

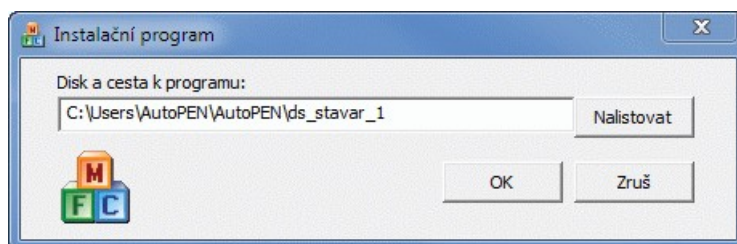
# DS Stavař 1


## Uživatelský manuál – obsah

Kapitola	Stránka
1 Instalace	2
2 Nastavení	3
3 Výběr a vkládání zařizovacích předmětů	5
4 Výběr a vkládání stavebních dílů	7
5 Bublina oken, dveří, stavebních otvorů	9
6 Kótování oken	10
7 Pomůcky: Základní čáry	11
Pomůcky: Doplnkové čáry	11
Pomůcky: Izolace	13
Pomůcky: Výškopis	13
Pomůcky: Výpis dílů (kusovník)	14
Pomůcka: Tabulka místností	15
8 Automatické aktualizace programu	16



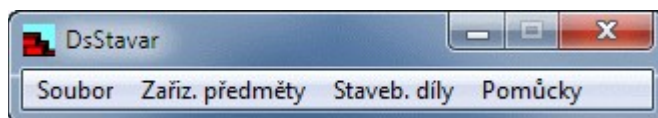
## Kapitola 1 Instalace



Instalaci provádí instalační program, který se spustí automaticky, po spuštění instalačního balíčku `ds_stavar_1_install.exe`  `ds_stavar_1_install.exe`. Instalace by měla být provedena z účtu s uživatelskými právy. Instalační program požaduje zadání cesty k cílovému adresáři (přednastaveno na `c:\(Uživatelský účet)\AutoPEN\ds_stavar_1`). Pokud se rozhodnete pro jiné umístění, můžete disk a cestu vypsát ručně nebo použijte tlačítko [Nalistovat]. Toto tlačítko rozvine okno s adresářovým stromem a seznamem dostupných diskových jednotek. Po nalistování cílového adresáře stiskněte tlačítko [OK]. Tím dojde k uzavření okna a vyplnění cílového adresáře pro instalaci. Pokračování instalace potvrďte tlačítkem [OK]. Proběhne kopírování souborů z instalačního balíčku do cílového adresáře. Další krok Instalace vytváří programovou skupinu AutoPEN v menu Windows [Start/Programy]. Do této skupiny bude umístěn zástupce programu DsStavař 1. Instalační program také umístí (volitelně) zástupce programu na pracovní plochu počítače.

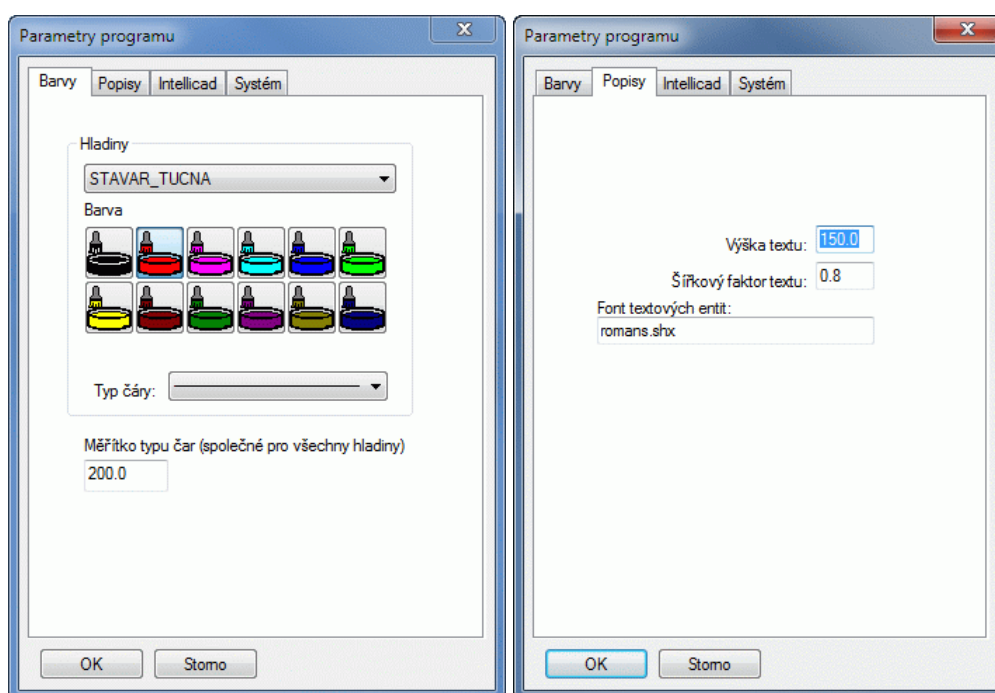
## Kapitola 2 Nastavení

Program DsStavař je nadstavba programu DraftSight V1 pro kreslení výkresů v pozemním stavitelství. DsStavař se spouští nezávisle na běhu DraftSightu. (DraftSight i DsStavař je třeba spouštět samostatně). Pořadí spuštění těchto dvou programů je libovolné.



Po prvním spuštění se rozvine hlavní okno programu v náhodné poloze.

Přesuňte jej na vhodné místo vaší obrazovky. Program si při ukončení ukládá polohu okna a při novém spuštění ji bude respektovat. Při prvním spuštění je třeba nastavit parametry programu (menu Soubor / Parametry):



### Barva značek, popisů a úchopových bodů:

Program ukládá značky armatur do sady hladin STAVAR\_\*\*\*. Volbou ze škály dvanácti barev a deseti typů čar určujete vlastnosti těchto hladin.

### Měřítko typu čáry:

Měřítko typu čáry je číslo, kterým jsou násobeny rozměry vzoru čáry ( $_{ltscale}$ ). Toto číslo platí pro celou sadu čar.

### Výška textu:

Číslo, které udává výšku textu v popisech. Jsou od něj také odvozeny rozměry tabulky výpisu dílů.

### Šířkový faktor textu:

Číslo, které upravuje šířku vkládaných popisů a tabulek.

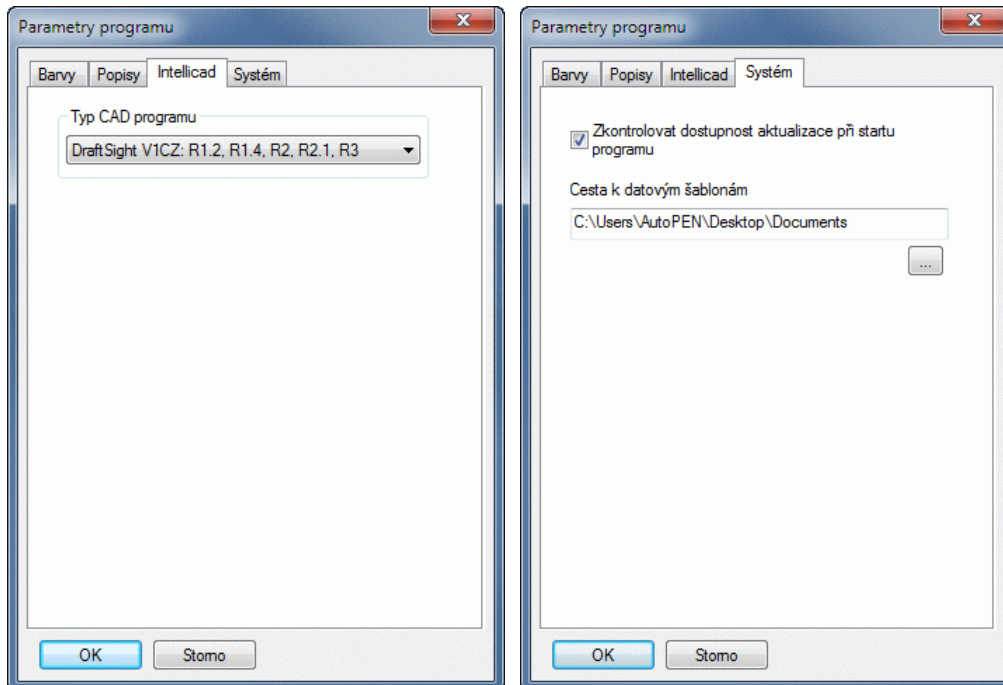
### Font textových entit:

Popisy značek jsou vytvořeny textovým stylem STYL\_STAVAR. Tomuto stylu je přiřazen zvolený

font písma. Fonty lze vybírat z písem typu SHX nebo fontů Windows TTF.

### **Intellicad:**

Na záložce je seznam podporovaných CAD programů a jejich verzí. DsStavař ver. 1 podporuje pouze DraftSight V1.



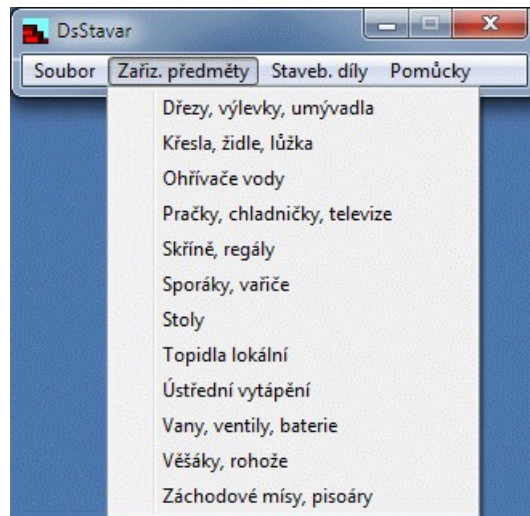
### **Cesta k šablonám:**

Před vložení dílu do výkresu je možné naplnit rozměrová okénka ze šablon. Ukládání těchto šablon je možné provádět do samostatného adresáře. K nastavení cesty do tohoto adresáře použijte tlačítko [...].

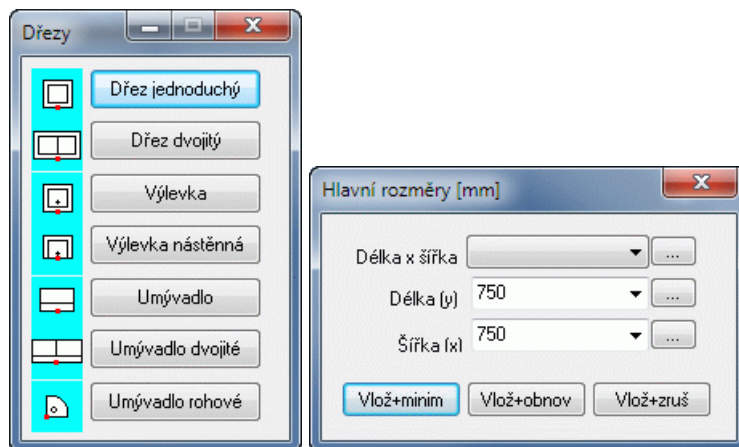
### **Zkontrolovat dostupnost aktualizace:**

Program je vybaven kontrolou aktuálnosti daného sestavení (datum poslední změny programu). K provedení kontroly a následné aktualizaci je nutné připojení počítače k internetu. Kontrolu je možné provádět buď ručně: z menu O programu / O programu, nebo automaticky při startu programu. Automatické zjišťování dostupnosti aktualizacího balíčku je potřeba v tomto případě povolit v parametrech programu na záložce System.

## Kapitola 3 Výběr a vkládání zařizovacích předmětů



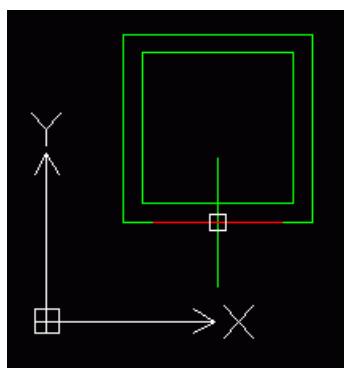
Volbou některého řádku menu Zařizovací předměty se zobrazí okno pro bližší výběr konkrétního dílu:




Po stisknutí tlačítka (např. [Dřez jednoduchý]) se rozvine okno pro zadání rozměrů a vkládání.

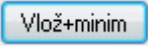
Toto okno obsahuje rozměrová okénka, editační tlačítka rozměrových nabídek [...] a tlačítka pro vkládání dílů do výkresu DraftSightu [Vlož+minim], [Vlož+obnov], [Vlož+zruš].

Tlačítko **Vlož+obnov** se používá pro několikanásobné vložení značky z téže skupiny do výkresu. Po stisknutí tohoto tlačítka panel zmizí (aby nepřekážel nad výkresem DraftSightu) a na kurzor DraftSightu se zavěsí značka jako blok.



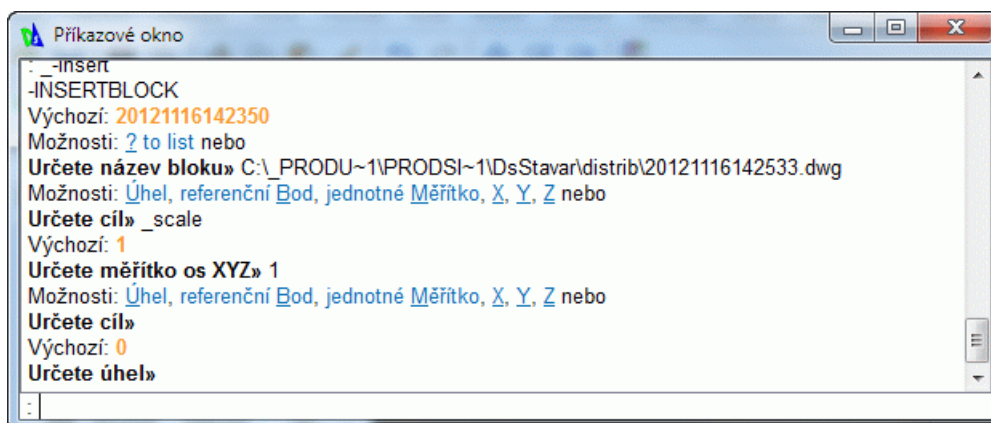
Po umístění dílu do výkresu opět obnoví panel svou původní polohu a program je připraven pro nový výběr a vkládání.

Tlačítko  se používá pro jednorázové vložení značky. Činnost programu je obdobná jako u tlačítka Vlož + Obnov. Pouze po vložení značky se již panel výběru značky neobnoví ale uzavře.

Tlačítko  po vložení dílu minimalizuje panel výběru značky k dolnímu kraji monitoru.

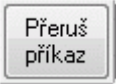
## Poznámka k mechanismu vkládání značek do výkresu DraftSightu:

Při vkládání značky posílá program DsStavař na příkazovou řádku DraftSightu příkazy. Série automaticky generovaných příkazů může vypadat například takto:



```
-insert
-INSERTBLOCK
Výchozí: 20121116142350
Možnosti: ? to list nebo
Určete název bloku» C:\_PRODU~1\PRODSI~1\DsStavař\distrib\20121116142533.dwg
Možnosti: Úhel, referenční Bod, jednotné Měřítko, X, Y, Z nebo
Určete cíl» _scale
Výchozí: 1
Určete měřítko os XYZ» 1
Možnosti: Úhel, referenční Bod, jednotné Měřítko, X, Y, Z nebo
Určete cíl»
Výchozí: 0
Určete úhel»
```

Do probíhajícího dialogu není možné nijak rušivě zasahovat. Například nechtěné stisknutí klávesy během plnění příkazové řádky by způsobilo uvážnutí programu DsStavař v nekonečné smyčce (zamrznutí programu). Proto se během vkládání značky objevuje v levém horním rohu obrazovky

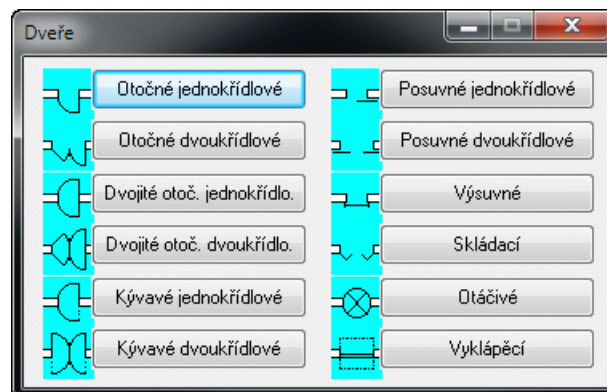
tlačítko . Po úspěšném vložení značky toto tlačítko samo zmizí. Pokud se projektant rozhodne přerušit vkládání, nebo je vkládání přerušeno z jiných důvodů, je třeba program DsStavař uvolnit z příkazu stisknutím tlačítka [Přeruš příkaz].

## Poznámka k rozbíjení bloků:

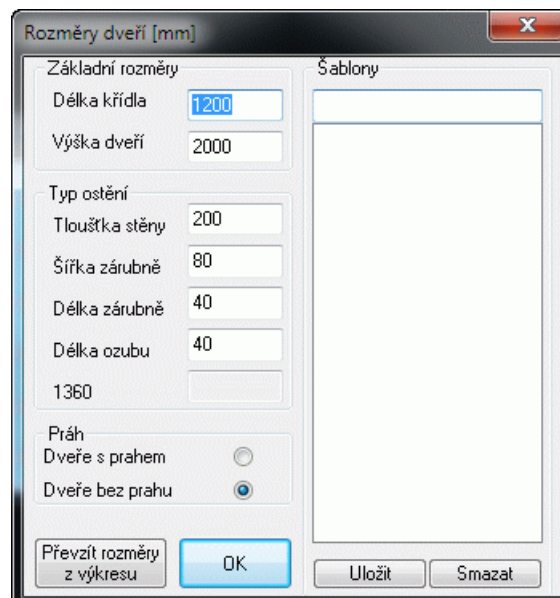
Značky jsou do výkresu vkládány jako bloky. Každá značka nese sadu textových atributů, které slouží jako zdroj informací pro navazující příkaz Pomůcky / Výpis dílů (kusovník). Proto není vhodné bloky značek rozbíjet příkazem `_explode`. Při rozbíjení bloku se hodnota textového atributu ztrácí.

## Kapitola 4 Výběr a vkládání stavebních dílů

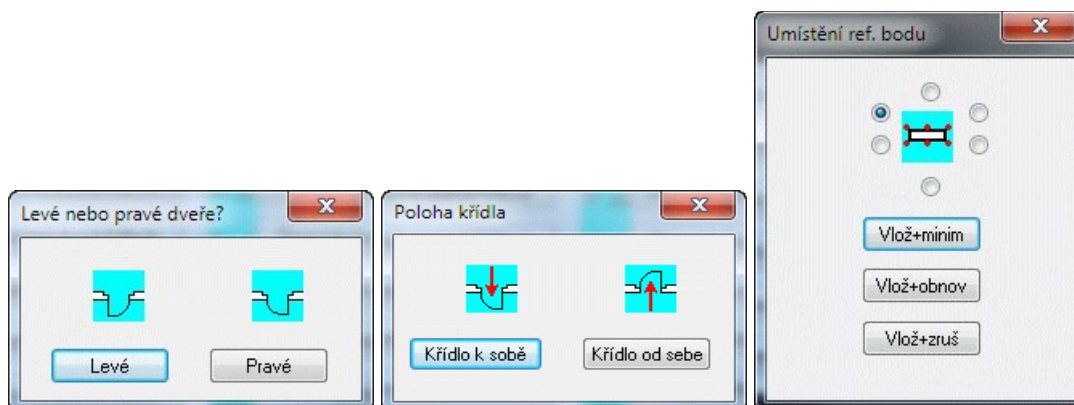
Podobně, jako vkládání zařizovacích předmětů probíhá vkládání bloků ze skupiny Stavební díly. Například ke vkládání dveří slouží tento sled příkazů: Výběr menu Stavební díly / Dveře:



Volba konkrétního typu dveří, např. tlačítko [Otočné jednokřídlové]:

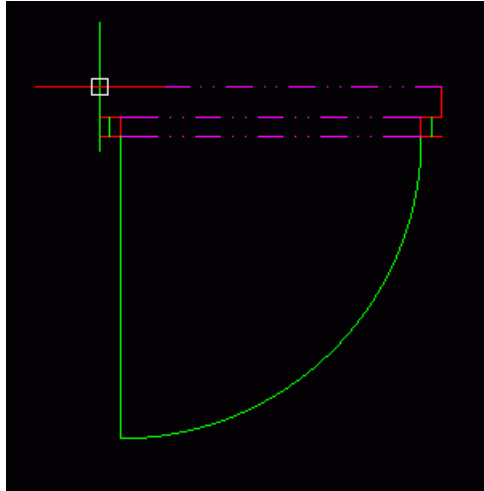


Vyplnění rozměrového okna (popřípadě načtení nebo uložení rozměrů do šablony). Po stisknutí [OK] následují další upřesňující volby:





Ke vložení dílu do výkresu opět slouží trojice tlačítek [Vlož+minim], [Vlož+obnov], [Vlož+zruš].



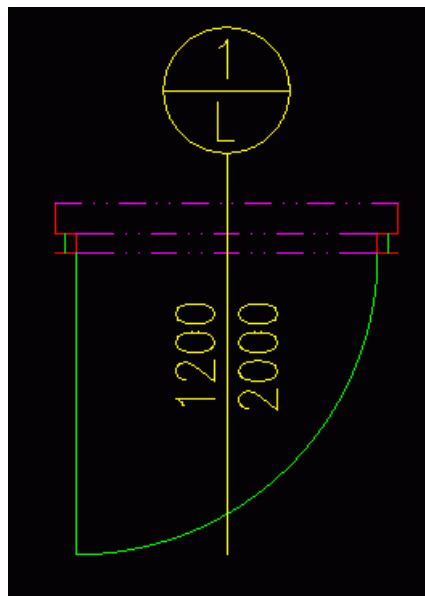
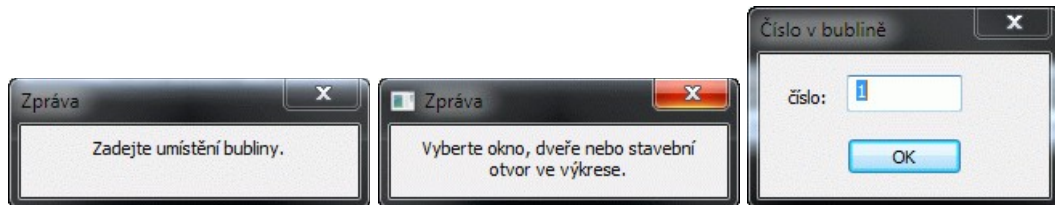
Rozměrová okénka lze plnit těmito způsoby:

- Ručním vepsáním rozměrů do okének.
- Ukázáním na řádek seznamu (dříve uložených) šablon.
- Tlačítkem [Převzít rozměry z výkresu]. Po stisknutí tohoto tlačítka je se kurzor DraftSightu změnil na výběrový čtvereček. Ukázáním na některé jednokřídlé dveře dojde k naplnění rozměrových okének podle vybraného vzoru.



## Kapitola 5 Bublina oken, dveří stavebních otvorů

Výběrem menu Stavební díly / Bublina oken ... se změní kurzor na výběrový čtvereček a Stavař vás vybídne k výběru dveří. V druhém kroku zadejte ve výkresu bod poblíž místa, kam chcete umístit bublinu, potom zadejte číslo v bublině, po stisknutí tlačítka [OK] se výkres dveří doplní o blok bubliny:



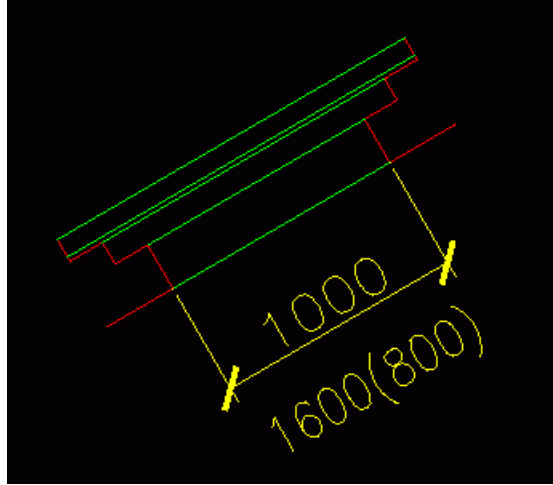
### Změna čísla v bublině:

Měnit číslo v bublině je možné „normálně“, po rozbití bloku příkazem `_explode` nebo z menu Stavební díly / Změna čísla v bublině. Stavař vás vybídne k výběru bubliny a k zadání nového čísla. Potom bude starý blok bubliny nahrazen novým blokem s opraveným číslem.



## Kapitola 6 Kótování oken:

Výběrem menu Stavební díly / Kótování oken se změní kurzor na výběrový čtvereček a Stavař vás vybídne k výběru okna. Potom se na kurzor zavěsí kóta výšky okna a parapetu, která slouží k doplnění (běžné) kóty šířky okna:



## Kapitola 7 Pomůcky

### Základní čáry:



Panel Základní čáry obsahuje sadu tlačítek pro přepínání hladin a zapínání příslušného kreslicího nástroje.



Například tato trojice tlačítek přísluší hladině STAVAR\_TUCNA:



Tlačítko se symbolem tužky provádí přepnutí hladiny.

Tlačítko se symbolem hrotu tužky má tři stavy:



Po přepnutí hladiny nebude zapnuto žádné kreslení.



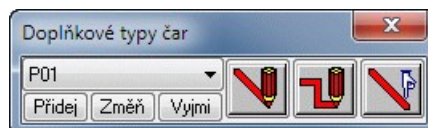
Po přepnutí hladiny bude automaticky také zapnut příkaz `_line` v pravoúhlém režimu.



Po přepnutí hladiny bude automaticky také zapnut příkaz `_line`.

Tlačítko  zobrazuje aktuální barvu hladiny. Po jeho stisknutí se otevře panel nastavení parametrů barvy a typu čáry pro příslušnou hladinu.

### Doplňkové čáry:



Seznam názvů doplňkových čar - provádí výběr příslušné čáry.



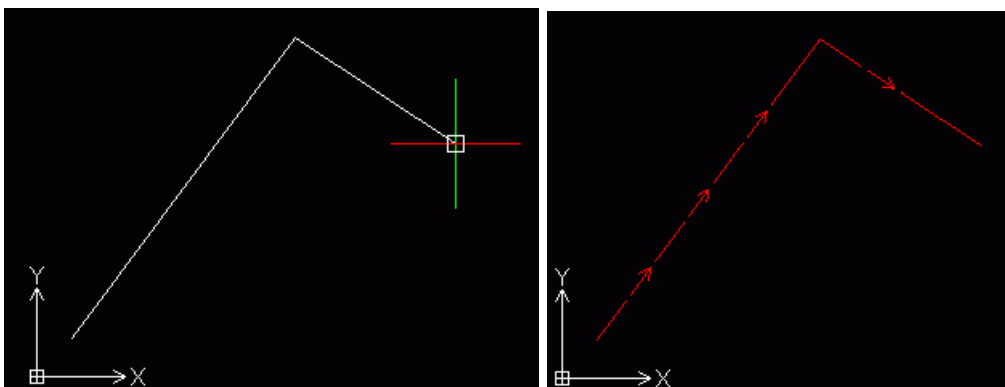
Tlačítko spustí příkaz `_polyline`. Tímto příkazem nakreslíte ve výkresu obrys budoucí doplňkové (dekorované) čáry. Po vašem ukončení příkazu `_polyline` bude vámi nakreslený obrys automaticky nahrazen příslušnou dekorovanou čarou.



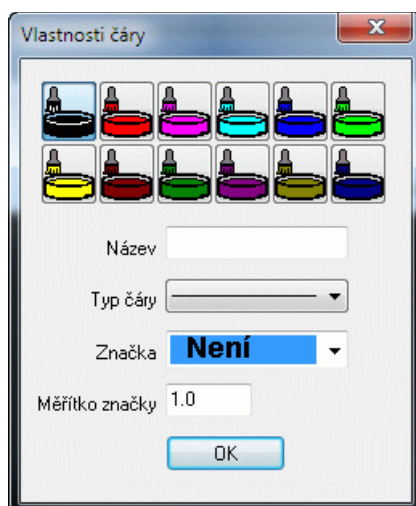
Tlačítko provádí totéž v pravoúhlém režimu.



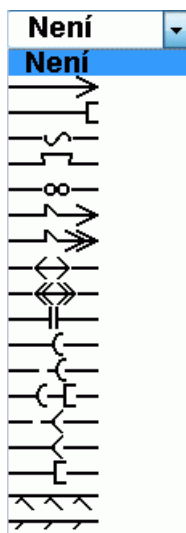
Tlačítko provádí pouze přepnutí hladiny.



Tlačítko **Přidej** otevírá panel pro definování vlastností nové doplňkové čáry:



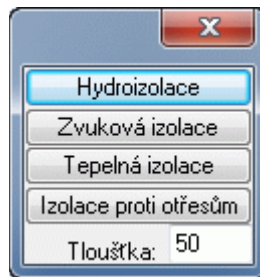
Zde se provádí nastavení barvy hladiny, názvu budoucí doplňkové čáry, typu čáry, značka a měřítko značky. Měřítko typu čáry je společné pro všechny hladiny, tj. Jak pro základní sadu, tak i pro hladiny doplňkových čar. Výběr značek se provádí v rozbalovacím seznamu:



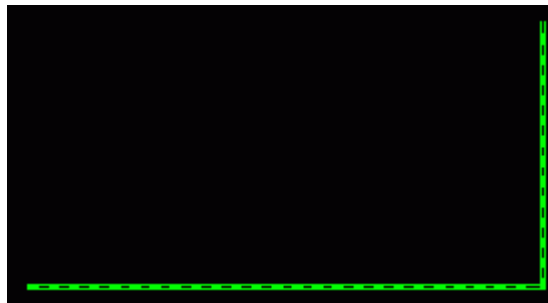
Tlačítko **Změň** provádí totéž, co tlačítko [Přidej], nastavení se ale týkají již existující doplňkové čáry.

Tlačítko **Vyjmi** zruší čáru v seznamu.

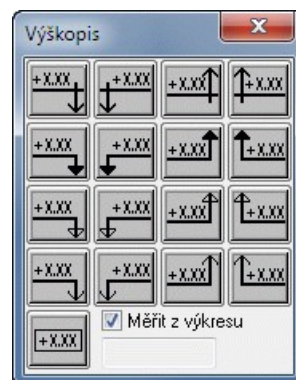
## Izolace:



Panel nabízí nástroj pro kreslení čtyř typů izolací. Tato pomůcka pracuje podobně, jako panel doplňkových čar. Po stisknutí některého tlačítka bude v DraftSightu spuštěn příkaz `_polyline`. Nakreslená křivka bude potom nahrazena obrázkem izolace (např. hydroizolace):



## Výškopis:



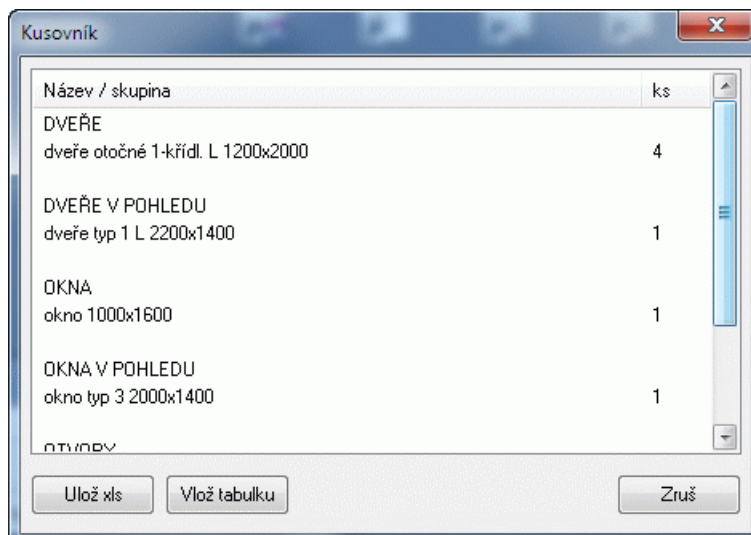
Programový modul pracuje ve dvou režimech:

Buď odměřuje aktuální výšku (hodnotu souřadnice Y) z výkresu:  Měřit z výkresu ,

nebo projektant zapisuje požadovaný text do okénka:  Měřit z výkresu  .



## Výpis dílů (kusovník)



Název / skupina	ks
<b>DVEŘE</b>	
dveře otočné 1-kříd. L 1200x2000	4
<b>DVEŘE V POHLEDU</b>	
dveře typ 1 L 2200x1400	1
<b>OKNA</b>	
okno 1000x1600	1
<b>OKNA V POHLEDU</b>	
okno typ 3 2000x1400	1
<b>OTVORY</b>	

Pomůcka provádí výpis textových atributů s nálepkou NAZEV a SKUPINA a tento výpis sumarizuje a řadí do tabulky podle skupin. Výpis je možné ukládat do tabulky Excelu (2.1) nebo vložit do výkresu:

SKUPINA / NÁZEV	POČET
<b>DVEŘE</b>	
dveře otočné 1-kříd. L 1200x2000	4
<b>DVEŘE V POHLEDU</b>	
dveře typ 1 L 2200x1400	1
<b>OKNA</b>	
okno 1000x1600	1
<b>OKNA V POHLEDU</b>	
okno typ 3 2000x1400	1
<b>OTVORY</b>	
otvor 1000x1200 (parapet 800)	1
<b>ZAŘIZOVACÍ PŘEDMĚTY</b>	
dřez jednoduchý 750x750	1

## Tabulka místností

číslo	název	plocha [m2]	podlaha	stěny	poznámka	vlož/vyjmi	popis
1	Kuchyně	12.000	Linoleum			[Vyjmi]	[Popis]

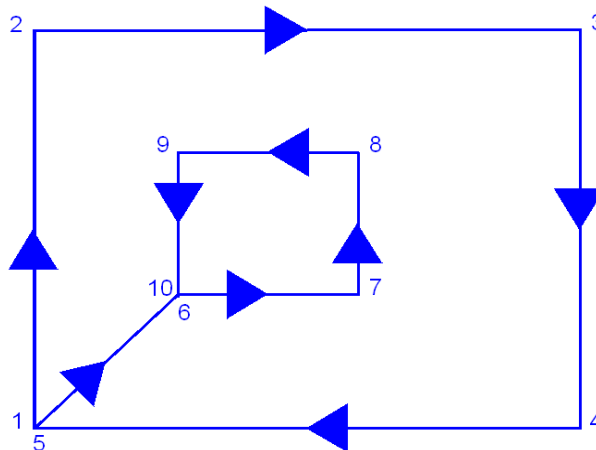
Obsah popisu místnosti  
 Číslo  Název  Plocha  Podlaha  Stěny  Poznámka

Textová pole: Číslo místnosti, název, plocha, podlaha, stěny, poznámka.

číslo	název	plocha [m2]	podlaha	stěny	poznámka	vlož/vyjmi	popis
-------	-------	-------------	---------	-------	----------	------------	-------

Tlačítko  slouží k odečtu plochy přímo z výkresu. Stavař provádí odečet plochy analýzou bodů křivky (entity polyline). Zahájený příkaz `_polyline` **NEPŘERUŠUJTE** klávesou Esc, křivku dokončete (alespoň 2 body) a ukončete klávesou Enter i když její plochu později v tabulce nepoužijete.

Pokud potřebujete odečíst plochu s otvorem, je třeba nakreslit křivku „jedním tahem“. Postupujte například podle tohoto schématu:



Dodatečné změny popisů p vložení řádku do tabulky se provádí cvaknutím myši na příslušné pole: . Lze provést i opravné měření plochy:  . Symbolické tlačítko [vyjmi] slouží ke zrušení řádku. Tlačítko [Popis] vkládá do výkresu blok textů podle zatržitek v

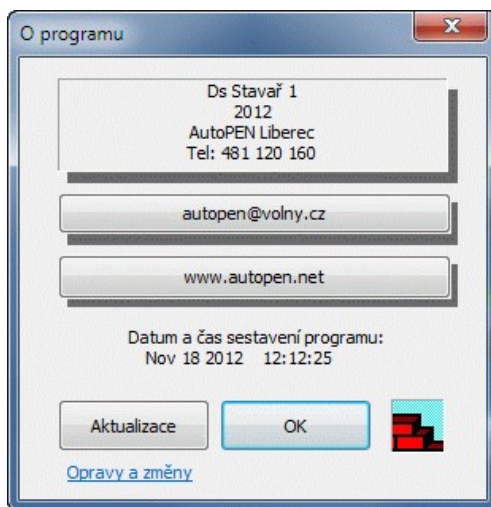
Obsah popisu místnosti  
 Číslo  Název  Plocha  Podlaha  Stěny  Poznámka

rámci



## Kapitola 8 Automatické aktualizace programu

Program je vybaven kontrolou aktuálnosti daného sestavení (datum poslední změny programu). K provedení kontroly a následné aktualizaci je nutné připojení počítače k internetu. Kontrolu je možné provádět buď ručně: z menu O programu / O programu ...,



nebo automaticky při startu programu. Automatické zjišťování dostupnosti aktualizčního balíčku je potřeba v tomto případě povolit v parametrech programu na záložce System.