

Obsah

| | |
|---|-----------|
| Úvod | 11 |
| Typografické konvence | 11 |
| Názvosloví | 12 |
| Začínáme s Architectural Desktopem | 13 |
| Co je Architectural Desktop | 13 |
| Objekty Architectural Desktopu | 14 |
| Pracovní prostředí | 15 |
| Spuštění aplikace | 15 |
| Prvky pracovního prostředí | 17 |
| Volání funkcí Architectural Desktopu | 25 |
| Význam tlačítek myši | 27 |
| Správce stylů | 28 |
| Prohlížeč obsahu | 29 |
| Nový výkres | 31 |
| Šablony | 31 |
| Nastavení měřítka a jednotek výkresu | 33 |
| Nastavení hladin | 35 |
| Standard hladin | 35 |
| Styly klíčů hladin | 35 |
| Systém zobrazování | 38 |
| Správce zobrazení | 39 |
| Přepisy vlastností zobrazení | 41 |
| Správa podlaží | 42 |
| Kreslení v Architectural Desktopu | 43 |
| Instalace souborů cvičení | 43 |
| Načtení katalogu a palet pro cvičení | 43 |
| Kreslení stěn | 45 |
| Zadání příkazu | 45 |
| Vynesení obvodových stěn | 46 |

| | |
|---|------------|
| Vnitřní nosná stěna | 49 |
| Uzlové body stěny | 50 |
| Změna vlastností podle nástroje | 52 |
| Příčky | 53 |
| Trasování | 53 |
| Změna strany zarovnání | 57 |
| Příčka 3 a 4 – Kopie s odsazením | 58 |
| Začišťování stěn | 59 |
| Příčka 5 – Ruční nastavení podmínek začištění | 63 |
| Příčka 6 | 66 |
| Příčka 7 | 66 |
| Zaobli | 67 |
| Obloukové stěny | 68 |
| Stěny ze skici | 69 |
| Pilíř | 69 |
| Úprava výšek vnitřních stěn | 70 |
| Styly stěn | 73 |
| Přidání komponent stávající stěně | 73 |
| Parametry komponent stěny | 75 |
| Sokl | 77 |
| 7 Uložení vlastních stylů do palety nástrojů | 80 |
| Vytvoření zástupce | 80 |
| Uložení stylu do knihovny | 81 |
| Záloha a sdílení vlastních nástrojů z palety | 82 |
| Okna | 83 |
| Kreslení oken | 83 |
| Změna umístění okna | 87 |
| Úprava výšky řezné roviny stěn | 87 |
| Zobrazení oken v půdorysu | 91 |
| Změna umístění oken v tloušťce stěny | 93 |
| Úprava tvaru ostění | 95 |
| Úprava parapetu | 100 |
| Vlastní styl okna – pravidelné členění | 101 |
| Úprava stylu – připojení vlastního bloku | 105 |
| Úprava strany otevírání v pohledu | 107 |
| Úprava strany otevírání v půdorysu | 108 |
| Kopie a úprava stylu | 109 |
| Kreslení okna se stejnými vlastnostmi | 109 |
| Dveře | 109 |

| | |
|--|------------|
| Dveře s ocelovou zárubní | 110 |
| Uzlové body dveří | 112 |
| Změna strany otevírání | 112 |
| Zobrazení dveří v půdorysu | 113 |
| Úprava popisu dveří | 115 |
| Práh dveří | 116 |
| Zalomené ostění – ocelová zárubeň | 117 |
| Posuvné dveře – přenesení stylu | 120 |
| Obložková zárubeň – úprava stylu | 122 |
| Otevření dveří v modelu | 124 |
| Vstupní dveře – vlastní tvar dveří | 125 |
| Změna zobrazení prahu | 130 |
| Otvory | 131 |
| Sestavy dveře/okno | 133 |
| Vytvoření stylu dveře s nadsvětlíkem | 133 |
| Záměna dveří za sestavu dveře/okna | 137 |
| Úprava stylu – vnořená osnova | 138 |
| Prosklená stěna – uživatelská osnova | 141 |
| Přepisy přiřazení | 146 |
| Uložení přepisů přiřazení do stylu | 150 |
| Schodiště | 152 |
| Kreslení schodiště | 152 |
| Úprava parametrů pro výpočet schodiště | 154 |
| Úprava umístění a půdorysného tvaru schodiště | 155 |
| Úprava zobrazení schodiště v modelu – styly schodišť | 159 |
| Úprava zobrazení schodiště v půdorysu | 160 |
| Popis schodiště | 163 |
| Zábradlí | 165 |
| Vytvoření stylu zábradlí | 165 |
| Zábradlí schodiště | 167 |
| Úprava modelu zábradlí – použití vlastních bloků | 168 |
| Dokreslení stěn kolem schodiště | 169 |
| Desky | 170 |
| Deska stropu | 170 |
| Úprava hran | 172 |
| Otvor do desky | 173 |
| Desky terénu | 175 |
| Zařizovací předměty | 177 |

| | |
|-------------------------------|-----|
| Vložení zařizovacích předmětů | 178 |
| Knihovna CADKON-A | 181 |

Správa podlaží **185**

| | |
|-----------------------|-----|
| Definice podlaží | 186 |
| Změna podlaží objektu | 188 |
| Kopie podlaží | 188 |

Suterén **189**

| | |
|------------------|-----|
| Úprava stěn | 189 |
| Dveře | 192 |
| Úprava schodiště | 193 |
| Desky | 194 |

Podkroví **197**

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Stěny | 197 |
| Schodiště (poslední podlaží) | 198 |
| Zábradlí schodiště posledního podlaží | 200 |
| Kreslení samostatného zábradlí | 200 |

Střecha **201**

| | |
|--------------------------------|-----|
| Vytvoření střechy | 202 |
| Vytvoření štítu nebo polovalby | 203 |
| Úprava štítové stěny | 205 |
| Okapová římsa | 206 |

Lodžie **211**

| | |
|------------------|-----|
| Otvor do střechy | 211 |
|------------------|-----|

Tipy a triky **213**

| | |
|---|-----|
| Výchozí hodnoty pro kreslení prvků? | 213 |
| Výchozí hodnota pro poloměr připojení stěn = 0? | 213 |
| Prosklená střecha? | 214 |
| Okno přes roh? | 215 |
| Kulaté okno přes kulatý roh? | 216 |
| Sklobeton | 217 |
| Uložit vlastní MV blok do knihovny? | 218 |

Úpravy stěn **220**

| | |
|----------------------|-----|
| Úpravy půdorysu | 221 |
| Tažení | 224 |
| Úprava 3D tělesa | 226 |
| Kolize sloupů a stěn | 227 |

| | |
|----------------------------------|-----|
| Úprava horní a dolní linie stěny | 229 |
| Úprava zakončení | 229 |

Přehled zobrazení vybraných prvků Architectural Desktopu **233**

| | |
|-----------------------------|------------|
| Stěny | 233 |
| Půdorys | 233 |
| Rovina řezu | 234 |
| Další | 235 |
| Model | 235 |
| Desky, střešní desky | 235 |
| Půdorys | 235 |
| Model | 237 |
| Konstrukční prvky | 237 |
| Půdorys | 237 |
| Objemové prvky | 238 |
| Půdorys | 238 |
| Model | 239 |
| Objemové skupiny | 240 |
| Více detailní půdorys | 240 |
| Půdorys | 240 |
| Model | 241 |

VIZ Render **243**

| | |
|---|------------|
| Na úvod k této části knihy | 243 |
| Úvod | 243 |
| MAX, VIZ, VIZ Render, ... ? | 244 |
| VIZ versus VIZ Render | 245 |
| Proč je lepší VIZ? | 245 |
| Proč je lepší VIZ Render? | 246 |
| Kompatibilita souborů | 247 |
| VIZ Render obecně | 247 |
| Typický pracovní postup vizualizace projektu ADT ve VIZ Renderu | 248 |
| Příklad | 248 |
| Příklad: Instalace demo dat | 248 |
| Uživatelské prostředí | 251 |
| Lišta menu | 251 |
| File (Soubor) | 252 |

| | |
|---|------------|
| Modifiers (Modifikátory) | 255 |
| Views (Pohledy) | 255 |
| Create (Vytvořit) | 257 |
| Rendering | 258 |
| Customize (Přizpůsobit) | 258 |
| Nástrojové palety | 258 |
| Nástrojová paleta navigace výřezu | 259 |
| Nástrojová paleta renderování | 259 |
| Nástrojová paleta Tools | 259 |
| Nástrojová paleta výběru (Selection) | 259 |
| Nástrojová paleta hladin (Layers) | 260 |
| Nástrojová paleta transformací | 260 |
| Nástrojové palety (Tool Palletes) | 260 |
| VIZ Render 2006 | 261 |
| VIZ Render 2005 a 2004 | 262 |
| Current Scene Panel | 262 |
| Scratch Panel | 262 |
| Workspace panely | 262 |
| Karta Modify (Upravit) | 263 |
| Karta Utilities | 263 |
| Menu pravého tlačítka myši – Quad (čtyřnásobné) menu | 263 |
| Osnap | 263 |
| Home Grid (Hlavní mřížka) | 264 |
| Posuvník animace | 265 |
| Aktivované tlačítko animace | 265 |
| Selection Floater (Dialog výběru) | 265 |
| Názvy prvků | 266 |
| Nástrojová paleta File Link | 266 |
| Výřezy (Views) | 267 |
| Změna rozvržení výřezů | 268 |
| Viewport Menu (Menu výřezu) | 269 |
| Použití zkrácených voleb (Shortcut Keys) | 269 |
| Transform Gizmo (Pomocník transformací) | 270 |
| Postup připojení souboru | 272 |
| Příklad: Připojení souboru a práce v prostředí VIZ Renderu | 272 |
| Příklad: Práce v prostředí VIZ Renderu | 273 |
| Příklad: Vytvoření kamery | 276 |

| | |
|---|------------|
| Příklad: Manipulace s objektem ve scéně a vložení .max souboru | 277 |
| Materiály a jejich přiřazení | 282 |
| Material Editor | 283 |
| První jsou fyzikální vlastnosti (physical qualities) | 285 |
| Další jsou speciální efekty (Special effects) | 285 |
| Třetím je regulace radiozity (Adjust Radiosity) | 286 |
| Posledním je měřítko textury (Texture Scaling) | 287 |
| Mapy | 288 |
| Přiřazení materiálu na objekt | 296 |
| Příklad: Přiřazení materiálu na objekt | 298 |
| Příklad: Vytvoření nového materiálu | 300 |
| Příklad: Úprava materiálu | 303 |
| Mapování materiálů | 305 |
| MapScaler modifikátor | 307 |
| UVW Mapping modifikátor | 307 |
| UVW Adjust | 310 |
| Příklad: Nastavení velikosti textury, mapování | 310 |
| Světla | 312 |
| Fotometrická světla | 313 |
| Daylight System | 316 |
| Svítící materiály | 316 |
| Příklad: Umístění světel do scény | 317 |
| Rendering | 322 |
| Common Parameters (Společné parametry) | 322 |
| Render Output (Výstup rendru) | 323 |
| Photorealistic Rendering (Fotorealistický rendering) | 324 |
| Render Options (Volby rendru) | 324 |
| Radiozita | 325 |
| Příklad: Výpočet radiozity ve scéně | 337 |
| Příklad: Nastavení parametrů rendru a výpočet obrázku | 341 |
| Prostředí (Environment) | 342 |
| Expozice | 343 |
| Obecné parametry řízení expozice | 344 |
| Základní světelné analýzy | 344 |
| Pseudo Color Exposure (Pseudobarevná expozice) | 345 |
| Příklad: Nastavení prostředí, expozice a vytvoření rendru | |
| exteriéru s denním osvětlením | 346 |
| Scene States (Stavy scény) – pouze ve VIZ Render 2006 | 350 |

| | |
|--|------------|
| Batch Render (Dávkový render) – pouze ve VIZ Render 2006 | 351 |
| Modify (Upravit) | 352 |
| Animace | 354 |
| Další doplňkové funkce | 355 |
| Camera Matching | 355 |
| Panoramatické renderování | 356 |
| Rejstřík | 359 |
