

Digitální učební materiál

Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0029
Číslo materiálu	VY_32_INOVACE_31-01
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 2012
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	

Sloup:



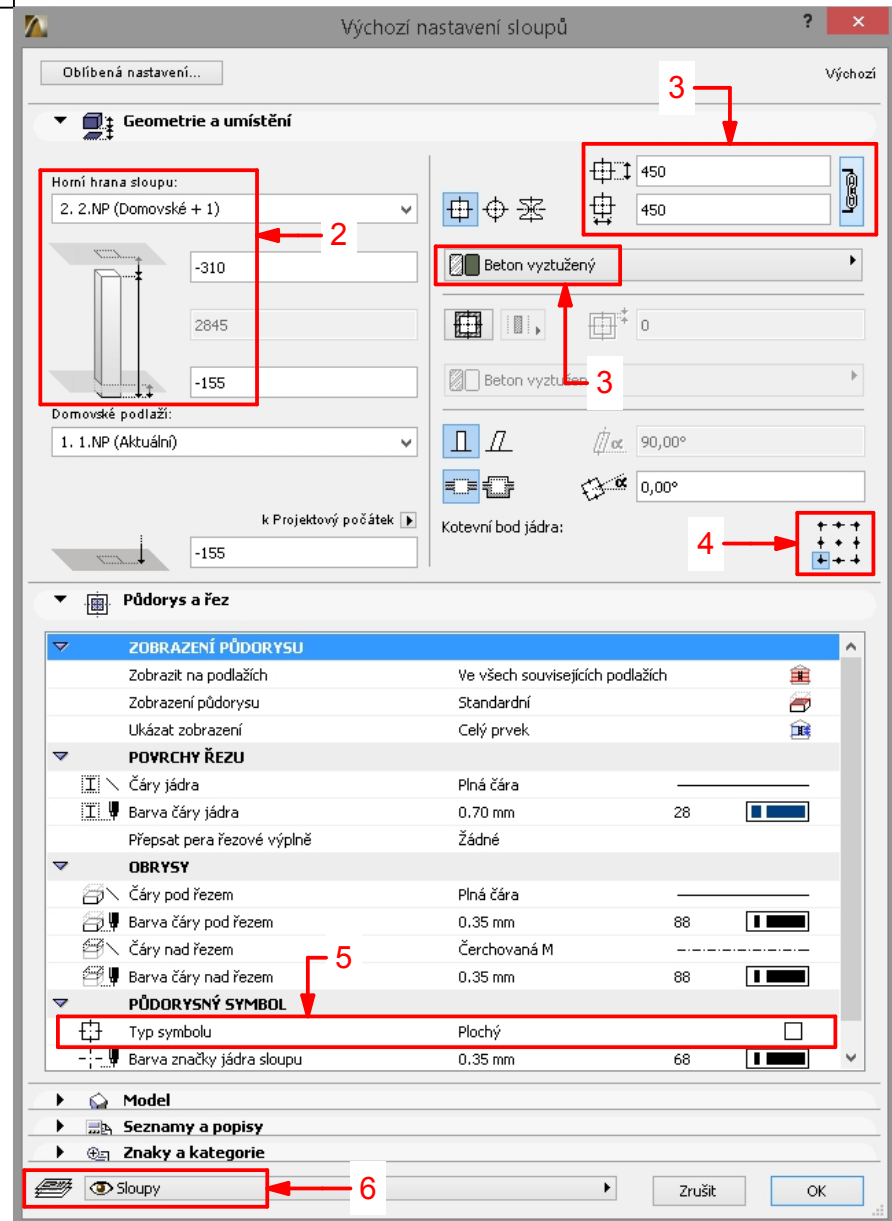
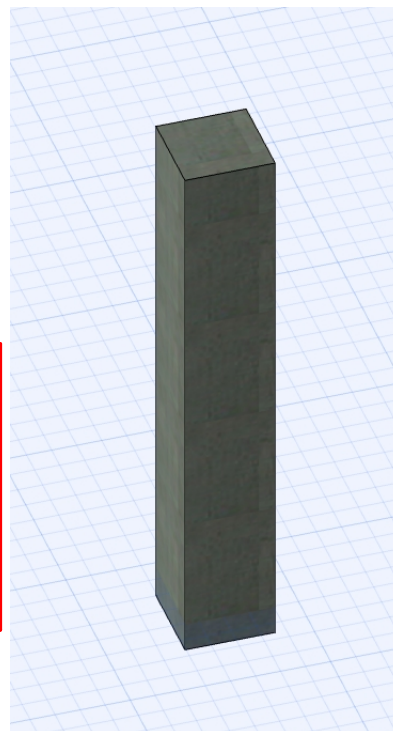
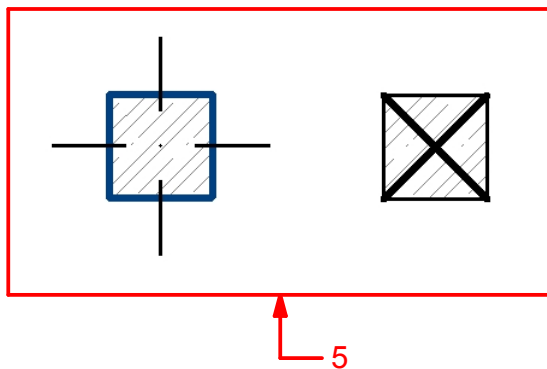
Nástroj "Sloup" se svým nastavením nejvíce podobá zdi. Nastavíme jeho výšku *2 a tloušťku *3.

V ArchiCADu 16 a starším výplň pro půdorys a řez a povrchový materiál pro 3D zobrazení, v ArchiCADu 17 a novějším stavební materiál *7.

Zed' následně kreslíme myší (vynášíme její délku), kdežto sloup pouze kliknutím umístíme do půdorysu. K tomu si předem můžeme zvolit kotevní bod (bod, za který sloup držíme myší při vkládání do půdorysu) *4.

V záložce "Půdorys a řez" nastavíme zobrazení pro 2D, především pera (s těmi souvisí tloušťky použitých čar), typy čar, symbol pro půdorys (s osou, bez osy, ...) *5.

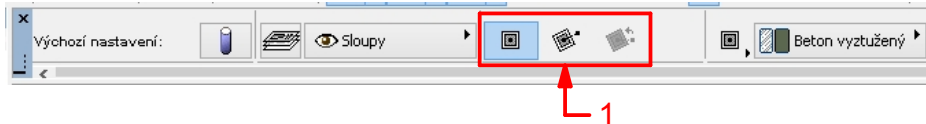
V neposlední řadě je třeba přiřadit sloup do správné vrstvy! *6.



Vlastní profil sloupu:

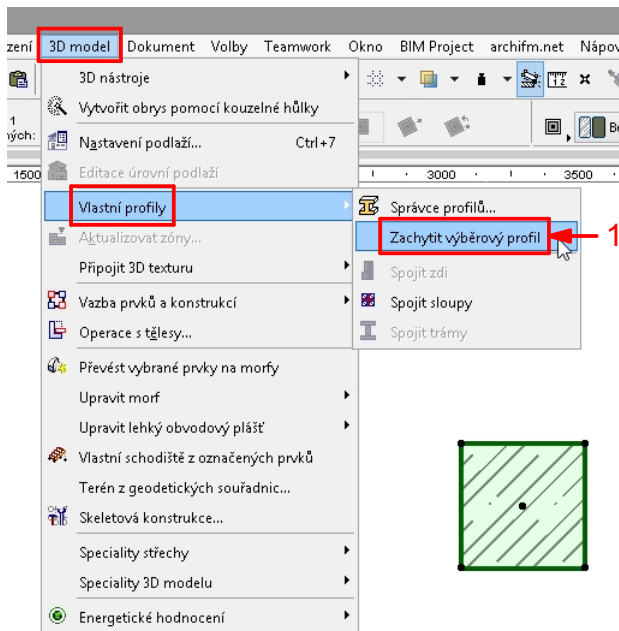
Celý postup práce se sloupem je totožný s ostatními nástroji, např. již zmíněné zdi.

Tedy po nastavení vlastností sloupu ve druhém kroku vybereme geometrickou metodu vkládání v infopaletce - v tomto případě klasický sloup nebo pootočený sloup *1.



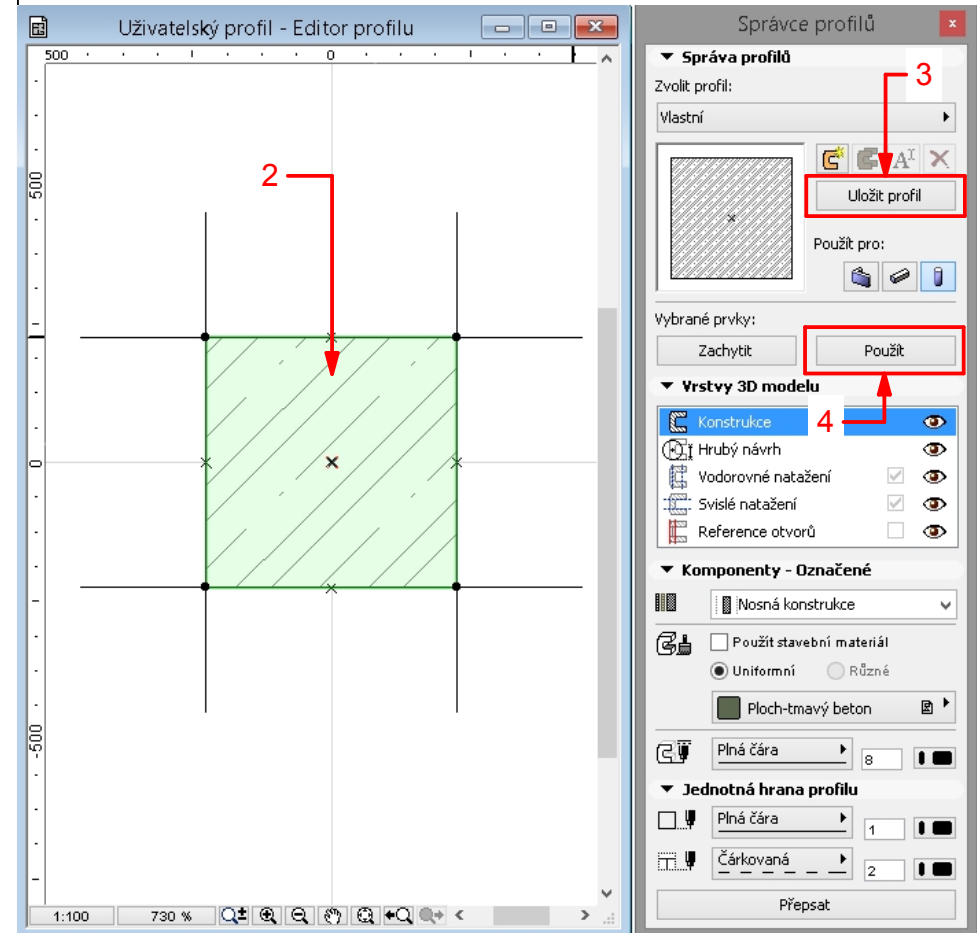
Následuje vkládání sloupu do půdorysu.

Již vložený sloup lze kdykoliv označit a provést editaci - smazat, upravit vlastnosti (rozměry, materiály, použitá pera, ...), použít povely pohybu, případně upravit profil sloupu *1.

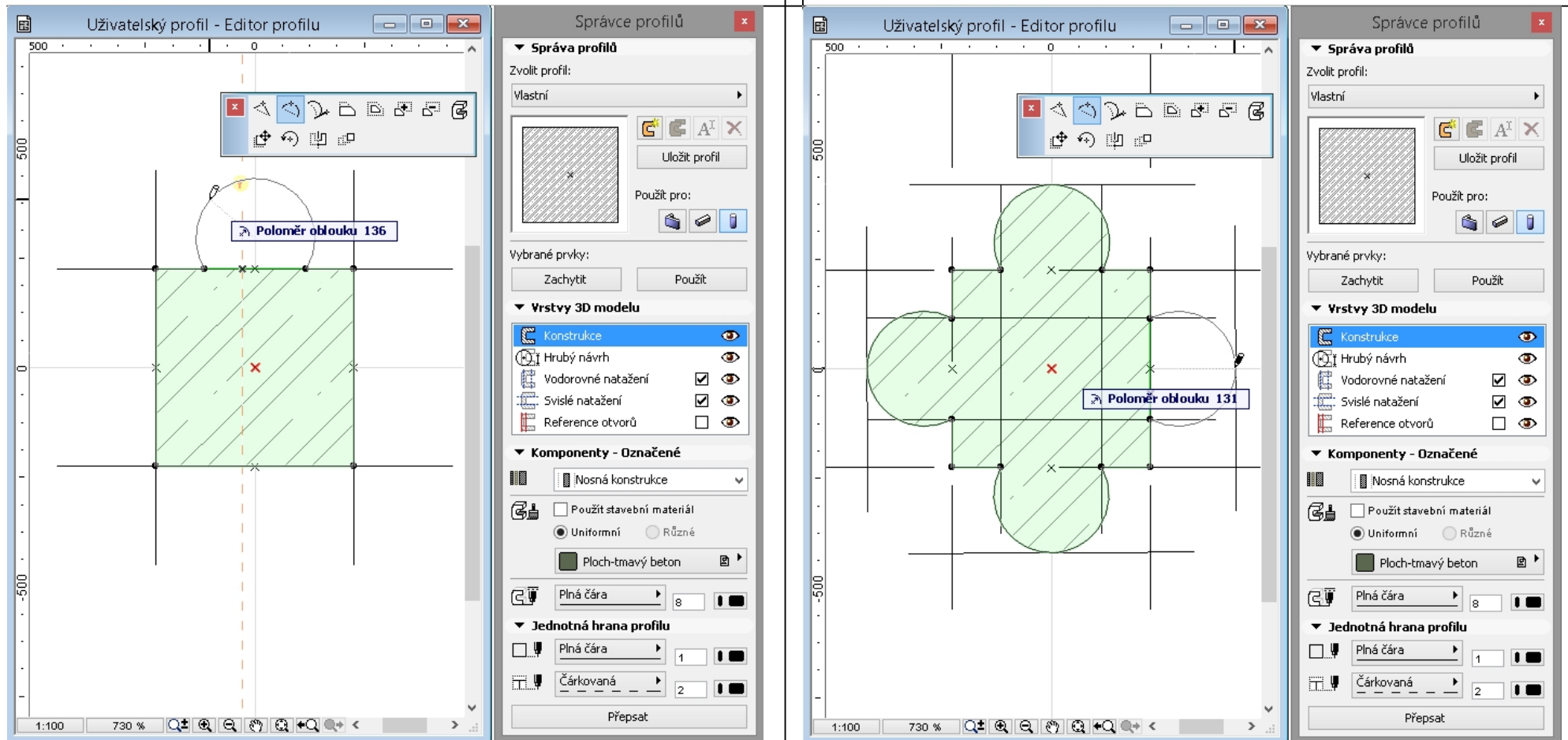


Po zavolání příkazu "Zachytit výběrový profil" se zobrazí dvě speciální okna, díky kterým je možné profil sloupu zcela změnit. Celá úprava probíhá na úrovni nástroje "Výplň" *2.

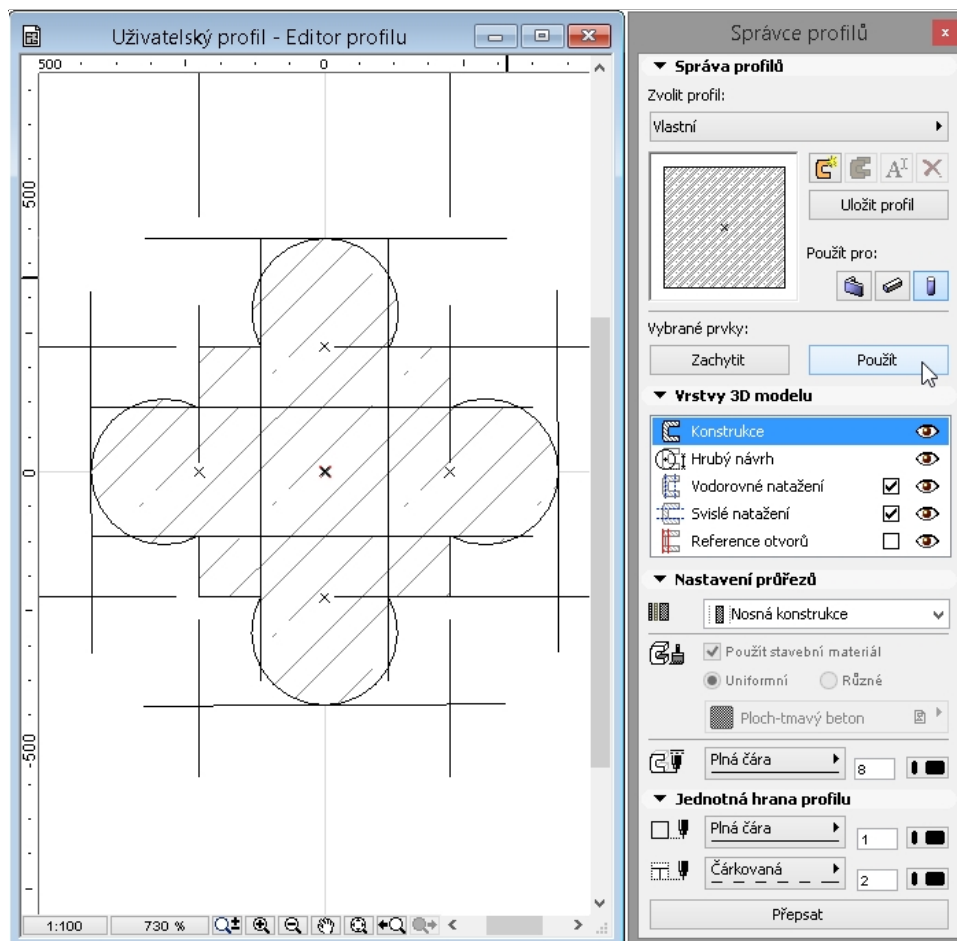
Půdorysný symbol upravíme a výtvar je možné uložit do databáze vlastních profilů *3, případně "Použít" na označený sloup *4.



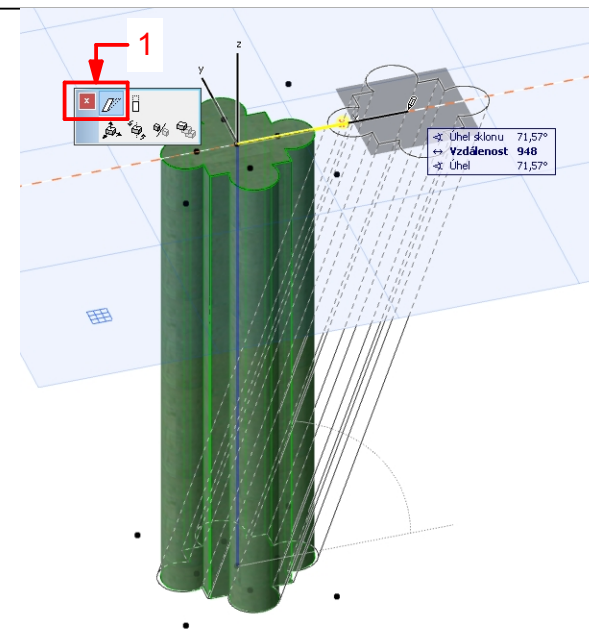
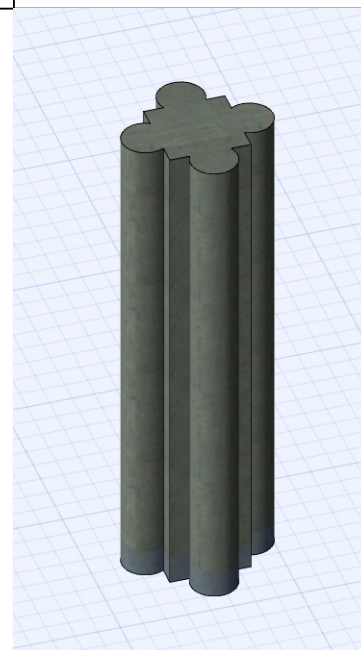
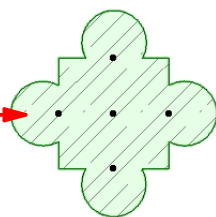
Vlastní profil sloupu:



Nakloněný sloup:



sloup s vlastním profilem



Každý sloup je možné navíc naklonit pod libovolným úhlem (nastavením úhlu v dialogovém panelu pro nastavení vlastností sloupu nebo pomocí myši ve 3D okně (viz ukázka) *1.

nakloněný sloup s vlastním profilem

