

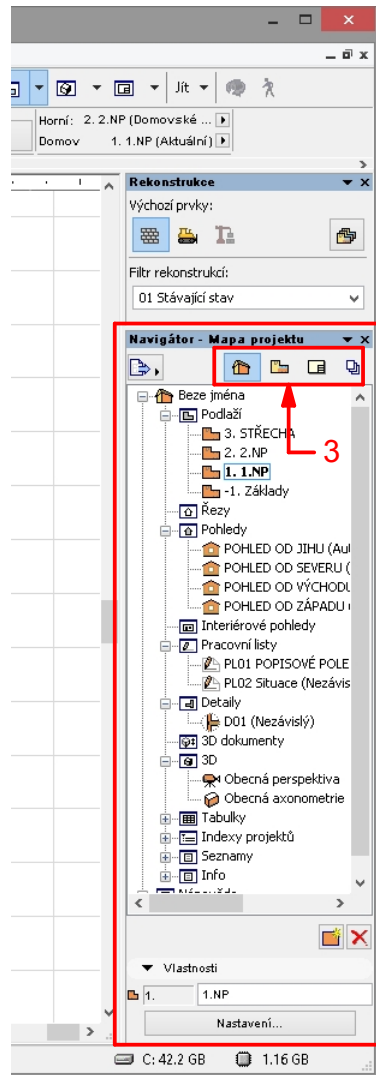
## Digitální učební materiál

Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0029
Číslo materiálu	VY_32_INOVACE_28-07
Název školy	Střední průmyslová škola stavební, Resslova 2, České Budějovice
Autor	Dalibor Veselý
Tematický celek	CAD pro druhý ročník
Ročník	2.
Datum tvorby	3. září 2013
Anotace	Pomocí výukového materiálu vyučující žákům předvede uživatelské prostředí ArchiCADu a kreslicí pomůcky určené k tvorbě virtuální budovy.
Metodický pokyn	Jednotlivé stránky popisují a zdůrazňují důležité části programu. Vhodné v kombinaci s otevřeným prostředím programu.
Pokud není uvedeno jinak, použitý materiál je z vlastních zdrojů autora	

## Navigátor:

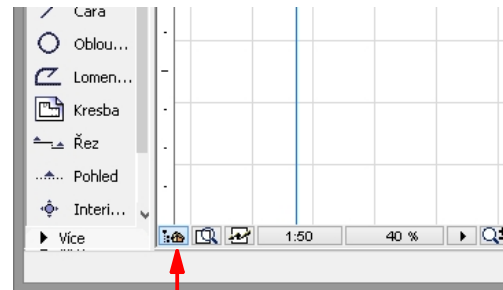
Nejdůležitější součástí ArchiCADu je Navigátor \*1.

Jde o panel ve standardním profilu ukotvený po pravé straně pracovní plochy.



Pokud by byl náhodou vypnutý, dá se zobrazit jako všechny plovoucí paletky v ArchiCADu přes menu "Okno / Paletky / Navigátor".

Případně pro rychlejší zapnutí či vypnutí můžeme použít drobnou ikonku v levé dolní části pracovní plochy \*2.



Navigátor je rozdělen do celkem čtyř částí, mezi kterými se můžeme přepínat pomocí ikon zobrazených v horní části navigátora \*3. Jde o tzv. Mapu projektu, Mapu zobrazení, Výkresovou složku a Publikaci. Nyní si popíšeme, která část k čemu slouží a jak se mezi sebou liší. Později si jednotlivé části probereme podrobněji na příkladech.

## Mapa projektu:

**Mapa projektu:**

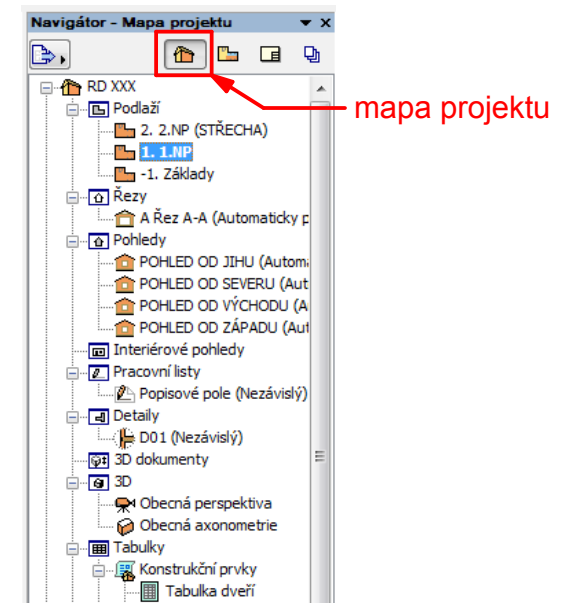
...slouží k pohybu po budově, tedy k pohybu mezi podlažími, řezy, pohledy, 3D zobrazením, detaily, atd.

Ve chvíli, kdy vytváříme model budovy, potřebujeme se pohybovat po jejich částech. Položky v mapě projektu vznikají automaticky. Vytvořením nového podlaží v dialogu pro Nastavení podlaží vznikne nová položka v seznamu Podlaží v navigátoru. Vytvořením (nakreslením) čáry řezu či pohledu vznikne položka řez či pohled, výběrem určité části v půdorysu či řezu vznikne detail či pracovní list.

Mapa projektu neslouží k ničemu jinému, než k pohybu mezi těmito položkami, tedy k pohybu po budově.

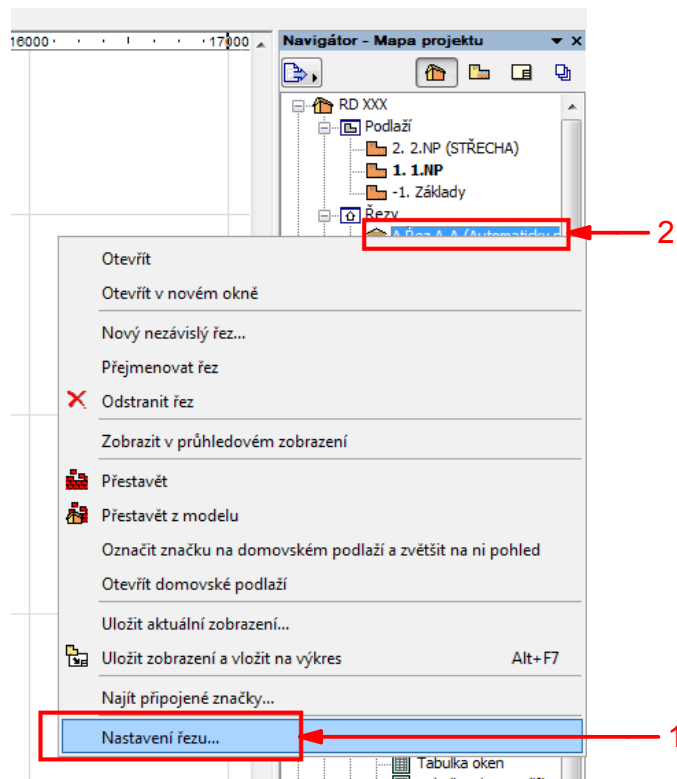
Pohyb se činí dvojklikem myši na příslušnou položku.

Položka, která je právě zobrazena, tedy místo, kde se zrovna nacházíme a vidíme ho v pracovním okně, je v navigátoru zobrazena tučným písmem.



## Navigátor:

...Pokud klikneme pravým tlačítkem myši na libovolnou položku v mapě projektu, tedy na podlaží, řez, pohled, ... vyvoláme plovoucí menu s příkazy. V dolní části menu určitě najdeme příkaz umožňující nastavení dané položky \*1, na kterou jsme kliknuli \*2, tedy například nastavení podlaží, nastavení daného řezu, atd.



V tomto plovoucím menu se nachází celá řada příkazů, které můžeme na "kliknutou" položku aplikovat.

Obsah tohoto menu se liší v závislosti na položce. Jiné menu bude na položce "Podlaží" a jiné menu bude na položce "Detail", atd.

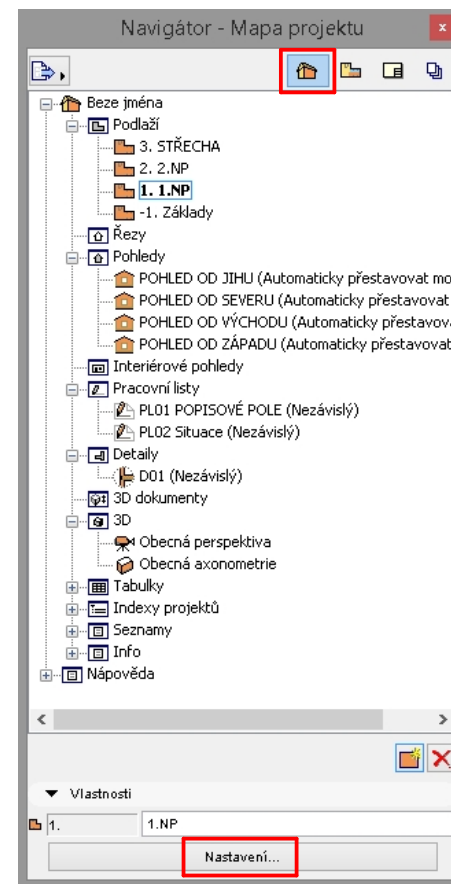
## Mapa projektu:

Ve zkratce:

Navigátor - Mapa projektu - slouží k pohybu po virtuální budově. K přeskakování mezi podlažími, řezy, pohledy, detaily, ...

Obsah mapy projektu je generován automaticky ArchiCADem. Každé podlaží je v mapě projektu reprezentováno položkou. Každá čára řezu je reprezentována položkou, atd.

Například smazáním čáry řezu v půdorysu zmizí i související položka v navigátoru v mapě projektu.



V dolní části Navigátoru nejdeme ještě tlačítko "Nastavni". Toto tlačítko se týká položky, která je momentálně označená. Můžeme tak nastavit vlastnosti podlaží, vlastnosti řezů, pohledů, detailů, ...