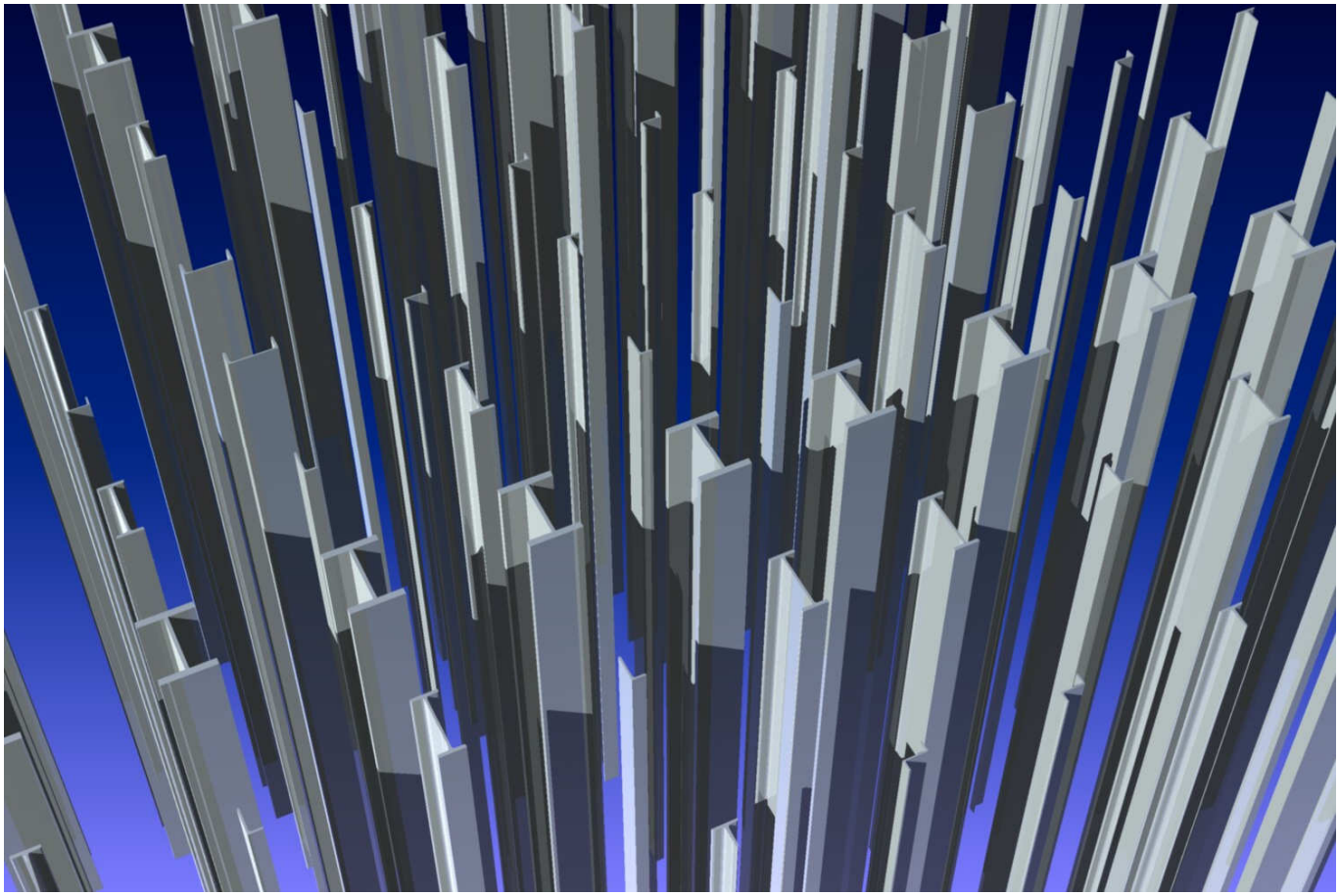
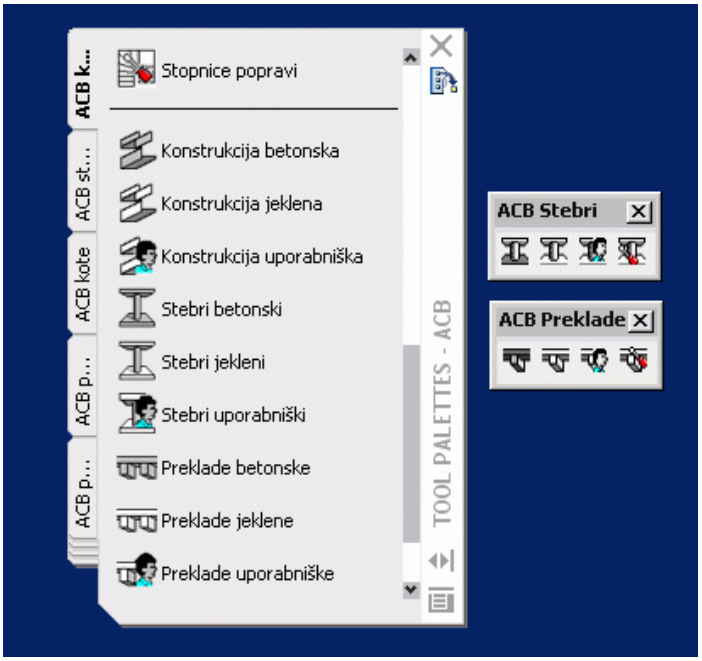
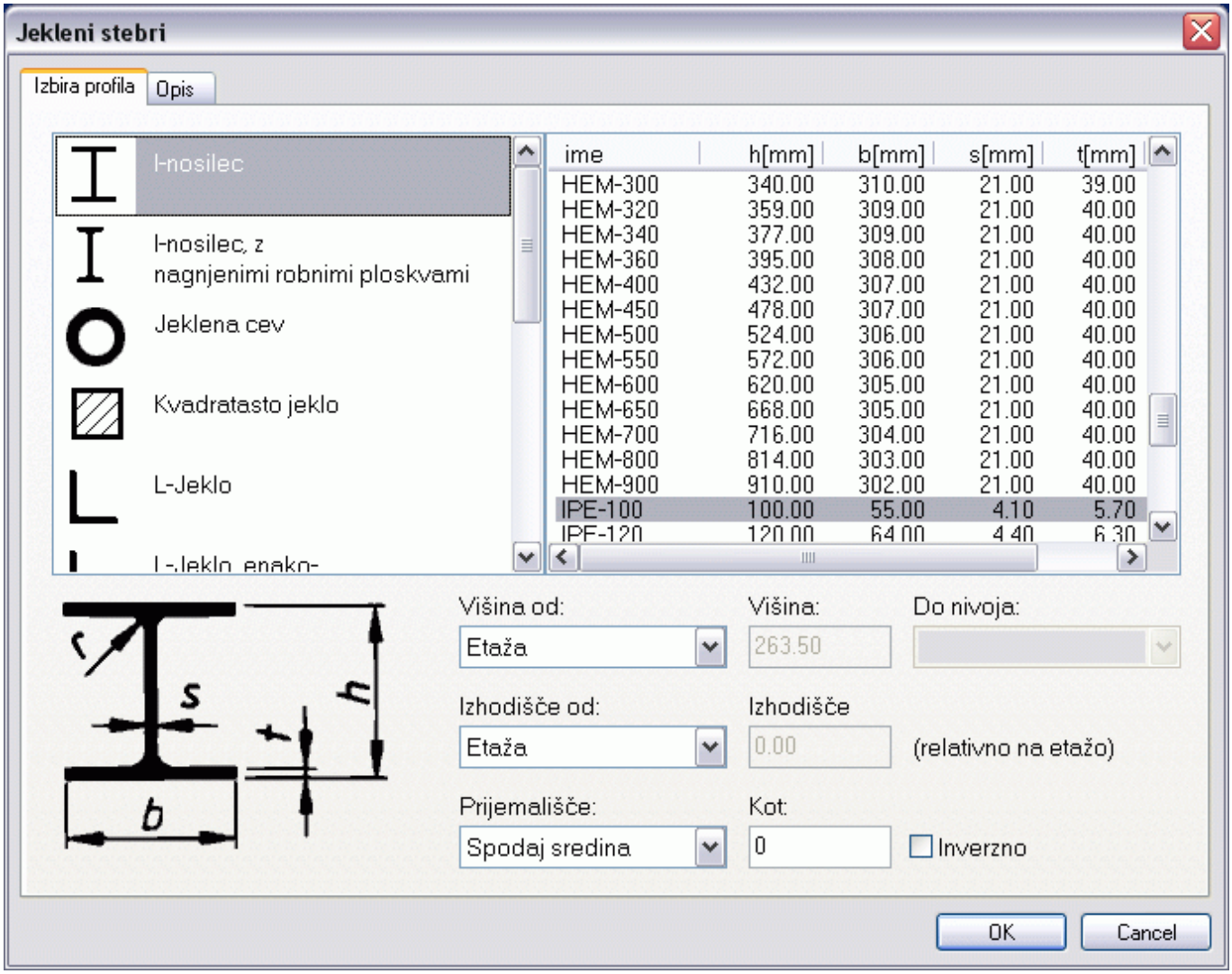
STEBRI IN PREKLADE



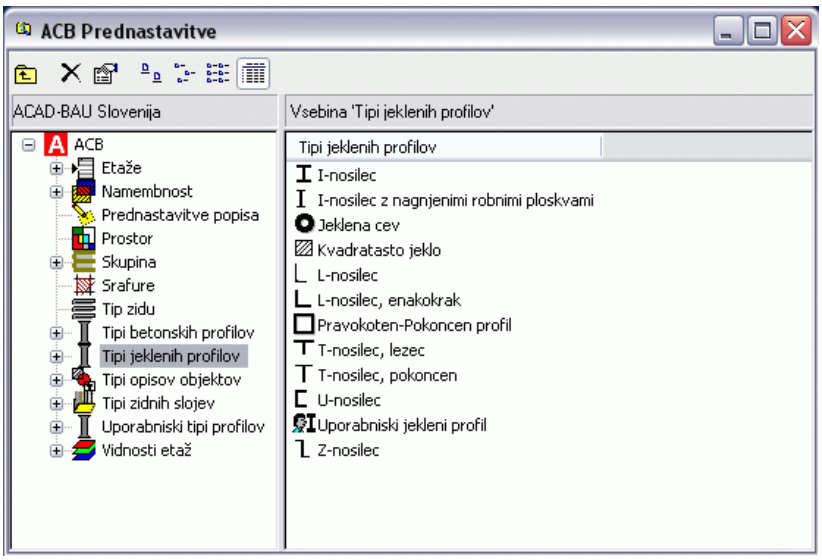
Poleg zidu so pri gradnji pomembni tudi vertikalni konstrukcijski elementi – stebri in pa horizontalni konstrukcijski elementi – preklade. Sami po sebi so to dokaj preprosti elementi, a vseeno je kar nekaj nastavitev, ki jih moramo pri delu poznati.



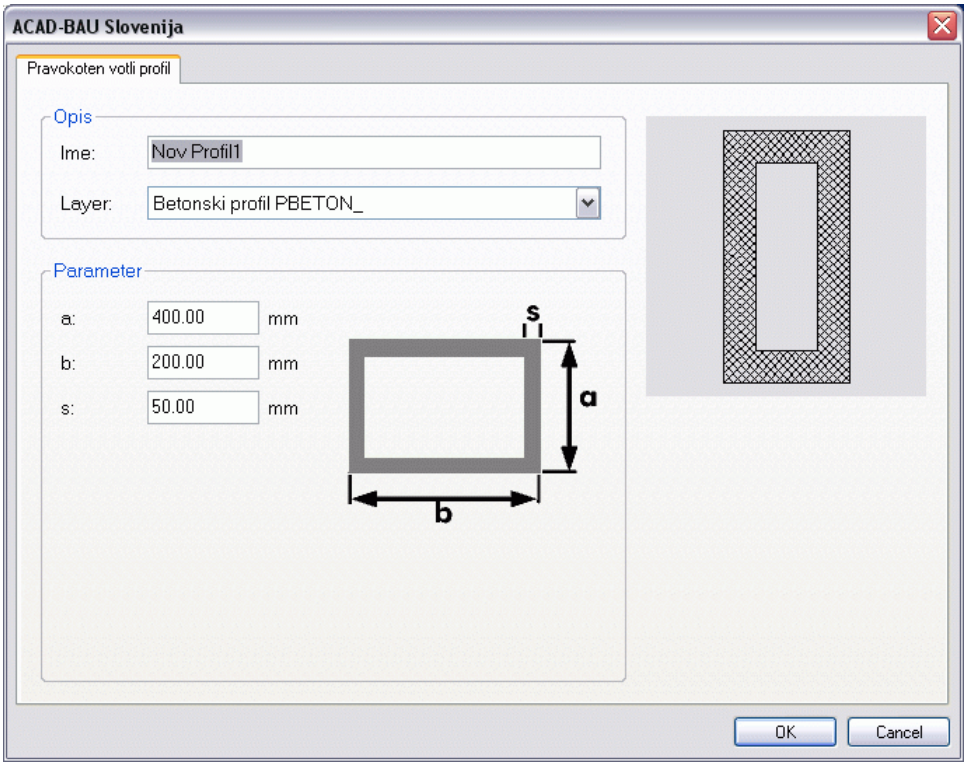
ACAD-BAU v osnovi enači stebre in preklade – funkcije za izris in urejanje so pravzaprav enake, le da se steber izrisuje kot vertikalen element, preklada pa kot horizontalen. Ukaze za izris najdemo v zavesnem meniju, na orodni vrstici ali na paletah.



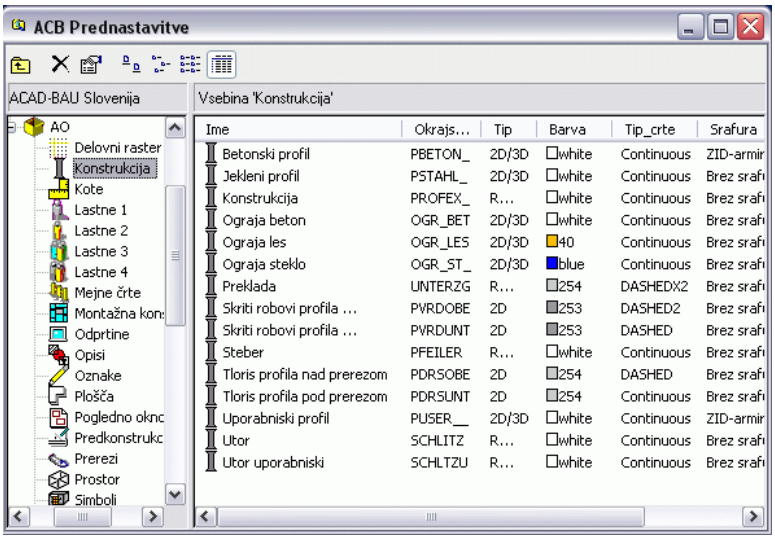
Sami ukazi za izris obeh elementov so trije. Rišemo lahko betonske, jeklene ali uporabniške stebre in preklade. Od te izbire so odvisne same knjižnice profilov, ki se odprejo. Knjižnice betonskih elementov vsebujejo osnovne betonske profile, knjižnica jeklenih elementov pa vsebuje ogromno raznoraznih jeklenih profilov (I, T, L..).



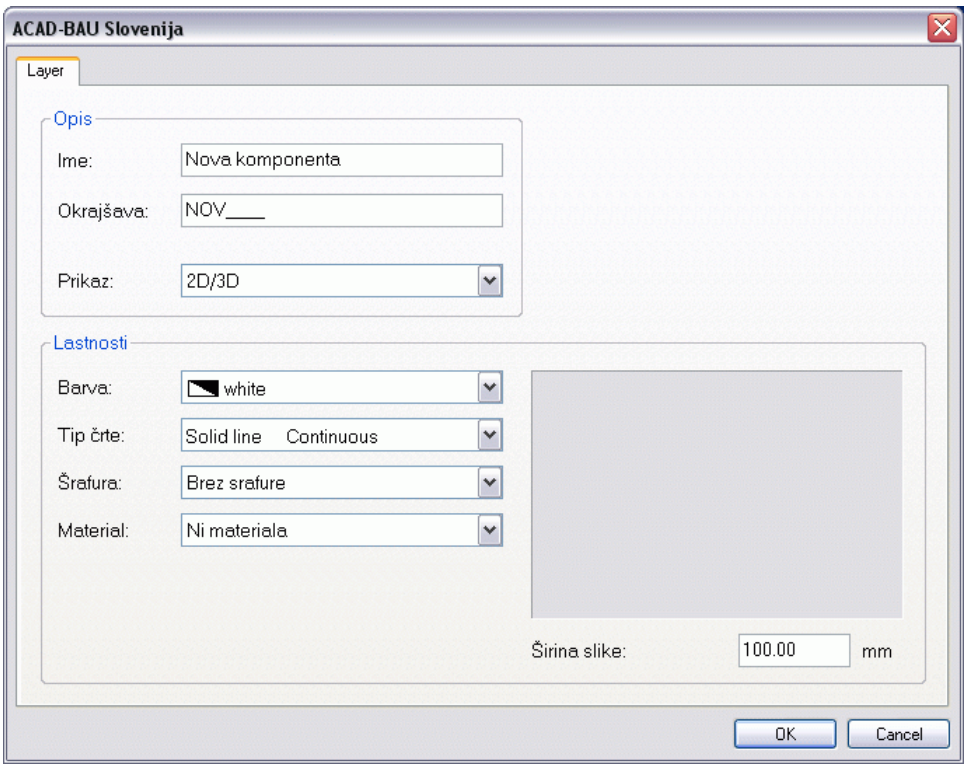
Knjižnice najdemo na ACAD-BAU Toolbaru pod gumbom Prednastavitve: Tipi betonskih profilov in Tipi jeklenih profilov. Vse tipične oblike profilov so že definirane in v knjižnico dodajamo po potrebi samo nove dimenzije. Uporabniški profili pa so posebne oblike, ki jih definiramo sami, a jih bomo pustili za kdaj drugič.



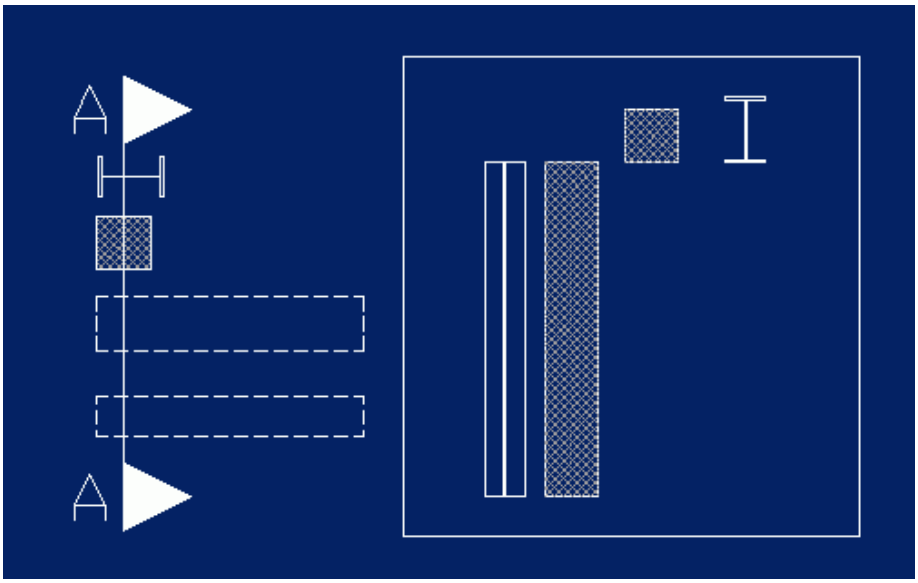
Nov vnos dodamo tako, da se postavimo v želen profil, kliknemo z desnim gumbom na desni strani v prazno in rečemo Nov. Vnese se nova vrstica, ki jo dvokliknemo, da se odpre pogovorno okno. Tam podamo ime profila, layer na katerega se izrisuje in mere, ki so odvisne od oblike profila. Profil z vsemi lastnostmi, je v predoglednem oknu lepo viden.



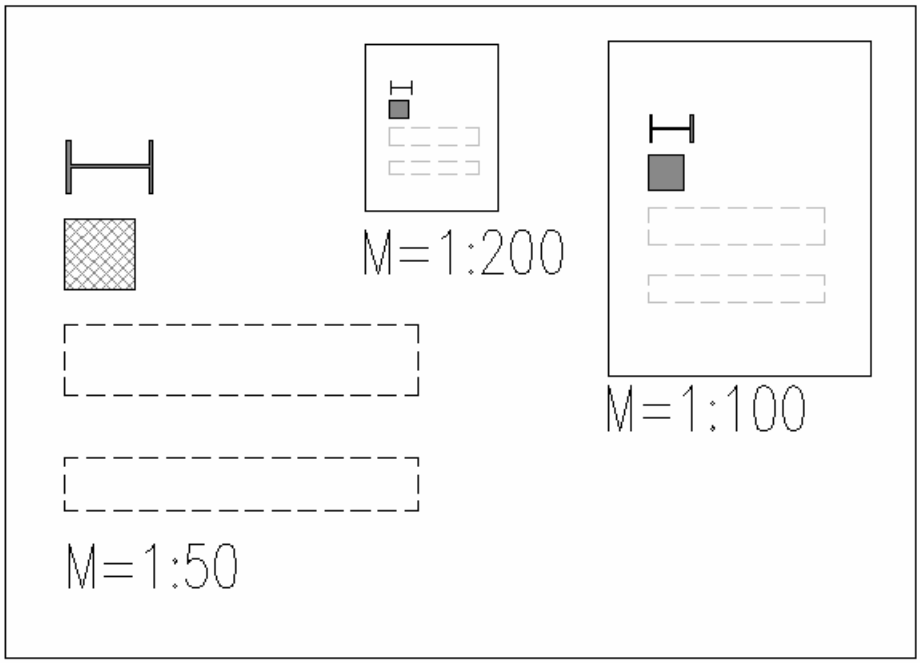
Pri definiciji je pomemben layer profila, saj se z njim definirajo lastnosti izrisa. Možni layerji so ravno tako izpisani v Prednastavitvah / Skupina / AO / Konstrukcija. Lastnosti Layerjev lahko tu popravljamo ali pa izdelamo nov Layer – desni klik na desni strani in Nov.



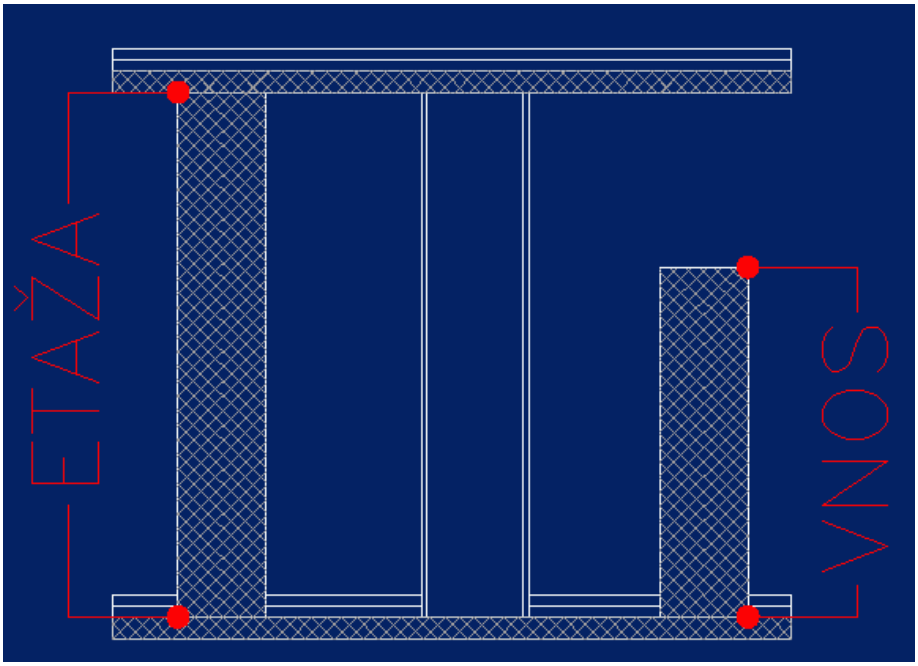
Dvoklik na nov Layer odpre pogovorno okno, kjer določimo lastnosti: ime layerja in okrajšavo. Okrajšava mora imeti točno 7 znakov (če jih je manj uporabimo »_«), da ustreza ACAD-BAU standardu, za vso kasnejšo avtomatiko. Za stebre in preklade naj bo pod prikaz izbrano 2D/3D.



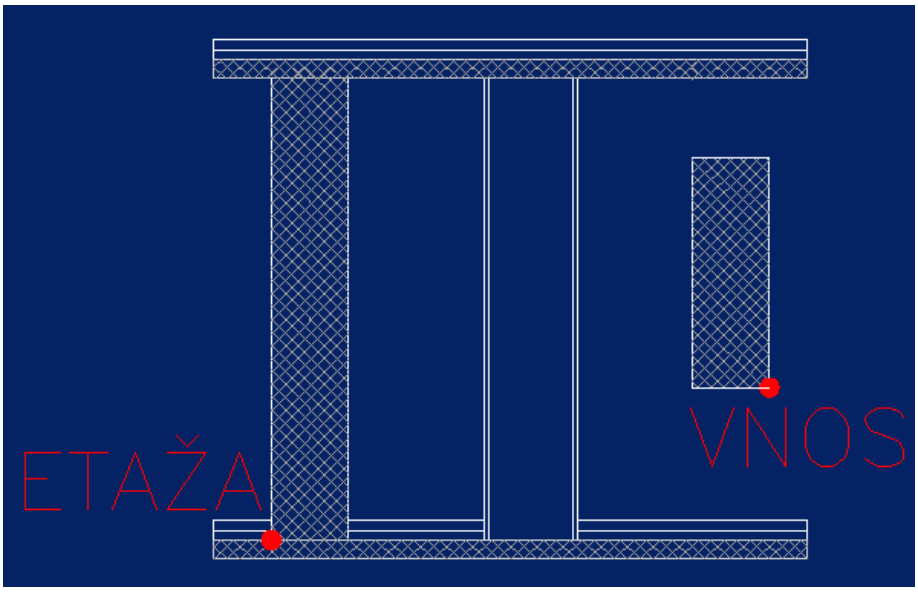
Ostale lastnosti so klasične – izberemo še barvo izrisa in tip črte – podobno kot v AutoCAD-u. Dodatno pa še želeno šrafuro za tloris izrisa stebra in material za renderiranje. Predogled v pogovornem oknu kaže šrafuro, če je le ta izbrana. Šrafura se pri stebru vedno vidi v tlorisu in prerezu, pri prekladi pa samo v prerezu.



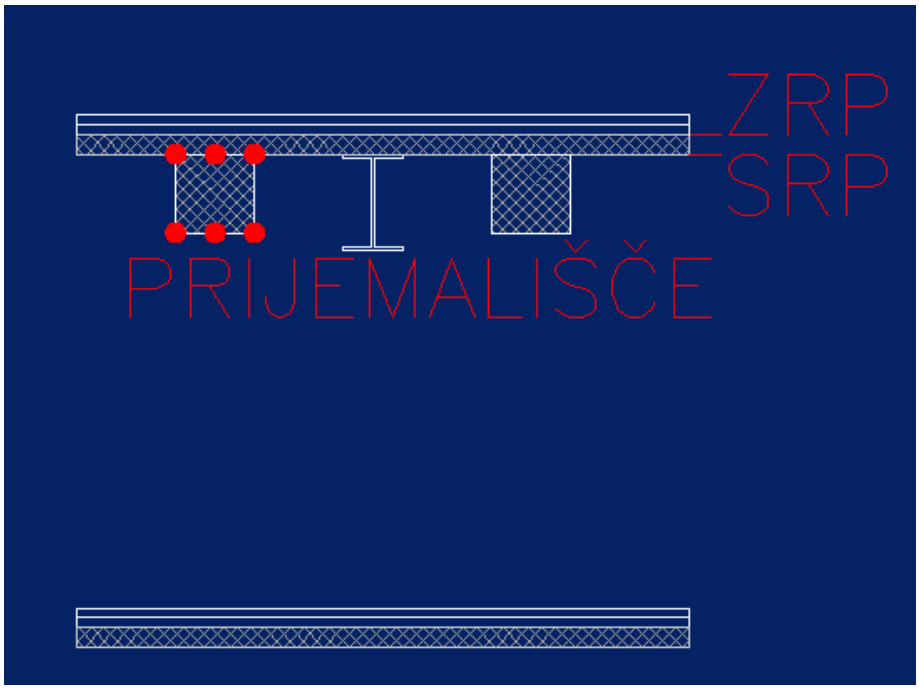
1 layer v seznamu je definiran kot Referenca – posebej za preklado in posebej za stebre. Ta layer je pomemben pri menjavi stopnje detajliranja, saj steber ali preklada v načinu izrisa Zasnova ali Načrt prevzameta njegove lastnosti. Preklada pa ima tudi v načinu Izvedba tip črte vedno povzet po Layerju Preklada.



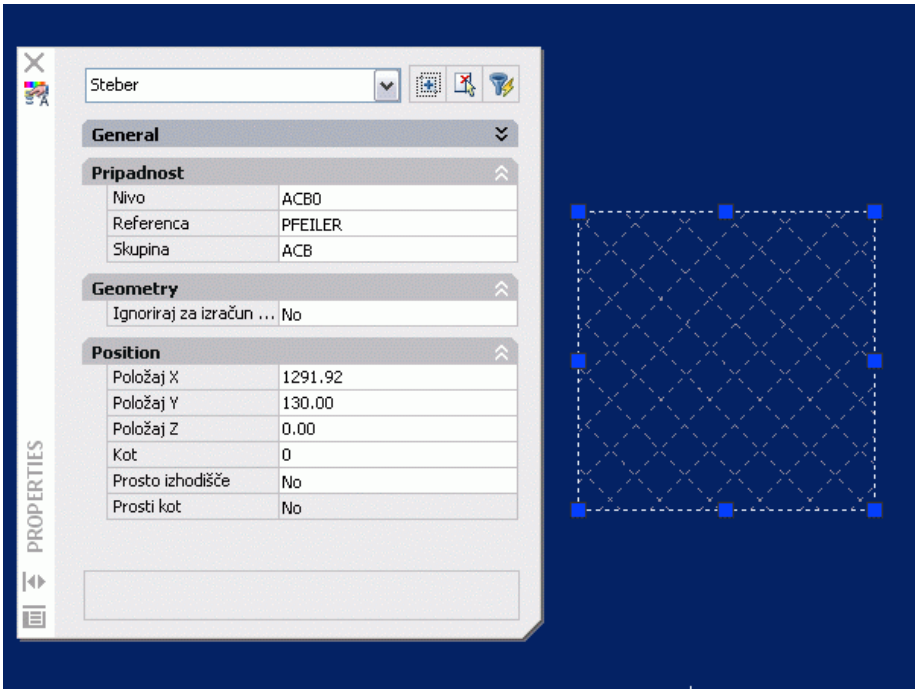
Sam izris je dokaj enostaven. Pokličemo ukaz in najprej izberemo Nastavitve v priročnem meniju. Odpre se okno, kjer izberemo tip profila na levi in ustrezno dimenzijo na desni. V spodnjem delu so višinske nastavitve. Višina od pomeni višino stebra. Le ta je lahko vezana na etažo in se z njo samodejno tudi popravlja ali pa Vnos, kjer sami določimo višino stebra z vpisom v polje Višina..



Če izberemo ZRP (zgornji rob plošče) ali SRP (spodnji rob plošče) nivoja, lahko steber zapeljemo čez več etaž – v polju Do nivoja izberemo njegov konec. Izhodišče predstavlja začetek stebra, ki je lahko zopet vezan na etažo ali pa sami vpišemo relativno višino nad etažo za spodnji rob stebra. Prijemališče predstavlja tlorisno točko prijema Kot pa kot rotacije.



Pri prekladi je malenkost drugače, ker je njena vertikalna višina že definirana z izbiro dimenzij profila. Višina od predstavlja tu položaj preklade po višini, ki je lahko vezan na trenutno etažo, ZRP ali SRP poljubne etaže (izberemo v zadnjem stolpcu Do nivoja), vnos ki fiksira preklado na točno izbrano višino, ki jo vpišemo v polje Višina ali Prosto, kjer lahko kasneje pomikamo preklado po vertikali kar z ukazom Move.



Ko je steber ali preklada enkrat izrisan, ga lahko v Properties pomikamo med etažami, spreminjamo Referenco in Skupino, določamo koordinate…Opcija Kot omogoča vrtenje v tlorisu, Prosto izhodišče pa omogoča pomik izhodišča s klasičnimi ukazi za popravljanje (npr. Move).