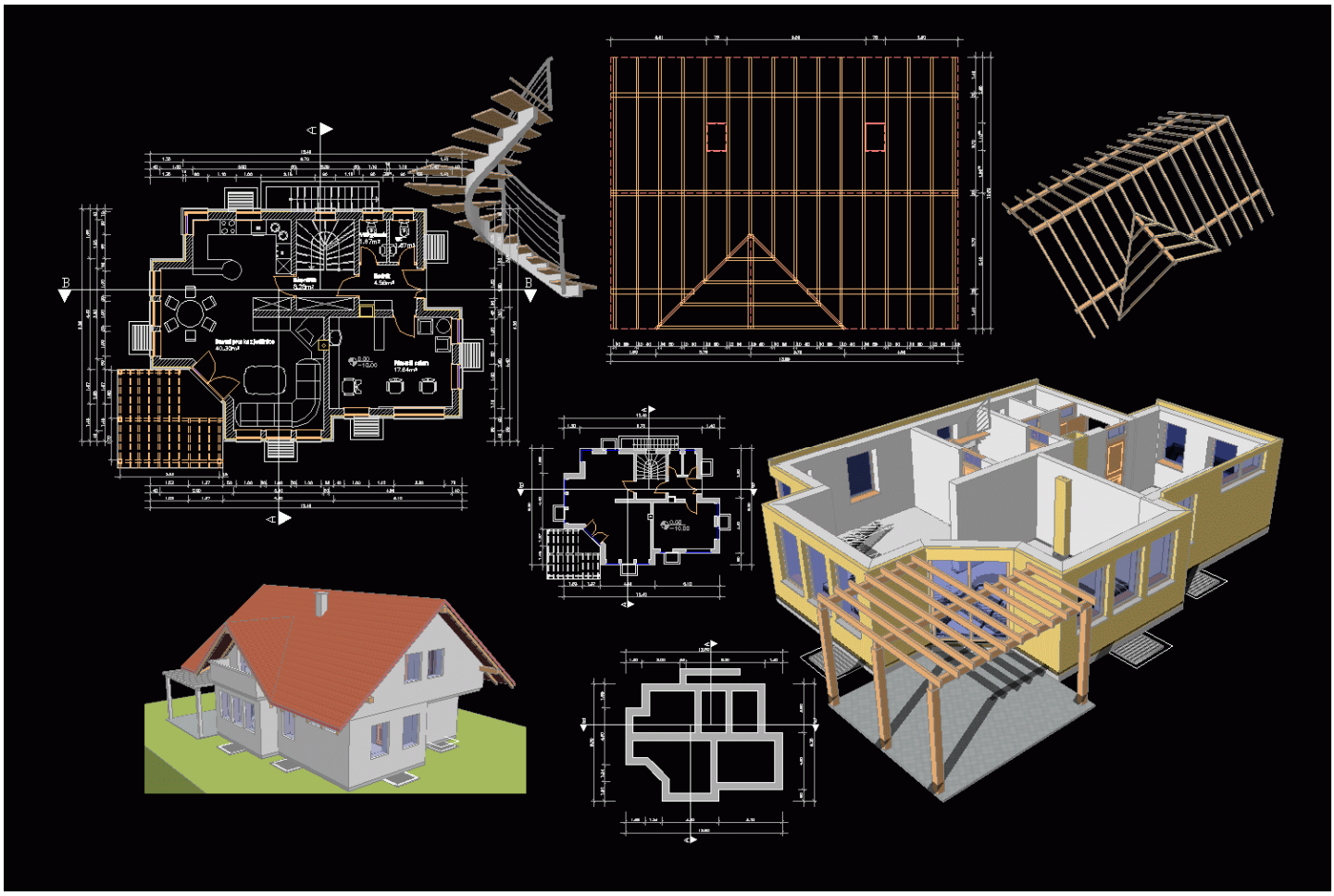
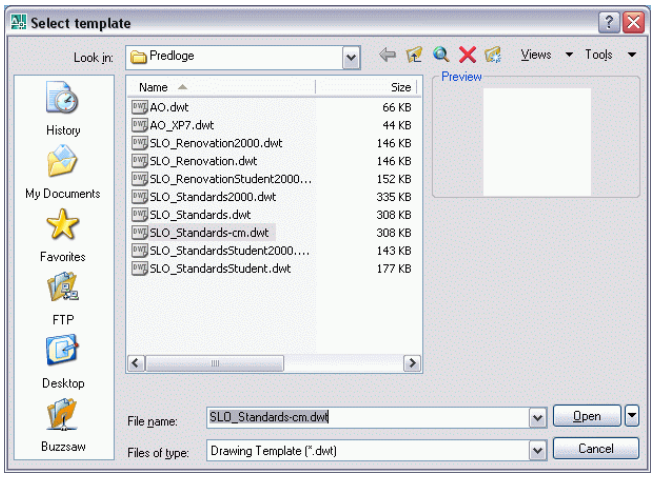
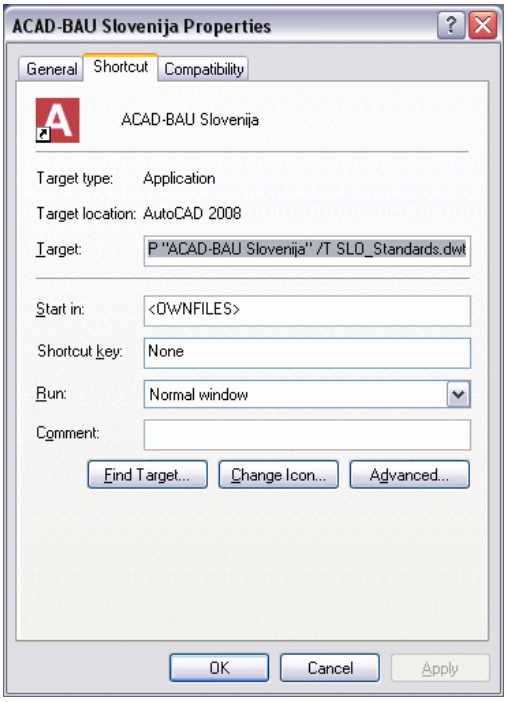
PRAVILEN PRISTOP K DELU



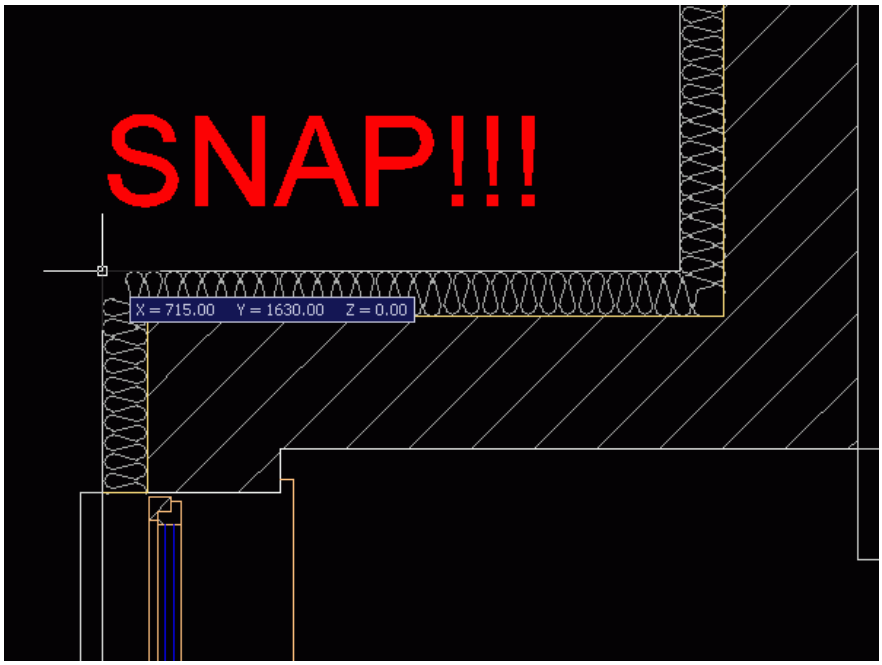
Projektiranja brez računalnika si danes ne moremo več zamišljati. Dostikrat pa se nam navade iz prvih let uporabe določenega programa »ukoreninijo« in jih je težko opustiti, četudi bi bile nove poti lažje in hitrejše. Pravilen pristop k delu pomeni, da skušamo tekom procesa projektiranja zagotoviti čim večjo hitrost, avtomatizacijo in varnost. Vse to je pomembno od samega začetka – že od nastavitev pa do konca, ko je treba načrte natisniti in arhivirati.



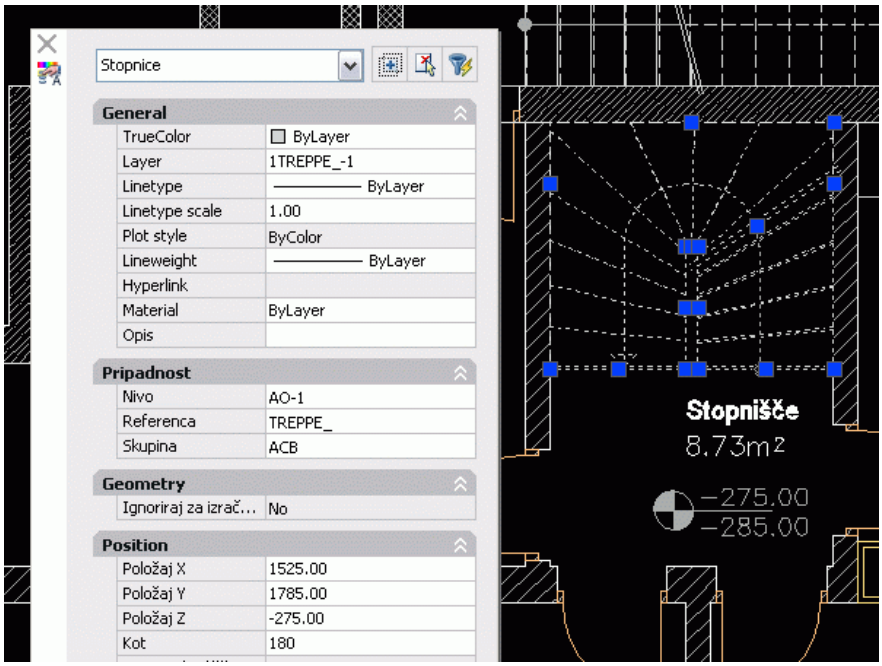
Risati začnemo na osnovi čimbolj dodelane predloge (template) DWT. Iz izkušenj pri delu s starejšimi projekti si v predlogo shranimo vse potrebne nastavitve, stile (kot, tekstov, tabel…), knjižnice (zidov, opisov, profilov…), layerje, layoute z pravimi velikostmi papirja, okvirji in glavami ter izbranimi nastavitvami tiskanja…



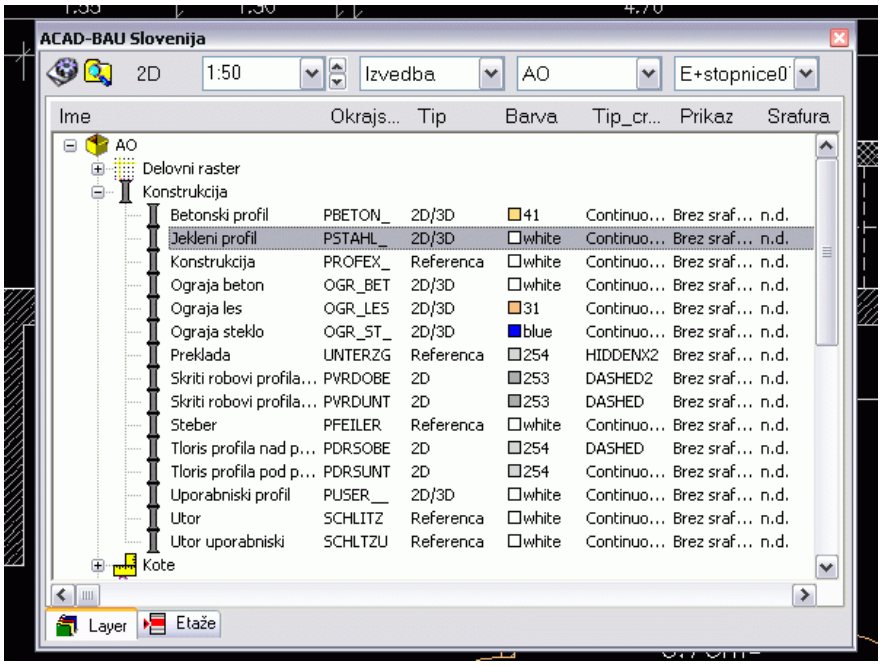
Najprej odpremo splošno predlogo in popravimo vse potrebno, nato pa shranimo novo predlogo z ukazom »Save as«, pazimo da je izbrana končnica DWT in ji damo novo ime. Ob ukazu New, se mora nova predloga pojaviti v seznamu. Pri urejanju predloge, si pomagamo s prenosom določenih zadev iz obstoječih projektov preko Design centra. Če želimo, da se nam nova predloga starta avtomatično ob zagonu programa, si popravimo lastnosti bližnjice (desni kilk / Properties) – v vrstico target dodamo na koncu »/T ime_predloge.dwt«



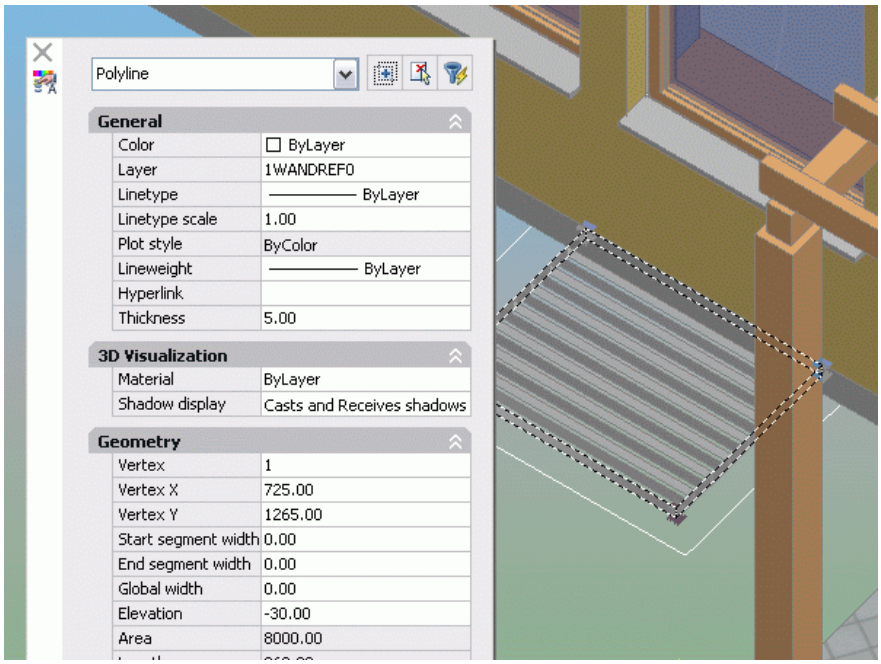
Kljub uporabi dodelane predloge, postorimo nekaj dodatnih osnovnih nastavitev. Obvezno vključimo SNAP in si ga nastavimo na primerno vrednost glede na stopnjo obdelave projekta (enota risanja je cm in snap naj bo med 1 in 10). Če so objekti v SNAP-u kontroliramo z ukazom ID – pokazana točka mora imeti »čiste« koordinate (brez decimalk!) Nastavimo meje risanja LIMITS, da se naša risba ne znajde v kakih čudnih koordinatah in z ukazom UNITS preverimo enoto risanja (cm), da se vsi simboli vstavljajo v pravem merilu.



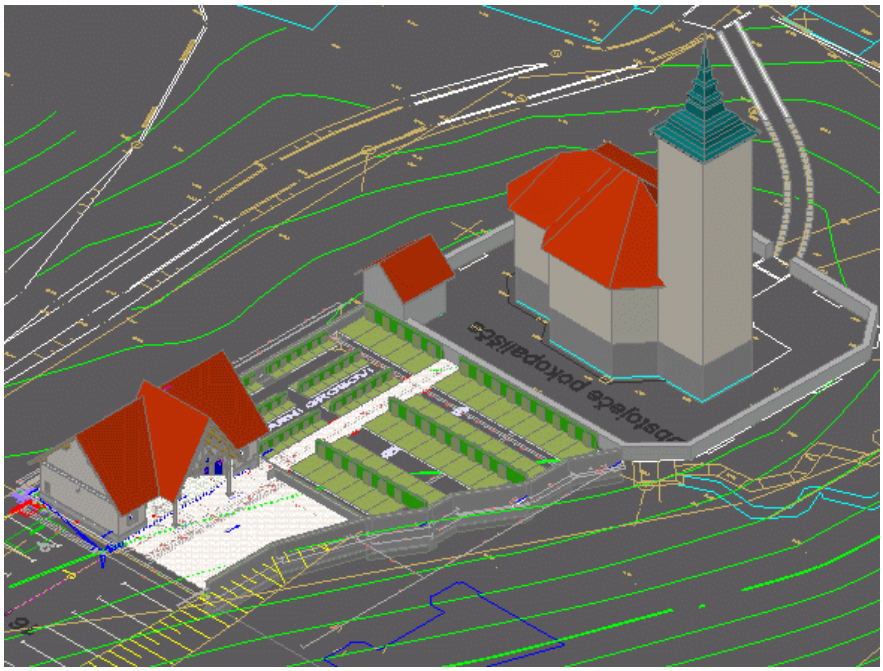
Projekt rišemo v modelnem področju in med delom se vsi potrebni layerji samodejno izdelajo. V čim večji meri skušamo pri delu uporabljati ACAD-BAU objekte, saj imajo ti vse potrebne lastnosti, da se samodejno prilagajajo prikazu (tloris ali aksonometrija), merilu (različne velikosti in detajli za različna merila)…ACAD-BAU objekti so torej pravi arhitekturni elementi in ne skupek črt ali šrafur…Tip objekta lahko preverimo preko okna Properties.



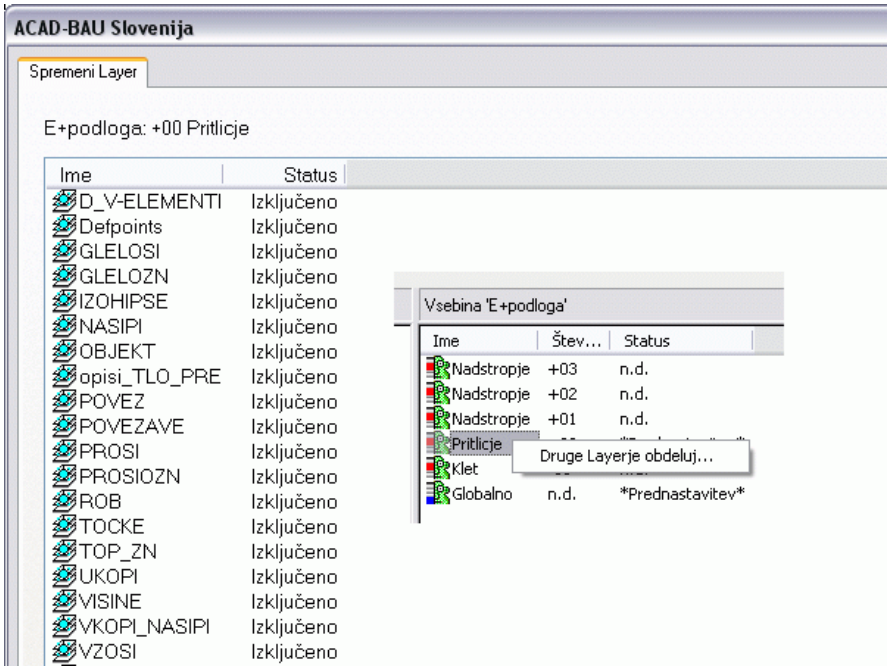
Seveda lahko risbo kombiniramo tudi z AutoCAD objekti, tako v 2D kot 3D. V tem primeru se skušamo držati ACAD-BAU layerjev. Na ACAD-BAU toolbaru izberemo spodaj kartonček layer in poiščemo primeren sklop na katerega bomo risali. Vse lastnosti izbranega layerja bodo aktivirane (tudi definirana šrafura, če bomo objekt prerezali v 3D)



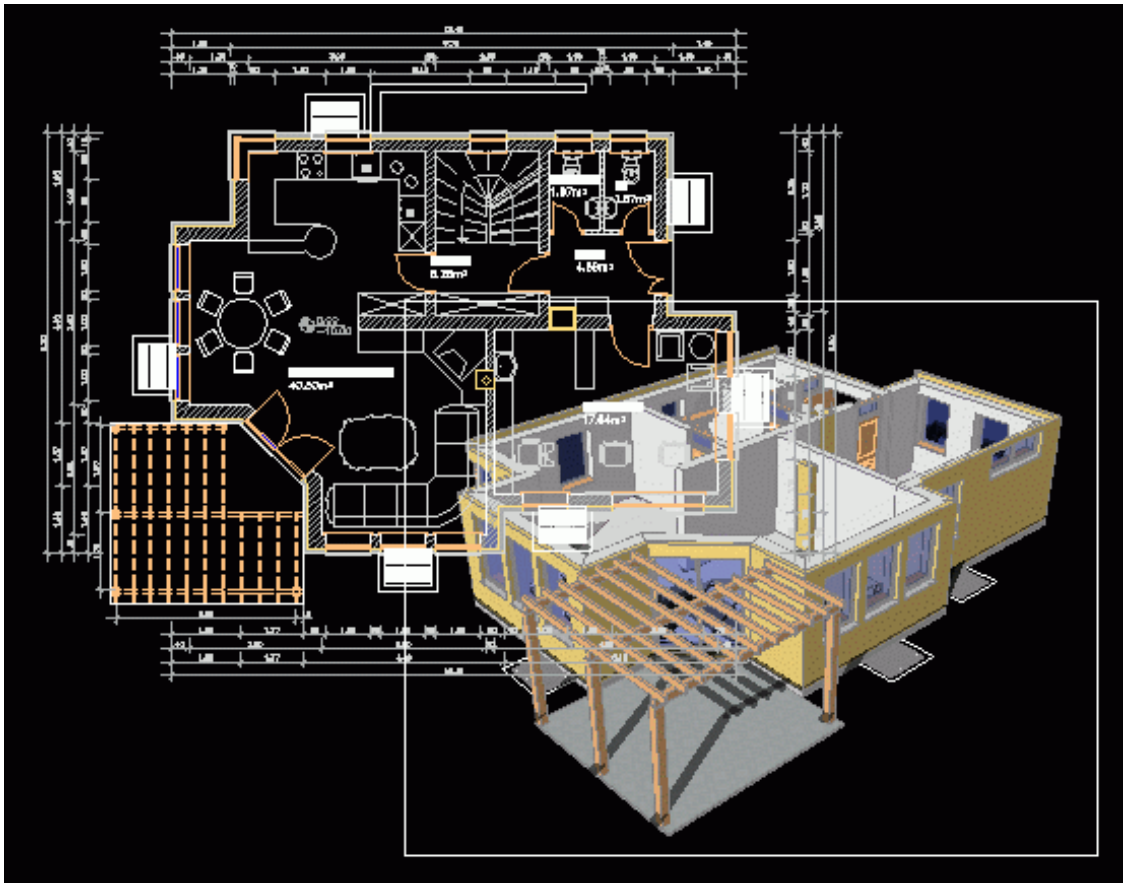
Izbran layer v seznamu aktiviramo tako, da kliknemo gumb 2D ali 3D na vrhu ACAD-BAU toolbara. Takrat se layer dejansko izdela, kar vidimo preko AutoCAD-ovega seznama. Če je v imenu Layerja spredaj 2 – pomeni, da je namenjen 2D risanju, če pa je spredaj 3 je namenjen 3D modeliranju. Ko je layer aktiviran, lahko dopolnjujemo risbo s poljubnimi AutoCAD ukazi (Polyline, solid…)



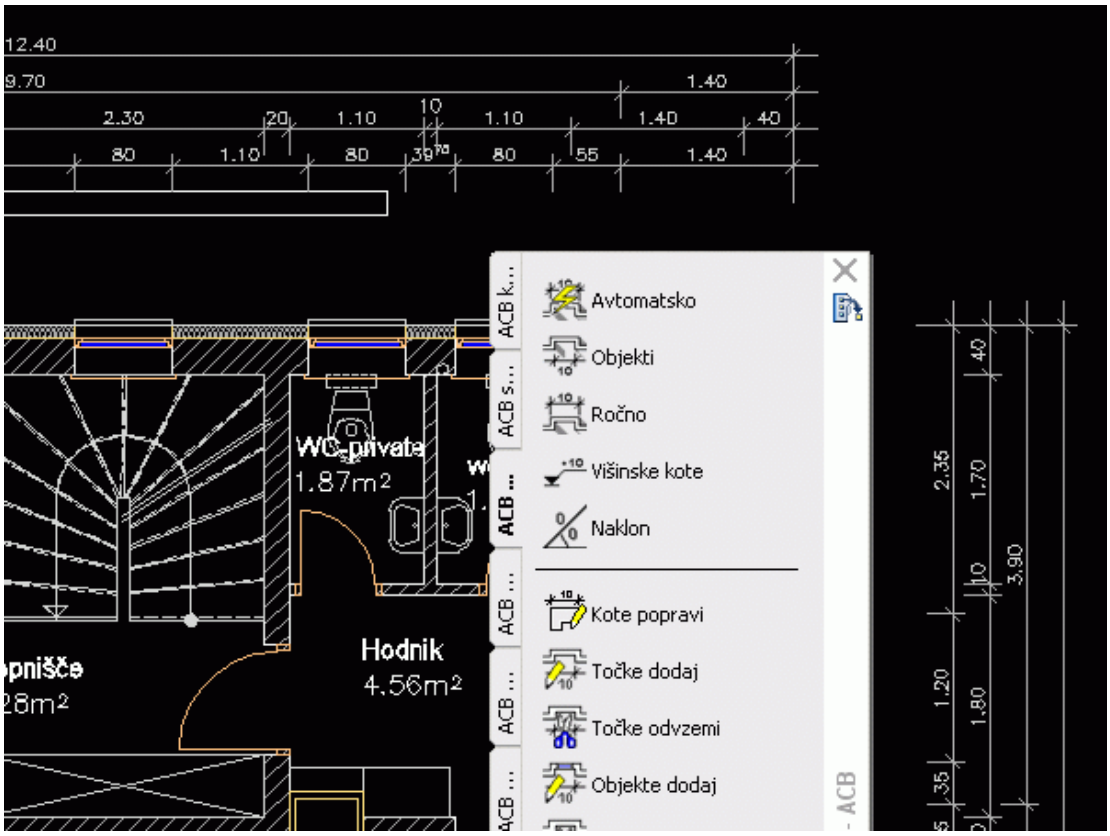
Včasih pa imamo v risbi objekte, ki so dejansko na čisto svojih layerjih – npr. če imamo vneseno kako podlogo. V tem primeru nadziramo njen prikaz preko ACAD-BAU vidnosti (Prednastavitve / Vidnosti etaž). Ustvarimo lahko novo vidnost ali popravimo obstoječo. Recimo, da želimo vse layerje podloge videti, ko je aktivno pritličje.



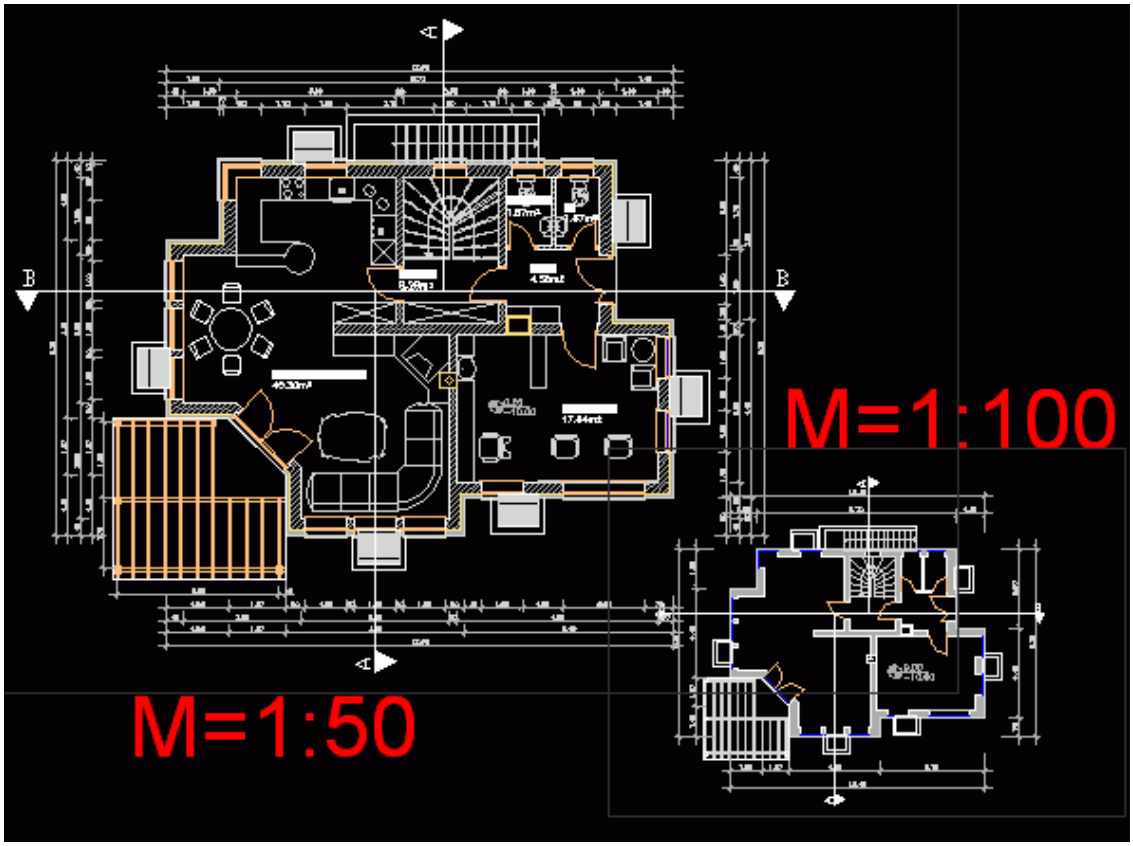
Izberemo definicijo vidnosti, ki bo vsebovala podlogo in jo 2X kliknemo. Pokažejo se vse etaže. Z desnim klikom izberemo pritličje in v priročnem meniju »Druge layerje obdeluj«. Izpišejo se vsi layerji, ki niso po ACAD-BAU standardih in jih lahko poljubno vključimo za pritličje. Enako lahko po želji storimo tudi za druge etaže.



Običajno želimo, da je risba v tlorisu dodelana (kote, šrafure, teksti) v aksonometriji pa je viden le model. To nam omogočajo le ACAD-BAU objekti, zato tudi pri dodelavah pazimo, da uporabljamo ACAD-BAU kote, opise…



Če določenih zadev ne moremo kotirati avtomatsko, uporabljamo ročno kotiranje, kjer lahko poleg posameznih točk kotiramo tudi preko črte prereza in v sklop ene kote, vnesemo poljubno število kotnih linij. Ta način nam omogoča vso avtomatiko, kot je samodejno spreminjanje razmaka med kotnicami, izklop kotnic v aksonometriji, spreminjanje merila kotnice…



Ko je model končan, izdelamo načrte za tiskanje v layoutu. Tlorise lahko vnesemo v različnih merilih (avtomatsko se prilagajajo vse velikosti tekstov, gostote šrafur, kote, kot tudi sama detajliranost objektov) in na podlagi različnih vidnosti, ki smo jih definirali (npr. pritličje s situacijo ali brez). Vsi popravki v modelu se avtomatično pokažejo v layoutu.

Prereze in fasade izdelamo na podlagi pretvorbe iz 3D v 2D. Dodelani so toliko, kot je dodelan model. 2D načrte lahko poljubno obdelamo z AutoCAD-om. Dokler pustimo okvir v risbi, lahko preko ukaza 2D pogled obnovi, odčitamo vse spremembe iz 3D modela. Običajno postavimo vsak tip načrtov na svoj layout (posebej tlorise, prereze, fasade, vizualizacije…)