

# ***SPIRIT 15***

**Nové funkce**

Informace v tomto dokumentu mohou podléhat změnám bez předchozího upozornění.

09/2008 (SPIRIT 15 CZ) Revize 2

© copyright SOFTconsult spol. s r. o. Praha 2008. Všechna práva vyhrazena.

# Obsah

Úvod.....	5
Verze 15.04.....	6
Windows Vista.....	6
Dynamický posun výkresu.....	6
Výběrový kurzor.....	6
Aktivní výběr editačních operací.....	7
Posun (urychlující klávesa [p]).....	7
Otočit (urychlující klávesa [l]) .....	7
Zvětšit (urychlující klávesa [Alt] + [d]).....	8
Zrcadlit (urychlující klávesa [Alt] + [z]) .....	8
Kopie (urychlující klávesa [k]) .....	9
Vymazat.....	9
Změnit barvu.....	9
Změnit text.....	9
Kopie Data.....	9
Gen Referenci.....	9
Gen Symbol .....	9
Hyper odkazy.....	10
Double-klik pro editaci.....	10
Power Ofset.....	10
Power Ořez.....	11
Rozšíření uchopování.....	11
Bitmapy a barevné výplně.....	12
Editor stylu kótování.....	12
Kótování otvorů.....	13
Podpora úrovní detailů v referencích.....	13
Jména fólií pro DWG export.....	13
Ikonová lišta Kurzor.....	14
Verze 15.15.....	14
Jednou nakreslete, mnohokrát změňte!.....	14
Objekt inspektor.....	15
Situace s uložením dat pro tisk.....	16
Situace jako reference ve výkrese.....	17
Paleta per v referenci.....	17
Seznamy z Pronto Reportingu jako reference.....	18
Tažené těleso – vícenásobný profil.....	18
3D ořez – ořez rovinou .....	18
Ostění pro dveře.....	19
Stomix.....	19
Stromy pro Fresco II.....	20



## Úvod

Tento dokument obsahuje popis nových funkcí SPIRITu 15 oproti verzi SPIRIT 14 (14.23). Popis funkcí, které jsou shodné s verzí SPIRIT 14 nebo staršími verzemi najdete v jiném dokumentu popisujícím příslušnou část menu SPIRITu.

Ve verzích Werkplan a DC nejsou některé funkce dostupné.

Jednotlivé funkce jsou dostupné také podle toho jakou verzi SPIRITu a jaký licenční soubor máte nainstalovaný. Aktuální verzi a licenci zjistíte pokud ve SPIRITu vyberete volbu **Nápověda - Info**. V zobrazeném dialogu je uvedena verze (Version), licence (License) a další informace. Verzi si můžete aktualizovat pomocí volby **Nápověda - Live Update**.



Abyste měli k dispozici všechny funkce musíte mít pro příslušnou verzi odpovídající licenci.

Např.

pro verzi 15.04 licence 15.0

pro verzi 15.1x licence 15.1

pro verzi 15.2x licence 15.2

Pokud máte nainstalovanou nejnovější verzi, ale používáte licenci 15.0, nebudete mít k dispozici nové funkce obsažené ve verzích 15.1x, 15.2x ...

## Verze 15.04

### Windows Vista

Struktura souborů a složek SPIRITu 15 je navržena tak, že vyhovuje systému Windows Vista. Pro správnou funkci SPIRITu 15 je potřebný operační systém Windows Vista nebo Windows XP SP2.

LPT dongle (starší typ) již není podporován. Ke SPIRITu 15 je dodáván pouze USB dongle.

### Dynamický posun výkresu



Nyní můžete dynamicky pomocí myši pohybovat výkresem po kreslicí ploše podle následujících pravidel:

1. Pokud je v nastavení programu (**Nástroje - Nastavení programu... - Ovládání**) aktivní volba **Dynamický posun výkresu prostředním tlačítkem myši**, použijte prostřední tlačítko myši. Při posunu držte prostřední tlačítko stisknuté. Prostřední tlačítko můžete použít také pro uchopování.
2. Vyberete-li v nové ikonové liště **Kurzor** ikonu **Dynamický posun výkresu**, můžete posouvat výkres levým tlačítkem myši (při posunu držte levé tlačítko stisknuté). Pokud je v nastavení programu (**Nástroje - Nastavení programu... - Nastavení kurzoru**) aktivní volba **Zobrazit graficky kreslicí režim na kurzoru**, kurzor změní tvar.

Poznámka:

Dynamický posun výkresu je podporován při operacích kreslení. Když např. zadáváte vrcholy polyline, můžete prostředním tlačítkem posouvat výkres.

### Výběrový kurzor



Nyní můžete nejdříve vybrat elementy a poté provést některou z dynamických editačních operací na vybraných elementech. Pro výběr operace můžete použít urychlující klávesu nebo kontextové menu.

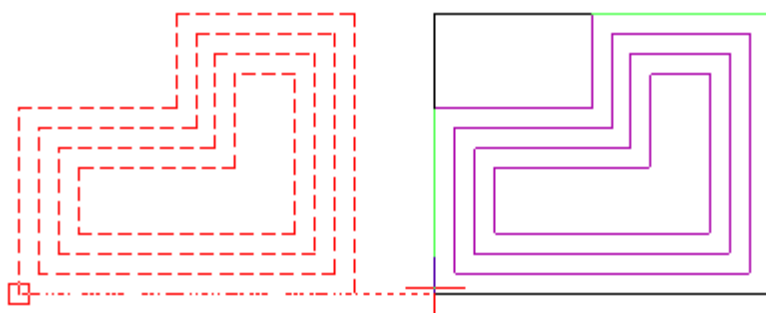
1. Vyberte ikonu **Výběr elementů** z nové ikonové lišty **Kurzor**. Pokud je v nastavení programu (**Nástroje - Nastavení programu... - Nastavení kurzoru**) aktivní volba **Zobrazit graficky kreslicí režim na kurzoru**, kurzor změní tvar.
2. Levým tlačítkem myši vyberte element výkresu.
  - Chcete-li vybrat více elementů, podržte stisknutou klávesu [Ctrl] a vyberte další elementy.
  - Můžete také na prázdné ploše výkresu stisknout a držet levé tlačítko myši a vyznačit obdélníkovou oblast. Pokud vyznačíte oblast směrem levý horní roh - pravý dolní roh, vyberou se všechny elementy které jsou celé uvnitř oblasti. Pokud vyznačíte oblast směrem pravý dolní roh - levý horní roh, vyberou se všechny elementy které jsou alespoň částečně uvnitř oblasti.
  - Stiskem kláves [Ctrl] + [A] vyberete všechny elementy na obrazovce v závislosti na nastavení volby **Skrz Fólie**.
  - Můžete také kliknout pravým tlačítkem myši na prázdnou plochu výkresu a z kontextového menu vybrat volbu **Vybrat vše**.
  - Pro zrušení jednoho elementu z vícenásobného výběru jednoduše klikněte na element [Ctrl] + levým tlačítkem myši.
  - Chcete-li zrušit aktuální výběr, použijte některou z těchto možností:
    - klikněte levým tlačítkem myši kamkoliv na prázdnou plochu výkresu
    - stiskněte klávesu [Esc]

- klikněte pravým tlačítkem myši na prázdnou plochu výkresu a z kontextového menu vyberte volbu Zrušit výběr

## Aktivní výběr editačních operací

Pokud jste provedli výběr elementů pomocí nové funkce kurzoru - **Výběr elementů**, SPIRIT nabízí několik dynamických editačních operací. Editační operaci můžete vybrat pomocí urychlující klávesy, nebo klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte funkci z kontextového menu.

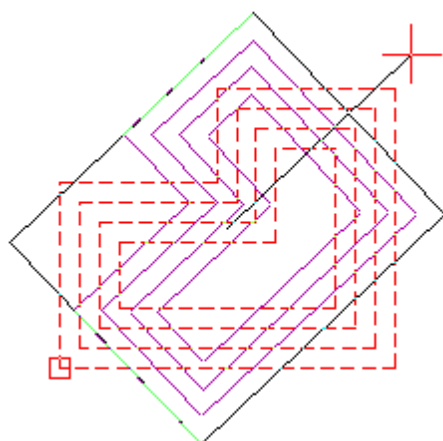
### Posun (urychlující klávesa [p])



1. Máte-li vybrané elementy, stiskněte klávesu [p] nebo klikněte pravým tlačítkem myši a z kontextového menu vyberte volbu **Posun**.
2. Zadejte počáteční bod posunutí (můžete použít uchopení).
3. Zadejte koncový bod posunutí myši nebo zadejte vzdálenost posunutí z klávesnice.

Předtím než určíte koncový bod posunutí, můžete aktivovat volbu **+ Kopie**, abyste vytvořili posunutou kopii elementu.

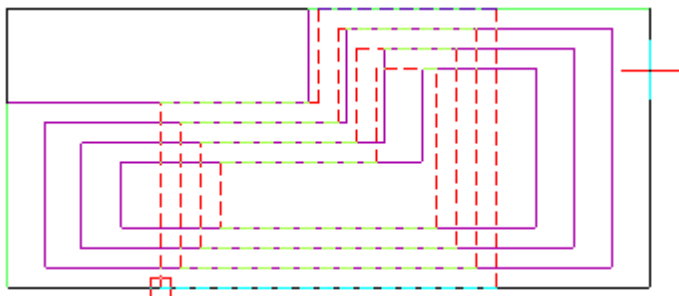
### Otočit (urychlující klávesa [l])



1. Máte-li vybrané elementy, stiskněte klávesu [l] nebo klikněte pravým tlačítkem myši a z kontextového menu vyberte volbu **Otočit**.
2. Střed otáčení je umístěn automaticky uprostřed vybraných elementů. Pokud chcete změnit střed otáčení, vyberte z menu volbu **Střed** a zadejte nový střed otáčení.
3. Zadejte koncový bod otočení myši nebo zadejte úhel otočení z klávesnice.

Předtím než určíte koncový bod otočení, můžete aktivovat volbu **+ Kopie**, abyste vytvořili otočenou kopii elementu.

### Zvětšit (urychlující klávesa [Alt] + [d])

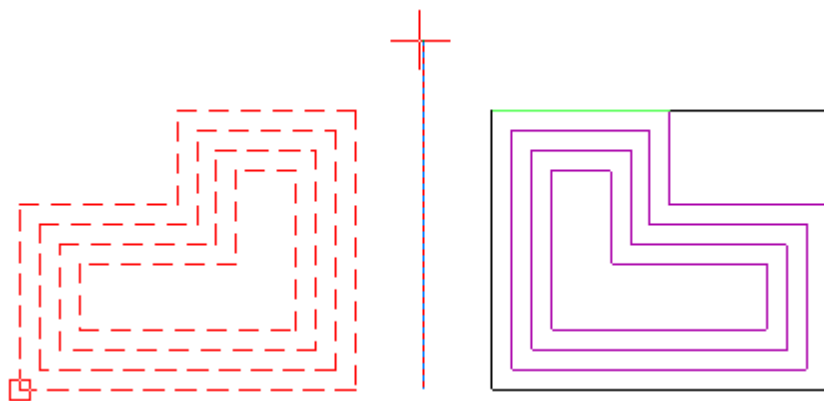


Dynamická funkce zvětšení umožňuje dynamicky zvětšit vybrané elementy v závislosti na směru tažení kurzoru. Táhnete-li kurzor svisle (nahoru nebo dolů) budou se elementy dynamicky zvětšovat pouze ve směru osy Y. Táhnete-li kurzor vodorovně (vpravo nebo vlevo) budou se elementy dynamicky zvětšovat pouze ve směru osy X. Táhnete-li kurzor šikmo budou se elementy dynamicky zvětšovat v obou směrech (X a Y).

1. Máte-li vybrané elementy, stiskněte klávesy [Alt] + [d] nebo klikněte pravým tlačítkem myši a z kontextového menu vyberte volbu **Zvětšit**.
2. Střed zvětšení je umístěn automaticky uprostřed vybraných elementů. Pokud chcete změnit střed zvětšení, vyberte z menu volbu **Střed** a zadejte nový střed zvětšení.
3. Určete novou velikost myši nebo zadejte faktor zvětšení z klávesnice.

Předtím než určíte novou velikost zvětšení, můžete aktivovat volbu **+ Kopie**, abyste vytvořili zvětšenou kopii elementu.

### Zrcadlit (urychlující klávesa [Alt] + [z])



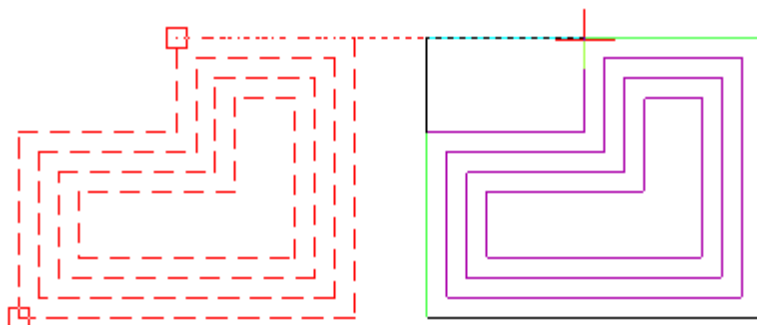
1. Máte-li vybrané elementy, stiskněte klávesy [Alt] + [z] nebo klikněte pravým tlačítkem myši a z kontextového menu vyberte volbu **Zrcadlit**.
2. Zadejte první bod osy zrcadlení.
3. Zadejte druhý bod osy zrcadlení myši nebo zadejte úhel otočení osy z klávesnice.

Předtím než určíte druhý bod osy zrcadlení, můžete aktivovat volbu **+ Kopie**, abyste vytvořili zrcadlovou kopii elementu.

Poznámka:

Po provedení dynamických editačních operací zůstanou elementy pořád vybrané. To vám umožní použít další dynamickou editační operaci bez toho abyste museli znovu elementy vybírat.

## Kopie (urychlující klávesa [k])



Funkce kopírování funguje stejně jako ostatní dynamické editační funkce, pokud stisknete klávesu [k]. Kopírování je velice podobné funkci **Posun**.

Když vyberete volbu **Kopírovat** z kontextového menu, vybrané elementy se zkopírují do schránky Windows. Abyste mohli elementy vložit do stejného výkresu, musíte nejdříve zrušit výběr a potom z kontextového menu vyberete volbu **Vložit**.

Místo kontextového menu můžete jednoduše použít klávesy [Ctrl] + [c] a [Ctrl] + [v] pro kopírování a vložení elementů do jednoho nebo více výkresů.

## Vymazat

Všechny vybrané elementy můžete vymazat stiskem klávesy [Delete]. Nebo klikněte pravým tlačítkem myši a z kontextového menu vyberte volbu **Vymazat**.

## Změnit barvu

Všem vybraným elementům, nezávisle na typu elementu, můžete změnit barvu. Klikněte pravým tlačítkem myši a z kontextového menu vyberte volbu **Změnit barvu**. Klikněte 2x na novou barvu v zobrazené barevné paletě nebo vyberte barvu a potvrďte tlačítkem OK.

## Změnit text

Když vyberete jeden nebo více textů, můžete měnit obsah textu. Klikněte pravým tlačítkem myši a z kontextového menu vyberte volbu **Změnit obsah textu**. Vybraný text se zobrazí v příkazovém řádku a můžete jej změnit. Je-li vybráno více textů, stisknete [Enter] a můžete změnit další text.

Poznámka:

Nové dynamické editační operace přímo souvisí s elementy které jsou ve výběru a speciálně s pořadím, ve kterém jste elementy vybírali. Např. když vyberete nejdříve čáru a potom text, kontextové menu nebude obsahovat volbu **Změnit obsah textu**. Když však vyberete nejdřív text a potom čáru, volba **Změnit obsah textu** se v kontextovém menu zobrazí. Společné funkce, např. **Změnit barvu**, se v kontextovém menu zobrazí vždy.

## Kopie Data

Použijte tuto volbu kontextového menu, chcete-li zkopírovat textové informace vybraných elementů do schránky Windows. Tyto informace můžete vložit do Excelu a použít např. pro vyhodnocení ploch apod.

## Gen Referenci

Použijte tuto volbu kontextového menu pro vygenerování referenčního souboru z vybraných elementů.

## Gen Symbol

Použijte tuto volbu kontextového menu pro vygenerování symbolu z vybraných elementů.

## Hyper odkazy

Pomocí této volby kontextového menu můžete k vybraným elementům přiřadit hyper-odkazy. Pokud je ve výběru více elementů, hyper-odkaz se přiřadí prvnímu elementu.

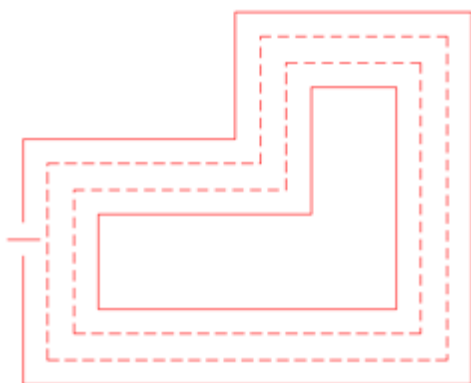
## Double-klik pro editaci

Po výběru elementů pomocí výběrového kurzoru, můžete nyní 2x kliknout (double-klik) na vybraný element a otevře se editační funkce. Tato možnost je dostupná pro následující elementy:

Element	Akce na double-klik
Polyline	Otevře menu editace polyline
Bitmapa	Otevře asociovanou grafickou aplikaci
Poly-deska	Otevře menu editace poly-desky
Deska	Otevře menu editace desky
Polygon	Otevře menu editace polygonu
ZAK komponent	Otevře soubor ZAK komponentu pro editaci
Reference	Otevře referenční soubor pro editaci
Symbol	Otevře soubor symbolu pro editaci
Text	Otevře text v příkazovém řádku pro editaci
Text Blok	Otevře Text Blok editor
Tažené těleso	Otevře menu editace taženého tělesa
ZAK střecha	Otevře editor střechy

## Power Offset

Roletové menu: (Nástroje -> Geometrie -> Ofset)



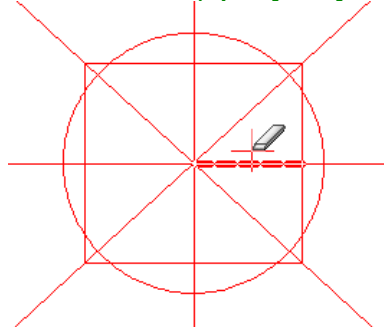
Menu **Ofset** (FUNKCE - Geometrie - Ofset) bylo rozšířeno pro podporu dynamického ofsetu (odstupu) dalších elementů. Nyní můžete vytvořit ofset také u těchto elementů - polyline, poly-desky, deska, polygon. Pokud některý z těchto elementů obsahuje otvory, máte na výběr 3 možnosti.

Volba menu	Funkce
S Ofsetem Orvorů	Ofset bude proveden také u otvorů. Volba <b>Obrátit</b> umožňuje otočit směr ofsetu pro otvory.
Bez Ofsetu Otvorů	Otvory budou zahrnuté ale bez ofsetu.
Bez Otvorů	Otvory budou ignorovány.

Volba **Do Fólie** umožňuje vybrat fólii do které budou uloženy nově vytvořené elementy.

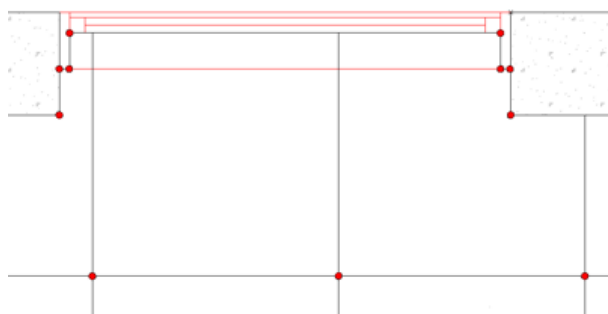
## Power Ořez

Roletové menu: (Úpravy -> Vymazat)



Do menu **Vymazat** (KRESLIT - Vymazat) byla přidána funkce **Power Ořez**. Pomocí této funkce můžete vymazat část nebo celý element. Podporované elementy jsou čára, oblouk a kružnice. Ukažte kurzorem na tu část čáry, oblouku nebo kružnice, kterou chcete vymazat. Vybraná část elementu se zvýrazní. Klikněte levým tlačítkem myši a operace se provede.

## Rozšíření uchopování



- Rozšířené možnosti uchopení nyní umožňují uchopit libovolný uchopovací bod uvnitř ZAK komponentu. Toto lze využít např. při kótování. Můžete okótovat pouze vybranou část ZAK komponentu.
- Nyní můžete také uchopovat libovolné uchopovací body uvnitř referenčních souborů, včetně ZAK komponentů a asociativního šrafování uvnitř referenčních souborů.

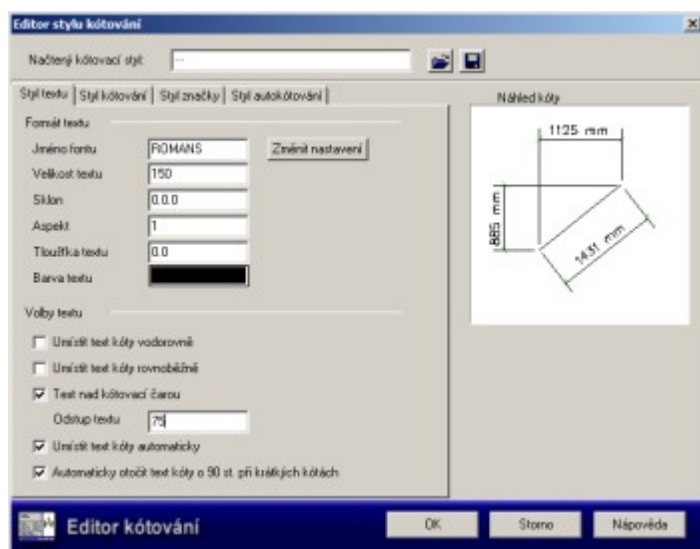
## Bitmapy a barevné výplně



Používáte-li ve výkrese bitmapy nebo barevné výplně, můžete je nyní vybírat kdekoli uvnitř bitmapy nebo výplně (dříve pouze ne obrysu).

## Editor stylu kótování

Roletové menu: (Kreslit -> Kótovat -> Délky)



Do menu **Kótování - Délky** byl přidán nový editor stylu kótování (volba **Editor**). Pomocí této volby otevřete dialogové okno **Editor stylu kótování**. Každá změna provedena v nastavení se okamžitě zobrazí v náhledovém okně, ve kterém můžete náhled také posouvat a zvětšovat. Nastavený styl kótování můžete uložit do souboru a později znovu načíst. Editor stylu kótování můžete využít také pro změnu již existujících kót.

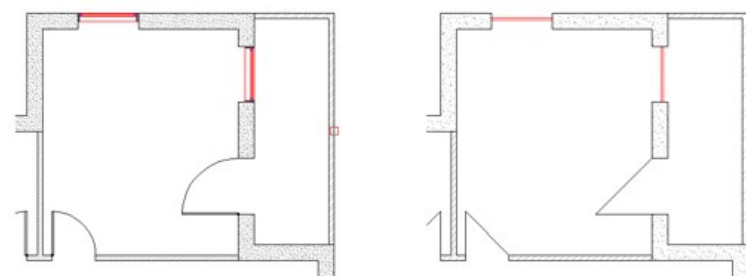
## Kótování otvorů

Roletové menu: (Kreslit -> Kótovat -> Délky)



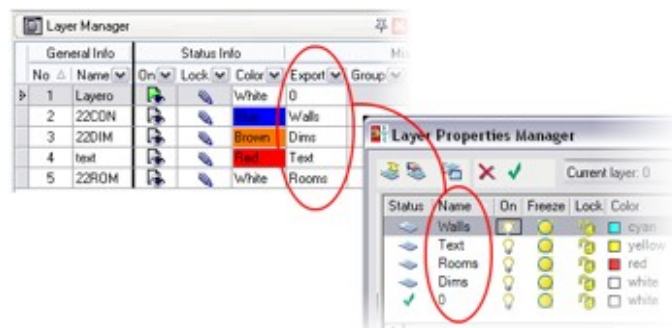
Do menu **Kótování - Délky - Úpravy** byly přidány další možnosti. K asociativní kótě můžete nyní doplnit rozměr otvoru nebo kód výrobce např. okna. Tato doplňková informace se zobrazí pod kótovací čarou. Můžete přidat buď číselnou hodnotu (**Výška Otvoru**) nebo textový řetězec (**Text Otvoru**). Přidaná informace zůstane spojena s kótou také při změně kóty. Přidanou informaci lze samozřejmě vymazat (**Vymazat Otvor**).

## Podpora úrovní detailů v referencích



Nyní můžete zobrazit referenční soubor (externí nebo vlastní referenci) v jiné úrovni zobrazení detailu než je aktuální výkres. Abyste tuto možnost mohli využít, musíte nejdříve uložit situaci s požadovanou úrovní detailu, kterou budete chtít použít. Poté klikněte na vložený referenční soubor pravým tlačítkem myši. Z kontextového menu vyberte volbu **Situace** a vyberte situaci, která odpovídá úrovni detailu, kterou chcete zobrazit.

## Jména fólií pro DWG export



Do dokovacího panelu **Správa fólií** byl přidán sloupec **Export**. Do tohoto sloupce můžete zadat jméno fólie pro export. Takto můžete exportovat i více fólií SPIRITu do jedné fólie.

Upozornění:

Při exportu výkresu do DWG souboru zkontrolujte zda je v dialogu *Nastavení DWG/DXF (export)* na záložce **Fólie** aktivní volba **Použít jména fólií sloupce Export**.











## Ikonová lišta Kurzor

Ve SPIRITu 15 je nová ikonová lišta **Kurzor**.

Tabulka níže ukazuje jednotlivé volby a k nim asociované režimy.

Pokud není ikonová lišta zobrazena aktivujete ji pomocí následujících kroků.

1. Vyberte z roletového menu volbu **Okno - Panely nástrojů - Upravit**.
2. Vyberte záložku **Ikonové lišty**.
3. Zaškrtněte políčko u položky **Kurzor**.
4. Ukončete tlačítkem **Zavřít**.

Aktivní ikona	Grafická značka kurzoru	Režim
		Výběr elementů
		Dynamický posun výkresu
		Režim kreslení 2D čar
		Režim kreslení 2D stěn
		Režim kreslení ZAK stěn
Jako upozornění na zadání hodnoty z klávesnice byla přidána tato grafická značka kurzoru.		
		Zadání z klávesnice

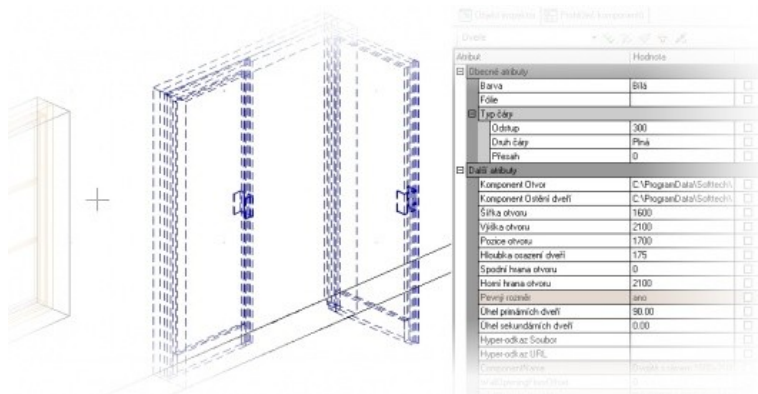
## Verze 15.15

### Jednou nakreslete, mnohokrát změňte!

Důležitou úlohou architekta, projektanta nebo dizajnéra je navrhnout klientovi cenově efektivní a praktické řešení. Tento proces často vyžaduje značné úpravy ve fázi koncepčního návrhu a toto je hlavní cíl upgrade SPIRITu. Zvýšit efektivitu při vytváření ale hlavně následných úpravách. Při návrhu používáte jak inteligentní elementy jako ZAK stěny, okna, dveře, tak obecné CAD data jako čáry a kružnice. SPIRIT 15 nabízí nový způsob výběru elementů, kdy element nejdřív vyberete a potom změňte (posun, otočení, kopie...). Pomocí nového objekt inspektoru ve verzi 15.15, můžete nyní jednoduše modifikovat všechny atributy vybraných elementů bez nutnosti mazat a znovu kreslit element. Např. změnit poloměr kružnice nebo tloušťku desky.

## Objekt inspektor

Roletové menu: (Okno -> Dokovací dialogy -> Objekt inspektor)



Nový dokovací Objekt inspektor lze nazvat také plovoucí editor vlastností. Pomocí něj můžete měnit všechny dostupné parametry (atributy) existujících elementů SPIRITu v reálném čase. Objekt inspektor zpřístupníte přes roletové menu **Okno – Dokovací dialogy – Objekt inspektor**. Objekt inspektor podporuje editaci jednoho nebo i více elementů. Při výběru více elementů, objekt inspektor automaticky rozdělí atributy na společné a unikátní. Skupina společných atributů obsahuje atributy, které existují pro všechny elementy SPIRITu (Barva, Fólie, Typ čáry). Pomocí filtru rozbalovací nabídky můžete zvolit, které z vybraných elementů a které atributy budete upravovat. Můžete vybrat všechny typy elementů, nebo jenom jeden typ. Filtr nezobrazuje pouze vybraný typ elementu, ale také jejich počet.



Můžete také označit atributy vybraného elementu v objekt inspektoru a přenést je na jiné elementy výkresu. Například, když vyberete okno na vašem 3D modelu, můžete zkontrolovat všechny atributy vybraného okna a přenést je všechny (nebo pouze vybrané atributy) na jiná okna 3D modelu. Tuto změnu provedete následujícím postupem:

1. Vyberte okno, kterého parametry chcete přenést na jiná okna
2. Zkontrolujte atributy a vyberte (označte) ty atributy, které chcete přenést (např. Typ okna, šířku, výšku, výšku parapetu...) na jiné okno
3. Vyberte ikonu **Převzít aktivované atributy na jiný element** v objekt inspektoru
4. Vyberte okna ve 3D modelu, které chcete změnit


### Poznámka

Změny ZAK komponentů nyní provádíte přes objekt inspektor.

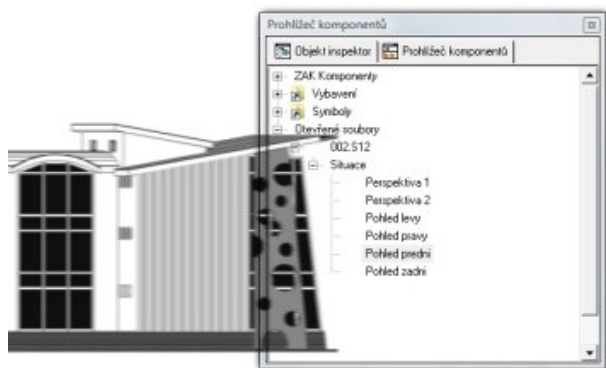
## Situace s uložením dat pro tisk



Situace ve SPIRITu 15.15 byly rozšířeny a nyní podporují také následující funkce:

1. **Měřítka** – Když ukládáte situaci, aktuální měřítko plotrování bude uloženo do situace. Pokud poté změníte měřítko a vyvoláte situaci, plotrovací měřítko se automaticky změní na měřítko, které bylo aktivní při uložení situace. Chcete-li změnit měřítko uložené v situaci, nejdříve aktivujte situaci výběrem ze seznamu situací. Nyní vyberte měřítko, které chcete použít. Vyberte plotrovací měřítko z menu **Plotter**, nebo klikněte [Ctrl] + pravým tlačítkem myši na kreslicí plochu a z kontextového menu vyberte volbu **Měřítka pro tisk**. Nakonec aktualizujte situaci. V menu **Situace** vyberte volbu **Aktualiz Situ** a vyberte situaci, kterou chcete aktualizovat.
2. **Paleta per** – SPIRIT 15.15 podporuje použití více palet per v jednom výkrese. Když ukládáte situaci, aktuální paleta per bude uložena do situace. Chcete-li načíst jinou paletu per, vyberte z roletového menu **Nástroje** volbu **Paleta barev** a vyberte záložku **Paleta per**. Kliknete na ikonu **Přidat paletu per** a vyberte paletu per, kterou chcete přidat. Z rozbalovací nabídky vyberte aktivní paletu per. Chcete-li změnit paletu per v uložené v situaci, nejdříve aktivujte situaci výběrem ze seznamu situací, vyberte jinou paletu per a aktualizujte situaci.
3. **Velikost papíru a nastavení tiskárny** - Když ukládáte situaci, aktuální velikost papíru a nastavení tiskárny bude uloženo do situace. To znamená, že můžete použít více tiskáren pro jeden výkresový soubor. Je to velice užitečné při tisku prezentací nebo vizualizací např. na barevnou laserovou tiskárnu a výkresové dokumentace na velkoformátovou tiskárnu, bez nutnosti měnit pokaždé nastavení tiskárny. Chcete-li nastavit velikost papíru a tiskárnu vyberte z roletového menu **Soubor** volbu **Nastavení tisku**. Vyberte požadovaný plotr nebo tiskárnu a klikněte na ikonu **Vlastnosti tiskárny**. Nastavte velikost papíru, orientaci a další volby. Nyní uložte situaci. Chcete-li změnit velikost papíru a tiskárnu v uložené v situaci, nejdříve aktivujte situaci výběrem ze seznamu situací, vyberte jinou tiskárnu a nastavte správnou velikost papíru a aktualizujte situaci.
4. **Export/import situací** – Pomocí ikonové lišty **Import/export situace**  nebo nových funkcí pro import a export situací v roletovém menu **Soubor – Import a Export** můžete nyní přenášet situace z jednoho výkresového souboru do druhého. Můžete provést export a import pouze jedné situace pomocí volby **Situace** (formát souboru \*.G12), nebo všech situací pomocí volby **Seznam situací** (formát souboru \*.V12).

## Situace jako reference ve výkrese



SPIRIT 15.15 vám umožňuje vložit situace z jednoho výkresového souboru do druhého (reference) způsobem drag and drop přes uzel **Situace**, který byl přidán pod uzel **Otevřené soubory** v prohlížeči komponentů. Když kliknete 2x na situaci v seznamu situací, vybraná situace se automaticky zobrazí na obrazovce. To může být užitečné pro ověření správnosti návrhu. Způsobem drag and drop můžete ze seznamu situací vložit situaci do výkresu (vlastní reference).

Po vytažení situace ze seznamu situací do výkresu, SPIRIT automaticky vygeneruje náhled na situaci, který je svázan s kurzorem. Předtím než vložíte situaci do výkresu, můžete využít několik funkcí:

1. Bod pro vložení situace můžete změnit pomocí voleb **Za Střed** nebo **Za Roh**. Volba **Za Roh** umožňuje zvolit jeden ze čtyř rohů rozsahu situace.
2. Abyste mohli dynamicky měnit měřítko tisku pro vloženou situaci, byly přidány dvě další volby:

**Měřítko +** Zvětší velikost vkládané situace relativně k aktuální velikosti podle definovaného seznamu měřítek.

**Měřítko -** Zmenší velikost vkládané situace relativně k aktuální velikosti podle definovaného seznamu měřítek.

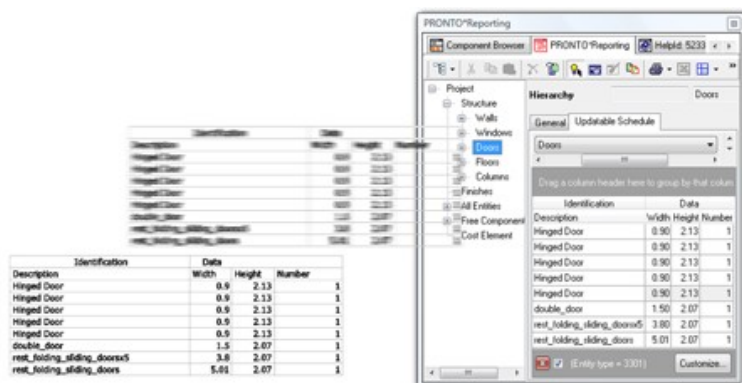
Informace o aktuální velikosti se zobrazí v informačním poli.

## Paleta per v referenci

Když vytváříte kompozici výkresu s detaily (funkce **Multi Umístit**), tyto detaily mohou pocházet z jiných výkresů SPIRITu nebo dokonce z jiných aplikací. Jsou vloženy do aktuálního výkresu jako referenční soubory. Při tom je často potřebné definovat pro každou referenci jinou paletu per. Postup, kterým toto můžete definovat je popsán níže:

1. Z roletového menu **Nástroje** vyberte volbu **Paleta barev**
2. Vyberte záložku **Paleta per**
3. Klikněte na ikonu **Přidat paletu per**. Vyberte paletu per a klikněte na tlačítko **Otevřít**. (SPIRIT podporuje palety per formátu \*.pen a \*.p12).
4. Otevřená paleta per se stane automaticky aktivní. Chcete-li aktivovat jinou paletu per, jednoduše vyberte z rozbalovací nabídky jinou paletu. Paletu per můžete změnit také přes kontextové menu. Klikněte [Ctrl] + pravým tlačítkem myši na kreslicí plochu a z kontextového menu vyberte volbu **Tabulka per** a vyberte jednu z načtených palet.
5. Chcete-li vymazat paletu per ze seznamu, jednoduše ji vyberte v seznamu a klikněte na ikonu **Odebrat paletu per**.
6. Chcete-li přiřadit paletu per referenčnímu souboru, klikněte [Ctrl] + pravým tlačítkem myši na referenční soubor a z kontextového menu vyberte volbu **Tabulka Per**. Vyberte tu paletu per, kterou chcete použít.

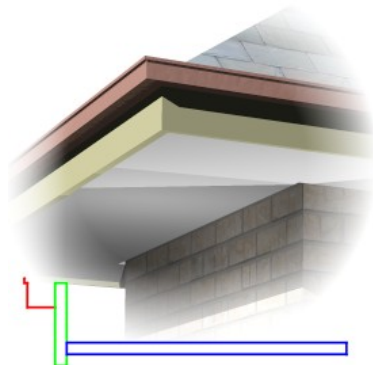
## Seznamy z Pronto Reportingu jako reference



SPIRIT15.15 nabízí možnost způsobem drag and drop vložit libovolný uzel z Pronto reportingu do výkresu. Budete vyzváni abyste zadali jméno pro tento seznam. V podstatě se vytvoří reference na Excel soubor. Když provedete změnu ve výkresu a chcete aktualizovat seznam, jednoduše klikněte na seznam [Ctrl] + pravým tlačítkem myši a z kontextového menu vyberte volbu **Aktualizovat**. Seznam můžete vygenerovat pro libovolná data, např. Místnosti, okna nebo dveře.

## Tažené těleso – vícenásobný profil

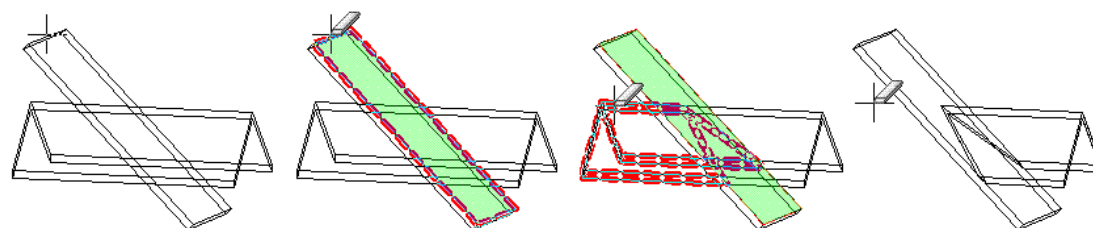
Roletové menu: (3D Elementy -> Tažené těleso)



Nyní můžete vytvořit tažené těleso použitím vícenásobného profilu jednou operací. Můžete po jedné cestě táhnout více profilů najednou, protože profil(y) můžete vybrat také pomocí volby **Skupina** nebo **Oblast**. Navíc, každý profil může mít jinou barvu. Tato funkce je vhodná např. pro vytváření okapů nebo šambrán. Tažený profil lze také uložit jako symbol a symbol můžete také použít pro operaci tažení.

## 3D ořez – ořez rovinou

Roletové menu: (Úpravy -> Booleovské operace -> 3D Ořez)



Funkce **3D Ořez** v menu **Booleovské operace** obsahuje nové možnosti. Nyní můžete použít tři způsoby pro definici čáry řezu:

- Výběrem volby **3D Čára**. Můžete definovat 3D čáru v izometrickém zobrazení, v půdorysném zobrazení nebo v pohledu. Vyberte 3D čáru a poté bod ve vymazávané oblasti. Nakonec vyberte

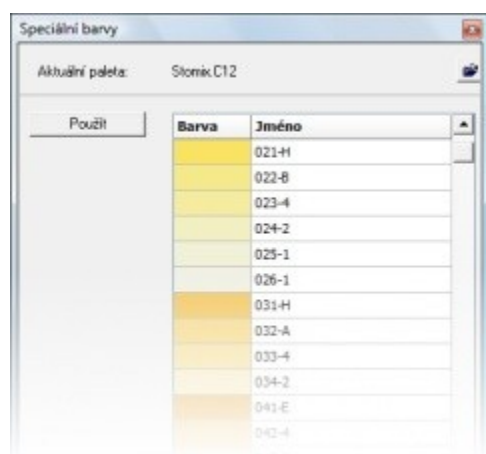
element nebo elementy pro ořez.

- Výběrem plochy 3D elementu (**Rovina Elementu**). Vybraná plocha se zvýrazní průhlednou barvou. Barvu a průhlednost můžete nastavit v menu **Identifikace – Nastavení**. Nyní posuňte kurzor na element, který chcete oříznout nebo rozdělit. SPIRIT automaticky zvýrazní část elementu, která bude ořezána. Klikněte na element pro provedení operace. SPIRIT si pamatuje poslední rovinu ořezání. Můžete ji použít volbou **Stará Rovina**.
- Zadáním 3D plochy výběrem volby **Rovina Volně**. Pokud máte nastaveno izometrické zobrazení, SPIRIT automaticky aktivuje 3D kurzor. Musíte zadat 3 body. Tyto body definují rovinu ořezání. Pokud je aktivní volba **Polygon**, SPIRIT vygeneruje 3D polygon, který zůstane ve výkrese po ukončení operace. Pokud tato volba není aktivní (standardní nastavení), vygenerována rovina ořezání je jenom dočasná. Tato plocha po ukončení operace zmizí.

## Ostění pro dveře

**ZAK Komponenty – Ostění dveří** byla rozšířena o další rozměry zalomených ostění pro dveře.

## Stomix



Do SPIRITu 15.15 byly přidány barvy, detaily a stěny společnosti Stomix.

### Barevná paleta

Byla přidána barevná paleta fasádních barev Stomix. Barvu přidáte do vaší aktuální barevné palety přes volbu roletového menu **Nástroje – Paleta barev – Speciální barva**. Zde otevřete barevnou paletu **Stomix** (Stomix.C12) a vyberte požadovanou barvu. Vybraná barva se vloží do aktuální palety barev.

### Detaily

Mezi symboly SPIRITu byly doplněny detaily zateplovacího systému Stomix. Detaily vyberete z prohlížeče komponentů **Symboly – AEC-DATA – STOMIX**.

### Stěny se systémem Stomix

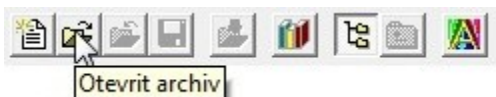
Do databáze ZAK stěn byly přidány stěny se zateplovacím systémem Stomix. Stěny vberete z prohlížeče komponentů **ZAK Komponenty – Stěny – Stomix**. Jsou zde vytvořeny stěny v základních tloušťkách (250, 300, 400 a 450 mm) se systémem THERM alfa a THERM beta s izolací tloušťky 60, 80, 100 a 120 mm. Další rozměrové varianty si můžete vytvořit úpravou stávajících komponentů.

## Stromy pro Fresco II



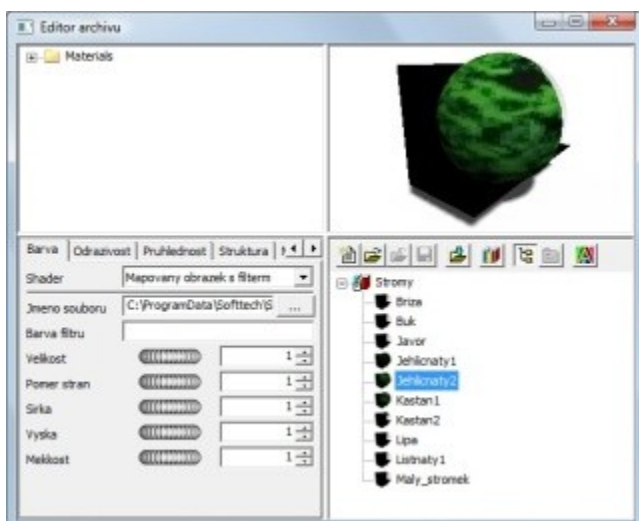
Do SPIRITu 15.15 byl přidán archiv materiálů pro Fresco II obsahující stromy. Tyto stromy můžete použít na plochy (obvykle svislý polygon) ve vašem 3D modelu.

1. Spusťte ve SPIRITu modul Fresco II s připraveným 3D modelem pomocí volby z roletového menu **Zobrazit – Fresco II**. Otevře se Fresco II s načteným modelem.
2. Vyberte z roletového menu Fresca II volbu **Úpravy – Archiv**. Otevře se dialogové okno **Editor archivu**.
3. Dialogové okno je rozděleno na 4 části. Klikněte na ikonu **Otevřít archiv** v pravé dolní části okna



a vyhledejte archiv materiálů **Stromy.lwa**. Archiv naleznete ve složce **C:\Program Data\Softtech\Spirit15\250\_Fresco II\smdata\Archive**. (Používáte-li Win XP potom bude cest k archivu C:\Documents and Settings\All Users\Data aplikací\Softtech\Spirit15\250\_Fresco II\smdata\ Archive). Otevře se archiv materiálů **Stromy**.

4. Rozbalte materiály v archivu kliknutím na znaménko +. Materiály z archivu použijete stejně jako běžné materiály v Frescu. Jednoduše přetáhněte myší způsobem drag and drop materiál z archivu na požadovanou plochu (svislý polygon) 3D modelu.



5. Umístíte-li strom na plochu, zřejmě budete muset ještě upravit jeho velikost. Klikněte pravým tlačítkem myši na plochu se stromem a vyberte volbu **Změnit materiál**. Vybraný materiál se otevře v editoru materiálů. V dialogovém okně **Editor materiálů** vyberte záložku **Mapování textury** a upravte velikost stromu. Velikost stromu změníte nastavením hodnot **H Velikost** (horizontální rozměr) a **V Velikost** (vertikální rozměr). Udávané velikosti jsou v metrech a měli by odpovídat rozměrům plochy (svislého polygonu). Neznáte-li rozměry plochy, spočítejte kolik-krát se strom na ploše opakuje. Pokud se opakuje 4-krát vodorovně a 6-krát svisle, zadejte do příslušných políček hodnoty 4 a 6.

## Přání uživatelů

1. Střecha se může nyní vygenerovat automaticky po definování obrysu střechy. Do menu **Def Konturu** byla přidána nová volba **Gen Střechu**. Pokud je tato volba aktivní, střecha se vygeneruje automaticky. Také pomocí nové volby **Edit Obrys** můžete nyní změnit obrys střechy přímo z menu **Def Konturu**.
2. Do dialogu nastavení tisku byla přidána volba počtu kopií. Již nemusíte nastavovat počet kopií přes vlastnosti tiskárny. Počet kopií nastavíte přímo v nastavení tisku, pokud to umožňuje vybraný ovladač tiskárny.
3. Počet posledně použitých souborů byl zvýšen na 20. Seznam použitých souborů má nyní samostatnou volbu (**Nedávno použité soubory**) v roletovém menu **Soubor**.
4. Otevřené soubory lze nyní uložit jako seznam projektů pomocí volby **Uložit otevřené soubory do seznamu projektů** v roletovém menu **Soubor**. Přípona pro takový seznam souborů je \*.SPRJ. Soubory jsou uloženy standardně do stejné složky, kde je uložen aktivní výkresový soubor. Všechny podporované výkresové soubory SPIRITu lze uložit do souboru projektu. Zahrnuje výkresové soubory S12, symboly ve formátu SM6, B12 nebo ZAC a výkresy ZAK komponentů ve formátu ZAC. Soubory SPRJ jsou uloženy ve standardu formátu INI. To znamená, že tyto soubory lze snadno editovat pomocí textového editoru (např. Poznámkový blok), soubory přidávat nebo mazat podle potřeby. Chcete-li otevřít soubor projektu, vyberte z roletového menu **Soubor** novou volbu **Otevřít seznam projektů**. Otevřou se všechny výkresové soubory které jsou uloženy v souboru projektu.
5. Pomocí funkce **Power Ořez** v menu **Vymazat** lze nyní mazat částečně také polyline. Toto platí také pro polyline, které byly upraveny pomocí booleovských operací.