



ARCH

This platform is intended for designers - planners who want to improve their skills and abilities in working with style, construction and graphic editors.

CAD

The synopsis contains information on working with the program and its settings. Creation of graphics and constructive aspects, development of a complete package of project documentation of the design project.

Конспект містить інформацію по роботі з програмою та її налаштуваннями. Створення графіки та конструктивних аспектів.

Title

*Minimal aesthetic
architecture concept*

Designer

Valeria Shylo

PROF 1.0

БЛОК 1

БЛОК 1. ІНТЕРФЕЙС ТА РОБОЧЕ СЕРЕДОВИЩЕ ПРОГРАМИ

Інтерфейс програми.....	3
Рядок головного меню	4
Піктограми команд. Інформаційне табло. Панель інструментів.....	5
Панель навігатора.....	6
Панель управління. Панель підказок. Вікна.....	7

Гарячі клавіші.....	8
Налаштування власних гарячих клавіш.....	9
Формати збереження та редагування.....	10
Збереження проекту та даних	12
Робота з шарами.....	13
Прості інструменти програми: 2Д-інструменти та їх налаштування.....	18

ПРИЄМНОГО



ПЕРЕГЛЯДУ

ПРИНЦИПИ РОБОТИ ПРОГРАМИ. НАЛАШТУВАННЯ РОБОЧОГО СЕРЕДОВИЩА. РОБОЧІ ВІКНА. ПАНЕЛІ. ТАБЛО КОМАНД.

Пакет програми ArchiCad є спеціалізованим редактором для архітектурного проектування споруд, ведення проектно-кошторисної документації, підготовки презентацій. Найбільш зручним він є при проектуванні будинків.

ІНТЕРФЕЙС ПРОГРАМИ ВКЛЮЧАЄ

Рядок головного меню

Піктограми команд

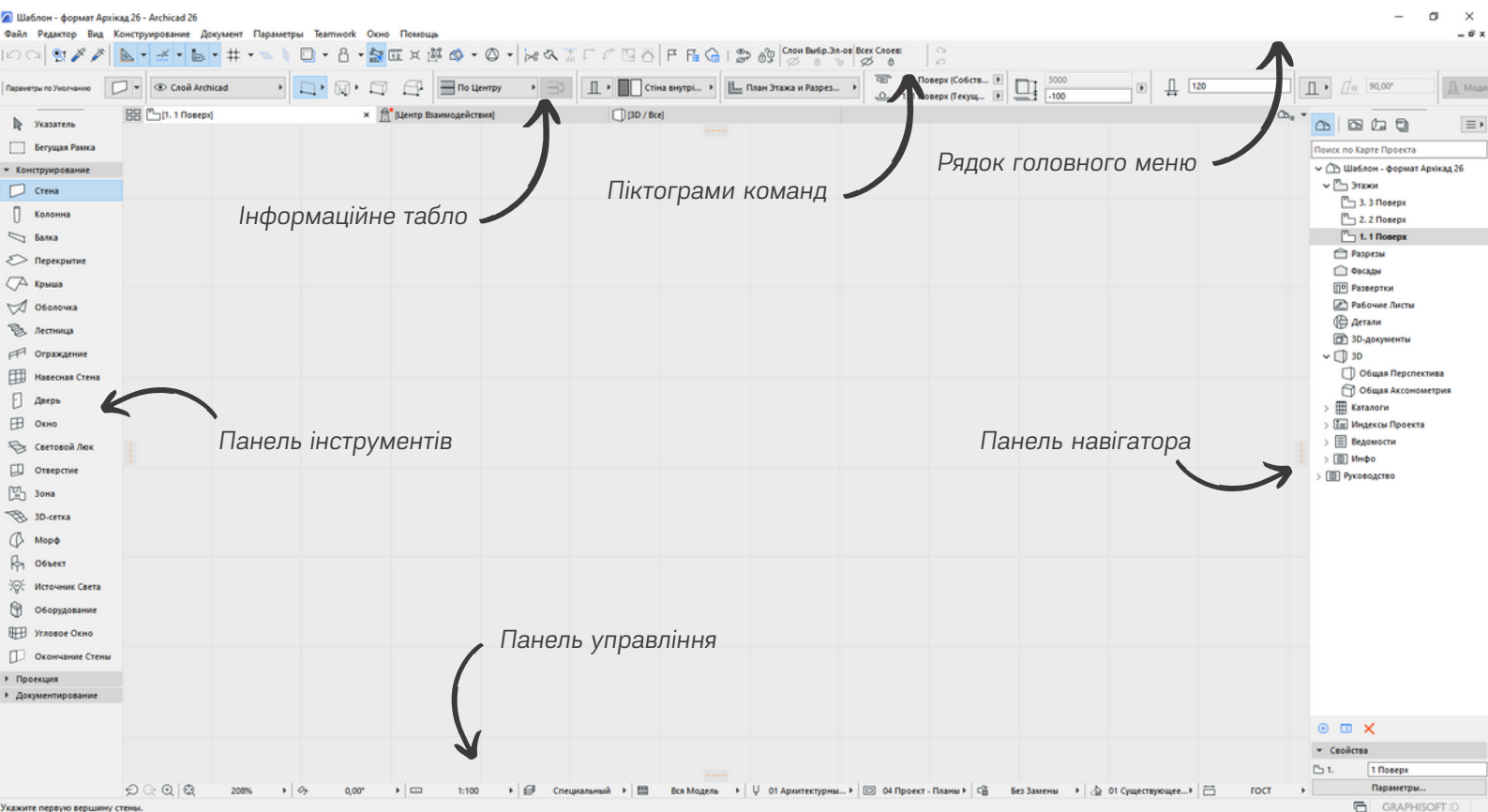
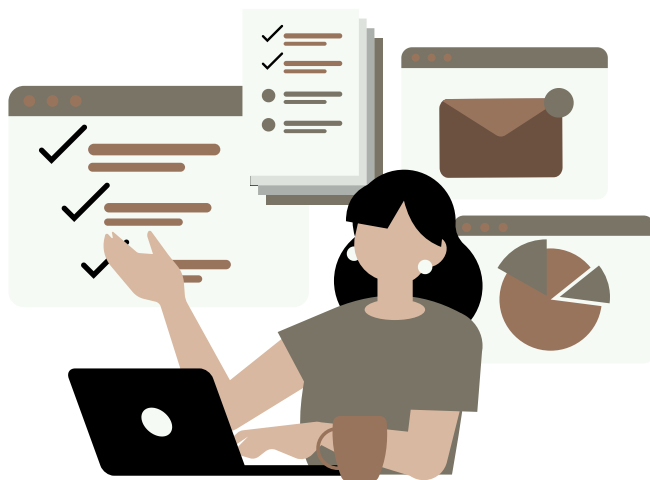
Інформаційне табло

Панель інструментів

Панель навігатора

Панель управління

Панель підказок



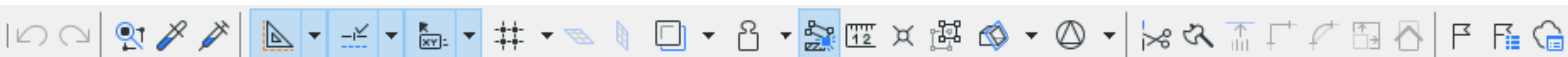
Для отримання доступу до головного меню, слід підвести курсор до одного з його пунктів і клацнути лівою клавішею миші.

Файл Редактор Вид Конструирование Документ Параметры Teamwork Окно Помощь

РЯДОК ГОЛОВНОГО МЕНЮ ВКЛЮЧАЄ

ФАЙЛ	Стандартні операції роботи з файлами (відкривання, закриття, зберігання), засоби експорту-імпорту інформації та окремих об'єктів.
РЕДАКТОР	Стандартні засоби редагування команд (відмінити чи поновити), операції роботи з буфером, видалення виділених об'єктів, засоби пошуку та виділення, групування, зміни порядку об'єктів, заборона чи дозвіл на зміну їх властивостей, переміщення та обертання, вирівнювання, розподіл вздовж ліній і на площині, зміна розмірів та редагування параметрів об'єкту.
ВИД	Засоби переміщення між елементами проекту (поверхи, перерізи, окремі зображення, аркуші, списки елементів і зон, окремі шари), засоби зображення елементів, маркерів, штриховок, контурні зображення верхніх і нижніх поверхів, різноманітні сітки, лінійки і допоміжні засоби креслення.
КОНСТРУ- ЮВАННЯ	Основні примітиви, установки висотних позначок, засоби створення профілів, булеві операції, команди видозмінювання.
ДОКУМЕНТ	Засоби нанесення розмірів, штриховок, позначень, ліній.
ПАРАМЕТРИ	Засоби створення багат шарових конструкцій. Матеріалів, штриховок, типів ліній, зон, установки для одиниць виміру, установки робочого середовища.
TEAMWORK	Інструменти організації групової роботи.
ВІКНО	Засоби регулювання інтерфейсу, панелі інструментів і навігаторів.
ДОПОМОГА	Детальна інструкція роботи з програмою.

ПІКТОГРАМИ КОМАНД

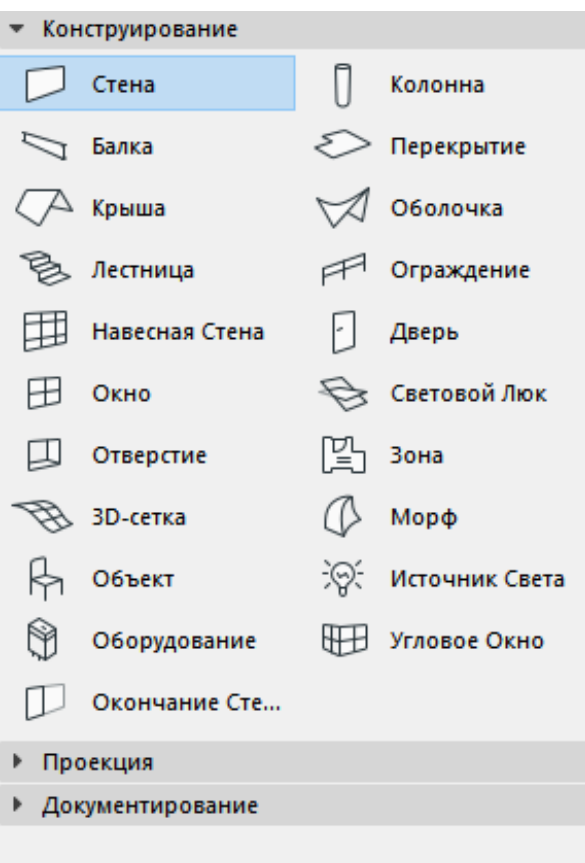


Піктограми команд — дублюють команди, які зустрічаються найчастіше. Операції з файлами та буфером, відміни/поновлення команди, пошуку і переносу параметрів з одного об'єкту на інший, засоби креслення, визначення координат, зображення сітки, лінійки, вищих та нижчих поверхів, засоби вимірювання та позиціонування початку відліку, деякі команди редагування, групування та маркування.

ІНФОРМАЦІЙНЕ ТАБЛО



Інформаційне табло — включає виклик діалогового вікна параметрів. Вікно шарів, вікно поточного шару, визначення засобів побудови, інструмент прив'язки, деякі геометричні розміри. Цей список може дещо змінюватись у залежності від поточного типу примітиву.



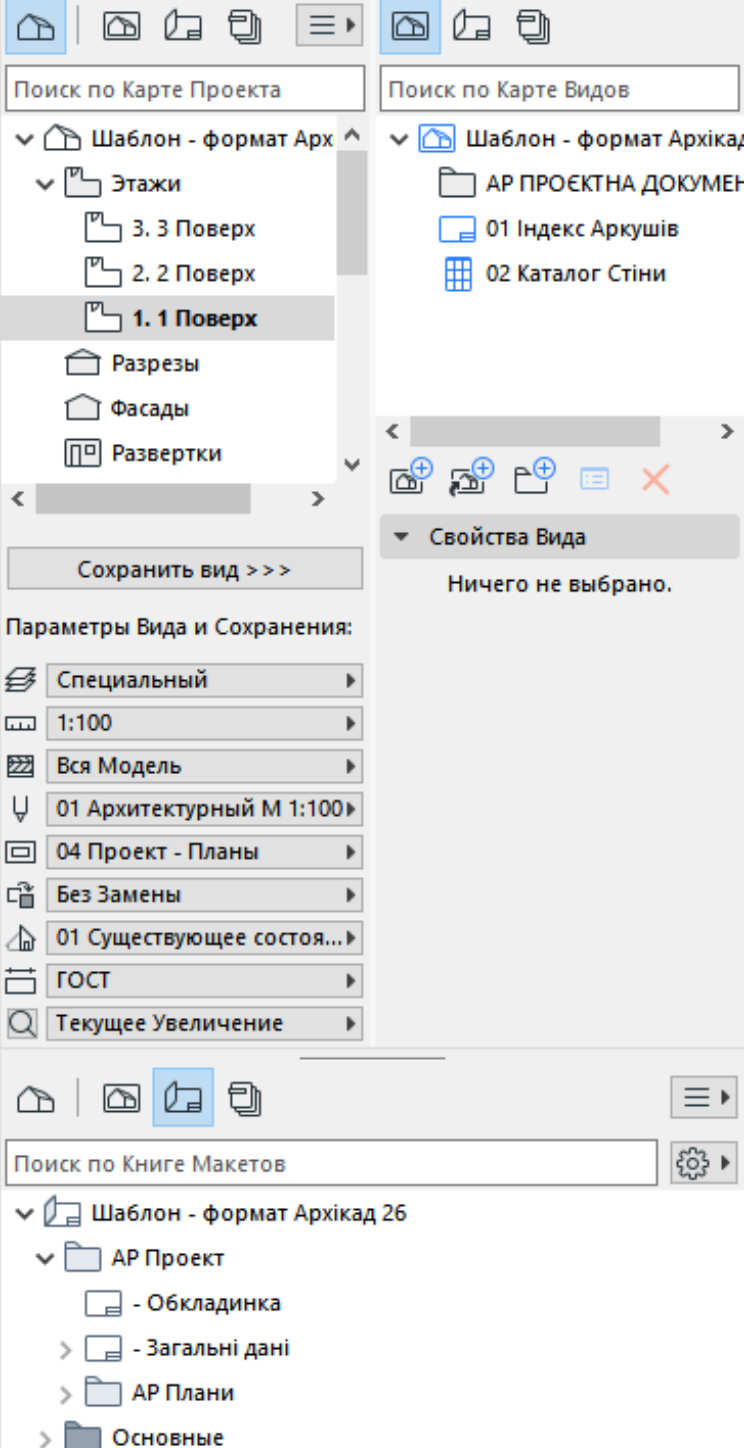
ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ

Панель інструментів — до її складу входить указчик, рамка вибору об'єктів та три вкладки: Конструювання; Документація; Різне.

Відкриття першої з них (конструювання) дає доступ до основних примітивів — стін, дверей, вікон, колон, балок, перекриттів, сходів і т.д.

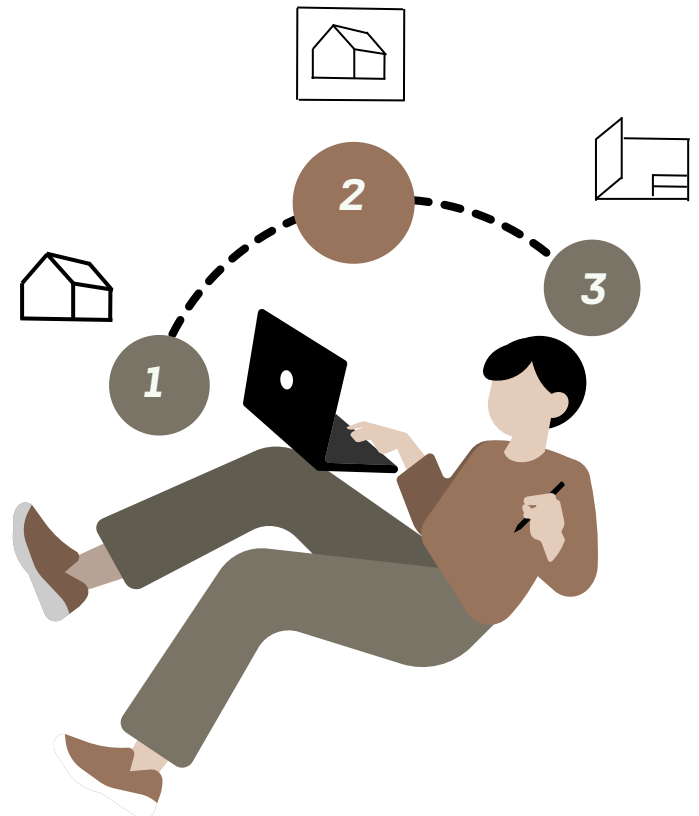
Друга вкладка (документація) дає доступ — до засобів нанесення розмірів і висотних позначок, створення текстів та виносних написів, штрихування, креслення прямих і ламаних ліній, кіл, розрізів, фасадів і т.д.

Третя вкладка (різне) дає доступ — до інструментів управління виглядом та позначення координаційних осей, нанесення радіальних і кутових розмірів, креслення сплайнів, вставка фонових растрових малюнків.



ПАНЕЛЬ НАВІГАТОРА

Панель навігатора — дозволяє переміщуватися між усіма його частинами: поверхами, розрізами, фасадами, окремими аркушами, деталями, тривимірними документами і зображеннями, відомостями елементів, позначеннями, кресленнями.



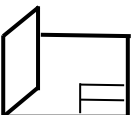
1

Карта проєкту. Основна робоча вкладка в якій **ми працюємо**, створюємо, креслимо, будуємо, змінюємо проєкт!



2

Карта виду. Вкладка де **ми зберігаємо** всі готові креслення!



3

Книга макету. Вкладка де **ми оформлюємо на друк** всю документацію, створюємо автоматичний штамп, рамку, технічну інформацію!

ПАНЕЛЬ УПРАВЛІННЯ



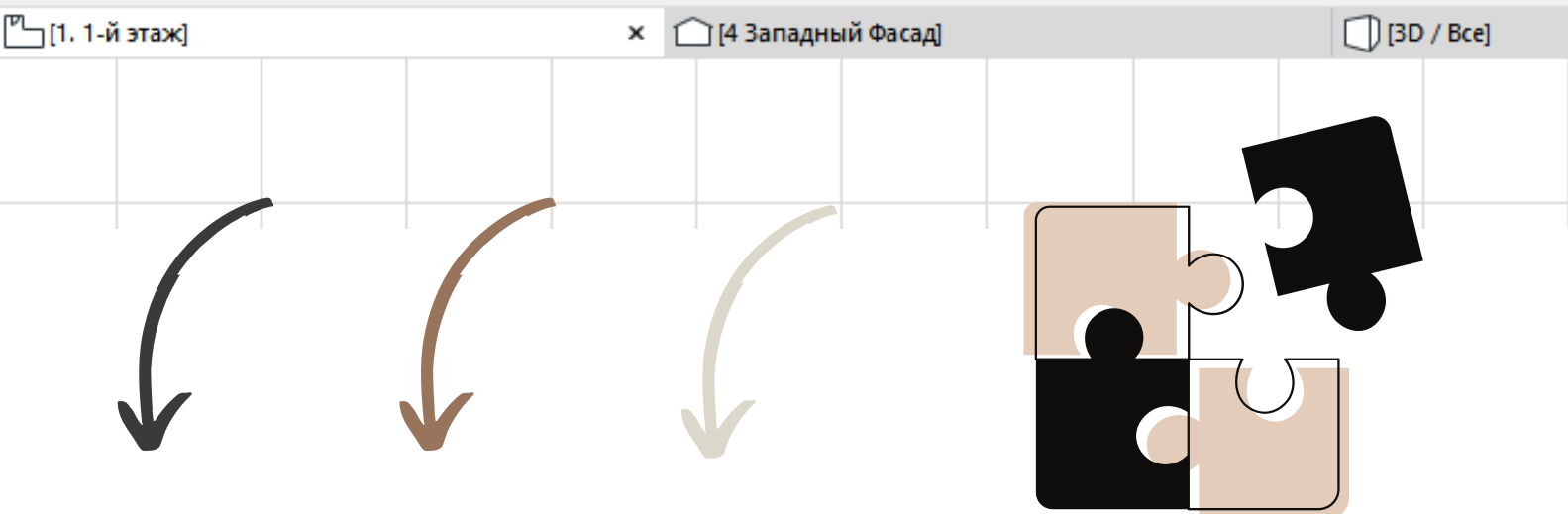
Панель управління — дозволяє виконувати наступні дії управління: отримувати доступ до попереднього перегляду зображення та опцій регулювання у вікні навігатора, задати масштаб зображення, переміщати та повертати зображення.

ПАНЕЛЬ ПІДКАЗОК



Панель підказок — дублює інформацію про можливі наступні дії.

ВІКНА



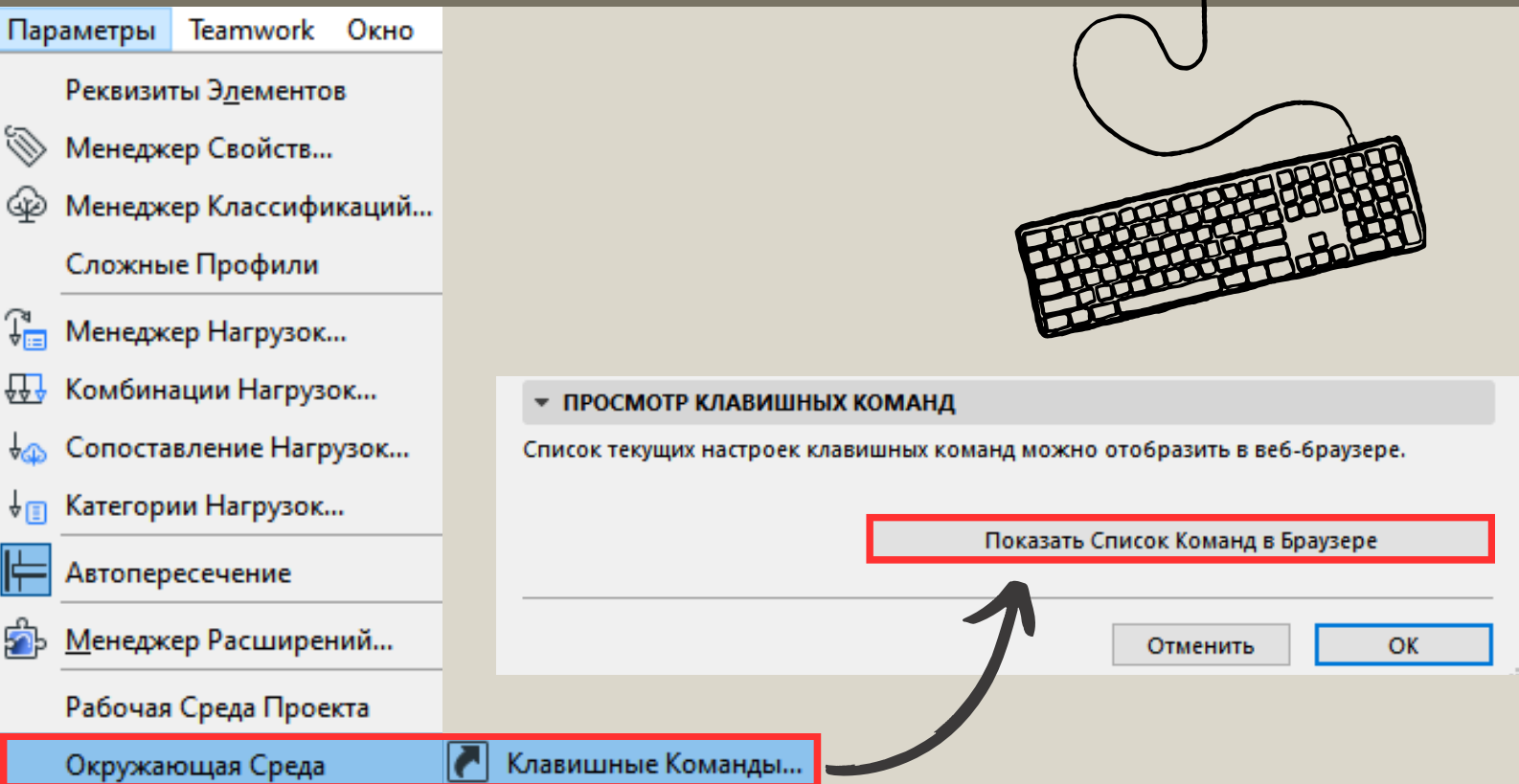
Вікно плану — є головним вікном, в якому ведуться всі побудови плану поточного поверху.

Вікно розрізу/фасаду — може бути пов'язано або відокремлено від інших вікон.

3- D вікно — використовується для наочного об'ємного уявлення проекту, а також створення і редагування об'єктів, при чому всі ці зміни автоматично відображаються і в інших вікнах.

ГАРЯЧІ КЛАВІШІ ПРОГРАМИ

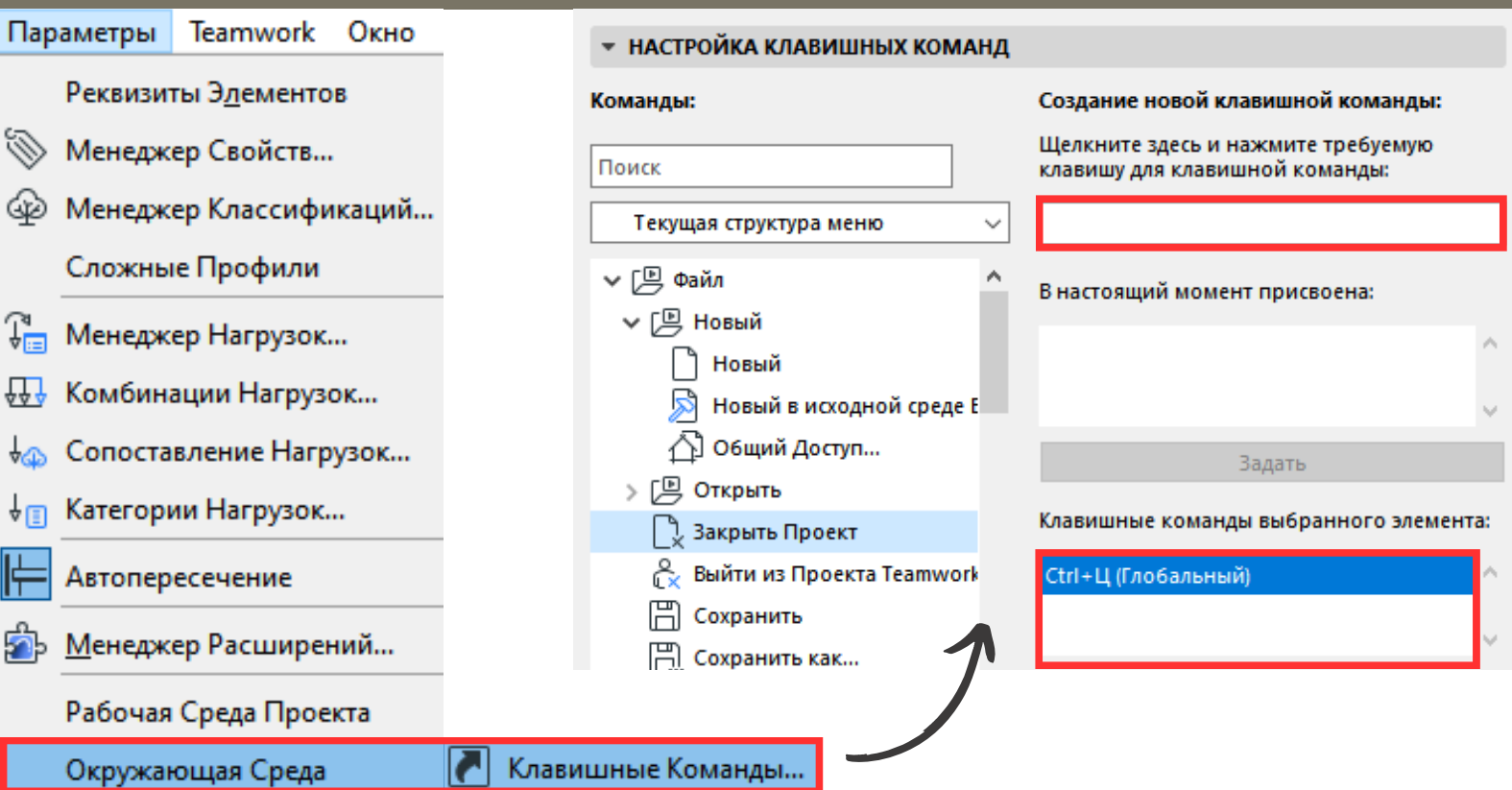
Гарячі клавіші програми можна переглянути в повному обсязі за допомогою параметрів, вказаних нижче



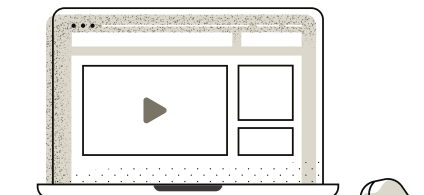
Ім'я команди	Сполучення клавіш	
Новий	Ctrl + t	Створює новий проект Archicad
Нове в оригінальному середовищі Все	Ctrl + Alt + t	Створюється новий, порожній
Відкривати...	Ctrl + sch	Відкриває діалогове вікно для
Закрити проект	Ctrl + c	Закриває відкритий проект.
Рятувати	Ctrl + c	Зберігає проект.
Зберегти як...	Ctrl + Shift + c	Відкриває діалогове вікно для
Відкрити об'єкт...	Ctrl + Shift + sch	Виконується пошук необхідної
Параметри друку...	Ctrl + Shift + z	Відкриває діалогове вікно для
Печаткою...	Ctrl + z	Поточний проект надруковано
Вийти	Ctrl + чт	Вимикає Archicad; запитує, чи
Скасувати	Ctrl + l	Скасовує проведені операції, і
Спробуй ще раз	Ctrl + Shift + l	Пробує раніше скасовані опер
Повторення останньої команди	Ctrl + i	Повторює виконання останньої

НАЛАШТУВАННЯ ГАРЯЧИХ КЛАВІШ

Потрібні комбінації гарячих клавіш за потреби можна налаштувати самостійно. Для цього активуємо Параметри – Навколишнє середовище – Клавішні команди. У вікні “Список” знаходимо потрібну команду, обираємо її, встановивши курсор у верхньому рядку вводимо зручну комбінацію – “Встановити” – “ОК”.



(*pln)	Являє собою проєкт, реалізований в системі ArchiCAD, зберігає проєкт для подальшої роботи з файлом, змінами, коригування інформації.
(*tpl)	Шаблон проєкту ArchiCad.



Шаблон - це файл проєкту з розширенням .tpl, призначений лише читання. Він містить налаштування робочого середовища, параметри інструментів за промовчанням та деякі передналаштовані модельні види.

Розташування Файлу Шаблону

Файл шаблону, що використовується за замовчуванням, знаходиться в папці Значень за замовчуванням.

Для створення файлу шаблону:

1. Відкрийте новий порожній файл проєкту.
2. Відредагуйте Робоче Середовище Проєкту, Параметри IFC-трансляторів, налаштуйте структуру проєкту та/або розмістіть у ньому необхідні елементи.
3. Збережіть файл проєкту як шаблон: скористайтеся командою Файл > Зберегти Як і виберіть тип файлу Шаблон Проєкту ARCHICAD (*.tpl).

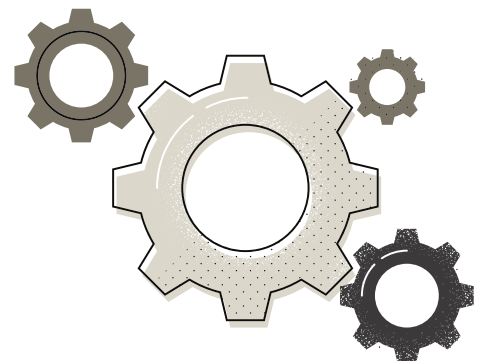
Для створення проєкту на основі шаблону:

Виконайте одну з таких дій:

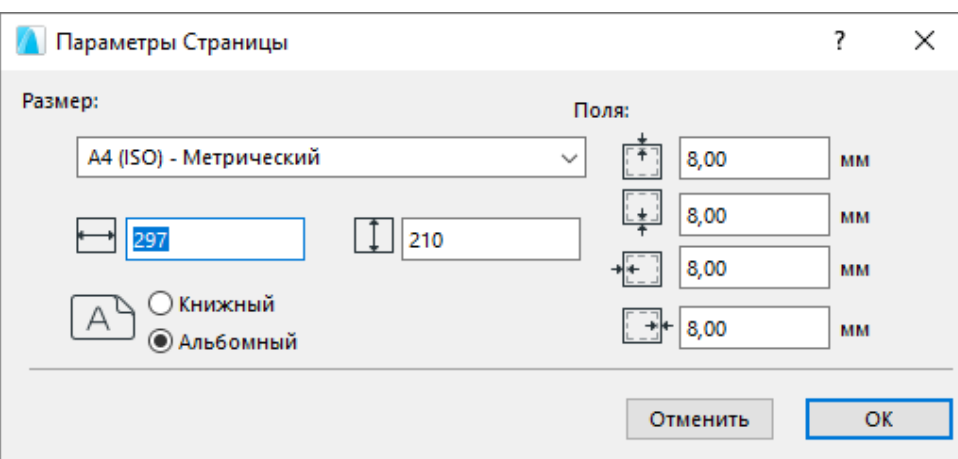
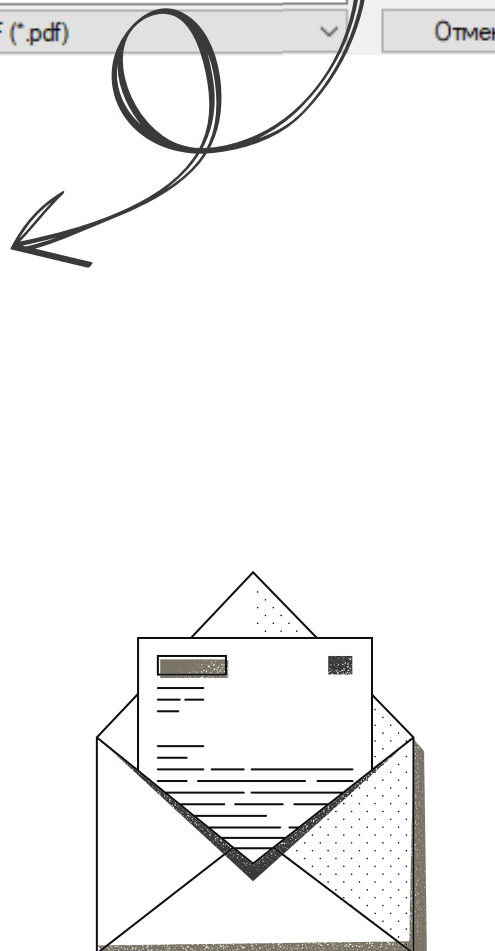
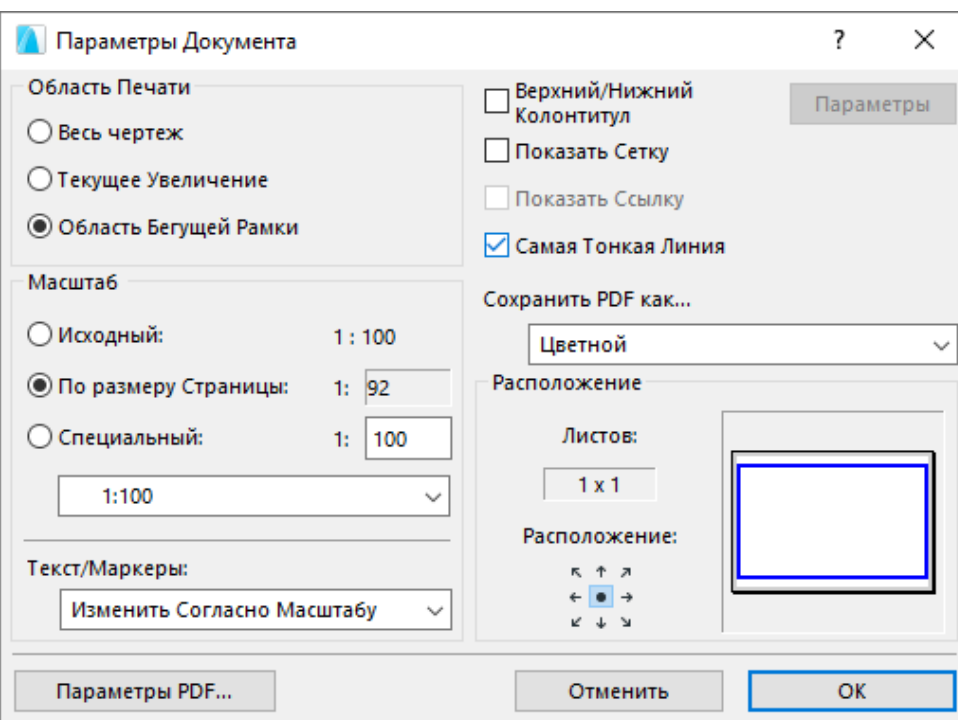
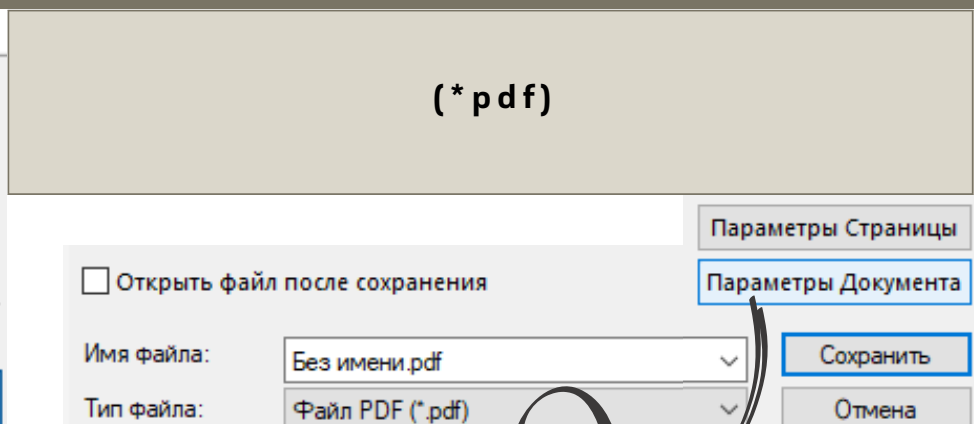
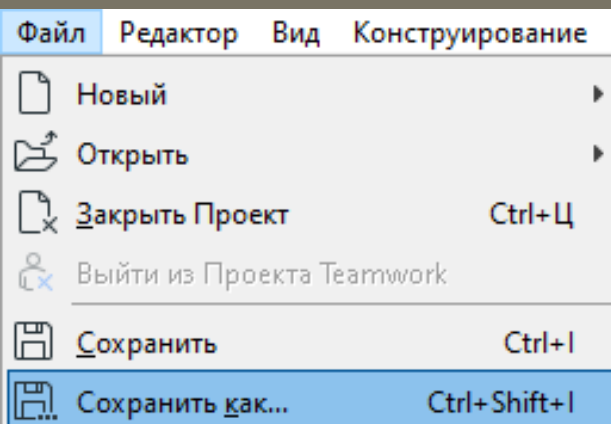
- Активуйте команду меню Файл > Відкрити та виберіть файл шаблону
- Активуйте команду меню Файл > Новий
 - У діалозі виберіть варіант Створення Нового Проєкту на основі Шаблону
 - Виберіть файл шаблону.

Примітка: вибір файлу шаблону також здійснюється при імпорті або зв'язуванні файлів IFC з проєктами ARCHICAD, оскільки файли трансляторів IFC зберігаються в шаблоні.

(*pla)	Архівний файл, призначений для зберігання повного проекту архітектурної чи іншої конструкції, створеного з використанням програми тривимірного моделювання Graphisoft ArchiCAD. Архів PLA містить усі дані проекту, бібліотечні зображення та об'єкти, представлені у вигляді файлів PLN.
(*gsm)	GSM-файл містить визначення 3D-об'єкта з використанням Graphic Description Language (GDL), стандартної мови опису параметричної графіки в системах автоматизованого проектування. Файли GSM можуть бути відкриті в Graphisoft ArchiCAD та інших програмах, які підтримують цей формат.
(*pdf)	Portable Document Format (PDF) – формат файлу, створений і підтримуваний компанією Adobe Systems, для представлення двовимірних документів у незалежному від пристрою виведення та роздільної здатності вигляді.
(*dwg)	DWG (від англ. drawing – креслення) – бінарний формат файлу, що використовується для зберігання двовимірних (2D) та тривимірних (3D) проектних даних та метаданих. Є основним форматом деяких САПР-програм (пряма підтримка – наприклад, AutoCAD, CorelCAD, BricsCAD, nanoCAD, IntelliCAD та її варіацій, Caddie). Формат DWG підтримується багатьма САПР-додатками побічно: тобто дані з одного формату даних переміщуються до іншого через функції імпорт-експорт.



ЗБЕРЕЖЕННЯ ПРОЄКТУ ТА ДАНИХ

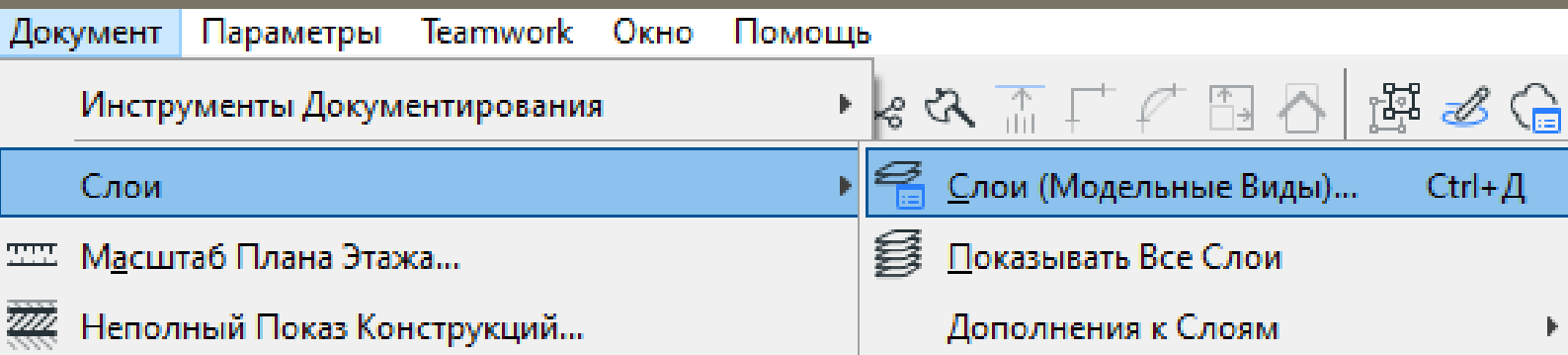


Шар можна призначити для інструмента або окремого елемента.

За умовчанням шари інструментів вже призначені, тобто. створювані елементи будуть розміщуватись на конкретному шарі.

Теория (Модельные Виды) ? X

РОБОТА З ШАРАМИ (СЛОЇ)



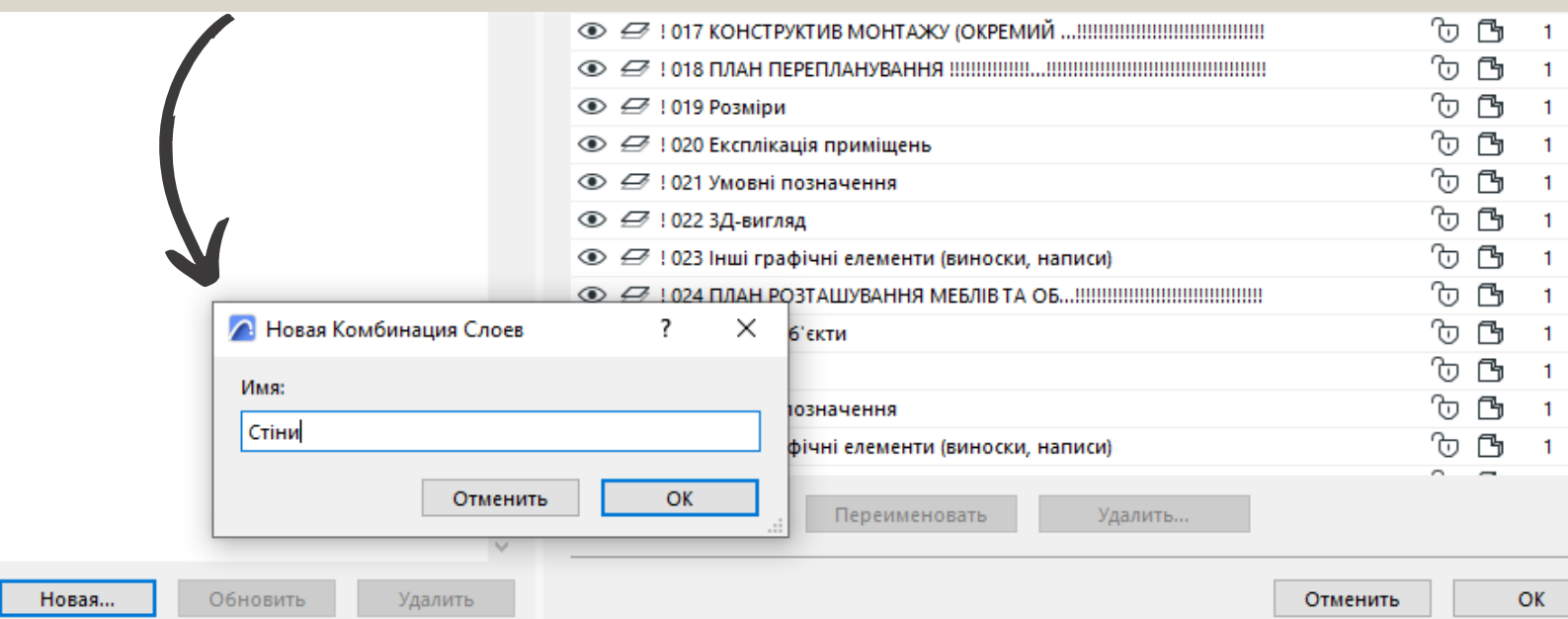
Як створити шар в ARCHICAD

Основна робота із шарами, їх створення, видалення ведеться через меню «Шари».

Щоб відкрити вікно, переходимо в меню «Документ» → «Шари» → «Шари (Модельні Види)...».

Також для виклику меню можна використовувати клавіші **Ctrl+L**.

Створимо новий шар. Для цього натисніть кнопку «Новий...» у вікні «Новий Шар» потрібно задати ім'я шару та натиснути «ОК».



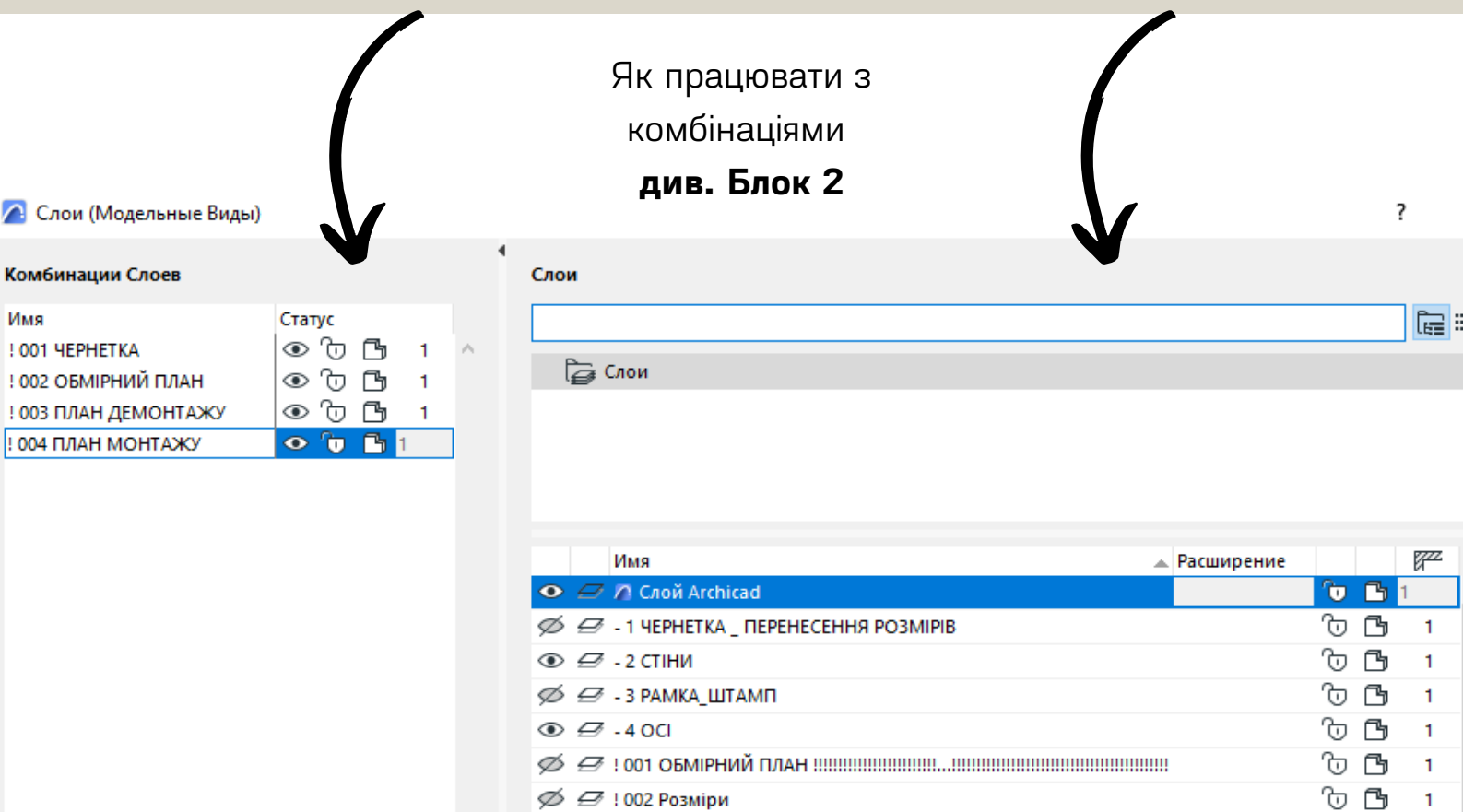
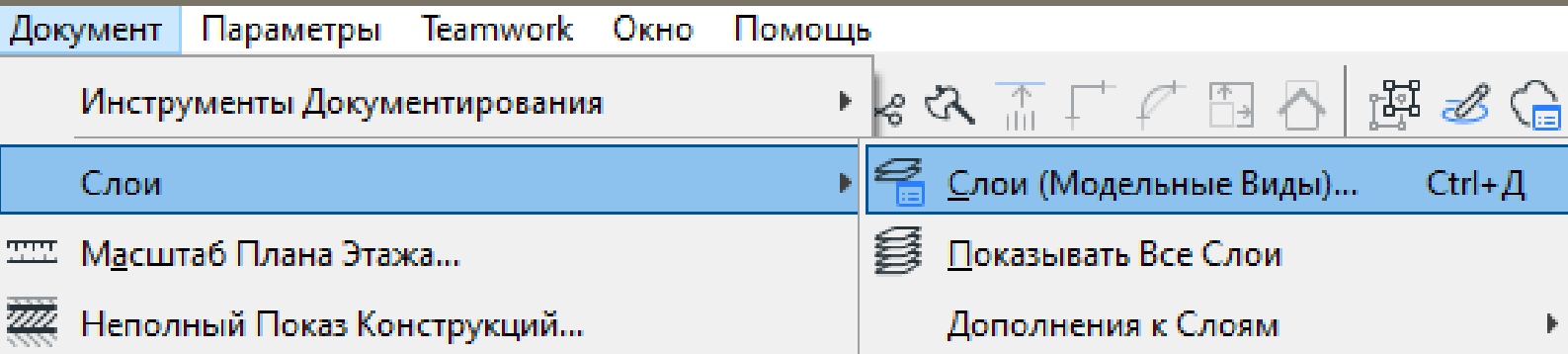
Комбінації шарів у ARCHICAD

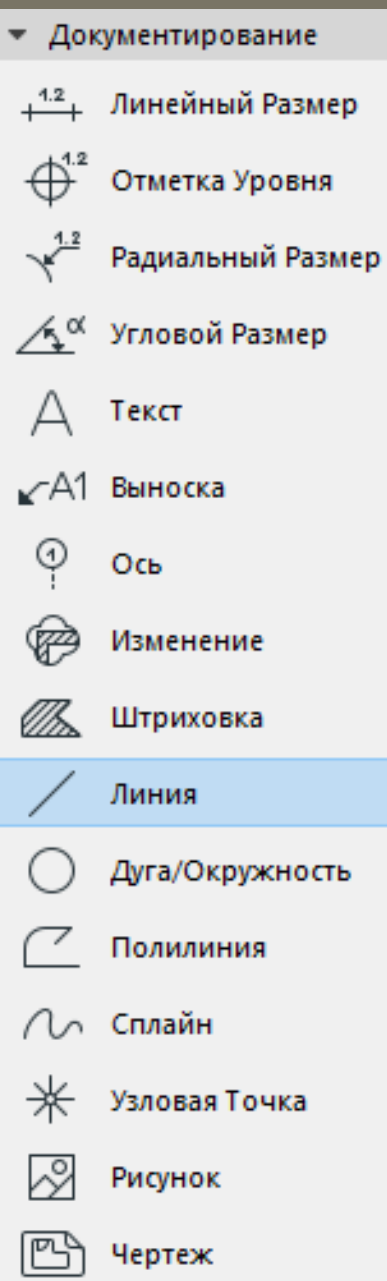
Комбінації шарів – це налаштування відображення шарів, які ми робимо у правій частині вікна. Зверніть увагу на дані іконки:

	Имя	Расширение		
	Слой Archicad			1
	- 1 ЧЕРНЕТКА _ ПЕРЕНОСЕННЯ РОЗМІРІВ			1
	- 2 СТІНИ			1
	- 3 РАМКА_ШТАМП			1
	- 4 ОСІ			1
	! 001 ОБМІРНІЙ ПЛАН !!!			1
	! 002 Розміри			1
	! 003 Експлікація приміщень			1
	! 004 Умовні позначення			1
	! 005 Інші графічні елементи (виноски, написи)			1

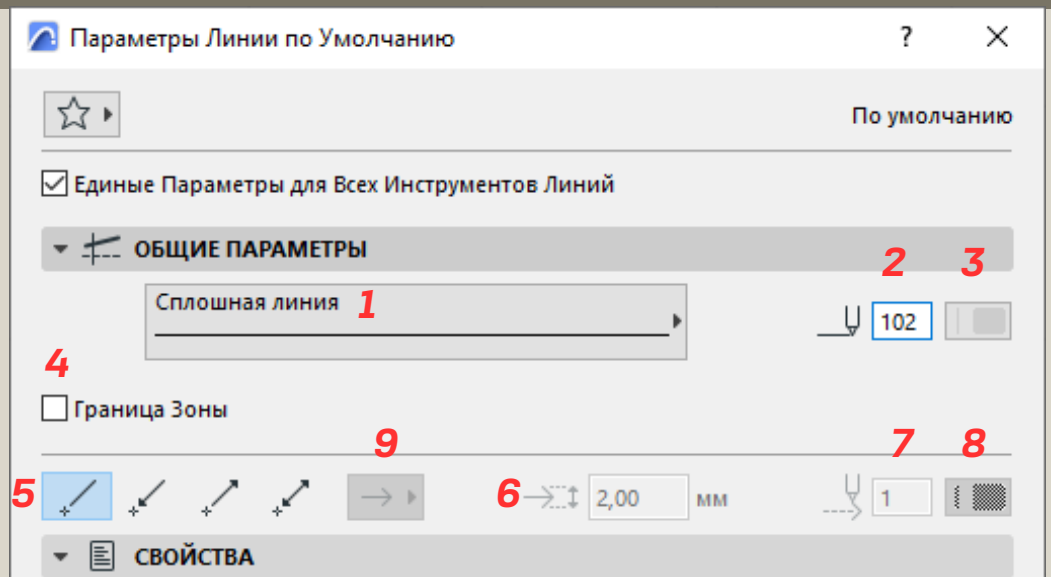
2 - Друга іконка дозволяє приховати чи показати шар.

[illegible]

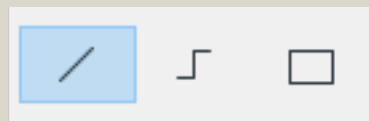
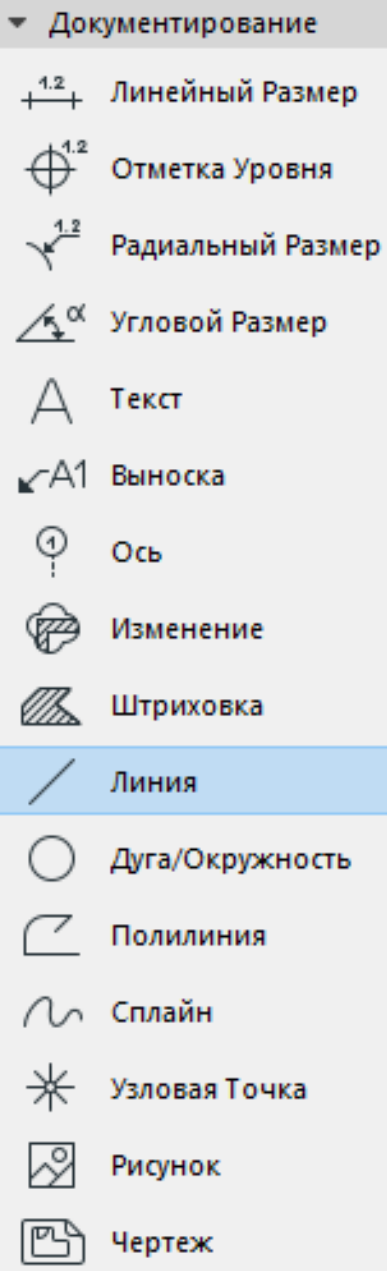




Л
І
Н
І
Я



- 1 - Тип лінії.** Виберіть тип лінії зі спливаючої панелі типів ліній.
- 2 - Номер пера.** Введіть номер пера (1-255) для лінії/дуги/полілінії/сплайн-кривої.
- 3 - Колір пера:** клацніть на кольоровій кнопці для вибору кольору пера лінії/дуги/полілінії/сплайна.
- 4 - Маркер Кордон Зони,** якщо хочете, щоб лінії служили межами автоматично створюваних Зон.
- 5 - Стрілки.** Використовуйте піктограми із зазначенням стрілок, щоб вибрати варіант розташування стрілок на лінії: без стрілки, на початку, наприкінці, з обох боків.
- 6 - Вкажіть значення висоти маркера (стрілки) лінії.**
- 7 - Введіть номер кольору пера (1-255) маркера лінії.**
- 8 - Виберіть зі спливаючої палітри колір маркера лінії.**
- 9 - Тип стрілки.** Натисніть на цьому спливаючому меню, щоб вибрати тип стрілки (маркера).



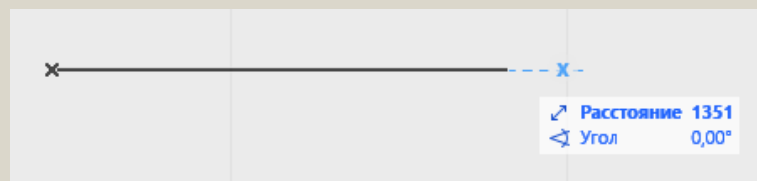
1

2

3

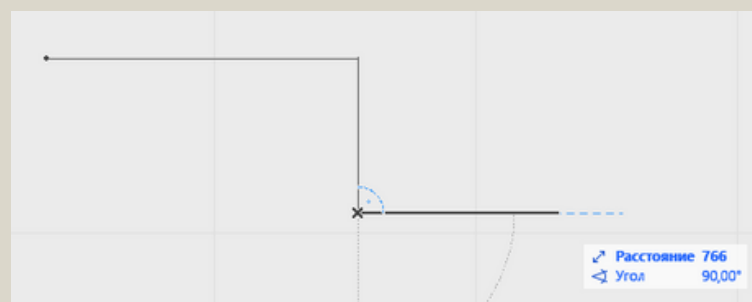
1 - Геометричний варіант - окрема

Побудова окремих ліній, від кліку до кліку.



2 - Геометричний варіант - сегментована

Побудова декілька сегментів одночасно



3 - Геометричний варіант - прямокутник

Побудова прямокутників різних розмірів

