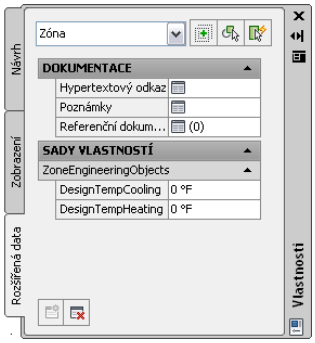
Před exportem dat prostoru do formátu gbXML je třeba k zóně přiřadit všechny prostory. Zónu lze konfigurovat k analyzování zadáním teploty vyhřívání a chlazení zóny.

**Připojení sad vlastností k zóně**

1. Podle postupu v části Vytvoření stylu zóny na straně 2018 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 1964 a Úprava vlastností plochy na straně 1966.

## 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.

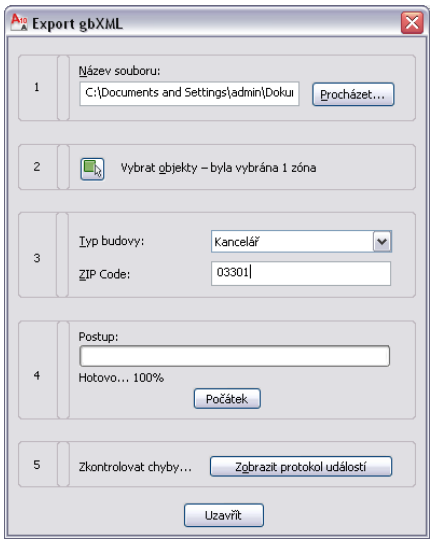
1 Zóny v referenčních výkresech nelze exportovat do formátu gbxml, pokud nejsou připojeny k zóně v aktuálním výkresu.

**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 tlačítko  ➤ 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 |

| Předchozí příkaz | Nový příkaz |
|---|---|
| AecAreaOpSubtract | AecLineworkSubtract |
| 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 |
| AecAreaGroupAddSelected | AecZoneAddSelected |
| AecAreaGroupAttach | AecZoneAttach |
| AecAreaGroupCreatePline | AecZoneCreatePline |
| AecAreaGroupDetach | AecZoneDetach |
| AecAreaGroupLayout | AecZoneLayout |
| AecAreaGroupProps | AecZoneProps |

| Předchozí příkaz | Nový příkaz |
|---|---|
| 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 |
| 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 1925.

Informace o vytváření vlastního standardu výpočtu plochy uvádí Dodatek 3: Implementace doplňku plug-in standardu výpočtu plochy do AutoCAD Architecture 2010 .NET API na straně 2069.

## 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 1904). 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<br>■ plně uzavřeno stěnami nebo obvodovými plášti na všech stranách<br>■ stěna nebo obvodový plášť jsou stejně vysoké nebo vyšší než prostor=plné uzavření výšky |
| B | ■ má střechu<br>■ částečně uzavřeno stěnami nebo obvodovými plášti<br>■ 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. |
| 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 1904). 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:

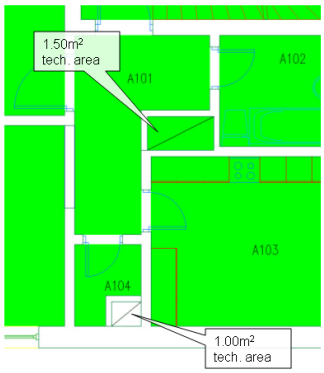
- Čistá plocha: uzavřená plocha je odečtena od čisté plochy.
- Hrubá plocha: uzavřená plocha není odečtena od hrubé plochy.

### Výpočty čisté plochy

Čisté hranice jsou vytvořeny na stěnách nebo uvnitř nich.



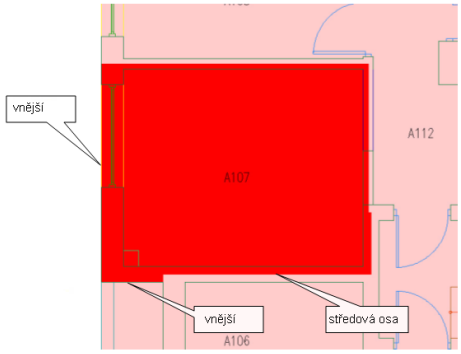
Technické prostory: jakmile je plocha technického prostoru větší nebo rovna 1$^{m}$2, bude čistá hranice vypočtena dovnitř stěny. Pokud je plocha technického prostoru menší než 1$^{m}$2, nebude mít prostor čistou hranici a plocha bude vypočtena jako konstrukční plocha.



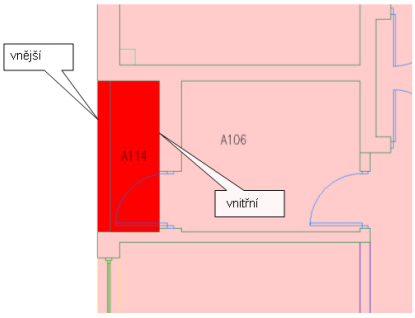

### Výpočty hrubé plochy

Hrubé hranice se vytvářejí podle následujících pravidel:

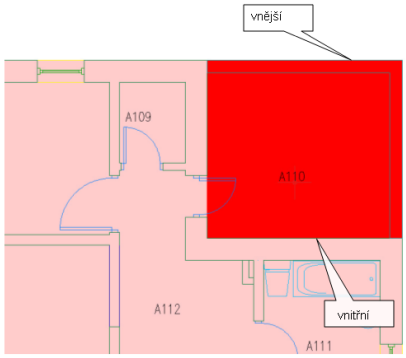
| **Hrubá plocha (Typ prostoru_DIN A)** | |
|---|---|
| **Přilehlý prostor** | **Hranice** |
| Typ prostoru_DIN A | Měřeno od středové osy stěny |
| Typ prostoru_DIN B nebo C nebo žádný sousedící prostor | Měřeno od vnějšího čela stěny |
| Sousedící prostor není klasifikován (nezadán) | Měřeno od vnějšího 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 |
| 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

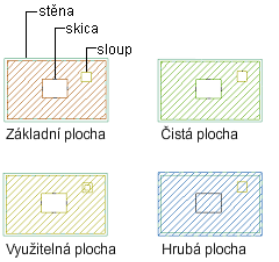
Šachty je třeba klasifikovat jako Šachta (Další informace naleznete v části Klasifikace prostoru podle standardu výpočtu plochy na straně 1930.) Prostory šachty nemají použitelné hranice. Využitelná plocha vykáže hodnotu N/A. Je-li šachta ve stejné zóně jako přilehlé prostory, využitelné hranice přilehlých 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.

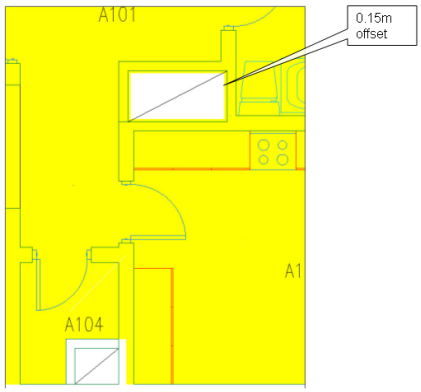
**POZNÁMKA** Interakce mezi prostory a zónami budou fungovat popsaným způsobem jen tedy, jestliže se zóny nacházejí ve stejném výkresu jako připojené prostory.

## Pravidla výpočtů objektů aplikace AutoCAD

Objekty aplikace AutoCAD, jako jsou uzavřené úsečky nebo čtverce, lze použít ke generování prostoru, který je odečten od asociativního prostoru (viz část Odečítání prostorů z asociativního prostoru na straně 1904). 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.

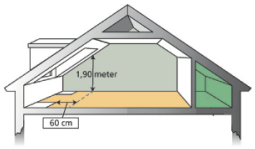



## Výška místnosti

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 2010 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 2010.

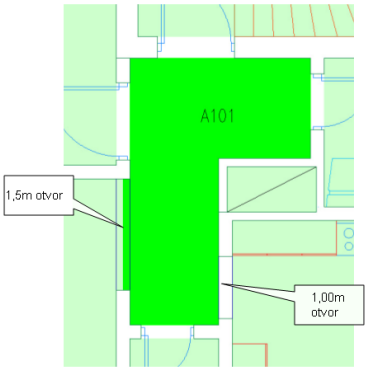
## Čistá plocha (NTA)

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.

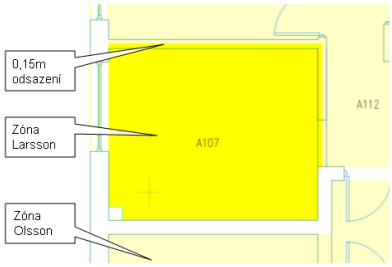



- Jsou-li do hraničních prostorů nastaveny sloupy, jak je popsáno v části Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory ve stylu objektu na straně 1889 a Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory na paletě vlastností na straně 1890, plocha sloupu se odečte od čisté plochy.

### Použitelná plocha (BRA)

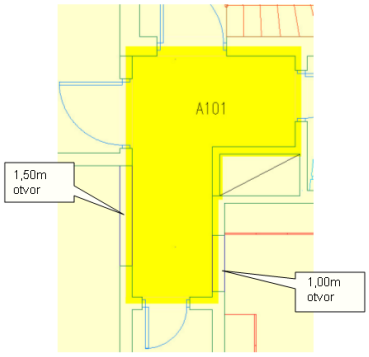
Následující pravidla platí pro generování využitelných hranic pomocí standardu SIS:

- 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.

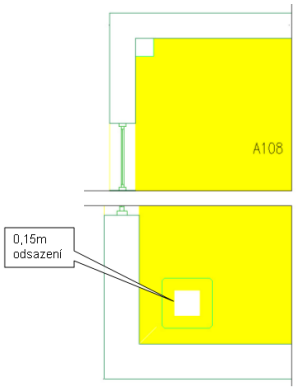



- Jestliže otvory stěny mají šířku větší než 1,50 m, využitelné hranice jsou odsazeny do středu stěny.
- Pokud mají dveře šířku větší nebo rovnou 1,50 m, budou využitelné hranice měřeny dovnitř rámu dveří.

- Jestliže otvory stěny mají šířku menší než 1,50 m, využitelné hranice jsou odsazeny do stěny.



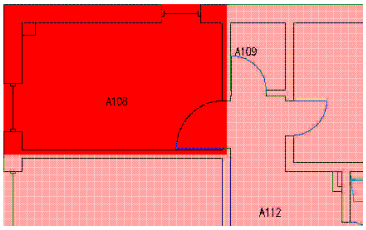

- Jestliže jsou do hraničních prostorů nastaveny sloupy, jak je popsáno v části Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory ve stylu objektu na straně 1889 a Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory na paletě vlastností na straně 1890, využitelná hranice bude odsazena 0,15 m do sloupu. Zbytek plochy sloupu 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 1889 a Nastavení vlastnosti Ohraničené prostory na paletě vlastností na straně 1890, 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:

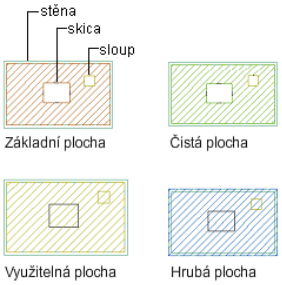
V normě výpočtu plochy BOMA jsou prostory klasifikovány takto:

| 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<br>**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

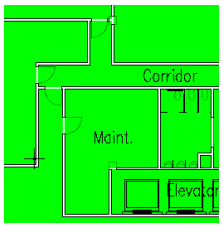
Objekty aplikace AutoCAD, jako jsou uzavřené úsečky nebo čtverce, lze použít ke generování prostoru, který je odečten z asociativního prostoru (viz část Odečítání prostorů z asociativního prostoru na straně 1904.) Účelem je například vyjádření konstrukčních prostorů nebo jinak nedostupných oblastí. Protože 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

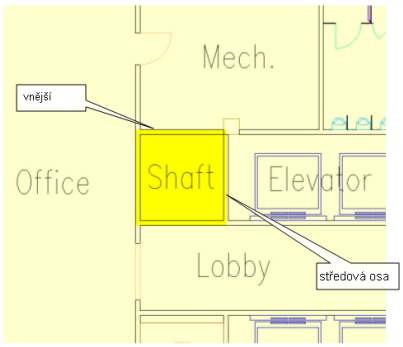
Čisté hranice budou vytvořeny uvnitř stěny.



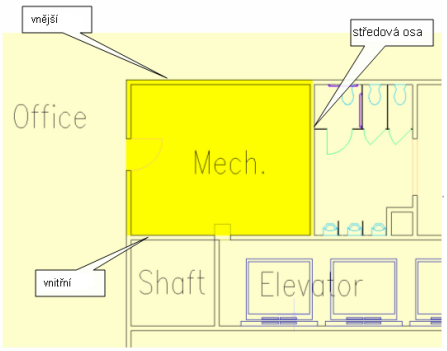

### Použitelná plocha

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 |

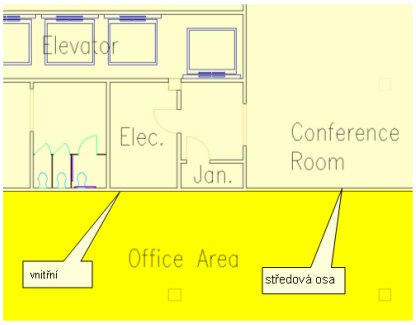



| **Použitelná plocha (Typ prostoru_BOMA: FCA)** | |
|---|---|
| **Přilehlé prostory** | **Hranice** |
| Kancelář, provozovna, BCA | Měřeno od vnjšího čela stěny |
| FCA | Měřeno od středové osy stěny |
| MVP | Měřeno od vnitřního čela stěny |

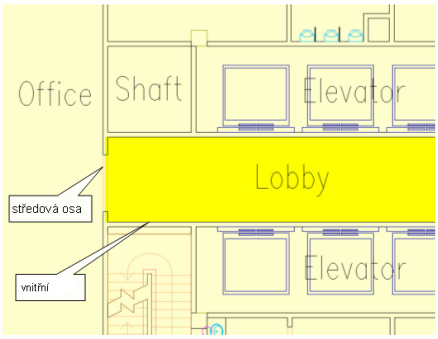



| Použitelná plocha (Typ prostoru_BOMA: Plocha uložení) | |
|---|---|
| **Přilehlé prostory** | **Hranice** |
| Čelní fasáda | Měřeno od vnjšího čela stěny |
| Kancelář, provozovna, BCA | Měřeno od středové osy stěny |
| MVP, FCA | Měřeno od vnitřního čela stěny |

| 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 |



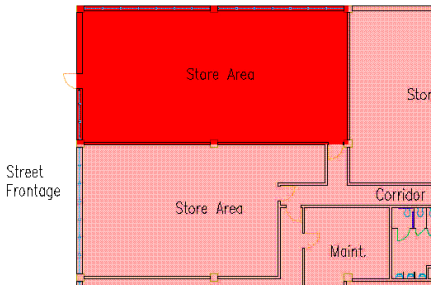

| Použitelná plocha (klasifikace prostoru: BCA) | |
|---|---|
| **Přilehlé prostory** | **Hranice** |
| FCA, MVP | Měřeno od vnitřního čela stěny |
| Kancelář, provozovna, BCA | Měřeno od středové osy stěny |




**Hrubá plocha**

Hrubé hranice budou vytvořeny do vnějšího čela stěny, pokud neexistuje žádný sousedící prostor nebo je sousedící prostor průčelí ulice.

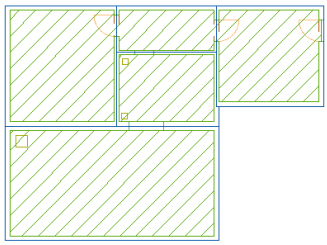
Hrubé hranice budou vytvořeny směrem ke středové ose stěny v případě, že existuje jiný sousedící prostor než průčelí průčelí/exteriér.




# 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 2010. 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 1929. 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 1931.

**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 2010. 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. Alternativně 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 2010* (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 2010\Space Calculation Standards*, nebo v cestě, kterou jste zvolili během instalace (viz část Použití nového standardu na straně 2085). 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
 2010\Space Calculation Standards\"
@if exist $(TargetDir)$(TargetName).pdb @copy $(TargetDir)$(TargetName).pdb
"C:\Program Files\AutoCAD Architecture 2010\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 2070, 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 : AecSpaceOffsetStandard
  {
    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.

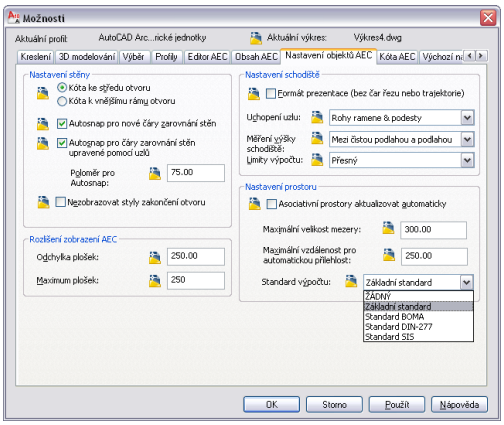
**Přidání volání do metody AecSpaceOffsetStandard.SetName(název řetězce)**

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 1929.

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 : AecSpaceOffsetStandard
{
  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 : AecSpaceOffsetStandard
{
  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 2075.

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 : AecSpaceOffsetStandard
{
  public AecSpaceOffsetStandardSample ()
  {
    SetName("Basic");
  }
  protected override void InitRules()
```

```
  {
    // Register the rules with this standard, so the
    // offset calculation algorithm can call them
    // for the according boundary type
    NetRules().AppendBoundingOpeningRule(new BoundingOpeningRuleNet());
    // no usable boundary
    UsableRules().SetSpaceRule(new NullSpace());
    GrossRules().AppendBoundingObjectRule(new BoundingObjectRuleGross());
    GrossRules().AppendBoundingAdjacencyRule(new BoundingAdjacencyRuleGross());
  }
}
```

**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 2085.

```
public class AecSpaceOffsetStandardSample : AecSpaceOffsetStandard
{
  public AecSpaceOffsetStandardSample ()
  {
    // set the name of the standard
    SetName("Basic");
  }
  // must be overriden
  protected override void InitRules()
  {
  }
  // can be overriden
  protected override void InitDatabase(Database* database)
  {
    // ...init database with classification definitions or zone styles, etc...
  }
}
```

## 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* database);
    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(AecBoundingAdjacencyRule 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.ObjectId 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)
    {
    // return false to switch boundary off
    }
  }
}
```

### 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.ObjectId 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*:

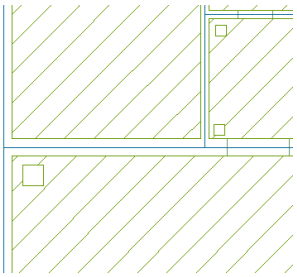
```
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
  public class BoundingObjectRuleBasic: AecBoundingObjectRule
  {
    public BoundingObjectRuleGross()
    {
      RegisterType(typeof(kAllTypes));
    }
    public override bool Apply(ObjectId idSpace, ObjectId idObject)
    {
      //return false to mark object as non-contributing
    }
  }
}
```

### 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.Database;
    using (Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.Transaction transaction =db.TransactionMana
    ger.StartTransaction())
    {
      Member member = transaction.GetObject(idObject, OpenMode.ForRead) 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 : AecSpaceOffsetBaseRule
  {
    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.ObjectId idSpace,
Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idObject,
Autodesk.AutoCAD.DatabaseServices.ObjectId idAdjSpace);
```

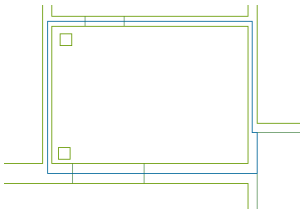
První argument *ObjectId* je aktuální prostor, pro který se vypočítat hranice odsazení. Druhý *ObjectId* je hraniční objekt mezi prostorem z prvního argumentu a přilehlým prostorem. Třetí argument je *ObjectId* přilehlého prostoru. Pokud není žádný přilehlý prostor, což je případ vnějších stěn, hodnota tohoto argumentu bude *ObjectId.Null*. Následující příklad ukazuje rámec pro nové pravidlo prostoru nazvané *BoundingAdjacencyRuleGross*:

```
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
  public class BoundingAdjacencyRuleGross : AecBoundingAdjacencyRule
  {
    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)
    {
      // If there is no adjacent space (exterior wall), keep the 'Opposite' offset
       return new AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Opposite);
    }
    else
    {
      // If there is an adjacent space (interior wall), its center
      return new AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Center);
    }
  }
}
```



### Reference: AecBoundingAdjacencyRule Class

Následující seznam uvádí všechny členy základní třídy *AecBoundingAdjacencyRule*:

```
namespace Autodesk.Aec.SpaceOffsetRulesManager
{
  public abstract class AecBoundingAdjacencyRule : AecSpaceOffsetBaseRule
   {
    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*:

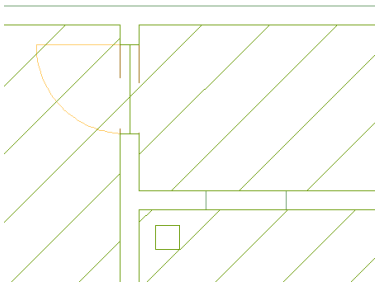
```
namespace AecSpaceOffsetStandardSample
{
  public class BoundingOpeningRuleNet : AecBoundingOpeningRule
  {
    public BoundingOpeningRuleNet ()
    {
      RegisterType(typeof(Door));
    }
    public override AecSpaceOffsetInfo* Apply(ObjectId idSpace, ObjectId idAdjSpace, ObjectId
     idObject, 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(AecSpaceOffsetOpeningType.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 : AecSpaceOffsetBaseRule
  {
  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 value);
    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 |
| 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

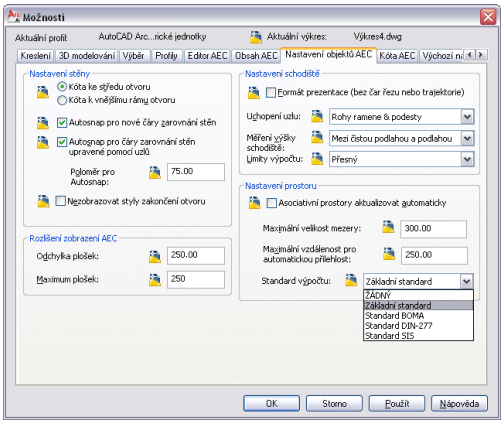
## Instalace

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 2010\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:

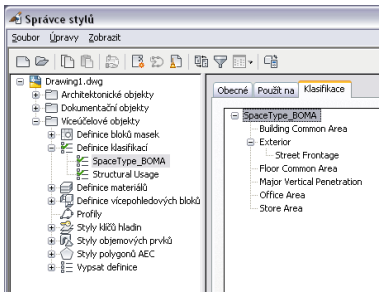
```
namespace AecSpaceOffsetStandardISA
{
  public class AecSpaceOffsetStandardISA: AecSpaceOffsetStandard
  {
    public AecSpaceOffsetClassification classification
    public AecSpaceOffsetStandardISA()
    {
    }
    protected override void InitDatabase(Database database)
    {
      classification = new AecSpaceOffsetClassification();
      classification.Init(
        database,
        Assembly.GetExecutingAssembly(),
        new CultureInfo(SystemObjects.DynamicLinker.ProductLcid, true);
        "AecSpaceOffsetStandardISA.AecSpaceOffsetStandardISAClassifications",
        "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.GetClassificationName(idSpace);
    }
    if (!idAdjSpace.IsNull)
    {
      classificationNameAdjacent = standard.Classification.GetClassificationName(idAdjSpace);
    }
    if (idAdjSpace.IsNull || classificationNameAdjacent =="Exterior")
    {
      return new AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Opposite);
    }
    if (!idAdjSpace.IsNull && classificationNameThis == "Exterior")
    {
      return new AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Adjacent);
    }
    if (classificationNameThis == "Office")
    {
      return new AecSpaceOffsetInfo(AecSpaceOffsetType.Adjacent);
    }
    // for the rest
    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, CultureInfo culture, string resBa
    seName, string classificationSetName);
  }
}
```

# Řezy

# 39

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

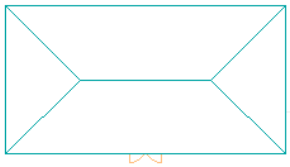
Řez představuje model budovy, který má podobu svislého řezu budovou, a slouží k zobrazení detailů interiéru. Můžete vytvořit objekty dvourozměrných (2D) nebo třírozměrných (3D) řezů nebo zobrazení živého řezu modelu. Můžete určit rozměr a tvar řezu, který generujete a přiřadit materiály řezu pro optimální 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

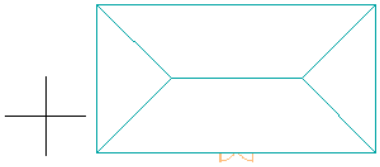
Linie řezu definuje rozsahy řezu, který extrahujete z modelu budovy. Linie řezů mohou být přímé nebo lomené. Můžete také stanovit délku a výšku plochy, definovanou linií řezu. Značky řezů, které typicky obsahují písmeno nebo číslo a označují směr řezu, se objevují na každém konci linie řezu.

Po nakreslení linie řezu můžete vytvořit objekt řezu nebo zobrazení živého řezu z linie.

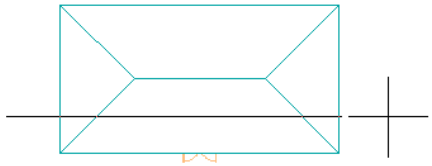
Vytváření řezu



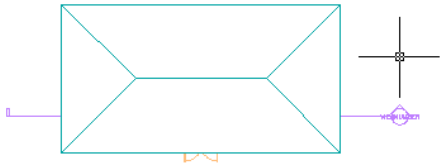
existující půdorys budovy



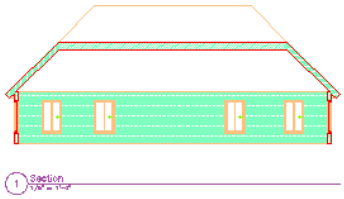
zadat první bod linie řezu



zadat další bod linie řezu



zadat stranu šipky

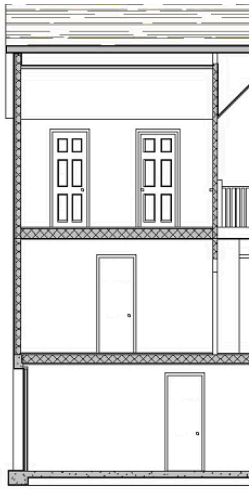


výsledek

## 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.

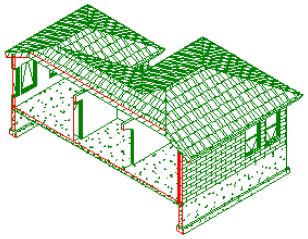
**2D řez s detailem povrchu a šrafování sloučeného půdorysu**



## 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 2177

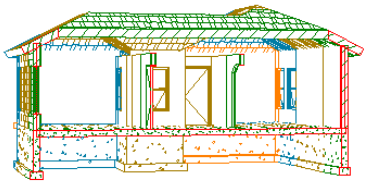
**3D řez v 3D zobrazení**



## 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

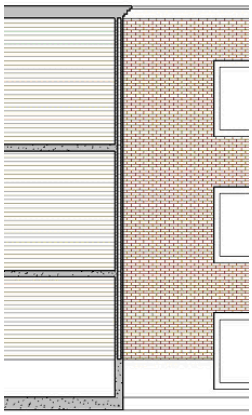
Zobrazení živého řezu je speciální zobrazení 3D řezu, kde objekty, které jsou v řezu, nejsou převedeny na objekt 3D řezu. Místo toho jsou existující objekty modelu zobrazeny jako 3D řez. Části objektů v rámci hraničního obdélníka linie řezu si udrží jejich individuální komponenty zobrazení, zatím co 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 2105.

### 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**

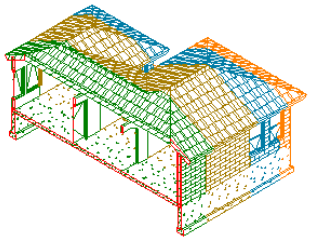


Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje velký počet předefinovaných materiálů pro všechny společné účely projektu. Tyto předdefinované materiály můžete použít nebo je můžete upravit do vašich speciálních projektů. Můžete také vytvořit vaše vlastní nové materiály. Další informace najdete v části O komponentách zobrazení 2D a 3D řezů a materiálech na straně 2125.

### 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**



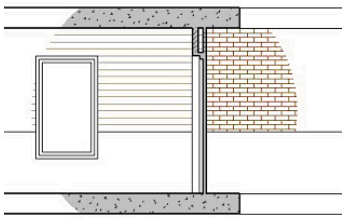
Další informace najdete v části Použití vlastností úseků a materiálů v stylech 2D řezů na straně 2129.

### Hranice materiálů v 2D řezech

Hranice materiálů vám umožní odstranit nebo omezit části 2D řezu nebo pohledu. Například byste mohl udělat následující:

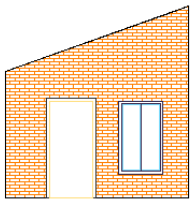
- Omezit množství šrafování k vytvoření čistší projektové dokumentace.
- Zvýraznit oblast v pohledu nebo řezu.

**2D řez se zvýrazněným detailem oblasti šrafování**



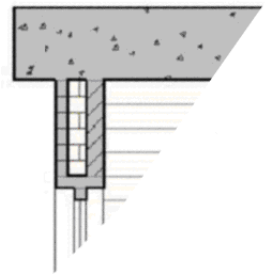
- Zamaskovat část řezu tak, aby mohl být nakreslen větší detail.

  **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 2112.

# Postup vytváření 2D a 3D řezů nebo pohledů živých řezů

**Prohlédnout film**

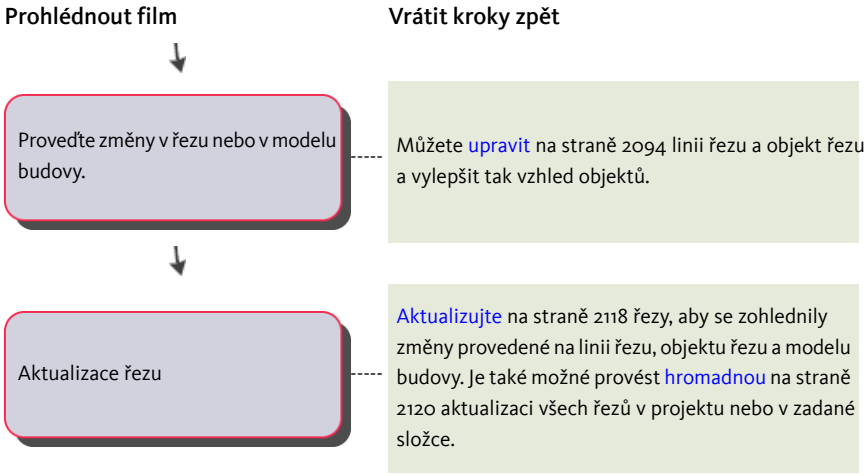
**Vrátit kroky zpět**

Kreslit linii řezu a označit.

Linie řezu na straně 2095 definuje meze řezu (jeho šířku, výšku a délku) pro jeho extrahování z modelu budovy pro 2D a 3D pohledy a pro pohledy živých řezů.

Vytvoření 2D a 3D řezu nebo pohledu živého řezu

Vytvořte 2D nebo 3D řez volbou linie řezu a objektů, které mají být zahrnuty, a vytvořte na straně 2103 řez. Pohledy živých řezů na straně 2105 se vytvářejí z linie řezu. Všechny objekty ve výkresu jsou zahrnuty automaticky.




# 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. |

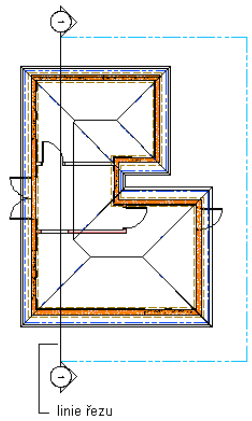
### Vytváření zobrazení živého řezu z linie řezu

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

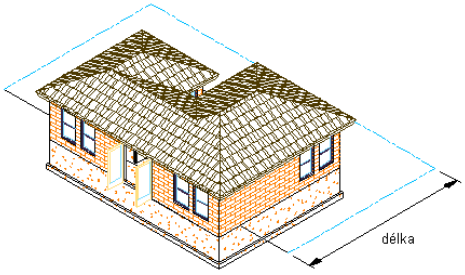
V půdorysu se linie řezu zobrazí tak, jak by měla vypadat v projektové dokumentaci. Značky řezu míří ve směru, ve kterém je řez proveden.

**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 2118

Informace o aktualizaci zobrazení existujících živých řezu získáte v části Aktualizace zobrazení živého řezu na straně 2106

### 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 2129.

## 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 2393.

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 .

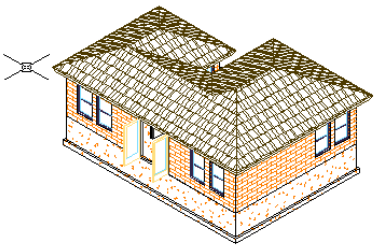
2 Zadejte počáteční bod linie řezu.

3 Pokračujte zadáním bodů k definici linie řezu, pokud je to zapotřebí.

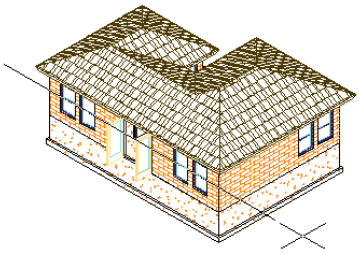
Můžete vytvořit zlomy v linii řezu k řezu částmi modelu budovy, které chcete zobrazit v řezu, ale které nejsou na jedné přímé cestě.

4 Zadat koncový bod linie řezu a stisknout klávesu *ENTER*.

**Specifikace počátečního a koncového bodu linie řezu v 3D zobrazení.**



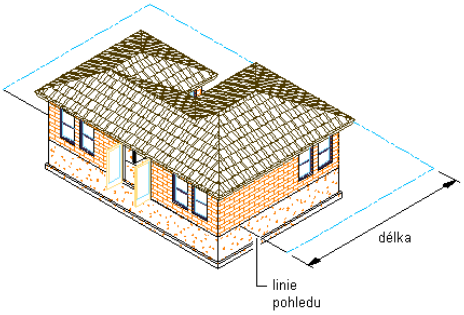
výběr prvního bodu linie pohledu



výběr dalšího bodu linie pohledu

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 2101.

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 2097.

## 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 .

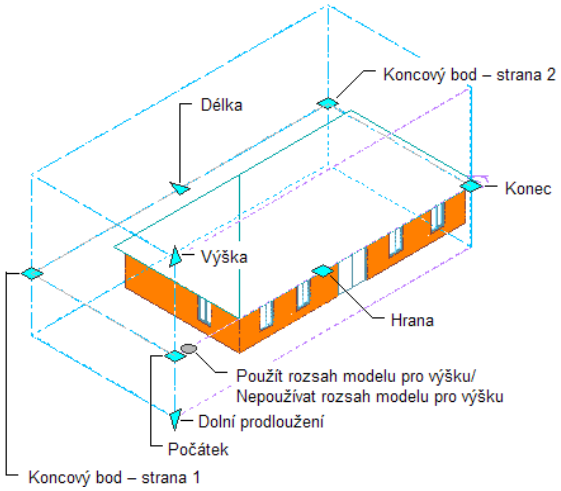
2 Vyberte linii řezu, kterou chcete změnit.

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 2118.

## 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 .

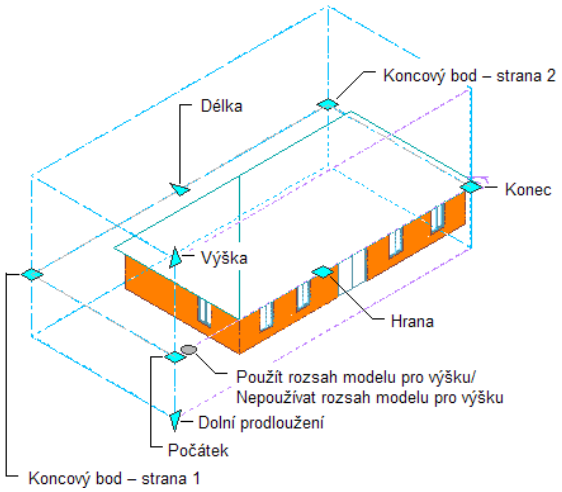
2 Vyberte linii řezu, kterou chcete změnit.

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 2118.

## 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.

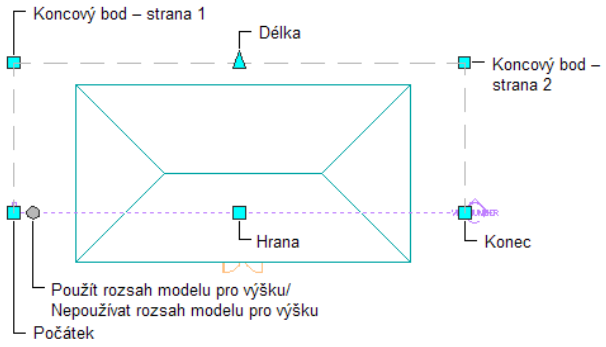
Délku hranice řezu můžete změnit před nebo po vytvoření připojeného řezu. Jestliže změníte délku po vytvoření řezu, musíte aktualizovat řez k zobrazení změn.

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.

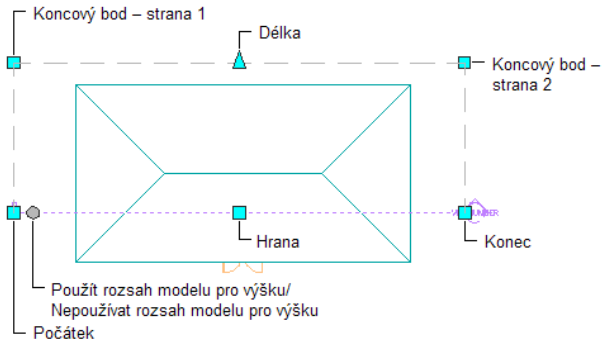
Celá délka hranice řezu se aktualizuje.

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 2118.

## 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.

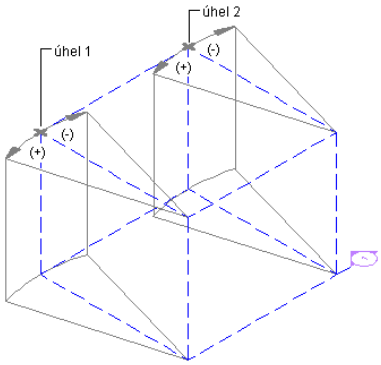
1 Poklepat na linii řezu, kterou chcete změnit.

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.**



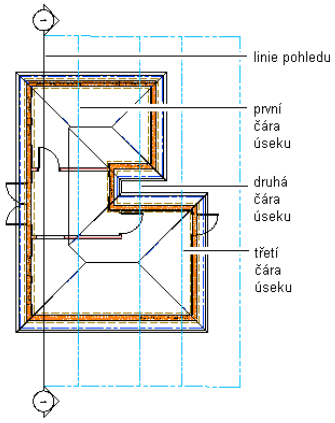

4 Klepnout pravým tlačítkem a klepnout na tlačítko Zrušit všechny výběry k vypnutí uzlů.

Informace o aktualizaci 2D nebo 3D řezu, vytvořeného z této linie řezu získáte v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 2118.

## 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 2093 a Použití vlastností úseků a materiálů v stylech 2D řezů na straně 2129.

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:

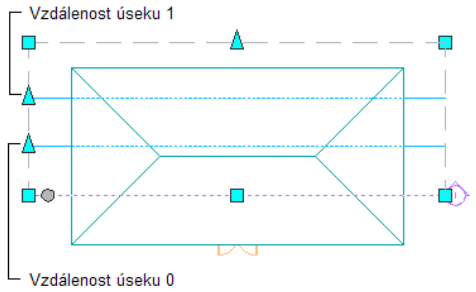
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| vytvořit úsek | klepnout na . Ke změně výchozí vzdálenosti od linie řezu vyberte úsek, klepněte na hodnotu a zadejte novou. |
| změnit délku úseku | vybrat úsek, klepnout na jeho hodnotu a zadat novou. |
| odstranit úsek | vyberte úsek a klepněte na tlačítko . |

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 2118.

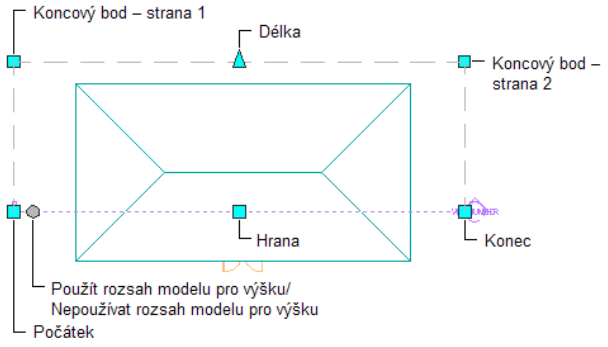
## Úprava linie řezu pomocí uzlů

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 2095.

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. |

| Jestliže chcete vytvořit... | Pak... |
|---|---|
| 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 2122.

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 2118.

Můžete upravit jisté charakteristiky řezu k určení jeho umístění a vzhledu. Další informace najdete v části Úpravy 2D nebo 3D řezu na straně 2108.

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 2122 a Úprava a slučování skic v 2D řezu na straně 2116.

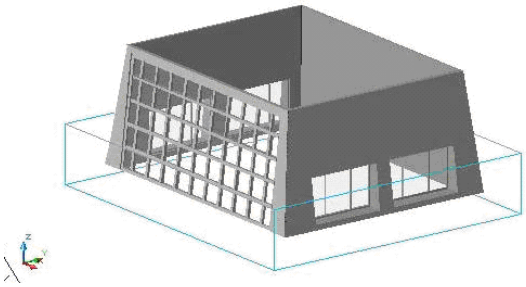
# Vytvoření vodorovného 2D řezu

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit vodorovný řez nebo půdorysný pohled.

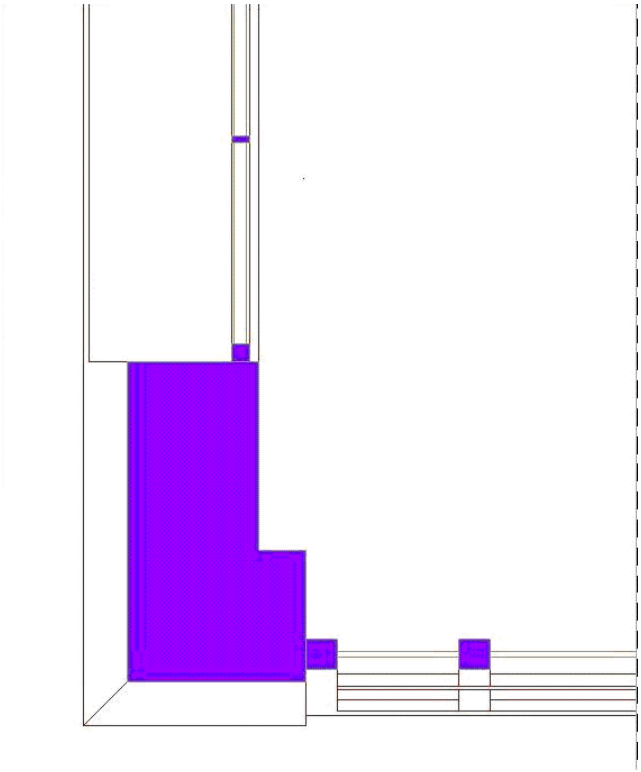
Ovládání Skrytá čára, dostupné v aplikaci AutoCAD Architecture, umožňuje vytvoření vodorovných řezů a pohledů půdorysů. S vodorovným řezem nebo pohledem se můžete dívat „dolů“ na model. Dříve mohli uživatelé dosáhnout tento efekt jen ruční změnou USS. Nyní tento nástroj umožňuje vytvořit vodorovný řez 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 2103

# Vytváření a úprava zobrazení živého řezu

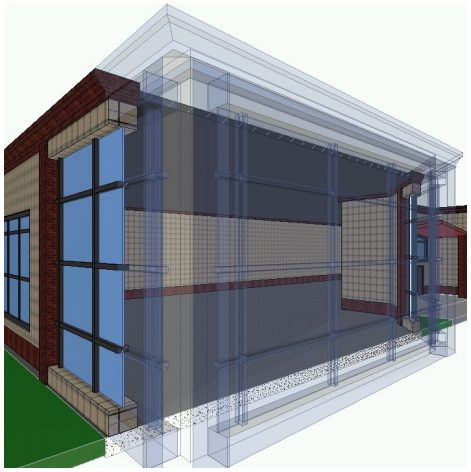
Zobrazení živého řezu je speciální zobrazení 3D řezu modelu.

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 536.

## 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 2095.

**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 2107.

## Zobrazení tělesa v řezu v zobrazení živého řezu

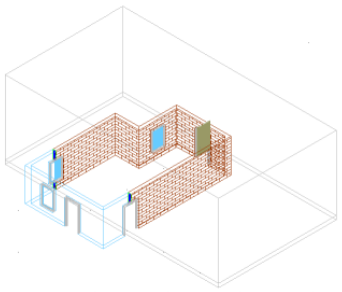
Tento postup použijte k zobrazení částí výkresu v zobrazení živého řezu, které jsou vně řezu.

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 přiřadit 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 2112.

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 735.

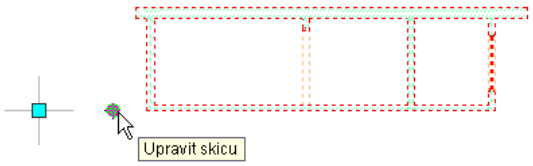
## Použití uzlů k úpravě skici v 2D řezu

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 2124. 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.



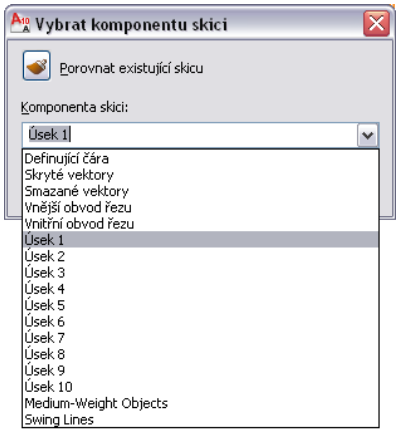

**POZNÁMKA** Nebo Klepněte na kartu 2D řez/pohled ➤ panel Skica ➤ Upravit .

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 ➤ Upravit 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 2100.

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 2124.

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 2100.

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  .<br>**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 573.

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 2127 a Šrafování sloučeného půdorysu na straně 2127. |
| 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 půdorys na straně 2127 a Šrafování sloučeného půdorysu na straně 2127. |

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 573.

## 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/pohled ➤ 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 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 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/pohled ➤ 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/pohled ➤ 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/pohled ➤ 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 |

| chcete-li... | klepněte na možnost... |
|---|---|
| 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/pohled ➤ 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/pohled ➤ 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 2108.

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 2124. 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 ➤ Upravit 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  . |
| 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.

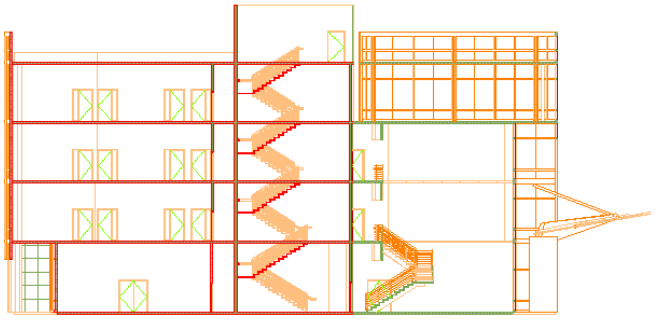
### Aktualizace řezů a pohledů v projektu

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 2120

### 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 197.

## 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 292 a Listy na straně 316.

---

**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

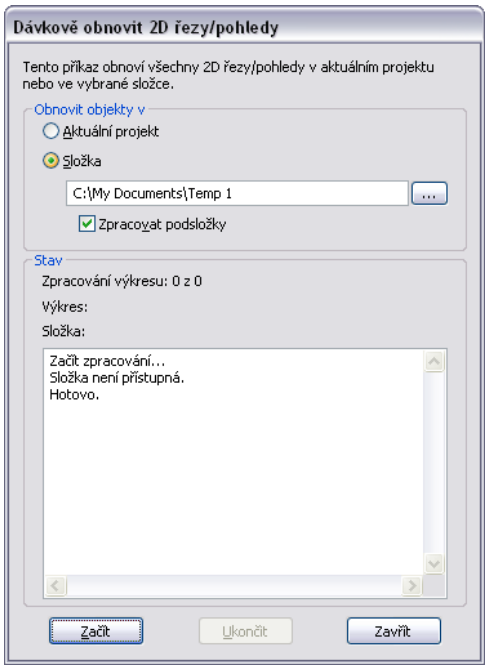
Tento postup použijte ke globální aktualizaci všech 2D řezů a pohledů v projektu nebo v zadané složce.

---

**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 213.

---

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 556.

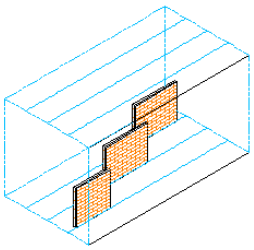
### Materiály a styly 2D řezů

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** Alternativně 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*. |
| 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 2124. |
| odstranit komponenty zobrazení ze stylu | viz část Odstranění komponenty zobrazení ze stylu 2D řezu na straně 2125. |

| Jestliže chcete ... | Pak... |
|---|---|
| použít vlastnosti úseku řezu k zobrazení, | viz část Použití vlastností úseků a materiálů v stylech 2D řezů na straně 2129. |
| použít komponentu materiálu 3D tělesa na skicu řezu, | viz část Použít komponentu 3D těleso materiálu pro skicu 2D řezu na straně 2130. |
| přidat pravidla projektu do stylu | viz část Přidání pravidla projektu do stylu 2D řezu na straně 2130. |
| změnit pravidla projektu ve stylu | viz část Změna pravidla projektu ve stylu 2D řezu na straně 2131. |
| přidat klasifikaci do stylu | viz část Přidání klasifikace do stylu 2D řezu na straně 2132. |
| změnit vlastnosti zobrazení komponent zobrazení ve stylu | viz část Změna hladiny, barvy a typu čáry stylu 2D řezu na straně 2133. |
| přidat poznámky, soubory nebo dokumenty do stylu | viz část Připojení poznámek a souborů k stylu 2D řezu na straně 2133. |

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, klepnout na  .

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 2130. Informace o ručním přiřazení skici komponentě zobrazení získáte v části Úprava skici v 2D řezu na straně 2116.

## 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.

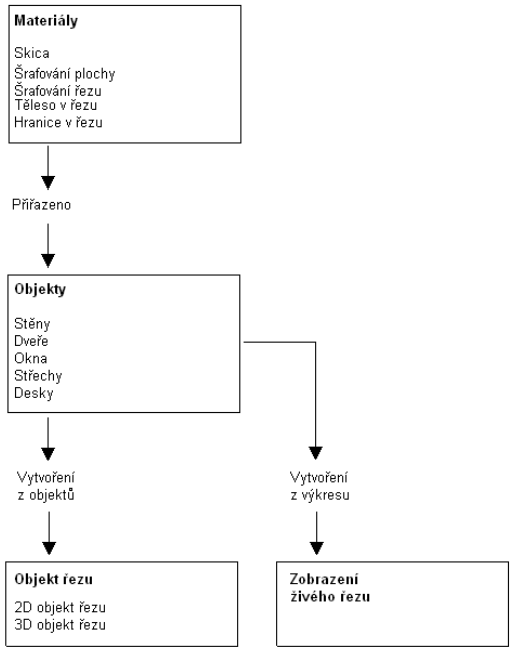
   Další informace najdete v části Aktualizace 2D nebo 3D řezu na straně 2118.

## 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 573.

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.

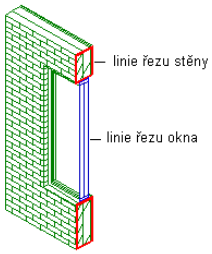
| Komponenta 2D řezu | Komponenta materiálu |
|---|---|
| Definující čára | Skica 2D řezu/pohledu nebo 3D těleso. Informace o přepínání mezi těmito komponentami materiálů získáte v části Použít komponentu 3D těleso materiálu pro skicu 2D řezu na straně 2130. |
| Vnější sloučený půdorys | Žádný materiál |
| 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 2130. |

## 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**

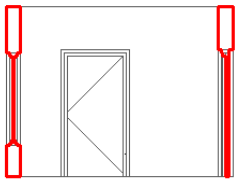



## Sloučený půdorys

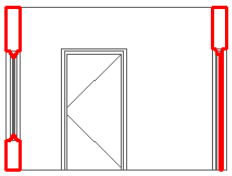
Sloučený půdorys zobrazuje sjednocení všech ploch objektů, rozříznutých linií řezu. Komponenta Vnější sloučený půdorys představuje obrys tělesa, vyplněných komponent, jako je sloučený půdorys stěny. Komponenta Vnitřní sloučený půdorys představuje obrys otvorů, které byly vyříznuty, jako je prostor. Tyto 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 594.

**2D řez s červeným vnějším sloučeným půdorysem**



**Sklo okna vyloučeno ze sloučeného půdorysu**

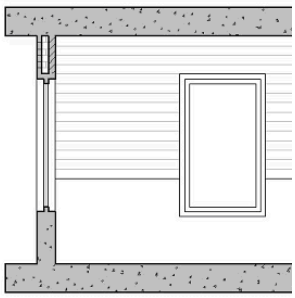


Komponenty Vnější a Vnitřní sloučený půdorys nemohou být definovány komponentou materiálu.

## 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.

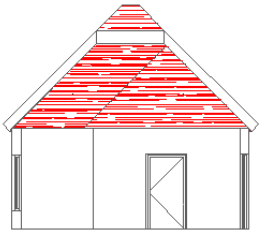
## Skica šrafování povrchu

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 575.

**2D řez se šrafováním povrchu střechy**

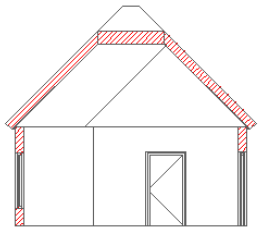


## Skica šrafování řezu

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 2127.

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 2177.

## 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 2177.

## 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 2116.

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 2129.

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 2130.

# 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 2118.

## 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 2118.

## 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. |

| Pole | Popis |
|---|---|
| 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** Alternativně můžete definovat, která skrytá skica by měla být zobrazena materiálem objektu. Další informace najdete v části Kontrola zobrazení skrytých čar podle materiálu na straně 594.

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 2118.

## 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 2118.

## 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 2118.

## 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 2496.

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 2124.

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 2125.

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

# 40

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

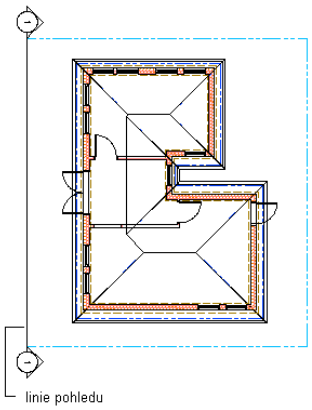
Ve výkresech můžete vytvářet pohledy na modely stavby tím způsobem, že nejprve navrhnete linii a značku pohledu a potom vytvoříte 2D a 3D pohled, založený na této linii. Můžete ovládat velikost a tvar jakéhokoliv vámi vytvořeného pohledu a máte možnost aktualizovat existující pohled, když dojde ke změně 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.

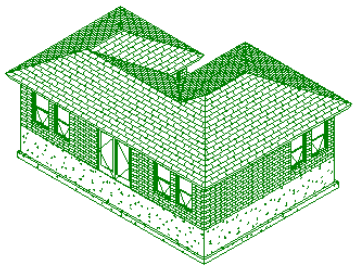
**2D pohled na stavbu**



## 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 2177.

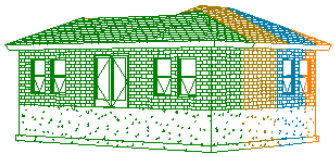
**3D pohledy v 3D zobrazení**



## 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

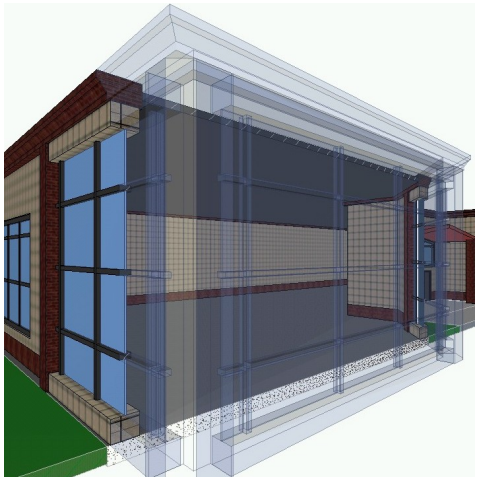
Živý řez je speciálním zobrazením 3D řezu, ve kterém nejsou řezané objekty převedeny na 3D objekt řezu, ale zůstávají ve výkresu jako objekty. Části objektů v hraničním obdélníku linie řezu si zachovají individuální komponenty zobrazení, zatímco části objektů vně linie řezu mohou být zobrazeny nebo skryty. 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 2106.

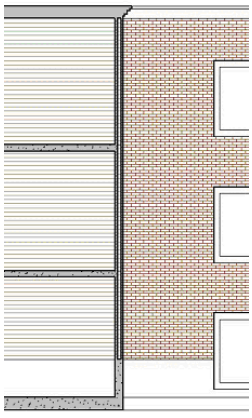
**Rendrovaný pohled na živý řez s průhlednou komponentou tělesa**



## 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**

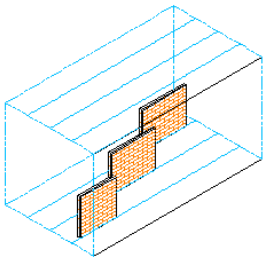


Aplikace AutoCAD Architecture poskytuje velký počet předefinovaných materiálů pro všechny společné účely projektu. Můžete použít tyto předdefinované materiály anebo je pro zvláštní projekty upravit. Můžete také vytvořit vlastní materiály. Další informace najdete v části O materiálech a komponentách zobrazení 2D and 3D pohledu na straně 2169.

## 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



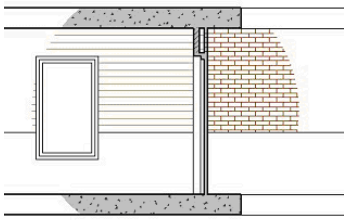
2D pohled šrafování plochy z materiálu, barvy a typu čáry z úseků

Další informace najdete v části Použití vlastností úseků a materiálů ve stylech 2D pohledů na straně 2171.

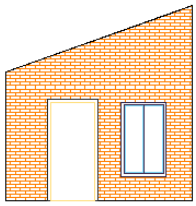
## Hranice materiálů ve 2D pohledech

Hranice materiálu umožňují vymazat nebo omezit části 2D pohledu:

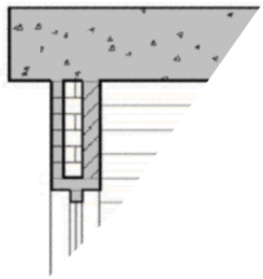
- Omezit množství šrafování k vytvoření čistší projektové dokumentace.
- Zvýraznit oblast v pohledu.



- Maskování části pohledu umožní vykreslit více detailů.

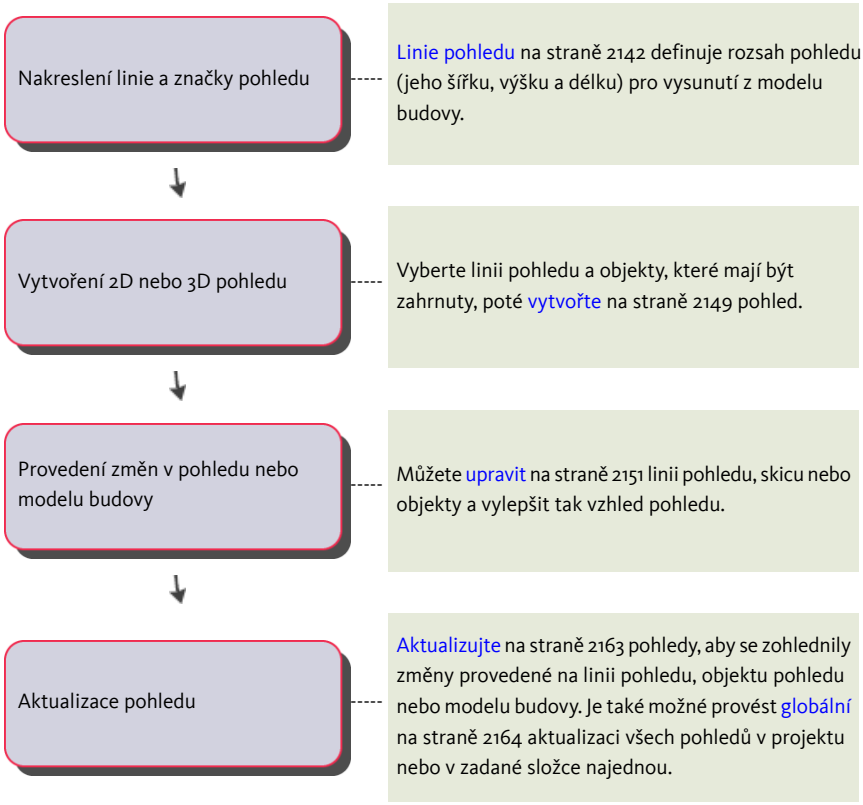


- Ořízněte nepravidelně tvarované části pohledu.



Další informace najdete v části Vytvoření hranice materiálu ve 2D pohledu na straně 2157.

## 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

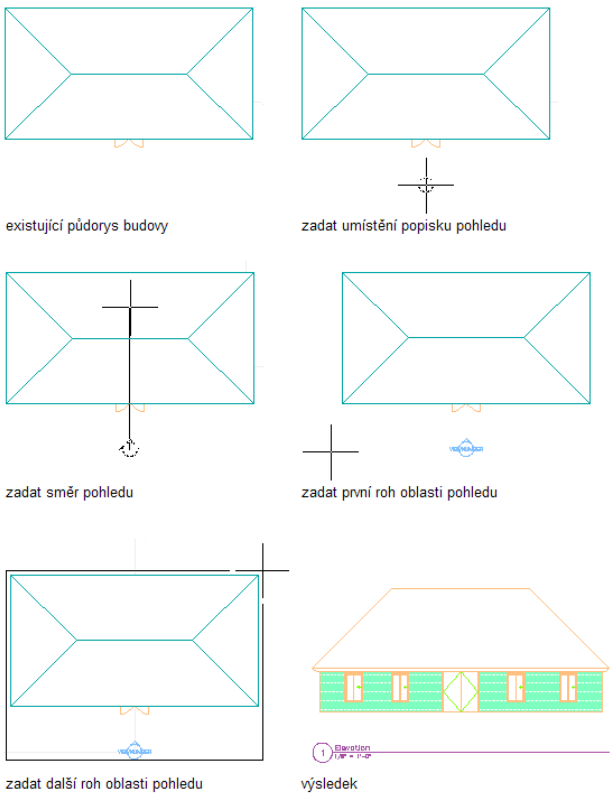
Když vytváříte pohled z linie pohledu, určujete typ vytvářeného objektu pohledu.

| Když vytváříte... | Výsledkem je... |
|---|---|
| 2D objekt pohledu | ortografická projekce modelu stavby. |
| 3D objekt pohledu | oblast modelu stavby, definovaná v linii pohledu. |

### Zobrazení linie pohledu

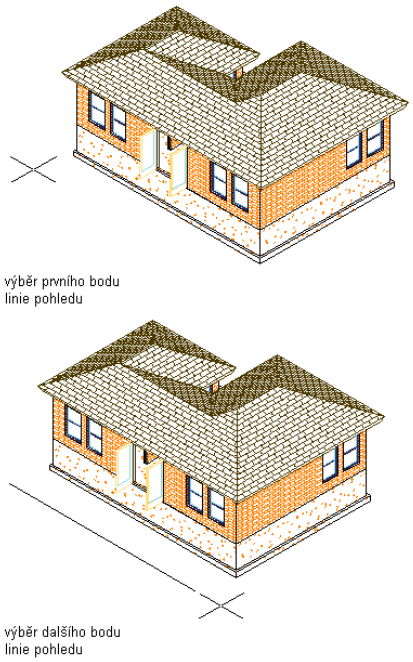
V půdorysném pohledu se zobrazí linie pohledu tak, jak se očekává na konstrukčním dokumentu.

**Vytvoření pohledu**

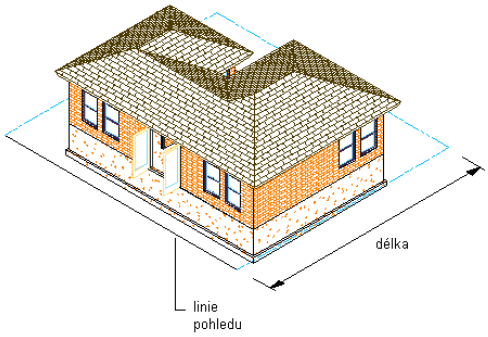



V izometrickém pohledu se zobrazí shodná linie pohledu s hranicí určující hloubku pohledu.

**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 2163.

## 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 2398.

1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Řez/Pohled ➤ Linie pohledu .

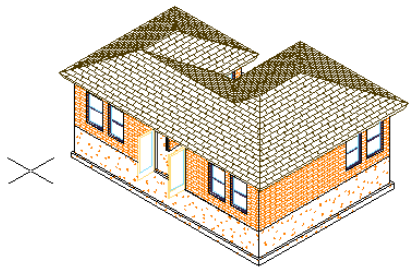
2 Určete počáteční bod linie pohledu.

**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.

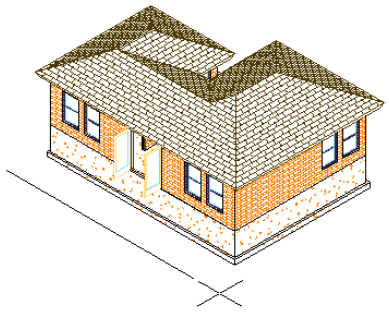
3 Určete koncový bod linie pohledu.

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**

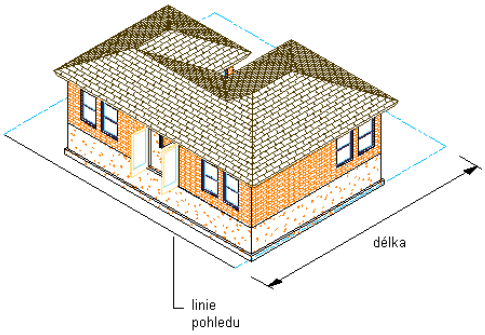


výběr prvního bodu linie pohledu



výběr dalšího bodu linie 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 2147.

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 .

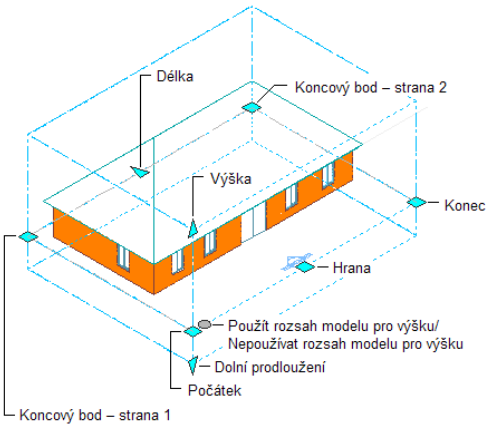
2 Vyberte linii pohledu, kterou chcete změnit.

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 2163.

## 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 .

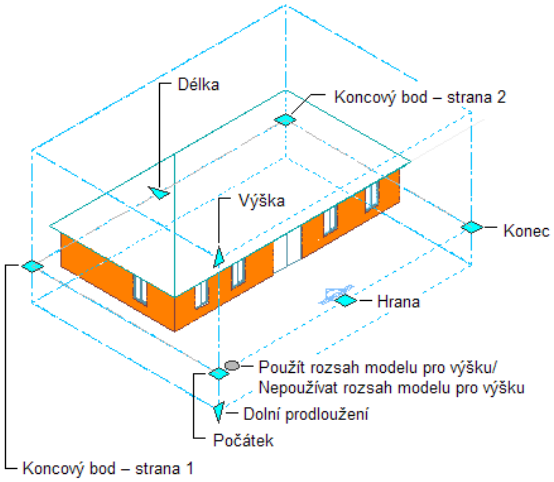
2 Vyberte linii pohledu, kterou chcete změnit.

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 2163.

## 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.

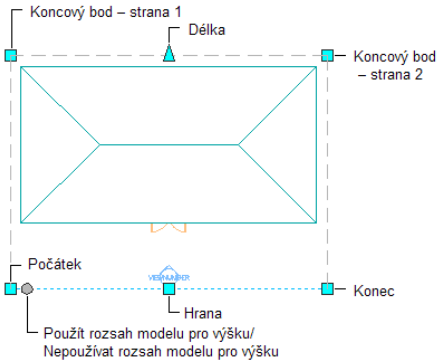
Můžete provést změnu délky hranice pohledu předtím nebo poté, co vytvoříte související pohled. Jestliže měníte délku po vytvoření pohledu, bude potřeba pohled aktualizovat, aby se změny zobrazily.

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 2163.

## 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.

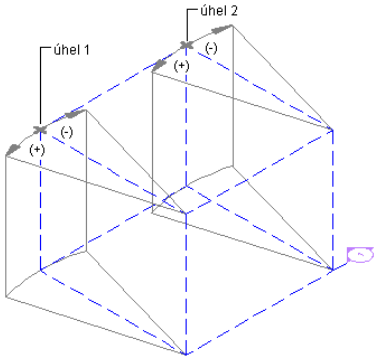
1 Poklepejte na linii pohledu, kterou chcete změnit.

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.

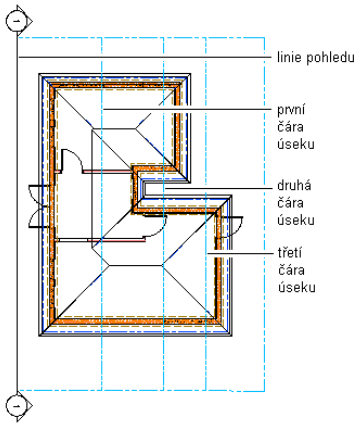
Postup aktualizace prostorového pohledu vytvořeného z této čáry pohledu je popsáno v části Aktualizování 2D nebo 3D pohledu na straně 2163.

## 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 2163.

## Upravování linie pohledu pomocí uzlů

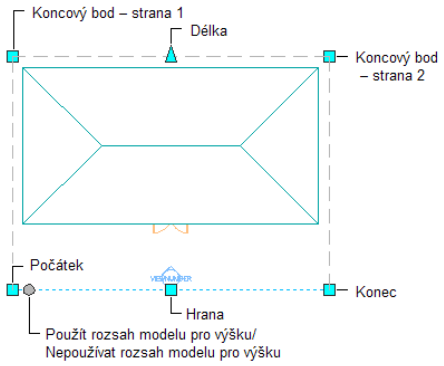
Tento postup použijte, chcete-li změnit počáteční bod, koncový bod nebo hranu linie pohledu. Uzel můžete přetáhnout na požadované umístění nebo pro něj můžete zadat konkrétní hodnotu.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| 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 2142.

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 2166.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| určit souřadnice bodu vložení pohledu | zadejte souřadnice *X, YaZ* 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 2163.

Můžete upravit určité charakteristiky pohledu, chcete-li ovládat jeho umístění a vzhled. Další informace najdete v části Úprava 2D nebo 3D pohledu na straně 2151.

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 2166 a Úprava a sloučení skici ve 2D pohledu na straně 2161.

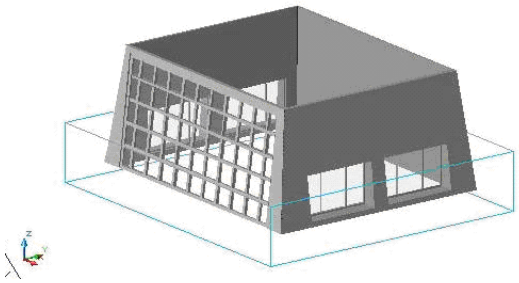
# Vytvoření vodorovného 2D pohledu

Použijte tento postup, chcete-li vytvořit vodorovný řez nebo půdorysný pohled.

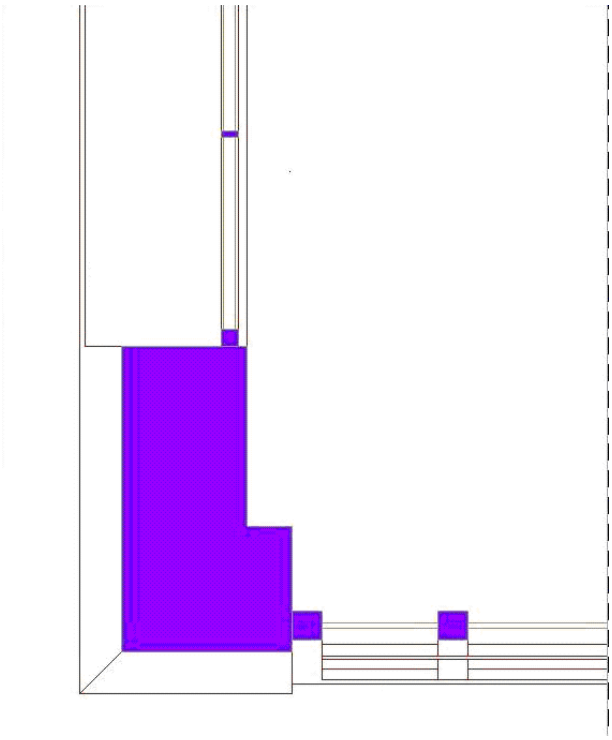
Ovládání Skrytá čára, dostupné v aplikaci AutoCAD Architecture, umožňuje vytvoření vodorovných řezů a pohledů půdorysů. S vodorovným řezem nebo pohledem se můžete dívat „dolů“ na model. Dříve mohli uživatelé dosáhnout tento efekt jen ruční změnou USS. Nyní tento nástroj umožňuje vytvořit vodorovný řez 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 2149.

# 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 735.

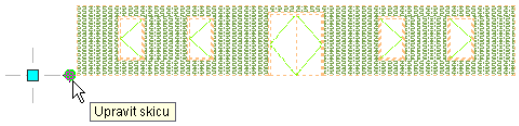
## Použití uzlů k úpravě skici ve 2D pohledu

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 2168.

1 Vyberte pohled.

2 Vyberte uzel v nabídce Upravit skicu.



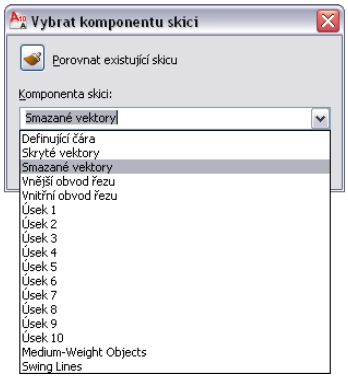

Otevře se karta Upravit na místě.

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 ➤ Upravit 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 2146.

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 2171.

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 2168.

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 2146.

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. |

| Chcete-li upravit grafické úseky... | Pak... |
|---|---|
| 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.

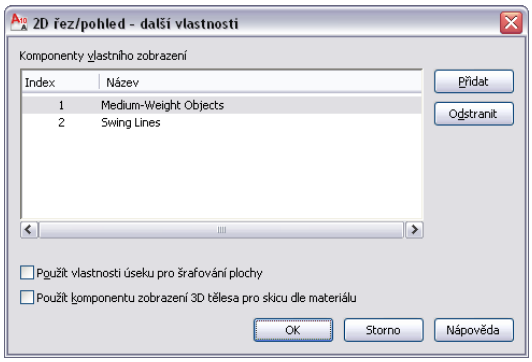
3 V kategorii Obecné u komponenty Zobrazení ověřte, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

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 2166.

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. |
| 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.

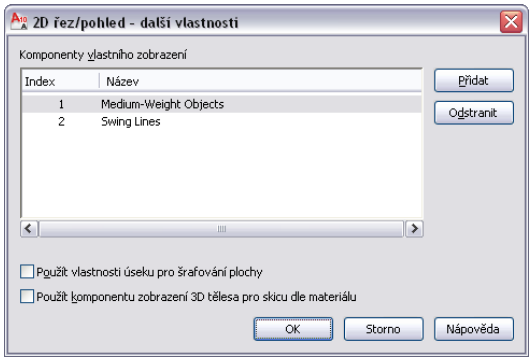
3 V kategorii Obecné u komponenty Zobrazení ověřte, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

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 2166.

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.

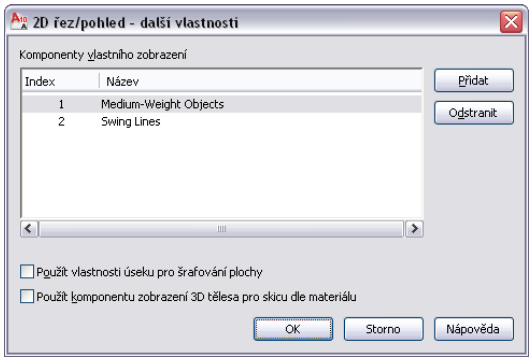
3 Ověřte v kategorii Obecné u komponenty Zobrazení, zda je vybrána možnost *ŽÁDNÉ*.

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 2166.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 2152.

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 2168. 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. |
| 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.

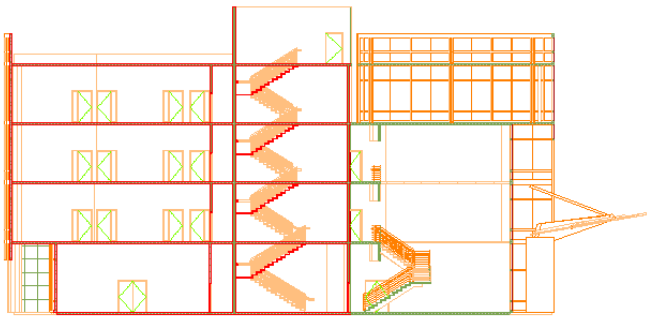
### Aktualizace řezů a pohledů v projektu

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 2165

### 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 197.

## 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 292 a Listy na straně 316.

**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 213.

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 556.

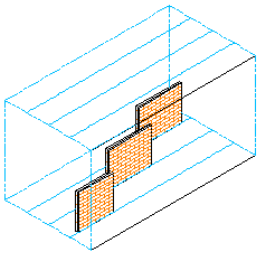
### Materiály a styly 2D pohledu

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 2168. |
| odstranit komponenty zobrazení ze stylu | viz část Odstranění komponenty zobrazení ze stylu 2D pohledu na straně 2169. |
| použít vlastnosti zobrazení pohledu u zobrazení | viz část Použití vlastností úseků a materiálů ve stylech 2D pohledů na straně 2171. |
| použít komponentu materiálu 3D tělesa u skici pohledu | viz část Použití komponenty materiálu 3D tělesa u skici 2D pohledu na straně 2172. |
| přidat pravidla projektu do stylu | viz část Přidání pravidla projektu do stylu 2D pohledu na straně 2172. |
| změnit pravidla projektu ve stylu | viz část Změna pravidla projektu ve stylu 2D pohledu na straně 2173. |
| přidat klasifikaci do stylu | viz část Přidání klasifikace do stylu 2D pohledu na straně 2174. |
| změnit vlastnosti zobrazení komponent zobrazení ve stylu | viz část Změna hladiny, barvy a typu čáry u stylu 2D pohledu na straně 2174. |
| přidat poznámky, soubory nebo dokumenty do stylu | viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu 2D pohledu na straně 2175. |

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 2172. Ruční přiřazení skici ke komponentě zobrazení je popsáno v části Úprava skici ve 2D pohledu na straně 2161.

## 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.

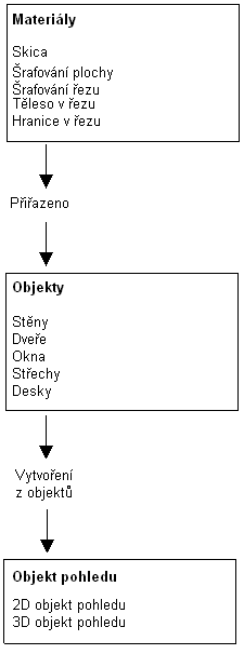
6 Aktualizujte pohled, aby se v pohledu projevily změny stylu.

Další informace najdete v části Aktualizování 2D nebo 3D pohledu na straně 2163.

## 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 573.

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 2125.

| 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 2172. |

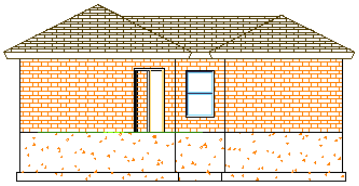
## Šrafování ploch skici v pohledech

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 575.

**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 2174.

## 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 2177.

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 2171.

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 2172.

# 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. |

| Pole | Popis |
|---|---|
| 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 594.

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 2163.

## 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 2163.

## 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 2163.

## 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 2496.

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 2168.

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 2169.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| 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

# 41

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 2135 a Řezy na straně 2089.

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 95.

Alternativně 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

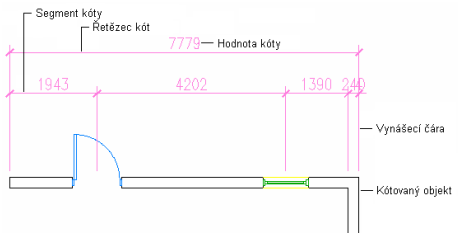
# 42

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.

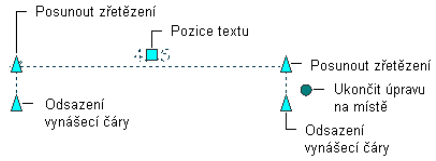
**Komponenty kóty AEC**




### 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**

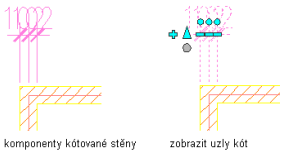



### Kótování komponent stěny

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

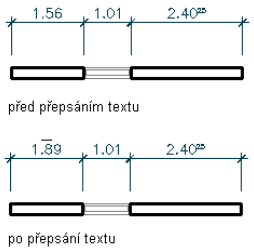
**Uzly kóty komponentů stěn**




### 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 2215.

**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:

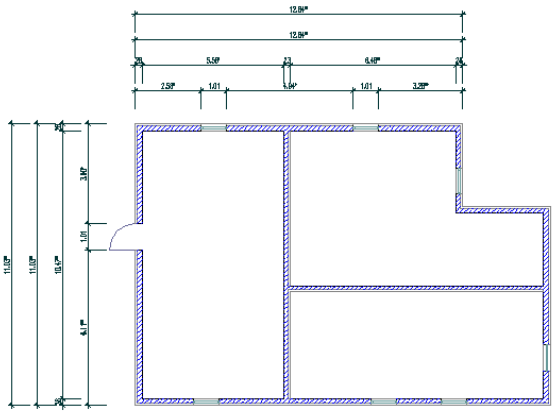
Kóta AEC může obsahovat asociativní i neasociativní body. Můžete například vytvořit kótu AEC pro kótování stěny, vícepohledového bloku představujícího odtok do podlahy a uživatelem zadané body vybrané kdekoli ve výkresu.

## 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 2183.

---

**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.

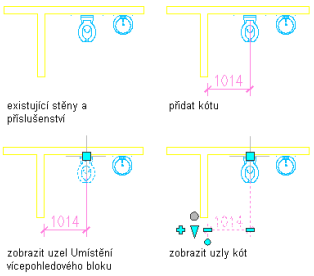
## Asociativní kóty u vybraných bodů

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 2189.

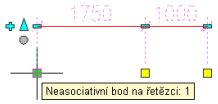
**Výběr asociativních bodů pro kótování**




## 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 2199.

## 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 2190.

   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 838.

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 2221.

5 Použijte ve výkresu nástroj kóty a objekty kóty.
Další informace najdete v části Vytvoření kóty AEC s nastavením definovaným uživatelem na straně 2192.

# Asociativní kóty z objektů

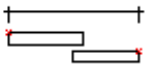
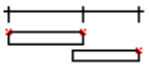
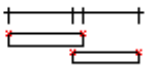
Styl kóty AEC definuje body kóty, které určují, jaká měřítka se zobrazují u jednotlivých typů objektů, u nichž lze kótu AEC použít. Můžete buď vytvořit styl kóty, který definuje body kóty pro více typů objektů, nebo můžete vytvořit samostatné styly pro jednotlivé typy objektů.

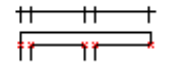
Informace o způsobu definování bodů kót v kótovacích stylech AEC naleznete v části Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 2226.

## 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. |  |

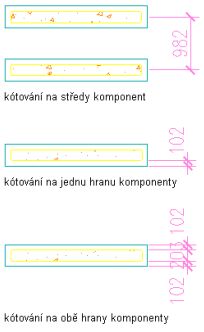
| Body kót stěn | | |
|---|---|---|
| **Výběr** | **Popis** | **Příklady** |
| Tloušťka stěny: Střed | Kótuje středovou čáru stěny s jednou komponentou nebo více komponentami |  |
| Tloušťka stěny: Styl Od | Kótuje komponenty stěny podle nastavení ve stylu stěny. Další informace najdete v Definování nastavení kóty komponent stěny na straně 838. |  |
| 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 838. |  |
| 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:

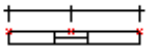
- Podle stylu: Body kóty vybrané ve stylu stěny se použijí ke kótování šířky komponent stěny.
- Konstrukční podle stylu: Jsou použity body kóty zadané pro konstrukční komponenty stylu stěny.
- Všechny komponenty: Je kótována každá komponenta stěny.
- Celkem: Je kótována celková šířka stěny.
- Na střed: 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.

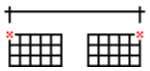
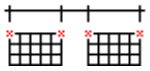
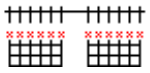
## Body kót pro osnovy

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 |  |

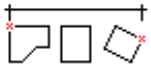
## Body kóty pro ostatní typy objektů

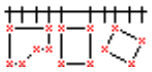
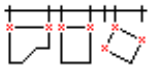
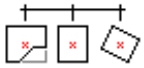
Stejnou množinu bodů kóty lze zadat samostatně ve stylu kóty AEC pro tyto objekty:

- 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:

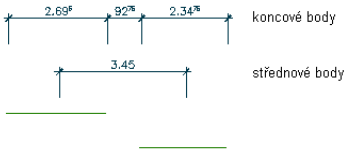
| Body kót jiných stavebních objektů | | |
|---|---|---|
| **Výběr** | **Popis** | **Příklady** |
| Celek | Kóty dvou vnějších bodů vybraných objektů |  |
| Hraniční obdélník | Kóty hraničního obdélníku každého objektu ve výběrové množině |  |

| Body kót jiných stavebních objektů | | |
|---|---|---|
| **Výběr** | **Popis** | **Příklady** |
| Hrany: Všechny hrany | Kóty všech hran v objektu |  |
| Hrany: Pohledové hrany | Kóty hran objektu, které jsou viditelné ze směru kótovací čáry |  |
| Střed | Kóty středového bodu objektu |  |

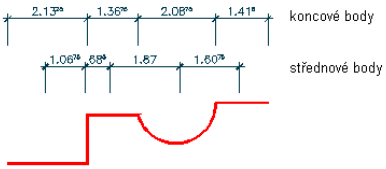
## Body kóty aplikace AutoCAD

Body lze definovat pro většinu objektů skici aplikace AutoCAD ve stylu kóty AEC.

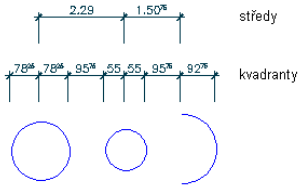
**Příklad kótování koncových a středových bodů čáry**




**Příklad kótování koncových a středových bodů křivky**




**Příklad kótování středů kružnic a kvadrantů**

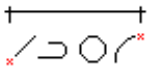
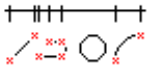
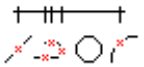
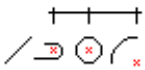
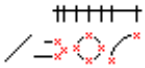



Použití stylu kóty AEC ke kótování následujících objektů skici aplikace AutoCAD:

- 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 2221.

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 347.

# 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.

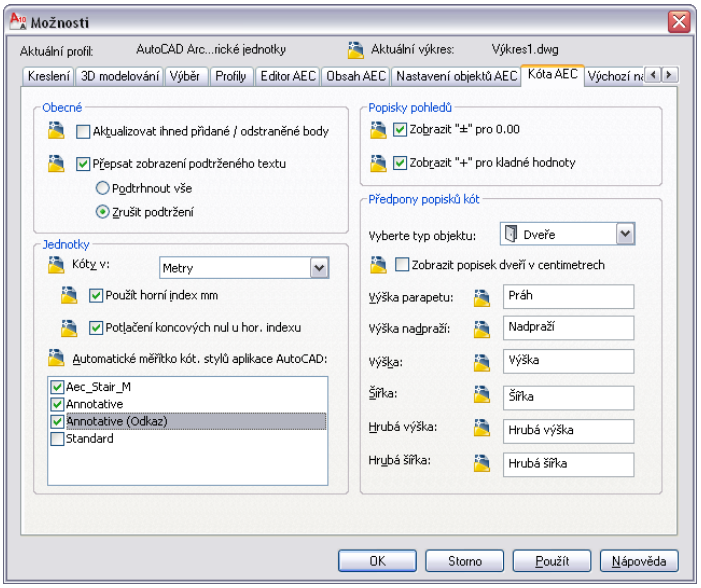
Nastavení kót AEC zahrnuje následující položky:

- 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 2205 a Odebrání bodů objektů nastavených ve stylu kóty AEC na straně 2206.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 2215.

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.

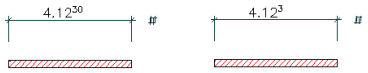
**Milimetry uvedené jako horní index (vlevo) a milimetry zobrazené bez horního indexu (vpravo)**




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:

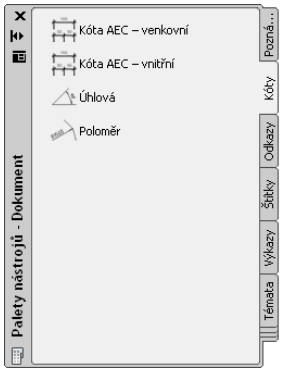
:

| 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 2192.

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.

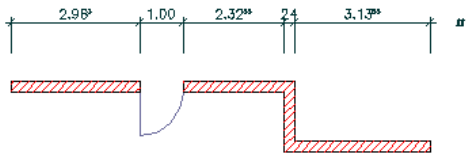
# Vytvoření kóty AEC s nastavením definovaným uživatelem

Tento postup použijte pro vytvoření kóty AEC s nastavením, které zadáte.

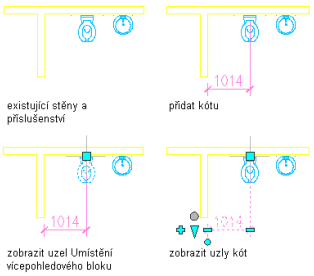
**TIP** Pokud chcete zajistit, aby se paleta Vlastnosti zobrazila před vybráním nástroje, klepněte pravým tlačítkem do výkresové plochy a klepněte na položku Vlastnosti.

Kóta AEC může obsahovat asociativní kóty z objektů, asociativní kóty z vybraných bodů v objektech nebo neasociativní kóty z bodů kdekoli ve výkresu.

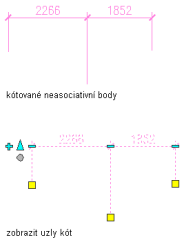
**Asociativní kóty stěny**




**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 2189. |
| 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 2202.

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.<br>**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.<br>**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.<br>**POZNÁMKA** Směr kóty AEC závisí na otočení vybraného objektu. Směr výkresu objektu nemá žádný vliv na směr kóty AEC. |

# Použití případů u kót AEC

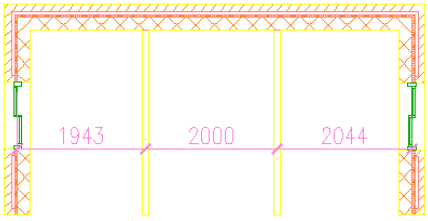
Kóty AEC poskytují volnost kótování modelu podle vašich potřeb. Následující části uvádějí přehled některých často používaných případů využití pro práci s kótami AEC.

### 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 831.
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 2224.
   - 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 2183 a Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 2226.
   - Délka vynášecí čáry o. Podrobné informace najdete v části Výběr kótovacích stylů aplikace AutoCAD a dalších vlastností kótovacích stylů AEC na straně 2227.
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 2192.

   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

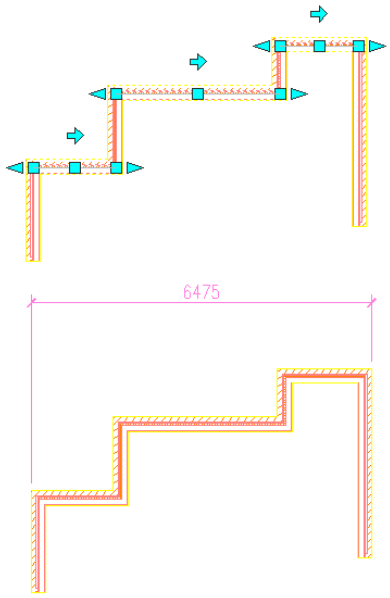
Pomocí některé z následujících metod můžete kótovat celkovou délku budovy sestávající z více stěn.

- 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.

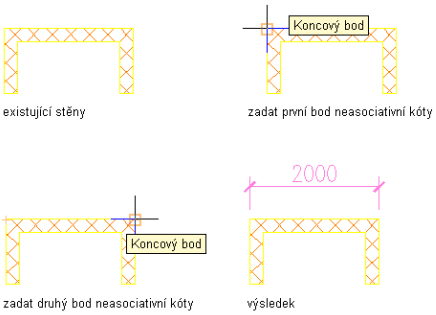
   Další informace najdete v částech Body kót pro stěny na straně 2183 a Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 2226.
2. Vyberte nástroj kóty AEC se stylem vytvořeným v předchozím kroku.
3. Vybírejte pouze stěny směřující ve směru, ve kterém chcete vytvořit kótu AEC a vložit kótu do 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.

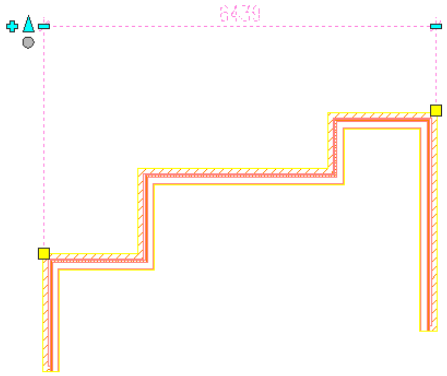



**TIP** Asociativní body kóty můžete vybrat později a odsadit je od původního umístění na stěně.

**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.

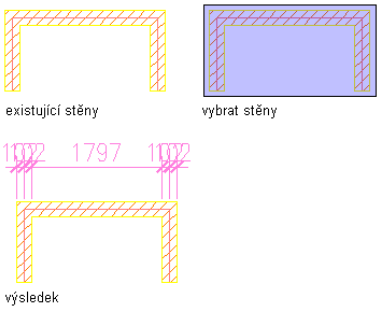
   Vybrané body nejsou asociativní vůči stěnám v budově. Pokud stěny přesouváte, je třeba odpovídajícím způsobem přesunout body umístění tak, aby kóta byla aktuální.




### 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**



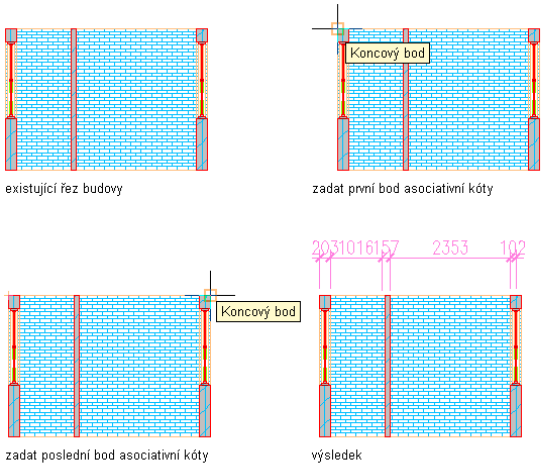

### Vytvoření kót u bodů OSNAP

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.

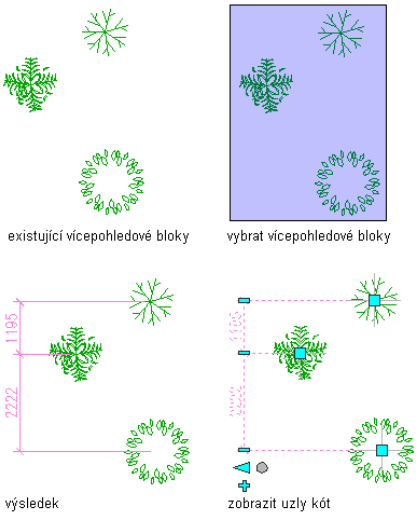
   Body OSNAP vybrané v objektu průřezu jsou vloženy jako asociativní body v kótě.

## 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.

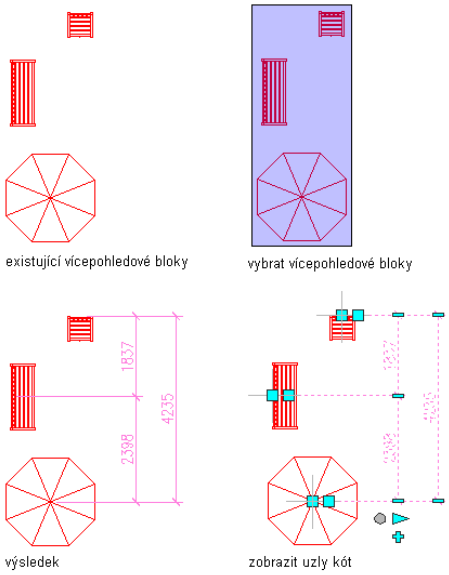
Pro každý vybraný objekt je vložen asociativní bod kóty do základního bodu objektu.

### 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**



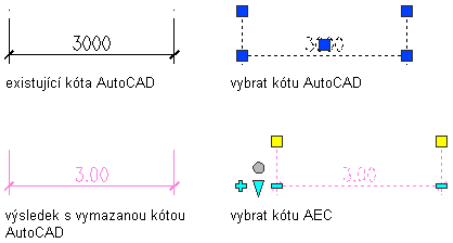

- Odstranění nadbytečných bodů klepnutím na jejich uzly Odebrat.
- Přidání bodů do konkrétních řetězců kóty, jak popisují části Přidání asociativních kót z vybraných bodů do kóty AEC na straně 2204 a Přidání neasociativních kót z vybraných bodů do kóty AEC na straně 2205.

# 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 2182.

**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 2222.
- **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 2190.
- **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. Klepněte 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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:

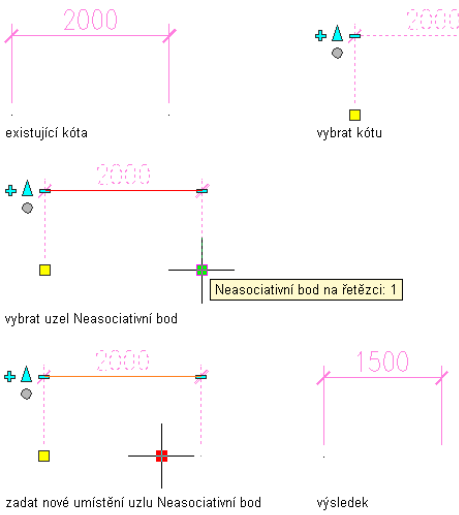
- Ke kótě můžete připojit nový objekt; pokud byly ve stylu kóty definovány body kóty pro tento typ objektu, budou do kóty přidány odpovídající asociativní body.
- Ke kótě můžete přidat asociativní body výběrem základních bodů nebo bodů OSNAP v objektech AEC.
- Ke kótě můžete přidat neasociativní body 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.

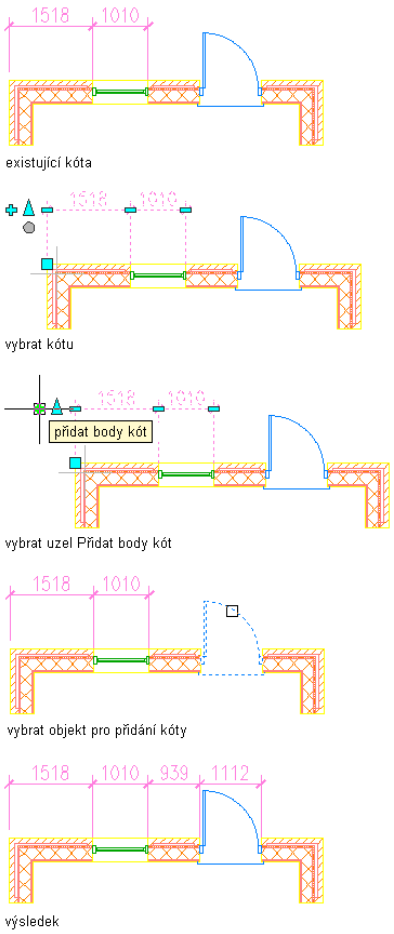
**Přesunutí neasociativního bodu umístění a aktualizace kóty AEC**




## 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.

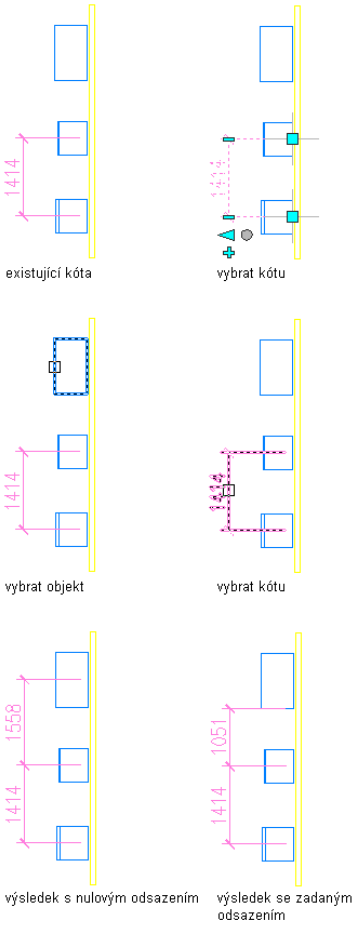
Pokud pro vybraný objekt nejsou ve stylu kóty AEC zadány žádné body kóty, bude bod kóty přidán v základním bodu objektu.

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.

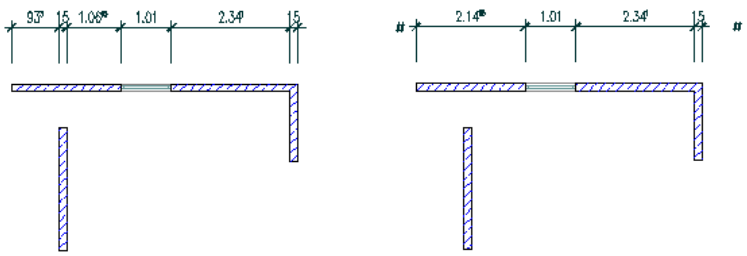
# Odpojení bodů kóty od kóty AEC

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 2206.

---

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 2190.

**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 2207.

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 2224.

## 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.

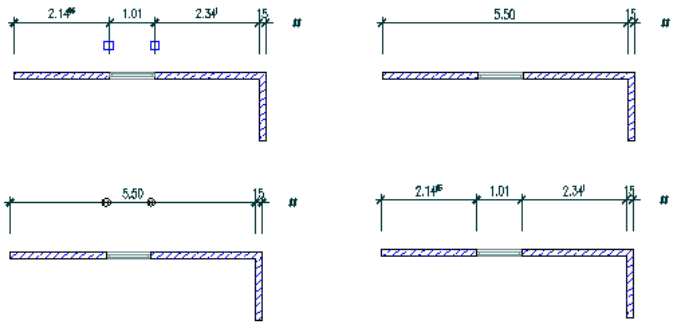
   Tučné zobrazení je aktuální.
6. Je-li třeba, klepněte na tlačítko  .
7. Klepněte na kartu Rozvržení/Barva/Typ čáry.
8. Vyberte komponentu Značka odebraných bodů a zapněte nastavení Viditelnost.
9. Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

   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 2190.

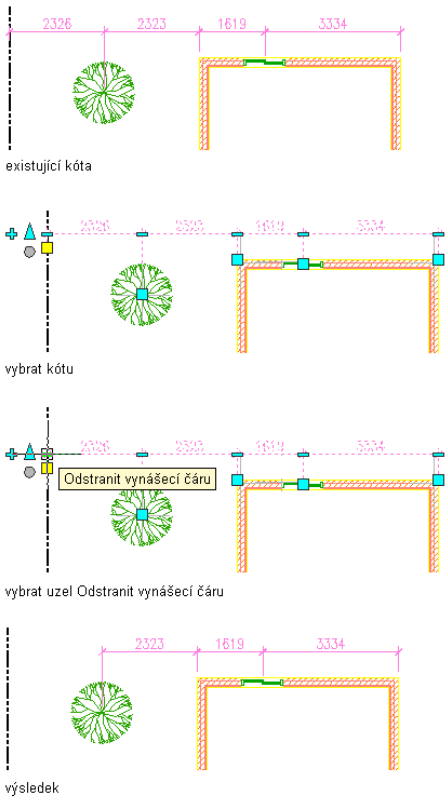
**Odebrání a obnovení bodů objektu v kótě AEC**




## 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:

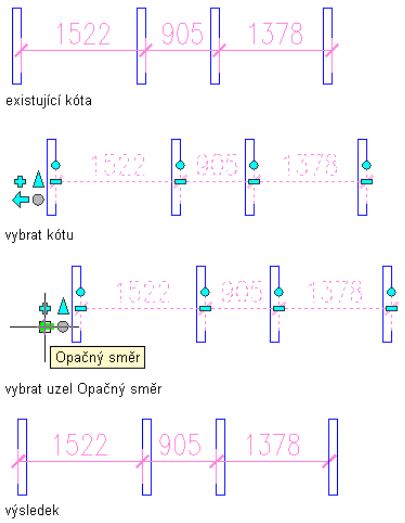
- Kótované stěny musí mít dvě vnitřní nebo dvě vnější strany.

  **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 838 a Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 2226.

**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:

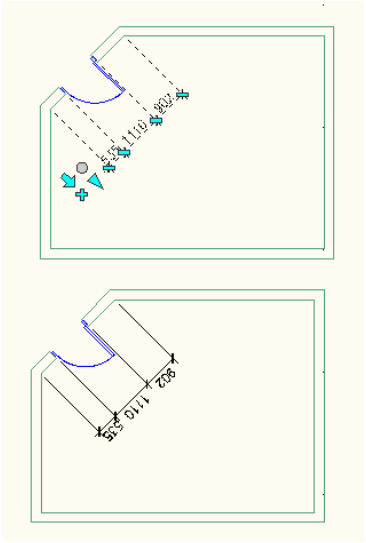
- Vertikální poloha textu: řídí vertikální umístění textu vzhledem ke kótovací čáře. Možná nastavení jsou nad vynášecí čarou, pod vynášecí čarou, ve středu mezi vynášecími čarami, vně vynášecí čáry nebo podle JIS (japonské průmyslové normy).
- Směr zobrazení textu: určuje směr čtení textu kóty. Možná 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 .

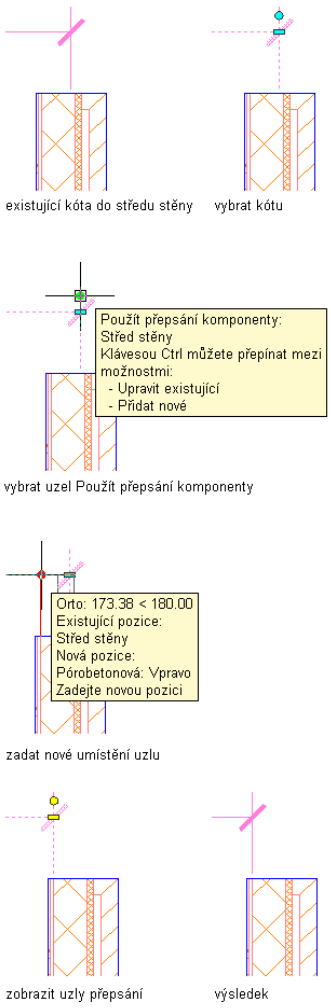
## Přepsání asociativních bodů kóty komponenty stěny

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:

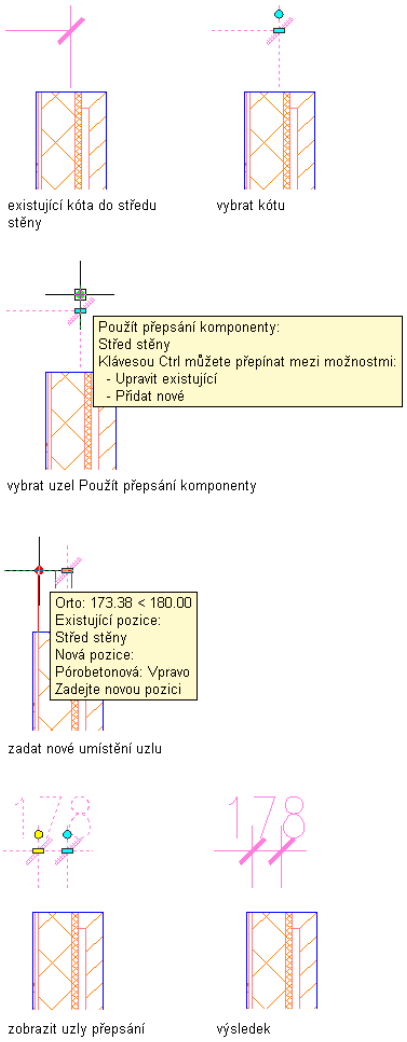
- Přesunout bod kóty z jednoho umístění v komponentě do jiného: Můžete například přesunout bod kóty ze středu komponenty na její levou nebo pravou stranu.

**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:

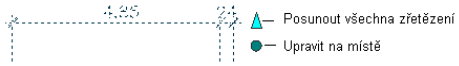
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| přesunout komponentu zpět na pozici definovanou jejím stylem | přetáhněte uzel přepisu ( ) do původního umístění v komponentě. při uvolnění a opakovaném výběru uzlu se jeho barva změní na modrozelenou barvu ( ). |
| odebrat komponentu přidanou přepisem | klepněte na uzel Odebrat vynášecí čáru ( ). |
| 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.

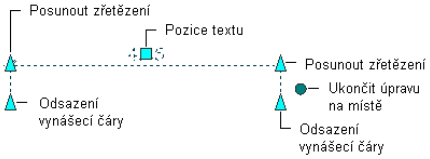
**POZNÁMKA** Případně můžete klepnout na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ Upravit na místě .

Kóta nyní zobrazuje body uzlu pro tyto položky:

- jednotlivé texty,

- jednotlivé vynášecí čáry,
- jednotlivé řetězce kót.

**Zobrazení uzlů kóty AEC Upravit na místě**

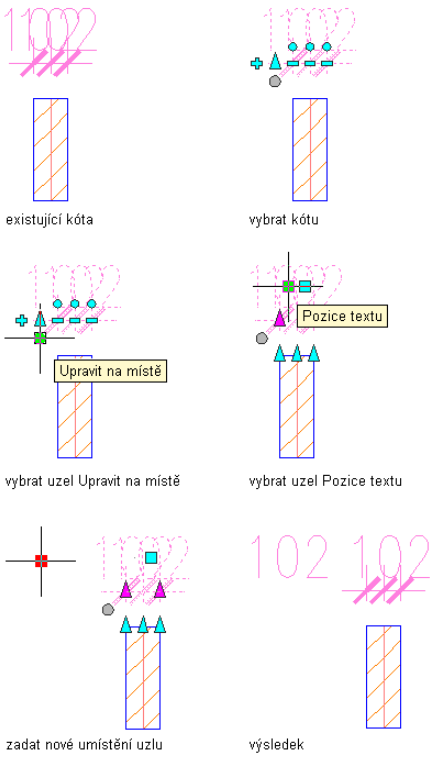



2 Uzly použijte ke změně umístění textů kóty, prodloužení či zkrácení délky vynášecích čar a změně umístění řetězců kót.

## 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:

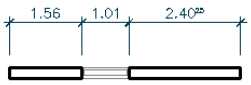
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| nastavení původního stylu vynášecích čar | klepněte na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam Odstranit přepsání ➤ Všechny vynášecí čáry  |
| nastavení textových řetězců do původního umístění | klepněte na kartu Kóta AEC ➤ panel Upravit ➤ rozevírací seznam 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 2227.

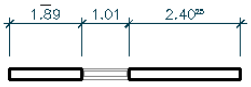
## Přepsání hodnot kót a skrytí segmentů kót

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**



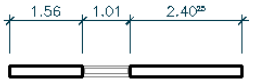

před přepsáním textu



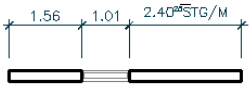

po přepsání textu

V některých případech je třeba zachovat původní hodnotu, ale doplnit ji o předponu či příponu.

**Přepsání textu kóty pomocí nové přípony**



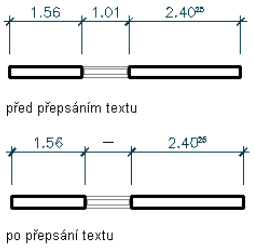

před přepsáním textu




po přepsání textu

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 2217.
- Ke každé přepsané hodnotě je možné přidat podtržení. Další informace najdete v části Skrytí podtržení přepsaných hodnot kót na straně 2217.
- V nastavení výkresu je možné zadat automatické podtržení každého přepisu. Další informace najdete v části Globální možnosti podtržení přepisů na straně 2217.

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.<br>**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 2221.

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 2221.

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 838.

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 2221.

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.

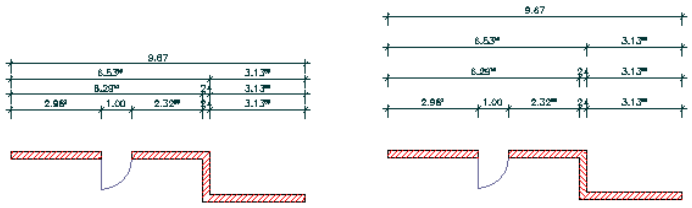
8 Chcete-li kótovací styl aplikace AutoCAD upravit, klepněte na položku Upravit.

Další informace o kótovacích stylech aplikace AutoCAD najdete v části Kótovací styly AEC a kótovací styly aplikace AutoCAD na straně 2222.

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.

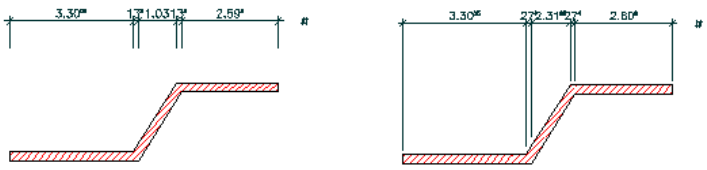
**Různé vzdálenosti mezi řetězci kót**



11 Zadejte, zda chcete použít pevné nebo variabilní vynášecí čáry.

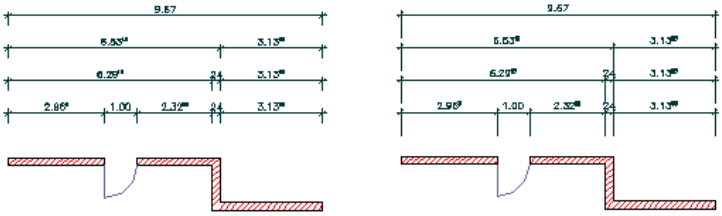
Pevné vynášecí čáry mají stejnou délku. Variabilní vynášecí čáry se přizpůsobují obrysu objektu, který kótují. Kóty aplikace AutoCAD používají variabilní vynášecí čáry ve výchozím nastavení.

**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 556.

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 2201.

## 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 2229.

## 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 2227.

## 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 2224. |
| změna počtu řetězců v kótovacím stylu AEC | viz část Změna počtu řetězců v kótovacím stylu AEC na straně 2224. |
| Zadání objektů a bodů v kótě | viz část Zadání bodů kóty objektů v kótovacích stylech AEC na straně 2226. |
| změna kótovacího stylu aplikace AutoCAD a dalších nastavení | viz část Výběr kótovacích stylů aplikace AutoCAD a dalších vlastností kótovacích stylů AEC na straně 2227. |
| změna existujícího kótovacího stylu AEC pomocí Průvodce kótovacím stylem AEC | viz část Změna vlastností stylu pomocí Průvodce kótovacím stylem AEC na straně 2229. |
| přidat poznámky, soubory nebo dokumenty do stylu | viz část Připojení poznámek a souborů ke kótovacímu stylu AEC na straně 2231. |

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 2201.

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 2226.

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 2207. |
| 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 2215. |

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

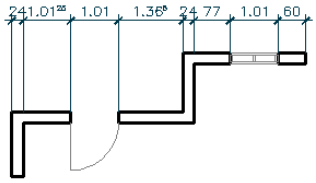
Ve stylu kóty AEC lze definovat body v objektech, které jsou asociativně kótovány s tímto stylem kóty AEC. Body, které jsou k dispozici pro jednotlivé objekty, jsou závislé na funkcích objektu. Ve stěně můžete například kótovat délku, šířku, komponenty stěny a zárubně. V okně můžete kótovat maximální 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 2183.

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 2224.

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.

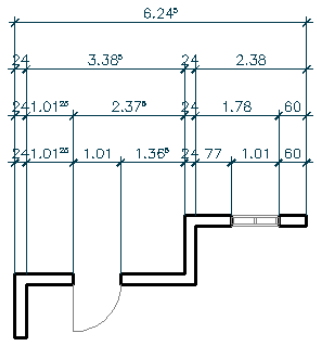
**Příklad jednoho řetězce kót AEC**




Příklad 2: Vytvoříte kótovací styl AEC výhradně pro kótování stěn, ale body kót stěny se nachází ve čtyřech samostatných řetězcích:

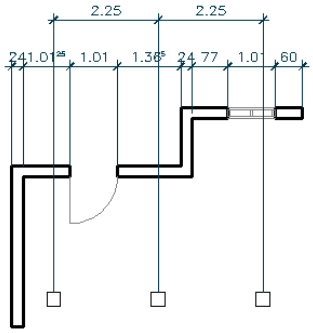
- Řetězec 1 kótuje délky a šířky stěn.
- Řetězec 2 kótuje délky, šířky a průsečíky stěn.
- Řetězec 3 kótuje pouze délky stěn.
- Řetězec 4 kótuje vnější hranice všech vybraných stěn.

**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:

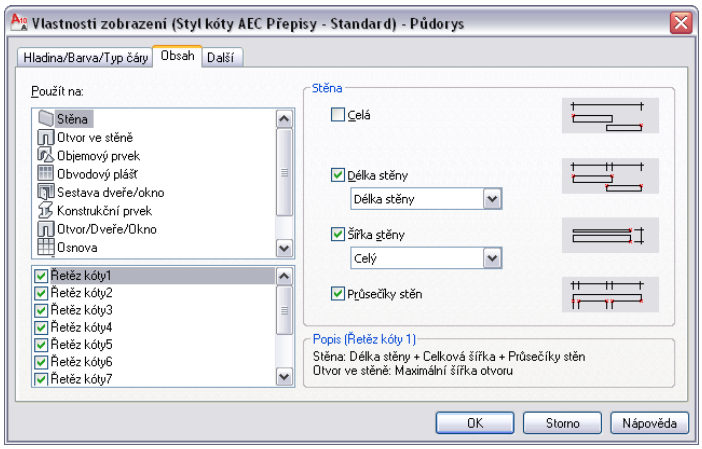
- Vytvořte samostatný kótovací styl pro každé použití. Vytvořte například styl, který kótuje sestavy oken a obvodové pláště, a jiný styl, který kótuje stěny a otvory ve stěnách.
- Do jednoho řetězce kót nezahrnujte příliš mnoho bodů kót.
- Do jednoho kótovacího stylu nezahrnujte příliš mnoho objektů.

## 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 2183.

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 2224.

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 838.

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 2226.

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.

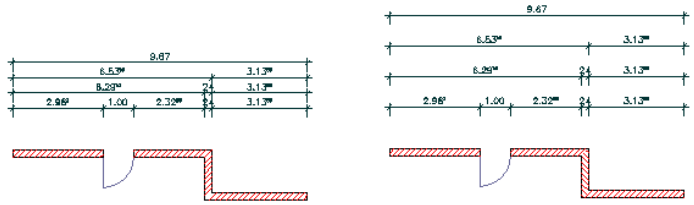
9 Chcete-li kótovací styl aplikace AutoCAD upravit, klepněte na položku Upravit.

Další informace o kótovacích stylech aplikace AutoCAD najdete v části Kótovací styly AEC a kótovací styly aplikace AutoCAD na straně 2222.

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.

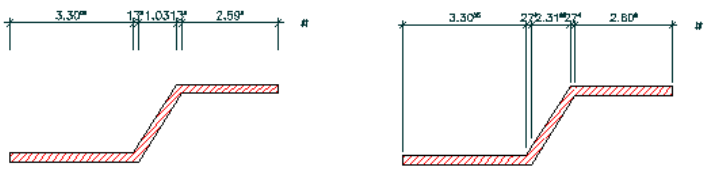
**Různé vzdálenosti mezi řetězci kót**



11 Zadejte, zda chcete použít pevné nebo variabilní vynášecí čáry.

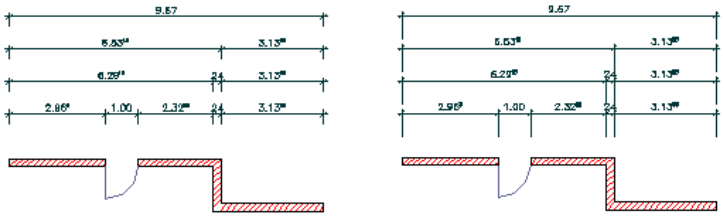
Pevné vynášecí čáry mají stejnou délku. Variabilní vynášecí čáry se přizpůsobují obrysu objektu, který kótují. Kóty aplikace AutoCAD používají variabilní vynášecí čáry ve výchozím nastavení.

**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.

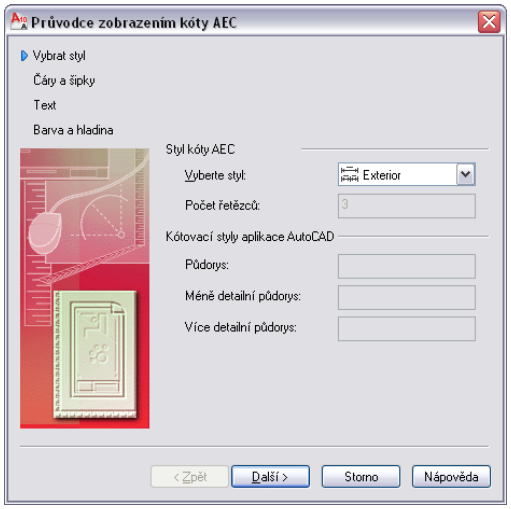
15 Klepněte dvakrát na tlačítko OK.

# 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 556.

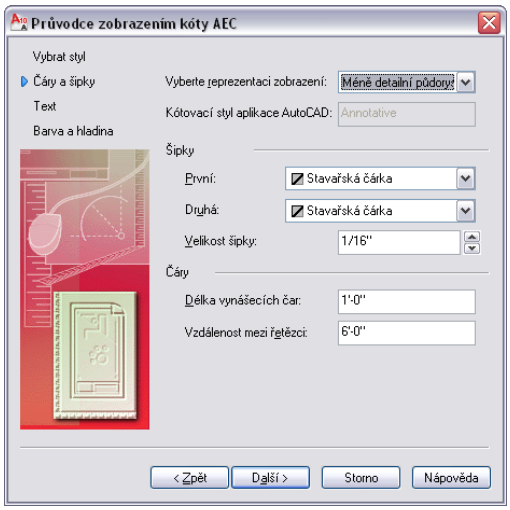
3 Vyberte zobrazení, které chcete změnit.

**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 2227.

4 Zadání nastavení čáry a šipky:

- Vyberte nové symboly šipky.
- Změňte velikost šipky.

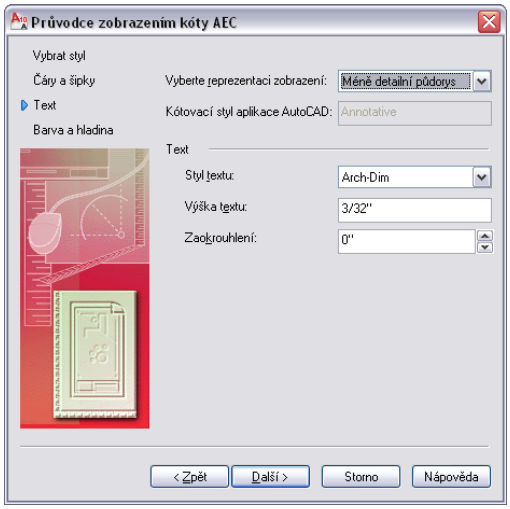
- Definujte novou délku vynášecích čar.
- Definujte novou vzdálenost mezi jednotlivými řetězci kót.




5 Klepněte na tlačítko Další.

6 Zadání nastavení textu:

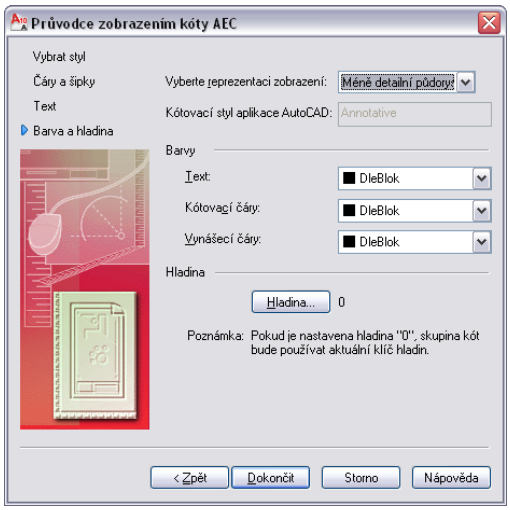
- Vyberte nový styl textu.
- Zadejte novou výšku textu.
- Definujte nové zaokrouhlení hodnot kót.




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 2222.

## 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\6.0\AecArchDACHBase60\ObjectDefaults\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 844.

## 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

# 43

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.

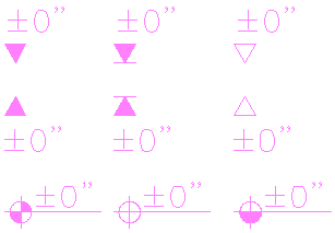
### Popisky pohledu a souřadné systémy

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.

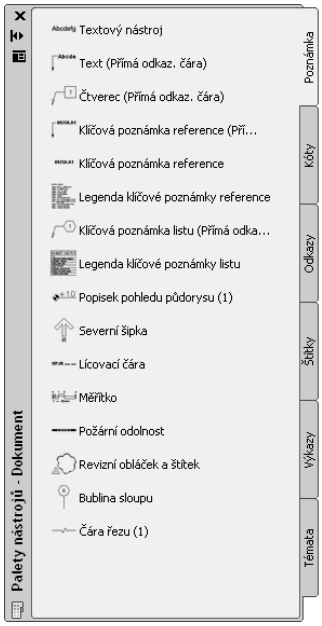
**Popisky pohledu**




## 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 2236.

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 .

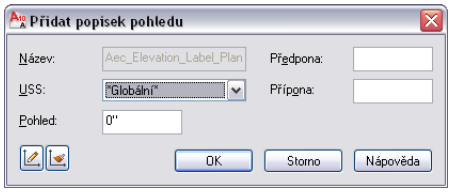
2 Vyberte nástroj značka pohledu.

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.<br><br>**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 2241 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 DesignCenter do palety nástrojů. |
| 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 Vytvořit ➤ 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 2235.

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 2241.

1. Vyberte značku pohledu, kterou chcete změnit, a klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Vlastnosti  .

**POZNÁMKA** Alternativně 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** Alternativně 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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** Alternativně 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. |
| 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** Alternativně 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 2241.

**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** Alternativně 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 2236. |
| 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 2236. |

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 2466.

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 1851.

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 2243 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 2525.

1 Na příkazovém řádku zadejte příkaz **AecCreateContent**.

2 Zvolte Vlastní příkaz.

3 Vyberte vícepohledový blok, který jste vytvořili v Vytvoření vícepohledového bloku na straně 2243, 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 2010\csy\AEC Content\Metric\Documentation\Elevation Labels*, pak je třeba vlastní štítek pohledu uložit do složky *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\csy\AEC Content\Metric\Documentation\Elevation Labels\Custom Labels*.

10 Klepněte na tlačítko Dokončit.

# Pole

# 44

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 2257.

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 2408.

### 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.

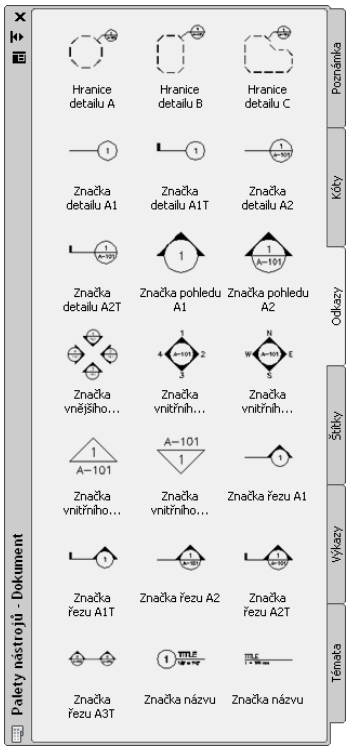
Data sady vlastností je možné použít k vytvoření tabulek výkazu objektů a výkresů nebo k vytvoření značek, poznámek a dalšího obsahu. Sestavy výkazů lze umístit do výkresu aplikace AutoCAD Architecture, nebo je možné tyto sestavy exportovat do souboru XLS, nebo do tabelátory či čárkami odděleného textu.

### 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 2408.

**Nástroje odkazů v aplikaci AutoCAD Architecture**



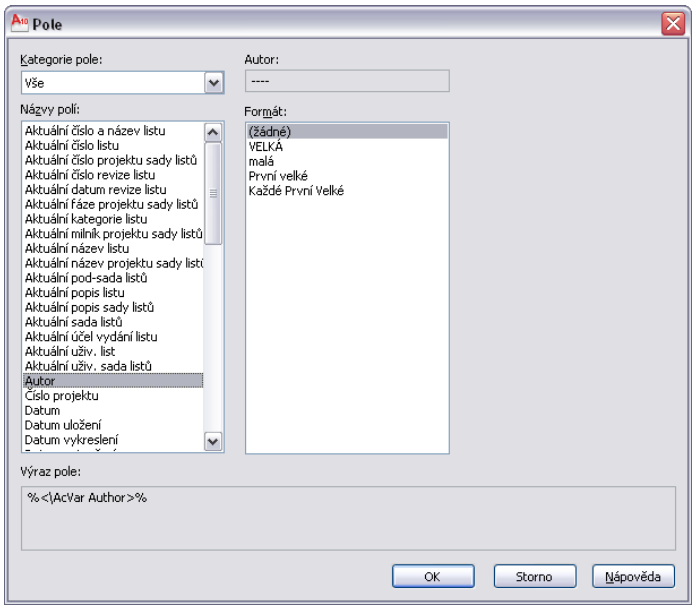

# Vkládání polí

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**



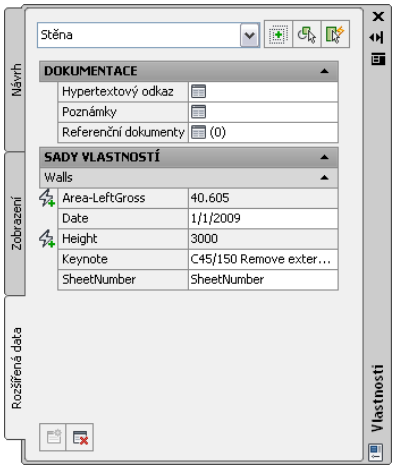

## Vložení polí do definic sady vlastností

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**

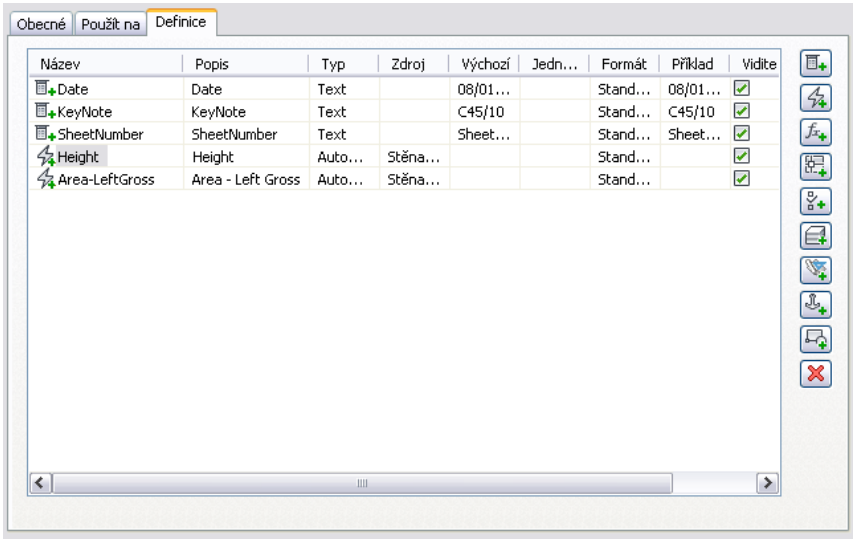



1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

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 .

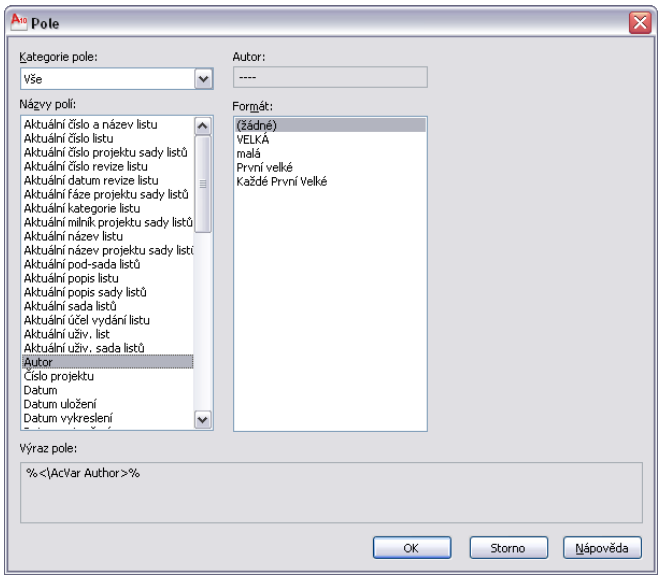
6 Zadejte název ruční vlastnosti, například Klíčová poznámka.

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 2257 |
| pole sady listů | viz část Výběr pole sady listů na straně 2260. |
| pole klíčové poznámky | viz část Výběr pole klíčové poznámky na straně 2262. |
| pole databáze | viz část Výběr pole databáze na straně 2264. |

# 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.

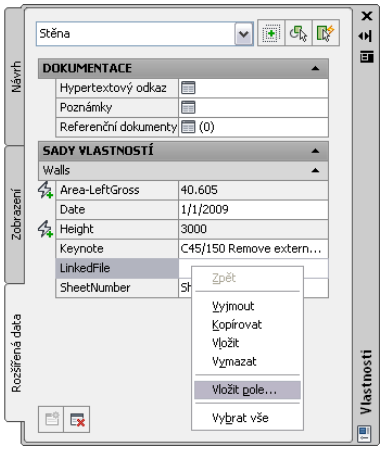
10 Klepněte na tlačítko OK.

**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 2257 |
| pole sady listů | viz část Výběr pole sady listů na straně 2260. |
| pole klíčové poznámky | viz část Výběr pole klíčové poznámky na straně 2262. |
| pole databáze | viz část Výběr pole databáze na straně 2264. |

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. |
| vložit projektové pole | viz část Výběr projektového pole na straně 2257. |
| vložit pole sady listů | viz část Výběr pole sady listů na straně 2260. |
| vložit pole klíčové poznámky | viz část Výběr pole klíčové poznámky na straně 2262. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| vložit pole databáze | viz část Výběr pole databáze na straně 2264. |

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 2247.
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 2257 |
| pole sady listů | viz část Výběr pole sady listů na straně 2260. |
| pole klíčové poznámky | viz část Výběr pole klíčové poznámky na straně 2262. |
| pole databáze | viz část Výběr pole databáze na straně 2264. |

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** Alternativně 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 2257 |
| pole sady listů | viz část Výběr pole sady listů na straně 2260. |
| pole klíčové poznámky | viz část Výběr pole klíčové poznámky na straně 2262. |
| pole databáze | viz část Výběr pole databáze na straně 2264. |

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.

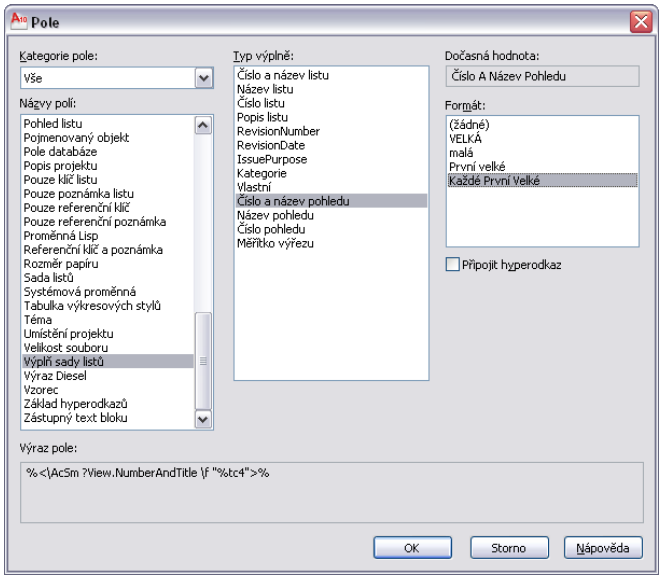
**Atributy polí v symbolech odkazů**




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 2257 |
| pole sady listů | viz část Výběr pole sady listů na straně 2260. |
| pole klíčové poznámky | viz část Výběr pole klíčové poznámky na straně 2262. |
| pole databáze | viz část Výběr pole databáze na straně 2264. |

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** Alternativně 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 2257 |
| pole sady listů | viz část Výběr pole sady listů na straně 2260. |
| pole klíčové poznámky | viz část Výběr pole klíčové poznámky na straně 2262. |
| pole databáze | viz část Výběr pole databáze na straně 2264. |

4 Klepněte na tlačítko OK.

# Úpravy polí

Tento postup slouží k úpravám polí.

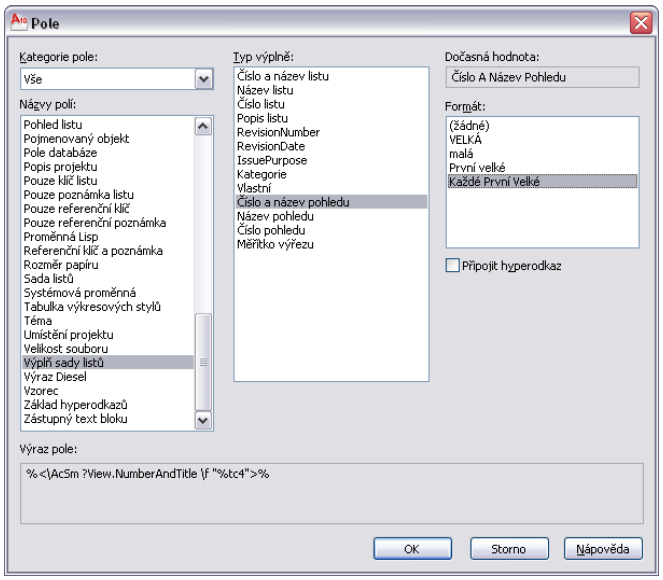
Pole mohou být obsažena v textu aplikace AutoCAD, textu s více řádky (mtext), buňkách tabulky, atributech, definicích sad vlastností, vlastnostech objektů a stylech objektů. Informace o vkládání polí naleznete v části Vkládání polí na straně 2246.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| 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. |
| 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 2246.

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 2246.

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 220.
- Počet úrovní
- Počet oddílů

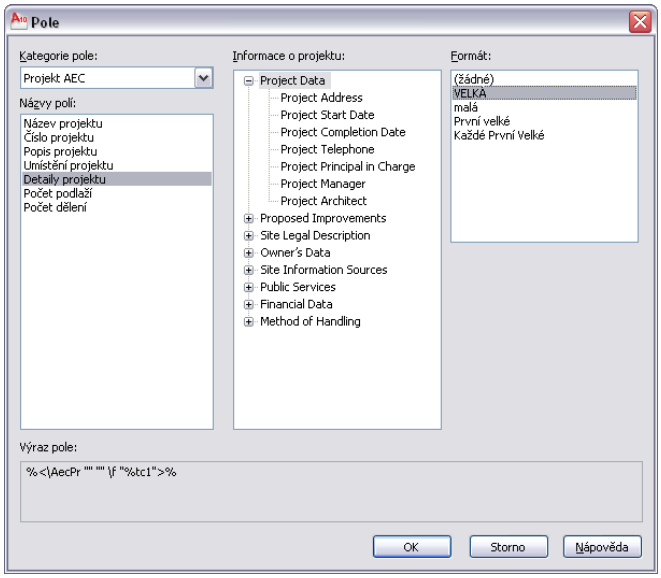
## Výběr projektového pole

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 2251. |
| vložit projektové pole do prvku odstavcového textu (mtext) | viz část Vkládání polí do textu aplikace AutoCAD s více řádky na straně 2252. |
| vložit projektové pole do buňky tabulky aplikace AutoCAD | viz část Vkládání polí do buněk tabulek aplikace AutoCAD na straně 2254. |
| vložit projektové pole do definice atributu | viz část Vkládání polí do atributů aplikace AutoCAD na straně 2252. |
| vložit projektové pole do definice sady vlastností | viz část Vložení polí do definic sady vlastností na straně 2247. |
| vložit projektové pole do vlastnosti objektu | viz část Vkládání zástupných symbolů pole do vlastností objektu na straně 2249. |
| vložit projektové pole do stylu objektu | viz část Přidání polí k vlastnostem stylu objektu na straně 2251. |

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 316. 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.

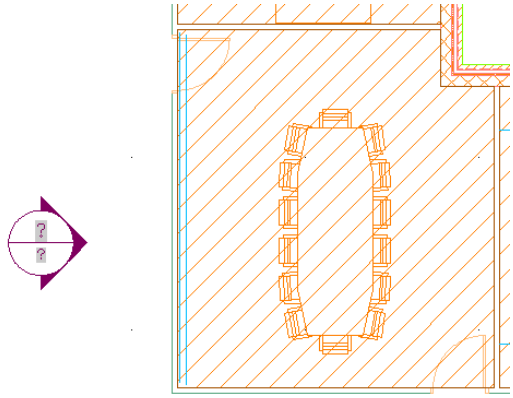
  **POZNÁMKA** Když pracujete se sadou listů projektu aplikace AutoCAD Architecture, budete ve většině případů namísto Uživatelských vlastností používat Detaily projektu.

- 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

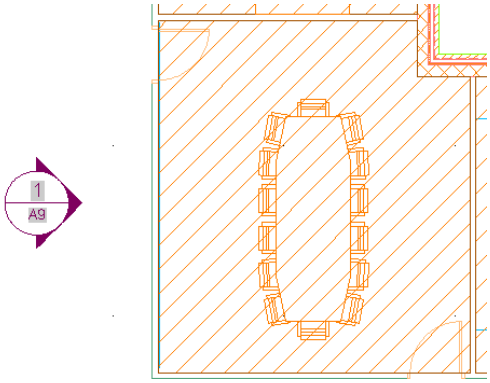
- Podmnožina aktuálního listu
- Název aktuálního listu
- Sada listů: Jako obsah pole zde můžete vybrat libovolný list ze sady listů. Vlastnosti sady, které je možné zobrazit, jsou název, číslo a popis listu.
- Zástupný symbol sady listů: V kategorii pole zástupného symbolu sady listů můžete definovat 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 2408. 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**



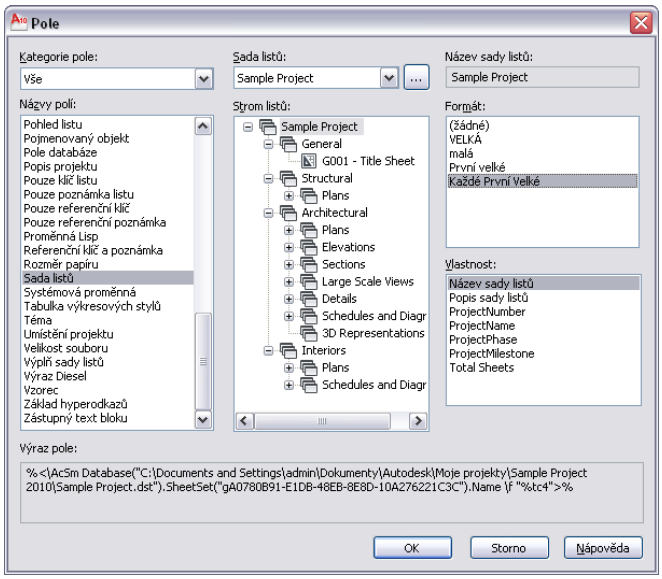

## Výběr pole sady listů

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 2251. |
| vložit pole sady listů do prvku textu o více řádcích (mtext) | viz část Vkládání polí do textu aplikace AutoCAD s více řádky na straně 2252. |
| vložit pole sady listů do buňky tabulky aplikace AutoCAD | viz část Vkládání polí do buněk tabulek aplikace AutoCAD na straně 2254. |
| vložit pole sady listů do definice atributu | viz část Vkládání polí do atributů aplikace AutoCAD na straně 2252. |
| vložit pole sady listů do definice sady vlastností | viz část Vložení polí do definic sady vlastností na straně 2247. |
| vložit pole sady listů do vlastnosti objektu | viz část Vkládání zástupných symbolů pole do vlastností objektu na straně 2249. |
| vložit pole sady listů do stylu objektu | viz část Přidání polí k vlastnostem stylu objektu na straně 2251. |

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.

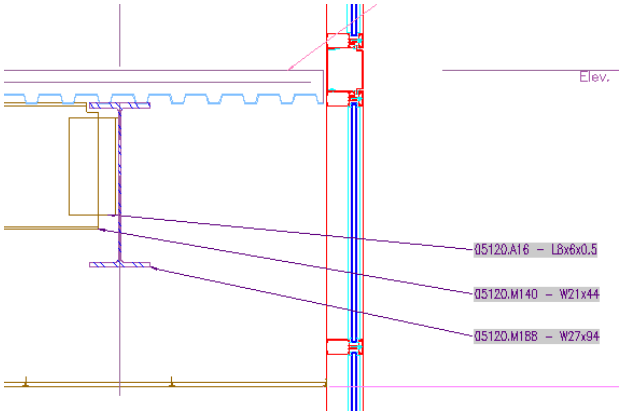
7 V části Formát vyberte formát textu nebo dat pro pole.

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 2325.

## Výběr pole klíčové poznámky

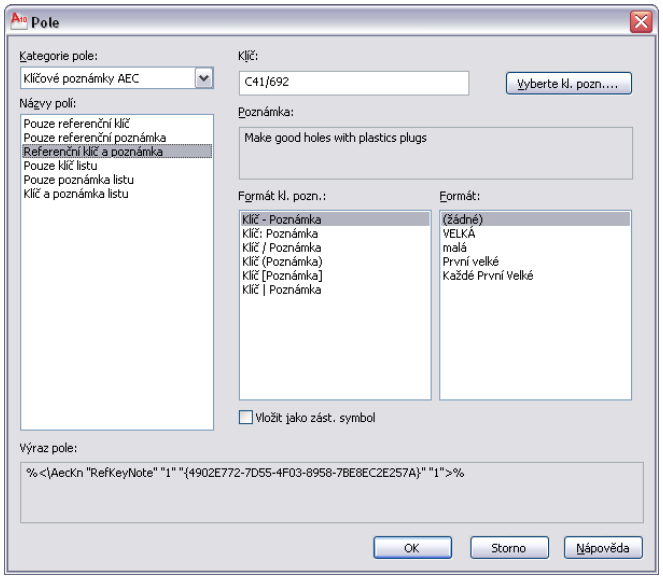
Tento postup slouží k výběru pole klíčové poznámky k vložení do výkresu.

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 2251. |
| vložit pole klíčové poznámky do prvku textu s více řádky (mtext) | viz část Vkládání polí do textu aplikace AutoCAD s více řádky na straně 2252. |
| vložit pole klíčové poznámky do buňky tabulky aplikace AutoCAD | viz část Vkládání polí do buněk tabulek aplikace AutoCAD na straně 2254. |
| vložit pole klíčové poznámky do definice atributu | viz část Vkládání polí do atributů aplikace AutoCAD na straně 2252. |
| vložit pole klíčové poznámky do definice sady vlastností | viz část Vložení polí do definic sady vlastností na straně 2247. |
| vložit pole klíčové poznámky do vlastnosti objektu | viz část Vkládání zástupných symbolů pole do vlastností objektu na straně 2249. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| vložit pole klíčové poznámky do stylu objektu | viz část Přidání polí k vlastnostem stylu objektu na straně 2251. |

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.

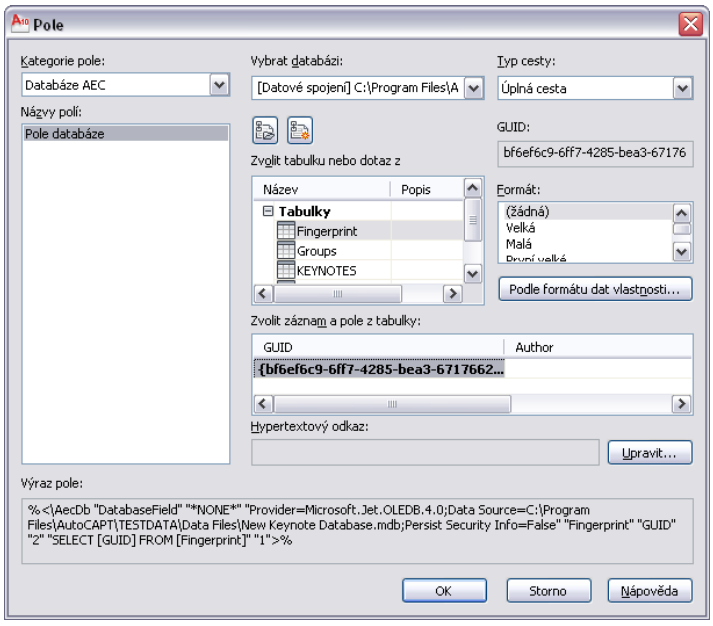
## Výběr pole databáze

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 2251. |
| vložit pole databáze do prvku textu s více řádky (mtext) | viz část Vkládání polí do textu aplikace AutoCAD s více řádky na straně 2252. |
| vložit pole databáze do buňky tabulky aplikace AutoCAD | viz část Vkládání polí do buněk tabulek aplikace AutoCAD na straně 2254. |
| vložit pole databáze do definice atributu | viz část Vkládání polí do atributů aplikace AutoCAD na straně 2252. |
| vložit pole databáze do definice sady vlastností | viz část Vložení polí do definic sady vlastností na straně 2247. |
| vložit pole databáze do vlastnosti objektu | viz část Vkládání zástupných symbolů pole do vlastností objektu na straně 2249. |
| vložit pole databáze do stylu objektu | viz část Přidání polí k vlastnostem stylu objektu na straně 2251. |

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 2266.

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.

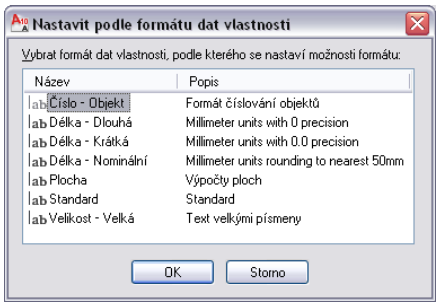
**POZNÁMKA** V poli statického textu v pravém horním rohu dialogového okna Pole je možné zobrazit náhled hodnoty databázového pole. Pod výrazem pole v dolní části dialogového okna je možné zobrazit náhled výrazu pole.

**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).

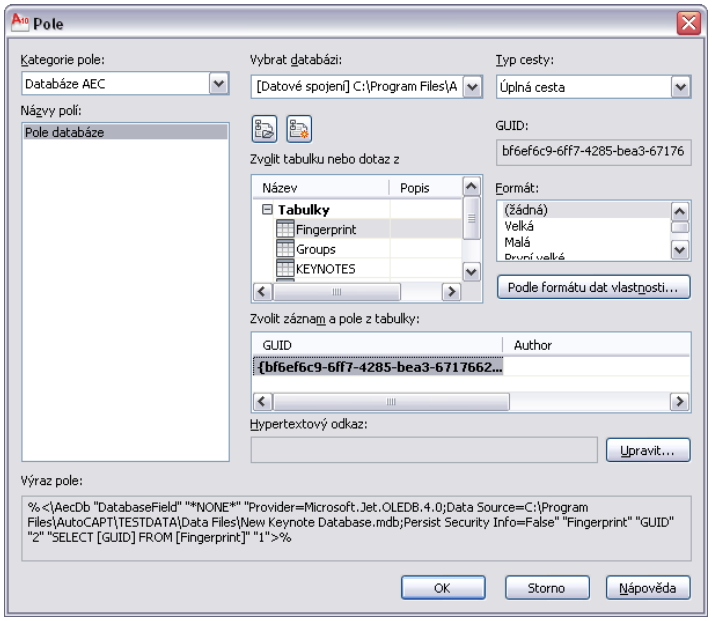
**POZNÁMKA** Následující pokyn popisuje proces vytvoření odkazu na zdroj dat ze souboru aplikace Microsoft Excel. Stejným způsobem je možné vytvořit datová spojení do databází aplikace Microsoft Access, souborů ve formátu prostého textu ASCII a souborů oddělených čárkami.

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 2251. |
| vložit pole databáze do prvku textu s více řádky (mtext) | viz část Vkládání polí do textu aplikace AutoCAD s více řádky na straně 2252. |
| vložit pole databáze do buňky tabulky aplikace AutoCAD | viz část Vkládání polí do buněk tabulek aplikace AutoCAD na straně 2254. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| vložit pole databáze do definice atributu | viz část Vkládání polí do atributů aplikace AutoCAD na straně 2252. |
| vložit pole databáze do definice sady vlastností | viz část Vložení polí do definic sady vlastností na straně 2247. |
| vložit pole databáze do vlastnosti objektu | viz část Vkládání zástupných symbolů pole do vlastností objektu na straně 2249. |
| vložit pole databáze do stylu objektu | viz část Přidání polí k vlastnostem stylu objektu na straně 2251. |

2 V části Kategorie pole vyberte položku Databáze AEC.

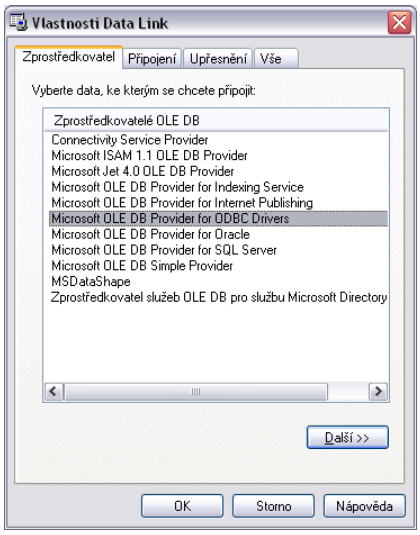



3 V části Názvy polí vyberte položku DatabaseField.

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. |

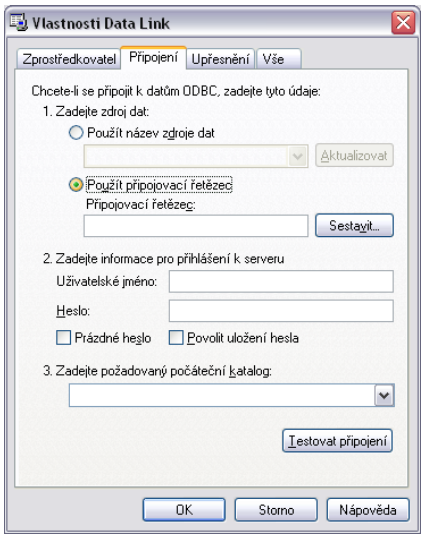
5 Klepněte na kartu Poskytovatel.



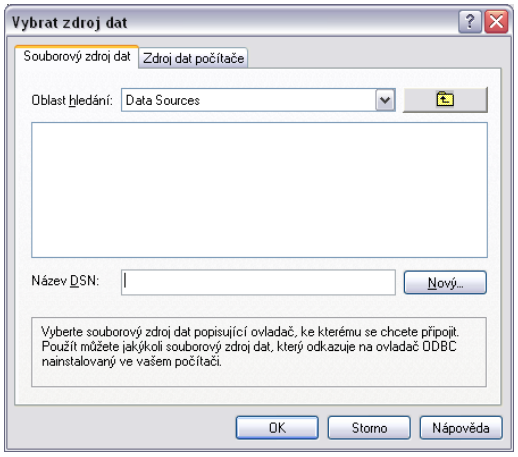

**Vytvoření datového spojení do souboru aplikace Microsoft Excel**

6 Vyberte možnost Microsoft OLE DB Provider for ODBC Drivers a klepněte na tlačítko Další.

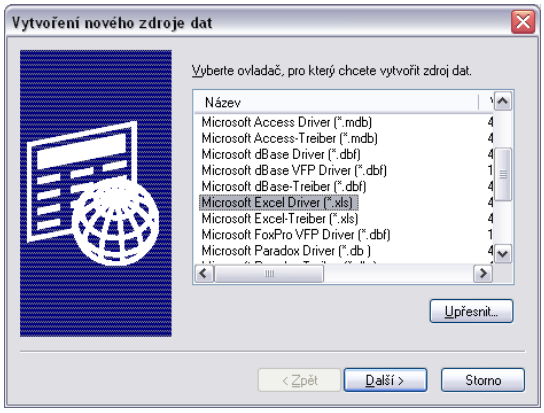
7 Na kartě Připojení klepněte na položku Použít připojovací řetězec.



8 Klepněte na možnost Vytvořit.



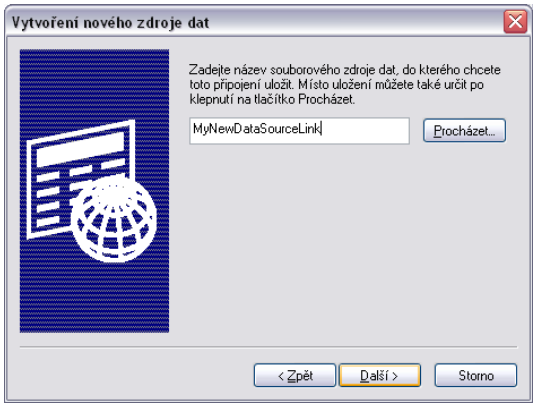

9 Chcete-li vytvořit nový soubor DSN, klepněte na položku Nový.




10 V dialogovém okně Vytvořit nový datový zdroj vyberte položku Driver pro Microsoft Excel (*.xls).

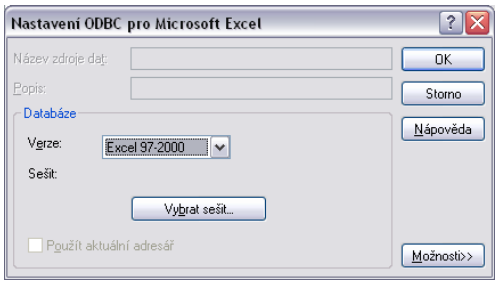
**POZNÁMKA** Další zde podporované ovladače jsou ovladač pro formát Microsoft Access (*.mdb) a ovladač Microsoft pro textový formát (*.txt, *.csv). Můžete je použít k vytvoření odkazu do databáze aplikace Access, souboru prostého textu ve formátu ASCII nebo souboru odděleného čárkami.

11 Klepněte na tlačítko Další.



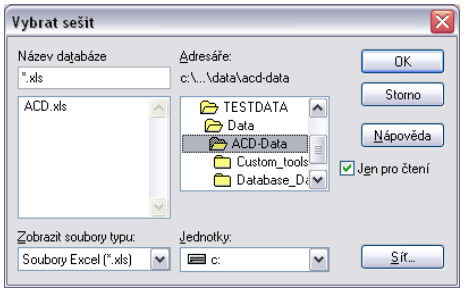

12 Zadejte název pro nový soubor DNS a klepněte na tlačítko Další.

13 Potvrďte, že nastavení zdroje dat je správné, a klepněte na tlačítko Dokončit.

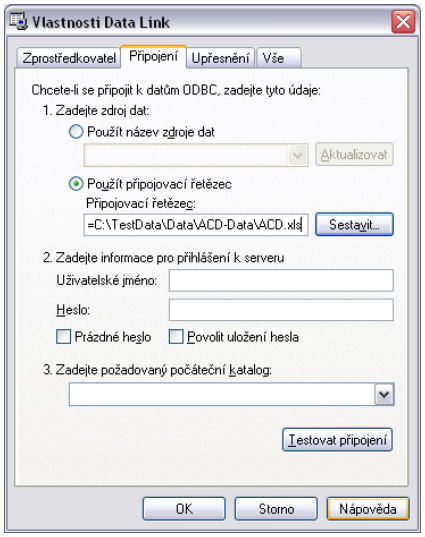



14 V dialogovém okně Nastavení ovladače ODBC aplikace Microsoft Excel vyberte verzi aplikace Microsoft Excel, kterou by měl soubor DSN podporovat.

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 2264.

# Komponenty detailů

# 45

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 2308). 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.

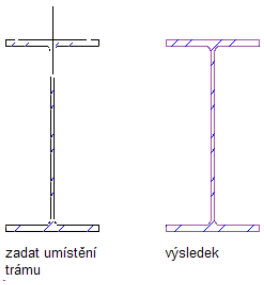
1 Aktivujte nástroj pro vkládání komponent detailů pro komponentu pomocí kterékoli metody popsané v části Vkládání komponent detailů na straně 2274.

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. |
| 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 2274.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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

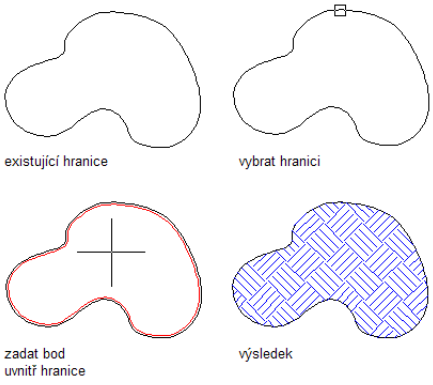
Tento postup slouží k vkládání komponent detailů sypaniny, jako je štěrk nebo zemina, které jsou umístěny v rámci ohraničení stávající skicou nebo stávajícím objektem. V tomto příkladu má nástroj pro vkládání souvislé zeminy nastavenu vlastnost Pohled na Řez, což je jediný pohled, který je k dispozici pro tento typ komponenty.

1 Aktivujte nástroj pro vkládání komponent detailů pro komponentu pomocí kterékoli metody popsané v části Vkládání komponent detailů na straně 2274.

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.

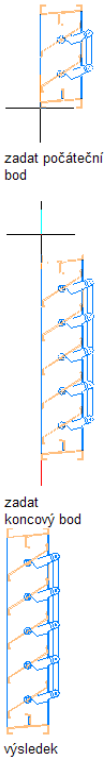
1 Aktivujte nástroj pro vkládání komponent detailů pro konkrétní komponentu.

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 2274. Pokud je nastavena možnost Prostorový (vzor), použijí se výzvy popsané v části Komponenty sypaniny na straně 2276.

1 Aktivujte nástroj pro vkládání komponent detailů pro komponentu pomocí kterékoli metody popsané v části Vkládání komponent detailů na straně 2274.

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 2274.

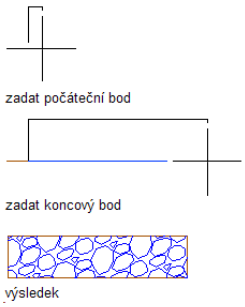
2 Určete počáteční bod v oblasti výkresu, chcete-li vložit komponentu s výchozí orientací, nebo vyberte jednu z následujících možností:

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| otočit komponentu podél její osy *x* | zadejte **x** (pro otočení kolem osy x) a klepnutím určete počáteční bod komponenty. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 2275.

1 Aktivujte nástroj pro vkládání komponent detailů pro komponentu pomocí kterékoli metody popsané v části Vkládání komponent detailů na straně 2274.

2 Zadejte první roh obdélníku.

3 Zadejte protější roh pro vložení komponenty.

**Betonová deska v prostorovém pohledu**



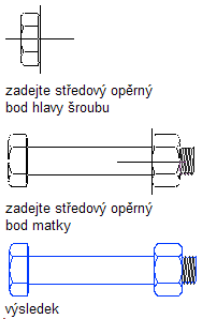

## Komponenty šroubů

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 2274.
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. |
| 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 1807.) 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).

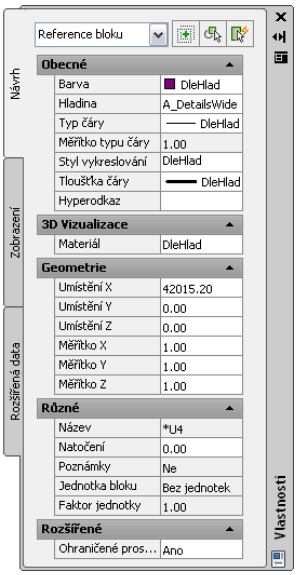
Některé vlastnosti komponenty detailu je možné zobrazit a upravit klepnutím na na kartu Výchozí ➤ panel Vytvořit ➤ rozevírací nabídka Nástroje ➤ Vlastnosti  . V následujících ukázkách jsou uvedeny příklady karet Projekt a Rozšířená data palety Vlastnosti pro komponentu detailů. Velkou část nastavení 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.

---

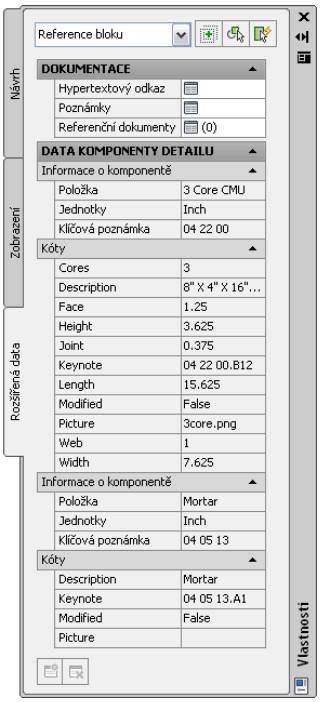
**POZNÁMKA** Pokud vyberete možnost kontextové nabídky Přidat vybrané nebo Nahradit vybrané, zobrazí se údaje Komponenta na kartě Projekt palety Vlastnosti (namísto karty Rozšířená data) a je možné je upravit. Další informace o těchto dvou možnostech naleznete v části Vkládání komponent detailů na straně 2274.

---

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 2274.

## 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

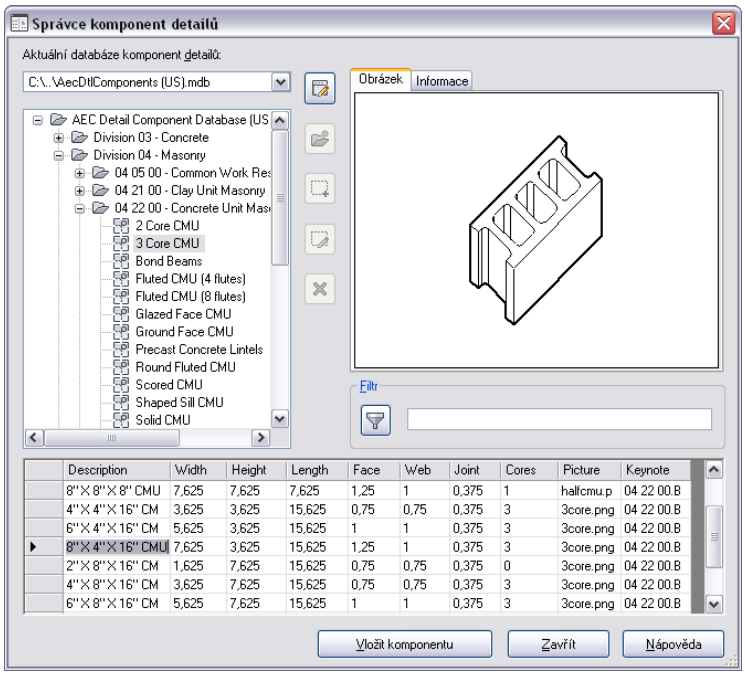
Tento postup slouží k přetažení vybrané komponenty detailů ze Správce komponent detailů na paletu nástrojů na pracovní ploše a tedy ke konkretizaci nástroje pro vkládání základní komponenty detailů pro příslušnou komponentu.

1 Otevřete paletu nástrojů, ke které chcete přidat nástroj komponenty detailů.

2 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .

**POZNÁMKA** Alternativně 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.)

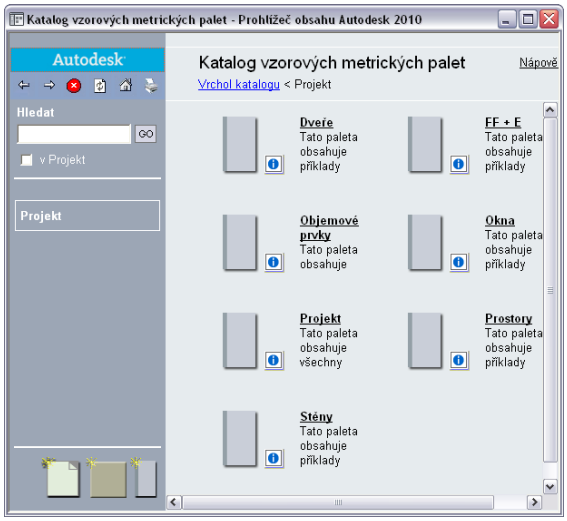
4 Klepněte na sloupec pro výběr nalevo od řádku požadované tabulky a přetáhněte vybranou komponentu na paletu nástrojů.

Nyní můžete použít nástroj pro vkládání komponent do výkresu. Další informace naleznete v části Vkládání komponent detailů na straně 2274.

## 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 2284. 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 2284.

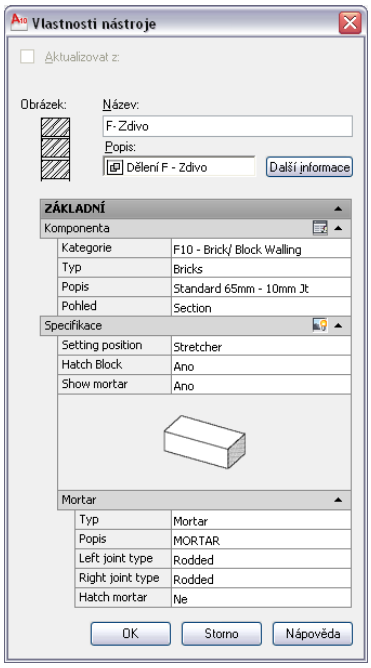
# Úpravy nástrojů komponenty detailů

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. 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. |

| Vlastnost / Název kategorie | Popis |
|---|---|
| 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 2274. |
| Specifikace | Po klepnutí na ikonu na tomto řádku se zobrazí popis obrázku s orientací, se kterou bude komponenta detailů vkládána (určeno 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 2288.

U skici je nyní možné použít klíčovou poznámku, jako by se jednalo o komponentu vloženou přímo ze Správce komponent detailů.

# Použití Správce komponent detailů

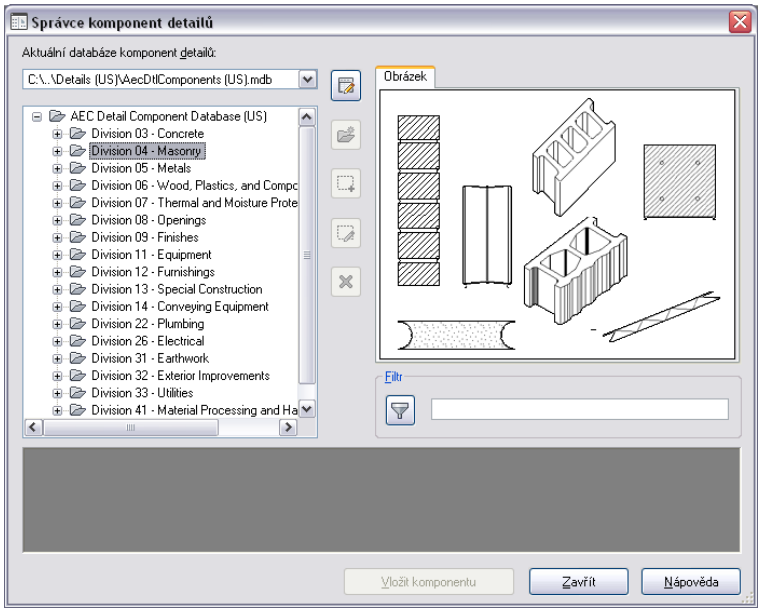
V dialogovém okně Správce komponent detailů můžete přejít do různých databází komponent detailů. Hierarchické stromové zobrazení a funkce filtrování usnadňují vyhledání jednotlivých komponent v rámci databáze. Vyhledanou komponentu, kterou potřebujete, můžete vložit do výkresu nebo ji můžete přetáhnout 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 2289.

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).

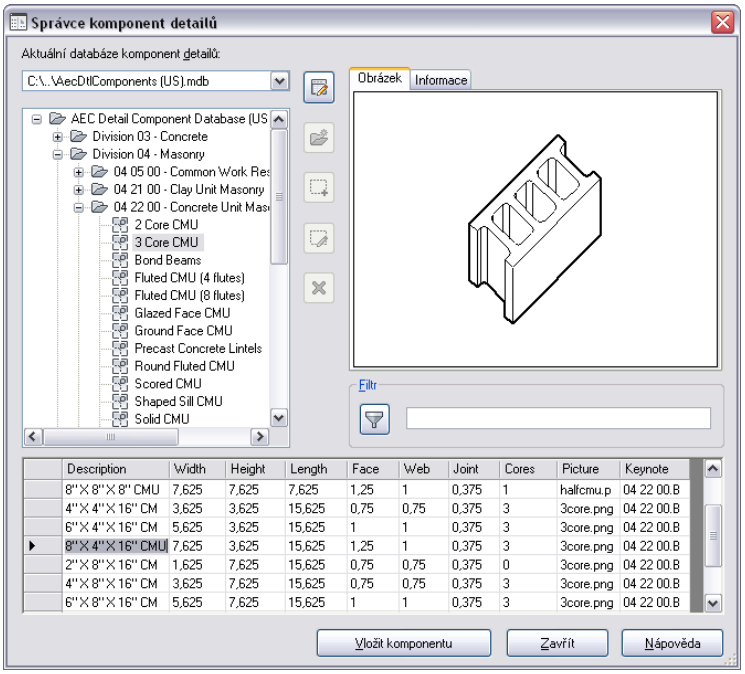
| Spuštění příkazu z... | Pak... |
|---|---|
| pásu karet | Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů . |
| nástroje na paletě nástrojů | Klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj a vyberte možnost Správce komponent detailů. |
| tabulky vlastností nástroje | Otevřete k nástroji tabulku 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 2308.

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.

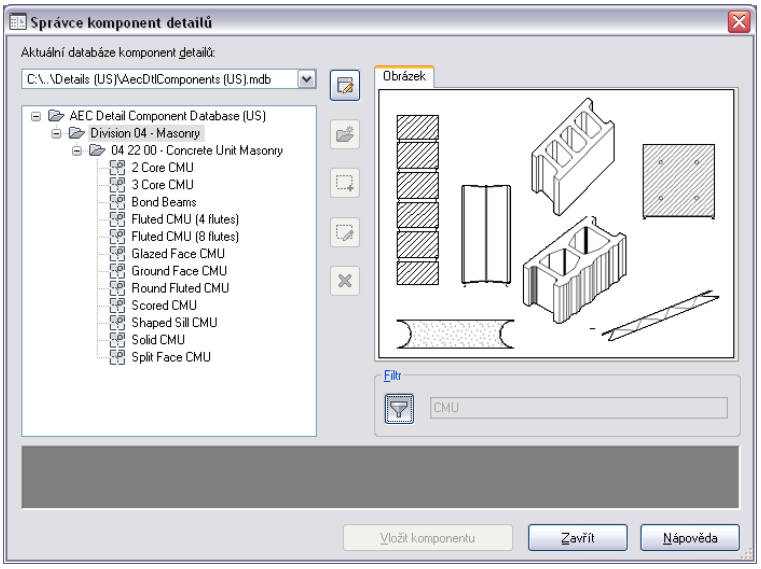
  **Dialogové okno Správce komponent detailů se zobrazenou tabulkou betonového zdiva**




- 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 2547.) 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.

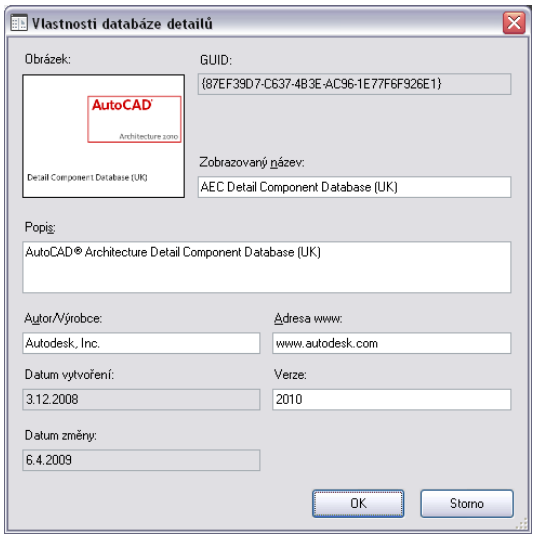
1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .

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 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  .

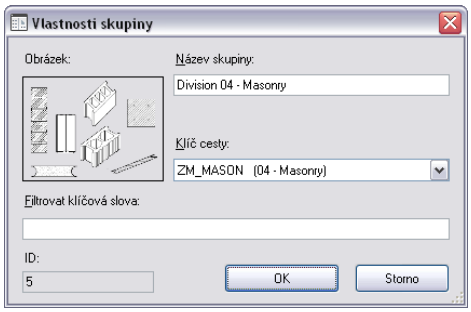
2 Ze seznamu Aktuální databáze komponent detailů vyberte databázi.

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 2553.) 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.

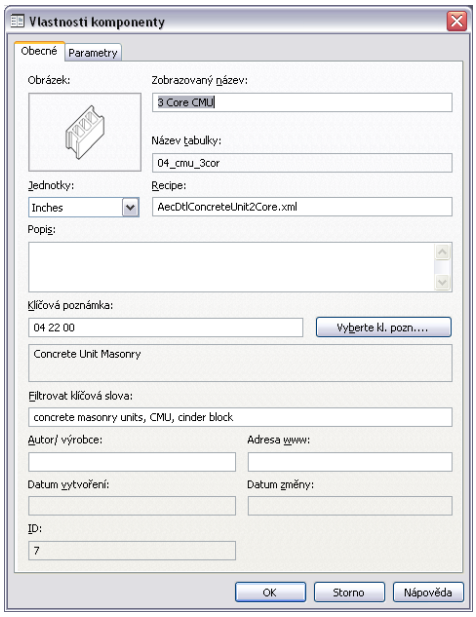
3 Klepnutím na položku zadáte režim úprav.

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 2547.



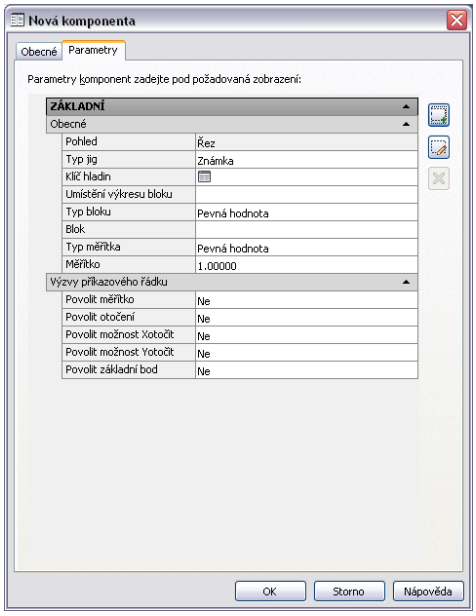

6 Na kartě Obecné upravte podle potřeby následující hodnoty:

| 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. |
| 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. |

| Název vlastnosti | Popis/Pokyny |
|---|---|
| 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 2302. |
| Bookends | Parametry pro metodu (recipe), které používají bookends jig na straně 2303. |
| Lineární pole | Parametry pro metody (recipe), které používají objekty linear array jig na straně 2304. |
| Plocha | Parametry pro metodu (recipe), které používají objekty jig plochy na straně 2306. |

| Chcete-li definovat metodu (recipe) pomocí tohoto typu jig... | Viz... |
|---|---|
| Typ čáry plochy | Parametry pro metodu (recipe), které používají objekty jig typu čáry plochy na straně 2306. |
| Vrchol plochy | Parametry pro metodu (recipe), které používají objekty jig vrcholu plochy na straně 2307. |

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.

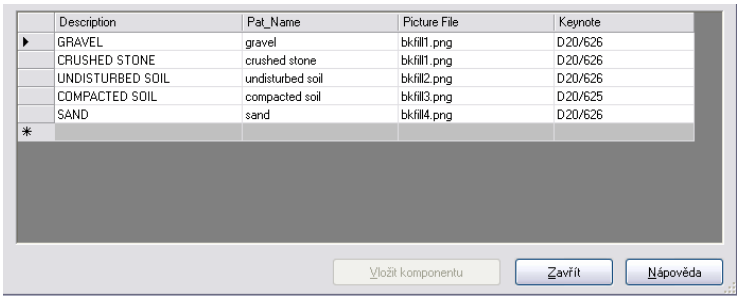
1 Klepněte na kartu Výchozí ➤ panel Detaily ➤ Komponenty detailů .

2 Ze seznamu Aktuální databáze komponent detailů vyberte databázi.

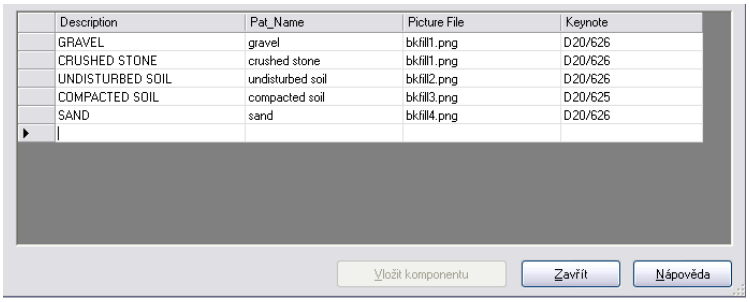
3 Klepnutím na položku zadáte režim úprav.

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 (*).

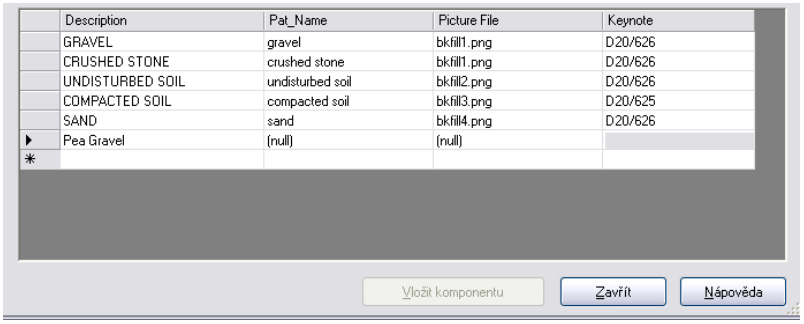



Je vybrán řádek.




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 2342.

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 2342.

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 2010\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 2308.)

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 2298.)

4 Podle potřeby přidejte v rámci skupin a podskupin jednotlivé komponenty. (Podrobné pokyny najdete v části Přidání komponent k databázi komponent detailů na straně 2299.)

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 2294.)

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 2010\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 2308.

## 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  .

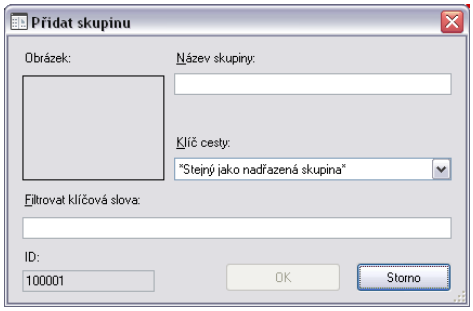
2 Klepnutím na položku  zadáte režim úprav.

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 2547.

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 2553.) 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  .

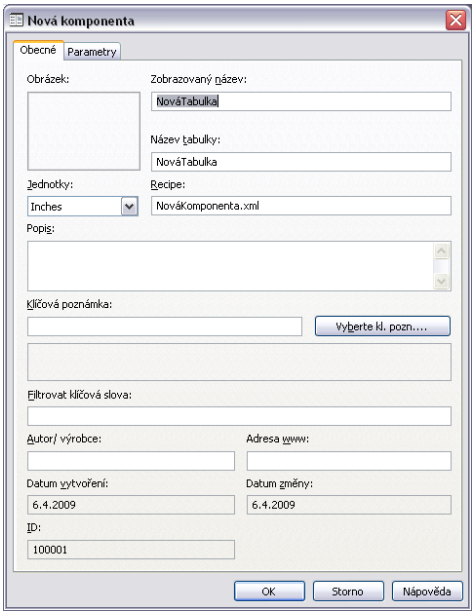
2 Klepnutím na položku  zadáte režim úprav.

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.



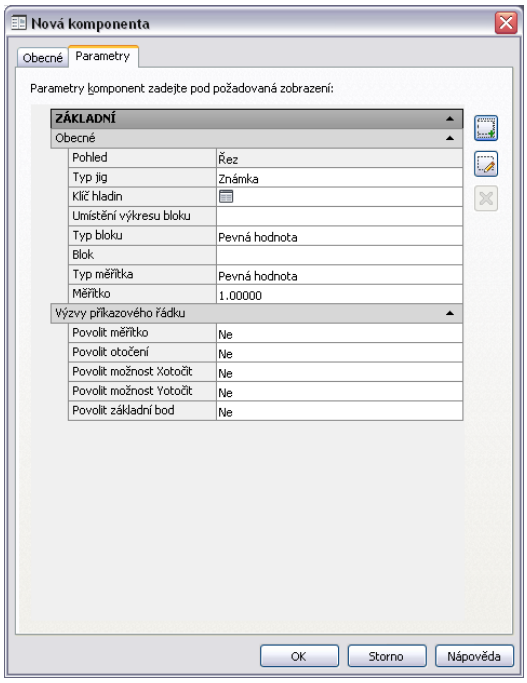
6 Na kartě Obecné zadejte podle potřeby pro komponentu, kterou přidáváte, následující hodnoty:

| 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. |
| 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 2302. |
| Bookends | Parametry pro metodu (recipe), které používají bookends jig na straně 2303. |
| Lineární pole | Parametry pro metody (recipe), které používají objekty linear array jig na straně 2304. |
| Plocha | Parametry pro metodu (recipe), které používají objekty jig plochy na straně 2306. |
| Typ čáry plochy | Parametry pro metodu (recipe), které používají objekty jig typu čáry plochy na straně 2306. |
| Vrchol plochy | Parametry pro metodu (recipe), které používají objekty jig vrcholu plochy na straně 2307. |

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 2294.

## 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. |
| 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 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. |
| *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. |
| *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. |

| Název parametru | Popis/Pokyny |
|---|---|
| | 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. |
| 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 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. |

| Název parametru | Popis |
|---|---|
| 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 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. |
| 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 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 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. |

| Název parametru | Popis |
|---|---|
| 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 224.

## Přidání databáze komponent detailů k dostupným databázím

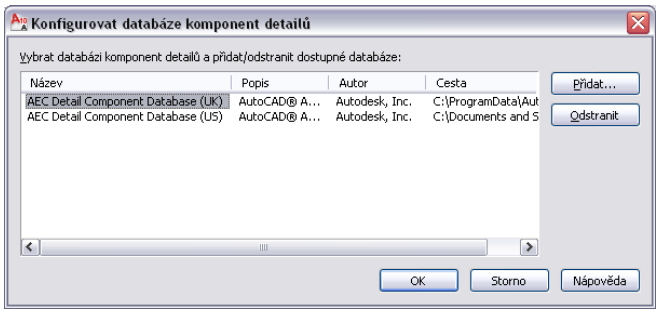
Tento postup slouží k přidání databáze do seznamu aktivních databází komponent detailů, ze kterých je možné vybírat komponenty pro vkládání, kopírovat je na paletu nástrojů nebo používat k úpravám stávajícího nástroje.

1 Klepněte na tlačítko  ➤ Možnosti.

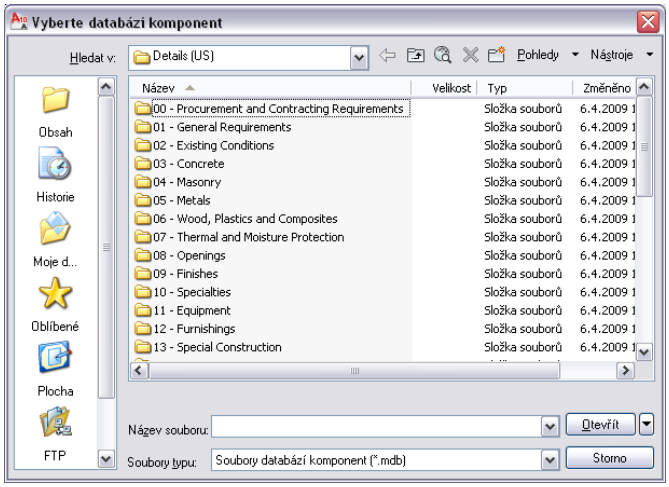
2 V dialogovém okně Možnosti klepněte na kartu Obsah AEC.

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

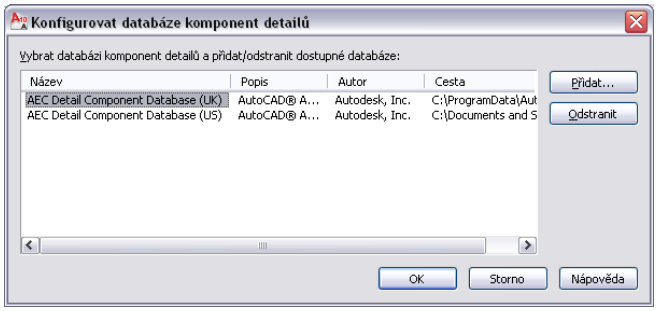
Tento postup slouží k odebrání databáze ze seznamu aktivních databází komponent detailů.

1 Klepněte na 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 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 2581.

**DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ** Počínaje aplikací AutoCAD Architecture 2010 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 2308 nebo Vkládání Databáze klíčových poznámek na straně 2343. 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

# 46

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.

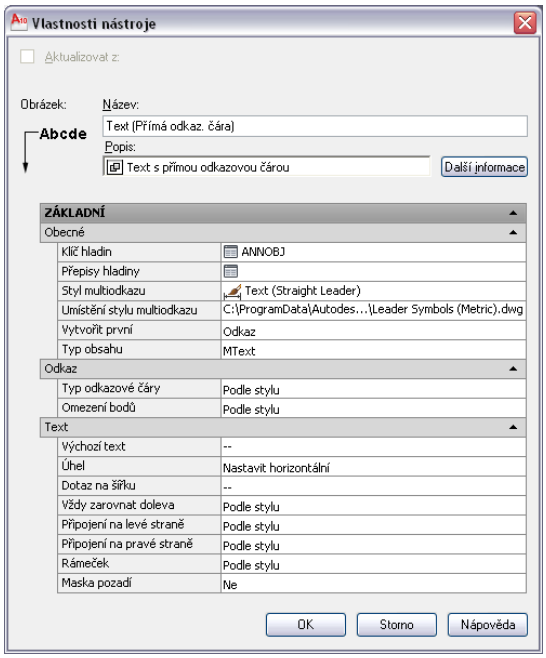
Základní nástroj poznámek vám umožní vložit jak textově orientované tak blokově orientované poznámky. V obou případech může být poznámka vytvořena bez odkazu nebo s odkazem který ji vizuálně spojuje s konkrétním objektem nebo bodem ve výkresu. Nástroj poznámek také podporuje klíčové poznámky, kde je 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.

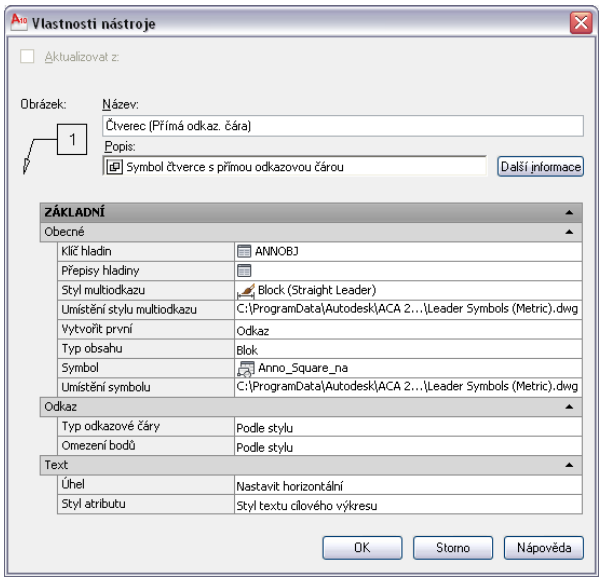
### Vlastnosti Nástroje poznámek

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 2324.

| 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 2326. |
| 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. |
| 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 ho- |

| Kategorie vlastnosti/Název | Popis |
|---|---|
| | dnoty 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 2326 |
| 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). |
| 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.

   Alternativně 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.

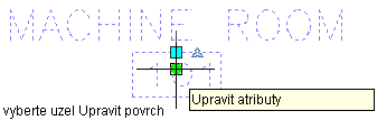
4 Po úpravě šířky nebo zarovnání atributu uložte provedené změny tak, že vyberete položku Ukončit zarovnání atributu a potom položku Ukončit úpravy atributů.



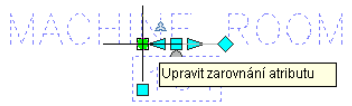
existující štítek Místnost



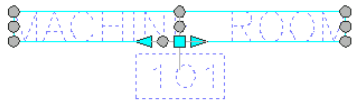
vyberte štítek Místnost



vyberte uzel Upravit povrch

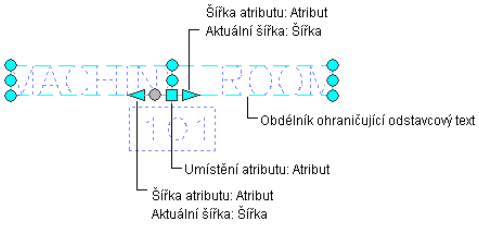


vyberte uzel Upravit zarovnání atributu

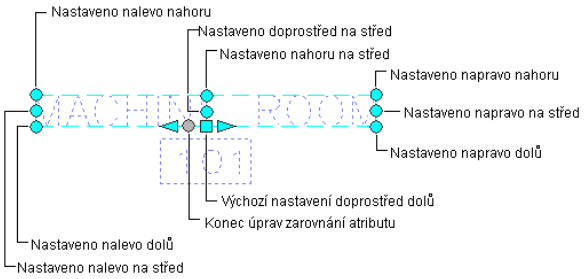


zobrazení uzlů zarovnání atributu

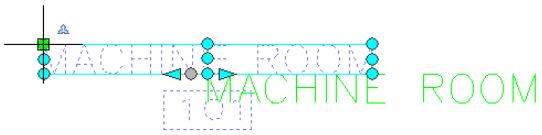
Na následujícím obrázku jsou znázorněny uzly Umístění a Šířka atributu a hraniční obdélník víceřádkového atributu. Ve výchozím nastavení je šířka atributu o (nula). Velikost rozsahu hraničního obdélníku změníte zadáním hodnoty šířky.



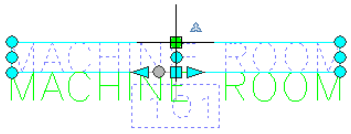
Na následujícím obrázku jsou znázorněny dostupné uzly pro zarovnání hraničního obdélníků a uzel Ukončit úpravy zarovnání atributu. Výchozím nastavením je zarovnání Dolů na střed.



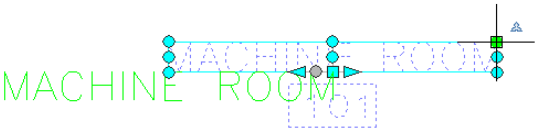

Na následujícím obrázku jsou znázorněny výsledky zadání tří horních uzlů jako aktuálního zarovnání víceřádkového atributu. Zelený text znázorňuje, jak by se změnilo umístění víceřádkového atributu.




Nalevo nahoru




Nahoru na střed

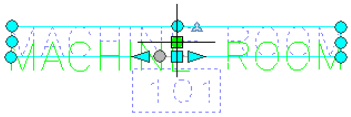



Napravo nahoru

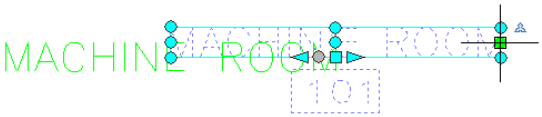
Na následujícím obrázku jsou znázorněny výsledky zadání tří prostředních uzlů jako aktuálního zarovnání víceřádkového atributu. Zelený text znázorňuje, jak by se změnilo umístění víceřádkového atributu.




Nalevo na střed

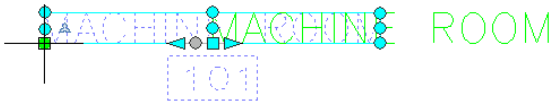



Doprostřed na střed

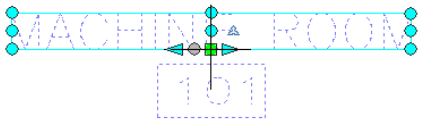



Napravo na střed

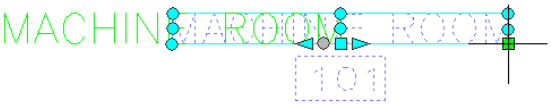
Na následujícím obrázku jsou znázorněny výsledky zadání tří spodních uzlů jako aktuálního zarovnání víceřádkového atributu. Zelený text znázorňuje, jak by se změnilo umístění víceřádkového atributu.




Nalevo dolů




Doprostřed dolů (výchozí)



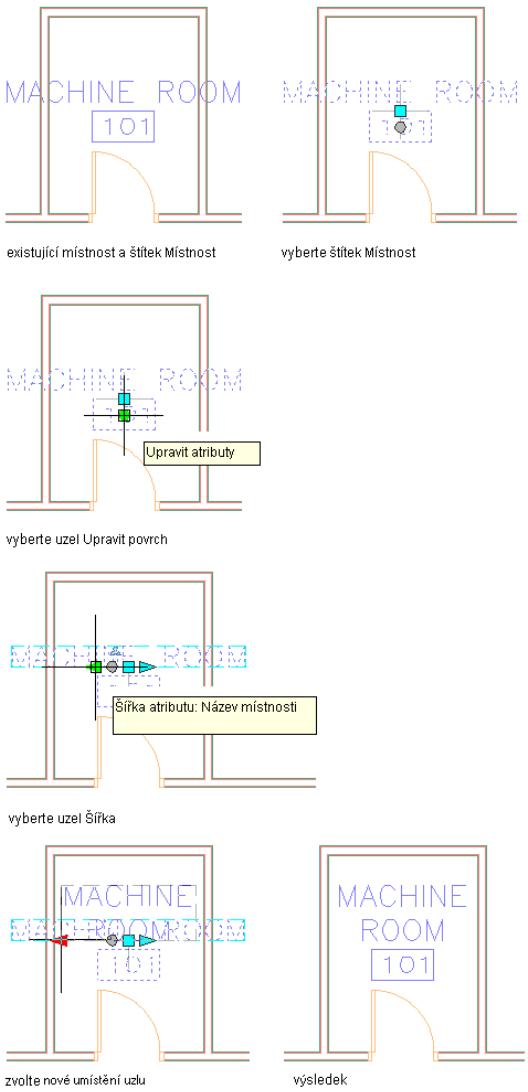

Napravo dolů

**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.

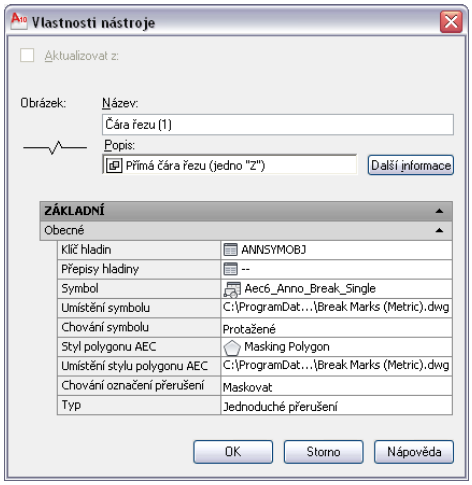
**Změna šířky víceřádkového atributu pomocí uzlů**




## 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 1184.




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 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 2326. |
| 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. |

| Kategorie vlastnosti/Název | Popis |
|---|---|
| | 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.)

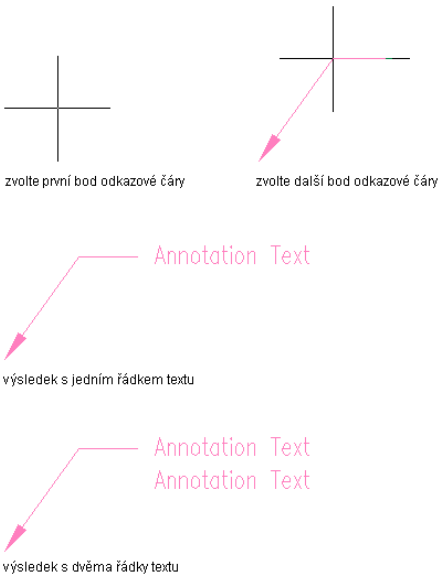
3 Určete jeden nebo více bodů k vytvoření požadovaného odkazu a stiskněte klávesu *ENTER*.

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**

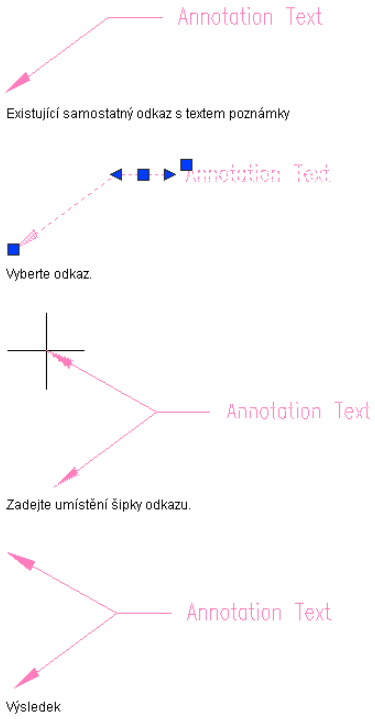
1 Vyberte existující odkaz.

2 Klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Přidat odkaz.

Nový odkaz je přidán počínaje od nejbližšího bodu na odkazové čáře nebo symbolu, který zadáte.

3 Zadejte umístění šipky nového odkazu.

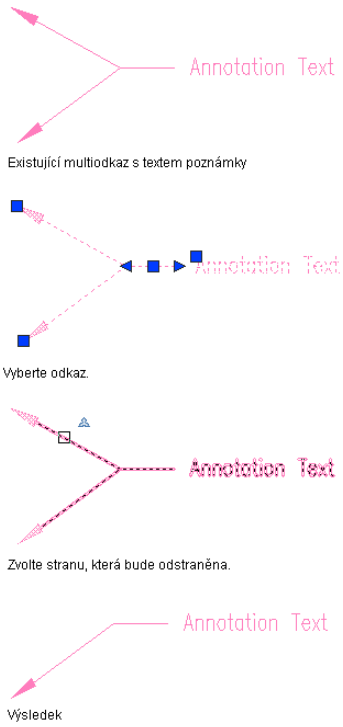
**Přidání odkazové čáry**




**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.)

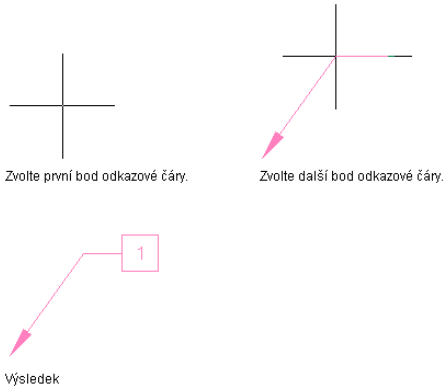
3 Určete jeden nebo více bodů k vytvoření požadovaného odkazu a stiskněte klávesu *ENTER*.

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**

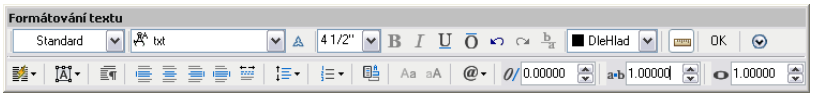



## Úprava a textově orientovaná poznámka

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 1170 a Maskování podkladových objektů polygony AEC na straně 1186.

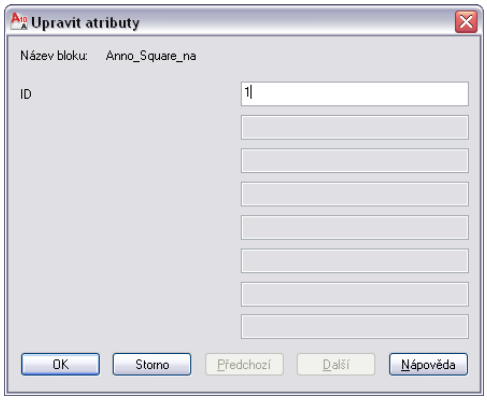
## Úprava a blokově orientovaná poznámka

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 2340). 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 2327).

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 2337.

---

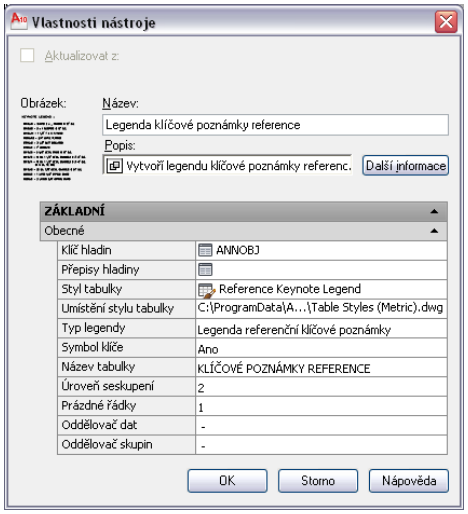
## Konfigurace nástroje poznámek pro Klíčové poznámky

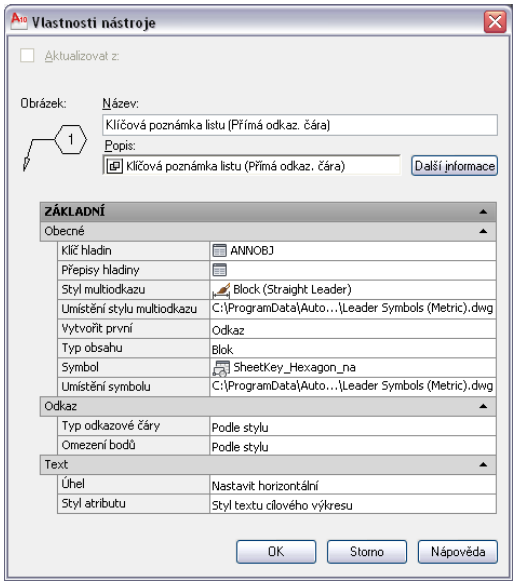
AutoCAD Architecture poskytuje několik výchozích nástrojů pro vkládání klíčových poznámek do výkresu. Pokud nebyl váš software upraven lokálně, najdete tyto nástroje na vzorku palety Nástroje poznámek. Jsou také dostupné v katalogu nástrojů dokumentace v Prohlížeči obsahu a mohou být zkopírovány do jakékoliv 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 2328. 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 2327.




## 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.

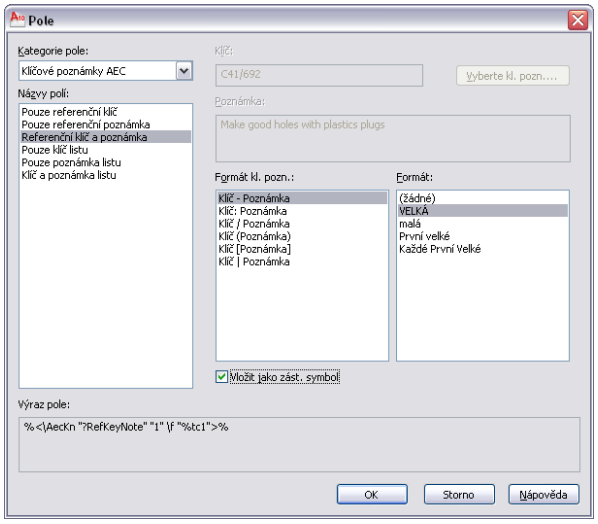
2 Otevřete dialog Pole

| 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 |

| Jestliže | Pak... |
|---|---|
| | 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.

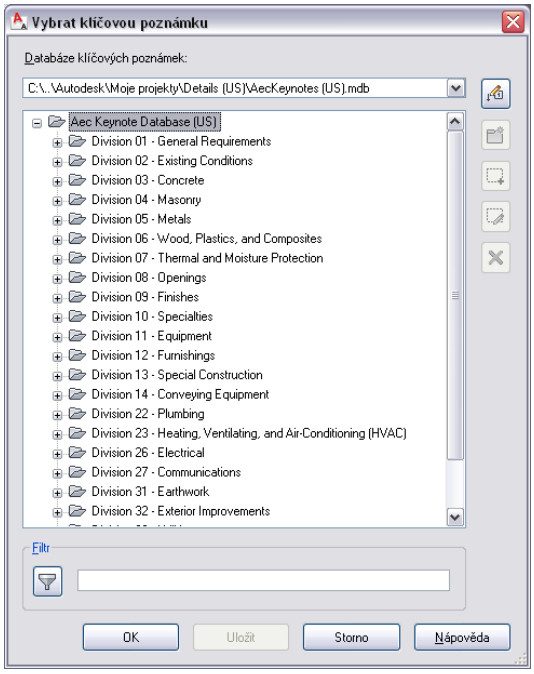
### Dialog Vyberte klíčovou poznámku

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 2345.

## 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).

   Alternativně 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.

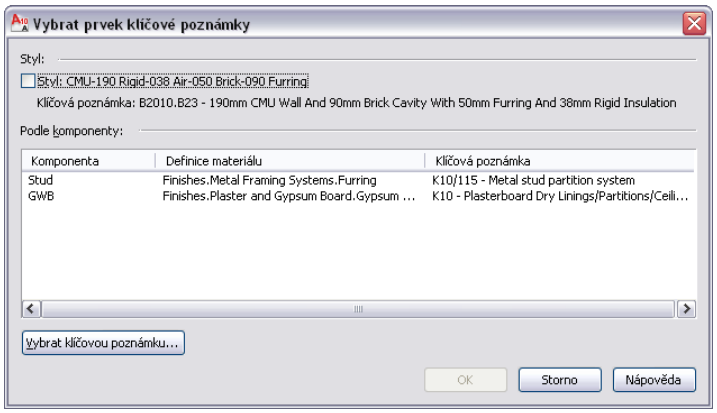
2 Vyberte objekt/komponentu/skicu, kterou chcete opatřit klíčovou poznámkou, nebo stiskněte klávesu *ENTER* a upřesněte bod v kreslicí ploše.

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.<br>■ Pokud chcete opatřit komponentu objektu klíčovou poznámkou, vyberte sloupec Komponenta a klepněte na tlačítko OK.<br>■ Pokud chcete opatřit klíčovou poznámkou celý objekt a klíčová poznámka je zadána pro styl objektu, vyberte Styl a klepněte na tlačítko OK.<br>■ 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**

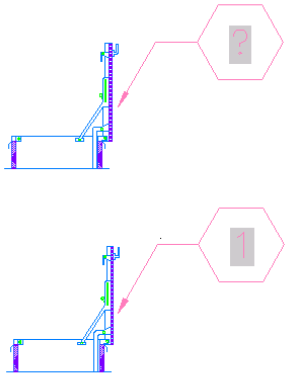



4 Chcete-li vložit odkaz, musíte upřesnit jeden nebo více dalších bodů, a poté klepnout na klávesu *ENTER*.

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

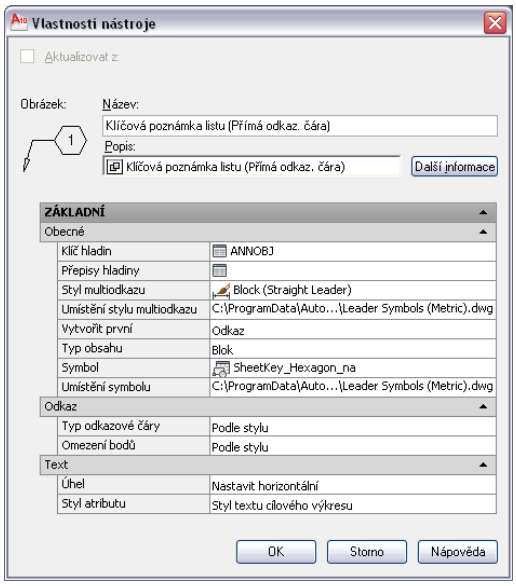
Poté, co jste vložili klíčovou poznámku do výkresu, můžete stejný nástroj aktivovat znovu klepnutím na klávesu *ENTER*, stisknutím mezerníku nebo klepnutím pravým tlačítkem myši a klepnutím na položku Opakovat. Pokud chcete použít nějaký nástroj a mezitím jste již používali jiný dříve použitý, je možné jej aktivovat klepnutím pravým tlačítkem na klíčovou poznámku, která byla nástrojem vložena a klepnout na Přidat vybrané.

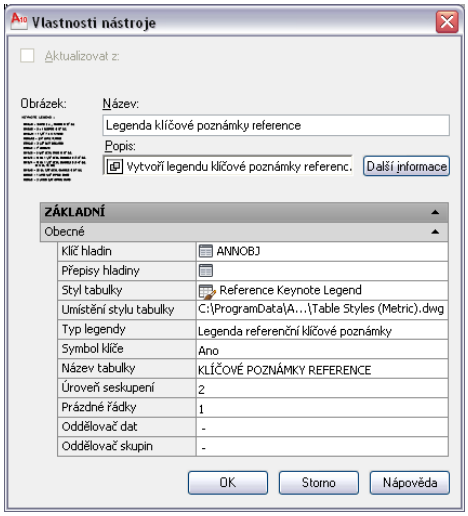
# Použití legend klíčových poznámek

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 2335.

| 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. |

| Název vlastnosti | Popis |
|---|---|
| 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 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.

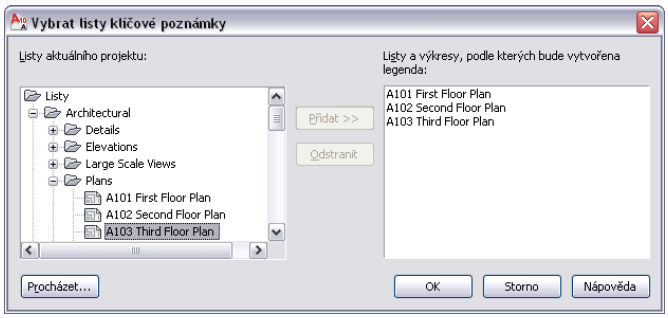
**POZNÁMKA** Alternativně můžete klepnout na kartu Poznámka ➤ panel Klíčové poznámky ➤ rozevírací nabídka Legenda klíčové poznámky listu ➤ Legenda klíčové poznámky listu nebo na kartu Poznámka ➤ panel Klíčové poznámky ➤ rozevírací nabídka Legenda klíčové poznámky listu ➤ Legenda klíčové poznámky reference .

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*. |
| 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 hierarchiemi. 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).

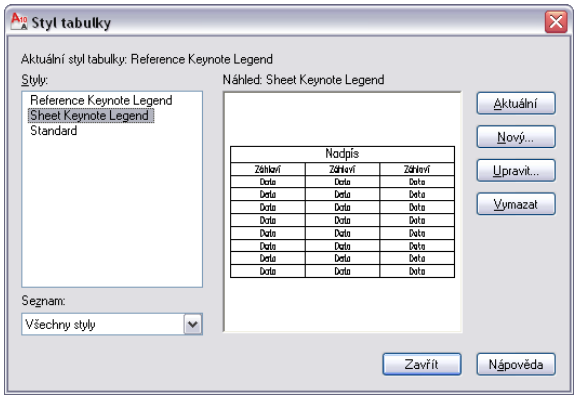
V jiném případě stiskněte klávesu *CTRL* a klepněte na řádek v legendě, chcete-li zvětšit ohraničení všech instancí vybrané klíčové poznámky.

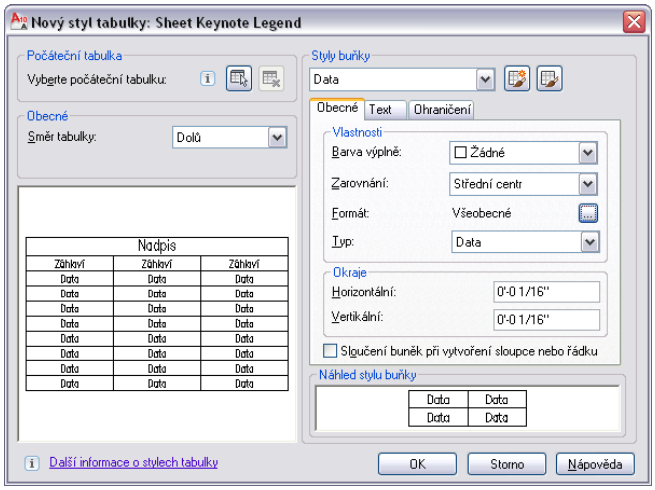
## Úprava legendy poznámek a stylů tabulek

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.

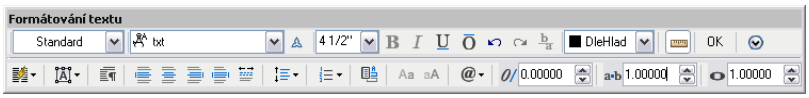
Nová poznámka je vložena do výkresu na místo té předchozí. Všimněte si, že se změna neprojeví v legendě klíčové poznámky, která zahrnuje původní klíčovou poznámku. Pokud je nová klíčová poznámka ze stejné databáze, jako ta původní, můžete aktualizovat legendu klíčových poznámek přidáváním nebo mazáním 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 2333 a Nový výběr klíčových poznámek do legendy klíčových poznámek na straně 2335.

## 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 2327).

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

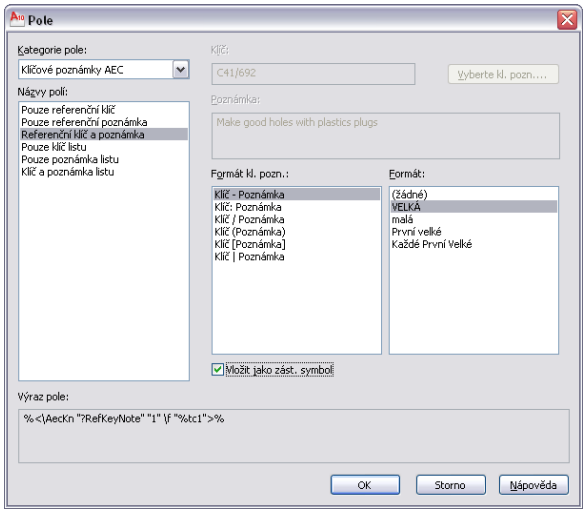
Tento proces lze využít, chcete-li změnit formát klíčové poznámky, která byla vložena do výkresu.

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.

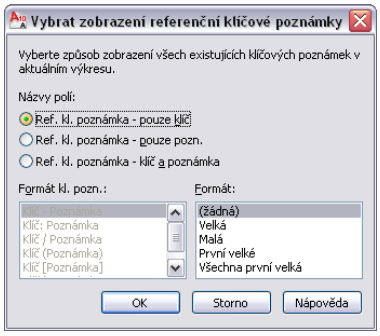
## Globální změny formátů klíčových poznámek

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 vytvářítе 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 2010\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 vytvářítе 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 2010\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 224). 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

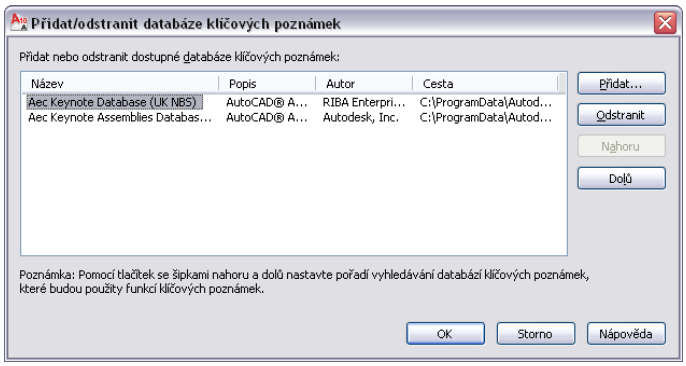
Tuto funkci využijte tehdy, chcete-li odstranit databázi ze seznamu dostupných klíčových databází.

1 Klepněte na položku  ➤ Možnosti.

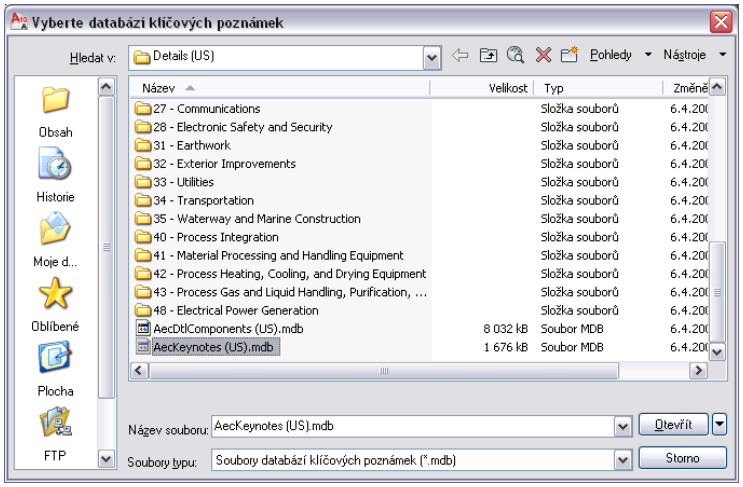
2 V dialogu Volby klepněte na kartu Obsah AEC.

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

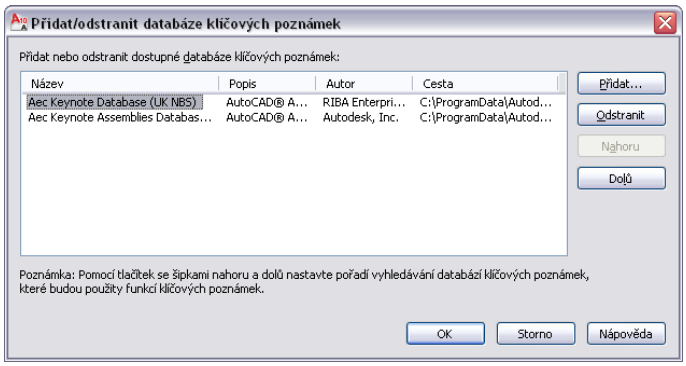
Tuto funkci využijte tehdy, chcete-li odstranit databázi ze seznamu dostupných klíčových databází.

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 2581.

**DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ** Počínaje aplikací AutoCAD Architecture 2010 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 2308 nebo Vkládání Databáze klíčových poznámek na straně 2343. 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 2351). 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.

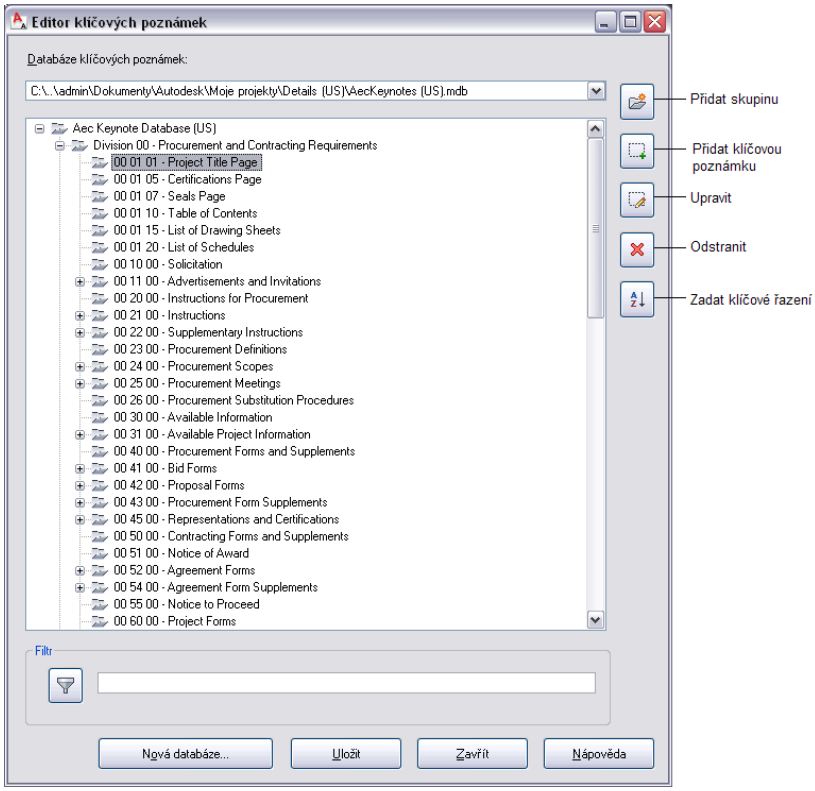
**POZNÁMKA** Pokud pracujete ve víceuživatelském prostředí, doporučuje se, abyste změnili databázi klíčových poznámek pouze tehdy, když žádný z uživatelů nepřistupuje k databázi.

## 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 2346.)
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 2347.)
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 2348.)
4. Uložte novou databázi.

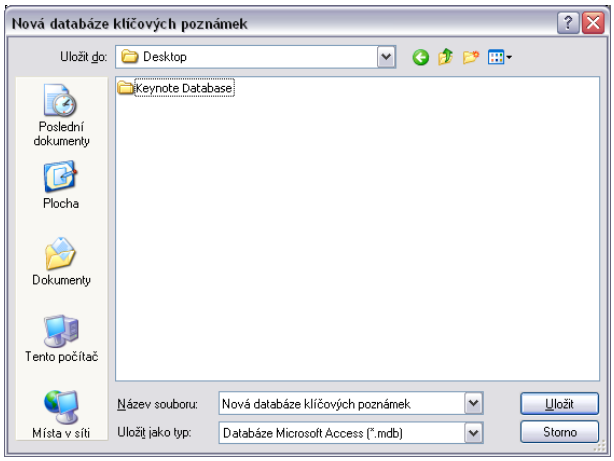
Poté, co novou databázi uložíte, můžete ji přidat do seznamu dostupných databází viz. Vkládání Databáze klíčových poznámek na straně 2343 a připsat ji k projektům Zadávání databází detailních komponent projektu pro projekt na straně 224.

## 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.

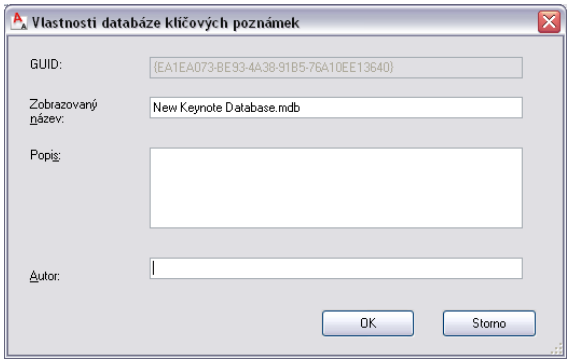
4 Zadejte název nové databáze do pole Název souboru.

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 .

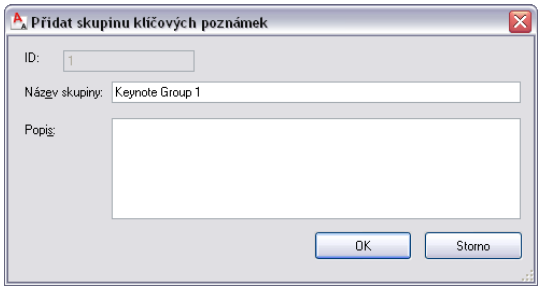
**POZNÁMKA** Zbytek této metody můžete vykonat pomocí dialogu Vybrat klíčovou poznámku.

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 .

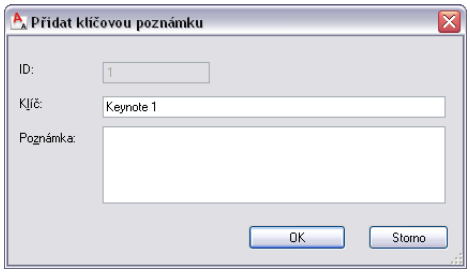
**POZNÁMKA** Zbytek této metody můžete vykonat pomocí dialogu Vybrat klíčovou poznámku.

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 2299.

## 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.

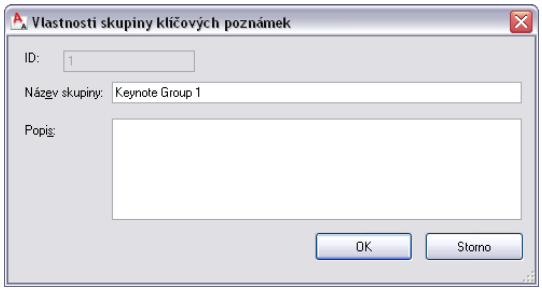
**POZNÁMKA** Zbytek této metody můžete vykonat pomocí dialogu Vybrat klíčovou poznámku.

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.

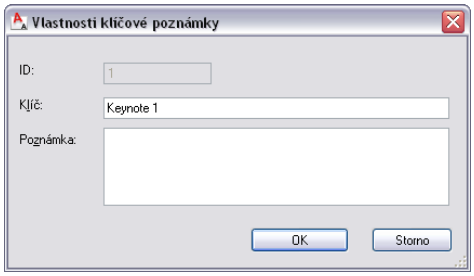
**POZNÁMKA** Zbytek této metody můžete vykonat pomocí dialogu Vybrat klíčovou poznámku.

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

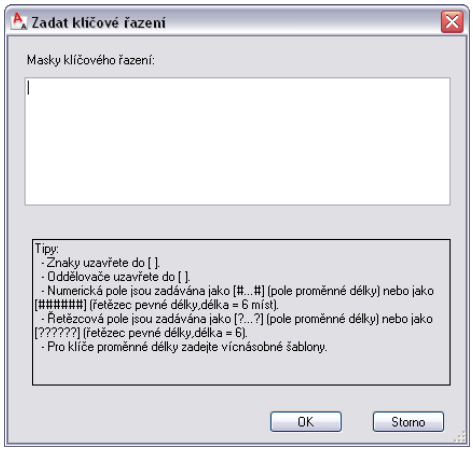
v každém vzoru pole po poli. Jinak řečeno, všechny klíčové poznámky mající stejný vzor klíče jako první maska, kterou vložíte, budou uvedeny před klíčovými poznámkami, které budou mít druhý vzor, který zadáte.

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

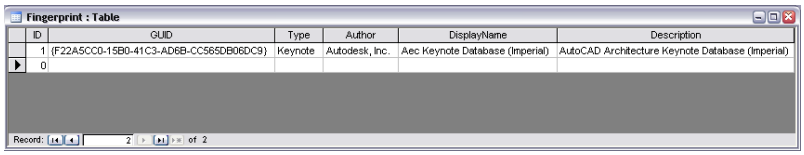
K vytvoření nebo změně databáze klíčových poznámek za použití Microsoft® Access (lépe než Editor klíčových poznámek) potřebujete znát schéma databáze použité v aplikaci AutoCAD Architecture.

Databáze klíčových poznámek obsahuje 4 tabulky:

- Otisk

- Skupiny
- Klíčové poznámky
- Klíčové řazení

### Tabulka Otisky


Fingerprint : Table

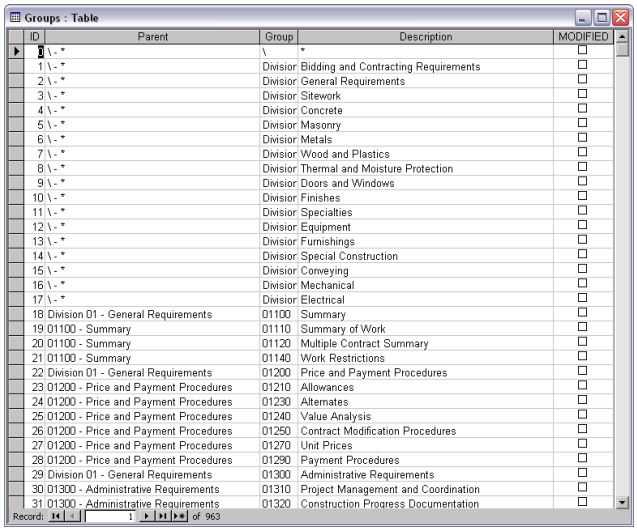
| ID | GUID | Type | Author | DisplayName | Description |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | {F22A5CC0-15B0-41C3-AD6B-CC565DB06DC9} | Keynote | Autodesk, Inc. | Aec Keynote Database (Imperial) | AutoCAD Architecture Keynote Database (Imperial) |
| 0 | | | | | |

Record: 2 of 2

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


Groups : Table

| ID | Parent | Group | Description | MODIFIED |
|---|---|---|---|---|
| 0 | \ - * | \ | * | ☐ |
| 1 | \ - * | Division | Bidding and Contracting Requirements | ☐ |
| 2 | \ - * | Division | General Requirements | ☐ |
| 3 | \ - * | Division | Sitework | ☐ |
| 4 | \ - * | Division | Concrete | ☐ |
| 5 | \ - * | Division | Masonry | ☐ |
| 6 | \ - * | Division | Metals | ☐ |
| 7 | \ - * | Division | Wood and Plastics | ☐ |
| 8 | \ - * | Division | Thermal and Moisture Protection | ☐ |
| 9 | \ - * | Division | Doors and Windows | ☐ |
| 10 | \ - * | Division | Finishes | ☐ |
| 11 | \ - * | Division | Specialties | ☐ |
| 12 | \ - * | Division | Equipment | ☐ |
| 13 | \ - * | Division | Furnishings | ☐ |
| 14 | \ - * | Division | Special Construction | ☐ |
| 15 | \ - * | Division | Conveying | ☐ |
| 16 | \ - * | Division | Mechanical | ☐ |
| 17 | \ - * | Division | Electrical | ☐ |
| 18 | Division 01 - General Requirements | 01100 | Summary | ☐ |
| 19 | 01100 - Summary | 01110 | Summary of Work | ☐ |
| 20 | 01100 - Summary | 01120 | Multiple Contract Summary | ☐ |
| 21 | 01100 - Summary | 01140 | Work Restrictions | ☐ |
| 22 | Division 01 - General Requirements | 01200 | Price and Payment Procedures | ☐ |
| 23 | 01200 - Price and Payment Procedures | 01210 | Allowances | ☐ |
| 24 | 01200 - Price and Payment Procedures | 01230 | Alternates | ☐ |
| 25 | 01200 - Price and Payment Procedures | 01240 | Value Analysis | ☐ |
| 26 | 01200 - Price and Payment Procedures | 01250 | Contract Modification Procedures | ☐ |
| 27 | 01200 - Price and Payment Procedures | 01270 | Unit Prices | ☐ |
| 28 | 01200 - Price and Payment Procedures | 01290 | Payment Procedures | ☐ |
| 29 | Division 01 - General Requirements | 01300 | Administrative Requirements | ☐ |
| 30 | 01300 - Administrative Requirements | 01310 | Project Management and Coordination | ☐ |
| 31 | 01300 - Administrative Requirements | 01320 | Construction Progress Documentation | ☐ |

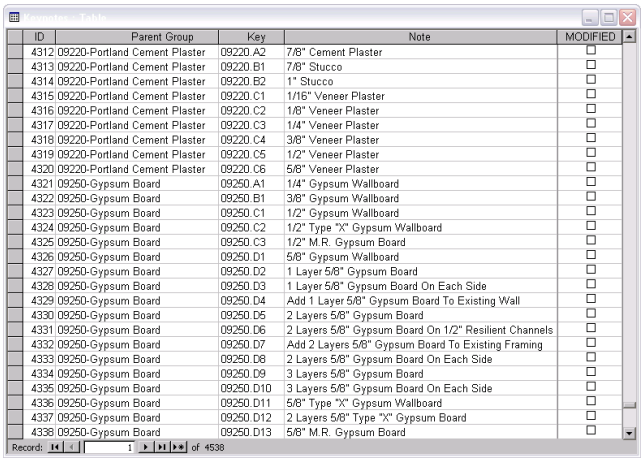
Record: 1 of 963

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

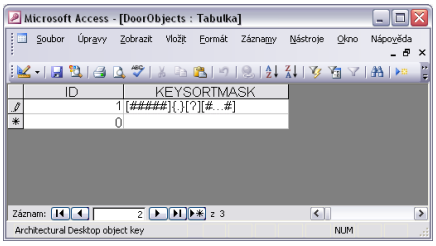
Tato tabulka popisuje individuální klíčové poznámky pro všechny skupiny uvedené v tabulce skupin. Jsou v ní zahrnuta následující pole:

- **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 2581.

### 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.

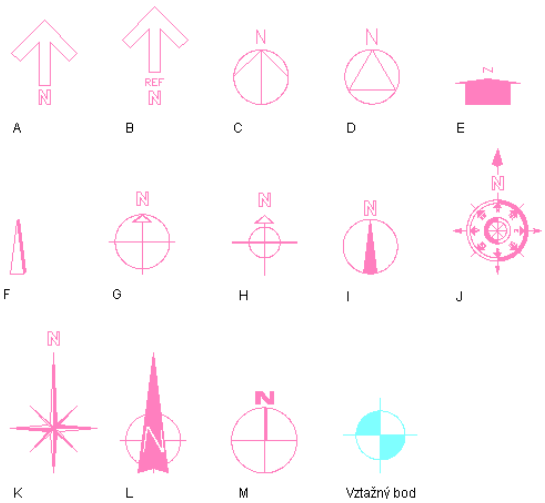
Masky klíčového řazení můžete také zadat pomocí Editoru klíčových poznámek podle postupu popsaného v části Zadání pořadí klíčových poznámek na straně 2350.

# 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 2368.

**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.<br>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).<br>**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 2365.

**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.

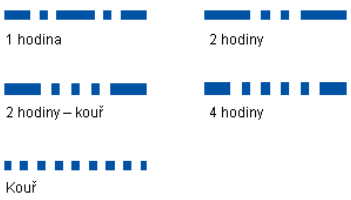
# Nástroje požární odolnosti

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. |

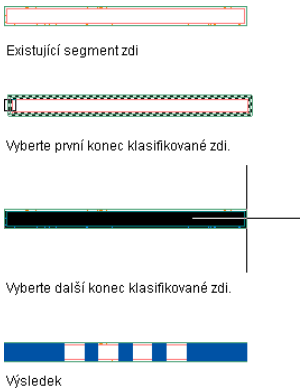
| Kategorie vlastnosti/Název | Popis |
|---|---|
| Obecné/Přepsání hladin | Určuje jedno nebo více přepsání klíče hladiny. Klepnutím na ikonu tabulky zobrazíte tabulku Vyberte přepsání hladin. |
| Obecné/Šířka čáry | Určuje šířku čáry křivky požární odolnosti. |
| Obecné/Typ čáry | Určuje typ čáry požární 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 2367.

**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 2368.

**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.<br>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.<br>**POZNÁMKA** Toto nastavení používá velikost papíru, nikoli modelu. |

| Kategorie vlastnosti/Název | Popis |
|---|---|
| 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. |
| 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 2365 a Úprava křivkově orientovaných symbolů poznámky na straně 2367.

**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 2368.

**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. |

| Kategorie vlastnosti/Název | Popis |
|---|---|
| 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.<br>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.<br>**POZNÁMKA** Toto nastavení používá velikost papíru, nikoli modelu. |
| Obecné/Délka oblouku | Určuje délku oblouku jednotlivých segmentů obláčku.<br>**POZNÁMKA** Tato hodnota je uvedena v jednotkách výkresového 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 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.

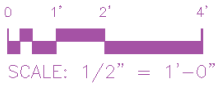
Informace o úpravě vlastností revizních obláčků ve výkresu naleznete v části Úprava blokově orientovaných symbolů poznámky na straně 2365 a Úprava křivkově orientovaných symbolů poznámky na straně 2367.

**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 2368.

**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.<br>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. |

| 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 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 2365.

**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 2368.

**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.<br>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.<br>**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.<br>**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. |
| 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.<br>**POZNÁMKA** Změna měřítka typu čáry bloku ovlivní všechny nástroje a symboly, které na daný blok odkazují. |

| Kategorie/Vlastnost | Popis |
|---|---|
| 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 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 132. |
| 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. |

| Kategorie/Vlastnost | Popis |
|---|---|
| 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 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.

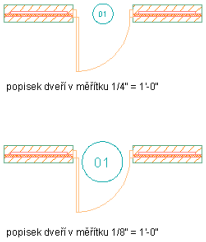
| Kategorie/Vlastnost | Popis |
|---|---|
| Obecné/Barva | Ve výchozím nastavení je barva křivky v symbolu poznámky definována hladinou, do které je symbol vložen. Ručně můžete vybrat jinou barvu. |
| Obecné/Hladina | Hladina symbolu poznámky je definována klíčem hladiny daného nástroje. Ručně můžete 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. |
| 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. |

| Kategorie/Vlastnost | Popis |
|---|---|
| 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 nastavení 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. |

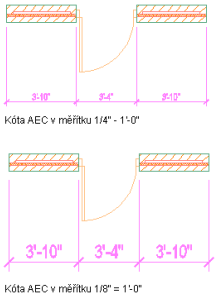
# Nastavení měřítka poznámek

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 2311.

**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.

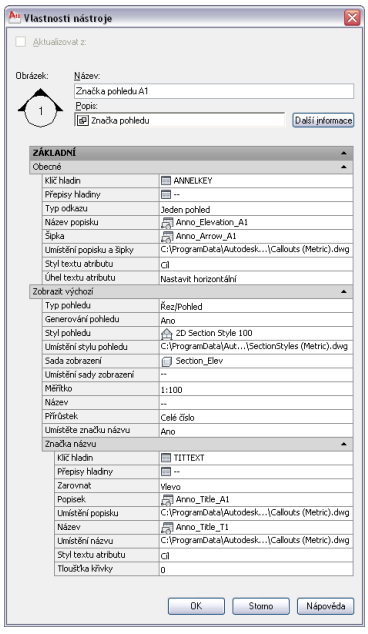
Následující objekty jsou objekty poznámek, které vytvořila aplikace AutoCAD:

- 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.

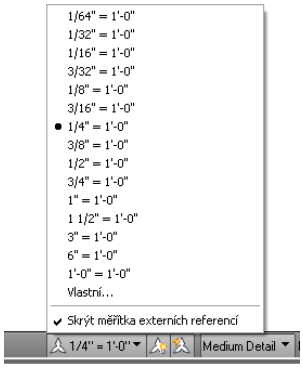


# Zadání měřítka poznámek

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.



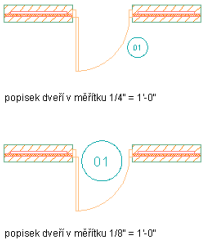

# Měřítka poznámek a Výřezy

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.

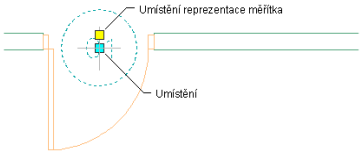
Na následujícím obrázku je znázorněn štítek dveří ve dvou různých měřítkách poznámek a v různém umístění na základě měřítka poznámek a základního bodu.




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.

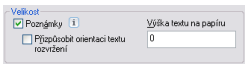
Pokud vyberete pouze jeden výskyt objektu, který má být opatřen poznámkou, pak bude opatřena poznámkou pouze tato instance objektu. Chcete-li použít vlastnost poznámky pro všechny objekty v určitém stylu, upravte daný styl a přiřaďte vlastnost poznámky všem instancím daného stylu. Rovněž je možné na 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.

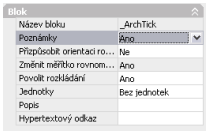
1 Otevřete převzatý výkres aplikace Architectural Desktop v aplikaci AutoCAD Architecture.

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.

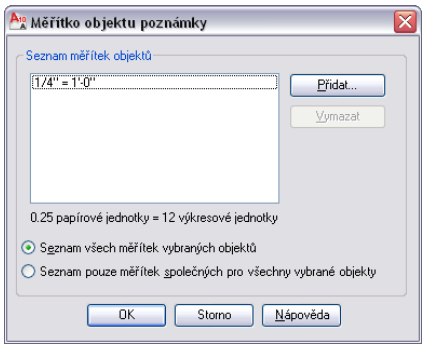
### Kopírování měřítek poznámky z jednoho objektu AEC do jiného

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.

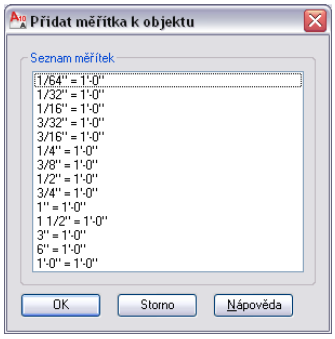
   Toto je zdrojový objekt.

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

# 47

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.

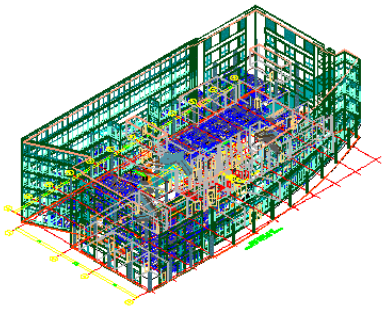
### Typy nových pohledů výkresu

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:

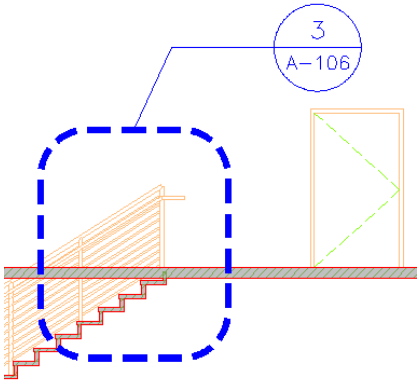
- *Obecné pohledy výkresu:* Obecný pohled výkresu obsahující odkazované konstrukční prvky z projektu, který představuje určitý pohled na model stavby. Obecné pohledy výkresu jsou založeny na šabloně obecných pohledů definované v nastaveních projektu.

**3D pohled celé budovy**



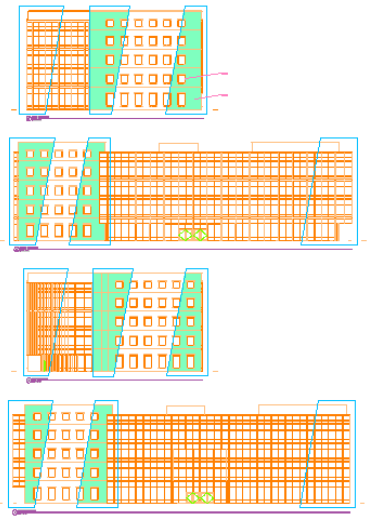
- *Detailní pohledy výkresu:* Detailní pohled výkresu může obsahovat jeden či více pohledů modelového prostoru, které zobrazují určenou část modelu stavby. Může se jednat o detail, nebo o zvětšenou část plánu. Můžete určit úroveň detailů s pomocí nastavení zobrazení a styl 2D řezu/pohledu. Pohled modelového 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 292.

### 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 2245 a Vytváření nových nástrojů odkazů na straně 2408.

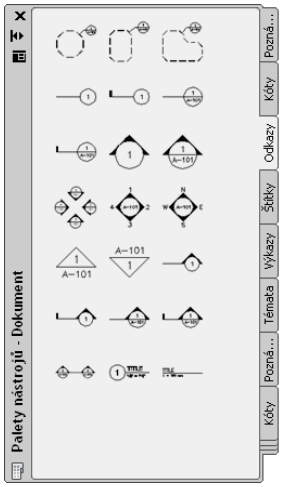
### Odkazy a Projekty

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 2406

## 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.

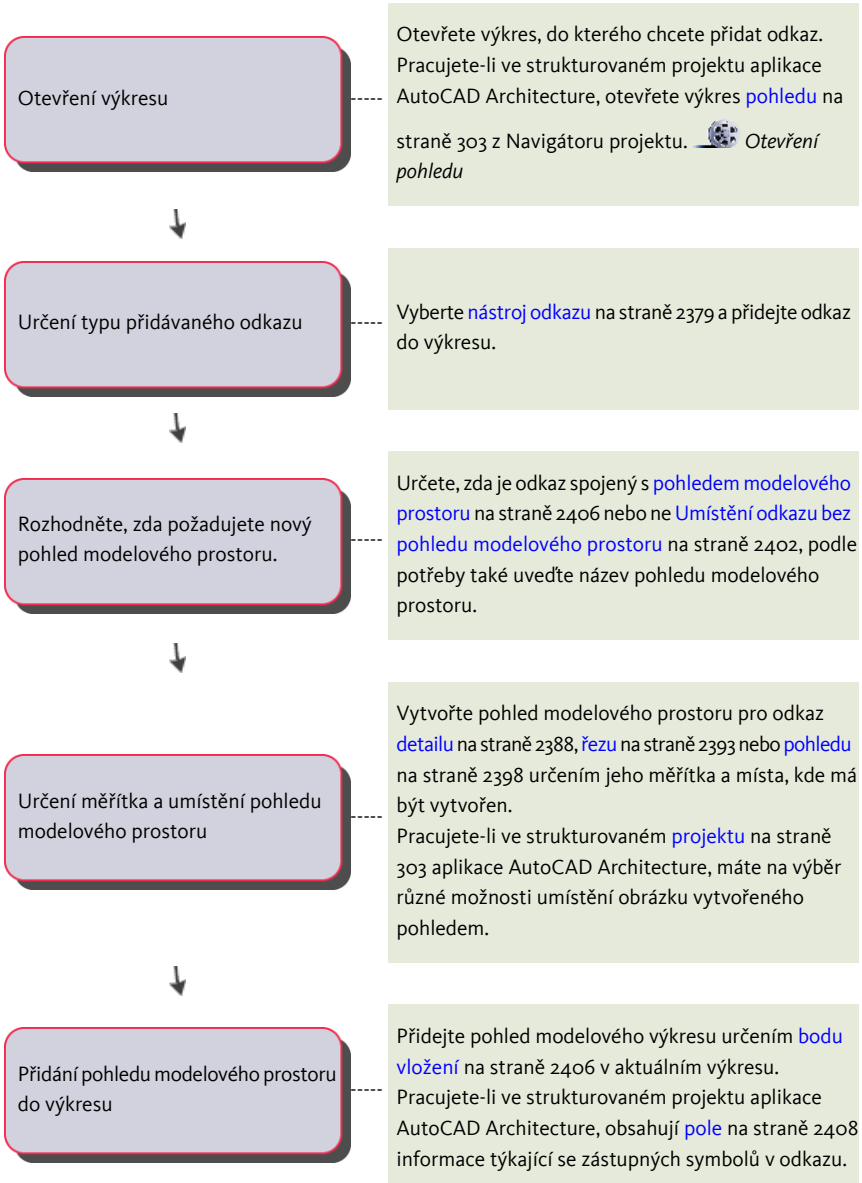
Následující nástroje odkazů jsou poskytovány se softwarem:

| 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 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 | Popis |
|---|---|
|  | 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.<br>**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.<br>**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 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 | Popis |
|---|---|
|  | 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. |
|  | Titulek s poli pro název pohledu a měřítko výřezu. |

## Postup opatřování výkresů poznámkami s odkazy



Aktualizace čísel pohledů a listů

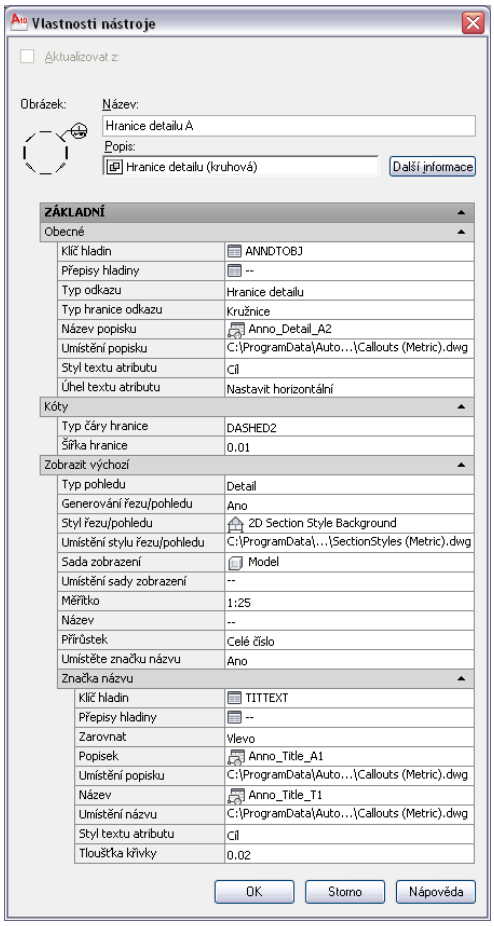
Pokud pracujete ve strukturovaném projektu aplikace AutoCAD Architecture, zpracujte na straně 2405 v odkazu informace zástupných symbolů polí, jako je například číslo pohledu nebo číslo listu, tak, že pohled modelového prostoru umístíte na list.

*Aktualizace polí v odkazu*

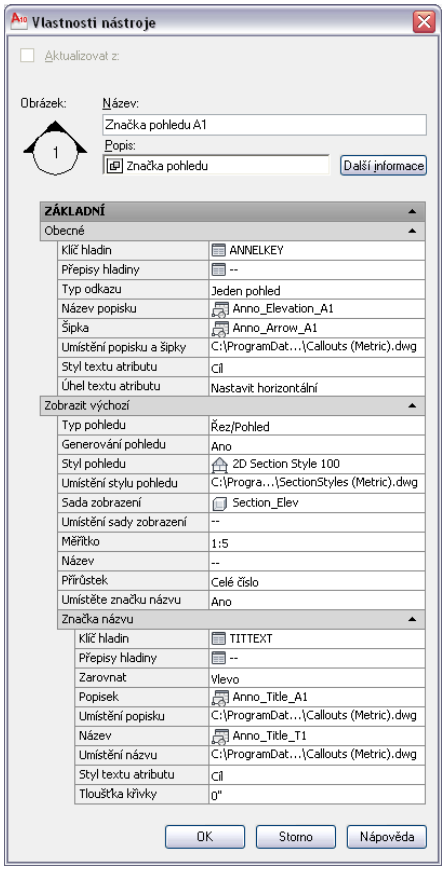
# Vlastnosti nástroje odkazu

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.

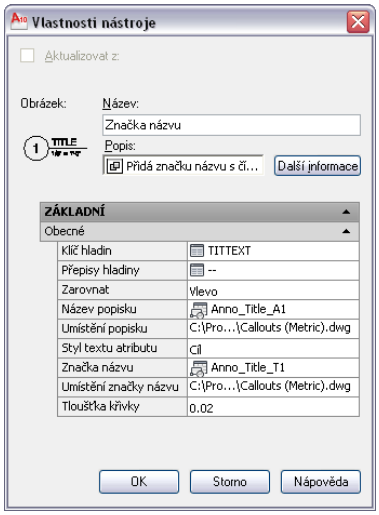
**Vlastnosti odkazu na detail**



**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. |

| Vlastnost | Typ nástroje | Popis |
|---|---|---|
| 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:<br>■ Hranice detailu: nástroj sestávající se z hranice detailu a značky detailu<br>■ Značka detailu: nástroj sestávající pouze ze značky detailu<br>■ Jednoduchý pohled: nástroj sestávající z jedné značky pohledu<br>■ Čtyřsměrný pohled: nástroj skládající se ze čtyř značek pohledů a čar<br>■ Štítek a Praporek řezu: nástroj sestávající z linie řezu se štítkem a praporkem<br>■ 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.<br>**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. |
| Šířka hranice | Hranice detailu | Definuje šířku čáry pro hraniční čáry. |
| **Kategorie Zobrazit výchozí** | | |

| Vlastnost | Typ nástroje | Popis |
|---|---|---|
| Typ pohledu | Obecný | Toto nastavení definuje typ pohledu, který bude generován odkazem. Můžete zvolit mezi následujícími:<br>■ 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.<br>■ 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.<br>■ 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. |
| Měřítko | Obecný | V tomto nastavení definujete měřítko pohledu modelového prostoru generovaného nástrojem, také definuje měřítko pohledu listu generovaného z pohledu modelového prostoru.<br>**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. |

| Vlastnost | Typ nástroje | Popis |
|---|---|---|
| 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. |
| 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 2383.
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.

Alternativně 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**

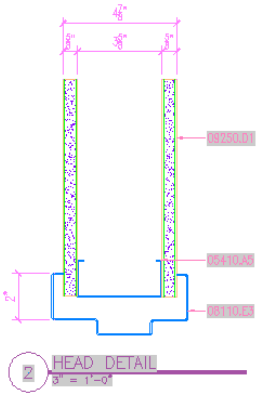



# Umístění odkazů na detail

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 2273.

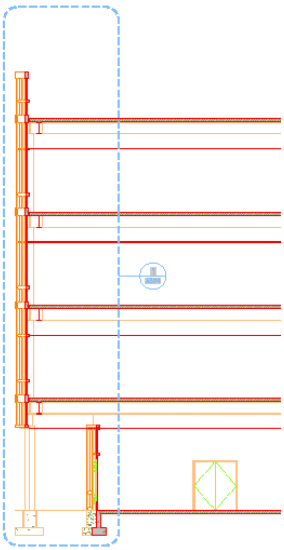
**Příklad detailu nadpraží dveří**




## 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.

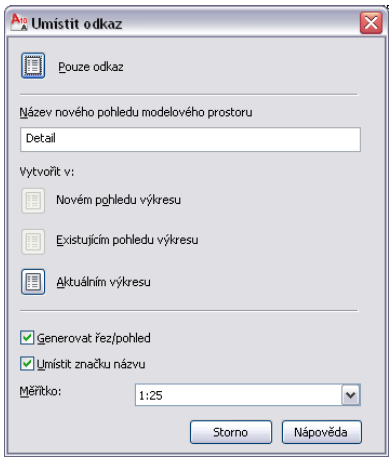
6 Vyberte nástroj odkazu na detail.

| 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. |

Alternativně, 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 2405.

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. |

Alternativně, 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.

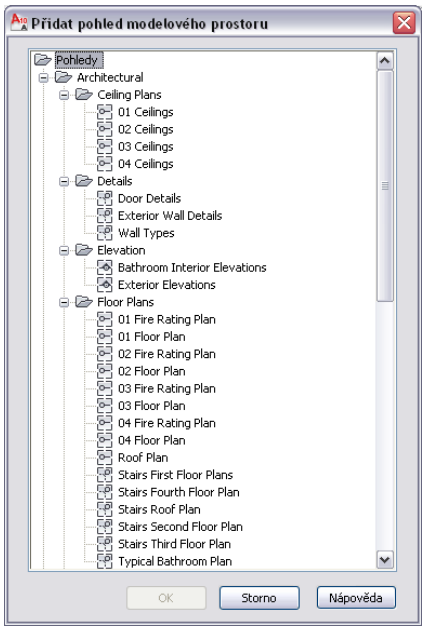
10 Je-li třeba, vyberte Generovat Řez/Pohled.

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 2405.

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 2404.

## 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 214.

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 praporkem a označení detailu s atributem číslo listu. |

Alternativně, 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 297.

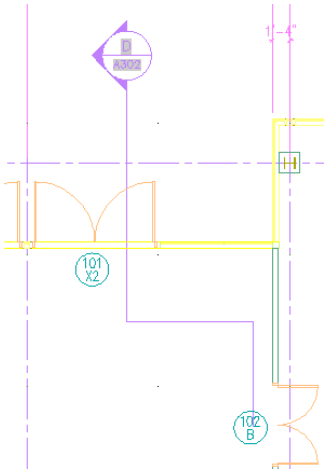
15 Klepněte na tlačítko Dokončit.

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 2405.

# 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 2387.

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 odkazu na řez:

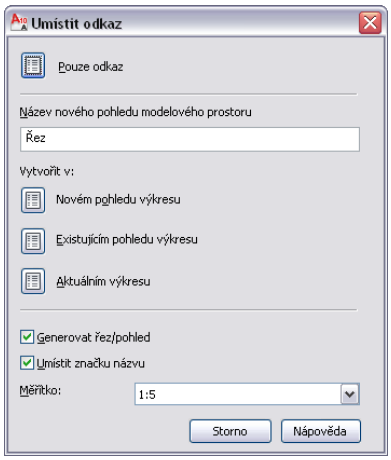
Popis nástrojů odkazů, které jsou součástí software, najdete v části Nástroje poznámek v aplikaci AutoCAD Architecture na straně 2379.

Alternativně můžete klepnout na kartu Poznámka ➤ panel Odkazy ➤ rozevírací nabídka Řezy a vybrat některý z nástrojů řezu.

7 Na kreslicí 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.

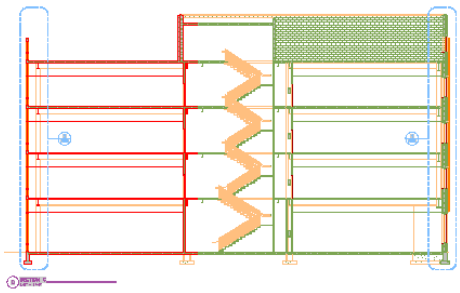
13 Vyberte měřítko pro pohled modelové prostoru.

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 2405.

**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:

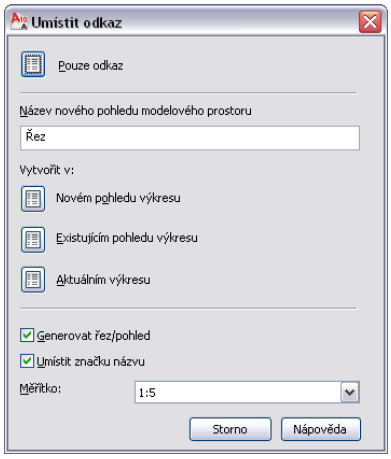
Popis nástrojů značek řezů, které jsou součástí software, zísakáte v části Nástroje poznámek v aplikaci AutoCAD Architecture na straně 2379.

Alternativně 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.

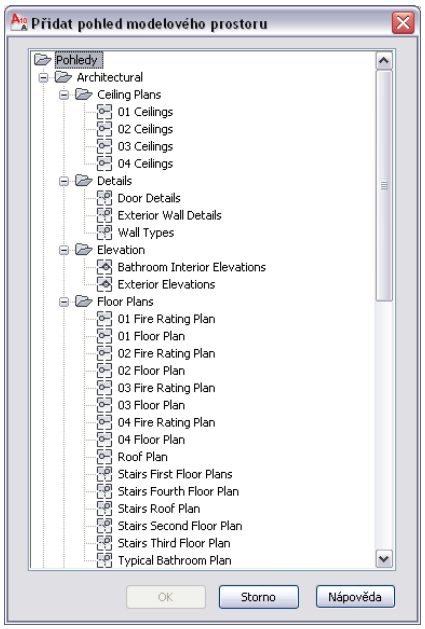
11 Ověřte, že je vybráno Generovat Řez/Pohled.

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 2405.

17 Pohled v řezu zobrazíte v Navigátoru projektu navigováním na cílový výkres a jeho rozbalením.

Pohled modelového prostoru je uveden v seznamu pod výkresem.

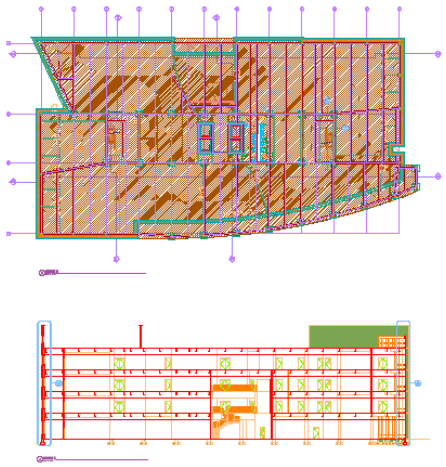
Další informace o otevírání pohledu modelového prostoru najdete v části Otevření pohledu modelového prostoru na straně 2404.

## 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 2379.

Alternativně 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 297.

**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.

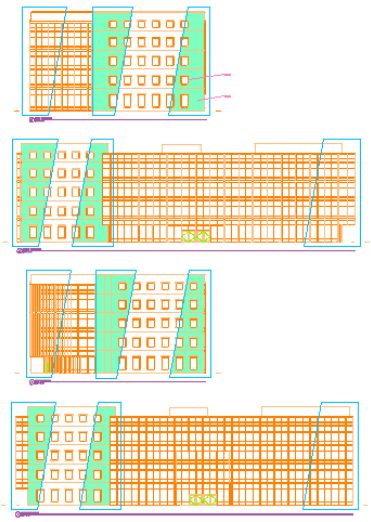
**POZNÁMKA** Přestože vyberete bod v aktuálním výkresu, bude použit v cílovém výkresu, kam bude umístěn výsledný řez. Tímto způsobem můžete určovat bod vložení 2D řezu bez otevření cílového výkresu. Umístění 2D řezu můžete později změnit, když otevřete výkres, ve kterém je 2D řez umístěn a změníte jej 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 2405.

# 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 2379.

## Umístění odkazu na jednoduchý pohled

Tento postup použijte k umístění odkazu, který bude vytvářet

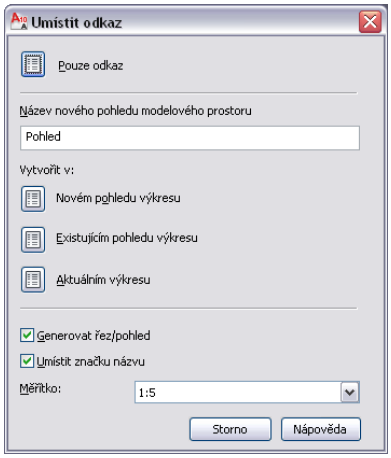
**POZNÁMKA** Styl 2D řezu/pohledu a nastavení zobrazení pro pohled modelového prostoru obsahující pohled jsou nastavovány v nástroji odkazu na pohled. Další informace najdete v části Nastavení vlastností nástroje odkazu na straně 2387.

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. |
| umísti pohled do existujícího pohledu výkresu | Klepněte na položku Existující pohled výkresu a postupujte dle instrukcí v části Vytvoření řezu v existujícím pohledu na straně 2394. |
| 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 2396. |

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 2405.

## 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 2387.

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.

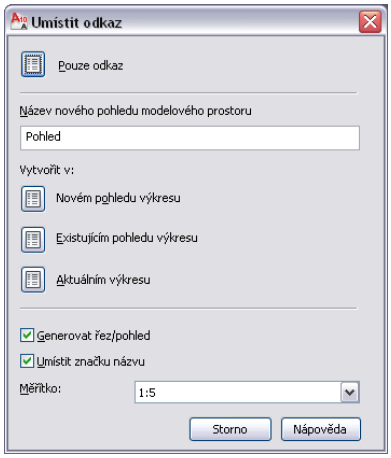
5 Klepněte na paletu Odkazy.

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. |
| 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 2394. |
| 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 2396. |

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 2405.

## 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 2387.

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.

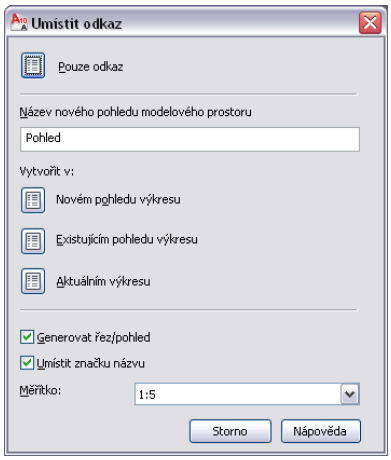
5 Klepněte na paletu Odkazy.

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 2394. |
| 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 2396. |

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 2405.

# 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.

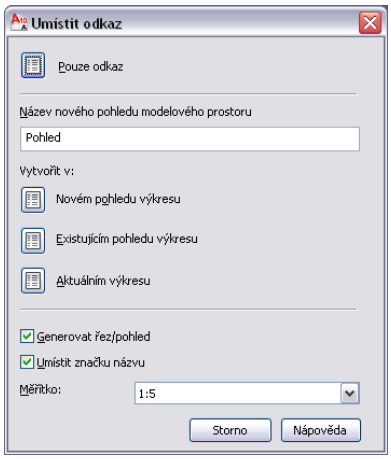
5 Klepněte na položku Paleta odkazy.

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 2379.

Alternativně 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 308. Další informace o vytváření pohledů listu najdete v části Vytvoření pohledu listu na straně 327.

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.<br>**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 2405

Připojili-li jste odkaz na pohled listu, zástupci polí se vyhodnotí dle informací o listu.

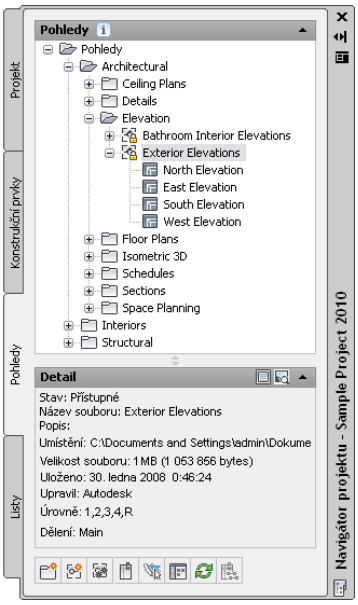
# Otevření pohledu modelového prostoru

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.

   Alternativně 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.

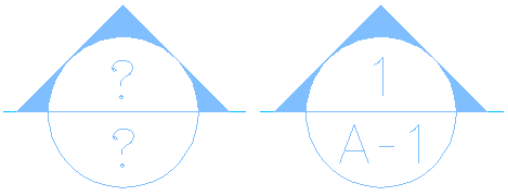
4 Vyberte pohled modelového prostoru, který má být smazán, klepněte na něj pravým tlačítkem a klepněte na položku Vymazat.

# 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 2388, Umístění odkazů na řezy na straně 2393 nebo Umístění odkazů na pohled na straně 2398.

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.

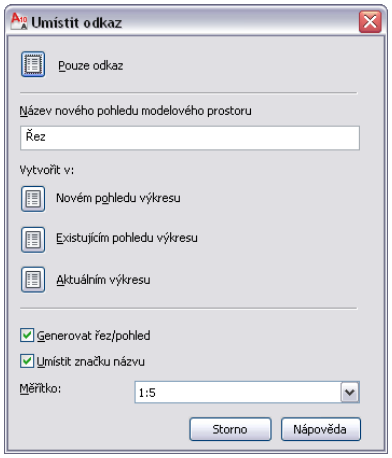
3 Vyberte nástroj odkazu.

Alternativně 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 2388. |
| umístit odkaz na řez | vložte nástroj tak, jak je popsáno v části Vytvoření řezu v aktuálním výkresu na straně 2393. |
| umístit odkaz na jednoduchý pohled | vložte nástroj tak, jak je popsáno v části Umístění odkazu na jednoduchý pohled na straně 2398. |
| umístit odkaz na čtyřsměrný vnitřní pohled | vložte nástroj tak, jak je popsáno v části Umístění odkazu na čtyřsměrný vnitřní pohled na straně 2399. |

| 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 2401. |




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.

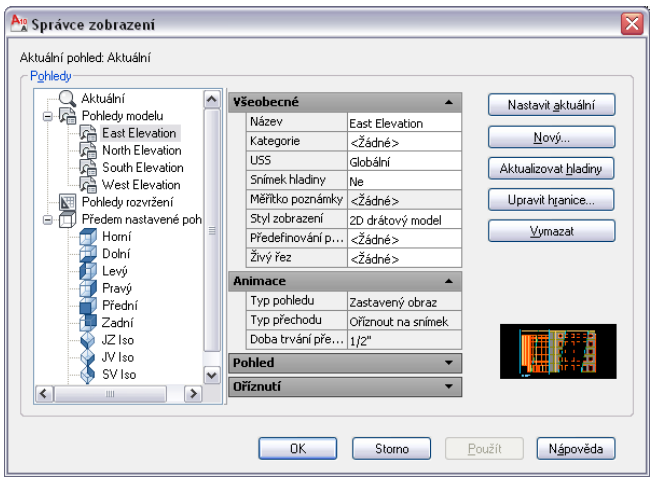
Pohled modelového výkresu je vytvořen v aktuálním výkresu.

## 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 2406

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 2405.

- 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 2408.

## 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 2010\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 .

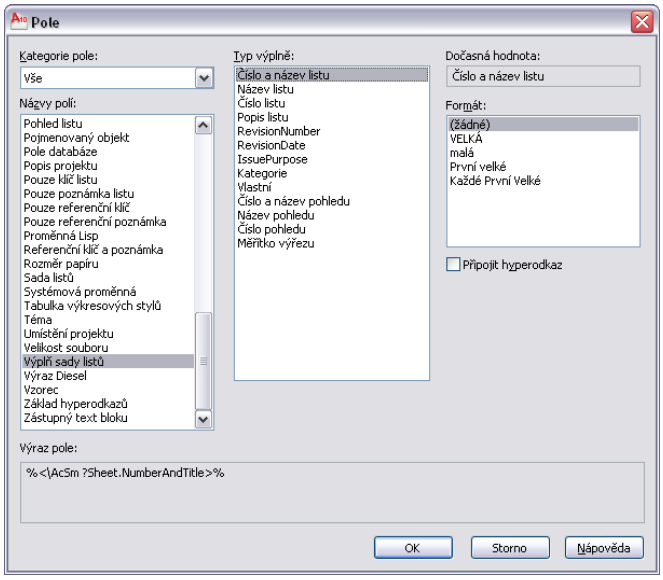
2 Definujte první atribut pro nástroj odkazu.

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

# 48

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 556.

## 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 2416
- Formáty dat vlastností na straně 2453
- Data sady vlastností na straně 2458
- Definice sady vlastností na straně 2466

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 2418
- Značky výkazů na straně 2422

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 2432
- Určení vlastností zobrazení výkazu na straně 2447

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 2458
- Porozumění vzorcům na straně 2470
- Definice klasifikací na straně 2496

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 2513 a Odstraňování chyb stylů tabulky výkazu na straně 2515.

# 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 2422.

### 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 2419.

### 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 2432.

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 2416.

**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 2466 a Data sady vlastností na straně 2458.

### Definice sady vlastností

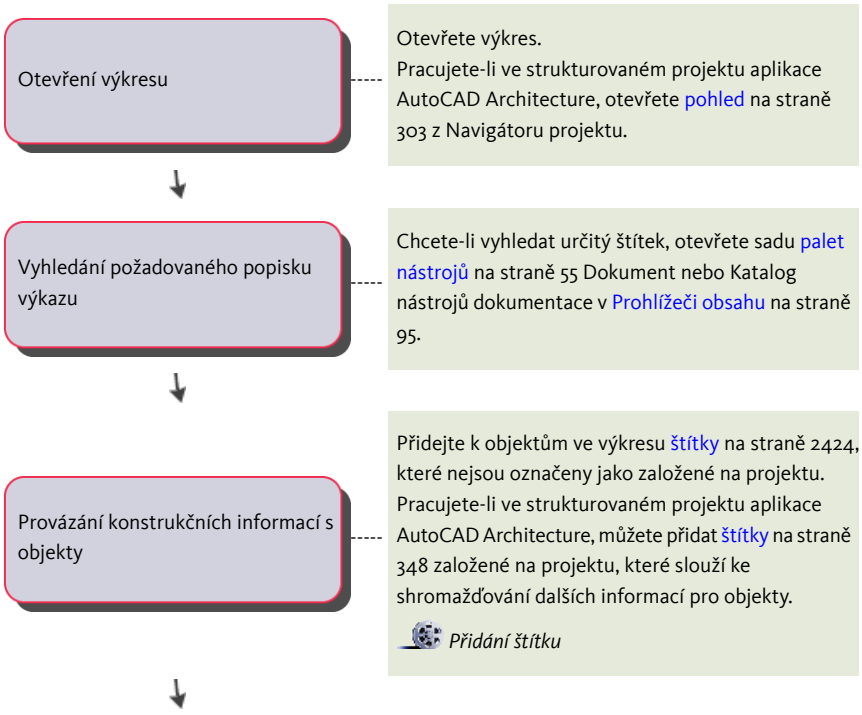
Definice sady vlastností je dokumentační objekt, který specifikuje charakteristiky skupiny vlastností, jež lze u objektu nebo stylu sledovat. Například můžete vytvořit definici sady vlastností s názvem DoorProps, obsahující definice vlastností pro DoorNumber, DoorWidth a FireRating. Každá vlastnost má název, popis, typ dat, formát dat a výchozí hodnotu. Další informace najdete v části Definice sady vlastností na straně 2466.

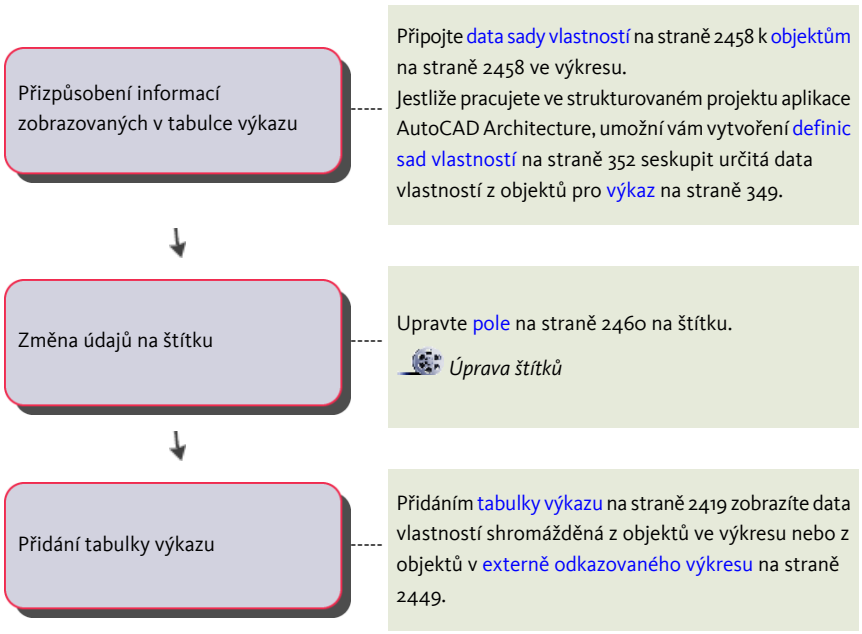
### Formáty dat vlastností

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 2453.

## 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.

---

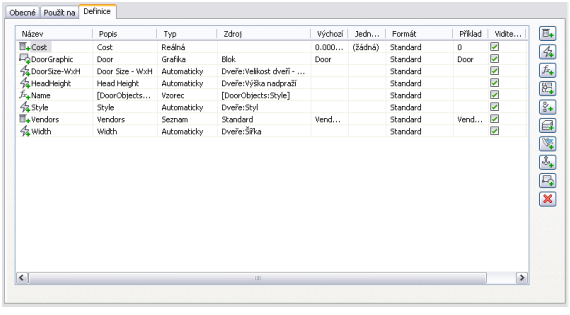
**POZNÁMKA** Pokud používáte aplikaci AutoCAD Architecture a Revit MEP při otevření starších strojírenských výkresů mohou být některé definice sad vlastností a definice vlastností uzamčeny. Data nastavená programem nelze změnit; tato data jsou uzamčením chráněna a identifikována:

- 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:

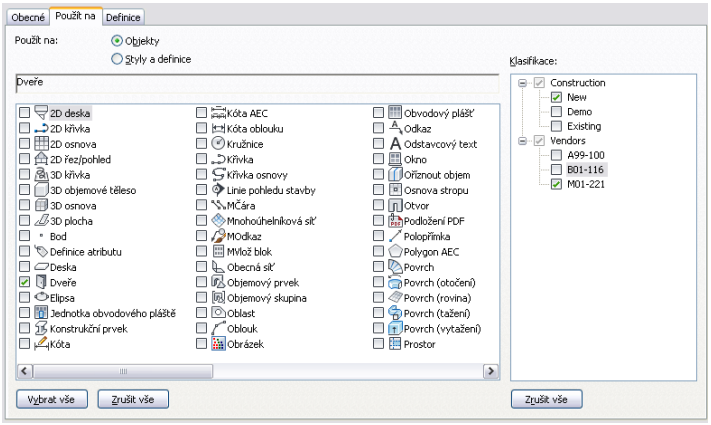
- Automatické vlastnosti jsou zabudovány do objektů a stylů při vytváření objektu. Příkladem je šířka, délka, výška a data načtená z jiných zdrojů, jako je projekt nebo materiál objektu. Další informace najdete v části Porozumění automatickým vlastnostem na straně 2468.
- Ruční vlastnosti jsou ty, které 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 2480.

Automatické vlastnosti jsou dostupné pro zahrnutí do definic sady vlastností. Vytvoříte a zadáte hodnoty pro ruční vlastnosti.

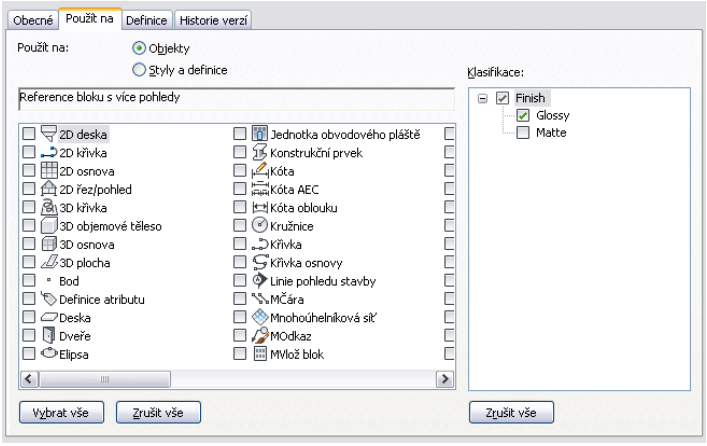
### Použití definic sady vlastností pro objekty a styly

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 2460 a Odstranění dat sady vlastností ze stylu nebo z definice na straně 2464.

### 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 2459 a Přidání pole do definice sady vlastností na straně 2481.

### 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 2494 a Přidání pole do definice sady vlastností na straně 2481.

### 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.

Dále lze použít výchozí styly tabulek výkazů, popisky výkazů a definice sad vlastností v souboru *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\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 79.

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 95.

**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 2432 a Data sady vlastností na straně 2458.

1. Otevřete paletu nástrojů, která obsahuje požadovaný nástroj tabulky výkazu, a vyberte tento nástroj.

   Alternativně 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 2449.

   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 2458.

## 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 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 2458.

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. |
| 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 467.

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 2463.

## 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  .

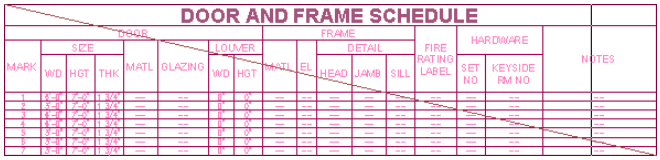
3 Ve výkresu vyberte objekty pro přidání do tabulky a stiskněte klávesu *ENTER*.

## 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 511

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 2421. Chcete-li změnit číslování v tabulce výkazu, získáte informace v části Přečíslování dat sady vlastností na straně 2429. 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 2448.

## 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 65 a Prohlížeč obsahu na straně 95.

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 2425 a Vytvoření nástroje štítku výkazu na straně 2426.

### 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 197.

### 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 2459.

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 556.

### 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 2429.

### 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 2454.

## 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 2425.

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.

   Alternativně 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 2424.

   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 2010\csy\Styles\<Imperial nebo Metric>*. Další informace o sadách vlastností naleznete v části Definice sady vlastností na straně 2466.

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 2424.

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 2458.

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.

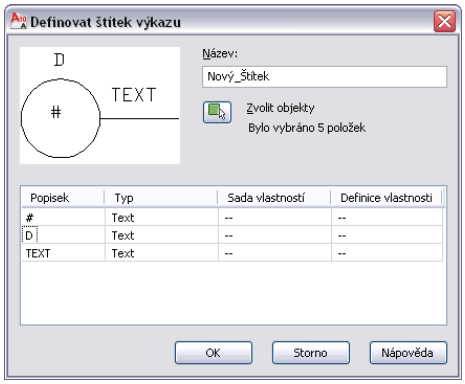
1 Nakreslete symbol pro štítek a podle potřeby přidejte text pro označení dat vlastností, která chcete mít zobrazena jako atribut štítku.

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 Výkazy ➤ ➤ Vytvořit štítek . Vyberte objekty, z nichž má být vytvořen štítek, a stiskněte klávesu *ENTER*. |

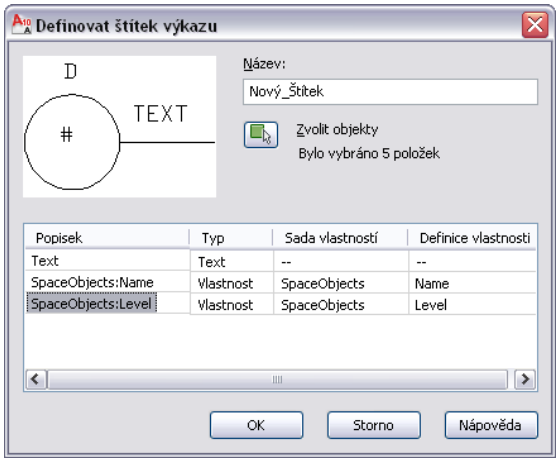
3 V tabulce Definovat štítek výkazu zadejte název, který bude identifikovat nový štítek.



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. |
| 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.

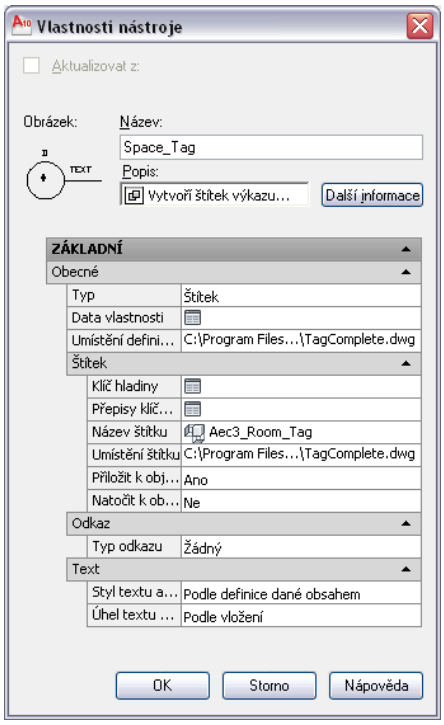
Například váš půdorys má prostor alokovaný ke specifickým funkcím. Pro efektivní prohlížení celé plochy prostoru, využívané různými funkcemi, můžete vytvořit značku výkazu, která zobrazuje data vlastností základní plochy každého prostoru. Další informace najdete v části Sady vlastností a definice sad vlastností na straně 2416.

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. 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 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| 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. |
| 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 2429.

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

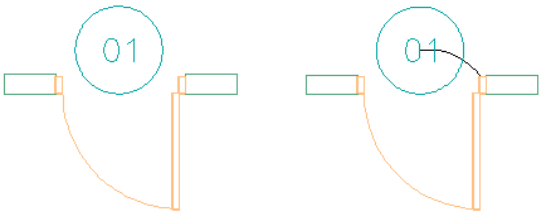
Použijte tento postup k uvolnění štítku, který je ukotven k objektu. Po uvolnění můžete štítek ukotvit k jinému objektu.

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. Tímto postupem lze přečíslovat pouze definice typu Automatický přírůstek-celé číslo nebo Automatický přírůstek-znak. Další informace najdete v části Přidání značek pomocí nástrojů značek výkazů na straně 2424.

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 95.

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 2432.

## 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 2422.

## 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 2458.

**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 2453.

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 2429.

### Export dat sady vlastností

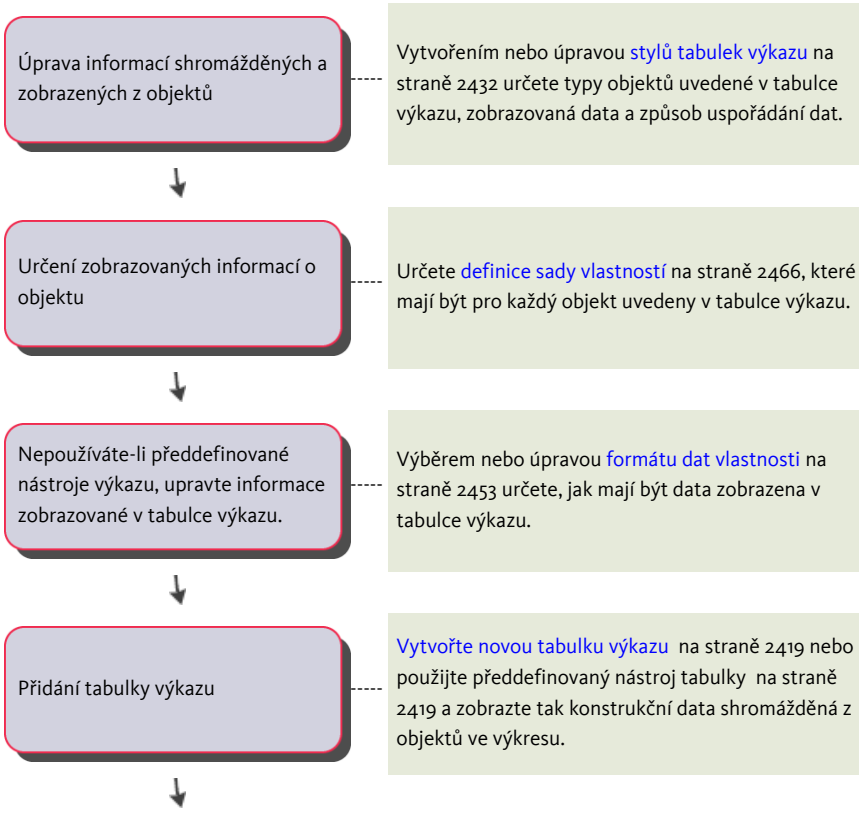
Můžete exportovat data přímo do externích souborů v následujících formátech:

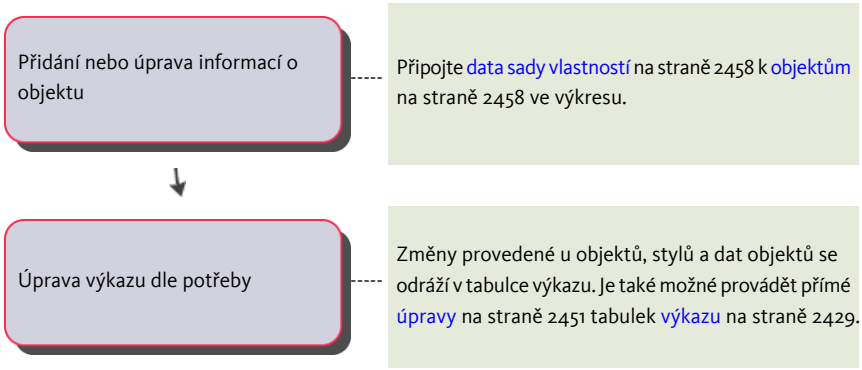
- soubory aplikace Microsoft® Excel (XLS, 2 formáty)
- soubory s hodnotami oddělenými čárkou (CSV)
- textové soubory oddělené tabulátorem (TXT)

Další informace najdete v Export výkazu na straně 2446 a Export dat výkazu pro vybrané objekty na straně 2447.

## 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 2418.






# 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 2466.
- 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 2453.

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 2419.

### 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 556.

## 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 2419.

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 2434. |
| určit objekty, které mají být ve výkazech sledovány pomocí tohoto stylu | viz část Zadání objektů pro styl tabulky výkazu na straně 2435. |
| použít klasifikace k filtrování objektů ve výkazu | viz část Filtrování objektů, zahrnutých do klasifikace ve stylu tabulky výkazu na straně 2436. |
| přidat sloupce pro vlastnosti, které mají být vykazovány pro sledované objekty | viz část Přidání sloupců do výkazu na straně 2437. |
| přidat sloupce vzorců pro zobrazení výpočtů | viz část Zahrnutí sloupce vzorců do tabulky výkazu na straně 2440. |
| přidat záhlaví přes více sloupců | viz část Přidání záhlaví přes více sloupců tabulky výkazu na straně 2441. |
| upravit umístění sloupců a formátů pro data sloupců | viz část Úprava sloupců v tabulce výkazu na straně 2442. |
| určit pořadí řazení řádků | viz část Zadání pořadí ve stylu tabulky výkazu na straně 2443. |
| zadat formáty názvu tabulky, záhlaví sloupců a záhlaví sloupců matic | viz část Zadání názvů formátů ve stylu tabulky výkazu na straně 2444. |
| určit viditelnost, hladinu, typ čáry a další vlastnosti zobrazení | viz část Určení vlastností zobrazení ve stylu tabulky výkazu na straně 2445. |
| zadat poznámky a připojit, upravit nebo odstranit referenční soubory | viz část Připojení poznámek a souborů ke stylu tabulky výkazu na straně 2445. |

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.

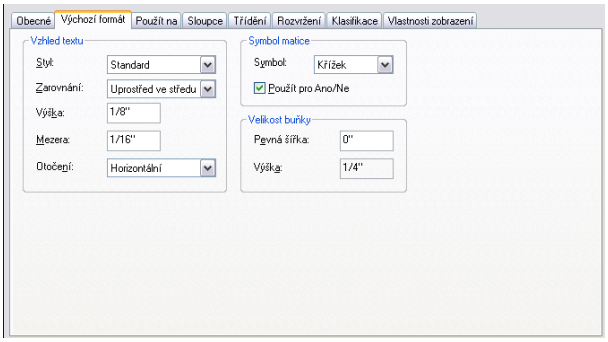
**POZNÁMKA** Většina stylů tabulek výkazu, které nabízí aplikace AutoCAD Architecture, používá přepsání názvů a záhlaví sloupců. Toto nastavení můžete zpřístupnit na kartě Rozvržení v dialogovém okně Vlastnosti stylu tabulky výkazu.

1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů  .
Zobrazí se Správce stylů s aktuálním výkresem rozbaleným do pohledu stromu.

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.

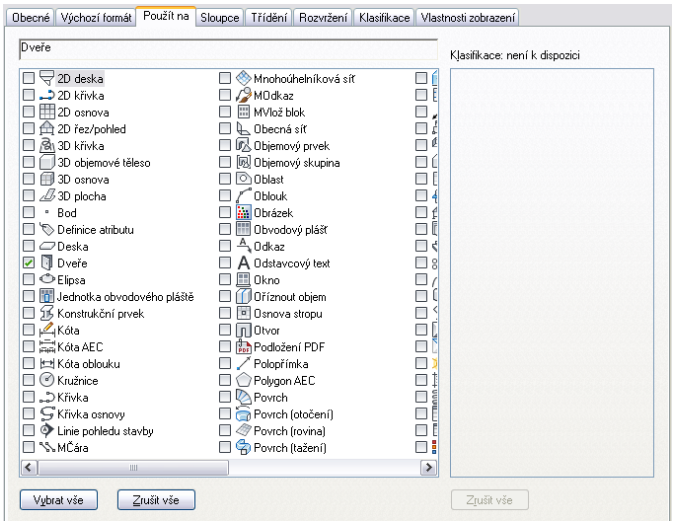
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

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 2496 a Filtrování objektů, zahrnutých do klasifikace ve stylu tabulky výkazu na straně 2436.

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 2498.

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

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly tabulky výkazu.

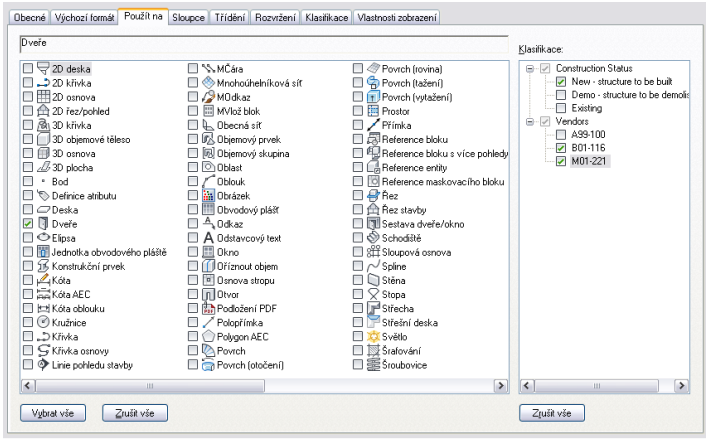
3 Vyberte styl tabulky nástroje, který chcete změnit.

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 2466.

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 2435.

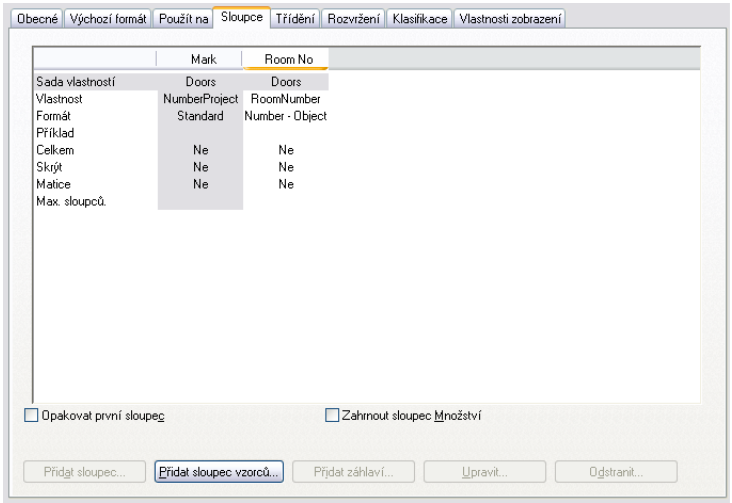
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

2 Rozbalte položku Objekty dokumentace a rozbalte položku Styly tabulky výkazu.

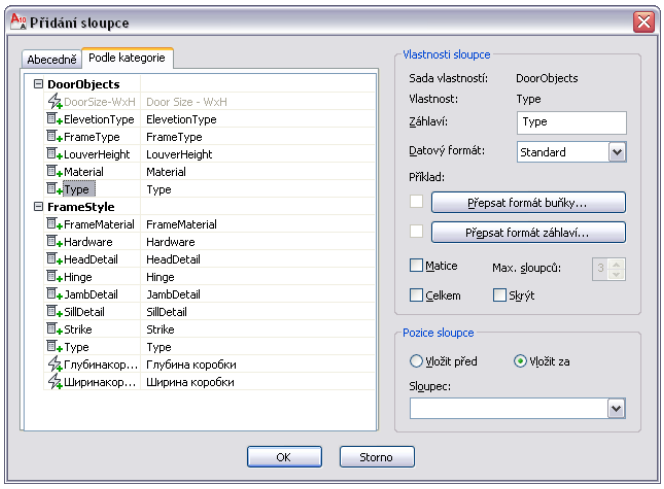
3 Vyberte styl tabulky nástroje, který chcete změnit.

4 Klepněte na kartu Sloupce.

5 K přidání sloupce klepněte na Přidat sloupec vpravo od posledního sloupce.

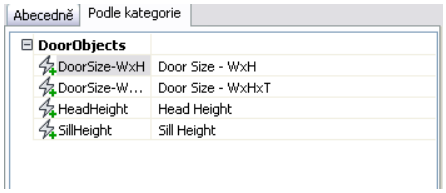


Otevře se tabulka Přidat sloupec.



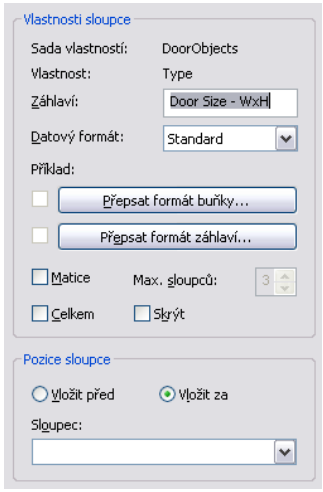

6 Z levého podokna vyberte vlastnost, která má být sledována v novém sloupci.

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 2453.

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. |
| 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 2442

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 2437. Informace o přemístění sloupců pro množství naleznete v části Úprava sloupců v tabulce výkazu na straně 2442.

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 2440.

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 2437.

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 2437 a Porozumění vzorcům na straně 2470.

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 2470.

**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 klepněte (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 2470 a Příklad použití tabulky Definice vlastnosti vzorce na straně 2474.

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 2453.

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 2444.

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 2444. |

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 tabulky 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 2446.

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 2433.
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 2445.

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 2422.

## 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 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. |
| 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. |
| 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 2458.

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.

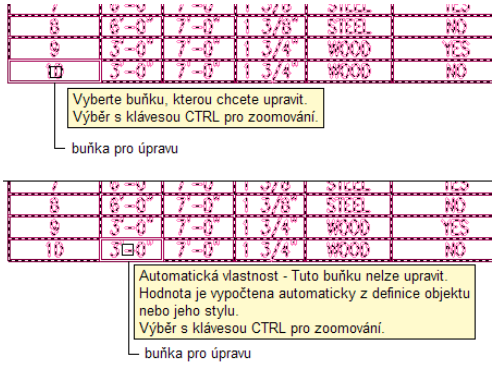
1 Vyberte tabulku výkazu.

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 2451, 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 2449.

# Formáty dat vlastností

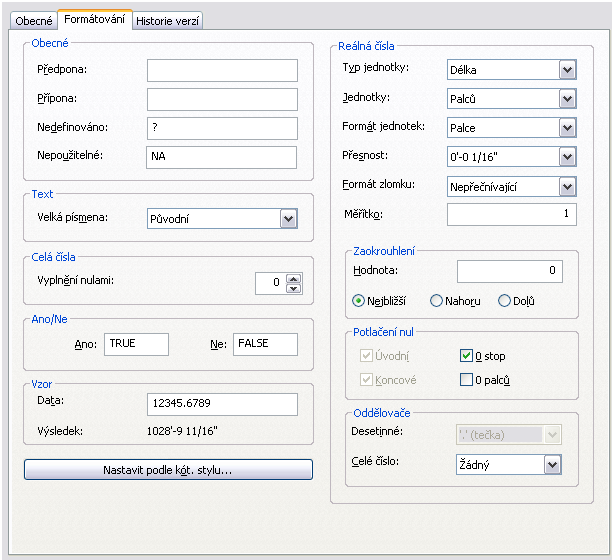
Formáty dat vlastností jsou dokumentační objekty založené na stylu, které určují způsob zobrazení dat v tabulkách výkazů, ve štítcích výkazů, v tabulce Upravit data sady vlastností a na paletě Vlastnosti. Formáty dat vlastností jsou vytvářeny a upravovány pomocí Správce stylů. Informace o přepsání formátu naleznete v části Jednotky používané ve formátech dat vlastností na straně 2454.

## 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 556.

## 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 2454.

### 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 2480.

## 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. 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).<br>**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. |
| napsat první písmeno prvního slova velké | pro položku Velikost písmen vyberte možnost Věta. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 o stop pro položku Potlačení nuly. Například 0'–6 1/2" se změní na 6 1/2". |
| potlačit část pro palce v číselné hodnotě stopy a palce, pokud je hodnota integrální počet stop | vyberte možnost o 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 2010, 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 2460. Informace o sadách vlastností a externích referencích naleznete v části Připojení sad vlastností k objektům z externích referencí na straně 352.

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“.

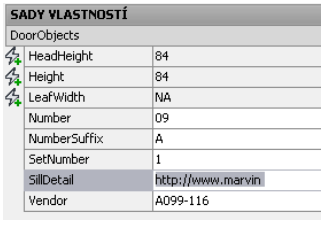
1 Vyberte objekty, pro které chcete přidat ruční vlastnost nebo pole, klepněte pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vlastnosti.

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 2458.

3 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. 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 2481.

## 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 2459.

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 2459.

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 2458. Informace o připojení dat sady vlastností k jednotlivým objektům naleznete v části Připojení sady dat vlastností k objektům na straně 2458.

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 2010, 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 2459.

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 2460.

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 2481.

6 Dvakrát klepněte na tlačítko OK.

## Úprava sad vlastností podle stylu

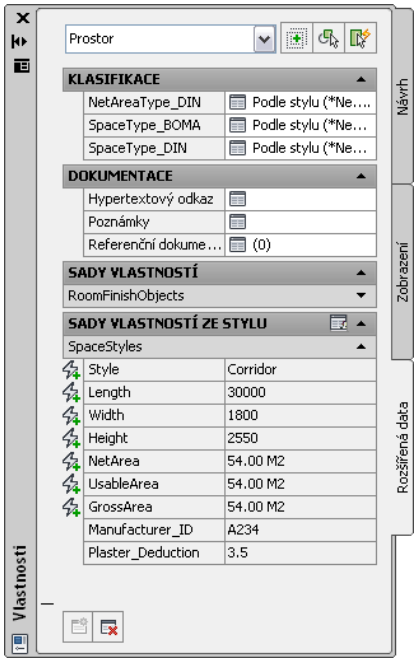
Použijte tento postup k úpravě dat sady vlastností podle stylu, připojené k objektům ve výkresu. Další informace najdete v části Připojení dat sady vlastností ke stylům a definicím na straně 2460.

1 Poklepejte na objekt, u kterého chcete upravit data sady vlastností.

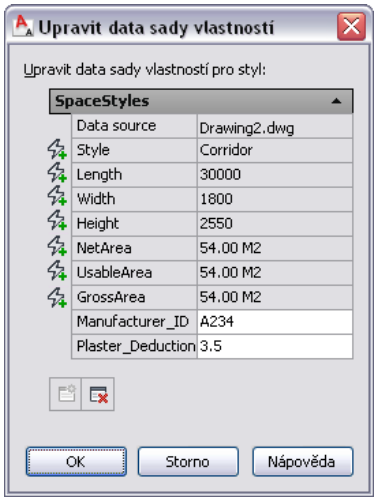
2 Na paletě Vlastnosti klepněte na kartu Rozšířená data.

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.

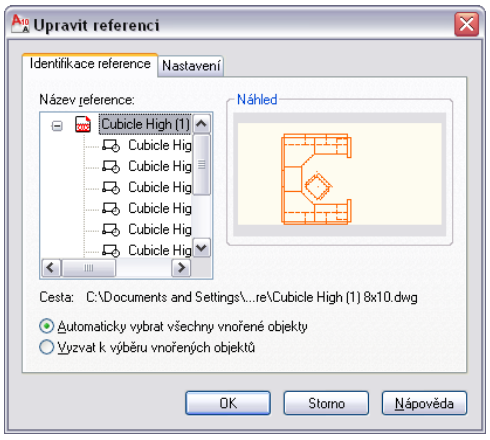



5 Klepněte na tlačítko OK.

## 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 352.

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*.

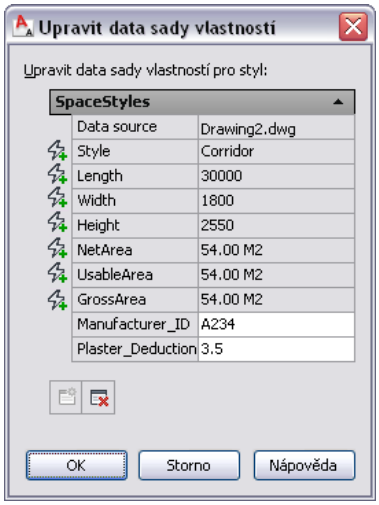
4 Poklepejte na objekt pro provedení změn dat sady vlastností.

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.

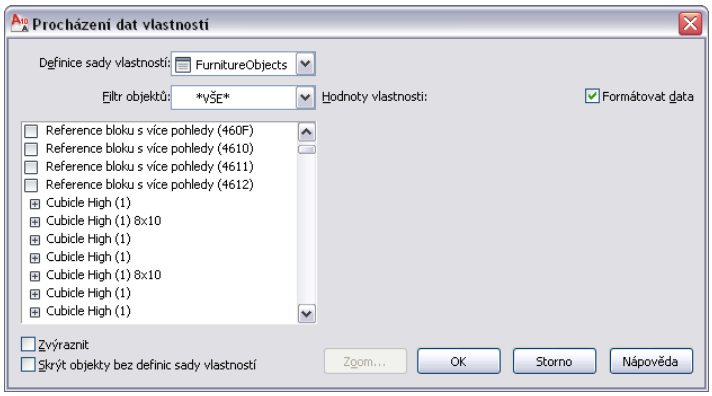
## Procházení dat vlastností

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 352.

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 95.



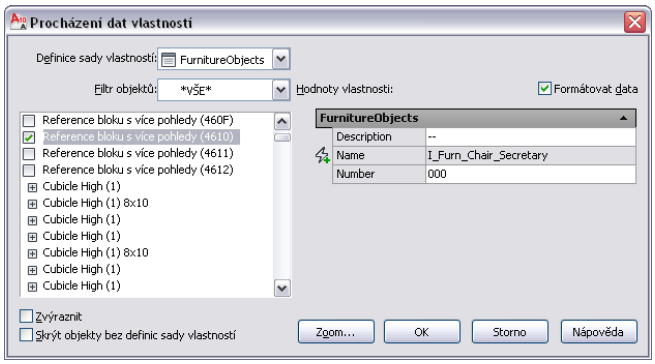

2 Zadejte možnosti pohledu:

| 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. |
| 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 2010, 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 2453.

### 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 556.

**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 2482.

V aplikaci AutoCAD Architecture 2010 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.

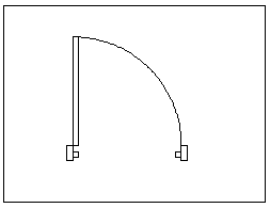
| Vlastnost | Jednoduché dveře | Dvojité dveře | Nesymetrické dveře |
|---|---|---|---|
| Velikost dveří – Š x V | 3'-0"x6'-8" | 3'-0"x6'-8" | 3'-0"x6'-8" |
| Velikost dveří – 2 @ Š x V | 3'-0"x6'-8" | 2@1'-6"x6'-8" | 2'-0"(1'-0")x6'-8" |
| Velikost dveří – PR Š x V | 3'-0"x6'-8" | PR 1'-6"x6'-8" | 2'-0"(1'-0")x6'-8" |

**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 2470.

## 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 2416.

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 2473.) 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 |

| Výrazy | | | |
|---|---|---|---|
| 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 |
| 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 |
| Clng | 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 |

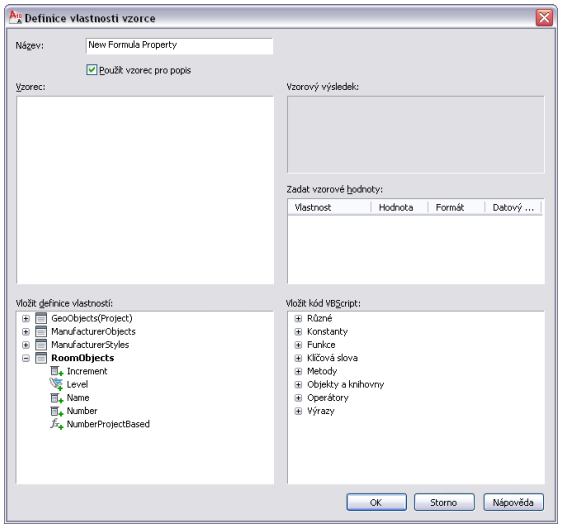
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .
Správce stylů se zobrazí s aktuálním výkresem, rozbalený do stromového zobrazení.

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 2453.

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.

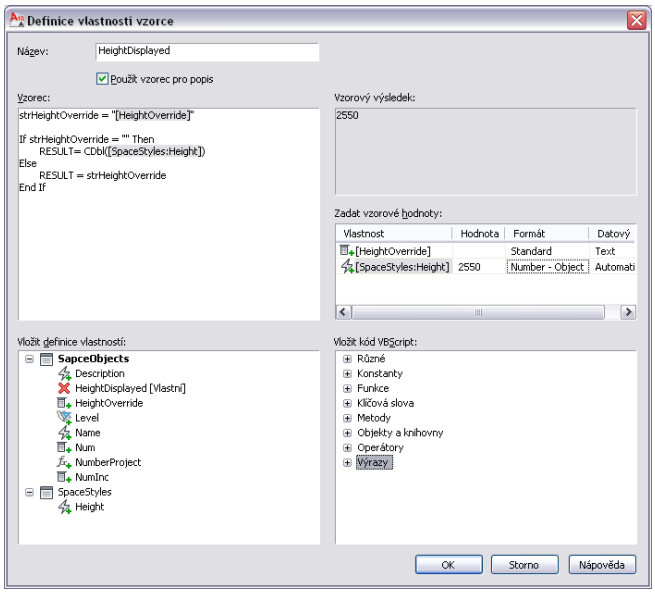
Další informace najdete v části Přidání definice vlastnosti vzorce do definice sady vlastností na straně 2470. Z kódu VBScript z místní nabídky v tabulce Definice vlastností vzorce je přístup k online nápovědě.

# 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.

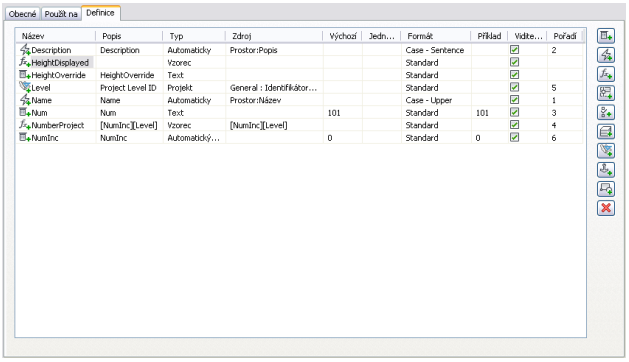
### Přidány SpaceStyles jako nové definice sady vlastností

- Importovány styly prostorů z výkresu stylů tabulek výkazů.

### Na kartě Definice pro definici sady vlastností SpaceObjects

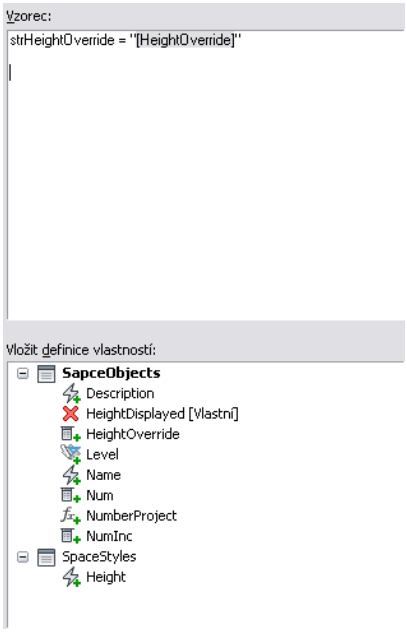
- Přidána definice ruční vlastnosti textu, nazvaná HeighOverride.

- Přidána definice vlastnosti vzorce s názvem HeightDisplayed.



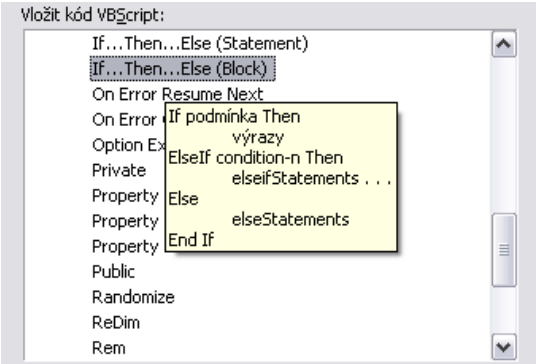

**Upravena definice vlastnosti vzorce HeightDisplayed v tabulce Definice vlastnosti vzorce.**

- 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.

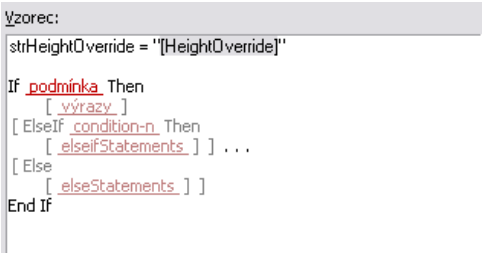



  Když je definice vlastnosti nejprve vložena do vzorce, její vzorová hodnota je nejprve převzata z objektu v aktuálním výkresu, který používá definici sady vlastností vzorce nebo z výchozího objektu.
- S kurzorem za druhou uvozovkou stisknuta dvakrát klávesa *ENTER* pro přidání 2 řádků.
- Z výrazů pod 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.



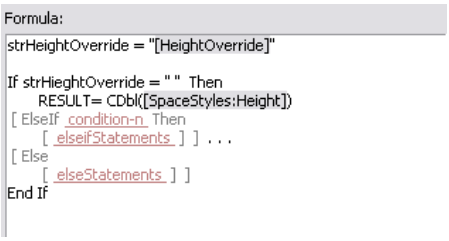

Po přidání kódu VBScript do vzorce lze vložit červený nebo šedý text pro pomoc s vytvořením vzorce. Červená označuje pole, kam je nutno přidat další kód. Pokud chcete odstranit červené pole, vyberte je a zadejte text, vložte definici vlastnosti nebo vložte jiný kód VBScript.



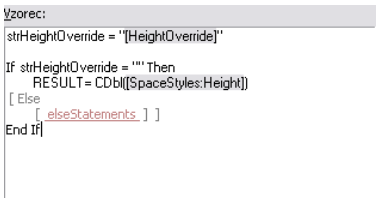

Šedá pole v závorkách označují nepovinná pole. Při psaní kdekoli v šedých závorkách nebo po odstranění jedné závorky se závorky odstraní a kód se změní z nepovinného na požadovaný.

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.

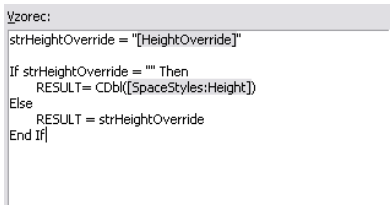
- Vybráno červené pole podmínky a zadán výraz strHeightOverride = „“.
- Vybráno červené pole výrazů a zadán výraz VÝSLEDEK = CDbl( ).
- S kurzorem mezi závorkami vybrána položka Height v části SpaceStyles.



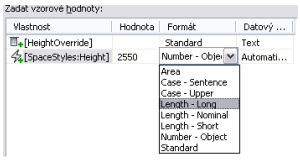

- Vymazán řádek ElseIf a řádek pod ním.



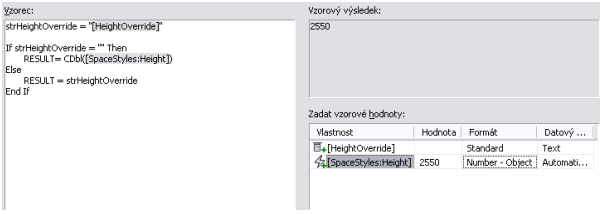
- Vybráno červené pole „elseStatements“ a zadán výraz VÝSLEDEK = strHeightOverride.




- 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 2491.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| | Klepněte na něj pravým tlačítkem myši a klepněte na příkaz Vložit. 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. |
| 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.

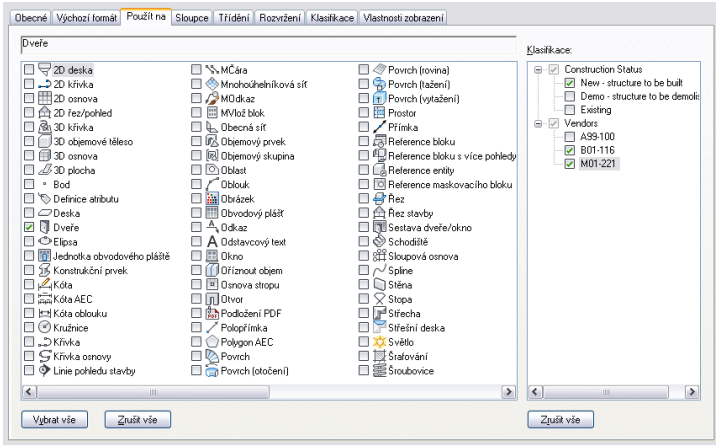
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| definovat definici sady vlastností podle objektu | vyberte objekty ze seznamu v levém podokně. |
| definovat definici sady vlastností podle stylu nebo podle definice | vyberte styly nebo definice ze seznamu v levém podokně. |
| vybrat všechny objekty nebo styl a 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 2494.

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 2453.

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 2494.

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 2490.

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 2490.

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.

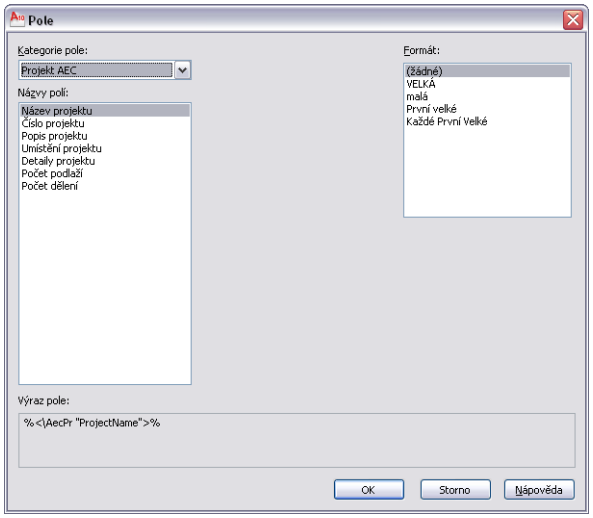
**POZNÁMKA** Popis se nemění, pokud provedete úpravu názvu vlastnosti. Můžete provést úpravu popisu.

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 2459.

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 2468.

**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 2453.

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 2453.

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 2490.

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 2490.

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 2490.

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 2490.

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 2502.

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.

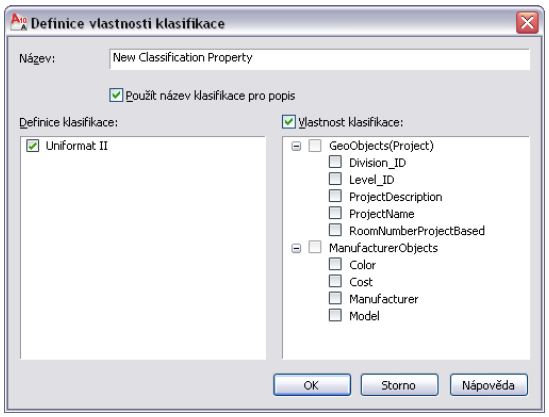
4 Klepněte na kartu Definice.

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.

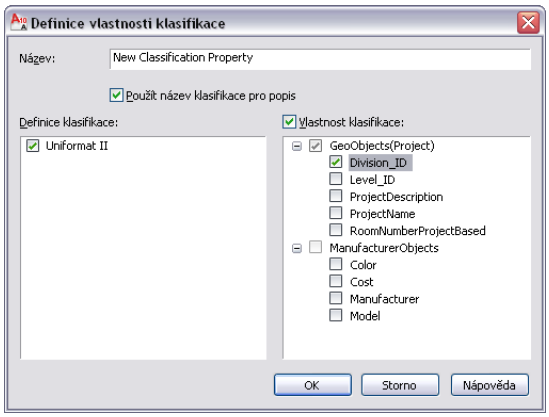
7 Zrušte možnost Použít název klasifikace pro popis, pokud nechcete použít název klasifikace pro popis vlastnosti.

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 2453.

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 2490.

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 2490.

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 2453.

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 2490.

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 2490.

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 2421.

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 2453.

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 2490.

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 2490.

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 2453.

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 2490.

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 2490.

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.

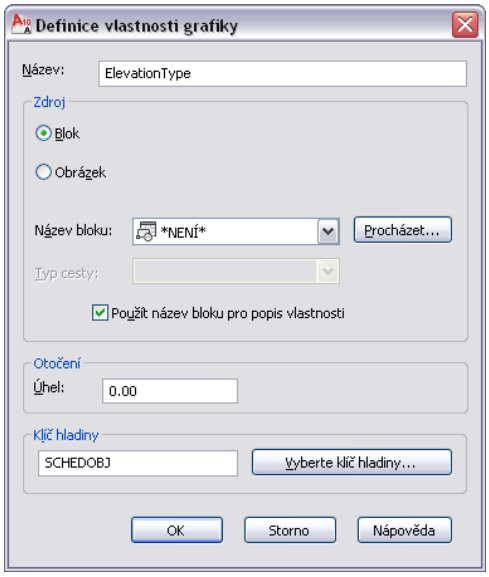
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

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. |
| 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 2453.

**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 2490.

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 2490.

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 2478. |
| 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 2480. |
| 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
| --- | --- |
| 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 2482. |
| 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 2470. |
| 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 2483. |
| 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 2484. |
| 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 2486. |
| 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 2487. |
| upravte definici vlastností ukotvení | poklepejte na definici vlastností ukotvení. Změňte název, zrušte nebo vyberte Použít název vlastnosti pro popis, vyberte definici vlastnosti a klepněte na tlačítko OK. Vyberte zdroj, formát, viditelnost nebo pořadí a proveďte |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| | vaše změny. Další informace najdete v části Přidání definice vlastnosti ukotvení do definice sady vlastností na straně 2488. |
| 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 2489. |
| 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 2493. |

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 2480.

## 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 1999.

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.

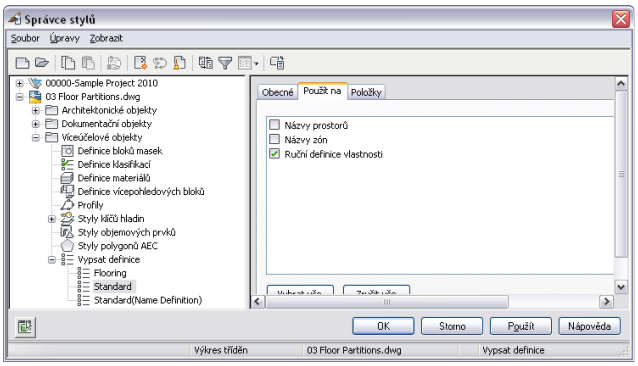
3 Vytvořte definici seznamu:

| 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.

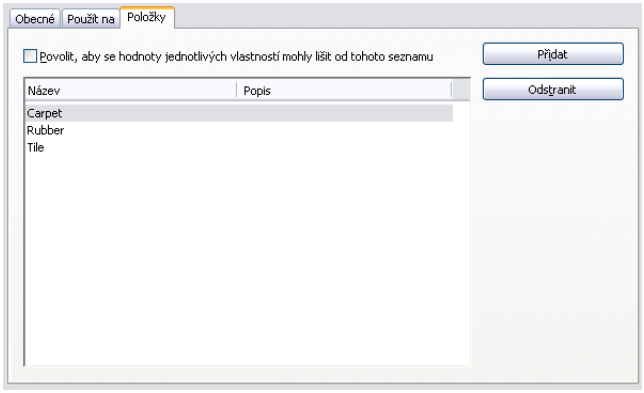



Přiřazení definice seznamu k definici ruční vlastnosti můžete zrušit pouze pokud se nepoužívá.

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 2494.

## 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 537.

### 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 556.

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 2504.

## 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 2500.
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 2502.
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 2501.
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 2484.
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 2437.

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 2436.

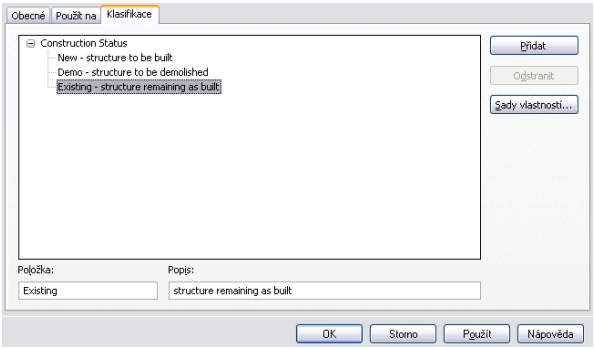
7 Vytvořte tabulku výkazu. Další informace najdete v části Přidání výkazů pomocí nástrojů tabulky výkazů na straně 2419.

Informace o klasifikaci jednotlivé objekty je zahrnuta do sloupců, které jste přidali do stylu tabulky výkazu.

## Příklad použití klasifikace

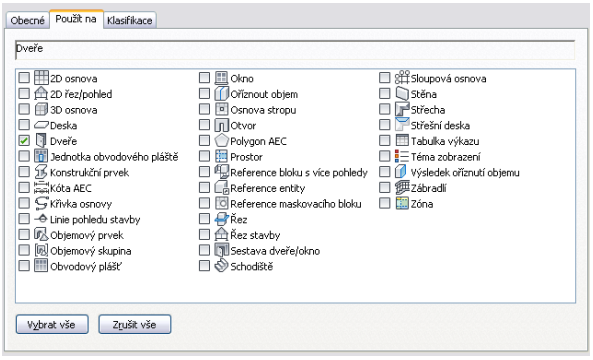
Můžete vytvořit definici klasifikace, která obsahuje klasifikace pro každý stav stavby, jako Existující, Demo a Nový.

**Vytvoření definice klasifikace pro stav stavby**



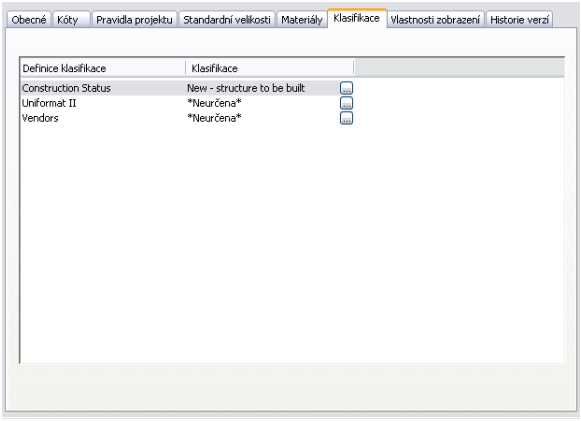

Rovněž zadáte objekty, pro které definice klasifikace platí.

**Zadání typů objektu v definici klasifikace**



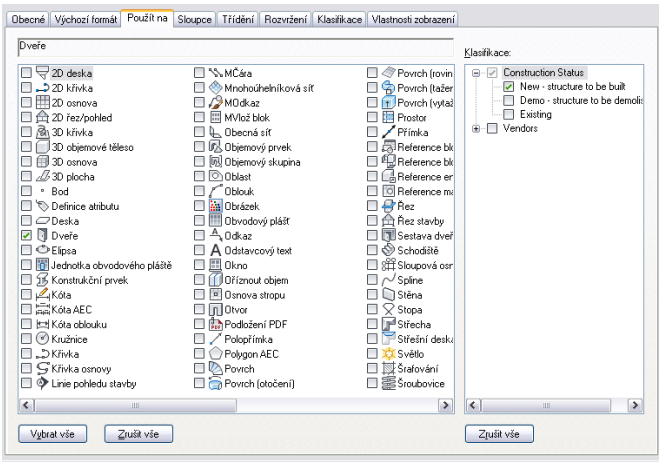

Definice klasifikace je uvedena v kartě Klasifikace ve vlastnostech stylu objektu. Vyberete klasifikaci, například Nový, ve stylu objektu. Výkres může například obsahovat určité styly dveří pro existující dveře a jiné styly pro novou stavbu. Všechny dveře, vytvořené z těchto stylů, mají klasifikaci zadanou 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.

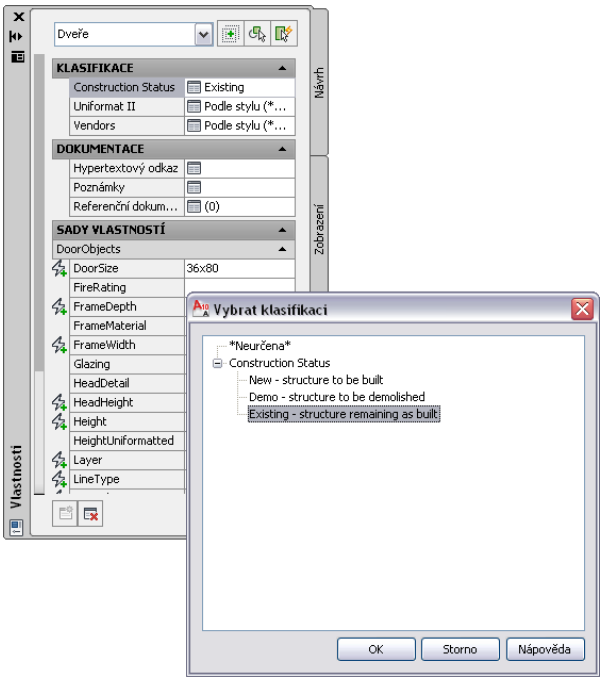
**Zadání kritérií klasifikace ve stylu tabulky výkazu**




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. |
| 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 2501. |
| zadat klasifikace | viz část Přidání klasifikací do definice klasifikace na straně 2501. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| přidat sady vlastností do jednotlivých klasifikací v definici | viz část Připojení definic sady vlastností k definici klasifikace na straně 2502. |
| přidat poznámky nebo soubory do definice | viz část Připojení poznámek a souborů ke klasifikaci na straně 2505. |

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 537.

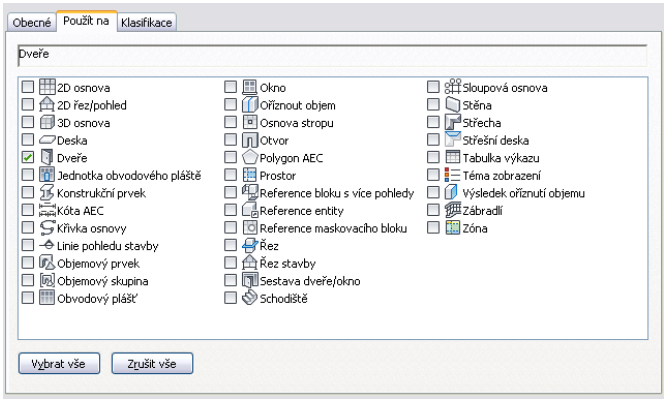
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů.

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 2501.

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

2 Rozbalte položku Víceúčelové objekty a rozbalte položku Definice klasifikace.

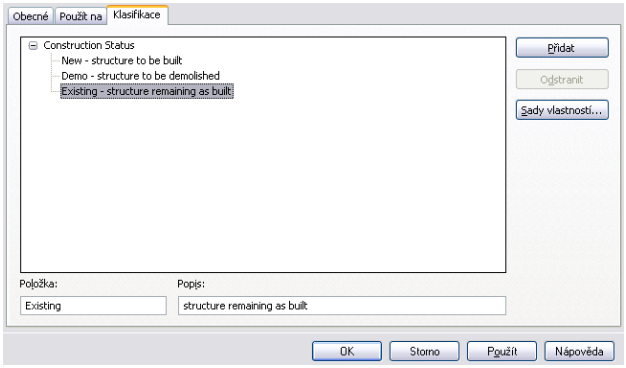
3 Vyberte definici klasifikace.

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 2466. Další informace o přidání dat vlastnosti klasifikace k definicím sady vlastností naleznete v části Přidání definice vlastnosti klasifikace do definice sady vlastností na straně 2484.

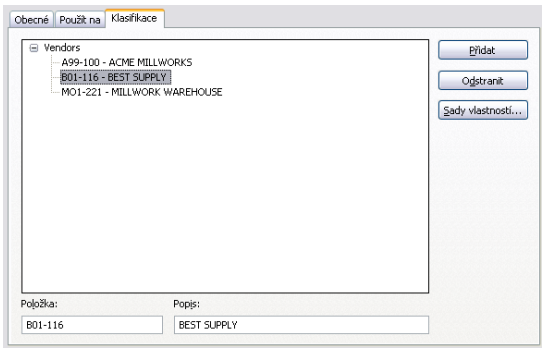
1 Klepněte na kartu Správa ➤ panel Styl a zobrazení ➤ Správce stylů .

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.

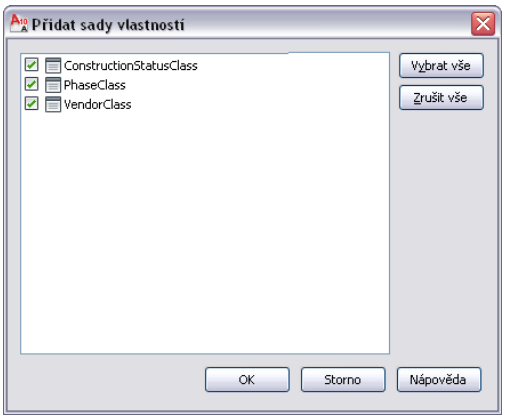
**Zadání klasifikace, ke které připojíte sady vlastností**




5 Klepněte na tlačítko .

6 Zrušte sadu vlastností, kterou nechcete připojit ke klasifikaci a klepněte na tlačítko OK.

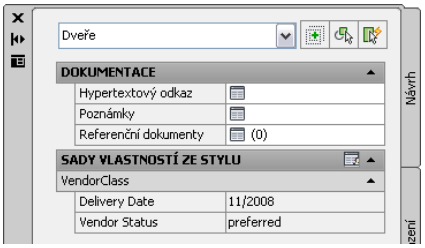
**Zrušení sady vlastností, kterou nechcete připojit ke klasifikacím**




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:

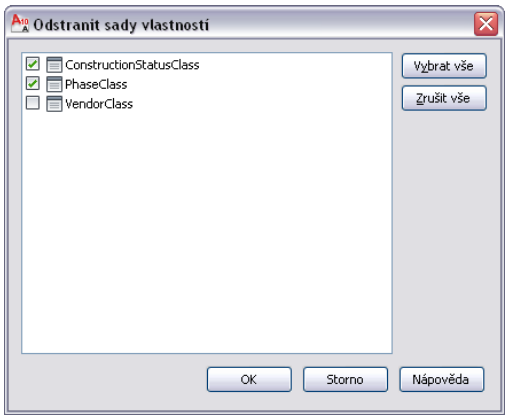
| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| upravit název klasifikace | vyberte klasifikaci, upravte text v poli Položka a klepněte na tlačítko OK. |
| upravit popis klasifikace | vyberte klasifikaci, upravte text v poli Popis a klepněte na tlačítko OK. |
| přidat nebo upravit data sady vlastností v sadách 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 2500.

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. |
| 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 2010, 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 2455.

   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 2477.

3. Vytvořte nebo upravte styl tématu zobrazení. Další informace najdete v části Vytvoření stylu tématu zobrazení na straně 2511.

   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.

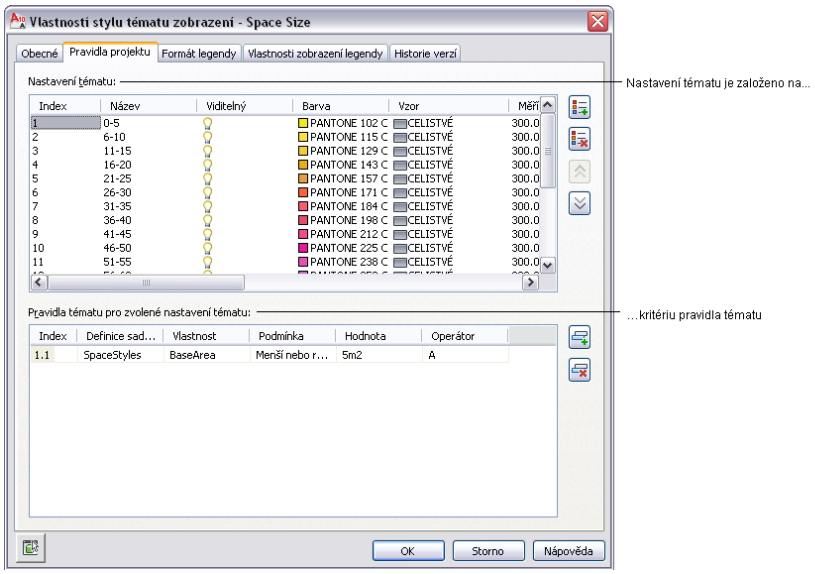
4. Připojte data sady vlastností k objektům a stylům objektů, které mají být zahrnuty do tématu zobrazení. Další informace najdete v části Připojení sady dat vlastností k objektům na straně 2458.

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 2508.

# 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 517 a Sady vlastností a definice sad vlastností na straně 2416.

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 2416.

### 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 2510.

### 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 2511.

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. |
| 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.

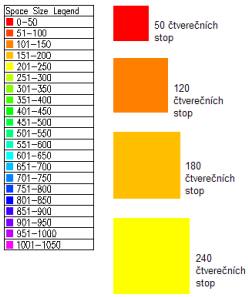
## Přidání tématu zobrazení do výkresu

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 2510.

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 2511.
- 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 2458.

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 55.

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.

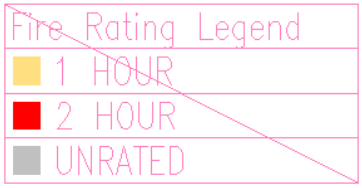
## Zakázání témat zobrazení

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 527.

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.

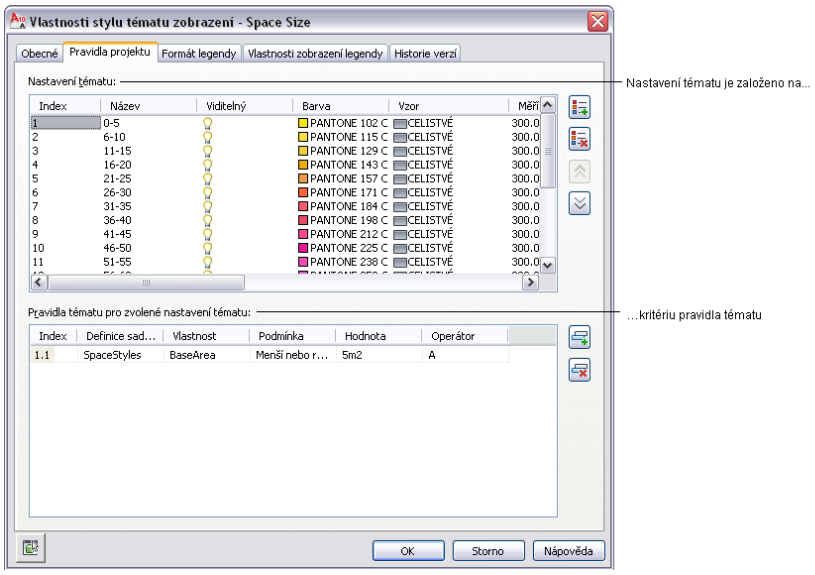
**Legenda aktivního tématu zobrazení**




# 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 418.

### 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 2466.
- 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 2453.

### 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 2507.

## 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 2506. 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 2466.

#### 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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.<br><br>**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. |
| 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 512.

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 2458.

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 2451.

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 2453.

Další informace o připojování sad vlastností do objektů a stylů naleznete v části Připojení sady dat vlastností k objektům na straně 2458 a Připojení dat sady vlastností ke stylům a definicím na straně 2460.

## 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 2421.

Pokud styl tabulky výkazu používá klasifikace k odfiltrování objektů, prohlédněte si informace o odstraňování problémů v části Odstraňování problému s definicemi klasifikace na straně 2516.

## 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 2451.

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 2453.

Další informace o připojování sad vlastností do objektů a stylů naleznete v části Připojení sady dat vlastností k objektům na straně 2458.

## 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 2422.

## 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 2429.

## 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 2422.

## 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 2458.

## 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 2442. Informace o úpravě definice sady vlastností pro obnovení vlastnosti získáte v části Přidání definice ruční vlastnosti vzorce do definice sady vlastností na straně 2480 nebo Přidání definice automatické vlastnosti do definice sady vlastností na straně 2482.

# 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 2435 a Přidání sloupců do výkazu na straně 2437.

## 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 2501.

## 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 2437.

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 2484.

## 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 2424 a Postup při vkládání poznámek do projektu na straně 347.

# 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 2480 a Jednotky používané ve formátech dat vlastností na straně 2454.

# Obsah AEC a DesignCenter

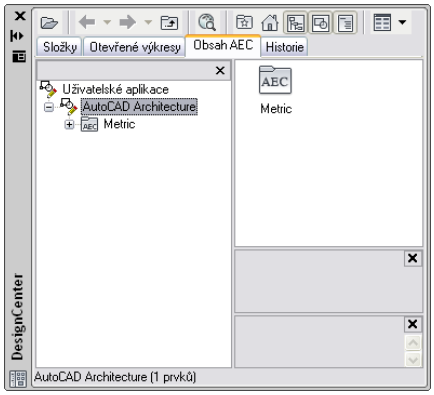
# 49

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 2524.

Kromě obsahu AEC existují další typy předem definovaného obsahu, včetně hladin, šablon a materiálů. Tento obsah je umístěn ve složce *C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\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 2522.

## 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 96.

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 55.

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 95.

## 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.

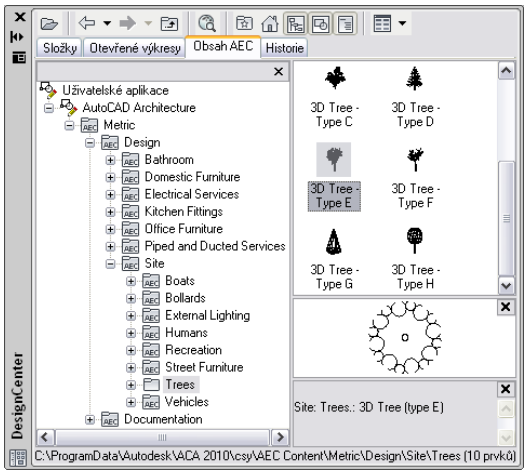
- Horní podokno představuje plochu obsahu, na které je zobrazen obsah složky aktuálně vybrané ve stromové struktuře. V rozevíracím seznamu Pohledy v pravém horním rohu okna jsou k dispozici 4 možnosti zobrazení obsahu: velké ikony, malé ikony, seznam a detaily. Možnost Velké ikony zobrazí obrázek položky 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 717.

  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 2523 a Úpravy rozvržení potrubí na straně 2533.

---

**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 2533.

- 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 2273 a Křivky a osnovy rozvržení na straně 1743.

# 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 95.

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 37.
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 2523.

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 511.

## 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 2521a Úpravy rozvržení potrubí na straně 2533.

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.

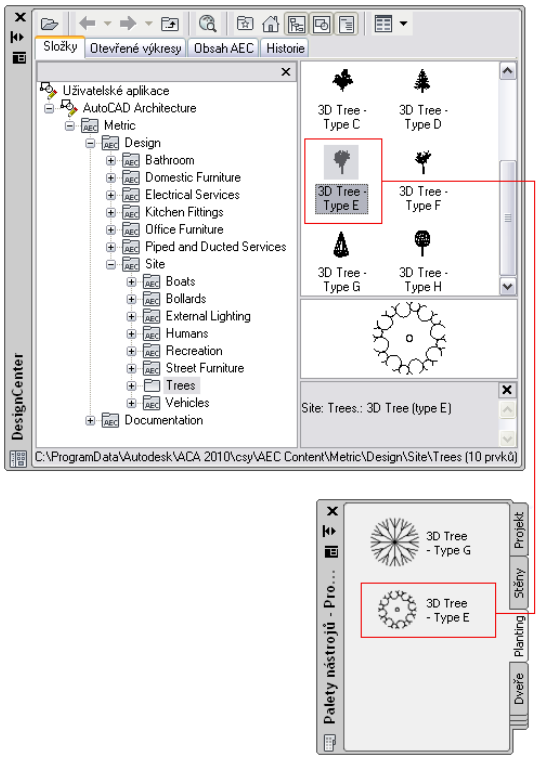
Další informace o vytváření vlastních palet nástrojů nebo o práci s obsahem v katalozích najdete v části Práce s paletami nástrojů na straně 55.

## 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 68.

5 Podle potřeby definujte doplňkové vlastnosti nástroje.

Další informace najdete v části Změna vlastností nástroje na straně 67.

# Vytvoření vlastního obsahu AEC

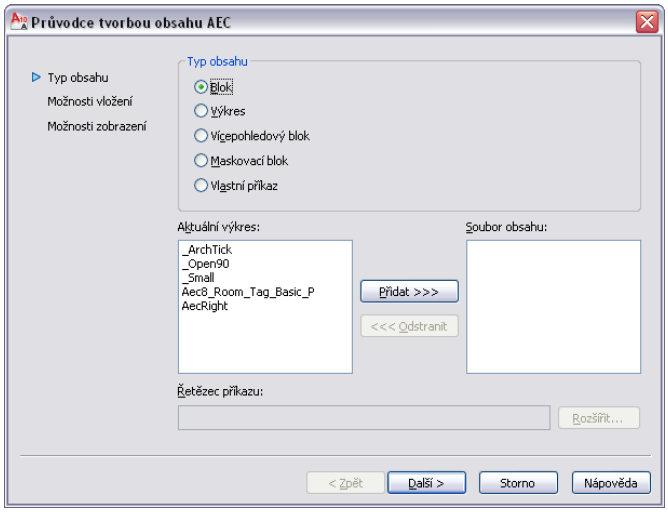
Chcete-li vytvořit vlastní obsah, který by představoval individuální nebo často používané objekty, které se aktuálně nenacházejí v Prohlížeči obsahu ani v modulu DesignCenter™, zkonstruujte obsah pomocí Průvodce obsahem AEC. Průvodce

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 2522.

## 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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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. |
| 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. |
| 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 1852.

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. |

| Chcete-li... | Pak... |
|---|---|
| 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 1835.

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. |
| 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 2010\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 sady vlastností <C:\ProgramData\Autodesk\ACA 2010\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. |
| 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 118.

## 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 2521.

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 2180.

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

# 50

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.

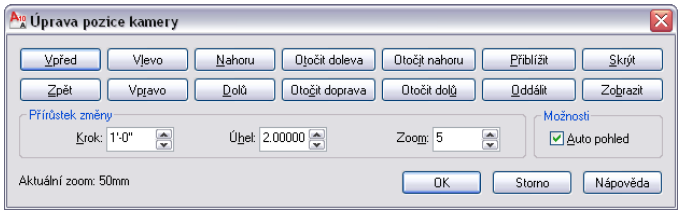
Pomocí kamery můžete ukládat perspektivní zobrazení výkresu. Úpravou umístění kamery je možné tyto pohledy inkrementálně měnit.

## 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

# 51

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 95.

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 701.

# Vizuální kontrola

# 52

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.

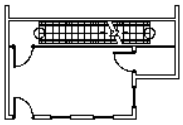
## Práce s nástrojem Vizuální kontrola

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.

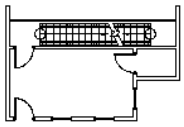
**Provedení vizuální kontroly AEC objektů a jiných objektů než AEC ve výkresu**



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 pravým tlačítkem myši vyvolat možnosti posunu pohledu. |

4 Stiskněte klávesu *ENTER*.

V zobrazení se obnoví všechny objekty.

# Odkazování na objekty AEC

# 53

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 2010. Podrobnější informace získáte v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 95.

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 2010. Podrobnější informace získáte v části Prohlížeč obsahu – přehled na straně 95.

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.

# Přizpůsobování a přidávání nového obsahu do komponent detailů

# 54

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 2289.

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.

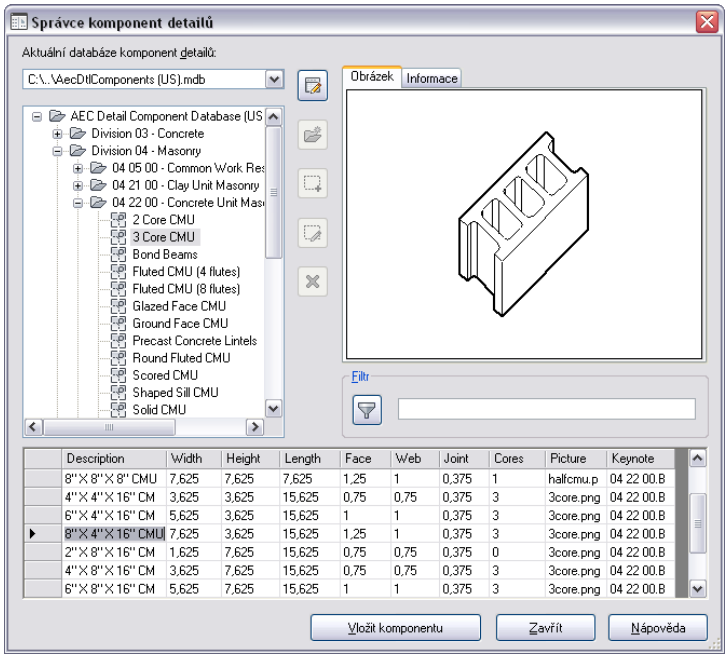
### Rámcové nástroje

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 2567.

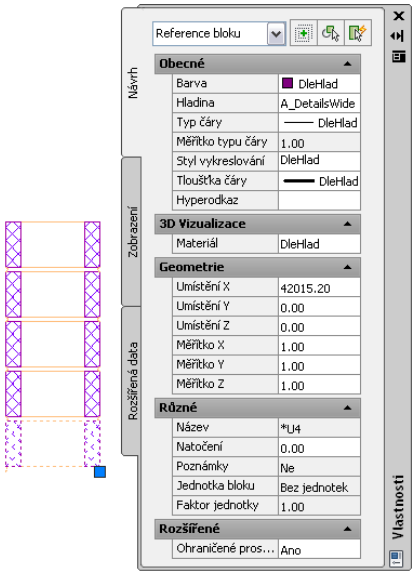
## Rekapitulace procesu

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, etc. supporting this group of components
  MajorComponentGroup2/
    *.xml, *.dwg, *.png, etc. supporting this group of components
```

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 2351.

---

# 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>Side</Label>
    <Implementation>
      <ObjectARX>
        <AppName>AecDtl50</AppName>
        <RcpFunc>AecDtlRcpColumnCapCCSide</RcpFunc>
      </ObjectARX>
    </Implementation>
    <Data>
      <Item idStr="block">
        <AcadEntityProps>
          <Layer ref="layerKey">THIN</Layer>
        </AcadEntityProps>
      </Item>
      <Item idStr="boundary">
      </Item>
      <Item idStr="holes">
      </Item>
      <Item idStr="hidden">
        <AcadEntityProps>
          <Layer ref="layerKey">FINE</Layer>
          <Linetype>HIDDEN</Linetype>
        </AcadEntityProps>
      </Item>
    </Data>
  </Recipe>
  <Recipe idStr="end">
    <Label>End</Label>
    <Implementation>
      <ObjectARX>
        <AppName>AecDtl50</AppName>
        <RcpFunc>AecDtlRcpColumnCapCCEnd</RcpFunc>
      </ObjectARX>
    </Implementation>
    <Data>
      <Item idStr="block">
        <AcadEntityProps>
          <Layer ref="layerKey">THIN</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 2573.

### 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</BlockName>
      <Scale>6.0</Scale>
    </AcadBlockProps>
    <AcadEntityProps>
      <Layer>DOOR</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</BlockName>
      <Scale ref="dbTable">SCALE</Scale>
    </AcadBlockProps>
    <AcadEntityProps>
      <Layer ref="layerKey">DOOR</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">
    <….. omitted ….>
  </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">THIN</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>HIDDEN2</Linetype>  <!-- override the Linetype for hidden components -->
    </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="DrawRectangle"/>
</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" funcRcp="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>Head type</Label>
  <Description>Head type to use for bolt</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>Stagger columns</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>Slope angle</Label>
  <Default>0.0</Default>
  <Validation>range</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“. |

| 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. |

**‹EditBoxDistance›**

Tento typ ovládacích prvků odpovídá třídě AecEditBoxDist v aplikaci AutoCAD Architecture a má stejné základní volby.

```
<EditBoxDistance idStr="rowSpacing" unitDep="true">
  <Label>Y-Axis</Label>
  <Description>Spacing between bolts in Y direction</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 jednotky 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>Columns</Label>
  <Description>Number of bolts in Y direction</Description>
  <Default>2</Default>
  <Validation>NoNegNoZero</Validation>
</EditBoxInteger>
```

Může obsahovat následující prvky:

| Prvek | Popis |
|---|---|
| ‹Default› [Volitelné] | Výchozí celočíselná hodnota. |

| Prvek | Popis |
|---|---|
| ‹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“. |
| ‹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>End conditions illustration</Label>
  <Default>plain_plain</Default>
  <Varies>plain_plain</Varies>
  <PictureValue idStr="regular_regular" idFile="Images/cmu_regular_regular.png">
    <ParentControl idRef="leftEndStyle" idStr="regular"/>
    <ParentControl idRef="rightEndStyle" idStr="regular"/>
  </PictureValue>
  <PictureValue idStr="regular_plain" idFile="Images/cmu_regular_plain.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. |
| ‹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>Hatch block</Label>
      <Description>Specifies whether to hatch the block. </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>Grout fill cores</Label>
      <Description>Specifies whether to hatch the cores solid with grout.</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">FINE</Layer>
  <Linetype>HIDDEN</Linetype>
</AcadEntityProps>
<AcadEntityProps>
  <Layer>Jimbo</Layer>
  <ColorIndex>1</ColorIndex>
  <Linetype>DASHED</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>DASHED</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> <!-- This one uses uniform scale-->
</AcadBlockProps>
<AcadBlockProps>
  <BlockName dwgLib="dwgs/AecDtlLib_TrenchDrains.dwg" remapLayers="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">ROWS</Rows>
  <RowSpacing>5.0</RowSpacing>
  <Columns ref="dbTable">COLUMNS</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>brick</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 2573.

---

### 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="AecDtlRcpUnitPaver"/>
    </Implementation>
    <Controls>
      <CheckBox idStr="doHatch">
        <Label>Hatch item</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>brick</HatchAlias>
        </AcadHatchProps>
        <AcadEntityProps>
          <Layer ref="layerKey">HATCH</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 ľozestupy 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 2567.

# 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>Stamp</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>Start point</PromptStart>
    <PromptEnd>End point</PromptEnd>
    <PromptCount>Count</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. |
| ‹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>Start point</PromptStart>
    <PromptEnd>End point</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>Start point</PromptStart>
    <PromptEnd>End point</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.

```
Command: dtlcompmanager
RCP LOG > Source:   Database
    Field: WIDTH
    Type: double
    Required: True
    Found: True
    Value: 4.00000
RCP LOG > Source:   Database
    Field: LENGTH
    Type: double
    Required: True
    Found: True
    Value: 8.00000
RCP LOG > Source:   Database
    Field: THICKNESS
    Type: double
    Required: True
    Found: True
    Value: 1.50000
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='boundary']/Params
    Tag: Chamfer
    Type: double
    Required: False
    Found: True
    Value: 0.00000
RCP LOG > Source:   Prompt
    Field: coarseOutline
    Type: bool
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   Prompt
    Field: doHatch
    Type: bool
    Required: False
    Found: True
    Value: True
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps
    Tag: HatchAlias
    Type: str
    Required: False
    Found: True
    Value: brick
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps
    Tag: PatternType
    Type: str
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps
    Tag: PatternName
    Type: str
    Required: False
    Found: False
```

```
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps
    Tag: PatternAngle
    Type: double
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps
    Tag: ScaleMultiplier
    Type: double
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='infill']/AcadHatchProps
    Tag: PatternScale
    Type: double
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='infill']/AcadEntityProps
    Tag: Layer
    Type: str
    Required: False
    Found: True
    Value: A-Detl-Patt
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='infill']/AcadEntityProps
    Tag: ColorIndex
    Type: long
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='infill']/AcadEntityProps
    Tag: Linetype
    Type: str
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='infill']/AcadEntityProps
    Tag: LinetypeScale
    Type: double
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='infill']/AcadEntityProps
    Tag: Lineweight
    Type: long
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='block']/AcadEntityProps
    Tag: Layer
    Type: str
    Required: False
    Found: True
    Value: A-Detl-Medm
```

```
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='block']/AcadEntityProps
    Tag: ColorIndex
    Type: long
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='block']/AcadEntityProps
    Tag: Linetype
    Type: str
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='block']/AcadEntityProps
    Tag: LinetypeScale
    Type: double
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Data>
    Context: Item[@idStr='block']/AcadEntityProps
    Tag: Lineweight
    Type: long
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Options>
    Context: Jig
    Tag: IsOrientedX
    Type: bool
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Options>
    Context: Jig
    Tag: PromptStart
    Type: str
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Options>
    Context: Jig
    Tag: PromptEnd
    Type: str
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Options>
    Context: Jig
    Tag: AllowXFlip
    Type: bool
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Options>
    Context: Jig
    Tag: AllowYFlip
    Type: bool
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Options>
```

```
    Context: Jig
    Tag: AllowCount
    Type: bool
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Options>
    Context: Jig
    Tag: PromptCount
    Type: str
    Required: False
    Found: True
    Value: Number of courses
RCP LOG > Source:   <Options>
    Context: JigEnt
    Tag: IsOrientedX
    Type: bool
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Options>
    Context: JigEnt
    Tag: Width
    Type: double
    Required: False
    Found: False
RCP LOG > Source:   <Options>
    Context: JigEnt
    Tag: GapSpacing
    Type: double
    Required: False
    Found: True
    Value: 0.25000
Start point or [Xflip/Yflip/Count]:
End point or [Xflip/Yflip/Count]:  <Ortho on>
Start point or [Xflip/Yflip/Count]:
```

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\Profiles\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 2578.)
- Bloky by měly mít předpony prostoru názvů. (Viz část Pojmenování bloků na straně 2579).
- Základní body pro vkládání bloků by měly být logicky umístěny. (Viz část Základní body bloků na straně 2579.)
- Podobné bloky by měly být uloženy ve stejném souboru DWG. (Viz část Shromažďování podobných bloků na straně 2579.)

- Vlastnosti entit bloků by měly být nastaveny na ByBlock. (Viz část Vlastnosti bloku na straně 2580.)
- Všechny zbytečné objekty by měly být z výkresů knihovny bloků odebrány. (Viz část Odebrání nadbytečných objektů na straně 2580.)

## 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

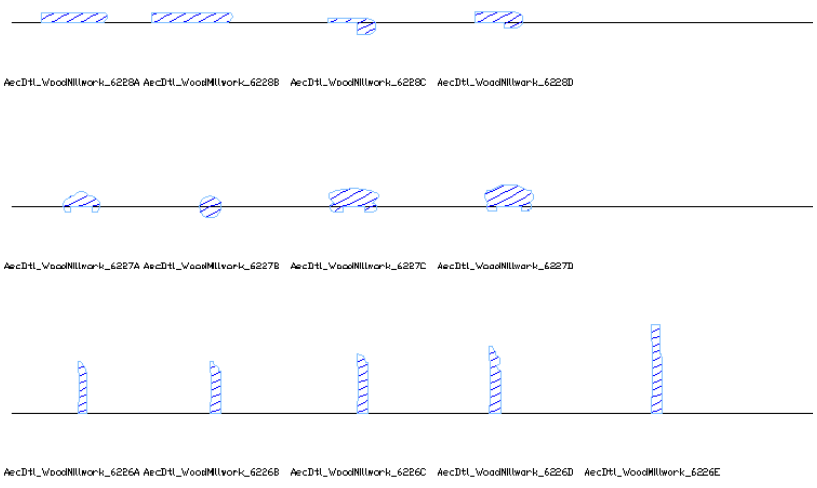
Názvy bloků obsahující podrobný obsah komponent by měly mít předponu prostoru názvů, aby nedocházelo ke konfliktům s jinými bloky. Všechny bloky v knihovně poskytované aplikací AutoCAD Architecture například jako předponu prostoru názvů používají „AecDtl_“. Pokud vytváříte vlastní bloky, měli byste použít 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 2580).

## Vlastnosti bloku

Ve většině případů by měly být bloky definovány s následujícími vlastnostmi entity komponenty:

```
Layer=0
Color=BYBLOCK
Linetype=BYBLOCK
Linetype Scale=1.0
Lineweight=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 2579) 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

# 55

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 2010 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 2308 nebo Vkládání Databáze klíčových poznámek na straně 2343. 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 2547 a Schéma databáze klíčových poznámek na straně 2351.)
- 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.

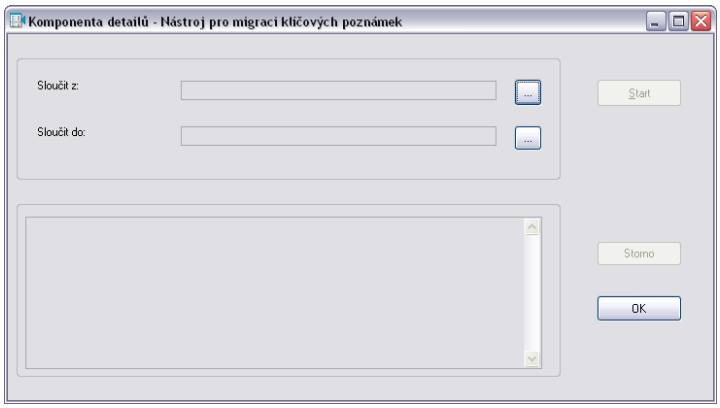
**POZNÁMKA** Jestliže byly přenesené záznamy vytvořeny přímo v programu Microsoft® Access (a nebyly vytvořeny Správcem komponent detailů) a nemají platnou identifikaci ID záznamu (rovnou nebo vyšší než 100000), může být důsledkem konflikt se záznamy v cílové databázi.

## Spuštění pomocného programu migrace databáze komponent detailů/klíčových poznámek

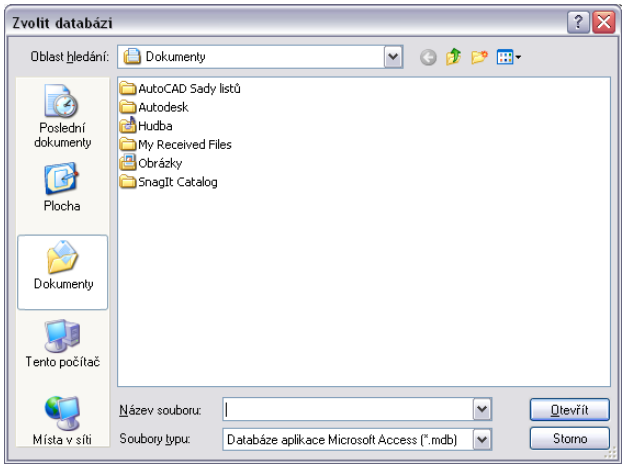
Tento postup se používá k migraci úprav z databáze komponent detailů nebo databáze klíčových poznámek dodávaných s předchozí verzí softwaru do odpovídající databáze v aktuální verzi. Obě databáze by měly používat stejnou verzi standardu CSI MasterFormat.

**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 2010 ➤ 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 178
2D pohledy 2136
  aktualizace 2163
  globální aktualizace 2164
  horizontální 2150
  hranice materiálu
    nahrazení prstence 2160
    obsah 2158
    odstranění prstence 2160
    odstranění vrcholu 2159
    přidání prstence 2160
    přidání vrcholu 2159
    úpravy 2158
    vytvoření 2157
  hypertextové odkazy, poznámky a referenční soubory 2162
  komponenty materiálů 3D tělesa 2172
  materiály 576, 2169
    komponenta úseku 2171
    skrytá komponenta 2171
    šrafování plochy 2170
    vymazaná komponenta 2171
  skica 2161
    sloučit 2161
    úprava pomocí uzlů 2152
    upravit 2161
  skica šrafování plochy 2170
  skrytá komponenta 2171
  směr, otočení 2154
  styly, změna 2154
  umístění 2162
  úpravy 2151
  úseky 2136
    komponenty 2171
    vytvoření 2146
    změna zobrazení 2152
  vymazaná komponenta 2171
  vytvoření 2149
  vytvoření (přehled) 2139
2D prostory 1892, 1911
2D řezy 2089
  aktualizace 2118
  definované 2090
  globální aktualizace 2119
  horizontální 2104
  hypertextové odkazy, poznámky a referenční soubory 2117
  komponenty zobrazení 2125
  linie řezu 2094
  materiály 576, 594
  skica 2116
    použití komponenty 3D tělesa 2130
    sloučení 2116
    úprava pomocí uzlů 2108
    úpravy 2116
  směr, otočení 2111
  styly, změna 2111
  umístění 2117
  úpravy 2108
  vytvoření 2103
  vytvoření (přehled) 2093
  zobrazení úseku 2109
  *Viz také* styly 2D řezů
3D DWF 178
3D pohledy 2136
  aktualizace 2163
  hypertextové odkazy, poznámky a referenční soubory 2162
  materiály 2169
    komponenta úseku 2171
    skrytá komponenta 2171
    šrafování plochy 2170
    vymazaná komponenta 2171
  směr, otočení 2154
  umístění 2162
  úpravy 2151
  úseky 2136, 2153
    komponenty 2171
    vytvoření 2146
    změna zobrazení 2152
  vytvoření 2149
  vytvoření (přehled) 2139
3D řezy 2089
  aktualizace 2118
  definované 2091
  hypertextové odkazy, poznámky a referenční soubory 2117
  komponenty zobrazení 2125
  linie řezu 2094
  směr, otočení 2111
  umístění 2117
  úpravy 2108
  vytvoření 2103
  vytvoření (přehled) 2093
  zobrazení úseku 2110
3D tělesa, převod objektů na 2539
3D volné prostory 1884, 1892
3D vysunuté prostory. *Viz* vysunuté 3D prostory


## A


AecDtlComponents.mdb 2308

aktualizace
asociativní prostory 1899
pole 2256
aplikace Autodesk DWF Viewer®
publikování DWF 178
aplikace Autodesk Envision
publikování výkresů do 173
struktura dat 174
aplikace Autodesk MapGuide
publikování výkresů do 173
struktura dat 174
aplikace pro CNC obrábění 2539
asociativní kóty AEC
2D řezy 2189
desky 2186
dveře 2185
externí reference 2189
konstrukční prvky 2186
maskovací bloky 2189
objekty (seznam) 2183
objemové prvky 2186
obvodové pláště 2186
okna 2185
osnovy 2185
otvory 2185
pohledy 2189
Polygony AEC 2189
rozteče 2186
schodiště 2186
sestavy oken 2186
skica aplikace AutoCAD 2187
stěny 2183
střechy 2186
střešní desky 2186
vícepohledové bloky 2189
z objektů 2180–2181
zábradlí 2186
asociativní prostory 1884
2D prostory 1884
hraniční objekty 1884
3D volné prostory 1884
hraniční objekty 1884
aktualizace 1899
automatické aktualizace 1899
automatické generování 1892
definování maximální velikosti mezery 1898
dělení 1903
hraniční objekty
definování 1888
definování ve stylu 1889
definování ve vlastnostech 1890
zobrazení ve výkresu 1891
hraniční objekty v blocích 1896
hraniční objekty v externích referencích 1896
nastavení jako asociativní 1905
nastavení jako neasociativní 1905
odečítání objektů 1904
odstraňování problémů 1906
přepsat hraniční objekty v externích referencích 1897
problémy s aktualizováním 1908
problémy s externími referencemi 1911
problémy s hranicemi 1910
problémy s hraničními objekty 1906
problémy s přídavky stěn a modifikátory stěn 1910
problémy se standardy výpočtu plochy 1910
ruční aktualizace 1900
sloučení 1901
vysunuté 3D prostory 1884
hraniční objekty 1884
atributy
pole 2252
AutoCAD
export výkresů do 144–145
objekty, identifikace 2541
Autodesk
typy polí 2257
automatická synchronizace 391
automaticky generovat prostory 1884, 1892
aktualizace 1899
odstraňování problémů 1906

## B

balíčky nástrojů
kopírování 117, 122
otevření v Prohlížeči obsahu 125
přehled 114
přesun 117
přesun nástrojů mezi 117
přidání do katalogů nástrojů 116
přidání nástrojů 116
barvy true color
maskování v polygonech AEC 1189
Polygony AEC 1182, 1189
bloky
komponenty dveří 1223
komponenty okna 1285
komponenty otvoru 1333
maskování 2529
obsah AEC 2525
označení řezu 2101–2102
vícepohledové 2528
vkládání do konstrukčních prvků 272
značky pohledů 2148
bod vložení
oken 1255
otvorů 1313
body
kótování 2181
Body COGO
import 167
body vztažné roviny
úpravy 2365
vložení 2356
vytváření 2354
BOMA
standard výpočtu plochy 1929
booleovské operace
prostory 1946, 1956

buňková ukotvení
definované 1735
kopírování objektů do všech buněk rozvržení 1737
poloha objektů ukotvených ke, změna 1736
přidání 1735
ukotvení k různým buňkám 1737
velikost objektů ukotvených ke, změna 1736
buňky jednotek obvodových plášťů
přiřazení buněk 1032
výplně 1016, 1032
vyplnění tabulemi 1031
buňky obvodového pláště
objekty, vložení 945
přiřazení buněk 946
výplně 925, 946
vyplnění tabulemi 944
buňky sestavy dveří
objekty, vložení 1120
přiřazení buněk 1121
výplně
definování 1098
odstranění 1120
vyplnění tabulemi 1118
buňky sestavy oken
objekty, vložení 1120
přiřazení buňky 1121
výplně
definování 1098
odstranění 1120
vyplnění tabulí 1118

## C

cesta grafiky
schodiště ve tvaru U, změna 1386
víceramenné schodiště, změna 1382
cesta ke kořenové složce
obsah nástroje 225
cesta ke kořenové složce obsahu nástrojů
v projektech 403
cílové kóty
pro prostory 1988

## Č

čisté hranice
aktivace 1933
prostory 1925
úpravy 1932
zobrazování 1933
čtyřsměrné vnější pohledy 2401
čtyřsměrné vnitřní pohledy 2399

## D

data sady vlastností
export 2447
export do MDB 178
odstranění 2460
přečíslování 2429
přidání 2453, 2458
připojení k objektům a stylům 2507
připojení ke stylům a definicím 2460
procházení 2464
publikování do DWF 178
styly a definice, odstranění z 2464
styly a objekty, připojení k 2458
úprava tabulky dat sady vlastností 2424
úpravy 2451, 2458
databáze klíčových poznámek
klíčové poznámky
přesun 2350
přidání 2348
úpravy 2349
vymazání 2350
konfigurace 2343
odstranění 2344
oprávnění 2345
přehled 2342
přidání 2343
schéma 2351
skupiny
přesun 2350
přidání 2347
úpravy 2349
vymazání 2350
úpravy 2345
vytváření 2345
databáze klíčových poznámek (projekt) 223–224
databáze komponent detailů
jig 2567
konfigurace 2308
odstranění 2309
přidání 2308
sloučení 2310
specifikace recipe 2548, 2553
databáze komponent detailů (projekt) 224
definice
maskovací blok 556
profil 556
sada vlastností 556
vícepohledové bloky 556
definice bloků masek
čištění 1840
export 1837–1838
import 1837
Správce stylů 556, 1836
úpravy 1838
vytváření 1835
podle existujících definicí 1836
podle křivky 1836
definice materiálů
poznámky a referenční soubory 596
vytváření 588
definice názvů ploch. *Viz* definice seznamů
definice profilu ve Správci stylů 556
definice sady vlastností 2416, 2466
automatické vlastnosti 2468
definice automatické vlastnosti 2482

definice grafických umístění 2483
definice grafických vlastností 2489
definice ručních vlastností 2480
definice vlastností klasifikace 2484
definice vlastností materiálu 2486
definice vlastností projektu 2487
definice vlastností ukotvení 2488
definice vlastností vzorce 2470
definování 2466
formát dat vlastností 2467
klasifikace 2502
pole 2247, 2481
poznámky a referenční soubory 2478
sloučení 2493
správa 2467
úpravy 2491
určení použití 2478
ve Správci stylů 556
vlastnosti délky konstrukčních prvků 2470
vlastnosti délky stěny 2469
vlastnosti desky a střešní desky 2469
vlastnosti objemu stěny 2468
vlastnosti plochy stěny 2468
vlastnosti rozměrů dveří 2469
vlastnosti směru otevírání dveří 2469
vytváření 2477
definice seznamu 2494
definované 1998
nastavení ve stylu prostoru 1990
nastavení ve stylu zóny 2019
položky seznamu 2494
poznámky 2000
poznámky a referenční soubory 2496
pro prostory 1999
pro zóny 1999
seznamy názvů 2000
soubory 2000
typ 1999
úpravy 2000, 2495
vytváření 1999, 2494
definice skupin začištění, ve Správci stylů 556
definice vícepohledových bloků
DesignCenter, přidání k 1856
klasifikace 1839, 1856
pohledové bloky
připojení 1854
vytváření 1852
vytvoření z 1854
poznámky 1855
referenční soubory 1855
ve Správci stylů 556
vytváření 1852
definice začištění stěny, poznámky a referenční soubory 861
definování příčlí 1108
definující linie, řezy 2126
dělení
interakce s projekty 254
jednotky obvodového pláště 1010
obvodové pláště 917–918
projekt 253
ID 254
název 254
přehled 203
vymazání 254–255
vytváření 253–254
změna 254
prostory 1949
sestavy dveří 1091
sestavy oken 1091
délka
omezení pro schodiště 1408–1409
stěna 757
délka stěny
vlastnosti 2469
změna 757
DesignCenter
definice vícepohledového bloku, přidání 1856
obsah AEC 2520
přesunování obsahu do Prohlížeče obsahu 2523
rozvržení vybavení 2521, 2523
úpravy 2533
umístění souborů obsahu 140
výkresy AEC 2527
desky
body otáčení 1575
hypertextové odkazy 1579
komponenty 1611
křivky 1556
materiálové komponenty 1609
materiály 1610, 1625
odsazení 1571
odstranění objektů z 1590
oříznutí 1580
otvory 1587, 1589
podle stěn 1553
poznámky 1579
přesun 1561, 1577
přidání objektů do 1589, 1592
protažení 1582
referenční soubory 1579
řezání 1586
sklony 1573, 1577
styly hran 1615
tělesa 1548
umístění 1577
úpravy 1561
více stěn 1553
vícenásobné, se stejným stylem 1559
vlastnosti 2469
vlastnosti nástroje 1576
vrcholy 1586–1587
výška 1570
vytváření 1551
přehled 1547
z prostorů 1558
vytvoření pomocí nástrojů desky 1550
vytvoření z
křivky 1556
zarovnání 1552

desky a střešní desky
zobrazení roviny řezu 1578
detaily
pro projekt 220
vytvoření pomocí odkazů 2388
v aktuálním výkresu 2388
v existujícím projektovém výkresu 2390
v novém výkresu 2392
diagnostická hlášení 138
diagnostika
projekty 425
dialogová okna, umístění 138
dílčí kategorie. *Viz* kategorie, projekt
dílčí sada listů 322
DIN
standard výpočtu plochy 1929
dlouhý formát standardu hladin AIA 495–496
dodatečné připojení pohledů k pohledům listů 315
dodatky, náhrady a prováděcí výkresy v projektech 371
dokumentace
prostory 1869
dorazy, dveře 1220
dotazy, materiál 586
dveře
centrování ve stěnách z výkresů externích referencí 859
geometrie 1218
horizontální poloha 1205
komponenty bloků mřížek 1209
komponenty vlastního bloku 1209
komponenty zobrazení a materiály 1219
kóty prahu 1209, 1684
materiály
předdefinované 1194
přiřazení 1220
na prostorových plochách
odstranění 1983
přidání 1969, 1972
obrácení strany otevírání 1209
obvodové pláště, vkládání do 945
polohování
horizontálně 1207
podél stěn 1204
ve stěnách 1204
poznámky a referenční soubory 1212
přehled 1193
přesun
do jiné stěny 1208
podél stěn 1204
ve stěnách 1204
procento otevření, stanovení 1226
profily 1825
samostatné 1209
sestavy dveří a oken, vložení do 1120
sestavy dveří, vložení do 1120
standardní rozměry 1216
tvary 1217
typ a tvar 1215
určení zobrazení otevírání 1209
uvolnění ze stěn 1209
vertikální orientace 1208
vertikální poloha 1206
vertikální zarovnání
přehled 1194
změna 1201
vícenásobné, se stejným stylem 1195
vlastní tvary 1216
vlastnosti 1196
vlastnosti zobrazení, určení 1222
vytváření 1194
v sestavách dveří a oken 1196
ve stěnách 1194
z oken 1196
z otvorů 1196
ze sestav 1196
zakončení 1193
značky výkazů, přidání 2424
dveřní dorazy, přiřazení materiálů 1220
dveřní křídla, přiřazení materiálů 1220
DWF
publikování dat sady vlastností 178
styly formátů dat 180, 193
dynamické kóty 85, 88

## E

Editor klíčových poznámek 2345
databáze klíčových poznámek 2346
elektronický přenos projektu 229
export
konfigurace zobrazení 541
reprezentace zobrazení 541
sady zobrazení 541
výkresy
formát souborů IFC 149
export formátů souborů
formát IFC 149
externí reference
asociativní kótování 2189
externí reference (xref)
cesty, v projektech 206
izolování objektů v 734
konfigurace zobrazení 535–536
konstrukční prvky, připojení k 271
kótování 372
nastavení zobrazení 347
odstraňování problémů 859
přehled 202
v projektu 205
externí reference. *Viz* externí reference (xref)

## F

F1 – nápověda 44
filtry hladin
barvy hladin 471
názvy hladin 472
tloušťka čáry 472
typ čáry 472
určení 470

filtry, hladina. *Viz* filtry hladin
formáty dat vlastností 2453
    definice sady vlastností 2467
    jednotky 2454
    použití 2454
    použití rozdílných 2454
    poznámky a referenční soubory 2457
    správa 2454
    vytváření 2455
formáty dokumentů vyhodnocení prostorů
    TXT (text ASCII) 2048
    XLS (tabulka) 2047

## G

Generátor schodišťové věže 1475
geometrie
    dveře, úpravy 1218
    okno, úpravy 1280
    prostory 1984
globální aktualizace 2D řezů a pohledů 2119, 2164
    aktualizace 2120, 2165
    v projektu 2119, 2164
    ve složce 2119, 2164
globální roviny řezu 360–361
    oříznutý modelový pohled 365
    rozsah zobrazení 361–363
    zobrazení různých hladin 364
grafika náhledu 2527
grafika, náhled 2527
GUID
    verze 429

## H

historie verzí 435
hladiny 247
    aktuální 459
    Editor AEC 138
    ID 252
    interakce s projekty 252
    kopírování 248, 250
    název 252
    nestandardní 461
    přehled 203
    přejmenování 461
    přidání se stejným názvem 460
    správa zobrazení 458
    standardy hladin 459–460, 462
    vlastnosti 251
    výchozí 248
    vymazání 251–252, 461
    výška mezi podlažími 252
    vytváření 248, 252
    *Viz také* Správce hladin
hlášení, diagnostická 138
horizontální orientace
    schodiště ve tvaru U 1352
    točitá schodiště 1357
horizontální pohledy 2150
horizontální řezy 2104
hranice
    materiál. *Viz* hranice materiálu
hranice materiálu 2092
    masky 2112
    nahrazení prstence 2160
    obsah 2158
    odstranění prstence 2160
    odstranění vrcholu 2159
    přidání prstence 2160
    přidání vrcholu 2159
    prstence
        nahrazení 2115
        odstranění 2115
        přidání 2114
    úpravy 2112, 2158
    vrcholy
        odstranění 2114
        přidání 2113
    vytvoření 2112
    zvýraznění 2112
hranice prostoru
    aktivace 1933
    dělení 1949
    klasifikace 1930
    obnovení 1939
    obrácení prstenců 1956
    odebrání otvorů 1955
    odečtení otvorů 1950
    oříznutí 1954
    podle standardu výpočtu plochy 1927
    podle stylu 1926
    přesun 1939
    protínající 1951
    ručně 1926
    sloučení 1947
    úprava pomocí uzlů 1934
    úpravy 1932
    zobrazování 1933
hranice prostoru (staré)
    převod na prostory 2055
    převod na stěny 2055
hranice šrafování
    předefinování 1811
    vytvoření 1810
hranice.*Viz* hranice prostorů
hraniční objekty
    definování 1888
    maximální velikost mezery 1898
    pro asociativní prostory 1884
    problémy s hranicemi prostoru 1906
    zobrazení ve výkresu 1891
hrany desky
    definováno 1549
    přesah 1568
    profily 1825
    úpravy 1579
hrany střešní desky
    profily 1825

hrubé hranice
aktivace 1933
prostory 1925
úpravy 1932
zobrazování 1933
hvězdný vzor v mřížkách oken 1300

## I

IFC
import a export souborů 149
ikona i-drop pro katalog nástrojů 99
import formátů souborů
soubory IFC 160
importování
komponenty aplikace Inventor 164
konfigurace zobrazení 541
reprezentace zobrazení 541
sady zobrazení 541
soubory IFC 160
index komponenty stěny 833
index listu 330
indikátor stavu výkresů určených jen pro čtení 557
Industry Foundation Classes
import a export souborů 149
InfoCenter 43
instalování katalogů nástrojů v knihovnách 105
integrace s aplikací AutoCAD 93
Inventor
importování do aplikace AutoCAD Architecture 164
izolace objektů
skrývání výběru 732
izolování objektů 734
ukončení izolování objektu 733
uložení výběru 733
výběr objektů 734

## J

jednotky
formáty dat vlastností 2454
odstraňování problémů 2517
jednotky obvodového pláště
automaticky nastavované buňky 1013
délka 1066
hrany příčlí 1054
hrany rámů 1054
hypertextové odkazy 1072
komponenty 1039
kopírování vlastností 1067
kóty 1068
odsazení 1070
poznámky a referenční soubory 1072
přepsání dělení 1059–1060
přepsání rámů a příčlí 1052–1053
přepsání výplně 1048
přepsání, odstranění 1063
přesun 1064
sestavy dveří, vložení do 1120
sestavy oken 1120
sloučení buněk 1046
umístění 1069
úpravy 1064
úpravy na místě 1056
vnořené osnovy 1029
vytváření 1005
začištěné rohy 1068
základní výška 1066
zarovnání ukotvených 1070
značky buněk 1046
zobrazení 1040
zobrazení roviny řezu 1070
jednotky, určení ve výkresu 130

## K

kamery
upravit polohu 2537
katalog konstrukčních prvků 1628
obsah 1632
otevření 1632
otevření souboru katalogů 1634
procházení 1631
styly konstrukčních prvků, vytvoření 1631–1632
uspořádání 1631
vyhledání tvarů 1634
katalog základních nástrojů
kategorie 113
prohlížení 97
katalogy
filtrování 110
třídění 110
katalogy nástrojů
balíčky nástrojů, přidání 116
dodávané s aplikací Autodesk Architectural Desktop 96
hledání 111–112
ikona i-drop 99
jen pro čtení 99
kategorie, definice 113, 115
knihovny katalogů 105
kopírování 106
balíčky nástrojů 122
palety nástrojů 121
možnosti obnovení pro palety nástrojů 123
nástroje
použití 120
přidání 116
nepropojené 108
odstranění 111
omezení názvů 101
otevření v Prohlížeči obsahu 124
palety nástrojů, přidání 115
přesun nástrojů mezi 117
přetažení položek do pracovního prostoru 99
přidání nástrojů z výkresů 103, 400
přizpůsobení nástrojů 118
pro projekty 402
prohlížení 97

propojené 108
propojené a nepropojené položky 119–120
publikování 106
vlastnosti, úpravy 108
vymazání položek 119
vytvoření 100
vytvoření instalačního souboru katalogu 105
vytvoření z projektů 399
vytvoření z výkresů 101, 399
katalogy, nástroj. *Viz* katalogy nástrojů
kategorie nejvyšší úrovně, určení umístění 259
kategorie, projekt 255
dílčí kategorie 260
kombinování typů 257
přehled 204
přesměrování nejvyšší úrovně 259–260
uživatelsky definované 256
výchozí struktura složek 205, 255
výhody 257
vymazání 261
vytvoření přetažením složek 258
vytvoření v Navigátoru projektu 257
změna 260
kategorie, v katalozích nástrojů 113
klasifikace 2496
definice sad vlastností, připojení 2502
definice, přidání 2501
odstraňování problémů 2516
poznámky a referenční soubory 2505
příklady 2498
typy objektů, určení 2501
úpravy 2503
ve stylu prostoru 1990
výkazy, zahrnutí 2497
vytváření 2500
změna 2504
zobrazení objektů podle 537
klíče hladin
definované 458, 484
hodnoty nových klíčů hladin 489
přepsání 493
určení 493
zapnutí a vypnutí 494
výběr pro LandXML 172
výchozí 485, 494
výchozí hodnoty 489
změna přiřazení 494
klíče, hladina. *Viz* klíče hladin
klíčové poznámky
databáze 2342
konfigurace databáze 2343
legendy
aktualizace 2335
odstranění klíčových poznámek 2336
použití 2331
přidání klíčových poznámek 2336
úpravy 2335
vytvoření 2333
migrace 2581
nástroje vložení 2328
opakovat vložení 2331
pořadí setřídění 2350
prohlížení 2337
úpravy 2337–2338
určení 2340
určení pro komponenty detailů 2342
určení pro komponenty objektů 2341
určení pro styly objektů 2341
vložení 2329
změna databází 2340
změna formátů 2338
globálně 2339
jednotlivě 2339
knihovna katalogů
otevření webové stránky 108
přidání katalogů z registru 105
správa 100
Knihovna Prohlížeče obsahu
aktivace v projektech 247
katalog projektu, přidání 402
pro projekty 208
knihovna SDF Component Toolkit 173
knihovny katalogů nástrojů 95
katalogy
kopírování 106
odstranění 111
přidání 105
prohlížení 97
úpravy vlastností 108
vytvoření 100
otevření 111
přejmenování 111
webové stránky, přidání 107
knihovny katalogů, nástroj. *Viz* knihovny katalogů nástrojů
kolizní podmínky
odebrání ze stěn 828
přidání do stěn 828
prostory
odstranění 1946
přidání 1946
schodiště 1430
v deskách 1432
v deskách, odstranění z 1435
v mezerách 1435
v obvodových pláštích 1436–1437
v sestavách dveří 1437–1438
v sestavách oken 1437–1438
ve stěnách 1430, 1432
kolizní podmínky schodiště 1430
desky 1432, 1435
mezery 1435
obvodové plášť 1436–1437
rozměr, změna 1438
sestavy dveří 1437–1438
sestavy oken 1437–1438
stěny 1430, 1432
kolizní podmínky stěny 827
komponenty detailů
jig 2567
lineární pole 2275

migrace 2581
počitatelný lineární opakovaný vzor 2277
pravoúhlé s dynamickými rozměry 2279
pravoúhlý povrch předdefinované hloubky 2278
specifikace recipe 2548
šrouby 2280
typ Bookends 2276
úpravy 2281
vícenásobné vložení 2274
vložení 2274
vyplnění hranice 2276
komponenty dveří
hladina, barva a typ čáry 1222
styly dveří, odstranění ze 1226
vlastní bloky pro 1223
zobrazení, vypnutí 1225
komponenty jednotek obvodových plášťů
hladina, barva a typ čáry 1041
šrafování 1042
vlastní grafika 1043
zobrazení 1041
komponenty lineárního opakovaného vzoru 2275
komponenty obvodového pláště
hladina, barva a typ čáry 955
šrafování 956
vlastní grafika 957
zobrazení 955
komponenty okna
hladina, barva a typ čáry 1284
styly oken, odstranění ze 1287
vlastní bloky pro 1285
zobrazení, vypnutí 1287
komponenty otvoru
styly otvorů, odstranění z 1335
vlastní bloky pro 1333
zobrazení, vypnutí 1335
komponenty počitatelného lineárního opakovaného vzoru 2277
komponenty pravoúhlého povrchu předdefinované hloubky 2278
komponenty sestavy dveří
hladina, barva a typ čáry 1131
šrafování 1131
vlastní grafika 1132
zobrazení 1130
komponenty sestavy oken
hladina, barva a typ čáry 1131
šrafování 1131
vlastní grafika 1132
zobrazení 1130
komponenty šroubů 2280
komponenty stěny
hladina, barva a typ čáry 790, 842
materiálové komponenty 840
priority vyčištění 833
šrafování 790, 843
komponenty typu Bookends 2276
komponenty typu Stamp 2274
komponenty vyplnění hranice 2276
komponenty zobrazení
změna viditelnosti 506
komponenty. *Viz* názvy jednotlivých komponent
Komunikační centrum 44
koncepční modely 643
*Viz také* objemové modely
konfigurace zobrazení 517, 527
čištění 543
externí reference 535–536
kopírování mezi výkresy 541–542
poznámky 541
předdefinované, v šablonách 511
přejmenování 539
prohlížení 521
referenční soubory 541
rozesílání e-mailů 542–543
šablony 511
směr pohledu 533
správa 539
tipy pro práci s 528
výchozí 520, 535
vymazání 540
výřezy 534–535
vytvoření 527–528
konfigurace, zobrazení. *Viz* konfigurace zobrazení
konstrukční čáry 1807
schodiště ve tvaru U, změna 1386
víceramenné schodiště, změna 1382
vytvoření 1809
vytvoření z existujících objektů 1807
vytvoření ze skici 1807
konstrukční prvky
délka 1668
hypertextové odkazy 1685
komponenty vlastního bloku 1683
koncový bod 1670
materiály 1630
nahrazení konstrukčních prvků objekty 1687
nástroje 1636, 1644
nástroje sloupu 1642
nástroje trámu 1636
nástroje vzpěry 1639
natočení 1671
odečtení objektů 1686
odstranění objektů z 1692
počáteční a koncová odsazení 1669
počáteční bod 1670
poloměr zakřivených 1672
poznámky 1685
pravidla projektu 1705
přehled 1627
přidání objektů do 1691
referenční soubory 1685
reprezentace zobrazení 1697
roviny oříznutí
odstranění 1681
přehled 1675
přidání 1676
přidání, na základě objektu nebo skici 1680
začištění 1680
změna 1681
skica, vytvoření z 1663

styly 1682
tvary, přidání 1708
typ 1675
úpravy 1664, 1707
uzly, úpravy pomocí 1664
vícenásobná komponenta 1711, 1713
vlastní 1704
vlastní tvar 1718
vlastní tvary
přidání 1708
vytvoření 1718
vlastnosti nástroje 1682
vytvoření 1630
vyztužené rámy. *Viz* konstrukční prvky vyztuženého rámu
zakřivené konstrukční prvky 1673
zarovnání 1673
zobrazení roviny řezu 1682
konstrukční prvky vyztuženého rámu 1713
druhý segment 1717
první a druhá krokev 1716–1717
konstrukční prvky, projekt 262–263
bloky, vkládání 272
dělení 262
elektronický přenos 276
externí reference
překrývání 272
připojení 271
zobrazování 273
hladiny 262
hladiny, kopírování na 262, 266
interakce s projektem 278
kdy začít s 263
názvy 278
obsah 264
odkazování prvků do 270
odkazy na prvky ve vícenásobných 272
otevření a zavření 269
podlaží a dělení 278
pohledy, porovnání s 263
přehled 199
přetažení objektů do 270
prvky
převod na 277
ve srovnání s 280
soubory XML 262
starší výkresy, převod 262, 268
vlastnosti 274
výkresy, převod 267
vymazání 276, 279
vytváření 264, 278
konstrukční sloupové osnovy 1778
kontextová nápověda 44
kontextové nabídky 36
kontrola objektů, které nejsou objekty AEC 2541
kopírování a přiřazování stylů objektů 559
kopírování, projekty 214
kosočtvercový vzor v mřížkách oken 1293
kótovací styly AEC 2221
komponenty zobrazení, změna 2224
nové 2223
obsah řetězců kót 2226
poznámky 2231
průvodce kótovacím stylem AEC 2222
Styly kót aplikace AutoCAD 2222, 2227
vlastnosti řetězce, změna 2224
výběr kótovaných objektů 2225–2226
vynášecí čáry 2220, 2228
výška otvoru 2220, 2228
vytvoření 2223
vzdálenost řetězce 2220, 2228
změna 2218
kótování sloupových osnov 1781
kóty
AEC. *Viz* kóty AEC
jednotky obvodového pláště 1064, 1068
obvodové pláště 979, 984
okno. *Viz* kóty okna
pohledy 2143–2145
projekt 359
řezy 2097–2099
schodiště. *Viz* kóty schodiště
sestavy dveří 1080, 1156
sestavy oken 1156
kóty AEC 2218–2219
asociativní 2180–2181
2D řezy 2189
desky 2186
dveře 2185
externí reference 2189
konstrukční prvky 2186
maskovací bloky 2189
objekty (seznam) 2183
objemové prvky 2186
obvodové pláště 2186
okna 2185
osnovy 2185
otvory 2185
pohledy 2189
Polygony AEC 2189
rozteče 2186
sestavy oken 2186
skica aplikace AutoCAD 2187
stěny 2183
střechy 2186
střešní desky 2186
vícepohledové bloky 2189
vytvoření 2192
zábradlí 2186
externí reference 372
globální podtržení přepsání 2217
horní index 2191
hypertextové odkazy 2221
jednotky 2191
kopírování vlastností kót AEC do kót aplikace AutoCAD 2200
možnosti 2190
možnosti kót
kóty z asociativních bodů 2180
kóty z neasociativních bodů 2180
kóty z objektů 2180

nástroje kót AEC, vytvoření pomocí 2192
neasociativní 2180, 2182
vytvoření 2192
obnovení bodů (asociativních) 2207
obrácení směru 2209
odpojení objektů 2206
odpojení objektů (asociativních) 2206
odstranění bodů 2206
odstranění bodů (asociativních a neasociativních) 2208
odstranění bodů (asociativních) 2206
odstranění přepisů z hodnot kót 2217
Otázky a odpovědi 2231
potlačení koncových nul 2191
poznámky 2221
preference 2190
přehled 2179
překreslení 2190
přepsání hodnot kót 2215–2216
převod z kót aplikace AutoCAD 2199
přidání kót z bodů 2205
přidání kót z objektů 2203
řetězce kót
obnovení 2214
přesun 2213
schodiště 2186
skrytí podtržení přepsaných hodnot 2217
skrytí segmentů 2215
soubory 2221
texty kót
obnovení 2214
přesun 2213
úpravy 2202
vícenásobné, se stejným stylem 2201
výběr objektů ve stylu 2226
vynášecí čáry
obnovení 2214
přesun 2213
vytvoření 2192
změna měřítka 2191
kóty aplikace AutoCAD
převod na kóty aplikace AutoCAD 2199
kóty dveří
změna pro styly dveří 1214
kóty obvodového pláště 904, 906
kóty oken
změna stylů oken 1277
kóty schodiště
přímá schodiště, změna 1375
šířka, změna 1390
točité , změna 1388
ve tvaru U, změna 1384
víceramenné schodiště, změna 1378
výška, změna 1400
zarovnání, změna 1401
kóty sestavy dveří 1080
kóty sestavy oken 1080
kresba odruky
formáty čáry 725
nástroje kresby odruky, vytvoření pomocí 726
přehled 725
uzamknout nastavení 728
vnořené objekty 728
vytváření 726
vzhled objektů 725
změna 727
křídla. *Viz* dělení
křivky
desky 1556
převod na modifikátory stěny 814
převod na profily 1827
střešní desky 1556
ze zón 2015
křivky rozvržení 1743
nástroje 1744
poznámky a soubory 1753
přepnutí 1751
přidání 1745
přidání uzlů 1747
ukotvení k objektům 1723
ukotvení objektů 1743
vlastnosti zobrazení 1752
změna odsazení 1749
změna poloměru uzlu 1753
změna režimu řádkování 1751
změna roztečí uzlů 1749
změna umístění uzlů 1750
kroky, přidání ke střeše nebo linii střechy 783, 1000
kruhové objemové prvky 663
kružnice začištění ve stěnách 848


## L


LandXML, import 166
Body COGO 167
klíče hladin 172
model ořezání povrchu 171
možnosti 170
ověřování 170
parcely 167
parcely jako křivky 171
parcely jako prostory 171
povrchy 167
verze schématu 167
volba tloušťky základny modelu 171
vrstevnice 171
výkresových jednotkách 170
legenda tématu zobrazení 2508
legendy klíčových poznámek
aktualizace 2335
nový výběr klíčových poznámek pro 2335
odstranění klíčových poznámek 2336
použití 2331
přidání klíčových poznámek 2336
úpravy 2335
vytvoření 2333
lícovací čáry
úpravy 2365, 2367
vložení 2359
vytváření 2357

linie podlaží
obrácení 786
obvodové pláště 991
změna 990, 997
změna vrcholů 998
odsazování 781
projektování 781
stěny 781
změna 780, 783
změna vrcholů 787
stupně, přidání 783
úpravy 783
linie pohledů 2135, 2139
hypertextové odkazy, poznámky a referenční soubory 2148
prohlížení 2140
umístění 2147
úseky 2141
komponenty 2171
vytvoření 2146
změna zobrazení 2152
výkres se značkami pohledů 2142
změna 2141
linie požární odolnosti
úpravy 2367
vložení 2357
vytváření 2356
linie řezu 2094
definované 2089
grafické úseky 2100
hypertextové odkazy, poznámky a referenční soubory 2103
a označení řezu 2095
prohlížení 2094
vlastnosti umístění 2101
změna 2095
linie štítové střechy
nastavení 999
obvodové pláště, přidávání do 996
ve stěnách 782
linie střechy
obrácení 786
odsazování 780
projektování 780
stupně, přidání 783
úpravy 783
linie střechy, obvodové pláště
odsazování 990
projektování 990
vrcholy, změna 998
změna 990, 997
linie střechy, stěny 780
vrcholy, změna 787
změna 780, 783
listy 316
konfigurace zobrazení 314
list
odstranění ze sady listů 326
nastavení hladin 312
pohled listu 316
přehled 200
přepsání hladin výřezu 314
synchronizace nastavení hladin s pohledy 312
výkresy listu 316

## M

maskovací bloky 1835
definice *Viz* definice maskovacích bloků
hypertextové odkazy, poznámky a referenční soubory 1849
nástroje
přidání pomocí 1840
vytváření 1842
obsah AEC 2529
odpojení od objektů 1844
přidání 1841
připojení k objektům 1844
profily, úprava 1846
umístění 1845
úpravy 1845
uživatelem zadaná nastavení 1841
uzly, úpravy pomocí 1845
vlastnosti nástroje 1848
vlastnosti zobrazení 1848
materiálové komponenty 573
3D těleso 574
skica 574
skica 2D řezu a pohledu 576
šrafování plochy 575
šrafování půdorysu 574
šrafování řezu 576
těleso v řezu a hranice v řezu 577
vzory 589
materiálové komponenty 3D tělesa 574
materiálové komponenty hranice v řezu 577
materiálové komponenty skici 574
materiálové komponenty šrafování povrchu 575
materiálové komponenty šrafování půdorysu 574
materiálové komponenty šrafování řezu 576
materiálové komponenty tělesa v řezu 577
materiály
dotazy 586
dveře 1219
komponenty desky 1610, 1625
komponenty dveří 1220
komponenty okna 1283
komponenty řezu 2125
komponenty střešní desky 1610, 1625
konstrukční prvky 1630
nastavení zobrazení 511, 538
objekty 567, 587
objekty podporující 566
objemové prvky 644, 697, 700
objemové skupiny 687, 697, 700
obvod 2D řezu 594
okna 1282
pojmenování 587
přehled 565
rendrování 592
řezy 2092
střechy 1542

styl hran desky 1625
styl hran střešní desky 1625
styly 587
styly 2D řezů 2129
styly desky 1609, 1612
styly dveří 1223
styly konstrukčních prvků 1695
styly obvodových plášťů 953, 1039
styly oken 1285
styly prostorů 1990, 1992
styly sestav dveří 1129
styly sestav oken 1129
styly střešní desky 1609, 1612
v reprezentacích zobrazení 577
vlastnosti, definování 588
výpis 586
vytváření 587
zábradlí 1480
*Viz také* hranice materiálu
materiály 2D půdorysného pohledu 574
materiály rámu okenního křídla 1283
materiály rendrování, přiřazení 592
materiály zobrazení 3D modelu 574–575
maximální velikost mezery
pro vytvoření prostoru 1898
MDB
exportování dat sady vlastností 178
struktura souboru 175
měření oken *Viz* kóty okna
měřítka
úpravy 2365
vložení 2363
vytváření 2362
měřítko
určení ve výkresu 132
měřítko typu čáry
odstraňování problémů 554
vlastnosti zobrazení objektů AEC a LTSCALE 554
mezery
převáděný objemový prvek 669
migrace
databáze klíčových poznámek 2582
komponenty detailů 2582
místní nápověda 44
miniaturní náhledy 46
místní nápověda dialogového okna 45
místní nápověda palety 45
místní nápověda při umístění kurzoru nad objekt 45
místní nápověda příkazu 44
místní nápověda uzlu objektu 49
místní nápověda vlastnosti 46
rozšířená nápověda 44
tipy k řešení 48
zapnutí a vypnutí 45
modifikátory stěny
odstranění 829
použít protilehlou plochu 813
práce s 813
převod křivek na 814
přidání 815
průchody nebo průduchy 813
umístění 819
úpravy 816
modifikátory těles konstrukčních prvků
geometrie 1688
komponenty konstrukčních prvků
nahrazení 1687
konstrukční prvky
odečtení z 1686
obnovení na objemový prvek 1691
odstranění 1690
práce s 1685
přidání 1685
úpravy 1690
modifikátory tělesa desky
obnovení na objemový prvek 1596
odstranění 1595
úpravy 1595
úpravy na místě 1593
modifikátory tělesa schodiště
geometrie 1427
komponenty schodiště
nahrazení 1426
odečtení z 1426
přidání k 1425
obnovení na objemový prvek 1430
odstranění 1429
práce s 1425
úpravy 1429
modifikátory tělesa stěny
geometrie 824
komponenty stěny
nahrazení 823
odečtení z 823
přidání k 822
obnovení na objemový prvek 826
odstranění 826
práce s 822
úpravy 826
modifikátory tělesa střešní desky
úpravy na místě 1593
modifikátory výpočtů
odstranění 2033
přidání 2033
možnost Křivka uzavřít 896
možnost Orto uzavřít 896
mřížky dveří
hvězdné 1239
materiály 1220
obdélník nebo kosočtverec 1232
odstranění 1249
prázdné pro 1230
prérie – světla 1236
sklo 1231
sluneční 1244
úpravy 1248
zobrazení, vypnutí 1248
mřížky okna
hvězdný vzor 1300
kosočtvercový vzor 1293

materiály 1283
obdélníkový vzor 1291
prérie – 12 světel 1298
prérie – 9 světel 1295
sluneční vzor 1302
styly oken, odstranění ze 1307
úpravy 1306
vytváření 1290
vzor lomeného oblouku 1305
zobrazení, vypnutí 1307
mřížky, dveře. *Viz* mřížky dveří
mřížky, okno *Viz* mřížky okna


## N


nabídka aplikace 31
přístup 32
namapované jednotky
otevření projektu na 210
pro projekty 206
pro vzdálená umístění 210
nápověda
F1 – nápověda 44
hledání 15
kontextová nápověda 44
online 15
nastavení Editoru AEC 138
nastavení hladin
v pohledech 312
v pohledech listů 312
v pohledech modelového prostoru 308
nastavení měřítka poznámek
aktualizace převzatých objektů poznámek 2372
body vztažné roviny 2354
lícovací čáry 2357
měřítka 2362
měřítka poznámek a výřezy 2371
nástroje poznámek s anotovanými vlastnostmi 2369
odkazy sloupové osnovy 2363
odvození vlastností poznámek 2375
označení severu 2354
přehled 2368
revizní obláčky 2359
zadání měřítka poznámek 2371
nastavení podlahy
schodiště ve tvaru U 1356
točitá schodiště 1361
víceramenné schodiště 1349
změny, pro schodiště 1407
nastavení standardů zobrazení 545
přístup 411
nastavení typu čáry, Editor AEC 138
nastavení zobrazení
aktualizace standardů 547, 549
externí reference 512
historie verzí
čištění 552
úpravy 551
materiály 538
přidání nastavení standardu 550
standard 544
synchronizace s projektovými standardy 546
synchronizace standardů 552
údaje o verzi, vyčištění 552
vyloučení ze synchronizace 546
živých řezů 538
nástroj poznámek 2311
nástroj příkazu 72
nástroj Rychlý řez 715
nástroj SDF Loader 173
nástroj tématu zobrazení
vytváření 2507
nástroj vícepohledového bloku
vytvoření 1858
nástroj ViewCube 53
nástroj značky výkazu, vytvoření 2426
nástroje 57, 65
aktualizace v Prohlížeči obsahu 77
aktualizace z Prohlížeče obsahu 77
deska 1550, 1559
dveře 1195
ikona
obnovení 69
změna 68
konstrukční sloupová osnova 1778
kopírování z palety nástrojů 70
kóta AEC 2192, 2201
nástroje příkazů 72
obnovení 123
obvodový plášť 911
odkazování z Prohlížeče obsahu 76
odstranění odkazu do Prohlížeče obsahu 78
okno 1252, 1256
opětovný import stylů 79
osnova stropu 1790, 1795
otvory 1310, 1317
polygon AEC 1167
Polygon AEC 1169
popisek pohledu 2238
použití vlastností u objektu 78
schodiště 1342, 1372
sestava dveří 1084
sestava oken 1084
sloupová osnova 1774
stěna 798
střecha 1532, 1538
typy nástrojů 66
ukotvení 1741
umístění stylu 66
v Prohlížeči obsahu 75
vícepohledové bloky 1858
vlastnosti, změna 67
vymazání 79
vytvoření objektů 66
vytvoření pomocí Správce stylů 71
vytvoření z DesignCenter 71
vytvoření z nástroje DesignCenter 2524
vytvoření z objektů 70
vytvoření ze stylů 560

z centrálního umístění 75
zábradlí 1480, 1487
zóna 2007
nástroje desky
hledání v paletách 1550
vytváření 1559
nástroje detailů 2379
vlastnosti 2383
nástroje dveří
vytváření 1195
nástroje klíčových poznámek
přehled 2325
nástroje komponent detailů
kopírování z Prohlížeče obsahu 2283
použití 2282
použití u skici 2286
přidání do palety nástrojů 2282
úpravy 2284
vytvoření ze skici 2284
nástroje konstrukční sloupové osnovy 1778
nástroje kót AEC
hledání v paletách 2192
vytvoření 2201
nástroje obvodových plášťů 911
nástroje odkazů 2379
vlastnosti 2387
vytvoření 2409, 2411
nástroje osnov stropů
hledání v paletách 1790
vytváření 1795
nástroje otvorů
hledání v paletách 1310
kopírování 1317
vytváření 1317
nástroje pohledů 2379
vlastnosti 2383
nástroje Polygonů AEC
hledání v paletách 1167
vytvoření 1169
nástroje řezů 2379
vlastnosti 2383
nástroje schodiště
hledání v paletách 1342
vytváření 1372
nástroje sestav dveří, vytvoření 1084
nástroje sestav oken 1084
nástroje sloupové osnovy, hledání v paletách 1774
nástroje standardů 384
projekt 396
nástroje SteeringWheel 54
nástroje stěny
vytvoření 798
nástroje střechy
hledání v paletách 1532
vytvoření 1538
nástroje úprav AEC
dělit 1817
obvod řezu 1821
oříznout 1814
oříznout na hranu 1815
pole 1822
prodloužit 1816
rozdíl 1818
rozteče počtem 1823
sloučit 1820
střed 1823
zakrýt 1819
zkrátit 1821
Změnit umístění z 1823
nástroje vložení klíčové poznámky
použití 2328
nástroje zábradlí
hledání v paletách 1480
vytvoření 1487
nástroje zón
vytváření 2007
zóny, vytváření 2002
nástroje zvyšující produktivitu práce při šrafování 1809
Navigátor projektu 206, 235
karty 235
Konstrukční prvky 237
Listy 238
Pohled na sadu listů 238
Pohled Průzkumníku listů 238
Pohledy 237
Projekt 236
kategorie, vytvoření 257
kontextová nabídka 241
operace přetažení myší 245
otvor 235
panel nástrojů 243
podokno detailů 241
podokno náhledu 241
pohledy
obnovení 346
příkazový řádek 369
uzavření 370
příkazy vrácení zpět aplikace AutoCAD 235
Prohlížeč výkresů 240
shoda s MDI 373
stavový řádek projektu 245
styly dynamického pole 241, 244
neasociativní kóty AEC 2182
neasociativní prostory
2D 1911
převedené ze 3D volného tvaru 1911
vysunuté 3D 1911


## O


obdélníkový vzor v mřížkách oken 1291
objekt založený na profilu pole 1822
objekty
existování ve výkresech 554
izolování 734
izolování v externích referencích 734
izolování za účelem skrytí 732
izolování za účelem úprav v pohledu 735
izolování za účelem úprav v půdorysu 736

izolování za účelem úprav v řezu 735
izolování za účelem zobrazení 732
izolování, uložení 733
kótování 2180
maskovací bloky, připojení 1844
nastavení hladiny, barvy a typu čáry 138
odečtení z konstrukčních prvků 1686
odečtení ze schodišť 1426
odečtení ze stěny 823
odpojení maskovacích bloků 1844
odsazení
v obvodových pláštích 1002
v sestavách dveří 1164
v sestavách oken 1164
orientace
v obvodových pláštích 1002
v sestavách dveří 1163
v sestavách oken 1163
plošky, zobrazování 141
převod na
objemové prvky 669
převod na 3D tělesa 2539
přidání 49
přidání do konstrukčních prvků 1685
schodiště, přidání k 1425
stěny, přidávání do 822
systém zobrazení 511
úpravy 50
v obvodových pláštích 1002
v sestavách dveří 1163
v sestavách oken 1163
uvolnění
ukotvené objekty v obvodových pláštích 1003
ukotvené objekty v sestavách dveří 1164
ukotvené objekty v sestavách oken 1164
výběr podobných 731
výchozí vlastnosti zobrazení 527
zarovnání
v obvodových pláštích 1002
v sestavách dveří 1163
v sestavách oken 1163
zobrazování ve výřezech 518
objekty AEC
klíče hladin 484
maskovací bloky *Viz* maskovací bloky
přidání reference 2543
připojení k referenci 2544
referenční 2543
rozložení 139
systém zobrazení 511
ukotvení. *Viz* ukotvení objektu
výchozí klíče hladin 485
výchozí reprezentace zobrazení 136
vytvoření referenčních kopií 2543
*Viz také* objekty
objekty jiné než AEC, identifikace 2541
objemová ukotvení
definované 1738
kopírování objektů do všech objemů rozvržení 1740
poloha objektů ukotvených ke, změna 1739
přidání 1738
ukotvení k různým objemům 1739
velikost objektů ukotvených ke, změna 1739
objemové modely 643
Průzkumník modelu 701
objemové nástroje
objemové prvky 644
objemové skupiny 686
objemové prvky 643
booleovské operace 666
dělení 666
dělicí plocha 670
hypertextové odkazy 680
jehlan 648
klenba 647, 661
komponenty zobrazení 698
koule 651
kruhové 663
kupole 650
kužel 650
kvádr 648
materiály 644, 676, 697, 700
nástroje, vytvoření 655
objemové skupiny 664, 707
odpojení od 690
přidání k 689
připojení objektů k 707
oříznutí 667
plochy
dělení 670
spojovací 670
pokrytí 652
Delaunayova triangulace 652
normální 652
pravoúhlé 652
poznámky 680
pravoúhlé
hrana 659
plocha 658
pravoúhlý trojúhelník 649
přesun 710
převod na
3D těleso 668
desky 669
mezery 669
stěny 669
střešní desky 669
převod z
objekty 669
profily 1825
otočení 653–655
vysunutí 653–654
profily, úprava 664
průsečíky 692, 709
Průzkumník modelu 706
prvek volného tvaru 668
referenční soubory 680
rovnoramenný trojúhelník 649
rozdílové 691, 708
seřazení v rámci objemové skupiny 710

součtové 690, 707
spojovací plochy 670
šrafování 678
šrafování volného tvaru 581
štít 651
stoupání 662
výška střechy 661
tvary 645, 664
umístění 679
úprava pomocí uzlů 657
úpravy 657
uživatelem zadaná nastavení 646
uzly 657
válcová klenba 647
válec 650
velikost 646, 664
vlastnosti zobrazení 677
volný tvar
plochy, úpravy 670
výška 660
vytvoření 645
vytvoření pomocí objemových nástrojů 644
zobrazení roviny řezu 679
objemové prvky jehlanu 648
objemové prvky klenby 647, 661
objemové prvky koule 651
objemové prvky kupole 650
objemové prvky kužele 650
objemové prvky obdélníku 648
objemové prvky pokrytí 652
objemové prvky pravoúhlého trojúhelníku 649
objemové prvky rovnoramenného trojúhelníku 649
objemové prvky štítu 651, 661–662
objemové prvky válce 650
objemové prvky válcové klenby 647
objemové prvky vysunutí 653
objemové skupiny 643
booleovské operace 687
hypertextové odkazy 696
komponenty zobrazení 698
materiály 687, 697, 700
materiály, přiřazení 688
nástroje 697
vytvoření pomocí 686
objemové prvky 707
odpojení 690
přidání 689
připojení 689, 707
poznámky 696
práce s 694
přesun 710
Průzkumník modelu 707
referenční soubory 696
ukotvení 694
umístění, změna pomocí uzlů 693
vnořené, odstranění 692
vnořené, vytvoření 692
vytvoření 686
změna 664
značky 688
značky objemových skupin 687
zobrazení roviny řezu 696
objemové studie 643
*Viz také* objemové skupiny
objemový prvek volného tvaru
úpravy ploch 670
obnovení stavů hladin 481
obrácení strany otevírání
dveře 1209
okna 1272
obrátit na místě 778
obrázek projektu 222
obrys křivky
vytvoření z objektů 715
obsah AEC
bloky AEC 2525
DesignCenter 2520
obsah, úpravy 2533
grafika náhledu 2527
maskovací bloky 2529
možnosti faktoru měřítka vložení 2526
možnosti vložení 2525, 2528
předdefinovaný 2520
přehled 2519
přesunování mezi Prohlížečem obsahu a DesignCenter 2523
přidání do výkresů 2522
přidání z nástroje DesignCenter 2523
přidání z Prohlížeče obsahu 2522
Prohlížeč obsahu 2520
průvodce 2525
umístění souborů 140
úpravy 2533
vícepohledové bloky 2528
vlastní obsah 2524
vlastní příkazy 2531
obsah nástroje
cesta ke kořenové složce 225
obvod řezu 2127
zobrazení roviny řezu 791, 844
obvodové pláště
buňky, sloučení 961
dělení, přepsání 973
délka 981
hrany příčlí 968
hrany rámů 968
hypertextové odkazy 989
kolizní podmínky 985–986
kopírování vlastností 984
kóty 984
křivky, referenční 906
linie podlaží 991, 997
tvar 994
úpravy 990, 992
výška 994
linie střechy 990, 997
tvar 994
úpravy 990, 992
výška 994
materiály 953, 1039

odsazení objektů v buňkách 1002
orientace objektů v buňkách 1002
poloměr 982
poznámky a referenční soubory 989
přepsání, odstranění 976
přesun 978, 985
přímé 906
přiřazení buněk a okrajů 960, 1046
profily 1825
rámy a příčle, přepsání 966
směr, otočení 983
štíty, přidání 996
ukotvené objekty v buňkách 1003
úpravy 978
úpravy na místě 970
úpravy objektů v buňkách 1002
vícenásobné, se stejným stylem 911
vlastní uzly 908
vnořené osnovy 940, 942
výplně
přepsání 964
pro vložení objektů 927
výplně polygonů AEC 1165
vytváření 902–903
ze stěn 910
začištěné rohy 986–987
základní výška 980
zakřivené 905–906
záměna dvou objektů 1003
zarovnání objektů v buňkách 1002
značky buněk 960
zobrazení 954
zobrazení roviny řezu 987
zobrazení vlastních komponent 988, 1071
odchylka plošky 1073
oddělovací čáry
na paletách nástrojů 62
odečtení
prostory 1950
odkazy 2377
detaily 2378, 2388
nástroje odkazů 2379
odkazování pohledů modelového prostoru 2403
pohledy 2378, 2398
pohledy modelového prostoru
otvor 2404
vymazání 2405
projekty 2379
řezy 2378, 2393
samostatné 2402
umístění v neprojektovém výkresu 2406
umístění v projektovém výkresu 2382
vlastnosti 2383
vnější projekt 2406
vyřešení polí 2405
značky názvů 2379, 2387
odkazy sloupové osnovy
vložení 2365
vytváření 2363
odsazení hranic
definování 1928
podle standardu výpočtu plochy 1927
podle stylu 1926, 1989
prostory 1925
ručně 1926
změna 1928
odsazení hranice zóny 2012
odsazení střešní desky 1576
odstavcový text
pole 2252
odstranění rámu 934, 1023, 1107
odstranění ze stylu
styly jednotek obvodových plášťů 1023
styly obvodových plášťů 934
styly sestav dveří 1107
styly sestav oken 1107
odstraňování problémů
Editor AEC 138
existování objektů ve výkresu 554
jednotky, na kartě Rozšířená data 2517
klasifikace 2516
styly tabulek výkazu 2515
systém zobrazení 553
tabulky výkazu 2513
typy čar 554
výřezy 553
začištění stěny 855
značky výkazů 2517
zobrazení změn po přetažení 554
okna
centrování ve stěnách z výkresů externích referencí 859
geometrie, úprava 1280
horizontální poloha 1266
komponenty bloků mřížek 1270
komponenty vlastního bloku 1273
komponenty zobrazení a materiály 1282
materiály, přiřazení 1283
na prostorových plochách
odstranění 1983
přidání 1969, 1972
nástroje oken, vytvoření pomocí 1252
nástroje, vytvoření 1256
obrácení strany otevírání 1272
polohování 1255, 1258
horizontálně 1268
použití roviny řezu obsaženého objektu 1270
poznámky a referenční soubory 1275
přesun 1258
do jiné stěny 1269
podél stěn 1262
ve stěnách 1264
procento otevření, stanovení 1288
profily 1825
rozměry 1255
rozměry, standardní 1278
samostatné 1269
sestavy dveří a oken, vložení
do 1120
styly zakončení otvorů 1269

tloušťka
uzly, použití k úpravám 1259
změna způsobu měření 1260
tvary 1280
typ a tvar 1279
úpravy 1258
uvolnění ze stěn 1269
vertikální orientace 1268
vertikální poloha 1267
vertikální zarovnání, změna 1262
vícenásobné, se stejným stylem 1256
vlastní tvary 1278
vlastnosti 1258
vlastnosti zobrazení, určení 1284
vložení 1255
do sestav dveří 1120
vložení do obvodových plášťů 945
výška nadpraží, zarovnání 1255
vytváření 1253
od dveří 1256
od sestav dveří a oken 1256
v sestavách dveří a oken 1256
ve stěnách 1254
z otvorů 1256
zakončení 1252
zarovnání podle výšky nadpraží nebo výšky parapetu 1255
značky výkazů, přidání 2424
zobrazení parapetu 1271
zobrazení rámu 1209, 1272
zobrazení zakončení pohledech modelu 793
okna, změna 1271
okna, změna vlastností 1209, 1272
okno příkazového řádku 39
omezení oblouku, točité schodiště 1359
online nápověda 15
optimalizace
omezení bodů uchopení 138
ořezání profilů
osnovy stropu 1801
sloupové osnovy 1787
orientace stěny
změna v průběhu kreslení 747
oříznout objekt založený na profilu 1814
oříznout objekt založený na profilu na hranu 1815
oříznout skicu 1814
oříznout skicu na hranu 1815
oříznutí
prostory 1954, 1956
osnovy 1786, 1800
jednotky obvodového pláště 1005
nástroje osnov stropů, použití k vytvoření 1791
nástroje sloupové osnovy 1774
obvodové pláště 907
pevná rozteč 1773, 1782, 1796
režimy rozvržení 1773
sestavy dveří 1081
sestavy oken 1081
ukotvení k objektům 1723
ukotvení objektu k 1774
*Viz také* osnovy stropů, sloupové osnovy, osnovy jednotek obvodových plášťů, osnovy obvodových plášťů, osnovy sestav dveří, osnovy rozvržení a osnovy sestav oken.
osnovy jednotek obvodových plášťů 1004
buňky 1028
pevná velikost 1011
pevný počet 1013
ruční zadání počtu a velikosti 1014
dělení 1010
hrany rámů 1035
odsazení 1015
příčle 1023–1025, 1027
rámy 1034
vlastní 1007
osnovy obvodových plášťů 900
buňky 939
pevná velikost 919
pevné počty 921
ruční zadání počtu a velikosti 921
dělení 917–918, 923, 939
hrany rámů 949
křivky 923
kroky, vyloučení 922
odsazení 924
příčle 934–936, 938
rámy, přidání 948
štíty, vyloučení 922
vlastní 908
vnořené osnovy 940
osnovy rozvržení 1743, 1754, 1765
jednotky obvodového pláště 1005
nástroje 1754
obvodové pláště 907, 940
odstranění čar osnovy 1761, 1768
poznámky a soubory 1772
pravoúhlé
přidání 1756
změna 1758
přidání 1767
přidání a odebrání hranic 1763
přidání čar osnovy 1760, 1768
přidání poznámek a souborů 1765
radiální
přidání 1755
změna 1756
sestavy dveří 1081, 1114
sestavy oken 1081, 1114
umístění 1764, 1771
vlastnosti zobrazení 1762
vytváření 1758
vytvoření 1765
vytvoření otvorů 1764
změna 1768
změna poloměru uzlu 1763, 1770
změna režimu řádkování 1761, 1769
osnovy sestav dveří
buňky 1113
manuální určení počtu a velikosti 1095
pevná velikost 1091

pevný počet 1094
dělení 1091, 1113
hrany rámů 1124–1125
odsazení 1096
příčle 1108–1112
prvky 1076
rámy, přidání 1123
vlastní 1083
vnořené osnovy 1114
osnovy sestav oken
buňky 1113
manuální určení počtu a velikosti 1095
pevná velikost 1091
dělení 1091, 1113
hrany rámů 1124–1125
odsazení 1096
pevný počet 1094
příčle 1108–1112
prvky 1076
rámy, přidání 1123
vlastní 1083
vnořené osnovy 1114
osnovy stropu
hranice ořezání, použití k vytvoření 1794
hypertextové odkazy 1802
kóty, změna 1796
maskování 1801
ořezání profilů, připojení 1801
osnova rozvržení, použití k vytvoření 1793
otvory 1801–1802
poznámky 1802
referenční soubory 1802
skica, vytvoření z 1793
umístění 1803
úpravy 1795
úsečky
odstranění 1798–1799
přesun 1800
přidání 1796–1797
vícenásobné, se stejným stylem 1795
vytváření 1791
dynamicky 1793
podle osnov rozvržení 1793
změna poloměru uzlu 1804
zobrazení, změna 1804
osnovy, sestava dveří 1108
osnovy, sestava oken 1108
otevírání oken
procento otevření 1261
úhly 1261
otevírání, dveře
zobrazení jako přímka 1226
otevírání, okno
úhly 1261
otevření dveří
vlastnosti směru 2469
zobrazení jako přímka 1226
otvor
rozměry 1312
otvory
centrování ve stěnách z výkresů externích referencí 859
horizontální poloha 1323
hypertextové odkazy 1331
komponenty 1334–1335
vlastní bloky 1333
komponenty vlastního bloku 1329
komponenty zobrazení 1331, 1335
kóty 1319
na prostorových plochách
kopírování 1970
odstranění 1983
přesun 1970, 1973
přidání 1969, 1972
protažení 1970
úprava pomocí uzlů 1974
nástroje otvorů, vytvoření pomocí 1311
polohování 1312, 1318
horizontálně 1326
použití roviny řezu obsaženého objektu 1327
poznámky 1331
prahy 1312
přehled 1309
překlopení 1320
přesun 1318
profily 1313, 1825
prostory 1955, 1960
referenční soubory 1331
šrafování 1332
styl zakončení 1320
tvar 1319
typ výplně 1330
umístění 1327
úpravy 1318
vertikální orientace 1326
vertikální poloha 1324
vícenásobné, se stejným stylem 1317
vlastní tvary 1313, 1315
vlastnosti nástroje 1321
vlastnosti zobrazení 1331
vložení 1313
výška nadpraží 1312
výška prahu nebo nadpraží, zarovnání podle 1312
vytváření 1311
vytvoření ve stěnách 1311
vytvoření z
dveře 1313
okna 1313
sestavy 1313
zakončení 1310
zarovnání podle výšky prahu nebo nadpraží 1318
změna polohy 1321
zobrazení parapetu 1328
ověřování LandXML 170
ovladače ODBC 2266
označení přerušení
úpravy 2324
vytváření 2323
označení řezu
atributy 2101–2102

definované 2089
a linie řezu 2095
označení severu
úpravy 2365
vložení 2356
vytváření 2354

## P

paleta Vlastnosti
karta Projekt 81
karta Rozšířená data 83
karta Zobrazení 82
nastavení průhlednosti 81
otevření 80
průhlednost 81
skrytí 81
tabulky 84
ukotvení 80
vzhled 80
palety nástrojů 37, 55
aktivace v projektech 246
aktualizace z Prohlížeče obsahu 64
centrální umístění 63
kopírování 117, 121
nastavení vzhledu 61
obnovení 123
oddělovací čáry 62
otevření v Prohlížeči obsahu 125
palety nástrojů aplikace AutoCAD 94
práce z centrálního umístění 63
přehled 114
přesun 117
přesun nástrojů mezi 117
přetažení do pracovního prostoru 99
přidání do katalogů nástrojů 115
přidání nástrojů 116
přidání z Prohlížeče obsahu 63
pro projekty 208
profil projektu, přidání 408
text 62
v Prohlížeči obsahu 63
výběr projektových standardů 405
vytváření 60
vzhled 61
panel nástrojů Rychlý přístup 35
parapety 1160, 1271, 1328
parapety oken, změna 1288
parapety okna
specifikace zobrazení 1288
výška 1255
parapety otvorů, změna 1328
parapety sestav, změna 1160
parcely
import 167
import jako křivek 171
import jako prostorů 171
pás karet 24
PDF
publikování výkresů 190
plochy
zarovnání USS 91
plochy (ADT)
převod na prostory 1879
plochy, šrafování, vícenásobné 579
podbití 1615
hrana desky 1549
podesty schodiště
komponenty, změna 1440
rozšíření, změny 1442
tvar 1392
podlahové krytiny *Viz* řezy
podlahy
na prostorových plochách 1964
podokno detailu 241
podokno náhledu 241
podpůrné soubory
pro projekty 207
Pohled na sadu listů 238
Pohled Průzkumníku listů 238
pohledy 2135
a pohledy listů 292
aktualizace 296
dodatečné připojení k pohledům listů 315
elektronický přenos 306
externí reference, zobrazení 301
horizontální 2150
interakce s projekty 316
kdy začít s 296
konfigurace zobrazení 314
a konstrukční prvky 295
kóty, změna 2143–2145
nastavení hladin 312
názvy a kategorie 316
obsah 316
otevření a zavření 303
pohledy modelového prostoru 308
pohledy živých řezů 2137
poznámka 295
přehled 199, 292
přepsání hladin výřezu 314
přidání a odebrání vlastních komponent 2155
projekt, přidání do 316
regenerace 305, 370
šablony 296
snímky hladin 292
synchronizace hladin pohledu s pohledy listů 312
synchronizace konfigurací zobrazení s pohledem listu 314
umístění na listech 305
určení šrafování plochy pro úseky 2156
určení zobrazení 2D skici 2157
úseky 2136
komponenty 2171
vytvoření 2146
změna zobrazení 2152
vlastnosti 304
vykreslení listů 292
výkresy pohledů modelového prostoru 303

vymazání 307, 316
vytváření 297
definování vlastností 297
přiřazení podlaží a dělení 299
výběr konstrukčních prvků 299
vytvoření pomocí odkazů 2398
čtyřsměrné vnější pohledy 2401
čtyřsměrné vnitřní pohledy 2399
jednotlivé pohledy 2398
změna 316
*Viz také* 2D pohledy, 3D pohledy, linie pohledů, značky pohledů
pohledy detailu
vytvoření z odkazu 303
pohledy listů 316
dodatečné připojení k pohledům 315
použití konfigurace zobrazení z pohledů 314
přepsání hladin výřezu 314
synchronizace nastavení hladin s pohledy 312
vytvoření z pohledů modelového prostoru 309
vytvoření z výkresů pohledů 305
pohledy modelového prostoru
nastavení hladin 308
snímky hladin 308
umístění na listech 309
vlastnosti 311
vnější projekt
otvor 2407
vymazání 2408
vymazání 312
vytváření 308
pohledy odkazů
pohledy detailu 293
pohledy řezů 293
pohledy řezů
vytvoření z odkazu 303
pohledy živých řezů 2091
aktualizace 2106
linie řezu, vytvoření z 2094
materiály 577
nastavení zobrazení 538
odstranění 2108
těleso v řezu, zobrazení 2107
úpravy 2105
v pohledech 2137
vytvoření 2093, 2105–2106
pole 2245, 2257
aktualizace 2256, 2460
barva pozadí 2256
ovladače ODBC 2266
podporovaní poskytovatelé databáze 2266
poznámka 2245
přehled 2245
převod na text 2256, 2460
přidání do definice sady vlastností 2481
proměnná FIELDDISPLAY 2256
typy 2257
pole databáze 2263
pole klíčových poznámek 2261
pole projektu 2257
pole sady listů 2258
úpravy 2254, 2460
v datech sady vlastností 2467
v ručních vlastnostech 2459
v symbolech odkazů 2408
ve stylech a definicích 2461
vložení 2246
atributy 2252
buňky tabulky aplikace AutoCAD 2254
definice sady vlastností 2247
odstavcový text 2252
styly objektů 2251
textové prvky 2251
vlastnosti objektu 2249
vytvoření připojení k databázi 2266
pole databáze 2263
ovladače ODBC 2266
podporované typy dat 2263
podporované zdroje dat 2266
podporovaní poskytovatelé databáze 2264
soubory udl 2265, 2267
spojení s aplikací Microsoft Access 2266
spojení s aplikací Microsoft Excel 2266
spojení s daty ASCII 2266
spojení s daty oddělovanými čárkou 2266
vložení 2264
vytvoření datového spojení 2266
pole klíčových poznámek 2261
vložení 2262
pole projektu 2257
vložení 2257
pole sady listů 2258
vložení 2260
pole, standardy hladin 496
BS1192 498–499
dlouhý formát AIA 497
poloautomatická synchronizace 392
poloměr stěny 757
poloměr uzlu
křivky rozvržení 1753
osnovy rozvržení 1763, 1770
osnovy stropu 1804
sloupové osnovy 1790
poloměr začištění, změna 853
poloměr, stěna 757
Polygony AEC
barva, změna 1188
barvy true color, skrytí 1189
dělení 1179
hladina, změna 1188
hrany 1185
hypertextové odkazy 1183
komponenty 1166
křivky, vytvoření z 1168
maskovací bloky 1189
obvodové pláště 1165
odečtení jednoho od druhého 1177
oříznutí 1178
otočení, změna 1181
otvory 1177

pohled, změna 1181
poznámky 1183
převod na profily 1827
přímé lineární segmenty, vytvoření z 1167
profily, vytvoření z 1169
průsečíky, vytvoření z 1178
referenční soubory 1183
sloučení 1176
typ čáry, změna 1188
umístění 1182
úpravy 1170
vícenásobné, se stejným stylem 1169
vložení
do obvodových plášťů 945
do sestav dveří 1120
do sestav oken 1120
vrcholy
odstranění 1180
přidání 1180
vytvoření 1167–1168
vytvoření křivek z 1181
vytvoření profilů z 1181
zobrazení v barvách true color 1182
pomůcka Vizuální kontrola 2541
provedení 2541
pomůcky
referenční objekty AEC 2543
popisky pohledu 2235
atributy 2240, 2242
bloky 2240, 2243
definované 2235
DesignCenter 2243
faktor měřítka 2239
grafické symboly 2242
hodnoty pohledu 2239
hypertextové odkazy 2241
nástroje
vytvoření 2238
vytvoření pomocí 2235
odsazení 2240
poznámky 2241
referenční soubory 2241
souřadnicové systémy 2239
úpravy 2238
uživatelem zadaná nastavení 2236
uživatelsky definované 2241
vícepohledové bloky 2239, 2243
vytvoření 2236
porovnání výkresů
karta kontroly 448
karta nastavení 443
nejčastější dotazy 452
přehled 441
příkazový řádek 452
spuštění relace 443
vytvoření vizuálního filtru 452
použitelné hranice
aktivace 1933
prostory 1925
úpravy 1932
zobrazování 1933
povrchy
import 167, 171
povrchy *Viz* prostorové plochy
poznámka
body vztažné roviny 2354
konfigurace pro klíčové poznámky 2326
lícovací čáry 2357
linie požární odolnosti 2356
měřítka 2362
nástroj 2311
odkazy sloupové osnovy 2363
označení severu 2354
podle bloku 2323
úpravy 2325
pole 2245
pouze text 2320
projekt 347–350
revizní obláčky 2359
text s odkazem 2320
poznámka obsahující pouze text
vytváření 2320
poznámka obsahující text s odkazem
vytváření 2320
poznámka založená na bloku
úpravy 2325
vytváření 2323
poznámka založená na textu
úpravy 2324
pracprost
InfoCenter 43
komponenty 23
Komunikační centrum 44
kontextové nabídky 36
místní nápověda 44
miniaturní náhledy 46
místní nápověda dialogového okna 45
místní nápověda palety 45
místní nápověda při umístění kurzoru nad objekt 45
místní nápověda příkazu 44
místní nápověda uzlu objektu 49
místní nápověda vlastnosti 46
rozšířená nápověda 44
tipy k řešení 48
zapnutí a vypnutí 45
nabídka aplikace 31
nástroj ViewCube 53
nástroje 57, 65
nástroje SteeringWheel 54
okno příkazového řádku 39
paleta Navigátor projektu 42
paleta Vlastnosti 37, 79
palety nástrojů 37, 55
panel nástrojů Rychlý přístup 35
pás karet 24
přehled 23
přidání objektů 49
rozvržení rychlých pohledů 52
sada palet nástrojů 56
skupina palet nástrojů 56

stavový řádek aplikace 40
stavový řádek okna výkresu 38
úpravy objektů 50
výkresy rychlých pohledů 53
Zobrazit pohyb 55
prahy dveří
symboly 1227
vlastnosti zobrazení 1227
prahy, dveře
symboly 1227
vlastnosti zobrazení 1227
pravidla projektu
styly 2D pohledů
odstranění 2174
přidání 2172
změna 2173
styly 2D řezů 2130–2132
styly dveří 1215
styly oken 1279
pravidla výpočtu
přímá schodiště 1344, 1348, 1354, 1360
pravidla, projekt. *Viz* pravidla projektu
pravoúhlé komponenty
dynamické rozměry 2279
pravoúhlé komponenty s dynamickými rozměry 2279
pravoúhlé objemové prvky 658–659
pravoúhlé osnovy rozvržení 1756
přečíslování objektů pro výkazy 2429
předběžné studie. *Viz* objemové modely
přepsání
zobrazení 426
přepsání měřítka kót 2533
přepsání stylů zakončení otvorů 895
přepsání stylů zakončení stěn 891
přepsání zobrazení 426
prérie – 12 světel v mřížkách okna 1298
prérie – 9 světel v mřížkách okna 1295
převedení
soubory výkresů na konstrukční prvky 284
příčle, jednotky obvodového pláště
definice, odstranění 1027
profily 1025
šířka a hloubka 1024
příčle, obvodové pláště
definice, odstranění 938
profily 936
šířka a hloubka 935
příčle, sestavy dveří
definice, odstranění 1112
odsazení 1111
profily 1109–1110
šířka a hloubka 1108
příčle, sestavy oken
definice, odstranění 1112
odsazení 1111
profily 1109–1110
šířka a hloubka 1108
příkaz AecPurgeLayerStyles 503
příkaz Dělit 1817
příkaz GBXMLEXPORT 2054
Příkaz Oříznout 1814–1815
příkaz Pole 1822
příkaz Prodloužit 1816
příkaz Rozdíl 1818
příkaz Rozteče počtem 1823
příkaz Sloučit 1820
příkaz Střed 1823
příkaz Zakrýt 1819
příkaz Zkrátit 1821
příkaz Změnit umístění z 1823
příkazový řádek
Navigátor projektu 369–370
nové prostředí projektu, výběr 370
otevření dialogu vizuálního filtru 452
otevření palety porovnání výkresů 452
pohledy, regenerace 370
příkazy porovnání výkresů 452
příkazy správy výkresů 369
Prohlížeč projektu 369
projekty, obnova 370
příkazy, vlastní AEC 2531
přilehlosti
prostorové plochy
definování 1986
zobrazování 1986
přímá schodiště
pravidla výpočtu 1344, 1348, 1354, 1360
ukončení pomocí 1344
vertikální orientace 1343
vytváření 1342
přímé obvodové pláště
nástroje obvodových plášťů, vytváření pomocí 903
přímé otevírání
určení zobrazení 1209
přímé úpravy
dynamické kóty 85
uzly 85
priority začištění, stěny 850
pro objekt založený na profilu použít rozteče počtem 1823
pro otvor, změna zobrazení 1330
pro skicu použít rozteče počtem 1823
procento otevření
dveře, určení 1226
okno, specifikace 1288
profily 1825
geometrie dveří 1218
geometrie okna 1280
hrany 1829
komponenty zábradlí 1522, 1525
odstranění prstenců 1829
převod na křivky 1833
přidání k objektům 1829
přidání prstenců 1829
prstence 1827
směr hrany 1827
směr vysunutí 1827
úprava na místě 1829
uzly 1829
vrcholy 1829
výměna prstenců 1829

vytvoření 1827
Prohížeč obsahu
obsah AEC 2520
prohlížeč nabídek
zobrazování posledních dokumentů 34–35
Prohlížeč objektů 717
konfigurace zobrazení 720
nastavení směru pohledu ve výkresu 723
Nástroj SteeringWheel 722
nástroj ViewCube 722
navigace 721
objekty 717
promítání 720
Průzkumník modelu 718
směry pohledů 720
styly 718
styly zobrazení 720
uložení obrázku náhledu 724
vnořený 719
Prohlížeč obsahu
katalogy nástrojů, otevření 124
knihovna projektu 224, 402
možnost Vždy nahoře 119
nástroje 75
přidání ze stylů 103, 400
vytvoření ze stylů 101, 399
okno, zachování na obrazovce 119
palety nástrojů 63
položky katalogu
otevření 125
přetažení 125
přehled 95
příkazový řádek, spuštění z 126
prohlížení webové stránky 108
řádky, určení počtu 99
uživatelské rozhraní 96
více oken 124
*Viz také* knihovny katalogů nástrojů, katalogy nástrojů, balíčky nástrojů, palety nástrojů
prohlížeč projektu
otvor 210
Prohlížeč projektu
detaily, export 371
panel navigace 211
pohled Internet Explorer 213
použití 210
přehled 210
příkazový řádek 369
projekty
přejmenování 228
přesun 227
vymazání 233
uzavření 233
vlastnosti 217
výběr projektu 212
záhlaví projektu 211
Prohlížeč výkresů 240
prohlížeče, umístění 138
projektové standardy 202, 381
aktivace 396
aktualizace 428
cesta ke kořenové složce obsahu nástrojů 403
definování 221
definování výkresů standardů 388
diagnostika 425
katalog nástrojů 402
vytváření 406
Knihovna Prohlížeče obsahu 402
konfigurace 387
nastavení zobrazení 388
standardy aplikace AutoCAD 393
styly 388
synchronizace 391
kopírovat z projektu 394
nastavení 386
nastavení synchronizace 392
nastavení zobrazení 382
palety nástrojů výběru standardů 405
pracovní postup 382, 385
předpoklady 386
přehled 382
příkazy 439
přístup k paletám nástrojů 408
přístup k Prohlížeči obsahu 409
přístup ke Správci stylů 410
přístup ke Správci zobrazení 411
šablona projektu 387
standardy aplikace AutoCAD 393
styly 382
synchronizace 411, 415
možnosti 391
nastavení 391
podmínky 412
pořadí 413
se standardy aplikace AutoCAD 423
stav 414
zpráva 422
uložení 427
úprava výkresů mimo projekty 426
verze 429
historie 430
nové 429
výjimky 430
výchozí složka standardů 395
vytvoření katalogů nástrojů 399
změna 430
zpráva o nastavení 396
projekty
aktivace palet nástrojů projektu 246
aktualizace standardů 428
aktuální, výběr 213
archivace 371
cesty 345
cesty externích referencí
plná 206
relativní 206
databáze klíčových poznámek 223–224
databáze komponent detailů 224
definice sady vlastností 351–352
definování výkresů standardů 388

detaily, přidání 220
diagnostika 425
dílčí kategorie 260
diskový prostor potřebný pro soubory projektu 371
dodatky, náhrady a prováděcí výkresy 371
elektronický přenos 229
externí reference 205, 372
globální roviny řezu 360–361
  oříznutý modelový pohled 365
  rozsah zobrazení 361–363
  zobrazení různých hladin 364
katalog nástrojů projektu 224
Knihovna Prohlížeče obsahu 208, 224
konfigurace standardů 221, 387
konstrukční prvky
  kopírování 372
  přesun 372
kopírování 214
kopírování standardů 394
kótování 359
kóty AEC a externí reference 372
namapované jednotky 206, 210
nastavení 217
  databáze klíčových poznámek 223–224
  databáze komponent detailů 224
  detaily projektu 220
  Knihovna Prohlížeče obsahu 224
  obrázek projektu 222
  palety nástrojů 224
  projektové standardy 221
  šablony 218
  vývěska 222
nastavení standardních stylů 388
nové 214
opatření poznámkou 347
  opatření štítkem 348
  výkazy 349–350
otevření knihovny projektu 247
otevření prohlížeče projektu 210
palety 142
palety nástrojů 208
podpůrné soubory 207
práce na začištění stěny 372
přehled 198
přehled o synchronizaci 385
přehled pracovního postupu 197
přejmenování 228
přesun 227
příkazový řádek 370
příkazový řádek, nové prostředí projektu 370
přístup uživatele 206, 371
projektové standardy 381
prvky
  kopírování 372
  uzamknutí 372
rohová razítka 355
  atributy projektu 355
  bloky projektu 357
  vícepohledové bloky 357
  vložení 358
  vytváření nástrojů 358
roviny řezu 360
  a hladiny 360
  přepsání pro stěny 367
  rozsah zobrazení 360
  ručně 369
  specifické pro projekt 360, 367–368
  ukotvení objektů 368
šablona sady listů 207
šablony 142
šablony výkresů 207
sada listů 205
sady vlastností 350–351, 372
  příklad použití 350
soubor projektu (APJ) 204
soubory XML 203, 205, 370
  porušené 371
specifikace šablon 218
struktura 215
synchronizace hladin pohledu s hladinami listů 315
synchronizace se standardy 411, 415
synchronizace se standardy aplikace AutoCAD 423
tabulky výkazů 354
tipy pro práci s 206
údaje vztahující se k projektu, odebrání 233
určení nastavení standardního zobrazení 388
vlastnosti
  definování 217
  obrázek projektu 222
  šablony výkresů 218
  vývěska 222
výchozí možnosti 208
výchozí složky 142
výkresy standardů 208
vymazání 233
vytváření 214
  od začátku 216
  podle šablony 214–215
  se stávající strukturou 215
základní body 372
zavření všech souborů 228
značky výkazů 372
zobrazování
  podle historie 213
  podle struktury složek 212
zpráva o synchronizaci 422
*Viz také* kategorie, konstrukční prvky, dělení, Prohlížeč projektu, Navigátor projektu
projekty budov. *Viz* projekty
proměnná FACETDEV 897, 1673
propojení objektů. *Viz* ukotvení objektu
propojit
  soubor výkresu na konstrukční prvek 284
prostorové plochy
  dveře
    odstranění 1983
  okna
    odstranění 1983
  otvory 1968
    kopírování 1970

odstranění 1983
přesun 1970, 1973
přidání 1969, 1972
protažení 1970
úprava pomocí uzlů 1974
podlahy 1964
přilehlosti
definování 1986
zobrazování 1986
rozdělení 1957
spojovací 1958
stropy 1964
úprava pomocí uzlů 1961
vlastnosti 1964
prostory
aktualizace 1899
asociativní 1884
automatické aktualizace 1899
automatické generování 1884
2D prostory 1892
3D volné prostory 1892
vysunuté 3D prostory 1892
booleovské operace 1946, 1956
čisté hranice 1932
dělení 1903, 1949
geometrie 1984
hranice 1925
úprava pomocí uzlů 1934
hranice prostoru 1932
aktivace 1933
obnovení 1939
zobrazování 1933
hraniční objekty 1884
hraniční objekty v blocích 1896
hraniční objekty v externích referencích 1896
hrubé hranice 1932
hypertextové odkazy 1924
informace o výpočtu a vyhodnocení. *Viz* vyhodnocení prostorů
klasifikace podle standardu výpočtu plochy 1930
kolizní podmínky
odstranění 1946
přidání 1946
komponenty zobrazení 1991
modifikátory výpočtů 2033
nastavení jako asociativní 1905
nastavení jako neasociativní 1905
nástroje 1883, 1917
obrácení prstenců 1956
odebrání otvorů 1955
odečítání objektů 1904
odečtení otvorů 1950, 1960
odpojení od zón 2010
odsazení hranice zóny 2012
odstraňování problémů 1906
odvozování šrafování zóny 2022
oříznutí 1954, 1956
plánování 1869
použitelné hranice 1932
povrchy
otvory 1968
úprava pomocí uzlů 1961
výška 1945
poznámky 1924
přejmenování 1920
přepsat hraniční objekty v externích referencích 1897
převod z
křivky 1916
objemové prvky 1914
objemové skupiny 1915
obrysy objektu 1916
plochy 1879
profily 1916
příkazy 2055
přilehlosti 1986
připojení k zónám 2010
problémy s aktualizováním 1908
problémy s externími referencemi 1911
problémy s hranicemi 1910
problémy s hraničními objekty 1906
problémy s přídavky stěn a modifikátory stěn 1910
problémy se standardy výpočtu plochy 1910
průsečíky 1951, 1960
referenční soubory 1924
roviny řezů výpočtu 2037
rozdělení povrchů 1957
rozložení. *Viz* rozložení prostoru
ruční aktualizace 1900
sloučení 1901, 1947, 1959
spojení povrchů 1958
stanovení dalších vlastností zobrazení pro zóny 2015
styly modifikátorů výpočtů prostorů. *Viz* styly modifikátorů výpočtů
typ výpočtu 2035
typy 1869
umístění 1921
úprava pomocí uzlů 1934
úpravy
hranice prostoru 1932
vlastnosti 1880
vytváření
2D 1911
polygonální 1913
pravoúhlé 1913
převod z objektů 1914
s cílovými kótami 1911
vysunuté 3D 1911
vzorec výpočtu 2035
zadání typu rozložení 1921
zadání typu textu pro rozložení 1922
základní hranice 1932
změna typu prostoru 1940
změny stylů 1920
změny výšky (3D volný tvar) 1943
změny výšky (vysunuté 3D) 1942
změny výšky povrchu (vysunuté 3D) 1945
zobrazení roviny řezu 1924
prostory, přidání technických dat 2051
proxy grafika 130, 144–145

prstence
prostory 1956
průmět se skrytím hran
přehled 2177
vytvoření 2177
průsečíky
prostory 1951, 1960
průvodce kótovacím stylem AEC 2229
Průvodce stylem konstrukčních prvků 1628
styly konstrukčních prvků, vytvoření 1634
průvodce, Vytvořit obsah AEC 1835
Průzkumník modelu 643
konfigurace zobrazení 703
levé podokno 701
Nástroj SteeringWheel 704
nástroj ViewCube 704
navigace 703
objemové modely 701
objemové prvky 706
připojení 707
objemové skupiny 707
otvor 702
panel nabídek a panel nástrojů 702
pravé podokno 702
příkazy objemů 706
příkazy panelu nástrojů 706
procento přiblížení 705
promítání 703
směry pohledů 703
styly zobrazení 703
umístění objektu 705
zobrazení objektů 705
prvky 279
elektronický přenos 288
externí reference, zobrazení 290
interakce s projekty 292
kdy použít 280
konstrukční prvky
převod na 291
ve srovnání s 280
název 292
odkazy do dalších prvků 289
odkazy ve vícenásobných konstrukčních prvcích 280
otevření a zavření 285
použití pro 281
přehled 279
přetažení objektů do 286
projekt, přidání do 292
šablony 280
soubory XML 279
starší výkresy, převod 280, 283–284
vlastnosti 287
vymazání 288, 292
vytváření 281
publikování
výkresů do PDF 190
publikování výkresů do aplikací Autodesk MapGuide a Autodesk Envision 173
bloky a vícepohledové bloky 173
data projektu 177
data sady vlastností 173
databáze bodů 173
exportované typy dat 173
externí reference 173
grafická data 173
knihovna SDF Component Toolkit 173
nástroj SDF Loader 173
nezbytné požadavky 173
publikování 176
soubor MDB 175
výchozí soubor mapy 174
půdorysné pohledy 2150
půdorysné řezy 2104
půdorysy, kótování. *Viz* popisky pohledů

## R

radiální osnovy rozvržení 1755
rám křídla, okno 1283
rám sestavy oken 1107
ramena schodiště
komponenty, změna 1440
tvar 1391
rampy, vytvoření 1371
rámy 1209, 1272
dveře, přiřazení materiálů 1220
okno, přiřazení materiálů 1283
rámy dveří, přiřazení materiálů 1220
rámy jednotek obvodových plášťů 1023
přiřazení definic 1034
rámy obvodových plášťů 934
přiřazení definic 948
rámy oken, přiřazení materiálů 1283
rámy sestav dveří
přiřazení definic 1123
rámy sestav oken 1123
rámy sestavy dveří 1107
rámy, jednotky obvodového pláště
odsazení 1022
odstranění 1023
profily 1021
šířka a hloubka 1020
rámy, obvodové plášť
odsazení 933
odstranění 934
profily 932
šířka a hloubka 931
rámy, sestavy dveří
odstranění 1107
profily 1105
šířka a hloubka 1104
rámy, sestavy oken
odsazení 1106
odstranění 1107
profily 1105
šířka a hloubka 1104
reference bloku, přidání štítků objektů 2424
reference entity
hypertextové odkazy 2544

poznámky 2544
referenční soubory 2544
umístění 2545
reference vícepohledových bloků, štítky objektů 2424
referenční čáry na stěnách 848
referenční objekty AEC 2543
referenční soubory
definice seznamu 2000
definice začištění stěny 861
desky 1615
dveře 1228
hrany desky 1626
jednotky obvodového pláště 1045
kótovací styly AEC 2231
modifikátory výpočtů 2036
obvodové pláště 959
okna 1289
šablony zón 2028
sestavy dveří 1134
sestavy oken 1134
stěny 794
styly modifikátorů stěn 821
styly polygonů AEC 1190
styly prostorů 1996
styly stěn 847
styly zábradlí 1521
styly zakončení stěn 894
styly zón 2023
relativní cesty externích referencí v projektech 206
reprezentace zobrazení 512
čištění 544
konstrukční prvky 1697
kopírování mezi výkresy 541–542
materiály 577
porovnání mezi sadami zobrazení 533
přejmenování 539
přiřazení k sadám zobrazení 531
přizpůsobení zobrazení objektů 514
prohlížení 524
tipy pro práci s 528
úpravy 530
výchozí 136, 514, 527
vymazání 540
vytvoření 530
zobrazení objektů, které používají 525–526
reprezentace, zobrazení *Viz* reprezentace zobrazení
revizní obláčky
úpravy 2365, 2367
vložení 2361
vytváření 2359
režimy rozvržení (osnovy)
pevná rozteč 1773, 1782, 1796
rohová razítka 355
atributy projektu 355
bloky projektu 357
nástroje, vytvoření 358
vícepohledové bloky 357
vložení 358
rotační objemové prvky 653
roviny oříznutí, konstrukční prvky 1675–1676, 1681
roviny řezu 360
desky a střešní desky 1578
globální 360
a hladiny 360
jednotky obvodového pláště 1070
konstrukční prvky 1682, 1700
objemové prvky 679
objemové skupiny 696
obvodové pláště 987
přepsání pro stěny 367
prostory 1924
rozsah zobrazení 360
ručně 369
schodiště 1451
sestavy dveří a oken 1159
specifické pro projekt 360, 367
stěny 791
styly stěn 844
ukotvení objektů 368
ve stylu prostoru 1996
roviny řezů výpočtu 2037
roviny řezu, přepsání specifická pro projekt 368
rozdělení prostoru
definované 2038
rozdílové objemové prvky 691, 708
rozložené objekty, identifikace 2541
rozložení prostoru
lichoběžník 2040
metody 2040
nastavení hladiny, barvy a typu čáry 2039
nastavení textu 2041
nastavení zobrazení 2039
trojúhelníkové 2040
zobrazování 2038
rozměry
okna 1255
otvory 1312
rozměry dveří
vlastnosti 2469
rozvržení rychlých pohledů 52
ruční synchronizace 392
ruční vlastnosti
pole v 2461
styly a definice 2461
Rychlý řez
vytvoření 715


## Ř


řetězce kót AEC
délka vynášecí čáry 2220, 2228
kótovací styly AEC 2224
vzdálenost 2220, 2228
zobrazení výšky otvorů 2220, 2228
řezy 711
definující linie 2126
horizontální 2104
hranice materiálu 2092, 2112
hypertextové odkazy 714

komponenty zobrazení 2125
kóty, změna 2097–2099
materiály 576, 2092, 2126
obvod řezu 2127
odpojení objektů 713
pohledy živých řezů 2091, 2105
poznámky 714
převedení
na křivky 713
připojení objektů 713
referenční soubory 714
skica šrafování plochy 2128
skica šrafování řezu 2128
skrytá komponenta 2129
šrafování obvodu řezu 2127
umístění 713
úseky 2092, 2095, 2129
vlastnosti umístění 2101
vymazaná komponenta 2129
vytvoření 711
vytvoření pomocí odkazů 2393
v aktuálním výkresu 2393
v existujícím výkresu 2394
v novém výkresu 2396
zdvih 712
*Viz také* 2D řezy *a* 3D řezy
řezy, kótování. *Viz* popisky pohledů


## S


sada listů
přehled 200
pro projekty 205
publikování 335
sada listů projektu, vlastnosti 320
sada palet nástrojů 56
nastavení průhlednosti 58
nastavení vzhledu 57
otevření 57
přejmenování 59
různé kombinace palet 59
skrytí 58
stanovení palet nástrojů 59
ukotvení 58
vytváření 59
vzhled 57
sada vlastností SpaceEngineeringObjects 2051
sady standardů
*Viz* výchozí sady zobrazení
sady vlastností 2466
odstranění 2460, 2493
pole
aktualizace 2460
převod na text 2460
úpravy 2460
vlastnosti 2459
připojení k objektům v externích referencích 352
ruční a automatické vlastnosti 2467
tabulky výkazu 2416
vzorce 2473
vložení kódu VBScript 2473
vyhodnocení výsledků 2473
sady zobrazení 516
čištění 544
klasifikace 537
kopírování mezi výkresy 541–542
porovnání reprezentací zobrazení 533
poznámky 541
přejmenování 539
prohlížení 522
referenční soubory 541
reprezentace zobrazení 516
přiřazení 531
prohlížení 526
směr pohledu 517
tipy pro práci s 528
určení výchozí sad zobrazení 534
výchozí 517
vymazání 540
vytvoření 529
samostatná okna
umístění 1269
vytváření 1254
samostatné dveře
umístění 1209
vytváření 1194
samostatné sestavy dveří 1157
samostatné sestavy oken 1157
samostatné sloupy 1656
schodiště
číslování podstupnic, zobrazení 1454
hypertextové odkazy 1455
komponenty 1450
kóty 1405
materiály, určení 1449
možnosti AEC 1341
nahrazení schodišť objekty 1426
nástroje schodiště, vytvoření pomocí 1342
poznámky 1455
překrývající se 1443, 1447
přidávání a odečítání objektů 1425–1426
připojení zábradlí 1481
roviny řezu 1451
soubory 1455
tvar 1380
umístění 1449
úpravy 1373
uzly 1373
vícenásobné, se stejným stylem 1372
vlastní z profilů stupně 1365
vlastní ze skici 1361
vlastnosti nástroje 1448
vlastnosti zobrazení 1452
vlastnosti zobrazení, změna 1450
Schodiště
Rozšíření čáry řezu 1468
Určení komponent pro nastavení Zobrazit dolní 1443
Určení komponent pro nastavení Zobrazit horní a Zobrazit dolní 1443

Určení pro nastavení Zobrazit horní 1443
Zobrazení šipek rampy 1468
schodiště tvaru L
vytváření 1350
schodiště ve tvaru U
horizontální orientace 1352
nastavení podlahy 1356
typ otočení 1352
ukončení pomocí 1354
vazby 1355
vertikální orientace 1353
vytváření 1351
zarovnání, změna 1439
schodišťová věž
úpravy 1476
vytváření 1475
sestavy
zobrazení parapetu 1160
sestavy dveře/okno
zobrazení vlastních komponent 1161
sestavy dveří
automaticky nastavované buňky 1093
buňky, sloučení 1136
centrování ve stěnách z výkresů externích referencí 859
dělení, přepsání 1149
hrany příčlí 1143
hrany rámů 1143
hypertextové odkazy 1162
kolizní podmínky 1158
kopírování vlastností 1156
kóty 1156
materiály 1129
nástroje sestav dveří, vytvoření pomocí 1079
obvodové pláště, vkládání do 945
odsazení objektů v buňkách 1164
orientace objektů v buňkách 1163
polohování 1080
poznámky a referenční soubory 1162
přepsání, odstranění 1153
přesun 1154–1155
rámy a příčle, přepsání 1142
samostatné 1157
ukotvené objekty v buňkách 1164
úpravy 1154
úpravy na místě 1146
úpravy objektů v buňkách 1163
vícenásobné, se stejným stylem 1084
vlastní uzly 1083
vnořené osnovy 1114, 1116
výplně
přepsání 1138
pro vložení objektů 1100
vytváření 1078–1079
začištěné rohy 1158–1159
záměna dvou objektů 1164
zarovnání objektů v buňkách 1163
značky buněk 1136
zobrazení 1130
sestavy dveří a oken
profily 1825
zakončení 1078
zobrazení roviny řezu 1159
sestavy oken
automaticky nastavované buňky 1093
centrování ve stěnách z výkresů externích referencí 859
hrany příčlí 1143
hrany rámů 1143
hypertextové odkazy 1162
kolizní podmínky 1158
kopírování vlastností 1156
kóty 1156
materiály 1129
nástroje sestav oken, vytvoření pomocí 1079
obvodové pláště, vkládání do 945
odsazení objektů v buňkách 1164
odstranění přepisů 1153
orientace objektů v buňkách 1163
polohování 1080
poznámky a referenční soubory 1162
přepsání dělení 1149
přepsání rámů a příčlí 1142
přesun 1154–1155
samostatné 1157
sloučení buněk 1136
úpravy 1154
úpravy na místě 1146
úpravy objektů v buňkách 1163
uvolnění ukotvených objektů v buňkách 1164
vícenásobné, se stejným stylem 1084
vlastní uzly 1083
vnořené osnovy 1114, 1116
výplně
přepsání 1138
pro vložení objektů 1100
vytváření 1078–1079
začištění 1158–1159
záměna dvou objektů 1164
zarovnání objektů v buňkách 1163
značky buněk 1136
zobrazení 1130
seznam listů 330
SIS
standard výpočtu plochy 1929
skica
2D pohledy 2161
sloučit 2161
úprava pomocí uzlů 2152
upravit 2161
2D řezy 2116
použití komponenty 3D tělesa 2130
sloučení 2116
úprava pomocí uzlů 2108
úpravy 2116
konstrukční prvky, vytvoření 1663
skrytá komponenta (2D pohledy) 2171
šrafování plochy (2D pohledy) 2170
šrafování povrchu řezu 2128
šrafování řezu 2128
vymazaná komponenta (2D pohledy) 2171
skica pole 1822

skica šrafování plochy, řezy 2128
skica šrafování řezu 2128
sklo, mřížky dveří 1231
skrytá komponenta, řezy 2129
skupina palet nástrojů 56
  vytváření 60
skupiny hladin
  filtry 468
    převod vlastnosti na skupinu 475
    standard 473
    vlastnost 469
    vytváření 469
  hladiny, přiřazení 473
  pravidla pro 468
  přehled 467
  přejmenování a odstranění 474
  skupiny filtrů 468
  typy 467
  vlastnosti, změna 474
skupiny ploch
  převod na zóny 2008
skupiny ploch. *Viz* zóny
skupiny začištění stěny
  definice 859
  přiřazení různých definic 852
  vytvoření 860
sloučení
  prostory 1947, 1959
sloupové osnovy
  hypertextové odkazy 1788
  kótování 1781
    kótami AEC 1781
  maskování 1787
  opatřování popisky 1779
    prodloužení úseček 1780
  ořezání profilů 1787
  Osnova rozvržení, vytvoření podle 1777
  otvory 1787–1788
  poznámky 1788
  referenční soubory 1788
  skica, vytvoření z 1778
  umístění 1789
  úpravy 1782
  úsečky
    odstranění 1784–1785
    odstranění z ručních osnov 1785
    přesun 1786, 1800
    přidání 1782–1784
    změna 1782, 1796
  všeobecné kóty 1782
  vytváření 1775
    dynamicky 1778
    podle osnovy rozvržení 1777
    podle skici 1778
  změna poloměru uzlu 1790
  zobrazení, změna 1789
sloupy
  nástroje 1642
  ocel a beton 1711
  samostatné 1656
  ukotvení k osnovám 1659–1660
  *Viz také* konstrukční prvky
sluneční vzor v mřížkách oken 1302
směry pohledů
  a reprezentace zobrazení 525
  přiřazení sad zobrazení 533
snímky hladin. *Viz* stavy hladin
soubor MWX 174
soubor PPL
  nové 189
soubory DXF, export výkresů do 144, 147
soubory LY, vytvoření stylu klíče hladiny ze 485
soubory projektu
  uzavření 228
soubory projektu APJ 204
  odstraněné nebo porušené 371
  otevření z Průzkumníku Windows 234
soubory XML
  konstrukční prvky 262
  porušené nebo odstraněné 371
  projekt 203, 205, 370
  prvky 279
  vykreslení listů 317
soubory, LY 485
soubory, reference. *Viz* referenční soubory
součtové objemové prvky 690, 707
spojování stěn 773
správa výkresu
  přehled 198
správa výkresů
  koncepce 198
  nejčastější dotazy 370
  příkazový řádek 369
správa zobrazení
  hladiny 458
  *Viz také* systém zobrazení
Správce hladin
  filtry hladin 468
  hladiny
    nastavení jako aktuální 459
    přejmenování 461
    vymazání 461
    vytváření 459, 461
    vytvoření nestandardní 461
  otvor 459
  přehled 455
  skupiny hladin
    vlastnosti 474
  standardy hladin 495
  stavy hladin 478
Správce komponent detailů
  použití 2287
  tabulky skupin komponent 2294
  vyhledání komponenty v 2288
Správce stylů
  levý panel 557
  otevření 556
  panel nabídek a panel nástrojů 557
  pravý panel 557
  přehled 556

stavový řádek 558
styly
přetažení do palet nástrojů 560
třídění 558
vytvoření 559
styly konstrukčních prvků 1694
výkresy a šablony
otevření 563–564
přetažení 564
určení stavu 563
uzavření 563–564
vytvoření nových 563
Správce zobrazení 520, 539
levé podokno 520
nastavení standardu 545
aktualizace 547
aktualizace z výkresů 549
přidání 550
synchronizace 546
synchronizace standardů 552
vyloučení ze synchronizace 546
vymazání historie verzí 552
vymazání informací o verzi 552
otvor 521
pravé podokno 520
zobrazení směrových ikon 520
*Viz také* systém zobrazení, reprezentace zobrazení, sady zobrazení, konfigurace zobrazení
spuštění 15
StairFit 1408
standard hladiny BS119 495, 497–498
standard výpočtu plochy 1927
definování 1929
klasifikace prostorů 1930
odstraňování problémů 1910
práce s odlišným 1931
vytvoření uživatelsky definovaného 1932
změna 1931
standardní styly
přístup 409–410
standardy AEC 383
standardy aplikace AutoCAD 384
v projektech aplikace ADT 393
standardy hladin
BS1192 495, 497–498
čištění 503
definované 457
dlouhý formát AIA 495–496
export 503
import 503
obsaženo ve Správci hladin 495
pole 496
pole komponenty 495
přiřazení hladin k 462
shoda popisu 496
úpravy 500–502
určení 134
vytváření 499
vytvoření vyhovujících hladin 459
standardy, hladina *Viz* standardy hladin
starší výkresy, otevření 129
stavový řádek aplikace 40
upravit 42
stavový řádek okna výkresu 38
úpravy 39
zapnutí a vypnutí 39
stavy hladin
export 484
import 483
obnovení 481
přehled 478
uložení 478
úpravy 481
vymazání 483
vytváření 478
stěny 778
3D objekty, vytvoření z 755
délka, změna 766
duplikované ve výkresech externích referencí 859
dveře, přidání do 802
kolizní objekty, úprava 829
kolizní podmínky 828
kreslit segment obloukové stěny 746
kreslit segment přímé stěny 746
kružnice začištění 848
linie podlaží 780–781
linie štítové střechy 782
linie střechy 780
materiály 788
modifikátory 813, 816
modifikátory stěny 815, 819
nahrazení stěn objekty 823
nástroje stěn, vytváření pomocí 746
objekty
odpojení 804
odstranění 803
přidání 801
obloukové stěny 897
obrácená základna 778
odebrání jednotlivých sloučených 772
odebrání všech sloučených 772
odsazení 751, 768
okna, přidání 801
orientace 747
oříznutí 777
otvory 801
počáteční a koncové body 778
pokyny k začištění 851
poloměr začištění 853
pozice 769
poznámky a referenční soubory 794
přesun 756, 760
převedení
modifikátory křivek na stěnu 814
převod na obvodové pláště 910
přidávání a odečítání objektů 822–823
priority komponenty stěny, změna 854
priority začištění 850
profily pro tažení 806
referenční čáry 848

sestavy dveří, přidání 802
sestavy oken, přidání 802
šířka, změna 763–764
skica, vytvoření z 753
skutečná délka 896
sloučení 772
směr 744, 778
spojovací 773
styly 771
styly modifikátoru 821
styly stěn, šířka 898
styly zakončení otvorů 895
tažení 805
geometrie 807
odstranění 812
přidání k 806
úpravy 812
začištění 812
tvar, změna 762
ukotvení objektu k 803
umístění 771
upravené povrchy 804
úpravy 756
uvolnění dveří z 1209
uvolnění okna od 1269
vícenásobné, se stejným stylem 798
vlastnosti délky 2469
vlastnosti nástroje 770
vlastnosti objemu 2468
vlastnosti zobrazení 789
vlastnosti zobrazení v půdorysech 793
vrcholy linie podlaží 897
vrcholy linie střechy 897
vrcholy ve střechách a podlahách 787
vytvoření střech z 1536
vytvořit z křivky 755
vytvořit z kružnice 754
vytvořit z oblouku 754
vytvořit z úsečky 753
začištění 847, 852
zadání vlastností stěny 750
základní výška, změna 765
zaoblení 774
zarovnání 748, 751, 767
zkosení 776
změna polohy 749, 769
zobrazení roviny řezu 791
zvláštní podmínky 804
strany schodiště, změna tvaru 1394
odsazování strany 1397
odstranění změn 1399
projektování strany 1395
vytvoření křivky 1398
střechy
hrany a plocha 1541
hypertextové odkazy 1545
komponenty zobrazení a materiály 1542
kóty 1540
křivky, vytvoření z 1537
poznámky 1545
přesun 1539
referenční soubory 1545
šrafování 1544
stěny, vytvoření z 1536
střešní desky, převod na 1542
umístění 1545
úpravy 1539
vícenásobné, se stejným stylem 1538
vlastnosti nástroje 1540
vlastnosti zobrazení 1543
středová skica 1823
střešní desky
definované 1531, 1547
křivky 1556
materiály 1610, 1625
odstranění objektů z 1590
oříznutý štít 1600
otvory 1587, 1589
přesun 1561
přidání objektů do 1589, 1592
řezání 1586
styly 1576
úpravy 1561
vikýře 1534, 1601
vlastnosti 2469
vrcholy 1586–1587
vytváření
ze střech 1542, 1555
vytvoření z
křivky 1556
Xřez 1600
začištění 1584–1585
střešní vikýře 1534, 1601
stropy
na prostorových plochách 1964
styl klíče hladiny AIA 484
styl klíče hladiny BS1192 484
styly
definice skupin začištění 556
klíč hladiny 556
kopírování mezi objekty 559
kopírování mezi výkresy 560
materiály 567, 587
náhled 557
nástroje standardů 384
nepoužité, odstranění 562
odstranění dat sady vlastností 2464
poslání ostatním uživatelům 561
přejmenování 560
připojení dat sady vlastností 2460
prohlížení ve více výkresech 558
prostory 1987
stěny 771
třídění 558
vytvoření 559
vytvoření nástrojů z 560
zadání vlastností 2461
zakončení otvorů 895
zobrazování 557
*Viz také* názvy jednotlivých komponent, Správce stylů

styly 2D pohledů 2166
hladina, barva a typ čáry 2174
klasifikace 2174
komponenty zobrazení
odstranění 2169
přidání 2168
poznámky a referenční soubory 2175
pravidla projektu
odstranění 2174
přidání 2172
změna 2173
úseky, zobrazení 2138
vlastnosti zobrazení 2171
vytvoření 2167
*Viz také* styly 2D řezů
styly 2D řezů 2122
klasifikace 2132
komponenty zobrazení
odstranění 2125
přidání 2124
materiály 2129
poznámky a referenční soubory 2133
pravidla projektu
odstranění 2132
přidání 2130
změna 2131
úseky 2129
vlastnosti zobrazení 2133
vytvoření 2123
styly desky
definováno 1602
klasifikace 1614
komponenty zobrazení a materiály 1609
materiály 1612
poznámky a referenční soubory 1615
šrafování 1612
vlastnosti zobrazení 1611
výška roviny řezu 1613
změna 1576
styly dveří
definováno 1213
geometrie 1218
klasifikace 1221
komponenty 1224, 1226
kóty 1214
materiály 1223
mřížky, odstranění 1249
otevření dveří 1226
poznámky, připojení 1228
procento otevření 1226
soubory, připojení 1228
standardní rozměry 1216
tvary, nahrazení 1217
určení pravidel projektu pro 1215
vlastní tvary 1216
vlastnosti zobrazení 1222
vytváření 1213
zobrazení komponent, vypnutí 1225
styly formátů dat
publikování do DWF 180, 193
styly hran desky 1617
definované 1615
materiály 1625
podbití
umístění 1616
určení 1621
poznámky a referenční soubory 1626
přesah 1618
profily
podbití 1619
zakončení střešního pláště 1619
úhly 1618
vyjmutí hran 1618
vytváření 1617
zakončení střešního pláště
geometrie 1622
umístění 1616
určení 1621
styly hran střešní desky
materiály 1625
podbití
geometrie 1622
vysunutí a hrany profilů 1620
styly jednotek obvodových plášťů
buňky osnovy 1010–1011
definice dělení 1016
definováno 1008
kopírování stylů 1067
poznámky a referenční soubory 1045
přepsání 1045
příčle
definování 1023
definování šířkou a hloubkou 1024
odsazení 1026
odstranění definic 1027
odstranění z osnovy 1038
přiřazení 1037
profily 1025
přiřazení 1033
definice k příčlím 1036
definice k prvkům 1028
výplně buněk 1028
prvky 1008, 1028
rámy
definování 1019–1020
definování profilem 1021
odsazení 1022
profily 1021
roviny řezu 1044
tabulové výplně 1017
výplně
odsazení 1018
přepsání 1046
zarovnání 1017
výplně buněk 1019, 1028
vytváření 1009
změna 1067
styly klíčů hladin 484
AIA 484
BS1192 484

definované 458
poznámky a referenční soubory 492
přepsání na 485
úpravy 491
určení 134
ve Správci stylů 556
vlastnosti 485
vytváření 489
vytvoření ze souborů LY 490
styly konstrukčních prvků
hladina, barva a typ čáry 1698
katalog konstrukčních prvků 1631
katalogové tvary, vytvoření z 1631–1632
klasifikace 1703
komponenty zobrazení 1695
materiály 1695
přiřazení 1695
pohled roviny řezu 1700
poznámky 1703
přehled 1693
Průvodce stylem konstrukčních prvků 1634
referenční soubory 1703
Správce stylů 1694
šrafování 1699
vlastní bloky
odstranění 1702
přidání 1700–1701
vypnutí 1702
vlastnosti zobrazení 1696
změna 1682
styly legendy klíčové poznámky
úpravy 2337
styly modifikátorů stěn
poznámky a soubory 821
vytvoření 821
styly modifikátorů výpočtů 2033
definované 2033
odpojení od zón 2013
poznámky a referenční soubory 2036
připojení k zónám 2013
typ výpočtu 2035
vytváření 2034
vzorec výpočtu 2035
styly modifikátorů výpočtů prostorů. *Viz* styly modifikátorů výpočtů
styly objektů
pole 2251
styly objemových prvků 680
materiály 682
materiály a komponenty zobrazení 682
materiály, přiřazení 682
poznámky 685
referenční soubory 685
šrafování 684
vlastnosti zobrazení 683
vytvoření 681
styly obvodových plášťů
buňky osnovy 917, 919
definice dělení 925
definováno 913
kopírování stylů 984
poznámky a referenční soubory 959
přehled 914
přepsání 959
příčle 934
odsazení 937
odstranění definic 938
odstranění z osnovy 952
přiřazení 951
profily 936
šířka a hloubka 935
přiřazení
definice k příčlím 950
definice k prvkům 939
dělení na osnovy 939
výplně buněk 939
přiřazení, odstranění 947
prvky 915, 939
rámy 930–931
odsazení 933
profily 931–932
roviny řezu 958
tabulové výplně 926
úpravy definic prvků 977
výplně
odsazení 928
přepsání 960
zarovnání 928
výplně buněk 929, 939
vytváření 916
změna 983
styly oken
definované 1275
geometrie 1280
komponenty 1286–1287
kóty 1277
materiály 1285
mřížky 1307
poznámky a soubory 1289
pravidla projektu pro 1279
procento otevření 1288
standardní rozměry 1278
tvary, nahrazení 1280
vlastní tvary okna 1278
vlastnosti zobrazení 1284
vytváření 1276
vytvoření nástrojů oken z 1256
změna 1260
zobrazení komponent, vypnutí 1287
styly ploch
převod na styly prostoru 1997
styly polygonů AEC
definované 1184
klasifikace 1191
maskovací objekty 1186
poznámky 1190
šířka hrany 1185
soubory 1190
šrafování 1188
vlastnosti zobrazení 1186

vytvoření 1184
zarovnání hran 1185
změna 1176
zobrazení v barvách true color 1189
styly projektových standardů
přejmenování 430
přidání 430
vymazání 430
změna 430
styly prostorů 1987
cílové kóty 1988
definice seznamu 1990
definované 1987
klasifikace 1990
materiály 1990, 1992
nástroje, vytvoření pomocí 1883
odsazení hranic 1989
poznámky 1996
převod ze stylů ploch 1997
referenční soubory 1996
rovina řezu 1996
šrafování 1995
vlastnosti zobrazení 1992
vytváření 1987
styly schodišť
barva 1467
definováno 1456
hladina 1467
klasifikace 1471
komponenty 1463, 1465
materiály 1465–1466
poznámky 1472
rozšíření podesty 1464
schodnice 1459
soubory 1472
typ čáry 1467
úpravy 1458
vlastnosti kót 1458
vlastnosti zobrazení 1467–1468
vytváření 1457
změna 1401
zobrazení číslování podstupnic 1470
styly sestav dveří 1108
buňky osnovy 1091
definice dělení 1097
definice prvků 1153
definováno 1086
kopírování stylů 1156
odsazení rámu 1106
poznámky a soubory 1134
přehled 1086
přepsání 1135
příčle
odsazení 1111
odstranění definic 1112
odstranění z osnovy 1127
přiřazení 1126
profily 1109–1110
šířka a hloubka 1108
přiřazení 1122
definice k příčlím 1125
definice k prvkům 1112
dělení na osnovy 1113
výplně buněk 1113
prvky 1088, 1112
rámy 1103
profily 1105
šířka a hloubka 1104
roviny řezu 1133
tabulové výplně 1099
tvar 1157
výplně
definice 1102
odsazení 1101
přepsání 1136
zarovnání 1100
výplně buněk 1113
vytváření 1089
změna 1156
styly sestav oken 1108
buňky osnovy 1091
definice dělení 1097
definováno 1086
kopírování stylů 1156
odsazení rámu 1106
poznámky a referenční soubory 1134
přehled vytváření 1086
přepsání 1135
příčle
definice 1112
odsazení 1111
odstranění z osnov 1127
přiřazení 1126
šířka a hloubka 1108
přiřazení 1122
definice k příčlím 1125
definice k prvkům 1112
dělení na osnovy 1113
výplně buněk 1113
profily
příčle 1109–1110
rámy 1105
prvek 1153
prvky 1088, 1112
rámy 1103
šířka a hloubka 1104
tabulové výplně 1099
tvar 1157
výplně
definice 1102
odsazení 1101
přepsání 1136
zarovnání 1100
výplně buněk 1113
vytváření 1089
vytváření rovin řezu 1133
změna 1156
styly skupiny ploch
převod na styly zón 2024

styly stěn
definované 829
informace 845
klasifikace 846
komponenty 831, 835
odstranění 840
prohlížení 832
šířka a odsazení 898
šrafování 843
vytvoření 835
začištění 845
materiály 840–841
poznámky a referenční soubory 847
přidání komponenty z jiného stylu 837
prohlížeč komponent 832
roviny řezu 844
složitá zakončení 845
styly zakončení 891
styly zakončení otvorů 895
vlastnosti zobrazení 842
vytvoření 830
styly střešní desky
komponenty zobrazení a materiály 1609
materiály 1612
styly tabulek výkazu 2432
filtrování dle klasifikace 2436
formáty názvů 2444
odstraňování problémů 2515
pořadí setřídění 2443
poznámky a referenční soubory 2445
sloupce
množství 2439
opakování 2439
přidání 2437
úpravy 2442
vzorec 2440
záhlaví přes více sloupců 2441
určení objektů 2435
vlastnosti zobrazení 2445
výchozí formát 2434
vytváření 2432–2433
záhlaví 2441
styly témat zobrazení
vytváření 2511
styly točení schodiště
definováno 1472
nastavení 1473
poznámky 1474
soubory 1474
vytváření 1472
styly zábradlí
definované 1511
klasifikace 1521
komponenty 1516
komponenty zobrazení 1520
materiály 1519–1520
poznámky 1521
prodloužení 1518
profil z uzavřené křivky 1517
soubory 1521
umístění dolního zábradlí 1514
umístění horního zábradlí 1513
umístění stojky 1515
vlastní bloky
odstranění 1529
přidání 1522
vypnutí 1528
vlastní bloky a profily 1522
vlastní profily
přidání 1525
vypnutí 1528
vytvoření 1512
změna 1503
styly zakončení otvorů 895
použití na styl stěny 895
přepis na stěnách 895
vytvoření 895
styly zakončení stěn
použití na styl stěny 891
poznámky a soubory 894
přepis na stěnách 891
profil zakončení stěny 892
úpravy
na místě 892
nahrazení geometrie 892
vrátit odsazení 894
vrátit odsazení 894
styly zón
definice seznamu 2019
definované 2017
hladina, barva, typ čáry 2020
klasifikace 2019
komponenty šrafování 2021
odvozování šrafování pro prostory 2022
omezení obsahu 2019
poznámky 2023
převod ze stylů skupin ploch 2024
šipka 2023
soubory 2023
šrafování komponenty 2021
textový styl 2023
velikost značky 2023
vlastnosti zobrazení 2020
vytváření 2018
symboly odkazů 2377
atributy 2410
bloky 2411
pole 2408, 2410
vytvoření 2408
vytvoření nástroje odkazů 2411
synchronizace
automaticky 391
individuální nastavení zobrazení 422
individuální styly 421
nastavení 392
nastavení zobrazení 418
poloautomaticky 392
projektový výkres 424
projektový výkres se standardy 417
projektových standardů 391

provedení 415
ručně 392
se standardy aplikace AutoCAD 423
vybrané styly 418
výjimky 416
vyřazení nastavení zobrazení 422
vyřazení stylů 422
zpráva 422
synchronizace hladin v projektu 312
dodatečné připojení 315
hladiny pohledů a hladiny pohledů listů 312
synchronizace s projektovými standardy 411
systém zobrazení 511
definice materiálů 511
odstraňování problémů 553
prvky 511
*Viz také* reprezentace zobrazení, sady zobrazení, konfigurace zobrazení, Správce zobrazení

## Š

šablona listu v projektech 321
šablona projektu 214–215
nastavení 387
přehled 207
šablona sady listů
pro projekty 207
sjednocení rozporných projektových údajů 227
vytváření 336
ze existující sady listů 337
ze existujících výkresů 341
šablony
definované 127
dokumenty vyhodnocení prostorů 2047
otevření ve Správci stylů 563–564
předdefinované konfigurace zobrazení 511
přetažení ve Správci stylů 564
uzavření ve Správci stylů 563–564
výchozí složky 127
vytvoření ve Správci stylů 563
vytvoření výkresů z 128
šablony projektů
určení 218
šablony skupin ploch
převod na šablony zón 2028
šablony skupin ploch *Viz* šablony zón
šablony výkresů, pro projekty 218
šablony zón
definované 2025
obsah 2026
poznámky 2028
převod z šablon skupin ploch 2028
soubory 2028
vlastnosti 2026
vytváření 2025
šikmé střechy
vytvoření 1534
vytvoření pomocí nástrojů střechy 1533
šířka stěny 757
šrafování obvodu řezu 2127
šrafování povrchu 578
objemové prvky volného tvaru 581
odsazení, horizontální a vertikální 584
otočení 583
přepsání 581
přepsání, úpravy 585
skryté, zobrazení 583
skrývání 582
vícenásobné plochy 579
vysunutí 579
vzory 590
zakřivené povrchy 578
šrafování zóny
odvozování prostorů 2022
šrafy
materiálové komponenty 574–575
objemové prvky 678
objemové prvky volného tvaru 581
styly objemových prvků 684
styly polygonů AEC 1188
styly prostorů 1995
styly stěn 844
vícenásobné plochy 579
vysunutí 579
vytvoření hranice 1810
zakřivené povrchy 578
změna polohy 1810
*Viz také* šrafování povrchu
štítky objektů, přidání 2424
štítové střechy
vytvoření 1536
vytvoření pomocí nástrojů střechy 1534

## T

tabule, dveře 1220
tabulka komponent detailů
odstranění řádků 2296–2297
přidání řádků 2294
úpravy hodnot 2296
tabulky 84
tabulky aplikace AutoCAD
pole 2254
tabulky výkazu
aktualizace 2422
data buňky, úprava 2451
data sady vlastností, přidání 2453
export 2446
export dat objektů 2447
hypertextové odkazy, poznámky a referenční soubory 2451
kritéria výběru 2448
nástroje, vytvoření 2419
neaktuální, označení příznakem 2432
nový výběr objektů 2421
obecné vlastnosti 2448
odstranění objektů 2421
odstraňování problémů 2513
převést na tabulkovou možnost 2430

přidání do výkresu 2419
přidání objektů 2421
přizpůsobení vzhledu 2430
rozdělení tabulky 2450
správa 2430
umístění 2449
úpravy 2430
vlastnosti externího zdroje 2449
vlastnosti zobrazení 2447
výchozí nástroje 2418
vytváření 2430
vzorce 2470
základní 2418
značky, vypnutí 2421
zobrazení objektů 2422
tabulky výkazů
*Viz také* styly tabulek výkazů
tažení stěny
geometrie 807
odstranění 812
přidání do stěn 806
profily 1825
profily, vytvoření pro 806
úpravy 812
začištění 812
technická data, přidání do prostorů 2051
technická podpora 19
tělesa v řezu v pohledech živých řezů 2107
témata zobrazení
aktivace 2510
legenda 2507
legenda, vložení 2508
nástroje 2507
nástroje, vytvoření 2507
přidání do výkresu 2508
styly 2507, 2510
úpravy 2506
vypnutí 2509
vytváření 2505–2506
text
na paletách nástrojů 62
pole 2251
tipy k řešení 48
tloušťka
okno 1260
stěna 757
tloušťka střešní desky
změna 1576
točení
ruční úpravy 1420, 1422
úpravy 1411
točení schodiště
odstranění stupně 1416
přesun konců stupňů 1422
přidání stupně 1418
prodloužení ramene schodiště k zarovnání hrany stupně 1412
ruční úpravy 1420, 1422
úpravy 1411
vyrovnání stupňů 1420
zarovnání hrany stupně 1414
točitá schodiště
horizontální orientace 1357
nakreslený směr, změna 1402
nastavení podlahy 1361
omezení oblouku 1359
ukončení pomocí 1359
vazby, změna 1402
vertikální orientace 1358
vnější hrana, změna 1403
vytváření 1356
trámy
nástroje 1636
vytvoření 1645–1646
*Viz také* konstrukční prvky
tvary podesty 1385
typ otočení
schodiště ve tvaru U 1352
víceramenné schodiště 1346
typ prostoru
změna 1940
typ výplně 1330
typ výpočtu
prostory 2035
zóny 2013
typy katalogů
vytvoření 109
typy prostorů 1869
asociativní 1884
neasociativní 1911


## U


ukončení pomocí
přímá schodiště 1344
schodiště ve tvaru U 1354
točitá schodiště 1359
víceramenné schodiště 1347
ukotvení
dveře, změna polohy 1205–1206
nástroje, vytvoření 1741
okna, změna polohy 1266–1267
otvory, změna umístění 1323–1324
přehled 1723
schodiště k podestě 1410
vícenásobné, se stejným stylem 1741
*Viz také* ukotvení objektu, buňková ukotvení, ukotvení ke křivce, ukotvení odkazu, uzlová ukotvení, objemová ukotvení
ukotvení ke křivce
definované 1726
přidání 1726
ukotvení k novým 1730
změna polohy objektů 1727
ukotvení objektu 1723
definované 1724
polohování 1740
přidání 1724
typy, definované uživatelem 1723

uvolněné 1725
uvolnění 1740
*Viz také* buňková ukotvení, ukotvení ke křivce, ukotvení odkazu, uzlová ukotvení, objemová ukotvení
ukotvení odkazů
definované 1730
kopírování objektů na všechny uzly rozvržení 1732
přidání 1730
protahování odkazů 1732
úpravy pomocí uzlů 1731
změna polohy objektů ukotvených ke 1731
ukotvení schodiště
prodloužení čáry 1410
uvolnění 1411
uložení
do dřívějšího formátu souboru 130
Grafika proxy 130
objekty aplikace AutoCAD 130
umístění
prostory 1921
umístění podpůrných souborů 93
umístění schodiště
přímá schodiště, změna 1376
schodiště ve tvaru U, změna 1384
točitá schodiště, změna 1388
víceramenné schodiště, změna 1379
umístění stylů 93
úplné cesty externích referencí v projektech 206
úprava na místě 737
komponenty založené na křivce 738
komponenty založené na profilu 739
kontextová nabídka 738
modifikátory 3D tělesa 740
pás karet 738
profily 1829
šrafování materiálu 741
změna komponent zobrazení 741
Úprava víceřádkových atributů 2314
Úprava víceřádkových atributů ve vícepohledových blocích 2314
úpravy
pole 2254
úpravy na místě
jednotky obvodového pláště 1056
obvodové pláště 970
sestavy dveří 1146
sestavy oken 1146
určení bodů kót objektů 2218
určení nastavení začištění 1496
určení stylu aplikace AutoCAD a dalších vlastností zobrazení 2219
úsečky
osnovy stropu 1796
sloupové osnovy 1782, 1796
úseky řezu *Viz* úseky, řez
úseky, řez 2091–2092, 2095
komponenty 2129
linie řezu 2100
zobrazení 2109–2110
USS
zarovnání na plochu objektu 91
úvod
spuštění 15
uživatelské rozhraní
práce s objekty v 49
uzlová ukotvení
definované 1732
kopírování objektů na všechny uzly rozvržení 1734
přidání 1733
ukotvení k různým uzlům 1734
změna polohy objektů ukotvených ke 1733
uzly 85
barva uzlu 86
deska 1561
dočasné souřadnicové systémy 91
dynamické kóty 88
jednotka obvodového pláště 1064
konstrukční prvky 1664
kóty AEC
text kóty, přesun 2213
vynášecí čáry, přesun 2213
objemová skupina
odpojení objemového prvku 690
připojení objemového prvku 689
obvodový plášť 979
okno 1259
omezení uzlů 91
otvor 1318
Polygon AEC 1171
přímé úpravy 85
schodiště 1373
sestava dveří 1154
sestava oken 1154
spouštěcí uzly 87
stěna 757
střecha 1539
střešní deska 1561
tipy uzlů 86
uzly CTRL 87
zábradlí 1488
uzly desky 1561
uzly jednotek obvodových plášťů 1064
uzly obvodových plášťů, úpravy obvodových plášťů pomocí 979
uzly otvorů, úpravy otvorů pomocí 1318
uzly polygonů AEC 1171
uzly sestavy dveří 1154
uzly sestavy oken
úpravy sestav oken s využitím 1154
uzly stěny 757
uzly střechy, úpravy střech pomocí 1539
uzly střešní desky 1561


## V


vertikální orientace
přímá schodiště 1343
schodiště ve tvaru U 1353
točitá schodiště 1358
víceramenné schodiště 1347

verze
čištění 437
čištění historie 437
GUID 429
historie 430
nové 429
projektové standardy 429
úpravy 435
výjimky 430
výkres projektových standardů 436
vícepohledové bloky 1851
atributy
aktualizace 1865
úpravy 1864
definování, změna přiřazených 1861
faktor měřítka 1861
hypertextové odkazy 1864
obsah AEC 2528
odsazení 1862
otočení 1861
označení řezu 2101–2102
poznámky 1864
předdefinované 1852
přidání do výkresů 1860
referenční soubory 1864
typy reprezentovaných objektů 1851
umístění 1863
úpravy 1861
značky pohledů 2148
*Viz také* definice vícepohledových bloků
Vícepohledové bloky 2314
víceramenné schodiště
nastavení podlahy 1349
typ otočení 1346
ukončení pomocí 1347
vertikální orientace 1347
vytváření 1345
viditelnost
komponenty zobrazení 506
vikýře ve střešních deskách 1534, 1601
vlastní bloky, komponenty zábradlí 1522
vlastní komponenty
obvodové pláště 988, 1071
sestavy dveře/okno 1161
vlastní osnovy rozvržení
skica, vytvoření z 1760
vytváření
podle skici 1760
vlastní příkazy, obsah AEC 2531
vlastní sloupové osnovy
přidání čar osnovy 1784, 1786
vlastní stropní osnovy
přidání čar osnovy 1798, 1800
vlastních tvary pro konstrukční prvky 1718
vlastnost ConditionType 2051
vlastnost EquipmentLoad 2051
vlastnost LightingLoad 2051
vlastnost Obsazenost 2051
vlastnost OutsideAirFlow 2051
vlastnost ReturnAirFlow 2051
vlastnost SupplyAirFlow 2051
vlastnosti
dveře 1196
kótovací styly AEC 2224
linie řezu 2101
na kartě Rozšířená data, nastavení sledu 2490
na kartě Rozšířená data, skrytí 2490
okno 1258
pole, pro objekty 2459
ruční, pro objekty 2459
styly a definice 2461
vlastnosti délky konstrukčních prvků 2470
vlastnosti nástroje označení přerušení 2318
vlastnosti nástroje poznámek
poznámka
vlastnosti nástroje 2312
vlastnosti objektu
pole 2249
vlastnosti objemu stěny 2468
vlastnosti obvodových plášťů 960, 1046
vlastnosti plochy stěny 2468
vlastnosti sestavy oken 1135
vlastnosti stěny 829
Vlastnosti zobrazení pohledu roviny řezu
Schodiště 1443
vrátit odsazení
styly zakončení stěn 894
vrcholy v liniích střech a liniích podlaží 787
vrcholy v liniích střechy a liniích podlaží 1001
vrstevnice
vytvoření z LandXML 171
výběr listů 332
aktivace 333
vymazání 333
výchozí možnosti projektu 208
výchozí sady zobrazení
určení 534
výchozí složka standardů 395
vyhodnocení plochy. *Viz* vyhodnocení prostorů
vyhodnocení prostorů
definované 2042
dokumenty. *Viz* formáty dokumentů vyhodnocení prostorů
obsah, definování 2044
příprava vyhodnocení 2042
vlastnosti stylu formátu dat 2046
výběr prostorů 2042
výběr zón 2042
výchozí šablony 2047
vytvoření šablony XLT 2049
zobrazení obrázku 2045
výkazy
klasifikace v 2497
matice 2433
přečíslování objektů pro 2429
přehled 2413
terminologie 2414
vytváření 2431
*Viz také* tabulky výkazů
výkon. *Viz* optimalizace

výkres
pole 2246
vykreslení
sada listů
obrácené pořadí 335
s přepsáním nastavení stránky 335
vykreslení listů
dílčí sada listů 322
odstranění 324
vytváření 322
dílčí sady 317
externí reference, zobrazení 328
interakce s projekty 336
kategorie 317
kdy začít s 318
list
elektronický přenos 333
import do sady listů 324
otevření a zavření 325
registrování 325
synchronizace nastavení hladin s pohledy 312
vlastnosti 326
vytváření 318
pohled listu
číslování 328
otvor 327
synchronizace nastavení hladin s pohledy 312
vymazání 328
vytváření 327
poznámka 317
šablona listu 321
sada listů
elektronický přenos 333
obnovení 332
publikování 335
sada listů projektu 320
seznam listů
aktualizace 332
vložení 330
změna 331
soubory XML 317
výběr listů
aktivace 333
vymazání 333
vytváření 332
vykreslení s přepsáním nastavení stránky 335
vykreslení v obráceném pořadí 335
výkresy listu
vymazání 327
změna 336
výkresy
AEC, vytvoření 2527
export
do aplikace AutoCAD 144–145
do souborů DXF 144, 147
indikátor stavu jen pro čtení 557
jednotky, určení 130
měřítko 132, 2534
nastavení 130
otevření ve Správci stylů 563–564
pohledy 2135
přetažení ve Správci stylů 564
proxy grafika 144–145
publikování do PDF 190
sdílení s dalšími uživateli 143
metody 144
správa hladin 458
standardy hladin 134
standardy, přidání 408
starší, otevření 129
stav 563
styly klíčů hladin 134
údaje vztahující se k projektu, odebrání 233
uložení do dřívějšího formátu souboru 130
uložení jako objekty aplikace AutoCAD 130
uložení jako proxy grafika 130
uzavření ve Správci stylů 563–564
výchozí reprezentace zobrazení 136
vytváření
od začátku 128
ve Správci stylů 563
z šablon 128
zobrazování objektů s ploškami 141
výkresy AEC, vytvoření 2527
výkresy jen pro čtení, indikátor stavu 557
výkresy listu
vymazání 327
výkresy pohledů
synchronizace hladin s pohledy litů 312
umístění na listech 305
výkresy projektových standardů
aktualizace 431
aktualizace z projektových výkresů 433
asociování stylů 390
čištění verzí 437
odstranění z projektu 388
přidání do projektů 388
přidání stylů a nastavení zobrazení 434
synchronizace 438
uložení 427
úprava mimo projekt 438
úprava verzování historie 435
verzování 436
vymazání historie verzí 437
vytváření 426
výkresy rychlých pohledů 53
výkresy standardů
pro projekty 208
výkresy stylů projektových standardů 427
výkresy zobrazení projektových standardů 427
vymazaná komponenta, řezy 2129
vynášecí čáry, kótovací styly AEC 2220, 2228
výplně buněk, jednotky obvodového pláště
odstranění 1019, 1032
přiřazení 1028
tabule 1031
výplně buněk, obvodové pláště
odsazení objektů v buňkách 1002
odstranění 929, 946
orientace objektů v buňkách 1002

přiřazení 939
tabule 944
úpravy objektů v buňkách 1002
uvolnění ukotvených objektů v buňkách 1003
vložení objektů 945
zarovnání objektů v buňkách 1002
výplně buněk, sestavy dveří
odsazení objektů v buňkách 1164
odstranění 1102, 1120
orientace objektů v buňkách 1163
přiřazení 1113
tabule 1118
úpravy objektů v buňkách 1163
uvolnění ukotvených objektů v buňkách 1164
zarovnání objektů v buňkách 1163
výplně buněk, sestavy oken
odsazení objektů v buňkách 1164
odstranění 1102, 1120
orientace objektů v buňkách 1163
přiřazení 1113
tabule 1118
úpravy objektů v buňkách 1163
uvolnění ukotvených objektů v buňkách 1164
zarovnání objektů v buňkách 1163
výpočty zatížení, stanovení dat pro 2051
výřezy
konfigurace zobrazení 517
přiřazení 534
výchozí 535
odstraňování problémů 553
zobrazování objektů 511, 518
výška
3D volné prostory 1943
stěna 757
vysunuté 3D prostory 1942
výška nadpraží
okno 1255
otvory 1312
výška otvoru, kótovací styly AEC 2220, 2228
výška schodiště
přímá schodiště, změna 1377
schodiště ve tvaru U, změna 1387
točitá schodiště, změna 1389
víceramenné schodiště, změna 1381–1382
vysunuté 3D prostory 1892, 1911
vysunutí, šrafování 579
vytvoření objektů pomocí nástrojů 66
Vytvořit obsah AEC, průvodce 1835
vývěska projektu 222
Vždy nahoře, možnost Prohlížeče obsahu 119
vzhled objektů, nastavení 555
*Viz také* styly
vzor lomeného oblouku v mřížkách oken 1305
vzorce
definice sady vlastností 2470
kód VBScript 2474
použít velikost písmen 2474
tabulka Definice vlastnosti vzorce 2474
v tabulkách výkazů 2470
vyhodnocení výsledků 2473
vzorec výpočtu
prostory 2035
vzpěry
nástroje 1639
vytvoření 1652
*Viz také* konstrukční prvky


## W


webové stránky, přidání do knihoven katalogů nástrojů 107


## Z


zábradlí 1496
dolní zábradlí, změna 1504
horní zábradlí, změna 1503
hypertextové odkazy 1510
komponenty vlastního bloku 1494
křivky, vytvoření z 1486
materiály 1480
nástroje zábradlí, vytvoření pomocí 1481
poznámky 1510
prodloužení zábradlí 1506
profily 1825
referenční soubory 1510
samostatné 1484
schodiště, připojení k 1481
směr, otočení 1491
stojky
odstranění 1490
přerozdělení 1490
přidání 1489
skrývání 1491
změna 1505
zobrazení skrytých 1491
ukotvení
k objektům 1492
ke schodišti 1491
umístění 1509
úpravy 1488
uvolnění ukotvení 1493
uzly, použití k úpravám 1488
vícenásobné, se stejným stylem 1487
vlastní profil 1497
vlastnosti nástroje 1510
vlastnosti ukotvení, změna 1507
zobrazení vlastních profilů 1500
začištěné rohy
jednotky obvodového pláště 1068
obvodové pláště 987
sestavy dveří 1159
sestavy oken 1159
začištění průsečíku stěn
odečíst profil 868
odstranit vrchol 868
oříznout 870
Přepsání začištění komponenty 863
přidat vrchol 866
prodloužit 871

skrýt hranu 864
sloučit profil 869
zobrazit hranu 865, 882
Začištění průsečíku stěny
Úprava na místě 862
Začištění stěny
Mínus 868
Odstranit vrchol 868
Oříznout 870
Přidat vrchol 866
Prodloužit 871
Profil začištění průsečíku stěny 862
Skrýt hranu 864
Sloučit 869, 886
Úprava na místě 862
Úprava na místě, Odečíst 868
Úprava na místě, Oříznout 870
Úprava na místě, Prodloužit 871
Úprava na místě, Skrýt hranu 864
Úprava na místě, Sloučit 869, 886
Úprava na místě, Zobrazit hranu 865, 882
Upravit na místě, Odstranit vrchol 868
Upravit na místě, Přidat vrchol 866
Úpravy na místě v modelovém pohledu 862, 874
Úpravy na místě v půdorysném pohledu 862
Zobrazit hranu 865, 882
začištění stěny, odstraňování problémů 855
Zadání zobrazení schodiště v různých hladinách 1443
základní body, projekty 372
základní hranice
prostory 1925
úpravy 1932
základní výška stěny 757
základní výška, stěna 757
zakončení
dveře 1193
okna 1252
otevření okna 1269
otvor 1320
otvory 1310
sestavy dveří a oken 1078
zakončení otvorů 1320
zakončení stěn
kreslení křivek 887
oříznout 883
Použití automatického výpočtu 887
prodloužit 884
rozdíl 886
skrýt hranu 883
sloučit 886
vytvoření pomocí uzlů úprav na místě 873
zaoblení 880
zkosení 881
změna komponent pomocí uzlů úprav na místě 873
změna pomocí uzlů úprav na místě 873
Zakončení stěn
Mínus 886
Oříznout 883
Prodloužit 884
profil zakončení 874
Skrýt hranu 883
Úprava na místě, Odečíst 886
Úprava na místě, Oříznout 883
Úprava na místě, Prodloužit 884
Úprava na místě, Skrýt hranu 883
Upravit na místě, Zaoblení 880
Upravit na místě, Zkosení 881
Zaoblení 880
Zkosení 881
zakončení stěny
odsazení pomocí uzlu hrany úprav na místě 877
převést hranu na oblouk pomocí uzlu hrany úprav na místě 879
přidat uzel vrcholu pomocí uzlu hrany úprav na místě 878
změna pomocí uzlů Vrchol 876
zakončení střešního pláště 1615
v hranách desek 1549
zakřivené povrchy, šrafování 578
zaoblení stěn 774
zarovnání stěny
změna v průběhu kreslení 748
zarovnání USS na plochy 91
zkosení stěn 776
změna cest projektů 345
změna polohy stěny
odsazení od komponenty stěny 749
změnit umístění objektu založeného na profilu 1823
změnit umístění skici 1823
značky názvů 2379
vlastnosti 2383
vložení 2387
značky pohledů 2135
atributy 2147–2148
výkres 2142
značky výkazů 2424
dveře a okna, přidání k 2424
odstraňování problémů 2517
přidání 2424
propojení s objekty 2429
tabulka dat sady vlastností 2424
ukotvení k objektům 2428
úpravy 2422
uvolnění ukotvených objektů 2429
vytváření 2422, 2425
Zobrazení uzlů Upravit zarovnání atributu 2314
Zobrazit pohyb 55
zóny
definované 2001
hypertextové odkazy 2017
křivky, vytváření 2015
nástroje 2002
odpojení od zón 2010
odsazení hranice zóny 2012
omezení obsahu 2019
poznámky 2017
pravidla obsahu 2013
přejmenování 2011
převod ze skupin ploch 2008
příkazy 2056
připojení k zónám 2010

referenční soubory 2017
šablony 2001, 2006
*Viz také* šablony zón
šablony zón, vytváření z 2006
stanovení dalších vlastností zobrazení 2015
struktura 2014
struktura řazení 2014
styly modifikátorů výpočtů 2013
typ výpočtu 2013
úpravy 2011
vícenásobné, se stejným stylem 2007
vlastnosti 2002
výběr připojených prostorů 2011
výběr připojených zón 2011
vytváření 2004–2005
změny stylu 2012
zvláštní podmínky ve stěně 804