

SPIRIT 15

Nové funkce

Informace v tomto dokumentu mohou podléhat změnám bez předchozího upozornění.

04/2008 (SPIRIT 15 CZ) Revize 1

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

Obsah

Úvod.....	4
Windows Vista.....	5
Dynamický posun výkresu.....	5
Výběrový kurzor.....	5
Aktivní výběr editačních operací.....	6
Posun (urychlující klávesa [p]).....	6
Otočit (urychlující klávesa [l])	6
Zvětšit (urychlující klávesa [Alt] + [d]).....	7
Zrcadlit (urychlující klávesa [Alt] + [z])	7
Kopie (urychlující klávesa [k])	8
Vymazat.....	8
Změnit barvu.....	8
Změnit text.....	8
Kopie Data.....	8
Gen Referenci.....	8
Gen Symbol	8
Hyper odkazy.....	9
Double-klik pro editaci.....	9
Power Ofset.....	9
Bitmapy a barevné výplně.....	10
Editor stylu kótování.....	11
Kótování otvorů.....	11
Podpora úrovní detailů v referencích.....	12
Jména fólií pro DWG export.....	12
Ikonová lišta Kurzor.....	13

Úvod

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

Ve verzích Werkplan a DC nejsou některé funkce dostupné.

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



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

Např.

pro verzi 15.04 licence 15.0

pro verzi 15.1x licence 15.1

pro verzi 15.2x licence 15.2

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

Windows Vista

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

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

Dynamický posun výkresu



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

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

Poznámka:

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

Výběrový kurzor



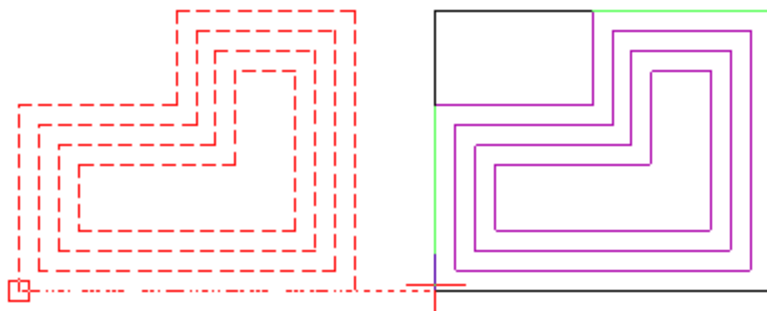
Nyní můžete nejdříve vybrat elementy a poté provést některou z dynamických editačních operací na vybraných elementech. Pro výběr operace můžete použít urychlující klávesu nebo kontextové menu.

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

Aktivní výběr editačních operací

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

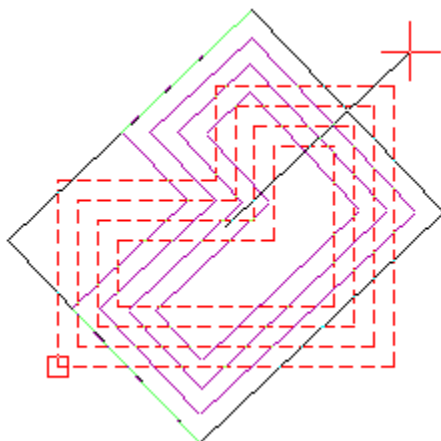
Posun (urychlující klávesa [p])



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

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

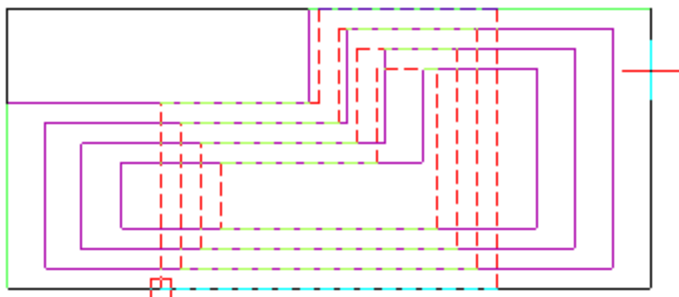
Otočit (urychlující klávesa [I])



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

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

Zv t it (urychluj c  kl vesa [Alt] + [d])

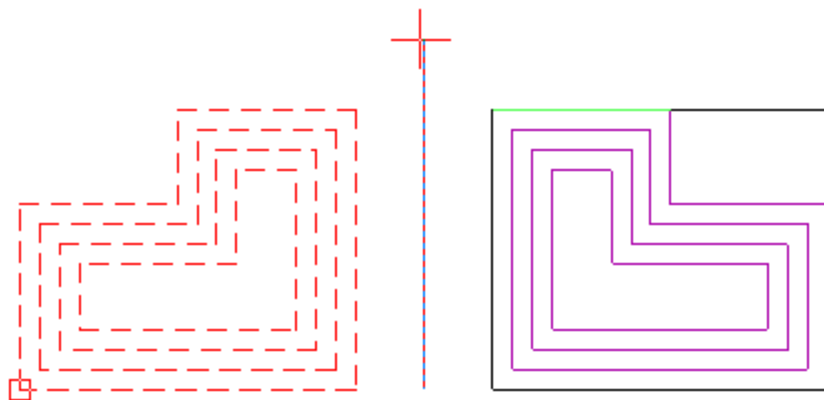


Dynamick  funkce zv t en  umožňuje dynamicky zv t it vybran  elementy v z vislosti na sm ru ta en  kurzoru. T hnete-li kurzor svisle (nahoru nebo dol ) budou se elementy dynamicky zv t ovat pouze ve sm ru osy Y. T hnete-li kurzor vodorovn  (vpravo nebo vlevo) budou se elementy dynamicky zv t ovat pouze ve sm ru osy X. T hnete-li kurzor  ikmo budou se elementy dynamicky zv t ovat v obou sm rech (X a Y).

1. M te-li vybran  elementy, stiskn te kl vesy [Alt] + [d] nebo klikn te prav m tla  tkem my i a z kontextov ho menu vyberte volbu **Zv t it**.
2. St ed zv t en  je um st n automaticky uprost ed vybran  element . Pokud chcete zm nit st ed zv t en , vyberte z menu volbu **St ed** a zadejte nov  st ed zv t en .
3. Ur ete novou velikost my i nebo zadejte faktor zv t en  z kl vesnice.

P edt m ne  ur ete novou velikost zv t en , m žete aktivovat volbu **+ Kopie**, abyste vytvo ili zv t enou kopii elementu.

Zrcadlit (urychluj c  kl vesa [Alt] + [z])



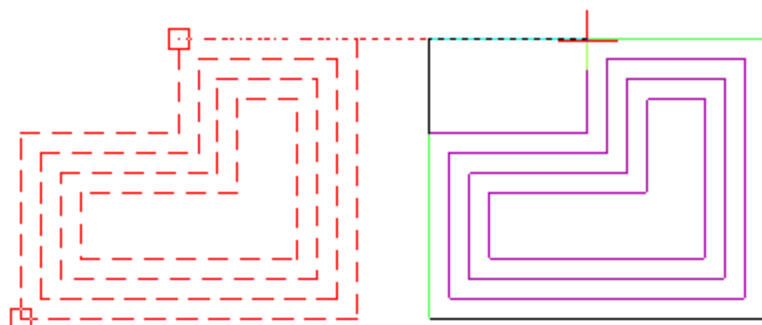
1. M te-li vybran  elementy, stiskn te kl vesy [Alt] + [z] nebo klikn te prav m tla  tkem my i a z kontextov ho menu vyberte volbu **Zrcadlit**.
2. Zadejte první bod osy zrcadlen .
3. Zadejte druh y bod osy zrcadlen  my i nebo zadejte  hel oto en  osy z kl vesnice.

P edt m ne  ur ete druh y bod osy zrcadlen , m žete aktivovat volbu **+ Kopie**, abyste vytvo ili zrcadlovou kopii elementu.

Pozn mka:

Po proveden  dynamick ch edita n ch operac  z stanou elementy po ad  vybran . To v m umo n  pou it dal i dynamickou edita n  operaci bez toho abyste museli znovu elementy vyb rat.

Kopie (urychlující klávesa [k])



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

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

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

Vymazat

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

Změnit barvu

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

Změnit text

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

Poznámka:

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

Kopie Data

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

Gen Referenci

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

Gen Symbol

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

Hyper odkazy

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

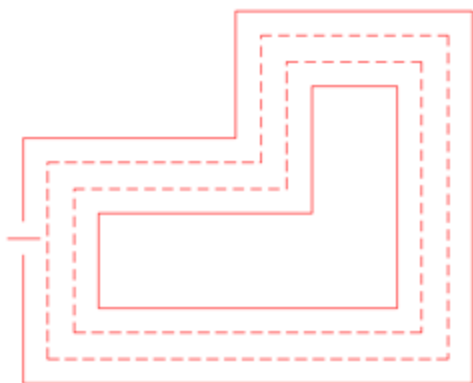
Double-klik pro editaci

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

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

Power Offset

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



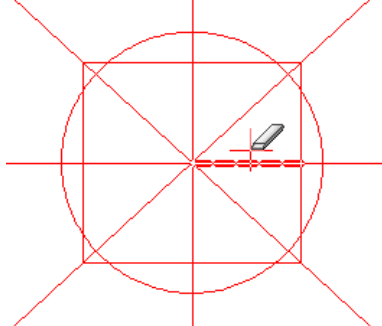
Menu **Ofset** (FUNKCE - Geometrie - Ofset) bylo rozšířeno pro podporu dynamického ofsetu (odstupu) dalších elementů. Nyní můžete vytvořit ofset také u těchto elementů - polyline, poly-desky, deska, polygon. Pokud některý z těchto elementů obsahuje otvory, máte na výběr 3 možnosti.

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

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

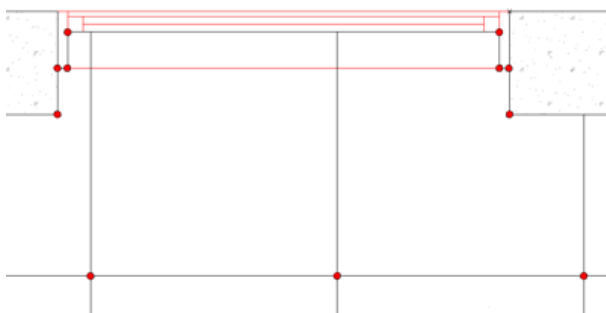
Power Ořez

Roletové menu: (Úpravy -> Vymazat)



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

Rozšíření uchopování



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

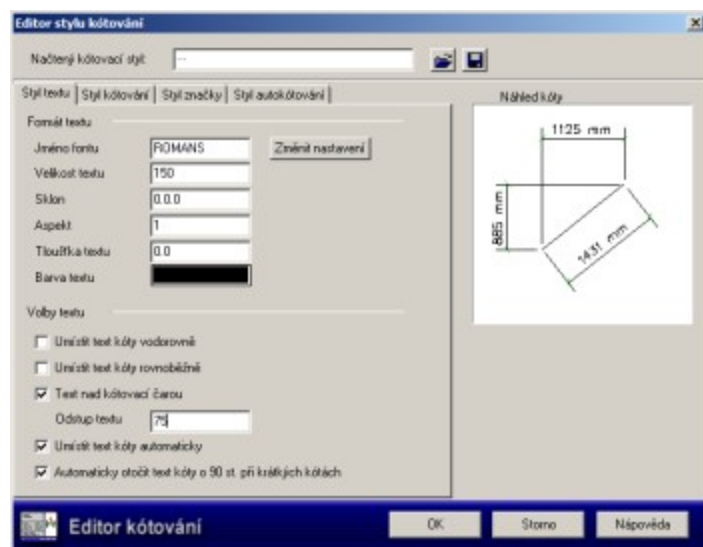
Bitmapy a barevné výplně



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

Editor stylu kótování

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



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

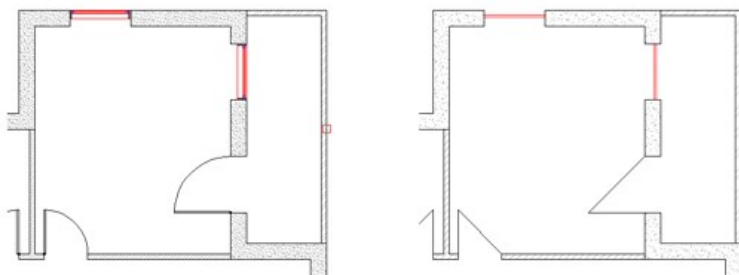
Kótování otvorů

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



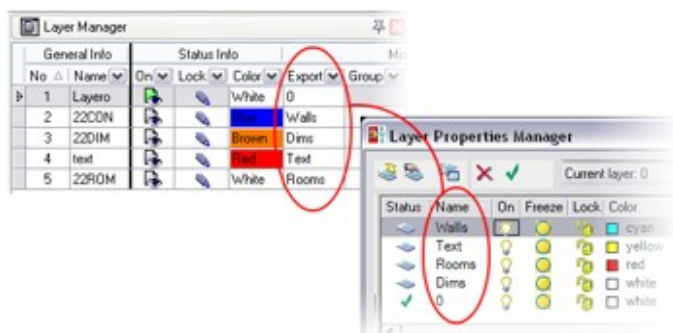
Do menu **Kótování - Délky - Úpravy** byly přidány další možnosti. K asociativní kótě můžete nyní doplnit rozměr otvoru nebo kód výrobce např. okna. Tato doplňková informace se zobrazí pod kótovací čarou. Můžete přidat buď číselnou hodnotu (**Výška Otvoru**) nebo textový řetězec (**Text Otvoru**). Přidaná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

Podpora úrovní detailů v referencích



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

Jména fólií pro DWG export



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

Upozornění:

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

Ikonová lišta Kurzor

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

Tabulka níže ukazuje jednotlivé volby a k nim asociované režimy.

Pokud není ikonová lišta zobrazena aktivujete ji pomocí následujících kroků.

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

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