

Novinky v DataCADu 17

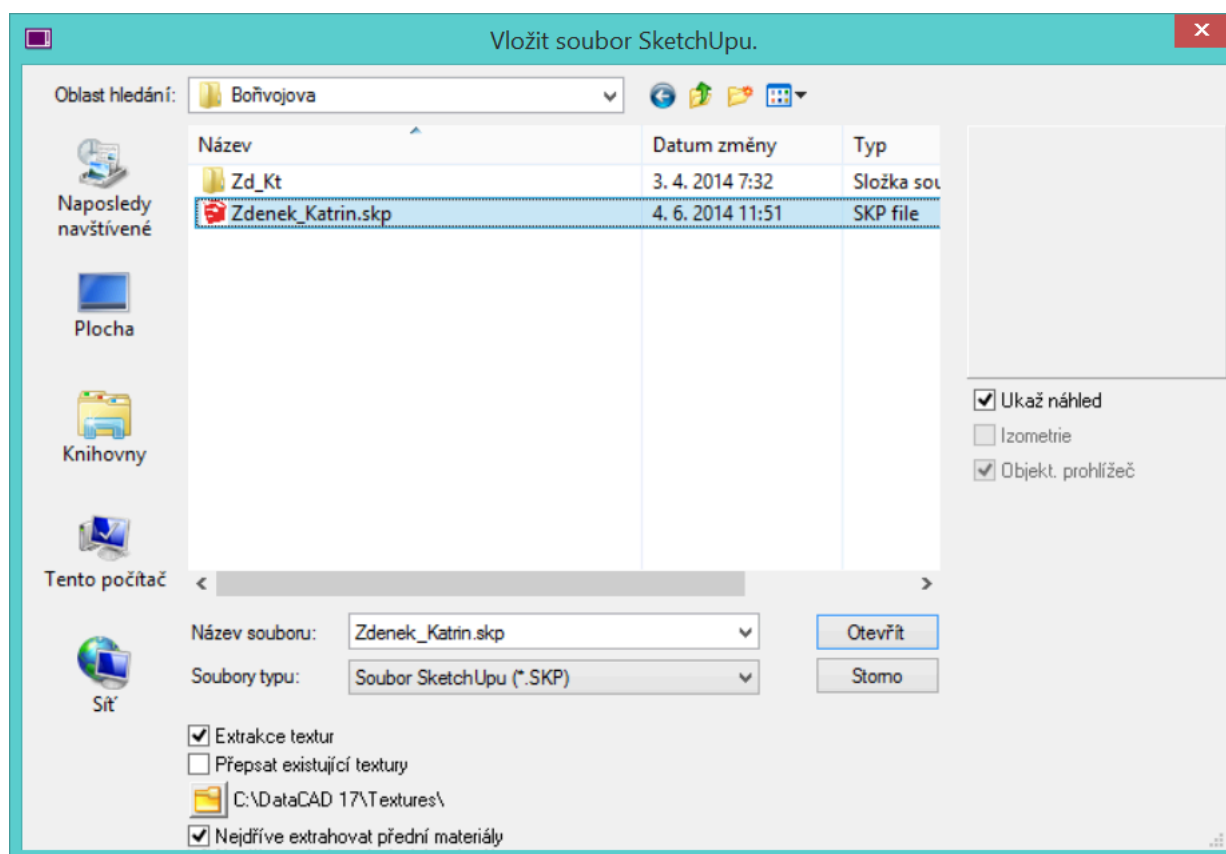
DataCAD 17 obsahuje sadu nových vlastností a vylepšení upravených pro práci se SketchUpem a zvyšujících jeho produktivitu. Formát výkresového souboru je aktuálně kompatibilní s výkresy DataCADu 15 a 16, nicméně pro uložení do starších verzí musíte použít volbu „Uložit jako“ z menu „Soubor“.

Nový překladač SketchUp

DataCAD 17 podporuje možnost vkládání modelu ze SketchUpu 2013 a 2014, export modelů do SU 2013 a 2014 a vložení souborů SU 2013 a 2014 do výkresu DataCADu jako externí reference (XREF).

> Pro vložení souboru SketchUp 2013 nebo 2014 do souboru DataCADu:

1. Spustíte DataCAD a otevřete výkresový soubor.
2. Vyberte **SketchUp** z menu **Vložit**.



a - je-li zatrženo políčko **Extrakce textur**, vytáhne tato volba textury přiřazené ve SketchUpu, připojí je k výkresu a přiřadí odpovídajícím objektům.

b - je-li zatrženo políčko **Přepsat existující textury**, budou textury přiřazené ve SketchUpu uloženy do DataCADu. Použijte ikonu složky pod tímto políčkem pro zadání složky, do které se mají textury uložit.

c - je-li zatrženo políčko **Nejdříve extrahovat přední materiály**, budou extrahovány a přiřazeny materiály umístěné na **přední** straně ploch. Není-li toto políčko zatrženo, budou extrahovány a přiřazeny materiály umístěné na „zadní“ straně ploch.

3. Vyberte *.SKP soubor, který chcete vkládat a klikněte na tlačítko **Otevřít**.

Je-li zatrženo políčko **Ukaž náhled**, DataCAD zobrazí náhled objektu v půdorysu. Je-li zatrženo **Izometrie**, bude náhled zobrazen v izometrickém pohledu. Je-li zatrženo políčko **Objekt. prohlížeč** (musí být zároveň zatrženo **Ukaž náhled**), DataCAD načte objekt SketchUpu do o2c prohlížeče a zobrazí náhled v něm.

4. Umístěte kurzor do výkresové plochy a klikněte. Vložíte tak do výkresu model SketchUpu.

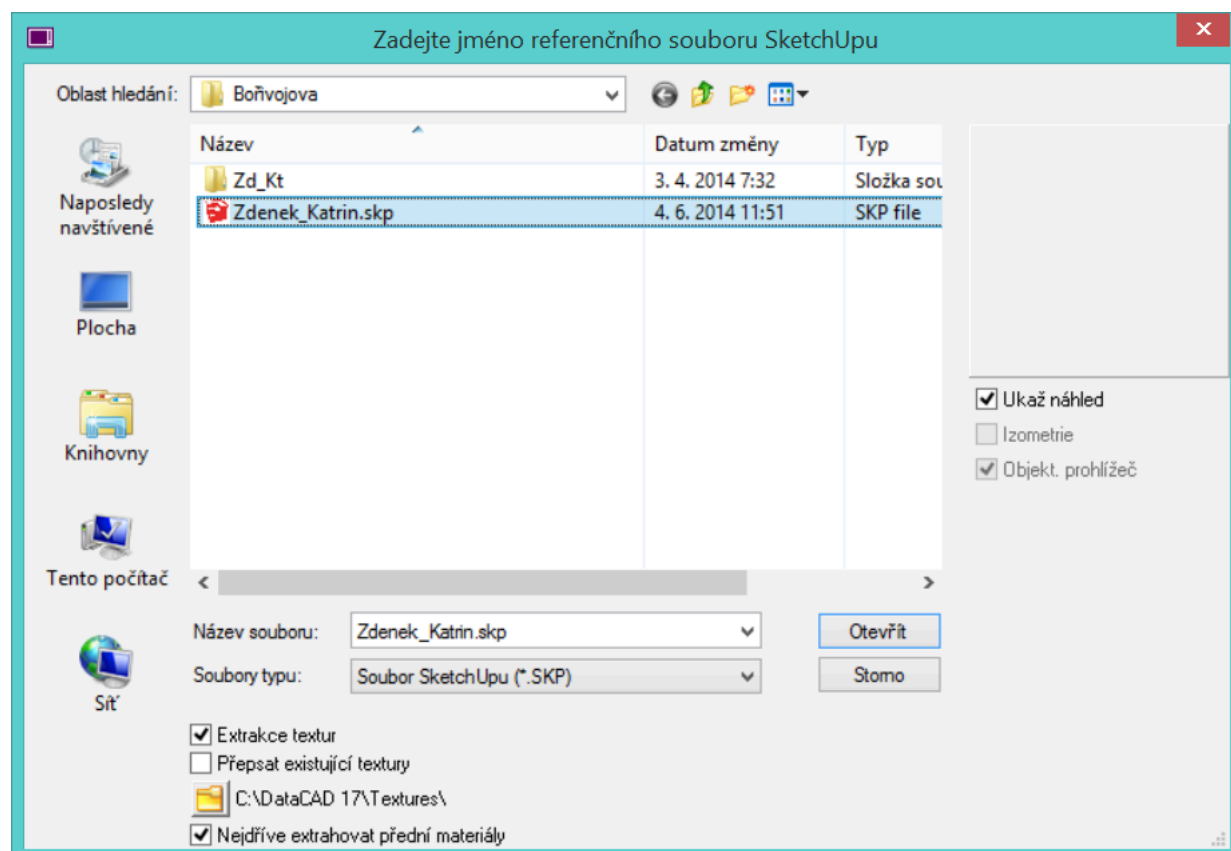
Všimněte si, že boční menu se změní na **Vlož Symbol**, obsahující standardní volby pro vkládání symbolu. Model SketchUpu bude vložen jako skupina polygonů v symbolu. Můžete použít editor symbolů pro jeho úpravu nebo jej rozbít a zpracovat podle potřeby.

DataCAD naimportuje soubor a zobrazí jej na výkresové ploše.

Doporučujeme vkládat neznámé soubory SketchUpu do prázdného výkresu, abyste předešli možným nekorektnostem. Soubory SketchUpu mohou pocházet z různých zdrojů a jejich obsah nemusí být vždy přesný. Po vložení souboru SketchUpu do nového výkresu a jeho kontrole, jej pak můžete zkopírovat do schránky a vložit do požadovaného cílového souboru DataCADu.

> Pro vložení souboru SketchUpu jako XREF:

1. Z menu **Vložit** vyberte položku **XREF SketchUp**.
2. Vyberte *.SKP soubor a klikněte na **Otevřít**



3. Umístěte kurzor do výkresové plochy a klikněte pro vložení souboru SU jako XREF.

DataCAD vloží soubor SketchUpu jako referenční.

Všimněte si, že se tento XREF chová jako běžný XREF DataCADu. Pokud přesunete nebo přejmenujete původní výkres SketchUpu, stane se z něj osiřelá reference. Musíte jej aktualizovat pomocí běžných metod DataCADu. Bude umístěn v Manažeru referenčních souborů spolu s jakýmkoli dalšími XREF soubory DataCADu.

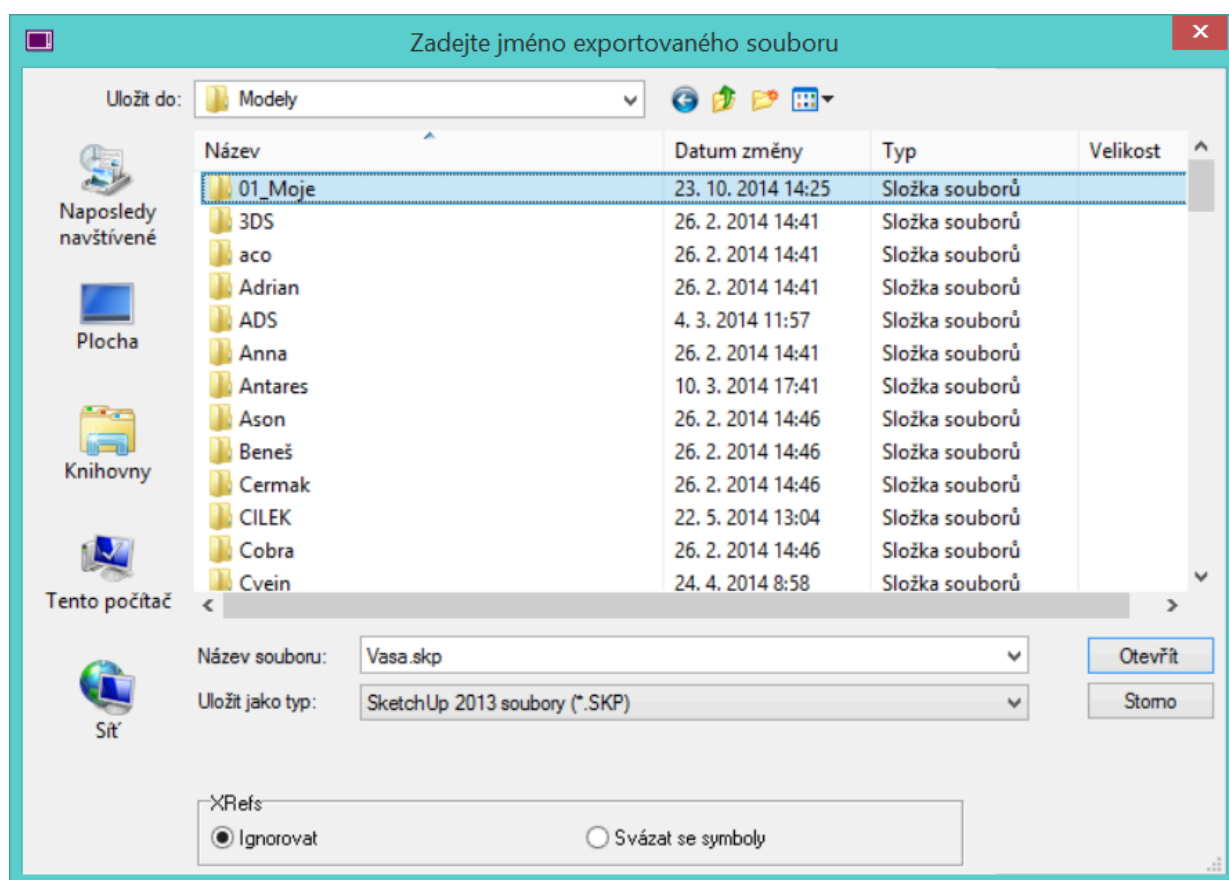
> **Pro export souboru do formátu SketchUpu 2013 nebo 2014:**

1. Otevřete soubor DataCADu.
2. Zapněte hladiny, které chcete začlenit do souboru SketchUpu. Vypněte všechny, které exportovány nebudou.
3. Klikněte na menu **Soubor/Export/SketchUp**.
4. Vyhledejte složku, do které chcete soubor uložit.
5. V poli **Uložit jako typ** zadejte formát SketchUpu, do kterého chcete soubor ukládat.

Pokud váš soubor obsahuje XREF, použijte pole XRef's pro rozhodnutí, zda tyto součásti **Ignorovat** nebo **Svázat se symboly**.

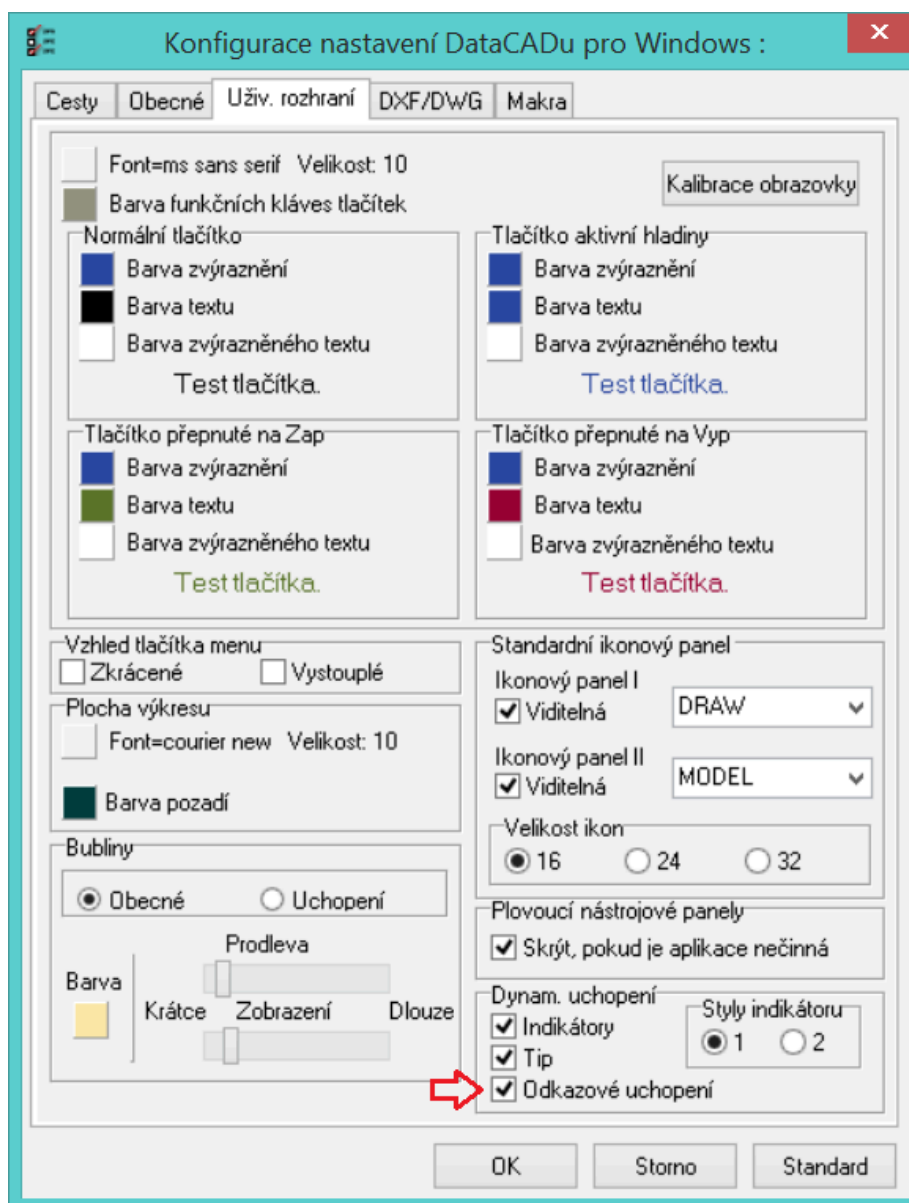
6. Zapište jméno exportovaného souboru a klikněte na tlačítko **Uložit**.

DataCAD vytvoří požadovaný soubor SketchUpu.



Odkazové uchopování

Do panelu **Uživ. rozhraní** dialogového okna **Preference** bylo v oblasti **Dynamické uchopení** přidáno zatržítko **Odkazové uchopení**. Aby bylo dostupné, musí být aktivní políčko **Indikátory** nebo **Tip**.



Je-li tato volba aktivní, můžete použít levou myš pro uchopování entity v poli aktuální úchopové oblasti. Pokud v ní žádný prvek není, funguje levá myš jako standardní levé tlačítko.

Pokud stisknete klávesu **Shift** a kliknete levou myší, bude dočasně odkazové uchopování deaktivováno a DataCAD bude toto kliknutí považovat za standardní levý klik.

Pokud v tomto režimu kliknete prostřední myší, objeví se kontextové menu **Urči/Uchop**. V předchozí verzi se toto menu zobrazovalo při současném stisknutí klávesy Shift a prostředního tlačítka myši. Nyní tato kombinace naopak deaktivuje dočasné zobrazování tohoto menu a klik funguje jako standardní prostřední klik.

Shift + pravý klik myši nyní bude registrován jako dvojklik pro zobrazení **Editoru vlastností prvků**, **Manažeru referenčních souborů** nebo **Editoru symbolů** – podle nastavení na kartě **Obecné** dialogového okna **Preference**.

Vylepšení produktivity

Nové příkazy a funkce

V menu **Architekt/Úprava zdí** bylo přidáno tlačítko **Vyčist/Čelo** (se zapnutou volbou **Auto3D**). Umožňuje měnit stav voleb **Začistit**, **Čelo zdi** a **Rozb. vnější/vnitř.** pro uzlové body inteligentních zdí pomocí voleb výběrového menu.

> Pro změnu stavu voleb:

1. Klikněte na tlačítko **Vyčist/Čelo**
2. Zapněte **Čelo zdi** pro zakončení zdí nebo ho vypněte pro jejich otevření.
3. Zapněte **Začistit** pro automatické začištěvání průniků nebo jej vypněte pro deaktivaci automatického začištěvání.
4. Volby **Rozb. vnější** a **Rozb. vnitř.** jsou navzájem vylučné. Řídí, zda čáry zdí budou ořezány k vnější nebo vnitřní čáře zdí.
5. Použijte volby výběrového menu a proveďte požadované změny.

Pokud použijete volby **Prvek**, **Skupina**, **NastavVýběr** nebo **Vybrat Vše**, budou změněny všechny uzlové body zdí ve výkrese. Pokud použijete **Oblast** nebo **Hranice**, budou změněny pouze ty, které jsou uvnitř oblasti nebo hranice.

Úpravy zdí	Vyčist/Čelo
F1 Přid Uzl Bod	F1 Prvek
	F2 Skupina
	F3 Oblast
	F4 Hranice
	F5 Maska
F6 Poly Do Zdi	F6 Prohl.Hladin
F9 Přeh.Vnt/Vnj	
S1 Vyčist/Čelo	
	S3 Čelo zdi
	S4 Začistit
	S5 Rozb. vnější
	S6 Rozb. vnitř.
S0 Konec	S0 Konec

Maska podle šrafovacího vzoru

V podmenu **Maska** pro všechny editační příkazy přibyla nová volba, která umožňuje vybírat prvky podle přiřazeného šrafovacího vzoru. Ve výběrovém menu vyberte položku **Maska** a poté **Vzor**. Vyberte vzor pro maskování, klikněte pravým tlačítkem a poté vyberte objekty, které chcete zpracovávat pomocí položek výběrového menu, nebo klikněte na **Ctrl+A** a vyberte celý výkres.

Příkazy Geometrie

Menu Funkce/Geometrie obsahuje několik nových příkazů. V podmenu **Směr XY** najdete příkaz **2 Body**, umožňující nastavit směr rastru, který nyní pracuje i v paralelních 2D pohledech, včetně izometrie. V podmenu **Odstup** najdete volby **Vzdál/2** a **Vzdál*2** (je-li vypnutá volba Dynamicky). Můžete pomocí nich zmenšit na polovinu nebo zdvojnásobit aktuální velikost odstupe. Rovněž zde najdete novou funkci **Offset Z**, která umožňuje odstup ve směru osy Z. Kladné hodnoty posouvají objekt směrem nahoru, záporné směrem dolů.

Nástroje pro symboly

Kontextové menu (pravý klik) pro symboly obsahuje nový příkaz, který načte Windows Explorer a otevře složku, ve které je vybraný symbol umístěn. Klikněte Ctrl + pravým tlačítkem na symbol na výkresové ploše, vyberte volbu **Nástroje pro symboly** a Otevřít složku symbolu v Exploratu Windows. Stejný příkaz spustíte i z pravého kliknutí na symbol v Browseru.

Symbol Vlastnosti	Úpravy symbolu
Identifikace	Vlastnosti symbolu
Zadat konstrukční rovinu	Otevřít v manažeru symbolů
Zoomovat do	Otevřít v o2c prohlížeči
Fix. zobrazení	Řez
URL	Auto načtení
Soubor	Zn. načíst
Objektový prohlížeč	Nahradit
Materiál podle prvku	Předefinovat
Materiál podle hladiny prvku	Obnovit vložení Z
Sun Shader	Rozložit
Přehodit normály	Konvertovat do XRef
Ignoruje řezové hranoly	Soupiska
☒ Fix Text	Editovat pole
Zámek úhlu textu	Editovat atributy
Zámek velikosti	Uložit jako
Nástroje pro symboly	Otevřít složku symbolu v Exploratu Windows

Inteligentní prvky

Pokud odstraníte z inteligentní zdi inteligentní okno nebo dveře, které do ní byly původně umístěny, můžete nyní použít nové tlačítko **Reasociovat** v menu **Architekt**, pro opětovné přiřazení inteligentního prvku ke zdi. Klikněte na **Reasociovat**, vyberte inteligentní zeď a poté vyberte inteligentní okno nebo dveře, které k ní chcete přiřadit.

Pro Kapsové dveře nyní můžete definovat určitou barvu **kapsy**. V Manažeru dveří načtete kapsové dveře, klikněte na záložku **Otvírání**, deaktivujte zatržítka **Shoda s barvou dveří** a můžete poté ze seznamu vybrat požadovanou barvu.

Text atribut symbolu

Textový atribut symbolu nyní podporuje podtržení a přeškrtnutí textu. Obě čáry mají proměnlivou délku a přizpůsobují se délce zadaného textu. Je možné na ně použít objektové uchopování.

Tyto vlastnosti můžete nastavit v dialogu Text/Font před vytvořením textového atributu symbolu nebo v dialogu **Editoru vlastností prvků** po jeho vytvoření. Stiskněte Ctrl+pravý klik na textový atribut symbolu, poté vyberte **Sym Atr Vlastnosti**. Otevře se požadovaný dialog.

Rovněž příkaz Změny/Text/Písmo obsahuje možnosti přidat čáru pod a nad textový atribut symbolu. Vyberte příslušné zatržítka v dialogu **Písma** a poté vyberte textový atribut symbolu, u kterého chcete provést změnu.

Sym Atr Vlastnosti

Možnosti dialogu

☐ Změny velikosti

Možnosti náhledu

☒ Náhled

☒ Zobrazit rovinu země

☒ Zobrazit materiály

Hladina: Layer001

Barva: Bílá

Tloušťka čáry : 1

Hyperlink k fixovanému zobrazení: < None >

Z-báze: 0

Z-výška: 2438,40

Font: Změna...

Podtržené: Ano

Přeškrtnuté: Ano

Horizontální zarovnání: Vlevo

Vertikální zarovnání: Dole

Zámek velikosti: Ne

Výřez: Ne

OK Storno Použít

Změna textu

Do kontextového menu pro jednořádkový text, MText a PText byla přidána nová volba **Editovat obsah**.

Změna faktoru řádků pro MText a PText

Menu Změny/Text obsahuje nový příkaz **Faktor**, umožňující změnu rozteče řádků textu.

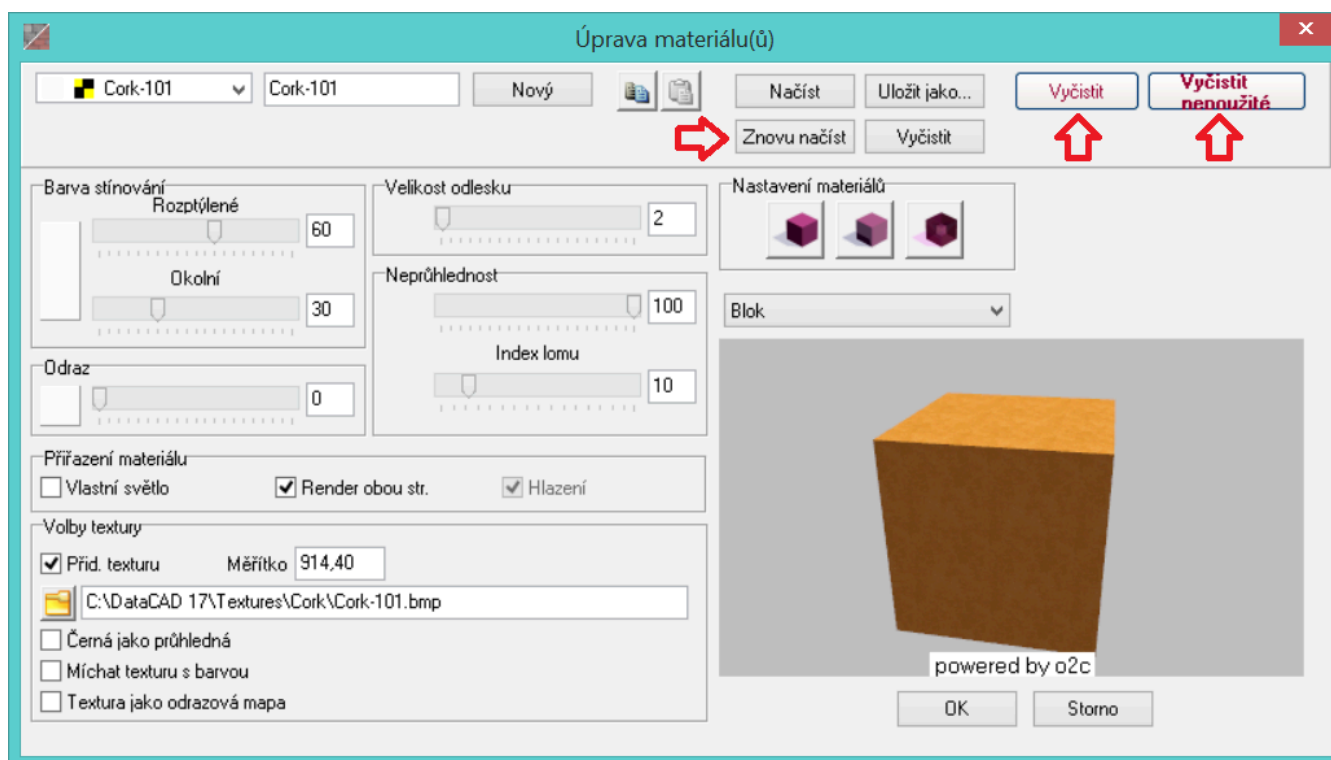
Správa výkresových materiálů

Dialog **Úprava materiálů** obsahuje tři nová tlačítka označená **Znovu načíst**, **Vyčistit** a **Vyčistit nepoužité**.

Kliknutím na **Znovu načíst** načtete znovu aktuálně vybranou materiálovou definici z disku. Je dostupné pouze, byla-li už materiálová definice načtena.

Kliknutím na **Vyčistit** odstraní přiřazení vybraného materiálu z jakékoli entity, barvy nebo hladiny ve výkresu a zároveň odstraní přiřazenou definici materiálu z výkresového souboru. Z menu **Pohled/Rendering** otevřete dialog **Úprava materiálů**, vyberte materiál, který chcete odstranit a klikněte na tlačítko **Vyčistit**.

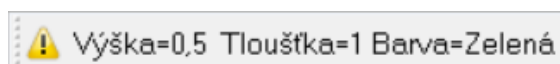
Kliknutím na tlačítko **Vyčistit nepoužité** vyčistí definice materiálů přiřazené k prázdným hladinám, barvám při nastavení renderu **podle hladiny**, barvám, které nejsou použity ve výkresu, symbolům načteným v hlavičce souboru, ale nepoužitým ve výkrese.



Změny v prostředí a chování programu

Kótování

V menu Kótování/Délky/Styl značky nyní vidíte na informačním panelu info o velikosti, tloušťce a barvě zakončovací značky kóty.



XREF's

Editor vlastností prvků pro symboly a referenční soubory nyní zobrazuje Faktor rozteče řádků. Najdete ho i v kontextovém menu Identifikace a v identifikačních informacích.

XREF na zavřené hladině lze nyní aktualizovat (nikoli znovu načíst).

Manažer hladin

Je-li na dialogu Manažeru hladin zatržena volba **Ponechat manažer hladin otevřený**, zůstane dialog na obrazovce při editaci, dokonce, i když výkresy zavřete.

Odstup

Pokud v menu Geometrie/Odstup použijete volbu **Dynamicky**, zobrazí nyní DataCAD pružnou čáru indikující směr odstupu.

Vkládací bod textu

Pokud nastavíte v sekci [Debug] souboru dcadwin.ini volbu **Draw Text Insertion Point=TRUE**, bude se ve výkrese zobrazovat vkládací bod textu na obrazovce, ale nebude se tisknout.

Sun Shader

Menu **Pohled** a panel nástrojů **Pohled** obsahují nový příkaz **Pohled z pozice slunce**. Tento příkaz umístí model tak, jako byste jej pozorovali z pozice slunce.

