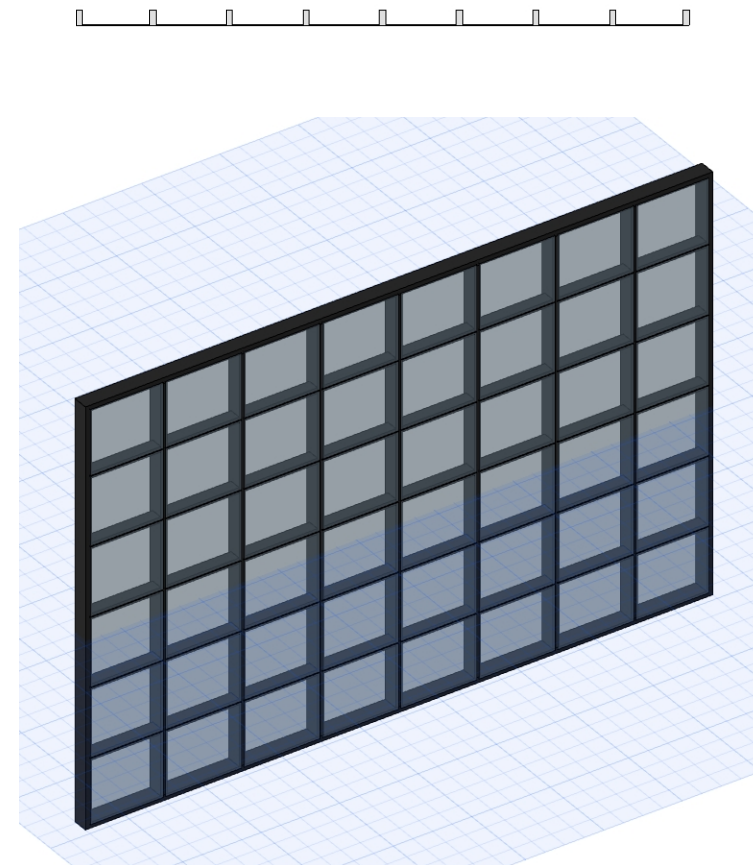
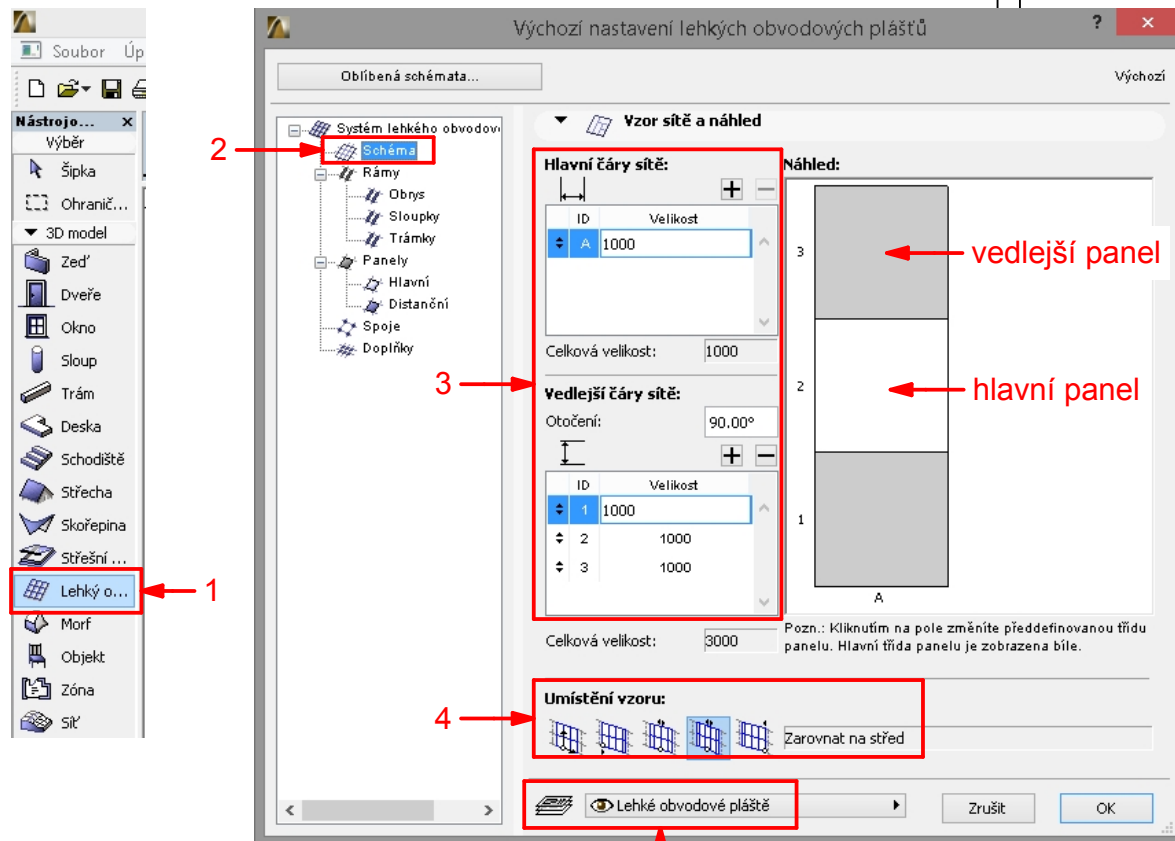


Digitální učební materiál

Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0029
Číslo materiálu	VY_32_INOVACE_31-04
Název školy	Střední průmyslová škola stavební, Resslova 2, České Budějovice
Autor	Dalibor Veselý
Tematický celek	CAD pro druhý ročník
Ročník	3.
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	

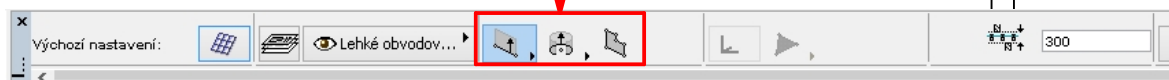
LOP:

U velkých staveb - obchodní centra, administrativní budovy, ... můžeme využít nástroj "Lehký obvodový plášť".

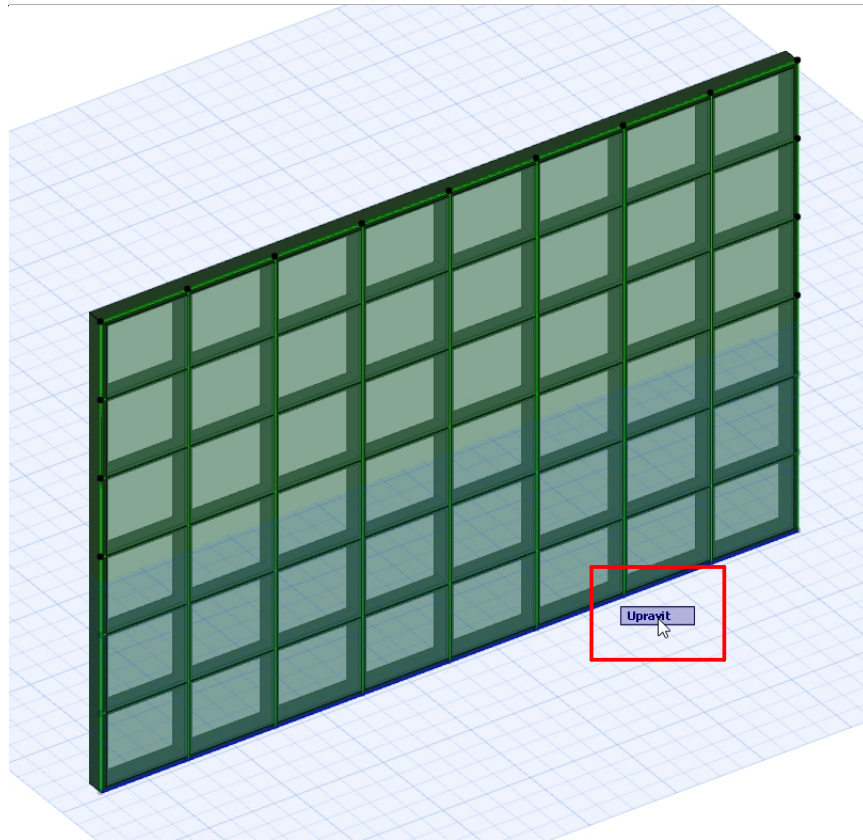


Hlavní panely jsou defaultně nastavené jako prosklené, distanční panely jsou nastavené jako neprůhledné. Označený LOP lze dodatečně editovat. Měnit rozměry jednotlivých řad či sloupců, měnit hlavní či distanční panely. Panelům přiřazovat materiály. Můžeme měnit profily sloupků a trámů, případně spoju jednotlivých panelů. Označený LOP lze také upravovat na úrovni 3D (viz. další strana).

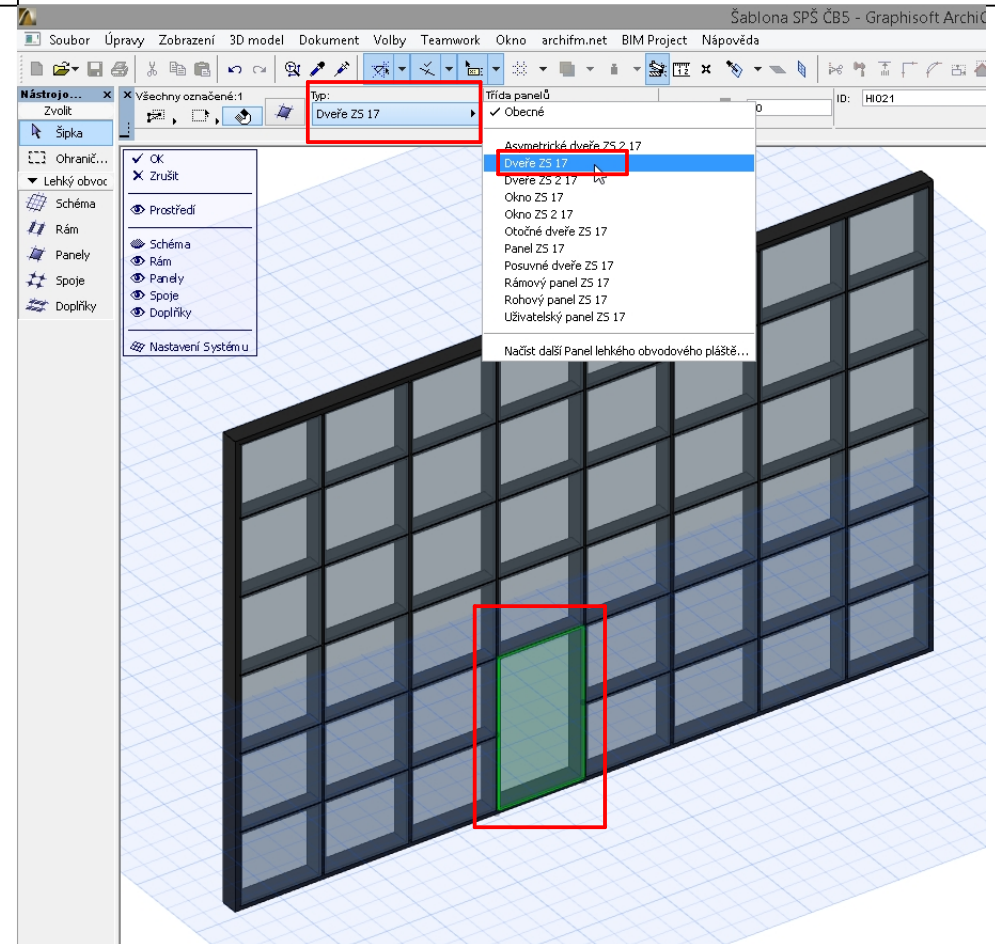
Geometrické metody na infopaletce



Úprava LOP:

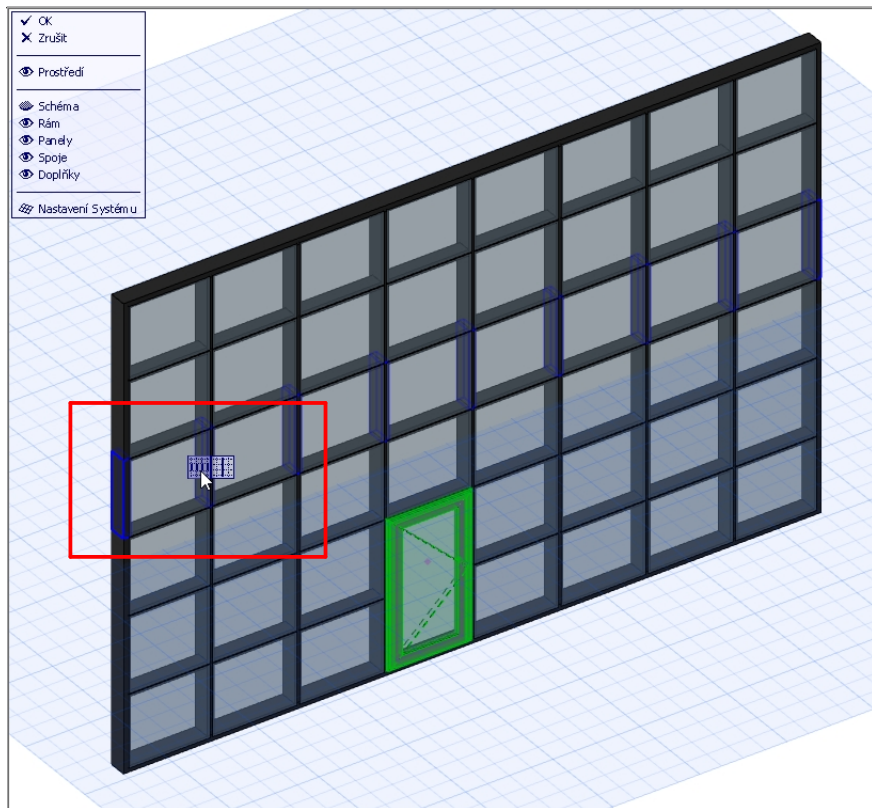


Označený LOP lze ve 3D editovat. Nutno kliknout na plovoucí tlačítko "Upravit".

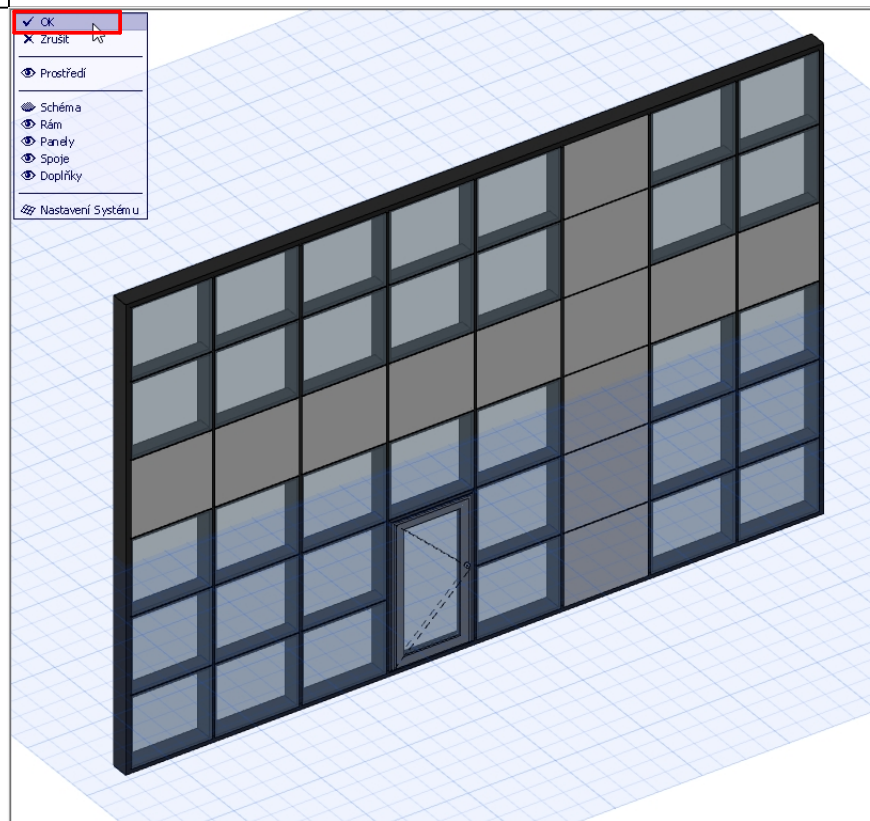


Jednotlivé panely, sloupky či trámký lze označit a zaměnit za jiné, či e úplně smazat. Smazáním trámký nebo sloupku se sousední panely automaticky spojí (takto vznikly dveře v ukázce).

Úprava LOP:

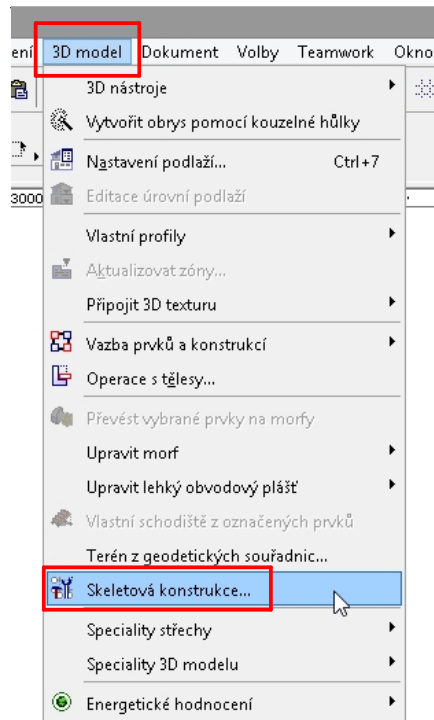


Nemusíme označovat jen jeden sloupek či trámek, ale celou řadu. Totéž platí i pro panely. Můžeme označit řadu či sloupec panelů a provést jejich záměnu za jiný.

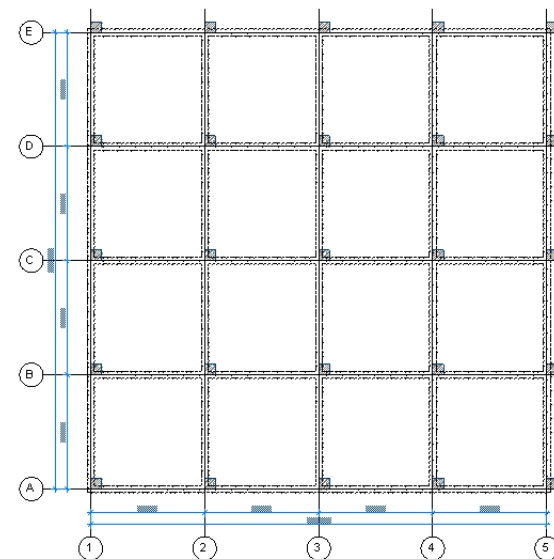
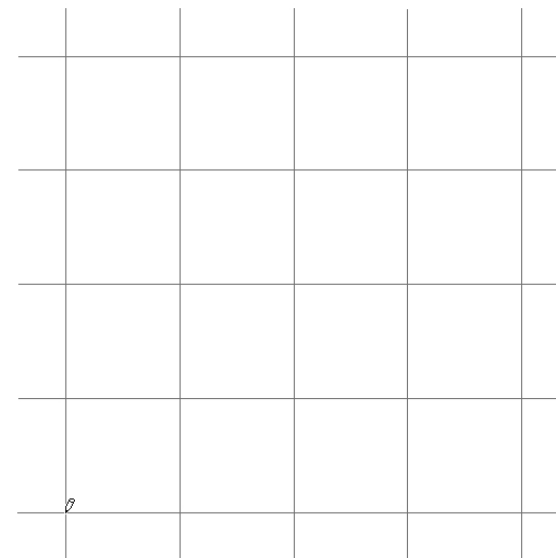
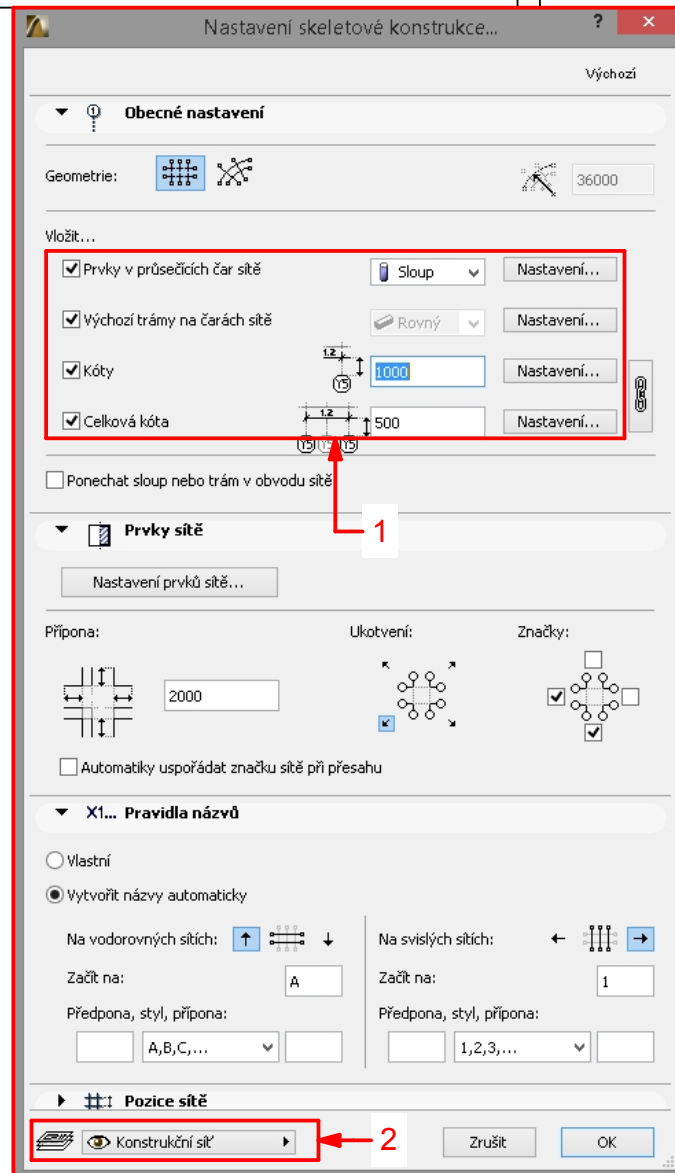


Po provedení všeho potřebného potvrdíme kliknutím na plovoucí menu "OK".

Skelet:

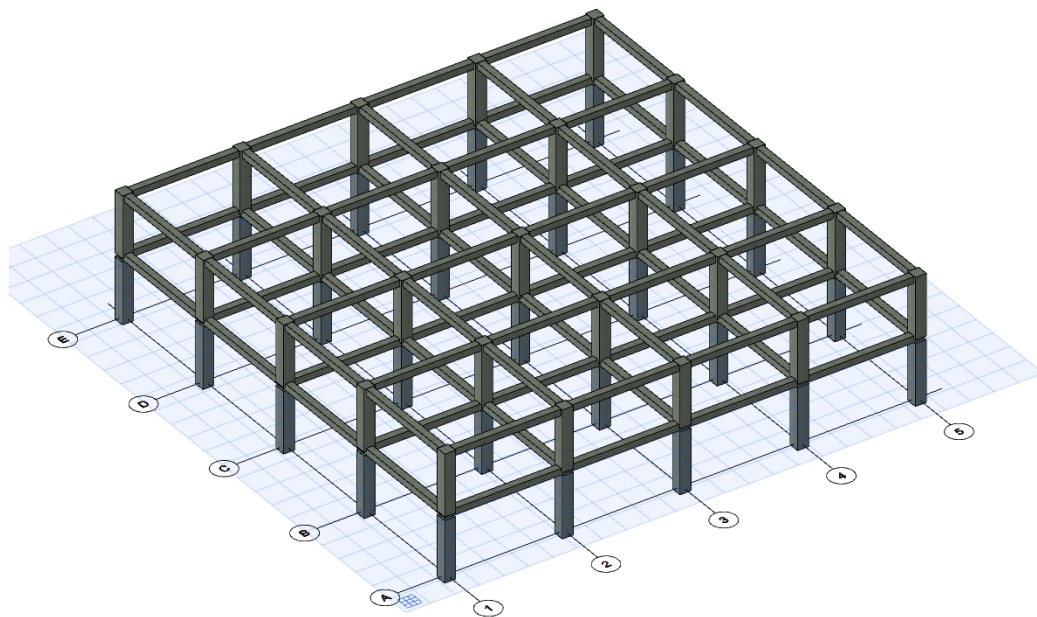


Skeletová konstrukce se vkládá přes menu. Příkaz vyvolá dialog, kde nastavíme jednotlivé prvky skeletu. Skelet se skládá ze sloupů a trámů (využívá nástroje ArchiCADu) a nástroj "Kóta" *1. Tento příkaz jen automatizuje činnost, kterou bysme jinak tvořili skelet ručně jednotlivými sloupy a trámy a ty následně násobili. Celý skelet můžeme nechat přiřadit k odpovídající vrstvě *2.



Skelet a LOP:

Jedná se o část konstrukce budovy. Tu doplníme dalšími 3D nástroji - zeď, deska, střeška, skořepina, ...



Jednotlivé prvky skeletu můžeme samostatně upravovat.
Skelet následně doplníme lehkým obvodovým pláštěm.

