

Instalace 16.11.2

Opravy

Obecně

- **Souběžný polygon** lze nyní použít i k příčnému polygonu, je třeba zvolit variantu, že bude podobjektem příčného.
- Pokud použijeme funkci **Vložit s umístěním**, když je ve schránce objekt, který umístění neumožňuje (např. řez v sestavě řezů), objekt se vloží na původní souřadnice. Bylo třeba opravit to, že se v tomto případě neuložil stav pro funkci Krok zpět (Undo).
- Vložení objektu patřícího zamčené hladině chybně oznámilo, že se jedná o objekt patřící externí hladině (tedy přidané z externího dokumentu).
- **Objekt Popis** se chybně exportoval do DXF, když bylo zapnuto zahrnutí šířky textu do šířky podtržení a text byl jednořádkový.
- U objektu Polygon došlo k chybě programu, když se v dialogu vlastností vypnuly všechny popisy a stisklo OK nebo Použít.
- Ve verzi 16.11.1 nebyla podržena **zpětná kompatibilita** a4d dokumentů pro starší verze 16. Toto bylo vyřešeno, verzi 16.11.1, je ale třeba s přechodem na 16.11.2 přestat používat.

Free Atlas

- **Atlas DMT Free** vyžadovala hardwarový klíč v případě přítomnosti některých objektů modulu Eroze v dokumentu.

Model

- Pro **zobrazení plošek DMT** metodou 2 a 3 bylo zvýšením přesnosti omezeno proužkování ve velkých přiblíženích.
- Generace modelu terénu s využitím více jader měla problém při větším počtu bodů než 130 000 000.

Řezy

- Funkce **Přepočítat všechny řezy v dokumentu** skončila chybou programu, když některý řez byl spočten nad polygonem v dokumentu a tento polygon byl poté smazán.
- Kresba **svislých kót** v řezech byla upravena tak, aby se vhodně vykreslily, i když je nejnižší řáda s popisem umístěna těsně nad srovnávací rovinou.
- Pokud se **trasa řezu křížila** v půdorysu se třemi a více objekty v jednom bodě, v řezech se nevypsala všechna tato křížení.
- Pokud **vzorová setava řezů** byla uložena včetně změn srovnávacích rovin, po jejím použití při generaci řezů pak změny srovnávacích rovin byly přeneseny, ale ve výsledných sestavách nebyly odpovídající objekty změn S.R., takže změny se nedaly odstranit či upravit. Nyní se ze vzoru změny S.R. nepřenášejí.

Toky, Cesty

- Opraveno aplikování vzorů při výpočtu řezů nad vybraným polygonem.

- i v případě křížení více jak dvou polygonů v jednom průřezu se vytvoří více objektů křížení
 - křížící polygon musí být pojmenován, např. Kanalizace[1:500], kde 1..znamená typ a 500 průměr, viz nápověda
 - křížení se dopočítá jako 3D průřez nebo při souřadnicích Z=0 se pak použije defaultní hloubka od terénu dle typu inž. sítě
 - přednasatavené hloubky křížení dle typu inž. sítě lze nastavit v dialogu vlastností osy vozovky v půdorysu

Kanalizace

- Opraveno aplikování vzorů při výpočtu řezů nad vybraným polygonem.
- i v případě křížení více jak dvou polygonů v jednom průřezu se vytvoří více objektů křížení
 - křížící polygon musí být pojmenován, např. Kanalizace[1:500], kde 1..znamená typ a 500 průměr, viz nápověda
 - křížení se dopočítá jako 3D průřez nebo při souřadnicích Z=0 se pak použije defaultní hloubka od terénu dle typu inž. sítě
 - přednasatavené hloubky křížení dle typu inž. sítě lze nastavit v dialogu vlastností osy vozovky v půdorysu
- Doplněna volba generování řezu podsypem se započítáním tloušťky potrubí.
 - v dialogu vlastností NS se musí zaškrtnout volba "Niveleta na vnitřním dně potrubí"
 - tato volba má vliv na výpočet kubatur výkopu - snižuje niveletu dna výkopu rýhy při zachování tloušťky podsypu o tloušťku potrubí
- Doplněna substituce {SachtaZDna}výška dna šachty v [m n.m.].

Vodovod

- Opraveno aplikování vzorů při výpočtu řezů nad vybraným polygonem.
- i v případě křížení více jak dvou polygonů v jednom průřezu se vytvoří více objektů křížení
 - křížící polygon musí být pojmenován, např. Kanalizace[1:500], kde 1..znamená typ a 500 průměr, viz nápověda
 - křížení se dopočítá jako 3D průřez nebo při souřadnicích Z=0 se pak použije defaultní hloubka od terénu dle typu inž. sítě
 - přednasatavené hloubky křížení dle typu inž. sítě lze nastavit v dialogu vlastností osy vozovky v půdorysu
- Kresba šachet v půdorysu byla upravena dle skutečných rozměrů v metrech v zadaném měřítku. Tuto velikost lze lokálním měřítkem v dialogu vlastností znásobit.