

ATP 162 Usando o Display Manager para camuflar seus desenhos – parte 2

Data: 13 de Novembro de 2006

Categoria: Display Manager

Instrutor: Bradley Crouse

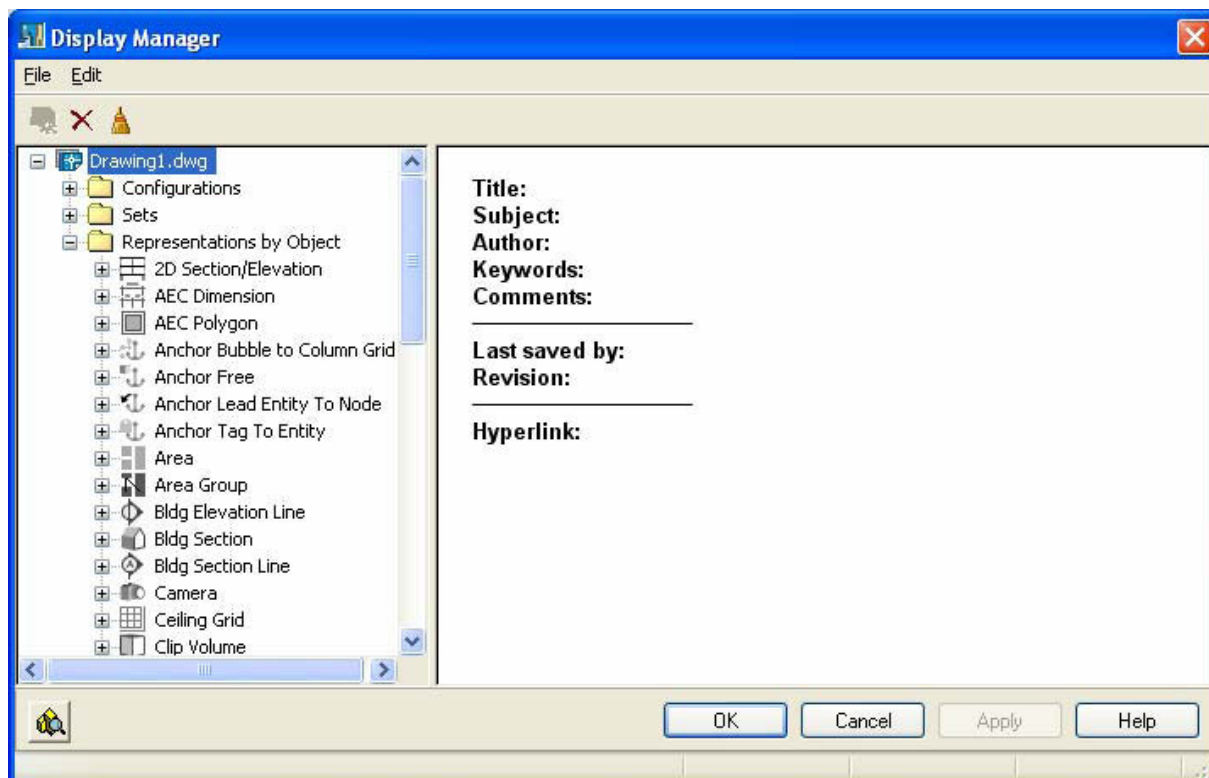
Nível: Todos

Web: www.AUGI.com

É expressamente proibida a reutilização de qualquer ou todo o material contido neste documento para fins comerciais, sem o consentimento expresso por escrito do AUGI, INC. e seus representantes autorizados. © Copyright 2004 Autodesk User Group International, Inc. Todos os direitos reservados.

Display Reps (Display de Representação)

Um Display Rep é um objeto responsável por desenhar gráficos para entidades físicas como uma porta, uma parede ou uma janela. Lembre-se que no Architectural Desktop, os objetos no sistema estão divididos entre objetos que representam realidades físicas, objetos que representam gráficos CAD e objetos que representam as relações. Um porta não sabe como desenhar a si mesma. Ao invés disso, ela precisa contar com os serviços de um ou mais DisplayReps para fazer o desenho para ela. A única preocupação de um DisplayRep é como desenhar uma determinada representação gráfica. Ele não preocupa-se sobre quando ou porque ela está sendo desenhada, apenas sobre o que é que se pretende desenhar. Por exemplo, a posição `AecDbDoorPlan` do DisplayRep preocupa-se apenas sobre o desenho de uma simbólica de vista do projeto 2D de uma porta e não faz decisões sobre quando isso é apropriado para desenhar uma vista do projeto. Para criar os gráficos, um DisplayRep usa dados físicos armazenados no próprio objeto da porta (como: largura, altura, forma, etc) e os dados de gráficos CAD armazenados num objeto DisplayProps (como: camada, cor, tipo de linha, para cada componente).



Um display de representação define como os componentes que formam um objeto são desenhados. No CAD tradicional e no desenho manual, um simples objeto, tal como uma porta, é tipicamente desenhada várias vezes em diferentes desenhos. Nesses desenhos, cada exemplo de uma porta é uma coleção separada de linha de trabalho. No Autodesk® Architectural Desktop, você pode criar um objeto que muda a forma como ele descreve a si mesmo dependendo do display de representação usado para representar o objeto.

Exibição de componentes de objetos AEC

A maioria dos objetos AEC são compostos de componentes individuais. Por exemplo, uma porta tem os seguintes componentes: painel de porta, moldura, parada, giro, vidro e solado da porta. A porta pode também ter divisor de janela.

Cada componente de um objeto tem propriedades físicas e gráficas que ajudam a determinar o display de representação de um objeto.

- As propriedades físicas de um objeto de controle de largura, altura, forma e localização de um objeto no desenho.
- As propriedades de controle de visibilidade (liga/desliga), layer, cor e tipo de linha.

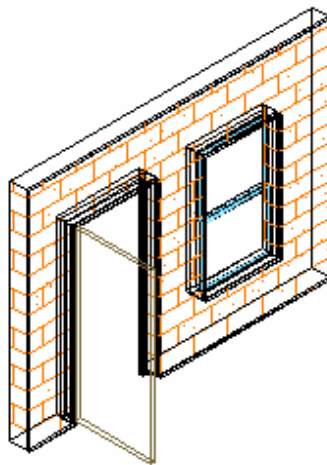
Normalmente, você decide as propriedades físicas de um objeto quando você o cria. Por exemplo, você especifica o tamanho de uma porta e sua localização em uma parede. Você controla as propriedades gráficas de um objeto no seu display de representação. Você pode definir os muitos displays de representação para o mesmo objeto.



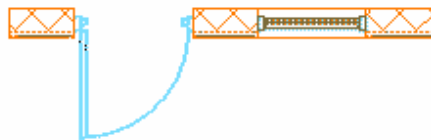
Display de representações e vista de direções

Um display de representação não depende de vista de direção, embora seja geralmente projetado com uma vista específica em mente.

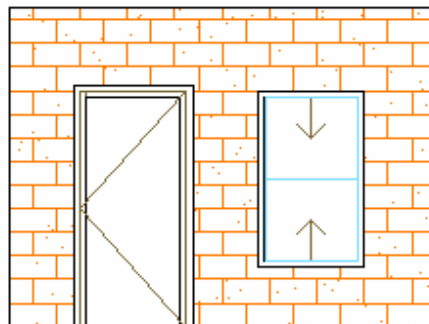
Os objetos exibidos de diferentes vistas de direção que usam diferentes display de representações.



O modelo de display de representações para a parede, porta e janela mostrado em 3D de uma visualização de direção isométrica .



A planta do display de representação de parede, porta e janela no 2D de um planta de direção de vista.

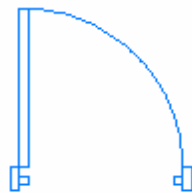


A Elevação do display de representações de parede, porta, e janelas mostradas em 2D de uma lateral inteira de vista de direções.

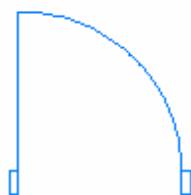
Por que a maioria dos objetos têm vários displays de representação

Todos os objetos têm displays de representações predefinidos. A maioria dos objetos tem planta, modelo e display de representação refletido, porque eles são as mais comuns situações de desenho. Alguns objetos, tais como câmeras e objetos de referência AEC, têm apenas uma representação geral, porque a exibição desses objetos não mudam em diferentes vistas.

Um único objeto pode ser desenhado de várias maneiras, dependendo das necessidades de diferentes tipos de desenho. Por exemplo, a planta do display de representação desenha a porta, o painel, a moldura, a parada e os componentes de giro. O display de representação nominal desenha o painel de porta, a moldura, e os componentes de giro. Embora ambas representações desenhem portas painel, cada uma desenha ela de modo diferente. A planta de representação desenha uma porta como um retângulo, enquanto a representação nominal desenha ela como uma única linha.



A porta na planta do display de representação está mostrando a moldura, o painel, o giro e a parada.



A porta no display de representação nominal está mostrando a moldura, o painel, o giro e a parada.

A planta do display de representação é apropriado para vistas de duas dimensões (2D) quando os componentes estão para ser exibidos de um planta de vista (Top). O display de representação nominal é apropriada para as vistas 2D quando uma quantidade limitada de detalhes é necessária na planta de vista. Por exemplo, os displays de configurações destinados à plotagem em pequenas escalas, onde os detalhes de objetos podem ser ocultados, frequentemente usam o display de representação nominal.

Padrões de displays de representação

Os displays de representações disponíveis para um objeto e os nomes dessas representações estão baseadas de maneiras para que você possa, se precisar, visualizar o objeto. Os displays de representações podem incluir diferentes componentes de um objeto ou exibir opções adicionais.

Por exemplo, o display de propriedades de escadas na planta do display de representação incluem configurações para intervalos de parada (break marks) e outros símbolos de degrau. Os intervalos de parada aparecem apenas no 2D Top vista de desenho, então outros displays de representações, tais como a Modelo (Model) e Elevação (Elevation), não contém configurações para os intervalos de parada. Do mesmo modo, os objetos que não exibem os intervalos de parada não têm configurações para elas na planta do display de representações.

A planta do display de representação para degraus inclui opções para intervalos entre as paradas.



zigzag break
mark



curved break
mark

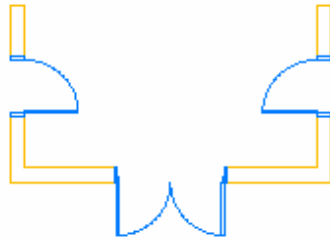
Personalizando a exibição de um objeto

Se você não usa materiais para controlar a exibição, você personaliza a aparência de um objeto ao mudar seu display de propriedades para o display de representação. Por exemplo, você pode desativar o giro da porta na planta do display de representação, especificar se o giro é reto ou um arco, especificar o percentual de abertura, ou alterar a layer, a cor e o tipo de linha do giro.

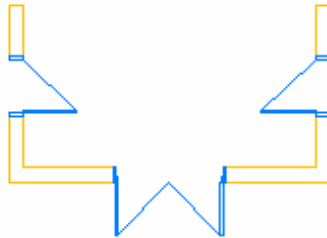
Para alterar a exibição de um objeto, você precisa especificar como as alterações são aplicadas aos casos de um objeto no desenho. Você faz isso especificando a fonte do display de propriedades para o display de representação selecionado.

- Para aplicar as alterações para o padrão do display de propriedades do objeto, você personaliza as configurações padrão de desenho. As mudanças afetam todas as ocorrências do objeto no desenho.

O display de propriedades padronizados do desenho afetam todas as ocorrências de um objeto.



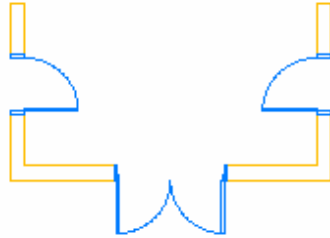
doors with
default display
properties



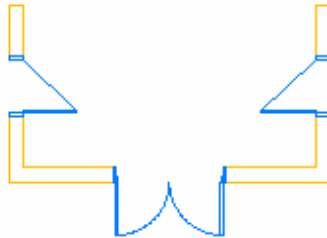
doors with
straight swing
specified in
drawing display
properties

- Para aplicar as alterações em todas as ocorrências do objeto que tem o mesmo estilo, você anula as configurações padrão do desenho com o display de propriedades do estilo do objeto.

As mudanças para o display de propriedades de um estilo que afeta todos os objetos desse estilo.



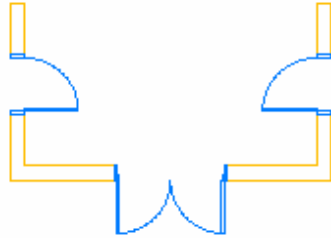
doors with
default display
properties



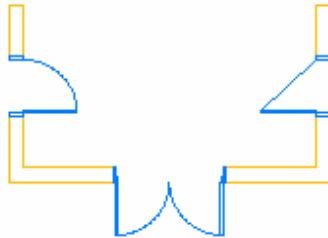
doors with
straight swing
specified in
door style display
properties

- Para aplicar as mudanças apenas ao objeto selecionado, você sobrepõe as configurações padrão do desenho ou display de propriedades de estilo com as propriedades do objeto.

Display de propriedades de um objeto só se aplicam a este objeto.



doors with
default display
properties



door with
straight swing
specified in
door display
properties

Os objetos usam o display de propriedades padrão a menos que esteja invalidado pelo display de propriedades de um estilo de objeto ou um objeto individual. Geralmente, você personaliza o display de propriedades de estilos de objeto afim de que a aparência dos diferentes tipos do mesmo objeto esteja coerente com todo o desenho. Você talvez precise substituir o objeto afim de conseguir certos resultados.

Lembre-se que este material é apenas uma parte de uma classe, através do curso privado no fórum online, mais suporte está disponível. Sugerimos que você visite os cursos nos fóruns e tire qualquer dúvida que você talvez tenha desse segmento ou simplesmente junte-se à discussão. O nosso mantra é: a única pergunta boba é aquela que você não irá perguntar. Obrigado novamente por assistir a este curso!