

## Digitální učební materiál

Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0029
Číslo materiálu	VY_32_INOVACE_28-19
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	

## Povely pohybu:

Každý nakreslený objekt je občas třeba někam přemístit či jinak upravit jeho polohu.

K tomu slouží povely pohybu.

Mezi povely pohybu patří:

- přesunout
- otočit (rotovat)
- zrcadlit
- přesunout kopie
- otočit (rotovat) kopie
- zrcadlit kopie
- násobit
- změnit výškové umístění

Povely pohybu se dají stejně jako většina příkazů v ArchiCADu vyvolat více způsoby.

1. vyvolání pomocí příkazu v menu

Přejdeme do menu "**Úpravy / Pohyb / ...**" a vyberem odpovídající povel.

2. vyvolání přes pravé tlačítko myši a plovoucí menu

Klikneme kamkoliv do plochy a po objevení plovoucího menu najdeme příkaz "**Pohyb / ...**"

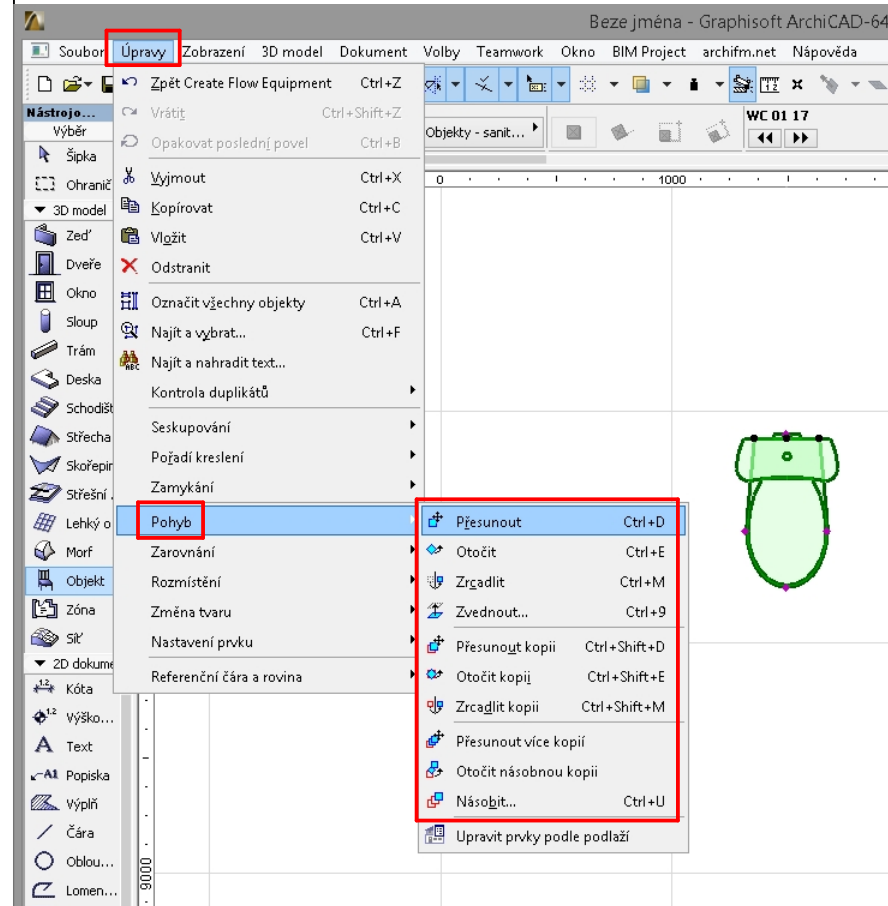
3. vyvolání klávesovou zkratkou

Například **CTRL + D**

4. využití plovoucí paletky

Přidržíme zmáčknutou myš na hraně nebo rohu označeného objektu, který chceme přesouvat. Objeví se plovoucí paletka, na které si vybereme příslušnou ikonu.

**add 1.** vyvolání pomocí příkazu v menu

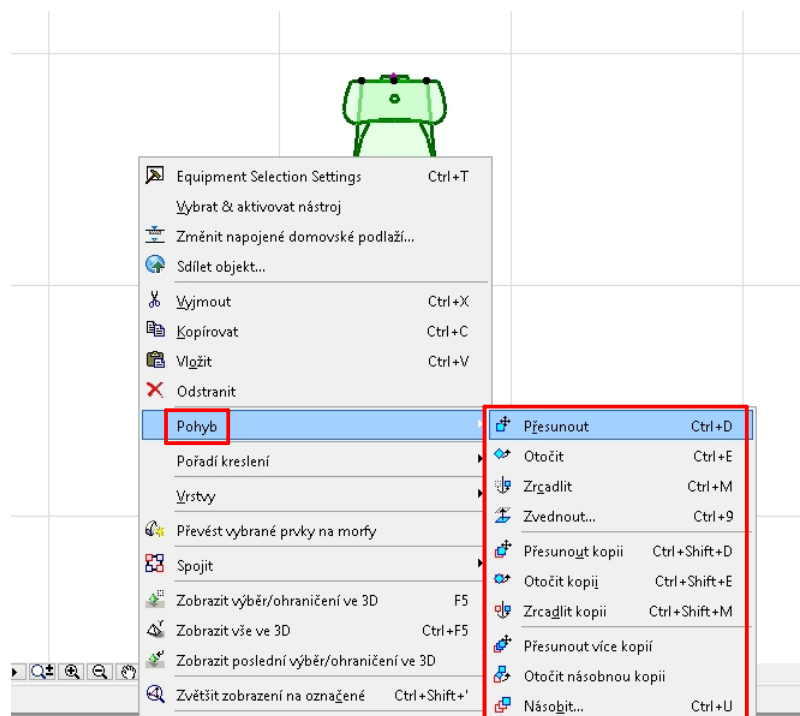


*Pozn.:*

*Pokud chceme cokoli přesouvat, je nutné to prvně označit! Tedy například přidržit SHIFT a kliknout levým tlačítkem myši ;)*

## Povely pohybu:

### add 2. vyvolání přes pravé tlačítko myši a plovoucí menu



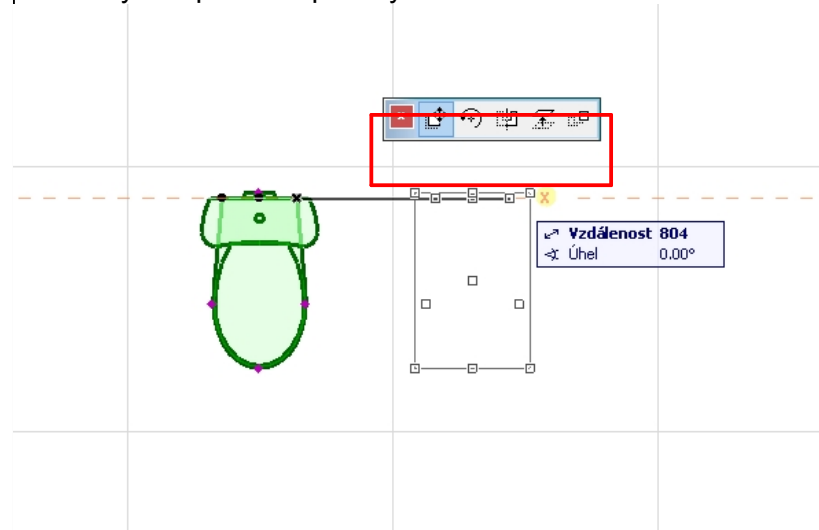
### add 3. klávesové zkratky

přesun CTRL D  
otočení CTRL E  
zrcadlení CTRL M

pokud chceme vytvořit kopii přesouvaného, otáčeného či zrcadleného objektu, stačí před dokončením operace kliknout na samostatné CTRL vícenásobné přesunutí kopie CTRL ALT

násobení CTRL U  
natažení CTRL H

### add 4. využití plovoucí paletky



*Pozn.:*

*Je dobré objekty, na které uplatňujeme povely pohybu, uchopit za jejich rohy. Nikoliv za libovolné místo.*

*Vždy bychom se měli zamyslet nad tím, kam budeme objekt přesouvat a za odpovídající roh ho uchopit.*

*V levé dolní části pracovního okna ArchiCADu se nachází mininápověda, která nám radí, co máme při povelích pohybu udělat (krok po kroku).*

