

ARCHline.XP[®] 2010

Novinky

Release 2

Informace uvedená v tomto dokumentu podléhá změně bez předchozího upozornění a nepředstavuje závazek ze strany CadLine Kft.. Software, které obsahuje informace obsažené v jakýchkoliv databázích, popsané v tomto dokumentu, podléhá licenční smlouvě nebo neuvedené dohodě. Software může být použito nebo kopírováno pouze v souladu s podmínkami dohody. Je protizákonné kopírovat software na jakémkoliv médium s výjimkou výslovně povolených v licenční smlouvě nebo neuvedené dohodě. Uživatel licence (odběratel) si smí vytvořit jednu kopii software pro účely vytvoření záložní kopie. Žádná část tohoto manuálu nesmí být reprodukována, přenášena, přepisována nebo překládána do jakéhokoliv jazyka v jakémkoliv formě nebo jakýmkoliv způsobem, bez výslovného písemného souhlasu CadLine kft.

2010. CadLine kft. Všechna práva vyhrazena.

V žádném případě nebude firma CadLine kft. odpovědná za zvláštní, nepřímé nebo následné škody vzniklé v souvislosti nebo vyplývající z použití tohoto dokumentu nebo softwarového vybavení zde popsaneho.

Microsoft, MS a MS-DOS jsou registrované obchodní známky a *Windows* je obchodní známka *Microsoft Corporation*.

ARCHline.XP[®] je obchodní známka CadLine Kft.

Tato příručka byla vytvořena pomocí *Microsoft Word* a *ARCHline.XP*[®]

Firma CadLine Kft. je výrobcem software *ARCHline.XP*[®].

Překlad a jazyková úprava *ArchiSoft - Stavební software*
Srpen 2010

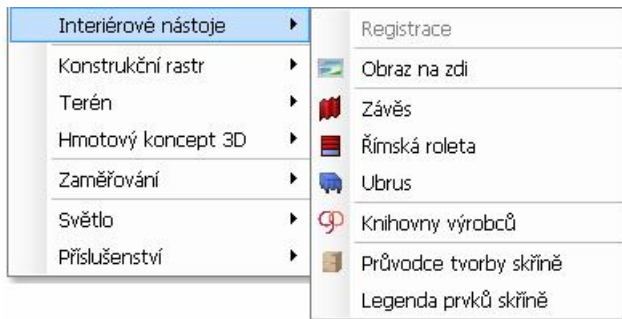
Obsah

1.	Modul Interiér.....	5
2.	Průvodce tvorby skříně	6
	2.1. Korpuz skříně	6
	2.2. Náhledový panel	19
	2.3. Konfigurace skříně	20
3.	Knihovny výrobců	24
	3.1. Prohlížeč objektů.....	25
	3.2. Prohlížení objektů	27
	3.3. Co je dobré znát.....	30
4.	Průvodce tvorby římské rolety.....	31
	4.1. Parametry průvodce římské rolety	31
	4.2. Modifikace existující římské rolety.....	33
5.	3D objekt z fotografie.....	34
	5.1. Jak vytvořit objekt z fotografie?	34
6.	Modul 3DTV.....	38
	6.1. Start/Stop 3DTV	39
	6.2. Nastavení 3DTV.....	39
7.	Vylepšení správy hladin	40
	7.1. Paleta Hladina.....	40
	7.2. Procházení hladin	40
	7.3. Použití procházení hladin	41
8.	Vložit 3D model do fotografie.....	43
	8.1. Jak použít novou odhadní metodu	43
9.	Vylepšení.....	51
	9.1. Značky průvodce tvorby Závěsu a Ubrusu	51
	9.2. Ovládací značka Atributy	52
	9.3. Legenda místností.....	53
	9.4. 3D Objekty	53
	9.5. Návrhové centrum	54
	9.6. Uživatelské rozhraní.....	55
	9.7. Schodiště	55
	9.8. Referenční čára zdi	55
	9.9. Střecha – Editovat vrstvy	55

9.10.	Konstrukce krovu – Zobrazení osou.....	57
9.11.	Deska – Zobrazení vrstvy	58
9.12.	Světelné zdroje – vylepšení kompatibility.....	58
9.13.	Světelné zdroje – Intenzita útlumu	58
9.14.	Světelné zdroje - Výběr	59
9.15.	Export / Import – SketchUp materiály, světla a vylepšení exportu Artlantis	59
9.16.	Kótování – nové značky	59
9.17.	Atributy řezu – Prvky pro použití tloušťky čary v řezu	60
9.18.	Legenda materiálů	60
9.19.	Text Najít a nahradit.....	61
9.20.	Ovládání myši: Mód dlouhého kliku je možné vypnout	62

1. Modul Interiér

ARCHline.XP® 2010 R2 slučuje všechny interiérové nástroje do jednoho modulu.



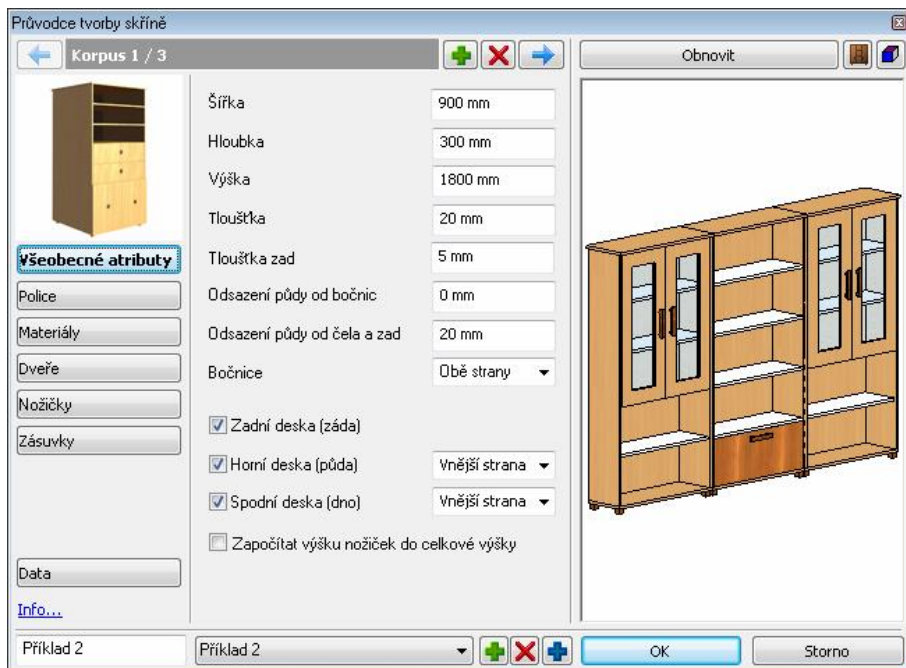
Interiérový modul obsahuje následující nástroje:

1. Obraz na zdi
2. Závěs
3. Římská roleta
4. Ubrus
5. Knihovny výrobců
6. Průvodce tvorby skříně

Modul Interiér je součástí verzí ARCHline.XP 2010 R2 Interior, Nova a Professional. Modul je dostupný také pro ostatní verze software jako volitelný modul.

2. Průvodce tvorby skříně

ARCHline.XP® 2010 R2 přináší nový nástroj pro modelování skříní (šatní, kuchyňské, kancelářské, knihovny ...) a jejich součástí. Nový průvodce vám pomůže sestavit požadovaný nábytek během několika minut. Skříně můžete umístit na výkres a současně uložit do knihovny objektů.



Průvodce tvorby skříně vám umožní vytvořit skříň a připojit k ní další korpusy (skříňové stěny, kuchyňské skříně ...). Svá nastavení můžete také uložit do konfiguračního souboru.

2.1. Korpus skříně

Korpus skříně může být editován v levé části dialogového okna průvodce tvorby skříně.

2.1.1. Titulek korpusu

Titulek korpusu vám umožní navigaci mezi jednotlivými korpusy.



2.1.1.1. Přidat korpus

Použijte tlačítko *Přidat korpus* v titulku korpusu pro přidání nového korpusu skříně.

2.1.1.2. Odebrat korpus

Použijte tlačítko *Odebrat korpus* v titulku korpusu pro odebrání aktivního korpusu skříně. Poslední korpus nemůže být odstraněn, musí zůstat alespoň jeden.

2.1.1.3. Navigační šipky

Použijte tlačítka navigačních šipek pro přepínání mezi jednotlivými korpusy a editaci nebo kontrolu jejich parametrů.

2.1.2. Všeobecné atributy

Pro zobrazení všeobecných atributů klikněte na tlačítko *Všeobecné atributy*. Zde můžete nastavit obvyklé parametry skříně.

2.1.2.1. Šířka

Zde se nastavuje šířka celého aktuálního korpusu.

2.1.2.2. Hloubka

Zde se nastavuje hloubka celého aktuálního korpusu.

2.1.2.3. Výška

Zde se nastavuje výška celého aktuálního korpusu.

2.1.2.4. Tloušťka

Zde se nastavuje tloušťka desky korpusu.

2.1.2.5. Tloušťka zad

Zde je možné nastavit tloušťku zadní desky, nezávisle na tloušťce korpusu zad.

2.1.2.6. Odsazení půdy od bočnic

Odsazení půdy od bočnic vytvoří přesah ve směru šířky na horní desce podle zadané hodnoty. Může být použita i záporná hodnota.

2.1.2.7. Odsazení půdy od čela a zad

Odsazení půdy od čela a zad vytvoří přesah ve směru hloubky na horní desce podle zadané hodnoty. Může být použita i záporná hodnota.

2.1.2.8. Bočnice

V roletové nabídce můžete vybrat z několika voleb pro nastavení umístění bočnic skříně. Volby jsou následující:

- ❖ Obě strany
- ❖ Levá strana
- ❖ Pravá strana

2.1.2.9. Zadní deska (záda)

Zadní deska (záda) může být povolena nebo zakázána pomocí volby *Zadní deska (záda)*.

2.1.2.10. Horní deska (půda)

Horní deska (půda) může být povolena nebo zakázána pomocí volby *Horní deska (půda)*.

2.1.2.11. Spodní deska (dno)

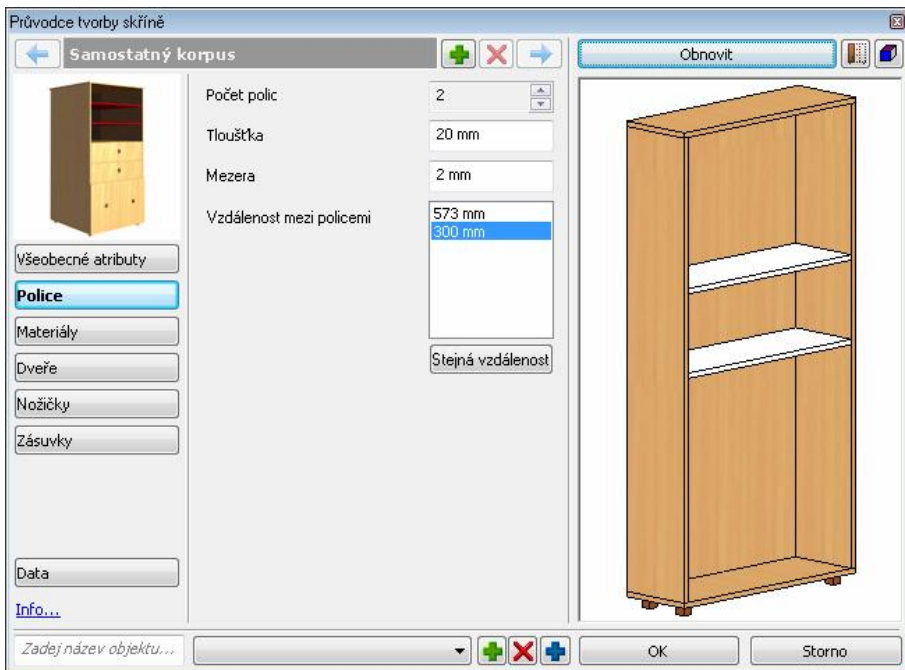
Spodní deska (dno) může být povolena nebo zakázána pomocí volby *Spodní deska (dno)*.

2.1.2.12. Započítat výšku nožiček do celkové výšky

Do celkové výšky skříně bude započítána i výška nožiček..

2.1.3. Police

Klikněte na tlačítko *Police* v *Průvodci tvorby skříně* pro vytvoření polic a jejich nastavení.



2.1.3.1. Počet polic

Pro nastavení počtu polic použijte tlačítko číselníku nebo zapište hodnotu.

2.1.3.2. Tloušťka

Zde můžete nastavit tloušťku desky police.

2.1.3.3. Mezera

Zde můžete nastavit mezeru mezi dveřmi a hranou polic.

2.1.3.4. Vzdálenost mezi policemi

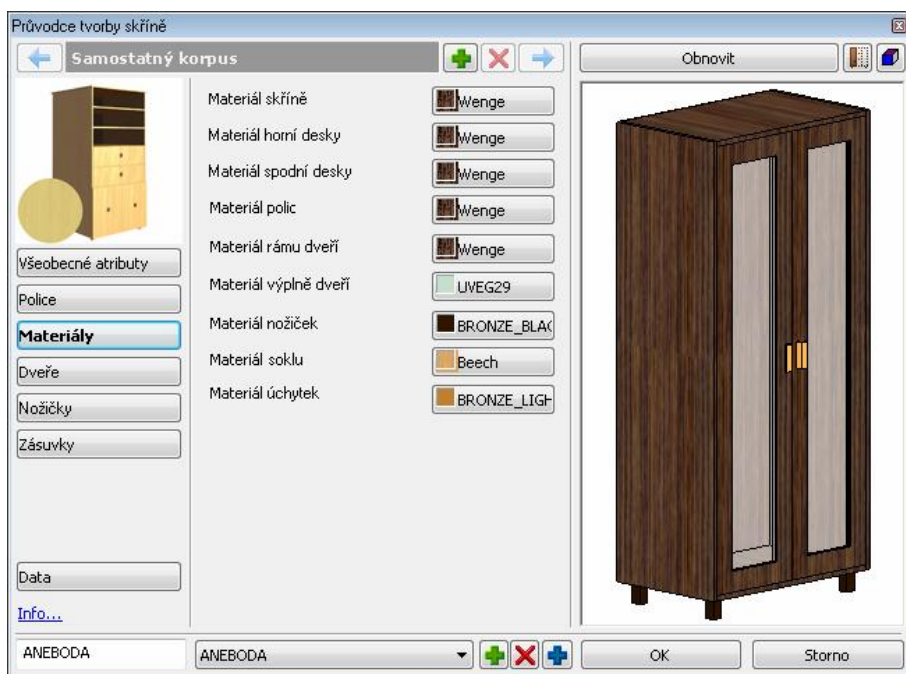
Nastavte vzdálenost mezi policemi změnou hodnoty. Pro změnu dvojklikněte na hodnotě. První referenční rovina je horní deska (půda) korpusu. Jestliže máte více než jednu polici, pozice druhé a dalších jsou měřeny od spodní roviny předcházející police.

2.1.3.5. Stejná vzdálenost

Kliknutím na tlačítko nastavíte stejnou vzdálenost mezi existujícími policemi.

2.1.4. Materiály

Klikněte na tlačítko *Materiály* v *Průvodci tvorby skříně* pro změnu materiálů.



2.1.4.1. Materiál skříně

Zde můžete v jednom kroku nastavit materiál hlavních částí korpusu jako jsou bočnice, záda atd. Materiály všech ostatních částí mohou být určeny pomocí následujících nastavení.

2.1.4.2. Materiál horní desky

Můžete nastavit materiál horní desky (půdy) aktivního korpusu.

2.1.4.3. Materiál spodní desky

Můžete nastavit materiál spodní desky (dna) aktivního korpusu.

2.1.4.4. Materiál polic

Můžete nastavit materiál všech polic aktivního korpusu.

2.1.4.5. Materiál rámu dveří

Jestliže je nastaven pro dveře v oddíle *Dveře* nebo *Zásuvky* rám, bude obsahovat zde nastavený materiál. V ostatních případech se nastavený materiál použije na celé dveře.

2.1.4.6. Materiál výplně dveří

Jestliže je nastaven pro dveře v oddíle *Dveře* nebo *Zásuvky* rám, pak materiál zde nastavený bude použit pro jeho výplň. V ostatních případech se nastavený materiál neuplatní.

2.1.4.7. Materiál nožiček

Jestliže jsou v oddíle *Nožičky* povoleny nožičky skříně, můžete zde nastavit jejich materiál.

2.1.4.8. Materiál soklu

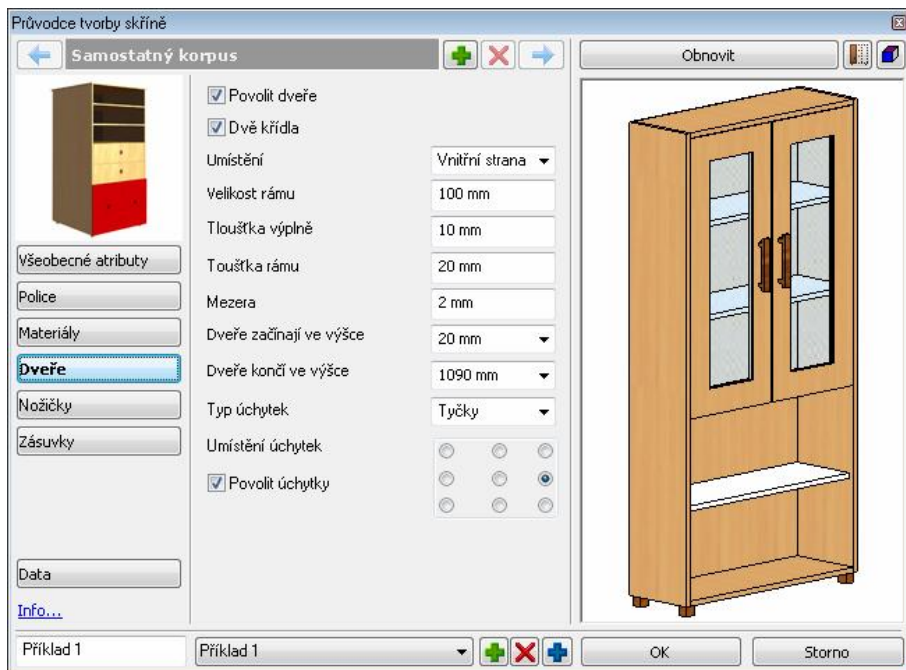
Jestliže je v oddíle *Nožičky* povolen sokl, můžete zde nastavit jeho materiál.

2.1.4.9. Materiál úchytek

Můžete nastavit materiál úchytek. Úchytky můžete povolit v oddíle *Dveře* a *Zásuvky*.

2.1.5. Dveře

Klikněte na tlačítko *Dveře* v *Průvodci tvorby skříně* pro nastavení dveří .



2.1.5.1. Povolit dveře

Zde můžete povolit nebo zakázat vytvoření dveří skříně.

2.1.5.2. Dvě křídla

Jestliže mají dveře skříně dvě křídla zapněte tuto volbu. Jestliže je tato volba vypnutá bude mít skříň pouze jedny dveře.

2.1.5.3. Umístění

Zde můžete vybrat umístění dveří mezi vnitřní a vnější stranou. Vnitřní strana umístí dveře uvnitř skříně. Vnější strana umístí dveře vně skříně a zároveň je zvětší o tloušťku desek korpusu.

2.1.5.4. Velikost rámu

Jestliže zadáte hodnotu velikosti rámu větší než nula, zapnete zobrazení rámu dveří.

2.1.5.5. Tloušťka výplně

Jestliže je nastaveno zobrazení rámu dveří, zobrazená výplň bude mít zde nastavenou tloušťku.

2.1.5.6. Tloušťka rámu

Zde můžete nastavit tloušťku dveří, případně tloušťku jeho rámu, jestliže je tato možnost nastavena.

2.1.5.7. Mezera

Zde můžete nastavit velikost mezery kolem dveří. Velikost dveří se o tuto hodnotou zmenší.

2.1.5.8. Dveře začínají ve výšce

Můžete zadat počáteční výškovou úroveň dveří. Hodnota je měřena od horní desky (půdy) aktivního korpusu.

2.1.5.9. Dveře končí ve výšce

Můžete zadat koncovou výškovou úroveň dveří. Hodnota je měřena ode spodní desky (dna) aktivního korpusu.

2.1.5.10. Typ úchytek

Můžete zvolit z následujících typů: kulaté, klip, tyčky, koule

2.1.5.11. Umístění úchytek

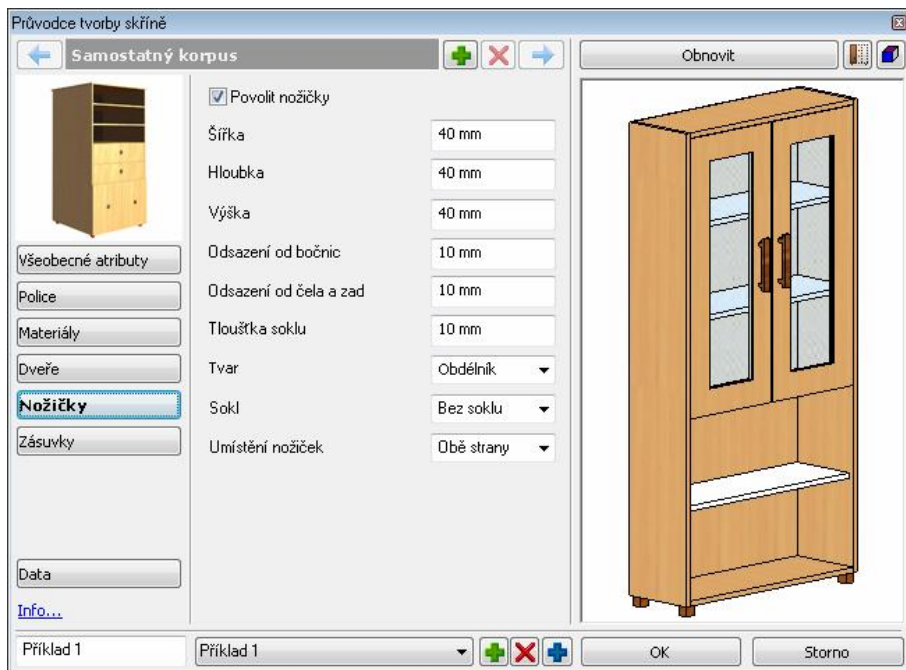
Nastavte umístění úchytek pomocí devítibodového polohovacího rastru.

2.1.5.12. Povolit úchytky

Tato volba povolí / zakáže úchytky na dveřích.

2.1.6. Nožičky

Klikněte na tlačítko Nožičky v *Průvodci tvorby skříně* pro nastavení nožiček.



2.1.6.1. Povolit nožičky

Tato volba povolí / zakáže nožičky u skříně.

2.1.6.2. Šířka

Zde můžete nastavit šířku nožiček.

2.1.6.3. Hloubka

Zde můžete nastavit hloubku nožiček.

2.1.6.4. Výška

Zde můžete nastavit výšku nožiček.

2.1.6.5. Odsazení od bočnic

Můžete nastavit odsazení měřené od dvou postraních hran aktivního korpusu.

2.1.6.6. Odsazení od čela a zad

Můžete nastavit odsazení od čelní a zadní hrany aktivního korpusu.

2.1.6.7. Tloušťka soklu

Jestliže je nastaveno vytvoření soklu, můžete zde nastavit jeho tloušťku.

2.1.6.8. Tvar

Můžete nastavit tvar nožiček. Můžete vybrat z následujících voleb:

- ❖ Obdélník
- ❖ Kružnice

2.1.6.9. Sokl

Zde můžete vybírat volby pro nastavení soklu. Můžete vybrat z následujících voleb:

- ❖ Bez soklu
- ❖ Čelní sokl
- ❖ Čelní a pravý sokl
- ❖ Čelní a levý sokl
- ❖ U-tvar sokl.

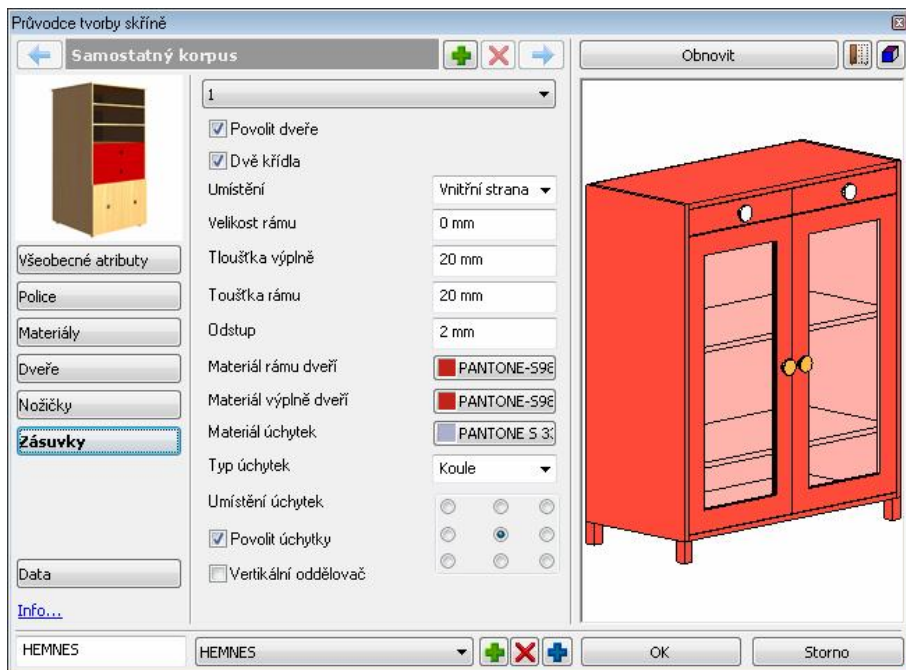
2.1.6.10. Umístění nožiček

Jestliže je zapnuta volba *Vytvořit nožičky*, můžete zde nastavit jejich umístění. Můžete vybrat z následujících voleb:

- ❖ Obě strany
- ❖ Levá strana
- ❖ Pravá strana

2.1.7. Zásuvky

Klikněte na tlačítko *Zásuvky* v *Průvodci tvorby skříně* pro nastavení zásuvek.



2.1.7.1. Seznam zásuvek

Jestliže jste v oddíle *Police* zadali určitý počet polic, můžete v oddíle *Zásuvky* vybrat, kterou část si přejete změnit na zásuvku. Jestliže jste nezadali žádný počet polic, tento oddíl zůstane prázdný.

2.1.7.2. Povolit dveře

Můžete povolit nebo zakázat dveře / čelo pro zásuvku.

2.1.7.3. Dvě křídla

Jestliže má čelo zásuvky dvě části, zapněte tuto volbu. Jestliže je tato volba vypnutá, bude mít zásuvka pouze jedno čelo.

2.1.7.4. Umístění

Zde můžete vybrat umístění čela mezi vnitřní a vnější stranou. Vnitřní strana umístí čelo uvnitř skříně. Vnější strana umístí čelo vně skříně a zároveň je zvětší o tloušťku desek korpusu.

2.1.7.5. Velikost rámu

Jestliže zadáte hodnotu velikosti rámu větší než nula, zapnete zobrazení rámu čela.

2.1.7.6. Tloušťka výplně

Jestliže je nastaveno zobrazení rámu čela, zobrazená výplň bude mít zde nastavenou tloušťku.

2.1.7.7. Tloušťka rámu

Zde můžete nastavit tloušťku čela, případně tloušťku jeho rámu, jestliže je tato možnost nastavena.

2.1.7.8. Mezera

Zde můžete nastavit velikost mezery kolem čela. Velikost čela se touto hodnotou zmenší.

2.1.7.9. Materiál rámu dveří

Jestliže je nastaven pro čelo zásuvky rám, bude obsahovat zde nastavený materiál. V ostatních případech se nastavený materiál použije na celé čelo zásuvky.

2.1.7.10. Materiál výplně dveří

Jestliže je nastavena pro čelo zásuvky výplň, bude obsahovat zde nastavený materiál. V ostatních případech se nastavený materiál neuplatní.

2.1.7.11. Materiál úchytek

Zde můžete nastavit materiál úchytek.

2.1.7.12. Typ úchytek

Můžete zvolit z následujících typů: kulaté, klip, tyčky, koule

2.1.7.13. Umístění úchytek

Nastavte umístění úchytek pomocí devítibodového polohovacího rastru.

2.1.7.14. Povolit úchytky

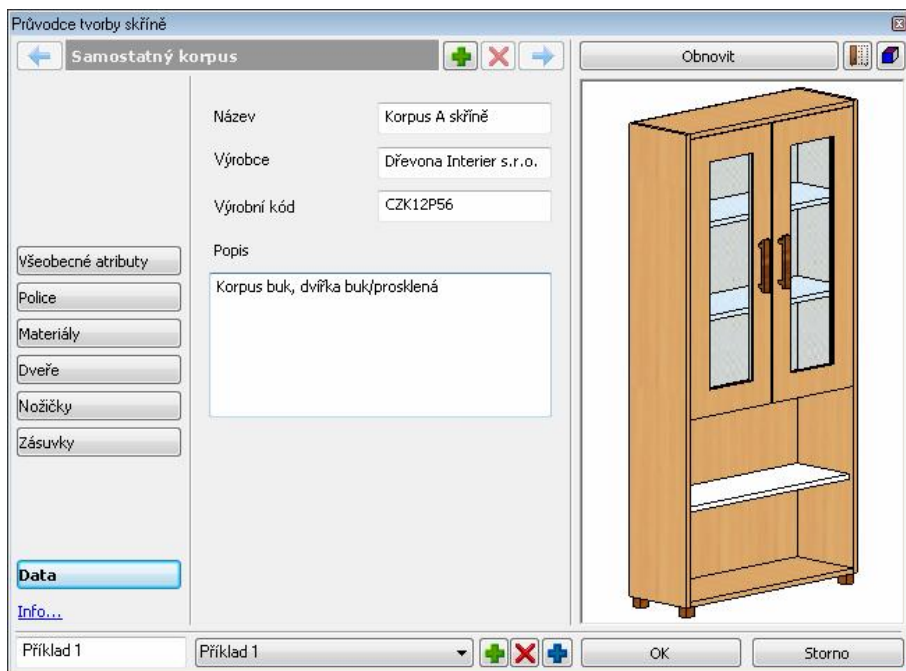
Tato volba povolí / zakáže úchytky na čele zásuvky.

2.1.7.15. Vertikální oddělovač

Tato volba umožní vytvoření vertikálního oddělovače uprostřed zásuvky se stejným materiálem jako má zásuvka.

2.1.8. Data

Klikněte na tlačítko *Data* v *Průvodci tvorby skříně* pro zadání doplňkových dat pro skříň.



2.1.8.1. Název

Zadejte název skříně.

2.1.8.2. Výrobce

Zadejte název výrobce skříně.

2.1.8.3. Výrobní kód

Zadejte výrobní kód skříně.

2.1.8.4. Popis

Zadejte nebo vložte doplňkový popis navrhnutého nábytku.

2.2. Náhledový panel

Náhledový panel *Průvodce tvorby skříně* naleznete na pravé straně dialogového okna.

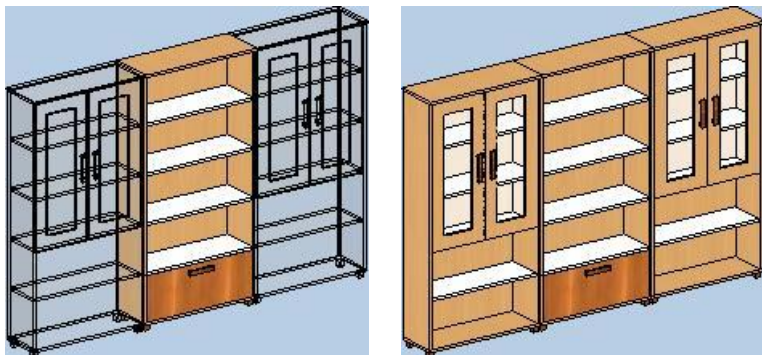


2.2.1. Obnovit

Klikněte na tlačítko *Obnovit* pro zobrazení všech změn v nastavení.

2.2.2. Aktuální korpus / Všechny korpusy

Klikněte na tlačítko *Aktuální korpus* / *Všechny korpusy* pro zobrazení pouze aktuálního korpusu nebo všech korpusů sestavy skříně.



2.2.3. Zobrazení

Klikněte na tlačítko *Zobrazení* pro změnu zobrazení na:

- ❖ Bez zobrazení
- ❖ Drátěný model
- ❖ Bez neviditelných hran
- ❖ S texturami

2.3. Konfigurace skříně

Jakmile umístíte skříně na výkres, automaticky bude uložena do knihovny objektů (viz dále). Máte však také možnost uložit nastavení do konfiguračního souboru, který bude uložen s objektem, a který umožní opětovnou editaci pomocí *Průvodce tvorby skříně*.



2.3.1.1. Název

Zde můžete zadat název skříně. Jakmile ji umístíte na výkres, bude pod tímto názvem uložena do knihovny objektů. Stejný název může mít také její konfigurace. Ty pracují stejně jako nastavení u jiných prvků jako jsou zdi, desky atd.

2.3.1.2. Seznam konfigurací

Tento seznam nabízí všechny předchozí uložené lokální a globální konfigurace.

2.3.1.3. Uložit lokálně

Kliknutím na tlačítko “*Uložit lokálně*”, uložíte konfiguraci lokálně. Lokální konfigurace jsou dostupné a uloženy pouze v souboru aktuálního projektu. Z tohoto důvodu nebudou v novém projektu lokální konfigurace dostupné.

2.3.1.4. Smazat konfigurační soubor

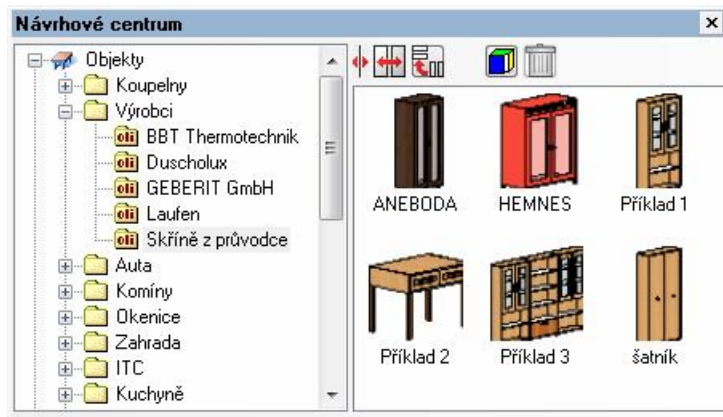
Kliknutím na tlačítko “*Smazat konfigurační soubor*” smažete vybranou konfiguraci.

2.3.1.5. Uložit globálně

Kliknutím na tlačítko “*Uložit globálně*”, uložíte konfiguraci globálně. Globální konfigurace jsou dostupné a uloženy i mimo aktuální projekt. Z tohoto důvodu budou globální konfigurace dostupné v každém projektu, dokud nebudou smazány.

2.3.2. Editace skříně

Jakmile umístíte skříň navrhnoutou v *Průvodci tvorby skříně* na výkres, je automaticky uložena jako objekt. Později ji můžete najít v *Návrhovém centru*.



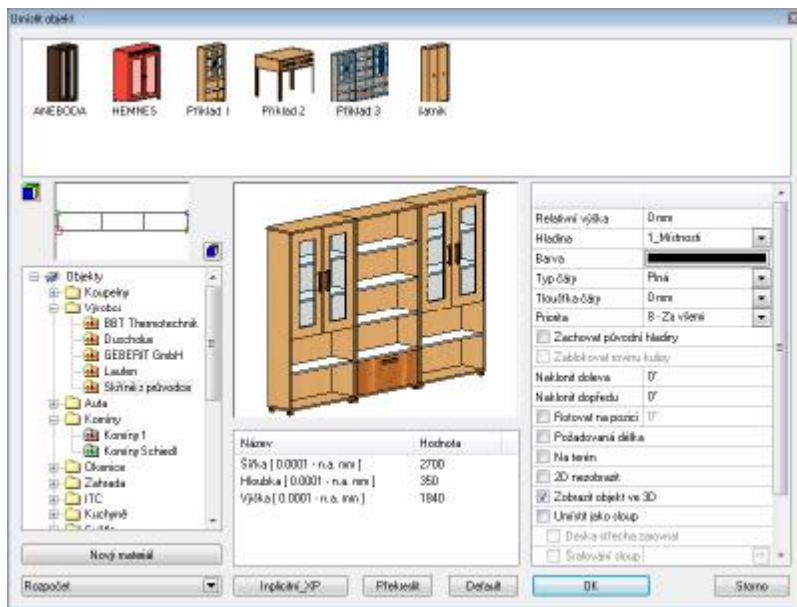
Skříň vytvořenou pomocí *Průvodce tvorby skříně* můžete spravovat dvěma způsoby. První je ovládání jako obecný knihovní objekt. V tomto případě máte přístup pouze k všeobecným atributům.

2.3.2.1. Editovat jako obecný objekt

Ve 2D nebo 3D okně vyberte z lokální nabídky příkaz *Atributy*.



Zobrazí se dialogové okno s všeobecnými atributy objektu.

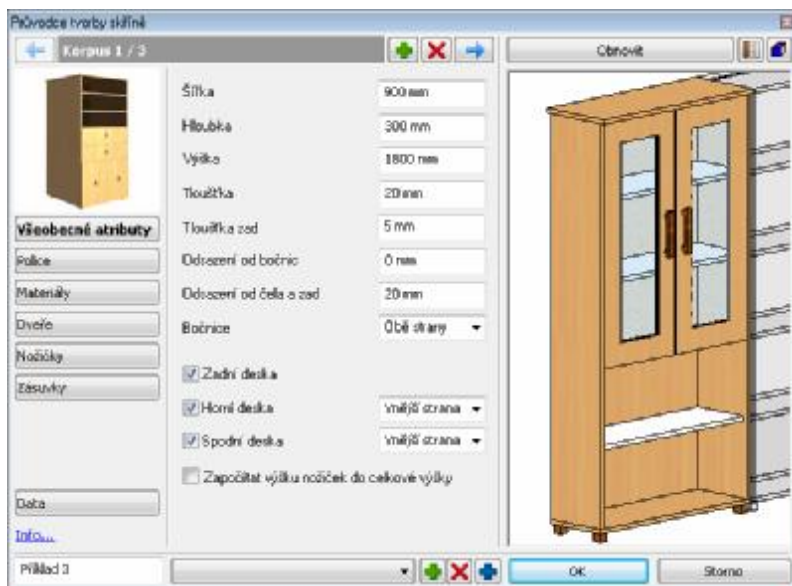


2.3.2.2. Editovat jako skříň

Ve 2D nebo 3D okně vyberte z lokální nabídky příkaz *Atributy skříně*.



Zobrazí se *Průvodce tvorby skříně* s nastaveními vybrané skříně. Můžete přepsat předchozí nastavení nebo vytvořit nový typ již existujícího prvku.



3. Knihovny výrobců

Nástroj *Knihovny výrobců* v ARCHline.XP je stále se rozšiřující databáze objektů.

Pomocí tohoto nástroje máte přístup k databázím výrobců sanity, vytápění a vzduchotechniky. Objekty můžete volně používat ve vašem návrhu.

Aktuální produktová databáze je volně přístupná a můžete si ji stáhnout z této internetové stránky: <http://www.shk-branchenportal.de/>. Po registraci si v nabídce domovské stránky vyberte *Download Center* a *Badplandaten*.



The screenshot shows the website interface for shk-branchenportal.de. The top navigation bar includes links for Home, Über uns, Wer bietet was, FAQ, Presse, Kontakt, and CD-Service. The main content area is titled 'Badplandaten der Markenhersteller' and features a list of manufacturers. The 'Badplandaten' menu item in the left sidebar is highlighted with a red box. The list includes 'Alape' and 'ARDINO', each with a 'Badplandaten' link, a 'bereitgestellt am' date, and a 'Bestandsnummer'.

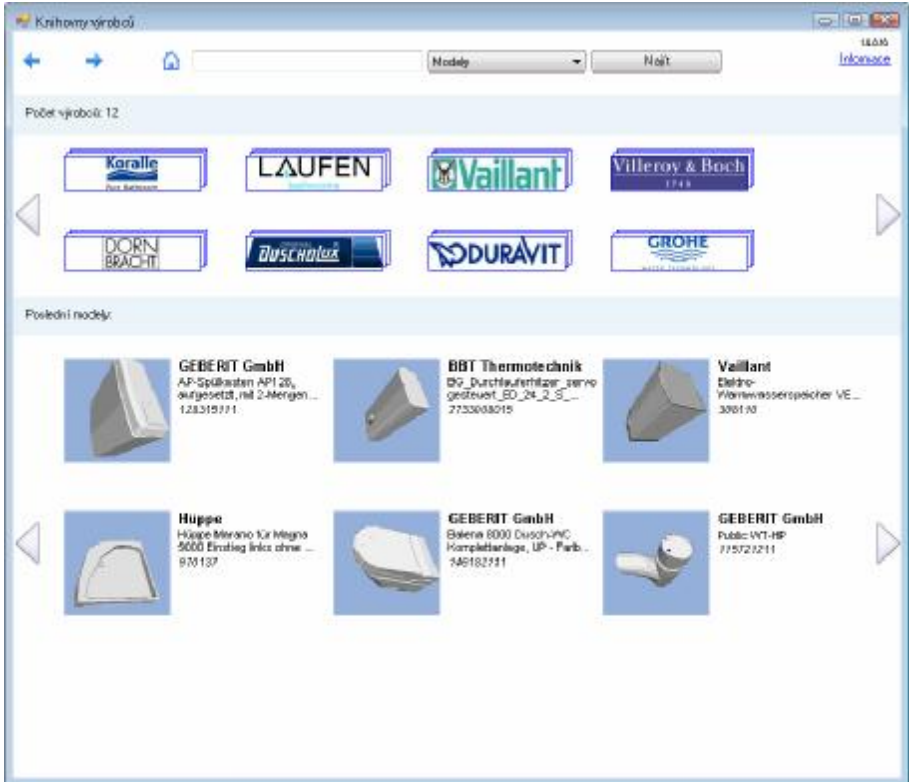
Na pravé straně si kliknutím na název výrobce vyberte databázi, kterou si přejete stáhnout. Po stažení ji nainstalujte. V ARCHline.XP se tato databáze zobrazí v *Prohlížeči objektů* pomocí loga výrobce. Vyberte jej a zvolte požadovaný objekt z katalogu.

Zvolený objekt můžete snadno umístit ve vašem návrhu, současně bude uložen do knihovny objektů ARCHline.XP.

Objekt obsahuje název a výrobní kód výrobku, což je užitečné, když budete později vytvářet seznam použitých výrobků.

3.1. Prohlížeč objektů

Pro spuštění *Prohlížeče objektů* zadejte nástroj z palety *Pracovní nástroje*
Návrh interiérů – Knihovny výrobců.



3.1.1. První spuštění

První spuštění *Prohlížeče objektů* může chvíli trvat, protože software potřebuje připravit nově stáhnutou databázi pro její použití. Jestliže však není nalezena žádná nová databáze, *Prohlížeč objektů* se zobrazí okamžitě.

3.1.2. Hlavní stránka

První resp. hlavní stránka *Prohlížeče objektů* je výchozí bod pro každé vyhledávání.

3.1.2.1. Navigační lišta

Navigační lišta je umístěná v horní části *Prohlížeče objektů*.



3.1.2.2. Předchozí stránka – Další stránka

Použijte levou nebo pravou šipku v navigační liště pro zobrazení předchozí nebo následné stránky.



3.1.2.3. Domovská stránka

Ikona domovské stránky vás vrátí zpět na hlavní stranu, bez ohledu na to kde se právě v *Prohlížeči objektů* nacházíte.

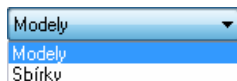


3.1.2.4. Vyhledávací políčko

Do vyhledávacího políčka zadejte klíčové slovo, podle kterého si přejete vyhledat objekty a stiskněte tlačítko *Najít*. Vyhledávací políčko si pamatuje předchozí hledaná klíčová slova. Příště až budete vyhledávat stejné nebo podobné klíčové slovo, software vám automaticky nabídne dokončení slova.



3.1.2.5. Filtrovat podle modelů nebo sbírek



Nastavte filtr na *Modely* pro vyhledávání v popisech modelů, názvech sbírek a číslech výrobku. Výsledkem bude seznam objektů.

Nastavte filtr na *Sbírký* pro vyhledávání pouze v názvech sbírek. Výsledkem bude seznam sbírek. V seznamu můžete vybrat sbírku, tím se otevře její obsah a zpřístupní její modely.

3.1.2.6. Informační odkaz

Klikněte na odkaz *Informace* pro otevření internetové stránky popisu *Prohlížeče objektů*. Tento odkaz vás navede na stránky ARCHline.XP.
[Informace](#)

3.1.3. Výrobci

Zde naleznete všechny nainstalované databáze výrobců, reprezentované svým logem. Pro procházení seznamu použijte šipek na levé a pravé straně. Pro otevření databáze a prohlížení jejího obsahu, vyberte jedno logo výrobce.



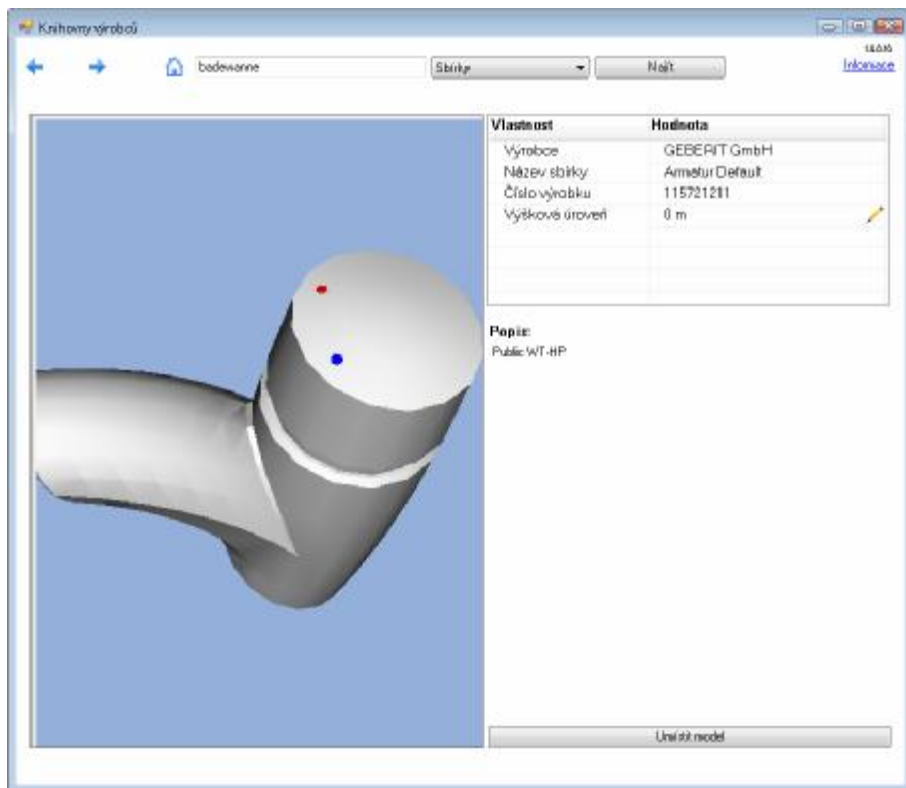
3.1.4. Poslední modely

Když umístíte objekt na výkres, bude do tohoto seznamu uložen posledně použitý objekt. Není tedy nutné opět vyhledávat předchozí použitý objekt, protože z tohoto seznamu jej můžete vybrat a znovu umístit.



3.2. Prohlížení objektů

Pro výběr objektu klikněte na obrázek objektu v katalogu. Zobrazí se model a vlastnosti vybraného objektu.



3.2.1. 3D zobrazení

3D zobrazení vám pomůže zkontrolovat vybraný model před jeho vlastním použitím. Přemístěte kurzor myši nad obrázek:

- ❖ Když podržíte stlačené levé tlačítko myši, při pohybu myši se bude model otáčet.
- ❖ Když podržíte stlačené levé tlačítko myši a také skrolovací kolečko, při pohybu myši se bude model zvětšovat nebo zmenšovat.

3.2.2. Vlastnosti

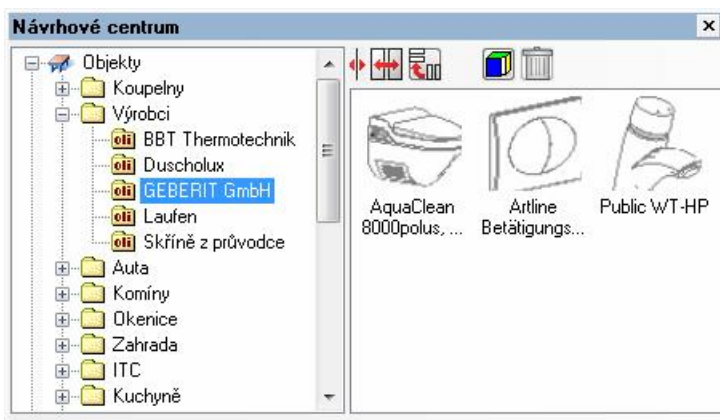
Napravo od 3D zobrazení jsou vlastnosti vybraného objektu. Zde můžete najít název výrobce, název sbírky, číslo výrobku a výškovou úroveň. Pro nastavení pozice objektu ve 3D prostoru, můžete změnit jeho výškovou úroveň.

3.2.2.1. Popis




Jestliže má objekt popis, bude zobrazen v tomto popisném poli.

3.2.2.2. Umístit model

Pro umístění vybraného výrobku na výkres, klikněte na tlačítko *Umístit model*. Současně bude objekt uložen do knihovny objektů pod adresářem **Objekty / Výrobci**.



Objekt bude automaticky obsahovat název, popis a číslo výrobku. Tyto informace budou užitečné, když budete vytvářet seznam objektů a předmětů, použitím nástrojů ARCHline.XP pro tvorbu výkazů.

Číslo	Název	Rozměry (mm)	Výrobní číslo	Popis	Km	Cena	Celkem
1	 AquaClean 800Coclus, Komplettanlage, LP	C.42x0.61x0.42	130103	WC Cofa.it	1	87 688	87 688
2	 Artline Betabürospalte für Zweis-Weng-en-4578127	C.21x0.C2x0.-4	115565	Accessoire Cofa.it	1	1 415	1 415
3	 Public WT-HP	C.06x0.16x0.-4	115721211	Armatur Default	1	477	477
Cena celkem							93 581

3.3. Co je dobré znát

Když spustíte vyhledávání kliknutím na tlačítko *Najít*, čas potřebný na hledání bude záviset na počtu nainstalovaných výrobků. Počkejte prosím dokud se výsledek hledání nezobrazí.

Když použijete navigační šipky v *Navigační liště* prohlížeče, bude použito předchozí hledání. To znamená, že jestliže předchozí vyhledávání trvalo delší dobu, než se zobrazily výsledky, pro přístup k těmto výsledkům musíte opět vyčkat stejný čas.

Klíčové slovo určené pro vyhledávání musí mít nejméně 3 znaky.

4. Průvodce tvorby římské rolety

Průvodce tvorby římské rolety je skvělý nástroj pro tvorbu římských rolet, pouhým nastavením několika jednoduchých parametrů.

Pro vytvoření římské rolety proveďte následující:

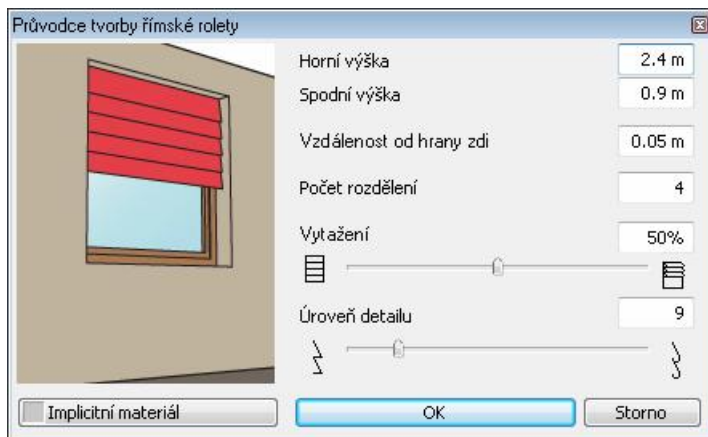
Spusťte příkaz a vyberte otvorový prvek.

Software rozpozná velikost otvorového prvku a zobrazí průvodce římské rolety.

Nastavte parametry a klikněte na tlačítko OK pro vytvoření římské rolety.

Pokud se římské roleta zobrazí na jiné pozici, použijte pro nastavení správné pozice parametry v Průvodci římské rolety.

4.1. Parametry průvodce římské rolety



4.1.1. Horní výška

Zde můžete nastavit výšku horní hrany římské rolety, měřenou od výškové úrovně aktuálního podlaží.

4.1.2. Spodní výška

Tato hodnota nastavuje výšku spodní hrany římské rolety při jejím plném stažení. Výška je měřena od výškové úrovně aktuálního podlaží.

4.1.3. Vzdálenost od hrany zdi

Zde můžete nastavit vzdálenost umístění římské rolety od hrany zdi.

4.1.4. Počet rozdělení

Zde můžete nastavit počet horizontálního dělení.

4.1.5. Vytažení

Nejnižší hodnota znamená plné stažení římské rolety, nejvyšší hodnota znamená její plné vytažení.



Vytažení 0%

Vytažení 50%

Vytažení 100%

4.1.6. Úroveň detailu

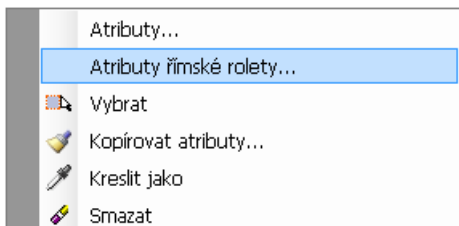
Můžete nastavit úroveň detailu povrchu generované římské rolety. Vyšší hodnota znamená realističtější výsledek, zatímco nižší hodnota ji zjednoduší.

4.1.7. Materiál

Kliknutím na tlačítko s názvem materiálu se otevře dialogové okno *Materiál*, kde můžete zvolit materiál pro římskou roletu.

4.2. Modifikace existující římské rolety

Výsledkem nástroje pro tvorbu římské rolety bude plocha volného tvaru. Ale vzhledem k tomu, že roleta byla vytvořena pomocí *Průvodce tvorby římské rolety*, je možné nastavení provedené v průvodci kdykoliv změnit za použití stejného rozhraní. Abyste zobrazili průvodce tvorby klikněte pravým tlačítkem na existující římskou roletu a v lokální nabídce vyberte příkaz *Atributy římské rolety...*



V zobrazeném *Průvodci tvorby římské rolety* změňte nastavení podle vašich požadavků a stiskněte tlačítko OK. Stávající římská roleta se aktualizuje podle nového nastavení.

5. 3D objekt z fotografie

Použitím nástroje *3D objekt z fotografie* budete moci využít části fotografií jako povrchy pro skutečné 3D objekty.

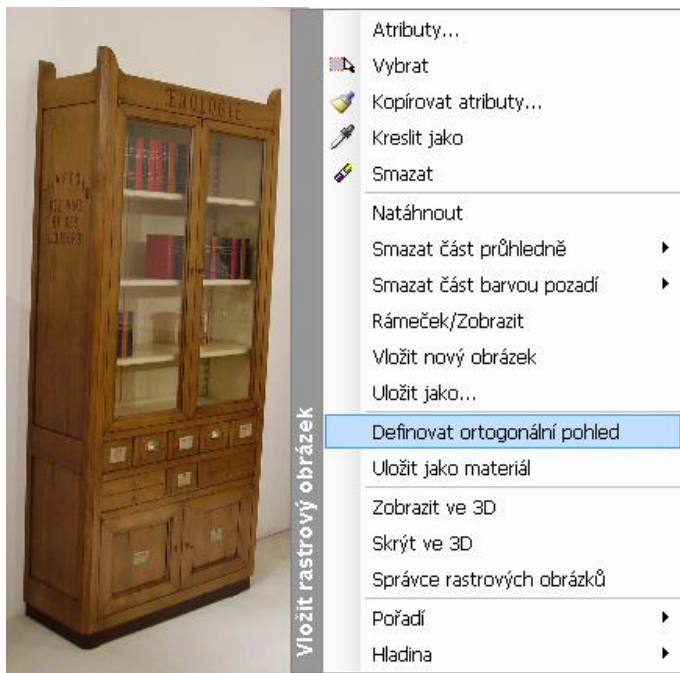
5.1. Jak vytvořit objekt z fotografie?

Způsob vytvoření objektu z fotografie se skládá ze čtyř kroků:

1. Načtení fotografie
2. Definice ortogonálního povrchu
3. Uložení ortogonálního obrázku jako materiál
4. Definice objektu s tímto materiálem na jeho povrchu

5.1.1. Vytvoření povrchu z fotografie

- Načtete fotografii nábytku příkazem *Kreslení – Vložit rastrový obrázek*.
- Klikněte pravým tlačítkem na obrázek a z lokální nabídky zvolte příkaz *Definovat ortogonální pohled*.



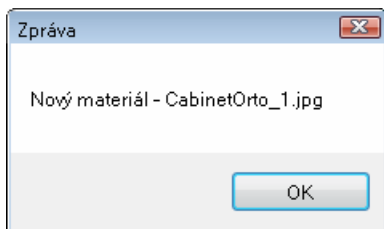
- Zadejte 4 rohy ortogonálního povrchu na fotografii. Potvrďte zadání Enterem. Povrch se zobrazí jako obrázek s kolmým pohledem.



- Opakujte předchozí krok pro zachycení dalších povrchů.



- Uložte ortogonální obrázek jako materiál. Klikněte pravým tlačítkem na obrázek a z lokální nabídky zvolte příkaz *Uložit jako materiál*.



5.1.2. Vytvoření nábytku

- Zadejte příkaz *Modelování – Příslušenství – Definovat objekt z fotografie*. Zobrazí se dialogové okno pro definici parametrů jednotlivých ploch objektu.



Náhled

Zde si můžete prohlédnout náhled aktuálního nastavení. Náhled usnadňuje ovládání změn, provedených během procesu návrhu.

Velikost

Nastavte šířku (A), hloubku (B) a výšku (C) objektu. Zadejte velikosti do patřičných políček. Jakmile kliknete na jiné políčko můžete sledovat změny velikosti objektu v náhledovém okně.

Název nového objektu

Zadejte název objektu. Tento název bude použit, když uložíte hotový objekt do knihovny.

Materiály

Zde můžete nastavit materiály pro každou stranu objektu. Klikněte na tlačítko materiálu a zvolte vhodný materiál v prohlížeči materiálů. Materiály s ortogonálními obrázky jsou uloženy v knihovně *Program – Uživatel*.

Zrcadlit

Tuto volbu použijte pro horizontální zrcadlení vybraného materiálu.

Parametry

Klikněte na tlačítko *Parametry* pro rozšíření o panel parametrů. Zde můžete zadat doplňková data objektu, který navrhujete.

Název

Zadejte název objektu.

Výrobce

Zadejte název výrobce objektu.

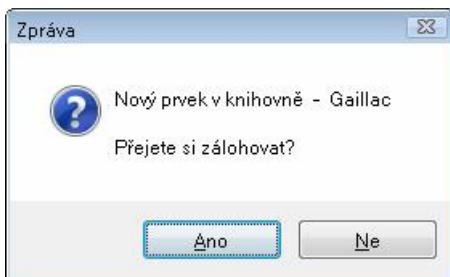
Výrobní kód

Zadejte výrobní kód objektu.

Popis

Zadejte popis objektu. Popis může být víceřádkový text.

- Klikněte na tlačítko *OK* pro potvrzení zadaných parametrů a uložení objektu do knihovny. Zprávu potvrďte tlačítkem *Ano* a vyberte si knihovnu, do které si přejete uložit nový objekt, nebo si vytvořte novou.



Realismus finálního renderingu jednoduchého objektu můžete zvýšit, když využijete vlastnosti Bump mapování materiálů použitých na jeho plochách.

Materiály vytvořené pouze z korpusu a soklu.



Materiály vytvořené z celé skříně, včetně horních sloupků. Prostor mezi sloupky byl odříznut pomocí booleovských operací 3D modeláře.



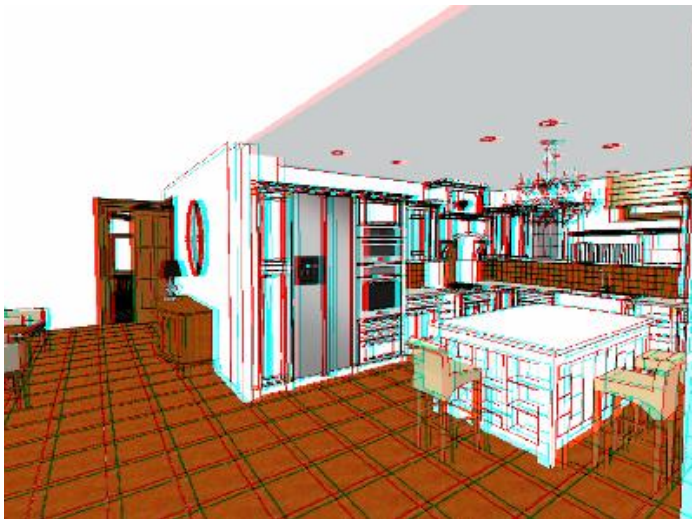
6. Modul 3DTV

Pomocí nového ARCHline.XP modulu 3DTV, vnímají zákazníci 3D prostor jako při reálném procházení. Můžete se procházet v 3D modelu a budete mít pocit jako byste se ho mohli dotknout, neboť hloubka a vzdálenost je velmi realistická. Pokud vytvoříte animaci průchodu, můžete ji poskytnout jako záznam zobrazení pro vašeho zákazníka.

3DTV modul je založen na technologii anaglyfického barevného filtru.

Pro vnímání prostorového vidění je nutné mít zdravý zrak.

Pro použití 3DTV je také zapotřebí stáhnout a nainstalovat iZ3DDriver ze stránky http://www.archlinexp.com/support_interior/drivers.



6.1. Start/Stop 3DTV

Spustíte příkaz *Add-On – 3DTV – Start/Stop* pro spuštění nebo ukončení 3D anaglyfického zobrazovacího módu. Vyčkejte prosím dokud není vygenerován barevně kódovaný obraz. Nasaďte si červeno/azurové anaglyfické 3D brýle a použijte nástroje *Průchod* a *Průlet* nebo vytvořte animaci, jen tak pro radost nebo pro záznam zobrazení.

6.2. Nastavení 3DTV

Kvalita stereoskopického zobrazení závisí na několika faktorech: včetně vzdálenosti obrazovky a pozorovatele (brýlí). Nastavení umožní příkaz *Add-On – 3DTV – Atributy*. Postupujte podle instrukcí na obrazovce.

Konvergence (angl. Convergence) je vzdálenost, o kterou jsou oba stereo obrázky (červený/azurový) posunuty. Představuje „sbližování“ obou obrázků. Separace (angl. Separation) popisuje dělení obrazu.

7. Vylepšení správy hladin

7.1. Paleta Hladina

Nástroje pro správu hladin jsou přemístěny do nové palety *Hladina* a nejsou již součástí palety *Stavový řádek*.



Paleta *Hladina* obsahuje také dvě nové tlačítka:

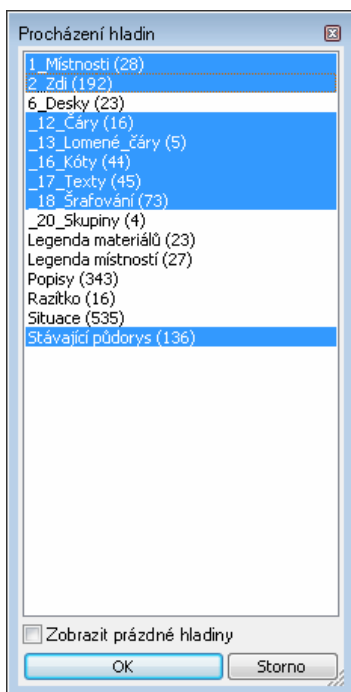


Priorita hladiny



Procházení hladin

7.2. Procházení hladin



Nástroj *Procházení hladin* vám pomůže procházet existující hladiny jednoho výkresu. Klíčovým bodem použití nástroje *Procházení hladin* je usnadnění zapnutí a vypnutí zobrazení hladin za současného sledování účinku na samotném výkresu. Seznam v nástroji *Procházení hladin* zobrazuje názvy hladin a v závorce udává počet prvků každé hladiny.

Nástroj *Procházení hladin* naleznete v paletě *Hladina* a také v hlavní nabídce programu *Modifikace – Procházení hladin*.

7.2.1. Zobrazit prázdné hladiny

Tato volba zapíná v seznamu hladin zobrazení názvů prázdných hladin. Implicitně jsou názvy prázdných hladiny vypnuté.

7.3. Použití procházení hladin

7.3.1. Výběr hladiny

Když je seznam hladin zobrazen, můžete vybrat hladinu, kliknutím na jejím názvu. Vybraná hladina se v seznamu zvýrazní a její obsah bude zobrazen v aktivním okně.



7.3.2. Vícenásobný výběr hladin

Pro připojení další hladiny k vašemu výběru stiskněte klávesu Ctrl a klikněte název požadované hladiny. Vybrané hladiny se v seznamu zvýrazní a jejich obsah bude zobrazen v aktivním okně.



7.3.3. Výběr hladin mezi prvním a posledním výběrem

Můžete vybrat všechny hladiny mezi dvěma zvolenými hladinami v seznamu. Klikněte na první, podržte stlačenou klávesu SHIFT a klikněte na poslední požadovanou hladinu. Každá hladina mezi těmito dvěma hladinami bude vybrána, včetně první a poslední.



Stejný výběr můžete také vytvořit pouze pomocí myši. Přemístěte kurzor na název první hladiny a stiskněte levé tlačítko myši. Ponechte tlačítko stlačené a přemístěte kurzor směrem k poslední požadované hladině. Jakmile dosáhnete názvu poslední požadované hladiny, uvolněte tlačítko myši. Všechny hladiny mezi první hladinou a hladinou, kde bylo levé tlačítko uvolněno, budou vybrány.

8. Vložit 3D model do fotografie

Funkce ARCHline.XP® *Add-On – Vložit 3D Model do fotografie* vám umožní zaměřit perspektivu fotografie, která zobrazuje prostředí. Nastavení perspektivy vytvoříte pomocí prostorové obálky, jejíž parametry zadáte. Toto nastavení bude použito také pro model.

ARCHline XP nyní pro vložení 3D modelu do fotografie obsahuje novou odhadní metodu. Tato nová metoda je rychlejší a snadno srozumitelná.

Stará metoda, která je založena na známých vzdálenostech je popsána v kapitole 15.4. uživatelského manuálu.

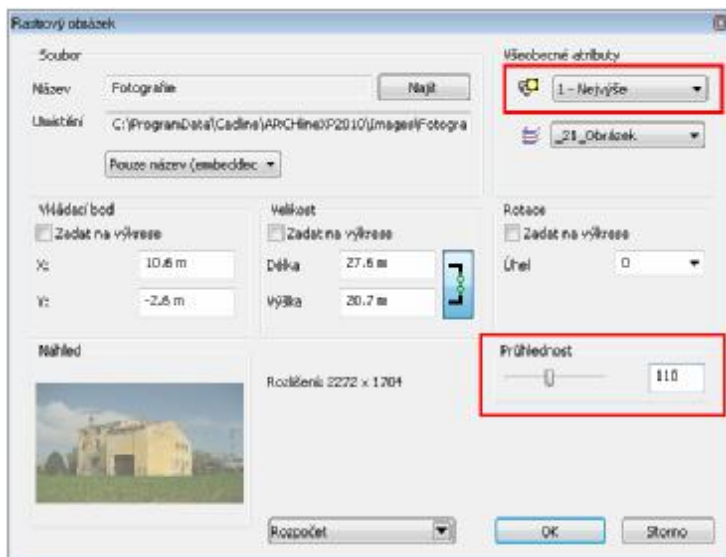
8.1. Jak použít novou odhadní metodu

8.1.1. Načtení obrázku pozadí

- Aktivujte 3D okno.
- Zadejte příkaz **Add-on – Vložit 3D model do fotografie – Načíst rastrový obrázek**. Vyberte fotografii do které si přejete vložit model a umístěte ji do 3D okna, zadáním levého spodního a pravého horního vrcholu.



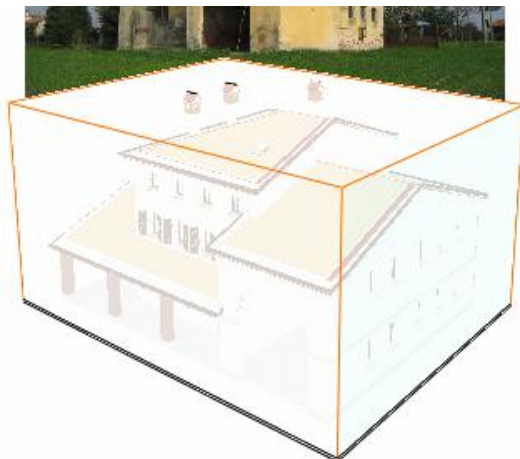
- Dvojklikněte na fotografii a modifikujte její atributy:
Průhlednost nastavte asi na polovinu (110) a *Prioritu*: 1 - Nejvýše.



8.1.2. Definice obálky modelu

Zadejte příkaz **Add-on – Vložit 3D model do fotografie – Metoda I. – Odhad – Start** a zadejte obálku:

- Nejdříve klikněte na povrch fasády modelu budovy, který je vhodně zobrazen také na fotografii. Zobrazí se obálka modelu.



- Kliknutím na jednotlivých plochách obálky postupně zarovnejte plochy obálky modelu k nejvíce významným plochám budovy. Aby jste se dostali k zadním plochám obálky, můžete i v průběhu této operace s modelem otáčet.



- Nakonec natočte model do pohledu, který je shodný s pohledem na fotografii a stiskněte *Enter*.



8.1.3. Zaměření perspektivy

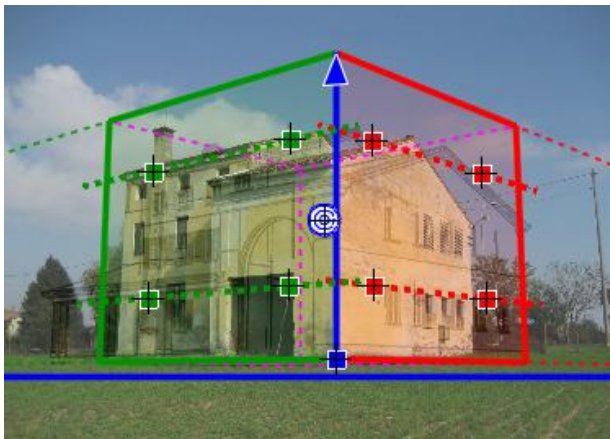
- Přemístěte bod pohledu  na střed fotografie.



- Přemístěte tučnou modrou čáru horizontu přibližně do správné pozice..



- Přemístěte vrchol obálky označený značkou  do vhodné pozice na fotografii a zvětšete model přibližně do správné velikosti použitím značky .




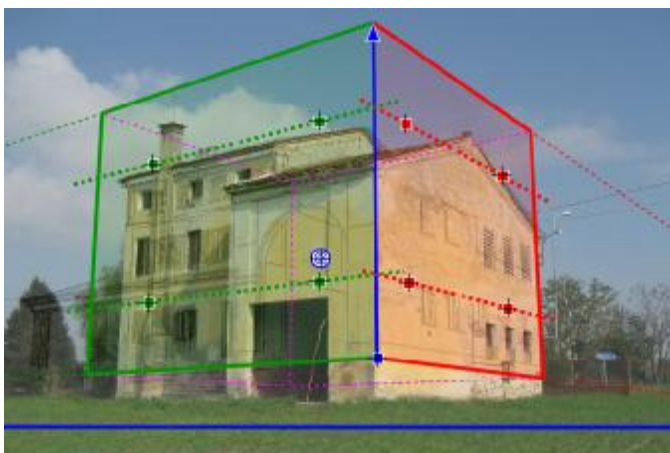
- Vyhledejte dvě hrany na fotografii objektu, které jsou vhodně vyobrazeny a jsou rovnoběžné k horní a spodní hraně červeně vyznačené roviny obálky. Zarovnejte červené tečkované čáry k těmto hranám.



- Opakujte postup se zelenými tečkovanými čarami.

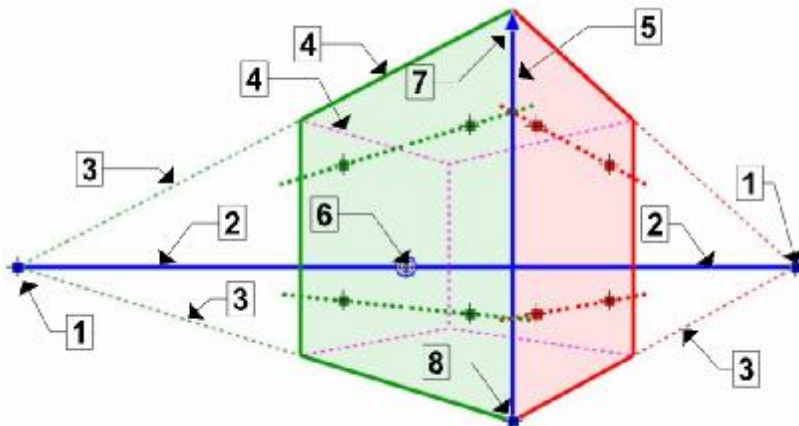




- Zvětšete obálku do správné velikosti použitím značky .



8.1.4. Jemné doladění

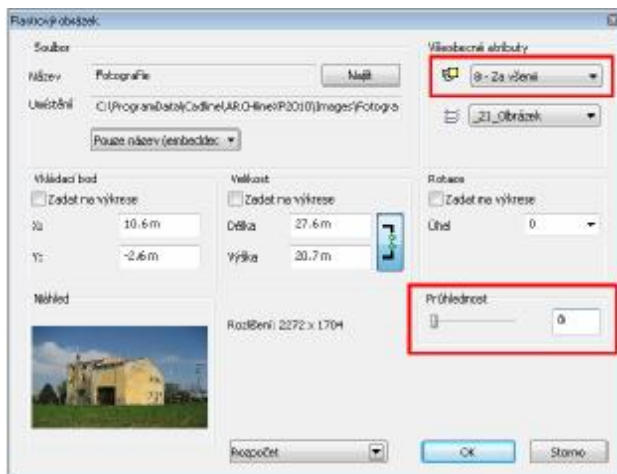
Pokud model neodpovídá přesně fotografii, můžete upřesnit nastavení několika způsoby. Klikněte na bod nebo hranu označenou číslem na obrázku níže.



1. Pohybuje bodem úběžníku.
2. Pohybuje čarou horizontu (nahoru a dolů) a přemístí nejbližší bod úběžníku (levý a pravý).
3. Přemístí vzažený bod úběžníku.
4. Vymění červenou a zelenou plochu obálky, hrana na kterou kliknete bude společné hrana (modrá) dvou ploch.
5. Vymění body  a  mezi sebou.
6. Přemístí bod pohledu.
7. Změní velikost obálky.
8. Přemístí model obálku

8.1.5. Závěrečné kroky

- Dvojklikněte na fotografii a modifikujte její atributy:
Průhlednost nastavte na nulu a *Prioritu*: 8 – Za všemi



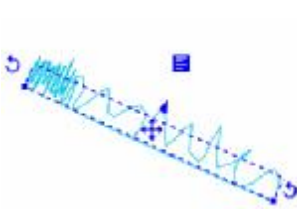
8.1.6. Rendering

1. Zadejte příkaz **Add-on – Vložit 3D model do fotografie – Rendering** a nastavte vlastnosti renderingu.
2. Stiskněte tlačítko *Finální Rendering* a zadejte název souboru renderovaného obrázku. Program vytvoří dva soubory, vyrenderovaný obrázek se zadaným názvem např. "model_do_fotografie.jpg" a obrázek pozadí s rozšířeným názvem " model_do_fotografie_back.jpg".
3. Zobrazí se aplikace *ARCHline Image* a zobrazí se tyto dva soubory. Pomocí této aplikace můžete tyto dva obrázky spojit. Viz kapitola 15.4.4. v uživatelském manuálu.

9. Vylepšení

9.1. Značky průvodce tvorby Závěsu a Ubrusu

Plochy volných tvarů, které byly vytvořeny průvodci tvorby (Závěs, Ubrus a Římská roleta) mají nyní své vlastní značky ve 2D okně. S jejich pomocí můžete v půdorysném plánu modifikovat tyto prvky.



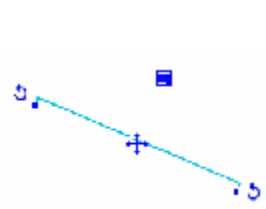
Závěs

Můžete přemístit koncové body ohraničení nebo změnit jeho šířku.



Ubrus

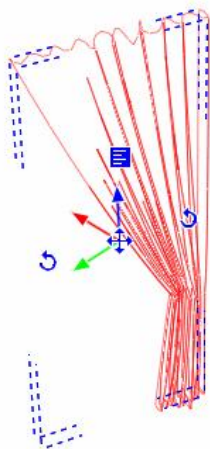
Použitím značek můžete modifikovat obrys stolu. *(Upravený obrys nemůže přesahovat přes obrys ubrusu.)*



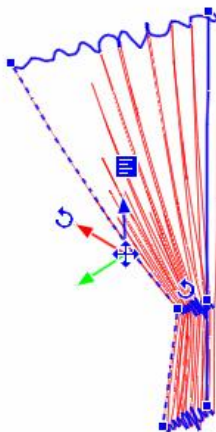
Římská roleta

Můžete přemístit koncové body římské rolety.

Tyto prvky můžete modifikovat také jako obecné plochy volného tvaru. Pro zobrazení ovládacích značek ploch volného tvaru, klikněte pravým tlačítkem myši na prvku a z lokální nabídky vyberte příkaz *Editovat jako plochu volného tvaru*. Tyto ovládací značky můžete také zobrazit, když vyberete prvek pomocí **ALT+levý klik**.



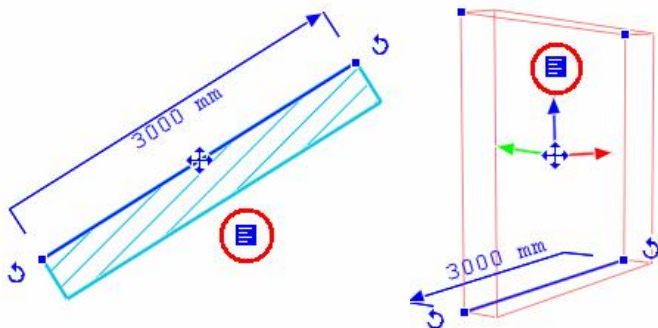
Ovládací značky funkce
Závěs



Ovládací značky funkce
Plocha volného tvaru

9.2. Ovládací značka Atributy

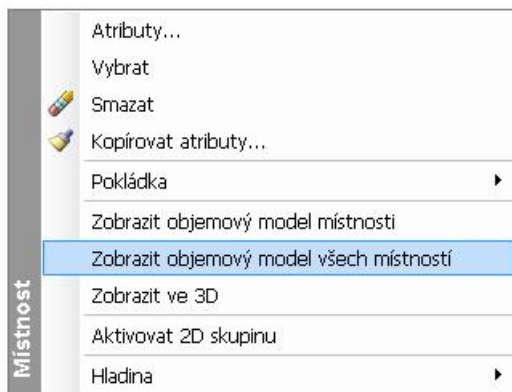
Když vyberete prvek, tak se kromě společných značek jako jsou *Přemístit*, *Rotace*, atd. zobrazí i nová značka *Atributy*. Kliknutím na tuto značku se vyvolá dialogové okno atributů prvku. Efekt kliknutí na tuto značku je stejný jako dvojkliknutí na prvku nebo výběr příkazu *Atributy ...* z jeho lokální nabídky.



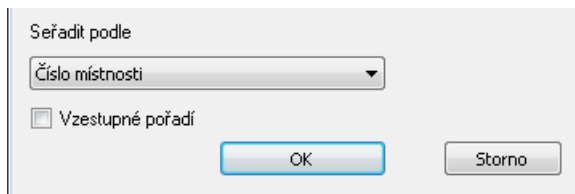
Pokud jste zkušený uživatel a nechcete používat tuto značku, můžete ji vypnout v dialogovém okně *Soubor – Preference – Základní – Nastavení značek*, kde vypnete volbu *Zapnout značku Atributy*.

9.3. Legenda místností

Nový příkaz lokální nabídky: *Zobrazit objemový model všech místností*.



Nová volba je také u tvorby tabulek místností. *Seřadit podle* – zde můžete zvolit kritérium, podle kterého bude seřazena tabulka legendy místností.



9.4. 3D Objekty

3D objekt z fotografie

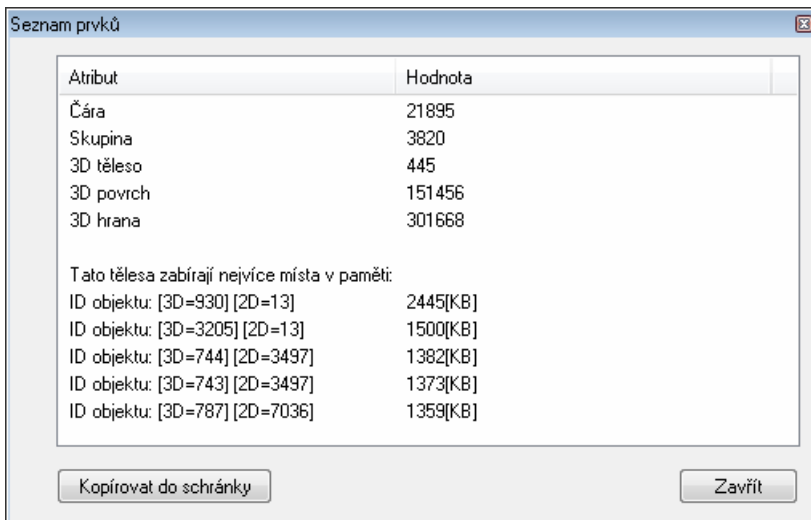
Příkaz *Modelování – Příslušenství – Definovat objekt z fotografie* (popis v tomto dokumentu)

Aktualizace knihovny Světla 2

3D objekty v knihovně Světla 2 byly aktualizovány, aby se shodovaly s novým ovládáním světel.

Seznam prvků

Příkaz *Nástroje – Info – Seznam prvků*: 3D tělesa, která zabírají v paměti nejvíce místa, jsou uvedena v seznamu, když spustíte příkaz ve 3D okně.

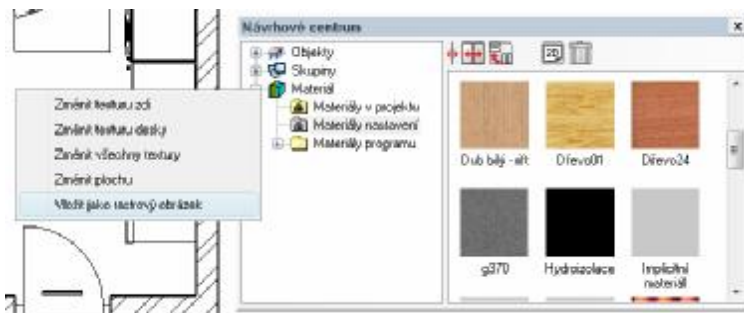


Římská roleta

Příkaz *Interiérové nástroje – Římská roleta* (popis v tomto dokumentu)

9.5. Návrhové centrum

Z *Návrhové centra* je možné přemístit pomocí techniky Drag & Drop materiály a umístit je jako rastrové obrázky do 2D nebo 3D výkresů. V zobrazené nabídce vyberte příkaz *Vložit jako rastrový obrázek*.



9.6. Uživatelské rozhraní

Příkazové tipy

Zapnutím volby *Nápověda – Příkazové tipy* se při použití některých příkazů např. *Zed' – Spojitá zed'*, zobrazí animace.

Limit ploch

Implicitní hodnota limitu ploch v dialogovém okně *Vytvořit 3D model* byla zvýšena na 300.000.

Příkazové zkratky

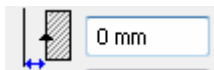
Pomocí příkazu *Nástroje – Usnadnění – Příkazové zkratky* mohou být zadávány také viceslovné příkazy.

9.7. Schodiště

V předchozích verzích nabízel ARCHline.XP možnost nastavení manipulačních bodů schodiště v náhledovém okně dialogového okna, což bylo zbytečné a matoucí. Referenční body v náhledovém okně již nejsou zobrazeny.

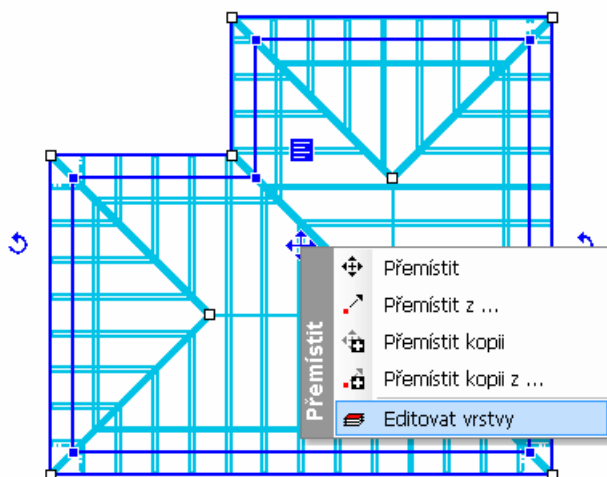
9.8. Referenční čára zdi

V dialogovém okně atributů nástroje *Zed'* na kartě *Vrstvy zdi* je zjednodušená možnost nastavit referenční čáru hodnotou, místo předchozího nastavení pro Levou, Pravou a Středovou referenční čáru.

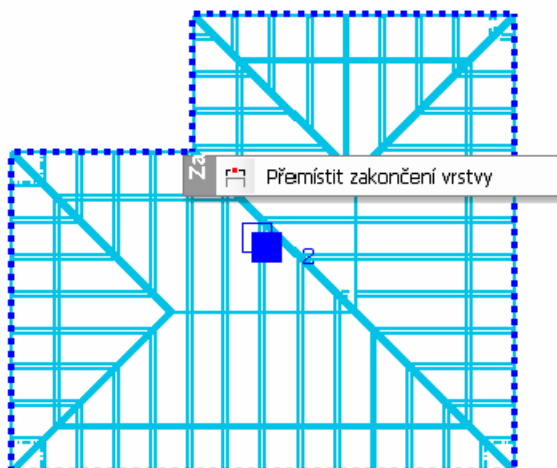


9.9. Střecha – Editovat vrstvy

Vrstvy střechy mohou být upravovány podobně jako jsou upravovány vrstvy desek. Nástroj pro editaci vrstev můžete vyvolat příkazem *Editovat vrstvy*, který naleznete v lokální nabídce střechy nebo v nabídce ovládacích značek.



Po výběru příkazu *Editovat vrstvy* můžete vytvořit offset pro všechna zakončení aktivních vrstev v jednom kroku. Klikněte na čárkovaný obrys aktivní vrstvy střechy a vyberte příkaz *Přemístit zakončení vrstvy*.




Dialogové okno *Vrstvy střechy* je rozšířeno o nové možnosti:

- Může být nastavena vzdálenost spodního zakončení vrstvy střechy a typ. Vzdálenost spodního zakončení můžete nastavit z roletového seznamu nebo můžete zadat hodnotu.

Vzdálenost

0 mm ▼

Sledovat zakončení střechy

Jestliže vzdálenost spodního zakončení není nastavena na “*Sledovat zakončení střechy*”, můžete zvolit typ zakončení vrstvy kliknutím na tlačítko . V zobrazeném dialogovém okně vyberte typ zakončení a pro potvrzení stiskněte OK.

- Zobrazení vrstvy ve 3D může být nastaveno pro každou vrstvu střechy samostatně.


Zobrazení ve 3D

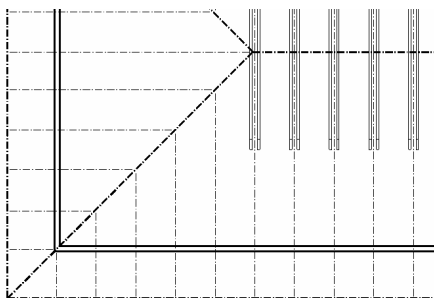
9.10. Konstrukce krovu – Zobrazení osou

Zobrazení každého hlavního konstrukčního prvku střechy (krokve, latě, vaznice...) může být nastaveno samostatně. Takto nastavená zobrazení odpovídají ČSN. Pro zobrazení konstrukčního prvku osou, zapněte volbu *Zobrazení osou* na stránce nastavení patřičného prvku.

Krokve

   0.25 mm ▼  Smrk

 Čerchovaná - - - - - Zobrazení osou



9.11. Deska – Zobrazení vrstvy

V dialogovém okně *Atributy desky* na kartě *Vrstvy desky* může být nastaveno zobrazení vrstvy ve 3D, pro každou vrstvu desky samostatně.

Č.	Název	Materiál	Tloušťka	Zobrazení ve 3D
2	Betonová p...	Beton_podlaha	80 mm	Viditelné
1 <--	Hydroizolace	Hydroizolace	20 mm	Vypnuto

9.12. Světelné zdroje – vylepšení kompatibility


Nabídka *Nástroje – Příslušenství – Správce světla 2009*: zde je možnost zapnout/vypnout nekompatibilní světla, která jsou vytvořena předchozí verzí software.

9.13. Světelné zdroje – Intenzita útlumu

Nastavení světelných zdrojů je rozšířeno o parametr *Útlum*. Volby útlumu mohou být:

- ❖ Konstantní
- ❖ Inverzní lineárně
- ❖ Inverzní plošně

Implicitní nastavení útlumu světla je *Inverzně lineárně*. V tomto režimu se výsledky renderingu nejvíce přibližují realitě.

General	
Name	Advertisement green light
Type	Polyline
Category	Neon
Luminous flux	1200 lm
Colour	
Fall-off	Inverse to distance
	Constant
	Inverse to distance
	1/sl

9.14. Světelné zdroje - Výběr

Světelný zdroj můžete vybrat kliknutím na jeho těleso, když je viditelné ve 3D okně. V ostatních situacích, když těleso světelného zdroje není vidět, můžete světelný zdroj vybrat pomocí ovládacích značek světelného zdroje, zavedených již v ARCHline.XP 2010 Release 1.

9.15. Export / Import – SketchUp materiály, světla a vylepšení exportu Artlantis

Po importu souborů SketchUp, se korektně zobrazují natažené textury díky vylepšení, které umožní ARCHline.XP ovládat rozdílnou správu textur.

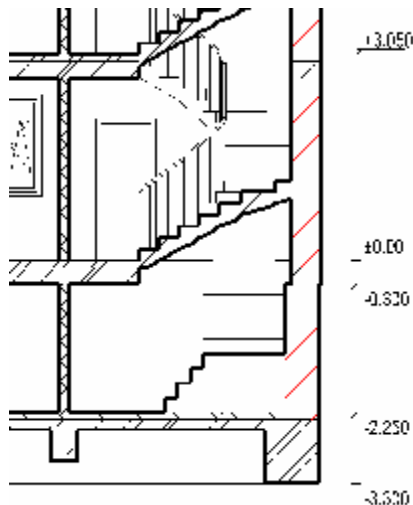
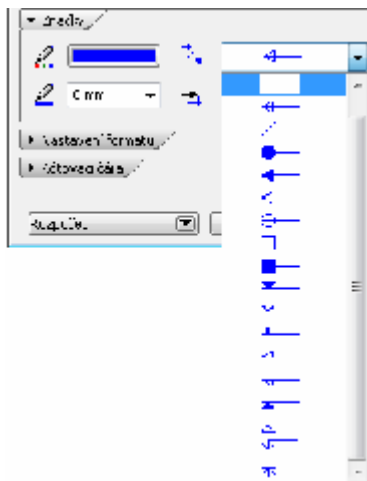
Archivační nástroj v ARCHline.XP uchovává předchozí stavy archivních kopií až do 5 rozdílných stavů denně.

Nové typy zdrojů světla mohou být také exportovány do Artlantis.

Generování AVI renderingu v *Editoru animace* bylo zrychleno.

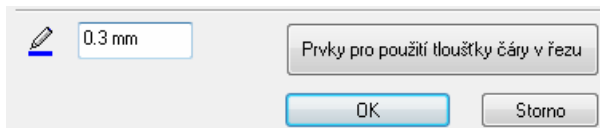
9.16. Kótování – nové značky

Seznam značek pro kótování je rozšířen o dva nové symboly, vhodné pro výškové kótování. Při použití těchto nových značek se pomocná čára automaticky skryje.

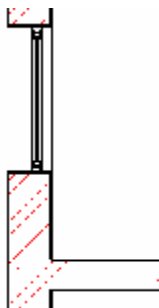


9.17. Atributy řezu – Prvky pro použití tloušťky čáry v řezu

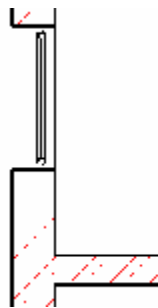
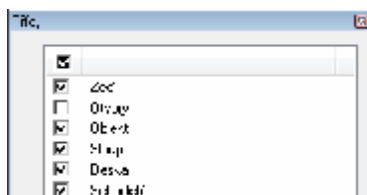
Při použití nástroje pro tvorbu řezu je možnost přiřadit zadanou tloušťku čáry pouze vybraným typům prvků, které protíná rovina řezu. Tato volba vám umožní rozlišit zobrazení hlavních konstrukčních prvků a dalších prvků jinou tloušťkou čáry. Nastavení naleznete v dialogovém okně *Atributy řezu*.



Všechny prvky mají v řezu stejnou tloušťku čáry



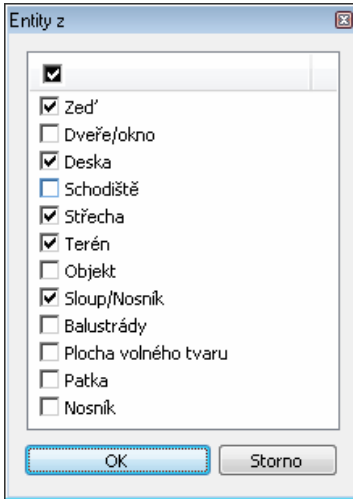
Všechny prvky kromě otvorových prvků mají v řezu stejnou tloušťku čáry



9.18. Legenda materiálů

Příkaz nabídky *Kreslení – Legenda materiálů* (není ve verzi Interior) generuje tabulku legendy materiálů vybraných položek, znázorněných šrafováním a názvy materiálů použitých na výkrese.

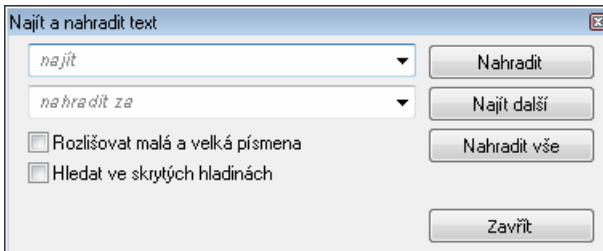
Vrs...	Název	Materiál	Šrafování	Výška
1 <--	Vnitřn...	Zdivo YTONG P2-500 100*249*599	Šraf 53	2680 mm



	Zdivo YTONG P2-500 100*249*599
	Zdivo YTONG P4-500 200*249*599
	Zdivo YTONG P4-500 300*249*599
	Přizdívky z bednicí tvárnice
	Základová deska
	Terén
	Zhutněný podsyp
	Beton základových konstrukcí
	Tepelná izolace

9.19. Text Najít a nahradit

Použitím tohoto nového nástroje můžete najít a nahradit texty. Pro rozšíření vyhledávání mohou být použity také speciální znaky. Příkaz vyvoláte z nabídky *Kreslení – Text – Najít a nahradit*.



9.19.1. Políčko Najít

Do políčka zadejte text, který si přejete vyhledat.

9.19.2. Políčko Nahradit za

Do políčka zadejte text, kterým budete nahrazovat hledaný text. Text bude nahrazen, když stisknete tlačítko *Nahradit* nebo *Nahradit vše*.

9.19.3. Rozlišovat malá a velká písmena

Pomocí této volby bude hledání rozlišovat velká a malá písmena. Jinak software při hledání nebude dělat rozdíl mezi malými a velkými písmeny.

9.19.4. Hledat ve skrytých hladinách

Zapněte tuto volbu, jestliže si přejete rozšířit hledání také pro skryté hladiny.

9.19.5. Najít další

Stiskněte toto tlačítko, pokud si přejete začít nebo pokračovat v hledání textu zadaného v políčku *Najít*.

9.19.6. Nahradit

Klikněte na tlačítko *Nahradit*, jestliže si přejete nahradit text zadaný v políčku *Najít*, textem zadaným v políčku *Nahradit za*.

9.19.7. Nahradit vše

Klikněte na tlačítko *Nahradit vše*, jestliže si přejete nahradit všechny texty v projektu shodné s textem zadaným v políčku *Najít*, textem zadaným v políčku *Nahradit za*.

9.20. Ovládání myši: Mód dlouhého kliku je možné vypnout

Od ARCHline.XP 2010 Release 2 existují dva způsoby jak používat myš v paletě *Pracovní nástroje*.

- ❖ **Klasický:** Podržení levého tlačítka myši nad nabídkou v paletě *Pracovní nástroje* po dobu nastavené časové prodlevy (*Rychlost dlouhého kliku*), zobrazí podnabídku souvisejících příkazů daného nástroje. Když přemístíte kurzor myši nad nabídku příkazu a uvolníte tlačítko myši, příkaz se vyvolá.
- ❖ **Běžný:** Když vypnete režim dlouhého kliku, prosté kliknutí levého tlačítka na nabídku vyvolá automaticky podnabídku souvisejících příkazů daného nástroje. Pro vyvolání příkazu je nutné další kliknutí levým tlačítkem na nabídku příkazu. Tento způsob ovládání myši je standardem Windows.

