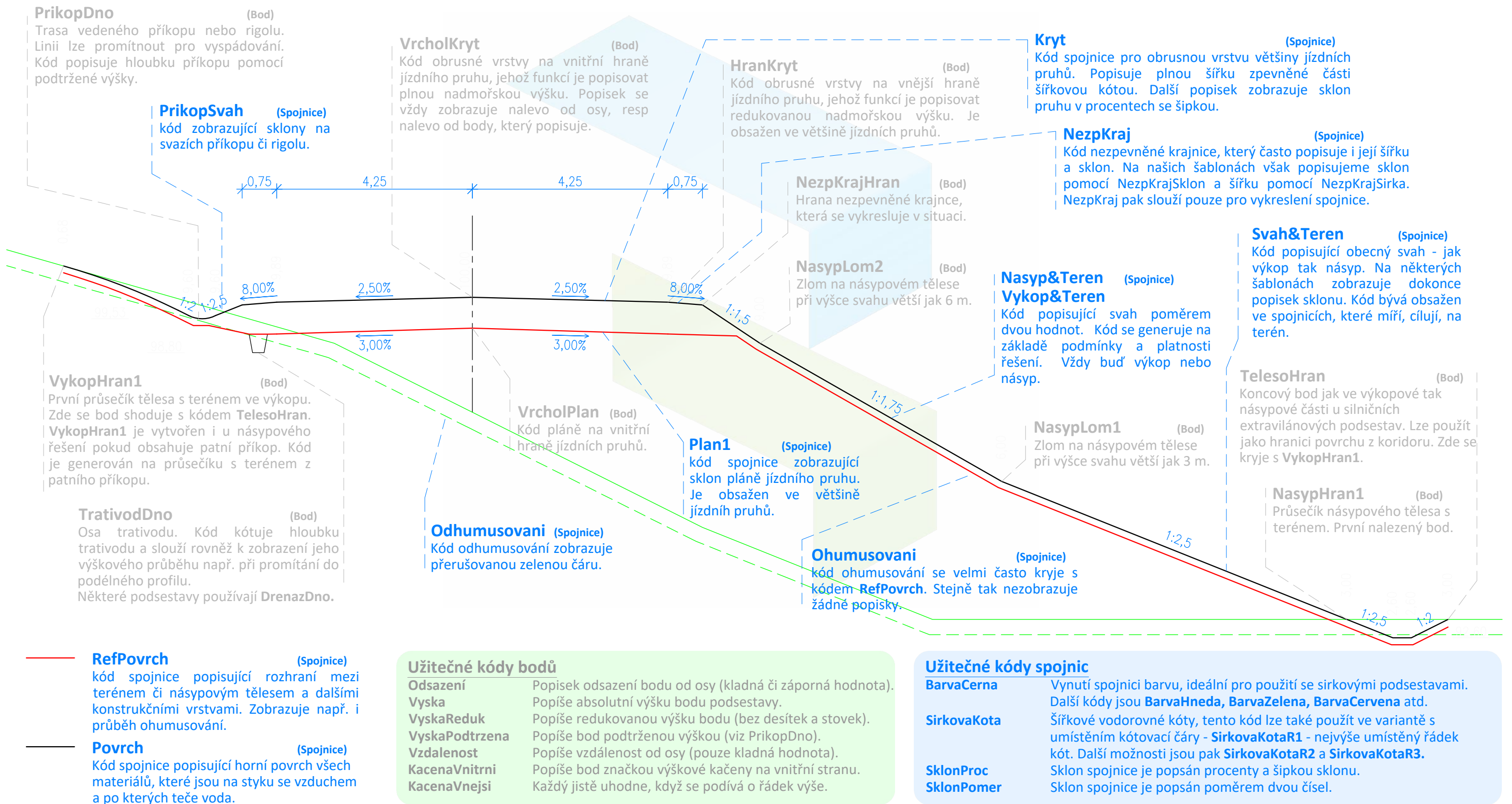


Kódovací pomocník pro C3D šablony

Kódování je jedno z nejtěžších témat, které si musí noví uživatelé Civilu osvojit. V zásadě se však nejedná o nic složitého. Kód je pro Civil v podstatě příkaz, který dané spojnici, bodu či tvaru říká, zda se má vybarvit do červena či jiné barvy, jestli se má popsat šířkovou kótou nebo jen např. sklonovníkem, a nebo se často jedná pouze o informaci pro pozdější použití. Nejčastěji budete kódovat, abyste doupravili vygenerované příčné řezy. Kódy však mají vliv i na generování povrchů z koridoru, na ohrazení povrchů, či na vzhled koridoru v půdorysném pohledu - v situaci. Samozřejmě to není vše, ale pro začátek by to mělo stačit. :-)



RefPovrch (Spojnice)
kód spojnice popisující rozhraní mezi terénem či násypovým tělesem a dalšími konstrukčními vrstvami. Zobrazuje např. i průběh ohumusování.

Povrch (Spojnice)
Kód spojnice popisující horní povrch všech materiálů, které jsou na styku se vzduchem a po kterých teče voda.

Užitečné kódy bodů

Odsazení	Popisek odsazení bodu od osy (kladná či záporná hodnota).
Vyska	Popíše absolutní výšku bodu podsestavy.
VyskaReduk	Popíše redukovanou výšku bodu (bez desítek a stovek).
VyskaPodtrzena	Popíše bod podtrženou výškou (viz PrikopDno).
Vzdalenost	Popíše vzdálenost od osy (pouze kladná hodnota).
KacenaVnitri	Popíše bod značkou výškové kačeny na vnitřní stranu.
KacenaVnejsi	Každý jistě uhodne, když se podívá o řádek výše.

Užitečné kódy spojnic

BarvaCerna	Vynutí spojnici barvu, ideální pro použití se sirkovými podsestavami. Další kódy jsou BarvaHnedá , BarvaZelena , BarvaCervena atd.
SirkovaKota	Šířkové vodorovné kóty, tento kód lze také použít ve variantě s umístěním kótovací čáry - SirkovaKotaR1 - nejvýše umístěný řádek kót. Další možnosti jsou pak SirkovaKotaR2 a SirkovaKotaR3 .
SKlonProc	Sklon spojnice je popsán procenty a šipkou sklonu.
SKlonPomer	Sklon spojnice je popsán poměrem dvou čísel.

TIP - Jak kódovat? Kódy píše bez diakritiky. Pokud je kód víceslovný, píše se bez mezer vždy s velkým počátečním písmenem každého slova. Např. MujVlastniKod

TIP - Zápis více kódů? Každá entita může mít zapsáno více kódů. Zásadou by mělo být, že jeden kód ji vykreslí a druhý popíše. Oddělovačem kódů je čárka. Např. Kod1,Kod2

