

Dodatek Profiler

Wstęp

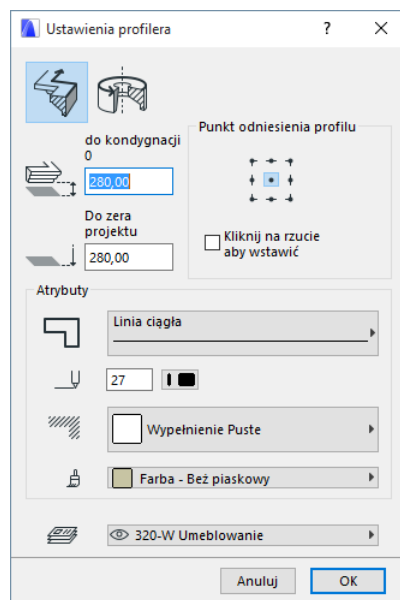
Dodatek Profiler umożliwia tworzenie elementów bibliotecznych przez wyłaczanie profilu według ścieżki po prostej lub krzywiźnie.

Nowe polecenie **Profiler** zostanie domyślnie dodane do menu **Projekt > Dodatki**.

Jak używać dodatku Profiler

W celu utworzenia obiektu:

1. Na rzucie narysuj profil, który chcesz wyłoczyć korzystając z dowolnych narzędzi konstrukcyjnych. Aby wyłoczyć złożony profil zgrupuj jego poszczególne elementy.
2. Zaznacz profil i wybierz polecenie Profiler z menu **Projekt > Dodatki**.
3. W **ustawieniach Profilera** wybierz odpowiednie parametry:



- Wybierz jedną z metod geometrii korzystając z przycisków u góry okna dialogowego.
 - Ustal wysokość punktu wstawienia.
 - Określ punkt wstawienia lub zaznacz pole **Kliknij na rzucie aby wstawić** aby zrobić to ręcznie.
 - Określ atrybuty (linia obrysu, kolor pióra, wypełnienie, powierzchnie) nowego obiektu i przypisz go do określonej warstwy.
 - Kliknij OK.
4. Jeżeli wybrałeś **Kliknij na rzucie aby wstawić**, musisz teraz kliknąć w dowolnym miejscu na rzucie aby określić punkt wstawienia.
 5. Określ teraz ścieżkę rysując ją w ten sam sposób jak np.: ścianę po wieloboku, czy po łuku.
 6. Zapisz obiekt.

W celu utworzenia obiektu z określoną ścieżką lub osią:

1. Narysuj profil i ścieżkę/oś a następnie zaznacz je jako dwie oddzielne grupy.
2. Wybierz polecenie Profiler z menu **Projekt > Dodatki**. Pojawi się okno dialogowe (jak wyżej).
 - Pamiętaj o poprawnym wyborze metody geometrii (prosta ścieżka może być osią i vice versa).
 - Ustal wysokość punktu wstawienia (jeżeli profil obracany jest wokół osi, wysokość określa najniższy punkt osi).
 - Określ atrybuty i przypisz go do określonej warstwy.
 - Kliknij OK.
3. Zapisz obiekt.

Uwagi:

- Przy metodzie prostej konieczne jest wskazanie punktu odniesienia. Musi to być punkt leżący na profilu, lub Punkt aktywny leżący poza nim, jednak zgrupowany z elementami profilu.
- Przy metodzie osiowej konieczne będą dwa kliknięcia: pierwsze w celu wskazania najniższego punktu na osi, drugie - aby określić kierunek nachylenia obiektu. (Jeśli oś nie jest pochylona wystarczy jedno kliknięcie.)
- Profil powinien być rysowany prosto, nie pod kątem.
- Oś narysowana równoległe do osi Y będzie traktowana jako pionowa; jeżeli oś jest pochylona, obiekt zostanie wstawiony jako pochylony.
- Rysując ścieżkę należy wrócić uwagę na kierunek rysowania, ponieważ ma on wpływ na kierunek wytłaczania. (Ten parametr może być później zmieniony w oknie Ustawień obiektu.)

Informacja:

Pakiet dodatków Goodies to darmowe narzędzia stworzone przez GRAPHISOFT w celu dopełnienia programu ARCHICAD o specjalistyczne możliwości i funkcje. Począwszy od ARCHICADA 20 pakiet Goodies instaluje się za pomocą zintegrowanego instalatora pozwalającego zainstalować wszystkie dodatki. Dodatki oparte są na kodzie, którego GRAPHISOFT od pewnego czasu już nie rozwija. Zapraszamy do korzystania z dodatków. Prosimy jednak o zwrócenie uwagi, że w przyszłości nie będą one rozwijane, aktualizowane ani poprawiane.