

Doplněk "Profiler"

ÚVOD

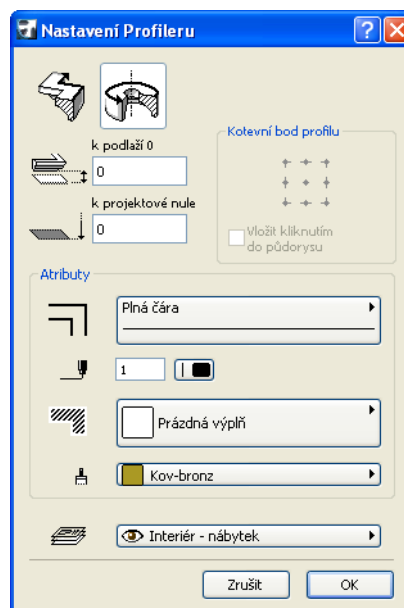
Doplněk Profiler umožňuje vytvářet knihovní prvky typu objekt pohybem profilu po přímé nebo zakřivené dráze.

Nový příkaz "Profiler" se implicitně objeví v menu v **3D model > Speciality 3D modelu**.

JAK POUŽÍVAT DOPLNĚK "Profiler"

Jak vytvořit objekt:

1. V okně půdorysu nakreslete profil, který chcete vysunout, pomocí nástrojů pro tvorbu a kreslení v ARCHICADu. Chcete-li vytvořit složité vysunutí, vytvořte skupinu několika prvků.
2. Vyberte profil a z nabídky **Návrh > Speciality návrhu** vyberte příkaz Profiler.
3. V dialogu Nastavení Profileru zvolte příslušné volby:



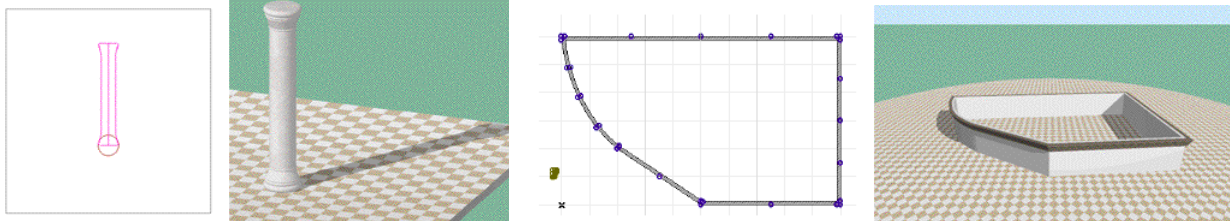
- Pomocí tlačítek v horní části dialogu zvolte metodu přímé nebo zakřivené geometrie.
 - Nastavte výšku kotevního bodu.
 - Zvolte kotevní bod nebo zaškrtněte políčko **Vložit klepnutím do půdorysu** a definujte jej graficky.
 - Nastavte atributy (typ obrysové čáry, barvu, výplňový vzor, povrch) nového objektu a přiřadte jej některé vrstvě.
 - Klikněte na OK.
4. Pokud zvolíte Vložit klepnutím do půdorysu, budete nyní muset klepnout někam do půdorysu a určit tak kotevní bod.
 5. Definujte dráhu stejným způsobem, jako byste kreslili zakřivenou nebo lomenou zeď.
 6. Objekt uložte.

Jak vytvořit objekt pomocí stávající dráhy nebo osy:

1. Nakreslete profil i dráhu/osu a označte je jako dvě samostatné skupiny.
2. Z nabídky **Návrh > Speciality návrhu** vyberte příkaz Profiler. Zobrazí se dialogové okno Nastavení Profileru (viz výše).
 - Zkontrolujte, zda jste nastavili správnou geometrickou metodu (přímá dráha může být osa a naopak).
 - Nastavte výšku kotevního bodu (všimněte si, že pokud se profil otáčí kolem osy, výška se bude vztahovat k nejnižšímu bodu osy).
 - Nastavte atributy a zvolte pro objekt příslušnou vrstvu.
 - Klikněte na OK.

Poznámka:

- Při metodě přímé geometrie musíte klepnout na kotevní bod. To musí být bod profilu - může to být i aktivní bod mimo profil, ale musí s ním být seskupen.
 - U metody zakřivené geometrie musíte klepnout dvakrát: nejprve definujete umístění nejnižšího bodu osy, potom určíte směr naklonění objektu (pokud osa není nakloněna, stačí jedno klepnutí).
3. Objekt uložte.



Poznámka:

- Profil by měl být nakreslen horní plochou nahoru, nikoli natočený.
- Osa nakreslená rovnoběžně s osou Y bude považována za svislou; pokud je nakloněna, objekt bude vložen nakloněný.
- Při kreslení dráhy závisí směr profilu na směru, ve kterém jste čáru nakreslili. (To můžete později změnit v dialogu pro nastavení objektu.)

Reklamacce:

Program je dodáván "TAK, JAK JE" a může obsahovat chyby. GRAPHISOFT za něj neposkytuje žádnou záruku ani odpovědnost žádného druhu.