

SPIRIT

Moduly LEGENDY 2

Revize 3 (06/2010)

© copyright SOFTconsult spol. s r.o. Praha 2010. Všechna práva vyhrazena.

Jména firem nebo produktů uvedených v textu mohou být ochrannou známkou příslušných vlastníků.

Informace obsažené v tomto textu mohou podléhat změnám bez předchozího upozornění.

Obsah

Úvod.....	5
Modul LegMIST verze 2.20.....	5
Novinky verze 2.20 (oproti verzi 2.00).....	5
Hlavní zásady práce s modulem LegMIST.....	6
Limitní omezení modulu.....	6
Zobrazení parametrů a výběr místností.....	7
Hlavní menu modulu LegMIST.....	7
Naplnění databáze.....	7
Rychlý návod pro použití modulu LegMIST.....	8
Nastavit.....	14
Kreslit Polyline.....	17
Kreslit Obdélník.....	18
Vybrat Polyline.....	18
Číslovat.....	19
Změnit/Přidat.....	23
Kopírovat Parametry.....	25
Mazat Parametry.....	26
Aktualizovat.....	27
Info Místnosti.....	29
Tabulka.....	31
Edit Data.....	35
Famada Export.....	38
Křivky.....	40
SPIRIT Menu.....	40
Konec.....	40
Modul LegOKNA verze 2.00.....	41
Hlavní zásady práce s modulem LegOKNA.....	41
Limitní omezení modulu.....	41
Hlavní menu modulu LegOKNA.....	42
Naplnění databáze.....	42
Rychlý návod pro použití modulu LegOKNA.....	42
NastText.....	45
ParBub.....	45
ParOdkČ.....	46
ParZnač.....	47
Centrvat.....	47
2Body.....	47
Šíř/Výš.....	47
AutoŠířk.....	47
+Rozměry.....	48
Zm-Popis.....	48
InfoOkno.....	48
SeznamOk.....	48

Tabulka.....	48
EditData.....	50
KótaOkna.....	52
SPImenu.....	55
Konec.....	55
Modul LEGDVERE verze 2.00.....	56
Hlavní zásady práce s modulem LegDVERE.....	56
Limitní omezení modulu.....	56
Hlavní menu modulu LegDVERE.....	57
Rychlý návod pro použití modulu LegDVERE.....	57
Text	60
NastText.....	60
BarvaTxt	61
PřesahOs.....	61
Bublina.....	61
ParBub	62
2Body.....	62
Šíř/Výš.....	62
AutoŠířk.....	62
+Rozměry.....	63
Zm-Popis.....	63
Zm-L/P.....	63
InfoDvře.....	63
SeznamDv.....	63
Tabulka.....	63
EditData.....	65
SPImenu.....	67
Konec.....	67
Modul LegPVRCH v.2.00	68
Hlavní zásady práce s modulem LegPVRCH.....	68
Hlavní menu modulu LegPVRCH.....	69
Naplnění databáze.....	69
Rychlý návod pro použití modulu LegPVRCH.....	69
Umísťování bublin do výkresu – podrobně	71
Text	72
NastText.....	72
ParBub	72
ParZnač.....	73
Zm-Označ	73
Zm-Popis	74
Zm-BarTx	74
Info	74
Seznam.....	74
Legenda	74
EditData.....	75
Vymazat.....	78

SPImenu.....	78
Konec	78
Modul LegVYPLN v. 2.00.....	79
Hlavní zásady práce s modulem LegVYPLN.....	79
Limitní omezení modulu.....	79
Hlavní menu modulu LegVYPLN.....	79
Naplnění databáze.....	80
Rychlý návod pro použití modulu LegVYPLN.....	80
Vyhledat.....	82
Definice.....	82
AktStav.....	83
Zm-Popis.....	83
InfoBar.....	83
InfoPlo.....	83
Legenda	84
EditData.....	85
SPImenu.....	87
Konec	87
Modul LegCARY v. 2.00.....	88
Hlavní zásady práce s modulem LegCARY.....	88
Limitní omezení modulu.....	88
Hlavní menu modulu LegCARY.....	88
Naplnění databáze.....	88
Rychlý návod pro použití modulu LegCARY.....	89
TypyČar.....	91
BarvyČar.....	91
Vyhledat.....	92
Definice.....	92
AktStav.....	93
Imp/Exp.....	93
Legenda	93
EditOdst.....	94
EditData.....	95
SPImenu.....	96
Konec	97

Úvod

Legendy 2 pro SPIRIT obsahují 6 modulů pro vytváření výkazů a legend:

LEGMIST	– legenda místností
LEGOKNA	– legenda oken
LEGDVERE	– legenda dveří
LEGPVRCH	– legenda povrchů
LEGVYPLN	– legenda barevných výplní
LEGCARY	– legenda čar

Tyto moduly z větší části nahrazují a rozšiřují dřívější modul LEGENDY. V další části manuálu najdete podrobný popis všech modulů.

Modul LegMIST verze 2.20

Modul **LegMIST** umožňuje automatické vytvoření tabulky výkazu výměr místností, podle zadaných parametrů. Na základě vyznačeného obrysu místnosti tento modul automaticky vypočítá její půdorysnou plochu. Místnosti můžete přiřadit další parametry – číslo, název, výšku, povrch podlahy, označení typu podlahy, povrch stěn, povrch stropu a poznámku. Můžete také vyznačit otvory ve zdech, které budou odečteny z plochy stěn. Všechny parametry místnosti můžete měnit, případně kopírovat z místnosti na místnost. Systém číslování dovoluje téměř libovolný způsob číslování místností. Číslovat lze také automaticky. Podle zadaných parametrů modul **LegMIST** automaticky vytvoří legendu místností s údaji, které jste nadefinovali.

Modul **LegMIST** umožňuje průběžně kontrolovat výměry navrhovaného objektu a podstatně zvyšuje efektivitu práce při vytváření legendy místností.

Další část manuálu popisuje všechny funkce modulu **LegMIST** a poskytne Vám podrobný návod pro správné používání.

Novinky verze 2.20 (oproti verzi 2.00)

Do verze 2.20 bylo přidáno několik užitečných funkcí:

Famada Export

V hlavním menu modulu LegMIST naleznete volbu **Famada Export**. Pomocí této volby můžete provést export dat výkresů tak, aby je bylo možné načíst do aplikace Famada. Více informací naleznete v části **Famada Export**.

Tloušťka omítky

Nyní můžete definovat také tloušťku omítky. Tloušťku omítky můžete definovat jako globální pro všechny místnosti pomocí volby **Nastavit – TI Omítky**, nebo INDIVIDUÁLNĚ pro každou místnost zvlášť pomocí volba **Změnit/Přidat – TI Omítky**. Definice tloušťky omítky má vliv na podlahovou plochu místnosti (tlustší omítky = menší podlahová plocha). Více informací o tloušťce omítky naleznete v příslušných sekcích níže.

Výška místnosti

V tabulce místností můžete nyní zobrazit sloupec **Světlá výška**, kde je zobrazena výška místnosti. Pro zobrazení světlé výšky místnosti aktivujte volbu **Výška Míst** v menu **Tabulka**.

Aktualizace

Byly doplněny volby pro automatickou aktualizaci ploch místností v menu **Aktualizovat**. Nyní se mohou plochy automaticky aktualizovat při spuštění modulu (**Aktual Start**), při generování tabulky (**Aktual Tabulka**) nebo při exportu do aplikace Famada (**Aktual Famada Ex**). Více informací naleznete v části **Aktualizovat**.

Výběr místností

Pro lepší názornost vybraných místností při různých operacích jsou nyní vybrané místnosti zobrazeny tlustou čárkovanou čarou. To umožňuje větší kontrolu při prováděných operacích.

Hlavní zásady práce s modulem LegMIST

♦ Před spuštěním modulu vyčistěte výběrový set #7 a #8

Modul ukládá v průběhu práce vybrané a editované prvky do výběrových setů 7 a 8. Pokud tedy výběrový set 7 nebo 8 obsahuje nějaké prvky výkresu, které nechcete, aby byly z tohoto setu (ne z výkresu) vymazány, přesuňte je nejprve do jiného setu.

♦ Nepoužívejte čárkovanou čáru

Modul používá v průběhu práce pro označení vybraných prvků čárkovanou čáru. Nekreslete proto obrysy místností čárkovanou čarou, jinak ztratíte přehled o vybraných a zpracovávaných prvcích. Doporučení: Místnosti kreslete plnou čarou.

♦ Používejte fólie

Pro zadávání místností jednoho podlaží použijte vždy samostatnou fólii. Toto Vám umožní jednoduchý výběr místností pro vytváření legendy a snadnou práci s místnostmi.

♦ Připravte si fólie

Modul umožňuje umisťovat vytvářené prvky (tabulku, čísla místností a pod.) do různých fólií výkresu. Neumožňuje však vytvářet fólie v průběhu práce s modulem. Vytvořte a pojmenujte proto fólie, které budete potřebovat, před použitím modulu LegMIST. Nebudete tak muset přerušovat práci s modulem.

♦ Zapněte přepínač UkažAtrb

Aby se vybrané parametry zobrazovaly v průběhu práce uvnitř místnosti, musíte mít zapnutý přepínač UkažAtrb v menu Display. Zkontrolujte tedy nastavení tohoto přepínače, pokud se parametry nezobrazují uvnitř místnosti.

♦ Nepoužívejte TrueType textové fonty

Pro různé výpisy, v rámci modulu LegMIST, lze nastavit parametry textu. Jako typ písma vyberte vždy některý ze standardních fontů SPIRITU (doporučeno ROMAN), nikoliv TrueType fonty. Chcete-li použít TrueType fonty, změňte je až ve výkresu.

Limitní omezení modulu

Pohyblivá část číslování může být zadána jako max. dvouciferné číslo. Maximální hodnota je tedy 99. Více informací najdete v části *Číslovat* tohoto manuálu.

Maximální počet znaků, pro popisy v jednotlivých databázích, je omezen. Více informací najdete v části **Edit Data** tohoto manuálu.

Maximální počet položek v jednotlivých databázích je omezen. Více informací najdete v části **Edit Data** tohoto manuálu.

Zobrazení parametrů a výběr místnosti

♦ Zobrazení parametrů místností

Modul **LegMIST** zobrazuje některé parametry místnosti (název, plochu, ...) uvnitř místnosti. Parametry jsou zobrazeny uvnitř místnosti ve stejné fólii jako obrys místnosti a mohou být zobrazeny pouze společně s obrysem. Tyto parametry jsou určeny pouze pro vaši základní orientaci při práci s místnostmi. Nejsou určeny pro zobrazení na výkresu (papíru).

♦ Výběr místnosti

V průběhu práce s modulem budete muset vybrat některou místnost pro očíslování, změnu jejich parametrů apod. Místnosti můžete vybírat buď umístěním kurzoru na text (parametry) uvnitř místnosti, nebo poblíž obrysu místnosti a stisknutím levého tlačítka myši.

Instalace modulů Legendy2 obsahuje vzorový výkres, který Vám pomůže pochopit některá pravidla použití modulu.

Název výkresu je Legmist.s12 a najdete jej ve složce ...\\SpiritXX\060_Drawing Files\LEGENDY2

Hlavní menu modulu LegMIST

Nastavit	- nastavení parametrů místnosti
Kreslit Polyline	- kreslení libovolného obrysu a definice parametrů místnosti
Kreslit Obdélník	- kreslení obdélníkového obrysu a definice parametrů místnosti
Vybrat Polyline	- výběr polyline a definice parametrů místnosti
Číslovat	- číslování místností
Změnit/Přidat	- změna/přidání parametrů místnosti
Kopírovat Parametry	- kopírování parametrů místnosti na jinou místnost
Mazat Parametry	- vymazání parametrů místnosti
Aktualizovat	- aktualizace ploch (barev) místností
Info Místnosti	- informace o aktuálních parametrech místnosti
Tabulka	- vygenerování tabulky – Legendy místností
Edit Data	- editování databáze názvů místností, povrchů podlah, ...
Famada Export	- export dat do programu Famada
Křivky	- SPIRIT 2D menu Křivky
SPIRIT Menu	- Výběr z menu SPIRIT 2D
Konec	

Naplnění databáze

Pro co nejjednodušší a nejrychlejší práci s modulem doporučujeme předem nadefinovat (alespoň z části) vlastní databázi názvů místností, povrchů podlah, stěn a stropů (podhledů), označení typů podlah a poznámek. Naplnění databáze značně usnadní práci s modulem.

Všechny databáze, kromě databáze poznámek a označení typů podlah, jsou omezeny 30-ti znaky textu a 45-ti položkami. Databáze poznámek je omezena 30-ti znaky textu a 18-ti položkami a databáze označení typů podlah šesti znaky a 18-ti položkami.

Podrobný postup pro naplnění databáze najdete v další části tohoto manuálu v popisu funkce EditData.

Rychlý návod pro použití modulu LegMIST

1. Otevřete soubor LEGMIST.S12, ze složky ...\\SpiritXX\060_Drawing Files\LEGENDY2.

Tento výkresový soubor obsahuje fólie:

Púdorys	púdorys objektu
Místnsti	fólie s nadefinovanými místnostmi v části objektu
Legenda	fólie pro umístění Legendy místností

2. V hlavním menu SPIRITU KRESLIT vyberte volbu **>MODULY<**. Ze zobrazeného dialogového okna vyberte modul LegMIST. Nebo vyberte z roletového menu **Moduly** volbu **Legmist**.

Zobrazí se hlavní menu modulu.

3. Z hlavního menu modulu **LegMIST** vyberte volbu **Nastavit**.

Zapněte přepínače **Povrch Podlahy**, **Označ Podlahy**, **Povrch Stěn**, **Povrch Stropu** a **Plocha Stěn**.

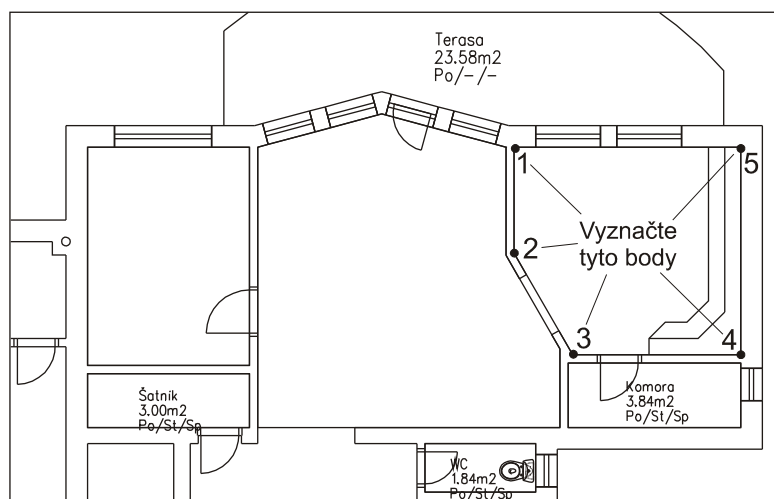
Přepínače **Otvory Stěn** a **Poznámka** vypněte.

Výběrem volby **Konec** nebo stiskem pravého tlačítka myši se vraťte do hlavního menu modulu.

Nastavením těchto přepínačů jste určili to, že po vyznačení obrysu místnosti nebo po výběru obrysové polyline, bude od Vás modul požadovat zadání názvu místnosti (je povinné), povrchu podlahy, označení typu podlahy, povrchu stěn, povrchu stropu a výšky místnosti. Nebudete nyní zadávat otvory ve zdech a poznámku.

4. Z hlavního menu modulu **LegMIST** vyberte volbu **Kreslit Polyline**.

Kurzorem vyznačte 5 bodů obrysu místnosti podle obr. 1 a stiskněte pravé tlačítko myši pro uzavření polyline. Při zadávání obrysových bodů místnosti použijte střední tlačítko myši (uchopení).



Obr. 1 KresPoly - Zadání obrysu místnosti

V menu se zobrazí seznam názvů místností. Do příkazového řádku napište název místnosti: Kuchyň a stiskněte [Enter]. Název místnosti můžete také vybrat ze zobrazené databáze, pokud jste ji již naplnili.

V menu se zobrazí seznam povrchů podlah. Do příkazového řádku napište povrch podlahy: Keramická dlažba a stiskněte [Enter]. Povrch podlahy můžete také vybrat ze zobrazené databáze.

V menu se zobrazí seznam označení typů podlah. Do příkazového řádku napište označení podlahy: P01 a stiskněte [Enter]. Označení podlahy můžete také vybrat ze zobrazené databáze.

V menu se zobrazí seznam povrchů stěn. Do příkazového řádku napište povrch stěn: Vápenná omítka a stiskněte [Enter]. Můžete také povrch stěn vybrat ze zobrazené databáze.

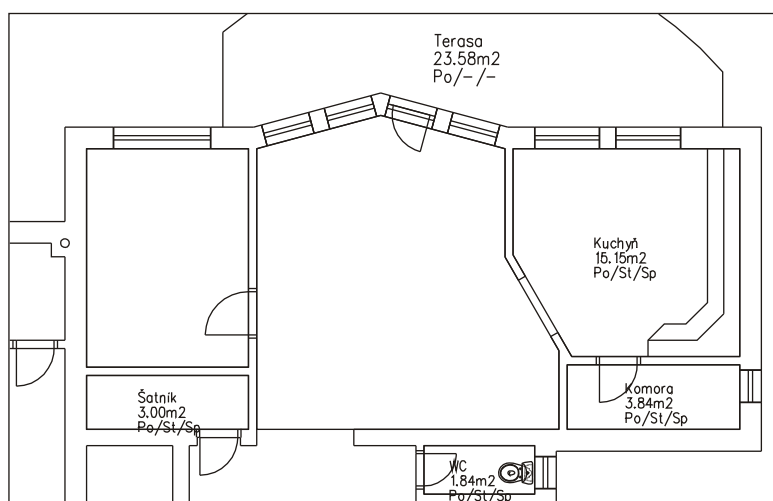
V menu se zobrazí seznam povrchů stropů. Do příkazového řádku napište povrch stropu (podhledu): Vápenná omítka a stiskněte [Enter]. Můžete také povrch stropu vybrat ze zobrazené databáze.

V menu se zobrazí seznam délek. Do příkazového řádku napište světlou výšku místnosti: 2600 a stiskněte [Enter]. Výšku místnosti zadáváte vždy v jednotkách (mm, cm, m ...), které máte pro výkres aktuálně nastaveny. Výšku místnosti můžete vybrat i ze zobrazeného seznamu. Pro její potvrzení však musíte stisknout [Enter].

Tím jste zadali všechny přednastavené parametry místnosti.

5. Uvnitř místnosti se zobrazí následující data (viz obr. 2):

Kuchyň - název místnosti
15.15m² - plocha místnosti (zaokrouhlena na 2 desetinná místa)
Po/St/Sp - tento řádek zobrazuje, že místnost má nadefinovaný povrch podlahy (Po), povrch stěn (St) a povrch stropu (Sp). (Pokud by místnost měla nadefinovaný pouze povrch podlahy, bude zápis vypadat takto Po/-/-.)

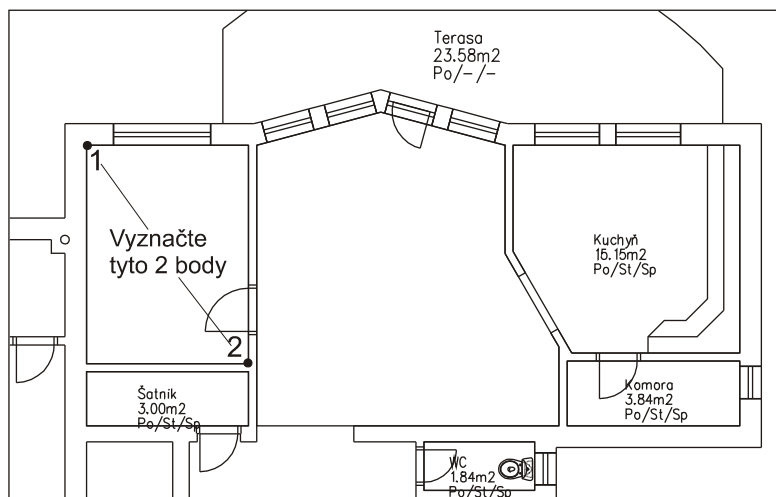


Obr. 2 Zobrazení parametrů uvnitř místnosti

Výběrem volby **Konec** nebo stiskem pravého tlačítka myši se vraťte do hlavního menu modulu.

6. Z hlavního menu modulu **LegMIST** vyberte volbu **Kreslit Obdélník**.

Tato volba umožňuje vyznačení obdélníkového obrysu místnosti zadáním dvou protilehlých rohů.



Obr. 3 KresObdl – Zadání obrysu místnosti

Kurzorem vyznačte 2 body v rozích místnosti podle obr. 3. Pro zadání bodů použijte střední tlačítko myši (uchopení).

Napište název místnosti: Pokoj a stiskněte [Enter].

Napište povrch podlahy: Plovoucí laminátová podlaha a stiskněte [Enter].

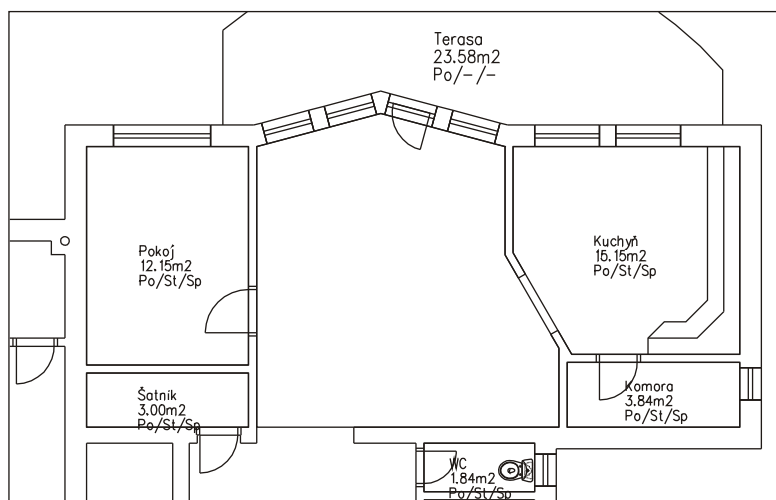
Napište označení typu podlahy: P05 a stiskněte [Enter].

Napište povrch stěn: Vápenná omítka a stiskněte [Enter].

Napište povrch stropu: Vápenná omítka a stiskněte [Enter].

Zadejte výšku místnosti: 2600 a stiskněte [Enter].

7. Zadaná data se zobrazí uvnitř místnosti (viz obr. 4).



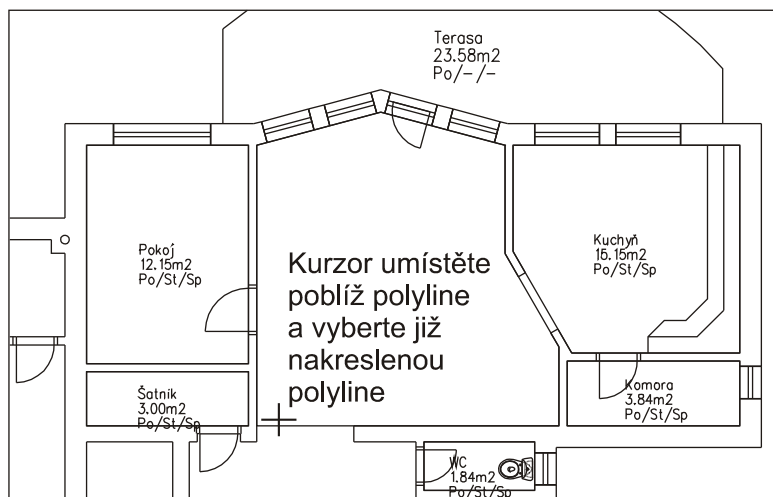
Obr. 4 Zobrazení parametrů uvnitř místnosti

Výběrem volby **Konec** nebo stiskem pravého tlačítka myši se vraťte do hlavního menu modulu.

8. Z hlavního menu modulu **LegMIST** vyberte volbu **Vybrat Polyline**.

Tato volba umožňuje vybrat polyline, které můžete přiřadit parametry místnosti.

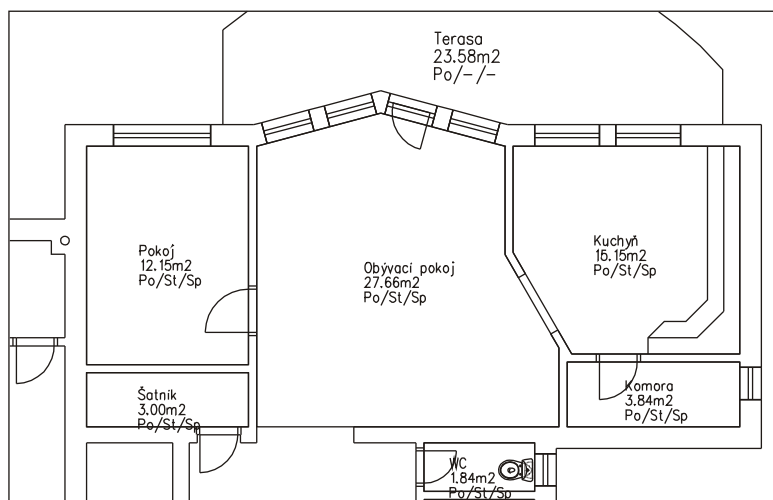
Kurzorem vyznačte bod v blízkosti obrysu místnosti podle obr. 5. Vybraná polyline se zobrazí tlustou čárkovanou čarou.



Obr. 5 VybrPoly – Výběr obrysu místnosti

Napište název místnosti: Obývací pokoj a stiskněte [Enter].
 Napište povrch podlahy: Plovoucí laminátová podlaha a stiskněte [Enter].
 Napište označení podlahy: P05 a stiskněte [Enter].
 Napište povrch stěn: Vápenná omítka a stiskněte [Enter].
 Napište povrch stropu: Vápenná omítka a stiskněte [Enter].
 Zadejte výšku místnosti: 2600 a stiskněte [Enter].

9. Zadaná data se zobrazí uvnitř místnosti (viz obr. 6).



Obr. 6 Zobrazení parametrů uvnitř místnosti

Výběrem volby **Konec** nebo stiskem pravého tlačítka myši se vraťte do hlavního menu modulu.

10. Z hlavního menu modulu **LegMIST** vyberte volbu **Číslovat**.

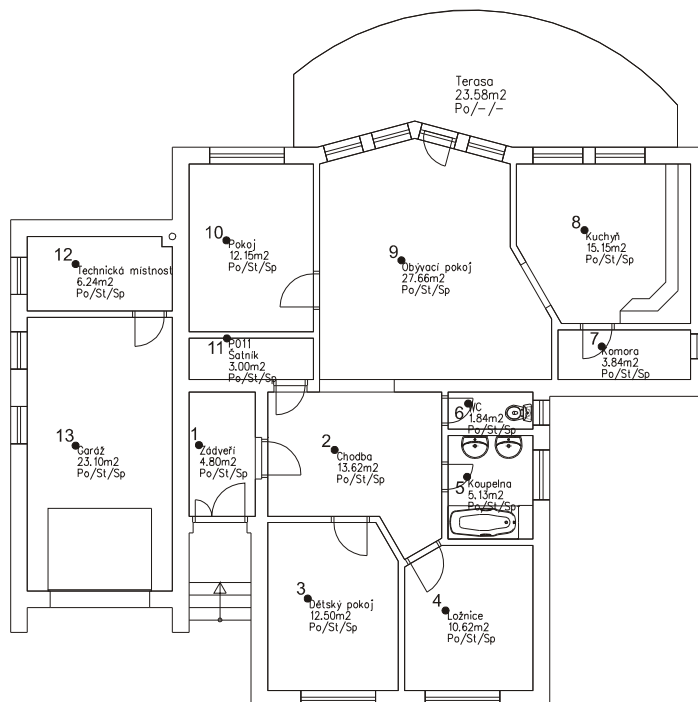
Tato volba umožňuje přiřadit místnostem pořadová čísla. Místnosti budeme číslovat způsobem P001, P002, P003, ...

Vypněte přepínač **Bez Pevné Části**, pokud je zapnutý.

Vyberte volbu **Pevná Část**.

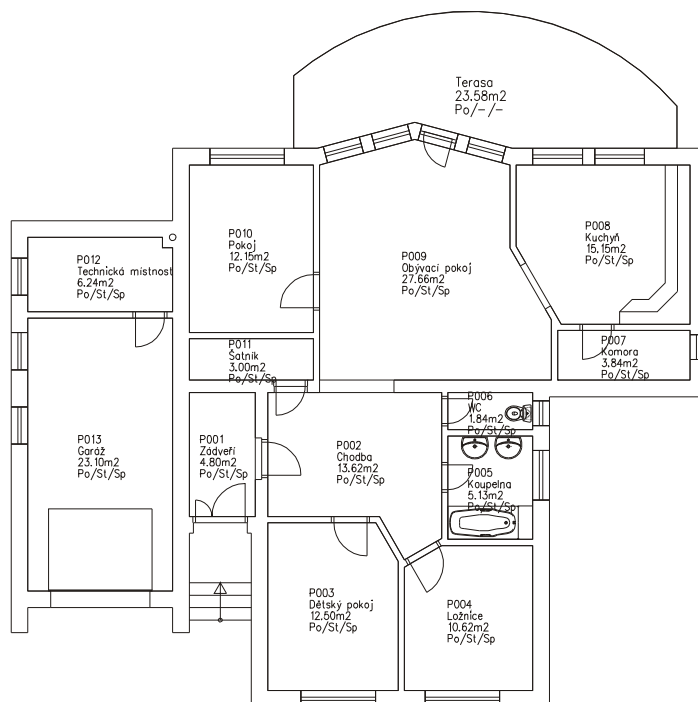
Do příkazového řádku napište: P0 a stiskněte [Enter]. V informačním poli se zobrazí hlášení: Aktuální číslo místnosti pro přiřazení – P001.

Kurzorem vyberte postupně všechny místnosti objektu v pořadí podle obr. 7. (Terasu číslovat nebudeme).



Obr. 7 Číslování místností

Parametry uprostřed místností se doplní o čísla místností (viz obr. 8).



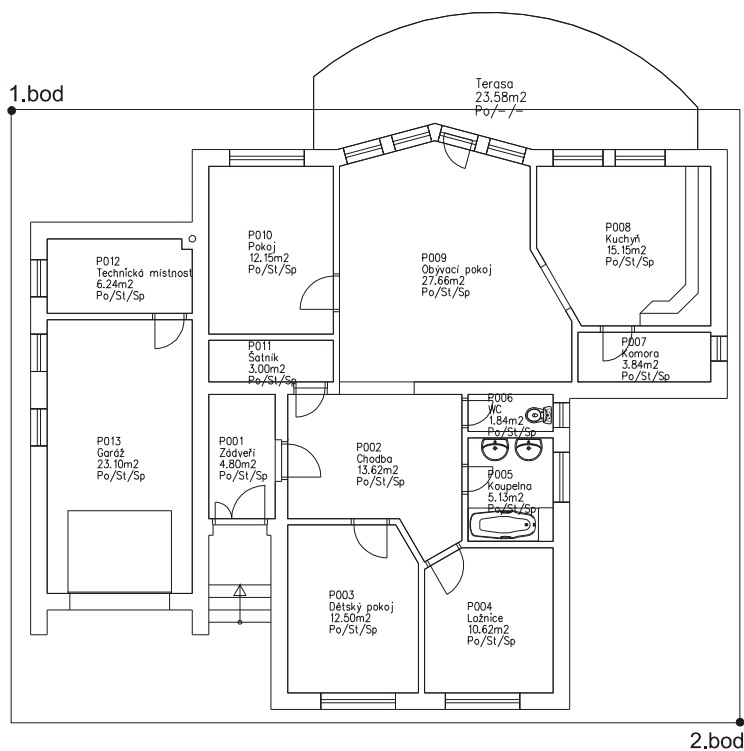
Obr. 8 Zobrazení čísel uvnitř místností

Výběrem volby **Konec** nebo stiskem pravého tlačítka myši se vraťte do hlavního menu modulu.

11. Z hlavního menu modulu **LegMIST** vyberte volbu **Tabulka**.

Zvolte metodu výběru **Oblast** a vyznačte kurzorem dva protilehlé body podle obr. 9. Vyberte všechny místnosti kromě terasy.

Vybrané místnosti (uvnitř oblasti) se zobrazí tlustou čárkovanou čarou. V informačním poli se zobrazí informace o počtu vybraných místností.



Obr. 9 Výběr místností pro vytvoření tabulky (Legenda místností)

12. Z menu vyberte volbu **Pokračovat**.

V zobrazeném menu zapněte tyto přepínače: **Název Tabulky**, **Číslo Míst**, **Název Míst**, **Plocha Míst**, **Povrch Podlahy**, **Označ Podlahy**, **Plocha Stěn**, **Povrch Stěn**, **Povrch Stropu** a **Celkem**.

Přepínače **Výška Míst** a **Poznámka** vypněte.

Tím jste určili, že tabulka bude mít název (nadpis) a bude obsahovat všechny sloupce, kromě poznámky.

Ze zobrazeného menu vyberte volbu **Text** a zkontrolujte aktuální nastavení velikosti textu. Velikost textu nastavte na hodnotu cca 200 (používáte-li absolutní velikost textu). Stiskem pravého tlačítka myši se vraťte do menu **Tabulka**.

S kurzorem máte svázaný obdélník, který Vám zobrazuje aktuální rozměr tabulky.

13. Kurzorem vyznačte bod (levý horní roh) pro umístění tabulky vpravo od půdorysu objektu. Tabulka (Legenda místností) se vykreslí do výkresu (viz obr. 10).

Umístíte tento bod

LEGENDA MÍSTNOSTÍ

Č.M.	NÁZEV MÍSTNOSTI	PLOCHA [m ²]	POVRCH PODLAHY	OZN. PODL.	PLOCHA STĚN [m ²]	POVRCH STĚN	POVRCH STROPU
P001	Zádveří	4.80	Keramická dlažba	P01	23.92	Vápenná omítka	Vápenná omítka
P002	Chodba	13.62	Keramická dlažba	P01	40.74	Vápenná omítka	Vápenná omítka
P003	Dětský pokoj	12.50	Dřevěné parkety	P02	36.41	Vápenná omítka	Vápenná omítka
P004	Ložnice	10.62	Dřevěné parkety	P02	33.33	Vápenná omítka	Vápenná omítka
P005	Koupelna	5.13	Keramická dlažba	P01	23.66	Keramický obklad	Vápenná omítka
P006	WC	1.84	Keramická dlažba	P01	15.34	Vápenná omítka	Vápenná omítka
P007	Komora	3.84	Keramická dlažba	P01	22.88	Vápenná omítka	Vápenná omítka
P008	Kuchyň	15.15	Keramická dlažba	P01	39.79	Vápenná omítka	Vápenná omítka
P009	Obývací pokoj	27.66	Plovoucí laminátová podlaha	P05	54.68	Vápenná omítka	Vápenná omítka
P010	Pokoj	12.15	Plovoucí laminátová podlaha	P05	36.66	Vápenná omítka	Vápenná omítka
P011	Šatník	3.00	PVC	P03	20.80	Vápenná omítka	Vápenná omítka
P012	Technická místnost	6.24	Betonová mazanina	P04	27.56	Vápenná omítka	Vápenná omítka
P013	Garáž	23.10	Betonová mazanina	P04	52.52	Vápenná omítka	Vápenná omítka
PLOCHA CELKEM:		139.65					

Obr. 10 Tabulka – Legenda místností

Tabulka je umístěna do aktivní fólie. V informačním poli se zobrazí hlášení o umístění tabulky v příslušné fólii. A dotaz, zda chcete změnit fólii pro umístění tabulky.

Vyberte volbu **Ano** a ze zobrazeného seznamu fólií vyberte fólii **Legenda**. Tím jste přesunuli tabulku do fólie **Legenda**.

Modul se automaticky vrátí do hlavního menu.

Nastavit

Tato volba slouží pro nastavení parametrů místnosti, u které budete dotazováni po vyznačení nebo výběru obrysu místnosti. Můžete zde také nastavit preferované názvy a vlastnosti textu pro zobrazení parametrů místnosti uvnitř místnosti. Všechny parametry místnosti můžete kdykoliv doplnit nebo změnit.

1. Vyberte volbu **Nastavit** z hlavního menu modulu **LegMIST**.

Zobrazí se následující volby:

Povrch Podlahy
Označ Podlahy
Povrch Stěn
Povrch Stropu

Plocha Stěn
Otvory Stěn

Poznámka

1234 Zap
Vše Zap

Preferované
TI Omítky

Text Výška
Text Aspekt

2. Nastavte prvních 7 přepínačů v menu (Povrch Podlahy, Označ Podlahy, ..., Poznámka) podle toho, které parametry místnosti budete chtít zadávat.

Pro rychlejší nastavení přepínačů můžete použít volbu **1234 Zap** nebo **Vše Zap**.

Toto nastavení přepínačů bude stále aktivní, pokud jej nezměníte.

3. Můžete vybrat volbu **Preferované** a zadat preferované hodnoty jednotlivých parametrů.
4. Můžete vybrat volbu **TI Omítky** pro definici tloušťky omítky. Podlahová plocha místnosti bude zohledňovat tloušťku omítky (bude zmenšena).
5. Pro návrat do hlavního menu modulu vyberte volbu **Konec** a nebo stiskněte pravé tlačítko myši.

Poznámka

Menu **Nastavit** nemá přepínač pro zadání (nebo nezadání) názvu místnosti. Pokud vyznačíte nebo vyberete obrys místnosti, modul bude vždy požadovat zadání názvu místnosti, jako první parametr. Nezádáte-li název místnosti, místnost nebude vytvořena. Jinými slovy, ostatní parametry místnosti můžete, ale nemusíte zadat, název místnosti však MUSÍTE zadat pokaždé, když chcete vytvořit novou místnost.

Povrch Podlahy

Zapněte tento přepínač, pokud chcete zadávat povrch podlahy po zadání nebo výběru obrysu místnosti. Povrch podlahy místnosti můžete také doplnit i později a není proto nutné jej zadávat ihned při vytváření místnosti. Vypnete-li tento přepínač, nebudete na povrch podlahy dotazováni. Maximální počet znaků pro zadání povrchu podlahy je 30.

Označ Podlahy

Zapněte tento přepínač, pokud chcete zadávat označení typu podlahy po zadání nebo výběru obrysu místnosti. Označení typu podlahy místnosti můžete také doplnit i později a není proto nutné jej zadávat ihned při vytváření místnosti. Vypnete-li tento přepínač, nebudete na označení typu podlahy dotazováni. Maximální počet znaků pro zadání označení typu podlahy je 6.

Povrch Stěn

Zapněte tento přepínač, pokud chcete zadávat povrch stěn po zadání nebo výběru obrysu místnosti. Povrch stěn místnosti můžete doplnit i později a není proto nutné jej zadávat ihned při vytváření místnosti. Vypnete-li tento přepínač, nebudete na povrch stěn dotazováni. Maximální počet znaků pro zadání povrchu stěn je 30.

Povrch Stropu

Zapněte tento přepínač, pokud chcete zadávat povrch stropu (podhledu) po zadání nebo výběru obrysu místnosti. Povrch stropu místnosti můžete doplnit i později a není proto nutné jej zadávat ihned při vytváření místnosti. Vypnete-li tento přepínač, nebudete na povrch stropu dotazováni. Maximální počet znaků pro zadání povrchu stropu je 30.

Plocha Stěn

Zapněte tento přepínač, pokud chcete počítat plochu stěn místnosti. Po zadání nebo výběru obrysu místnosti budete dotazováni na výšku místnosti. Výšku místnosti můžete doplnit i později a není proto nutné ji zadávat ihned při vytváření místnosti. Vypnete-li tento přepínač, nebudete na výšku místnosti dotazováni.

Takto vypočítaná plocha je celková plocha stěn, bez odečítání plochy otvorů (oken, dveří). Pokud chcete odečítat plochu otvorů, pak musíte zapnout přepínač OtvoryS a zadat rozměry otvorů.

Otvory Stěn

Zapněte tento přepínač, pokud chcete po zadání nebo výběru obrysu místnosti zadávat rozměry otvorů ve zdech. Zapnete-li přepínač OtvoryS, zapne se také přepínač PlochaS, pokud byl vypnutý.

Po zadání otvorů do zdí bude jejich plocha odečítána od plochy stěn místnosti. Otvory do zdí můžete doplnit i později a není proto nutné je zadávat ihned při vytváření místnosti. Vypnete-li tento přepínač, nebudete dotazováni na zadání rozměrů otvorů.

Poznámka

Zapněte tento přepínač, pokud chcete zadávat poznámku po zadání nebo výběru obrysu místnosti. Poznámku můžete doplnit také později a není proto nutné ji zadávat ihned při vytváření místnosti. Vypnete-li tento přepínač, nebudete na zadání poznámky dotazováni. Maximální počet znaků pro zadání poznámky je 30.

1234 Zap

Použijte tuto volbu, chcete-li zapnout najednou první čtyři přepínače (t.j. Povrch Podlahy, Označ Podlahy, Povrch Stěn, Povrch Stropu). Ostatní přepínače, pokud byly zapnuty, se vypnou.

Vše Zap

Použijte tuto volbu, chcete-li zapnout najednou všech sedm přepínačů (t.j. PPovrch Podlahy, Označ Podlahy, Povrch Stěn, Povrch Stropu, Plocha Stěn, Otvory Stěn, Poznámka).

Preferované

Tato volba umožňuje nastavit tzv. preferované názvy (hodnoty). Preferovaný název je takový název, který je implicitně nastaven pro příslušný parametr, zadáváte-li parametry místnosti. Nastavte si preferované názvy podle typu budovy. Jako preferovaný název nastavte ten název, který se v budově nejčastěji opakuje. Uspodníte si a urychlíte práci při zadávání často používaných názvů. Volba **Preferované** umožňuje nastavit tyto preferované názvy (hodnoty):

- Název místnosti	standardně Místnost
- Povrch podlahy	standardně Podlaha
- Označení typu podlahy	standardně A
- Povrch stěn	standardně Omítka stěn
- Povrch stropu	standardně Omítka stropu
- Výška místnosti	standardně 2500 mm
- Poznámka	standardně

1. Vyberte volbu **Preferované** z menu **Nastavit**.
2. Vyberte požadovanou volbu z menu (Název Míst, Povrch Podlahy, Označ Podlahy, ...).
V menu se zobrazí příslušný seznam.
3. Do příkazového řádku zadejte požadovaný název a stiskněte [Enter], nebo vyberte příslušný název, nebo hodnotu z menu.
Příslušný název (hodnota) se bude nabízet jako implicitní.

TI Omítky

Použijte tuto volbu pro nastavení globální tloušťky omítky. Pokud zadáváte stavební rozměr místnosti (bez omítky), můžete definicí tloušťky omítky snížit podlahovou plochu o tloušťku omítky.

Například: Stavební rozměr místnosti je 5,00m x 4,00m = 20,00m². Pokud však zadáte tloušťku omítky 20mm bude skutečný rozměr místnosti 4,96m x 3,96m = 19,64m².

Můžete také pro každou místnost definovat individuální tloušťku omítky. Bližší popis naleznete v části **Změnit/Přidat**.

Text Výška

Použijte tuto volbu pro nastavení výšky textu zobrazujícího zadané parametry uvnitř místnosti.

Text Aspekt

Použijte tuto volbu pro nastavení aspektu (poměr výška/šířka) textu, zobrazujícího zadané parametry uvnitř místnosti.

Kreslit Polyline

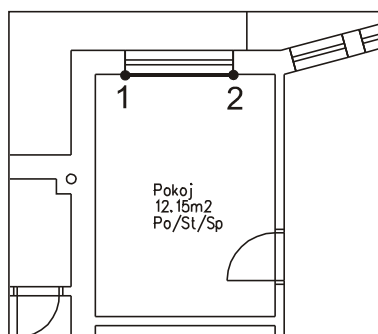
Volba **Kreslit Polyline** umožňuje zadat obrys, název a všechny aktuálně nastavené parametry místnosti nakreslením polyline. Tato volba umožňuje vyznačit libovolný obrys místnosti, včetně oblouků.

1. Nastavte požadovanou aktivní fólii, do které se bude umisťovat obrys místnosti i text, zobrazující zadané parametry místnosti.
2. Vyberte volbu **Kreslit Polyline** z hlavního menu modulu **LegMIST**.

Zobrazí se následující volby:

Uzavřené

3. Kurzorem vyznačte postupně všechny rohy místnosti. (Menu zobrazí funkce pro kreslení polyline.) Bližší informace o kreslení polyline naleznete v dokumentu SPIRIT_manual.pdf, ve složce ...\\SpiritXX\190_Help Files.
4. Po vyznačení všech bodů, na obrysu místnosti, uzavřete polyline stiskem pravého tlačítka myši.
5. V menu se zobrazí seznam názvů místností a modul bude požadovat zadání názvu místnosti. Vyberte z menu nebo napište název místnosti. Pokud vyberete název místnosti z menu, tento název je automaticky místnosti přiřazen. Pokud napišete nový název místnosti, musíte jej potvrdit stiskem klávesy [Enter].
6. Pokud máte v menu **Nastavit** zapnutou volbu **Povrch Podlahy**, **Označ Podlahy**, **Povrch Stěn** a **Povrch Stropu**, modul bude požadovat postupně zadání těchto parametrů. Sledujte nápovědu v informačním poli a zadejte všechny požadované parametry místnosti.
7. Pokud máte v menu **Nastavit** zapnutou volbu **Plocha Stěn**, v menu se zobrazí seznam délek. Modul bude požadovat zadání výšky místnosti. Vyberte z menu nebo zadejte světlou výšku místnosti a stiskněte [Enter].
8. Pokud máte v menu **Nastavit** zapnutou volbu **Otvory Stěn**, modul bude požadovat zadání otvorů ve zdech.
 - Kurzorem vyznačte první stranu otvoru (viz obr. 11). Použijte střední tlačítko myši pro uchopení.
 - Kurzorem vyznačte druhou stranu otvoru (viz obr. 11). Použijte střední tlačítko myši pro uchopení.
 - Do příkazového řádku zadejte výšku otvoru v aktuálně nastavených jednotkách.



Obr. 11 Zadávání otvorů

V informačním poli se zobrazí informace o ploše a počtu otvorů.

Stejným způsobem můžete zadat další otvory.

Po zadání všech otvorů místnosti ukončete tuto funkci stiskem pravého tlačítka myši.

9. Pokud máte v menu **Nastavit** zapnutou volbu **Poznámka**, zobrazí se v menu seznam poznámek. Vyberte z menu nebo napište poznámku k místnosti.
10. Po ukončení zadání parametrů místnosti se některé její parametry (název, plocha, Po/St/Sp) zobrazí uvnitř místnosti. Tyto zobrazené parametry slouží pouze jako informace pro práci s místnostmi. Nejsou určeny pro zobrazení na konečném výkresu (papíru).
11. Pokračujte vyznačením další místnosti nebo vyberte volbu **Konec**, případně stiskněte pravé tlačítko myši pro návrat do hlavního menu modulu.

Kreslit Obdélník

Volba **Kreslit Obdélník** umožňuje zadat obrys, název a všechny aktuálně nastavené parametry místnosti pomocí vykreslení obdélníku. Tato volba ulehčuje zadávání místností obdélníkového půdorysu.

1. Nastavte požadovanou aktivní fólii, do které se bude umisťovat obrys místnosti i text, zobrazující zadané parametry místnosti.
2. Vyberte volbu **Kreslit Obdélník** z hlavního menu modulu **LegMIST**.
3. Kurzorem vyznačte dva protilehlé rohy obdélníku – obrysu místnosti.
4. V menu se zobrazí seznam názvů místností a modul bude požadovat zadání názvu místnosti. Vyberte z menu nebo napište název místnosti. Pokud vyberete název místnosti z menu, tento název je automaticky místnosti přiřazen. Pokud napíšete nový název místnosti, musíte jej potvrdit stiskem klávesy [Enter].
5. Zadejte další nastavené parametry místnosti. (povrch podlahy, označení podlahy, povrch stěn atd.). Pro podrobnější informace o zadávání těchto parametrů nalistujte kapitolu **Kreslit Polyline** v tomto manuálu.
6. Po ukončení zadání parametrů místnosti se některé její parametry (název, plocha, Po/St/Sp) zobrazí uvnitř místnosti. Tyto zobrazené parametry slouží pouze jako informace pro práci s místnostmi. Nejsou určeny pro zobrazení na konečném výkresu (papíru).
7. Pokračujte vyznačením další místnosti nebo vyberte volbu **Konec**, případně stiskněte pravé tlačítko myši pro návrat do hlavního menu modulu.

Vybrat Polyline

Volba **Vybrat Polyline** umožňuje vybrat již existující polyčáru na obrysu místnosti a zadat název a všechny aktuálně nastavené parametry místnosti. Tato volba umožňuje vybrat polyline, kterou jste nakreslili pomocí volby **Křivky > Polyline** nebo vytvořili pomocí volby **ZAK > Prostory**.

1. Vyberte volbu **Vybrat Polyline** z hlavního menu modulu **LegMIST**.
2. Kurzorem vyznačte bod poblíž polyline. Vybraná polyline se zobrazí tlustou čárkovanou čarou.
3. V menu se zobrazí seznam názvů místností a modul bude požadovat zadání názvu místnosti. Vyberte z menu nebo napište název místnosti. Pokud vyberete název místnosti z menu, tento název je automaticky místnosti přiřazen. Pokud napíšete nový název místnosti, musíte jej potvrdit stiskem klávesy [Enter]. Vybraná polyline se změní na obrys místnosti.

4. Zadejte další nastavené parametry místnosti (povrch podlahy, označení typu podlahy, povrch stěn atd.). Pro podrobnější informace o zadávání těchto parametrů nalistujte kapitolu **Kreslit Polyline** v tomto manuálu.
5. Po ukončení zadání parametrů místnosti se některé její parametry (název, plocha, Po/St/Sp) zobrazí uvnitř místnosti. Tyto zobrazené parametry slouží pouze jako informace pro práci s místnostmi. Nejsou určeny pro zobrazení na konečném výkresu (papíru).
6. Pokračujte výběrem další polyline nebo vyberte volbu **Konec**, případně stiskněte pravé tlačítko myši pro návrat do hlavního menu modulu.

Číslovat

Volba **Číslovat** slouží pro přiřazení čísla místnosti a pro umístění čísla, názvu, plochy nebo označení typu podlahy místnosti do výkresu. Volba **Číslovat** má dvě funkce:

- vytvoření číslování místností, které je potřebné pro vytvoření tabulky (Legendy místností).
- umístění čísla místnosti (případně názvu, plochy a označení typu podlahy) do výkresu.

Číslování místností

Číslování místností slouží pro přiřazení čísla místnosti. Při vytváření tabulky jsou místnosti řazeny podle čísel. Číslo místnosti je možné složit ze dvou částí:

- pevné** - Libovolný text nebo číslo, max. 4 znaky. Pevná část zůstává stejná pro všechny čísla místnosti, dokud ji nezměníte.
- proměnlivé** - Číslo od 1 do 99. Proměnlivá část vzrůstá vždy o hodnotu 1 po každém očíslování místnosti až do hodnoty 99. Počáteční hodnota proměnlivé části je definovaná startovací hodnotou.

1. Vyberte volbu **Číslovat** z hlavního menu modulu **LegMIST**.

Zobrazí se následující volby:

Bez Pevné Části

Pevná Část

Start Hodnota

Auto Číslování

Mazat Číslo

Kontr Číslování

Do Výkresu

2. Zapněte nebo vypněte přepínač **Bez Pevné Části**. Tak určíte, zda číslování místností bude nebo nebude mít pevnou část.
3. Vyberte volbu **Pevná Část** a zadejte hodnotu pevné části čísla místnosti (max. 4 znaky), pokud jste nechali přepínač **Bez Pevné Části** vypnutý.
4. Vyberte volbu **Start Hodnota** a zadejte hodnotu čísla místnosti (1 až 99), kterou chcete číslování začít. Všimněte si, že modul Vás v informačním poli informuje o aktuálním nastavení čísla místnosti.
5. Vyberte kurzorem postupně místnosti pro číslování v příslušném pořadí.
Místnosti jsou automaticky očíslovány. Číslo je zobrazeno uvnitř místnosti.

6. Pro ukončení vyberte volbu **Konec** a nebo stiskněte pravé tlačítko myši.

Umístění čísla místnosti (a dalších parametrů) do výkresu.

Parametry, které jsou zobrazovány uvnitř místnosti, mohou být zobrazeny pouze společně s obrysovou polyline místnosti. Tyto informace slouží jen pro vaši základní orientaci. Abyste již jednou zadané parametry nemuseli zadávat znovu, můžete je jenom převzít a umístit jako text do samostatné fólie. Do výkresu můžete vložit tyto parametry místnosti:

- Číslo místnosti
- Název místnosti
- Plochu místnosti
- Označení typu podlahy

1. Pro umístění čísla, názvu, plochy nebo označení typu podlahy místnosti do výkresu vyberte volbu **Do Výkresu** z menu **Číslovat**.

Zobrazí se následující menu:

Text

BarvaTextu

Číslo Míst

Název Míst

Plocha Míst

Označ Podlahy

Vše Zap

Auto Výkres

Vyberte volbu **Text** a nastavte parametry textu (Typ písma, Velikost ...)

2. Vyberte volbu **BarvaTextu** a vyberte barvu textu.

3. Zapněte přepínače **Číslo Míst**, **Název Míst**, **Plocha Míst**, **Označ Podlahy** podle toho, které z parametrů chcete umístit jako text do výkresu a nebo použijte volbu **Vše Zap**, pro zapnutí všech čtyř přepínačů najednou.

4. Vyberte místnost, jejíž parametry chcete umístit do výkresu. Výběr provedte kliknutím na obrys místnosti nebo na text zobrazující parametry místnosti.

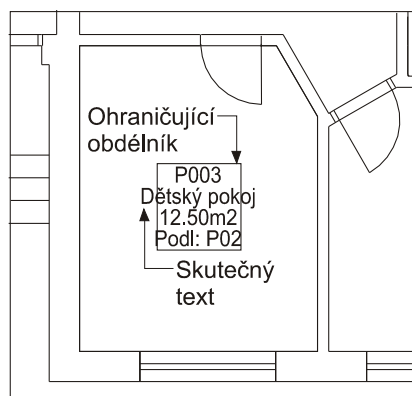
Vybraná místnost problikne.

Místnost musí mít nadefinovány všechny parametry, které chcete umístit do výkresu. Jinak nebude výběr akceptován.

5. Pokud jste vybrali místnost, pak je s kurzorem svázán obdélník, ohraničující text.

Obdélník, ohraničující text, neodpovídá skutečné délce textu. Pokud tedy máte delší název místnosti, text může přesahovat obrysy obdélníku (viz obr. 12).

Vyznačte bod ve výkresu pro umístění textu.



Obr. 12 Obrysový obdélník

6. V menu se zobrazí seznam fólií. Vyberte fólii, do které chcete text umístit.
Můžete vybrat i vypnutou fólii. Ta se zapne.
7. Pokračujte výběrem další místnosti. Texty všech dalších místností budou umístěny do stejné fólie.
8. Pro ukončení funkce **Do Výkresu** vyberte volbou **Konec** nebo stiskněte pravé tlačítko myši.
9. Ukončete funkci **Číslovat** výběrem volby **Konec** nebo stiskněte pravé tlačítko myši.

Bez Pevné Části

Zapněte nebo vypněte tento přepínač podle toho, jaký typ číslování chcete použít. Ponecháte-li tento přepínač vypnutý, můžete číslovat místnosti různým stylem. Např. 101 ..., 1.01 ..., P01 ..., S001 ... a pod. Vypněte tento přepínač, pokud chcete číslovat stylem 01, 02, 03 ... 98, 99.

Příklad: Chcete číslovat místnosti stylem 101, 102, 103 ...
 Nastavte Bez Pevné Části vypnuto
 Pevná Část 1
 Start Hodnota 1

Příklad: Chcete číslovat místnosti stylem S01, S02, S03 ...
 Nastavte Bez Pevné Části vypnuto
 Pevná Část S
 Start Hodnota 1

Příklad: Chcete číslovat místnosti stylem 3.01, 3.02, 3.03 ...
 Nastavte Bez Pevné Části vypnuto
 Pevná Část 3.
 Start Hodnota 1

Příklad: Chcete číslovat místnosti stylem 708, 709, 710 ... (nechcete začít číslem 1)
 Nastavte Bez Pevné Části vypnuto
 Pevná Část 7
 Start Hodnota 8

Příklad: Chcete číslovat místnosti stylem 01, 02, 03 ...
 Nastavte Bez Pevné Části zapnuto
 Pevná Část nepoužívá se
 Start Hodnota 1

Pevná Část

Tato volba menu se objeví pouze pokud je přepínač **Bez Pevné Části** vypnutý. Použijte tuto volbu, pokud chcete nastavit pevnou část stylu číslování. Vyberte volbu **Pevná Část** a zadejte novou

hodnotu pevné části číslování. Můžete zadat maximálně 4 znaky. Všimněte si, že modul v informačním poli zobrazuje aktuální číslo místnosti.

Start Hodnota

Použijte tuto volbu pro nastavení počáteční (startovací) hodnoty (proměnlivé části) číslování. Vyberte volbu **Start Hodnota** a zadejte novou startovací hodnotu číslování. Můžete zadat čísla 1 až 99. Po výběru volby **Číslovat** je vždy **Start Hodnota** nastavena na hodnotu 1.

Auto Číslování

Použijte tuto volbu pro automatické číslování místností.

1. Nastavte počáteční hodnotu automatického číslování pomocí voleb **Bez Pevné Části**, **Pevná Část** a **Start Hodnota**.
2. Vyberte volbu **Auto Číslování** z menu **Číslovat**.
3. Použijte některou metodu výběru pro výběr místností, které chcete číslovat.
4. Pokud jste vybrali alespoň jednu místnost, zobrazí se v menu volba **Provést**. Vyberte tuto volbu. Vybrané místnosti se automaticky očíslojí v tom pořadí, v jakém byly definovány.
5. Pro ukončení vyberte volbu **Konec** nebo stiskněte pravé tlačítko myši.

Mazat Číslo

Použijte tuto volbu pro vymazání nadefinovaného čísla místnosti.

1. Vyberte volbu **Mazat Číslo** z menu **Číslovat**.
2. Kurzorem vyberte místnost, která má nadefinované číslo.
Číslo místnosti bude odstraněno.
3. Pro ukončení vyberte volbu **Konec** nebo stiskněte pravé tlačítko myši.

Kontr Číslování

Použijte tuto volbu pro vyhledání posledního (nejvyššího) čísla místnosti nebo duplicitního označení místnosti.

1. Vyberte volbu **Kontr Číslování** z menu **Číslovat**.
2. Použijte některou metodu výběru pro výběr místností, které chcete zkontrolovat.
3. Pokud jste vybrali alespoň jednu místnost, zobrazí se v menu volby **Poslední Číslo** a **Duplicitní Číslo**.
4. Vyberte volbu **Poslední Číslo** chcete-li zjistit nejvyšší číslo místnosti. Zjištěná informace se zobrazí v informačním poli. Vyberte volbu **Duplicitní Číslo**, chcete-li zjistit zda některé vybrané místnosti nemají stejné označení. Zjištěná informace se zobrazí v informačním poli.
5. Pro ukončení vyberte volbu **Konec** nebo stiskněte pravé tlačítko myši.

Do Výkresu

Použijte tuto volbu, pokud chcete umístit do výkresu:

- Číslo místnosti
- Název místnosti
- Plochu místnosti
- Označení typu podlahy

Tato volba obsahuje další podmenu.

Text

Použijte tuto volbu pro nastavení vlastností vkládaného textu. Tato volba zobrazí standardní menu SPIRITu Text. Modul přebere všechna nastavení textu, kromě TrueType písma.

Barva Textu

Použijte tuto volbu pro nastavení barvy vkládaného textu.

Číslo Míst

Zapněte tento přepínač, chcete-li umístit do výkresu číslo vybrané místnosti.

Název Míst

Zapněte tento přepínač, chcete-li umístit do výkresu název vybrané místnosti.

Plocha Míst

Zapněte tento přepínač, chcete-li umístit do výkresu plochu podlahy vybrané místnosti.

Označ Podlahy

Zapněte tento přepínač, chcete-li umístit do výkresu označení typu podlahy vybrané místnosti.

Vše Zap

Použijte tuto volbu, chcete-li zapnout všechny přepínače najednou (Číslo Míst, Název Míst, Plocha Míst, Označ Podlahy).

Auto Výkres

Použijte tuto volbu, chcete-li vložit parametry místnosti automaticky. Při tomto způsobu volby se umístí parametry doprostřed místností.

Změnit/Přidat

Volba **Změnit/Přidat** umožňuje změnu parametrů místnosti nebo přidání parametrů, které ještě nebyly pro místnost definovány. Můžete vybrat libovolný parametr (nebo parametry) místnosti a parametr změnit/přidat. Pokud místnost měla už parametr definovaný, bude změněn. Pokud ne, bude přidán.

1. Vyberte volbu **Změni/Přidat** z hlavního menu modulu **LegMIST**.

Zobrazí se následující volby:

Název Míst

Povrch Podlahy

Označ Podlahy

Povrch Stěn

Povrch Stropu

Výška Míst

Otvory Stěn

Poznámka

TI Omítky

2345 Zap

Vše Zap

Pozice Textu

Text Střed

Text Výška

Text Aspekt

2. Zapněte přepínače pro změnu/přidání požadovaných parametrů místnosti. Pokud chcete změnit parametry povrchů místnosti nebo všechny parametry, můžete použít některou z voleb **2345 Zap a Vše Zap**.

3. Kurzorem vyberte místnost pro změnu/přidání parametrů. Výběr provedte kliknutím na obrys místnosti nebo na text zobrazující parametry místnosti.

Vybraná místnost se zobrazí tlustou čárkovanou čarou.

4. Sledujte nápovědu v příkazovém řádku a proveďte postupně příslušné změny/přidání parametrů místnosti, případně nové umístění či změny vlastností textu, zobrazujícího zadané parametry místnosti.

Všimněte si, že při změně parametrů místnosti Vás modul informuje o původním parametru v informačním poli.

5. Změny jsou okamžitě provedeny.

6. Pokračujte výběrem další místnosti nebo ukončete funkci výběrem volby **Konec**, případně pravým tlačítkem myši.

Název Míst

Zapněte tento přepínač, chcete-li změnit název vybrané místnosti.

Povrch Podlahy

Zapněte tento přepínač, chcete-li změnit/přidat popis povrchu podlahy vybrané místnosti.

Označ Podlahy

Zapněte tento přepínač, chcete-li změnit/přidat označení typu podlahy vybrané místnosti.

Povrch Stěn

Zapněte tento přepínač, chcete-li změnit/přidat popis povrchu stěn vybrané místnosti.

Povrch Stropu

Zapněte tento přepínač, chcete-li změnit/přidat popis povrchu stropu vybrané místnosti.

Výška Míst

Zapněte tento přepínač, chcete-li změnit/přidat výšku vybrané místnosti. Hodnota výšky místnosti je použita při výpočtu plochy stěn. Doporučujeme zadat světlou výšku místnosti.

Otvory Stěn

Zapněte tento přepínač, chcete-li změnit/přidat definici otvorů ve stěnách vybrané místnosti. Plocha otvorů je automaticky odečítána od plochy stěn místnosti.

Poznámka

Zapněte tento přepínač, chcete-li změnit/přidat poznámku (v legendě) pro vybranou místnost.

TI Omítky

Zapněte tento přepínač, chcete-li změnit/přidat INDIVIDUÁLNÍ tloušťku omítky místnosti. Zadaná tloušťka omítky má vliv na plochu místnosti. Tloušťka omítky bude použita pouze pro vybranou místnost. Přednastavená tloušťka omítky je 0mm. INDIVIDUÁLNÍ tloušťka omítky má vždy přednost před globální tloušťkou omítky. Chcete-li použít pro místnost globální tloušťku omítky, jednoduše vymažte parametr **TI Omítky** pomocí volby **Mazat Parametry – TI Omítky**.

Informace o globální tloušťce omítky naleznete v části **Nastavit**.

2345 Zap

Použijte tuto volbu, chcete-li současně zapnout 2. 3. 4. a 5. přepínač (Povrch Podlahy, Označ Podlahy, Povrch Stěn, Povrch Stropu).

Vše Zap

Použijte tuto volbu, chcete-li zapnout najednou všechny přepínače (Povrch Podlahy, Označ Podlahy, Povrch Stěn, Povrch Stropu, Výška Míst, Otvory Stěn, Poznámka, TI Omítky).

Pozice Textu

Zapněte tento přepínač, chcete-li změnit pozici textu, zobrazujícího vybrané parametry místnosti.

Parametry místnosti jsou při vytvoření nové místnosti automaticky umístěny do středu (těžiště) místnosti. V závislosti na tvaru místnosti se může stát, že text je umístěn mimo místnost a nebo na nevhodném místě. Volba **Pozice Textu** Vám umožní změnit pozici textu uvnitř místnosti.

Text Střed

Zapněte tento přepínač, chcete-li změnit umístění textu zobrazujícího vybrané parametry místnosti do středu místnosti. Pokud jste změnil pozici textu uvnitř místnosti a chcete jej umístit zpět do středu (těžiště) místnosti, tato volba Vám to umožní.

Text Výška

Zapněte tento přepínač, chcete-li změnit výšku textu, zobrazujícího vybrané parametry uvnitř místnosti.

Text Aspekt

Zapněte tento přepínač, chcete-li změnit aspekt (poměr Výška/Šířka) textu, zobrazujícího vybrané parametry uvnitř místnosti.

Kopírovat Parametry

Volba **Kopírovat Parametry** umožňuje zkopírování parametrů vybrané místnosti na jinou místnost. Můžete kopírovat všechny parametry místnosti, kromě čísla místnosti, názvu místnosti a otvorů. Kopírování parametrů Vám může značně urychlit práci, pokud máte v projektu více místností se stejnými povrchy.

1. Vyberte volbu **Kopírovat Parametry** z hlavního menu modulu **LegMIST**.

Zobrazí se následující volby:

Povrch Podlahy

Označ Podlahy

Povrch Stěn

Povrch Stropu

Výška Míst

Poznámka

TI Omítky

1234 Zap

Vše Zap

2. Zapněte přepínače pro kopírování požadovaných parametrů vybrané místnosti. Pokud chcete kopírovat parametry povrchů místnosti nebo všechny parametry, můžete použít některou z voleb **1234 Zap** a **Vše Zap**.

3. Vyberte místnost, jejíž parametry chcete převzít. Výběr provedte kliknutím na obrys místnosti nebo na text, zobrazující parametry místnosti.

Vybraná místnost se zobrazí tlustou bílou čárkovanou čarou.

4. V menu se zobrazí ty parametry, které budou skutečně kopírovány. Pokud vyberete parametr pro kopírování, který vybraná místnost nemá nadefinovaný, tento se v menu nezobrazí.

Kliknete-li myší na tlačítka v menu, v informačním poli se zobrazí aktuální parametry pro kopírování.

5. Vyberte místnost, které chcete parametry vybrané místnosti přiřadit. Výběr provedte kliknutím na obrys místnosti nebo na text zobrazující parametry místnosti.

6. Vybraná místnost převzala parametry 'zdrojové' místnosti.

7. Vyberte další místnost pro převzetí kopírovaných parametrů, nebo vyberte volbu **Konec** a nebo stiskněte pravé tlačítko myši pro ukončení.

Povrch Podlahy

Zapněte tento přepínač, chcete-li kopírovat povrch podlahy.

Označ Podlahy

Zapněte tento přepínač, chcete-li kopírovat označení typu podlahy.

Povrch Stěn

Zapněte tento přepínač, chcete-li kopírovat povrch stěn.

Povrch Stropu

Zapněte tento přepínač, chcete-li kopírovat povrch stropu (podhledu).

Výška Míst

Zapněte tento přepínač, chcete-li kopírovat výšku místnosti. Výška místnosti je použita při výpočtu plochy stěn. Doporučujeme zadávat světlou výšku místnosti.

Poznámka

Zapněte tento přepínač, chcete-li kopírovat poznámku (v legendě).

TI Omítky

Zapněte tento přepínač, chcete-li tloušťku omítky.

1234 Zap

Použijte tuto volbu, chcete-li současně zapnout 1. 2. 3. a 4. přepínač (Povrch Podlahy, Označ Podlahy, Povrch Stěn, Povrch Stropu).

Vše Zap

Použijte tuto volbu, chcete-li zapnout všechny přepínače najednou.

Mazat Parametry

Volba **Mazat Parametry** umožňuje vymazání vybraných parametrů místnosti. Tato volba dovoluje vymazat všechny parametry místnosti, kromě názvu místnosti a čísla místnosti. Pokud chcete vymazat název místnosti, musíte vymazat celou místnost (obrysovou polyline). Pokud chcete vymazat číslo místnosti, použijte volbu **Číslovat**.

1. Vyberte volbu **Mazat Parametry** z hlavního menu modulu **LegMIST**.

Zobrazí se následující volby:

Povrch Podlahy

Označ Podlahy

Povrch Stěn

Povrch Stropu

Výška Míst

Otvory Stěn

Poznámka

TI Omítky

2. Zapněte jednotlivé přepínače pro vymazání požadovaných parametrů místnosti.
3. Vyberte místnost pro vymazání jejích zvolených parametrů. Výběr provedte kliknutím na obrys místnosti nebo na text, zobrazující parametry místnosti.
4. Vybrané parametry budou odstraněny. Pokračujte výběrem další místnosti, nebo vyberte volbu Konec, nebo stiskněte pravé tlačítko myši pro ukončení.

Povrch Podlahy

Zapněte tento přepínač, chcete-li vymazat povrch podlahy vybrané místnosti.

Označ Podlahy

Zapněte tento přepínač, chcete-li vymazat označení typu podlahy vybrané místnosti.

Povrch Stěn

Zapněte tento přepínač, chcete-li vymazat povrch stěn vybrané místnosti.

Povrch Stropu

Zapněte tento přepínač, chcete-li vymazat povrch stropu vybrané místnosti.

Výška Míst

Zapněte tento přepínač, chcete-li vymazat výšku vybrané místnosti.

Otvory Stěn

Zapněte tento přepínač, chcete-li vymazat zadanou plochu otvorů a jejich počet ve stěnách místnosti. Automaticky je aktualizována hodnota plochy stěn místnosti na plochu bez odečtené plochy otvorů.

Poznámka

Zapněte tento přepínač, chcete-li vymazat poznámku (v legendě) pro vybranou místnost.

TI Omítky

Zapněte tento přepínač, chcete-li vymazat INDIVIDUÁLNÍ tloušťku omítky. Pro vybranou místnost bude nadále použita globální tloušťka omítky.

Aktualizovat

Tato volba slouží pro aktualizaci ploch místností po provedených změnách obrysů místností nebo změně tloušťky omítky.

Změna obrysu místnosti se provádí nejčastěji prodloužením nebo zkrácením vzdálenosti pomocí volby **Táhnout** v hlavním menu SPIRITU **KRESLIT**. Volbu **Táhnout** najdete také v menu **SPIRIT Menu** modulu **LegMIST**.

Pokud provedete změny obrysů místnosti pomocí volby **Táhnout**, vyvolané ze **SPIRIT Menu** modulu **LegMIST**, bude aktualizace výpočtu ploch místností provedena automaticky při návratu do hlavního menu modulu **LegMIST**.

Pokud však provedete změny obrysů místnosti pomocí volby **Táhnout** z hlavního menu SPIRITU **KRESLIT**, pak bude aktualizace výpočtu ploch místností provedena buď automaticky při spuštění modulu **LegMIST** a nebo, až po vaší "ruční" aktualizaci, některou z možností menu **Aktualizovat**.

1. Vyberte volbu **Aktualizovat** z hlavního menu modulu **LegMIST**.

Zobrazí se následující volby:

Element
Skupina
Oblast
Volby
Aktivní SET
Skrz Fólie

Zap Fólie
Vše Fólie

Aktual Start
Aktual Tabulka
Akrual Famada Ex

2. Zvolte některou metodu výběru a vyberte místnosti, které chcete aktualizovat.

Můžete použít také volbu **Zap Fólie** nebo **Vše Fólie**.

3. Výpočet ploch vybraných místností bude aktualizován.

Zap Fólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete aktualizovat všechny plochy místností na všech aktuálně zapnutých fóliích.

Vše Fólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete aktualizovat všechny plochy místností ve všech (i aktuálně vypnutých) fóliích.

Aktual Start

Zapněte tento přepínač, pokud chcete, aby aktualizace ploch místností probíhala automaticky při každém novém spuštění modulu **LegMIST**.

Pokud Vám automatická aktualizace ploch místností překáží při práci (často aktualizujete), můžete tento přepínač vypnout. Budete si však muset hlídat aktualizaci ploch místností sami.

Přepínač **Aktual Start** je standardně nastaven to polohy zapnuto.

Aktual Tabulka

Zapněte tento přepínač, pokud chcete, aby aktualizace ploch místností probíhala automaticky při výběru volby **Tabulka**.

Tento přepínač můžete vypnout. Budete si však muset hlídat aktualizaci ploch místností sami.

Přepínač **Aktual Tabulka** je standardně nastaven to polohy zapnuto.

Aktual Famada Ex

Zapněte tento přepínač, pokud chcete, aby aktualizace ploch místností probíhala automaticky při výběru volby **Famada Export**.

Tento přepínač můžete vypnout. Budete si však muset hlídat aktualizaci ploch místností sami.

Přepínač **Aktual Famada Ex** je standardně nastaven to polohy zapnuto.

Doporučení

Ponechte přepínače **Aktual Start**, **Aktual Tabulka** a **Aktual Famada Ex** zapnuty a nebudete se muset vůbec starat o aktualizaci ploch místností. Modul **LegMIST** to udělá za Vás.

Info Místnosti

Volba **Info Místnosti** slouží pro zobrazení informací o aktuálních parametrech místnosti, vypočítaných hodnotách a vlastnostech textu pro zobrazení vybraných parametrů místnosti.

1. Vyberte volbu **Info Místnosti** z hlavního menu modulu **LegMIST**.
2. Vyberte místnost, o jejíchž parametrech se chcete informovat. Výběr provedte kliknutím na obrys místnosti nebo na text zobrazující parametry místnosti.

Obrys vybrané místnosti se zobrazí tlustou čárkovanou čarou.

3. V informačním poli se zobrazí číslo a název vybrané místnosti. Pokud místnost nemá číslo, zobrazí se znaky XXX.

Zobrazí se následující menu:

Plocha Míst

Povrch Podlahy

Označ Podlahy

Povrch Stěn

Povrch Stropu

Plocha Stěn

Výška Míst

Počet Otvorů

Plocha Otvorů

Poznámka

TI Omítky

Text Výška

Text Aspekt

4. Vyberte volbu z menu pro parametr místnosti, který Vás zajímá.
5. Obrys vybrané místnosti blikne.

V informačním poli se, mimo čísla a názvu místnosti (v závislosti na vybraném parametru), vypíše: zadaný popis, vypočtená hodnota nebo vlastnost použitého textu pro zobrazení zadaných parametrů místnosti.

6. Vyberte další volbu s jiným parametrem nebo vyberte další místnost.
7. Pro ukončení vyberte volbu **Konec** nebo stiskněte pravé tlačítko myši.

Plocha Míst

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit informaci o ploše vybrané místnosti. V závorce se zobrazí také aktuální tloušťka omítky (globální nebo individuální).

Povrch Podlahy

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit informaci o povrchu podlahy vybrané místnosti.

Označ Podlahy

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit informaci o označení typu podlahy vybrané místnosti

Povrch Stěn

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit informaci o povrchu stěn vybrané místnosti.

Povrch Stropu

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit informaci o povrchu stropu vybrané místnosti.

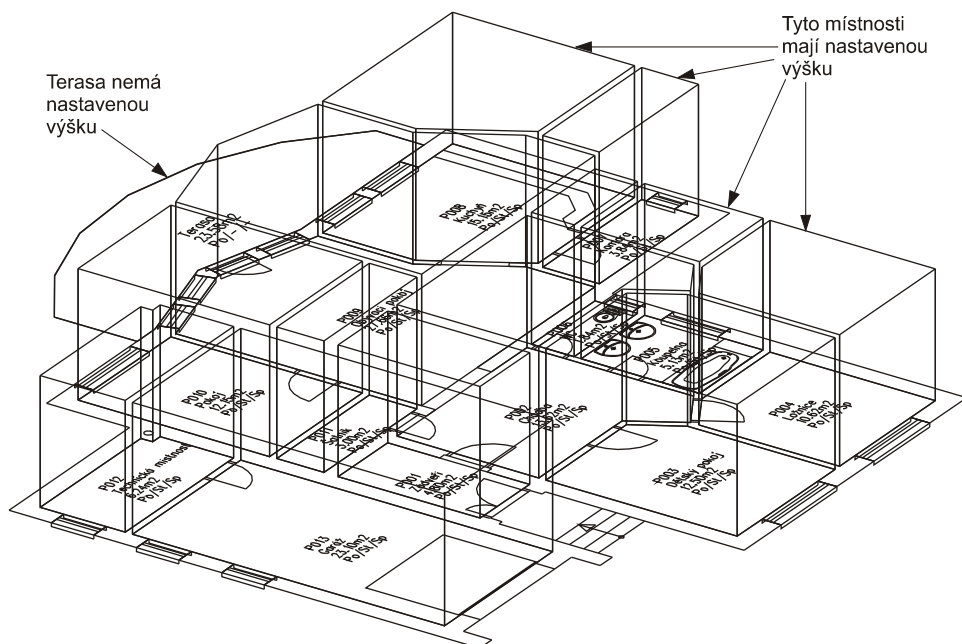
Plocha Stěn

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit informaci o ploše stěn vybrané místnosti.

Výška Míst

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit informaci o výšce vybrané místnosti.

Výšku místnosti můžete zkontrolovat i vizuálně. Pokud místnost nemá zadanou výšku, obrysová polyline místnosti má výšku 0. Pokud má místnost zadanou výšku, obrysová polyline bude mít tuto výšku. Můžete si nastavit jakýkoliv prostorový pohled (např. izometrický) a zkontrolovat výšky místností (viz obr. 13).



Obr. 13 Zobrazení výšek místností – izometrický pohled

Počet Otvrů

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit informaci o počtu zadaných otvorů ve stěnách vybrané místnosti.

Plocha Otvorů

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit informaci o celkové ploše otvorů vybrané místnosti.

Poznámka

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit informaci o poznámce (v legendě) pro vybranou místnost.

TI Omítky

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit informaci o INDIVIDUÁLNÍ tloušťce omítky vybrané místnosti.

Text Výška

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit informaci o použité velikosti textu pro zobrazení vybraných parametrů místnosti.

Text Aspekt

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit informaci o aspektu (poměr Výška/Šířka) textu pro zobrazení vybraných parametrů místnosti.

Tabulka

Tato volba slouží pro nadefinování tvaru a vložení tabulky (legendy) do výkresu. Umožňuje nastavit tvar tabulky, parametry textu tabulky a automaticky vygenerovat legendu vybraných místností.

1. Vyberte volbu **Tabulka** z hlavního menu modulu **LegMIST**.

Zobrazí se následující volby:

Element
Skupina
Oblast
Volby

Aktivní SET
Skrz Fólie

Akt Fólie
Zap Fólie
Vše Fólie

Pokračovat

Konec

2. Zvolte vhodnou metodu výběru a vyberte místnosti, které chcete zahrnout do tabulky.

Můžete použít také volbu **Akt Fólie**, **Zap Fólie** nebo **Vše Fólie** pro výběr všech místností z aktivní fólie, všech zapnutých fólií nebo všech fólií. Vybrané místnosti se zobrazí čárkovanou čarou.

Při výběru místností je umožněn vícenásobný výběr, abyste mohli vybrat ty místnosti, které potřebujete seřadit do tabulky. Informace o počtu vybraných místností se zobrazí v informačním poli.

3. Je-li vybraná alespoň jedna místnost, zobrazí se v menu další volba **Pokračovat**. Pokud jste vybrali požadované místnosti, vyberte tuto volbu.

Zobrazí se následující menu:

Název Tabulky
Název Text

Číslo Míst
Název Míst
Plocha Míst
Povrch Podlahy
Označ Podlahy
Plocha Stěn
Povrch Stěn
Povrch Stropu
Výška Míst
Poznámka
Celkem

Text
Barva Textu
Barva Tabulky
Pevná Šířka

4. Chcete-li, aby generovaná tabulka měla nadpis (Legenda místností, Výkaz výměr a pod.), zapněte přepínač **Název Tabulky**.
5. Vyberte volbu **Název Text**.

Do příkazového řádku napište požadovaný text nadpisu tabulky.

Zadejte poměr zvětšení textu nadpisu vzhledem k textu tabulky.

Vyberte barvu textu nadpisu tabulky.

6. Zapněte přepínače **Číslo Míst**, **Název Míst**, ..., **Výška Míst**, **Poznámka**, podle toho, které údaje (sloupce) má tabulka obsahovat.
7. Zapněte přepínač **Celkem**, pokud chcete, aby tabulka obsahovala součtový řádek ploch místností.
8. Vyberte volbu **Text** a zkontrolujte, případně nastavte, parametry textu (Velikost, Typ písma (kromě TrueType)...).
9. Vyberte volbu **Barva Textu** a zkontrolujte, případně nastavte, barvu textu tabulky.
10. Vyberte volbu **Barva Tabulky** a zkontrolujte, případně nastavte, barvu čar tabulky.
11. S kurzorem je svázán obrys tabulky. Vyznačte bod (levý horní roh) pro umístění tabulky.
12. Modul vytvoří tabulku a umístí ji do aktivní fólie. V informačním poli se zobrazí zpráva o umístění tabulky a dotaz, zda chcete změnit fólii pro její umístění.

V menu se zobrazí dvě volby **Ano**, **Ne**.

Pokud chcete umístit tabulku do jiné fólie, zvolte **Ano** a vyberte novou fólii. Můžete vybrat i vypnutou fólii, ta se zapne. V případě, že zvolíte volbu **Ne**, bude tabulka ponechána na aktivní fólii.

Poznámka

Pokud je tabulka (Legenda místností) vložena do výkresu, je vytvořena z textů a čar. Můžete ji tedy editovat běžnými editačními funkcemi SPIRITU. Jakékoliv změny v modulu **LegMIST** se proto do tabulky, která je již umístěna ve výkresu, nepromítnou. V případě změn ve výkresu je nutné „starou“ tabulku odstranit, vygenerovat „novou“ a znovu ji umístit do výkresu.

Akt Fólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vybrat všechny místnosti z aktivní fólie.

Zap Fólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vybrat všechny místnosti ze všech zapnutých fólií.

Vše Fólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vybrat všechny místnosti ze všech fólií (i vypnutých).

Pokračovat

Tato volba se objeví, pokud je vybrána alespoň jedna místnost pro zpracování do tabulky. Výběrem této volby se ukončí možnost výběru místností a otevře se další menu funkce **Tabulka** (viz níže).

Název Tabulky

Zapněte tento přepínač, chcete-li nad tabulku umístit její název (nadpis).

Název Text

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit název (nadpis) tabulky, výšku nebo barvu textu názvu (nadpisu) tabulky.

Výška textu názvu tabulky se udává koeficientem zvětšení oproti standardnímu textu tabulky. Tzn. pokud má text tabulky výšku 200 a zvětšení textu nadpisu bude 2,0, pak bude skutečná výška textu nadpisu 400 ($200 \times 2,0 = 400$).

Číslo Míst

Zapněte tento přepínač, chcete-li, aby tabulka obsahovala sloupec - Číslo místnosti.

Název Míst

Zobrazení sloupce - Název místnosti. Tento přepínač nelze vypnout. Název místnosti musí být vždy v tabulce.

Plocha Míst

Zobrazení sloupce - Plocha (m²). Tento přepínač nelze vypnout. Plocha místnosti musí být vždy v tabulce.

Povrch Podlahy

Zapněte tento přepínač, chcete-li, aby tabulka obsahovala sloupec - Povrch podlahy.

Označ Podlahy

Zapněte tento přepínač, chcete-li, aby tabulka obsahovala sloupec - Označení podlahy (Ozn.Pod.).

Plocha Stěn

Zapněte tento přepínač, chcete-li, aby tabulka obsahovala sloupec - Plocha stěn (m²).

Povrch Stěn

Zapněte tento přepínač, chcete-li, aby tabulka obsahovala sloupec - Povrch stěn.

Povrch Stropu

Zapněte tento přepínač, chcete-li, aby tabulka obsahovala sloupec - Povrch stropu.

Výška Míst

Zapněte tento přepínač, chcete-li, aby tabulka obsahovala sloupec – Světlná výška. Jako výšku místnosti lze zadat pouze číslo. Pokud místnost nemá definovanou výšku, zobrazí se v tabulce pomlčka (-). Pomlčku můžete následně editovat jako text.

Poznámka

Zapněte tento přepínač, chcete-li, aby tabulka obsahovala sloupec - Poznámka.

Celkem

Zapněte tento přepínač, chcete-li, aby tabulka obsahovala součtový řádek všech vypočítaných ploch místností. Při zaokrouhlování součtu ploch místností může dojít k chybě ±0,01 m².

Text

Použijte tuto volbu pro nastavení vlastností textu tabulky. Tato volba zobrazí standardní menu SPIRITU Text. Modul přebere všechny vlastnosti nastaveného textu (kromě TrueType fontů).

Barva Textu

Použijte tuto volbu pro nastavení barvy textu tabulky.

Barva Tabulky

Použijte tuto volbu pro nastavení barvy čar tabulky.

Pevná Šířka

Tento přepínač umožňuje nastavit buď pevnou (zapnuto), nebo proměnlivou (vypnuto) šířku tabulky. Pevná šířka tabulky má vždy stejné rozměry sloupců, pokud použijete stejné parametry textu. To Vám zaručí, že ve všech výkresech budete mít stejnou tabulku. Sloupce tabulky mají však v tomto případě vždy maximální velikost, obvykle větší než je nutné. Použijete-li proměnlivou šířku tabulky, velikost sloupců se přizpůsobí textovým řetězcům. Celková šířka tabulky je často menší.

Edit Data

Volba **Edit Data** slouží pro naplnění databáze:

- názvů místností
- povrchů podlah
- označení typů podlah
- povrchů stěn
- povrchů stropů (podhledů)
- poznámek.

Tato data jsou vysoce individuální a jsou závislá na zvyklostech uživatele (projektanta, architekta). Není možné je nadefinovat tak, aby vyhovovala všem uživatelům. Proto jsou tyto databáze naplněny pouze částečně konkrétními údaji a jinak obsahují pouze všeobecná data (Mistn01, Mistn02 atd.). Záleží tedy pouze na Vás, jak si tyto databáze nadefinujete.

Správné naplnění databází Vám může usnadnit práci a ušetřit spoustu času. Věnujte jim proto patřičnou pozornost.

Databázi můžete naplnit dvěma způsoby:

A/ Editací dat přímo v modulu **LegMIST**

B/ Připravením dat v textovém souboru a jejich načtením do modulu **LegMIST**.

Databáze názvů místností, povrchů podlah, povrchů stěn a povrchů stropů obsahují až 45 položek. Proto často používané názvy zařaďte na první místa v databázi. Nebudete muset tak často listovat na další stránky databáze.

A/ Naplnění databáze přímo v modulu LegMIST

1. Z hlavního menu modulu **LegMIST** vyberte volbu **Edit Data**.

Zobrazí se následující menu:

Název Míst

Povrch Podlahy

Označ Podlahy

Povrch Stěn

Povrch Stropu

Poznámka

Ze Souboru

Do Souboru

2. Vyberte volbu **Název Míst**.

Zobrazí se databáze názvů místností:

Mistn01

Mistn02

.....

Mistn15

ListDále

3. Vyberte první volbu z menu **Mistn01** a do příkazového řádku napište nový název místnosti (např. Obývací pokoj). Pro potvrzení stiskněte klávesu [Enter]. Na místě původního názvu se objeví název nový (prvních 8 znaků).
4. Vyberte další volbu z menu, napište jiný název místnosti a stiskněte [Enter]. Stejným způsobem nadefinujte další názvy místností v databázi.
5. Pro ukončení editování databáze názvů místností vyberte volbu **Konec** a nebo stisknete pravé tlačítko myši.
6. Obdobným způsobem můžete naplnit databázi povrchů podlah, stěn a stropů, označení typů podlah a poznámek. (Všechny databáze, kromě databáze poznámek a označení typu podlahy, jsou omezeny 30-ti znaky textu a 4-ti položkami. Databáze poznámek je omezena 30-ti znaky textu a 18-ti položkami. Databáze označení typů podlah je omezena 6-ti znaky textu a 18-ti položkami).
7. Pro návrat do hlavního menu modulu **LegMIST** vyberte volbu **Konec** a nebo stisknete pravé tlačítko myši.

B/ Příprava dat v textovém souboru a jejich načtení do modulu LegMIST.

1. Z hlavního menu modulu **LegMIST** vyberte volbu **Edit Data**.

Zobrazí se následující menu:

Název Míst

Povrch Podlahy

Označ Podlahy

Povrch Stěn

Povrch Stropu

Poznámka

Ze Souboru

Do Souboru

2. Vyberte volbu **Do Souboru**.

Zobrazí se následující menu:

E-Název Míst

E-Povrch Podlahy

E-Označ Podlahy

E-Povrch Stěn

E-Povrch Stropu

E-Poznámka

3. Vyberte volbu **E-Název Míst** (exportovat názvy místností), zadejte název a umístění textového souboru a uložte (tlačítkem Otevřít). Zadejte, např. název LM_Dum, a uložte do složky ...\\SpiritXX\120_User Files. V informačním poli se zobrazí informace, kam byl uložen textový soubor.
4. Otevřete soubor LM_Dum.txt v textovém editoru Poznámkový blok (Notepad).

- Upravte zobrazený seznam podle vašich požadavků. Mějte však na paměti, že délka textu v řádku by neměla přesáhnout 30 znaků a maximální počet řádků je 45.
- Soubor uložte.
- V modulu **LegMIST** vyberte volbu **Edit Data > Ze Souboru**. Zobrazí se následující menu:

I-Název Míst

I-Povrch Podlahy

I-Označ Podlahy

I-Povrch Stěn

I-Povrch Stropu

I-Poznámka

- Wyberte volbu **I-Název Míst** (importovat názvy místností). Vyhledejte soubor LM_Dum.txt a otevřete jej (tlačítkem **Otevřít**).
- V informačním poli se zobrazí upozornění, že aktuální databáze místností bude přepsána. Z menu vyberte volbu **Ano**. Databáze názvů místností bude načtena.

Název Míst

Použijte tuto volbu, chcete-li naplnit nebo změnit databázi názvů místností. Databáze názvů místností je limitována 30-ti znaky textu a 45-ti položkami.

Povrch Podlahy

Použijte tuto volbu, chcete-li naplnit nebo změnit databázi povrchů podlah. Databáze povrchů podlah je limitována 30-ti znaky textu a 45-ti položkami.

Označ Podlahy

Použijte tuto volbu, chcete-li naplnit nebo změnit databázi označení typů podlah. Databáze označení typů podlah je limitována 3 znaky textu a 18-ti položkami.

Povrch Stěn

Použijte tuto volbu, chcete-li naplnit nebo změnit databázi povrchů stěn. Databáze povrchů stěn je limitována 30-ti znaky textu a 45-ti položkami.

Povrch Stropu

Použijte tuto volbu, chcete-li naplnit nebo změnit databázi povrchů stropů (podhledů). Databáze povrchů stropů je limitována 30-ti znaky textu a 45-ti položkami.

Poznámka

Použijte tuto volbu, chcete-li naplnit nebo změnit databázi poznámek. Databáze poznámek je limitována 30-ti znaky textu a 18-ti položkami.

Ze Souboru

Použijte tuto volbu, chcete-li načíst některou databázi z TXT souboru.

I-Název Míst

Tato volba umožňuje načíst (importovat) databázi názvů místností.

I-Povrch Podlahy

Tato volba umožňuje načíst (importovat) databázi povrchů podlahy.

I-Označ Podlahy

Tato volba umožňuje načíst (importovat) databázi označení podlahy.

I-Povrch Stěn

Tato volba umožňuje načíst (importovat) databázi povrchů stěn.

I-Povrch Stropu

Tato volba umožňuje načíst (importovat) databázi povrchů strop.

I-Poznámka

Tato volba umožňuje načíst (importovat) databázi poznámek.

DoSouboru

Použijte tuto volbu, chcete-li uložit některou databázi do TXT souboru.

E-Název Míst

Tato volba umožňuje uložit (exportovat) databázi názvů místností.

E-Povrch Podlahy

Tato volba umožňuje uložit (exportovat) databázi povrchů podlahy.

E-Označ Podlahy

Tato volba umožňuje uložit (exportovat) databázi označení podlahy.

E-Povrch Stěn

Tato volba umožňuje uložit (exportovat) databázi povrchů stěn.

E-Povrch Stropu

Tato volba umožňuje uložit (exportovat) databázi povrchů strop.

E-Poznámka

Tato volba umožňuje uložit (exportovat) databázi poznámek.

Famada Export

Tato volba umožňuje provést export definovaných dat místností, otvorů a podlah do CSV souborů. CSV soubory jsou vygenerovány ve formátu vhodném pro import dat do programu Famada.

FAMADA je software, který přehledným způsobem zobrazuje informace o nemovitosti. Je určený projekčním kancelářím, správcům nemovitostí, veřejné správě a všem, kteří chtějí mít přehled o správě nemovitosti – plochách, nájmech, investicích, revizích atd.

Více informací o programu FAMADA naleznete na <http://www.aec-creative.com/cz/software/famada>

1. Vyberte volbu **Famada Export** z hlavního menu modulu **LegMIST**.

Zobrazí se následující volby:

Element
Skupina
Oblast
Volby
Aktivní SET
Skrz Fólie

Akt Fólie
Zap Fólie

Vše Fólie

Místnosti

Okna

Dveře

Podlahy

Zrušit Výběr

EXPORT

Konec

2. Aktivujte volbu, **Místnosti**, **Okna**, **Dveře** nebo **Podlahy** podle toho, která data chcete exportovat do CSV souboru. Nelze provést export všech dat současně, kromě oken a dveří.
3. Vyberte elementy, které chcete zahrnout do výběru pro export. Pro výběr použijte některou ze standardních metod výběru, nebo volby **Akt Fólie**, **Zap Fólie**, **Vše Fólie**. Pokud je aktivní volba **Místnosti**, vyberou se pouze místnosti atd. U podlah se vyberou také místnosti. Vybrané elementy (místnosti, okna nebo dveře) se zobrazí tlustou čárkovanou čarou.
4. Pokud je vybraný alespoň jeden element, zobrazí se v menu volby **Zrušit Výběr** a **EXPORT**.
5. Vyberte volbu **EXPORT**. V zobrazeném dialogovém okně vyberte umístění (složku) a zadejte název CSV souboru pro export. Vytvoří se CSV soubor s daty projektu a uloží se do vybrané složky.

CSV soubor můžete následně importovat do aplikace FAMADA.

Akt Fólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vybrat všechny elementy (místnosti, okna nebo dveře) z aktivní fólii.

Zap Fólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vybrat všechny elementy (místnosti, okna nebo dveře) ze všech zapnutých fólií.

Vše Fólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vybrat všechny elementy (místnosti, okna nebo dveře) ze všech fólií (i vypnutých).

Místnosti

Aktivujte tuto volbu, pokud chcete exportovat data místností – číslo místnosti, název místnosti, plochu místnosti, obvod místnosti, povrchy místnosti a poznámku. Tato volba se vylučuje s volbami **Okna**, **Dveře** a **Podlahy**.

Okna

Aktivujte tuto volbu, pokud chcete exportovat data oken – označení, rozměry, plochu a popis. Tato volba se vylučuje s volbami **Místnosti** a **Podlahy**. Můžet však exportova společně okna a dveře.

Dveře

Aktivujte tuto volbu, pokud chcete exportovat data dveří – označení, rozměry, plochu a popis. Tato volba se vylučuje s volbami **Místnosti** a **Podlahy**. Můžet však exportova společně okna a dveře.

Podlahy

Aktivujte tuto volbu, pokud chcete exportovat seznam podlah. Tato volba se vylučuje s volbami **Místnosti**, **Okna** a **Dveře**.

Zrušit Výběr

Pomocí této volby můžete zrušit vybrané elementy a provést nový výběr. Vybrané elementy se automaticky zruší, pokud přepínáte mezi volbami **Místnosti**, **Okna**, **Dveře** a **Podlahy**.

EXPORT

Pomocí této volby provedete export dat do CSV souboru. Zobrazí se dialogové okno, kde můžete vybrat umístění souboru a zadat název souboru. Podle toho, které elementy exportujete je předdefinován počáteční název souboru (Mist_, Okna_, Dvere_, Podl_).

Křivky

Tato volba zobrazí standardní 2D menu SPIRITu **Křivky**.

Přes menu **Křivky** máte přístup k volbě **Polyline**, která umožňuje editovat nebo vytvářet polyline. Umožní Vám to upravovat nebo vytvářet nové místnosti, bez nutnosti ukončení práce s modulem.

SPIRIT Menu

Tato volba zobrazí výběr ze standardních 2D funkcí SPIRITu. Použití těchto funkcí Vám umožní provádět různé úpravy a změny, bez nutnosti ukončení práce s modulem. Popis všech funkcí najdete v referenční příručce ke SPIRITu.

Volba **Verze** zobrazí v informačním poli informaci o aktuální verzi modulu.

Konec

Použijte tuto volbu pro ukončení modulu **LegMIST**.

Modul LegOKNA verze 2.00

Modul **LegOKNA** umožňuje dynamicky doplňovat označení oken (bublíny) a definovat další parametry okna: rozměry a popis. Na základě definovaných parametrů umožňuje vytvořit výpis oken, použitých v projektu. Lze také doplnit kótu o parametry okna (výšku okna a výšku parapetu).

Další část manuálu popisuje všechny funkce modulu **LegOKNA** a poskytne Vám podrobný návod pro správné používání.

Hlavní zásady práce s modulem LegOKNA

- ♦ **Před spuštěním modulu vyčistěte výběrový set #8.**

Modul ukládá, v průběhu práce, vybrané a editované prvky do výběrového setu 8. Proto, pokud výběrový set 8 obsahuje nějaké prvky výkresu a nechcete, aby byly z tohoto setu (ne z výkresu) vymazány, přesuňte je nejprve do jiného setu.

- ♦ **Připravte si fólie**

Prvky vytvořené modulem (značky, tabulku a pod.) lze umisťovat do různých fólií výkresu. Modul však neumožňuje fólie v průběhu práce vytvářet. Vytvořte a pojmenujte si proto fólie, které budete potřebovat již před použitím modulu LegOKNA. Nebudete tak muset přerušovat práci s modulem nebo dodatečně prvky přesouvat.

- ♦ **Nepoužívejte TrueType textové fonty**

Pro označování a výpis oken rámci modulu **LegOKNA** lze nastavit parametry textu. Jako typ písma vyberte vždy některý ze standardních fontů SPIRITU (doporučeno ROMAN), nikoliv TrueType fonty. Chcete-li použít TrueType fonty, změňte je až ve výkresu.

Limitní omezení modulu

Pro označování oken lze použít pouze celá kladná, max. trojčíferná čísla. Hodnoty mohou být v rozmezí 1 až 999.

Hlavní menu modulu LegOKNA

Text	- nastavení textu
NastText	- nastavení parametrů textu podle vybraného textu
ParBub	- nastavení parametrů bubliny
ParOdkČ	- nastavení parametrů odkazové čáry
ParZnač	- nastavení parametrů koncové značky
Centrovat	- centrovat bubliny na střed okna zap/vyp
2Body	- zadání okna výběrem čáry/zadáním 2 bodů
Šíř/Výš	- zadání šířky a výšky okna
AutoŠířk	- automatické nastavení šířky okna podle vybraného okna
+Rozměry	- zadávání rozměrů okna při označování
Zm-Popis	- změna popisu okna
InfoOkno	- informace o vybraném okně
SeznamOk	- seznam oken
Tabulka	- generování výpisu oken
EditData	- editování databáze popisů ...
KótaOkna	- doplnění kóty okna
SPImenu	- výběr z menu SPIRIT 2D
Konec	- ukončení modulu

Naplnění databáze

Pro co nejjednodušší a nejrychlejší práci s modulem doporučujeme předem nadefinovat (alespoň z části) vlastní databázi popisů oken. Naplnění databáze Vám značně usnadní práci s modulem.

Podrobný postup pro naplnění databáze najdete v další části tohoto manuálu v popisu funkce **EditData**.

Rychlý návod pro použití modulu LegOKNA

1. Otevřete soubor LEGOKNA.S12, ze složky ...\\SpiritXX\060_Drawing Files\LEGENDY2.

Tento výkresový soubor obsahuje fólie:

Pudorys	půdorys objektu
OznacOK	fólie s označením oken v části objektu
Tabulka	fólie pro umístění tabulky výpisu oken

2. V hlavním menu SPIRITU **KRESLIT** vyberte volbu **>MODULY<**. Ze zobrazeného dialogového okna vyberte modul LegOKNA. Nebo vyberte volbu **Legokna** z roletového menu **Moduly**.

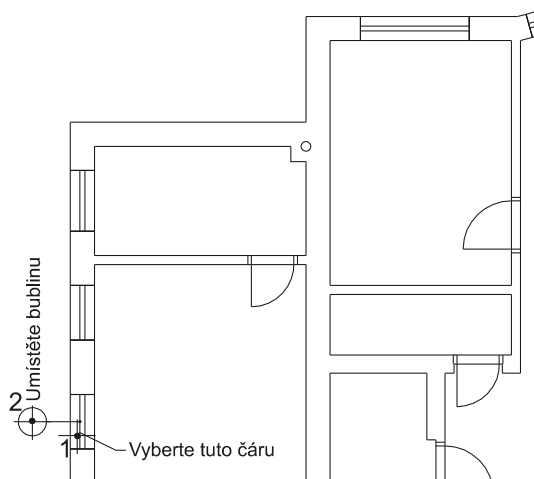
Zobrazí se hlavní menu modulu.

3. Z hlavního menu modulu **LegOKNA** nastavte přepínače takto:

Zapněte – **Centrovat**, **AutoŠířk**, **+Rozměry**

Vypněte - **2Body**

4. Vyberte kurzorem čáru označující sklo okna (bod 1) podle obr. 14
5. Zadejte kurzorem umístění bubliny (bod 2) podle obr. 14. Vyberete-li ještě před umístěním bubliny volbu **Zalomit**, můžete vytvořit zalomenou odkazovou čáru.



Obr. 14 Zadáni označení okna

6. Vyberte z menu nebo zadejte do příkazového řádku výšku okna: 900mm. Šířka okna je převzata podle vybrané čáry.

V informačním poli se zobrazí rozměry okna.

7. Zadejte do příkazového řádku označení okna: 6.

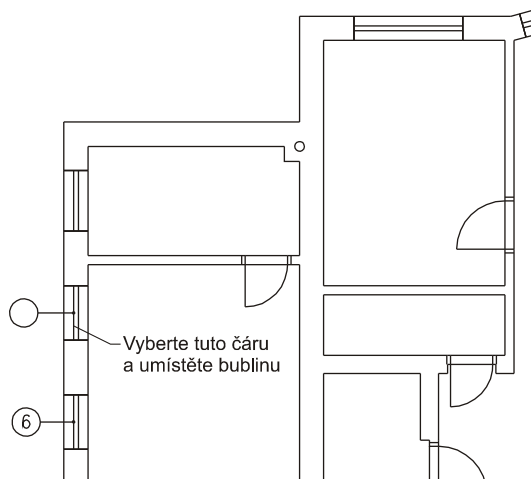
Všimněte si, že modul Vám již nabízí označení pro nové okno. Stačí jej jenom potvrdit. Zadáte-li označení, které je již použito pro jiné okno, toto nelze použít.

Pro označení oken lze použít pouze čísla (celá čísla 1 až 999). Nelze použít písmena nebo jiné znaky.

8. Zadejte do příkazového řádku popis okna: Dřevěné okno EUROprofil (dělení viz. Obrázek). Popis okna lze vybírat také ze zobrazené databáze.

Tímto je zadání ukončeno. Je vytvořena bublina s označením okna a zobrazeno hlavní menu modulu.

9. Vyberte kurzorem čáru označující sklo vedlejšího okna podle obr. 15 a umístěte bublinu.



Obr. 15 Zadáni označení okna

10. Vyberte z menu nebo zadejte do příkazového řádku výšku okna: 900mm.

11. V menu se zobrazí nabídka označení oken, které mají stejné rozměry. Pokud jste postupovali přesně podle popsaného postupu, měla by tam být volba 6.

12. Protože okno je stejné jako předchozí (Okno 6), vyberte tuto volbu z menu.

Tím je zadání ukončeno. Popis okna byl převzat podle okna 6. Zobrazí se hlavní menu modulu.

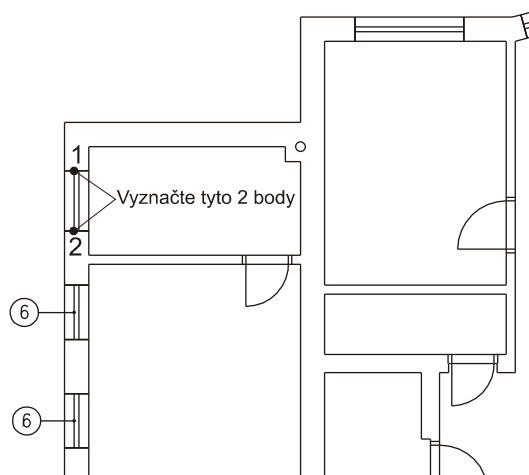
13. Změňte nastavení některých přepínačů v hlavním menu modulu takto:

Vypněte – **AutoŠířk**

Zapněte - **2Body**

Teď budete zadávat okno vyznačením dvou bodů. Budete také zadávat oba rozměry okna. Šířku i výšku.

14. Vyznačte kurzorem 2 body určující sklo okna (bod 1 a 2) podle obr. 16 a umístěte bublinu.



Obr. 16 Zadání označení okna dvěma body.

15. Vyberte z menu nebo zadejte do příkazového řádku nejdřív šířku: 1000mm a potom výšku: 1500mm okna.

16. Zadejte nové označení okna: 7.

Zadejte popis okna: Dřevěné okno EUROprofil (dělení viz. Obrázek).

Zobrazí se hlavní menu modulu LegOKNA

17. Teď vytvoříme výpis oken do tabulky. Z hlavního menu vyberte volbu **Tabulka**.

Vyberte volbu **ZapFólie**.

Vyberou se všechna okna ze zapnutých fólií. V informačním poli se zobrazí informace o počtu vybraných oken.

Vyberte volbu **Pokračuj**.

18. Ze zobrazeného menu vyberte volbu **Text** a zkontrolujte aktuální nastavení velikosti textu. Velikost textu nastavte na hodnotu cca 200 (používáte-li absolutní velikost textu). Stiskem pravého tlačítka myši se vraťte do menu **Tabulka**.

S kurzorem máte svázaný obdélník, který Vám zobrazuje aktuální rozměr tabulky.

19. Kurzorem vyznačte bod (levý horní roh) pro umístění tabulky vpravo od půdorysu objektu. Tabulka (výpis oken) se vykreslí do výkresu (viz obr. 17).

Umístíte tento bod
VÝPIS OKEN

OZN.	ROZMĚRY	POPIS OKNA (TYP)
POČET [KS]	GRAFICKÉ SCHÉMA	POZNÁMKA
1	1800/1500	Dřevěné okno EUROprofil (Dělení viz. obrázek)
2		
2	1200/900	Dřevěné okno EUROprofil (Dělení viz. obrázek)

Obr. 17 Výpis oken

Tabulka je umístěna do aktivní fólie. V informačním poli se zobrazí hlášení o umístění tabulky v příslušné fólii a dotaz, zda chcete změnit fólii pro umístění tabulky.

Vyberte volbu Ano a ze zobrazeného seznamu fólií vyberte fólii Tabulka. Tím jste přesunuli tabulku do fólie Tabulka.

Modul se automaticky vrátí do hlavního menu.

Poznámka

Každá značka označení okna se chová jako skupina. Abyste nemuseli zadávat označení pro stejná okna v řadě, lze označení oken kopírovat na jiná okna. Použijte k tomu funkce SPIRITU.

UPOZORNĚNÍ:

V případě, že po vybrání čáry okna stisknete některou z "horkých" kláves, zobrazí se příslušné menu, ale kurzor a rastr zůstane natočený ve směru poslední vybrané čáry. Pro jeho navrácení do původního směru vyberte z menu **FUNKCE** volbu **Rastry**. V menu **Rastry** nastavte volbu **ÚhlyČar** na hodnotu 24 (nebo jinou) a volbu **Úhel** na hodnotu 0.0.

NastText

Tato volba umožňuje nastavit parametry textu tím, že vyberete některý text ve výkresu. Podle vybraného textu se automaticky nastaví všechny potřebné parametry. Toto Vám umožní nastavit text podle aktuálního stylu ve výkresu bez zdlouhavého nastavování. Vyberte běžný text ve výkresu. Případně zvětšení textu a barvu nastavíte v menu **ParBub**. Vyberete-li TrueType font, tento nebude převzat.

ParBub

Použijte tuto volbu pro nastavení parametrů bubliny a některých parametrů textu (označení) uvnitř bubliny.

1. Vyberte volbu **ParBub** z hlavního menu modulu **LegOKNA**.

Zobrazí se následující volby:

VelikBub

UkažBubl

TextBub

BarvaTxt

2. Vyberte volbu z menu, kterou chcete nastavit. Pro návrat do hlavního menu modulu vyberte volbu **Konec** a nebo stiskněte pravé tlačítko myši.

VelikBub

Použijte tuto volbu, pokud chcete změnit velikost bubliny. Hodnota **VelikBub** je poměrná hodnota k aktuální velikosti textu. Můžete zadat libovolné číslo na dvě desetinná místa. Standardní hodnota **VelikBub** = 1,3.

UkažBubl

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit aktuálně nastavenou velikost bubliny. Vyberte volbu **UkažBubl** a posuňte kurzor do kreslící oblasti.

TxtBub

Použijte tuto volbu, pokud chcete změnit nastavení velikosti textu v bublině. Hodnota **TxtBub** je poměrná hodnota k aktuální velikosti textu. Můžete zadat libovolné číslo na dvě desetinná místa. Standardní hodnota **TxtBub** = 1,6.

BarvaTxt

Použijte tuto volbu pro nastavení barvy textu v bublině. Standardně je **BarvaTxt** nastavená na červenou barvu.

ParOdkČ

Použijte tuto volbu pro nastavení parametrů odkazové čáry.

1. Vyberte volbu **ParOdkČ** z hlavního menu modulu **LegOKNA**.

Zobrazí se následující volby:

PevnáDél

ZadatDél - pokud je **PevnaDel** zapnuto

VýběrDél - pokud je **PevnaDel** zapnuto

Přesah

2. Zapněte přepínač **PevnáDél**, chcete-li natavit pevnou délku odkazové čáry.
3. Nastavte nebo vyberte délku odkazové čáry, případně nastavte přesah.
4. Pro návrat do hlavního menu modulu vyberte volbu **Konec** a nebo stiskněte pravé tlačítko myši.

PavnáDél

Zapněte tento přepínač, chcete-li použít pevnou délku odkazové čáry. Je-li přepínač zapnut, můžete pomocí voleb **ZadatDél** a **VýběrDél** nastavit délku odkazové čáry. Je-li přepínač vypnut, bude použita volná délka odkazové čáry.

ZadatDél

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit pevnou délku odkazové čáry zadáním hodnoty. Délku odkazové čáry zadáváte v aktuálně nastavených jednotkách.

VýběrDél

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit pevnou délku odkazové čáry výběrem čáry ve výkresu. Po zvolení volby vyberte čáru výkresu, podle které bude nastavena délka odkazové čáry.

Přesah

Použijte tuto volbu, pokud chcete změnit přesah odkazové čáry. Standardní hodnota **Přesah** = 0,0.

ParZnač

Použijte tuto volbu pro nastavení parametrů koncové značky odkazové čáry.

KoncZnač

Zapněte tento přepínač, pokud chcete kreslit koncovou značku odkazové čáry. Je-li přepínač vypnut, nebude koncová značka kreslena.

VelZnač

Tato volba se zobrazí, pokud je zapnut přepínač **KoncZnač**. Použijte tuto volbu, pokud chcete změnit velikost koncové značky (kroužku, tečky) odkazové čáry. Hodnota **VelZnač** je poměrná hodnota k aktuální velikosti textu. Můžete zadat libovolné číslo na dvě desetinná místa. Standardní hodnota **VelZnač** = 0,07.

Centrvat

Zapněte tento přepínač, pokud chcete, aby odkazová čára bubliny byla centrovaná do středu okna. Při vypnutém přepínači **Centrvat** bude odkazová čára bubliny umístěná v místě, kam ukážete kurzorem.

Nastavení přepínače **Centrvat** lze provádět pouze při vypnutém přepínači **2Body**. Je-li přepínač **2Body** zapnut, **Centrvat** se také automaticky zapne.

2Body

Tento přepínač umožňuje zvolit způsob výběru okna. Můžete vybírat čáru (zasklení okna) nebo vyznačit 2 body, určující sklo okna.

Je-li tento přepínač zapnut, výběr okna provádíte vyznačením dvou bodů. Tento způsob použijte v případě, pokud máte jako okna použity symboly. Aby bylo umožněno vybírat body uvnitř symbolu, musíte mít v menu **Uchopení** vypnutou volbu **Rych Uchop Symbolů**.

Je-li tento přepínač vypnut, výběr okna provádíte výběrem čáry (zasklení okna). Tento způsob použijte v případě, pokud máte okna vytvořeny z čar.

Šíř/Výš

Použijte tuto volbu pro zadání rozměrů okna. Zde zadané rozměry můžete nastavit jako pevné rozměry okna. Více informací viz. **AutoŠířk** a **+Rozmery**.

ŠířkaOk

Použijte tuto volbu pro nastavení šířky okna.

VýškaOk

Použijte tuto volbu pro nastavení výšky okna.

AutoŠířk

Zapněte tento přepínač pokud chcete, aby délka vybrané čáry (zasklení okna), nebo vzdálenost dvou vyznačených bodů, byla považována za šířku okna. V tomto případě se nepoužije nastavená šířka

okna (viz. **Šíř/Výš** > **ŠířkaOk**). Toto Vám umožňuje použít šířku okna podle čar ve výkresu. Všimněte si také, že informace o rozměrech okna je, v průběhu zadání, zobrazena v informačním poli.

+Rozměry

Zapněte tento přepínač, pokud chcete zadávat rozměry okna v průběhu označování.

Pokud je přepínač vypnutý, bude šířka a výška okna nastavena podle aktuálních rozměrů ve volbě **Šíř/Výš**. Pokud je zapnut přepínač **AutoŠířk**, bude šířka okna převzata z výkresu a výška podle aktuální hodnoty **VýškaOk**.

Pokud je přepínač zapnutý, budete šířku a výšku okna zadávat v průběhu označování každého okna. Pokud je zapnut přepínač **AutoŠířk**, budete zadávat pouze výšku okna. Šířka okna bude převzata z výkresu.

Zm-Popis

Tato volba umožňuje změnit popis okna pro již označená okna. Vyberte volbu **Zm-Popis**. Ze seznamu označení oken vyberte to, které chcete změnit. Nakonec vyberte nebo napište nový popis okna.

InfoOkno

Tato volba zobrazí, v informačním poli, informace o vybraném okně. Vyberte volbu **InfoOkno** a kurzorem vyberte okno kliknutím poblíž bubliny. V informačním poli se zobrazí informace (označení, rozměr a popis okna).

SeznamOk

Tato volba zobrazí seznam označení oken ve výkresu. Zobrazení seznamu Vám umožní zjistit, která označení jsou již použita. Neoznačujete-li okna postupně v číselném pořadí, můžete zde zjistit, která čísla jsou ještě volná.

Tabulka

Použijte tuto volbu pro vygenerování tabulky výpisu oken podle zadaných parametrů při jejich označování. Tabulka obsahuje Označení okna, Rozměry okna, Popis okna a Počet kusů. Dále obsahuje pole Grafické schéma a Poznámka. Grafické schéma můžete doplnit vložením symbolu nebo nákresem. Výpis oken můžete generovat za celý výkres (projekt), podlaží, vybranou část apod. Okna jsou v tabulce setříděna podle čísla označení.

1. Vyberte volbu **Tabulka** z hlavního menu modulu **LegOKNA**.

Zobrazí se následující volby:

Element
Skupina
Oblast
Volby
AktSET
SkrzFóli

AktFólie

ZapFólie

VšeFólie

Pokračuj - pokud je vybráno alespoň jedno okno

2. Použijte některou výběrovou volbu pro výběr oken do tabulky. Vybraná okna prokliknou. V informačním poli se zobrazí informace o počtu vybraných oken.
3. Je-li vybráno aspoň jedno okno, vyberte volbu **Pokračuj**.

Zobrazí se následující volby:

NázevTab

NázevTxt

VýšŘádku

VýšMezery

Text

BarvaTxt

BarvaTab

4. Nastavte parametry textu a tabulky.
5. S kurzorem je svázán obrys tabulky. Vyznačte bod (levý horní roh) pro umístění tabulky.
6. Modul vytvoří tabulku a umístí ji do aktivní fólie. V informačním poli se zobrazí zpráva o umístění tabulky a dotaz, zda chcete změnit fólii pro její umístění.

V menu se zobrazí dvě volby **Ano**, **Ne**.

Pokud chcete umístit tabulku do jiné fólie, zvolte **Ano** a vyberte novou fólii. Můžete vybrat i vypnutou fólii, ta se zapne. V případě, že zvolíte volbu **Ne**, bude tabulka ponechána na aktivní fólii.

Poznámka

Pokud je tabulka (Výpis oken) vložena do výkresu, je vytvořena z textů a čar. Můžete ji tedy editovat běžnými editačními funkcemi SPIRITU. Jakékoliv změny v modulu **LegOKNA** se proto do tabulky, která je již umístěna ve výkresu, nepromítnou. V případě změn ve výkresu je nutné „starou“ tabulku odstranit, vygenerovat „novou“ a znovu ji umístit do výkresu.

AktFólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vybrat všechna okna z aktivní fólii.

ZapFólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vybrat všechna okna ze všech zapnutých fólií.

VšeFólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vybrat všechna okna ze všech fólií (i vypnutých).

Pokračuj

Tato volba se objeví, pokud je vybráno alespoň jedno okno pro zpracování do výpisu. Výběrem této volby se ukončí možnost výběru oken a otevře se další menu funkce **Tabulka** (viz níže).

NázevTab

Zapněte tento přepínač, chcete-li nad tabulku umístit její název (nadpis).

NázevTxt

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit název (nadpis) tabulky, výšku nebo barvu textu názvu (nadpisu) tabulky.

Výška textu názvu tabulky se udává koeficientem zvětšení oproti standardnímu textu tabulky. Tzn. pokud má text tabulky výšku 200 a zvětšení textu nadpisu bude 2.0, pak bude skutečná výška textu nadpisu 400.

VýšŘadku

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit výšku řádku tabulky. Výška řádku se udává v řádcích textu. Chcete-li do tabulky umístit grafické schéma nastavte výšku řádku cca 10.0, abyste měli místo pro umístění schématu.

VýšMezry

Každé okno je v tabulce umístěno v samostatném „rámečku“, který umožní přehlednost výpisu oken. Použijte tuto volbu, chcete-li změnit velikost mezery mezi jednotlivými „rámečky“. Velikost mezery se udává v řádcích textu. Můžete zde zadat libovolné kladné reálné číslo. Chcete-li tabulku bez mezer, zadejte hodnotu 0.0.

Text

Použijte tuto volbu pro nastavení vlastností textu tabulky. Tato volba zobrazí standardní menu SPIRITu Text. Modul přebere všechny vlastnosti nastaveného textu (kromě TrueType fontů).

BarvaTxt

Použijte tuto volbu pro nastavení barvy textu tabulky.

BarvaTab

Použijte tuto volbu pro nastavení barvy čar tabulky.

EditData

Volba EditData slouží pro naplnění databáze:

- popisů oken
- šířek oken
- výšek oken

Tato data jsou vysoce individuální a jsou závislá na zvyklostech uživatele (projektanta, architekta). Není možné je nadefinovat tak, aby vyhovovala všem uživatelům. Proto jsou tyto databáze naplněny pouze částečně konkrétními údaji a jinak obsahují pouze všeobecná data (Okno01, Okno02 atd.). Záleží pouze na Vás, jak si tyto databáze nadefinujete.

Správné naplnění databází Vám může usnadnit práci a ušetřit spoustu času. Věnujte jim proto patřičnou pozornost.

Databázi popisů oken můžete naplnit dvěma způsoby:

A/ Editací dat přímo v modulu LegOKNA

B/ Přípravou dat v textovém souboru a jejich načtením do modulu LegOKNA.

Databázi šířek a výšek oken lze naplnit pouze v modulu LegOKNA. Nelze je načíst.

Databáze popisů oken obsahují až 60 položek. Proto častěji používané názvy zařadte na první místa v databázi. Nebudete muset tak často listovat na další stránky databáze.

A/ Naplnění databáze přímo v modulu LegOKNA

1. Z hlavního menu modulu **LegOKNA** vyberte volbu **EditData**.

Zobrazí se následující menu:

Popis Ok
Šířka Ok
Výška Ok

ZeSoubru
DoSoubru

2. Vyberte volbu **Popis Ok**.

Zobrazí se databáze popisů oken:

Okno01
Okno02
.....
Okno15

ListDále

3. Vyberte první volbu z menu **Okno01** a do příkazového řádku napište nový popis okna. Nejdříve zadejte text pro tlačítko (zkratku na 8 znaků), potom celý popis okna. Vždy potvrďte stiskem klávesy [Enter]. Text pro popis okna je limitován 60-ti znaky.
4. Vyberte další volbu z menu a napište jiný popis okna. Stejným způsobem nadefinujte další popisy oken v databázi.
5. Pro ukončení editování databáze popisů oken vyberte volbu **Konec** a nebo stisknete pravé tlačítko myši.
6. Pro návrat do hlavního menu modulu **LegOKNA** vyberte volbu **Konec** a nebo stisknete pravé tlačítko myši.

B/ Příprava dat v textovém souboru a jejich načtení do modulu LegOKNA.

1. Z hlavního menu modulu **LegOKNA** vyberte volbu **EditData**.

Zobrazí se následující menu:

Popis Ok
Šířka Ok
Výška Ok

ZeSoubru
DoSoubru

2. Vyberte volbu **DoSoubru**.

3. Do zobrazeného dialogového okna zadejte název a umístění textového souboru a uložte (tlačítkem Otevřít). Zadejte, např. název L_Okna, a uložte do složky ...\\SpiritXX\120_User Files. V informačním poli se zobrazí informace, kam byl textový soubor uložen.
4. Otevřete soubor L_Okna.txt v textovém editoru Poznámkový blok (Notepad).
5. Upravte zobrazený seznam podle vašich požadavků.
Textový soubor má tvar:
*Zkratka (max. 8 znaků)
#Popis okna (max. 60 znaků)

Při editaci textového souboru mějte na paměti, že délka textu v řádku by neměla přesáhnout 8 nebo 60-ti znaků a maximální počet řádků je 60. Zkratka musí vždy začínat znakem * a popis znakem #.
6. Soubor uložte.
7. V modulu **LegOKNA** vyberte volbu **EditData > ZeSouboru**.
8. Vyhledejte soubor L_Okna.txt a otevřete jej (tlačítkem Otevřít).
9. V informačním poli se zobrazí upozornění, že aktuální databáze popisů oken bude přepsána. Z menu vyberte volbu **Ano**. Databáze popisů oken bude načtena.

Popis Ok

Použijte tuto volbu, chcete-li naplnit nebo změnit databázi popisů oken. Databáze popisů oken je limitována 8 znaky pro zkratku, 60-ti znaky pro popis a 60-ti položkami.

Šířka Ok

Použijte tuto volbu, chcete-li naplnit nebo změnit databázi šířek oken. Max. počet údajů, které můžete zadat je 18.

Výška Ok

Použijte tuto volbu, chcete-li naplnit nebo změnit databázi výšek oken. Max. počet údajů, které můžete zadat je 18.

ZeSouboru

Použijte tuto volbu, chcete-li načíst databázi popisů oken z TXT souboru.

DoSouboru

Použijte tuto volbu, chcete-li uložit databázi popisů oken do TXT souboru.

KótaOkna

Tato volba umožňuje doplnit kótu okna o parametry okna (výšku okna a výšku parapetu). Předtím než tuto volbu použijete, měli byste však mít již vytvořenou kótu okna (šířku).

1. Z hlavního menu modulu **LegOKNA** vyberte volbu **KótaOkna**. Před použitím této funkce zkontrolujte nastavení aktivní fólie.

Zobrazí se následující menu:

Text
NastText
BarvaTxt
Auto

Manual
Zadat - pokud je zapnutý přepínač **Manual**
Mazera

Normal
MinimVzd
PodSebe
Řádkovní

Kótavání
Posun
Vymazat
Úpravy

2. Kurzorem vyberte čáru, označující sklo okna.

Vybraná čára problikne a zobrazí se na ní hodnoty výšky okna a parapetu. Podle nastavení přepínačů **Auto** a **Manual** jsou zobrazené hodnoty buď odvozené od parametrů vybrané čáry a aktuální hodnoty **Z-Base**, nebo jsou zobrazeny pevně zadané hodnoty. Pro bližší informace si přečtete popis přepínačů **Auto** a **Manual**. Zobrazené hodnoty jsou zároveň dynamicky spojené s kurzorem.

3. Posuňte číselné hodnoty na místo pod kótovací čáru a umístěte je stisknutím levého tlačítka myši.

Všimněte si, že text (čísla) je automaticky otočen rovnoběžně s vybranou čárou a při posouvání kurzoru se pohybuje ve směru kolmém na okno.

UPOZORNĚNÍ:

V případě, že po vybrání čáry okna stisknete některou z "horkých" kláves, zobrazí se příslušné menu, ale kurzor a rastr zůstane natočen ve směru poslední vybrané čáry. Pro jeho navrácení do původního směru vyberte z menu **FUNKCE** volbu **Rastry**. V menu **Rastry** nastavte volbu **Úhlový Krok** na hodnotu 24 (nebo jinou) a volbu **Úhel Rastu** na hodnotu 0.0.

PROTO POUŽÍVEJTE HORKÉ KLÁVESY AŽ PO UMÍSTĚNÍ ČÍSELNÝCH HODNOT POD KÓTOVACÍ ČÁRU.

Text

Volba **Text** zobrazí standardní menu SPIRITu Text, kde můžete nastavit parametry textu, doplňující kóty okna.

NastText

Tuto volbu použijte, chcete-li nastavit parametry textu podle některého textu ve výkresu.

1. Vyberte volbu **NastText**.
2. Vyberte kurzorem ve výkresu text, podle kterého chcete nastavit parametry. Velikost, Sklon, Aspekt a Typ písma vybraného textu se nastaví jako aktuální parametry textu.

UPOZORNĚNÍ:

Podle vybraného textu není nastavena barva textu. Pokud chcete nastavit barvu textu, použijte volbu **BarvaTxt**.

BarvaTxt

Použijte tuto volbu pro nastavení barvy textu, doplňující kóty okna.

Auto

Tento přepínač umožňuje automatický odečet výšky okna a parapetu z čáry (skla) okna.

Při kreslení okna máte možnost zadat výšku parapetu a nadpraží okna. Pokud nakreslíte okno se správnými parametry (Výška parapetu, Výška nadpraží), můžete zapnout přepínač **Auto** a modul automaticky odečte z vybrané čáry skla okna příslušné výšky. Výška podlahy, od které je počítaná výška parapetu, se rovná aktuální hodnotě Z-Base. Proto, aby doplňkové hodnoty kóty okna byly správné, je NUTNÉ nastavit aktuální hodnotu Z-Base na úroveň výšky podlahy.

Přepínač **Auto** se navzájem vylučuje s přepínačem **Manual**.

Manual

Zapněte tento přepínač, pokud chcete zadat výšku okna a parapetu manuálně.

Pokud jste při kreslení okna nenastavili správně hodnoty výšky parapetu a okna, můžete zadat tyto hodnoty manuálně.

Přepínač **Manual** se navzájem vylučuje s přepínačem **Auto**.

Zadat

Tato volba se zobrazí po zapnutí přepínače **Manual**. Slouží k zadání pevných hodnot výšky okna a jeho parapetu. Po výběru této volby máte možnost zadat správně hodnoty výšky okna a parapetu. Modul pak bude pracovat s těmito hodnotami nezávisle na parametrech vybrané čáry. Po výběru volby Zadat zadáváte VŽDY obě hodnoty. Standardní hodnoty jsou : Výška okna 1500, Výška parapetu 900.

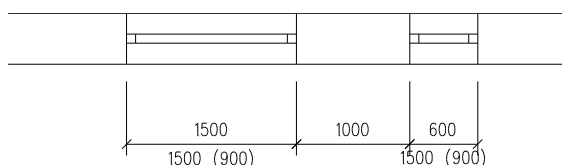
Mezera

Tuto volbu použijte, pokud chcete změnit velikost mezery mezi texty (číslly). Hodnota Mezera, kterou zadáváte, není v délkových jednotkách - představuje počet prázdných textových znaků. Můžete zadat libovolné číslo na dvě desetinná místa.

Normal

Zapněte tento přepínač, pokud chcete zachovat mezeru mezi texty (číslly) a to i v případě, že doplňkové texty přesahují šířku kóty.

Přepínač **Normal** se navzájem vylučuje s přepínači **MinimVzd** a **PodSebe**.

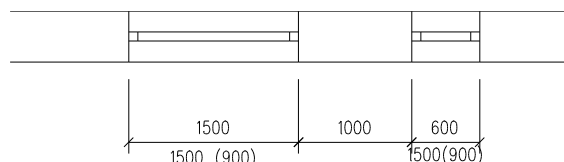


Obr. 18 Výsledek oplnění kóty okna - zapnutý přepínač Normal

MinimVzd

Zapněte tento přepínač, pokud chcete použít minimální (nulovou) mezeru mezi texty (číslly), v případě že doplňkové texty přesahují šířku kóty.

Přepínač **MinimVzd** se navzájem vylučuje s přepínači **Normal** a **PodSebe**.

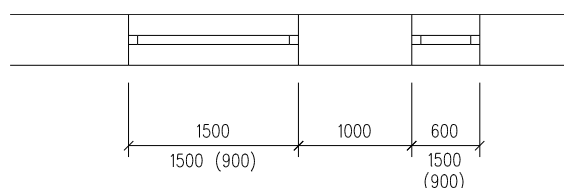


Obr. 19 Výsledek doplnění kóty okna - zapnutý přepínač *MinimVzd*

PodSebe

Zapněte tento přepínač pokud chcete, v případě že doplňkové texty přesahují šířku kóty, umístit texty (čísla) pod sebe.

Přepínač **PodSebe** se navzájem vylučuje s přepínači **Normal** a **MinimVzd**.



Obr. 20 Výsledek doplnění kóty okna - zapnutý přepínač *PodSebe*

Řádkovní

Použijte tuto volbu, pokud chcete pro texty umístěné pod sebou změnit řádkování. Standardní hodnota je **Řádkování** = 1.0.

Kótování

Tato volba zobrazí standardní 2D SPIRIT menu **Kótování**.

Posun

Tato volba zobrazí standardní 2D SPIRIT menu **Posun**.

Vymazat

Tato volba zobrazí standardní 2D SPIRIT menu **Vymazat**.

Úpravy

Tato volba zobrazí standardní 2D SPIRIT menu **Úpravy**.

SPImenu

Tato volba zobrazí výběr ze standardních 2D funkcí SPIRITu. Použití těchto funkcí Vám umožní provádět různé úpravy a změny, bez nutnosti ukončení práce s modulem. Popis všech funkcí najdete v referenční příručce ke SPIRITu.

Volba **Verze** zobrazí v informačním poli informaci o aktuální verzi modulu.

Konec

Použijte tuto volbu pro ukončení modulu **LegOKNA**.

Modul LEGDVERE verze 2.00

Modul **LegDVERE** umožňuje dynamicky doplňovat označení dveří (bubliny) a definovat další parametry dveří: rozměry a popis. Na základě definovaných parametrů umožňuje vytvořit výpis dveří, použitých v projektu.

Další část manuálu popisuje všechny funkce modulu **LegDVERE** a poskytne Vám podrobný návod pro správné používání.

Hlavní zásady práce s modulem LegDVERE

- ♦ **Před spuštěním modulu vyčistěte výběrový set #8.**

Modul ukládá v průběhu práce vybrané a editované prvky do výběrového setu 8. Proto, pokud výběrový set 8 obsahuje nějaké prvky výkresu, které nechcete, aby byly z tohoto setu (ne z výkresu) vymazány, přesuňte je nejprve do jiného setu.

- ♦ **Připravte si fólie**

Prvky vytvořené modulem (značky, tabulku a pod.) lze umisťovat do různých fólií výkresu. Modul však neumožňuje fólie v průběhu práce vytvářet. Vytvořte a pojmenujte si proto fólie, které budete potřebovat, před použitím modulu **LegDVERE**. Nebudete tak muset přerušovat práci s modulem nebo dodatečně prvky přesouvat.

- ♦ **Nepoužívejte TrueType textové fonty**

Pro označování a výpis dveří v rámci modulu **LegDVERE** lze nastavit parametry textu. Jako typ písma vyberte vždy některý ze standardních fontů SPIRITu (doporučeno ROMAN), nikoliv TrueType fonty. Chcete-li použít TrueType fonty, změňte je až ve výkresu.

Limitní omezení modulu

Pro označování dveří lze použít pouze celá kladná, max. trojciferná čísla. Hodnoty mohou být v rozmezí 1 až 999.

Hlavní menu modulu LegDVERE

Text	- nastavení parametrů textu
NastText	- nastavení par. textu podle vybraného textu
BarvaTxt	- nastavení barvy textu
PřesahOs	- nastavení přesahu osy
Bublina	- kreslení bubliny zap/vyp
ParBub	- nastavení parametrů bubliny
2Body	- zadávání dveří výběrem čáry/zadáním 2 bodů
Šíř/Výš	- zadání šířky a výšky dveří
AutoŠířk	- automatické nastavení šířky dveří
+Rozměry	- zadávání rozměrů dveří v průběhu označování
Zm-Popis	- změna popisu dveří
Zm-L/P	- změna „typu“ dveří Levé/Pravé
InfoDvěře	- informace o vybraných dveřích
SeznamDv	- seznam dveří
Tabulka	- generování výpisu dveří
EditData	- editace databáze popisů ...
SPImenu	- výběr z menu SPIRIT 2D
Konec	- ukončení modulu

Rychlý návod pro použití modulu LegDVERE

1. Otevřete soubor LEGDVERE.S12, ze složky ...\\SpiritXX\060_Drawing Files\LEGENDY2.

Tento výkresový soubor obsahuje fólie:

Pudorys	půdorys objektu
OznacDV	fólie s označením dveří v části objektu
Tabulka	fólie pro umístění tabulky výpisu dveří

2. V hlavním menu SPIRITU **KRESLIT** vyberte volbu **>MODULY<**. Ze zobrazeného dialogového okna vyberte modul **LegDVERE**. Nebo vyberte volbu **Legdevre** z roletového menu **Moduly**.

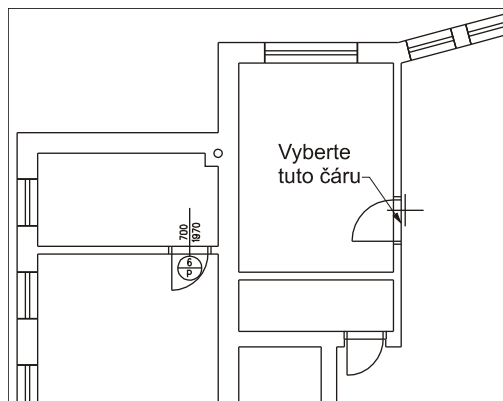
Zobrazí se hlavní menu modulu.

3. V hlavního menu nastavte přepínače takto:

Zapněte – **Bublina**, **AutoŠířk**, **+Rozměry**

Vypněte - **2Body**

4. Vyberte kurzorem čáru označující práh dveří podle obr. 21.

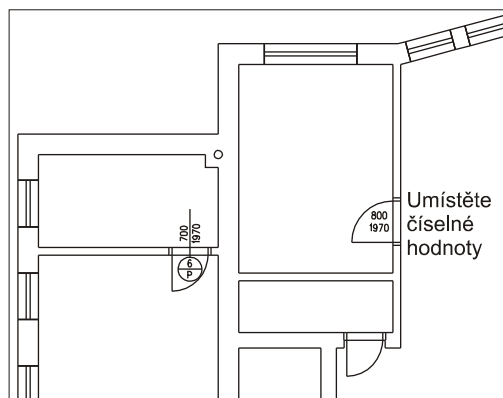


Obr. 21 Výběr prahu dveří

5. Vyberte z menu, nebo zadejte do příkazového řádku výšku dveří: 1970mm. Šířka dveří je převzata podle vybrané čáry.

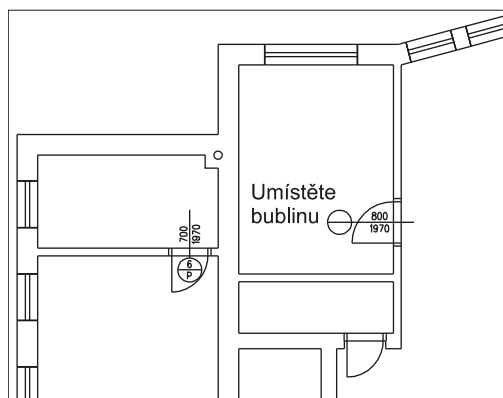
S Kurzorem jsou dynamicky spojeny číselné hodnoty šířky a výšky dveří.

6. Posuňte číselné hodnoty na vhodné místo (podle obr. 22) a umístěte je pomocí levého tlačítka myši.



Obr. 22 Umístění číselných hodnot (rozměrů) dveří

7. Zadejte kurzorem umístění bubliny podle obr. 23. Vyberete-li ještě před umístěním bubliny volbu Zalomit, můžete vytvořit zalomenou odkazovou čáru.



Obr. 23 Umístění bubliny dveří

8. V příkazovém řádku se zobrazí číslo pro zadání označení dveří. Protože dveře stejného rozměru již v projektu jsou, zobrazí se v menu čísla dveří odpovídajícího rozměru. Zadejte označení dveří: 7.

V menu se zobrazí možnosti typu dveří. Vyberte: Prave.

9. Nakonec zadejte do příkazového řádku popis dveří: Pokojové dveře se zámkem, masiv, 2/3 prosklené. Popis lze vybrat také z nabídky v menu. Zobrazí se hlavní menu modulu.

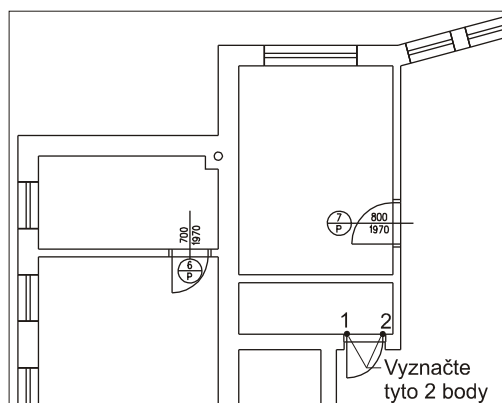
10. Změňte nastavení přepínačů v hlavním menu modulu takto:

Vypněte – **AutoŠířk**

Zapněte - **2Body**

Teď budete zadávat dveře vyznačením dvou bodů. Budete také zadávat oba rozměry dveří, šířku i výšku.

11. Vyznačte kurzorem 2 body, určující šířku dveří podle obr. 24.

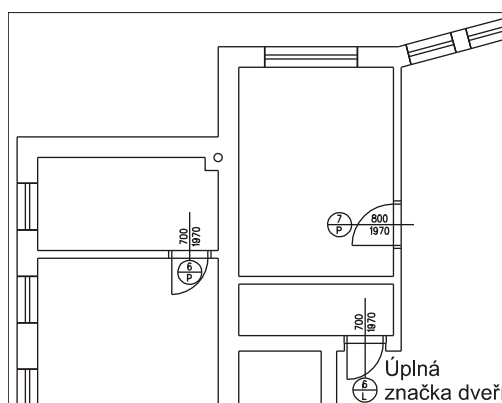


Obr. 24 Zadání dveří dvěma body

12. Vyberte z menu, nebo zadejte do příkazového řádku nejdříve šířku: 700mm a potom výšku: 1970mm dveří. Potom zadejte pozici pro číselné hodnoty a bublinu podle obr. 25.

13. V menu se zobrazí seznam dveří rozměru 700x1970 mm. Vyberte dveře: 6.

14. Nakonec zadejte typ dveří: Leve



Obr. 25 Úplné označení dveří

Teď vytvoříme výpis dveří do tabulky. Z hlavního menu vyberte volbu **Tabulka**.

15. Vyberte volbu **ZapFólie**.

16. Vyberou se všechny dveře ze zapnutých fólií. V informačním poli se zobrazí informace o počtu vybraných dveří.

Vyberte volbu **Pokračuj**.

17. Ze zobrazeného menu vyberte volbu **Text** a zkontrolujte aktuální nastavení velikosti textu. Velikost textu nastavte na hodnotu cca 200 (používáte-li absolutní velikost textu). Stiskem pravého tlačítka myši se vraťte do menu **Tabulka**.

S kurzorem máte svázaný obdélník, který Vám zobrazuje aktuální rozměr tabulky.

18. Kurzorem vyznačte bod (levý horní roh) pro umístění tabulky vpravo od půdorysu objektu. Tabulka (výpis dveří) bude vykreslena do výkresu (viz obr. 26).

Umistujete tento bod

VÝPIS DVEŘÍ

OZN.	ROZMĚRY	POPIS DVEŘÍ (TYP)	
	POČET [KS]	GRAFICKÉ SCHÉMA	POZNÁMKA
1	1200/2200	Domovní dveře se zámkem, masív, částečně prosklené	
1	1		
2	800/1970	Pokožové dveře se zámkem, masív, 1/3 prosklené	
2L	0		
2P	1		
3	800/1970	pokožové dveře se zámkem, masív, bez prosklení	

Obr. 26 Výpis dveří

Tabulka je umístěna do aktivní fólie. V informačním poli se zobrazí hlášení o umístění tabulky v příslušné fólii a dotaz, zda chcete změnit fólii pro umístění tabulky.

Vyberte volbu **Ano** a ze zobrazeného seznamu fólií vyberte fólii Tabulka. Tím jste přesunuli tabulku do fólie Tabulka.

Modul se automaticky vrátí do hlavního menu.

Text

Tato volba vyvolá standardní menu SPIRITu **Text**. Zde můžete nastavit parametry textu pro označení v bublině. Velikost textu nastavte podle běžného textu ve výkresu. Jako Typ písma vyberte některý ze standardních fontů SPIRITu (doporučeno ROMAN), nikoliv font TrueType.

NastText

Tato volba umožňuje nastavit parametry textu tím, že vyberete některý text ve výkresu. Podle vybraného textu se automaticky nastaví všechny potřebné parametry. Toto Vám umožní nastavit text podle aktuálního stylu ve výkresu bez zdlouhavého nastavování. Vyberte běžný text ve výkresu. Vyberete-li TrueType font, tento nebude převzat.

Upozornění:

Podle vybraného textu není nastavena barva textu. Pokud chcete nastavit barvu textu, použijte volbu **BarvaTxt**.

BarvaTxt

Použijte tuto volbu pro nastavení barvy textu značky popisu dveří. Po výběru volby můžete zvolit požadovanou barvu ze zobrazené nabídky.

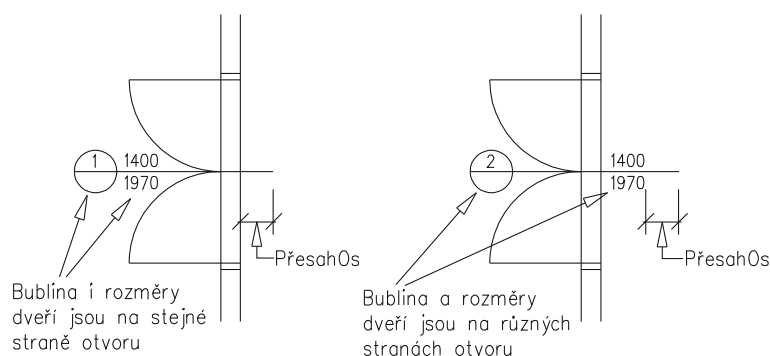
PřesahOs

Použijte tuto volbu, pokud chcete změnit přesah osy dveří.

Volba **PřesahOs** pracuje podle tvaru grafické značky popisu dveří dvěma způsoby:

1. Pokud jsou číselné hodnoty šířky a výšky dveří a bublina na stejné straně dveří, **PřesahOs** je hodnota od prahu dveří po konec osy.
2. Pokud jsou číselné hodnoty šířky a výšky dveří a bublina na různých stranách dveří, **PřesahOs** je délka osy přesahující za číselné hodnoty šířky a výšky dveří.

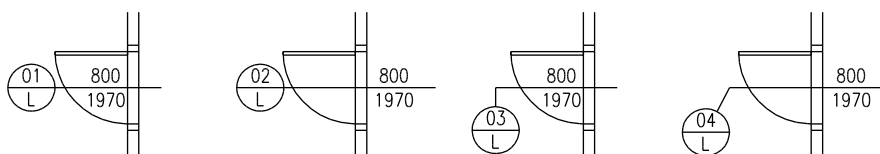
Hodnota **PřesahOs** se udává v absolutních jednotkách (mm). Standardní hodnota **PřesahOs** = 250mm.



Obr. 27 Dva způsoby zobrazení délky PřesahOs.

Bublina

Zapněte tento přepínač, pokud chcete kreslit značku označení dveří s bublinou. Je-li tento přepínač zapnut, budete v průběhu zadání dotazování na označení, typ (levé/pravé) a popis dveří. Všechny texty grafické značky mají stejnou velikost (podle nastavení textu) a barvu.



Obr. 28 Možnosti kreslení grafické značky se zapnutým přepínačem Bublina.

Vypněte tento přepínač, pokud chcete kreslit značku označení dveří bez bubliny. V tomto případě budete zadávat pouze rozměry dveří. Bublina s označením nebude kreslena.



Obr. 29 Možnosti kreslení grafické značky s vypnutým přepínačem Bublina.

ParBub

Použijte tuto volbu pro nastavení velikosti bubliny.

1. Vyberte volbu **ParBub** z hlavního menu modulu **LegDVERE**.

Zobrazí se následující volby:

VelikBub
UkažBubl

2. Vyberte volbu z menu, kterou chcete nastavit. Pro návrat do hlavního menu modulu vyberte volbu **Konec** a nebo stiskněte pravé tlačítko myši.

VelikBub

Použijte tuto volbu, pokud chcete změnit velikost bubliny. Hodnota **VelikBub** je poměrná hodnota k aktuální velikosti textu. Můžete zadat libovolné kladné číslo na dvě desetinná místa. Standardní hodnota **VelikBub** = 1,3.

UkazBubl

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit aktuálně nastavenou velikost bubliny. Vyberte volbu **UkažBubl** a posuňte kurzor do kreslící oblasti.

2Body

Tento přepínač umožňuje zvolit způsob výběru dveří. Můžete vybírat čáru (práh/nadpraží dveří) a nebo vyznačit 2 body, určující šířku dveří.

Je-li tento přepínač zapnut, výběr okna provádíte vyznačením dvou bodů. Tento způsob použijte v případě, že máte jako dveře použity symboly, nebo nemáte nakreslen u dveří práh/nadpraží. Aby bylo umožněno vybírat body uvnitř symbolu, musíte mít v menu **Uchopení** vypnutou volbu **Rych Uchop Symbolu**.

Je-li tento přepínač vypnut, výběr dveří provádíte výběrem čáry (práh/nadpraží dveří). Tento způsob použijte v případě, že máte práh/nadpraží u dveří.

Šíř/Výš

Použijte tuto volbu pro zadání rozměrů dveří. Zde zadané rozměry můžete nastavit jako pevné rozměry dveří. Více informací viz **AutoŠířk** a **+Rozměry**.

ŠířkaDv

Použijte tuto volbu pro nastavení šířky dveří.

VýškaDv

Použijte tuto volbu pro nastavení výšky dveří.

AutoŠířk

Zapněte tento přepínač, pokud chcete, aby délka vybrané čáry (práh/nadpraží dveří) a nebo vzdálenost dvou vyznačených bodů, byla považována za šířku dveří. V tomto případě se nepoužije nastavená šířka dveří (viz **Šíř/Výš** > **ŠířkaDv**). Toto Vám umožňuje použít šířku dveří podle čar ve výkresu. Všimněte si také, že informace o rozměrech dveří je v průběhu zadání zobrazena v informačním poli.

+Rozměry

Zapněte tento přepínač, pokud chcete zadávat rozměry dveří v průběhu označování.

Pokud je přepínač vypnutý, bude šířka a výška dveří nastavena podle aktuálních rozměrů ve volbě **Šíř/Výš.** Pokud je zapnut přepínač **AutoŠířk**, bude šířka dveří převzata z výkresu a výška podle aktuální hodnoty **VýškaDv.**

Pokud je přepínač zapnutý, budete šířku a výšku dveří zadávat v průběhu označování každých dveří. Pokud je zapnut přepínač **AutoŠířk**, budete zadávat pouze výšku dveří. Šířka dveří bude převzata z výkresu.

Zm-Popis

Tato volba umožňuje změnit popis dveří pro již označené dveře. Vyberte volbu **Zm-Popis**. Ze seznamu označení dveří vyberte ty, které chcete změnit. Nakonec vyberte nebo napište nový popis dveří.

Zm-L/P

Tato volba umožňuje zaměnit označení dveří Levé za Pravé a obráceně. Použijte, pokud došlo ke změně způsobu otvírání dveří nebo k omylu při označování.

1. Vyberte volbu **Zm-L/P**.
2. Kurzorem vyberte dveře ve výkresu, které chcete změnit. Vyberte bublinu.
3. Kurzorem vyberte písmeno L nebo P uvnitř bubliny. Změna se automaticky provede.

InfoDvře

Tato volba zobrazí v informačním poli informace o vybraných dveřích. Vyberte volbu **InfoDvře** a kurzorem vyberte dveře, kliknutím poblíž bubliny. V informačním poli se zobrazí informace (označení, rozměr a popis dveří).

SeznamDv

Tato volba zobrazí seznam označení dveří ve výkresu. Zobrazení seznamu Vám umožní zjistit, která označení jsou již použita. Neoznačujete-li dveře postupně v číselném pořadí, zde můžete zjistit, která čísla jsou ještě volná.

Tabulka

Použijte tuto volbu pro vygenerování tabulky výpisu dveří podle zadaných parametrů při jejich označování. Tabulka obsahuje Označení dveří, Rozměry dveří, Popis dveří a Počet kusů (L a P). Dále obsahuje pole Grafické schéma a Poznámka. Grafické schéma můžete doplnit vložením symbolu nebo nákresem. Výpis dveří můžete generovat za celý výkres (projekt), podlaží, vybranou část apod. Dveře jsou v tabulce seříděny podle čísla označení.

1. Vyberte volbu **Tabulka** z hlavního menu modulu **LegDVERE**.

Zobrazí se následující volby:

Element
Skupina
Oblast

Volby
AktSET
SkrzFóli

AktFólie
ZapFólie
VšeFólie

Pokračuj - pokud jsou vybrány alespoň jedny dveře

2. Použijte některou výběrovou volbu pro výběr oken do tabulky. Vybrané dveře prokliknou. V informačním poli se zobrazí informace o počtu vybraných dveří.
3. Jsou-li vybrány alespoň jedny dveře, vyberte volbu **Pokračuj**.

Zobrazí se následující volby:

NázevTab
NázevTxt

VýšŘádku
VýšMezery

Text
BarvaTxt
BarvaTab

4. Nastavte parametry textu a tabulky.
5. S kurzorem je svázán obrys tabulky. Vyznačte bod (levý horní roh) pro umístění tabulky.
6. Modul vytvoří tabulku a umístí ji do aktivní fólie. V informačním poli se zobrazí zpráva o umístění tabulky a dotaz, zda chcete změnit fólii pro její umístění.

V menu se zobrazí dvě volby **Ano**, **Ne**.

Pokud chcete umístit tabulku do jiné fólie, zvolte **Ano** a vyberte novou fólii. Můžete vybrat i vypnutou fólii, ta se zapne. V případě, že zvolíte volbu **Ne**, bude tabulka ponechána na aktivní fólii.

Poznámka

Pokud je tabulka (Výpis dveří) vložena do výkresu, je vytvořena z textů a čar. Můžete ji tedy editovat běžnými editačními funkcemi SPIRITu. Jakékoliv změny v modulu **LegDVERE** se proto do tabulky, která je již umístěna ve výkresu, nepromítnou. V případě změn ve výkresu je nutné „starou“ tabulku odstranit, vygenerovat „novou“ a znovu ji umístit do výkresu.

AktFólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vybrat všechna okna z aktivní fólii.

ZapFólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vybrat všechna okna ze všech zapnutých fólií.

VšeFólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vybrat všechny okna ze všech fólií (i vypnutých).

Pokračuj

Tato volba se objeví, pokud je vybráno alespoň jedno okno pro zpracování do výpisu. Výběrem této volby se ukončí možnost výběru oken a otevře se další menu funkce **Tabulka** (viz níže).

NázevTab

Zapněte tento přepínač, chcete-li nad tabulku umístit její název (nadpis).

NázevTxt

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit název (nadpis) tabulky, výšku nebo barvu textu názvu (nadpisu) tabulky.

Výška textu názvu tabulky se udává koeficientem zvětšení oproti standardnímu textu tabulky. Tzn. pokud má text tabulky výšku 200 a zvětšení textu nadpisu bude 2.0, pak bude skutečná výška textu nadpisu 400.

VýšŘádku

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit výšku řádku tabulky. Výška řádku se udává v řádcích textu. Chcete-li do tabulky umístit grafické schéma, nastavte výšku řádku cca 10.0, abyste získali místo pro umístění schématu.

VýšMezry

Každé dveře jsou v tabulce umístěny v samostatném „rámečku“. Toto umožňuje přehlednost výpisu dveří. Použijte tuto volbu, chcete-li změnit velikost mezery mezi jednotlivými „rámečky“. Velikost mezery se udává v řádcích textu. Můžete zde zadat libovolné kladné reálné číslo. Chcete-li tabulku bez mezer, zadejte hodnotu 0.0.

Text

Použijte tuto volbu pro nastavení vlastností textu tabulky. Tato volba zobrazí standardní menu SPIRITu Text. Modul přebere všechny vlastnosti nastaveného textu (kromě TrueType fontů).

BarvaTxt

Použijte tuto volbu pro nastavení barvy textu tabulky.

BarvaTab

Použijte tuto volbu pro nastavení barvy čar tabulky.

EditData

Volba EditData slouží pro naplnění databáze:

- popisů dveří
- šířek dveří
- výšek dveří

Tato data jsou vysoce individuální a jsou závislá na zvyklostech uživatele (projektanta, architekta). Není možné je nadefinovat tak, aby vyhovovala všem uživatelům. Proto jsou tyto databáze naplněny pouze částečně konkrétními údaji a jinak obsahují pouze všeobecná data (Dvere01, Dvere02 atd.). Záleží pouze na Vás, jak si tyto databáze nadefinujete.

Správné naplnění databází Vvám může usnadnit práci a ušetřit spoustu času. Věnujte jim proto patřičnou pozornost.

Databázi popisů dveří můžete naplnit dvěma způsoby:

A/ Editací dat přímo v modulu **LegDVERE**

B/ Přípravou dat v textovém souboru a jejich načtením do modulu **LegDVERE**.

Databázi šířek a výšek dveří lze naplnit pouze v modulu **LegDVERE**. Nelze je načíst.

Databáze popisů dveří obsahují až 60 položek. Proto častěji používané názvy (je-li to možné) zařadíte na první místa v databázi. Nebudete muset tak často listovat na další stránky databáze.

A/ Naplnění databáze přímo v modulu LegDVERE

1. Z hlavního menu modulu **LegDVERE** vyberte volbu **EditData**.

Zobrazí se následující menu:

Popis Dv
Šířka Dv
Výška Dv

ZeSouboru
DoSouboru

2. Vyberte volbu **Popis Dv**.

Zobrazí se databáze popisů dveří:

Dvere01
Dvere02
.....
Dvere15

ListDále

3. Vyberte první volbu z menu **Dvere01** a do příkazového řádku napište nový popis dveří. Nejdříve zadejte text pro tlačítko (zkratku na 8 znaků), potom celý popis dveří. Vždy potvrďte stiskem klávesy [Enter]. Text pro popis dveří je limitován 60-ti znaky.
4. Vyberte další volbu z menu a napište jiný popis dveří. Stejným způsobem nadefinujte další popisy dveří v databázi.
5. Pro ukončení editování databáze popisů dveří vyberte volbu **Konec** a nebo stisknete pravé tlačítko myši.
6. Pro návrat do hlavního menu modulu **LegDVERE** vyberte volbu **Konec** a nebo stisknete pravé tlačítko myši.

B/ Příprava dat v textovém souboru a jejich načtení do modulu LegDVERE.

1. Z hlavního menu modulu **LegDVERE** vyberte volbu **EditData**.

Zobrazí se následující menu:

Popis Dv
Sírka Dv
Vyska Dv

ZeSouboru

DoSoubru

2. Vyberte volbu **DoSoubru**.
3. Do zobrazeného dialogového okna zadejte název a umístění textového souboru a uložte (tlačítkem Otevřít). Zadejte, např. název L_Dvere, a uložte do složky ...\\SpiritXX\120_User Files. V informačním poli se zobrazí informace, kam byl textový soubor uložen.
4. Otevřete soubor L_Dvere.txt v textovém editoru Poznámkový blok (Notepad).
5. Upravte zobrazený seznam podle vašich požadavků.
Textový soubor má tvar:
*Zkratka (max. 8 znaků)
#Popis dveří (max. 60 znaků)
Mějte však na paměti, že délka textu v řádku by neměla přesáhnout 8 nebo 60 znaků a maximální počet řádků je 60. Zkratka musí vždy začínat znakem * a popis znakem #.
6. Soubor uložte.
7. V modulu **LegDVERE** vyberte volbu **EditData > ZeSoubru**.
8. Vyhledejte soubor L_Dvere.txt a otevřete jej (tlačítkem Otevřít).
9. V informačním poli se zobrazí upozornění, že aktuální databáze popisů dveří bude přepsána. Z menu vyberte volbu **Ano**. Databáze popisů dveří bude načtena.

Popis Dv

Použijte tuto volbu, chcete-li naplnit a nebo změnit databázi popisů dveří. Databáze popisů dveří je limitována 8 znaky pro zkratku, 60-ti znaky pro popis a 6-ti položkami.

Sirka Dv

Použijte tuto volbu, chcete-li naplnit a nebo změnit databázi šířek dveří. Max. počet údajů, které můžete zadat je 18.

Vyska Dv

Použijte tuto volbu, chcete-li naplnit a nebo změnit databázi výšek dveří. Max. počet údajů, které můžete zadat je 18.

ZeSoubru

Použijte tuto volbu, chcete-li načíst databázi popisů dveří z TXT souboru.

DoSoubru

Použijte tuto volbu, chcete-li uložit databázi popisů dveří do TXT souboru.

SPImenu

Tato volba zobrazí výběr ze standardních 2D funkcí SPIRITu. Použití těchto funkcí Vám umožní provádět různé úpravy a změny bez nutnosti ukončení práce s modulem. Popis všech funkcí najdete v referenční příručce ke SPIRITu.

Volba **Verze** zobrazí v informačním poli informaci o aktuální verzi modulu.

Konec

Použijte tuto volbu pro ukončení modulu **LegDVERE**.

Modul LegPVRCH v.2.00

Modul **LegPVRCH** umožňuje jednoduché označování povrchů ve výkresech pohledů. Na základě označení a jim přiřazených popisů povrchů, automaticky vytvoří legendu povrchů. Umožňuje dodatečně měnit označení nebo popis povrchů. Pro popis povrchů můžete použít až 16-ti (2x80) znaků textu.

Další část manuálu popisuje všechny funkce modulu **LegPVRCH** a poskytne Vám podrobný návod pro správné používání.

Hlavní zásady práce s modulem LegPVRCH

♦ Před spuštěním modulu LegPVRCH vyčistěte výběrový set #8

Modul ukládá v průběhu práce vybrané a editované prvky do výběrového setu 8. Proto, pokud výběrový set 8 obsahuje nějaké prvky výkresu, které nechcete, aby byly z tohoto setu (ne z výkresu) vymazány, přesuňte je nejprve do jiného setu.

♦ Připravte si fólie

Prvky vytvořené modulem (značky, legendu a pod.) lze umisťovat do různých fólií výkresu. Modul však neumožňuje fólie v průběhu práce vytvářet. Vytvořte a pojmenujte si proto fólie, které budete potřebovat, již před použitím modulu **LegPVRCH**. Nebudete tak muset přerušovat práci s modulem, nebo dodatečně prvky přesouvat.

♦ Zachovejte jednotný vzhled označení (bublin)

Všechny velikostní parametry označení jsou vztaženy na výšku textu. Nastavte si parametry textu, bubliny a koncové značky tak, aby Vám vyhovovaly a pokud možno je neměňte. V závislosti na měřítku výkresu měňte jen výšku textu. Ostatní parametry se automaticky přizpůsobí.

♦ Čísla v bublinách nejsou texty. Jsou to 'viditelné parametry'.

Číslo označení povrchu uvnitř bubliny není prvek typu text. Nemůžete jej proto měnit změnou parametrů textu. Je to typ 'viditelný parametr'. Jako typ písma je použitý standardní textový font ROMAN. Aby byla tyto čísla vidět, musíte mít zapnutý přepínač **UkažAtrb** v menu **Display**.

Hlavní menu modulu LegPVRCH

Text	- Nastavení parametrů textu
NastText	- Nastavení sklonu textu (čísla) v bublině
ParBub	- Nastavení poměru výška/šířka textu (čísla) v bublině
ParZnač	- Nastavení barvy textu (čísla) v bublině
Zm-Označ	- Změna označení povrchu
Zm-Popis	- Změna popisu povrchu
Zm-BarTx	- Změna barvy textu (čísla) v bublině
Info	- Informace o vybraném povrchu
Seznam	- Seznam povrchů
Legenda	- Vygenerování legendy povrchů
EditData	- Editování databáze popisů povrchů
Vymazat	- Vymazání bublin
SPImenu	- Výběr z menu SPIRIT 2D
Konec	- Ukončení modulu

Naplnění databáze

Pro co nejjednodušší a nejrychlejší práci s modulem doporučujeme předem nadefinovat (alespoň z části) vlastní databázi popisů oken. Naplnění databáze Vám značně usnadní práci s modulem.

Podrobný postup pro naplnění databáze najdete v další části tohoto manuálu v popisu funkce **EditData**.

Rychlý návod pro použití modulu LegPVRCH

1. Otevřete soubor LEGPVRCH.S12, ze složky ...\\SpiritXX\060_Drawing Files\LEGENDY2.

Tento výkresový soubor obsahuje fólie:

Pohled	čelní pohled na objekt
OznacPV	fólie s částečně označenými povrchy
Legenda	fólie pro umístění Legendy povrchů

2. V hlavním menu SPIRITu **KRESLIT** vyberte volbu **>MODULY<**. Ze zobrazeného dialogového okna vyberte modul LegPVRCH. Nebo vyberte volbu **Legpovrch** z roletového menu **Moduly**.

Zobrazí se hlavní menu modulu.

3. Vyberte volbu **Text** a nastavte (zkontrolujte) velikost textu na hodnotu 300.

Vyberte volbu **ParBub** a zapněte přepínač **Kroužek**, pokud je vypnutý.

Vyberte volbu **ParZnač** a zapněte přepínač **KoncZnač**, pokud je vypnutý.

Nejdřív budeme označovat omítku stěny číslem 4.

4. Vyznačte kurzorem bod pro umístění bubliny podle obr. 30.

Vykreslí se kroužek.



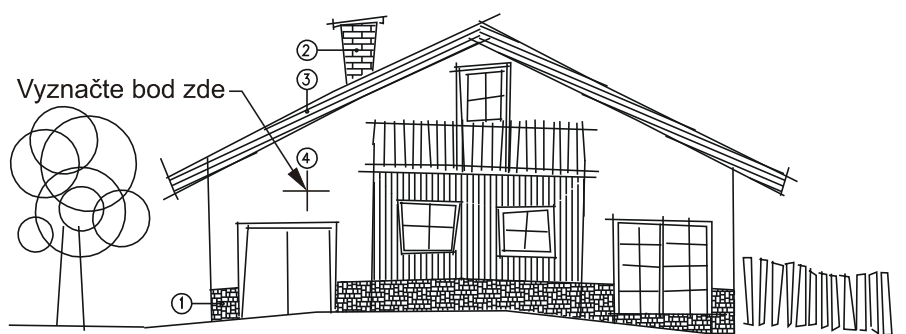
Obr. 30 Vyznačení bodu pro umístění bubliny

5. Z kroužku je kreslena odkazová čára. Stiskněte pravé tlačítko myši. Odkazová čára nebude vykreslena.
6. Do příkazového řádku zadejte číslo označení povrchu: 4. Stiskněte [Enter].
7. Do příkazového řádku napište popis povrchu: Hladká omítka, barva bílá. Stiskněte 2x [Enter].

Pokud jste databázi nadefinovali, můžete z ní vybrat popis povrchu.

Ted' budeme označovat dřevěný obklad na fasádě číslem 5.

8. Vyznačte kurzorem bod pro umístění bubliny podle obr. 31.



Obr. 31 Vyznačení bodu pro umístění bubliny

9. Z kroužku je kreslena odkazová čára. Kurzorem vyznačte konec odkazové čáry podle obr. 32. Odkazová čára se vykreslí.



Obr. 32 Vyznačení konce odkazové čáry

10. Bublínu s číslem 5 jsme již ve výkresu použili. Všimněte si, že v menu je seznam již použitých označení. Vyberte z menu volbu (tlačítko) s číslem 5.

Ted' vytvoříme legendu povrchů.

11. Vyberte z menu volbu **Legenda**.

12. Ze zobrazeného menu vyberte volbu **Text** a nastavte velikost textu na hodnotu 300 a stiskněte [Enter].

Vraťte se zpátky do menu **Legenda** stiskem pravého tlačítka myši.

Prohlédněte si, případně nastavte, další volby z menu **Legenda**.

13. Použijte klávesy se šipkami a posuňte obrázek domku trochu doleva.

S kurzorem máte svázaný obdélník, který zobrazuje přibližný rozsah legendy povrchů.

14. Umístěte legendu povrchů vpravo od domku.

Modul umístí legendu do aktivní fólie a zobrazí hlášení o umístění legendy. Zeptá se Vás, zda chcete změnit fólii pro umístění legendy.

Vyberte volbu **Ano** a ze zobrazeného seznamu fólií vyberte fólii **Legenda**. Modul se automaticky vrátí do hlavního menu.

Výsledek je vidět na obr. 33.



Obr. 33 Zobrazení legendy povrchů

Umíst'ování bublin do výkresu – podrobně

1. V hlavním menu SPIRITU **KRESLIT** vyberte volbu **>MODULY<** a vyberte modul **LegPVRCH**. Nebo vyberte volbu **Legpovrch** z roletového menu **Moduly**.

Zobrazí se hlavní menu modulu **LegPVRCH**.

2. Pomocí voleb **Text**, **ParBub** a **ParZnač** nastavte parametry textu (čísla) uvnitř bubliny, velikost a tvar bubliny a koncové značky.
3. Kurzorem vyznačte bod pro umístění bubliny.

Bublina není před umístěním vidět. Zadávaté však vždy střed bubliny.

Bublina je vykreslena na obrazovce. Barva bubliny je shodná s aktuální barvou fólie (kurzoru). Ze středu je kreslena čára.

4. Pokud chcete bublinu s odkazovou čárou, vyznačte její koncový bod. Odkazová čára se vykreslí.

Pokud nechcete kreslit odkazovou čárou, stiskněte pravé tlačítko myši.

5. Zadejte nebo vyberte číslo označení.

Označení může být jenom celé číslo od 1 do 99. Pokud již máte ve výkresu nějaké bubliny, v menu se zobrazí seznam označení. Chcete-li použít stejné označení, můžete vybrat některou z těchto voleb (číslo).

Všimněte si, že pokud najedete kurzorem nad tlačítko s číslem, zobrazí se v bublinové nápovědě odpovídající popis povrchu.

6. Pokud jste zadali nové číslo označení, zobrazí se v menu databázový seznam popisů povrchů. Musíte ještě zadat nebo vybrat popis povrchu. Máte dvě možnosti:

Vyberte odpovídající popis povrchu se seznamu.

Zadejte popis povrchu do příkazového řádku a stiskněte [Enter]. Pokud je popis povrchu delší než 80 znaků, pokračujte druhým řádkem. Pro ukončení stiskněte [Enter].

Text

Tato volba vyvolá standardní menu SPIRITU **Text**. Zde můžete nastavit parametry textu pro označení v bublině. Velikost textu nastavte podle běžného textu ve výkresu. Chcete-li použít pro označení uvnitř bubliny větší text, hodnotu zvětšení a barvu nastavíte v menu **ParBub**. Číslo uvnitř bubliny není prvek typu text, ale viditelný atribut. Proto typ písma nelze volit. Vždy bude použitý standardní typ písma (ROMAN).

NastText

Tato volba umožňuje nastavit parametry textu tak, že vyberete některý text ve výkresu. Podle vybraného textu se automaticky nastaví všechny potřebné parametry. Toto Vám umožní nastavit text podle aktuálního stylu ve výkresu bez zdlouhavého nastavování. Nepřevezme se však typ písma. Vyberte běžný text ve výkresu. Případné zvětšení textu a barvu nastavíte v menu **ParBub**.

ParBub

Použijte tuto volbu pro nastavení parametrů bubliny a některých parametrů textu (označení) uvnitř bubliny.

1. Vyberte volbu **ParBub** z hlavního menu modulu **LegPVRCH**.

Zobrazí se následující volby:

Kroužek
Čtverec
VelikBub
UkažBubl

TxtVýška
TxtBarva

2. Vyberte volbu z menu, kterou chcete nastavit. Pro návrat do hlavního menu modulu vyberte volbu **Konec** a nebo stiskněte pravé tlačítko myši.

Kroužek

Zapnete tento přepínač, pokud chcete použít bublinu tvaru kroužku.

Čtverec

Zapnete tento přepínač, pokud chcete použít bublinu tvaru čtverečku.

VelikBub

Použijte tuto volbu, pokud chcete změnit velikost bubliny. Hodnota **VelikBub** je poměrná hodnota k aktuální velikosti textu. Můžete zadat libovolné číslo na dvě desetinná místa. Standardní hodnota **VelikBub** = 1,0.

UkažBubl

Použijte tuto volbu, chcete-li zobrazit aktuálně nastavenou velikost bubliny. Vyberte volbu UkažBubl a posuňte kurzor do kreslicí oblasti.

TxtVýška

Použijte tuto volbu, pokud chcete změnit nastavení velikosti textu v bublině. Hodnota **TxtBub** je poměrná hodnota k aktuální velikosti textu. Můžete zadat libovolné číslo na dvě desetinná místa. Standardní hodnota **TxtBub** = 1,6.

TxtBarva

Použijte tuto volbu pro nastavení barvy textu (čísla) v bublině. Různá barva bubliny a textu umožňuje přiřadit těmto barvám různou tloušťku čáry. Pokud vyberete volbu **TxtBarva** v menu se zobrazí přepínač **JakoBubl**. Pokud je tento přepínač zapnutý, bude číslo uvnitř bubliny stejné barvy jako bublina (barva kurzoru). Pokud tento přepínač vypnete, zobrazí se v menu volba **Barva**, pomocí které můžete nastavit jinou barvu textu. Implicitní nastavení je **JakoBubl**-zapnuto.

ParZnač

Použijte tuto volbu pro nastavení parametrů znacky na konci odkazové čáry

KoncZnač

Zapněte tento přepínač, pokud chcete, aby na konci odkazové čáry (pokud ji použijete) byl vykreslen kroužek (tečka).

VelZnač

Tato volba se zobrazí pokud je zapnutý přepínač **KoncZnač**. Umožňuje nastavit velikost kroužku (tečky) na konci odkazové čáry. Velikost kroužku se zadává relativně k výšce textu. Implicitní hodnota je 0,05.

BarZnač

Tato volba se zobrazí pokud je zapnutý přepínač **KoncZnač**.

Použijte ji pro nastavení barvy kroužku (tečky) na konci odkazové čáry. Pokud vyberete volbu **BarZnač**, zobrazí se v menu přepínač **JakoBubl**. Pokud je tento přepínač zapnutý, kroužek bude stejné barvy jako bublina (barva kurzoru). Pokud tento přepínač vypnete, v menu se zobrazí volba **Barva**, pomocí které můžete nastavit jinou barvu kroužku. Implicitní nastavení je **JakoBubl**-zapnuto.

Zm-Označ

Tato volba umožňuje změnit číslo označení bubliny.

1. Vyberte volbu **Zm-Označ** z hlavního menu.
2. Kurzorem vyberte bublinu, kterou chcete změnit.
3. V menu se zobrazí seznam již použitých označení.

Můžete vybrat některé označení z menu nebo zadat nové.

4. Všimněte si, že pokud najedete kurzorem nad tlačítko s označením, v bublinové nápovědě se zobrazí popis povrchu.

Pokud zadáte nové označení, v menu se zobrazí databázový seznam popisů povrchů. Musíte tedy ještě vybrat nebo zadat popis povrchu pro toto nové označení.

5. Kurzorem vyberte další bublinu, kterou chcete změnit nebo ukončete funkci **Zm-Označ** stiskem pravého tlačítka myši, případně výběrem volby **Konec**.

Zm-Popis

Tato volba umožňuje změnit popis povrchu pro vybrané označení.

1. Vyberte volbu **Zm-Popis** z hlavního menu.

V menu se zobrazí seznam již použitých označení. Pokud najedete kurzorem nad tlačítka s označením, zobrazí se v bublinové nápovědě popis povrchu.

2. Vyberte z menu číslo označení popisu, který chcete změnit.

V menu se zobrazí databázový seznam popisů povrchů.

3. Vyberte nebo zadejte nový popis povrchu pro vybrané označení.

4. Vyberte z menu další číslo označení, které chcete změnit nebo ukončete funkci **Zm-Popis** stiskem pravého tlačítka myši, případně výběrem volby **Konec**.

Zm-BarTx

Tato volba umožňuje změnit barvu textu (čísla) v bublině.

1. Vyberte volbu **Zm-BarTx** z hlavního menu.

2. Ze zobrazeného menu vyberte volbu **Barva** a nastavte požadovanou barvu.

3. Zvolte metodu výběru a vyberte bubliny pro změnu barvy textu (čísla).

4. Pro ukončení vyberte volbu **Konec** nebo stiskněte pravé tlačítko myši.

Info

Použijte tuto volbu pro získání informace, jaký popis povrchu je přiřazen konkrétnímu označení (bublině).

1. Vyberte volbu **Info** z hlavního menu.

2. Kurzorem vyberte bublinu, o které chcete zobrazit informace. Můžete vybrat postupně více bublin.

3. Informace o povrchu přiřazeném k bublině se zobrazí v informačním poli.

4. Pro návrat do hlavního menu vyberte volbu **Konec** nebo stiskněte pravé tlačítko myši.

Seznam

Tato volba zobrazí seznam označení povrchů ve výkresu. Zobrazení seznamu Vám umožní zjistit, která označení jsou již použita. Neoznačujete-li povrchy postupně v číselném pořadí, zde můžete zjistit která čísla jsou ještě volná.

Legenda

Použijte tuto volbu pro vytvoření legendy povrchů.

1. Vyberte volbu **Legenda** z hlavního menu.

2. Ze zobrazeného menu vyberte volby pro nastavení parametrů jednotlivých textů legendy povrchů.

3. Všimněte si, že s kurzorem je svázán rámeček. Rámeček přibližně ohraničuje plochu textu. Skutečný text legendy povrchů může být o něco kratší nebo delší než je šířka rámečku.

Vyznačte kurzorem bod pro umístění legendy povrchů.

4. Legenda povrchů se vykreslí na zadané místo a do aktivní fólie. V informačním poli se zobrazí zpráva o umístění legendy a dotaz, zda chcete změnit fólii pro její umístění.

V menu se zobrazí dvě volby **Ano**, **Ne**.

Pokud chcete umístit tabulku do jiné fólie, zvolte **Ano** a ze seznamu fólií vyberte novou fólii. Můžete vybrat i vypnutou fólii, ta se zapne. V případě, že zvolíte volbu **Ne**, bude legenda ponechána na aktivní fólii.

NázevLeg

Zapněte tento přepínač, pokud chcete, aby legenda povrchů měla nadpis.

NázevTxt

Tato volba se zobrazí jen pokud je přepínač **NázevLeg** zapnutý.

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit název (nadpis) legendy, výšku nebo barvu textu názvu (nadpisu) legendy.

Výška textu názvu legendy se udává koeficientem zvětšení oproti standardnímu textu legendy. Tzn. pokud má text legendy výšku 200 a zvětšení textu nadpisu bude 2.0, pak bude skutečná výška textu nadpisu 400.

VýškaČís

Použijte tuto volbu pro nastavení výšky čísla označení povrchu. Tato hodnota se zadává jako relativní v poměru k výšce standardního textu. T.j. zadáváte zvětšení čísla oproti standardnímu textu. Např. pokud nastavíte výšku textu na hodnotu 300 a volbu **VyskaCis** na hodnotu 1,5, potom skutečná výška čísla bude $300 \times 1,5 = 450$. Implicitní hodnota je 1,3.

BarvaČís

Použijte tuto volbu pro nastavení barvy čísla označení povrchu.

Text

Použijte tuto volbu pro nastavení standardního textu legendy. Je to text popisů povrchů. Tato volba zobrazí standardní menu SPIRITu Text.

BarvaTxt

Použijte tuto volbu pro nastavení barvy standardního textu legendy.

Řádkvání

Použijte tuto volbu pro nastavení mezery mezi řádky legendy povrchů. Každý popis povrchu můžou tvořit 2 řádky. Volba **Řádkvání** mění mezeru mezi těmito 'dvojicemi' řádků. Nikoli mezi dvěma řádky jednoho popisu.

EditData

Tato volba umožňuje naplnění databáze popisů povrchů.

Tato data jsou vysoce individuální a jsou závislá na zvyklostech uživatele (projektanta, architekta). Není možné je nadefinovat tak, aby vyhovovala všem uživatelům. Proto jsou tyto databáze naplněny pouze částečně konkrétními údaji a jinak obsahují pouze všeobecná data (Povrch01, Povrch02 atd.). Záleží pouze na Vás jak si tyto databáze nadefinujete.

Naplnění databáze povrchů je velmi důležité pro rychlost práce, ušetří Vám psaní dlouhých textů. Určitě máte některé povrchy, které používáte častěji a jiné méně. Podle toho si vytvořte svou vlastní databázi. Počet položek v databázi je omezen na 60. To by mělo stačit pro běžně používané povrchy.

Doporučení

Pro lepší orientaci v databázi si promyslete pořadí popisů povrchů a vytvořte skupiny příbuzných povrchů. Např.

1 – 10	Omítky
11 – 20	Obklady
21 – 30	Střešní krytiny
51 – 60	Ostatní

Modul umožňuje zadat popis povrchu na dva řádky po 80-ti znacích. Pro lepší orientaci je vhodnější, pokud dokážete popsat povrch na jeden řádek, tedy 80 znaků.

Vytvořte svůj systém zkratk. Způsob zadávání popisu povrchu do databáze umožňuje ke každému textu přiřadit zkratku na 8 znaků, která se zobrazí na tlačítku v menu. Ve zkratkách nepoužívejte diakritiku. Zkratky jsou důležité pro rychlou orientaci.

Správné naplnění databází Vám může usnadnit práci a ušetřit spoustu času. Věnujte jim proto patřičnou pozornost.

Databázi popisů oken můžete naplnit dvěma způsoby:

A/ Editací dat přímo v modulu **LegPVRCH**

B/ Připravením dat v textovém souboru a jejich načtením do modulu **LegPVRCH**.

A/ Naplnění databáze přímo v modulu LegPVRCH

1. Z hlavního menu modulu **LegPVRCH** vyberte volbu **EditData**.

Zobrazí se následující menu:

Popis Pv

ZeSouboru

DoSouboru

2. Vyberte volbu **Popis Pv**.

Zobrazí se databáze popisů oken:

Povrch01

Povrch02

.....

Povrch15

ListDále

3. Vyberte první volbu z menu **Povrch01** a do příkazového řádku napište nový popis povrchu. Nejdřív zadejte text pro tlačítko (zkratku na 8 znaků) a potvrďte stiskem klávesy [Enter]. Dále napište celý popis povrchu a stiskněte [Enter]. Pokud je text delší než 80 znaků, pokračujte ve druhém řádku. Pro ukončení stiskněte [Enter].
4. Vyberte další volbu z menu a napište jiný popis povrchu. Stejným způsobem nadefinujte další popisy oken v databázi.

5. Pro ukončení editování databáze popisů oken vyberte volbu **Konec** a nebo stisknete pravé tlačítko myši.
6. Pro návrat do hlavního menu modulu **LegPVRCH** vyberte volbu **Konec** a nebo stisknete pravé tlačítko myši.

B/ Příprava dat v textovém souboru a jejich načtení do modulu LegPVRCH.

1. Z hlavního menu modulu **LegPVRCH** vyberte volbu **EditData**.

Zobrazí se následující menu:

Popis Pv

ZeSoubru

DoSoubru

2. Vyberte volbu **DoSoubru**.
3. Do zobrazeného dialogového okna zadejte název a umístění textového souboru a uložte (tlačítkem Otevřít). Zadejte např. název L_povrchy a uložte do složky ...\\SpiritXX\120_User Files. V informačním poli se zobrazí informace, kam byl textový soubor uložen.
4. Otevřete soubor L_Povrchy.txt v textovém editoru Poznámkový blok (Notepad).
5. Upravte zobrazený seznam podle vašich požadavků.

Textový soubor má tvar:

*Zkratka (max. 8 znaků)
#Popis okna – první řádek (max. 80 znaků)
@Popis okna – druhý řádek (max. 80 znaků)

Při editaci souboru mějte na paměti, že délka textu v řádku by neměla přesáhnout 8 nebo 80 znaků a maximální počet řádků je 60. Zkratka musí vždy začínat znakem * a popis znaky # a @. Mezi trojicemi řádků nechte vždy jeden prázdný řádek.

6. Soubor uložte.
7. V modulu **LegPVRCH** vyberte volbu **EditData > ZeSoubru**.
8. Vyhledejte soubor L_Povrchy.txt a otevřete jej (tlačítkem Otevřít).
9. V informačním poli se zobrazí upozornění, že aktuální databáze popisů oken bude přepsána. Z menu vyberte volbu **Ano**. Databáze popisů oken se načte.

Popis Pv

Použijte tuto volbu, chcete-li naplnit nebo změnit databázi popisů povrchů. Databáze popisů povrchů je limitována 8 znaky pro zkratku, 80-ti znaky pro popis a 60-ti položkami.

ZeSoubru

Použijte tuto volbu, chcete-li načíst databázi popisů oken z TXT souboru.

DoSoubru

Použijte tuto volbu, chcete-li uložit databázi popisů oken do TXT souboru.

Vymazat

Tato volba zobrazí standardní 2D menu SPIRITu **Vymazat**.

SPImenu

Tato volba zobrazí výběr ze standardních 2D funkcí SPIRITu. Použití těchto funkcí Vám umožní provádět různé úpravy a změny bez nutnosti ukončení práce s modulem. Popis všech funkcí najdete v referenční příručce ke SPIRITu.

Volba **Verze** zobrazí v informačním poli informaci o aktuální verzi modulu.

Konec

Použijte tuto volbu pro ukončení modulu **LegPVRCH**.

Modul LegVYPLN v. 2.00

Modul **LegVYPLN** umožňuje jednoduché vytvoření legendy barevných výplní (z modulu VOLLFARB) použitých ve výkresu. Legenda může obsahovat popis barevné výplně a také plochu. Použijte tento modul pro popsání typu ploch v objektu, pro popis urbanistických celků apod.

Další část manuálu popisuje všechny funkce modulu **LegVYPLN** a poskytne vám podrobný návod pro správné používání.

Hlavní zásady práce s modulem LegVYPLN

♦ Před spuštěním modulu LegVYPLN vyčistěte výběrový set #8

Modul ukládá v průběhu práce vybrané a editované prvky do výběrového setu 8. Proto, pokud výběrový set 8 obsahuje nějaké prvky výkresu, které nechcete, aby byly z tohoto setu (ne z výkresu) vymazány, přesuňte je nejprve do jiného setu.

♦ Připravte si fólie

Legendu barevných výplní lze umístit do vybrané fólie výkresu. Modul však neumožňuje fólie v průběhu práce vytvářet. Vytvořte a pojmenujte si proto fólie, které budete potřebovat, již před použitím modulu LegVYPLN. Nebudete tak muset přerušovat práci s modulem nebo dodatečně prvky přesouvat.

Limitní omezení modulu

Vypočtená plocha barevných výplní nezohledňuje otvory (pokud jsou v polygonech). Plocha otvorů není odečtena od plochy polygonu.

Maximální počet barevných výplní v legendě je 18.

Hlavní menu modulu LegVYPLN

Vyhledat	- Vyhledání barevných výplní ve výkresu
Definice	- Definice barevných výplní do legendy
AktStav	- Zobrazení aktuálně nadefinované legendy
Zm-Popis	- Změna popisu barevné výplně
InfoBar	- Informace o čísle barvy barevné výplně
InfoPlo	- Informace o ploše barevných výplní
Legenda	- Generování legendy barevných výplní
EditData	- Editace databáze popisů barevných výplní
SPImenu	- Výběr funkcí z menu SPIRIT 2D
Konec	- Ukončení modulu

Naplnění databáze

Pro co nejjednodušší a nejrychlejší práci s modulem doporučujeme předem nadefinovat (alespoň z části) vlastní databázi popisů barevných výplní. Naplnění databáze Vám značně usnadní práci s modulem.

Podrobný postup pro naplnění databáze naleznete v další části tohoto manuálu v popisu funkce EditData.

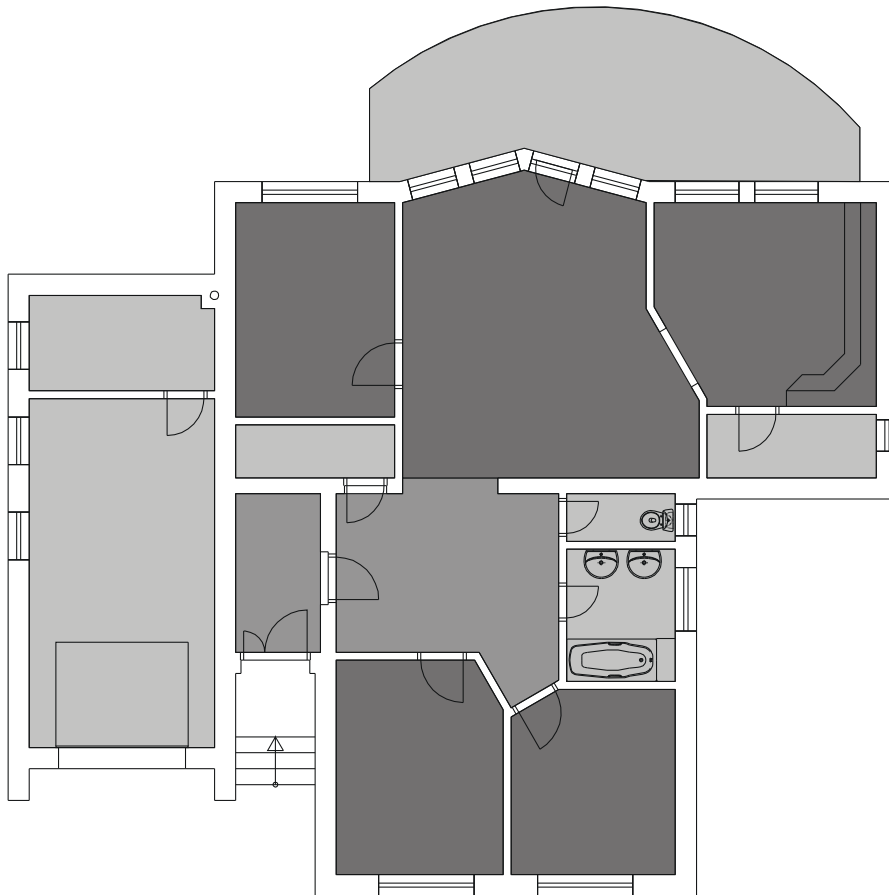
Rychlý návod pro použití modulu LegVYPLN

1. Otevřete soubor LEGVYPLN, ze složky ...\\SpiritXX\060_Drawing Files\LEGENDY2.

Tento výkresový soubor obsahuje fólie:

Pudorys	půdorys objektu
Vyplne	fólie s barevnými výplněmi ploch místností (použitím modulu VOLLFARB)
Legenda	fólie pro umístění Legendy barevných výplní

Pokud nejsou zobrazeny barevné výplně, stiskněte klávesu [Esc] nebo [U]. Půdorys s barevnými plochami má vypadat jako na obr. 34.



Obr.34 Půdorys s barevnými plochami

2. V hlavním menu SPIRITU **KRESLIT** vyberte volbu **>MODULY<**. Ze zobrazeného dialogového okna vyberte modul **LegVYPLN**.

Zobrazí se hlavní menu modulu.

3. Vyberte volbu Vyhledat z hlavního menu.

Zde vyberte volbu **ZapFólie**.

Proběhne vyhledání barevných výplní a modul se vrátí do hlavního menu.

Nyní budeme definovat popis pro barevné výplně.

4. Vyberte volbu **Definice**.

V menu se zobrazí seznam nalezených barevných výplní. Tento seznam použijeme až pro definování poslední (tyrkysové) barevné výplně.

5. Vyberte kurzorem v půdoryse některou modrou barevnou výplň tak, že kliknete myší do modré plochy poblíž ohraničující polyline. Vybraná plocha problikne.

Do příkazového řádku zadejte popis pro modrou výplň: Obytná plocha a potvrďte klávesou [Enter].

Vyberte některou šedou barevnou výplň. Do příkazového řádku zadejte popis pro šedou výplň: Komunikační plocha a potvrďte klávesou [Enter].

Vyberte některou žlutou barevnou výplň. Do příkazového řádku zadejte popis pro žlutou výplň: Ostatní zastavěná plocha a potvrďte klávesou [Enter].

6. Pro tyrkysovou barevnou výplň použijeme jiný způsob výběru.

Vyberte z menu volbu **Barva5**.

Do příkazového řádku zadejte popis pro tyrkysovou výplň: Zpevněná plocha a potvrďte klávesou [Enter].

Ukončete volbu **Definice** stiskem pravého tlačítka myši nebo výběrem volby **Konec**.

7. Vyberte volbu **AktStav**.

V menu se zobrazí seznam již nedefinovaných barev. Najedete-li kurzorem na některou volbu, zobrazí se v bublinové nápovědě přiřazený popis.

Ukončete volbu **AktStav** stiskem pravého tlačítka myši nebo výběrem volby **Konec**.

Nakonec vygenerujeme legendu

8. Vyberte volbu **Legenda**.

V zobrazeném menu zapněte přepínače **+Plocha** a **ZapFólie**, případně zkontrolujte nastavení ostatních voleb.

S kurzorem máte svázaný obdélník, který zobrazuje přibližný rozsah legendy barevných výplní.

Umístěte legendu barevných výplní vpravo od půdorysu.

Modul umístí legendu do aktivní fólie a zobrazí hlášení o umístění legendy. Zeptá se Vás, zda chcete změnit fólii pro umístění legendy.

Vyberte volbu **Ano** a ze zobrazeného seznamu fólií vyberte fólii **Legenda**. Modul se automaticky vrátí do hlavního menu. Legenda barevných výplní je zobrazena na obr. 35.



UPOZORNĚNÍ

Vygenerujete-li legendu barevných výplní, tato obsahuje „vzorky“ barevných výplní. Jsou to vyplněné polyline stejně jako jiné výplně ve výkresu. Mají tudíž určitou plochu. Pamatujte na to při výběru v rámci volby **InfoPlo** (Informace o ploše).

Vyhledat

Použijte tuto volbu pro vyhledání barevných výplní použitých ve výkresu. Může Vám to usnadnit práci při definování legendy. Není však nezbytně nutné tuto funkci pro definování legendy použít.

1. Vyberte volbu **Vyhledat** z hlavního menu.
2. Zvolte metodu výběru pro vyhledání barevných výplní a proveďte příslušný výběr, nebo vyberte některou z voleb **AktFólie**, **ZapFólie**, **VšeFólie**.

Proběhne vyhledání barevných výplní

3. Ukončete funkci **Vyhledat** stiskem pravého tlačítka myši, případně výběrem volby **Konec**.

Seznam nalezených barevných výplní se zobrazí, pokud vyberete volbu **Definice**.

AktFólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vyhledat všechny barevné výplně z aktivní fólie.

ZapFólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vyhledat všechny barevné výplně ze všech zapnutých fólií.

VšeFólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vyhledat všechny barevné výplně ze všech fólií (i vypnutých).

Definice

Použijte tuto volbu pro definování barevných výplní do legendy. Pořadí definovaných barevných výplní bude zohledněno při generování legendy. Maximální počet definovaných barevných výplní je 18. Pro definování barevných výplní můžete použít dva způsoby:

A/ Vybrat barevnou výplň přímo z výkresu

B/ Vybrat barevnou výplň z nabídky v menu, pokud jste předtím použili funkci **Vyhledat**.

Lze také kombinovat oba dva způsoby výběru.

1. Vyberte volbu **Definice** z hlavního menu.

2. A/ Výběr barevné výplně z výkresu

Vyberte kurzorem barevnou výplň ve výkresu. Při výběru umístěte kurzor poblíž polyline. Vybraná polyline problikne.

B/ Výběr barevné výplně z nabídky v menu

Pokud jste předtím použili volbu Vyhledat, zobrazí se v menu nabídka vyhledaných barevných výplní. Barevné výplně v menu se zobrazí pouze s označením čísla použité barvy. To poněkud ztěžuje orientaci. Číslo barvy pro odpovídající barevnou výplň zjistíte pomocí funkce **InfoBar**.

Vybere požadovanou barvu z menu.

3. Vyberte z menu nebo zadejte do příkazového řádku popis pro vybranou barevnou výplň. Délka popisu barevné výplně je max. 60 znaků.
4. Vyberte další barevnou výplň nebo ukončete funkci stiskem pravého tlačítka myši, případně výběrem volby **Konec**.

AktStav

Použijte tuto volbu pro zobrazení aktuálně definovaného stavu legendy barevných výplní.

V menu se zobrazí seznam již definovaných barevných výplní. Najedete-li kurzorem na některou volbu v menu, zobrazí se v bublinové nápovědě přiřazený popis.

Zm-Popis

Tato volba umožňuje změnit popis pro vybranou barevnou výplň.

1. Vyberte volbu **Zm-Popis** z hlavního menu.

V menu se zobrazí seznam již definovaných barevných výplní. Pokud najedete kurzorem nad tlačítka s označením, zobrazí se v bublinové nápovědě popis barevné výplně.
2. Vyberte z menu barvu, pro kterou chcete změnit popis.

V menu se zobrazí databázový seznam popisů barevných výplní.
3. Vyberte nebo zadejte nový popis barevné výplně pro vybranou barvu.
4. Vyberte z menu další barvu, pro kterou chcete změnit popis nebo ukončete funkci **Zm-Popis** stiskem pravého tlačítka myši, případně výběrem volby **Konec**.

InfoBar

Tato volba zobrazí v informačním poli informaci o čísle barvy pro vybranou barevnou výplň. Vyberte volbu **InfoBar** a kurzorem vyberte polyline s barevnou výplní. V informačním poli se zobrazí číslo příslušné barvy. Využijte tuto informaci pro definování legendy.

InfoPlo

Tato volba zobrazí v informačním poli plochu jedné nebo více polyline s vybranou barevnou výplní. Obsahuje-li polyline otvory, tyto nejsou od plochy polyline odečteny. Všechny polyline zahrnuté do součtu ploch je zobrazí čárkovanou čarou. Plocha je vždy zobrazena v jednotkách m².

1. Vyberte volbu **InfoPlo** z hlavního menu.

V menu se zobrazí přepínače:

JenVybr
AktFólie
ZapFólie

2. Zapněte jeden z přepínačů podle toho, jakou plochu kterých polyline chcete vypočítat.
3. Vyberte kurzorem jednu polyline s barevnou výplní.

Jedna nebo více polyline se stejnou barevnou výplní se zobrazí čárkovanou čarou. V informačním poli se zobrazí plocha těchto polyline v m².

4. Vyberte polyline s jinou barevnou výplní nebo ukončete funkci **InfoPlo** stiskem pravého tlačítka myši, případně výběrem volby **Konec**.

UPOZORNĚNÍ

Vygenerujete-li legendu barevných výplní, tato obsahuje „vzorky“ barevných výplní. Jsou to vyplněné polyline stejně jako jiné výplně ve výkresu. Mají tudíž určitou plochu. Pamatujte na to při použití této funkce.

JenVybr

Zapněte tento přepínač, pokud chcete zobrazit plochu pouze vybrané polyline s barevnou výplní (plocha otvorů nebude odečtena).

AktFólie

Zapněte tento přepínač, pokud chcete zobrazit plochu všech polyline z aktivní fólie, které mají stejnou barevnou výplň jako vybraná polyline (plocha otvorů nebude odečtena).

ZapFólie

Zapněte tento přepínač, pokud chcete zobrazit plochu všech polyline ze všech zapnutých fólií, které mají stejnou barevnou výplň jako vybraná polyline (plocha otvorů nebude odečtena).

Legenda

Použijte tuto volbu pro vygenerování legendy povrchů.

Legendu musíte vygenerovat hned po definici barevných výplní. Pokud mezitím ukončíte modul, pak budete muset opět definovat barevné výplně, abyste mohli generovat legendu.

1. Vyberte volbu **Legenda** z hlavního menu.
2. Ze zobrazeného menu vyberte volby pro nastavení parametrů jednotlivých textů legendy povrchů.
3. Všimněte si, že s kurzorem je svázán rámeček. Rámeček přibližně ohraničuje plochu textu. Skutečný text legendy barevných výplní může být o něco kratší nebo delší než je šířka rámečku.

Vyznačte kurzorem bod pro umístění legendy barevných výplní.

4. Legenda barevných výplní se vykreslí na zadané místo a do aktivní fólie. V informačním poli se zobrazí zpráva o umístění legendy a dotaz, zda chcete změnit fólii pro její umístění.

V menu se zobrazí dvě volby **Ano**, **Ne**.

Pokud chcete umístit tabulku do jiné fólie, zvolte **Ano** a ze seznamu fólií vyberte novou fólii. Můžete vybrat i vypnutou fólii, ta se zapne. V případě, že zvolíte volbu **Ne**, bude tabulka ponechána na aktivní fólii.

NázevLeg

Zapněte tento přepínač, chcete-li nad legendu umístit její název (nadpis).

NázevTxt

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit název (nadpis) legendy, výšku nebo barvu textu názvu (nadpisu) legendy.

Výška textu názvu legendy se udává koeficientem zvětšení oproti standardnímu textu legendy. Tzn. pokud má text legendy výšku 200 a zvětšení textu nadpisu bude 2.0, pak bude skutečná výška textu nadpisu 400.

Šířka

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit šířku obdélníčku (vzorku barevné výplně) v legendě. Tato hodnota se uvádí v počtu znaků textu. Výška obdélníčku je odvozena automaticky podle výšky textu.

+Plocha

Zapněte tento přepínač, chcete-li v legendě zobrazit také plochy barevných výplní. Plocha se zobrazí vždy v m².

PloTxt

Tato volba se zobrazí pouze, pokud je zapnutý přepínač **+Plocha**. Použijte tuto volbu pro změnu "doprovodního" textu plochy barevných výplní.

AktFólie

Tento přepínač se zobrazí pouze, pokud je zapnutý přepínač **+Plocha**. Zapněte tento přepínač, chcete-li v legendě zobrazit plochy barevných výplní pouze z aktivní fólie.

ZapFólie

Tento přepínač se zobrazí pouze, pokud je zapnutý přepínač **+Plocha**. Zapněte tento přepínač, chcete-li v legendě zobrazit plochy barevných výplní ze všech zapnutých fólií.

Mezera

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit velikost mezery mezi obdélníčkem (vzorkem barevné výplně) a popisem. Velikost mezery se udává ve znacích textu.

Řádkvání

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit vzdálenost mezi řádky legendy. Velikost mezery mezi řádky se udává v počtu znaků textu.

Text

Použijte tuto volbu pro nastavení vlastností textu legendy. Tato volba zobrazí standardní menu SPIRITU Text. Modul přebere všechny vlastnosti nastaveného textu (kromě TrueType fontů).

BarvaTxt

Použijte tuto volbu pro nastavení barvy textu legendy.

EditData

Volba EditData slouží pro naplnění databáze popisů barevných výplní.

Tato data jsou vysoce individuální a jsou závislá na zvyklostech uživatele (projektanta, architekta). Není možné je nadefinovat tak, aby vyhovovala všem uživatelům. Proto jsou tyto databáze naplněny pouze částečně konkrétními údaji a jinak obsahují pouze všeobecná data (Vypln1, Vypln2 atd.). Záleží pouze na Vás jak si tyto databáze nadefinujete.

Správné naplnění databází Vám může usnadnit práci a ušetřit spoustu času. Věnujte jim proto patřičnou pozornost.

Databázi popisů barevných výplní můžete naplnit dvěma způsoby:

A/ Editací dat přímo v modulu **LegVYPLN**

B/ Přípravou dat v textovém souboru a jejich načtením do modulu **LegVYPLN**.

Databáze popisů barevných výplní obsahují až 60 položek. Proto častěji používané popisy (je-li to možné) zařaďte na první místa v databázi. Nebudete muset tak často listovat na další stránky databáze.

A/ Naplnění databáze přímo v modulu LegVYPLN

1. Z hlavního menu modulu **LegVYPLN** vyberte volbu **EditData**.

Zobrazí se následující menu:

Popis Vp

ZeSoubru

DoSoubru

2. Vyberte volbu **Popis Pv**.

Zobrazí se databáze popisů dveří:

Vypln1

Vypln2

.....

Vypln15

ListDále

3. Vyberte první volbu z menu **Vypln1** a do příkazového řádku napište nový popis pro barevnou výplň. Nejdříve zadejte text pro tlačítko (zkratku na 8 znaků), potom celý popis výplně. Vždy potvrďte stiskem klávesy [Enter]. Text pro popis barevné výplně je limitován 60-ti znaky.
4. Vyberte další volbu z menu a napište jiný popis barevné výplně. Stejným způsobem nadefinujte další popisy v databázi.
5. Pro ukončení editování databáze popisů barevných výplní vyberte volbu **Konec** a nebo stisknete pravé tlačítko myši.
6. Pro návrat do hlavního menu modulu **LegVYPLN** vyberte volbu **Konec** a nebo stisknete pravé tlačítko myši.

B/ Příprava dat v textovém souboru a jejich načtení do modulu LegVYPLN.

1. Z hlavního menu modulu **LegVYPLN** vyberte volbu **EditData**.

Zobrazí se následující menu:

Popis Vp

ZeSoubru

DoSoubru

2. Vyberte volbu **DoSoubru**.
3. Do zobrazeného dialogového okna zadejte název a umístění textového souboru a uložte (tlačítkem Otevřít). Zadejte např. název L_Vyplne a uložte do složky ...\\SpiritXX\102_User Files. V informačním poli se zobrazí informace, kam byl textový soubor uložen.
4. Otevřete soubor L_Vyplne.txt v textovém editoru Poznámková blok (Notepad).
5. Upravte zobrazený seznam podle vašich požadavků.
Textový soubor má tvar:

```
*Zkratka (max. 8 znaků)  
#Popis barevné výplně (max. 60 znaků)
```

Mějte však na paměti, že délka textu v řádku by neměla přesáhnout 8 nebo 60 znaků a maximální počet řádků je 60. Zkratka musí vždy začínat znakem * a popis znakem #.
6. Soubor uložte.
7. V modulu **LegVYPLN** vyberte volbu **EditData > ZeSoubru**.
8. Vyhledejte soubor L_Vyplne.txt a otevřete jej (tlačítkem Otevřít).
9. V informačním poli se zobrazí upozornění, že aktuální databáze popisů barevných výplní bude přepsána. Z menu vyberte volbu **Ano**. Databáze popisů barevných výplní bude načtena.

Popis Vp

Použijte tuto volbu, chcete-li naplnit nebo změnit databázi popisů barevných výplní. Databáze popisů barevných výplní je limitována 8 znaky pro zkratku, 60-ti znaky pro popis a 60-ti položkami.

ZeSoubru

Použijte tuto volbu, chcete-li načíst databázi popisů barevných výplní z TXT souboru.

DoSoubru

Použijte tuto volbu, chcete-li uložit databázi popisů barevných výplní do TXT souboru.

SPImenu

Tato volba zobrazí výběr ze standardních 2D funkcí SPIRITU. Použití těchto funkcí Vám umožní provádět různé úpravy a změny bez nutnosti ukončení práce s modulem. Popis všech funkcí najdete v referenční příručce ke SPIRITU.

Volba **Verze** zobrazí v informačním poli informaci o aktuální verzi modulu.

Konec

Použijte tuto volbu pro ukončení modulu **LegVYPLN**.

Modul LegCARY v. 2.00

Modul **LegCARY** umožňuje jednoduché vytvoření legendy čar použitých ve výkresu. Umožňuje také legendu čar uložit v textovém tvaru. Použijte tento modul pro legendu potrubí, vedení apod.

Další část manuálu popisuje všechny funkce modulu **LegCARY** a poskytne Vám podrobný návod pro správné používání.

Hlavní zásady práce s modulem LegCARY

♦ Před spuštěním modulu LegCARY vyčistěte výběrový set #8

Modul ukládá v průběhu práce vybrané a editované prvky do výběrového setu 8. Proto, pokud výběrový set 8 obsahuje nějaké prvky výkresu a nechcete, aby byly z tohoto setu (ne z výkresu) vymazány, přesuňte je nejprve do jiného setu.

♦ Připravte si fólie

Legendu čar lze umístit do vybrané fólie výkresu. Modul však neumožňuje fólie v průběhu práce vytvářet. Vytvořte a pojmenujte si proto fólie, které budete potřebovat, před použitím modulu LegCARY. Nebudete tak muset přerušovat práci s modulem nebo dodatečně prvky přesouvat.

Limitní omezení modulu

Maximální počet čar v legendě je 18.

Hlavní menu modulu LegCARY

TypyČar	- Vyhledávání typů čar
BarvyČar	- Rozlišování barev čar
Vyhledat	- Vyhledání čar použitých ve výkresu
Definice	- Definice čar do legendy
AktStav	- Zobrazení aktuálně definované legendy
Imp/Exp	- Import/Export legendy z/do TXT souboru
Legenda	- Generování legendy čar
EditOdst	- Editace odstupů čar
EditData	- Editace popisů čar
SPImenu	- Výběr z menu SPIRIT 2D
Konec	- Ukončení modulu

Naplnění databáze

Pro co nejjednodušší a nejrychlejší práci s modulem doporučujeme předem nadefinovat (alespoň z části) vlastní databázi popisů čar. Naplnění databáze Vám značně usnadní práci s modulem.

Podrobný postup pro naplnění databáze najdete v další části tohoto manuálu v popisu funkce EditData.

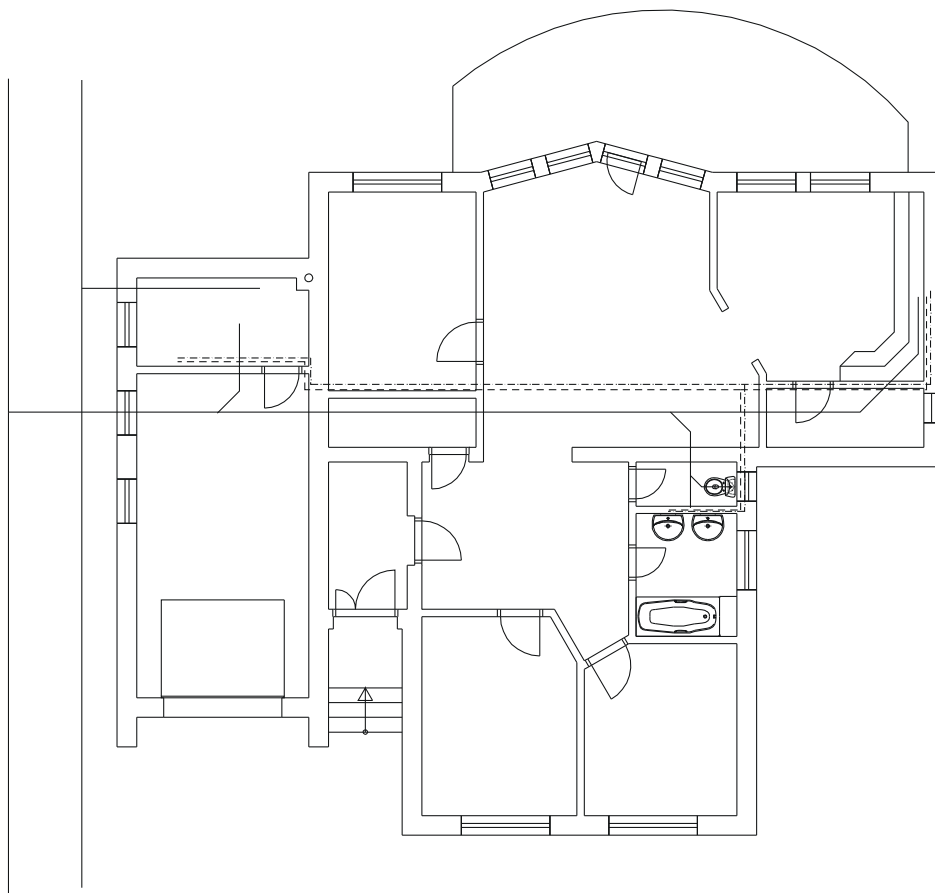
Rychlý návod pro použití modulu LegCARY

1. Otevřete soubor LEGCARY.S12, ze složky ...\\SpiritXX\060_Drawing Files\LEGENDY2

Tento výkresový soubor obsahuje fólie:

- Púdorys** půdorys objektu
- Potrubí** fólie se schématickými potrubními rozvody
- Legenda** fólie pro umístění Legendy čar

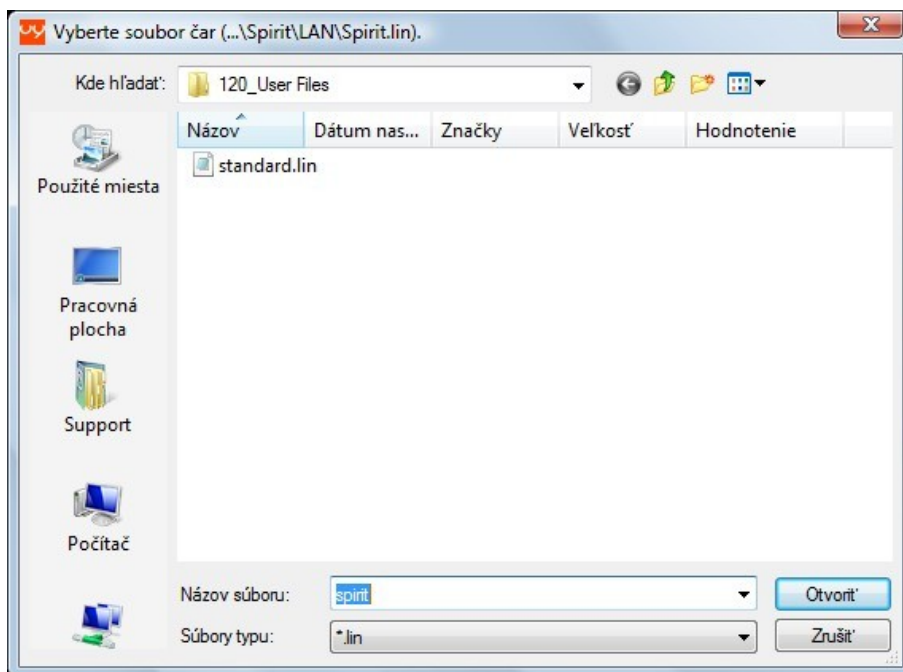
Půdorys s rozvody je zobrazen na obr. 36.



Obr. 36 Půdorys s potrubními rozvody

2. V hlavním menu SPIRITU **KRESLIT** vyberte volbu **>MODULY<**. Ze zobrazeného dialogového okna vyberte modul **LegCARY**. Nebo vyberte volbu **Legcary** z roletového menu **Moduly**.

Při prvním spuštění modulu se může stát, že budete muset vyhledat soubor s definicí čar. Zobrazí se dialogové okno:



Obr. 37 Dialogové okno pro vyhledání souboru s definicí čar (Standard.lin, Spirit.lin)

Vyhledejte soubor s definicí čar, který je nutný pro použití modulu.

Pro SPIRIT 2009:

Vyhledejte soubor **Standard.lin** nebo soubor s definicí čar, který používáte. Standardní cesta k souboru **Standard.lin**: C:\ProgramData\STI\Spirit2009\120_User Files.

Pro SPIRIT 15:

Vyhledejte soubor **Spirit.lin** nebo soubor s definicí čar, který používáte. Standardní cesta k souboru **Spirit.lin**: C:\ProgramData\Softtech\Spirit15\160_Language Files.

Pro SPIRIT 14:

Vyhledejte soubor **Spirit.lin** nebo soubor s definicí čar, který používáte. Standardní cesta k souboru **Spirit.lin**: C:\Program Files\STI\Spirit14\160_Language Files.

Otevřete vybraný soubor pomocí tlačítka **Otevřít**.

3. Zobrazí se hlavní menu modulu.

Zapněte přepínač **BarvyČar**.

4. Vyberte volbu **Vyhledat** z hlavního menu.

Zde vyberte volbu **ZapFólie**.

Proběhne vyhledání čar ve výkresu.

Pro návrat do hlavního menu stiskněte pravé tlačítko myši nebo vyberte volbu **Konec**.

Nyní budeme definovat popis pro vybrané čáry.

5. Vyberte volbu **Definice**.

V menu se zobrazí seznam nalezených vzorů čar.

Nejdřív budeme definovat plnou-žlutou a plnou-tyrkysovou čáru.

Vyberte z menu volbu **Plná** a dále **Tyrkys**.

Do příkazového řádku zadejte popis pro čáru Plná-Tyrkys: Kanalizace a potvrďte klávesou [Enter].

Vyberte z menu volbu **Plná** a dále **Žlutá**.

Do příkazového řádku zadejte popis pro čáru Plná-Žlutá: Plynové potrubí a potvrďte klávesou [Enter].

6. Nadefinujte další čáry

Čárkovan-SvModrá: Studená voda

Čerchova-Červená: Teplá voda

Ukončete volbu **Definice** stiskem pravého tlačítka myši nebo výběrem volby **Konec**.

7. Vyberte volbu **AktStav**.

V menu se zobrazí seznam již nadefinovaných čar. Najedete-li kurzorem na některou volbu, zobrazí se v bublinové nápovědě přiřazený popis.

Ukončete volbu **AktStav** stiskem pravého tlačítka myši nebo výběrem volby **Konec**.

Nakonec vygenerujeme legendu

8. Vyberte volbu **Legenda**.

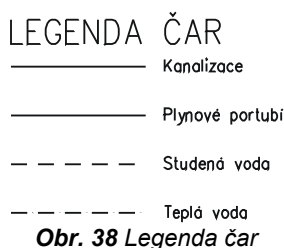
Nastavte vhodnou velikost textu pomocí volby **Text**, případně zkontrolujte nastavení ostatních voleb.

S kurzorem máte svázaný obdélník, který zobrazuje přibližný rozsah legendy čar.

Umístěte legendu čar vpravo od půdorysu.

Modul umístí legendu do aktivní fólie a zobrazí hlášení o umístění legendy. Zeptá se Vás, zda chcete změnit fólii pro umístění legendy.

Vyberte volbu Ano a ze zobrazeného seznamu fólií vyberte fólii Legenda. Modul se automaticky vrátí do hlavního menu. Legenda čar je zobrazena na obr. 39.



TypyČar

Tento přepínač nelze vypnout. Je zde pouze pro vizuální kontrolu. Označuje, že při vyhledávání čar budou prohledávány typy čar.

BarvyČar

Zapněte tento přepínač, chcete-li při vyhledávání rozlišovat také barvy čar. Jinak budou prohledávány pouze typy čar a barva bude ignorována.

Vyhledat

Použijte tuto volbu pro vyhledání čar použitých ve výkresu. Před každou definicí legendy čar musíte provést vyhledání čar. Jinak nebude možné definici čar provést.

1. Vyberte volbu **Vyhledat** z hlavního menu.
2. Pomocí přepínačů **2D Č+O** (2D čáry a oblouky), **3D Č+O** (3D čáry a oblouky), **Polyline** a **VšePrvky** nastavte, které prvky chcete prohledávat.
3. Zvolte metodu výběru pro vyhledání čar a proveďte příslušný výběr, nebo vyberte některou z voleb **AktFólie**, **ZapFólie**, **VšeFólie**.

Proběhne vyhledání čar.

4. Ukončete funkci **Vyhledat** stiskem pravého tlačítka myši, případně výběrem volby **Konec**.

Seznam nalezených čar se zobrazí, pokud vyberete volbu **Definice**.

2D Č+O

Tento přepínač se zobrazí, pouze pokud je vypnutý přepínač VšePrvky. Zapněte tento přepínač, pokud chcete prohledávat 2D čáry a oblouky.

3D Č+O

Tento přepínač se zobrazí, pouze pokud je vypnutý přepínač VšePrvky. Zapněte tento přepínač, pokud chcete prohledávat 3D čáry a oblouky.

Polyline

Tento přepínač se zobrazí, pouze pokud je vypnutý přepínač VšePrvky. Zapněte tento přepínač, pokud chcete prohledávat polyline.

VšePrvky

Zapněte tento přepínač, pokud chcete prohledávat všechny prvky výkresu.

AktFólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vyhledat všechny čáry z aktivní fólie.

ZapFólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vyhledat všechny čáry ze všech zapnutých fólií.

VšeFólie

Použijte tuto volbu, pokud chcete vyhledat všechny čáry ze všech fólií (i vypnutých).

Definice

Před definováním čar musíte provést vyhledání čar ve výkresu pomocí volby **Vyhledat**. Použijte tuto volbu pro definování čar do legendy. Pořadí definovaných čar bude zohledněno při generování legendy. Maximální počet definovaných čar je 18. Postup při definování čar se mírně liší podle toho, zda jste vyhledávali také barvy čar nebo ne.

1. Vyberte volbu **Definice** z hlavního menu.
2. V menu se zobrazí nabídka vyhledaných typů čar.
Vybere požadovanou čáru z menu.
3. Pokud jste nechali vyhledat také barvy čar, zobrazí se v menu nabídka vyhledaných barev pro vybraný typ čáry.

Vybere z menu požadovanou barvu.

4. Vyberte z menu nebo zadejte do příkazového řádku popis pro vybranou čáru. Délka popisu čáry je max. 60 znaků.
5. Vyberte další typ čáry nebo ukončete funkci stiskem pravého tlačítka myši, případně výběrem volby **Konec**.

AktStav

Použijte tuto volbu pro zobrazení aktuálně definovaného stavu legendy čar.

V menu se zobrazí seznam již definovaných čar. Najedete-li kurzorem na některou volbu v menu, zobrazí se v bublinové nápovědě přiřazený popis.

Imp/Exp

Použijte tuto volbu pro uložení legendy čar do TXT souboru nebo pro načtení legendy čar z TXT souboru. Takto si můžete připravit několik legend, které můžete načíst do výkresu.

Export

Před použitím této volby musíte nadefinovat čáry pro legendu. Aktuální definice legendy bude uložena do TXT souboru.

1. Vyberte volbu **Export** z menu **Imp/Exp**.
2. Zadejte jméno a umístění TXT souboru pro uložení legendy.
Aktuálně definovaná legenda čar bude uložena do souboru.
3. Ukončení funkce proveďte stiskem pravého tlačítka myši, případně výběrem volby **Konec**.

Import

Tato volba umožní načíst legendu čar z dříve uloženého TXT souboru.

1. Vyberte volbu **Import** z menu **Imp/Exp**.
2. Vyhledejte umístění a jméno TXT souboru, který obsahuje legendu čar a načtete jej (tlačítkem Otevřít).
TXT soubor se načte. Načtené hodnoty můžete zkontrolovat použitím volby **AktStav**.
3. Ukončení funkce proveďte stiskem pravého tlačítka myši, případně výběrem volby **Konec**.

Legenda

Použijte tuto volbu pro vygenerování legendy čar.

Legendu můžete vygenerovat až po definici čar. Mezi definicemi čar a generováním legendy nesmíte ukončit modul. Jinak se provedená definice čáry anuluje.

1. Vyberte volbu **Legenda** z hlavního menu.
2. Ze zobrazeného menu vyberte volby pro nastavení parametrů jednotlivých textů legendy čar.
3. Všimněte si, že s kurzorem je svázán rámeček. Rámeček přibližně ohraničuje plochu textu. Skutečný text legendy čar může být o něco kratší nebo delší než je šířka rámečku.

Vyznačte kurzorem bod pro umístění legendy čar.

4. Legenda čar se vykreslí na zadané místo a do aktivní fólie. V informačním poli se zobrazí zpráva o umístění legendy a dotaz, zda chcete změnit fólii pro její umístění.

V menu se zobrazí dvě volby **Ano**, **Ne**.

Pokud chcete umístit tabulku do jiné fólie, zvolte **Ano** a ze seznamu fólií vyberte novou fólii. Můžete vybrat i vypnutou fólii, ta se zapne. V případě, že zvolíte volbu **Ne**, bude tabulka ponechána na aktivní fólii.

NázevLeg

Zapněte tento přepínač, chcete-li nad legendu umístit její název (nadpis).

NázevTxt

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit název (nadpis) legendy, výšku nebo barvu textu názvu (nadpisu) legendy.

Výška textu názvu legendy se udává koeficientem zvětšení oproti standardnímu textu legendy. Tzn. pokud má text legendy výšku 200 a zvětšení textu nadpisu bude 2.0, pak bude skutečná výška textu nadpisu 400.

DélkaČry

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit délku „vzorku“ čáry v legendě. Tato hodnota se uvádí v absolutních jednotkách.

Odstup

Použijte tuto volbu pro definování odstupů (faktorů) čar pro čáry v legendě. Faktor čar lze dodatečně změnit pomocí funkce **EditOdst**.

Mezera

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit velikost mezery mezi „vzorkem“ čáry a popisem. Velikost mezery se udává ve znacích textu.

Řádkvání

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit vzdálenost mezi řádky legendy. Velikost mezery mezi řádky se udává v počtu znaků textu.

Text

Použijte tuto volbu pro nastavení vlastností textu legendy. Tato volba zobrazí standardní menu SPIRITU Text. Modul přebere všechny vlastnosti nastaveného textu (kromě TrueType fontů).

BarvaTxt

Použijte tuto volbu pro nastavení barvy textu legendy.

EditOdst

Použijte tuto volbu, chcete-li změnit odstup (faktor) čar v legendě čar.

1. Vyberte volbu **EditOdst** z hlavního menu.
2. Vyberte volbu **KrokOdst** a nastavte hodnotu kroku pro zvětšení nebo zmenšení faktoru čáry.
3. Zapněte jeden z přepínačů **+Krok** nebo **-Krok** podle toho, zda chcete faktor čáry zvětšit nebo zmenšit.
4. Kurzorem vyberte čáru, které chcete změnit faktor. Klikněte na vybranou čáru tolikrát dokud nebude její faktor odpovídající.

5. Ukončení funkce proveďte stiskem pravého tlačítka myši, případně výběrem volby **Konec**.

EditData

Volba EditData slouží pro naplnění databáze popisů čar.

Tato data jsou vysoce individuální a jsou závislá na zvyklostech uživatele (projektanta, architekta). Není možné je nadefinovat tak, aby vyhovovala všem uživatelům. Proto jsou tyto databáze naplněny pouze částečně konkrétními údaji a jinak obsahují pouze všeobecná data (Popis1, Popis2 atd.). Záleží pouze na Vás jak si tyto databáze nadefinujete.

Správné naplnění databází Vám může usnadnit práci a ušetřit spoustu času. Věnujte jim proto patřičnou pozornost.

Databázi popisů čar můžete naplnit dvěma způsoby:

A/ Editací dat přímo v modulu **LegCARY**

B/ Přípravou dat v textovém souboru a jejich načtením do modulu **LegCARY**.

Databáze popisů čar obsahují až 60 položek. Proto častěji používané popisy (je-li to možné) zařaďte na první místa v databázi. Nebudete muset tak často listovat na další stránky databáze.

A/ Naplnění databáze přímo v modulu LegCARY

1. Z hlavního menu modulu **LegCARY** vyberte volbu **EditData**.

Zobrazí se následující menu:

PopisČar

ZeSouboru

DoSouboru

2. Vyberte volbu **PopisČar**

Zobrazí se databáze popisů dveří:

Popis1

Popis2

.....

Popis15

ListDále

3. Vyberte první volbu z menu **Popis1** a do příkazového řádku napište nový popis čáry. Nejdřív zadejte text pro tlačítko (zkratku na 8 znaků), potom celý popis čáry. Vždy potvrďte stiskem klávesy [Enter]. Text pro popis čáry je limitován 60-ti znaky.
4. Vyberte další volbu z menu a napište jiný popis čáry Stejným způsobem nadefinujte další popisy v databázi.
5. Pro ukončení editování databáze popisů čar vyberte volbu **Konec** a nebo stisknete pravé tlačítko myši.
6. Pro návrat do hlavního menu modulu **LegCARY** vyberte volbu **Konec** a nebo stisknete pravé tlačítko myši.

B/ Příprava dat v textovém souboru a jejich načtení do modulu LegCARY.

1. Z hlavního menu modulu **LegCARY** vyberte volbu **EditData**.

Zobrazí se následující menu:

PopisČar

ZeSoubru

DoSoubru

2. Vyberte volbu **DoSoubru**.
3. Do zobrazeného dialogového okna zadejte název a umístění textového souboru a uložte (tlačítkem Otevřít). Zadejte např. název L_Cary a uložte do složky ...\\SpiritXX\120_User Files. V informačním poli se zobrazí informace, kam byl textový soubor uložen.
4. Otevřete soubor L_Cary.txt v textovém editoru Poznámkový blok (Notepad).
5. Upravte zobrazený seznam podle vašich požadavků.

Textový soubor má tvar:

*Zkratka (max. 8 znaků)

#Popis čáry (max. 60 znaků)

Mějte však na paměti, že délka textu v řádku by neměla přesáhnout 8 nebo 60 znaků a maximální počet řádků je 60. Zkratka musí vždy začínat znakem * a popis znakem #.

6. Soubor uložte.
7. V modulu **LegCARY** vyberte volbu **EditData > ZeSoubru**.
8. Vyhledejte soubor L_Cary.txt a otevřete jej (tlačítkem Otevřít).
9. V informačním poli se zobrazí upozornění, že aktuální databáze popisů čar bude přepsána. Z menu vyberte volbu **Ano**. Databáze popisů čar bude načtena.

PopisČar

Použijte tuto volbu, chcete-li naplnit nebo změnit databázi popisů čar. Databáze popisů čar je limitována 8 znaky pro zkratku, 60-ti znaky pro popis a 60-ti položkami.

ZeSoubru

Použijte tuto volbu, chcete-li načíst databázi popisů čar z TXT souboru.

DoSoubru

Použijte tuto volbu, chcete-li uložit databázi popisů čar do TXT souboru.

SPImenu

Tato volba zobrazí výběr ze standardních 2D funkcí SPIRITU. Použití těchto funkcí Vám umožní provádět různé úpravy a změny, bez nutnosti ukončení práce s modulem. Popis všech funkcí najdete v referenční příručce ke SPIRITU.

Volba **Verze** zobrazí v informačním poli informaci o aktuální verzi modulu.

Konec

Použijte tuto volbu pro ukončení modulu **LegCARY**.