

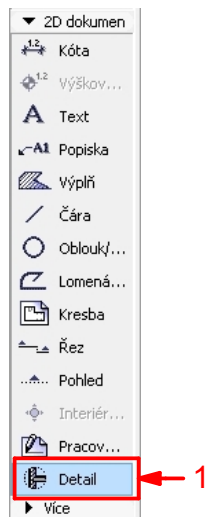
Digitální učební materiál

Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0029
Číslo materiálu	VY_32_INOVACE_31-07
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	

Detail:

Nedílnou součástí projektové dokumentace jsou detaily. V ArchiCADu je na detaily pamatováno v navigátoru. Navigátor v záložce "Mapa projektu" obsahuje položku "Detaily" kde se sdružují všechny detaily v ArchiCADu vytvořené nebo nezávislé detaily do projektu přinesené zvenčí (např. DWG z jiné aplikace, z internetu, ...).

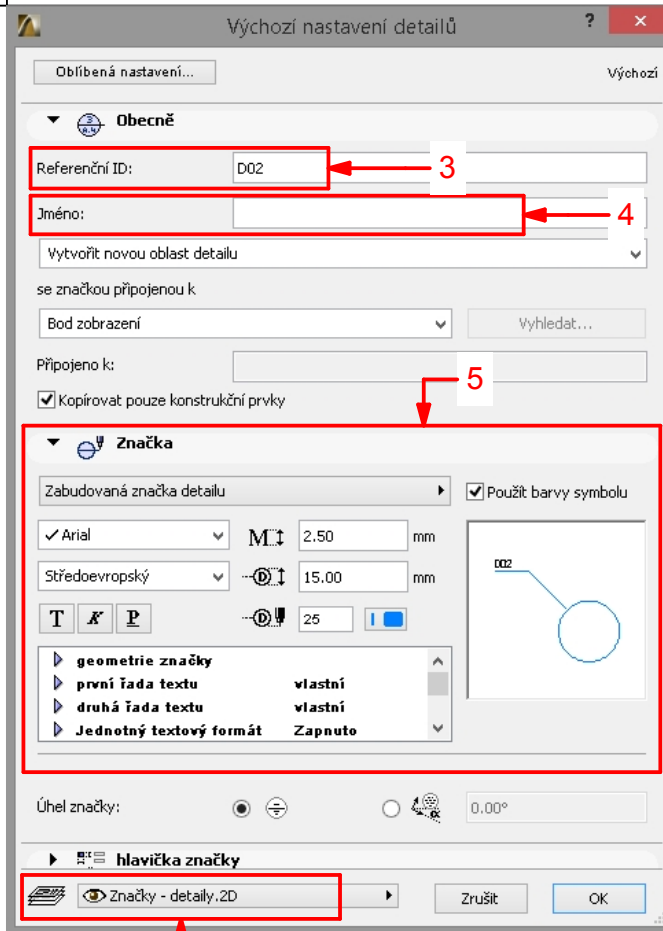
Každý detail může mít nastavené své měřítko, svoji vlastní sadu per, kombinaci vrstev, ...



Nástroj "Detail" najdeme na panelu nástrojů ve skupince "2D Dokument" *1.

Poklikáním otevřeme dialog pro nastavení parametrů.

Důležitý je pro nás především název *4, ID *3, symbol značky *5 a vrstva *6.



Tvorba detailu:

The image shows a software interface for creating details. On the left is a dialog box titled "Výchozí nastavení detailů" (Default detail settings). It has several sections:

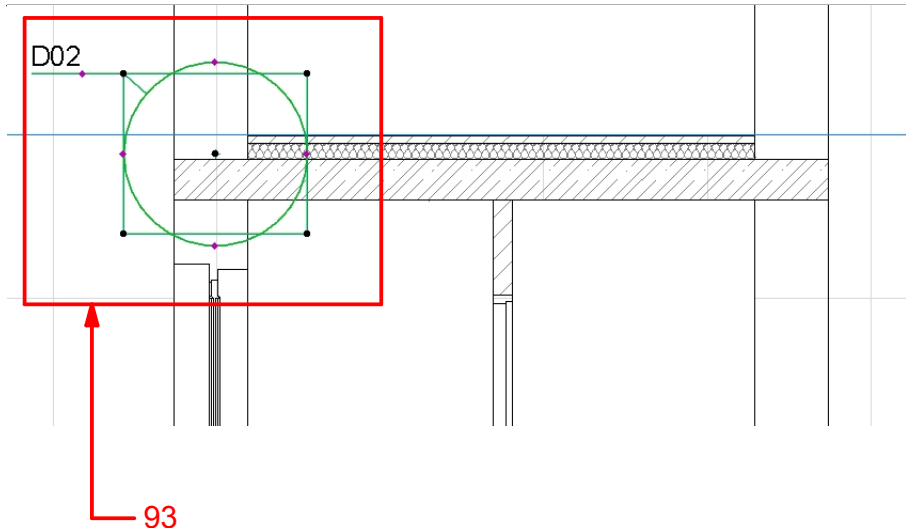
- Značka** (Label): Includes a dropdown for "Zabudovaná značka detailu" (Built-in detail label), a checked box for "Použít barvy symbolu" (Use symbol colors), font settings (Arial, size 2.50 mm), and a preview window showing a label with a circle and a leader line.
- geometrie značky** (Label geometry): A list of settings for the label's appearance, such as "tvar ukazatele značky" (shape of the label pointer) set to "ne" (no), "natočení textu značky" (label text rotation) set to "vodorovně" (horizontal), "Natočení hlavičky značky" (label header rotation) set to "Natočené" (rotated), "polygon značky" (label polygon) set to "Kruh" (circle), "pracovní režim" (working mode) set to "podle polygonu" (according to polygon), "Typ čáry polygonu" (polygon line type) set to "1 (Plná čára)" (1 (Solid line)), "zobrazit vynášecí čáru" (show extension line) set to "Zapnuto" (On), "prodloužit vynášecí čáru" (extend extension line) set to "Zapnuto" (On), and "Délka čáry značky (mm)" (label line length) set to "5".
- první řada textu** (first line of text): "vlastní" (custom).
- druhá řada textu** (second line of text): "vlastní" (custom).
- Jednotný textový formát** (uniform text format): "Zapnuto" (On).
- Zobrazení ve 2D** (display in 2D): "Zapnuto" (On).
- výlň pozadí značky** (label background): "Zapnuto" (On).
- hlavička značky** (label header): Includes a checked box for "Značky - detaily, 2D" (Labels - details, 2D).

On the right is a technical drawing of a detail. A red box labeled "91" highlights a specific area of the drawing. A red box labeled "92" highlights a mouse cursor icon. A red box labeled "8" highlights a label with a circle and a leader line. A red box labeled "7" highlights the "geometrie značky" section of the dialog box. A red box labeled "5" highlights the "Značka" section of the dialog box. A red box labeled "6" highlights the "hlavička značky" section of the dialog box.

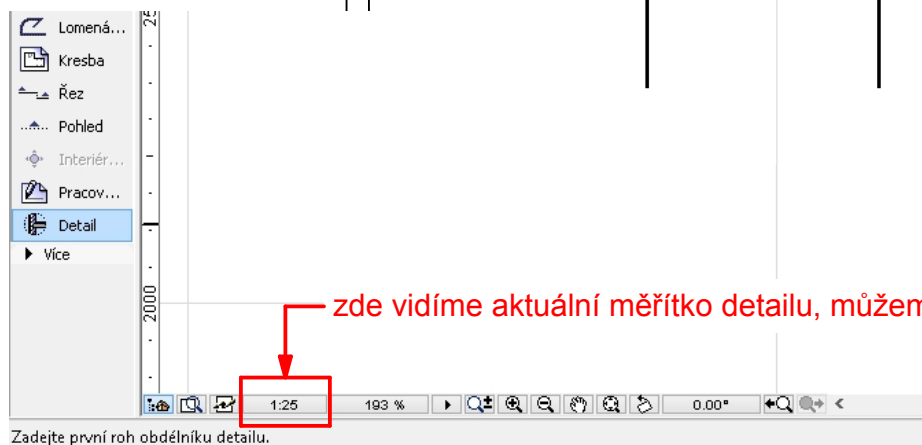
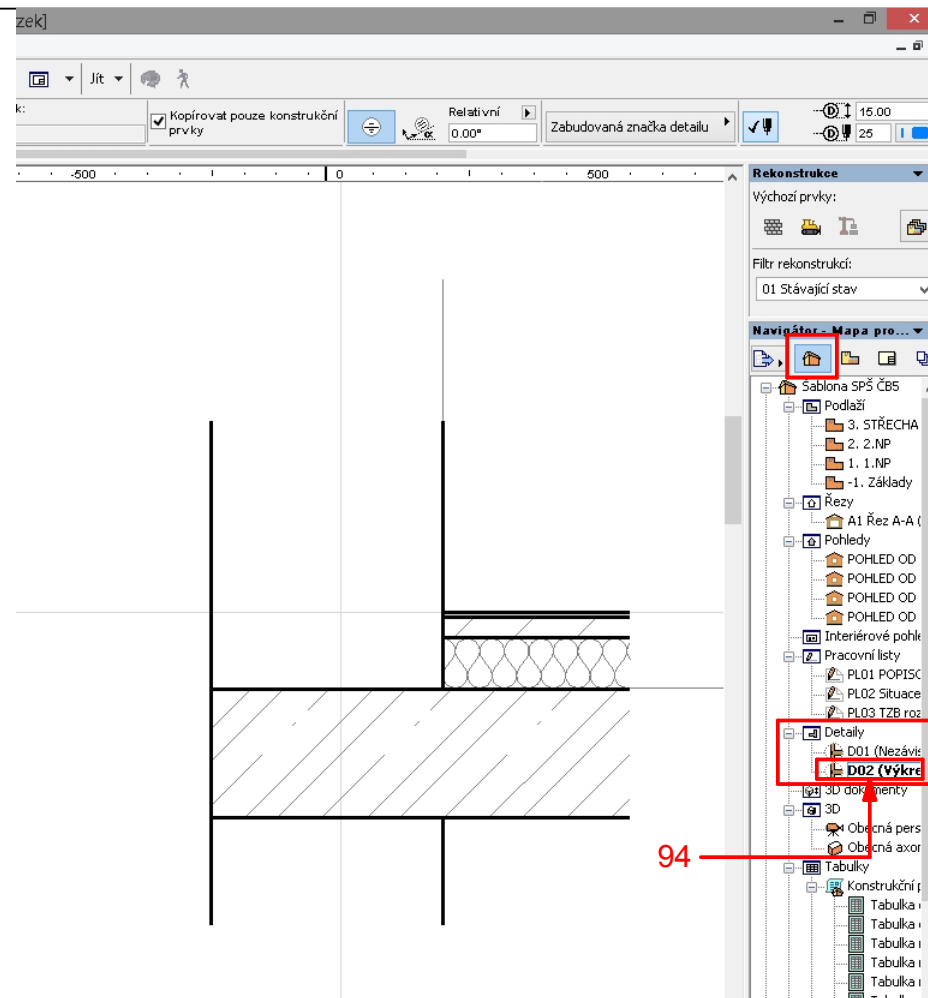
Symbol značky detailu *8 nastavíme v záložce "Značka" *5 ..."Geometrie značky" *7.

Vybereme oblast, která má být detailem *91 a kladívkem umístíme odkazovou čáru značky *92.

Tvorba detailu:



V půdoryse či řezu se nyní nachází značka řezu *93 a v navigátoru najdeme novou položku *94. Na ni poklikáme a vidíme detail. Tomuto detailu můžeme nastavit libovolné měřítko, kombinaci vrstev, kombinaci voleb zobrazení modelu i sadu per. Jde o samostatnou část, kterou následně umístíme na výkres (list papíru).



zde vidíme aktuální měřítko detailu, můžeme ho změnit dle potřeby

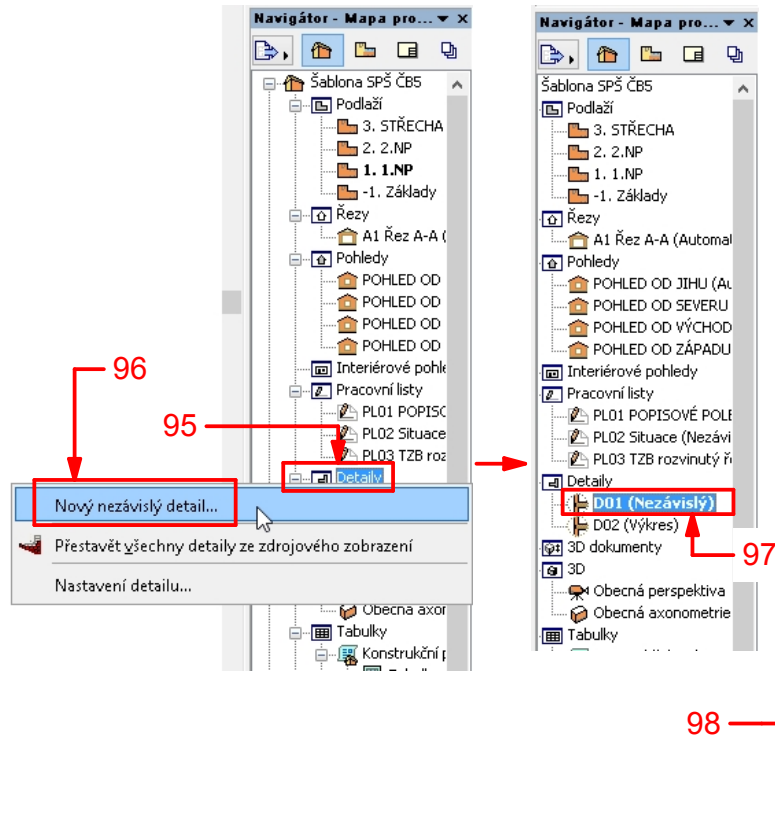
Vlastní nezávislý detail:

Druhou možností je vytvořit nezávislý detail.

...Pod pravým tlačítkem myši v navigátoru na položce "Detaily". Zde klikneme *95 a v plovoucím menu, které se objeví, vybereme příkaz "Nový nezávislý detail" *96.

Detail vznikne *97. Vidíme pracovní plochu, která je pouze 2D. Zde nefungují 3D nástroje, jen 2D (text, čáry, výplně, kóty, ...) *98.

Pomocí 2D nástrojů detail nakreslíme ručně.



Kromě ručního kreslení můžeme do okna nezávislého detailu přinést detail zpracovaný v jiné aplikaci (např. DWG). Celá řada detailů je ke stažení na internetu od různých výrobců či dodavatelů stavebních dílců.

DWG do nezávislého detailu dostaneme přes menu "Soubor / Speciality souboru / Spojit..." *99.

