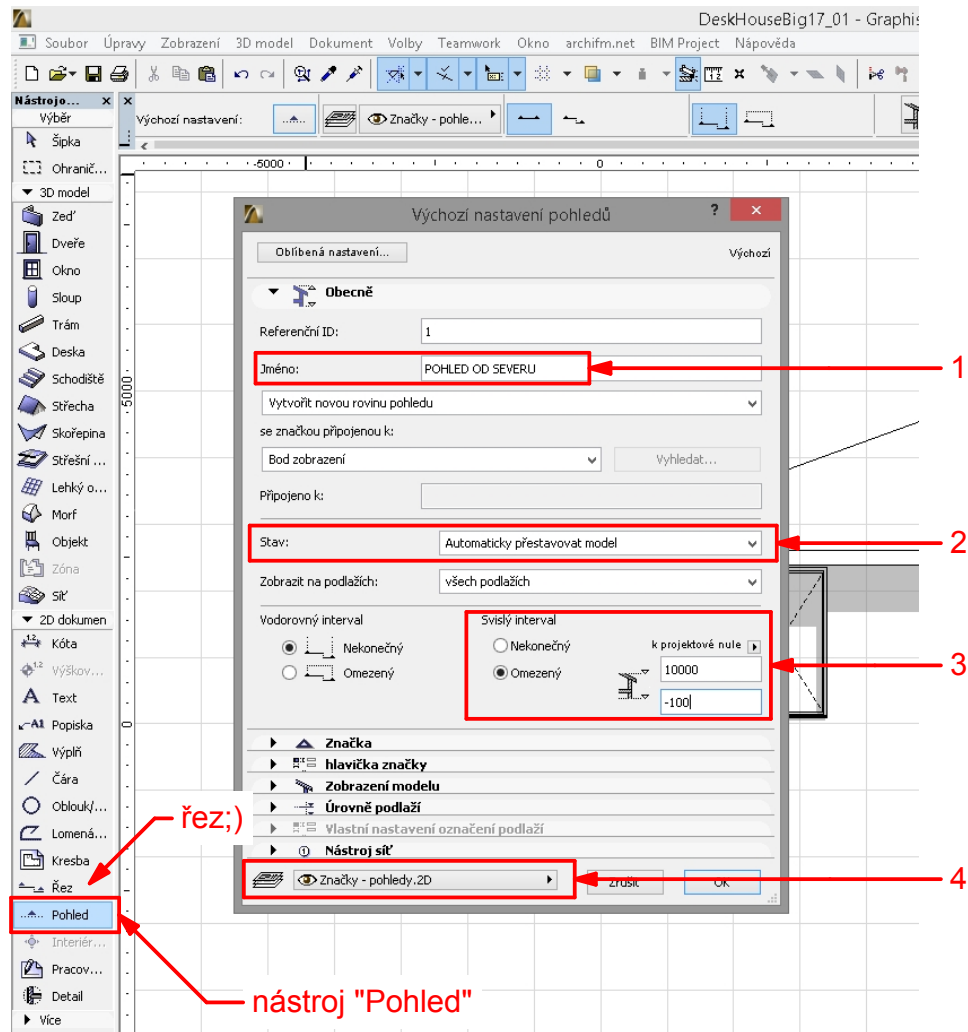


Digitální učební materiál

Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0029
Číslo materiálu	VY_32_INOVACE_29-13
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	

Pohled:

Práce s pohledem je naprosto stejná jako práce s řezem. Kdysi dávno byly tyto položky sloučené. Tedy řez i pohled se generoval jedním nástrojem. Rozdíl byl jen v tom, že jsme čáru řezu vedli skrze dům nebo mimo dům. V ArchiCADu verze 10 doložilo k oddělení těchto dvou nástrojů - rozdělení na řez a pohled. Důvod je čistě kosmetický. Šlo o to, aby byl v dokumentaci větší pořádek. Když se všechny položky jmenovaly "řez" i když šlo o pohled, bylo to značně zavádějící.



Důležité je stejně jako u řezu nastavit jméno pohledu (POHLED OD SEVERU, OD JIHU, ...) *1.

Funkce, kterou oceníme zejména ve chvíli tvorby výkresu, je tzv. STAV *2. Tady volíme, zda je pohled (totéž platí i u řezu) aktivní model - automaticky přestavovaný, nebo ručně přestavovaný nebo jen kresba.

Pokud se jedná o automaticky či ručně přestavovaný model, při každé změně modelu se změna projeví i v řezu. Současně můžeme pracovat v řezu a změny se projeví v modelu (tedy i v jiných výkresech).

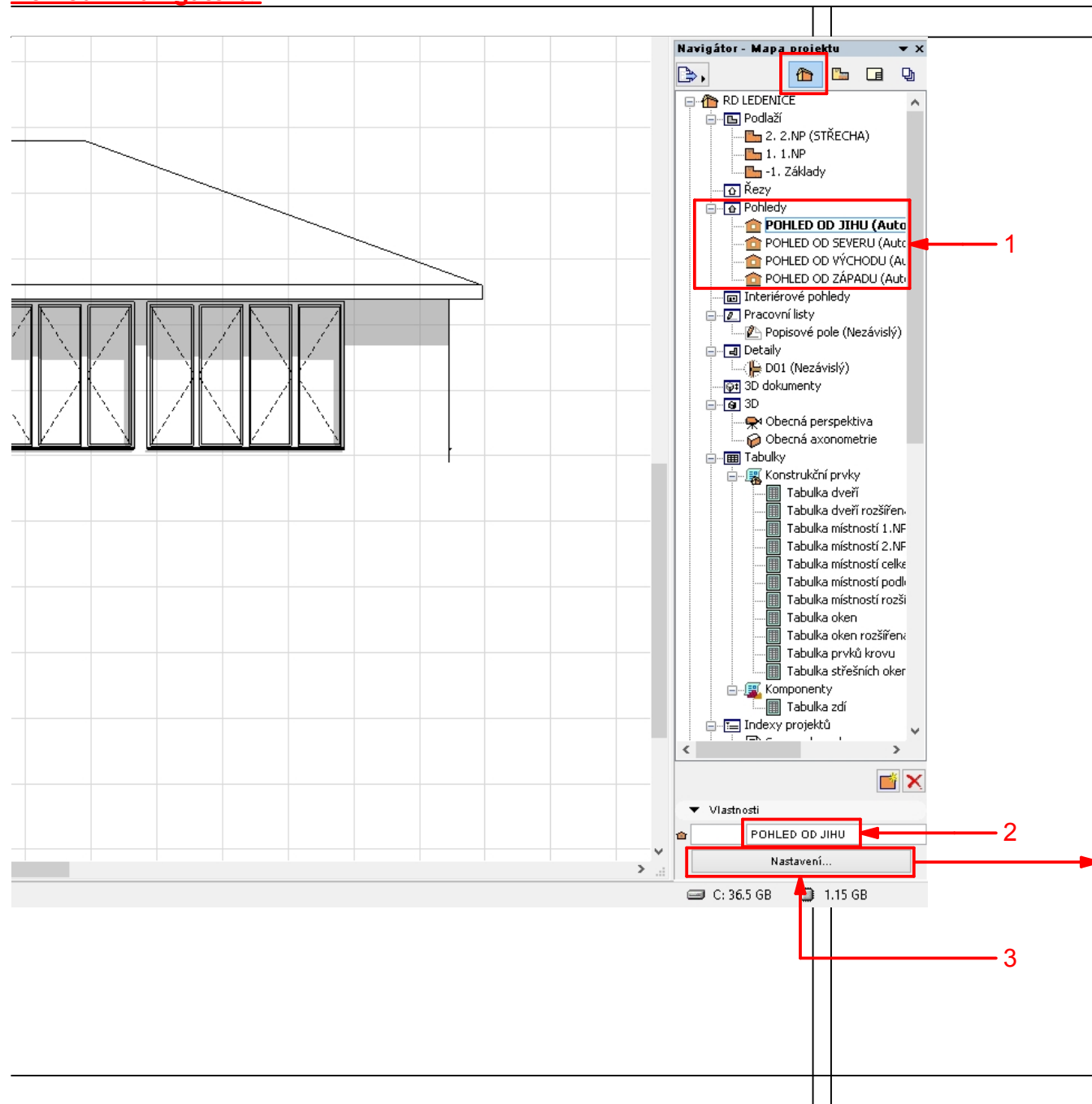
Pokud se jedná o kresbu, pohled je tvořen čarami a výplněmi. Pokud provedeme změnu na modelu, v pohledu se změna neprojeví. V pohledu můžeme pracovat jen s 2D nástroji, tedy co vytvoříme v pohledu, v modelu nevidíme.

Mezi stavem modelu a kresby se dá průběžně přepínat sem a tam.

Další možnost je omezení vertikálně či horizontálně *3. Tedy pohled se nemusí generovat celý, ale jen jeho část.

Nezapomeňme umístit značku pohledu do příslušné vrstvy *4, aby ji bylo možné skrýt.

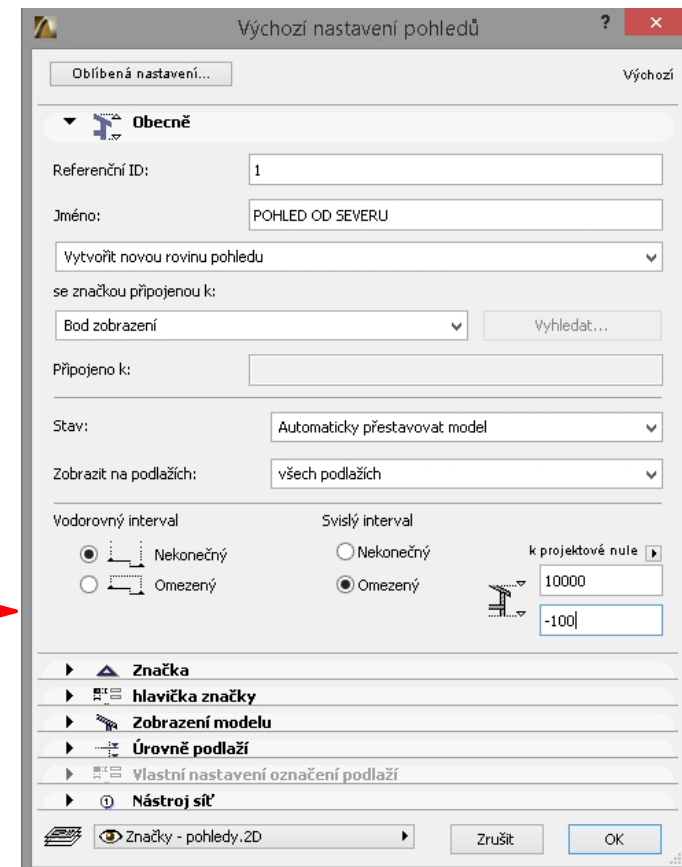
Pohled v navigátoru:



Seznam pohledů vidíme v navigátoru v mapě projektu stejně jako seznam řezů, což jsme již probírali.

Co čára pohledu, to položka v navigátoru *1.

V dolní části navigátoru můžeme změnit název pohledu *2 či vyvolat dialog pro změnu nastavení pohledu *3.



Více verzí pohledu:

Můžeme však vést třeba dvě čáry pohledu, přičemž každá bude mít jiné nastavení. Tedy každý pohled bude mít jiné nastavení. Tak můžeme vytvořit pohled od ulice jednou architektonický, podruhé technický. Každý pohled tak můžeme vložit do jiné části projektové dokumentace (studie, prováděcí dokumentace, ...).

Můžeme vypínat či zapínat sluneční stíny *2, vektorové šrafování *1, kontury *3, průhlednost *1, Různá pera, ...

