Práce s knihovnami materiálu

Knihovny materiálu tvoří hlavní zdroj informací pro fungování doplňku Truhlář. Pro práci s knihovnami slouží tyto tři příkazy:

1. Naplnit knihovnu
2. Připojit knihovnu
3. Uložit knihovnu

Poznámka:
Příkazy pro práci s knihovnami nejsou přístupné, když váš model nebyl otevřen jako projekt programu Truhlář. V takovém případě se objeví hlášení **Není otevřen žádný projekt**.

Příkaz Naplnit knihovnu

Po aktivaci nástroje se objeví standardní dialog Windows pro otevření souboru a vy s jeho pomocí najdete kdekoliv ve vašem počítači již existující knihovnu, která odpovídá vaší potřebě vašeho projektu. Pro usnadnění vyhledávání se dialogové okno hned po otevření nastaví do složky, která je předem určena v sekci **Nastavení programu**. Je to místo, kde si archivujete užitečné knihovny. Zvolenou knihovnu potvrzením dialogu otevřte. Program SketchUp si její obsah načte a zkopíruje do knihovny ve složce vašeho projektu. Není přitom vůbec rozhodující, jak se vaše zdrojová knihovna jmenuje. Knihovna vytvořená ve vašem projektu je povinně umístěna ve složce projektu a má pevný název **knihovna_materialu.txt**. V případě, že z nějakého důvodu změníte její název nebo ji přesunete do jiné složky, bude program hlásit problém, že mu chybí knihovna, kdykoliv ji bude potřebovat. Program před nahráním obsahu do knihovny projektu nejprve zjistí, jestli už knihovna v projektu existuje a jestli už nemá nějaký obsah. V případě, že ano, zeptá se vás, jestli dovolíte původní obsah knihovny přepsat. Když knihovna zcela chybí, tak je vytvořena.