Archicad Příručka pro nové uživatele

SZEVITA SQUARE BUILDING, BUDAPEST, HUNGARY © DVT GROUP, DVMGROUP.COM



VÍTEJTE

Děkujeme Vám, že jste si vybrali program Archicad.

Na následujících stránkách Vás seznámíme s pracovním prostředím a ukážeme základní funkce, které Vás provedou Vaším prvním projektem.

PRVNÍ SPUŠTĚNÍ ARCHICADU

První spuštění Archicadu

Po spuštění programu se otevře uvítací okno, ve kterém máme na výběr buďto vytvořit nový projekt, otevřít již existující, anebo se připojit k Teamwork projektu. Na Teamwork projektech může spolupracovat více lidí současně.

V dalším kroku si zvolíme Šablonu a Profil pracovního prostředí, ve kterém budeme nový projekt vytvářet.



Vytvořit nový projekt



PROSTŘEDÍ ARCHICADU



NÁSTROJOVÁ LIŠTA

•	Nástrojová paletka				
	Šipka	Tato paletka je naprostý základ pro jakoukoliv práci			
	Ohraničení	v Archicadu. Pokud chceme cokoliv vytvořit, zde si			
✓ 3D model		vybereme vhodný nástroj.			
\square	Zeď	V první části se nachází výběrové nástroje a ve třech			
Ū	Sloup	dalších rolovacích paletkách jednotlivé konstrukční			
	Trám	prvky.			
\sim	Deska	Paletka se standardně nachází v levé části obrazovky.			
$\langle \rangle$	Střecha	ovšem jako všechov paletky lze i tuto libovolož			
\triangleleft	Skořepina				
B	Schodiště				
PP	Zábradlí	 Kliknutim aktivujte libovolny nastroj. 			
囲	J Lehký obvodový plášť Dvojklikem otevřete nastavení vybraného n				
F	Dveře	> Najeďte kurzorem nad ikonu nástroje, objeví se			
Ē	Okno	šipka, pod kterou je dostupná nabídka Oblíbených			
B	Střešní okno	nastavení vybraného nástroje.			
	Prostup				
ľ	Zóna	3D model			
Ħ	Síť	Parametrické nástroje pro tvorbu modelu. Můžeme je			
Ø	Morf	kreslit v půdorysech a 3D okně.			
R	Objekt				
; ;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;	Lampa	\square \square \square \square \square \square \square Konstrukční prvky			
0	Zařízení >	lednoduché nástroje, které vkládáme přímo do			
⊞	Rohové okno	modolového prostoru. Isou základom pro dolěť práci			
	Konec zdi	niodeloveno prostoru. Jsou zakiadem pro dalsi praci.			
> Bod zobrazení					
> 2D dokument					

と 中 田 Parametrické nástroje

Detailně nastavitelné prvky se složitější geometrií, jsou asociativní a dynamicky se mění.

□田登回冊 Otvory

Tyto nástroje potřebují referenční prvek (Zeď, Střecha, Deska...), do kterého jsou vkládány.

🖺 🕫 🗘 Ostatní geometrie

Zóna: slouží k definování jednotlivých místností a jejich vykazování Síť: ideální nástroj na tvorbu okolního terénu Morf: nástroj pro volné modelování

🖣 🔅 🛱 Objekty

Parametrické i jednoduché objekty uložené v knihovnách Archicadu. Lze je editovat i vytvářet vlastní.

🗍 Zakončovací prvky

Speciální nástroj pro atypické zakončení zdí.

Bod zobrazení

Nástroje pro generování výkresů, detailů a výstupů z živého 3D modelu.

← ▲ ♠ Asociativní zobrazení modelu Těmito nástroji dokážeme zobrazit 3D model v řezech a pohledech. Vytvořené zobrazení vychází přímo z modelu a jakákoliv změna vykreslovaných prvků, provedená kdekoliv jinde v modelu, se v nich automaticky promítne.

🕒 🖉 Neasociativní zobrazení

Každé zobrazení generované z modelu umožňuje rozbít na čáry a výplně (např. výkres detailu). Takto vytvořená zobrazení už nemá s 3D modelem nic společného a žádné změny modelu se do něj již nepromítnou. Je vhodné pro tvorbu detailnějších rozkreslení prvků než používáme v modelu.

🖓 Kamera

Kamera slouží pro zachycení trajektorie průletů a následné renderování.

2D dokument

Nástroje sloužící k anotování a všeobecné tvorbě výkresů a dalších 2D výstupů.

Různé typy kót. Jsou do detailu nastavitelné a dokáží se připojit k naprosté většině prvků Archicadu. Kóty jsou asociativní - přizpůsobí se automaticky jakékoliv změně modelu.

A 🕝 🖓 🍄 🗛 🖓 🗛 🖓 🗛 🗛 🗛

Nástroje pro vytváření popisek a odkazů, případně pro revizi výkresů.

$/ \bigcirc \square \boxtimes ^{\sim} 2$ D rýsovací nástroje

Klasické 2D nástroje - čáry, křivky, výplně/šrafy. Nástroje jsou koncipovány spíš jako doplněk pro kreslení detailů a doplňování výkresů (např. situace). Projekt samotný zásadně tvoříme pomocí 3D nástrojů a dokumentace je generována přímo z modelu.

* Aktivní bod

Netisknutelný bod sloužící jako reference pro pohodlnější přichytávání ostatních nástrojů.

🖉 🗈 Referenční zobrazení

Pomocí těchto nástrojů můžeme připojit jiná interní zobrazení Archicadu (např. půdorys) na výkres, případně externí soubor - obrázek, DWG, PDF, půdorys z jiného projektu - do libovolného 2D zobrazení.

Text

Bod zobrazení

- Pracovní list
- Ramera Ramera
- 2D dokument
- +^{1.2}+ Kóta
- ^{1.2} Výšková kóta
 ^{1.2}
- Radiální kóta
- <u>∕κ</u>άÚhlová kóta
- ⊖ Text
- ⊾~A1 Popiska
- Prvek sítě
- Změna
- / Výplň
- / Čára
- Oblouk/kružnice
- C Lomená čára
- ∕∕∕ Křivka
- 🔆 Aktivní bod
- Obrázek
- 🖺 Kresba

INFOPALETKA A NASTAVENÍ NÁSTROJE



KRESLENÍ

Při vynášení prvku stačí kliknout do prostoru a v závislosti na zvolené geometrické metodě nakreslit požadovaný tvar.

Abychom snáze dosáhli základních tvarů, pomáhá nám Archicad pomocnými prvky, které se vytváří na základě již nakreslené geometrie a pomocných bodů. Ty lze jednoduše vytvářet ponecháním kurzoru na bodu/hraně po dobu 1 s nebo stisknutím klávesy "Q".

Automatické přichytávání nám pomůže zajistit, aby na sebe všechny prvky dokonale navazovaly. Jako jasný indikátor pozice kurzoru slouží jeho měnící se tvar.

Přesnou vzdálenost (nebo jinou hodnotu) lze rovnou číselně zadat a potvrdit klávesou *Enter*. Případně se lze mezi ostatními hodnotami přepínat klávesou *Tab/šipkami*.

Během kreslení se na obrazovce objeví také *Plovoucí paletka*, která umožňuje přepínání mezi různými geometrickými metodami.



	Prázdný prostor	Referenční čáry	Ostatní hrany
Šipka	k	۶.	►,
Ostatní nástroje	+	×	Y
Zadávání / úprava		Ø	Ø

EDITACE PRVKŮ

Jestliže chceme upravit tvar nebo umístění již vytvořeného prvku, stačí aktivovat nástroj *Šipka*, konkrétní prvek označit, kliknout na bod nebo hranu, a vybrat z nabídky příkazů v *Plovoucí paletce*.

Nabídka v *Plovoucí paletce* se, kromě typu označeného prvku, řídí několika dalšími faktory:

- zapnuté/vypnuté Uvolňování skupin (Alt+G nebo Option+G)
- kam jsme kliknuli (na bod/hranu/plochu)
- kliknutí na referenční čáru (modrá) nebo ostatní hrany (zelené)
- typ aktuálního zobrazení (2D/3D)
- množství označených prvků

Přepínat mezi jednotlivými funkcemi lze kromě kliknutí také klávesou "F".

Základní příkazy, které jsou dostupné u všech prvků, se objevují vždy na konci *Plovoucí paletky*.





│<mark>↓</mark>≉ ₲ ₲ % ₤ ₽

>> Poloměr oblouku 3500 √⊕

✓ Vzdálenost 50 √⊕

Některé z příkazů fungují také v závislosti na množství označených prvků. Například, chceme-li posunout jednu ze zdí v našem projektu a protáhnout dvě navazující, postačí nám označit všechny 3 zdi, kliknout na hranu, vybrat příkaz *Posunout hranu* a zadat požadovanou vzdálenost. Navazující zdi se automaticky přizpůsobí.

Veškeré pohybové editace můžeme během grafického zadávání fixovat k pomocným prvkům podržením klávesy *Shift.*

800 970

P 001 800 970

(L) D02/ ∠ Vzdálenost 500 √ ⊕

NAVIGÁTOR



Mapa projektu

Index modelu a všech jeho zdrojových zobrazení. Slouží pro rychlou orientaci v projektu. Zdrojová zobrazení jsou různé pohledy na BIM model (například půdorys, řez, pohled, tabulka...) s absencí konkrétního nastavení zobrazení.

Mapa zobrazení

V této mapě jsou zdrojová zobrazení modelu uložena s konkrétním nastavením (vrstvy, měřítko...). Jakékoliv zdrojové zobrazení lze uložit vícekrát pro různé účely (studie, stavební povolení, profese...).

Výkresová složka Automaticky uspořádaná

a číslovaná struktura výkresů, které obsahují vložené položky z *Mapy zobrazení.* Výkresy jsou založeny na inteligentních šablonách s automatickými rozpiskami (číslo a jméno výkresu, datum, měřítko...).

Sady publikací

Obsahuje sady určené pro hromadný export výkresů či zobrazení v různých formátech (PDF, DWG, JPEG...) i formě (sloučené PDF nebo DWG). Sada se automaticky aktualizuje na základě *Výkresové složky*.

NASTAVENÍ ZOBRAZENÍ

A Volby přiblížení

Obnoví poslední použité přiblížení zobrazení, případně můžeme obdélníkovým výběrem vybrat oblast, kterou chceme přiblížit.

B Hodnota přiblížení

Aktuální přiblížení. Přiblížení lze i uložit na konkrétní místo, případně dvojklikem přizpůsobit tak, aby se nám zobrazil celý projekt (lze použít dvojklik kolečkem myši).

C Nastavení orientace půdorysu

Půdorys můžeme libovolně otáčet.

D Měřítko

0000

Lze vybrat z konvenčních i vlastních hodnot měřítek.

E Kombinace vrstev

С

Výběr z předpřipravených kombinací, které obsahují zobrazené/ skryté, uzamknuté/odemknuté vrstvy.

D

F Částečné zobrazení konstrukce

Můžeme si vybrat, jestli chceme zobrazit celý model, model bez povrchů nebo pouze nosnou konstrukci.

G Pera a barvy

Nastavení barev a tlouštěk per promítajících se v celém projektu.

H Volby zobrazení modelu

Globální nastavení detailnosti jednotlivých prvků. Například podrobnost symbolů oken, dveří, schodiště, zábradlí atd.

Kombinace grafických stylů

Umožňuje přepsat vzhled prvků na základě zvolených vlastností. Například přepsat konkrétní šrafy konstrukcí (stavební povolení) plnými výplněmi (studie), případně zobrazit pouze obrysy (profese).

J Filtr rekonstrukcí

V Archicadu je možné rozlišovat mezi stávajícími, bouranými a novými konstrukcemi a podle toho je zobrazovat.

ČSN

K Typy kót a jednotek

O3 Stavební novolení k

Nastavení formátu a jednotek kót.

01 Standardní sada ...

Kombinace nastavení lze uložit do Mapy zobrazení, v Mapě projektu nastavení uložit nelze a využívá poslední použitou kombinaci.

MENU A STANDARDNÍ NÁSTROJOVÁ LIŠTA

🗯 Archicad Soubor Úpravy Zobrazení 3D model Dokument Volby Teamwork Okno Nápověda

Soubor

Standardní nabídka umožňující, kromě ukládání a otevírání, také různé formy exportu a výměny dat.

Úpravy

Sada voleb a nástrojů, které slouží například pro transformace, změnu nastavení nebo uspořádání prvků.

Zobrazení

Obsahuje funkce pro nastavení pracovního prostoru. Možnosti pomocných prvků, volby zobrazení ve 3D atd.

3D model

Operace s tělesy, nastavení podlaží, doplňující možnosti základních nástrojů jako jsou Zeď, Střecha, LOP, Morf atd.

Dokument

Příkazy pro pokročilou práci s grafikou a modelem.

Volby

Globální nastavení projektu a programu, databáze atributů, klasifikací a vlastností.

Okno

Nastavení pracovního prostředí, paletek, lišt atd.

Standardní nástrojová lišta obsahuje příkazy zobrazené ve formě ikon nebo seskupené podle tématu. Jedná se o snadnou cestu, jak se dostat k nejčastěji používaným příkazům. Mezi nejvyužívanější nástroje patří *Zpět* a *Znovu*, aktivace *Průhledového zobrazení*, *Měření*, aktivace *Pomocných prvků*, *Uvolňování skupin* nebo *3D řez*.

🗾 泣 🕞 100 % 🕼 🦄 🚍 pá 5.8. 15:49

NYNÍ UŽ JE TO JEN NA VAŠÍ FANTAZII

Detailní postupy naleznete v referenční příručce. Nápověda se dá vyvolat příkazem v menu, případně stisknutím klávesy "*F1*".

V případě, že máte zájem se v Archicadu skutečně naučit, neváhejte se podívat na stránky www.cegra.cz a vyhledat aktuálně běžící cykly školení, případně kontaktovat svého obchodníka, který vám školení domluví.

Příručka je ke stažení na www.cegra.cz v sekci Návody a manuály.

Technická podpora

Zdarma pro uživatele se smlouvou Support Pack a nové uživatele na *helpdesk.cegra.cz*





On-line verze příručky



YouTube

