

ARCHline.XP[®] 2013

Windows

ARCHLine.XP[®] Interior

Oktatási segédlet 1

Alapszintű

A dokumentációban levő anyag változásának jogát a CadLine Kft fenntartja, ennek bejelentésére kötelezettséget nem vállal. A szoftver, ami tartalmazza az ebben a dokumentumban leírt, bármilyen adatbázisban szereplő információkat, szerződés által védett.

Az ismeretanyag felhasználásának következményeiért a Szerző semmilyen felelősséget nem vállal. A szoftver csak a megállapodásnak megfelelően használható és sokszorosítható. A szoftver másolása mindenki számára törvényellenes, kivéve ha valamely speciális eset folytán ez a megállapodás szerint engedélyezett. A vásárló a szoftvert nem másolhatja. A *Felhasználói kézikönyvet* sem egészében, sem részben reprodukálni, közölni, átírni, fordítani bármely nyelvre bármely formában tilos a CadLine Kft írott engedélye nélkül.

2013. *CadLine*. Minden jog fenntartva.

A dokumentum, vagy bármely az itt felsorolt programok használatából adódó közvetlen vagy közvetett következményekért a CadLine Kft felelősséget nem vállal.

A *Microsoft*, *MS*, és *MS-DOS* bejegyzett védjegyek és a *Windows* a *Microsoft Corporation* védjegye.

Az *ARCHline.XP*[®] a CadLine Kft bejegyzett védjegye.

Az *Felhasználói kézikönyvet* a *Microsoft Word* és az *ARCHline.XP*[®] segítségével készítettük.

Tartalomjegyzék

1.	Lecke: Nappali tervezés.....	9
1.1.	Helyiség formák.....	11
1.2.	Födém.....	12
1.2.1.	A födém paraméterei.....	12
1.2.2.	A padló elhelyezése.....	13
1.2.3.	A mennyezet elkészítése.....	13
1.3.	A perspektíva beállítása.....	14
1.4.	Helyiségvarázsló.....	15
1.4.1.	Helyiségvarázsló – parancsok értelmezése.....	16
1.4.2.	Helyiségvarázsló felülete – Áttekintés.....	16
1.4.3.	Ajtók.....	17
1.4.4.	Ablakok.....	18
1.4.5.	Függöny.....	20
1.4.6.	Kapcsolók és Dugaljak.....	21
1.4.7.	Profilok.....	21
1.4.8.	Mennyezeti lámpák.....	22
1.4.9.	Fali lámpák.....	23
1.4.10.	Kép a falon.....	24
1.4.11.	Padló anyaga.....	24
1.4.12.	Mennyezet anyaga.....	24
1.4.13.	Fal anyaga.....	25
1.4.14.	Függöny anyagmódosítás*.....	26
1.5.	Függöny szerkesztése.....	27
1.6.	Helyezze el a lámpákat.....	28
1.7.	Helyezze el a bútorokat.....	29
1.8.	Árnyék.....	30
1.9.	Dokumentáció.....	31
1.10.	Metszet.....	32
1.11.	Renderelés.....	33
2.	Lecke: Alapozás.....	37
2.1.	Bevezetés.....	37
2.1.1.	Üdvözlő képernyő.....	38
2.1.2.	Kezelőfelület.....	38
2.2.	Alapvető rajzeszközök.....	40
2.2.1.	Rajzolás az ARCHLine.XP®-ben.....	40
2.2.2.	Visszavonás és Előre.....	42
2.2.3.	Nagyítás, kicsinyítés és Optimális méret.....	42
2.2.4.	Rajzmozgatás.....	43
2.2.5.	Egyszerű kiválasztás és törlés.....	43
2.2.6.	Több elem kiválasztása.....	44
2.2.7.	Kiválasztás téglalappal.....	44
2.2.8.	Kiválasztás elemtípus alapján.....	47
2.3.	Tervezés.....	48
2.3.1.	Falrajzolás.....	48
2.3.2.	Falrajzolás folytatása.....	50
2.3.3.	Aktív ablak.....	51
2.3.4.	3D nézet kezelése.....	52
2.3.5.	A 3D megjelenítési módjai.....	52
2.3.6.	Válaszfalak rajzolása – Tulajdonságok megadása.....	53
2.3.7.	A projekt mentése.....	55
2.3.8.	A Födém eszköz - Padló rajzolása.....	56
2.3.9.	Szintkezelés.....	59
2.3.10.	Ajtók rajzolása.....	61
2.3.11.	Tulajdonság módosítása utólag.....	63
2.3.12.	Ablakok rajzolása.....	66
2.4.	Berendezés és megjelenítés.....	67
2.4.1.	Perspektíva beállítása.....	67
2.4.2.	Berendezési tárgyak - A Design Center.....	68
2.4.3.	Mozgatás és forgatás.....	70
2.4.4.	Berendezési tárgyak – A 3D Warehouse.....	71
2.4.5.	Fóliák kezelése.....	73
2.4.6.	Játék a modellel – A „3D kalapács”.....	75
2.4.7.	Mentés másként – A projekt tartalma.....	77
2.5.	Összefoglalás.....	78

3.	Lecke: Fürdőszoba tervezés - Burkolás.....	81
3.1.	Helyiség formák.....	83
3.2.	Födém.....	84
3.2.1.	A födém paraméterei.....	84
3.2.2.	A padló elhelyezése.....	84
3.2.3.	A mennyezet elkészítése.....	85
3.3.	Perspektíva beállítása.....	86
3.4.	Helyiségvárázsló.....	87
3.4.1.	Ajtó.....	88
3.4.2.	Mennyezeti lámpa.....	89
3.4.3.	Mennyezet anyaga.....	89
3.5.	Helyiségvárázsló – Burkolás a falakon.....	89
3.5.1.	Burkolat – minden falon.....	90
3.5.2.	Burkolólapok módosítása.....	91
3.6.	Előfal szerkesztése - Kád elé.....	93
3.7.	Helyiségvárázsló - Burkolás az előfalon és a padlón.....	94
3.7.1.	Burkolás az előfalon.....	94
3.7.2.	Burkolás a padlón.....	95
3.8.	Szaniterék.....	97
3.9.	Burkolat kiterítése.....	98
3.10.	Listázás.....	100
3.11.	Falnézet.....	100
3.12.	Dokumentáció.....	101
4.	Lecke: Konyha tervezés - Bútorvárázsló	105
4.1.	Projekt mentése.....	107
4.2.	Födém.....	107
4.2.1.	A födém paraméterei.....	107
4.2.2.	A padló elhelyezése.....	108
4.2.3.	A mennyezet elkészítése.....	109
4.3.	Helyiségvárázsló.....	109
4.3.1.	Ajtó.....	110
4.3.2.	Ablakok.....	111
4.3.3.	Árnyékolók és Függönyök.....	112
4.3.4.	Mennyezeti lámpa.....	112
4.3.5.	Padló anyaga.....	113
4.3.6.	Mennyezet anyaga.....	113
4.3.7.	Fal anyaga.....	114
4.4.	Perspektíva.....	116
4.5.	Bútorvárázsló – Egyajtós alsószelektény.....	117
4.5.1.	Általános panel.....	117
4.5.2.	Korpusz részletek panel.....	117
4.5.3.	Ajtók panel.....	118
4.5.4.	Ajtó fogantyúk panel.....	119
4.5.5.	Polcok panel.....	119
4.5.6.	Lábazat panel.....	120
4.5.7.	Mentés.....	121
4.6.	Bútorvárázsló – Alsó sarokszelektény.....	121
4.7.	Bútorvárázsló – Kétajtós alsószelektény.....	125
4.8.	Bútorvárázsló – Magas szelektény.....	128
4.9.	Bútorvárázsló – Kétajtós felsőszelektény - Opcionális.....	132
4.10.	Bútorok elhelyezése a Helyiségvárázslóból.....	133
4.11.	Munkalap várázsló.....	140
4.11.1.	Bal oldali munkalap – 1.2 m.....	140
4.11.2.	Középső munkalap – 2.1m.....	141
4.11.3.	Jobb oldali munkalap – 3.6m.....	142
4.12.	Munkalapok elhelyezése a Helyiségvárázslóból.....	143

Az oktatási anyagot, melyet a kezében tart minden leendő és jelenlegi ARCHLine.XP felhasználónak ajánljuk. Segítségével bárki könnyedén, lépésről lépésre elsajátíthatja a program használatának alapjait, vagy felidézheti a korábban, egy-egy workshop során bemutatott tervezési eszközöket és példákat. Sikerélménnyel teli tervezést kívánunk!

CadLine

Mi az ARCHLine.XP® INTERIOR?

Az ARCHLine.XP® Interior egy teljes értékű belsőépítészeti CAD szoftver. Mindent tartalmaz ahhoz, hogy létrehozzon egy professzionális belsőépítészeti tervdokumentációt.

Az ARCHLine.XP® Interior tökéletes azoknak, akik nappalit, fürdőszobát, konyhát, új vagy renovált házak belső terét, irodát, kereskedelmi egységet kívánnak tervezni.

Előnyök

Az egyszerű rajz eszközökkel percek alatt egy teljes alaprajzot és 3D modellt hozhat létre a vázlatból.

A könnyen kezelhető tulajdonságok miatt az ARCHLine.XP® tervezőprogram ideális szoftver a kezdő belsőépítészek számára is.

A gyakorlottabb tervezők fotórealisztikus 3D belső tereket hozhatnak létre.

Az ARCHLine.XP® programmal könnyen és egyszerűen készítheti el az iroda, felújítandó helyiség és kereskedelmi egység terveit, miközben professzionális épület tervrajzokat kap.

Kezdje el a tervét és dolgozzon az ARCHLine.XP® Interior programmal

Ez az oktatási kézikönyv egy útmutató, mely abban segít, hogy a jellemző belsőépítészeti példákon keresztül gyakorlottá váljon. Ahhoz, hogy a legtöbbet tanuljon ebből az útmutatóból, futassa az ARCHLine.XP® Interior programot és a Youtube megfelelő videóját, így kipróbálhatja azokat a funkciókat, melyek a kézikönyvben találhatók.

1. lecke: Nappali tervezés

1. Lecke: Nappali tervezés

Ez a Lecke egy jellegzetes nappali rajzát dolgozza fel és megtanítja a következő alapvető készségekre 2D-ben és 3D-ben:

- ❖ A CAD rajzolás alapjai: Kezelő felület és Rajzeszközök
- ❖ Alapvető építészeti rajz: Szabályos fal, ajtó, ablak, padló, földém rajzolás
- ❖ Belsőépítészet: Díszítő profil, szegélyléc, függöny, kép a falon, világítás, bútorzat.
- ❖ Vizuális megjelenítés: Gyártók termékei és anyagai, árnyékok, fotórealisztikus/renderelt képek.
- ❖ Dokumentáció: Méretezés, alaprajz és metszetek.
- ❖ Megjeleníthet egy 3D modellt, falnézeteket, fotórealisztikus/renderelt képeket, beépített anyagokat és anyagmintákat.
- ❖ Ajánljuk: Kezdőknek a számítógépes tervezésben.

Ebben a leckében a következő nappali tervét fogjuk elkészíteni

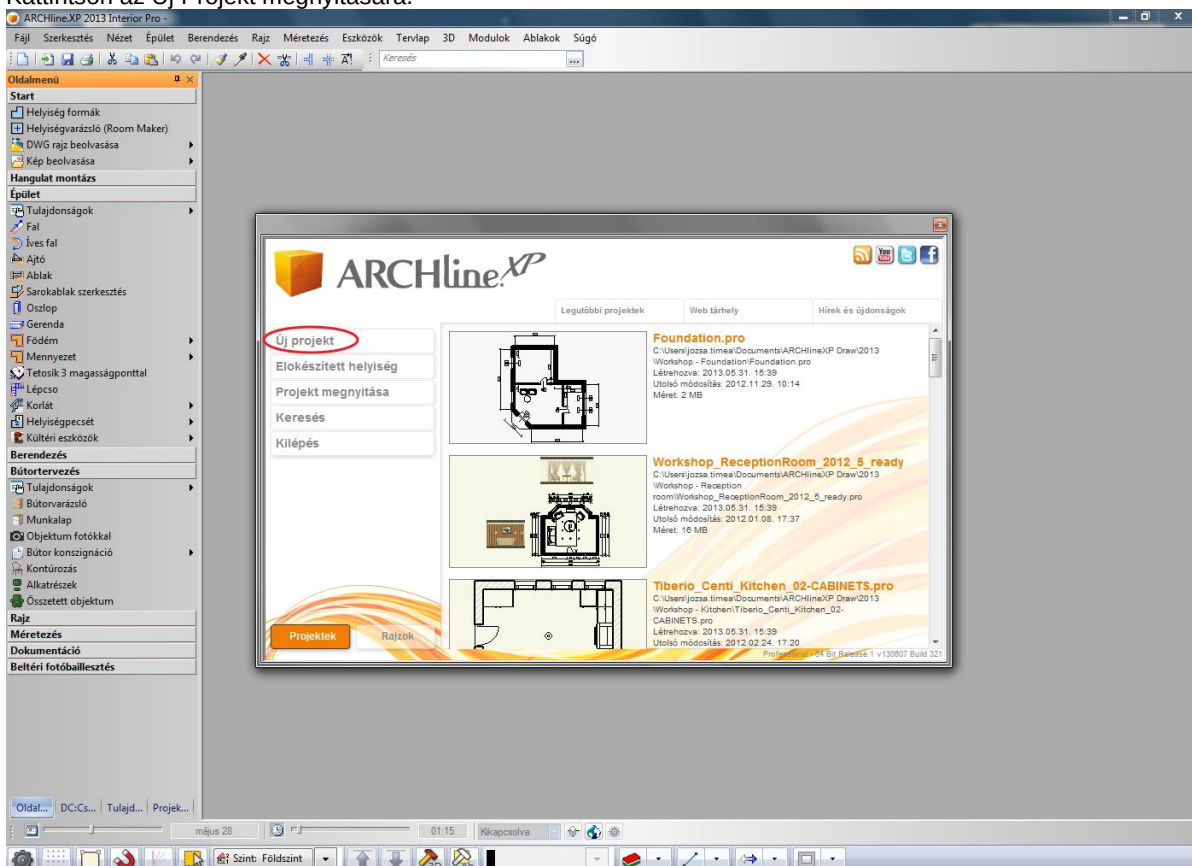


- Nyissa meg a böngészőjét: <http://www.youtube.com/watch?v=AaUxAEi0oTw>
- A képernyője a következőképpen nézzen ki: Nyomja meg a LEJÁTSZÁS gombot a bal alsó sarokban a videó lejátszáshoz és állítsa le ahányszor csak akarja ugyanazon gomb lenyomásával.



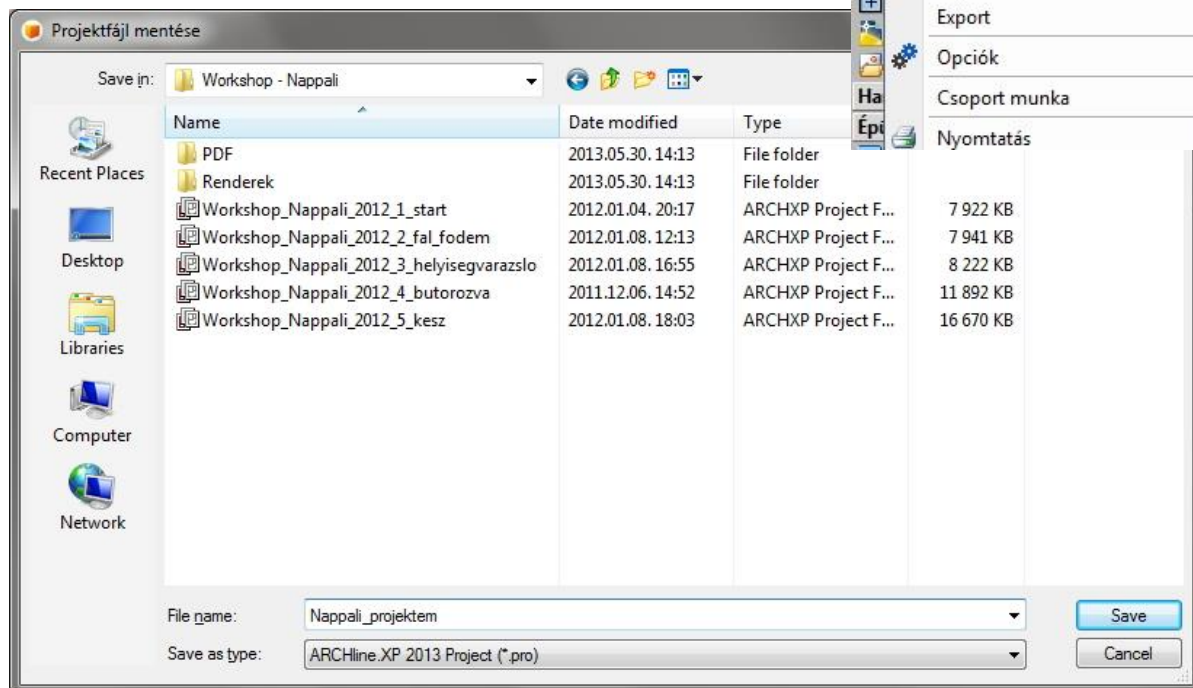
Indítás

- Indítsa el az ARCHLine.XP® Interior programot, a képernyője az alábbiakhoz hasonlóan nézzen ki.
- Kattintson az Új Projekt megnyitására.



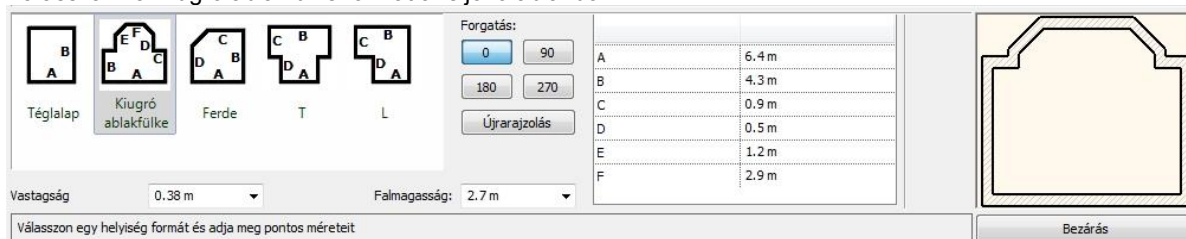
Projekt mentése

- Mentse el saját névvel a Projektet.
- Válassza a File/Projekt mentése mint.../Projekt mentése, majd adja meg a Projekt nevét. A képernyőn a következőket kell látnia:



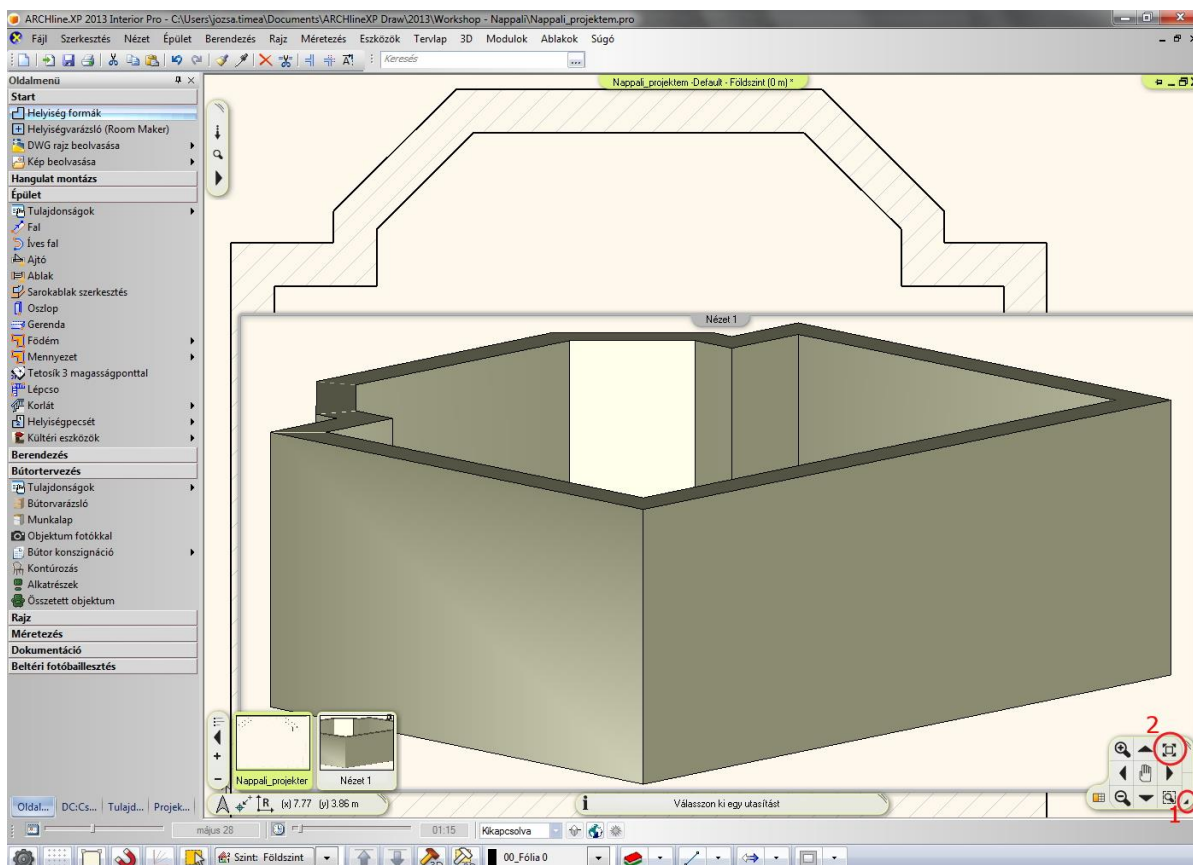
1.1. Helyiség formák

- Kattintson a Start/Helyiség formák parancsra.
- Válassza ki a Kiugró ablakfülke formát a feljövő ablakból.



- Adja meg a következő értékeket a kiválasztott helyiségformához:
A: 6.4, B: 4.3, C: 0.9, D: 0.5, E: 1.2, F: 2.9.
A megadott hosszértékek a fal belő oldalhosszát jelentik.
Vastagság: 0.38, Falmagasság: 2.70 m,
- A Bezárás parancs megnyomásával az elkészített helyiségformát a bal egér kattintásával helyezzük el, közel az origóhoz a 2D rajzlapunkon.

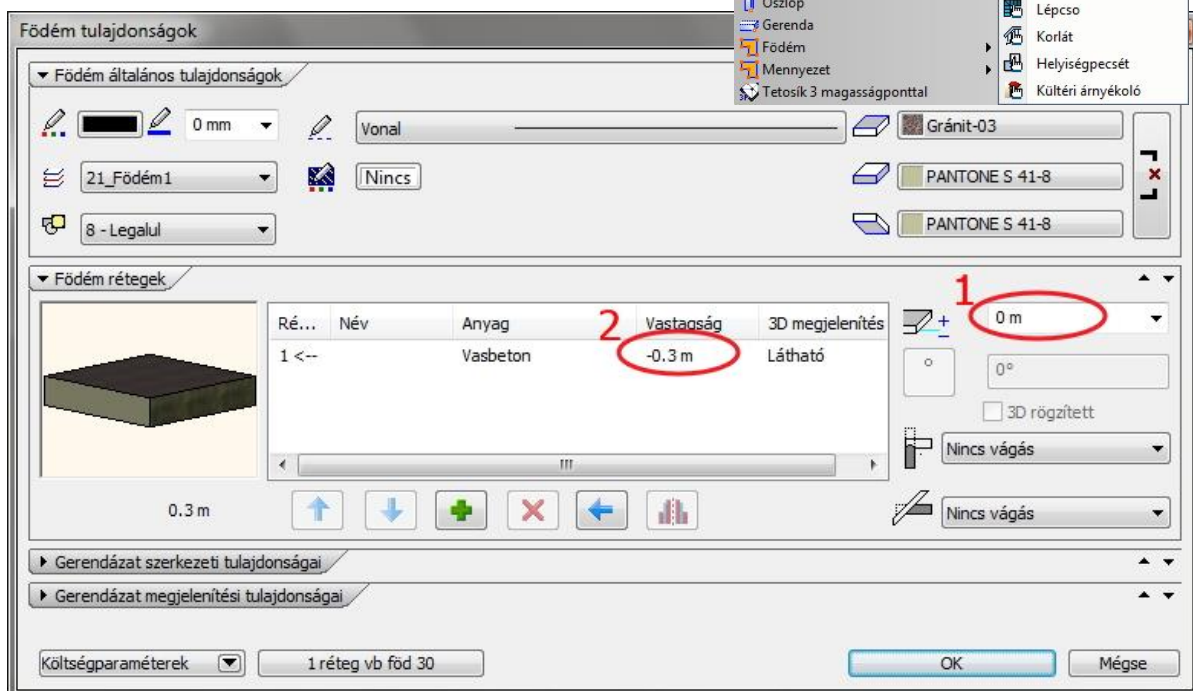
A képernyőn a következő elrendezést kell látnia: Ha az elhelyezett helyiséget csak részlegesen látja, kattintson a Navibar jobb alsó oldalán az ikonra (1), hogy a Navibar további parancsikonjai előjöjjenek. Válassza ki az Optimális nézet parancsikont (2), amivel optimális nagyságra nagyítja a modellt.



1.2. Födém

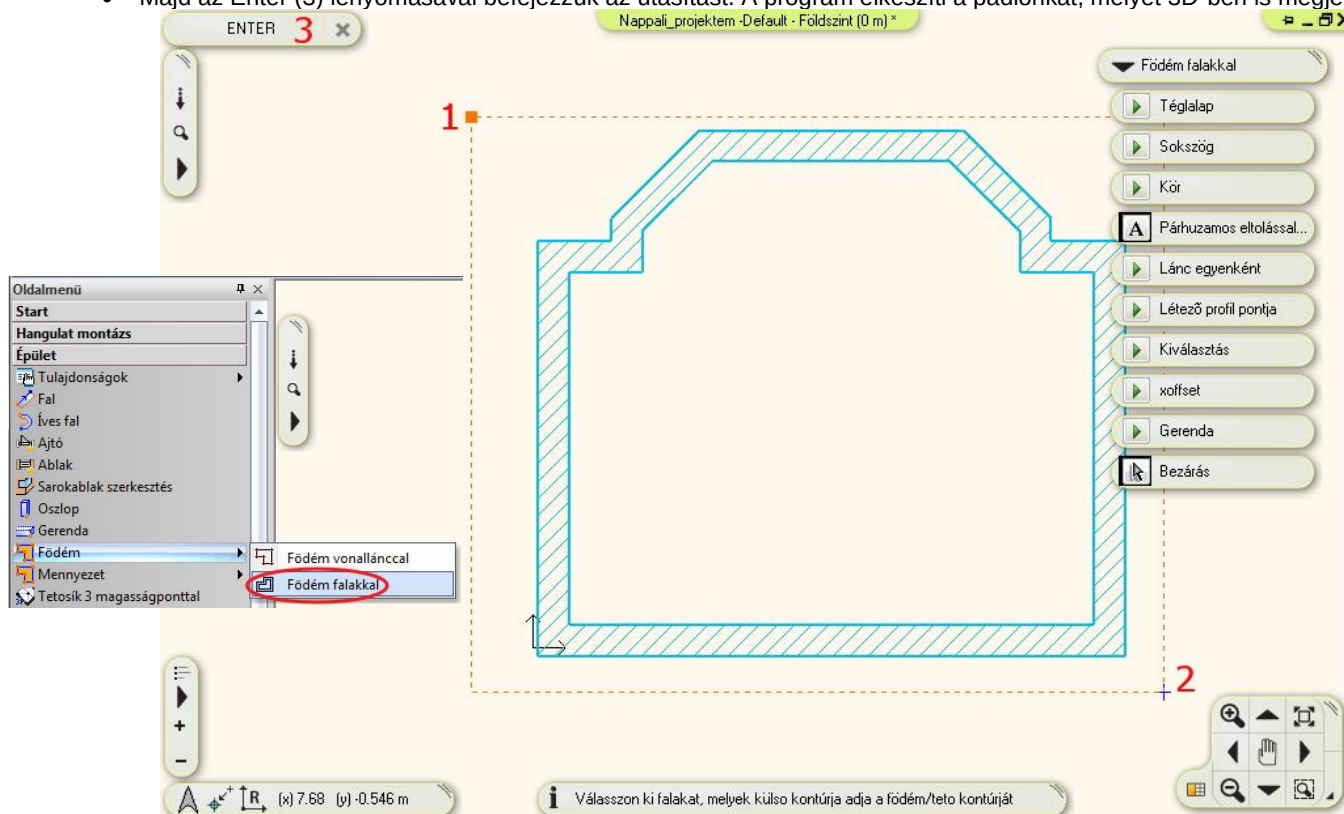
1.2.1. A födém paraméterei

- A födém paramétereinek beállítása:
Oldalmenü- Épület- Tulajdonságok - Födém:
Állítsa be az értékeket a dialóg ablakban:
- Relatív magasság (1): 0.0; Vastagság (2) : -0.3;

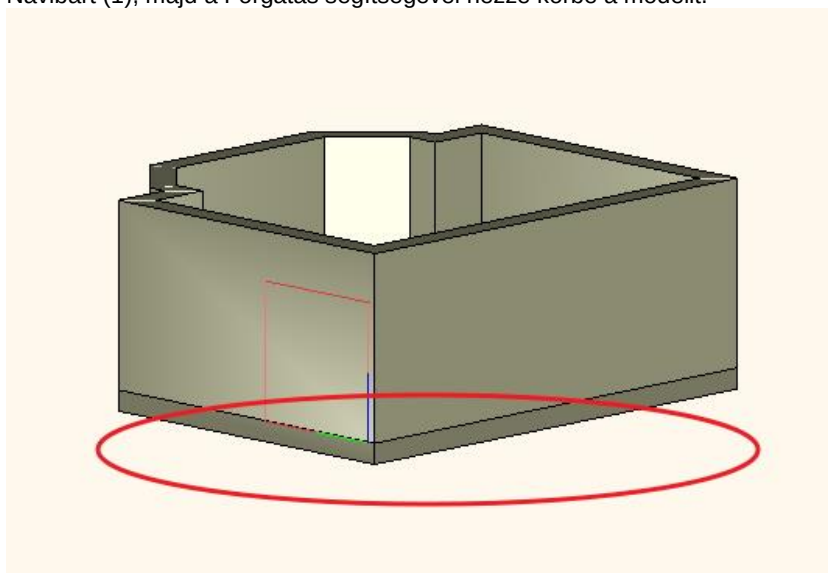


1.2.2. A padló elhelyezése

- A padlóelhelyezése : Oldalmenü – Épület – Födém – Födém falakkal.
- Válassza ki a falakat a kijelölő négyszög segítségével két kattintással a modellen kívül (1,2).
- Majd az Enter (3) lenyomásával befejezzük az utasítást. A program elkészíti a padlónkat, melyet 3D-ben is megjelenít.

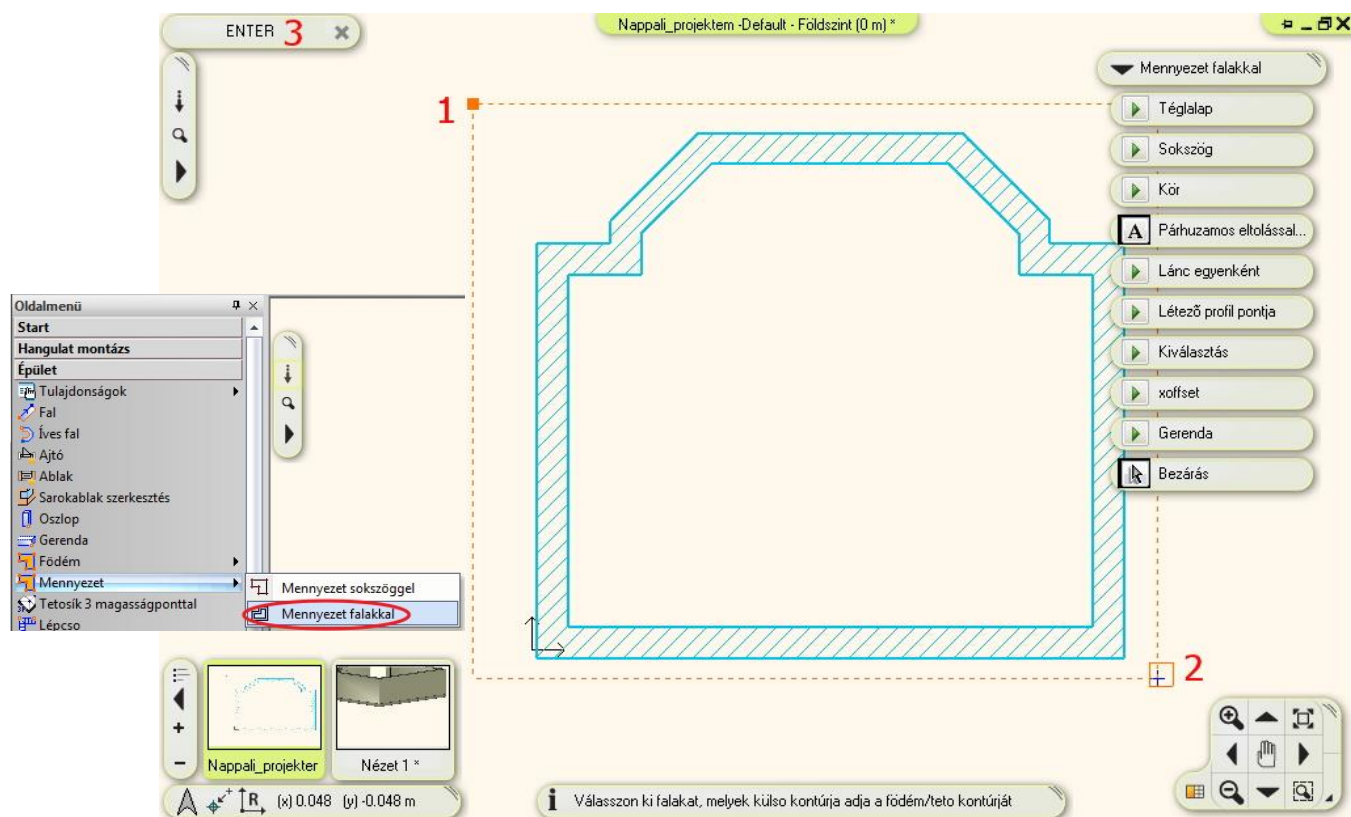


A padló elkészült a falak alá. Nézze meg a 3D ablakban. Kattintson az egér bal gombjával a 3D ablakba, nyissa ki a Navibárt (1), majd a Forgatás segítségével nézze körbe a modellt.



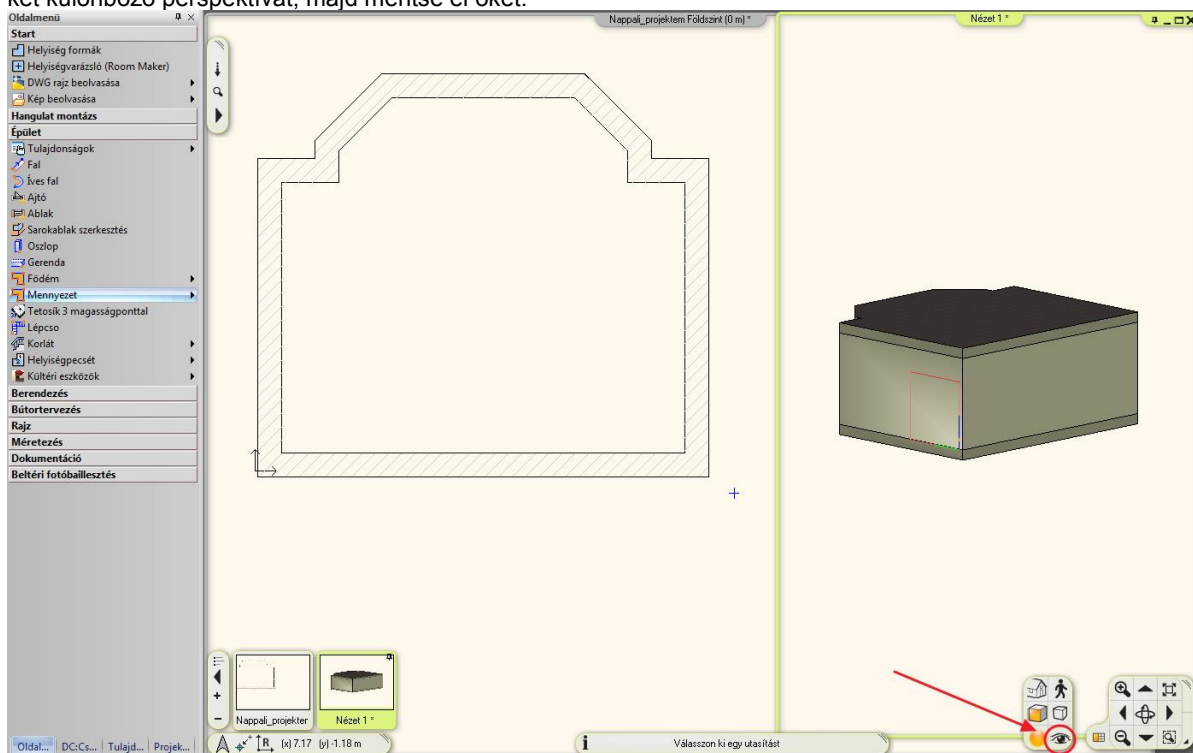
1.2.3. A mennyezet elkészítése

- Tegye aktívvá a 2D-s ablakot, kattintson az egér bal gombjával az ablakba.
- Készítse el a mennyezetet: Oldalmenü – Épület – Mennyezet – Mennyezet falakkal.
- Válassza ki a falakat a kijelölő négyszög segítségével két kattintással a modellen kívül (1,2).
- Majd az Enter (3) lenyomásával befejezzük az utasítást. A program elkészíti a mennyezetet, melyet 3D-ben is megjelenít.



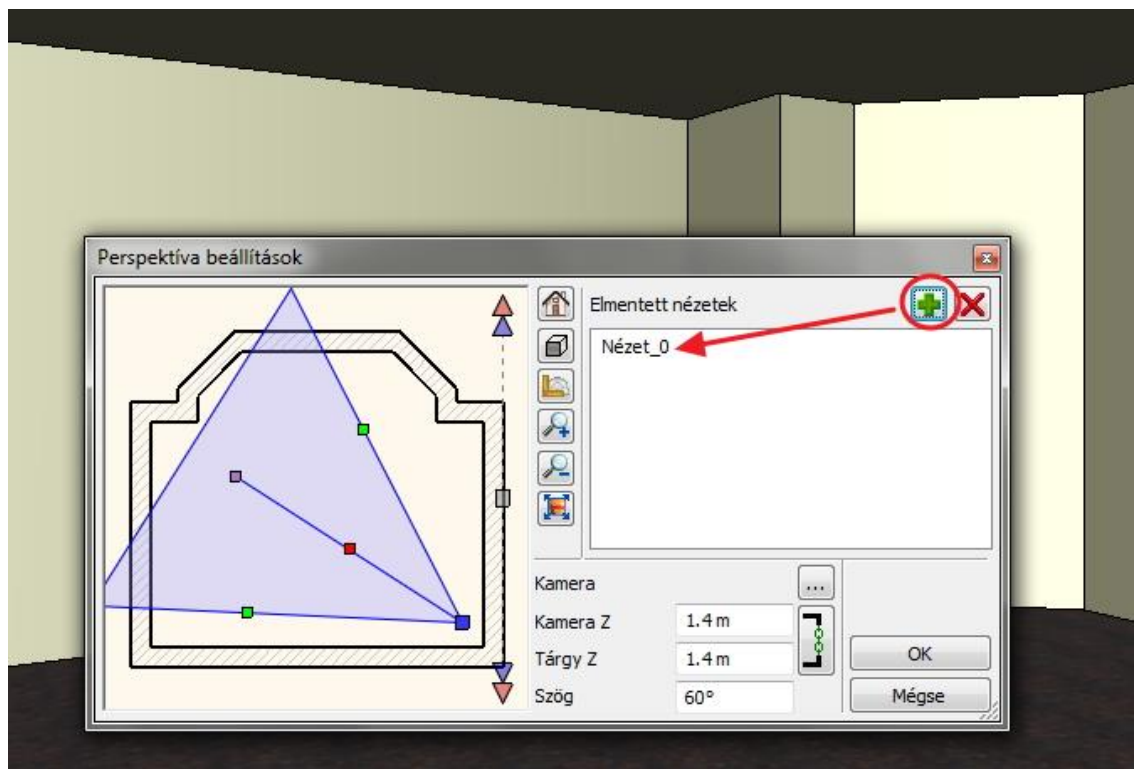
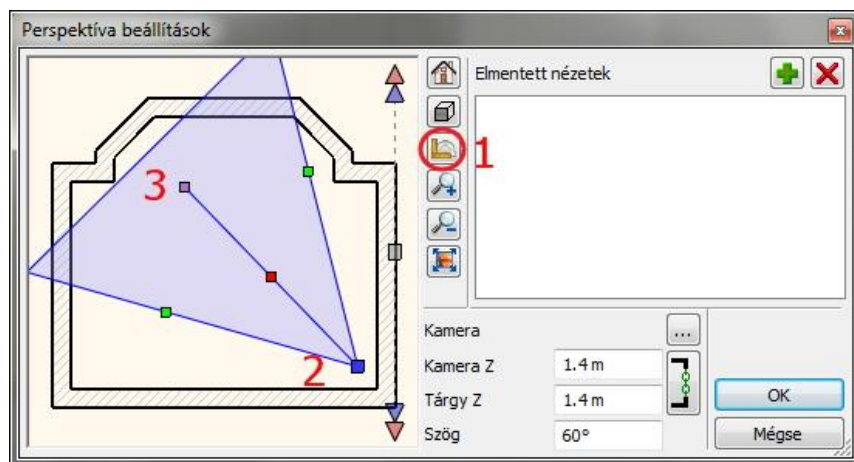
1.3. A perspektíva beállítása

- Következő lépésként állítson be különböző perspektíva nézeteket. Ezek a nézetek segítenek a későbbiekben a helyiség gyorsabb átlátásában. Aktiválja a 3D-s ablakot, majd kattintson a Navibar, Perspektíva beállítás ikonra. Határozzon meg két különböző perspektívát, majd mentse el őket.



Perspektíva beállítások dialóg

- Kattintson a 2D Nézet ikonra (1). Kattintson és tartsa lenyomva az egér bal gombját a kamerát jelképező kék ponton (2) és mozgassa a modell jobb alsó sarkába. Most kattintson és tartsa fogva a nézett pontot (tárgy) jelképező lila pontot (3) és fordítsa a modell bal felső sarkába.



Ha beállítottuk kameránkat a megfelelő nézett pontra, mentjük el ezt a nézetet a zöld kereszt megnyomásával. Ismételjük meg ezt a műveletet egy újabb nézet elmentésére: a kamera pont legyen a modell bal alsó sarka és a nézett pont pedig a modell jobb felső sarka. Az Ok gomb megnyomásával tudja bezárni a dialóg ablakot.

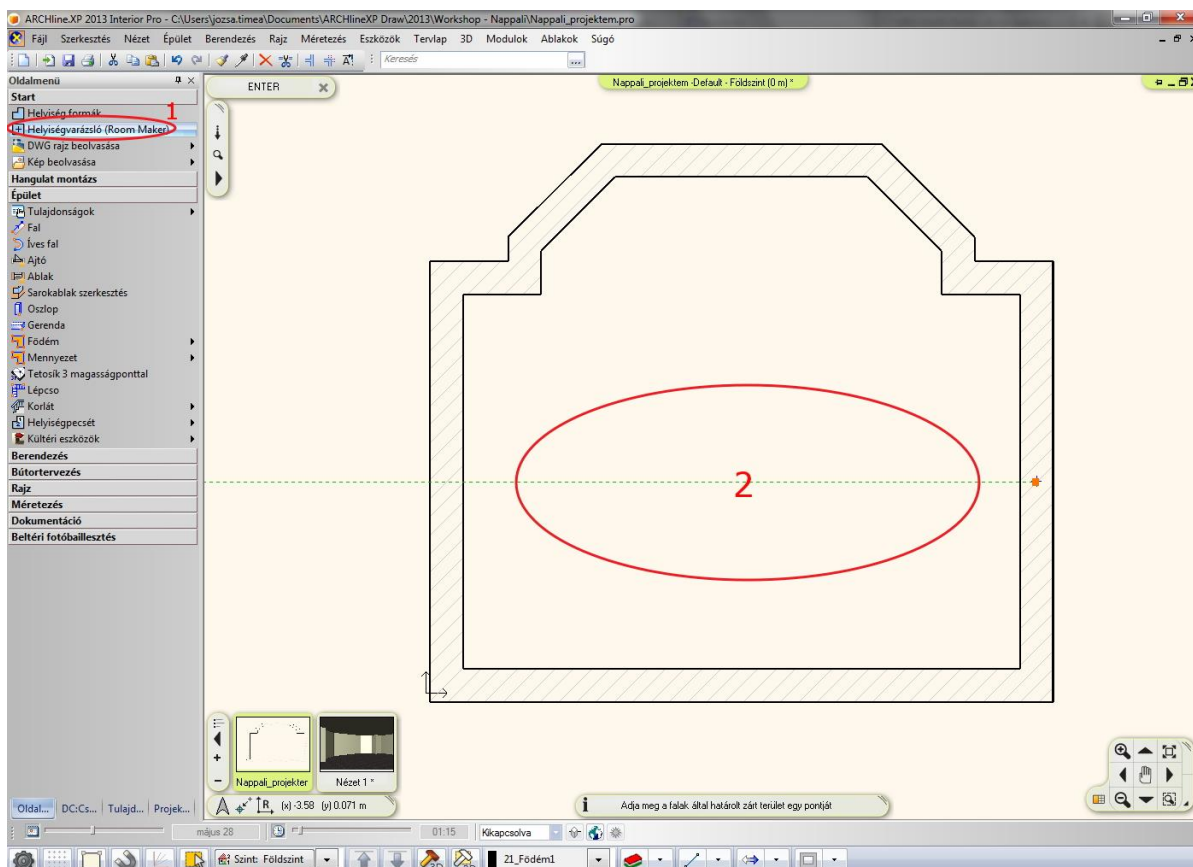


A billentyűzet PgUp és PgDn gombjai segítségével választhat a nézetek közül.

1.4. Helyiségvarázsló

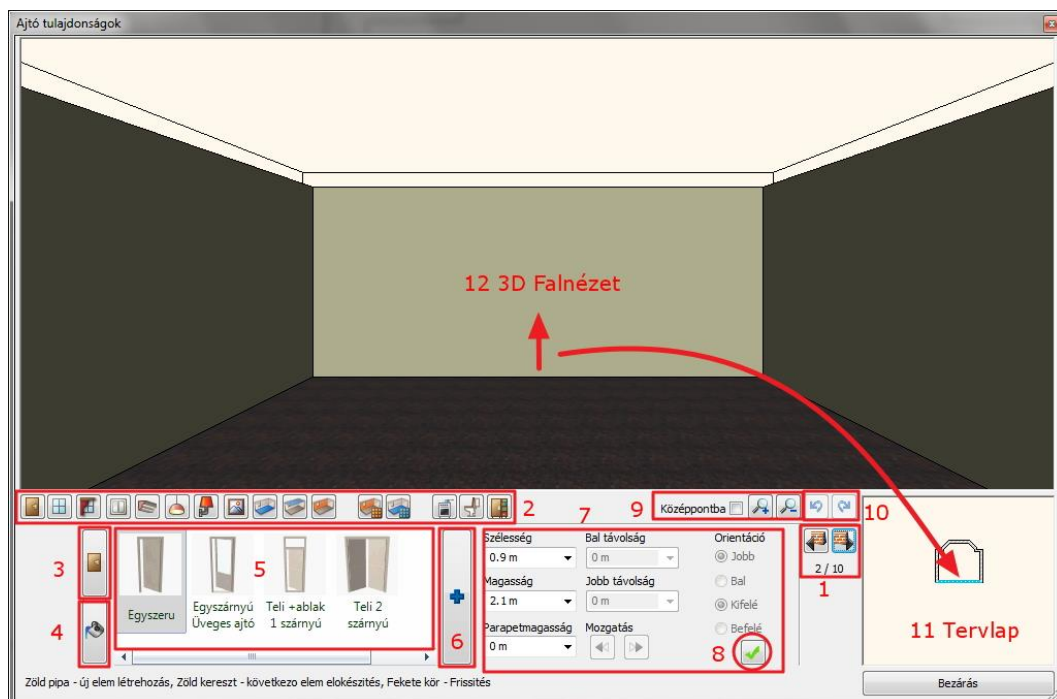
A Helyiségvarázsló, olyan „mindent az egyben” tervezési eszköz, mely segít felgyorsítani és megkönnyíteni a tervezés folyamatát. Kezdjük a tervezést az ajtók és az ablakok elhelyezésével. Majd dekoráljuk a helyiséget az általunk választott eszközökkel.

- Indítsa el a parancsot: Oldalmenü – Start– Helyiségvarázsló (1)
- Kattintson a helyiség középebe (2)
- A Helyiségvarázsló dialógus megjelenik a képernyőn.



1.4.1. Helyiségvarázsló – parancsok értelmezése

1. Fal kereső
2. Eszköztár
3. Típus
4. Anyagmódosítás
5. Kedvencek
6. Egyéb
7. Beállítások
8. Létrehoz
9. Kicsinyítés/Nagyítás
10. Visszavonás/Előre
11. Alaprajz
12. 3D nézet



1.4.2. Helyiségvarázsló felülete – Áttekintés

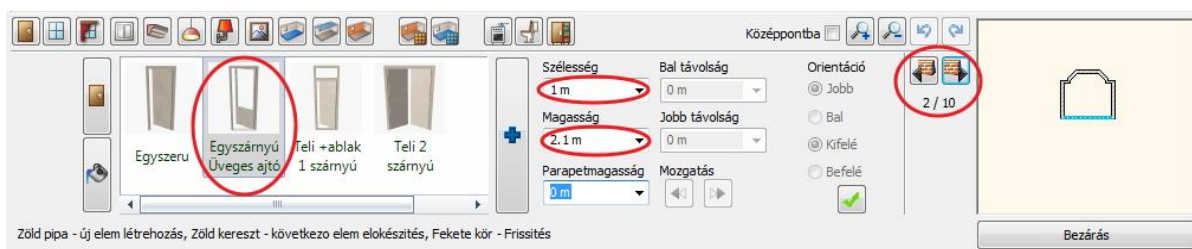
1. **Fal kereső:** A Fal kereső ikonra rákattintva a helyiség jobbra/balra forog, megjeleníti a kívánt falat, melyen dolgozni szeretnénk. Lehetőség van a mennyezeten és a padlón való tervezésre is.
2. **Eszköztár:** Tartalmazza a tervezési eszközöket. Egy parancs mindig aktív, a Helyiségvarázsló mindig a kiválasztott eszközzel dolgozik.
3. **Típus:** A Kedvencek között megtalálhatóak a már felhasznált elemek.
4. **Anyag módosítása:** A Kedvencek között megtalálhatóak a már felhasznált anyagok.

5. **Kedvencek:** Az utoljára használt anyagok és típusok találhatók meg.
6. **Egyéb:** A Design Centerből további anyagokat, típusokat választhat.
7. **Tulajdonságok:** Ezeket a tulajdonságokat állítja be, ha egy elemet, anyagot szeretne elhelyezni, módosítani.
8. **Új létrehozása:** Létre tud hozni egy új elemet a Zöld pipára kattintással.
9. **Nagyítás:** Kicsinyítés/Nagyítás a 3D-s térben.
10. **Előre / Visszavonás:** Az utolsó változtatások visszavonása az előző állapotra. 16 visszavonás/előre lépés lehetséges ezen parancs ikon segítségével.
11. **Alaprajz:** A kiválasztott elemet megjelenítő alaprajz (tervlap).
12. **3D nézet:** 3 dimenzióban láthatja a kiválasztott falat/padlót/mennyezetet.

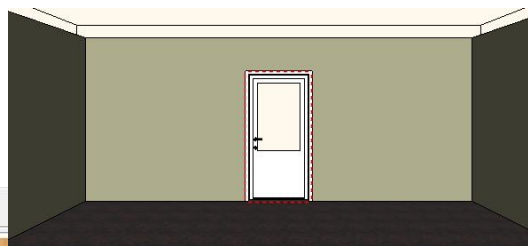
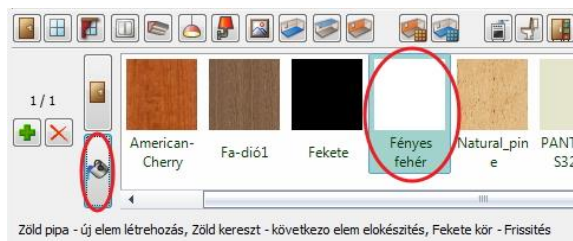
1.4.3. Ajtók

1. ajtó

- Válassza ki a falat, amelyikre el szeretné helyezni az ajtókat: Két ajtót helyezünk el a 6.4m hosszú falon.
- Válassza ki az Egyszárnyú üveges ajtót, majd változtassa meg tulajdonság paramétereit: Szélesség: 1m Magasság: 2.1m;

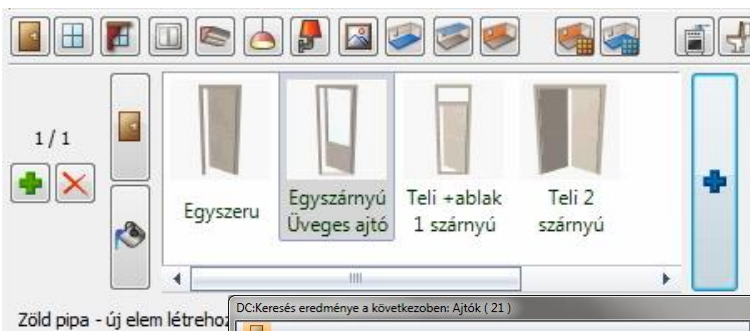


- Kattintson az Anyag módosítása ikonra,
- Válassza ki a Fényes fehér anyagot a kedvencek közül,
- Kattintson a Zöld pipára, az ajtó a fal közepére kerül.

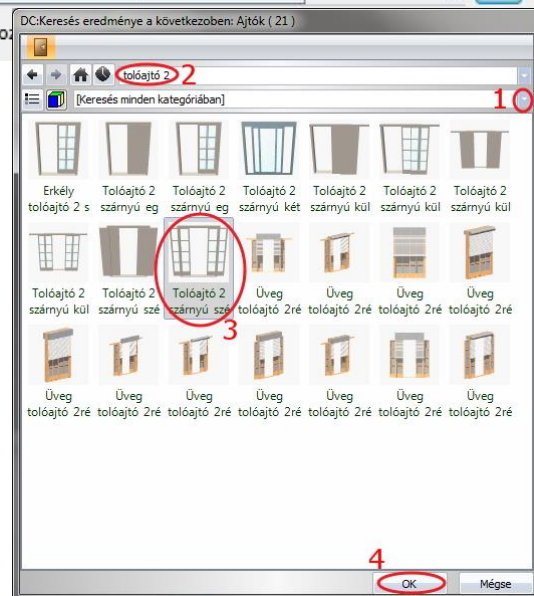


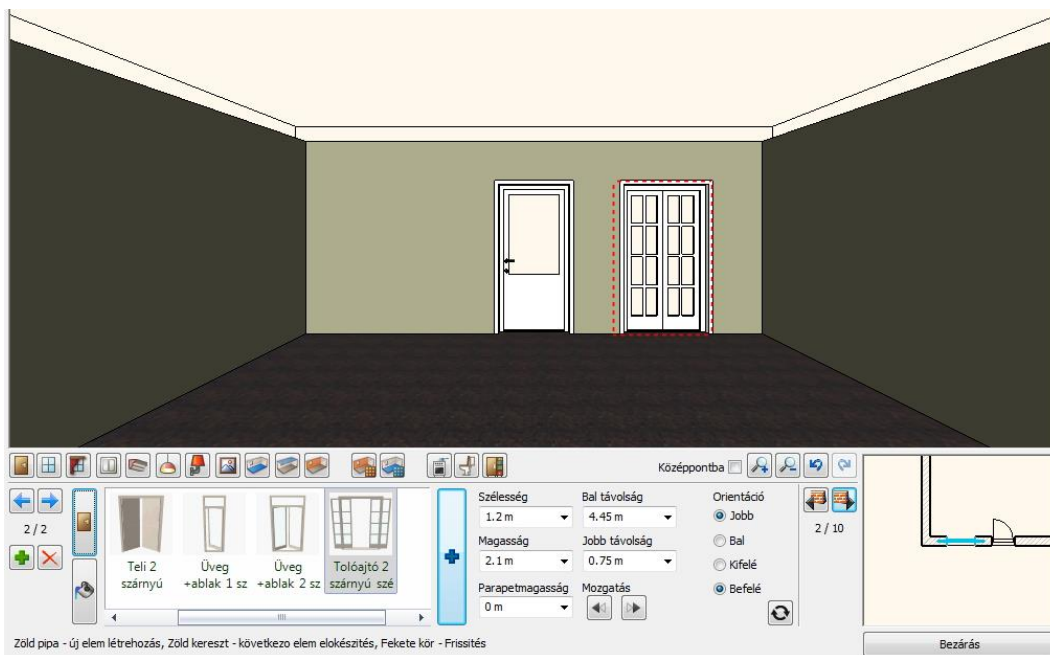
2. ajtó

- A **Zöld kereszt** megnyomásával új ajtót helyezhet el a falon. Helyezze el a következő ajtót ugyanarra a falra, mint az első ajtót.
- Kattintson a Kék pluszra (Egyéb).

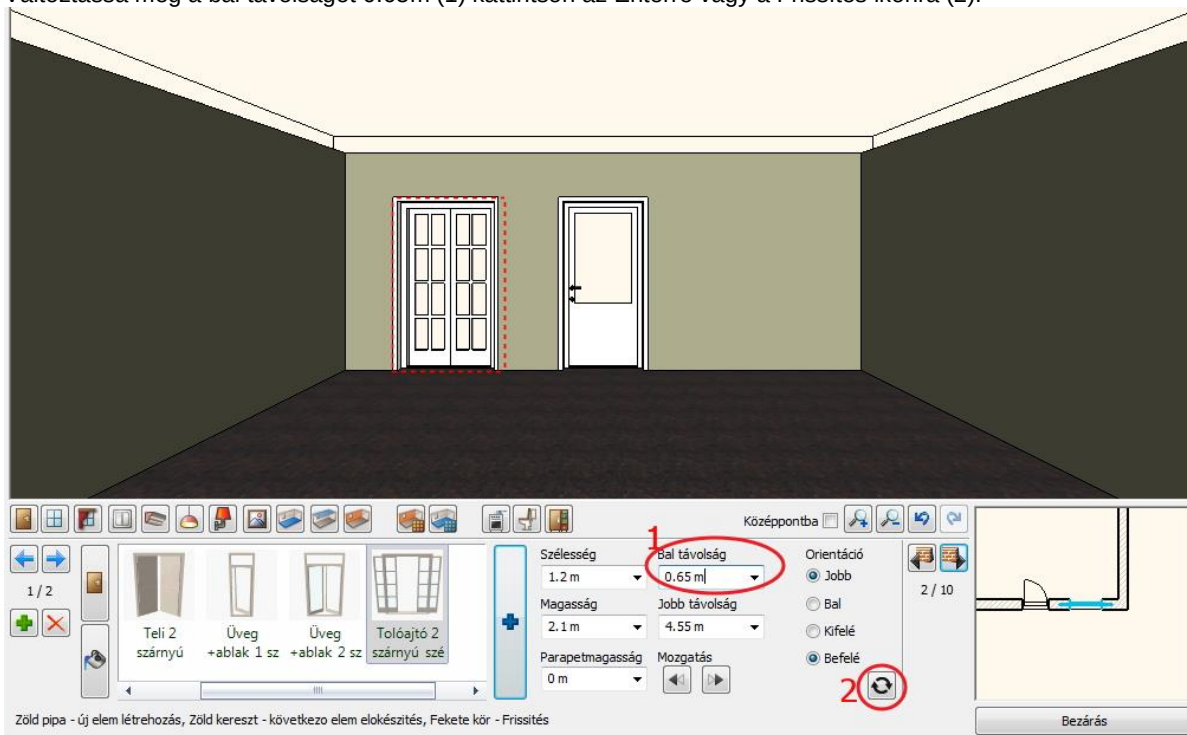


- Az új párbeszédablak, a Design Center (DC), ahol különböző ajtótipusokat talál.
- Válassza a „Keresés minden kategóriában”-t (1)
- Írja be a keresett ajtó nevét a keresősávba (2): **Tolóajtó 2 szárnyú szétnyíló üvegezett.**
- Kattintson a kiválasztott ajtóra (3).
- Nyomja meg az Ok gombot (4), a kiválasztott ajtó a Kedvencek kategóriába kerül.
- Változtassa meg tulajdonság paramétereit: Szélesség: 1.2m, Magasság: 2.1m;
- Kattintson az Anyag módosítása ikonra, válassza ki a Fényes fehér anyagot a kedvencek közül.
- Kattintson a **Zöld pipára**– az ajtót a program elhelyezi a kiválasztott falra:





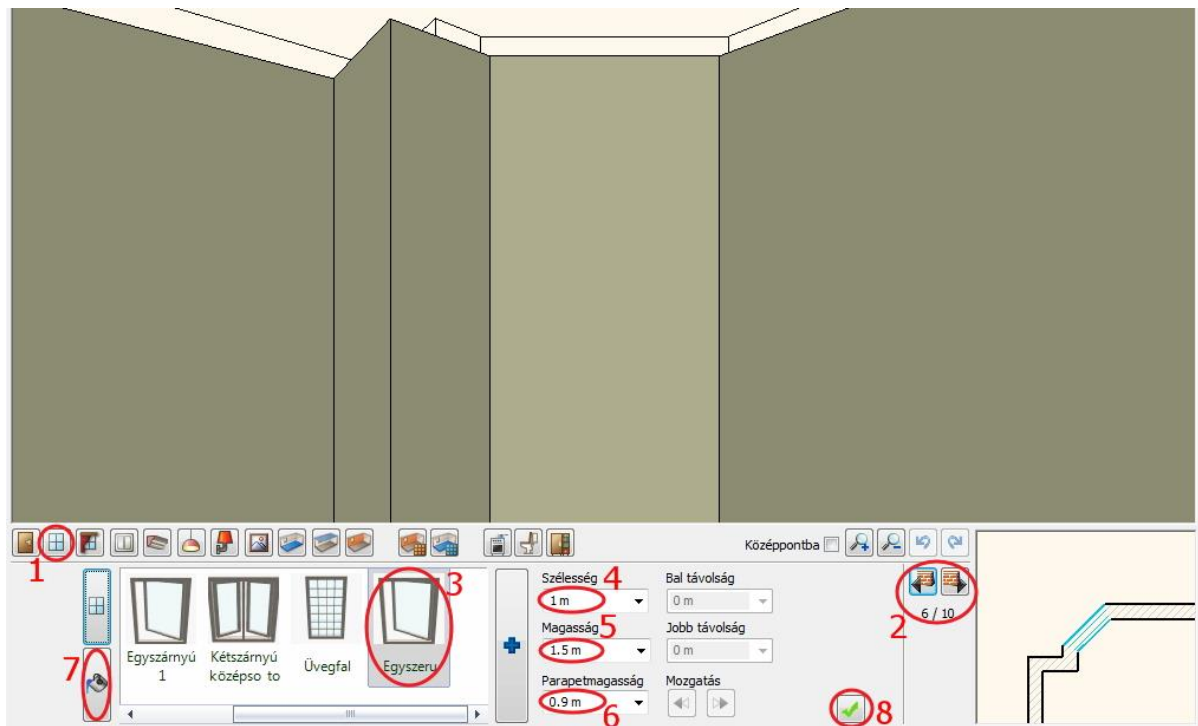
- Változtassa meg a bal távolságot 0.65m (1) kattintson az Enterre vagy a Frissítés ikonra (2).



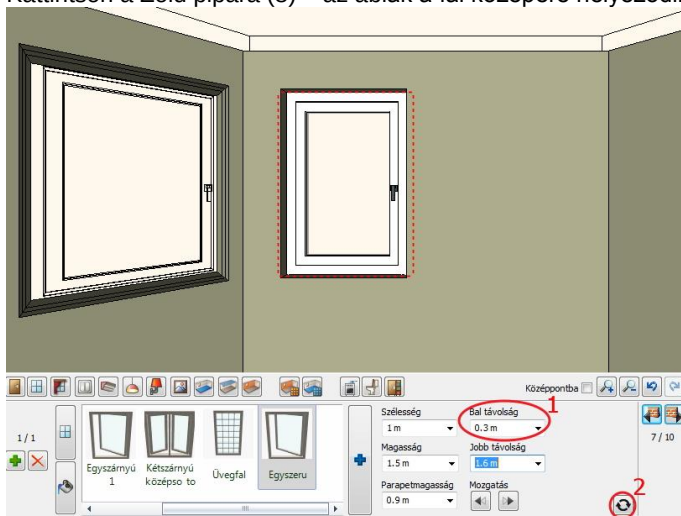
1.4.4. Ablakok

1. ablak

- Helyezzünk el 4 ablakot a kiugró ablakfülkébe. Kattintson az Eszköztárban az Ablak ikonra (1). Válassza ki az első falat (2): legyen a bal oldali 1.2m hosszú fal.
- Válassza ki az Egyszerű ablakot a kedvencek közül (3) és változtassa meg paramétereit: Szélesség:1m, Magasság: 1.5m, Parapet magasság 0.9m, (lásd. a jelöléseket 4,5,6,) Anyag módosítása: Fényes fehér (7);



- Kattintson a Zöld pipára (8) – az ablak a fal közepére helyeződik.

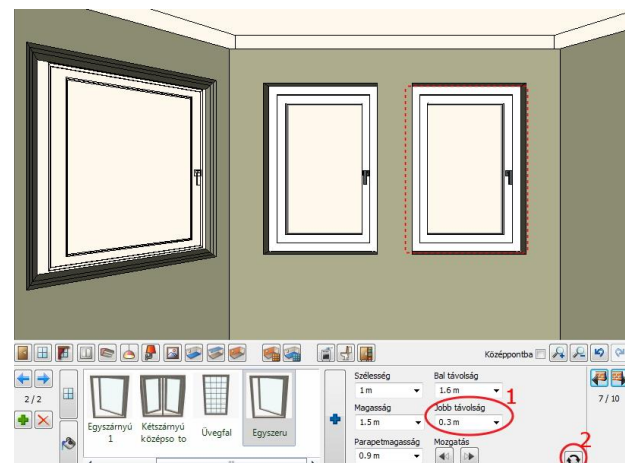


2. és 3. ablak

- Helyezzen el a következő falon(7/10) 2 ablakot az előbbi instrukciók alapján.
- Miután elhelyezte a kívánt ablakot módosítsa a Bal távolságot 0.3m-re (1) kattintson az Enterre vagy Frissítés ikonra
- Helyezzen el egy azonos paraméterekkel rendelkező második ablakot erre a falra.
- Nyomja meg a Zöld keresztet egy újabb ablak elhelyezésére.
- Nyomja meg a Zöld pipát, hogy elhelyezze a 2. ablakot.
- Változtassa meg a Jobb távolságot 0.3m-re (1) Kattintson az Enterre vagy Frissítés ikonra (2).

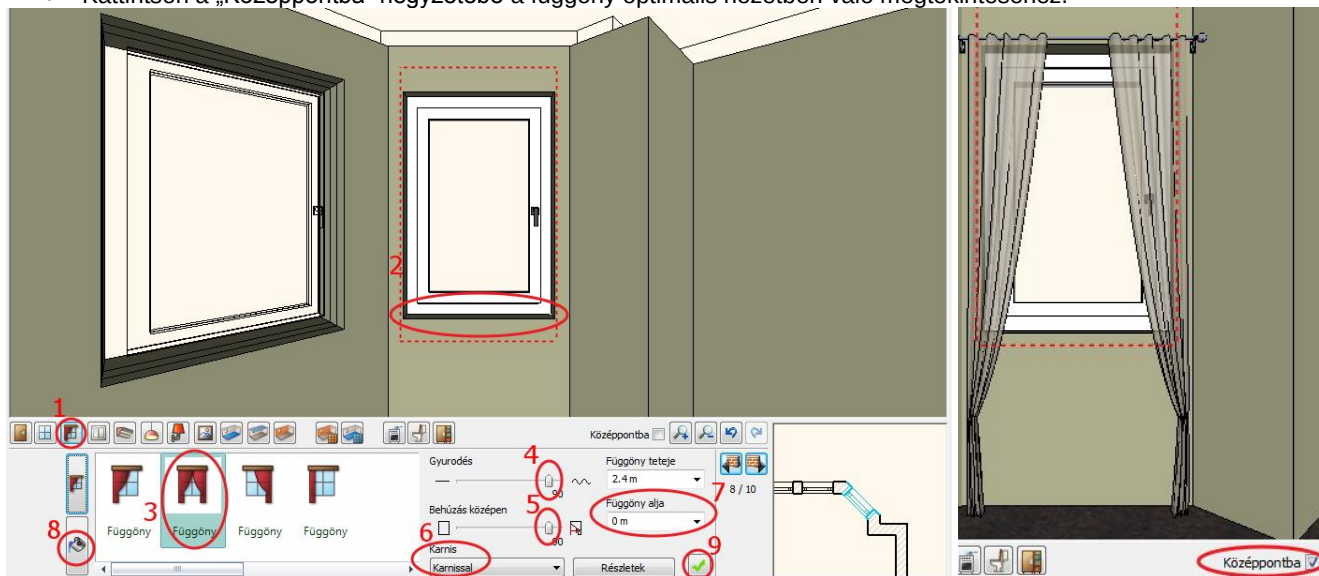


Megjegyzés: Helyezze el a 4. ablakot a következő 1.2m hosszú falra, megismételve az előbbi leírt technikát.



1.4.5. Fügőny

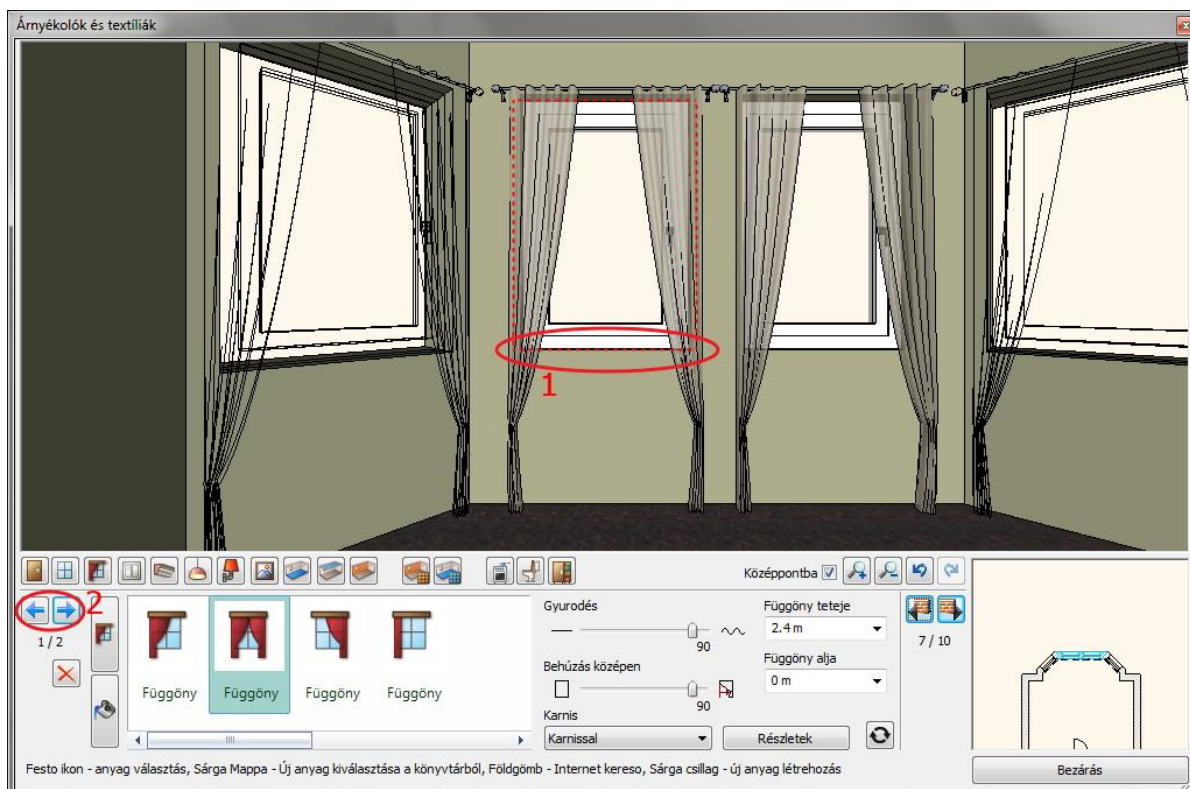
- Helyezzen el függőnyöket mind a 4 ablakra.
- Kattintson a Fügőny ikonra az Eszköztárban (1). Kattintson az ablakra (2). A függőny a kiválasztott ablakra kerül.
- Válassza ki a második függőnytípust a Kedvencek közül (3) és változtassa meg a tulajdonságait: Gyűrdés: magas (90), Behúzás közepén: magas (90), Karnissal, Fügőny alja: 0.0m. (4,5,6,7)
- Kattintson az Anyag módosítása (8) és válassza ki "Fügőny 02"-t.
- Kattintson a Zöld pipára(9) – a függőny megjelenik az ablak előtt.
- Kattintson a „Középpontba” négyzetébe a függőny optimális nézetben való megtekintéséhez.



További függőnyök

- Válassza ki a következő falat a fal kereső segítségével, majd helyezze el a további két ablakra a függőnyöket az előbbi utasításokat követve.
- Két lehetősége van a következő ablak kiválasztásához: (1) kattintson az ablakra vagy (2) kattintson a kék jobbra/balra nyílra a dialóg bal oldalán.

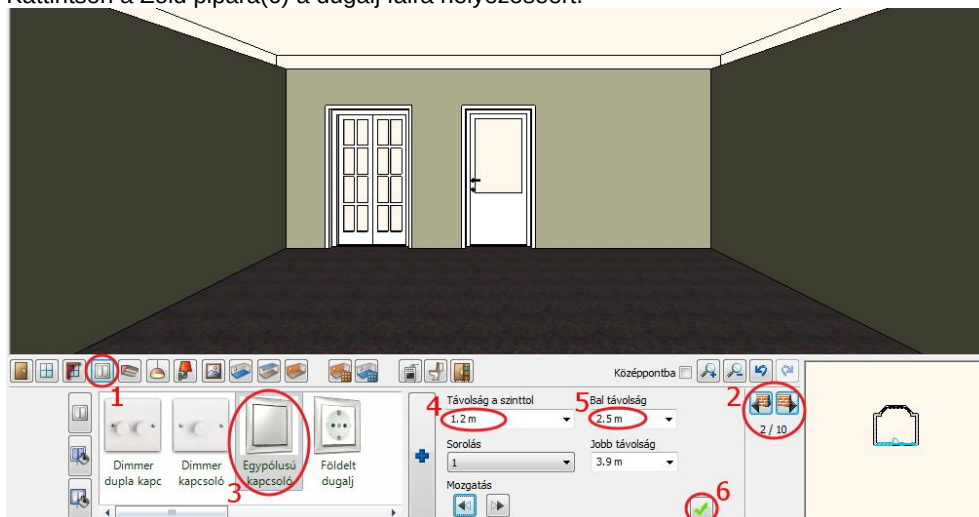
Helyezze el a 4. még hiányzó függőnyt az utolsó ablakra az eddigi leírások alapján.



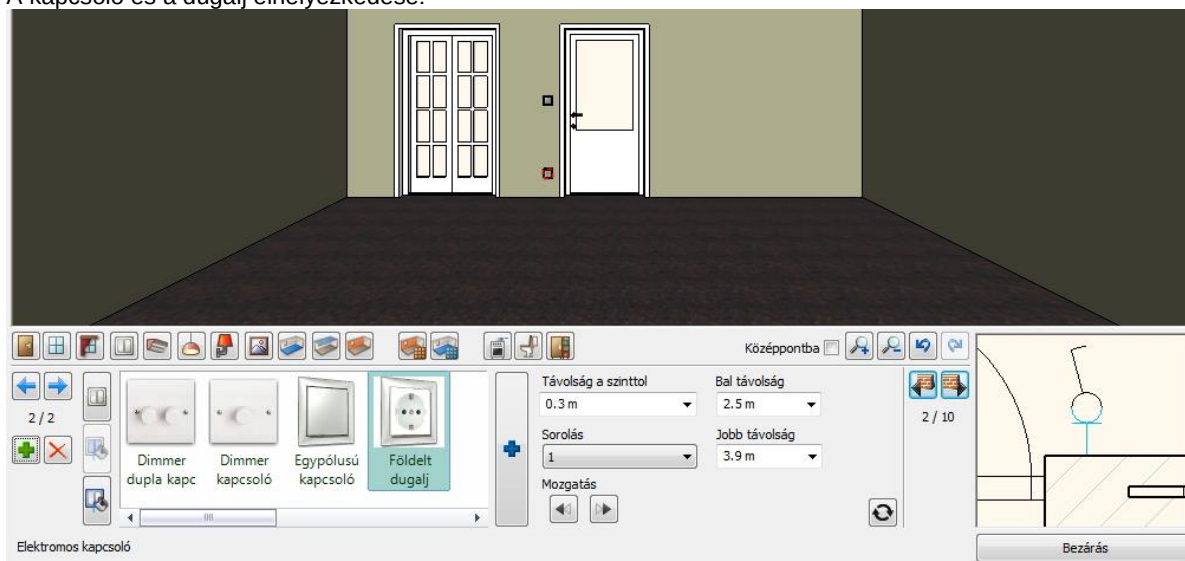
1.4.6. Kapcsolók és Dugaljak

Helyezzen el egy Villanykapcsolót és egy Dugaljat a 6.4m hosszú falon.

- Kattintson az Eszköztár Elektromos kapcsoló ikonjára. (1).
- Válassza ki a 6.4m hosszú falat a Fal keresővel (2)
- Válassza ki az Egypólusú kapcsolót a Kedvencek közül (3) változtassa meg a paramétereit: Távolság a szinttől: 1.2m, Bal távolság: 2.5m (4,5)
- Kattintson a Zöld pipára(6) a kapcsoló falra helyezéséért. (Lásd. a képet alul.)
- Nyomja meg a Zöld keresztet a dugalj előkészítésére.
- Válassza a Földelt dugaljat a Kedvencek közül és változtassa meg a paramétereit: Távolság a szinttől: 0.3m, Bal távolság: 2.5m.
- Kattintson a Zöld pipára(6) a dugalj falra helyezéséért.



A kapcsoló és a dugalj elhelyezkedése:

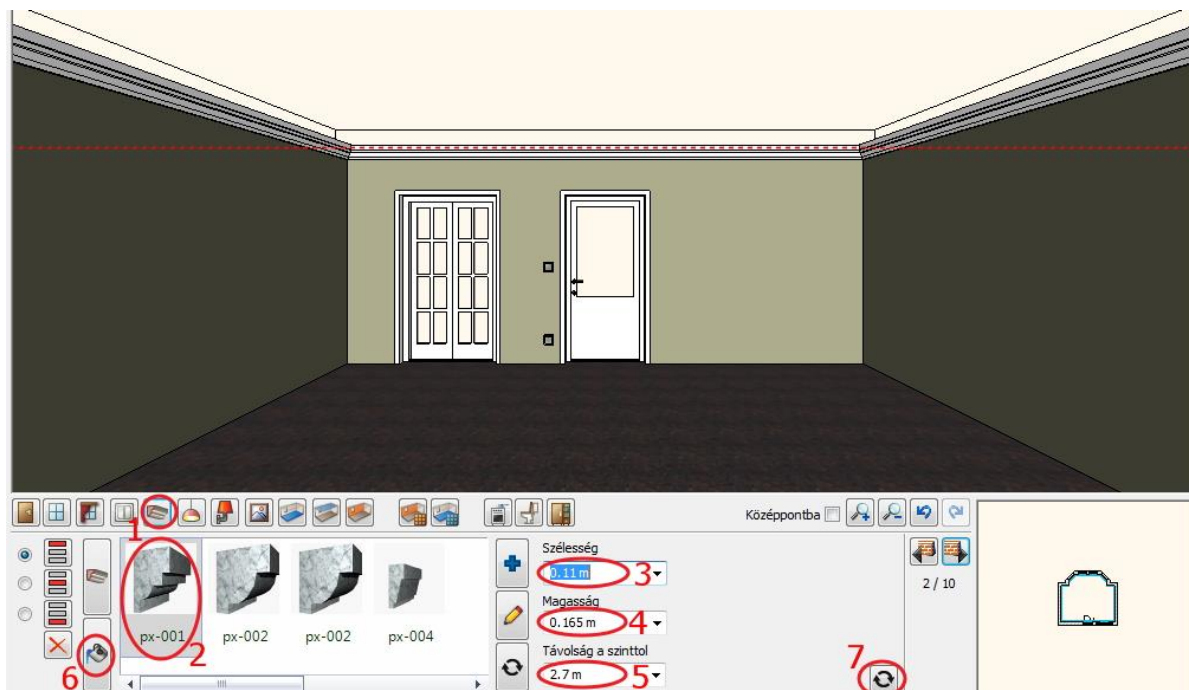


1.4.7. Profilok

Felső díszítőléc

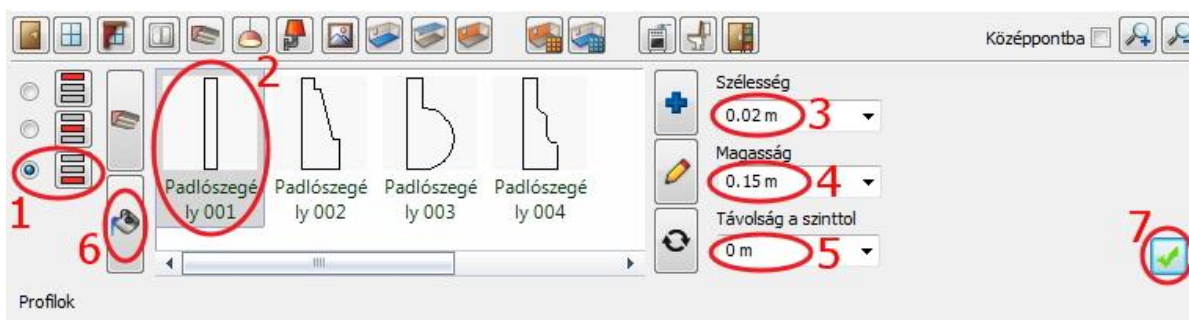
Helyezzünk el díszítőprofilokat: Felső díszítőléc, melyek a teljes helyiséget körbefutják.

- Kattintson az Eszköztár Profil ikonjára (1).
- Válassza ki a px-001 profilt a Kedvencekből (2) és változtassa meg a paramétereit: Szélesség: 0.11m; Magasság: 0.165m, Távolság a szinttől: 2.7m (3,4,5)
- Kattintson az Anyag módosítására (6) és válassza a Fényes fehér színt.
- Kattintson a Zöld pipára (7) a díszítőprofil elhelyezéséért körben a helyiségben. (Lásd. a képet)



Padlószegély

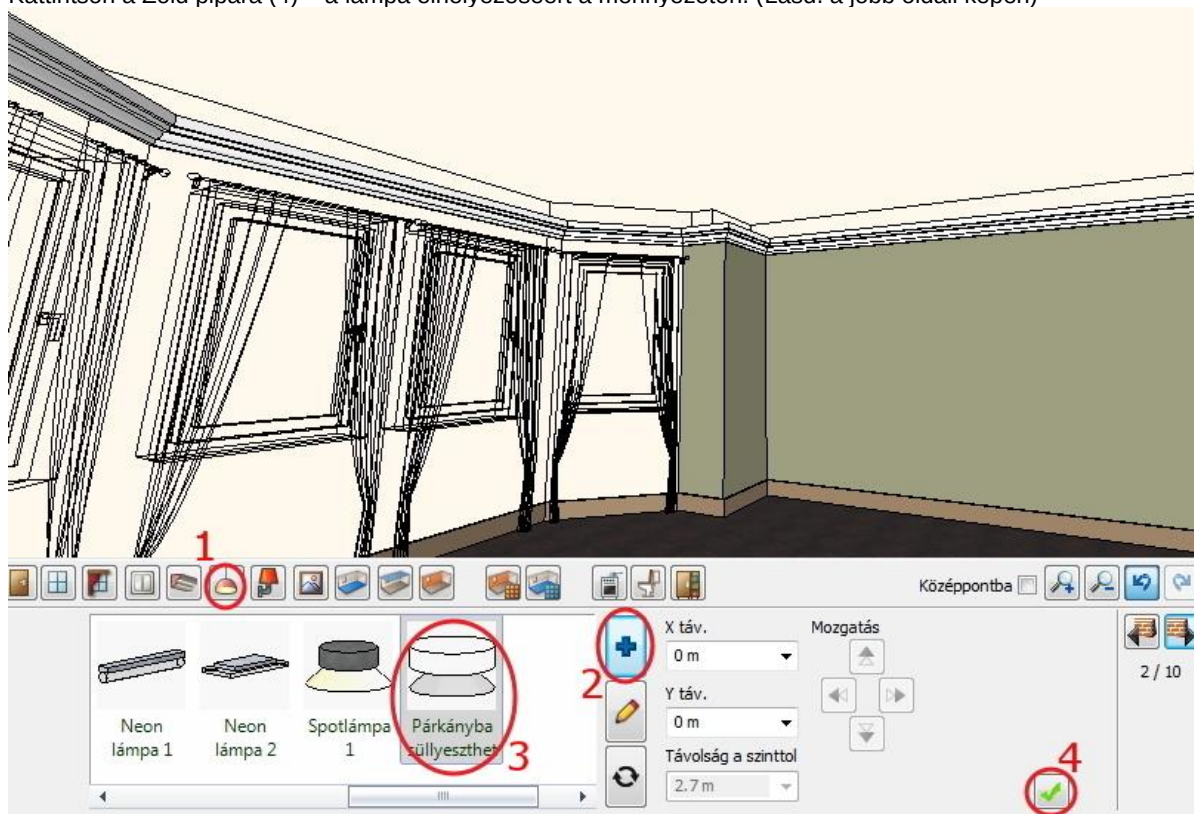
- Kattintson az Eszköztár Profil ikonjára(, majd válassza ki az Alsó díszítőléc ikont (1).
- Válassza ki a Padlószegély 001 profilt a Kedvencekből (2) és változtassa meg a paramétereit: Szélesség: 0.02m; Magasság: 0.15m, Távolság a szinttől: 0m (3,4,5)
- Kattintson az Anyag módosítására(6) és válassza a Fenyő-natúr anyagot.
- Kattintson a Zöld pipára(7) – az alsó díszítőléc elhelyezéséért körben a helyiségben. (Lásd. a képet)



1.4.8. Mennyezeti lámpák

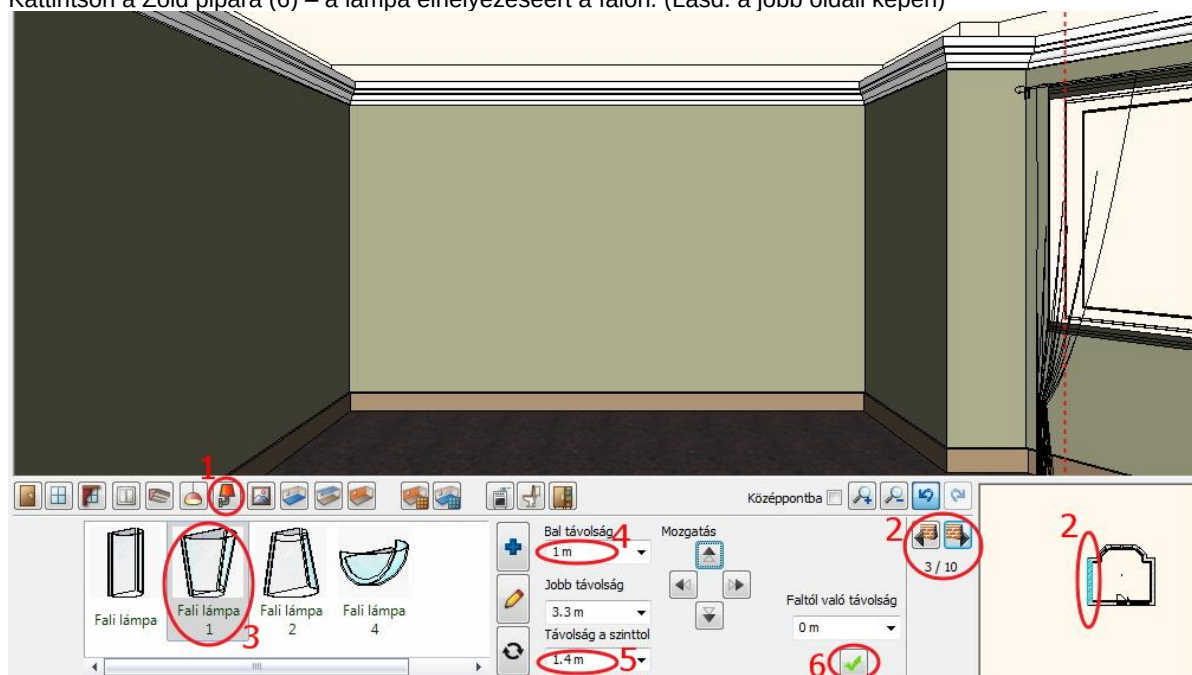
- Helyezzen el mennyezeti lámpákat.
- Kattintson a Mennyezeti lámpák ikonra az eszköztárban (1).
- A *Párkányba süllyeszthető halogén* lámpa hiányzik a Kedvencek közül, így az Új elem (2) kiválasztása a könyvtárból elnevezésű mappa ikonra kattintva tudjuk kiválasztani ezt a lámpatípust (3).
- Kattintson a Zöld pipára (4) – a lámpa elhelyezéséért a mennyezeten. (Lásd. a bal oldali képen)
- Kattintson a Zöld keresztre további lámpák hozzáadásáért, a paraméterek X táv: -1m, Y táv: 0m,
- Kattintson a Zöld pipára (4) – a lámpa elhelyezéséért a mennyezeten.
- Ismételje meg még egyszer: Kattintson a Zöld keresztre további lámpák hozzáadásáért, a paraméterek X táv: +1m, Y táv: 0m, majd kattintson a Zöld pipára (4)

- Két további lámpa elhelyezése a következő paraméterekkel:
X táv.: -2m, Y táv.: 0m
X táv.: 2m, Y táv.: 0m
- Kattintson a Zöld pipára (4) – a lámpa elhelyezéséért a mennyezeten. (Lásd. a jobb oldali képen)



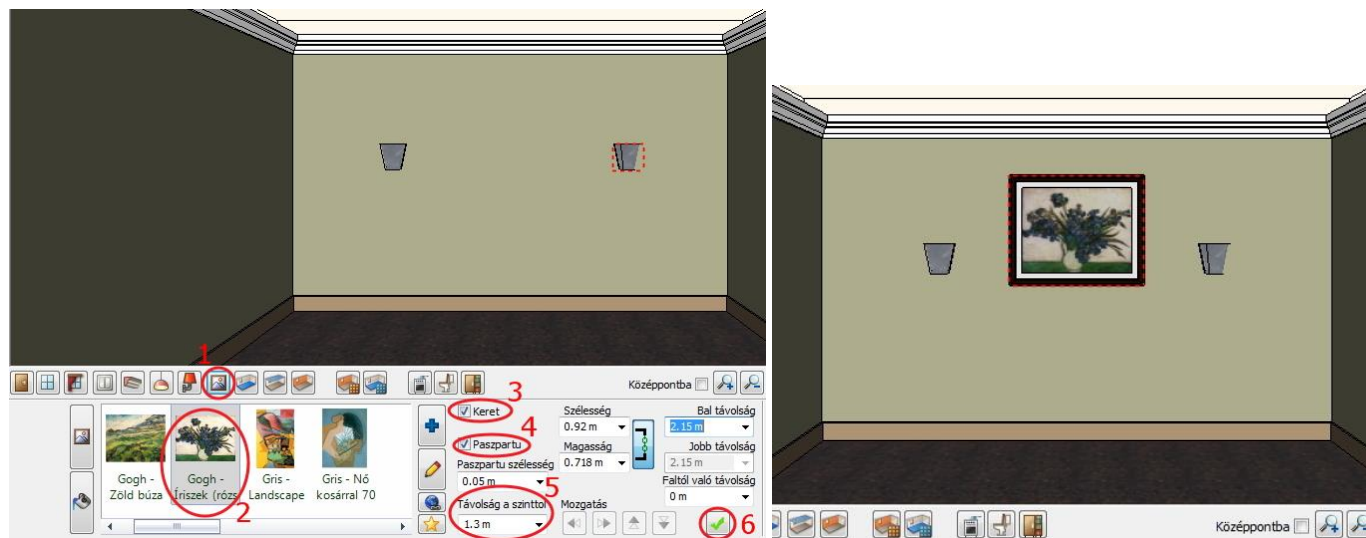
1.4.9. Fali lámpák

- Helyezzen el fali lámpákat. Kattintson a Falilámpák ikonra az eszköztárban(1).
- Válassza ki a bal oldali falat a Fal kereső segítségével (2)
- Válassza a Fali lámpa 1-t (3) a kedvencek mappából és változtassa meg paramétereit: Bal távolság: 1m, Távolság a szinttől: 1.4m (lásd. 4,5)
- Kattintson a Zöld pipára (6) – a lámpa elhelyezéséért a falon. (Lásd. a bal oldali képen)
- Ismétlje meg még egyszer: Kattintson a Zöld keresztre további lámpák hozzáadásáért, a paraméterek Jobb távolság: 1m,
- Kattintson a Zöld pipára (6) – a lámpa elhelyezéséért a falon. (Lásd. a jobb oldali képen)



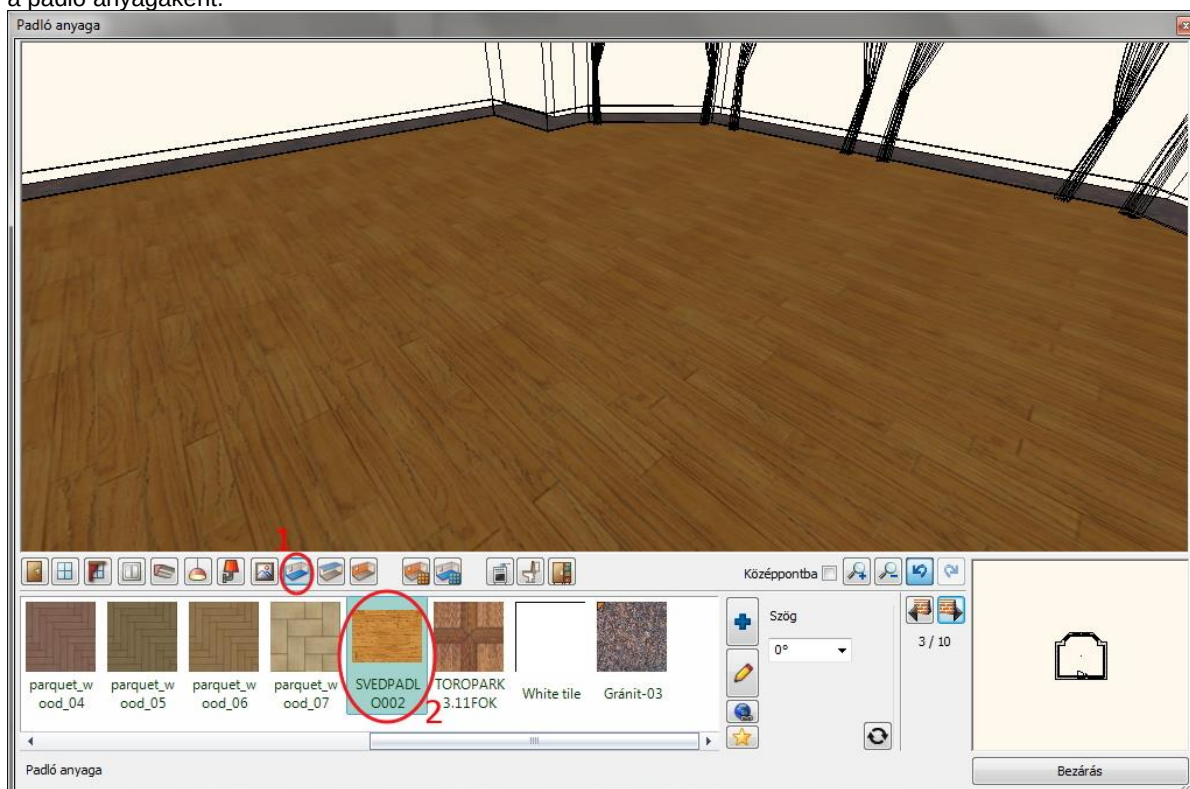
1.4.10. Kép a falon

- Helyezzen el képet a falon. Kattintson a Kép a falon ikonra az eszköztárban (1).
- Válassza a "Gogh - Íriszek"-et (2) a kedvencek mappából: Kerettel és Paszpartuval rendelkezzen (3, 4), Távolság a szinttől: 1.3m (5).
- Kattintson a Zöld pipára (6) – a kép elhelyezéséért a falon (Lásd. a jobb oldali képen)



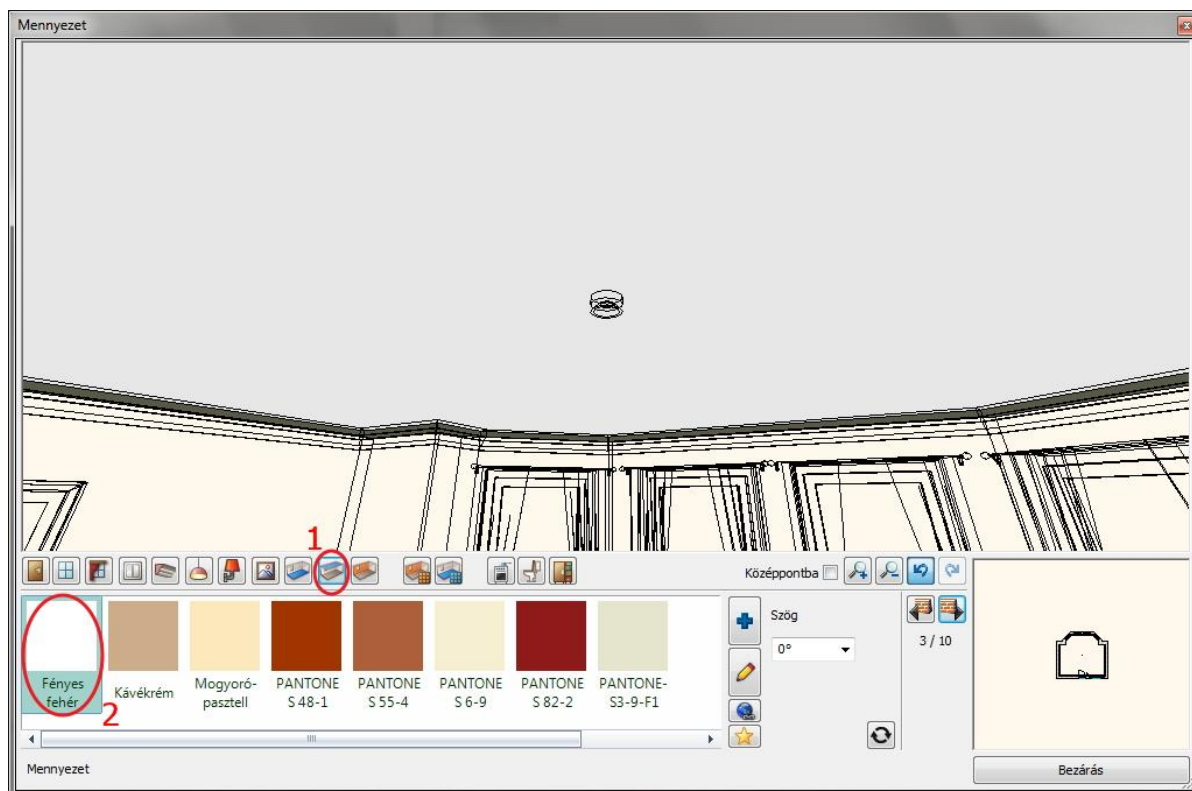
1.4.11. Padló anyaga

- Válassza ki a padló anyagát a széles kínálatból. Kattintson a Padló anyaga ikonra az Eszköztárban (1).
- Válassza a Svédpadló 002-t (2) a kedvencek mappából (Lásd a képen). A kiválasztás után a választott anyag megjelenik a padló anyagaként.



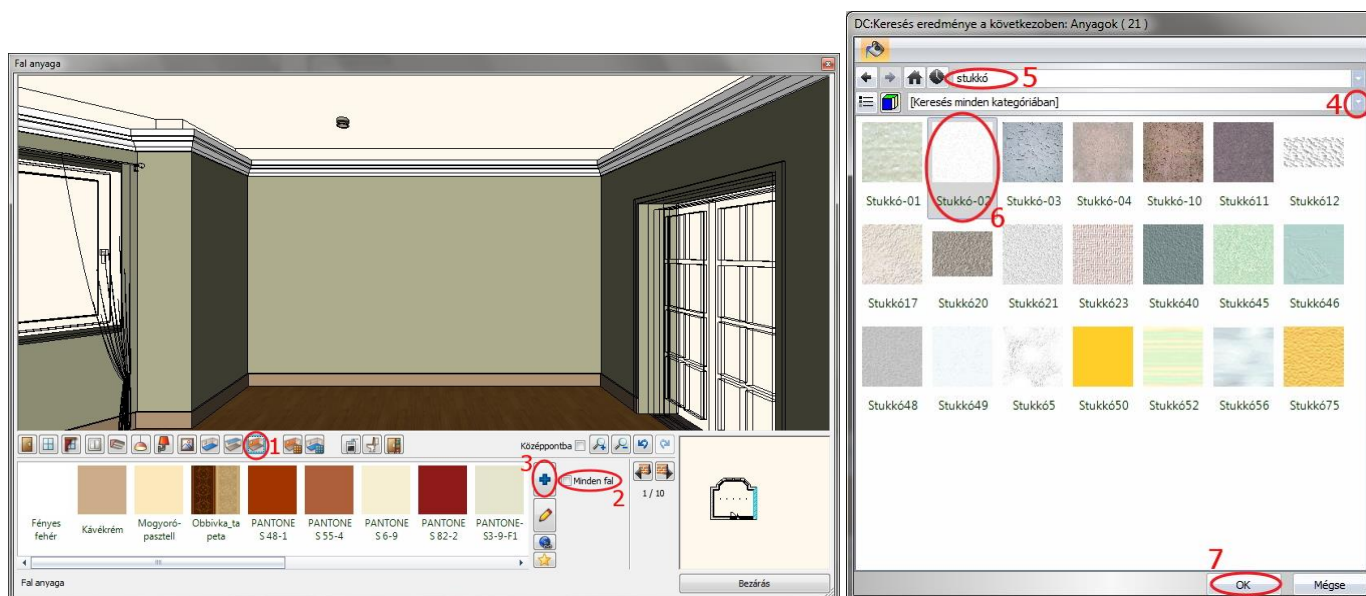
1.4.12. Mennyezet anyaga

- Válassza ki a mennyezet anyagát a széles kínálatból. Kattintson a mennyezet ikonra az Eszköztárban (1).
- Válassza a Fényes fehér anyagot (2) a kedvencek mappából. A kiválasztás után a választott anyag megjelenik a mennyezet anyagaként. (Lásd a képen).



1.4.13. Fal anyaga

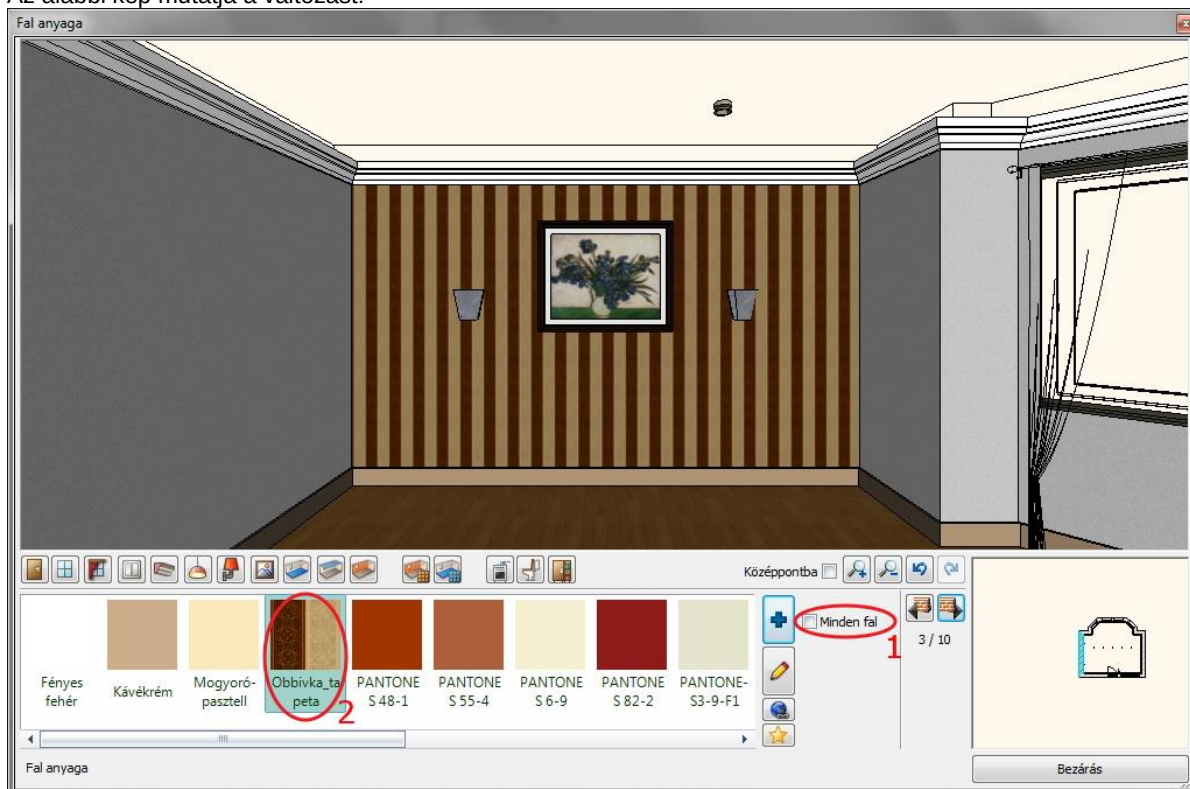
- Válassza ki a Fal anyagát a kínálatból. Kattintson a fal ikonra az Eszköztárban (1).
- Válasszon olyan tapétát, ami hiányzik a Kedvencek menüből. Engedélyezze a Minden fal eszközt (2), ahhoz, hogy egy lépésben minden fal anyagának a kiválasztott tapétát adja.
- Kattintson az Új elem kiválasztása a könyvtárból mappára (3). Megjelenik a DC: Anyagok.
- Kattintson a nyílra (4) majd válassza a Keresés minden kategóriában opciót.
- Írja be a Keresés minden elemre mezőbe: Stukkó (5)
- Nyomja a meg az Entert. Azokat az anyagokat, aminek a neve "Stukkó", -val kezdődik vagy részlegesen tartalmazza, megjeleníti a program.
- Válassza ki a „Stukkó-02” anyagot a feljövő listából (6).
- Nyomja meg az Ok parancsot (7) az ablak bezárásához. A választott anyag megjelenik a Helyiségvarázsló Kedvencek kategóriájában, valamint azonnal megjelenik a falak anyagaként is.



Változtassa meg csak az egyik fal anyagát

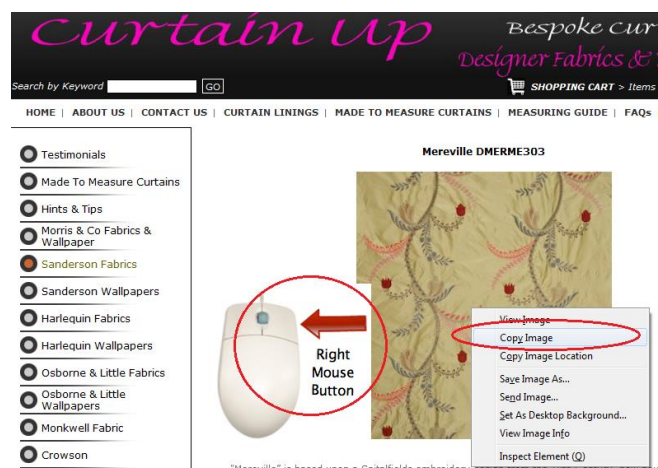
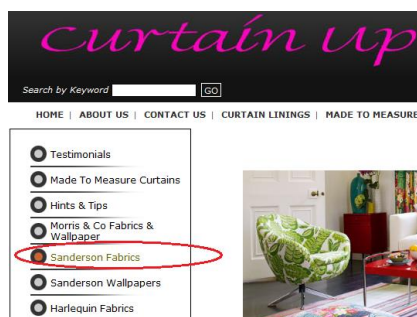
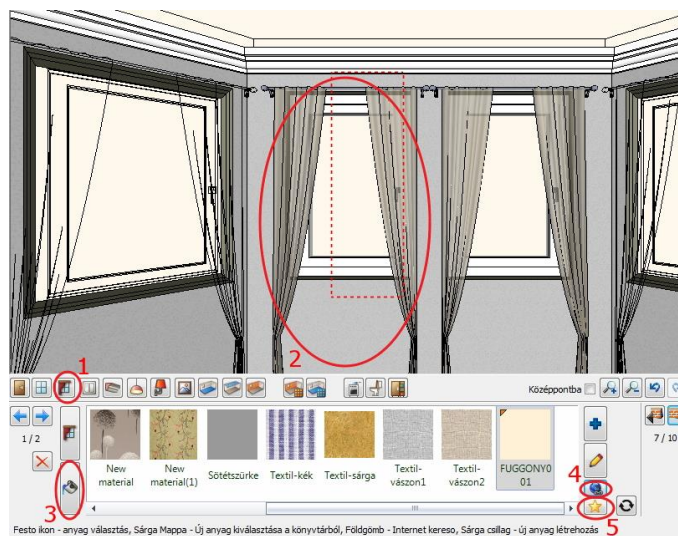
- Vonja vissza a Minden fal engedélyezését (1) kattintson az "Obbivka_tapétára" (2). A kiválasztott tapéta csak a kijelölt falon jelenik meg.

- Az alábbi kép mutatja a változást:

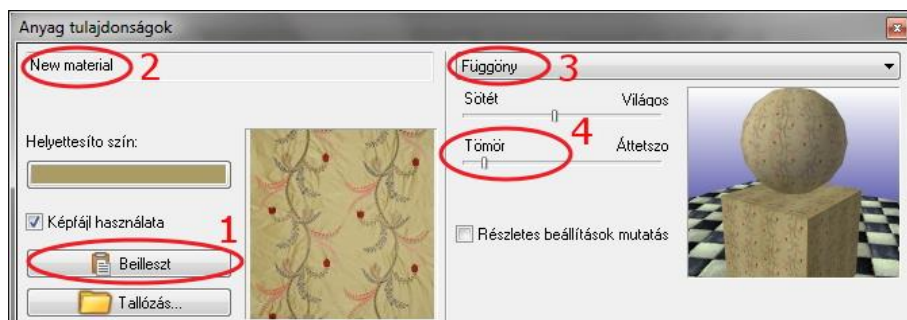


1.4.14. Függöny anyagmódosítás*

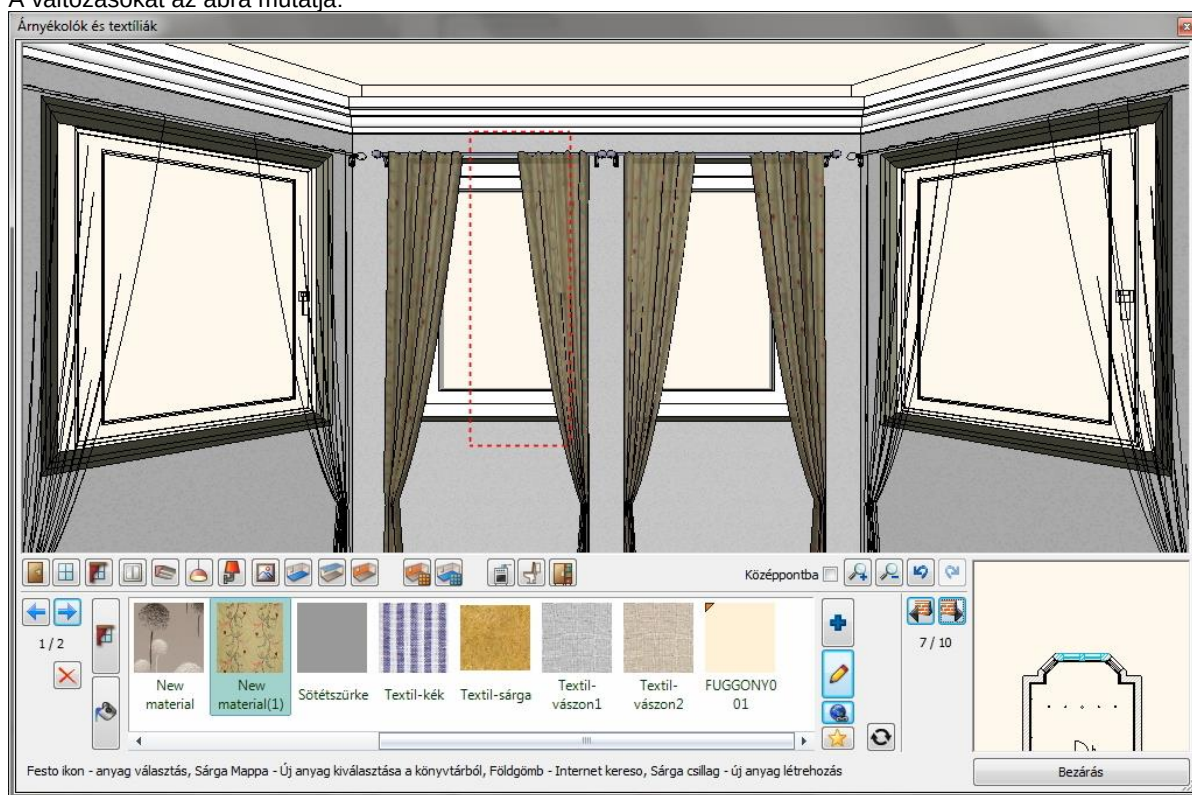
- *Ez a szerkesztési feladat Internet hozzáférést igényel.
- Kattintson az Árnyékolók és Textilíák ikonra az Eszköztárban (1) kattintson a függönyre (2) kattintson az Anyag módosítása ikonra (3).
- Kattintson Internet ikonra (4). A kereső megnyitja a következő linket az ARCHLine.XP® honlapján: www.archlinexp.com/useful_links
- Az Internetkeresőre kattintva válassza a Curtain Up honlapot, majd válassza ki a Sanderson tapéták közül a Mereville DMERME303 tapétát. Kattintson a képre, hogy kinagyítsa a mintát. Majd következő lépésként az egér jobb gombjával kattintson a képre és válassza a Kép másolása funkciót.



- Térjen vissza a Helyiségvarázslóba és válassza az Új anyag létrehozása parancsot(5).
- Kattintson a Beillesztés parancsra (1). A kép megjelenik a dialógusban.
- Adja meg az anyag nevét (2).
- Válassza a Függöny kategóriát (3).
- Húzza a csúszkát a Tömör kategóriához. Kattintson az Ok gombra. A létrehozott új függöny anyag megjelenik a Kedvencek kategóriában.



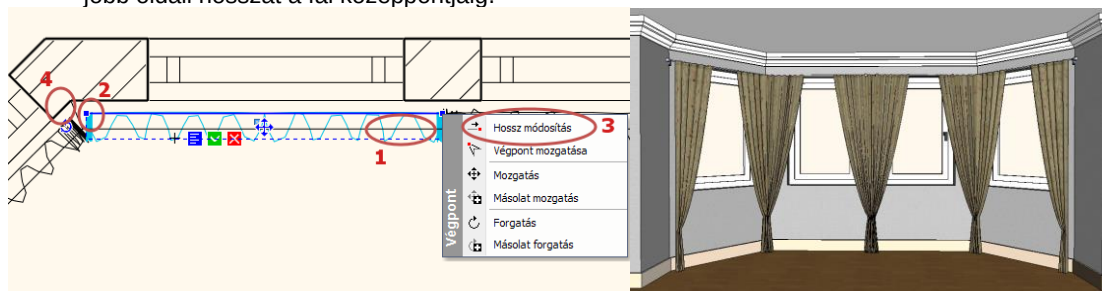
- Változtassa meg a további 3 függöny anyagát.
- A változásokat az ábra mutatja:



- Zárja be a Helyiségvarázslót, kattintson a Bezárás parancsra.

1.5. Függöny szerkesztése

- Nagyítsa fel az alaprajzi ablakon a bal oldali függőnyt, majd kattintson a függöny alaprajzi megjelenítésére(1).
- A kijelölt függöny ciánkék. Kattintson a kék pontra a függöny bal oldalán(2). Válassza a Hossz módosítása parancsot(3).
- Hosszabbítsa meg a függőnyt egészen a bal falsarokig. Ismételje meg a műveletet a függöny jobb oldalán is. Módosítsa a jobb oldali hosszát a fal középpontjáig.



- Ismételte meg a hosszmodosítást a másik 3 függőnynél is. Egybefüggő függőnysort kapunk a művelet befejeztével.
- A fenti ábra szemlélteti a módosítások eredményét:

Optionális:

Az alábbi ábrán levő eredmény eléréséhez a függőny tulajdonságait változtattuk meg.

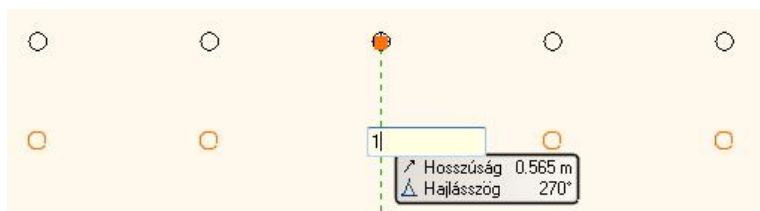
- Kattintson sorban a függőnyökre, miközben a CTRL gombot lenyomva tartja. Ekkor az összes függőny kijelölődött.
- Bal oldalon az eszköztár helyén megjelenő Tulajdonságkezelőben állítsa be a Oldalak közti távolság: 0-ra, a Behúzás a távolsága a karnistól: 60%-ra.



1.6. Helyezze el a lámpákat

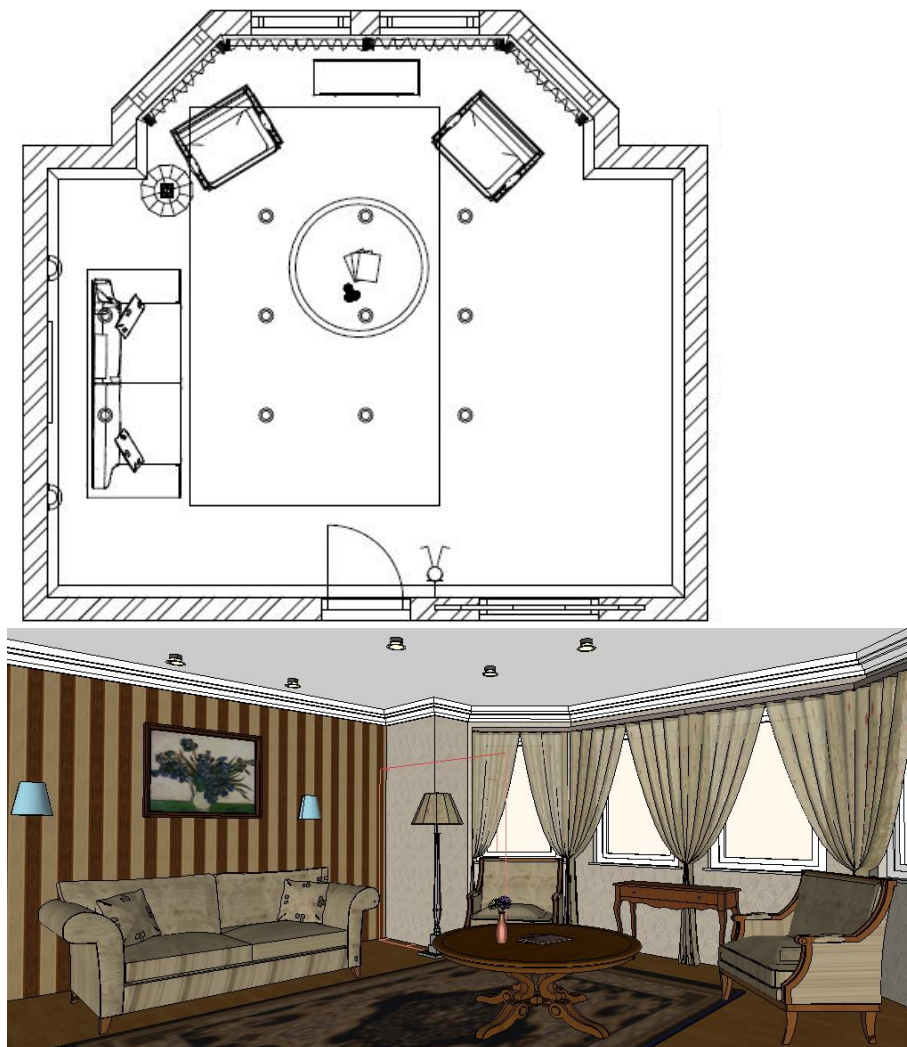
Legyen továbbra is az alaprajz az aktív.

- Válassza ki az alaprajzon az 5 már korábban elhelyezett lámpát, a kijelölő négyzet segítségével (lásd. ábra) (1,2) Két kattintás segítségével tudja létrehozni a kijelölő négyzetet.
- A lámpák a kijelölés által ciánnékké váltak. Válassza ki a Mozgatás markert (3), majd válassza ki a Másolat mozgatás parancsot a felugró párbeszédablakból (4).



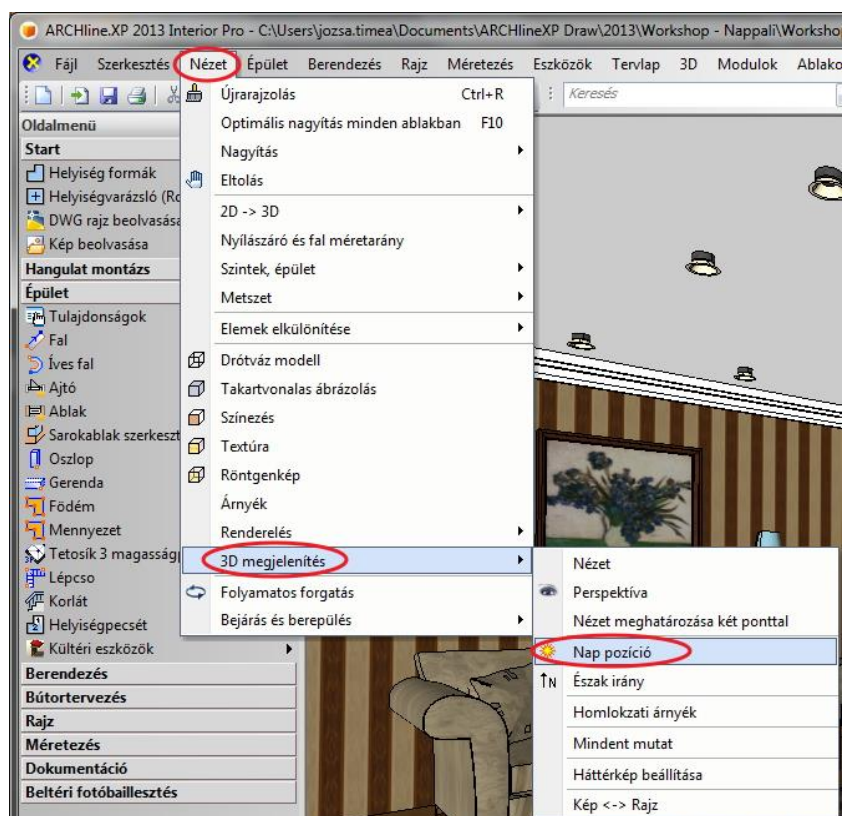
- Mozgassa a kijelölt lámpákat a kívánt függőleges irányba. Látni fogja a függőleges szaggatott zöld vonalat a mozgatás mentén.
- Helyezze el a lámpákat 1m távolságra az 1-es beírásával, majd Enter. A kijelölt 5 lámpa megduplázódik 1m távolságra a megadott irányban.
- Ismételte meg a Másolat mozgatását kétszer, hogy további 5-5 lámpát helyezzen el. Így 20 db lámpát helyezett el az alaprajzon mátrixszerűen.
- Az alaprajzi és a 3D megjelenítését az ábrákon láthatja:

- Ismételje meg az eljárást a következő berendezési tárgyak mindegyikével: fotel, szőnyeg, antik asztal, antik kisasztal, lámpa.

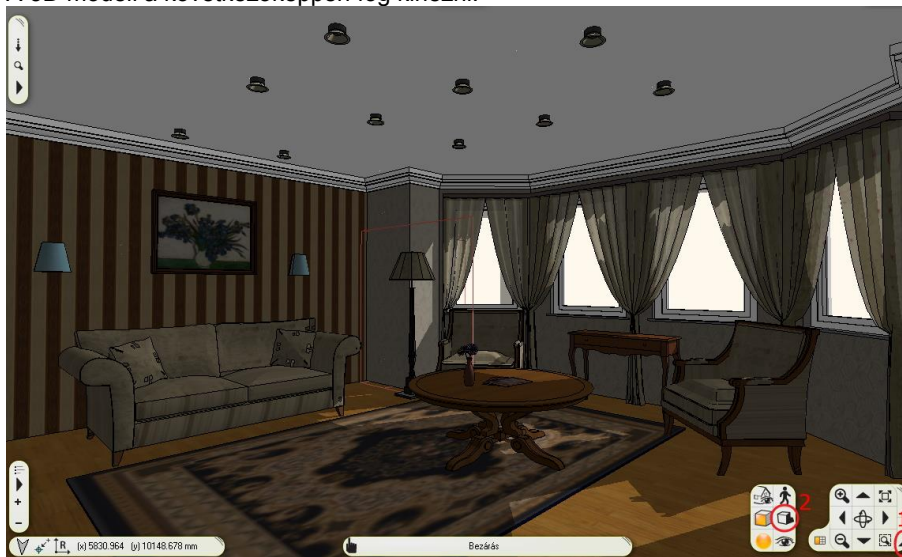


1.8. Árnyék

- Válassza ki a Nézet(felső menü) / 3D megjelenítés / Nap pozíció parancsot.
- Válassza a következő beállításokat a párbeszédablakban: Helység – H-Budapest (1), Dátum: Március, 02 (2,3), Idő: 16, 00 perc (4,5) Észak: 266 fok (6). Majd Ok gomb megnyomásával fogadja el a beállításokat.



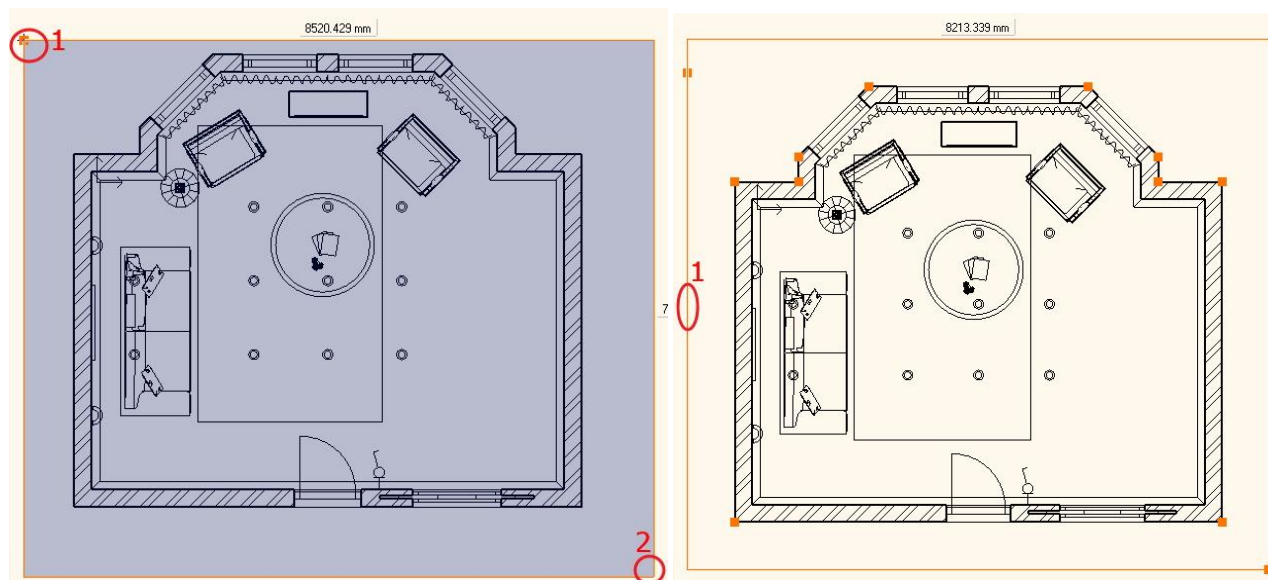
- Nyissa ki a Navibárt (1) Kattintson az Árnyék ikonra(2)
- A 3D modell a következőképpen fog kinézni:



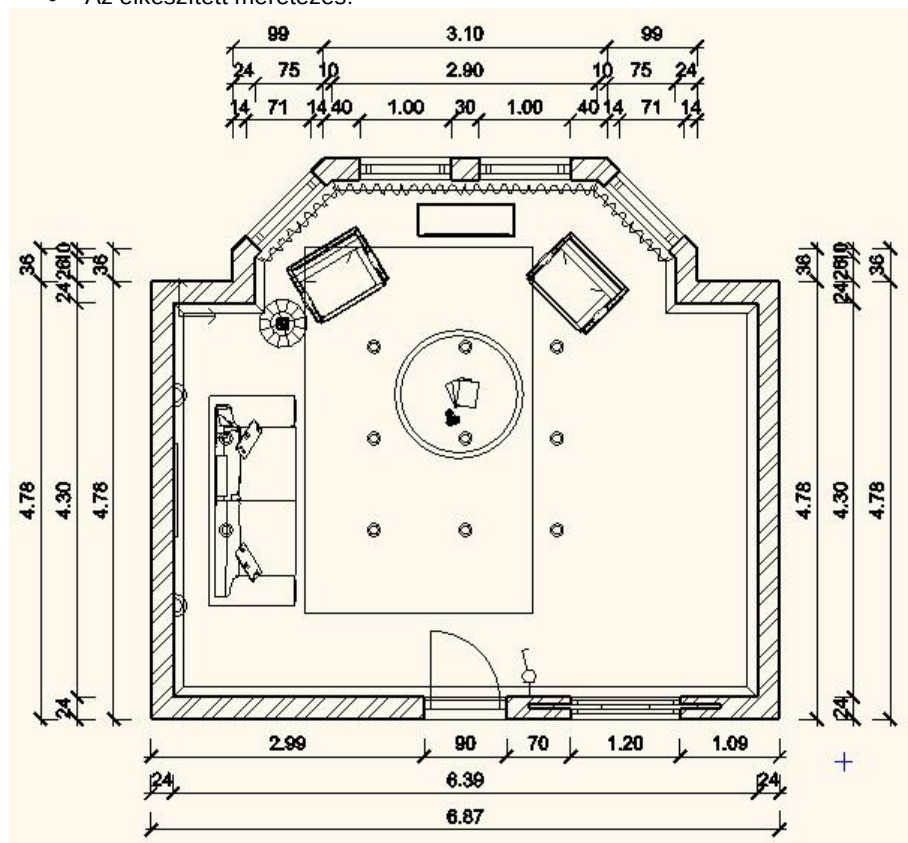
1.9. Dokumentáció

- Válassza ki az Oldalmenü / Méretezés / Falméretezés parancsot (1).
- Válasszon a Méretezési lehetőségek közül, a képen szemléltetett módon (2,3). Majd fogadja el az OK gomb megnyomásával.

- A kijelölő négyzet segítségével válassza ki a teljes modellt két kattintással (1,2).
- Nyomja meg az Enter gombot, majd helyezze el a méretezést az alaprajz mellett (1).

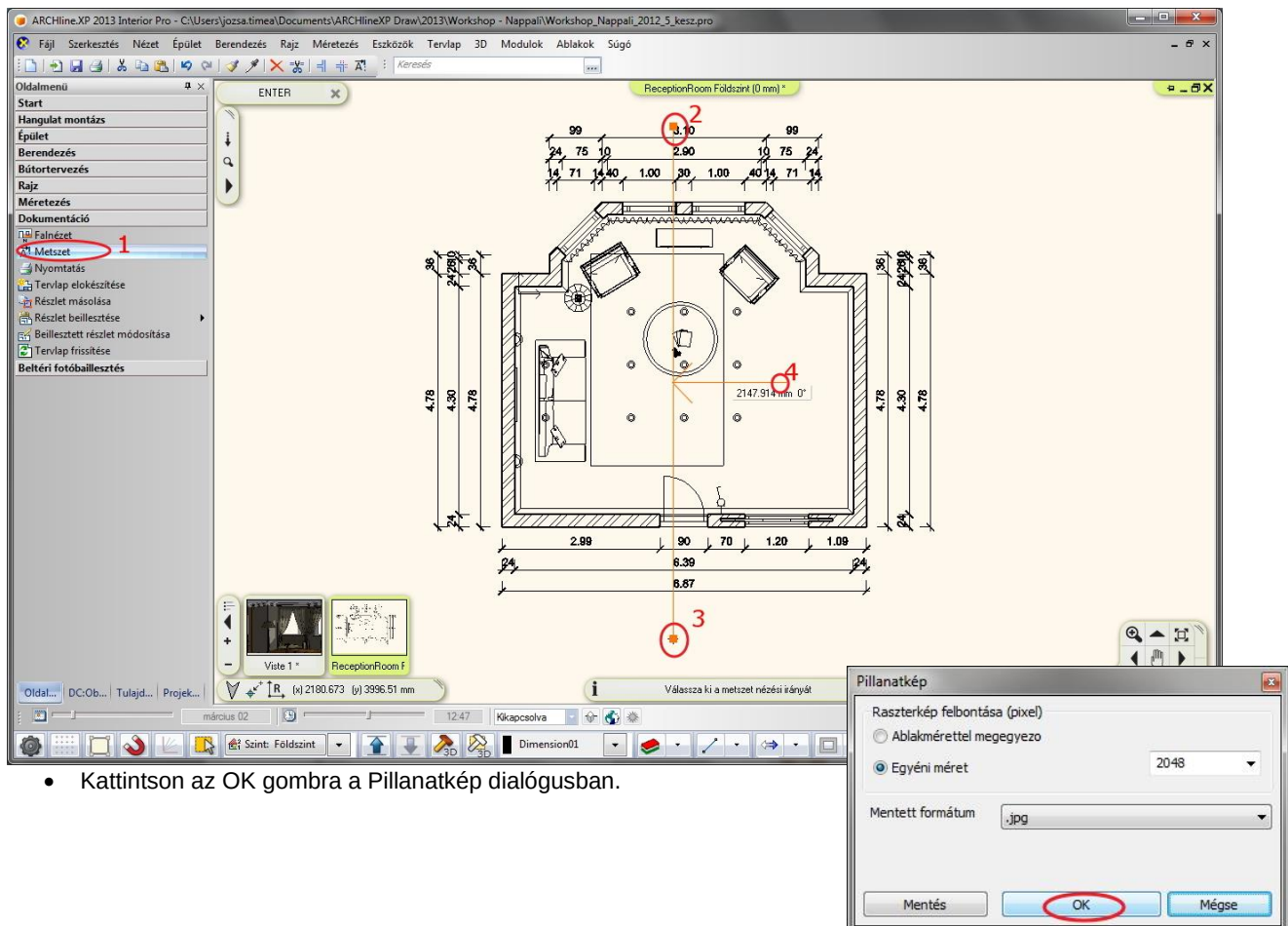


- Az elkészített méretezés:



1.10. Metszet

- Válassza az Oldalmenü / Dokumentáció / Metszet parancsot (1).
- Adja meg a metszövonal kezdőpontját, majd jelölje ki az egyenes végpontját (2,3) majd válassza ki a metszet nézési irányát (4) majd kattintson le.



- Kattintson az OK gombra a Pillanatkép dialógusban.

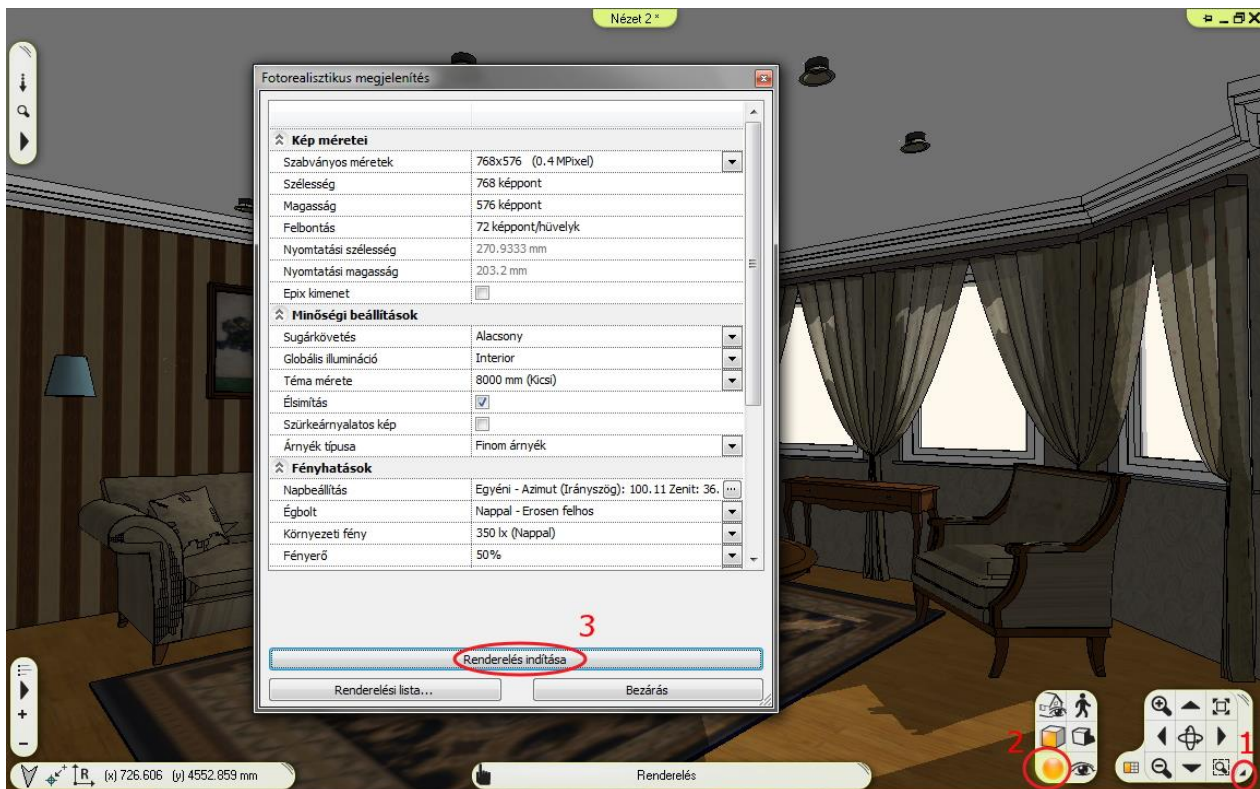
- A Metszet a 3D ablakban jelenik meg, a képen szemléltetett módon:



1.11. Renderelés

- Állítsa be a kívánt perspektíva nézetet.
- Nyissa ki a Navibárt (1). Kattintson a Renderelés ikonjára (2).
- Az első alkalommal ne változtassa meg a beállításokat a Renderelés dialógban.
- Kattintson a Renderelés indítása parancsra.

A renderelés hosszabb időt is igénybe vehet.



Az elkészített renderelt kép:



2. lecke: Alapozás

2. Lecke: Alapozás

2.1. Bevezetés

Ez a lecke az ARCHLine.XP® általános kezelési és szerkesztési alapjaiba vezet be minden érdeklődőt. Célja, hogy a benne foglaltak segítségével egy könnyen követhető és logikus tanmenetben legyenek elsajátíthatók az általános munkához szükséges mindennapi eszközök és fogalmak.

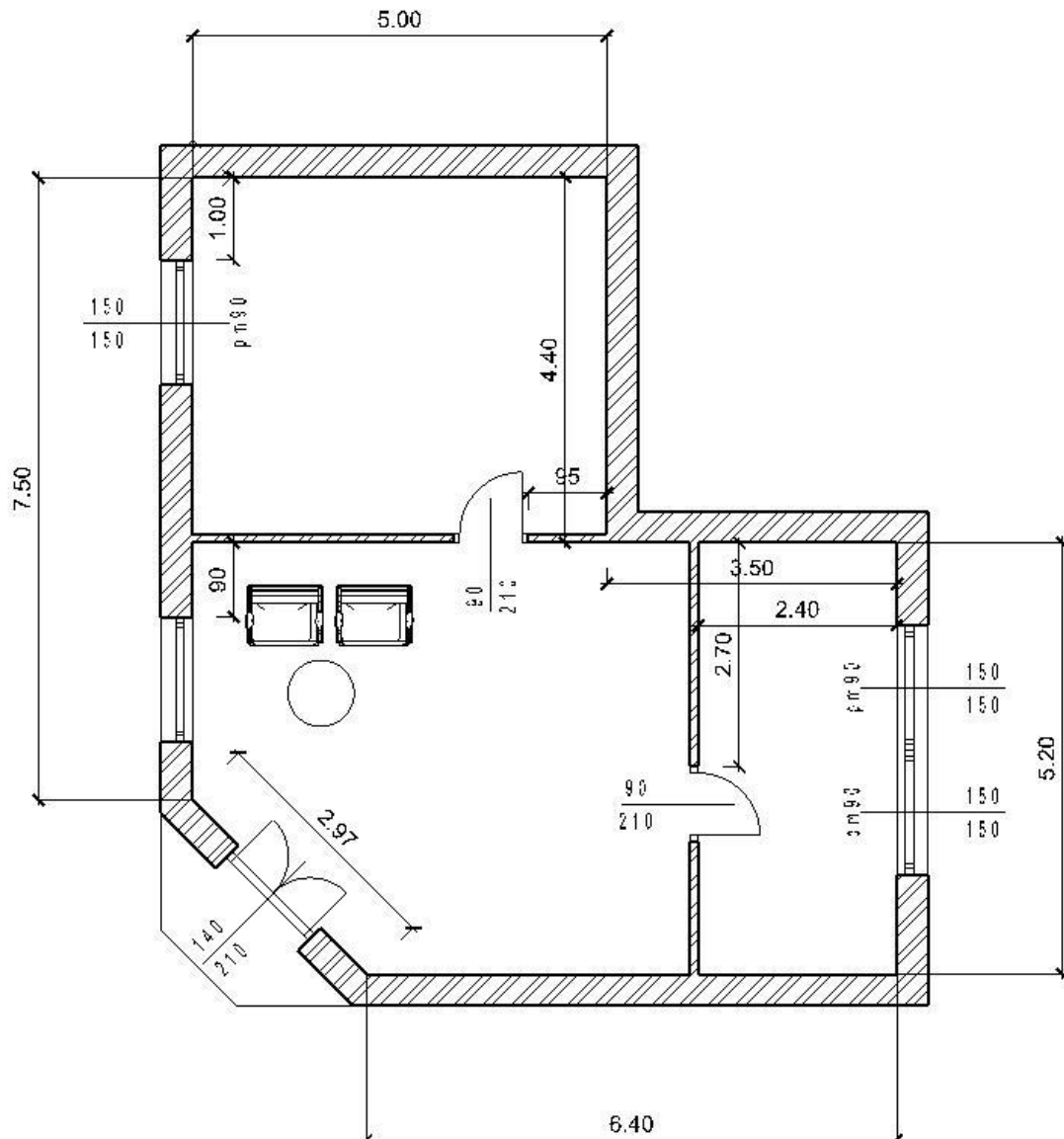
Ezt a tananyagot minden olyan érdeklődő figyelmébe ajánljuk:

- ❖ aki részt vett már az 1. Lecke: Nappali tervezés oktatáson és kíváncsi arra, hogyan lehet az ott látottakon túlmenő célokra használni a program eszközeit,
- ❖ aki haladó tananyagok elsajátítására készül,
- ❖ aki szeretné látni, hogy egy teljesen általános alaprajz szerkesztéséhez milyen eszközök ismerete szükséges.

Az ARCHLine.XP® a Windows operációs rendszerrel kompatibilis; annak konvencióit a menü-, ill. ikon rendszer használatában is követi. Ez igaz a rajzi elemek létrehozására, kiválasztására, szerkesztésére (kattintás az egér baloldali gombjával), a parancsok indítására (ikonokra kattintással, ill. a menüből való kiválasztással), valamint a Windows-ban telepített nyomtatók használatára is.

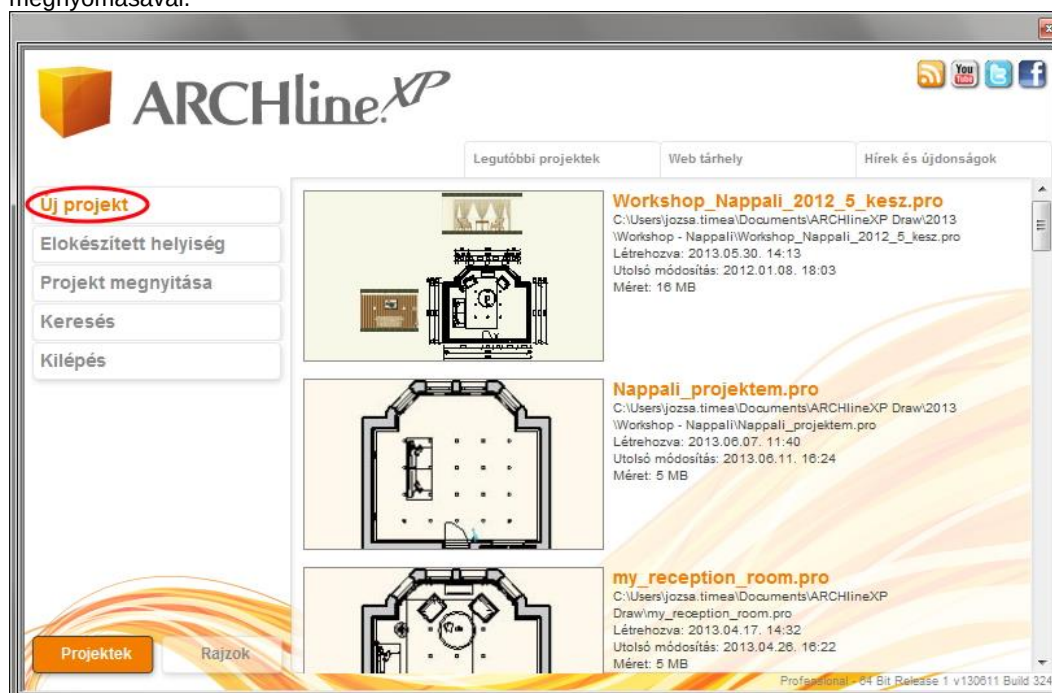
Az oktatóanyag a program alapvető funkcióit tekinti át, melyek ismerete ahhoz szükséges, hogy a tervezési feladatokat a program segítségével hatékonyan lehessen megoldani. A program az oktatóanyagban leírtaknál nagyságrendekkel többet tud. További funkcióit a beépített "Súgó" segítségével illetve tanfolyamokon és személyes oktatásokon valamint egyéni tapasztalás útján ismerheti meg.

Ebben a leckében a következő tervet fogjuk elkészíteni:



2.1.1. Üdvözlő képernyő

Amikor az ARCHLine.XP® elindul lehetősége van új projektet kezdeni az Üdvözlő képernyőn található Új projekt menüpont megnyomásával.

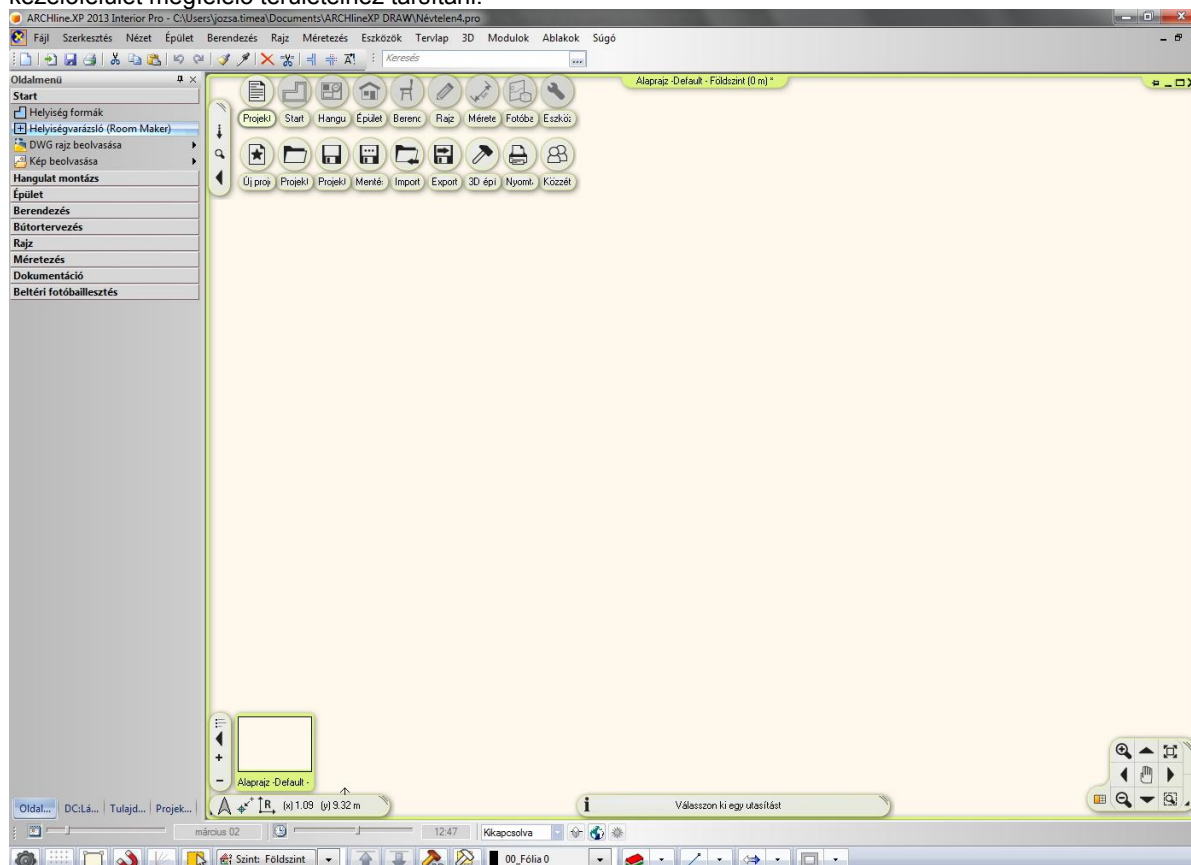


Új projekt indítása

- Kattintson a Kezdőképernyőn az **Új projekt** nyomógombra. Ennek hatására létrejön egy új üres projekt, egy üres alaprajzzal, amelyen elkezdheti a munkát.

2.1.2. Kezelőfelület

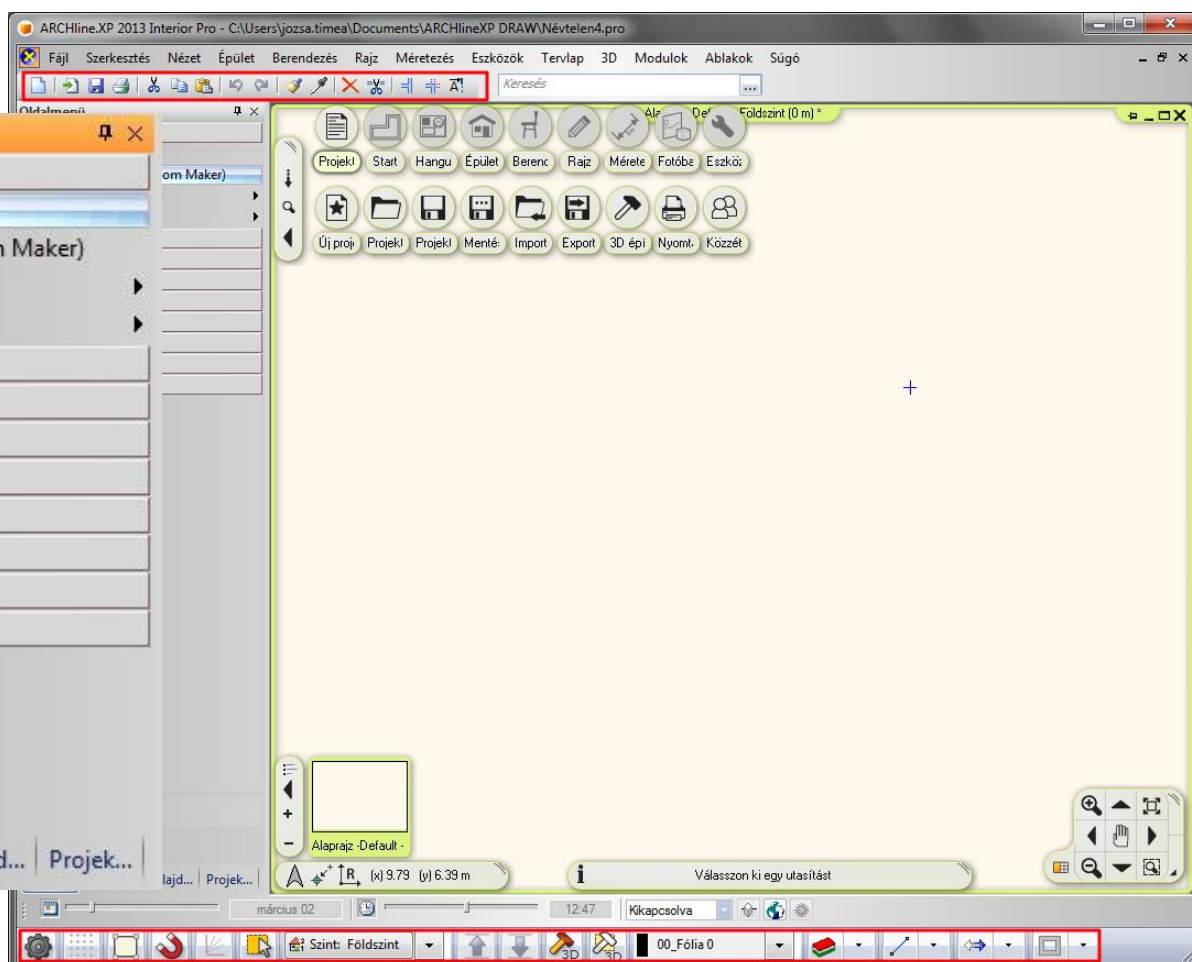
Mielőtt elkezdi a tényleges munkát, érdemes áttekinteni az ARCHLine.XP® program kezelőfelületét és annak főbb alkotóelemeit, így a későbbiekben az oktatóanyag leírásában használt megnevezéseket könnyebben tudja majd a kezelőfelület megfelelő területeihez társítani.



Az ARCHLine.XP® kezelőfelülete jól elkülöníthető részekre osztható fel, ezek a következők: Főmenü, Eszköztárak, Oldalmenü és a Munkaterület.



A Főmenü



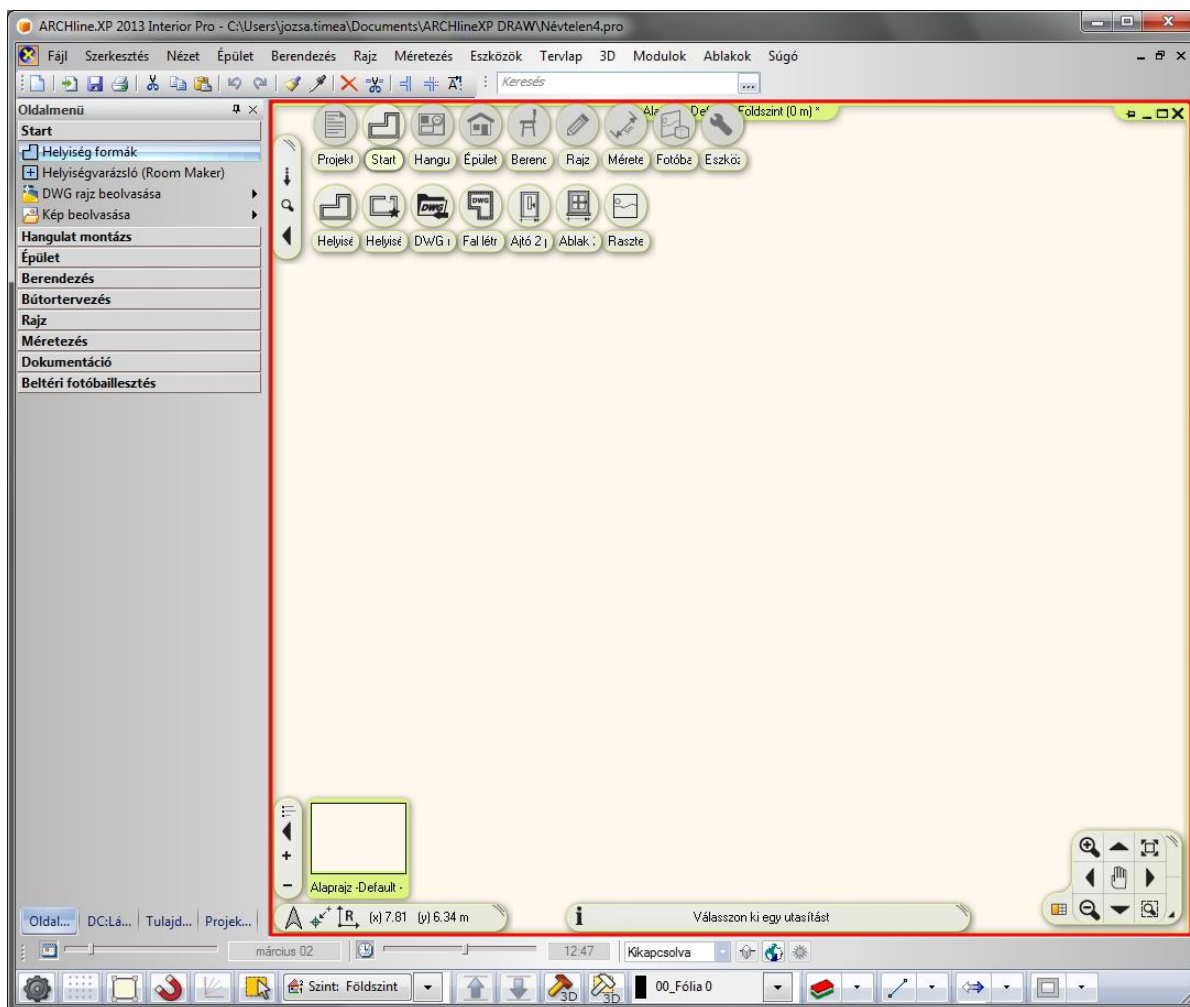
Az Oldalmenü

Eszköztárak



A kényelmes munka érdekében javasoljuk, hogy az ARCHLine.XP® alapértelmezett elrendezésével dolgozzon. Ebben az elrendezésben a bal oldali Oldalmenü alsó sávján 4 fület láthat, amelyeket a jelen tananyagban is használni fogunk.

Ha az alapértelmezett elrendezéstől eltérő felületet lát, használja a főmenüben az Ablakok/Eszköztárak eredeti elrendezése menüpontot. Ennek hatására a program visszaállítja az eredeti kezelőfelületi elrendezést.

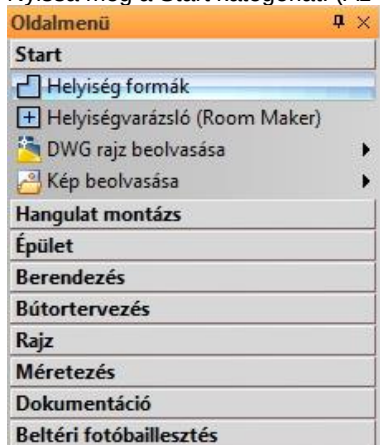


Munkaterület

Az ARCHLine.XP®-vel való munka túlnyomó részében az Oldalmenüt és a Munkaterületet fogja használni. A bal oldalt látható Oldalmenü tartalmazza a gyakran használt eszközöket csoportokba rendezve, mint például Start, Hangulat montázs, Épület, Berendezés, stb. Ezen csoportok az egyes programváltozatokban eltérőek lehetnek, ám mindegyikre igaz, hogy külön-külön kinyitható és becsukható, hogy csak az éppen szükséges eszközöket jeleníthesse meg.

Oldalmenü kategória megnyitása

- Nyissa meg a Start kategóriát. (Az építész változatban nem található Start kategória, kérjük, használja a Rajz kategóriát.)



Az Oldalmenü Start kategóriája

2.2. Alapvető rajzeszközök

2.2.1. Rajzolás az ARCHLine.XP®-ben

Mielőtt elkezdene dolgozni, ismerkedjen meg azzal, hogy hogyan lehet rajzolni a programban. Ebben a fejezetben összegyűjtve tekintheti át a legfőbb szükséges fogalmakat.

A következőkben a Vonal eszköz segítségével két rajzi elemet készítünk.

Az egér használata – *Kattintás – Felengedés*

Fontos tisztázni, hogy pontosan mit is értünk kattintás alatt. A kattintás meghatározása a következő:

„Kattintás: az egér baloldali gombjának lenyomása és azonnali felengedése”

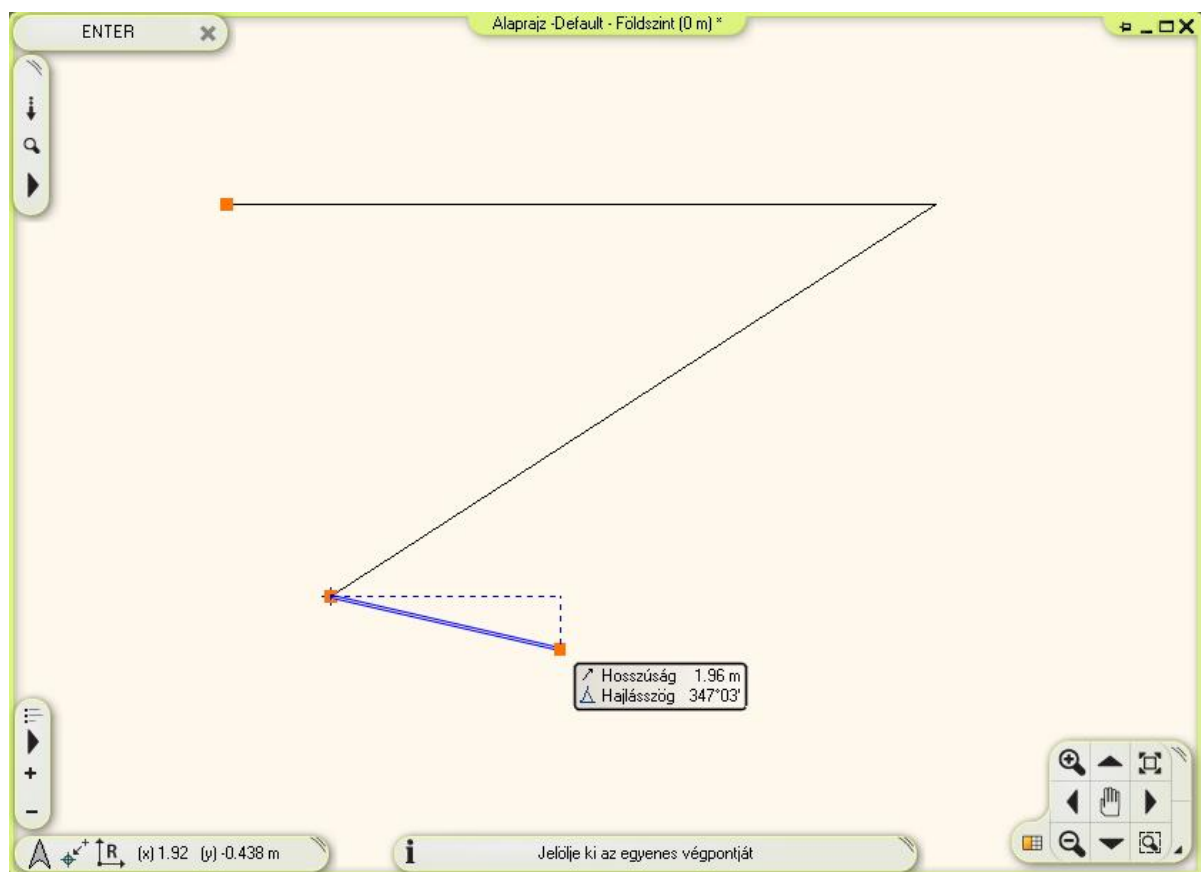
Lássunk neki a munkának. Először néhány egyszerű vonal szerkesztésén keresztül ismerkedhet meg a szabad rajzolás folyamatával.

Vonalak rajzolása szabadon

- Kattintson a **Vonal eszköz** ikonjára a Start (építész változatokban a Rajz) kategóriában.
- Ezt követően mozgassa az egeret a rajzterület fölé. Figyelje meg, hogy az egérkurzor formája megváltozott, ezzel is jelezve, hogy most rajzolni fogunk.
- Kattintson egyet bárhol a rajzterület bal oldalán. Ezzel elhelyezte a vonal első pontját.
- Mozgassa el az egeret a rajzterület jobb oldala felé és egy tetszőleges részén kattintson újból. Így megrajzolta az első vonalat, ami fekete folyamatos vonalként jelenik meg.
- Ha most ismét megmozgatja az egeret, jól láthatja, hogy az előző vonal végpontja egyben automatikusan felhasználható egy újabb vonal kezdőpontjaként.
- Vigye az egeret a rajzterület egy üres része fölé és kattintson ismét. A második vonal is elkészült.

A kattintás használatával egyszerűen készíthet vonalakat. Figyeljen oda, hogy a kattintás után ne tartsa nyomva az egér gombját, hanem engedje fel.

A rajzoláshoz nincs szükség más egérgomb használatára, csak a bal gombra, amit egyébként is általánosan használt egyéb alkalmazásokban, például böngészés vagy szövegszerkesztés közben.



A rajz két vonalat tartalmaz, és egy harmadik vonal rajzolása elkezdhető

Kilépés az éppen használt eszközből

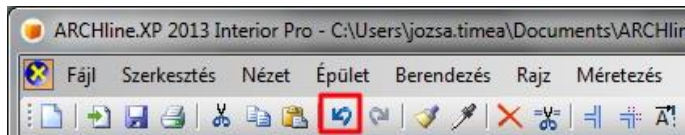
Mivel most egy harmadik vonal rajzolása kezdődött el és mi csak két tetszőleges vonalat rajzolunk, ki kell lépünk a jelenlegi eszközből:

- Nyomja meg az ESC billentyűt a billentyűzeten, hogy kilépjen a vonalrajzoló eszközből.

Figyelje meg, hogy ezt követően, amikor az egeret a rajzterület felett mozgatja, már nem jelenik meg az egérkurzort folyamatosan követő kék színű referenciavonal. Helyette az egér kurzor formája normál mutatónyíl formájúvá vált ismét. Bármikor, amikor rajzolás közben ki szeretne lépni egy eszközből, használja mindig az ESC billentyűt.

2.2.2. Visszavonás és Előre

A program folyamatosan tárolja az utoljára megtett 16 rajzi lépést. Mi most két rajzi lépést tettünk meg a két vonal megrajzolásával. Ha az utoljára megrajzolt vonalat vissza szeretné vonni, akkor a Visszavonás utasítást kell használni. A Visszavonás utasítás egyet visszalép a parancsok sorában.



A Visszavonás utasítás az eszköztáron

- Kattintson egyszer a Visszavonás ikonjára a képernyő tetején található eszköztáron. Eltűnik az utoljára létrehozott vonal.
- Kattintson még egyszer a Visszavonásra és az elsőként rajzolt vonal is eltűnik a rajzról.

Figyelje meg, hogy a Visszavonás ikonja kiszürkül, mivel nincs több eltárolt lépés. A program az utoljára megtett 16 rajzi lépést tárolja, ennél korábbi állapothoz nincsen mód visszatérni a Visszavonás eszköz használatával. A Visszavonás eszköz párja az Előre. A visszavont rajzi lépést az Előre utasítással ismét végrehajtja.



Az Előre utasítás a Visszavonás mellett az eszköztáron

A Visszavonás és az Előre utasítás jól használható helyreigazításokra, amikor például az előző lépésben egy rossz helyre rajzolt elemet szeretnénk eltüntetni. Ilyenkor először Nyomja meg az ESC billentyűt a billentyűzeten és kattintson a Visszavonás ikonra annyiszor, hogy a kívánt állapotot lássa a rajzterületen. Ha véletlenül túl sokat lépett vissza, alkalmazza az Előre utasítást.

- Érje el most a Visszavonás és Előre utasítások segítségével, hogy az imént megrajzolt két vonalból mindkettő eltűnjön, majd ismét látszódjék.

2.2.3. Nagyítás, kicsinyítés és Optimális méret

A rajz nagyítása és kicsinyítése elvégezhető a jobb alsó sarokban megjelenő NaviBár ikonjaival.



A NaviBár (Navigációs sáv)

A pluszjellel ellátott ikonra kattintva nagyítja, míg a mínuszjellel ellátott ikonra kattintva kicsinyíti a rajzot a képernyőn.

A hétköznapi munka során szüksége lesz arra, hogy a NaviBáron található eszközök használatánál gyorsabb módon is tudja nagyítani és kicsinyíteni a munkaterületen megjelenő rajzi tartalmat. Erre a program egy nagyon kényelmes módot kínál, az egér görgőjét.

A rajz kicsinyítése görgővel

A rajzot távolabbról szemlélheti, azaz kicsinyítheti, ha az egér görgőjével görgetni kezd saját maga felé. Ez ugyanaz a görgetés, ahogyan egy dokumentumot szoktunk fentről lefelé görgetni – az egér görgőjét fentről lefelé kell görgetni.

- Vigye az egeret a 2D rajz fölé és görgessen az egér görgőjével saját maga felé.

Minden egyes görgetés alkalmával kisebb lesz a rajz, ahogyan egyre távolabbról szemléli azt.

A rajz nagyítása görgővel

- Tartsa az egeret a rajz felett és kezdjen el görgözni saját magától ellenkező irányba.

Észrevette? A rajz mintha elkezdene „kivándorolni a képből”, s ha ez elsőre talán nem is tűnik fel, az előre-hátra görgözéssel ez egyre inkább látható jelenség lesz. Mielőtt megértjük, hogy ez pontosan miért is történik, érjük el, hogy a teljes rajz optimális nézetben jelenjen meg.

Optimális nagyítás

Ezt a NaviBáron található Optimális nagyítás utasítás használata mellett egy egyszerűbb módon is megtehetjük:

az egérgörgővel kell duplán kattintani.

- Tartsa az egeret a 2D rajzterület felett és kattintson duplán az egér GÖRGŐJÉVEL.

A dupla kattintás csak akkor következik be, ha a görgőt elég gyorsan nyomja le kétszer. Amennyiben túl sok idő telik el a két kattintás között, a számítógép azokat két különálló kattintásként, és nem egy dupla kattintásként fogja értelmezni.

Ha a dupla kattintás sikerült, akkor a teljes 2D rajz láthatóvá vált a rajzi ablakban, optimálisan kitöltve azt.

Végül térjünk vissza még egy kicsit a nagyítás során jelentkező „elvándorlásra”.

A jelenséget az okozza, hogy amikor nagyítani kezd a rajzot (tehát felfelé görgőzik), akkor a program azt is figyelembe veszi, hogy az egérkurzor pontosan hol helyezkedik el.

Nagyítás esetén az egérkurzor alatti terület a rajzterület közepe felé gravitál.

Használjuk tehát ezt most tudatosan. Végezze el a következőket:

Céltolt nagyítás az egérgörgővel

- Tartsa az egérkurzort ezúttal a megrajzolt két vonal által alkotott sarokpont felett és görgőzzön felfelé. Figyelje meg, hogy a program ezúttal úgy nagyította a rajzot, hogy a sarokra közelített.

Ha az egérkurzor alól „kicsúszott” a sarokpont, akkor most vigye fölé az egeret ismét és nagyítson az egérgörgő segítségével újra. A program újra nagyítja a rajzot ezúttal is ismét a sarokpontra közelítve. Így lehet tehát tökéletesen irányítani a nagyítás működését jelezve a programmal, hogy a rajznak pontosan melyik részére szeretnénk közelíteni.

- Kattintson újra duplán az egérgörgővel, az Optimális nagyítás eléréséhez.

2.2.4. Rajzmozgatás

A rajz mozgatására gyakran van szükség. Ez azt jelenti, mintha kézzel tologatnánk magunk előtt egy nagyobb méretű lapot. Ezt megteheti a NaviBár segítségével, a kéz formájú ikon körül elhelyezett iránygombok megnyomásával.



A NaviBár

Ennek gyorsabb változata:

A rajz mozgatása az egérgörgővel

- Vigye az egeret a rajzterület fölé.
- Nyomja le és tartsa lenyomva az **egér görgőjét**.
- Miközben még mindig lenyomva tartja az egér görgőjét, kezdje el balra-jobbra, fel-le mozgatni az egeret. Figyelje meg, milyen gördülékenyen mozog a már megrajzolt két vonalat tartalmazó rajz.
- Amikor az egér görgőjét felengedi, a program az éppen látott pozícióban hagyja a rajzot.

Gyakorolja a fentieket, s ezentúl próbálja meg folyamatosan ezt a módszert használni és észre fogja venni, hogy kis idő múlva már teljesen természetessé válik ez a fajta kezelési mód.

Összegzés:

- ❖ **fölfelé görgetve nagyíthatjuk, lefelé görgetve kicsinyíthetjük,**
- ❖ **a görgő dupla kattintásával optimális nagyítást használhatunk,**
- ❖ **lenyomva tartott görgővel eltolhatjuk a rajzot**

2.2.5. Egyszerű kiválasztás és törlés

Következő feladat: hogyan lehet célzottan kitörölni valamit a rajzról.

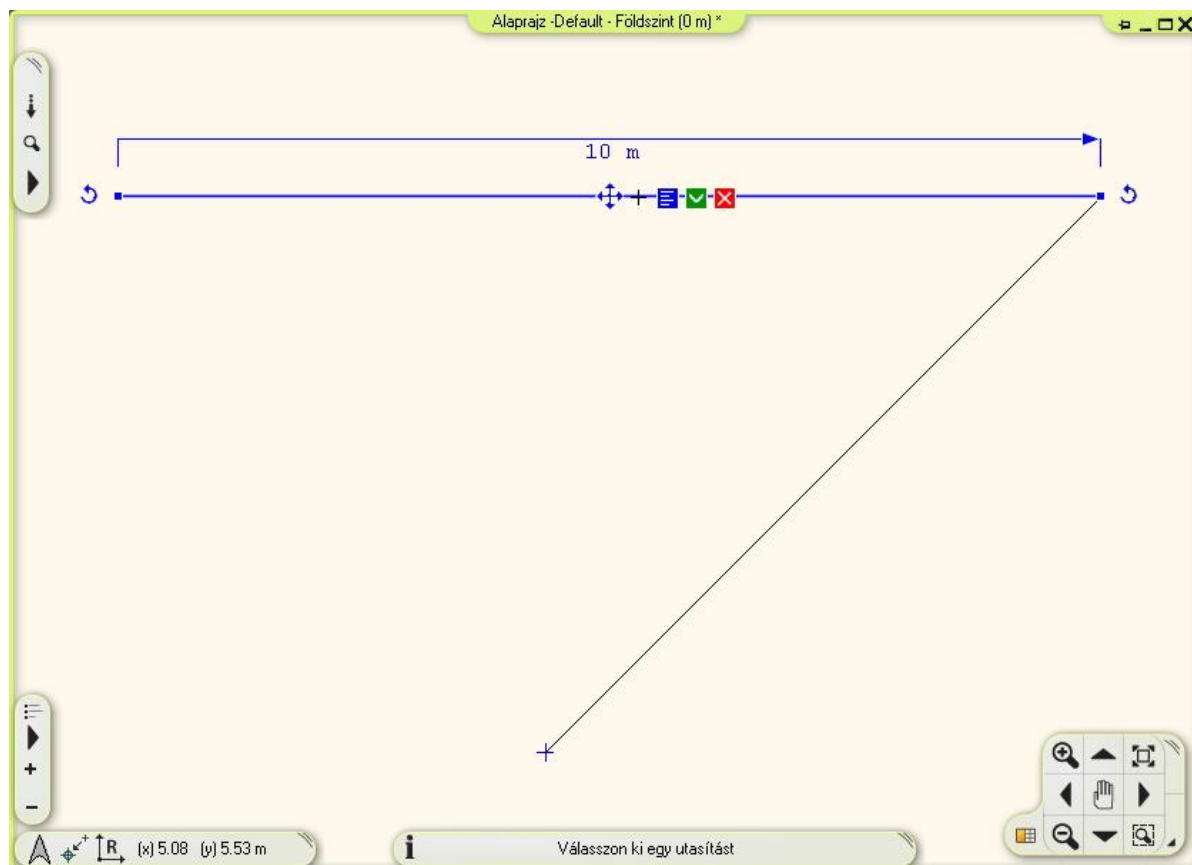
A mostani példában azt szeretnénk elérni, hogy csak az elsőként rajzolt vonal törlődjön, a másodikat viszont meg szeretnénk tartani.

Egyszerű kiválasztás

- Kattintson az elsőként megrajzolt vonalra. A vonal kiválasztódik.

A kiválasztást a program úgy ábrázolja, hogy a kijelölt elemet átszínezi, valamint különféle színes ikonokat is köré rajzol. Ezeket nevezzük **markereknek** és a legfontosabb parancsokat lehet velük végrehajtani egy kijelölt elemen, anélkül, hogy menükben és eszköztárakban kellene keresgélni az ilyenkor használatos eszközöket.

Ilyen lehet például a törlés is, amit egy piros négyzetbe rajzolt fehér kereszttel ábrázol a program.



Törlés

- Kattintson a törlés markerre  és a vonal eltűnik.

A törlés is egy rajzi lépésnek számít, ami ugyanúgy visszavonható, mint az elem rajzolás. Ha tehát most a Visszavonás utasításra kattint, a kitörölt vonal újra meg fog jelenni.

Visszavonás

- Kattintson a Visszavonás utasításra és a törlés, mint utoljára végrehajtott rajzi lépés visszavonásra kerül. A kitörölt vonal ismét megjelenik a rajzon.

2.2.6. Több elem kiválasztása

Szerkesztés közben a tervező munkájának jelentős része kiválasztásokból áll. Figyelje meg, ha most kijelöli az egyik vonalat, majd rákattint a másikra, akkor az előzőnek megszűnik a kijelölése. Szükség van csoportos kijelölésre, hogy egyszerre több rajzi elem lehessen kiválasztva. Erre a billentyűzetten a CTRL billentyűt lehet használni. Tegye a következőt:

A két vonal kiválasztása

- Jelölje ki az egyik vonalat és bal kezével nyomja le a billentyűzetten a CTRL billentyűt, majd tartsa lenyomva.
- Miközben még mindig nyomva tartja az említett billentyűt, mozgassa az egeret most a másik vonal fölé és kattintson rá.
- Most már felengedheti a billentyűt. Láthatja, hogy mindkét elem kiválasztódott.

A CTRL billentyű nyomva tartásával több elemet is kijelölhet a rajzon. Ilyenkor is megjelennek bizonyos markerek, amelyek segítségével például egyszerre is kitörölheti a két vonalat:

A két vonal törlése

- Törölje ki a kijelölt vonalakat a Törlés marker segítségével.  A rajz most üres.

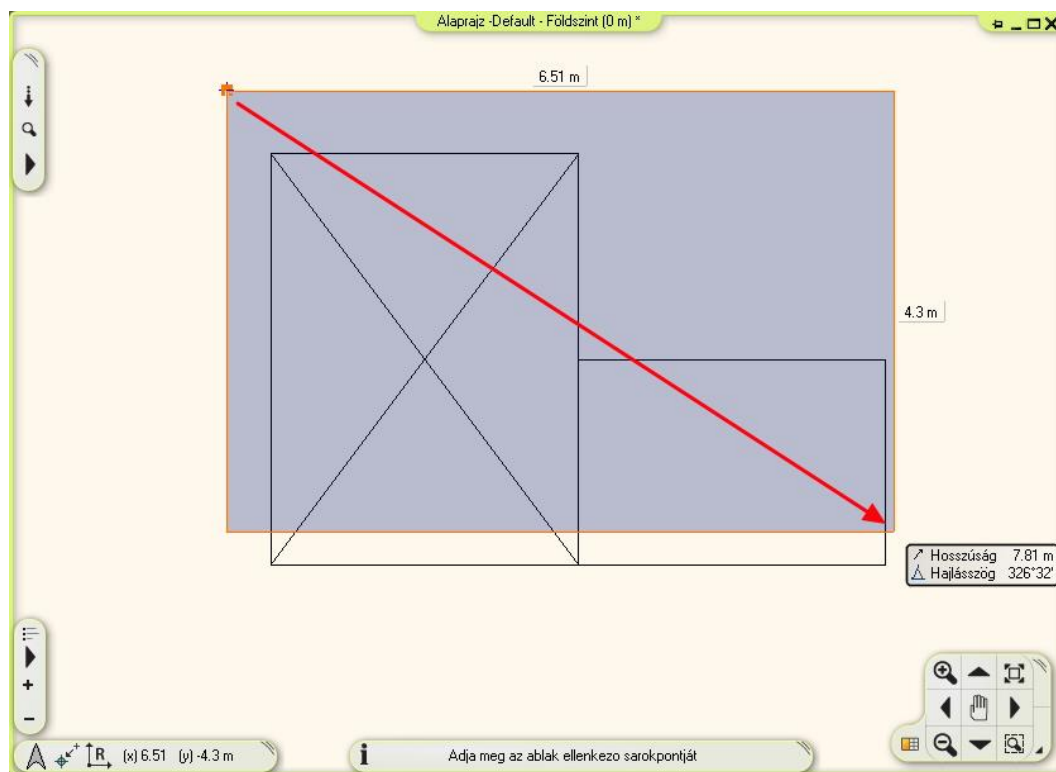
2.2.7. Kiválasztás téglalappal

A több elem együttes kiválasztására a téglalappal történő kijelölést is választhatjuk.

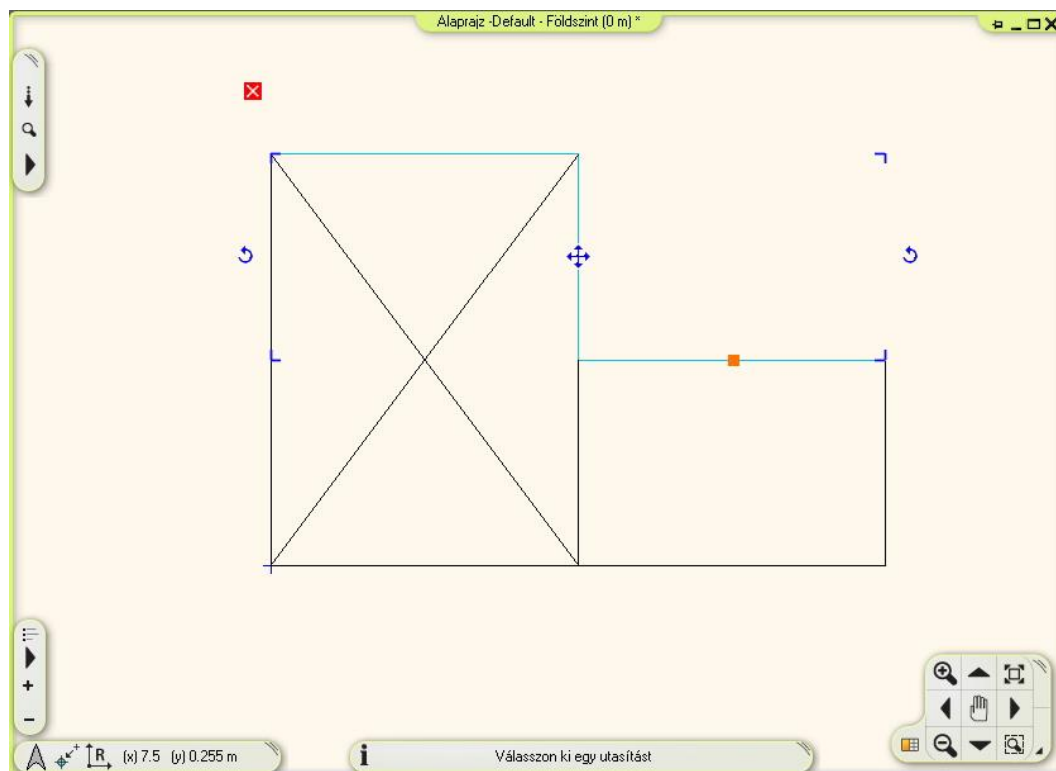
A téglalapos kijelölést úgy tudja elvégezni, hogy a rajzterület üres részére kattint, majd az egér elmozdítása után még egyszer kattint a rajzterületen. Ezzel egy téglalapot jelöl ki. A téglalapos kijelölés két esetét különböztetjük meg:

Kiválasztás téglalappal: balról - jobbra

- Rajzoljon néhány vonalat a már megismert módon.
- Ha éppen szerkesztő parancsban van, akkor az ESC billentyű megnyomásával zárja le.
- Mozgassa az egeret a rajzterület bal felső sarkába a rajzterület üres részére és kattintson egyet.
- Mozgassa az egeret jobbra lefelé úgy, hogy a megjelenő áttetsző téglalap részben fedje a vonalakat, tehát legyenek olyan vonalak, amelyek egy kicsit kilógnak a kék színű kijelölő ablakból. Kattintson egyet ismét.



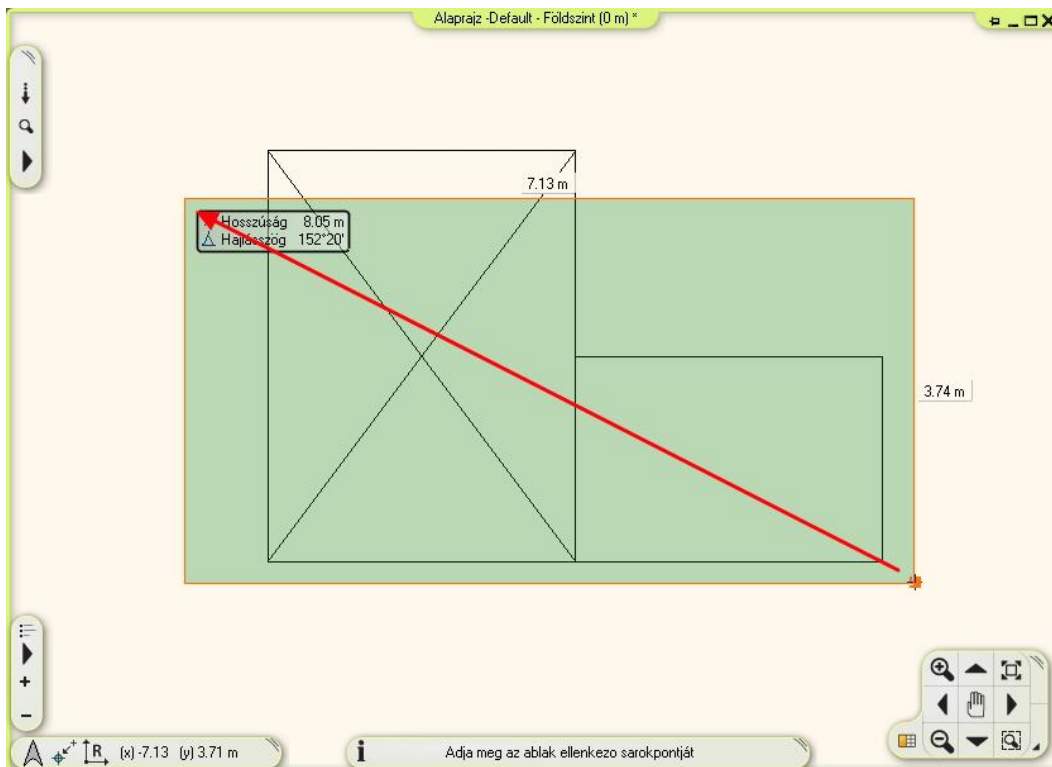
Kiválasztás téglalappal: balról jobbra – a rajz alsó részét szándékosan kihagyjuk



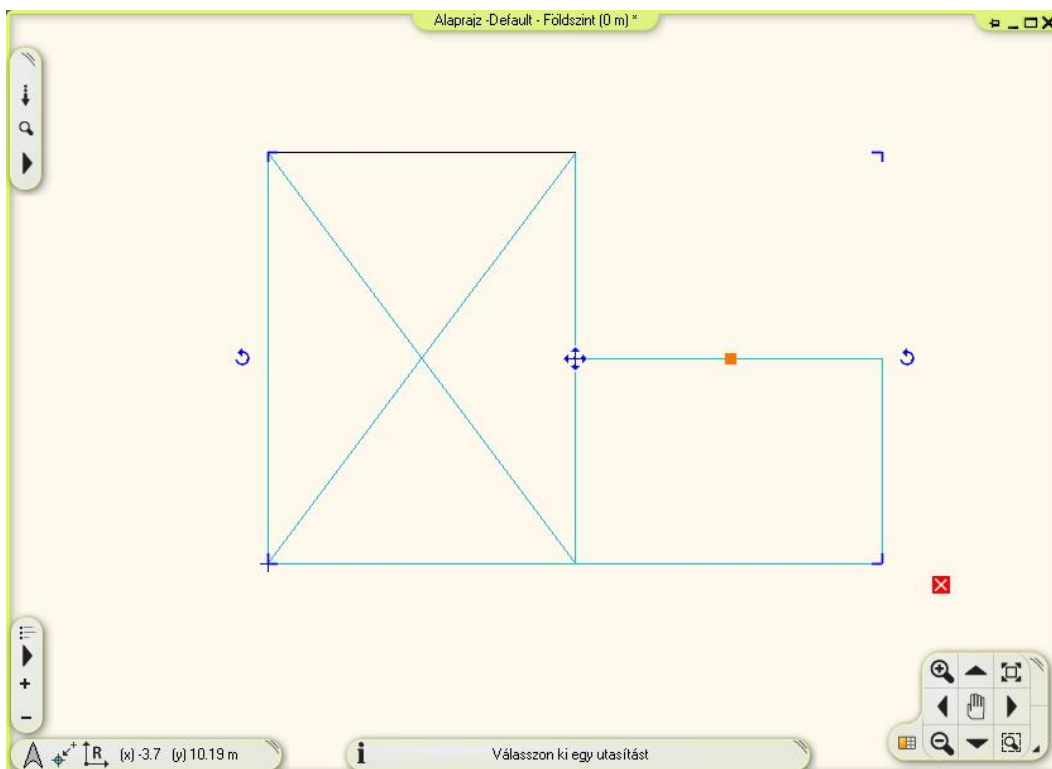
Az eredmény: csak azok a vonalak lettek kijelölve, amelyek teljes mértékben a kijelölő téglalapon belül voltak.

Kiválasztás téglalappal: jobbról - balra

- Nyomja meg az ESC billentyűt, hogy megszüntesse a kiválasztást.
- Vigye az egeret a rajzterület jobb alsó sarkába a rajzterület üres részére és kattintson egyet.
- Mozgassa az egeret balra felfelé úgy, hogy a folyamatosan megjelenő zöld téglalap részben fedje a vonalakat, tehát legyenek olyan vonalak, amelyek egy kicsit kilógnak a zöld színű kijelölő ablakból. Kattintson ismét.



Kiválasztás jobbról-balra. A rajz felső részét szándékosan kihagyjuk.



A program minden, az ablak belsejében lévő, vagy az ablak vonalát metsző rajzi elemet kiválasztott.

Összehasonlítás:**Kiválasztás téglalappal balról jobbra:**

- ❖ A kijelölő téglalapot balról jobbra kell megrajzolni.
- ❖ A kijelölő téglalap színe KÉK.
A program csak a teljes egészében az ablak belsejébe eső rajzi elemeket választja ki.

Kiválasztás téglalappal jobbról balra:

- ❖ A kijelölő téglalapot jobbról balra kell megrajzolni.
- ❖ A kijelölő téglalap színe ZÖLD.
A program minden, az ablak belsejében lévő, vagy az ablak vonalát metsző rajzi elemet kiválaszt.

A gyakorlati haszna a két módszernek, hogy éles munkánál jóval könnyebb és gyorsabb egy helyiség teljes berendezését úgy kijelölni például, hogy rajzol egy akkora kijelölő téglalapot az első módszerrel, ami magába foglalja a berendezéseket. Ha néhány fal ebbe a területbe belélóg az nem baj, mert tudja, hogy azokat nem fogja kijelölni a program.

Abban az esetben, ha minden rajzi elemet ki szeretne jelölni, még azokat is, amik például kilógnak a látható rajzterületből, akkor a második módszer alkalmazható, a kijelölés sikerességéhez elegendő, hogy a kijelölni kívánt elemeket csak részben látja.

2.2.8. Kiválasztás elemtípus alapján

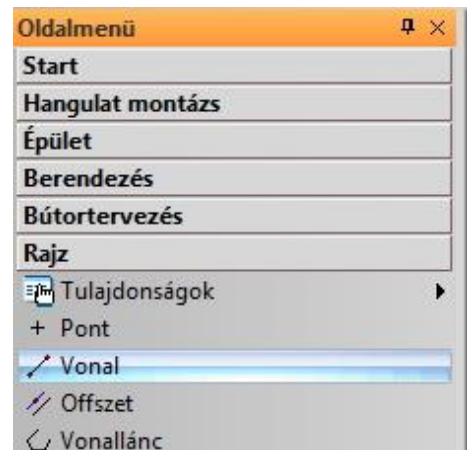
Az azonos elemtípusú elemeket egy kattintással ki lehet választani.
A módszer a következő:

- **Tartsa lenyomva a billentyűzet CTRL billentyűjét,**
- **Miközben az Oldalmenüben rákattint a kívánt elem típusra. Az összes elem az adott típusból kiválasztódott.**
- **Engedje fel a CTRL billentyűt.**

Feladat:

Válassza ki az alaprajzon levő összes vonalat:

- Tartsa lenyomva a billentyűzet CTRL billentyűjét,
- az Oldalmenüben kattintson a vonal ikonra.
- Engedje fel a CTRL billentyűt.
Az alaprajzon az összes vonal kiválasztódott.
- Befejezésül jelölje ki az összes eddig megrajzolt vonalat és törölje azokat a Törlés marker segítségével. ❌

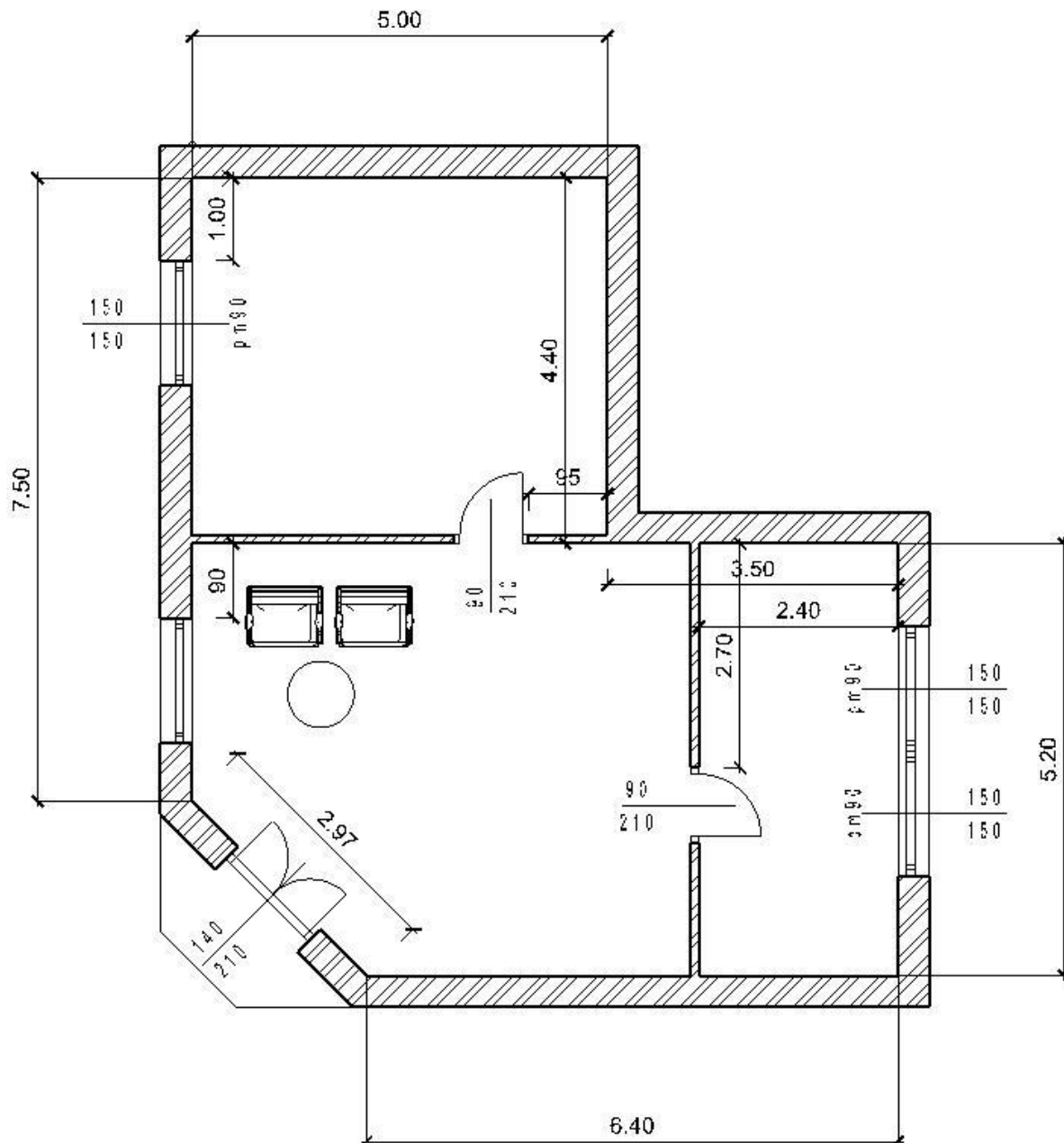


2.3. Tervezés

2.3.1. Falrajzolás

Elkezdjük egy egyszerű alaprajz szerkesztését.

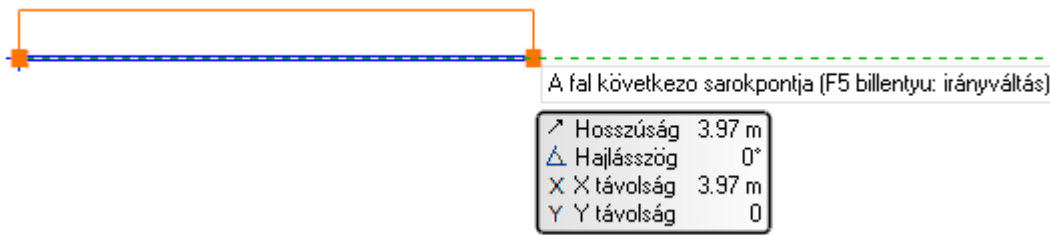
A vonalak rajzolásához hasonlatosan összetettebb elemek is egyszerűen megrajzolhatók. Ezúttal ismert hosszúságú falszakaszokat rajzolunk. A következő egyszerű rajzot fogjuk elkészíteni.



Kezdje a munkát a főfalak megrajzolásával. Az első fal egy 5m hosszú, a rajzon vízszintesen elhelyezkedő főfal lesz, amit annak a belső méretével határozzunk meg.

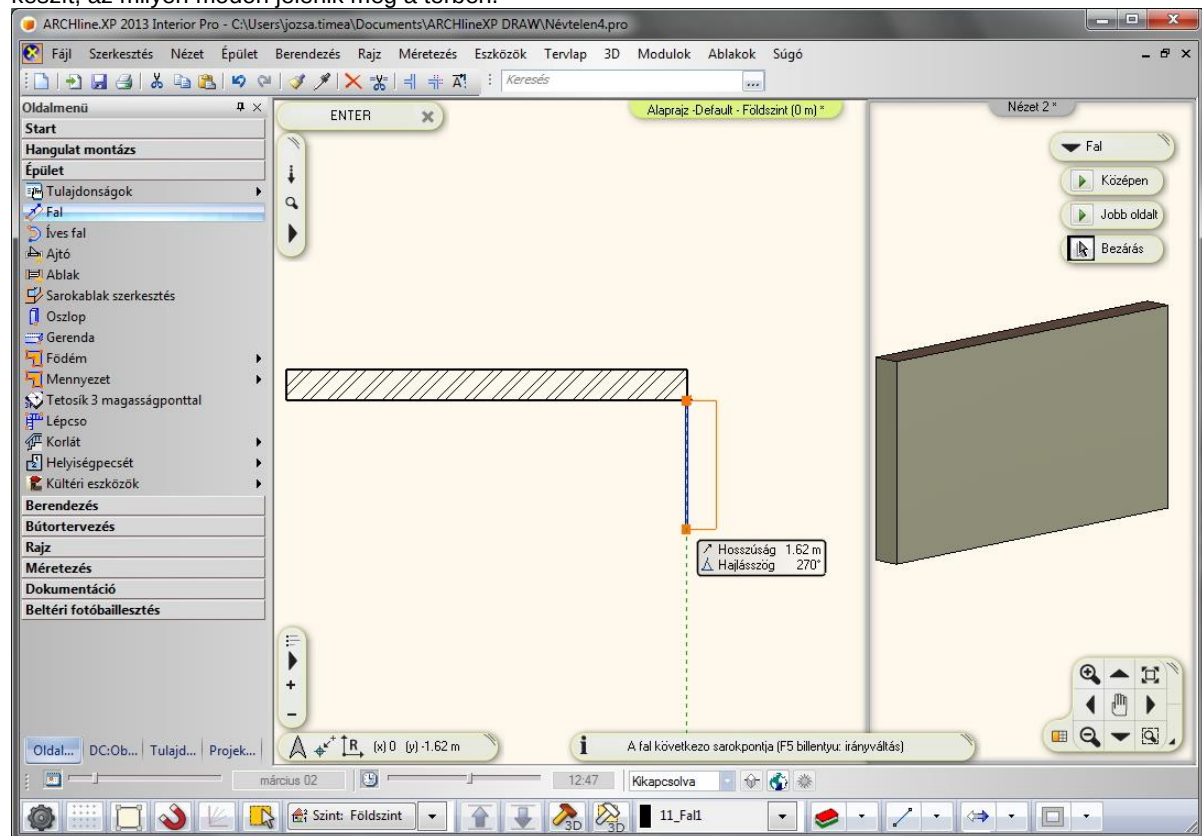
Adott hosszúságú fal rajzolása

- Nyissa ki a bal oldali **Oldalmenü Épület kategóriáját** és kattintson rá az ott látható „**Fal**” eszközre.
- Mozgassa az egeret a rajzterület fölé, és figyelje meg, hogy megváltozott az egérkurzor formája, ezzel jelezve, hogy egy rajzi feladatnak kezdünk neki. Vigye most az egeret az immáron üres rajzterület bal oldalára és kattintson. A fal kezdőpontját így most elhelyezte a rajz bal oldalán.
- Vigye az egeret az első kattintáshoz képest jobbra vízszintes irányban.



- A falat a fenti ábrán is látható kék színű úgynevezett referenciavonallal lehet megrajzolni. A referenciavonal két végén megjelenő narancssárga pont a jelenleg még nem létező fal kezdő és a végpontját ábrázolja, a narancssárga vonal pedig a fal vastagságát.
- Nyomja meg a billentyűzet az „5”-ös számot. Az érték megjelenik a képernyőn is.
- Nyomja meg az Enter billentyűt, hogy ezzel elfogadja a bevitt értéket. Ekkor megjelenik egy vízszintes 5 m hosszú fal és egy újabb ablak is megnyílik a jobb oldalon, ami ennek a falnak a 3D modelljét ábrázolja.

Amit most lát az ARCHLine.XP® egy igen közkedvelt alapelrendezése az úgynevezett Osztott nézet. Amikor a programmal elkészíti az első olyan elemet, amely 3D megjelenéssel is rendelkezik, akkor a program ezt automatikusan megjeleníti egy modell ablakban. Az elrendezés segítségével folyamatosan követni tudja, hogy amit a 2D alaprajzon készít, az milyen módon jelenik meg a térben.



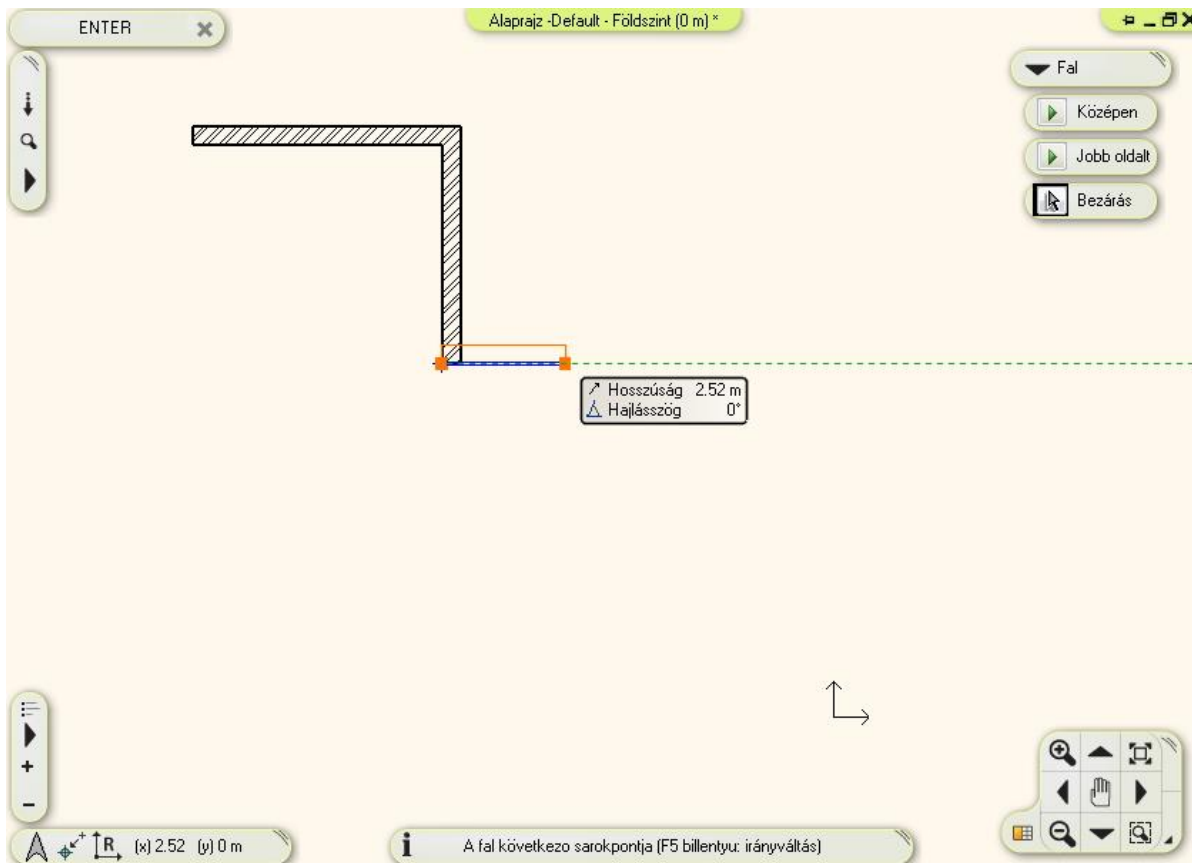
Az ARCHLine.XP® osztott munkaterülete

A vonal rajzolásához hasonlóan az elsőként megrajzolt fal végpontját a program azonnal felhasználja, mint a következő fal kezdőpontját, így a korábban bemutatott alaprajzot egymáshoz folytonosan kapcsolódó falakkal gyorsan el tudja készíteni.

- Mozgassa az egeret függőlegesen lefelé és írja be a következő értéket: 4.4, majd nyomja meg az Enter billentyűt a számítógép billentyűzetén ismét.

Létrejött egy, az előző fal végéhez merőlegesen kapcsolódó másik fal. Előfordulhat, hogy nem látható az új fal vége. A probléma megoldásához használja a rajz mozgatása és kicsinyítése/nagyítása kapcsán tanultakat.

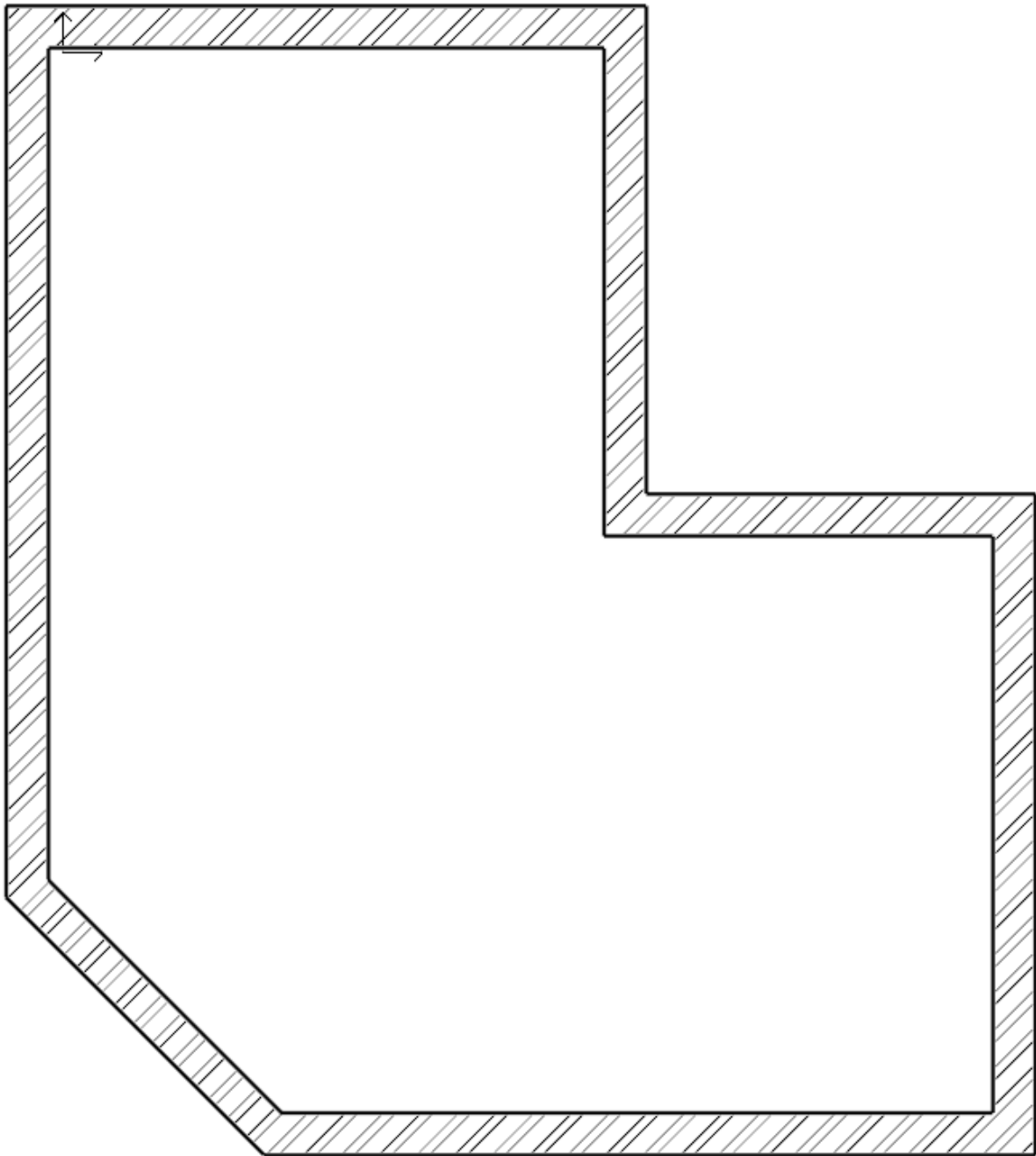
- A nagyítás/kicsinyítés és rajz mozgatás segítségével érje el, hogy a rajz a teljes rendelkezésre álló 2D tartalom bal felső negyedét töltsse ki és a rajzterület fennmaradó ¾ része üresen jelenjen meg. Ide fogjuk a rajz többi részét felszerkeszteni.



2.3.2. Falrajzolás folytatása

A falrajzolás folytatása

- Mozgassa az egeret vízszintesen jobbra és írja be: 3.5 és **Enter**. Az Enter billentyű lenyomását követően így elkészült a harmadik vízszintes fal.
- Mozgassa az egeret függőlegesen lefelé és írja be: 5.2 és **Enter**. Nyomja meg az **Enter** billentyűt a billentyűzeten.
- Ne feledje, rajzolás közben bármikor használhatja a nagyítás/kicsinyítés és a rajz tologatása funkciókat a már megtanult módok bármelyikén.
- Mozgassa az egeret balra és írja be: 6.4. Nyomja meg az **Enter** billentyűt a billentyűzeten.
- Mozgassa az egeret balra felfelé közelítőleg 45 fokos szögben és írja be: 2.97. Nyomja meg az **Enter** billentyűt a billentyűzeten.
- Végül mozgassa az egeret felfelé és amikor az elsőnek megrajzolt fal kezdőpontjához ér és megjelenik az „E” alakú kurzor kattintson egyet és az alaprajz főfalai így most egy zárt alakzatot alkotnak.
- Befejezésül nyomja meg az ESC billentyűt a billentyűzeten, hogy kilépjen a falrajzolásból.



Az elkészített főfalak

Ha még nem dolgozott tervezőprogrammal, elsőre bonyolultnak érezheti, hogy mennyi mindennel kell egyszerre foglalkozni, mert rajzolás közben is gyakran kell nagyítani és a rajzot pozícionálni, hogy a megfelelő részletet láthassa. Ne aggódjon, ez teljesen természetes. Hamarosan azt fogja felfedezni, hogy teljesen rutinszerűen kezdi majd el kombinálni ezeket az utasításokat, csupán egy kis gyakorlásra van szüksége.

2.3.3. Aktív ablak

Amint azt már az első fal rajzolásakor megfigyelhette, létrejött a 3D tartalom egy második ablakban. Ez azzal az előnnyel járt, hogy az összes alaprajzi változás megjelent a 3D modellen is.

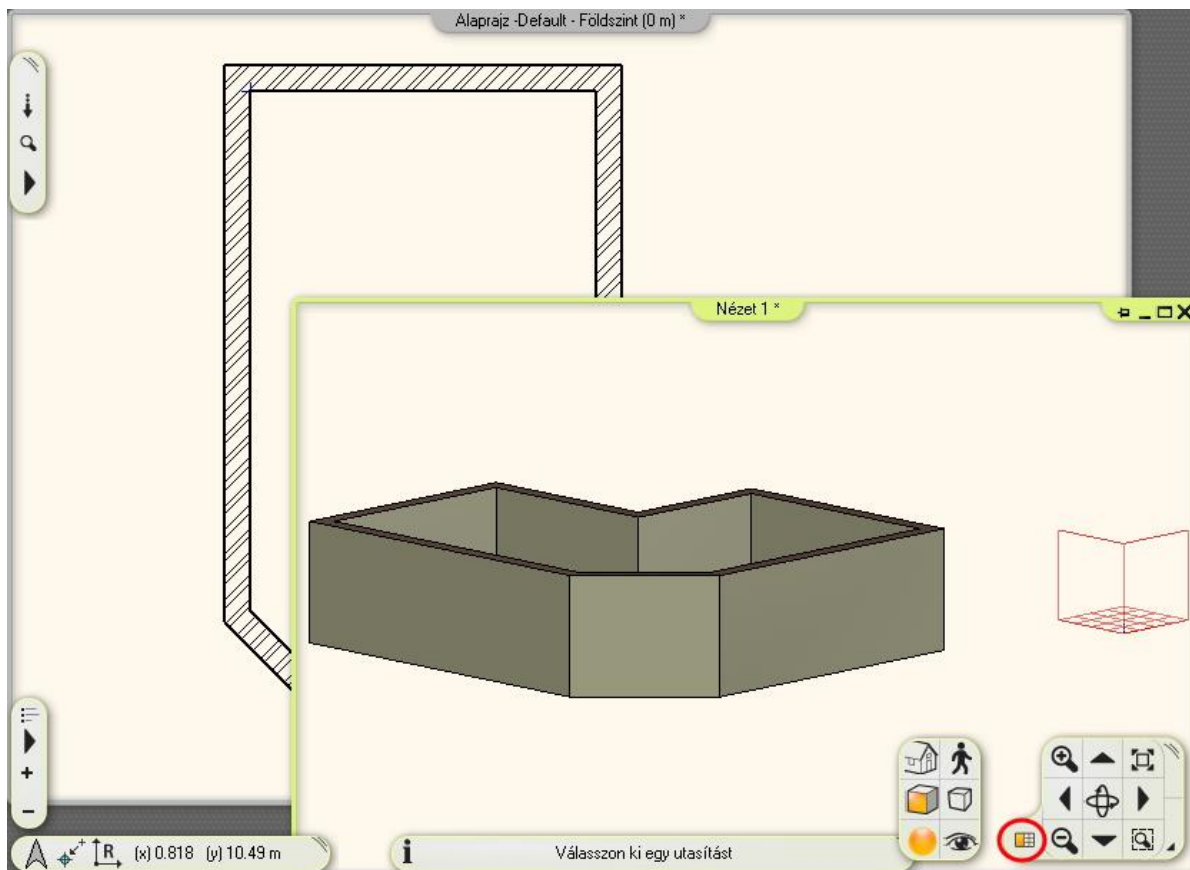
Az eddigi aktív ablak a 2D ablak volt, ahol a falakat létrehoztuk. Ahhoz, hogy a 3D tartalmat kezelni tudja, át kell váltani a 3D ablakra, amit úgy tehet meg, hogy belekattint a 3D ablakba. Ilyenkor a 3D modellt ábrázoló ablak keret színe élénkebbé válik és a NaviBár megjelenik az ablak a jobb alsó sarkában.

Fel is cserélhető a jelenleg bal oldalt nagyobb méretben megjelenő 2D ablak és a kisebb méretben megjelenő 3D ablak helyzete. Ehhez a NaviBár bal alsó sarkán látható Aktív ablak nagyítása nevű gombot kell megnyomni. Tegye a következőket:

Az aktív ablak nagyítása

- Jelenleg még a 2D ablak az aktív. Kattintson a 3D ablakba. Ezzel aktiválja azt.

- Nyomja meg az Aktív ablak nagyítása eszközt. A 2D és a 3D ablak helyet cserél.
- Ismételje meg a fenti lépéseket gyakorlásként párszor úgy, hogy végül a 3D ablak legyen a nagyobb méretű aktív ablak.



2.3.4. 3D nézet kezelése

A 3D nézet ablakban dolgozva csakúgy, mint a 2D rajz kezelése során, nagyíthatja és kicsinyítheti a tartalmat, valamint tologathatja azt. Kézenfekvő, hogy a 3D nézetet különböző irányokból is meg szeretnénk tekinteni és ehhez a modellt körbe szeretnénk forgatni. A NaviBár Forgatás eszközén kívül erre egy, a hétköznapi munka során sokkal gyorsabban kezelhető mód is a rendelkezésünkre áll. Tegye a következőket:

A 3D nézet forgatása egér és billentyűzet segítségével

- Vigye az egeret a 3D ablakban látható modell fölé.
- Nyomja le és tartsa lenyomva a billentyűzeten található Shift billentyűt, majd nyomja le és tartsa lenyomva az egérgörgőt is és kezdje el mozgatni az egeret (ez esetben tehát ismét gombként használjuk az egér görgőjét).
- Ha szeretné befejezni a forgatást, engedje fel a Shift billentyűt és az egér görgőjét is.
- Ha még nem találkozott hasonlóval eddigi munkája során, akkor elsőre összetettnek tűnhet a forgatásnak e módja, ám hamar megtapasztalja majd, hogy az éles munka közben így sokkal gördülékenyebben és így hatékonyabban tud majd dolgozni, mint a NaviBárt használva.
- A Forgatás segítségével állítsa be úgy a nézetet, hogy egy kissé oldalról és egy kissé felülről lássa azt, így majd jól tudja követni a válaszfalak, a nyílászárók és a földem szerkesztését.

2.3.5. A 3D megjelenítési módjai

Bár a forgatásra, mozgatásra és a rajzok nagyítására, kicsinyítésére már hatékonyabb módokat is ismerünk, mint amit a NaviBár kínál, azért maradt még sok olyan utasítás, amit továbbra is erről a helyről tudunk a legkényelmesebben kezelni. Ezek közül most a Nézeteket és a Megjelenítés beállításait nézzük át.

A NaviBáron található Aktuális nézet ikonra kattintva megjelenik egy menü, amiben a nevezetes nézetek közül választhatunk.

Nevezetes nézetek

- Próbálja ki egyesével a különféle nevezetes nézeteket (Jobb oldali, Előlnézet, Felülnézet, stb.).
- Végül válassza az Axonometria elnevezésű nézetet, és a kapott nézetet forgassa úgy, hogy egy kissé jobban rálásson felülről.

A különféle nevezetes nézetek közötti könnyű váltásnak köszönhetően bármikor ugyanilyen könnyedén beállíthat egy-egy speciális nézetet a 3D modellről, amikor erre szükség nyílik. Emellett lehetőség van arra is, hogy a 3D ablak tartalmát különféle megjelenési módokban jelenítse meg.

Megjelenítési beállítások

- A NaviBáron található Megjelenítés ikonra kattintva egy menü jelenik meg, ahol a modell megjelenítésének módját tudja beállítani.
- Próbálja ki egyesével a különféle ábrázolási módokat és figyelje meg, hogyan változik a modell ábrázolása.
- Végül válassza az alapértelmezett Textúrázott megjelenítési módot.

A NaviBár további lehetőségeivel egyelőre nem foglalkozunk, folytatjuk az alaprajz további szerkesztését.

2.3.6. Válaszfalak rajzolása – Tulajdonságok megadása

A főfalak elkészültek, folytathatjuk a válaszfalak megrajzolását. Mielőtt nekikezd a munkának, rendezze el úgy a munkaterület tartalmát, hogy a 2D rajz legyen az aktív és nagyobb méretű rajz.

Ha most folytatnánk a falak szerkesztését, ugyanolyan tulajdonságú falakat készítenénk, mint eddig. Ahhoz, hogy válaszfalakat rajzolhassunk, egyéb tulajdonságai mellett azt is meg kell tudjuk adni, hogy vékonyabb falakat szeretnénk rajzolni. Tegye a következőket:

Tulajdonságok beállítása

- Kattintson a bal oldali Oldalmenü Épület kategóriájában található Tulajdonságok menüpontra és a megjelenő almenüben válassza a Fal szót. Ennek hatására megjelenik a Fal tulajdonságok nevű párbeszédablak.
- Keresse meg, majd írja át a fal vastagságát reprezentáló 0.38 m értéket 0.1 méterre, és nyomja meg a párbeszédablak alján található OK gombot.

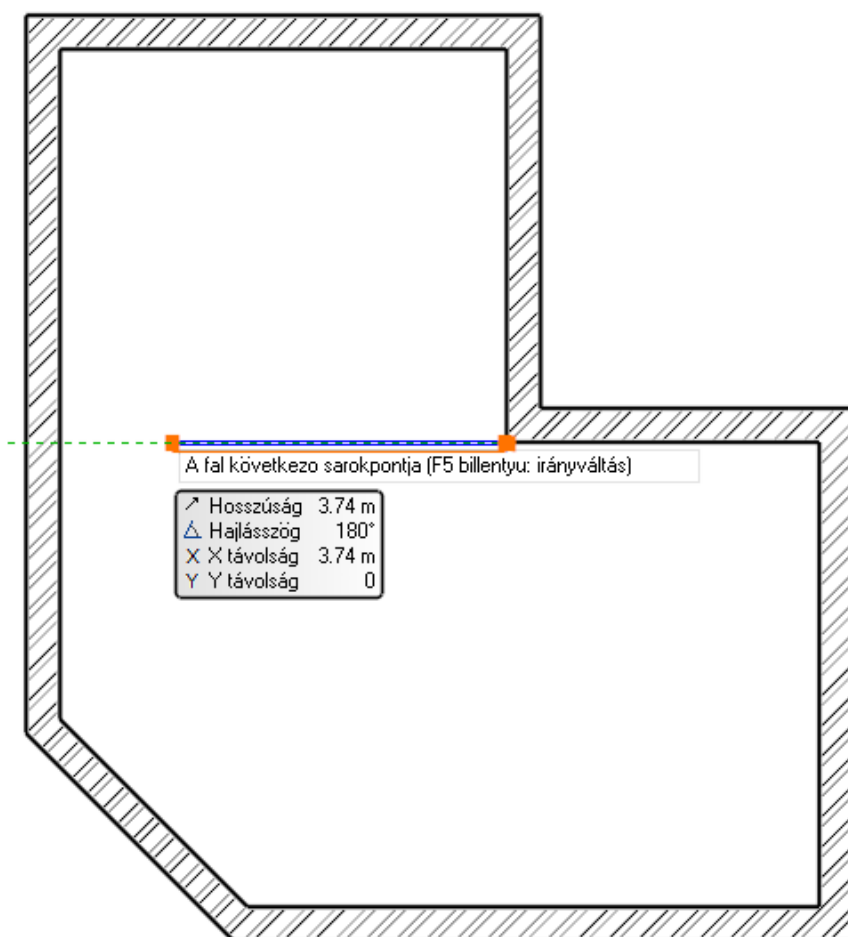
A rajzon semmi nem változott meg, de a falak, amiket ezt követően fogunk készíteni, már 10 cm vastagok lesznek. A válaszfalak megrajolásához tegye a következőket:

Válaszfal rajzolása

- Aktiválja a 2D rajzot, majd vigye az egeret a felszerkesztett L alakú alaprajz belső sarokpontjához és kattintással helyezze el a válaszfal kezdőpontját pontosan ebbe a sarokba.

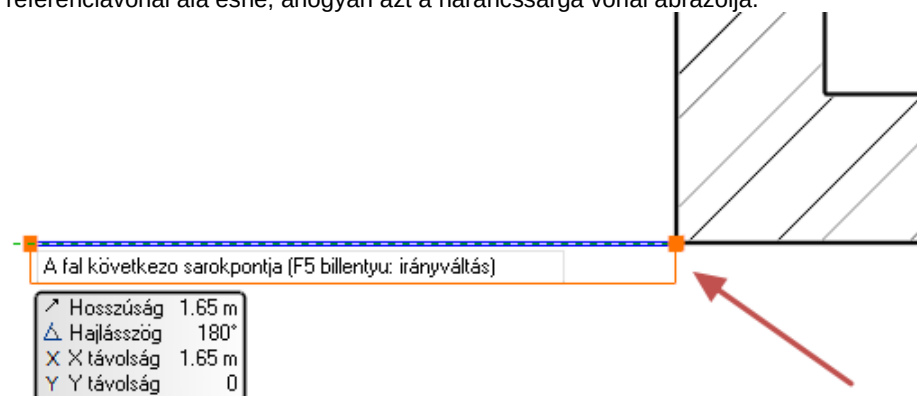


Amikor a sarokpont felett tartja az egérkurzort, akkor egy „E” betű jelenik meg. A program ezzel jelzi, hogy pontosan egy végpont (endpoint) felett tartja az egérkurzort.



- Vigye az egeret balra vízszintesen, s figyelje meg a jelenleg látható narancssárga és kék színnel ábrázolt „gumifal” megjelenését.

Ha a falat a jelenleg ábrázolt módon szerkeszteniék meg akkor a fal vastagsága a kék színnel ábrázolt, úgynevezett referenciavonal alá esne, ahogyan azt a narancssárga vonal ábrázolja.



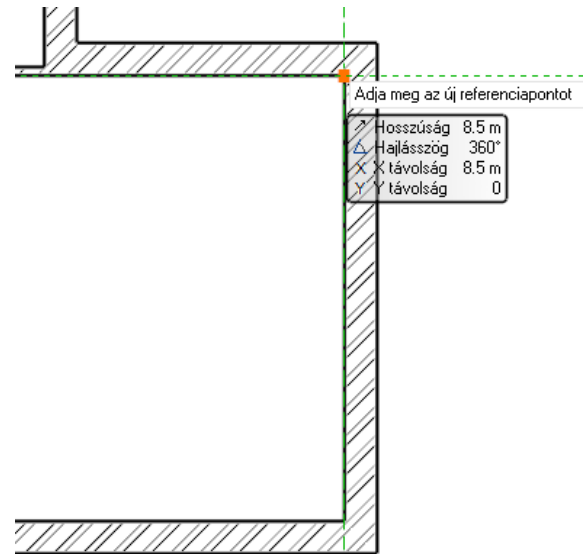
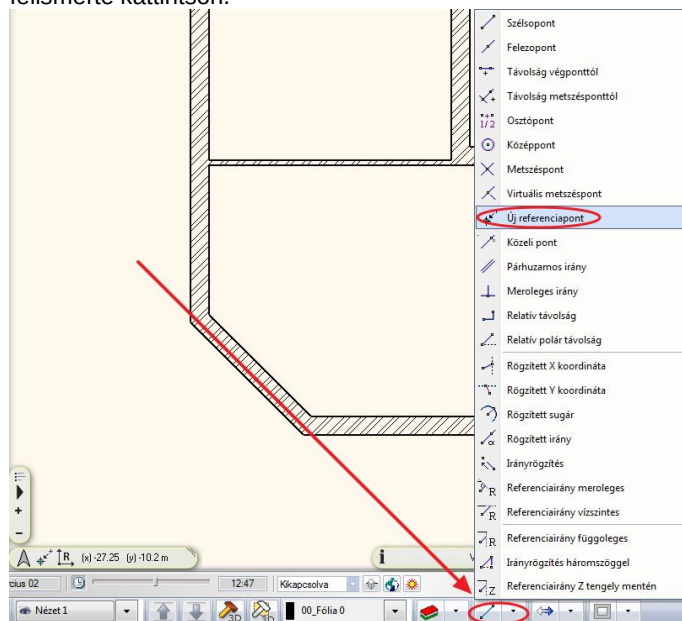
Ebben az esetben azonban a fal vastagságának a kék színű referenciavonal fölé kell esnie, hogy a főfal és a válaszfal egy vonalban legyenek. Tehát a referenciavonalat meg kell cserélni. Ezt a bal oldalon az Oldalmenü helyén megjelenő *További lehetőségek* utasításaival érheti el:

- Innen válassza a *Jobb oldalt* utasítást, majd mozgassa vissza az egeret a rajzterületre és figyelje meg, hogy most a fal rajzolásához használt referenciavonal a falvastagság másik oldalán helyezkedik el.
- Helyezze el a fal végpontját a kezdőponttal szemközt falon.
- Nyomja meg az Enter billentyűt. Most a program már nem az előző fal végpontjától szerkeszti a következő válaszfalat, hanem egy új kezdőpontot adhat meg.

A következő válaszfalat a főfal sarkától adott távolságra fogjuk megrajzolni. Ehhez egy ideiglenes referenciapontot helyezünk a főfal sarkába, majd ettől mérjük a távolságot.

Fal rajzolás utasításban vagyunk, tehát a program várja a fal kezdőpontjának a megadását:

- Válassza az Állapotsorról az Új referenciapont utasítást.
- Vigye az egeret az L alakú alaprajz jobb oldali részén található belső sarokpontba és amikor a végpontot (E) a program felismerte kattintson.



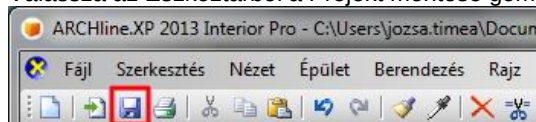
- Az imént megadott ponthoz képest mozgassa az egeret balra vízszintesen és gépelje be: 2.4, majd nyomja meg az Enter billentyűt. A program az előző referenciaponttól lemérte a 2.4m távolságot balra vízszintesen, és elhelyezte a fal kezdőpontját.
- Vigye az egeret függőlegesen lefelé és amikor a szemközti fal merőleges pontját eléri, akkor kattintással helyezze el a válaszfal második pontját is. (Vigyázat, a közelben található felezőpont, könnyen elvonhatja az egeret, ezért érdemes ránagyítani a falszakaszra a pontos munkához.)
- Nyomja meg az ESC billentyűt a falrajzolás befejezéséhez.

2.3.7. A projekt mentése

Új projekt létrehozásakor egészen addig nem kerül mentésre az addig szerkesztett munka, amíg azt mi magunk el nem mentjük. Tegye a következőket:

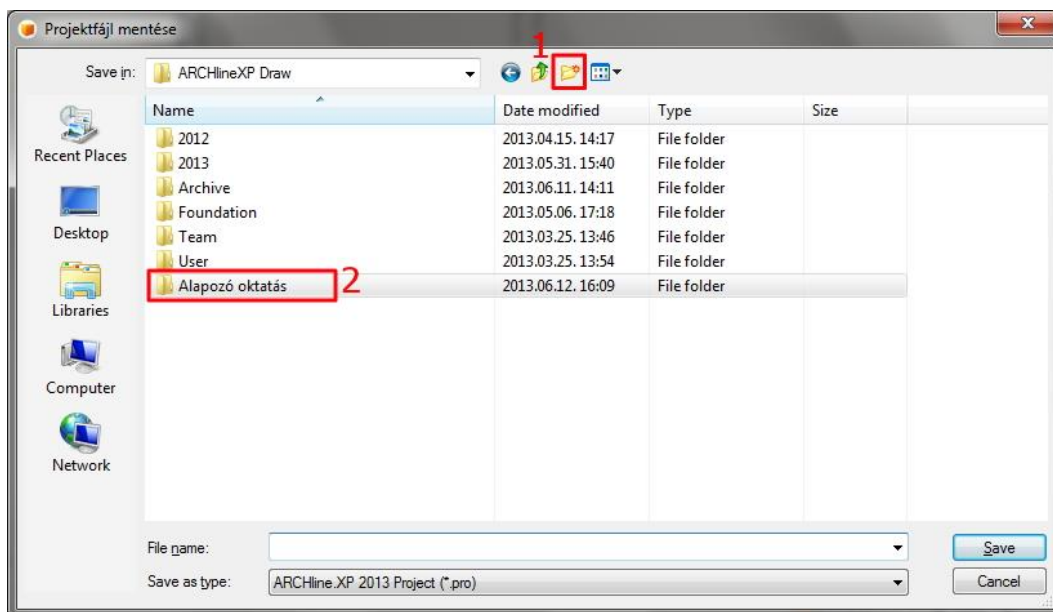
Projekt mentése

- Válassza az Eszköztárból a Projekt mentése gombot.

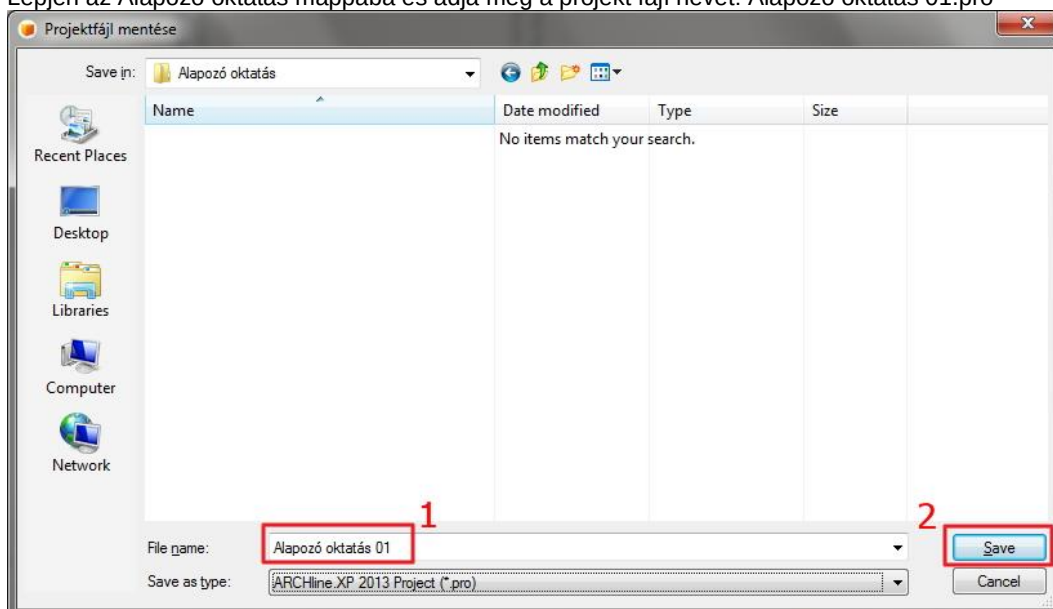


Mivel a projektnek még nem adtunk nevet, ezért a program most megkérdezi, hogy hová és milyen néven szeretnénk elmenteni eddigi munkánkat. Alapértelmezésben a program a telepítés során létrehoz egy ARCHLine.XP Draw elnevezésű munkamappát, ahová a projektek elmenthetők. Ezt a mappát a számítógépen a Dokumentumok alatt találhatja meg, ARCHLine.XP Draw mappá néven.

- Az új mappa gomb segítségével készítsen egy Alapozó oktatás nevű mappát az ARCHLine.XP Draw mappa alatt.



- Lépjen az Alapozó oktatás mappába és adja meg a projekt fájl nevét: Alapozó oktatás 01.pro



- Nyomja meg a Mentés gombot.

Mostantól elegendő megnyomni csupán a Projekt mentése gombot a Szerkesztés eszköztáron és a program kérdés nélkül frissíteni fogja a Alapozó oktatás 01.pro tartalmát az aktuális állapottal. Javasoljuk, hogy 10-15 percenként mentsen.



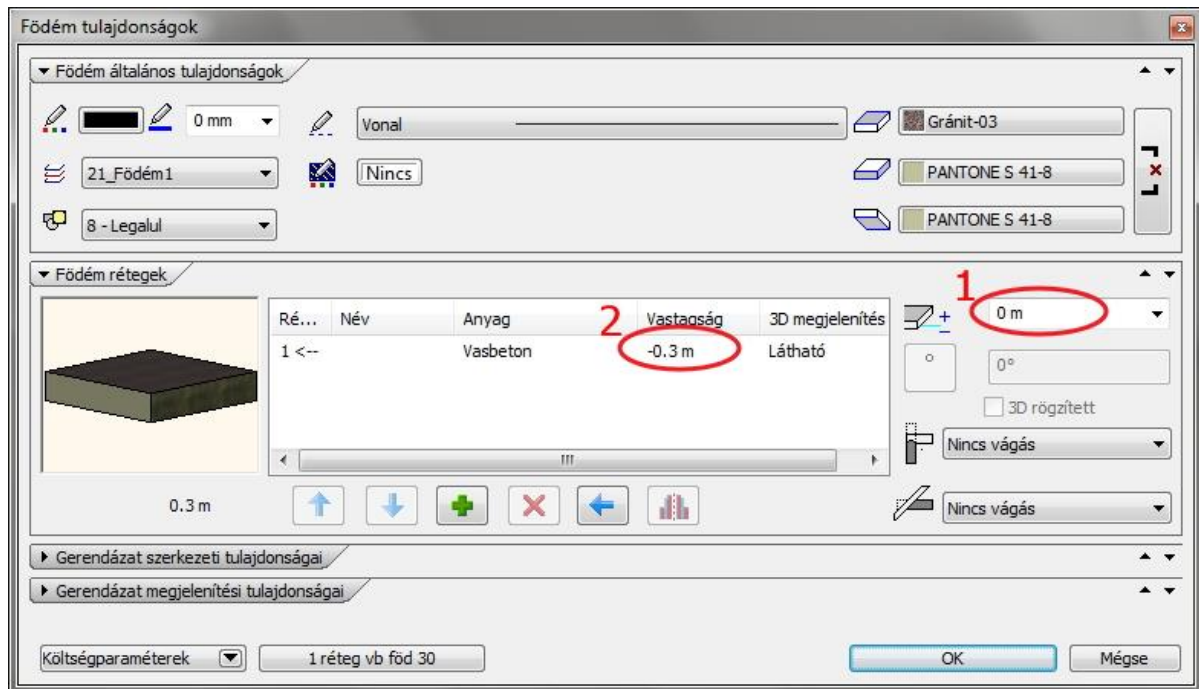
Munkája biztonságát szolgálja, ha bizonyos időközönként készít egy másodpéldányt a projektjeiről. Erre a későbbiekben még visszatérünk. Az alapértelmezett ARCHLine.XP Draw munkamappa használata semmilyen kööttséggel nem jár, sőt a program beállításai között meg is változtatható, hogy egy másik mappa legyen az, ahová program alapértelmezésben felkínálja az új projektek létrehozását, vagy a meglévő projektek megnyitását.

2.3.8. A Födém eszköz - Padló rajzolása

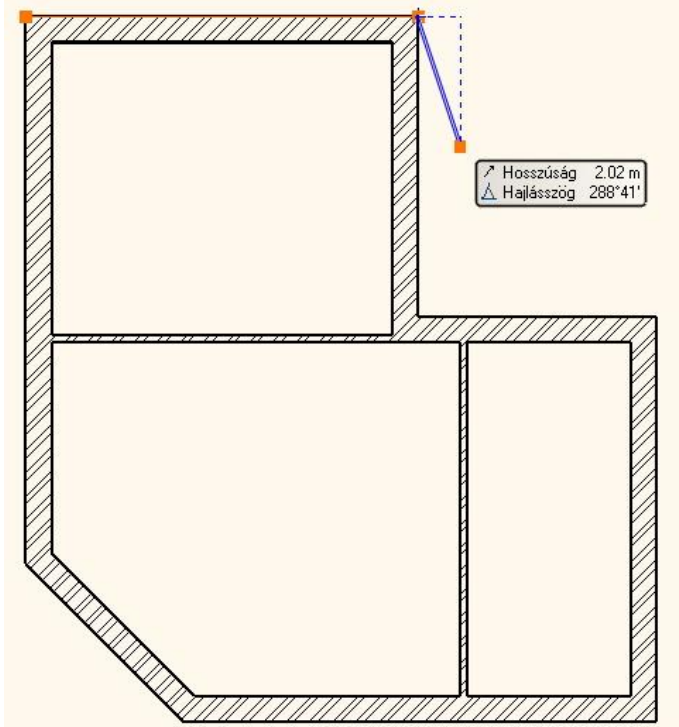
Az eddig szerkesztett falak kontúrjának felhasználásával könnyedén szerkeszthető padló a Födém eszköz használatával. Csakúgy, mint a falak esetében, a födém eszköz használata előtt is beállíthatóak és leellenőrizhetőek az éppen érvényes tulajdonságok. Tegye a következőket:

Padló rajzolása

- Válassza a bal oldali Oldalmenü, Épület kategóriájából a Tulajdonságok / Födém menüpontot. Megjelenik a Födém tulajdonságok párbeszédablak.
- Ellenőrizze a födém tulajdonságai között következő értékeket: Relatív magasság 0 m (1); a födém réteg vastagsága -0.3m (2), majd nyomja meg a párbeszédablak jobb alsó sarkában található OK gombot.



- Válassza a bal oldali Oldalmenüből az Épület kategóriában található Födém / Födém vonalláncsal eszközt.
- Vigye az egeret a rajzterület fölé az alaprajz bal felső részére a főfalak külső sarokpontjába, s amikor megjelenik az „E” egérkurzor, kattintson egyet, hogy helyezze a födém első sarokpontját.
- Vigye az egeret a következő külső sarokpont fölé és újabb kattintással helyezze el a második sarokpontot is.



- Határozza meg a maradék 6 sarokpontot is. A hatodik sarokpont az a sarokpont, ahová a födém első sarokpontját elhelyezte.

Amikor a födém utolsó sarokpontját is elhelyezte kattintással, a program felismeri, hogy a rajzolással körbeért, így ez alapján azonnal megszerkeszti a födémeket. Ennek eredményét a 3D ablakba tekintve láthatja.

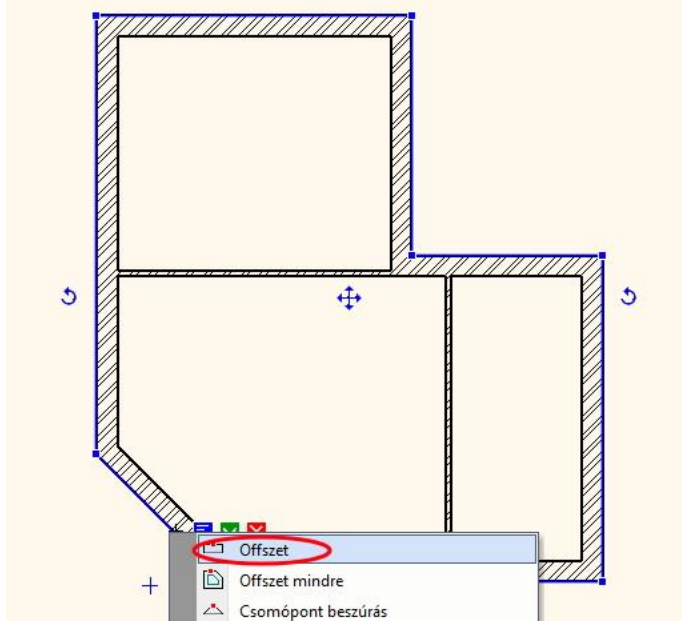
A rajznak azon a részén, ahol a 45 fokos főfalat találja, egy bejárati ajtót fogunk a későbbiekben kialakítani. Emellett itt egy kis előlépcsőt is szükséges kialakítani, amit most a földém kontúrjának módosításával teszünk meg.

Földémkontúr módosítása

- Válassza ki a korábban megrajzolt padlót. Ehhez kattintson a főfalak külső kontúrjára.

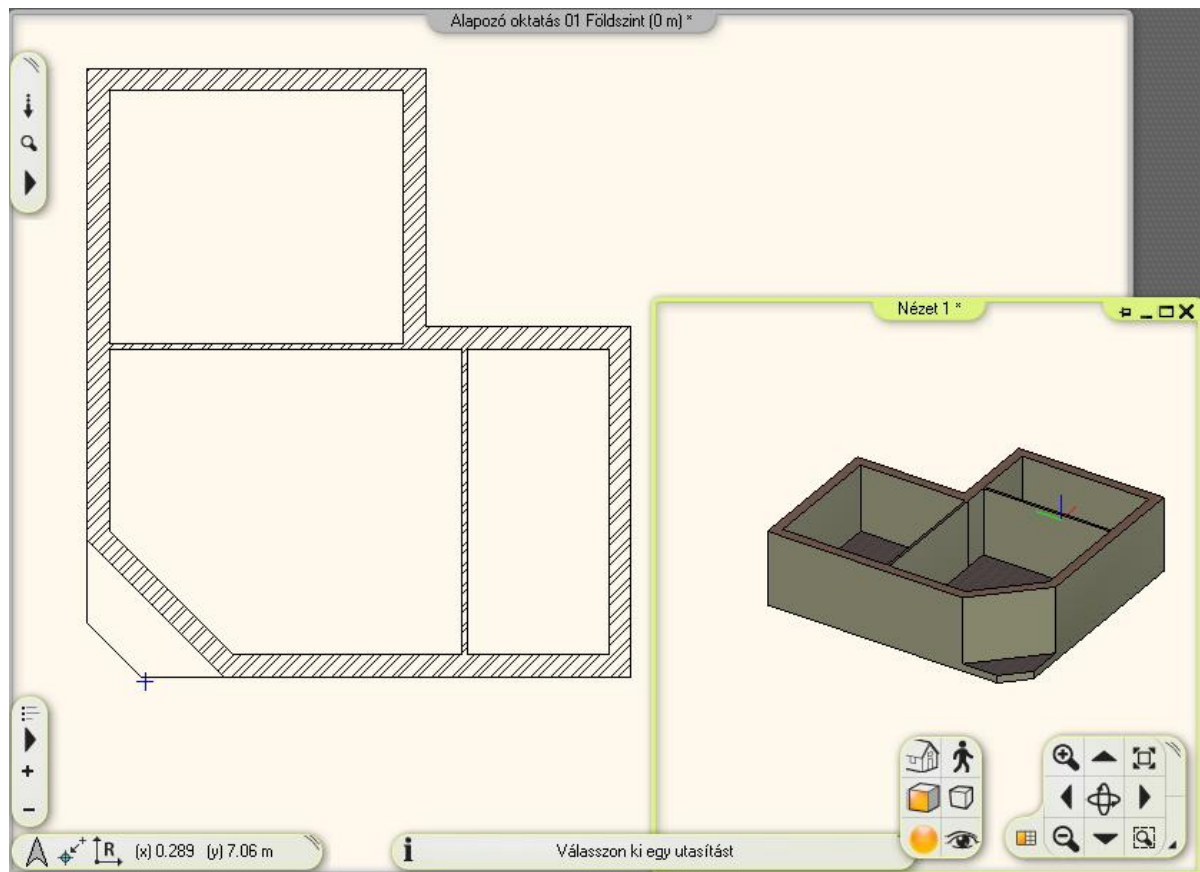
Gyakran előfordul, hogy egy fal kontúrjára kattintva maga a fal jelölődik ki, hiszen ez az elem is megtalálható és kijelölhető ugyanitt. Több elem esetén a bal felső sarokban megjelenő Gyorskiválasztás párbeszédablakban kiválaszthatja, hogy melyik elem legyen kijelölt.

- Nyomja meg a Gyorskiválasztás párbeszédablak „Ugrás a következő elemre” gombját,  hogy a Földém elem legyen kijelölve az alaprajzon, amit ilyenkor szöveges formában a Gyorskiválasztás panel bal oldalán látható lista is visszajelez.
- A kijelölt földém élein körbefutó kék markerek közül kattintson a ferde 45 fokos élet reprezentáló egyenes markerre.



- A megjelenő markermenüben válassza az Offszet utasítást.
- Mozgassa az egeret balra lefelé 45 fokban (merőlegesen a jelenlegi éltre) és írja be: 1, majd nyomja meg az Enter billentyűt a billentyűzeten.
- Végül nyomja meg az ESC billentyűt.

Az előző lépések segítségével a meglévő földém kontúrjának módosításával kialakult egy előlépcső a bejárati ajtó előtt. Hasonló módszerrel utólag teraszokat, és erkélyeket is ki lehet alakítani.



Elkészültek a falak, a padló, valamint az előlépcső



A programban megtalálható a teljes funkcionalitással bíró lépcső eszköz is, amivel valódi összetett lépcsők készíthetők. A lépcső parancsok ismertetése a jelenlegi dokumentumnak nem tárgya.

2.3.9. Szintkezelés

Az ARCHLine.XP® programban, nem csak vízszintes irányban dolgozhat nagy kiterjedésű rajzokon, de a szintek segítségével függőleges irányban is létrehozhatja a szükséges szerkezeteket. A most következő példában egyszerű feladat segítségével ismerkedhet meg a szint fogalmával és a szintekkel kapcsolatos megoldásokkal.

A szintek kezelésének ismeretét más egyéb okok mellett alapvetően két fő ok teszi szükségessé. Az első fő ok, hogy a különböző szinteken található elemek rajzi szimbólumait szeretnénk a szintnek megfelelő rajzon látni. Más szavakkal ez azt jelenti, hogy egy többszintes épületnek külön szeretnénk kezelni, látni, nyomtatni a földszinti alaprajzát, az emeleti alaprajzát, stb.

A másik fő ok, hogy emberként a legtöbb esetben sokkal könnyebb olyan rendszerben gondolkodni egy-egy elem pozíciójának meghatározásakor, ami lehetővé teszi, hogy az éppen aktuális szinthez viszonyítsuk azt. Az ARCHLine.XP® szintkezelése ezt az emberi logikát alapul véve lett kialakítva. Más szavakkal: ha a tízedik emelet padlójára szeretnénk rajzolni valamit, akkor ehhez valószínűleg a legtöbben azt tartjuk logikusnak, hogy fellépünk a 10. emeletre és ott kezdünk el dolgozni. Sokkal egyszerűbb és logikusabb ez az elv, mintha mindent a tengerfeletti magasságtól mérve, vagy a járdaszinttől mérve kellene megadni.

Hasznosítsa most az imént tárgyalt elméletet a gyakorlatban is, s hozzon létre egy emeleti szintet. Tegye a következőket:

Lapostető szint létrehozása

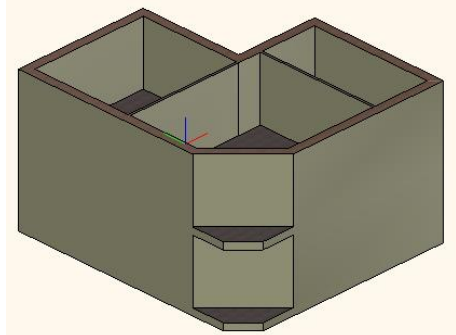
- Kattintson az alsó eszköztárak egyikén látható Szint: Földszint feliratú gombra (amennyiben a 2D-ablak aktív). Megjelenik a Szintmódosítás nevű párbeszédablak.
- A Szintmódosítás nevű párbeszédablakban most egyetlen szintet, a Földszint nevűt láthatja. Ezt a szintet minden új projekt létrehozásakor elkészíti a program, hogy a tervező számára legalább egy szint rendelkezésre álljon. Nyomja meg a **Beszúr fölé** feliratú gombot. A program a Földszint szint fölé létrehozott egy új „1. szint” elnevezésű szintet.
- Kattintson az 1. szint nevére, így az szerkeszthetővé válik. Írja be a következő nevet: **Lapostető szint**.
- Nyomja meg az OK gombot.

A projektben már 2 szint található, s jelenleg a Földszint nevű szint tartalmát láthatjuk azokkal a falakkal és födémmel, amelyeket eddig megrajzoltunk. A jelenlegi feladatban szereplő épületrész lapostetővel rendelkezik. Ezeknek a rajzát elkészíthetnénk hagyományos módon is, azok megrajzolásával, ám egy a jelenlegihez hasonló épület esetében is már nagyon jól jöhet a szintek közötti másolás ismerete. Tegye most a következőt:

Földszinti falak és a födém másolása

- A téglalapos kijelölés használatával jelölje ki a teljes alaprajzot.
- Nyomja meg a Földszint feliratú gombot. Megjelenik a Szintmódosítás nevű párbeszédablak.
- A Szintmódosítás nevű párbeszédablakban nyomja meg a **Másolás másik szintre** feliratú gombot.
- A megjelenő párbeszédablakban egy kijelölt szintet láthat, ez a Lapostető szint nevű. Nyomja meg az OK gombot, hogy erre a szintre a kijelölt elemek átmásolódnak.

Figyelje meg a 3D ablakban, hogy a földszint teljes tartalma egy szinttel fentebb másolódtott. Ezen a szinten egy lapostetőt képezzünk ki ezért nem lesz szükség a válaszfalakra, valamint a főfalak magasságát is meg kell változtatnunk.



A két szint megjelenése jelenleg még megegyező

A másolatok testreszabása

- Jelölje ki a Lapostető szinten megjelenő **válaszfalakat** és törölje azokat.
- Jelölje ki az egyik főfalat. Figyelje meg, hogy bal oldalt megjelennek a tulajdonságai. Ezek között láthatja a Magasság értéket is, mely jelenleg 2.7 m.
- Kattintson a bal oldalt megjelenő tulajdonságkezelőben a fal Magasság értékébe és írja át azt 1 m-re, majd nyomja meg az Enter billentyűt.

Figyelje meg, hogy a modellen a kiválasztott fal ennek a módosításnak a hatására azonnal alacsonyabbá változik. Ugyanezzel a módszerrel egyszerre akár több kijelölt fal (vagy egyéb rajzi elem) tulajdonsága is megváltoztatható. Azonban célszerű egy újabb eszközt is megismerünk, amellyel nagyobb tömegben is kényelmesen lehet átalakítani elemeket és azok tulajdonságait egyezővé tenni. Tegye a következőket:

Tulajdonságmásolás - opcionális

- Válassza ki az 1 m magasságú alakított főfalat az alaprajzon.
- Kattintson a program felső eszköztárán látható seprűt vagy festőecsetet ábrázoló ikonra. Ez a **Tulajdonság másolás** ikonja. Amennyiben használ Microsoft Office termékeket akkor már ismerős lehet az ikon, hiszen ott is hasonlóan ábrázolják a Tulajdonság másolás eszközt.
- Megjelenik a Tulajdonságok Fal feliratú párbeszédablak, amely azon tulajdonságokat listázza, amelyek átmásolhatóak más falakra. Ellenőrizze le, hogy a Magasság 1 m Tulajdonság mindenképpen engedélyezve legyen (tehát a bal oldalán pipálva legyen ez a sor). Alapértelmezésben, ebben a listában minden tulajdonság ki van jelölve, tehát Önnek semmi teendője nincsen, csupán ellenőriznie kell a Magasság érték bekapcsolt állapotát. Lehetőség van arra is, hogy csupán egy-egy tulajdonságot másoljon át a falak között – például a fal magasságát igen, de a vastagságát nem.
- Nyomja meg az OK gombot.
- A téglalapos kijelölés segítségével jelölje ki a teljes Lapostető szint alaprajzát.
- Nyomja meg az Enter billentyűt.

Az előző lépések eredményeképpen a program a kijelölt fal kiválasztott tulajdonságait (jelenleg az összeset) átmásolta az utolsó lépésben kijelölt falakra. Ennek az eredménye az lett, hogy az összes fal magassága 1m magas lett. Ezzel el is készült a lapostető.

Az előbbi feladatnak létezik egy gyorsabb megoldása is:

Kiválasztás elemtípus alapján

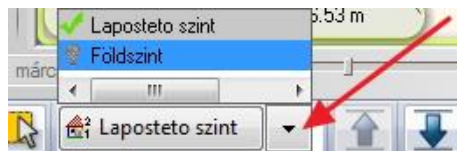
Feladat: Válassza ki a Lapostető szinten az összes falat és módosítsa a magasságukat 1m-re:

- Tartsa lenyomva a billentyűzet CTRL billentyűjét,
 - az Oldalmenüben kattintson a Fal ikonra.
 - Engedje fel a CTRL billentyűt.
 - A bal oldali Tulajdonságkezelőben írja át a fal magasságát 1m-re, Enter.
- Az alaprajzon az összes fal magassága 1m-re változott.

Váltás a Földszintre

Mivel eddig a Földszint feletti szinten dolgoztunk, szükséges, hogy most ismét visszalépjünk a Földszintre, hogy azon dolgozhassunk tovább.

- Kattintson a Lapostető szint feliratú gomb jobb oldalán megjelenő lefelé mutató nyílra. A megjelenő menüben a Lapostető szint neve melletti indikátor ikon egy zöld pipa, ami azt jelzi, hogy jelenleg ezen a szinten áll, ezen a szinten tud rajzolni.
- Kattintson a Földszint szóra, s ismét a földszinti alaprajz elemeit láthatja. Itt folytatjuk a munkát a nyílászárók rajzolásával.



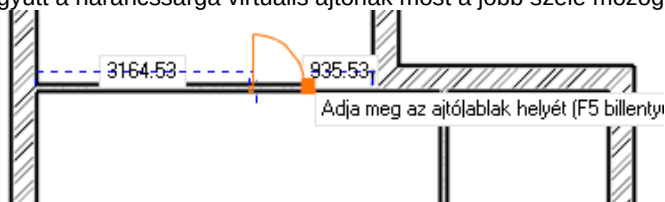
A szintek közötti gyors váltásra kiválóan használható a számítógép billentyűzetén található Page up és Page Down lapozó billentyű is, amelyek segítségével egy szinttel feljebb, vagy egy szinttel lejjebb léphet.

2.3.10. Ajtók rajzolása

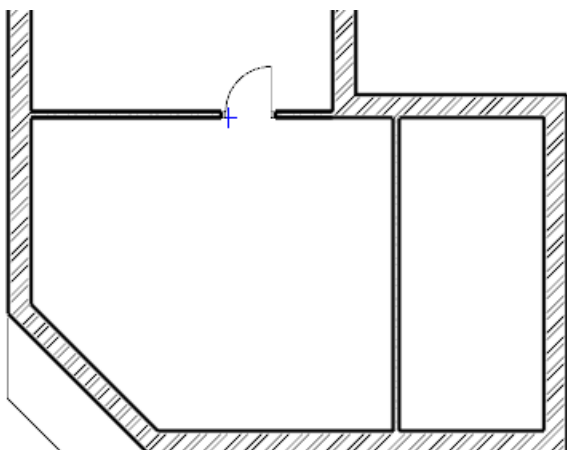
A már megrajzolt fő- és válaszfalakba ajtókat fogunk rajzolni. Az első ajtó a válaszfalakba helyezett egyszerű ajtó lesz, amit a Tulajdonságok megadásával kell meghatározni. Tegye a következőket:

- Válassza a bal oldali Oldalmenü Épület kategóriájából a **Tulajdonságok / Ajtó** menüpontot. Megjelenik az Ajtó tulajdonságok párbeszédablak.
- Az alapbeállításokkal készül el az első két ajtó, amely beállítások a következők: Az ajtó neve: Egyszerű; Szélessége: 0.9m; Magassága: 2.1m, Távolság a faltól: 0m.

- Ha a beállítások megfelelőek, nyomja meg az Ajtó tulajdonságok párbeszédablak jobb alsó sarkában látható OK gombot.
- Válassza ezúttal a bal oldali Oldalmenüben található **Épület kategóriában** az **Ajtó** eszközt.
- Vigye az egeret a rajzterület fölé a vízszintesen elhelyezkedő vékony válaszfal fölé. Amíg a rajzterület üres része fölött mozgatja az egeret semmi különös nem történik, ám amint egy fal fölé viszi az egeret, azonnal megjelenik egy narancssárga, úgynevezett virtuális ajtó, aminek segítségével meghatározhatja, hogy hová szeretné elhelyezni azt.
- Mozgassa az egeret a vízszintes falnak a felső helyiség felé eső oldala felett. Figyelje meg, hogy az egér kurzorával együtt a narancssárga virtuális ajtónak most a jobb széle mozog együtt, s itt egy narancssárga négyzet is megjelenik.

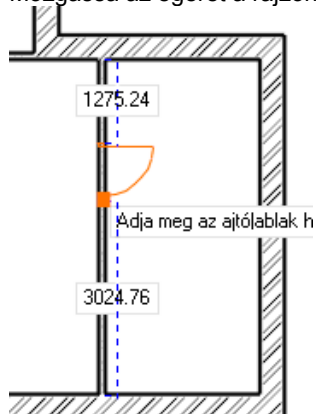


- Kezdje el begépelni a billentyűzeten a 0.95 értéket, majd nyomja meg a billentyűzeten az Enter billentyűt. Ezzel most megadta a narancssárga pont és a hozzá legközelebb eső falsarok távolságát, ami az eredeti rajz szerint 95 cm.
- Mozgassa most meg az egeret az elhelyezett ajtó szimbólum körül. Figyelje meg, hogy az ajtó nyitási iránya a narancssárga virtuális ajtó szimbólummal folyamatosan változik. Mozgassa úgy az egeret, hogy az eredeti alaprajz szerinti nyitási irányt lássa és kattintson egyet ismét. Az ajtó elkészült a megfelelő nyitási iránnyal.

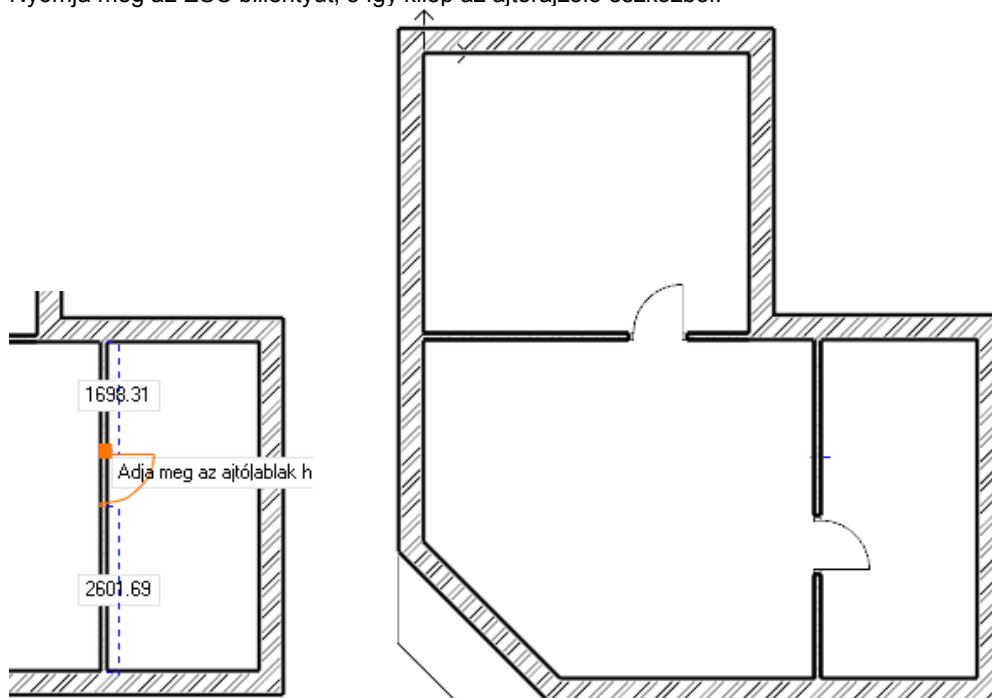


Az első ajtó elkészült, következhet az alaprajzon függőlegesen elhelyezkedő válaszfalba illesztett ajtó megrajzolása. Tegye a következőket:

- Mozgassa az egeret a rajzon függőlegesen elhelyezkedő válaszfal fölé, annak a jobb oldali szoba felé eső oldalára.



- Figyelje meg, hogy a virtuális ajtónak az alsó felén jelenik meg a narancssárga referenciapont. Az elhelyezési referenciapont rajzolás közben megváltoztatható.
- A bal oldali Oldalmenü helyét most néhány további lehetőség váltotta fel, amelyek segítségével beavatkozhat az ajtó rajzolásának menetébe. Válassza a **Következő referenciapont** utasítást és vigye az egeret ismét a válaszfal fölé. A narancssárga referenciapont ezúttal már az ajtó közepén helyezkedik el.
- Válassza ismét a **Következő referenciapont** lehetőséget és mozgassa az egeret ismét a válaszfal jobb oldala fölé. A referenciapont ezúttal már a felül elhelyezkedő szélsőpontján jelenik meg az ajtónak. Az előző ajtó elhelyezéséhez hasonlóan adja meg a jelölt referenciapont és a hozzá közelebb eső falsarok távolságát.
- Gépelje be a rajzon is látható 2.70 értéket és nyomja meg az Enter billentyűt. Az ajtó a falban megjelenik.
- Határozza meg az elhelyezett ajtó nyitásiirányát az egérnek az ajtó szimbólum körüli mozgatásával, s amikor az eredeti alaprajz szerinti nyitásiirányban helyezkedik el a narancssárga nyitásiirányt reprezentáló virtuális ajtó szimbólum, kattintson egyet. Az ajtó elkészült s megjelenik a modellen is.
- Nyomja meg az ESC billentyűt, s így kilép az ajtórajzoló eszközből.

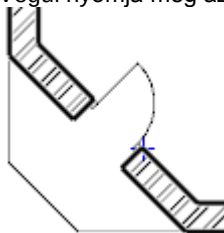


2.3.11. Tulajdonság módosítása utólag

Következik az eredeti rajz szerinti bejárati ajtó megrajzolása. A programmal történő szerkesztések során egy-egy elem utólagos módosítása könnyedén megoldható. A következő lépésben ezért megrajzoljuk a bejárati ajtót ugyanakkora méretben, mint a belső ajtók, majd az eredeti rajz szerinti méretűre alakítjuk utólagos módosítással.

- Válassza ismét a bal oldali Oldalmenüben található Épület kategóriában az Ajtó eszközt.
- Mozgassa az egeret a rajzon ferdén elhelyezkedő főfal fölé, annak a helyiség felé eső oldalára. Figyelje meg, hogy a virtuális ajtónak az alsó felén jelenik meg a narancssárga referenciapont.

- A bal oldalt látható lehetőségek közül válassza a Következő referenciapont utasítást és mozgassa az egeret ismét a főfalnak a helyiség belseje felé eső oldala fölé. A narancssárga referenciapont ezúttal már az ajtó közepén helyezkedik el.
- Mozdassa az egeret a fal belső oldalán a fal középpontja felé, addig, amíg az egérkurzor formája megváltozik és egy „M” betű jelenik meg. Ez azt jelenti, hogy pontosan a falszakasz közepén (Middle) tartja az ajtó referenciapontját. Kattintson az egérrel és az ajtó elhelyezésre kerül a főfalba, annak pontosan a közepére.
- Mozdassa meg az egeret, hogy a megfelelő nyitásiirányt meghatározhassa, majd amikor az eredeti alaprajznak megfelelő nyitásiirányt látja, kattintson egyet az egérrel.
- Végül nyomja meg az ESC billentyűt az ajtórajzoló eszköz teljes befejezéséhez.



A bejárati ajtó szélessége, valamint a falban való elhelyezkedése jelenleg nem egyezik meg azzal, amit az eredeti alaprajzon lát. Ezért szükséges a meglévő elem tulajdonságok módosítása. Tegye a következőket:

Tulajdonság módosítása

- Válassza ki a bejárati ajtót az alaprajzon egy kattintással.
- A kijelölés hatására megjelenő markerek közül az első egy sötétkék színű négyzet , amely egy listához hasonlít. Ez az úgynevezett Tulajdonság marker. Segítségével a kijelölt elem tulajdonságai jeleníthetők meg és módosíthatók.
- Kattintson a Tulajdonság markerre . Megjelenik az Ajtó tulajdonsága elnevezésű ablak.
- A tulajdonságablak jobb felső részében látható lista legfelső értéke a Faltól való távolság, amely most 0 m-re van állítva. Módosítsa ezt 0.1m-re.

Ajtó tulajdonságok

Fo paraméterek

Szélesség: 0.9 m

Magasság: 2.1 m

Vastagság: 0.1 m

Faltól való távolság: 0.1

Parapetmagasság: 0 m

☐ Külső parapetma... 0 m

Szín: 

Vonal típus: Vonal

Vonalvastagság: 0 mm

Megjelenítési sorrend: 8 - Legalul

Táv. a falsaroktól: 1.49 m

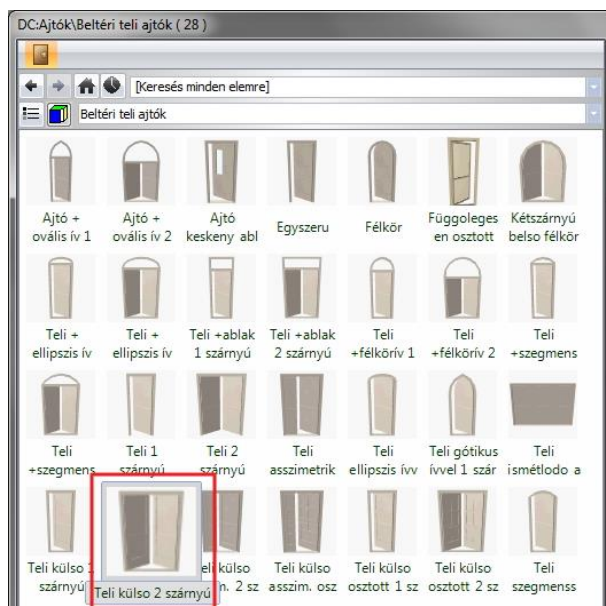
Takaró borítás: 

Anyag

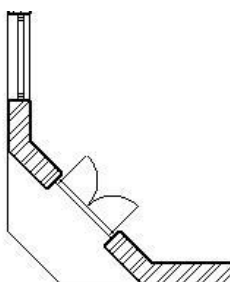
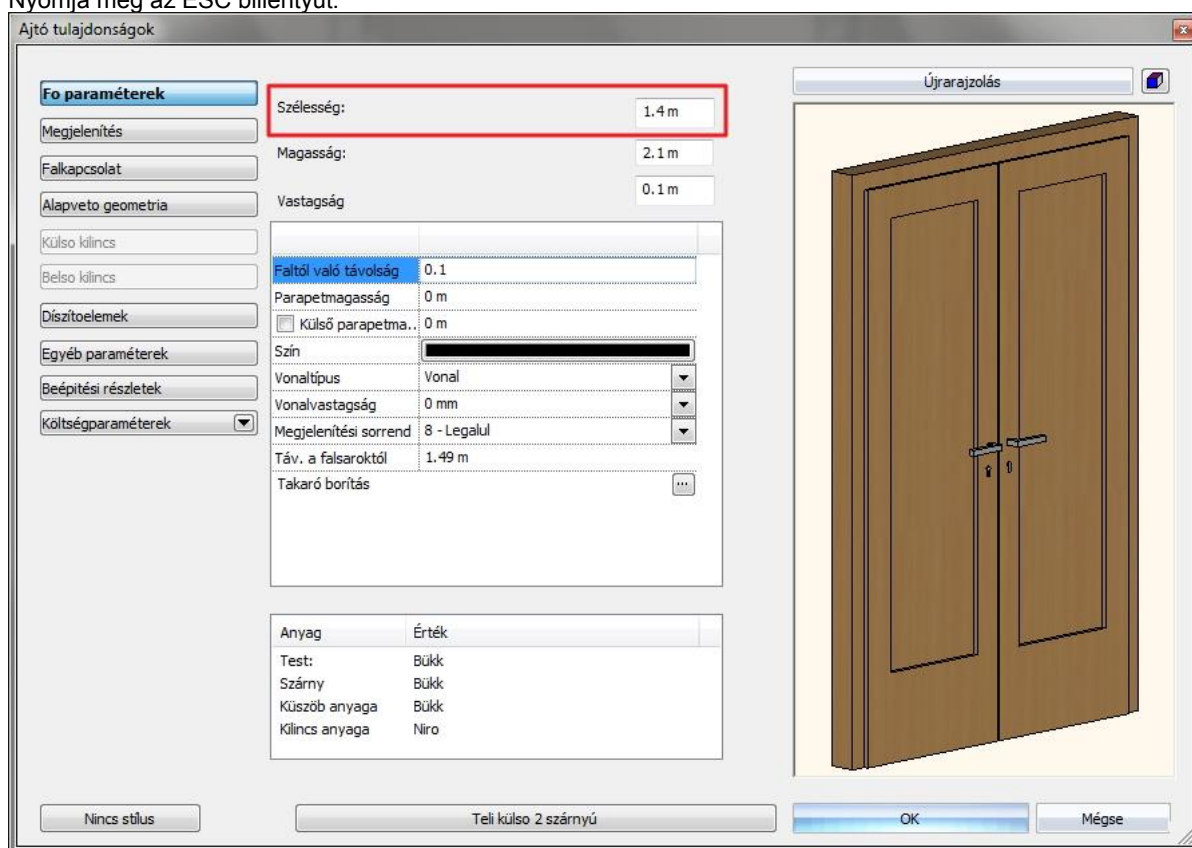
Anyag	Érték
Test:	Bükk
Szárnny	Bükk
Küszöb anyaga	Bükk
Kilincs anyaga	Niro

Egyszeru

- Kattintson az Ajtó kiválasztása gombra és a Könyvtárból válasszon egy kétszárnyú ajtót, OK



- Módosítsa a Tulajdonságlap jobb alsó részén megjelenő Szélesség értéket az eredeti rajz szerinti 1.40 m-re.
- Nyomja meg az OK gombot. Az ajtó módosítása megtörtént.
- Nyomja meg az ESC billentyűt.

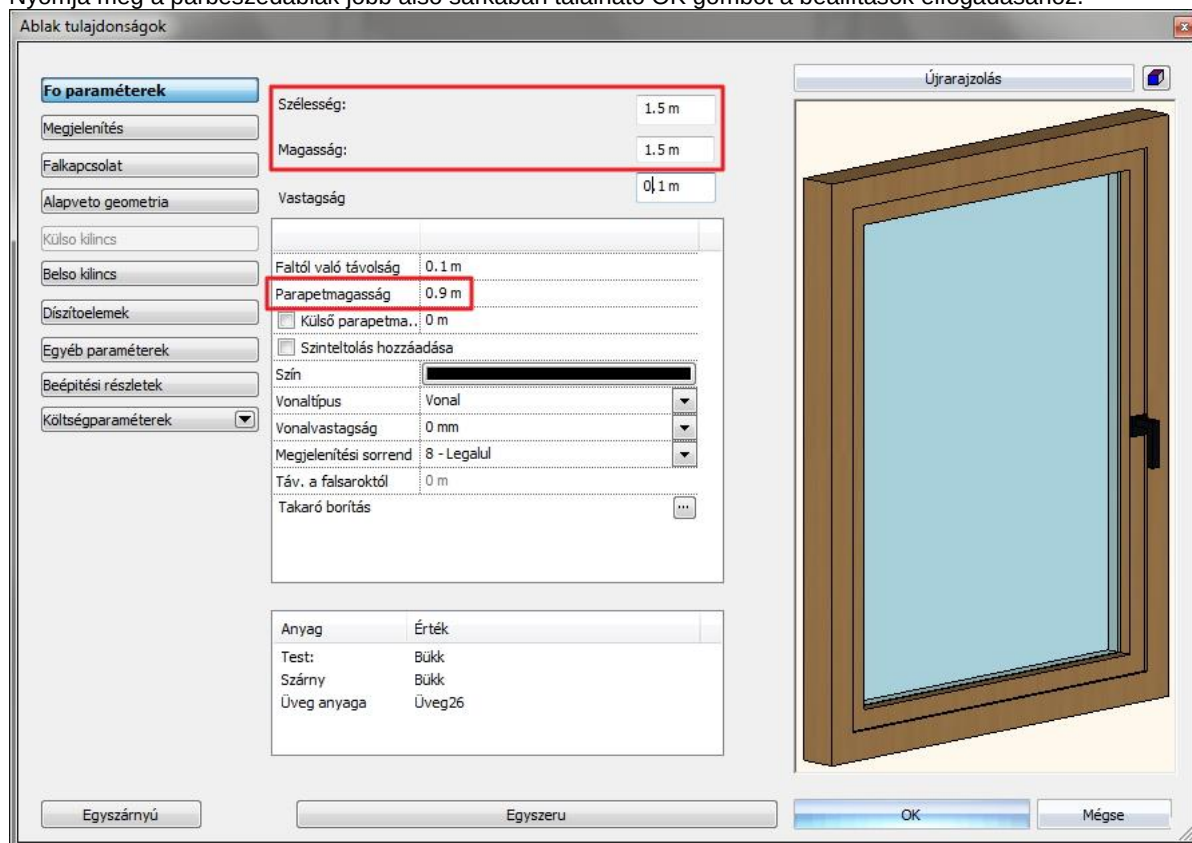


2.3.12. Ablakok rajzolása

A most következő feladat az eredeti rajz szerinti ablakok megrajzolása.

Tulajdonságok beállítása

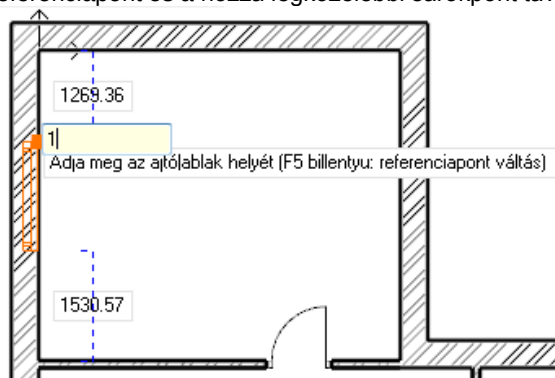
- Kattintson a bal oldali Oldalmenü Épület kategóriájában a Tulajdonságok almenüre és válassza az Ablak menüpontot.
- A megjelenő párbeszédablak jobb felső részén a listában keresse meg a Parapetmagasság értéket és ellenőrizze, hogy értéke 0.9m legyen.
- A párbeszéd jobb alsó részén található Szélesség és Magasság mezők segítségével állítsa be az ablak mindkét értékét 1.5m-re.
- Nyomja meg a párbeszédablak jobb alsó sarkában található OK gombot a beállítások elfogadásához.



Az előző néhány lépéssel meghatározta a létrejövő új ablakok méretét. Helyezzen el most két ablakot.

Ablakok rajzolása

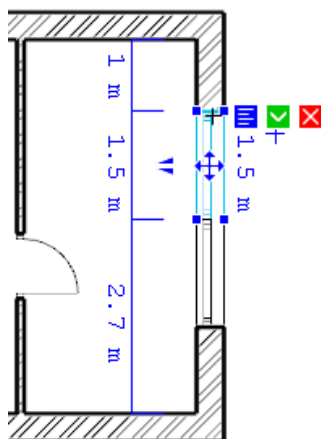
- Kattintson a bal oldali Oldalmenüben az Épület kategóriában található Ablak eszközre.
- Mozgassa az egérkurzort az alaprajz bal oldali főfalának a felső helyiség felé eső oldalára. Itt is megjelenik egy úgynevezett referenciapont, aminek a segítségével el tudja helyezni az ablakot. A referenciapont áthelyezhető az ajtó elhelyezésnél megismert módszerrel.
- Válassza a bal oldalt megjelenő lehetőségek közül a **Következő referenciapont** opciót és mozgassa az egeret újra a falszakasz fölé. A referenciapont most középen helyezkedik el.
- Válassza ismét a bal oldalt megjelenő lehetőségek közül a **Következő referenciapont** opciót és mozgassa az egeret újra a falszakasz fölé. A referenciapont most az ablak felső sarokpontja felett helyezkedik el.
- A számítógép billentyűzetén gépelje be az 1 értéket és nyomja meg az Enter billentyűt. Ezzel megadta, hogy a referenciapont és a hozzá legközelebbi sarokpont távolsága 1 méter. Az ablak ennek megfelelően megjelenik a falban.



- Vigye az egérkurzort ugyanennek a főfalnak az alul található helyiség felőli oldala fölé.
- Az előző lépésekben tanult módszerrel érje el, hogy az ablak úgy helyezkedjen el a falban, hogy a felső sarokpontja 0.90m-re legyen a főfal és a válaszfal csatlakozása által alkotott sarokponttól.
- Ha végzett nyomja meg az ESC billentyűt.

Az iménti lépések segítségével megismerte, hogyan helyezhet el egy adott tulajdonságokkal rendelkező ablakot a kívánt falszakaszba, és egymás után többet is elhelyezhet anélkül, hogy újra el kellene indítania az Ablakrajzoló eszközt. Ez a munkamódszer az ARCHLine.XP® által felkínált eszközök többségénél ugyanígy alkalmazható, tehát beállítja a megfelelő tulajdonságokat, majd a megfelelő rajzoló eszköz használatával újabb és újabb elemeket (falakat, ajtókat, ablakokat, vonalakat, stb.) rajzolhat megszakítás nélkül, majd végül az ESC billentyűvel kiléphet a rajzoló módból.

- A következő fejezet előtt rajzolja meg az eredeti alaprajz szerint a maradék 2 ablakot is az alaprajz jobb oldalán elhelyezkedő Tároló helyiség falán.



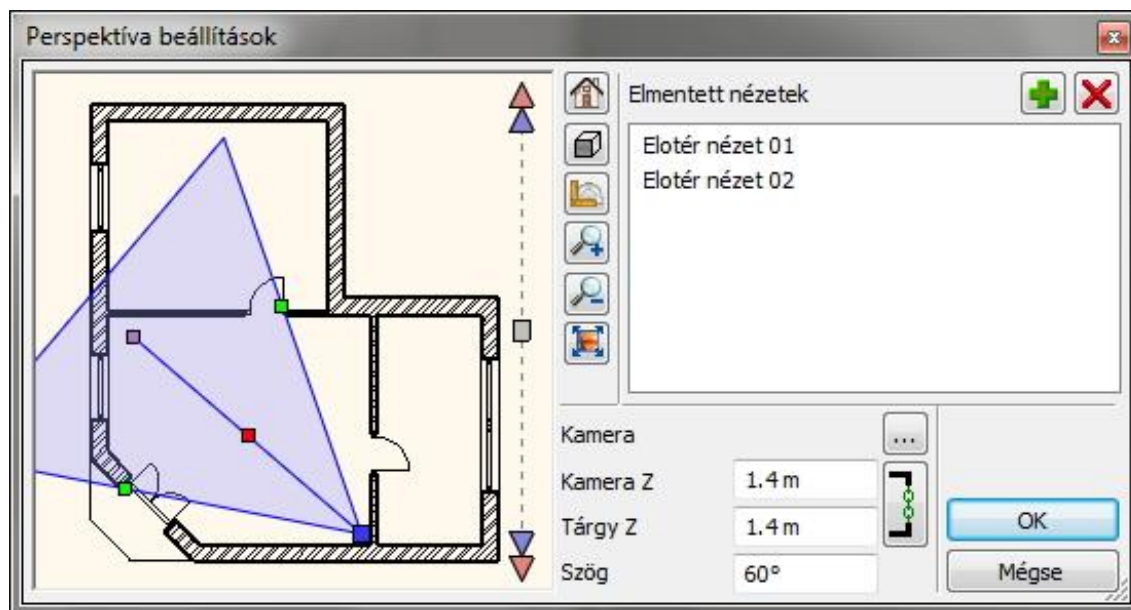
2.4. Berendezés és megjelenítés

2.4.1. Perspektíva beállítása

A következőkben az egyes helyiségek berendezésével foglalkozunk, ezért szükséges, hogy a modellt ne csak kívülről egy axonometrikus nézetben láthassuk, hanem beállíthassunk egy vagy több olyan perspektívát is, amelyekben a modellt belülről látjuk és mutathatjuk be az ügyfelek részére.

Perspektíva beállítása és mentése

- Aktiválja, majd nagyítsa ki a 3D ablakot a NaviBár Aktív ablak nagyítása eszköz segítségével.
- A NaviBár jobb alsó részén keresse meg a szemet ábrázoló ikont és kattintson rá.
- Megjelenik a Perspektíva beállítások párbeszédablak.
Kattintson a 2D megjelenítés gombra, amelyet egy sárga derékszögű vonalzó ábrázol. Ennek hatására baloldalon a 3D felülnézet helyett megjelenik az alaprajz Földszint szintjének rajza.
- Nyomja meg a narancssárga-kék színű Optimális nagyítás gombot. Ennek hatására láthatóvá válik a kék kamera eszköz és az alaprajz is.
- **Kattintson** a nézőpontot reprezentáló kék markerre **az egér bal gombjával és tartsa lenyomva** azt, miközben elmozgatja az előtér jobb alsó sarkába a helyiségen belül. *Az egér kezelése ebben a párbeszédablakban gyakorlati megfontolásból kivételes, mert a mozgás során az egér bal gombját lenyomva kell tartani!*
- **Kattintson** a nézett pontot reprezentáló lila markerre **az egér bal gombjával és tartsa lenyomva** azt, miközben elmozgatja a bal oldalt elhelyezett karosszék hátlapjára.
- Ezzel a két lépéssel meghatározott egy perspektívát.
- Tárolja el ezt a perspektíva beállítást. Ehhez nyomja meg a párbeszédablak jobb felső sarkában elhelyezett zöld színű keresztet. A program elmenti a nézetet Nézet 0 néven.
- Az újonnan elmentett nézet neve mellett jobb oldalt látható egy három ponttal jelölt módosító gomb. Kattintson erre és a megjelenő párbeszédablakban a jelenlegi Nézet 0 név helyett írja be a nézet új nevét, idézőjelek nélkül: „Előtér nézet 01”, majd nyomja meg az OK gombot. Így átnevezte az imént elmentett nézetet.
- Az előző lépések segítségével, hozzon létre egy második nézetet is, amely ennek a helyiségnek a jobb felső sarkába tekint a bejárati ajtó felől. Végül nevezze át „Előtér nézet 02”-re.



Válassza az elmentett nézetek közül az „Előtér nézet 01” nevűt, majd az OK gombot megnyomva zárja be a párbeszédablakot.

A fenti lépéseket követve újabb nézeteket állíthat be és menthet el bármikor, így a későbbiekben egy kedvelt nézetet egyetlen kattintással újra ki tud választani és megjelenítheti a modellt pontosan ugyanabból a nézőpontból.



Amikor több elmentett nézettel rendelkezik, akkor a nézetek közötti váltásra az alaprajzi szintek váltása során alkalmazott Page up és Page down gombot is használhatja. Figyelem: a váltás akkor működik, ha a 3D ablak az aktív ablak! A program a 3D ablakon nem a szintek között, hanem az elmentett nézetek között fog egy látványos animációval átváltani!

2.4.2. Berendezési tárgyak - A Design Center

Az ARCHLine.XP® nyitott rendszerként képes többféle formátumú berendezési tárgyat kezelni, és többféle forrásból bonyolult fájlműveletek nélkül egy kattintással beolvasni és elhelyezni azokat a projektben.

Ha nem áll rendelkezésére aktuálisan internetes kapcsolat, akkor használhatja

- ❖ a telepítő által biztosított korlátozott mennyiségű berendezési tárgyakat,
- ❖ az előzőleg megnyitott projektekben felhasznált berendezési tárgyakat,
- ❖ az előző internetes kapcsolat alkalmával letöltött berendezési tárgyakat,
- ❖ a program bútorvarázslója, vagy egyéb 3D modellező eszközei segítségével saját maga által elkészített berendezési tárgyakat.

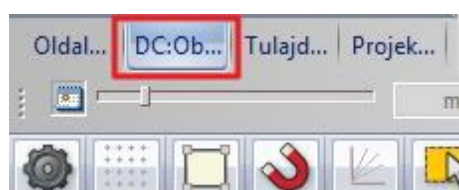
Amikor csatlakozni tud az internetre, akkor újabb és újabb berendezési tárgyakhoz juthat hozzá másodpercek alatt:

- ❖ az ARCHLine.XP® bemutatóteremből ingyenesen,
- ❖ a Google 3D Warehouse ingyenes szolgáltatás keresőjének segítségével,
- ❖ más weboldalokról ingyenesen vagy fizetős szolgáltatásként letölthetően.

A továbbiakban a berendezési tárgyakat általánosan objektumoknak fogjuk nevezni.

Kezdjük azzal, hogy hol találhatóak meg azok az objektumok, amiket már a program telepítését követően is el tud érni, és készen állnak a használatra. A programban található objektumokat az ARCHLine.XP® Design Center tartalmazza. Ahhoz, hogy megismerje a használatát, tegye a következőket:

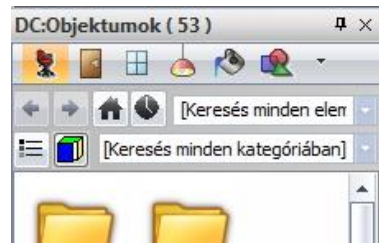
A bal oldali Oldalmenü alatt látható néhány fül, ezek közül kattintson a DC:Objektumok felíratúra.



Most a Design Center Objektum lapja megjelent. Innen tudja a kereső segítségével nagy mennyiségű objektum között is könnyen megtalálni azokat, amelyekkel éppen dolgozni szeretne.

A Design Center csoportosítva tartalmazza a programban rendelkezésre álló

- ❖ objektumokat,
- ❖ ajtókat,
- ❖ ablakokat,
- ❖ lámpákat,
- ❖ anyagokat,
- ❖ 2D csoportokat,
- ❖ profilokat,
- ❖ lépcső formákat.



Kérjük ellenőrizze, hogy a Design Center bal felső sarkában egy piros szék ikonnal jelölt Objektum lap legyen az aktív – ehhez kattintson az ikonra egyszer.

Az Objektum lapon belül kategóriákba rendezve találja meg az objektumokat. Ezekben a kategóriákban egy keresés segítségével pillanatok alatt megkeresheti azokat az objektumokat, amelyeknek a nevében szerepel egy Ön által megadott kifejezés.

Tegye a következőt:

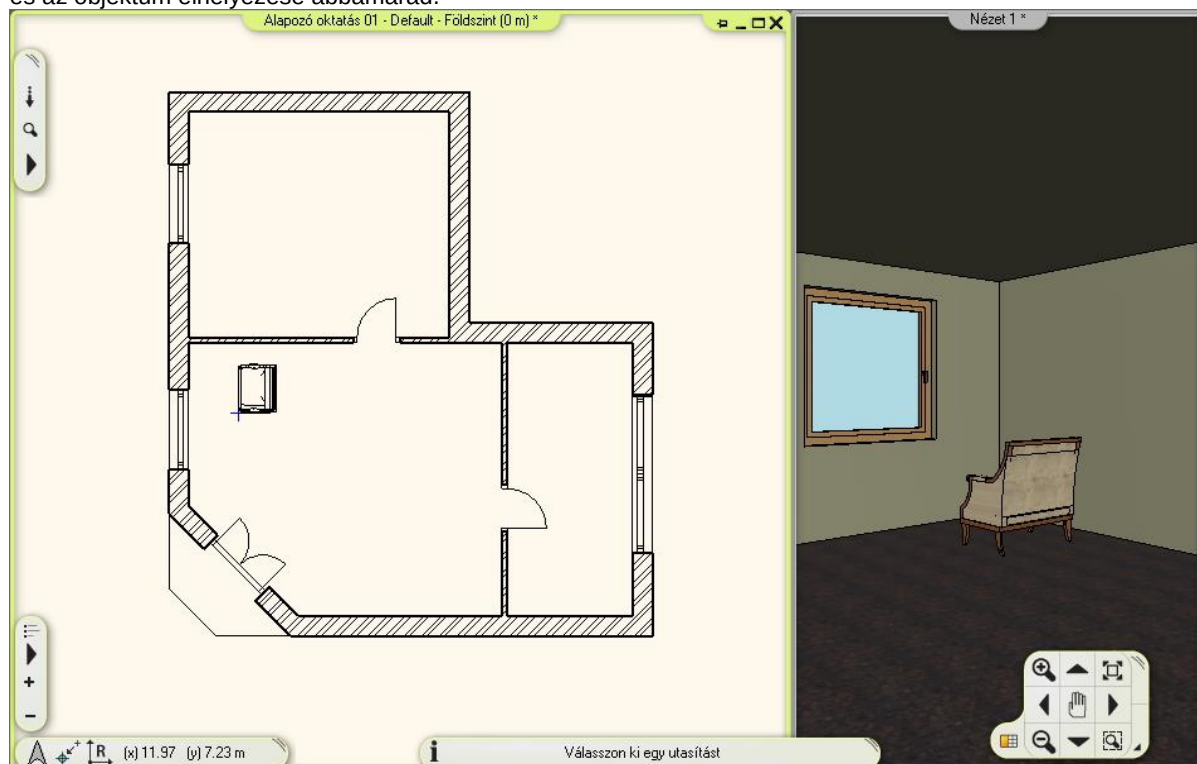
- Kattintson a Design Center legfelső keresőmezőjébe. Ez az a mező, ahol alaphelyzetben a [Keresés minden elemre] feliratot látja. Itt fogja megadni, hogy milyen kifejezésre, ismert névrészletre szeretne rákeresni.
- Törölje az itt látható szöveget és írja be idézőjelek nélkül a következőt: „karosszék”, majd nyomja meg az Enter billentyűt.
- A program pillanatok alatt kikeresi és listázza az összes olyan objektumot, amelynek a nevében szerepel a keresett szó.

Most a találatok között válogathat és bármelyik megtalált tárgyat elhelyezheti a jelenleg aktív 2D rajzon.



Tegye a következőket:

- Kattintson a Karosszék 02 objektumra, és tartsa lenyomva az egér gombját.
- Mozgassa az egeret lenyomott gombbal a 2D rajzterület fölé, és ott engedje fel az egérgombot.
- Mozgassa az egeret, és figyelje meg, hogy a Karosszék 02 objektum felülnézete narancssárgán megjelenítve mozog az egér mozgatásával együtt.
- Mozgassa a karosszéket a rajznak bejárati ajtóval rendelkező helyisége fölé, és a felső válaszfal előtt helyezze el egy kattintással.
- A program most a kiválasztott karosszéknek egy újabb példányát kínálja fel elhelyezésre. Nyomja meg az ESC billentyűt és az objektum elhelyezése abbamarad.



A perspektíva ablakban már látható, hogy a jelenlegi modellben a karosszék az ablak felé néz. A már ismert markerek segítségével a megfelelő irányba fogjuk forgatni.

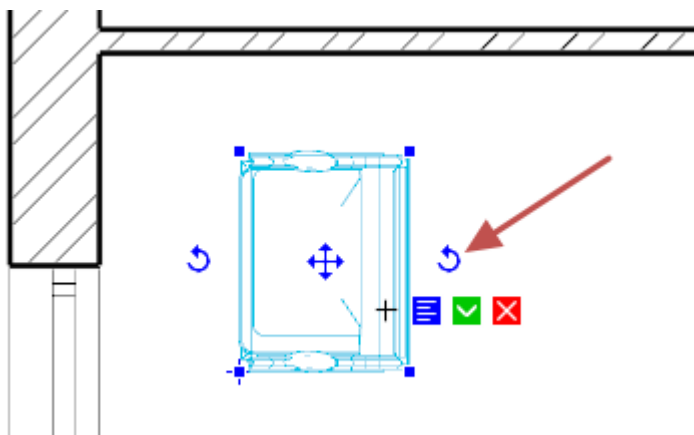
2.4.3. Mozgatás és forgatás

Ahhoz, hogy a rajzon már elhelyezett rajzi elemeket, például vonalakat, falakat, nyílászárókat vagy egy karosszékot más pozícióba tudjunk helyezni, vagy el tudjuk forgatni a legegyszerűbb módszer a markerek használata, amelyek a mozgatni, forgatni, módosítani kívánt elem kijelölését követően –ahogyan azt korábban már láthattuk is – azonnal megjelennek. Tegye a következőket:

- Nagyítson rá a rajznak arra a részére, ahol a karosszék látható.
- Jelölje ki a 2D rajzon az elhelyezett karosszékot.
- A megjelenő színes markerek közül kattintson arra, amelyik egy körbe forduló nyílát ábrázol sötétkék színben. Ez a Forgatás marker.



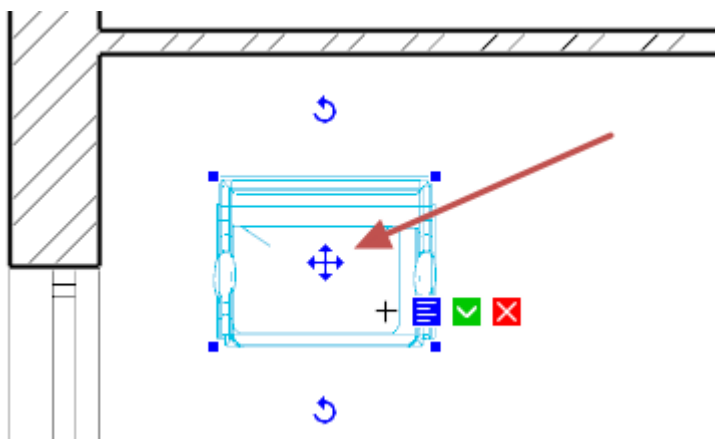
Ha a forgatás marker nem jelent meg a kijelölés során, akkor az elem túl kicsi az adott rajzrészleten. Ilyenkor nagyítsa tovább a rajznak ezt a részét, amíg a forgatás marker megjelenik.



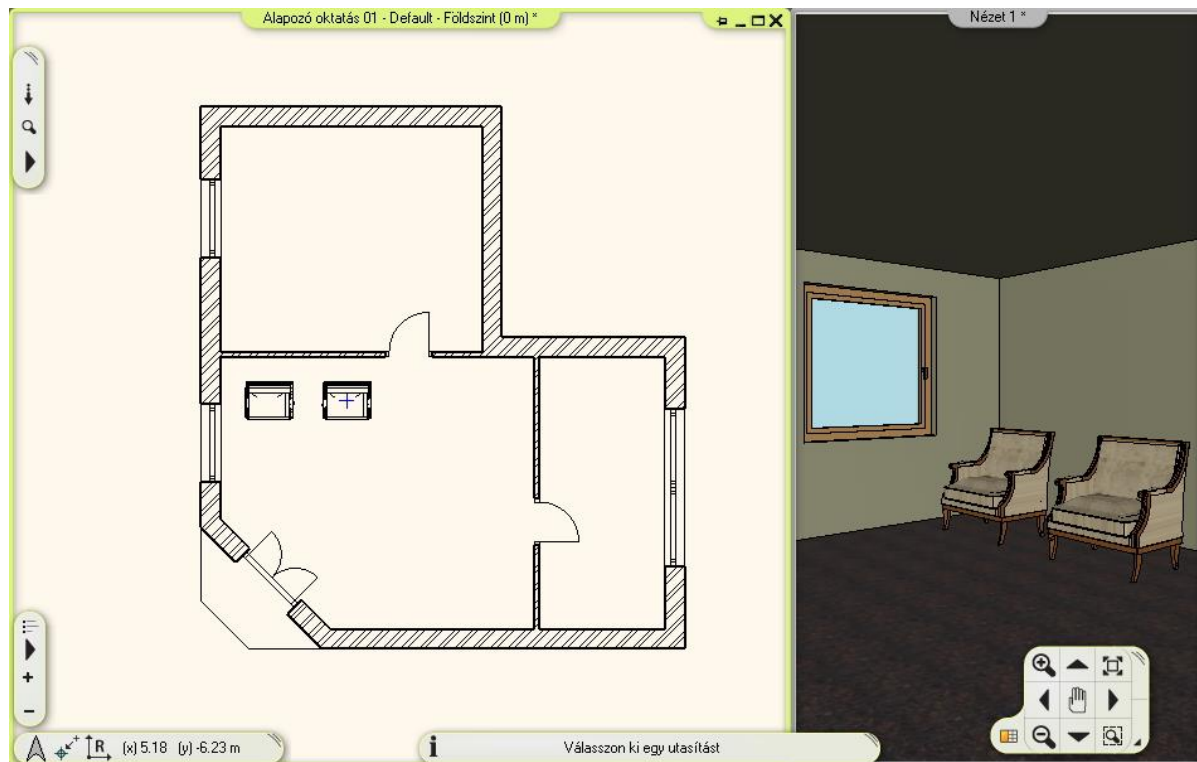
- A Forgatás markerre kattintva megjelenik a Forgatás menü (ezt a menü bal oldalán futó szalagra írva is jól láthatja: „Forgatás”). Válassza a Forgatás +90 fokkal menüpontot. A karosszék most úgy fordult, hogy a bejárat felé néz.

A karosszék most már a megfelelő irányba néz. Helyezzünk el egy másodikat az előző mellett. Ehhez használhatnánk ismét a Design Centert, ahonnan ismét kikeresve elhelyezhetnénk, majd a megfelelő irányba forgathatnánk, ám gyorsabb módon is meg lehet ezt tenni, egy már elhelyezett rajzi elemet egyetlen lépésben lemásolni és elhelyezni az új helyen.

- Ha nincsen kijelölve a karosszék a rajzon, akkor jelölje ki.
- A megjelenő markerek közül válassza azt, amelyik négy irányba mutató kék nyílakat ábrázol. Ez a Mozgatás marker.



- A megjelenő menüben válassza a Másolat mozgatás menüpontot.
- Mozgassa az egeret úgy, hogy a narancssárga színben megjelenő virtuális másolat az eredeti karosszék jobb oldalára kerüljön, majd kattintással helyezze el a másolatot. Így már két ugyanolyan megjelenésű karosszékot láthat az alaprajzon és a modellben egyaránt.



A Forgatás és Mozgatás menüket tanulmányozva megfigyelheti, hogy a program különféle lehetőségeket nyújt a kijelölt elemek mozgására és forgatására. Bátran próbálkozzon ezek használatával, mert hamarosan tapasztalni fogja, milyen sokféle helyzetben tudja azokat kiválóan alkalmazni.

2.4.4. Berendezési tárgyak – A 3D Warehouse

Figyelem: A következő fejezetben tárgyaltak végrehajtásához internetkapcsolat szükséges.

Az előtérben elhelyezett két karosszék elé egy kávézóasztalt fogunk elhelyezni. Ezúttal on-line fogunk kikeresni egy konkrét kávézó asztalt. Tegye a következőket:

- Nyissa ki a bal oldalt megjelenő Oldalmenü Berendezés kategóriáját úgy, hogy a szürke Berendezés feliratú sávra kattint. Válassza az Objektum almenüt és ott a Google 3D Warehouse menüpontot.



Alternatív megoldásként a parancs megtalálható a Fájl menü/Import/3D Warehouse menüpont alatt is.

- Rövid időn belül megjelenik az ARCHLine.XP® beépített mini böngészője a 3D Warehouse kezdőoldalával.
- Gépelje be a keresőmezőbe a következő szót idézőjelek nélkül: „table” majd nyomja meg a Keresés gombot.

A 3D Warehouse keresője pillanatok alatt átnézi az adatbázisában található összes objektumot és azokat, amelyekre igaz a megadott „table” kereső kifejezés, sorba rendezi és felkínálja. A találatokat finomítani is lehet, ha az eddigi egyszerű kereső kifejezést egy újjal egészítjük ki.

Trimble 3D elemek Modellek ▼
powered by Google

Google 3D Elemek - találatok Relevancia szerint rendezve ▼ Találatok: 1 - 12

 Wrought Metal, Wood, and... készítette: James M. Allen A rectangular coffee table... Modell letöltése ★★★★★	 Modern Coffee Table készítette: Surya Murali A glass topped coffee table... Modell letöltése ★★★★★
 IKEA BUSKBO Coffee table készítette: Alon's Collection Modell letöltése ★★★★★	 Minotti Cernobbio Coffee Table készítette: DesignFurniture Oak coffee table by Minotti Letöltés a SketchUp 7 programba ★★★★★
 Coffee Table - wood, steel, &... készítette: Robert Pearce, AIA Coffee table made of curved... Modell letöltése ★★★★★	 KARE 74352 Coffee Table Flint... készítette: KARE Sketchup teak wood, glass Teak Holz... Modell letöltése ★★★★★

- A keresőmezőben megjelenő „table” szó helyett írja most be a „coffee table” kifejezést, majd ismét nyomja meg a Keresés gombot. Megfigyelheti, hogy a keresés eredménye most már jellemzően más jellegű asztalokat sorol fel találatként.
- Próbálkozzon meg most egy konkrét gyártó termékének megtalálásával. Írja be a következőt aposztrófok nélkül: „kare coffee table” és nyomja meg a Keresés gombot.
- Válassza ki azt az objektumot a találatok közül, amelyik a „KARE 74352 Coffee Table Flint...” névvel szerepel. Egy újabb lap jelenik meg ezúttal már csak a kiválasztott tárgyat mutatva nagy méretben.
- Kattintson a középen megjelenő ábra alatt látható Modell letöltése felirátú gombra, s a program elkezdje letölteni a kiválasztott kávézó asztalt.

Trimble 3D elemek Modellek ▼
powered by Google

[KARE](#) > KARE 74352 Coffee Table Flint Stone (Couchtisch Flint Stone) feltölt

KARE 74352 Coffee Table Flint Stone (Couchtisch Flint Stone)



Kép 3D nézet

KARE

Megtekintések: 54471
 Letöltések: 54304

Modell letöltése

Hasonló formájú n

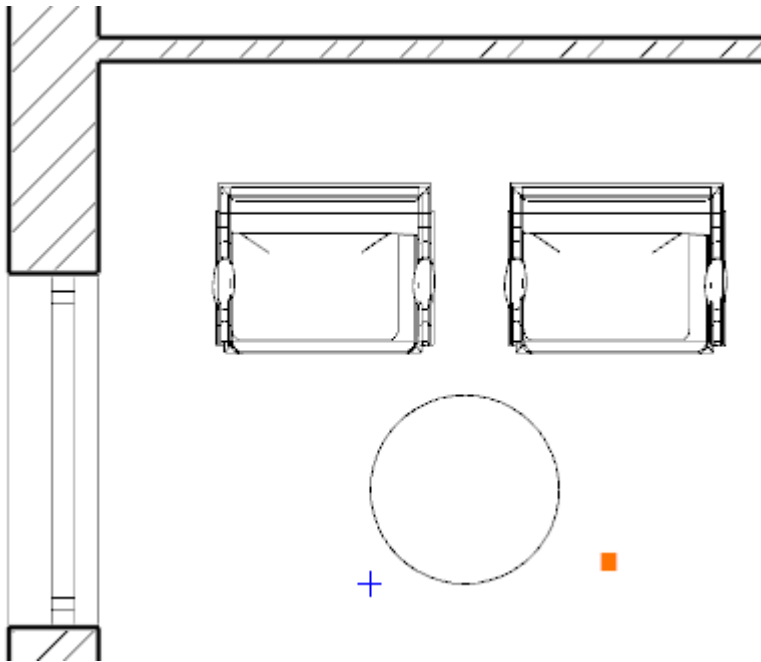
Hasonló alakú

Az ezt a modellt ta

Kapcsolódó elem

[KARE Sketchup](#) továb

- Rövid idő után a program automatikusan felajánlja a kiválasztott asztalt elhelyezésre. Mozgassa az egeret, hogy megjelenjen a narancssárga virtuális felülnézet, és helyezze el a két karosszék elé. A 3D ablak aktiválásával tekintse meg a 3D modell jelenlegi állapotát.



2.4.5. Fóliák kezelése

Gyakorta felmerülő feladat, hogy egy alaprajzot több különféle módon jelenítsünk meg, hogy egy berendezett alaprajz különféle előre megtervezett alternatíváit szemléltessük. A feladat megoldását a tervezőprogramok az úgynevezett Fóliákkal igyekeznek segíteni.

Ha a fóliák fogalmával még nem találkozott, a következő elméleti magyarázat segít megérteni azt:

Mik azok a fóliák?

Tekintsen a fóliákra úgy, mint a hagyományos írásvetítő fóliákra, vagy a tervezésben gyakran használt pauszpapírokra. Egy-egy ilyen pauszpapírra különböző ábrákat rajzolhat fel, például falakat vagy épp karosszékeket és kávézóasztalokat.

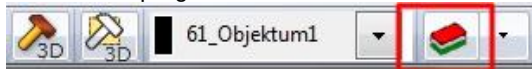
Nevezze el ezeket a pauszpapírokat „Falak” és „Előtér bútor elrendezés 1” néven. Ha a pauszpapírokat egymás fölé helyezi, akkor láthatóak a falak és az előtérben elrendezett bútorok is. Ha most az „Előtér bútor elrendezés 1” nevű pauszpapírt kihúzza a „Falak” nevű fólia alól, akkor már csak a falak jelennek meg.

Elhelyezhet egy olyan pauszpapírt most, amelyiknek azt a nevet adja, hogy „Előtér bútor elrendezés 2” és kidolgozhat egy második előtér elrendezési alternatívát, majd kedve szerint kicserélheti az első vagy a második alternatívát ábrázoló pauszpapírt, attól függően, hogy éppen mit szeretne láttatni.

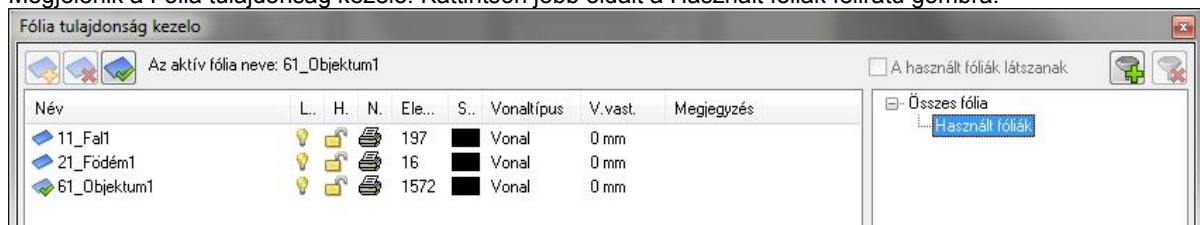
A példában leírtak elvégezhetők a fóliák használatával. A következő feladat erre mutat egy egyszerű példát. A fóliák kezelését és áttekintését a Fóliakezelő segítségével teheti meg.

A Fóliakezelő megnyitása

- Kattintson a program alsó eszköztárán található Fóliakezelő gombra.



- Megjelenik a Fólia tulajdonság kezelő. Kattintson jobb oldalt a Használt fóliák feliratú gombra.



A most látható lista azokat a fóliákat mutatja, ahová az eddigi munka során már rajzolt elemeket. Figyelje meg, hogy megjelenik a listában egy 61_Objektum1 elnevezésű fólia is. Erre a „pauszpapírra” / fóliára kerültek az eddig elhelyezett karosszékek és a kávézó asztal.

Az előzők alapján jól látható, hogy a program már a rajzolás során automatikusan szétválogatja a különféle rajzi elemeket különböző fóliákra aszerint, hogy azok milyen típusúak. A falak így a 11_Fal1, a födémek a 21_Födém1 míg a tárgyak a 61_Objektum1 fóliára rendszereződnek.

Fólia átnevezése

- Kattintson a 61_Objektum1 névre, s így az átnevezhetővé válik.
- Írja be idézőjelek nélkül a következő nevet: "Előtér bútor elrendezés 1", majd nyomja meg az Enter billentyűt.

Mivel még egy fóliára van szükség – ugyanis két féle elrendezést szeretnénk ábrázolni az alaprajzon – ezért a jelenlegi fóliák között megkeressük a 62_Objektum2 nevűt és azt is átnevezzük.

- A jobb oldali listába kattintson az Összes fólia szűrőre.
- A teljes fólialistában keresse meg a 62_Objektum2 nevűt.
- Kattintson a fólia nevére, s így az átnevezhetővé válik.
- Írja be idézőjelek nélkül a következő nevet: "Előtér bútor elrendezés 2", majd nyomja meg az Enter billentyűt.
- A fóliák átnevezését fejezze be a Fóliakezelő jobb alsó sarkában található OK gombra kattintva.

A fóliák átnevezését követően ellenőrizze le, hogy a jelenlegi bútorok az Előtér bútor elrendezés 1 fólián helyezkednek-e el. Tegye a következőket:

Tárgyak fólia tulajdonságának ellenőrzése

- Kattintson az egyik karosszékra az alaprajzon.

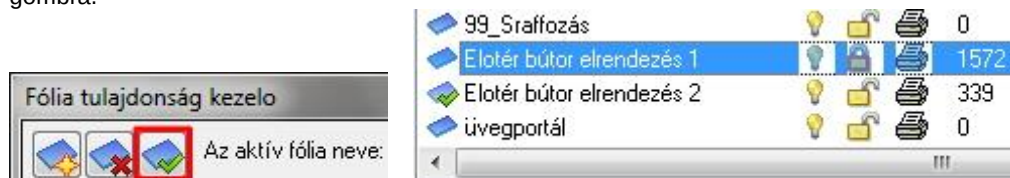
Figyelje meg, hogy a bal oldalt megjelenő tulajdonságok között megtalálható a Fólia nevű tulajdonság, amely jelenleg Előtér bútor elrendezés 1 értéket mutat. Vagyis a kiválasztott objektum az Előtér bútor elrendezés 1 fólián található.

- Kiválasztással bizonyosodjon meg arról, hogy a másik két objektum is az Előtér bútor elrendezés 1 fólián van. Befejezésül nyomja meg az ESC billentyűt, hogy a kijelölést megszüntön.

A most következő lépésben eltüntetjük az első elrendezést ábrázoló fóliát, hogy ne zavarjon bennünket, majd kidolgozzuk a második elrendezést is.

Fólia láthatóságának kikapcsolása

- Nyissa meg a Fóliakezelőt a program felső eszköztárán található gombbal.
- Jelenleg az Előtér bútor elrendezés 1 nevű fólia az aktív. Aktív fólia láthatósága nem kapcsolható ki, ezért mielőtt a láthatóságát kikapcsolnánk, ki kell választani és aktiválni kell a másodikként létrehozott fóliát. Jelölje ki az Előtér bútor elrendezés 2 nevű fóliát a listában és kattintson a Fólia tulajdonság kezelő bal felső részén található Fólia aktiválása gombra.

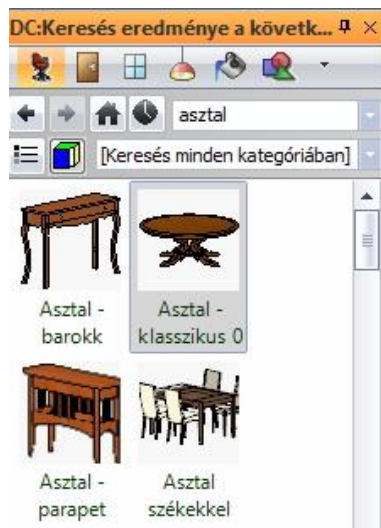


- Most már lekapcsolható az első fólia láthatósága. Kattintson az Előtér bútor elrendezés 1 nevű fólia sorában látható villanykörtét ábrázoló ikonra. Ennek hatására az sötétebbé válik.
- Nyomja meg az OK gombot a Fólia tulajdonság kezelő jobb alsó sarkában.

A két karosszék és a kávézó asztal most eltűnt, mivel az őket ábrázoló fólia láthatóságát lekapcsolta – ez a lépés megfelel annak, mint amikor a valóságban ezt a pauszpapírt kihúzza a másik rajz alól.

A második alternatíva megrajzolása

- Kattintson a bal oldali Oldalmenü alján található DC: Objektumok fülre, s megjelenik a Design Center.
- A Design Center keresőjét használva keresse meg a Karosszék 01 objektumot.
- A Design Center alsó részén megjelenik a Részletek panel. Itt kattintson a **További beállítások** sor végén megjelenő **három pontot tartalmazó Módosítás gombra**.
- A Megjelenő párbeszédablak jobb felső részén állítsa be a Fólia tulajdonságot Előtér bútor elrendezés 2-re. Ezzel most meghatározta, hogy amikor a kiválasztott objektumot elhelyezi, akkor a program már eleve a kiválasztott fóliára tegye. Nyomja meg az OK gombot.
- Helyezzen el a Karosszék 01 objektumból egy példányt a rajzra az előtér bal oldali ablaka elé.
- Az elhelyezett karosszéket jelölje ki és a forgatás menü használatával forgassa el a karosszéket úgy, hogy hátlapja az ablak felé nézzen (Ezt a Forgatás markerre kattintva érheti el a Forgatás +90 fokkal utasítás segítségével.)
- Keresse meg és helyezze el a karosszék előtt az Asztal – klasszikus 01 nevűt is.



Jelenleg a második alternatíva 2D rajzát láthatja. A 3D modell egyelőre mindkét elrendezést egyszerre ábrázolja, erre rövidesen kitérünk. Ennek a fejezetnek a befejezéseként újból az első alternatívát tesszük láthatóvá az alaprajzon. Tegye a következőket:

Váltás az előző rajzi alternatívára

- A program felső eszköztárának segítségével nyissa meg a Fóliakezelőt.
- Keresse meg az Előtér bútor elrendezés 1 fóliát és kattintson a saját sorában megjelenő lakat ikonra. Ezzel egyszerre fel is kapcsolódott a fólia láthatósága és szerkeszthetővé is vált a tartalma, vagyis látható és mozgatható/forgatható lesz mindaz, ami ezen a fólián helyezkedik el. Aktiválja ezt a fóliát a korábban tanult módon.
- Keresse meg az Előtér bútor elrendezés 2 fóliát és kattintson a saját sorában megjelenő villanykörte ikonra. Ezzel lekapcsolta a láthatóságát.



- Nyomja meg a párbeszédablak jobb alsó sarkában megjelenő OK gombot.

Az alaprajz most már az elsőként megrajzolt elrendezési alternatívát jeleníti meg. A 3D nézet ezzel szemben most mindkét állapotot egyszerre ábrázolja. Eljött az ideje annak, hogy megismerkedjen azzal, hogyan tudja az alaprajzi állapotnak megfelelő tartalmat megjeleníteni a 3D modellben!

2.4.6. Játék a modellel – A „3D kalapács”

Az ARCHLine.XP® az esetek többségében leveszi a tervező válláról a modell folyamatos frissítésének feladatát. Erre sok példát láthatott eddig, kezdve a falak rajzolásával, a már megrajzolt elemek másolásán keresztül, akár azok tulajdonságainak módosításáig, a változásokat folyamatosan követhette a 3D ablakban is.

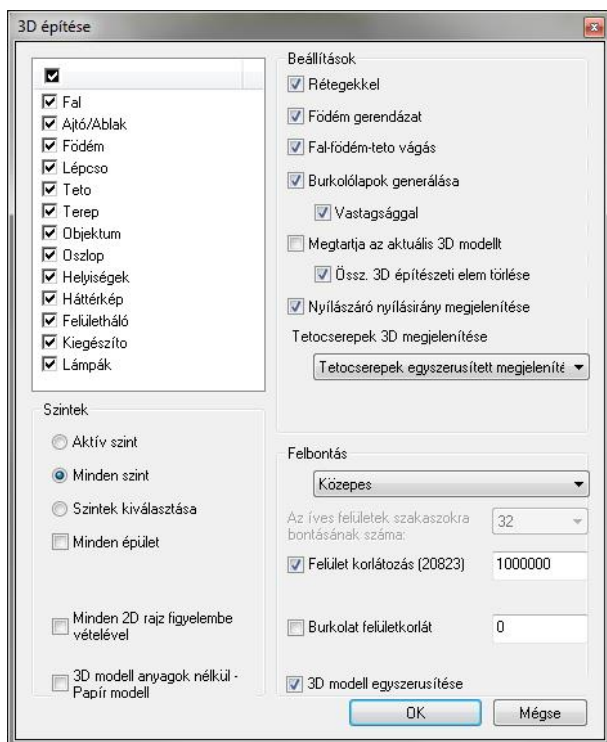
Az olyan esetekben azonban, amikor a modell frissítésének automatikus végrehajtása lelassítaná a projekttel való munkát, javasoljuk, hogy kapcsolja ki az opciót: **Nézet menü – 3D frissítés**

A 3D (újra)építése

- Kattintson a program alsó eszköztárán megjelenő 3D-s modell létrehozása/frissítése ikonra, amely egy kalapácsot ábrázol.



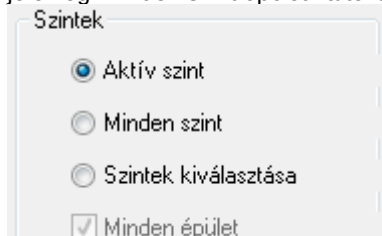
- Figyelem: két egymáshoz hasonló ikont is látni fog. Ezúttal a sárga nyelű bal oldalira van szükség.
- Megjelenik a 3D építése párbeszédablak. Hagyon mindent alapértelmezett állapotban, és nyomja meg az OK gombot a párbeszédablak alján.



Figyelje meg, hogy amint az OK gombot megnyomja, a program elkezd dolgozni, és rövidesen megjeleníti az alaprajznak megfelelő állapotot. Lehetősége van arra is, hogy a jelenlegi állapotnak csak egy részét, például csak a Földszinten látható elemeket jelenítse meg.

Csak az aktív szint megjelenítése

- Kattintson ismét a 3D-s modell létrehozása/frissítése ikonra.
- Megjelenik a 3D építése párbeszédablak. Keresse meg a bal alsó negyedben látható Szintek keretezett részt és a jelenlegi Minden szint opciót változtassa meg Aktív szintre, majd nyomja meg az OK gombot a párbeszédablak alján.



Az OK gomb megnyomását követően a program újra dolgozni kezd, és rövidesen megjeleníti a modellt úgy, hogy csak azok az elemek legyenek láthatóak, amelyeket a jelenleg az alaprajzon látható Földszint nevű szinten rajzolt meg. Ez az ábrázolás kiváló eszköz lehet arra, hogy egy félig felülnézeti, úgynevezett babaház nézetet készítsen az alaprajzról.

Ha újból a teljes modellt szeretné látni, akkor ismét a Minden szint opciót választva újra kell generálni a modellt.

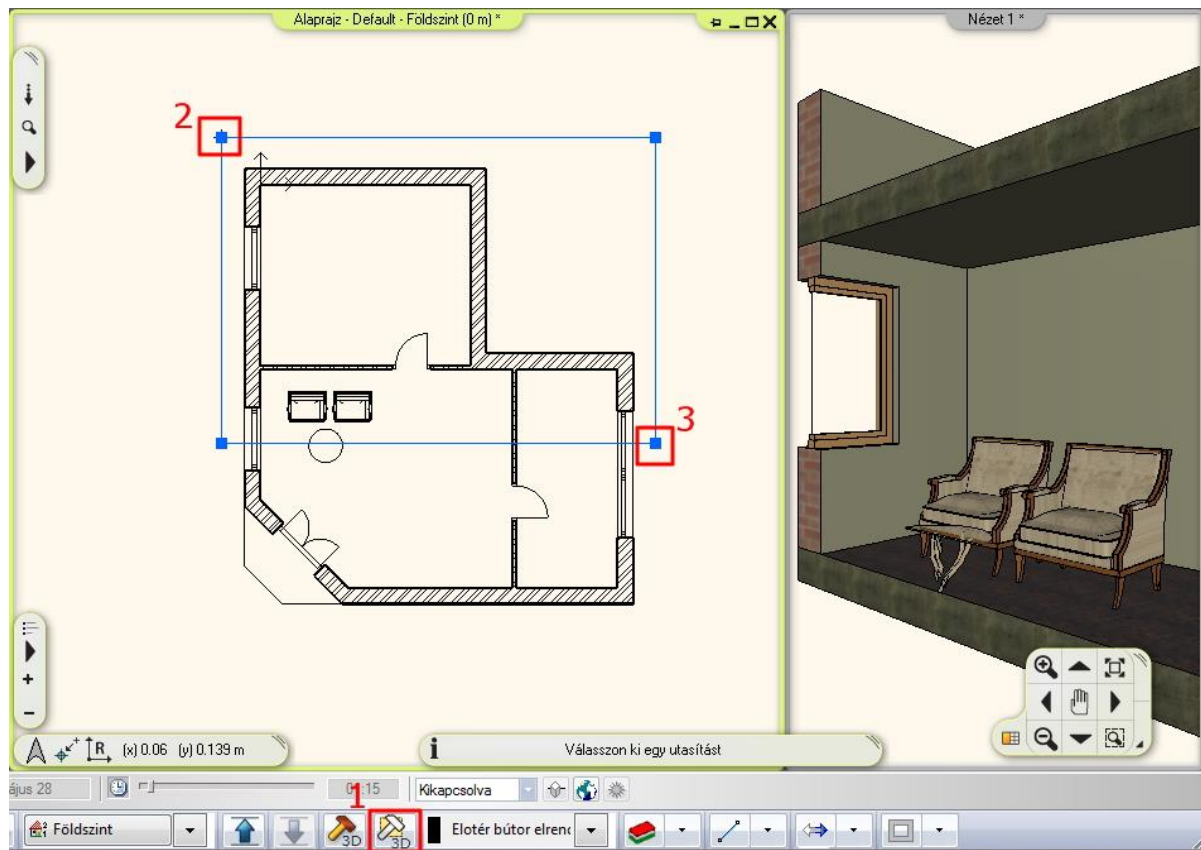
A teljes 3D (újra)építése

- Kattintson ismét a 3D-s modell létrehozása/frissítése ikonra.
- Megjelenik a 3D építése párbeszédablak. Válassza a Minden szint opciót, és az OK gomb megnyomásával építse meg újból a teljes modellt.

Az előzők mellett arra is lehetősége van, hogy „félbevágja” a modellt, és így egy érdekes, térbeli metszet jellegű 3D nézetet hozzon létre a tervéről.

Téglalappal kijelölt részlet megjelenítése

- Jelenítse meg az 2D rajzot úgy, hogy a teljes alaprajz látható legyen.
- Keresse meg a program eszköztárában a 2D -> 3D téglalappal az összes szinten nevű gombot, ami az eddig használt 3D kalapács mellett található közvetlen jobbra, és egy téglalappal keretezett kalapácsot ábrázol (1).
- Mozgassa az egeret a rajzterület bal felső sarkába, s kattintson (2). Ezzel elhelyezte a téglalap első sarokpontját.
- Mozgassa az egeret most úgy, hogy a rajzolt téglalap alsó éle félbevágja a modellt nagyjából ott, ahol a karosszékek előtt a kerek kávézóasztalt elhelyezte. Vigye az egeret a rajz jobb szélére és kattintson egyet (3).



Rövid időn belül megjelenik a modellnek az imént megrajzolt téglalap élei mentén elvágott modellje.

- Építse újra az összes szintet ábrázoló teljes modellt az eddig tanultak szerint.

Sok egyéb módja létezik még a modell különböző módokon történő szűrésének. Befejezésül egy a tervezési munka során szintén nagyon hasznos 3D szűrést tanulhat meg, amikor csak az alaprajzon kijelölt elemeket jeleníti meg a program.

Csak a kijelölt elemek 3D megjelenítése

- Jelölje ki az alaprajzon a két karosszéket és az előttük elhelyezett asztalt.
- Kattintson az elsőként használt (a kettő közül a bal oldali) 3D kalapácsra.



Az előző lépések hatására a program ezúttal csak a 3 kijelölt tárgyat jeleníti meg a modellben. Ez a lehetőség kifejezetten hasznos lehet akkor, amikor a tervezési munka során egy összetett rajznak csupán egy jól meghatározható kisebb részére szeretne összpontosítani, és ezt a modellben is szeretné ideiglenesen elkülönítetten/kiemelten szemlélni.

- Építse újra a teljes modellt a tanult módon.

2.4.7. Mentés másként – A projekt tartalma

Befejezésül megismerkedhet azzal, hogy pontosan mit is tartalmaz a projekt, és elmentheti azt egy újabb projektfájlba. Először nézzük meg, hogy miért is van erre egyáltalán szükség.

Csakúgy, mint a más alkalmazásokkal való munka során, az ARCHLine.XP®-vel készült munka különféle fázisainak mentésére is többféle okból lehet szüksége. Ezek között az okok között az egyik legfontosabb az „Egy fájl nem fájl” elve,

ami nem jelent mást, mint hogy ha csak egyetlen fájlban van meg a munkája, és ha az valamilyen okból elvész, pl. kitörli vagy megsérül, akkor másodpéldány hiányában a teljes addigi munkája elvész!

Bár a korszerű adattárolók egyre biztonságosabb módszerekkel igyekeznek megóvni az adatait és munkáját, jobb, ha saját maga gondoskodik arról, hogy a munkájából ne csupán egyetlen változat, és ne csupán egyetlen példány álljon a rendelkezésére.

Projekt mentése másként

- Válassza a főmenüben a Fájl / Projekt mentése mint... menüpontot.
- A megjelenő párbeszédablak mutatja, hogy jelenleg a projektben két rajz, az alaprajz és a modell található. Nyomja meg a Mentés gombot a párbeszédablak alján.
- A megjelenő ablakban írja be a projekt új nevét „Alapozó oktatás 02.pro” és a Mentés gombra kattintva mentse el azt.

2.5. Összefoglalás

Gratulálunk!

Kiválóan teljesített egy komoly és nagyon hasznos mérföldkövet, befejezte az ARCHLine.XP® Alapozó oktatás tananyagát!

Ha most áttekinti újból az eddigi munkát jól láthatja, hogy az egészen egyszerű ám feltétlenül szükséges eszközök használatától végül eljutott az egészen összetett feladatok megoldásában is segítséget nyújtó eszközökhöz. A tananyag segítségével megismerkedhetett a pontos és precíz rajzolás módszereivel.

Az eddig tanultak segítségével most már feldolgozhat komplett alaprajzokat, legyen szó akár saját tervezési munkáról, vagy akár egy nyomtatott rajz újrarajzolásáról.

3. lecke: Fürdőszoba tervezés Burkolás

3. Lecke: Fürdőszoba tervezés - Burkolás

Ez a Lecke megmutatja, hogy hogyan lehet létrehozni egy fürdőszobát. Megtanítja a következő alapvető készségekre 2D-ben és 3D-ben:

- ❖ Alapvető építészeti tervezés: Helységforma ajtóval, ablakkal, padlóval és mennyezettel.
- ❖ Egyedi burkolás létrehozása: Fal és padló burkolása,
- ❖ Szaniterek alkalmazása a projektben.
- ❖ Listázás elkészítése a felhasznált burkolóanyagokból.
- ❖ Vizuális megjelenítés: fotórealisztikus/renderelt képek.
- ❖ Dokumentáció: 2D alaprajz, metszet, perspektíva és fal nézetek.
- ❖ Alkalmasság:a számítógépes tervezésben kezdőknek.

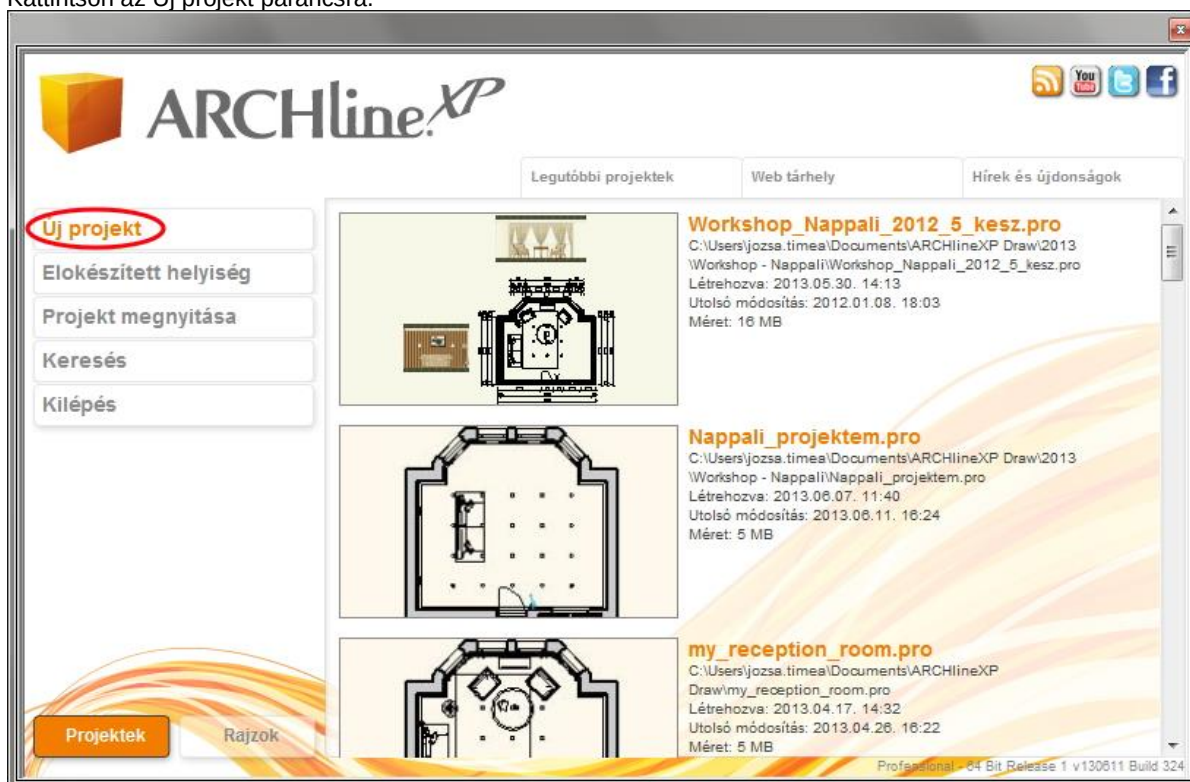
A Lecke alatt ezt a fürdőszobát fogjuk megtervezni:



- Nyissa meg a böngészőjét : http://www.youtube.com/watch?v=1N6DG8wC6uo&feature=player_embedded
- A képernyője a következőképpen nézzen ki: Nyomja meg a LEJÁTSZÁS gombot a bal alsó sarokban a videó lejátszáshoz és állítsa meg ahányszor csak akarja ugyanazon gomb lenyomásával.

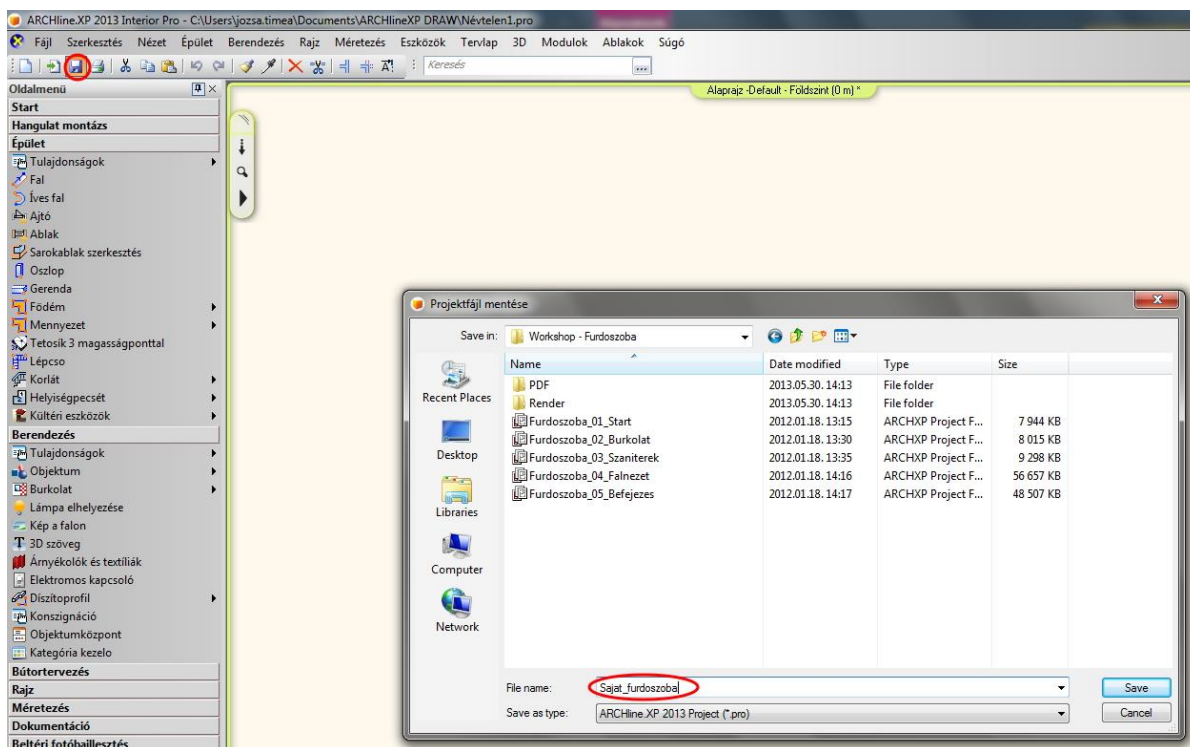


- Indítsa el az ARCHLine.XP® Interior programot, a képernyője az alábbiakhoz hasonlóan nézzen ki:
- Kattintson az Új projekt parancsra.



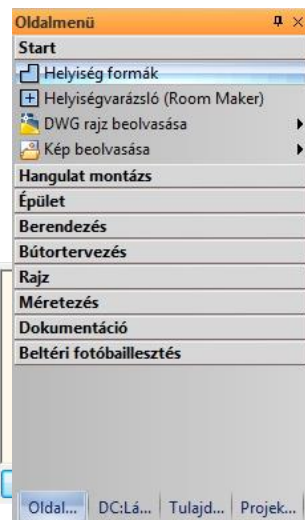
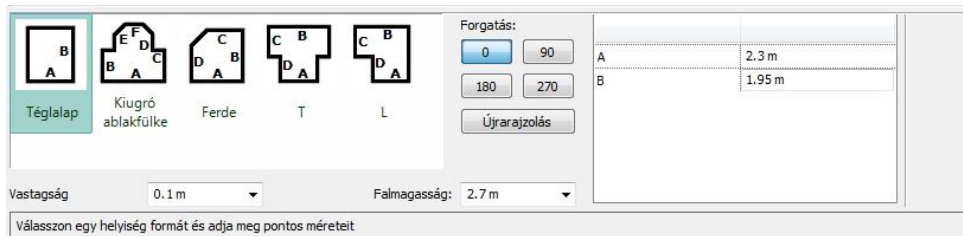
Projekt mentése

- Mielőtt elkezdi tervezni, javasoljuk, hogy mentse el a tervét egy valós projekt néven, mint pl. Saját fürdőszoba.pro.
- Kattintson a Fájl/Projekt mentése parancsra– majd írja be a kívánt fájl nevet. Képernyője a következőképp alakul:



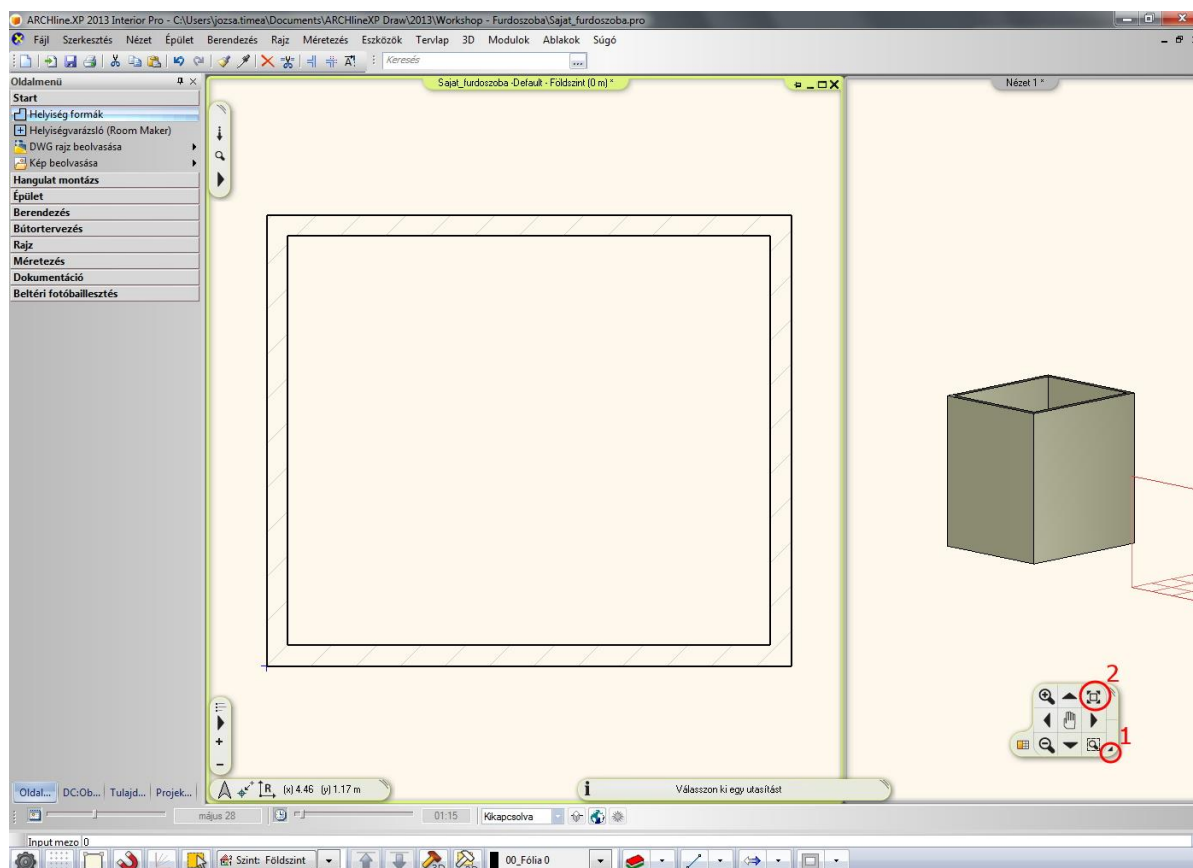
3.1. Helyiség formák

- Kattintson az Oldalmenü/Start/Helyiség formák: Válassza a Helyiség formák dialógból: **Téglalap** helyiség formát.
- Adja meg a helyiség pontos méreteit méterben: Írja be a következő belső falhossz értékeket: A: 2.3, B: 1.95.
- Fal tulajdonságai: Vastagság: 0.1m, Falmagasság: 2.7m,
- Kattintson a Bezár parancsra, majd az alaprajzon a bal egér gombbal kattintson az origóhoz közel, a helyiség forma elhelyezéséhez.



Optimális nagyítás

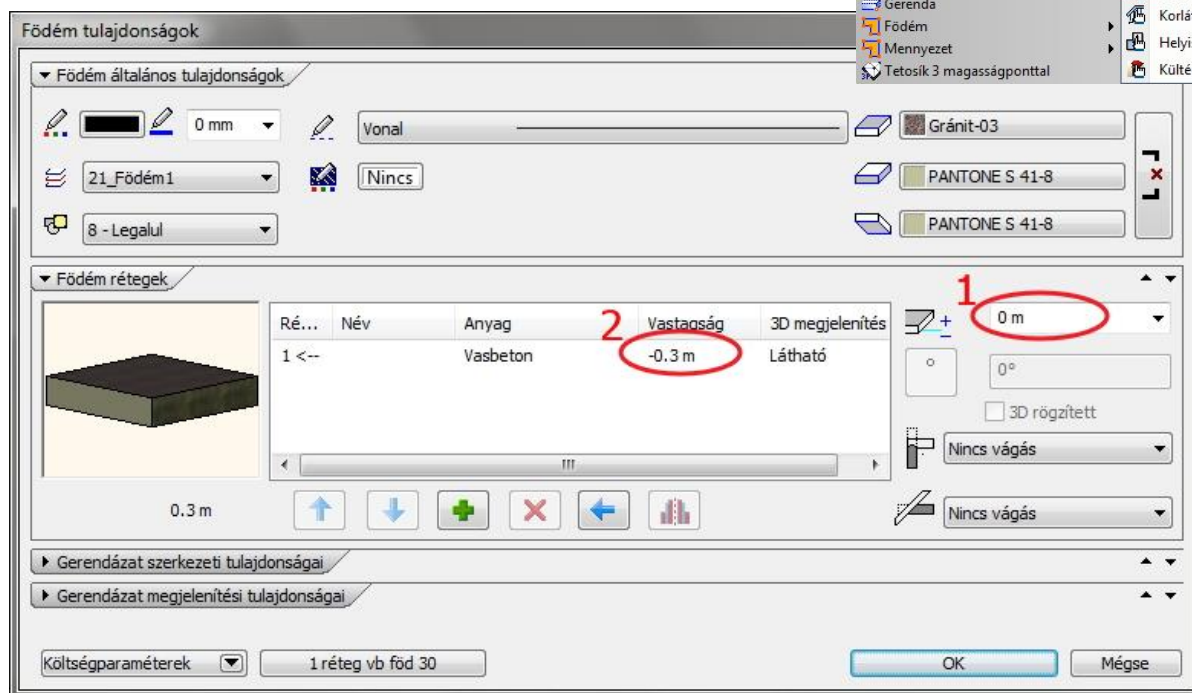
A képernyőn a következő elrendezést kell látnia: Ha az elhelyezett helyiséget csak részlegesen látja, kattintson a Navibar jobb alsó oldalán az ikonra (1), hogy a Navibar további parancsikonjai előjőjenek. Válassza ki az Optimális nézet parancsikont (2), amivel optimális nagyságra nagyítja a modellt.



3.2. Födém

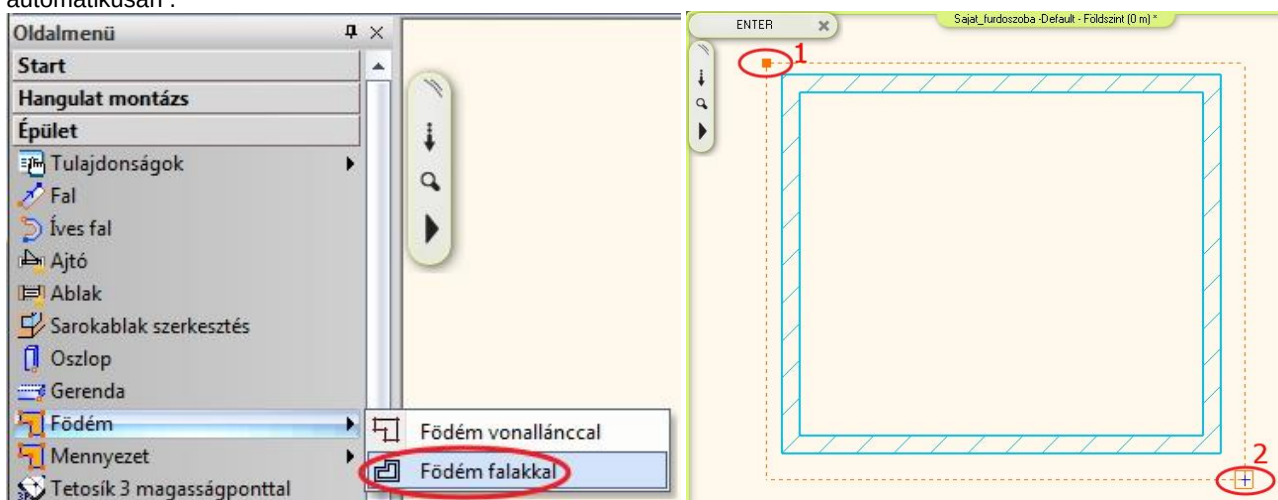
3.2.1. A födém paramétereit

- A födém paramétereinek beállítása: Oldalmenü- Épület- Tulajdonságok – Födém: Állítsa be az értékeket a dialóg ablakban:
- Relatív magasság (1): 0.0; Vastagság (2) : -0.3;

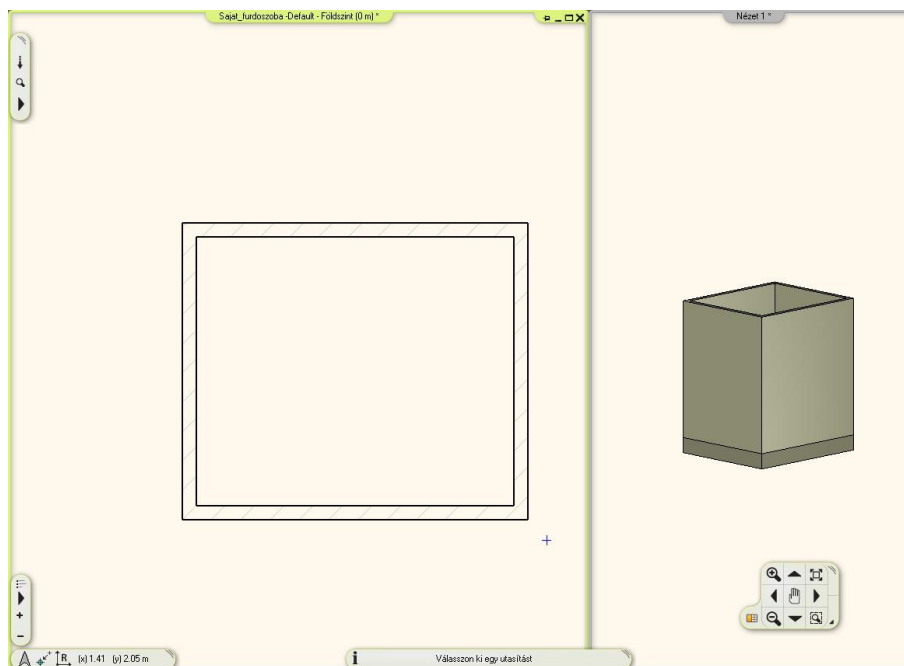


3.2.2. A padló elhelyezése

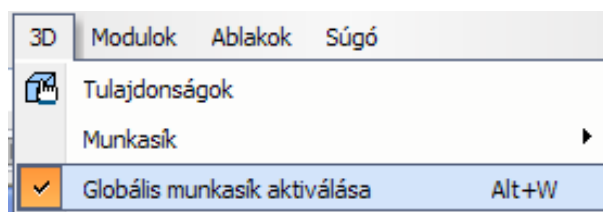
- Helyezze el a padlót: Oldalmenü - Épület- Födém – Födém falakkal.
- Válassza ki a falakat a kijelölő négyzettel lásd. (1,2) – Kattintson a modellen kívül (1) egyszer majd még egyszer (2) , hogy kijelölje azokat a falakat, amik alá födémeket szeretne elhelyezni.
- Utolsó lépésként kattintson az Enterre(3) a parancs végrehajtásáért. A program elkészíti a födémeket a 3D ablakban is automatikusan .



A képernyőnek a következőképpen kell kinéznie: A padló elkészült a falak alá. Nézzé meg a 3D ablakban.

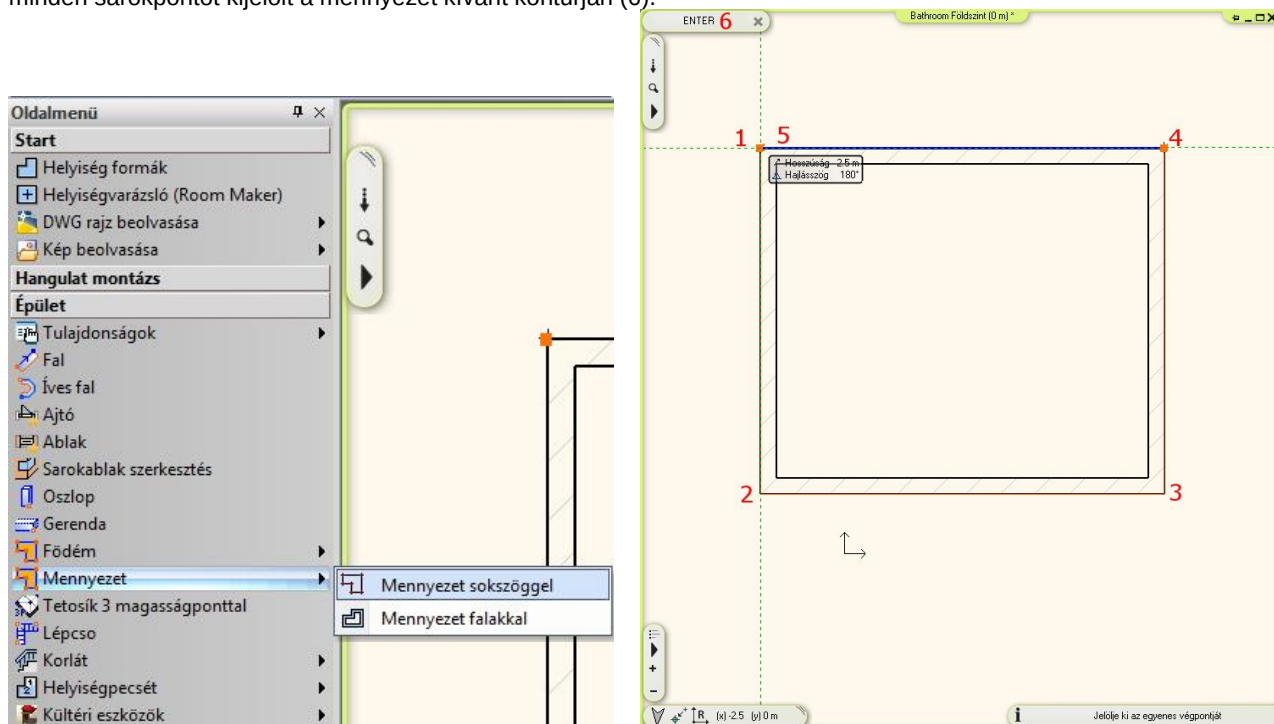


A 3D ablakban a globális munkasík (háló) aktív, ki- és bekapcsolni a 3D/Globális munkasík aktiválásával lehet.



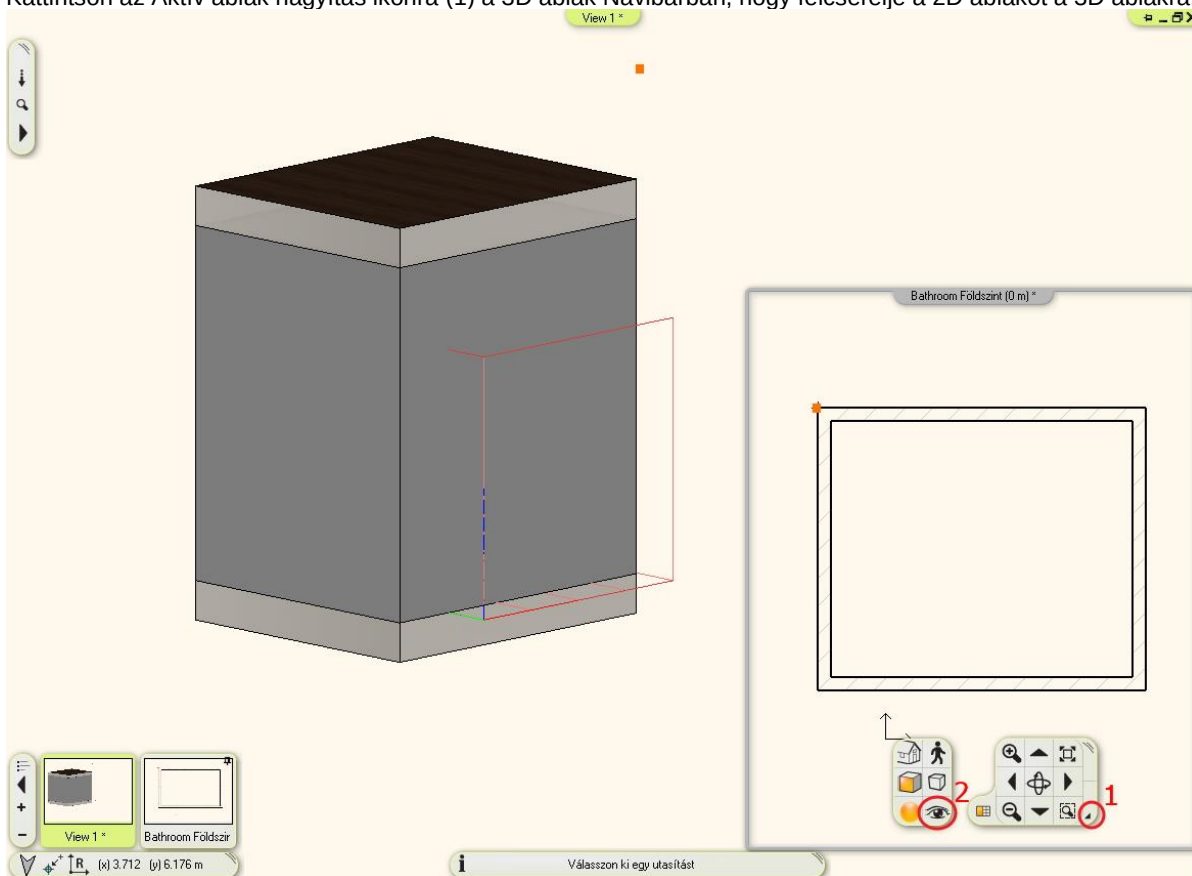
3.2.3. A mennyezet elkészítése

- Tegye aktívvá a 2D-s ablakot, kattintson az egér bal gombjával az ablakba.
- Készítse el a mennyezetet: Oldalmenü - Épület- Mennyezet – Mennyezet sokszöggel.
- Kattintson a fal külső sarokpontjaira minden pontot kijelölve, ahogy az ábrán látja. Kattintson az Enter parancsra miután minden sarokpontot kijelölt a mennyezet kívánt kontúrján (6).



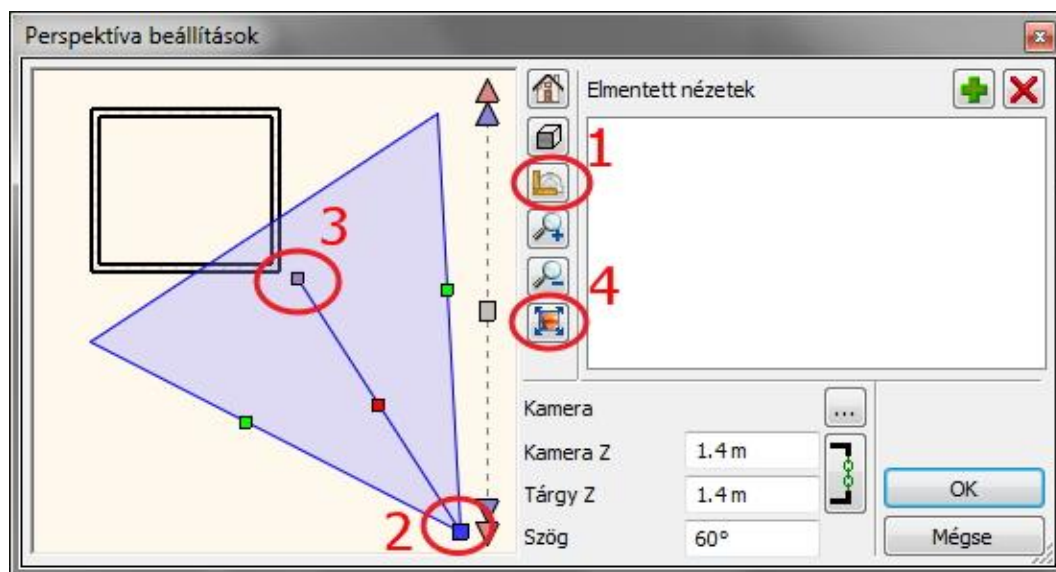
3.3. Perspektíva beállítása

- Aktiválja a 3D ablakot.
- Kattintson az Aktív ablak nagyítás ikonra (1) a 3D ablak Navibárban, hogy felcserélje a 2D ablakot a 3D ablakra.



Javasoljuk, hogy mentsen el néhány perspektívát. Az elmentett nézetek segítik a helyiség bemutatását.

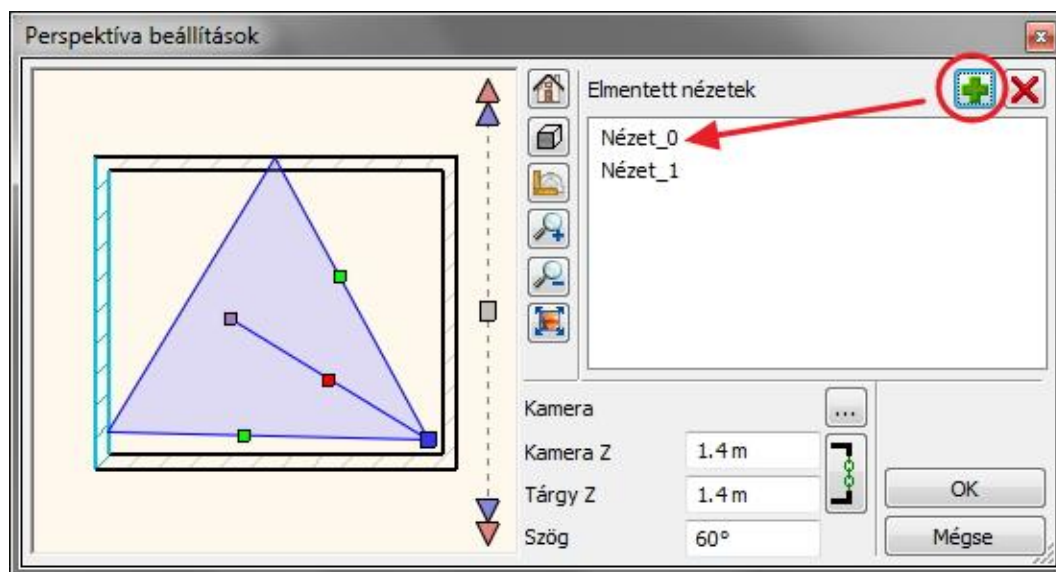
- Válassza ki a Perspektíva parancsot a Navibárból. Határozzon meg és mentsen el két nézetet.
- Kattintson az 2D nézet ikonra(1). Majd kattintson a Kamera pontra(2), fogja meg és húzza be a modellbe a bal alsó sarokba. Majd kattintson a Nézőpontra (3) és fogja meg, húzza el a fürdőszoba jobb sarkáig.
- Kattintson az Optimális nagyítás ikonra (4).



- Mikor kész van a beállításokkal kattintson a Zöld keresztre(1) és a beállított nézetek elmentődnek, majd kattintson az Ok-ra, hogy bezárja a dialógot.



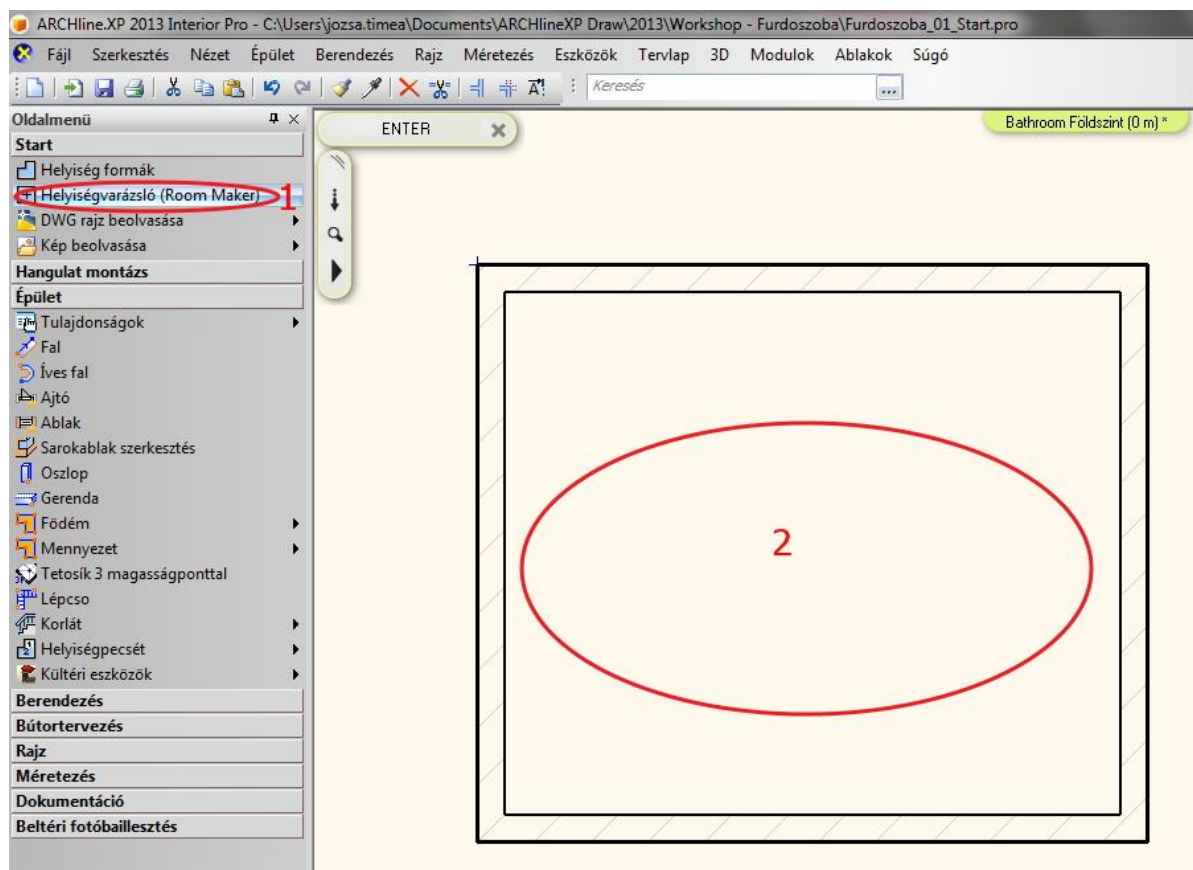
Több nézetet is el tud menteni. Ha több elmentett nézete van a PageUp és a PageDown gombbal tud váltani a Nézetek között.



3.4. Helyiségvarázsló

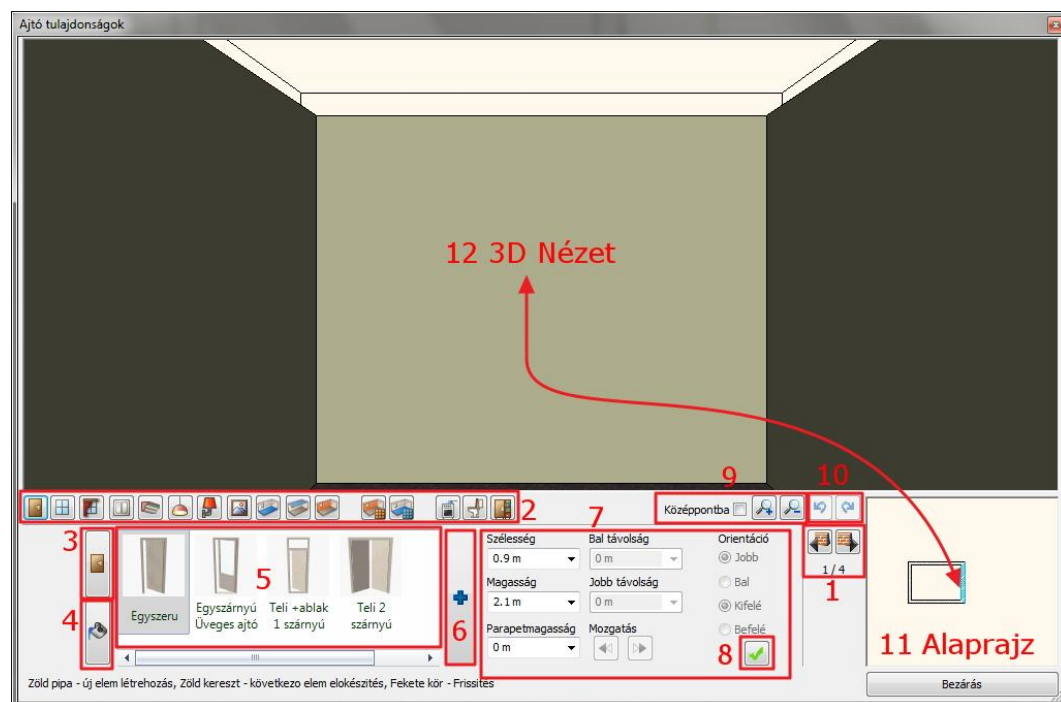
A Helyiségvarázsló egy olyan komplex eszköz, ami felgyorsítja egy üres helyiség berendezésének tervezési fázisát. Kezdjük azzal, hogy elhelyezzük az ajtót. Majd dekoráljuk a helyiséget ízlésünk szerint.

- Első lépésként: Oldalmenü /Start – Helyiségvarázsló (1)
- Kattintson az alaprajzi helyiségbe, ahogy az ábrán látja (2)



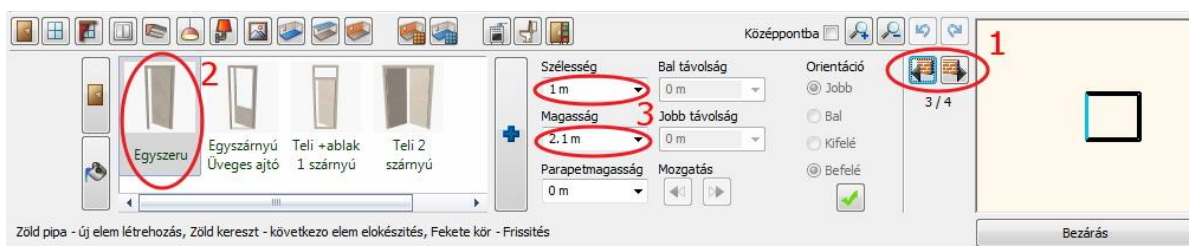
- A Helyiségvarázsló dialóg megjelenik a képernyőn.

1. Fal kereső
2. Eszköztár
3. Típus
4. Anyag módosítás
5. Kedvencek
6. Egyéb
7. Beállítások
8. Létrehoz
9. Kicsinyítés/Nagyítás
10. Visszavonás/Előre
11. Alaprajz
12. 3D nézet



3.4.1. Ajtó

- Válassza a ki a kívánt falat a Fal kereső ikon segítségével (1): A kiválasztott 1.9m-es falra helyezzük el az ajtót.
- Válassza ki az Egyszerű ajtó-t (2) a kedvencek közül és változtassa meg paramétereit: Szélesség: 1m Magasság: 2.1m (3).

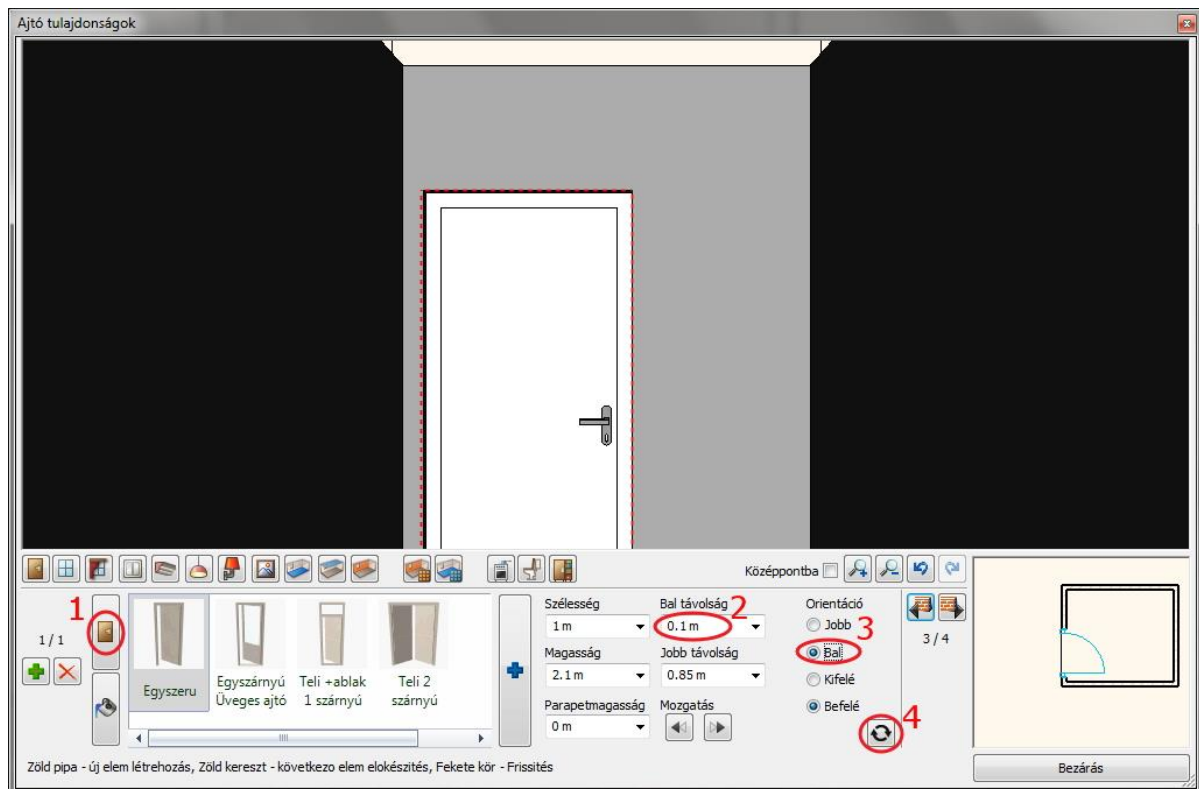


- Kattintson az Anyag módosítás ikonra(4).
- Válassza ki a Fényes fehér anyagot (5) a Kedvencekből.
- Kattintson a Zöld pipára (6) – a kiválasztott fal közepén helyezi el az ajtót a program.



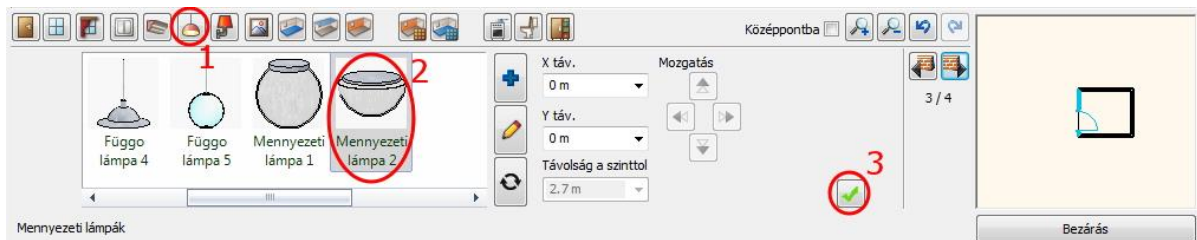
Ajtó paramétereinek módosítása

- Kattintson Típus ikonra (1), Változtassa meg a Bal távolságot 0.1m-re. (2)
- Változtassa meg az orientációt - Bal (3), Kattintson a Frissítés ikonra (4).



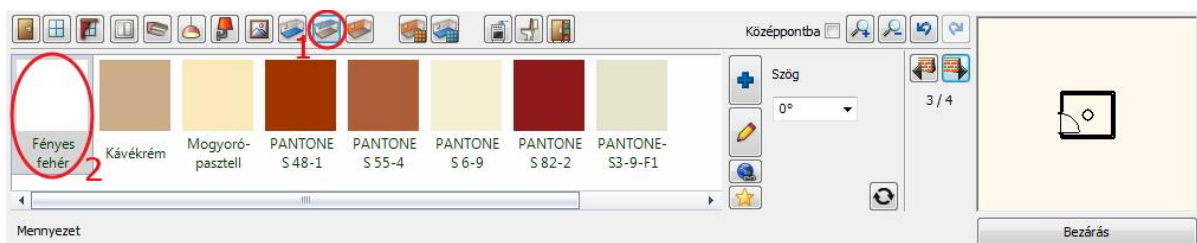
3.4.2. Mennyezeti lámpa

- Helyezze el a lámpát a plafonon. Nyomja meg az Eszköztár Mennyezeti lámpa ikont (1).
- Válassza ki a Mennyezeti lámpa 2-t(2) a kedvencekből.
- Kattintson a Zöld pipára (3) – elhelyezi a mennyezeti lámpát.



3.4.3. Mennyezet anyaga

- Kattintson az Eszköztárban a Mennyezet anyaga ikonra (1).
- Válassza ki a "Fényes fehér" nevű anyagot (2) a Kedvencek közül. Azonnal látja a változást.



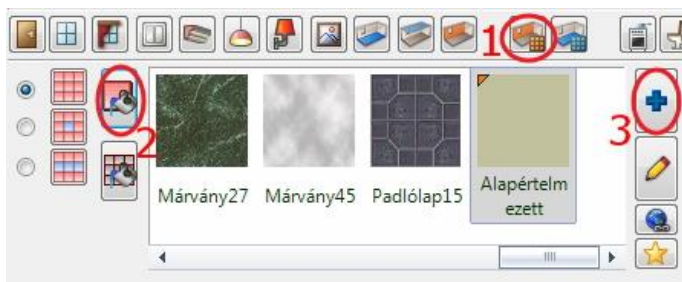
3.5. Helyiségvarázsló – Burkolás a falakon

A fürdőszoba minden falát a "metallic crema" csempével burkoljuk úgy, hogy a kád magasságát figyelembe véve a burkolat kiosztását 0.53m-től indítjuk. A leburkolt falakon dekorációként több sor csempét is módosítunk „metallic flower” dekor csempére. Lásd. a képen.

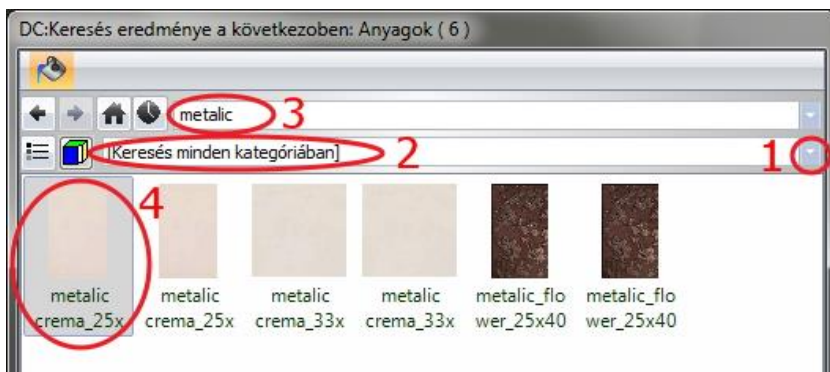


3.5.1. Burkolat – minden falon

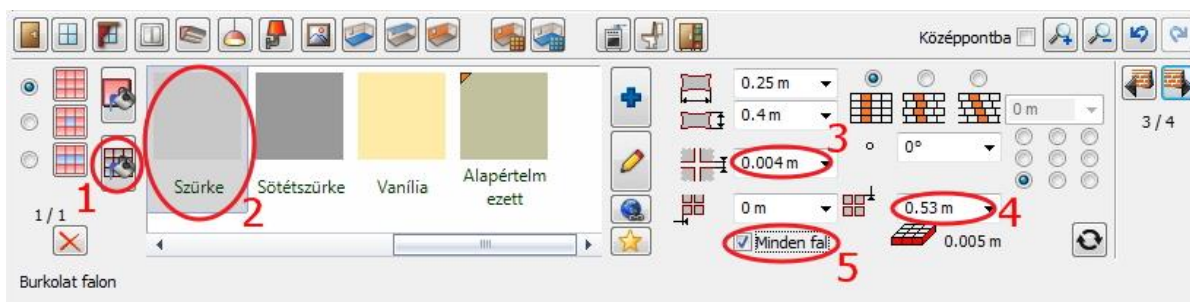
- Kattintson a Burkolat a falon ikonra(1).
- Kattintson a Burkolólap anyaga ikonra(2).
- Kattintson az Új elem kiválasztás a könyvtárból ikonra(3), megjelenik az Anyagok (DC)dialogus .



- Kattintson a nyílra (1) válassza ki a "Keresés minden kategóriában" –t (2)
- Írja be a keresett anyag nevét (3): „metallic”
- Minden anyag, aminek a nevében megtalálható a „metallic„ megjelenik.



- Kattintson a metallic crema 25x40-es anyagra (4).
- Kattintson az OK gombra, hogy bezárja a dialogust. A kiválasztott anyag bekerül a Kedvencek közé a Helyiségvárazslóban.
- Kattintson a Fuga ikonra(1) és válassza ki a Szürke színt a fuga anyagának (2);
- Adja meg a fuga szélességét: 0.004 m (3);
- Írja be a Függőleges eltoláshoz a 0.53m értéket (4), hogy a csempekiosztás ebből a magasságból induljon.
- Válassza ki a Minden fal parancsot(5) Kattintson a Zöld pipára.

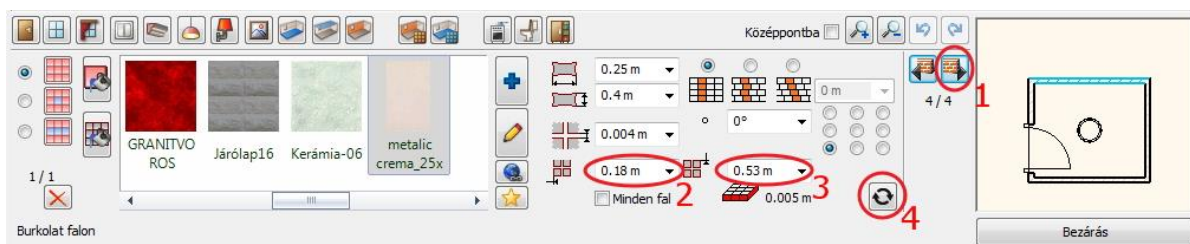


3.5.2. Burkolólapok módosítása

Lehetőség van a már elhelyezett burkolólapok cseréjére, valamint a kiosztás módosítására: függőleges és vízszintes eltolással.

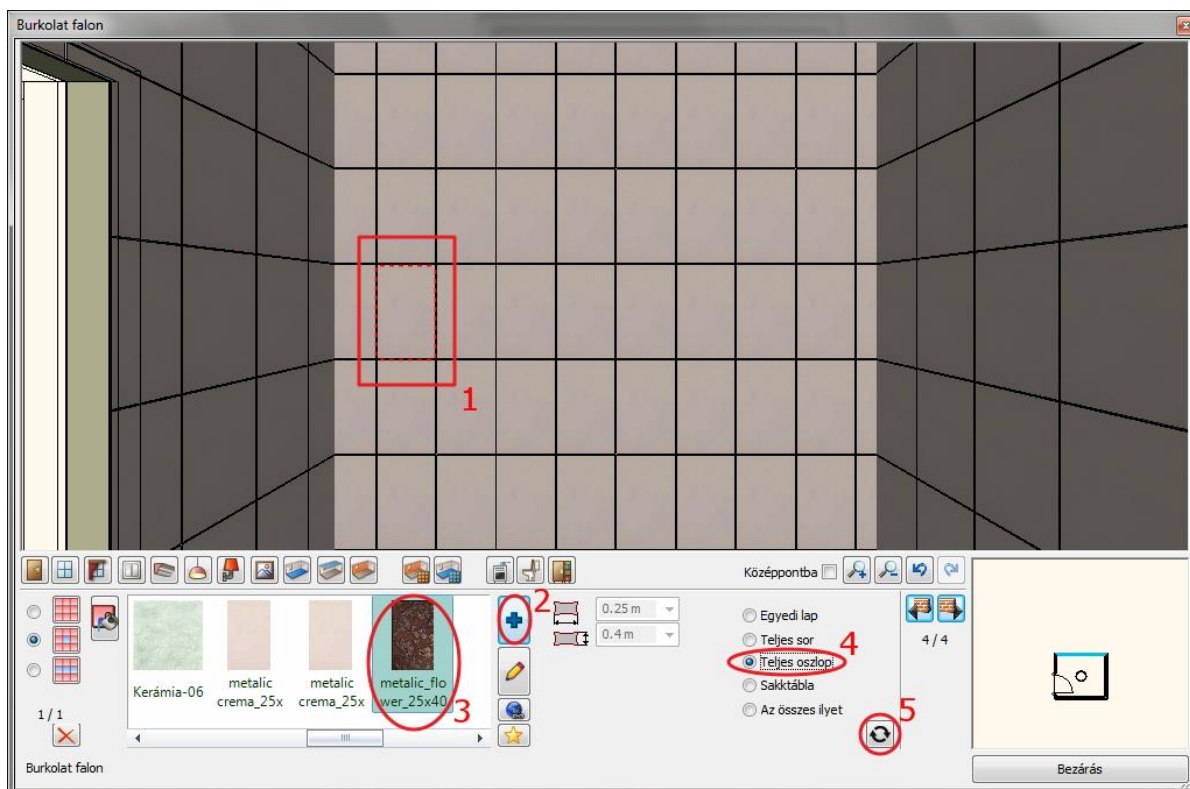
Burkolatkiosztás módosítása az 1. Falon:

- Válasszuk ki a következő falat a Fal kereső segítségével(1)
- Állítsa be a vízszintes eltolást: 0.18m (2) és a függőleges eltolást: 0.53m (3)
- Kattintson a Frissítés ikonra (4).

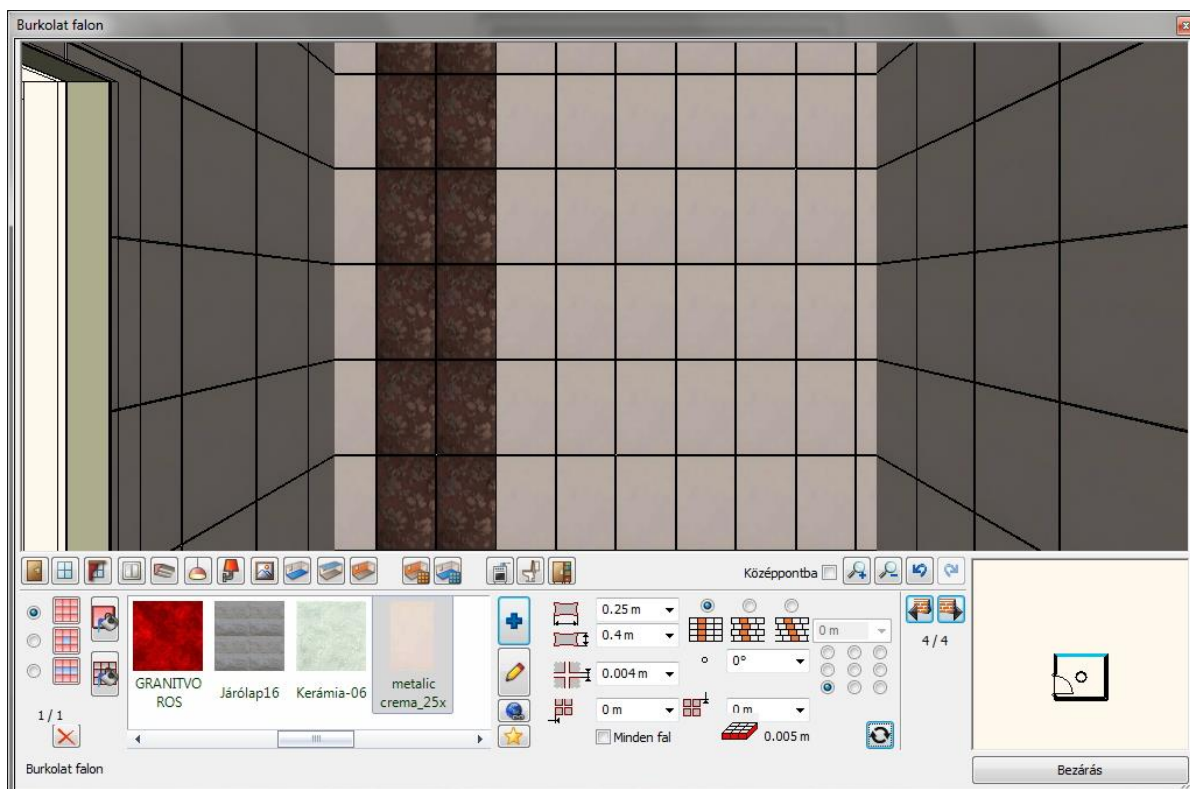


Dekorcsempe az első falon

- Kattintson a kiválasztott falon a második oszlop egyik csempéjére, amit szeretne módosítani, kicserélni (1).
- Válassza ki a „metallic flower” anyagot a Könyvtárból (2) és helyezze el a Kedvencek közé (3)
- Válassza ki a Teljes oszlop parancsot (4) és kattintson a Frissítés ikonra (5).

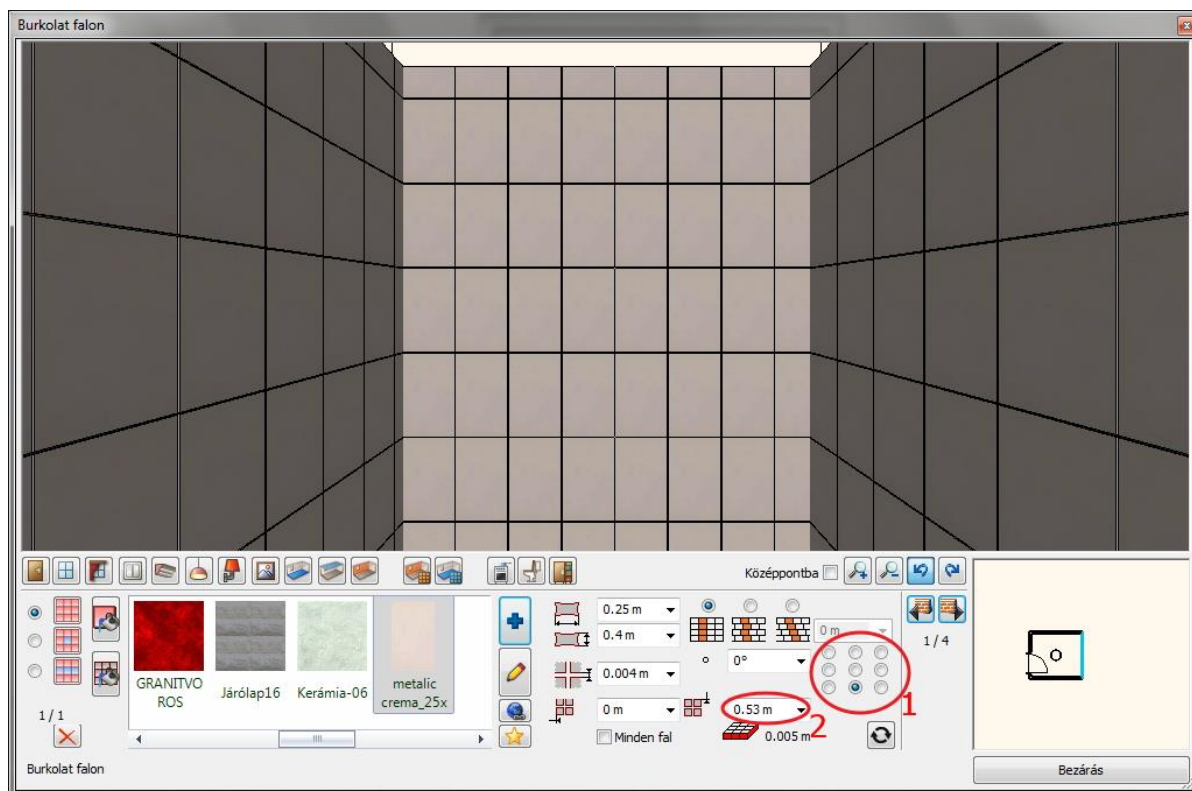


- Ismételje meg a folyamatot a 3.oszlop csempéire is (lásd. Kép).



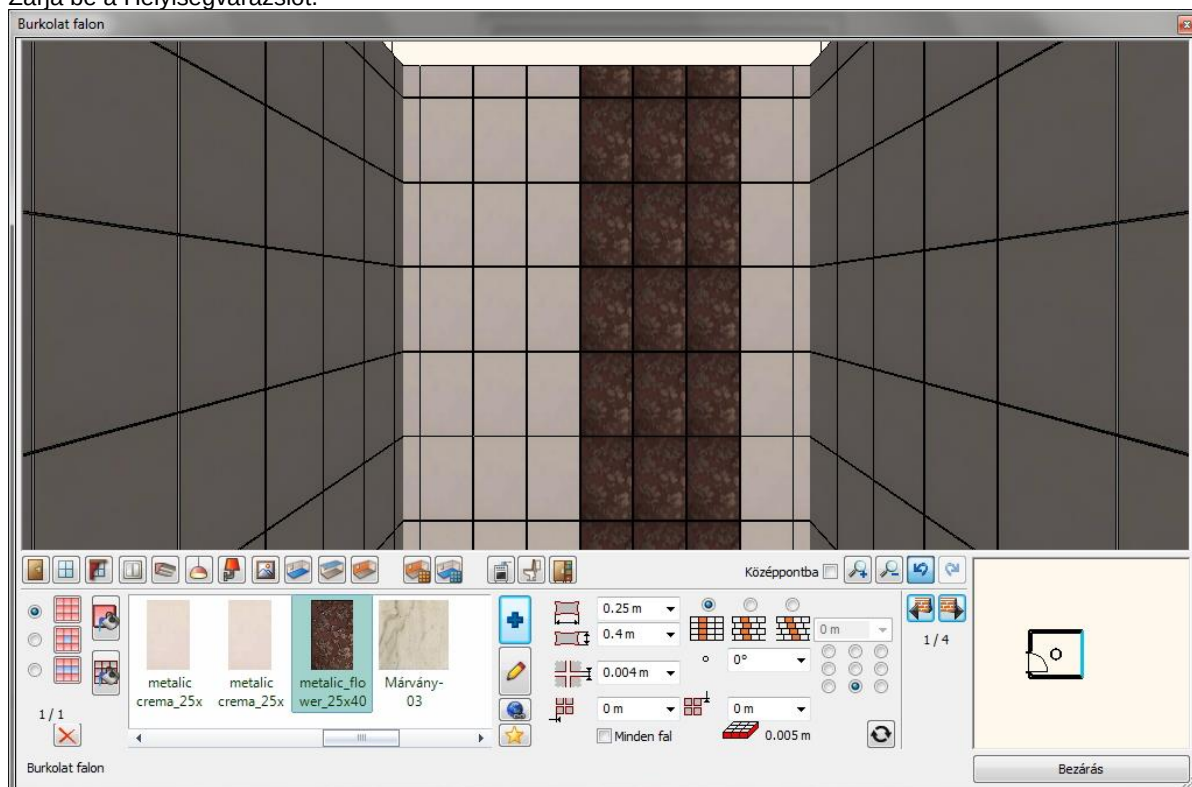
Burkolatkiosztás módosítása a 2. falon

- A Fal kereső segítségével válassza ki a következő falat, amelyen módosítjuk a burkolat kiosztását, középre igazítjuk.
- Kattintson az Igazítási háló alsó sorának középső mezőjébe, hogy beállítsa a burkolatkiosztás pozícióját(1).
- Adja meg a függőleges eltolás nagyságát(2): 0.53
- Kattintson a Frissítésre.



Dekorcsempre a második falon

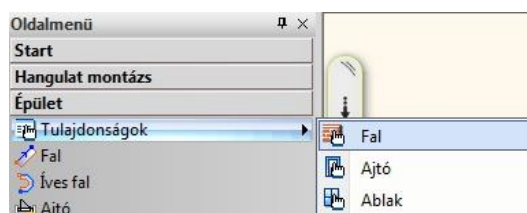
- Ismételje meg az előbbi folyamatot is a 4., 5. és 6. oszlop csempénél is a „metallic flower” anyagra (2.8.4)
- Zárja be a Helyiségvarázslót.



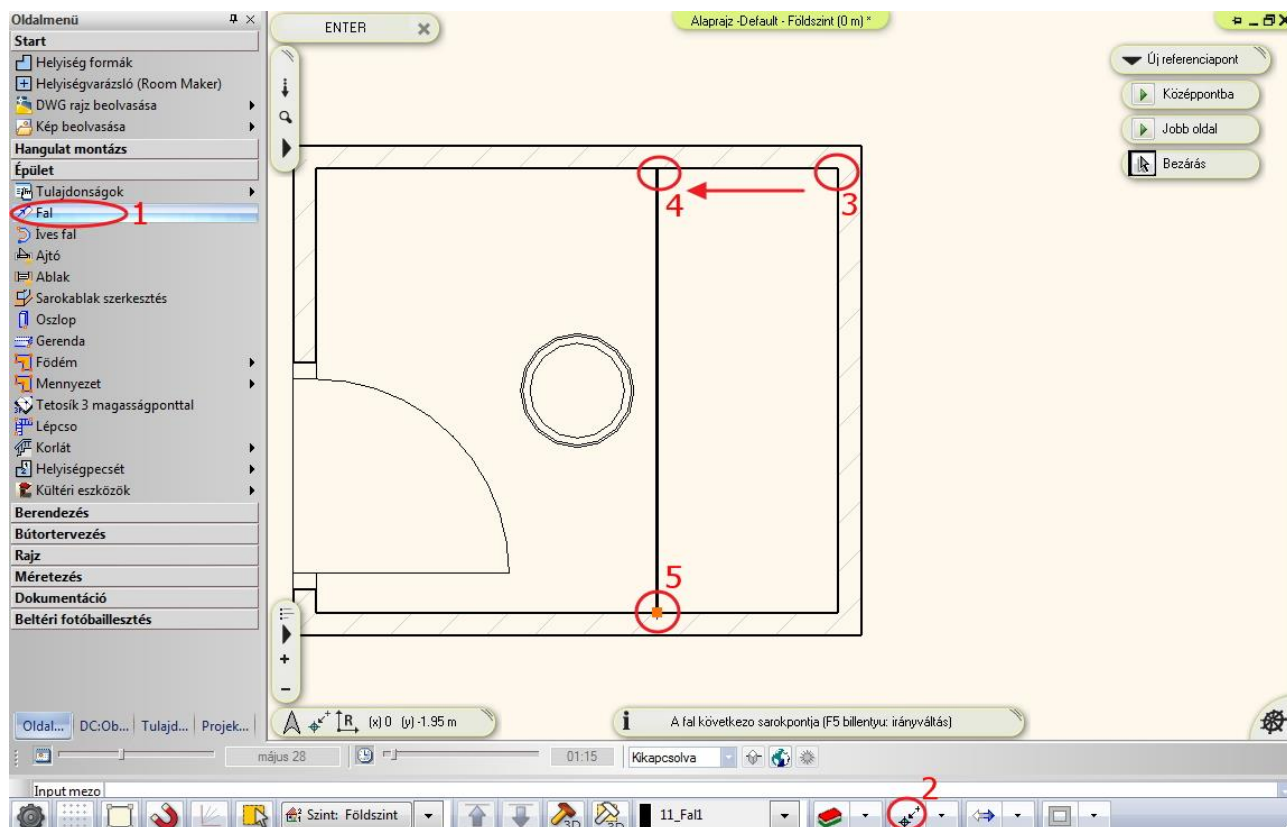
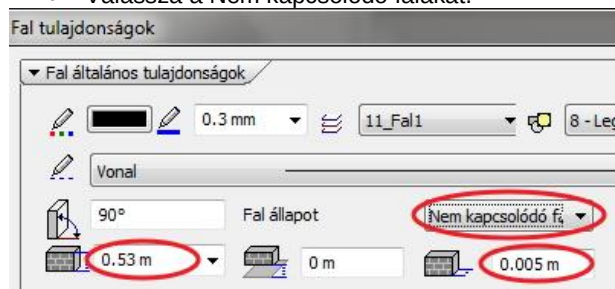
3.6. Előfal szerkesztése - Kád elé

Bemutatjuk, hogyan szerkesszünk a kád elé egy előfalat.

- Épület/Tulajdonságok/Fal;
- Módosítsa a fal Magasságát: 0.53m,Vastagságot: 0,005m



- Válassza a Nem kapcsolódó falakat.



Az előfalat az ajtóval szemkötti fallal párhuzamosan 0.8m távolságra helyezjük el.

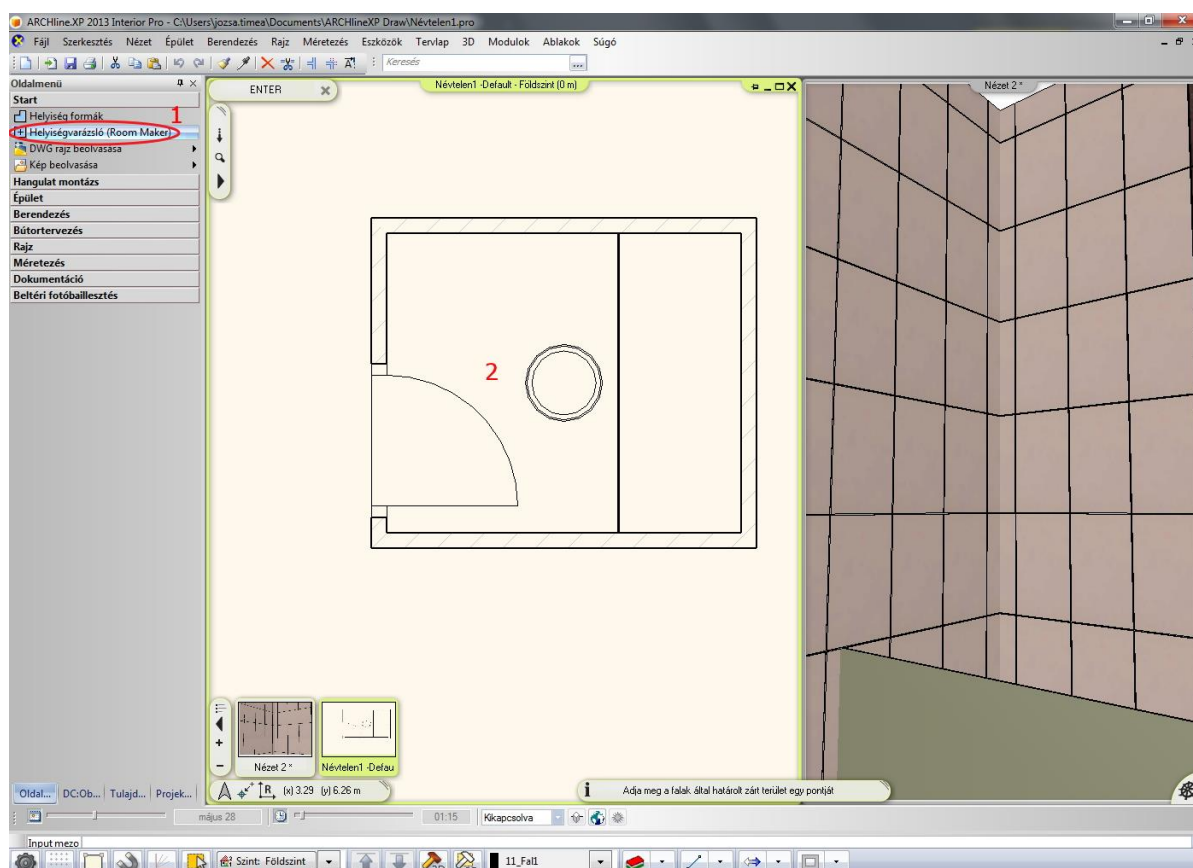
- Kattintson a Fal parancsra(1);
- Kattintson a Referencia pont megadásár ikonra (2);
- Kattintson a 3-assal jelölt Fal sarokpontjába, majd mozgítsa el az egerét a 4-es pont felé és gépelje be 0,8;
- Rajzolja meg a falat (Lásd. 4., 5.).

3.7. Helyiségvarázsló - Burkolás az előfalon és a padlón

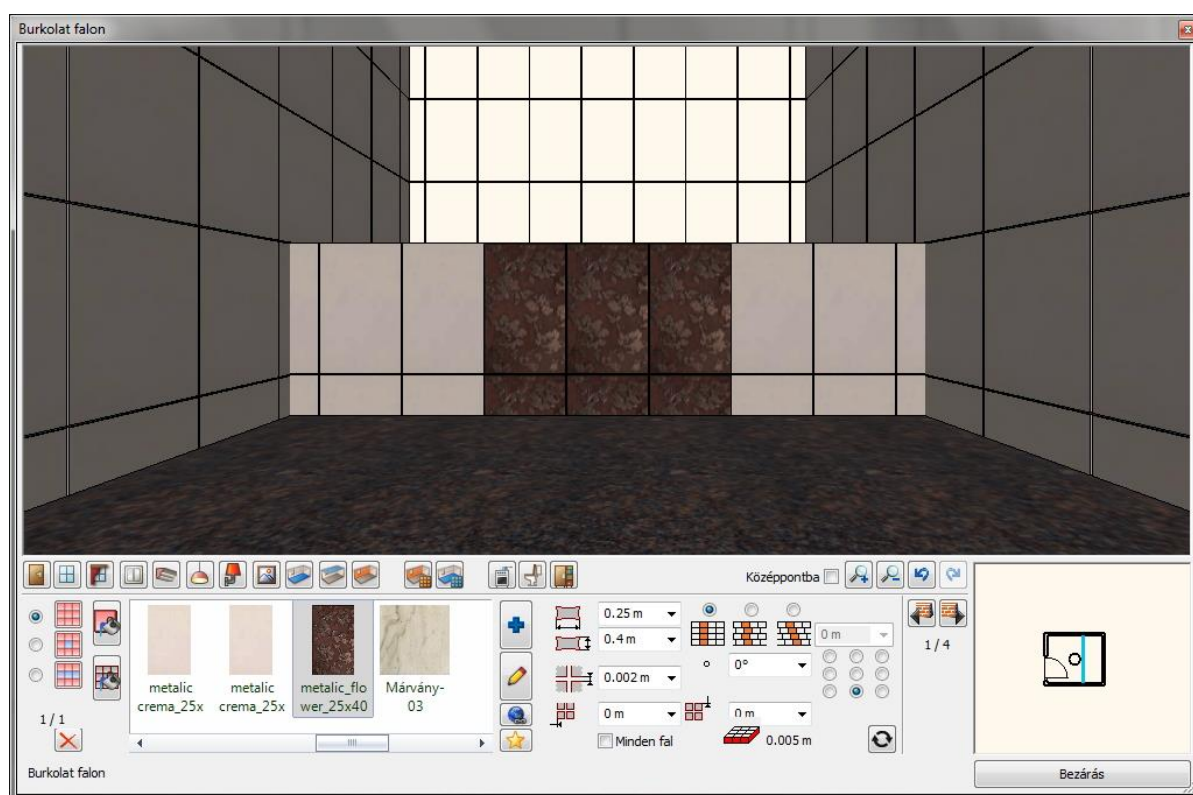
3.7.1. Burkolás az előfalon

A Helyiségvarázsló segítségével leburkoljuk a kád előfalát.

A kád előfala két részre osztotta a helyiséget így az ajtóhoz közelebb eső térbe kattintunk a Helyiségvarázslóval(1):

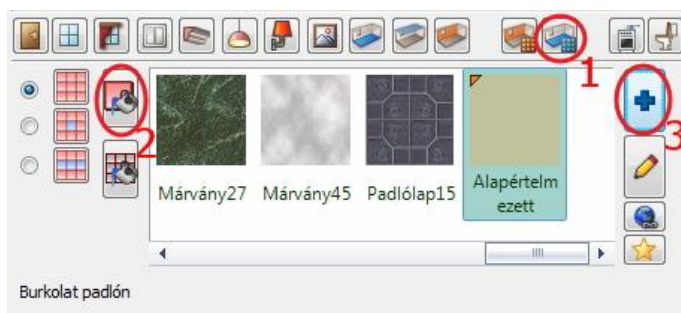


Használja a korábban bemutatott folyamatot az előfal burkolásához:

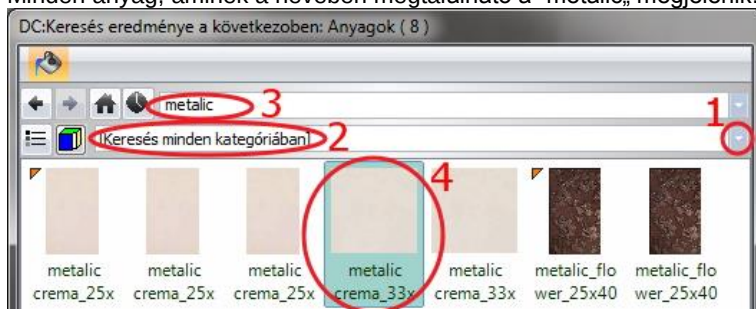


3.7.2. Burkolás a padlón

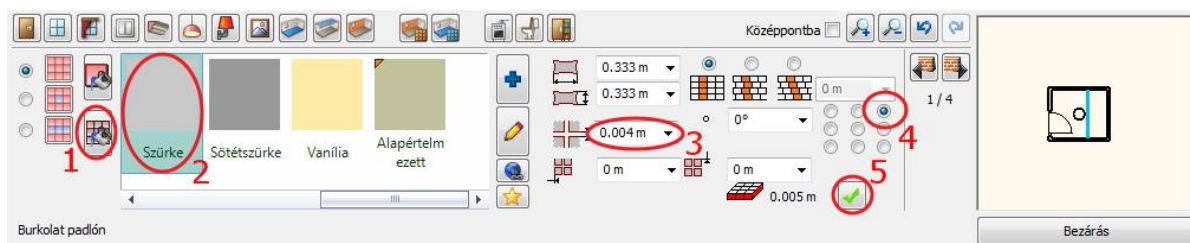
- Kattintson a Burkolat a padlón ikonra(1).
- Kattintson a Burkolólap anyaga ikonra(2).
- Kattintson az Új elem kiválasztás a könyvtárból ikonra(3), megjelenik az Anyagok (DC) dialógus .



- Kattintson a nyílra (1) válassza ki a “Keresés minden kategóriában” -t(2)
- Írja be a keresett anyag nevét (3): „metallic”
- Minden anyag, aminek a nevében megtalálható a “metallic”, megjelenik.



- Kattintson a metallic crema 33x33-es anyagra(4).
- Kattintson az OK gombra, hogy bezárja a dialógust. A kiválasztott anyag bekerül a Kedvencek közé a Helyiségvárazslóban.
- Kattintson a Fuga ikonra(1) és válassza ki a Szürke színt a fuga anyagának (2);
- Adja meg a fuga szélességét: 0.004 m (3);
- Adja meg az Igazítási háló jobb felső pontját (4).
- Kattintson a Zöld pipára.

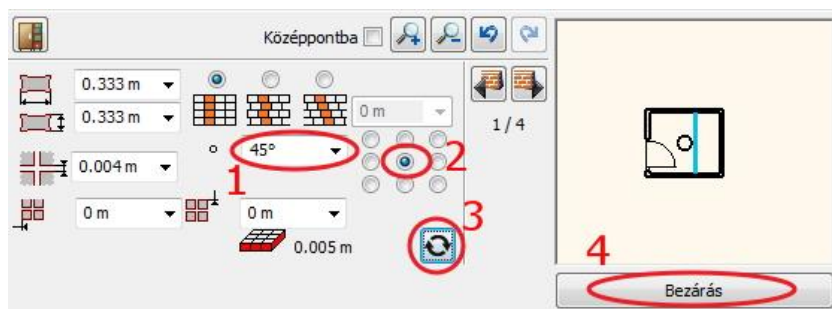


Burkolat módosítása

A már kiosztott burkolólapokat is lehet módosítani.

- Adjuk meg a Forgatási szögét : 45° (1)
- Kattintson a középső pontra az Igazítási hálóban (2).

- Kattintson a Frissítés ikonra (3).
- Zárj a be a Helyiségvarázslót(4).



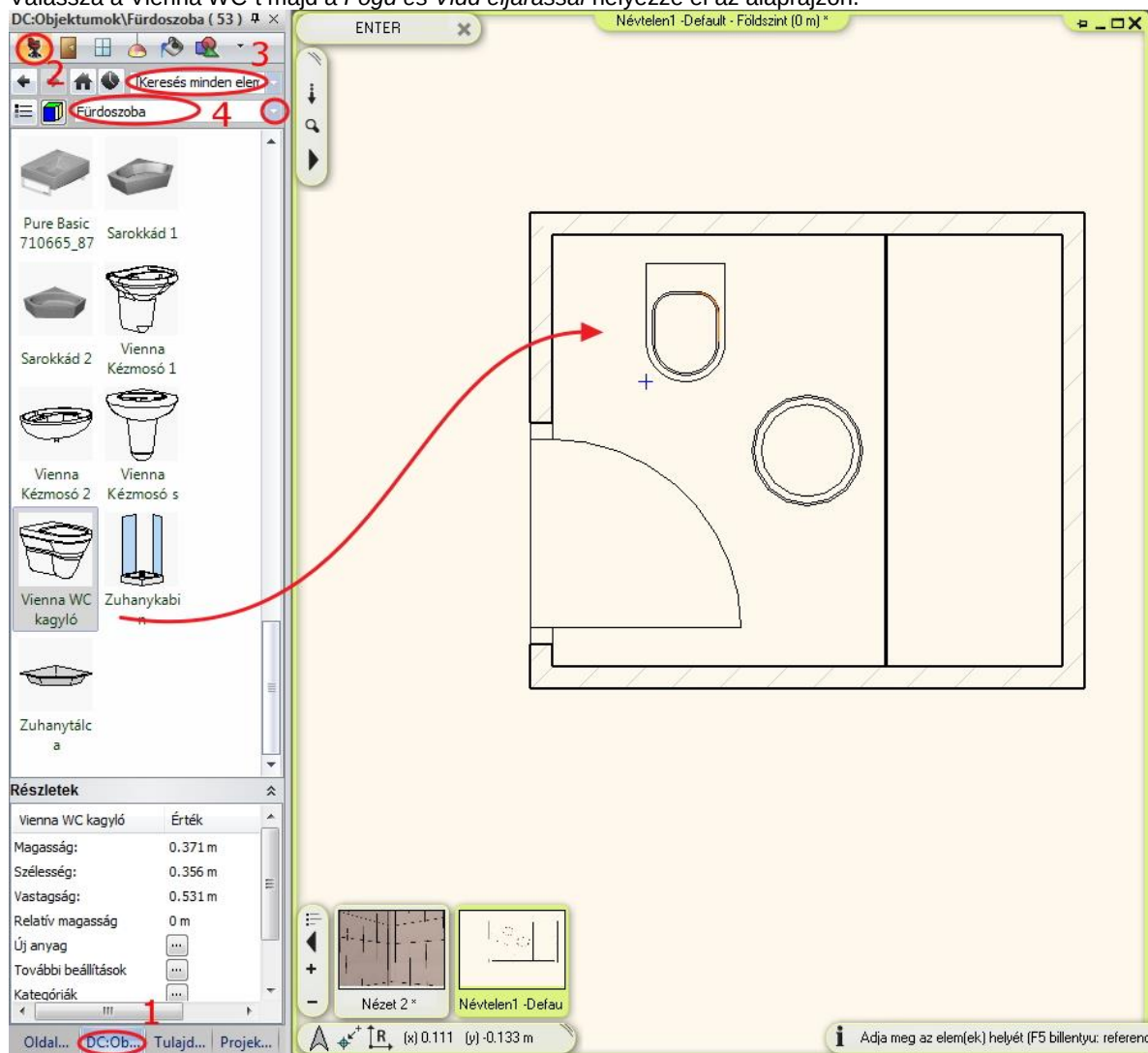
3.8. Saniterek

Legyen az alaprajzi ablak az aktív. Sanitereket helyezünk el az alaprajzon.

- Kattintson a DC: Objektumok parancsra (1). Válassza a Szék ikont (2). Ez az objektum könyvtár. Kattintson a Keresés minden kategóriában nyílra (3) majd válassza a Fürdőszoba mappát (4).
- A mappából választjuk ki a fürdőszoba bútorzatát a Fogd és Vidd eljárással.

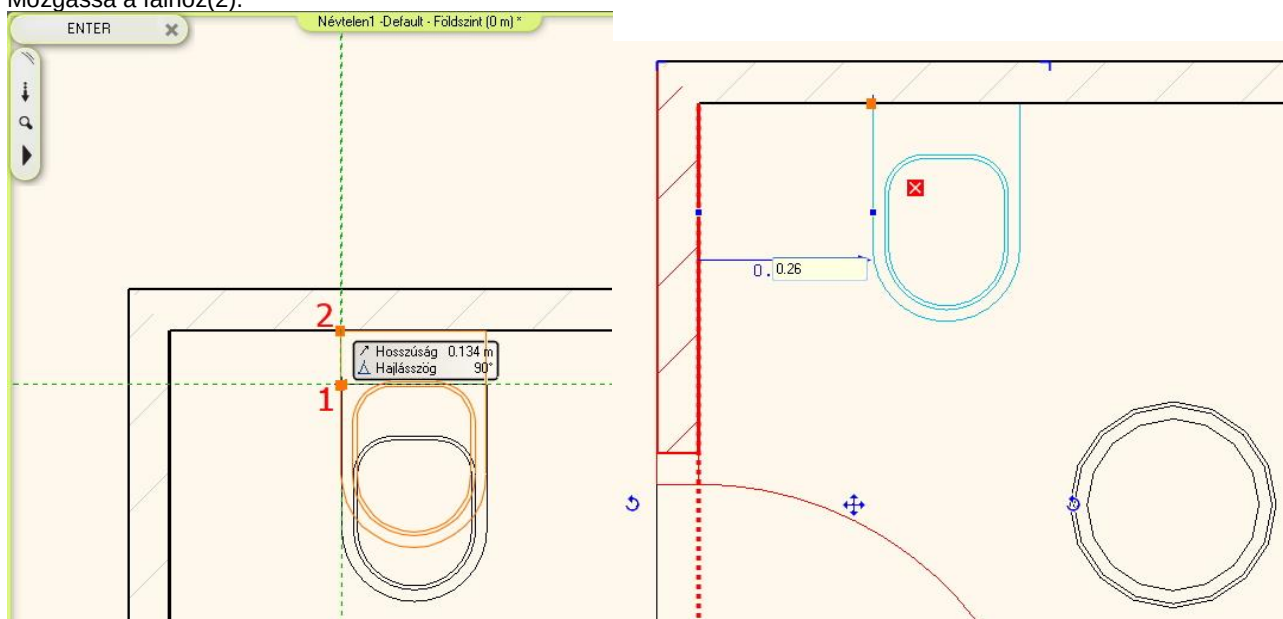
Fogd és Vidd eljárás lényege a következő:

- Jelölje ki az Egér bal gombjával a kiválasztani kívánt bútort.
- Nyomja meg a bal gombot az egéren, majd tartsa is lenyomva, hogy megragadja a kiválasztott bútort,
- „Fogd” a bútort,
- „Vidd” a bútort a kívánt helyre, majd engedd el.
- Válassza a Vienna WC-t majd a Fogd és Vidd eljárással helyezze el az alaprajzon.



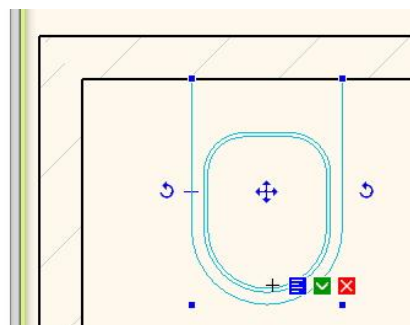
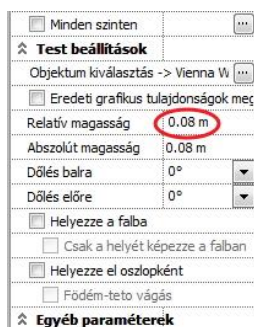
Mozgatás az alaprajzon

- Kattintson a Vienna WC objektumra. A kijelölést követően kattintson a Csomópontra (1). Válassza a "Mozgatás" parancsot felugró ablakból.
- Mozgassa a falhoz(2).



A következő lépésben a bal faltól 0,26m-re helyezzük el a WC-t.

- Kattintson a bal falra, majd nyomja meg és tartsa lenyomva a Shift-t.
- Kattintson a WC-re. A fal színe piros lesz.
- Kattintson a távolságot mutató nyílra és gépelje be a távolságot: 0.26. Enter
- Kattintson a WC-re és módosítsa a Relatív magasságát (bal oldali menüsor): 0.08



Mosdó és Kád elhelyezése

- Helyezze el az előző folyamat alapján a mosdót és a kádat:
- Mosdó:** Vienna Kézmosó 1, Relatív magasság: 0.35; Távolság: 0.17 a WC sarokpontjától,
- Kád:** Fürdőkád 80x170A, Szélesség:1.95 Mélység:0.8, Magasság:0.41, Relatív magasság: 0.14
- Helyezzen el egyéb kiegészítőket a Fürdőszoba kiegészítők mappából. Az eredmény:

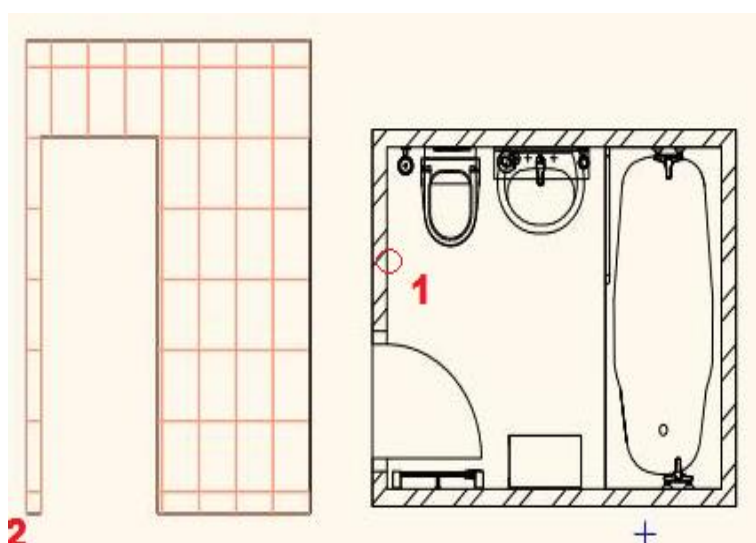
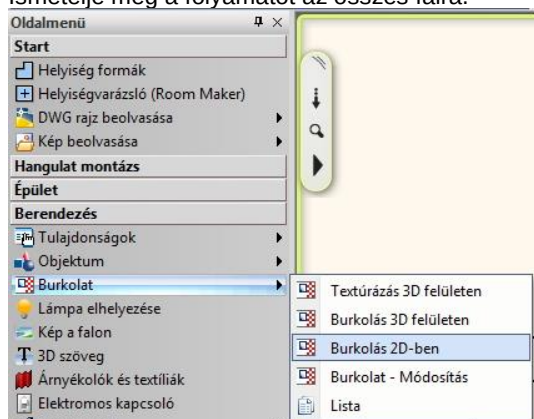


3.9. Burkolat kiterítése

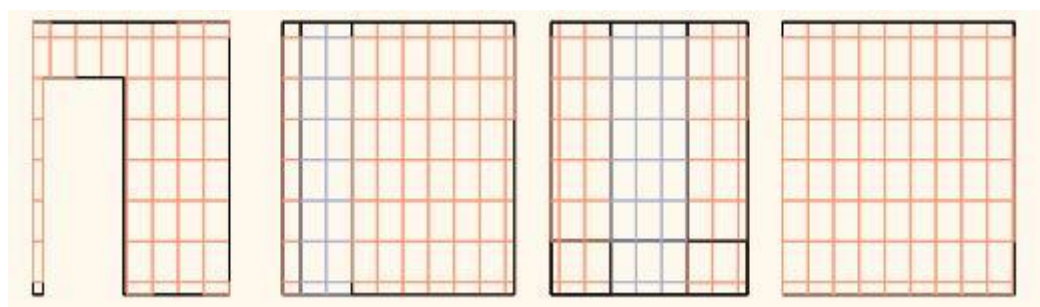
Falburkolat kiterítése

- Oldalmenü/Berendezés/Burkolat/Burkolás 2D-ben.
- Válassza a Burkolat a fal oldalán parancsot.

- Kattintson a bal oldali fal belső oldalára (1).
- Helyezze el a kiterítést(2).
- Kattintson a burkolás oldalmenüjében a Bezár parancsra, hogy a kiterítés megmaradjon.
- Ismételje meg a folyamatot az összes falra.

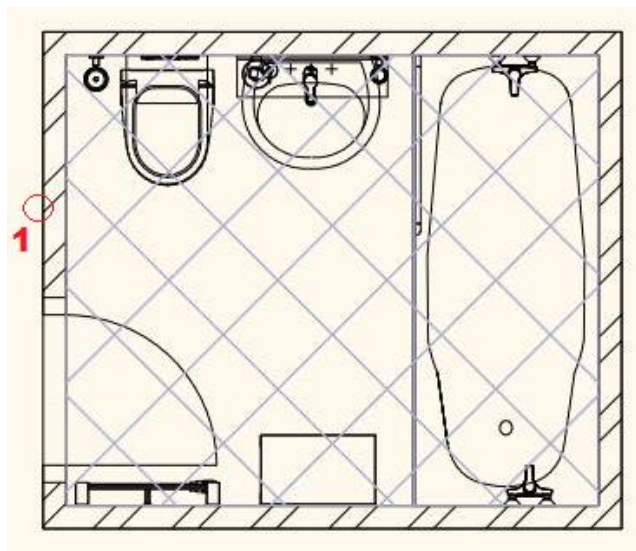


Az összes falburkolat kiterítése



A padlóburkolat kiterítése:

- Oldalmenü/Berendezés/Burkolat/Burkolás 2D-ben.
- Válassza a Burkolat a padlón parancsot.
- Kattintson a földem kontúrjára (a fal külső élénél)
- Enter lezárja a parancsot, de megtartja a kiterítést.



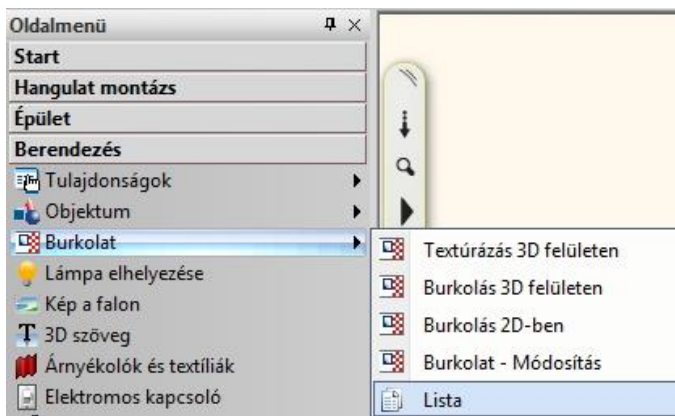
3.10. Listázás

A Listázás segítséget ad a megfelelő mennyiségű burkolólap kiszámításához.

- Oldalmenü/Berendezés/Burkolat/List.

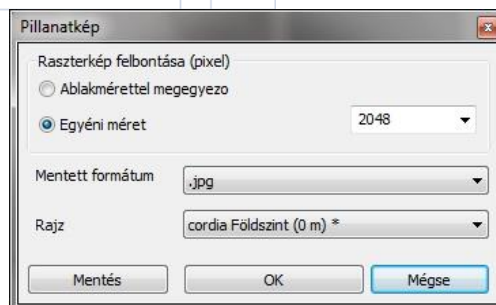
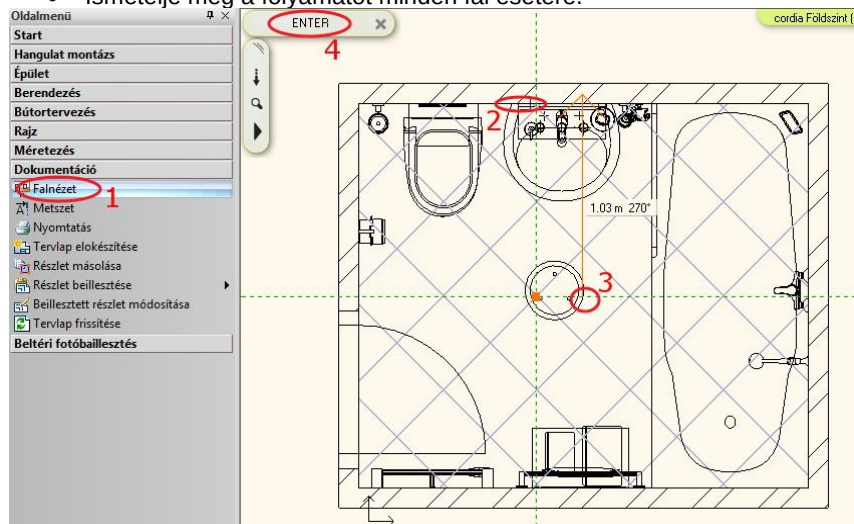
- A Konzignáció párbeszédablakban kattintson az OK-ra.
- Adjon nevet az .xls táblázatnak.
- Az EXCEL Burkolatlista a következőképpen néz ki:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Burkolatlista							
2	metallic crema 25x40							
3		<i>Szélesség (mm)</i>	<i>Magasság (mm)</i>	<i>Terület (m2)</i>	<i>Összesen (db)</i>	<i>Egész/Rész/Töredék</i>	<i>Ár</i>	<i>Érték</i>
4		250	400	17,79	252	(146/13/93)	0	
5								
6								
7								
8								
9	metallic flower 25x40							
10		<i>Szélesség (mm)</i>	<i>Magasság (mm)</i>	<i>Terület (m2)</i>	<i>Összesen (db)</i>	<i>Egész/Rész/Töredék</i>	<i>Ár</i>	<i>Érték</i>
11		250	400	3,73	44	(33/2/9)	0	
12								
13								
14								
15								
16	metallic crema 33x33							
17		<i>Szélesség (mm)</i>	<i>Magasság (mm)</i>	<i>Terület (m2)</i>	<i>Összesen (db)</i>	<i>Egész/Rész/Töredék</i>	<i>Ár</i>	<i>Érték</i>
18		333	333	4,38	57	(25/16/16)	0	
19								
20								
21								
22								
23								

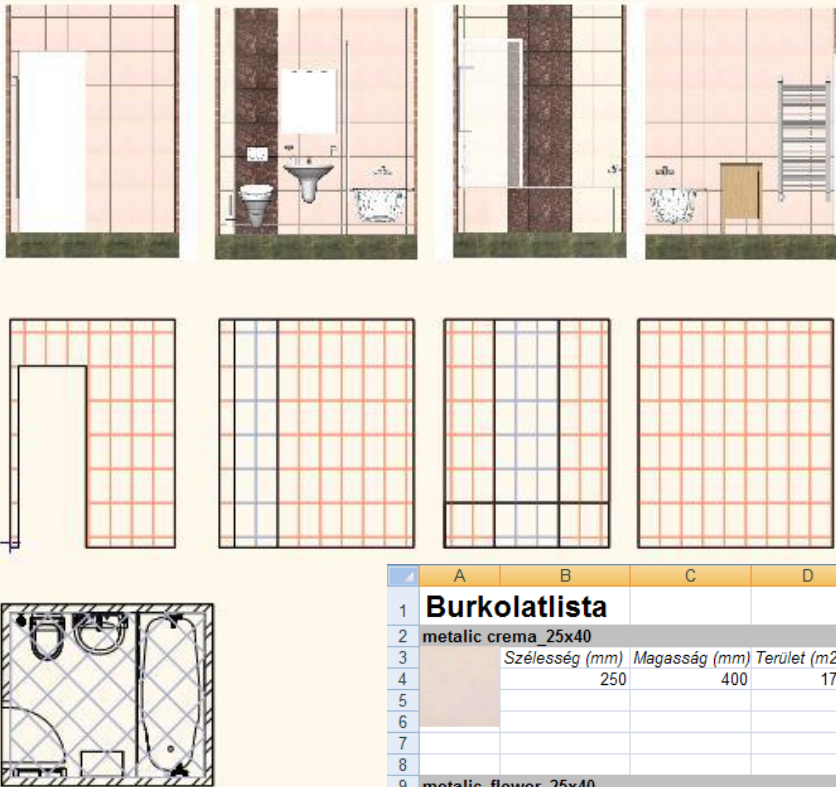


3.11. Falnézet

- Válassza az Oldalmenü/Dokumentáció/Falnézet (1).
- Kattintson a belső fal élre, amelyikről a Falnézetet készíteni szeretné (2).
- Válassza ki a metszet nézési irányát (3).
- Kattintson az Enterre (4).
- Megjelenő dialógusban kattintson az OK-ra.
- A Falnézet elkészült, helyezze a kívánt helyre.
- Ismételje meg a folyamatot minden fal esetére.



3.12. Dokumentáció



	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Burkolatlista							
2	metallic crema_25x40							
3		Szélesség (mm)	Magasság (mm)	Terület (m2)	Összesen (db)	Egész/Rész/Töredék	Ár	Érték
4		250	400	17,79	252	(146/13/93)	0	
5								
6								
7								
8								
9	metallic flower_25x40							
10		Szélesség (mm)	Magasság (mm)	Terület (m2)	Összesen (db)	Egész/Rész/Töredék	Ár	Érték
11		250	400	3,73	44	(33/2/9)	0	
12								
13								
14								
15								
16	metallic crema_33x33							
17		Szélesség (mm)	Magasság (mm)	Terület (m2)	Összesen (db)	Egész/Rész/Töredék	Ár	Érték
18		333	333	4,38	57	(25/16/16)	0	
19								
20								
21								
22								
23								



4. lecke: Konyha tervezés Bútorvarázsló

4. Lecke: Konyha tervezés - Bútorvarázsló

Ez a Lecke megmutatja, hogy hogyan kell létrehozni egy konyhát. Megtanítja a következő alapvető készségekre 2D-ben és 3D-ben:

- ❖ Alapvető építészeti tervezés: Helységforma ajtóval, ablakkal, padlóval és mennyezettel.
- ❖ Bútorvarázsló segítségével méretre készített alsó és felső, illetve sarok konyhaszekrények létrehozása.
- ❖ Munkalapok készítése.
- ❖ Saját konyhabútorkönyvtár feltöltése.
- ❖ A konyhabútorok elhelyezése falra illesztve, így komplett konyha bútorozása.
- ❖ Dokumentáció: 2D alaprajz, metszet, perspektíva és fal nézet.
- ❖ Alkalmasság: a számítógépes tervezésben kezdőknek.

A Lecke alatt ezt a konyhát fogjuk megrajzolni:



- Nyissa meg a böngészőjét : http://www.youtube.com/watch?v=hvQe_HPllc
- A képernyője a következőképpen nézzen ki: Nyomja meg a LEJÁTSZÁS gombot a bal alsó sarokban a videó lejátszáshoz és stoppolja le ahányszor csak akarja ugyanazon gomb lenyomásával.



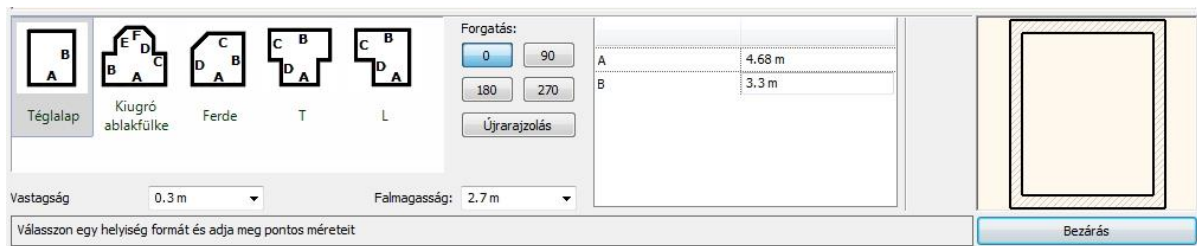
- Indítsa el az ARCHLine.XP® Interior programot, a képernyője az alábbiakhoz hasonlóan nézzen ki:
- Kattintson az *Előkészített helyiség* parancsra.



Helyiség formák

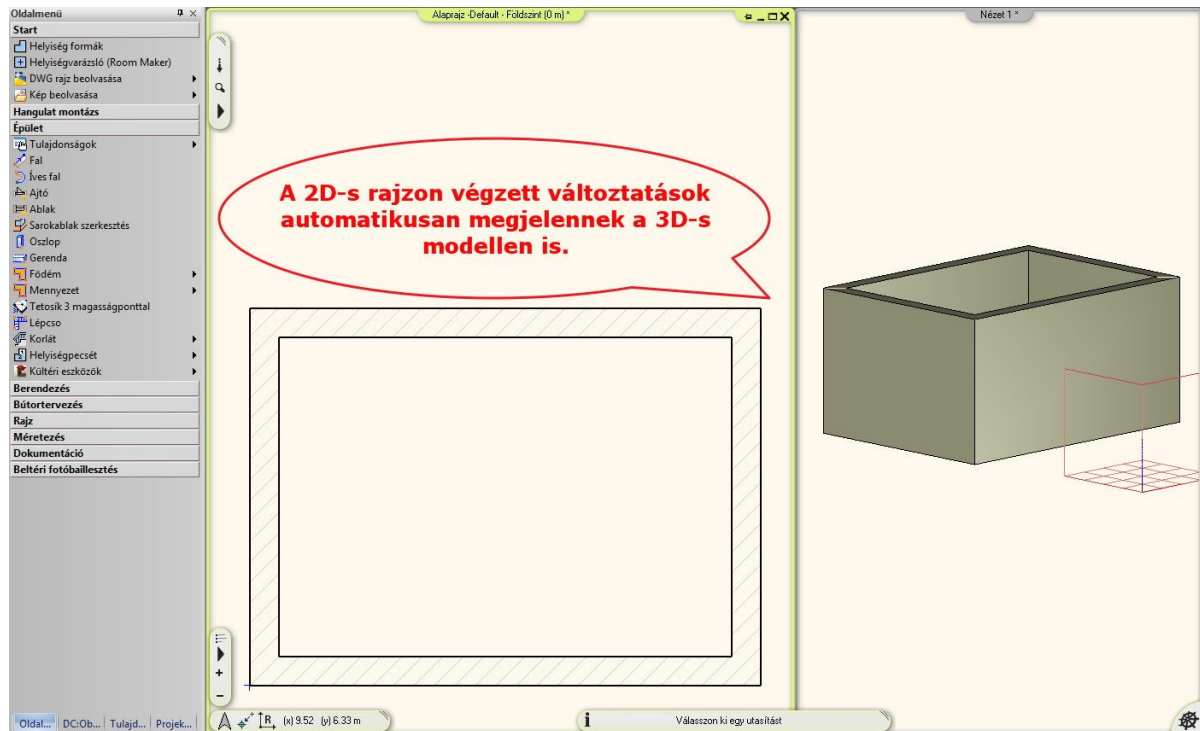
- Válassza a Helyiség formák dialógból: **Téglalap** helyiség formát
- Adja meg a helyiség pontos méreteit méterben:
- Írja be a következő belső falhossz értékeket: A: 4.68, B: 3.3.
- Fal tulajdonságai: Vastagság: 0.3, Falmagasság: 2.70 m,

Oktatási segédlet



- Kattintson a Bezár parancsra, majd az Alaprajzi ablakban a bal egér gombbal kattintson az origóhoz közel, a helyiség forma elhelyezéséhez

A képernyőn a következő elrendezést kell látnia:



Ha az elhelyezett helyiséget csak részlegesen látja, kattintson a Navibár jobb alsó oldali ikonjára, hogy a Navibár további parancsikonjai megjelenjenek. Válassza ki az Optimális nézet parancsikont, amivel optimális nagyságra nagyítja a modellt.

4.1. Projekt mentése

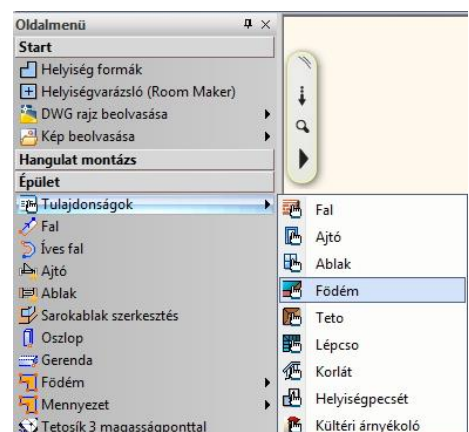
Mielőtt elkezdi tervezni, javasoljuk, hogy mentse el a tervét egy valós projekt néven, mint pl. Konyha.pro.

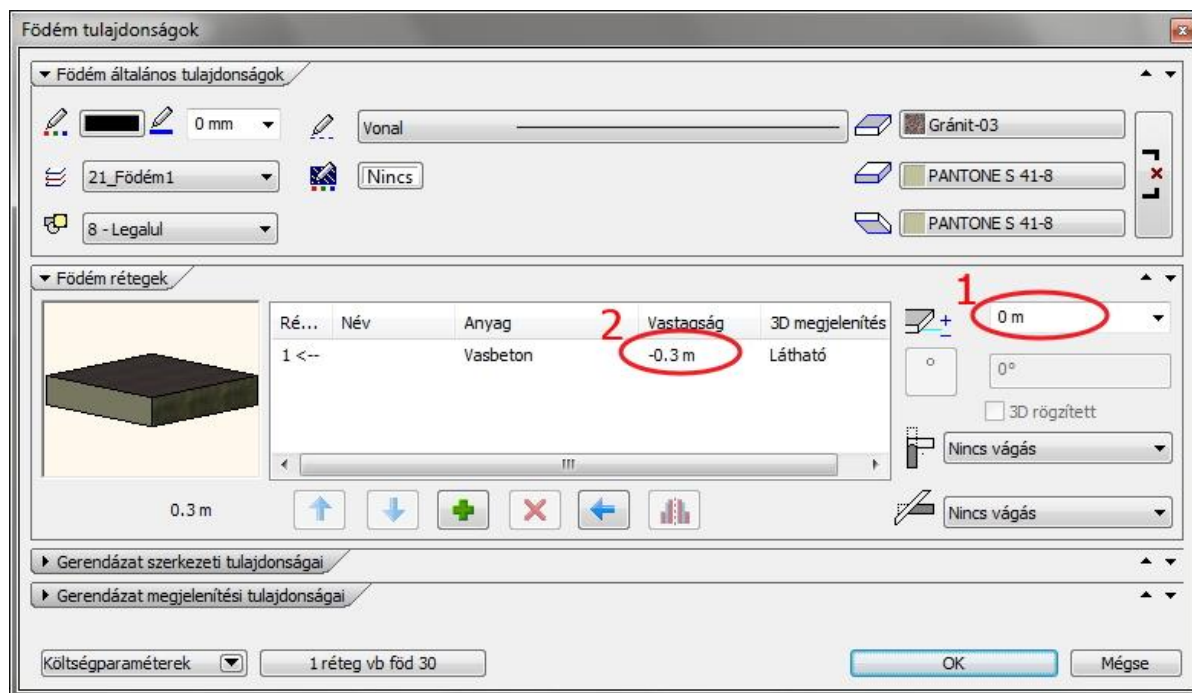
- Kattintson a Fájl/Projekt mentése parancsra– majd írja be a kívánt fájl nevet.

4.2. Födém

4.2.1. A födém paraméterei

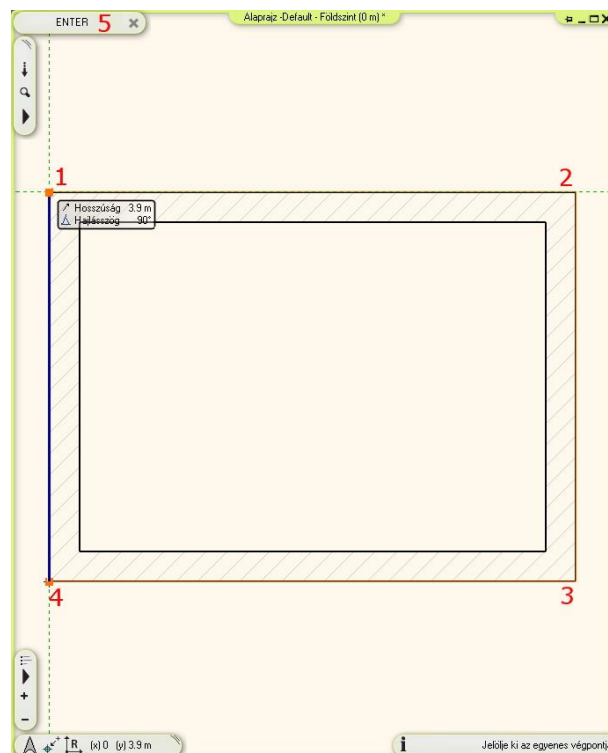
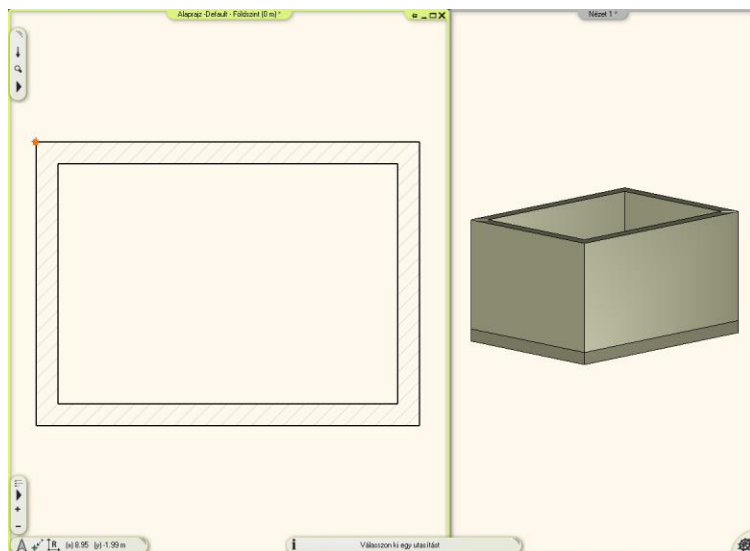
- A födém paramétereinek beállítása: Oldalmenü- Épület- Tulajdonságok - Födém
- Állítsa be az értékeket a dialógablakban: Relatív magasság (1): 0.0; Vastagság (2) : -0.3;





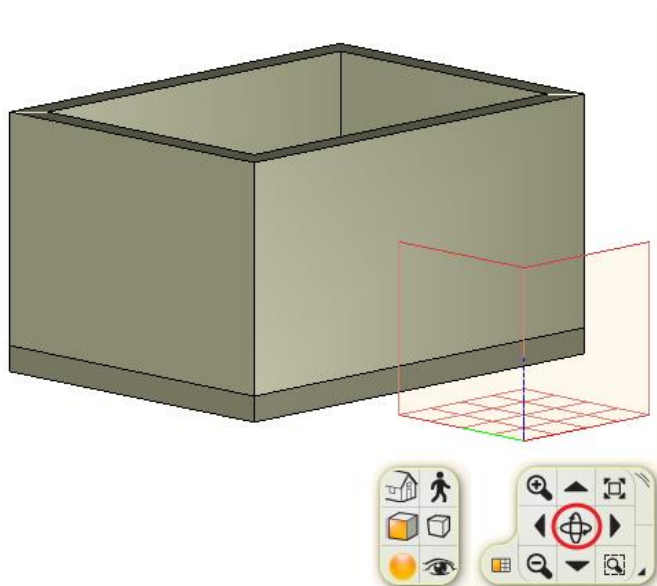
4.2.2. A padló elhelyezése

- Tegye aktívvá az alaprajzi ablakot, kattintson az egér bal gombjával az ablakba.
- Helyezze el a földémet: Oldalmenü - Épület- Födém – Födém vonalláncsal.
- Kattintson a fal végpontokra egymás után lásd. (1,2,3,4).
- Utolsó lépésként kattintson az Enterre (5) a parancs végrehajtásáért. A program elkészíti a földémet a 3D ablakban is automatikusan.
- A képernyőnek a következőképpen kell kinéznie: A padló megjelenik a falak alatt. Nézze meg a 3D ablakban.



A modell forgatása:

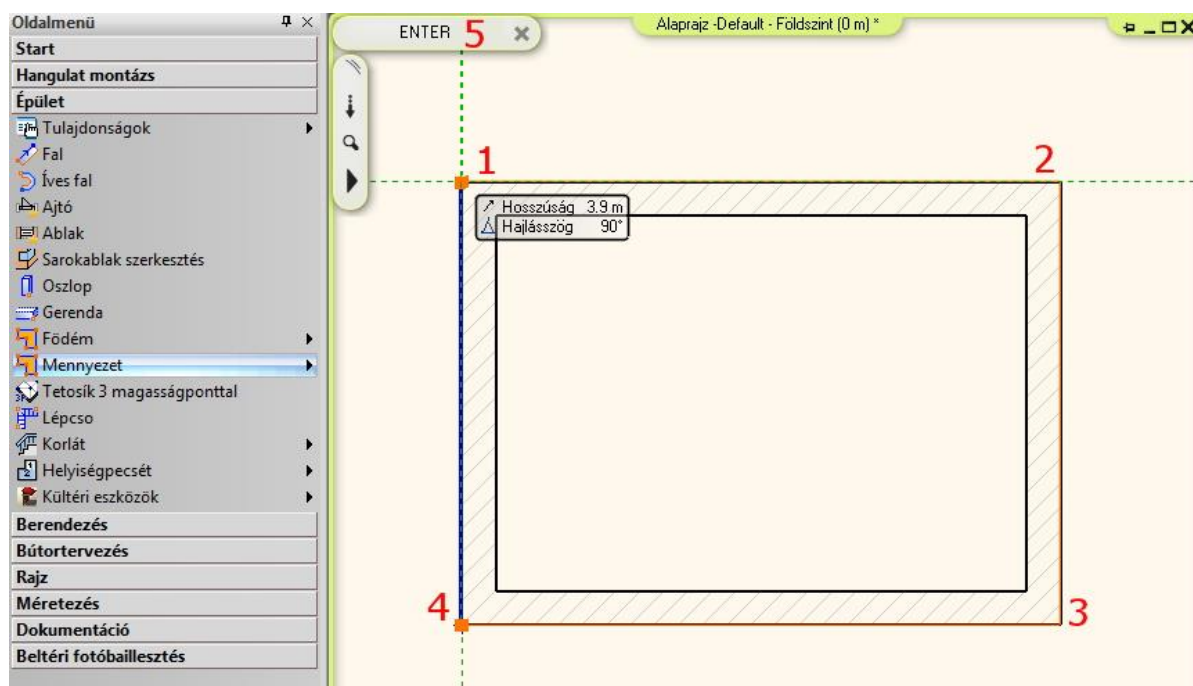
Kattintson az egér bal gombjával a 3D ablakba a Navibár a jobb alsó sarkára (1), hogy kinyissa azt. A Navibárban kattintson a Forgatás (2) ikonra és tartsa lenyomva az egér gombját,. Eközben mozgassa az egeret bármilyen irányba a körön belül. Úgy forgathatja a modellt, ahogy az egeret mozgatja.



4.2.3. A mennyezet elkészítése

Továbbra is az alaprajzi ablak legyen aktív.

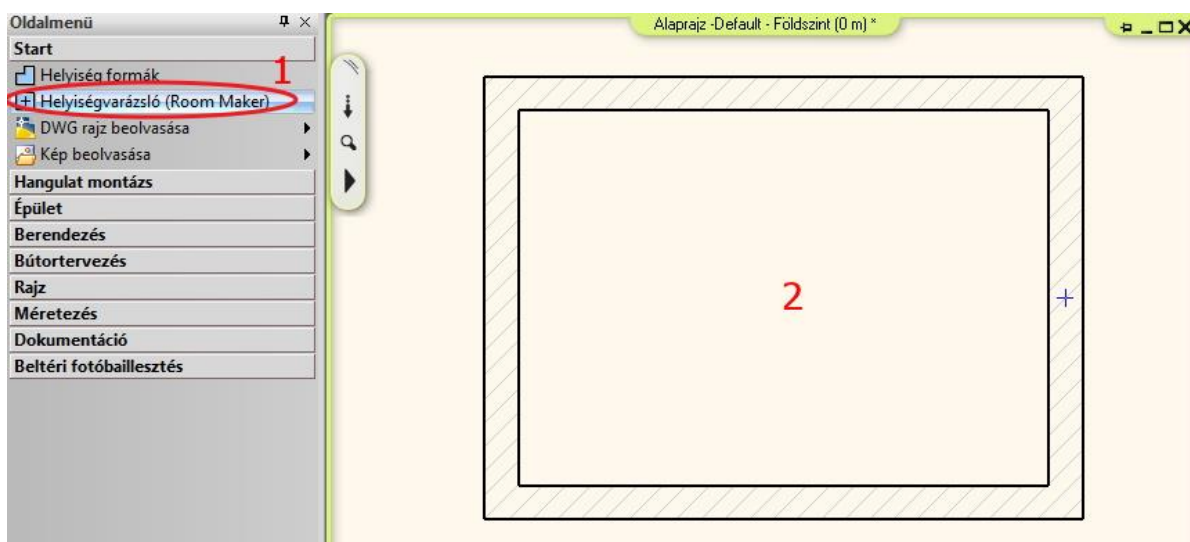
- Készítse el a mennyezetet: Oldalmenü - Épület- Mennyezet - Mennyezet sokszöggel.
- Kattintson a fal külső sarokpontjaira minden pontot kijelölve, ahogy az ábrán látja. Kattintson az Enter parancsra, hogy lezárja az utasítást (5).



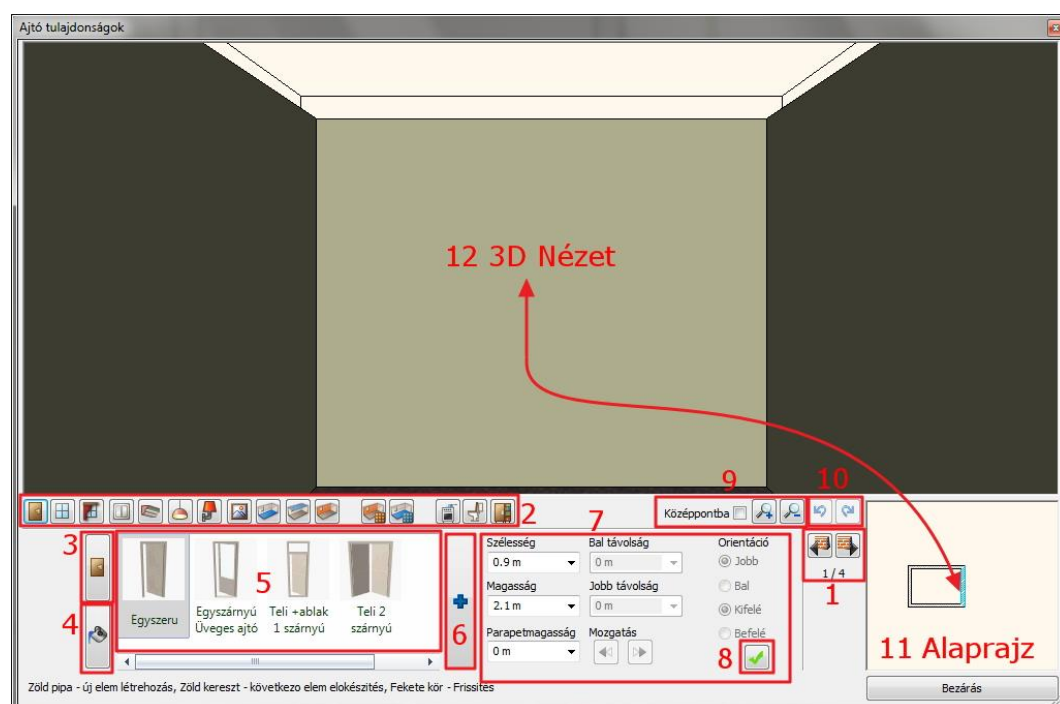
4.3. Helyiségvarázsló

A Helyiségvarázsló egy olyan komplex eszköz, ami felgyorsítja egy üres helyiség berendezésének tervezési fázisát. Kezdjük azzal, hogy elhelyezzük az ajtókat és ablakokat. Majd dekoráljuk a helyiséget ízlésünk szerint.

- Első lépésként: Oldalmenü /Start – Helyiségvarázsló (1)
- Kattintson az alaprajzi helyiségbe, ahogy az ábrán látja (2)
- A Helyiségvarázsló dialóg jelenik meg a képernyőn.

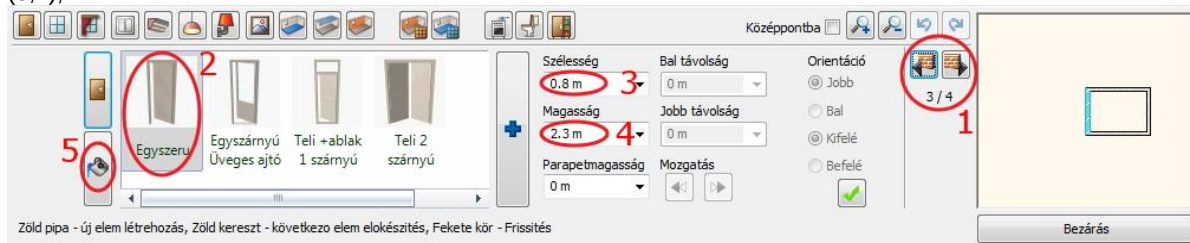


1. Fal kereső
2. Eszköztár
3. Típus
4. Anyag módosítás
5. Kedvencek
6. Egyéb
7. Beállítások
8. Létrehoz
9. Kicsinyítés/Nagyítás
10. Visszavonás/Előre
11. Alaprajz
12. 3D nézet

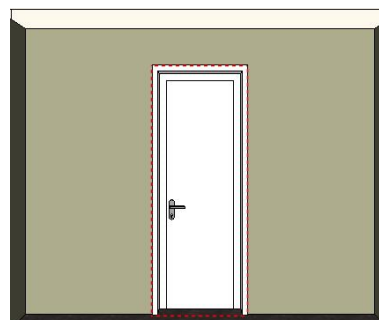


4.3.1. Ajtó

- Válassza a ki a kívánt falat a Fal kereső ikon segítségével (1): A kiválasztott falra helyezzük el az ajtót.
- Válassza ki az Egyszerű ajtó-t (2) a kedvencek közül és változtassa meg paramétereit: Szélesség: 0.8m Magasság: 2.3m (3,4);



- Kattintson az Anyag módosítás ikonra(5).
- Válassza ki a Fényes fehér anyagot(6) a Kedvencekből.
- Kattintson a Zöld pipára– a kiválasztott fal közepén helyezi el az ajtót a program.

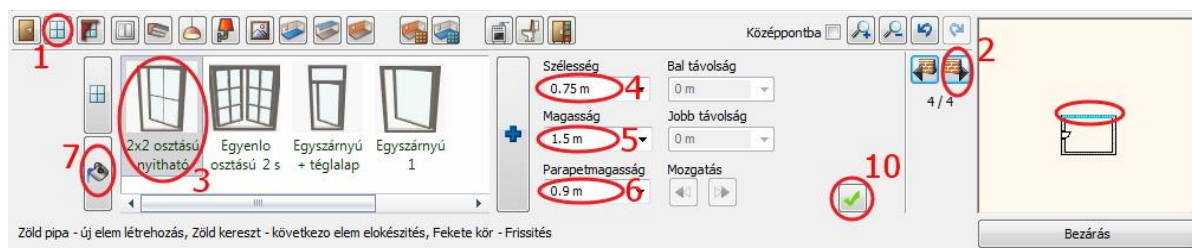




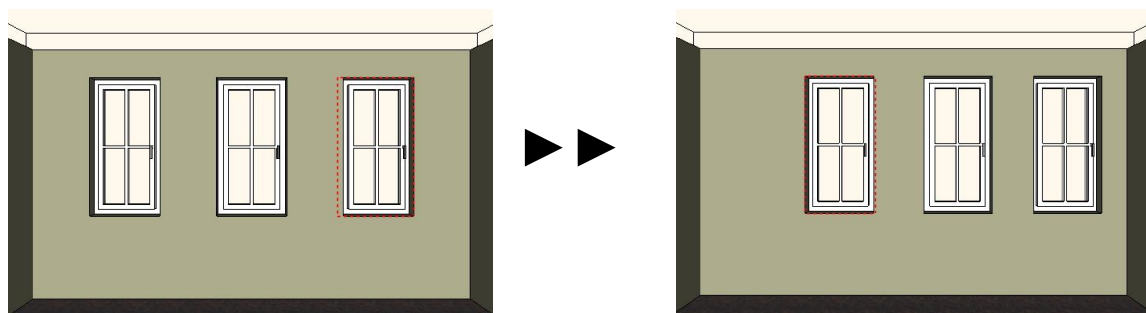
4.3.2. Ablakok

Három ablakot fogunk elhelyezni ugyanazon a falon.

- Kattintson az Ablak ikonra az Eszköztárban(1). Válassza ki a megfelelő falat a Fal kereső segítségével(2): erre a falra helyezzük el az ablakokat.
- Válassza a 2x2 osztású nyitható ablak típust a Kedvencek közül (3) és változtassa meg a tulajdonságait: Szélesség:0.75m, Magasság: 1.5m, Parapet magasság 0.9m, (4,5,6,) Kattintson az Anyag módosítása ikonra (7) és válassza a Fényes fehér anyagot(8); kattintson a Típus ikonra(9) majd a Zöld pipára (10) – elhelyezi az ablakot a fal közepére.



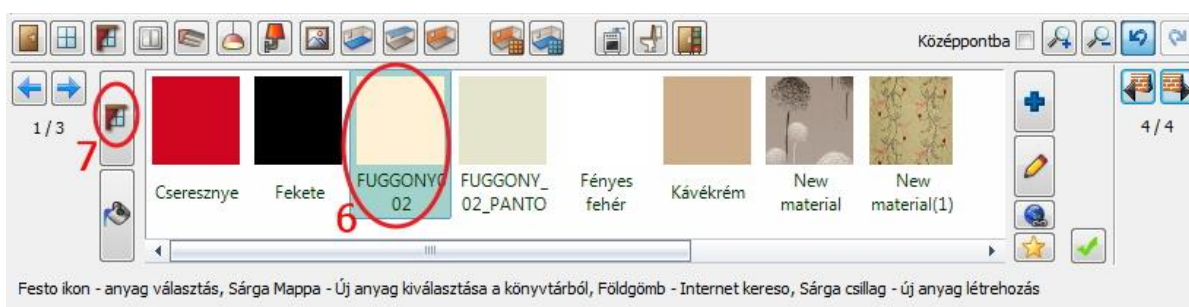
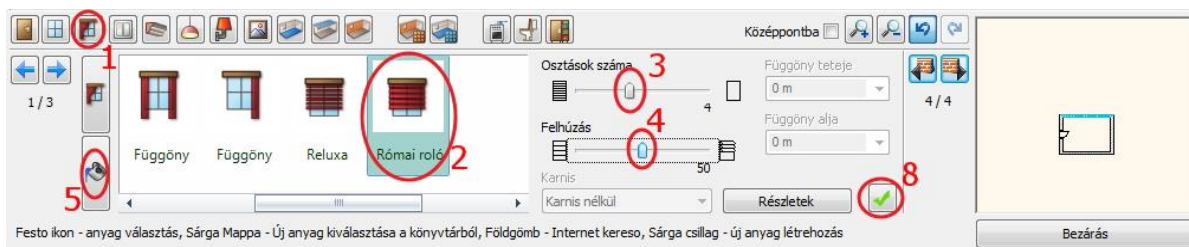
- Ha egynél több ablakot szeretne a falra elhelyezni, nyomja meg a Zöld pluszt (1), hogy az új nyílászáró elkészüljön és a Zöld pipát hogy hozzáadja a kiválasztott elemet - oda fogja elhelyezni az ablakot a falon ahova lehetséges.
- Most helyezze el a hiányzó 3. ablakot a falon a technikát megismételve.
- Változtassa meg az utolsó ablak bal oldali távolságát 3.65m-re. Az előzőleg elhelyezett ablakok is szerkeszthetők. Kattintson a középső ablakra és változtassa meg a bal oldali távolságát 2.45m-re. Kattintson a bal oldali ablakra és változtassa meg a bal oldali távolságát 1.15m-re.



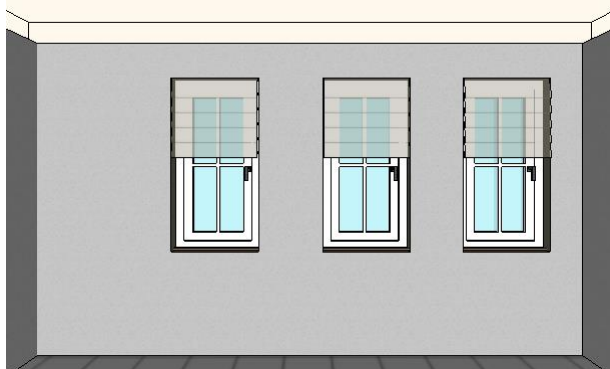
4.3.3. Árnyékolók és Függönyök

Különböző stílusú függönyöket és sötétítőket helyezhet el az ablakokon. Ebbe a konyhába római rolót választunk.

- Nyomja meg az Eszköztár függöny ikont (1).
- Kattintson a bal ablakra, először erre fogjuk elhelyezni a függönyt.
- Válassza ki a Római rolót a kedvencekből (2) és változtassa meg a tulajdonságait: Osztások száma: 4, Felhúzás: 50% (3, 4)
- Kattintson az Anyag módosításra (5) és válassza a "Függöny 002" (6), kattintson a Típusra (7) és a Zöld pipára (8) – elhelyezi a római rolót az ablakon.

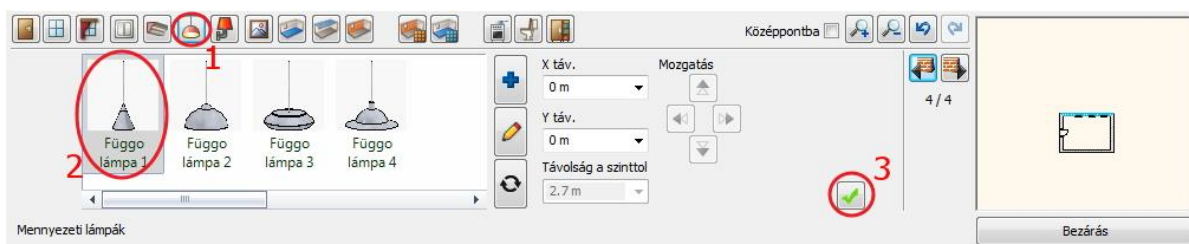


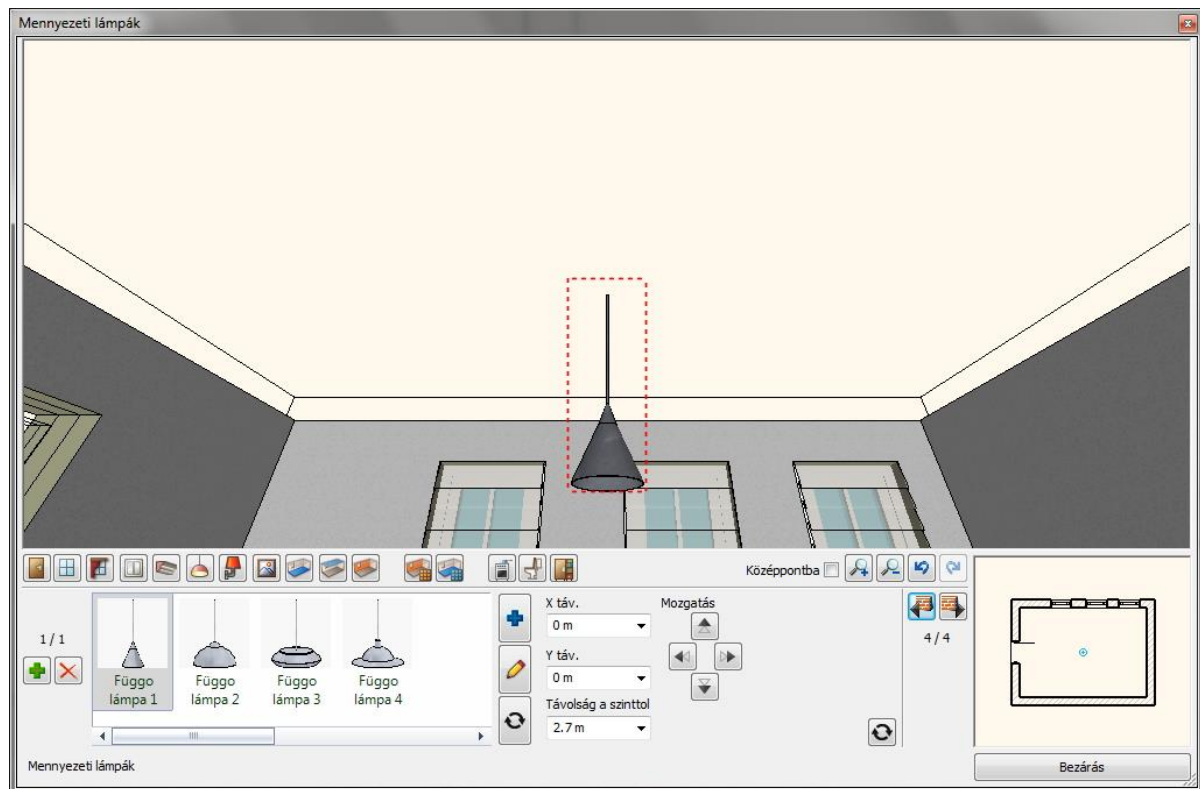
Helyezze el a hiányzó római rolókat a többi ablakra a technika megismétlésével.



4.3.4. Mennyezeti lámpa

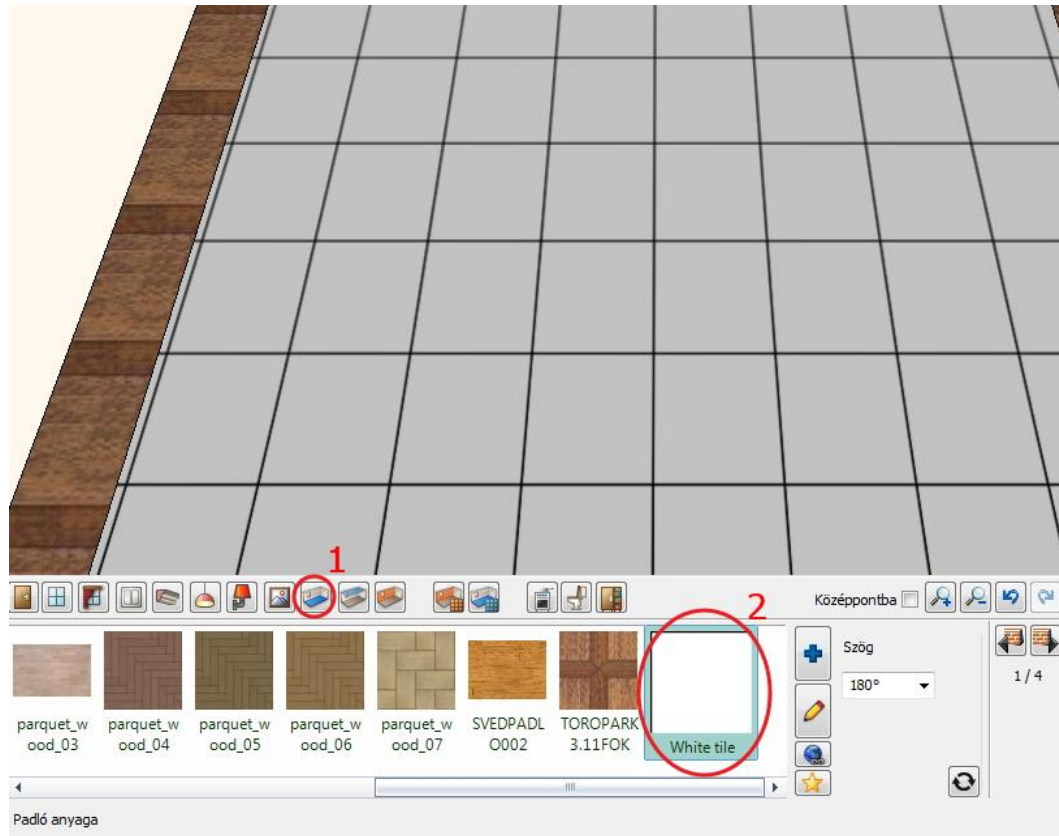
- Helyezze el a lámpákat a mennyezeten. Nyomja meg az Eszköztár Mennyezeti lámpa ikont (1).
- Válassza ki a Függő lámpa 1-t (2) a kedvencekből.
- Kattintson a Zöld pipára (3) – elhelyezi a mennyezeti lámpát a helyiség közepére (Xtáv=0, Ytáv=0).





4.3.5. Padló anyaga

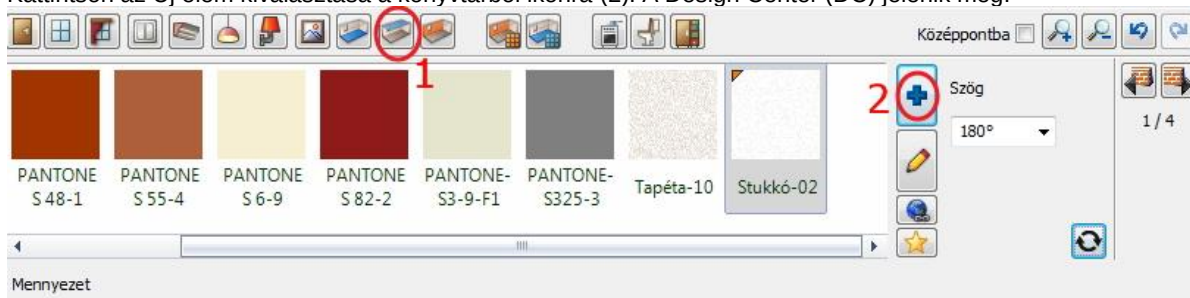
- Kattintson a Padló anyaga ikonra az eszköztárból. (1).
- Válassza ki a "White tile" nevű padlólapot (2) a Kedvencek közül. Azonnal látja a változást. Ugyanezen az elven működik a Mennyezet anyaga parancs is.



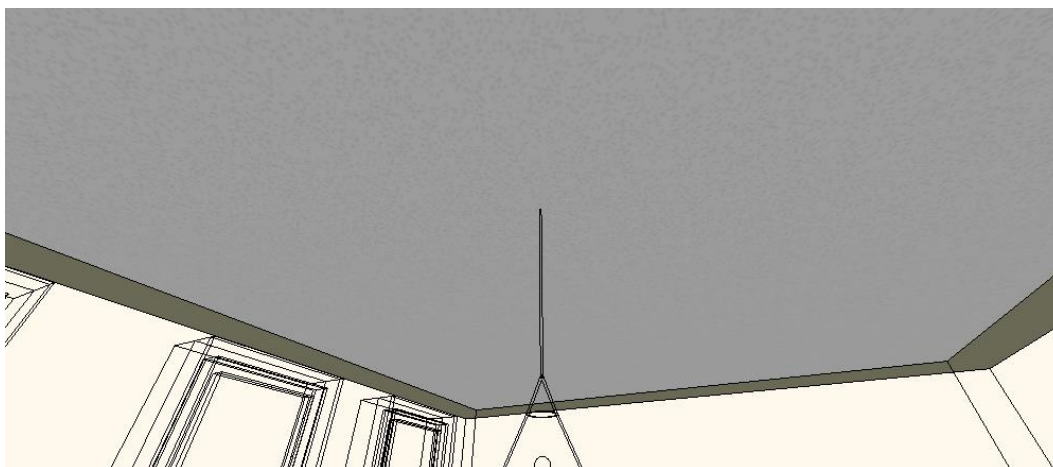
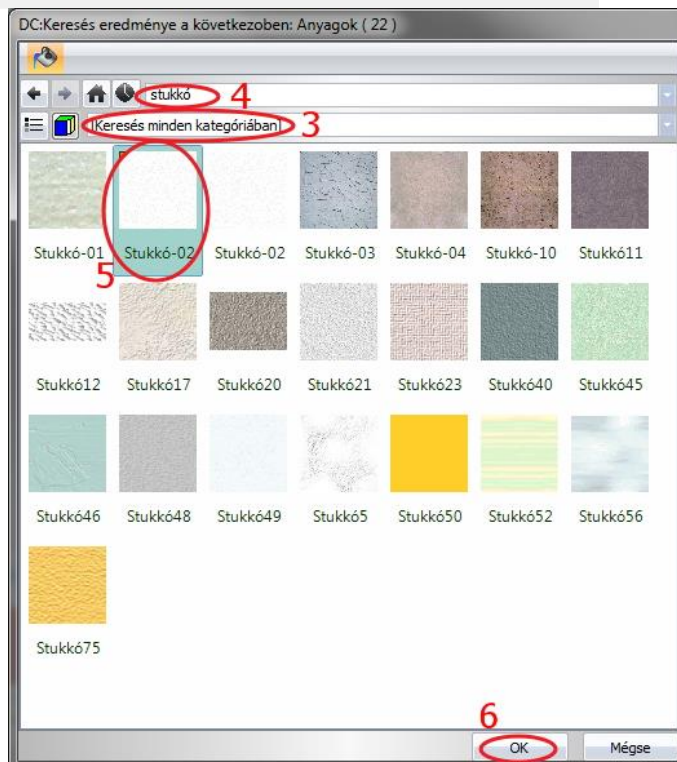
4.3.6. Mennyezet anyaga

- Kattintson az Eszköztárban a Mennyezet anyaga ikonra (1).

- Olyan anyagot válasszon ami nincs a Kedvencek között.
- Kattintson az Új elem kiválasztása a könyvtárból ikonra (2). A Design Center (DC) jelenik meg.



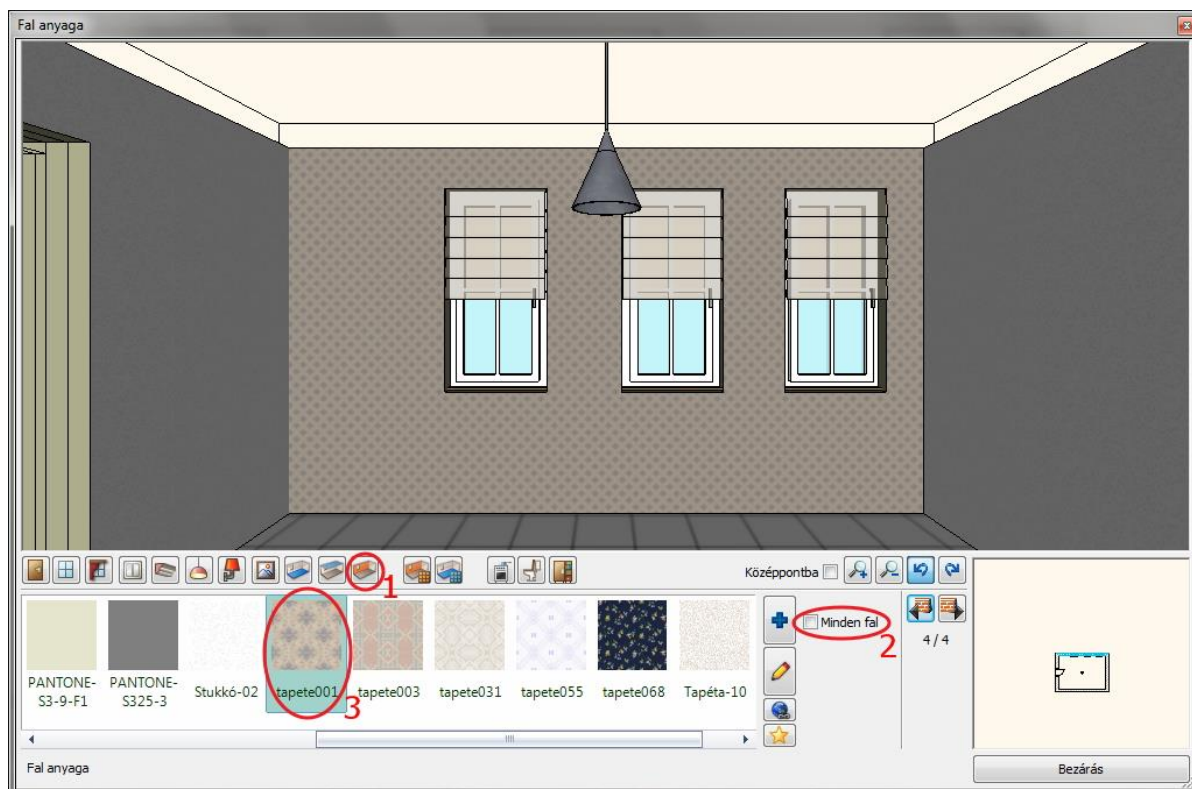
- Válassza ki a Keresés minden kategóriában-t (3).
 - Gépelje be a keresett anyagnevét a keresési mezőbe (4) : Stukkó
 - Minden olyan anyagnév megjelenik, ami Stukkóval kezdődik.
 - Kattintson a kiválasztani kívánt Stukkó-002 (5) anyagra.
 - Kattintson az OK gombra, hogy bezárja a dialógust (6).
- A kiválasztott anyag bekerül a Kedvencek közé a Helyiségvarázslóban és azonnal megjelenik a Mennyezet anyagaként.



4.3.7. Fal anyaga

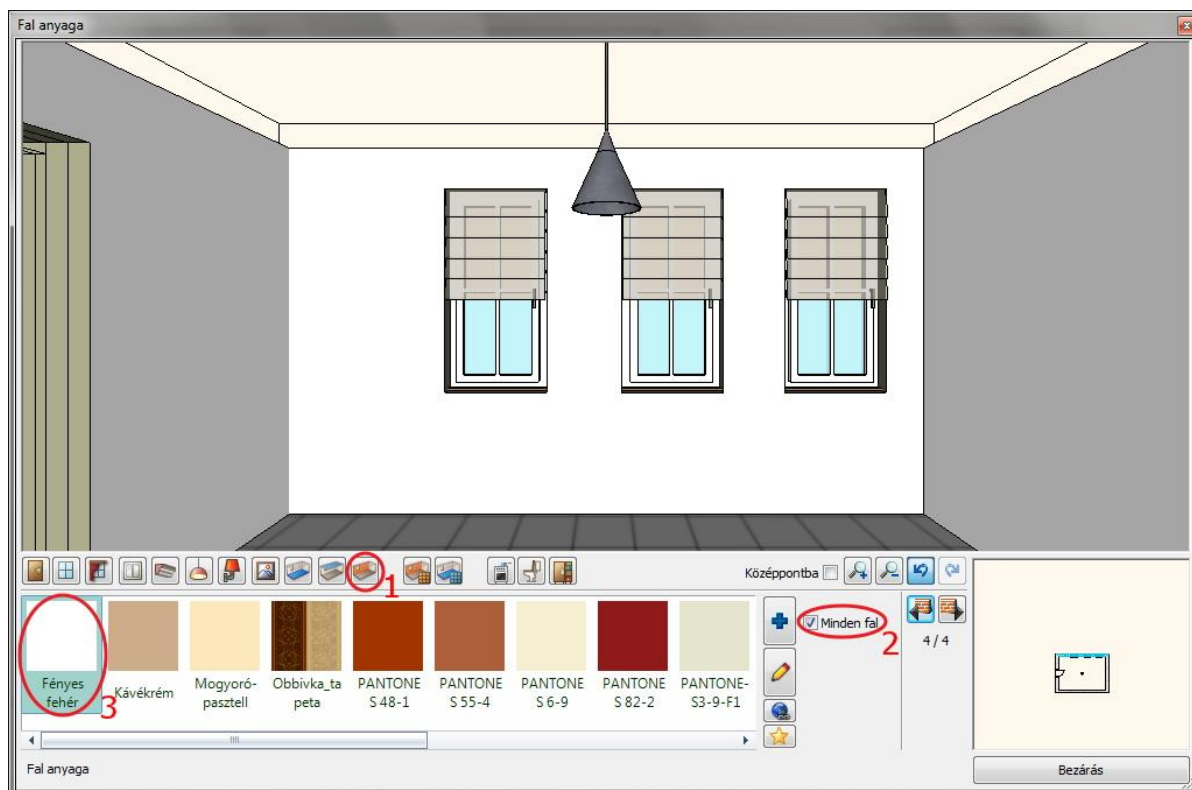
Anyag módosítása egy falon

- Nyomja meg az Eszköztárban a Fal Anyag ikont (1).
- Kapcsolja **ki** a Minden fal jelölő négyzetet (2) és kattintson a "tapete_001" (3) mintára. A minta megjelenik a kiválasztott falon. A változtatás után a képernyő így néz ki:



Anyag módosítása minden falon

- Kattintson a Fal anyaga ikonra az Eszköztárban(1).
- Kattintsa be a Minden fal opciót (2), válassza ki a Fényes fehér anyagot a fal anyagának(3). Minden falra érvényes lesz ez a parancs, minden fal anyaga a Fényes fehér lesz.

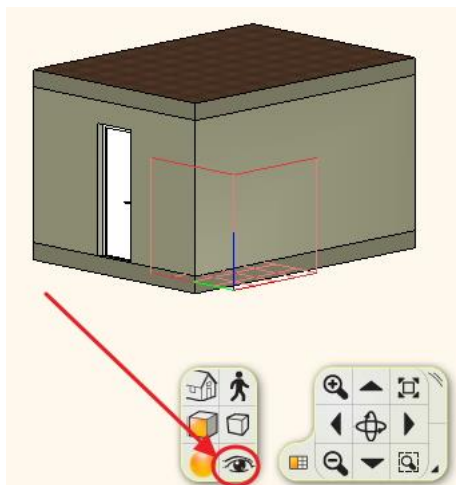


- Zárja be a Helyiségvárázslót.

4.4. Perspektíva

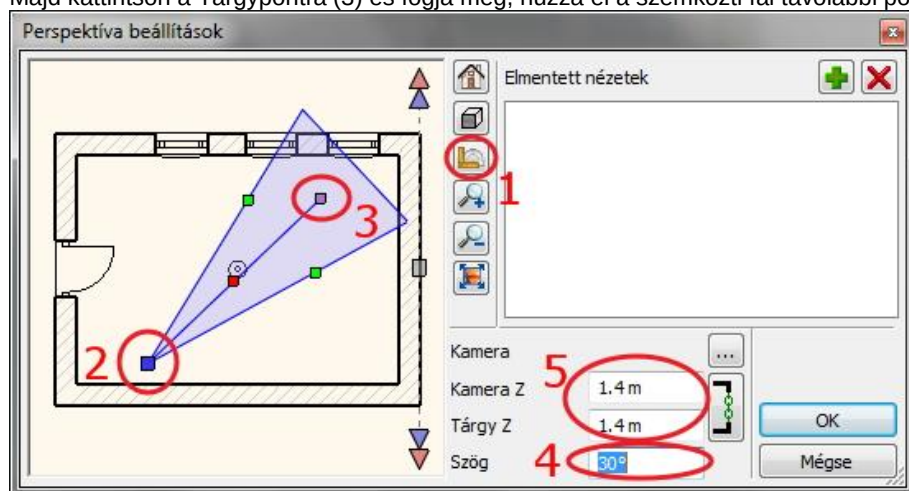
Javasoljuk, hogy mentsen el néhány perspektívát. Az elmentett nézetek segítik a helyiség bemutatását.

- Aktiválja a 3D ablakot, majd válassza ki a Perspektíva parancsot a Navibárból. Határozzon meg és mentsen el két nézetet.

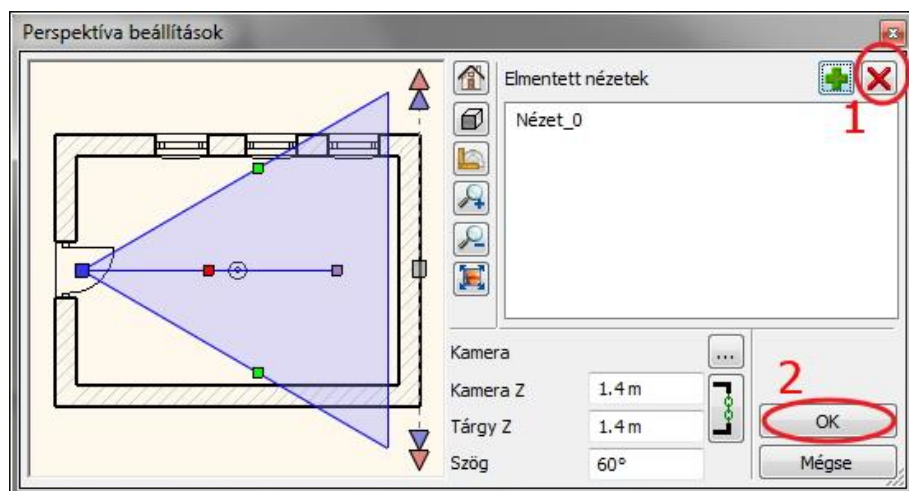


Perspektíva beállítások

- Kattintson az 2D nézet ikonra(1). Majd kattintson a Kamera pontra(2), fogja meg és húzza be a modellbe az ajtóhoz közel. Majd kattintson a Tárgypontra (3) és fogja meg, húzza el a szemközti fal távolabbi pontjáiáig.



- Változtassa meg a kamera szögét (4) 60 fokra, valamint a Kamera és a Tárgy magasságát 1,4m-re.
- Mikor kész van a beállításokkal a Kattintson a Zöld keresztre(1), hogy elmentse a beállított nézetet, majd kattintson az Ok-ra a dialóg, hogy bezárja azt (2).



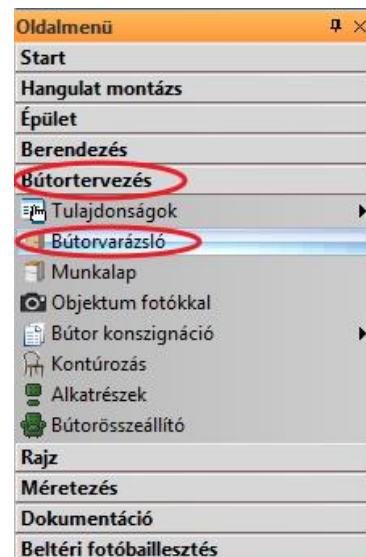


Több nézetet is el tud menteni. Ha több elmentett nézete van, a PageUp és a PageDown gombbal válthat a Nézetek között.

4.5. Bútorvárázsló – Egyajtós alsószeekrény

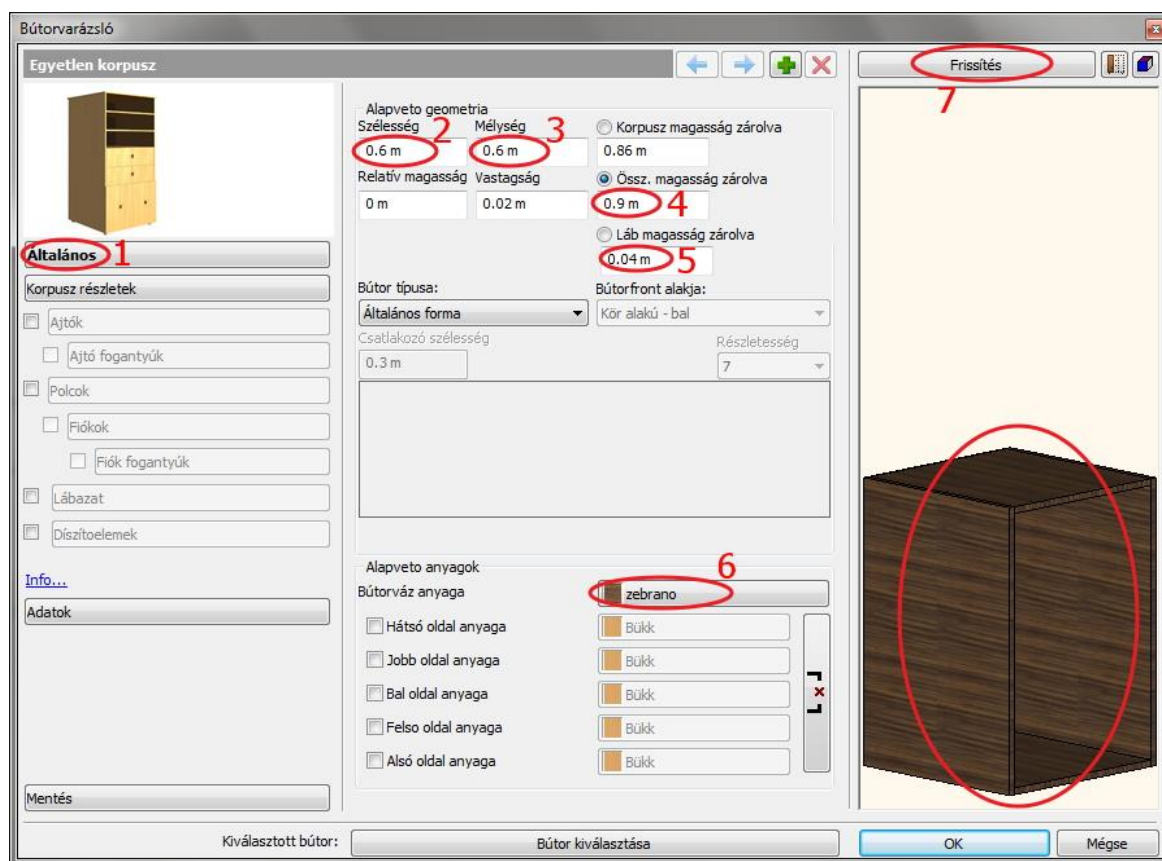
A Bútorvárázslóval elkészítheti konyha- és fürdőszoba-bútorait, tervezhet egyedi, méretre készített bútorokat is. Először egy Egyajtós alsószeekrényt készítünk.

- Oldalmenü/Bútortervezés kategóriában válassza a Bútorvárázsló parancsot. A felugró dialógusban tudja elkészíteni és megadni a bútorok paramétereit, tulajdonságát.



4.5.1. Általános panel

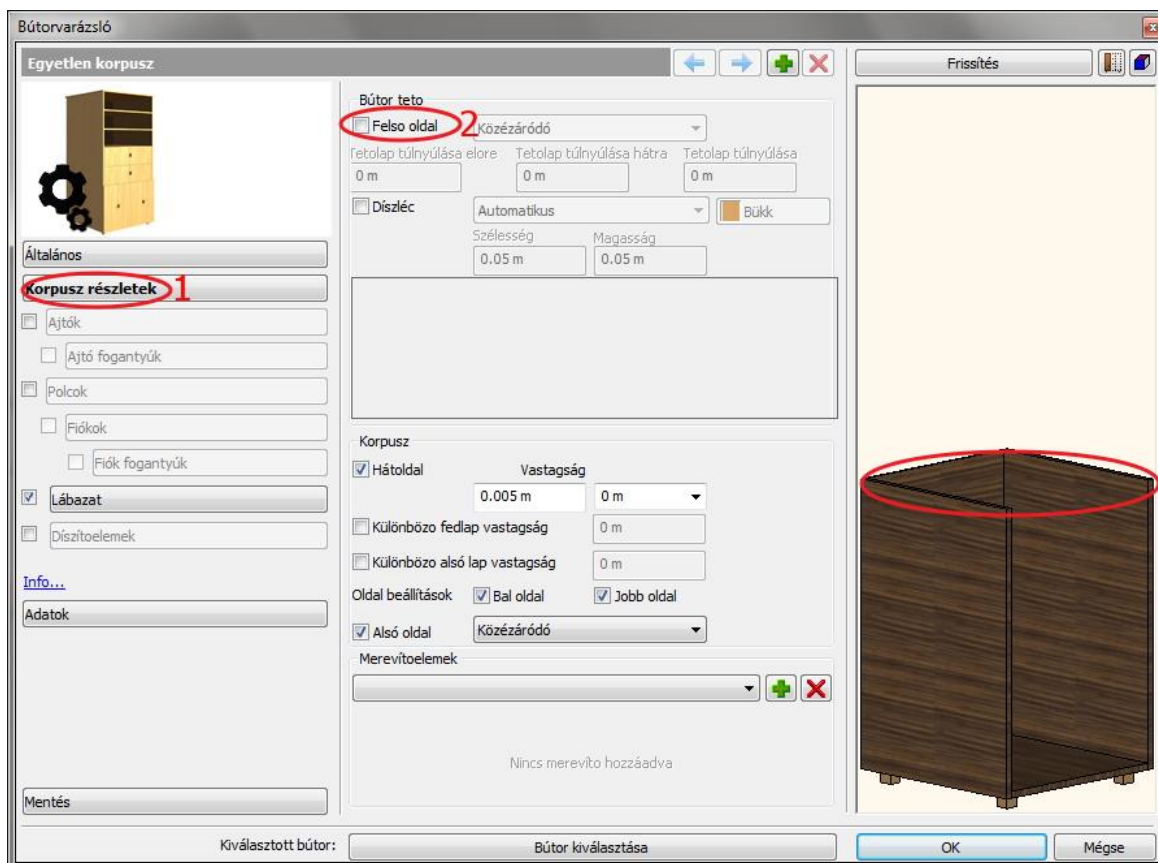
- Kattintson az Általános gombra, hogy aktiválja a panelt (1).
- Adja meg a bútor paramétereit: Szélesség: 0.6m (2), Mélység: 0.6m (3), majd jelölje be az Össz. magasság zárva parancsot: 0.9m (4), és adja meg a Láb magasságát: 0.04m (5).



- Válassza ki a bútorváz anyagát az anyagkönyvtárból: „Zebrano” (6) Használja a Frissítés parancsot a változtatások frissítéséért (7).

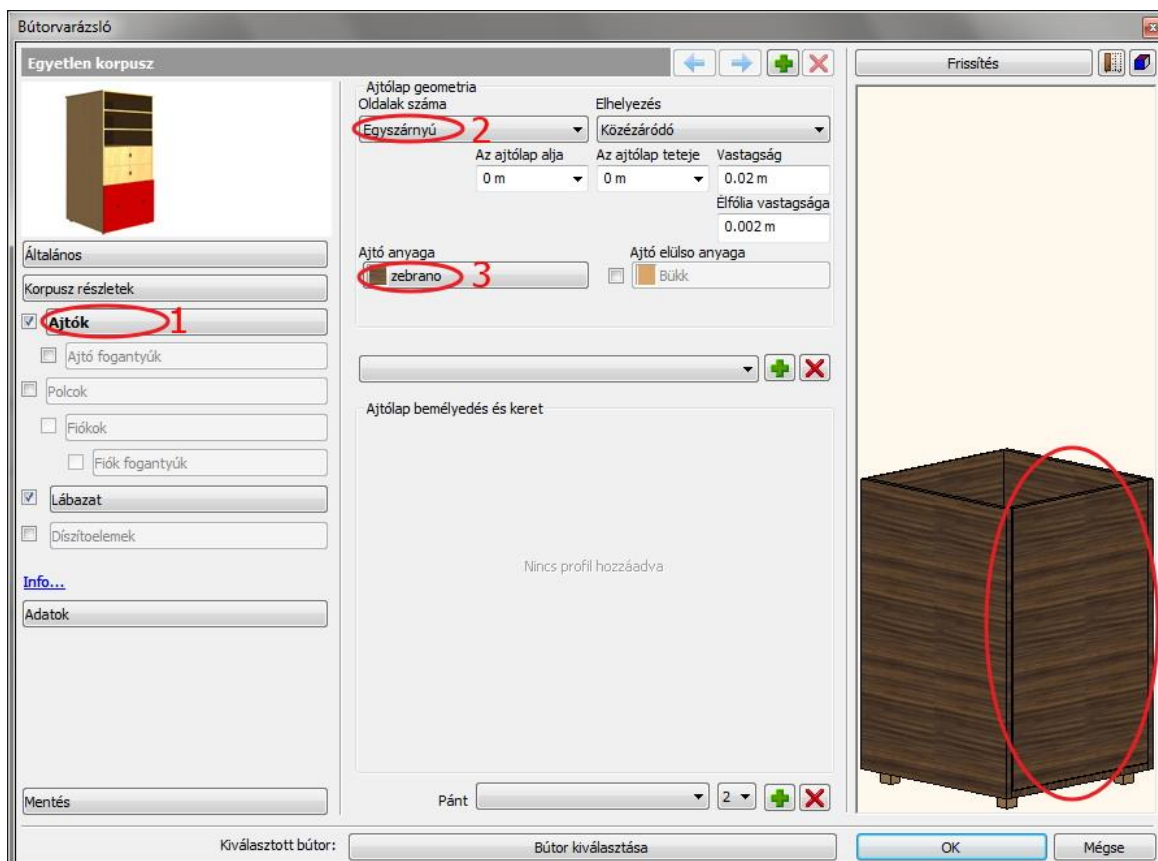
4.5.2. Korpusz részletek panel

- Kattintson a Korpusz részletek gombra, hogy aktiválja a panelt (1). Kapcsolja ki a “Felső oldal”-t (2). Használja a Frissítés parancsot az ábra frissítéséért.



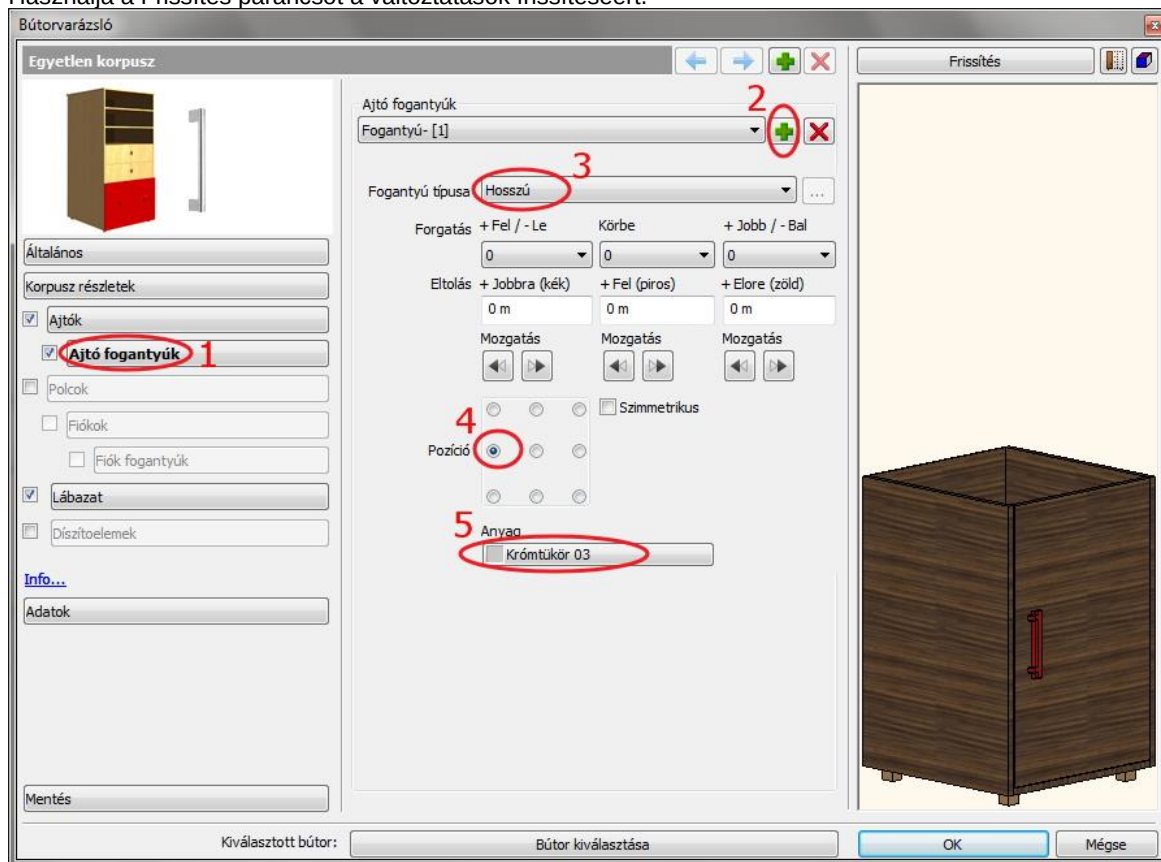
4.5.3. Ajtók panel

- Kattintson az üres négyzetre, majd az Ajtó gombra, hogy aktiválja az Ajtók panelt(1).
- Válassza ki a listából az Oldalak számánál: Egyszárnyú ajtót (2).
- Az Ajtó anyagának(3) "Zebrano" anyagot válassza.
- Használja a Frissítés parancsot a változtatások frissítéséért.



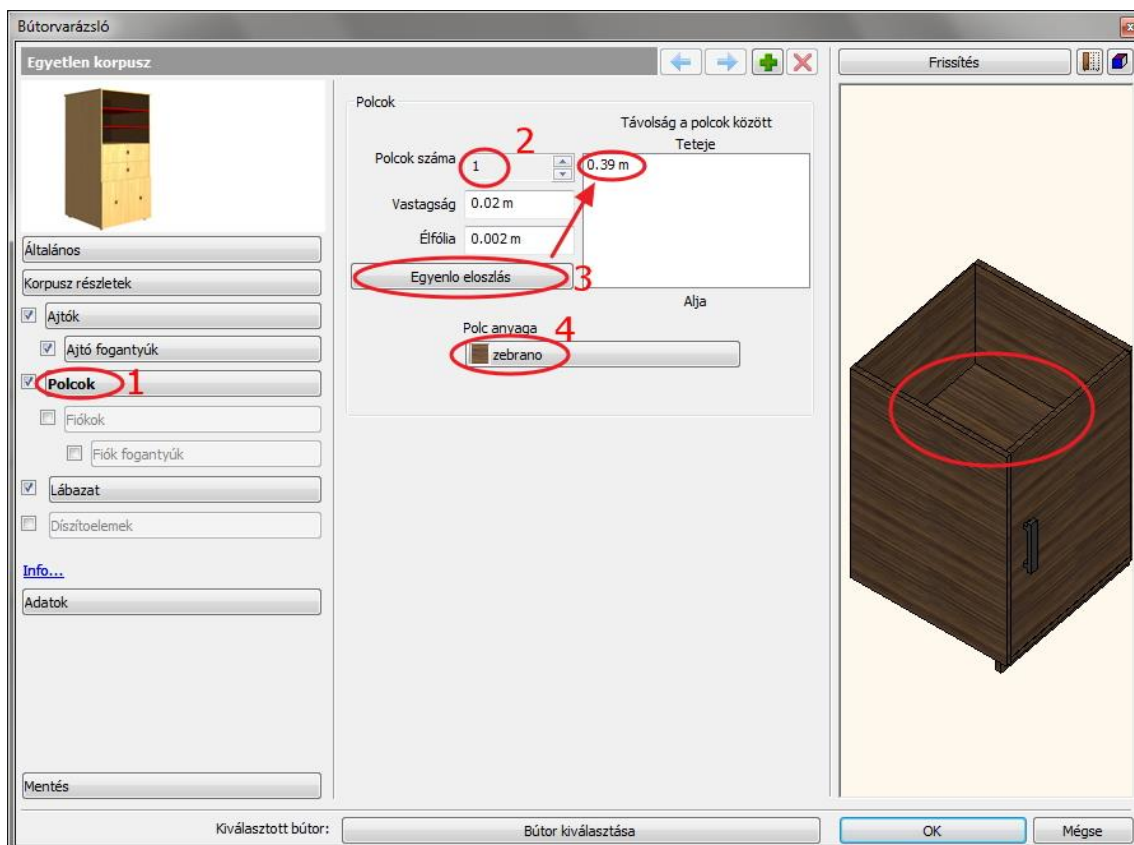
4.5.4. Ajtó fogantyúk panel

- Kattintson az üres négyzetre, majd az Ajtó fogantyúk gombra, hogy aktiválja az Ajtó fogantyúk panelt (1).
- Kattintson a Zöld puszra, hogy fogantyút rendeljen az ajtóhoz (2).
- Válassza ki a Hosszú típust a Fogantyú típusaiból (3). Válassza a következő Pozíciót: Bal/Közép a fogantyú elhelyezéséért (4).
- Válassz a „Krómtűkör 03” anyagot az anyagkönyvtárból (5).
- Használja a Frissítés parancsot a változtatások frissítéséért.



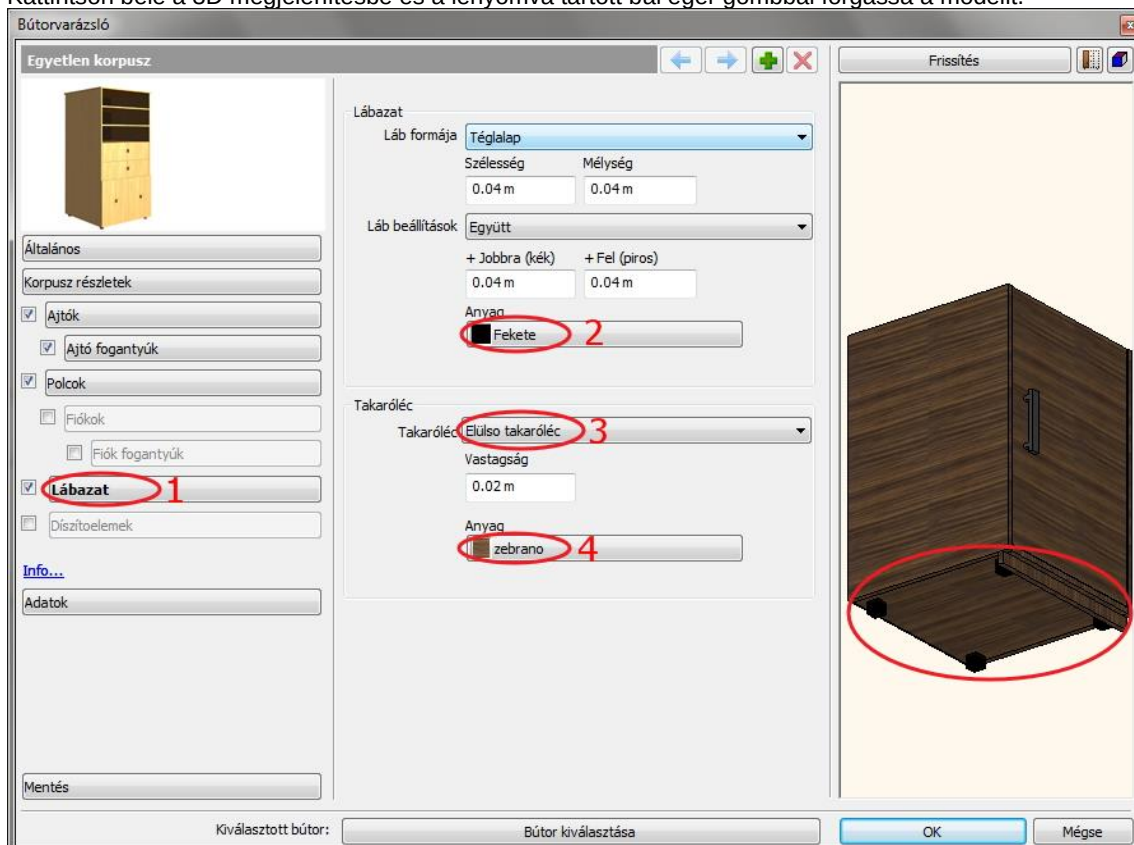
4.5.5. Polcok panel

- Kattintson az üres négyzetre, majd az Polcok gombra, hogy aktiválja az Polcok panelt (1).
- Kattintson a felfelé mutató kis nyílra (2), hogy egy polcot adjon a bútornak.
- Kattintson az Egyenlő elosztás gombra, hogy a korpusz közepén legyen a polc (3).
- A polc magasságát a Távolság a polcok közötti ablakban láthatja. Itt lehet a polc pozícióján változtatni, új magassági érték megadásával.
- Válassz a ki a „Zebrano” anyagot a polc anyagának az anyagkönyvtárból (4). Használja a Frissítés parancsot a változtatások frissítéséért.
- Kattintson bele a 3D megjelenítésbe és a lenyomva tartott bal egér gombbal forgassa a modellt.



4.5.6. Lábazat panel

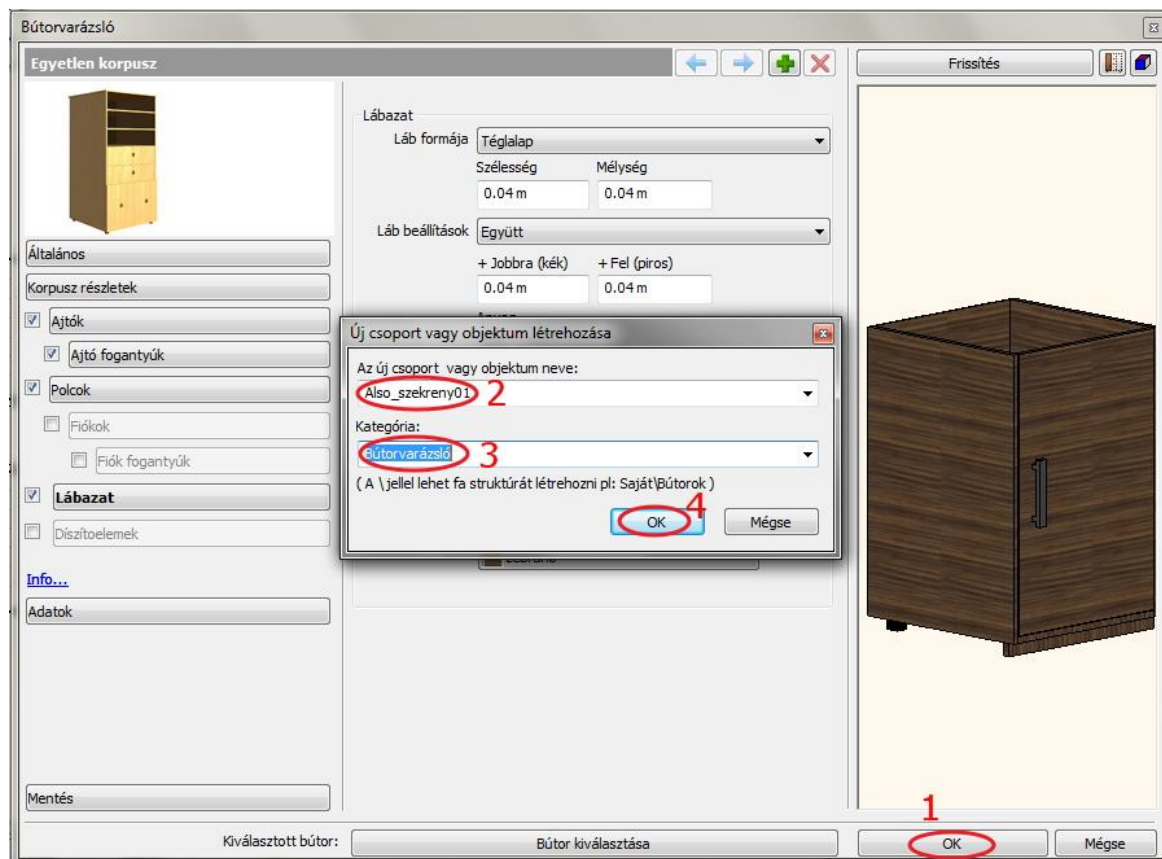
- Kattintson az üres négyzetre, majd a Lábazat gombra, hogy aktiválja a Lábazat panelt (1).
 - Válassza ki a Lábazat beállításainál az Anyagot: Fekete (5) a láb anyagának.
 - Válassza ki a Takaróléc listából az Elülső takaróléc beállítást(3).
 - Válassza ki a „Zebrano” anyagot az anyagkönyvtárból(5) a takaróléc Anyagának. Használja a Frissítés parancsot a változtatások frissítéséért.
- Kattintson bele a 3D megjelenítésbe és a lenyomva tartott bal egér gombbal forgassa a modellt.



4.5.7. Mentés

Az egyajtós alsószekrény elkészült. Adja meg a bútor nevét, válassza ki a bútor kategóriát, majd mentse el az objektum könyvtárba. Mostantól kezdve a kész bútort több projektben is elhelyezheti.

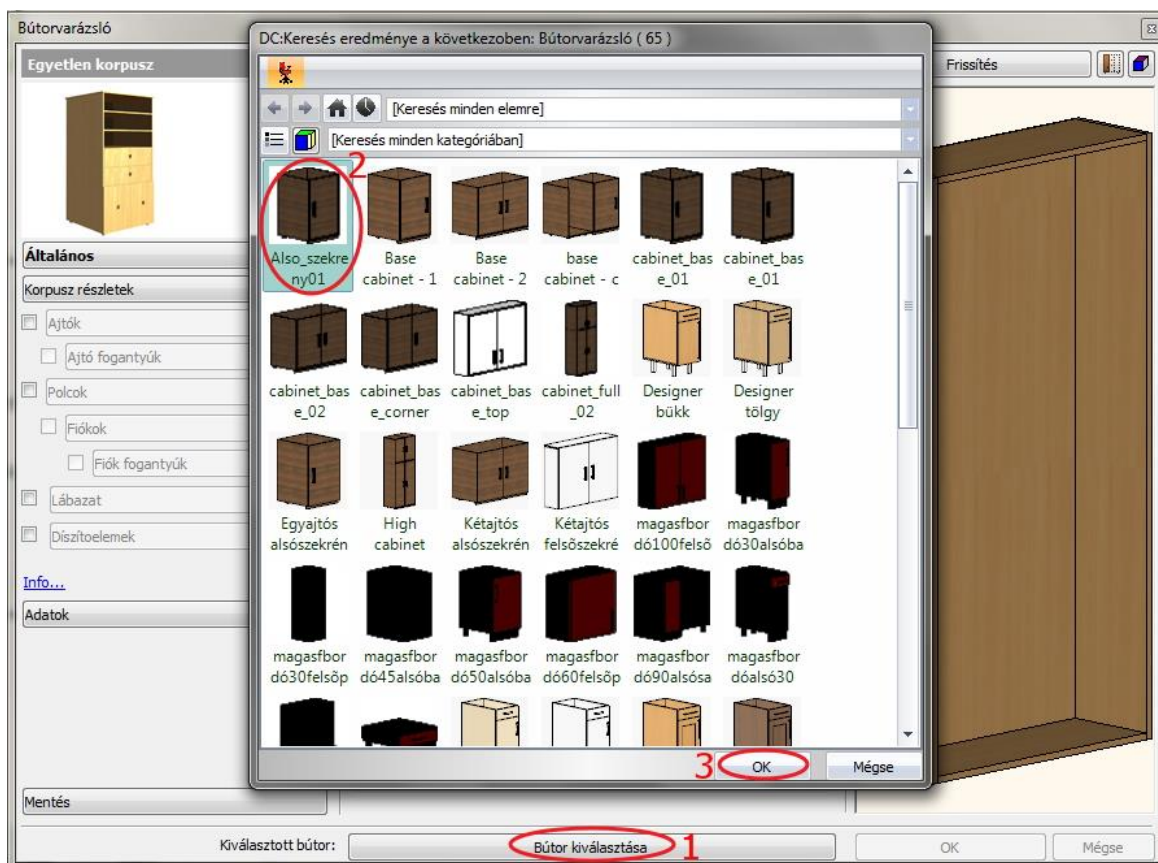
- Kattintson az OK-ra (1) Válassza "Nem"-et (2) a felugró dialógban. Ebben az esetben egy új objektumként menti el. Adja meg az elmenteni kívánt bútor nevét "also_szekreny_01" (3) a következő felugró dialógban, majd válassza a Bútorvaráztató kategóriát (4). Kattintson az OK -ra (5), hogy elmentse a Könyvtárba.
- Most helyezze el az elkészült bútort az alaprajzi ablakban.



4.6. Bútorvaráztató – Alsó sarokszekrény

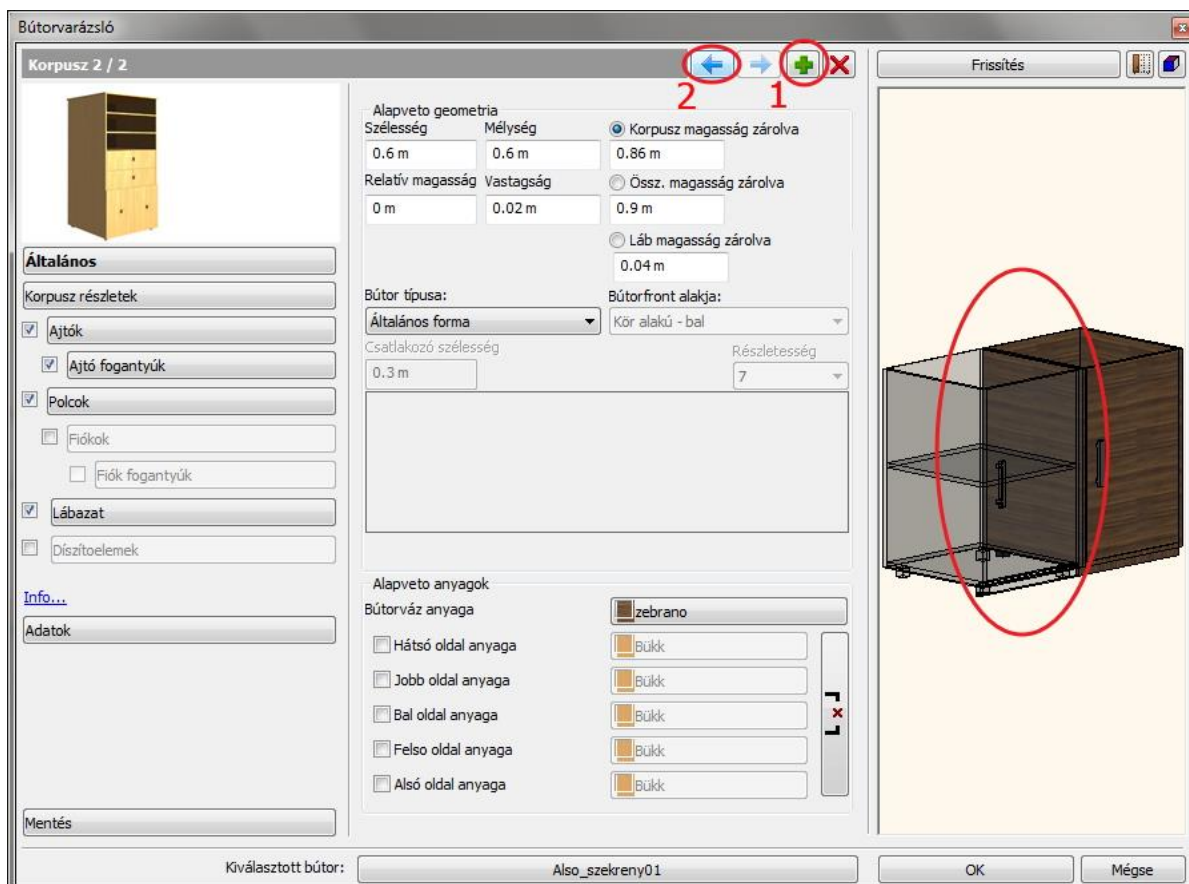
Új bútort egy már elmentett bútorból is elő tudunk állítani. Az Alsó sarokszekrényt két elemből készítjük el, ehhez a már létrehozott Egyajtós alsó szekrényt használjuk fel.

- A bútorvaráztató megnyitása után válassza a Bútor kiválasztása parancsot (1), majd a Design center Bútorvaráztató kategóriát és válassza ki az also_szekreny01 bútort. (2). Nyomja meg az OK-t (3). A kiválasztott bútor a Bútorvaráztatóban továbbszerkeszthető.



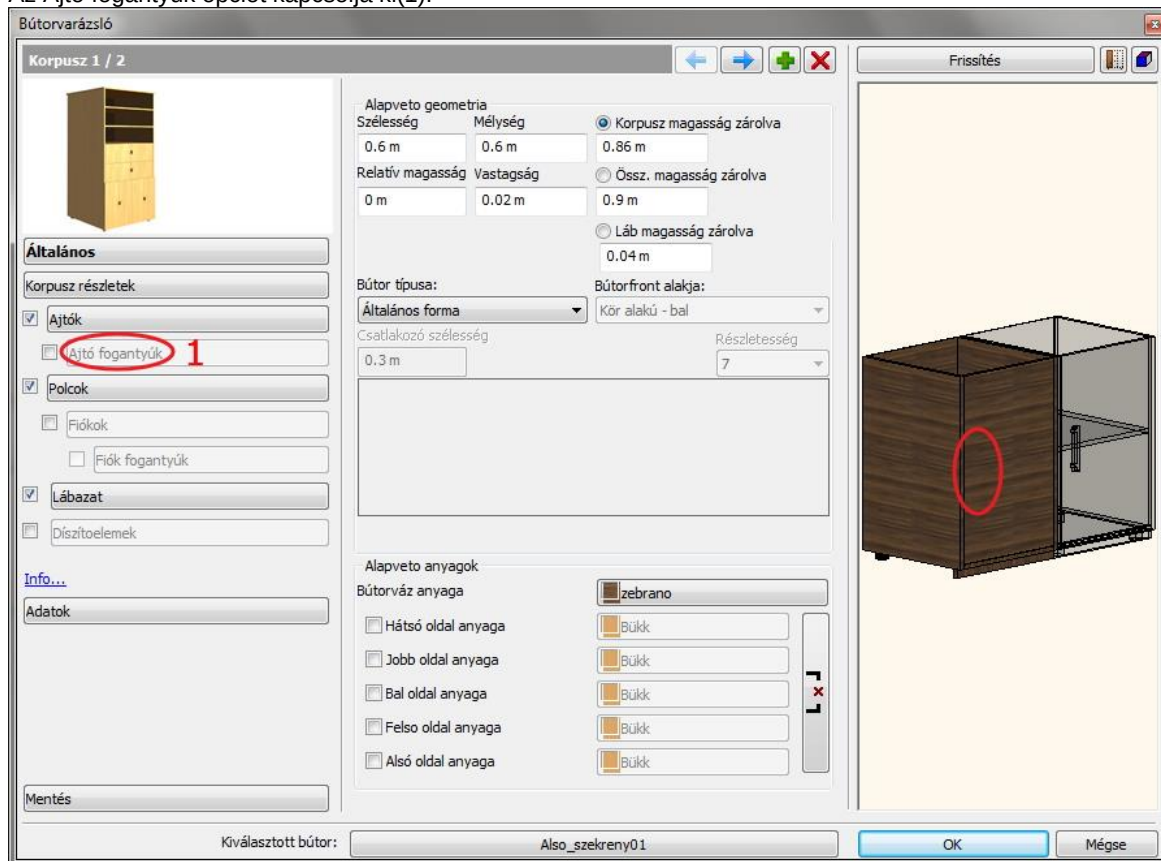
Szekrény sorolása

- Kattintson a Zöld pluszra(1), hogy megduplázza a korpuszt.
- Használja a Kék nyílat a két korpusz közötti váltásokhoz. Kattintson a Kék nyíltra (2) és aktiválja a az 1. korpuszt.

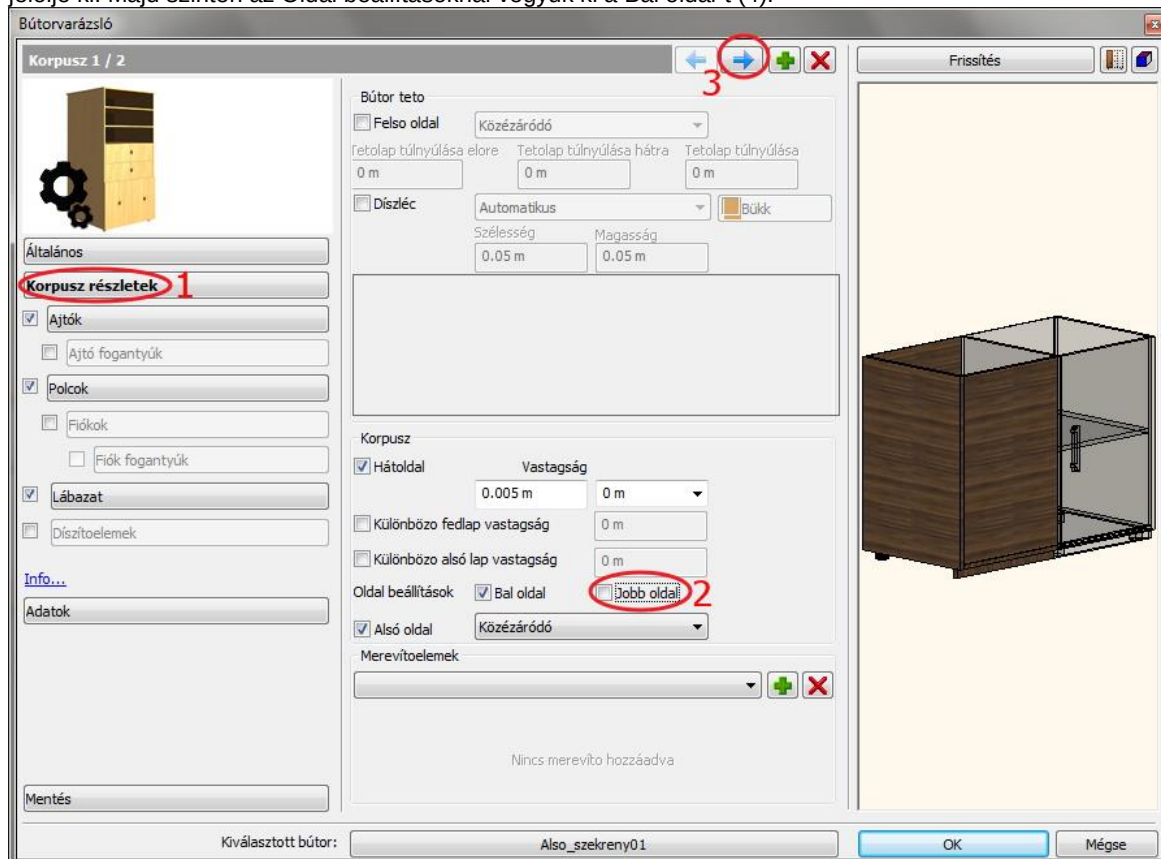


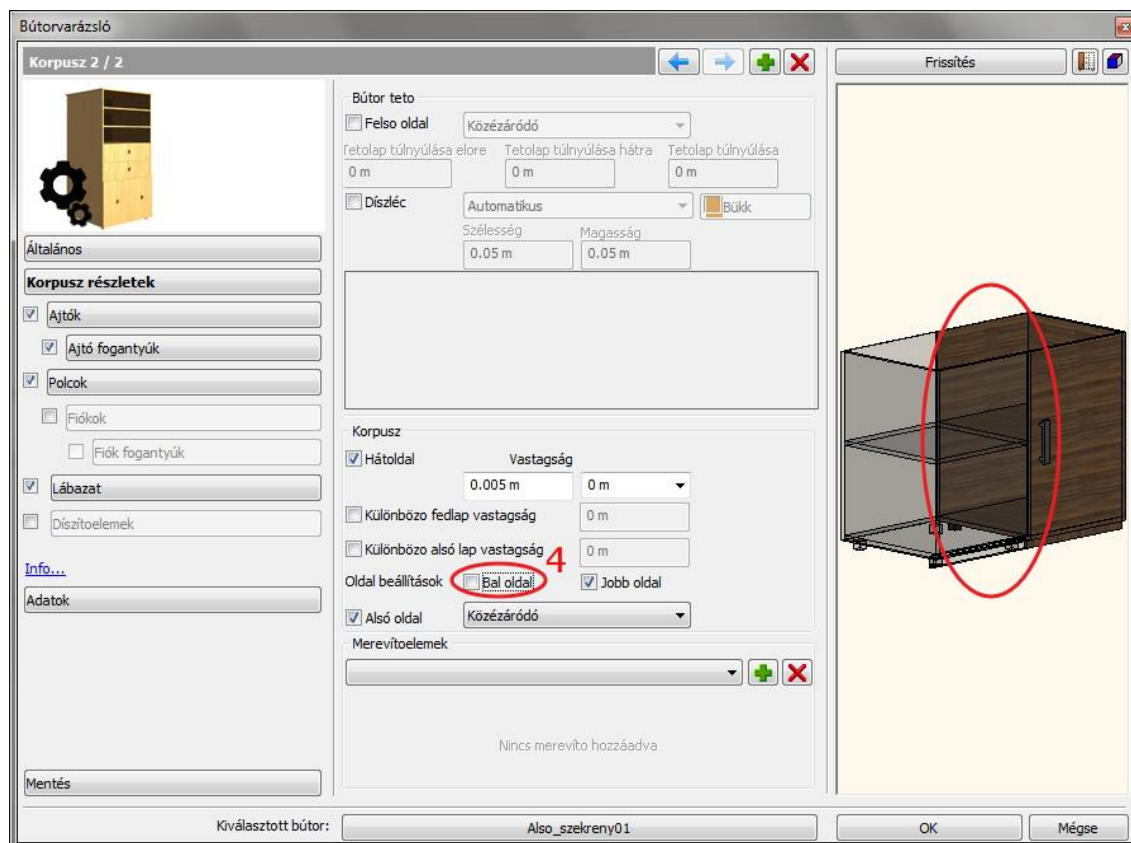
Ajtó fogantyú kikapcsolása

- Az Ajtó fogantyú opciót kapcsolja ki(1).

**Korpusz oldal kikapcsolása**

- Kattintson a Korpusz részletek gombra(1).
- Az Oldalbeállításoknál kattintsa ki a pipát a Jobb oldal elől (2), majd kattintson a Kék Nyílra (3) hogy a következő korpuszt jelölje ki. Majd szintén az Oldal beállításoknál vegyük ki a Bal oldal-t (4).

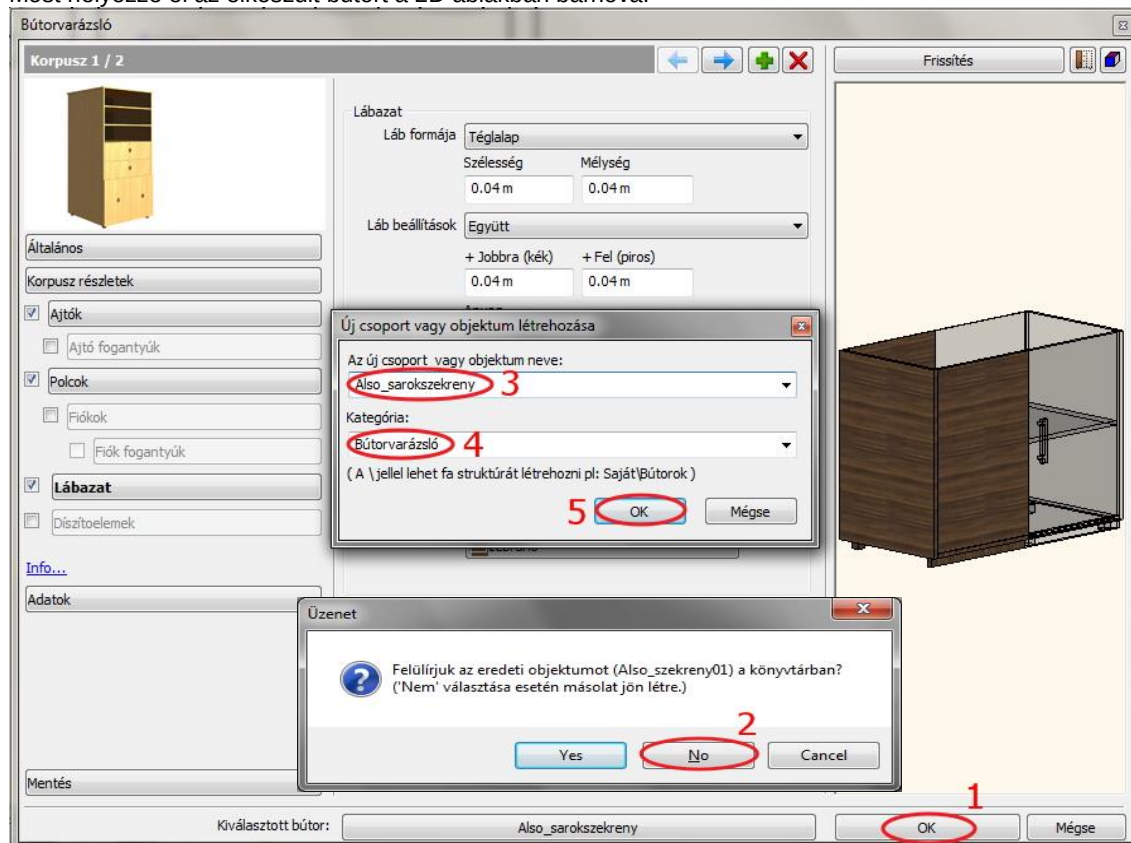


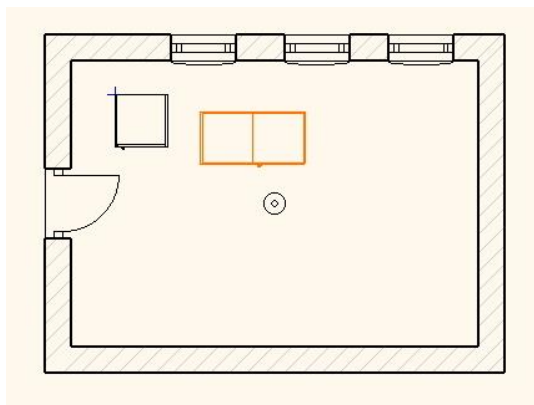


Mentés

Az alsó sarokelem elkészült. Adja meg a kész bútor nevét, válassza ki a bútor kategóriát, majd mentse el az objektum könyvtárba. Mostantól kezdve a kész bútort több projektben is elhelyezheti.

- Kattintson az OK-ra(1) Válassza "Nem"-et (2) a felugró dialógban. Ebben az esetben egy új objektumként menti el. Adja meg az elmenteni kívánt bútor nevét "also_sarok_szekreny" (3) a következő felugró dialógban, majd válassza a Bútorvaráztó kategóriát (4). Kattintson az OK -ra (5), hogy elmentse a Könyvtárba.
- Most helyezze el az elkészült bútort a 2D ablakban bárhova.

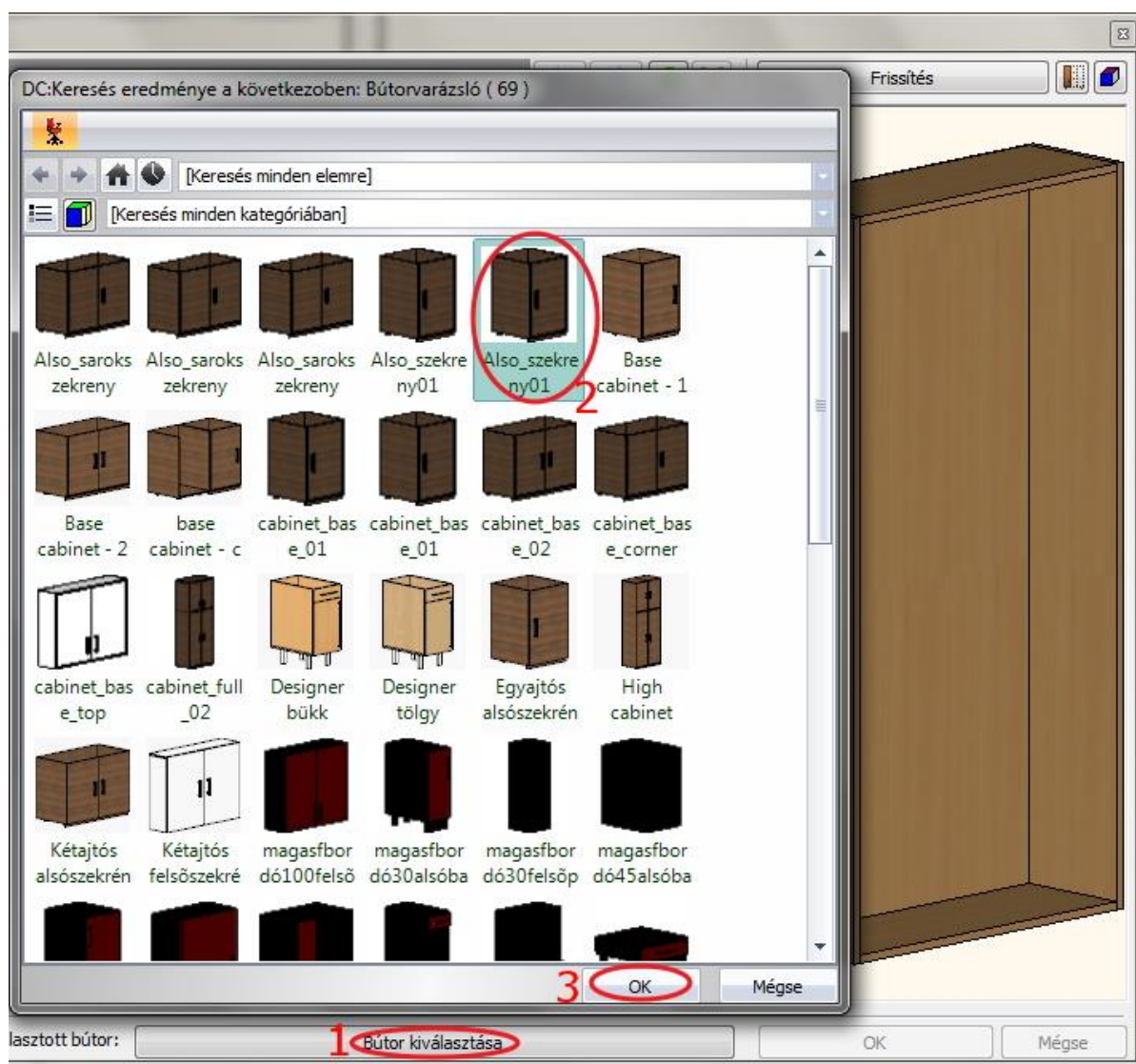




4.7. Bútorvárázsló – Kétajtós alsószekrény

Az új bútort, a Kétajtós alsószekrényt szintén a már elkészített Egyajtós alsószekrényből fogjuk előállítani.

- A bútorvárázsló megnyitása után válassza a Bútor kiválasztása parancsot (1), majd a Design center - Bútorvárázsló kategóriát és innen az Also_szekreny01 bútort. (2). Nyomja meg az OK-t (3). A kiválasztott bútor a Bútorvárázslóban tovább szerkeszthető.



Új méret

- Kattintson az Általános kategóriára (1). Adja meg az új bútor paramétereit: Szélesség: 1.2m (2). Használja a Frissítés parancsot az ábra frissítéséért.

- Kattintson az Ajtók parancsra (3). Válassza ki az Ajtólap geometria/Oldalak száma parancsnál a Kétszárnyú beállítást (4). Használja a Frissítés parancsot.

Bútorvarázsló

Egyetlen korpusz

Általános 1

Korpusz részletek

☒ Ajtók

☒ Ajtó fogantyúk

☒ Polcok

☐ Fiókok

☐ Fiók fogantyúk

☒ Lábazat

☐ Díszítőelemek

Info...

Adatok

Mentés

Alapvető geometria

Szélesség 1.2 m 2 Mélység 0.6 m

Relatív magasság 0 m Vastagság 0.02 m

☐ Korpusz magasság zárólva 0.86 m

☒ Össz. magasság zárólva 0.9 m

☐ Láb magasság zárólva 0.04 m

Bútor típusa: Általános forma

Bútorfront alakja: Kör alakú - bal

Csatlakozó szélesség 0.3 m

Részletesség 7

Alapvető anyagok

Bútorváz anyaga zebbrano

☐ Hátsó oldal anyaga Bükk

☐ Jobb oldal anyaga Bükk

☐ Bal oldal anyaga Bükk

☐ Felső oldal anyaga Bükk

☐ Alsó oldal anyaga Bükk

Frissítés

Kiválasztott bútor: Also_szekreny01

OK Mégse

Bútorvarázsló

Egyetlen korpusz

Általános

Korpusz részletek

☒ Ajtók 3

☒ Ajtó fogantyúk

☒ Polcok

☐ Fiókok

☐ Fiók fogantyúk

☒ Lábazat

☐ Díszítőelemek

Info...

Adatok

Mentés

Ajtólap geometria

Oldalak száma Kétszárnyú 4

Elhelyezés Közézaródó

Az ajtólap alja 0 m

Az ajtólap teteje 0 m

Vastagság 0.02 m

Élfólia vastagsága 0.002 m

Ajtó anyaga zebbrano

Ajtó elülső anyaga Bükk

Ajtólap bemélyedés és keret

Nincs profil hozzáadva

Pánt 2

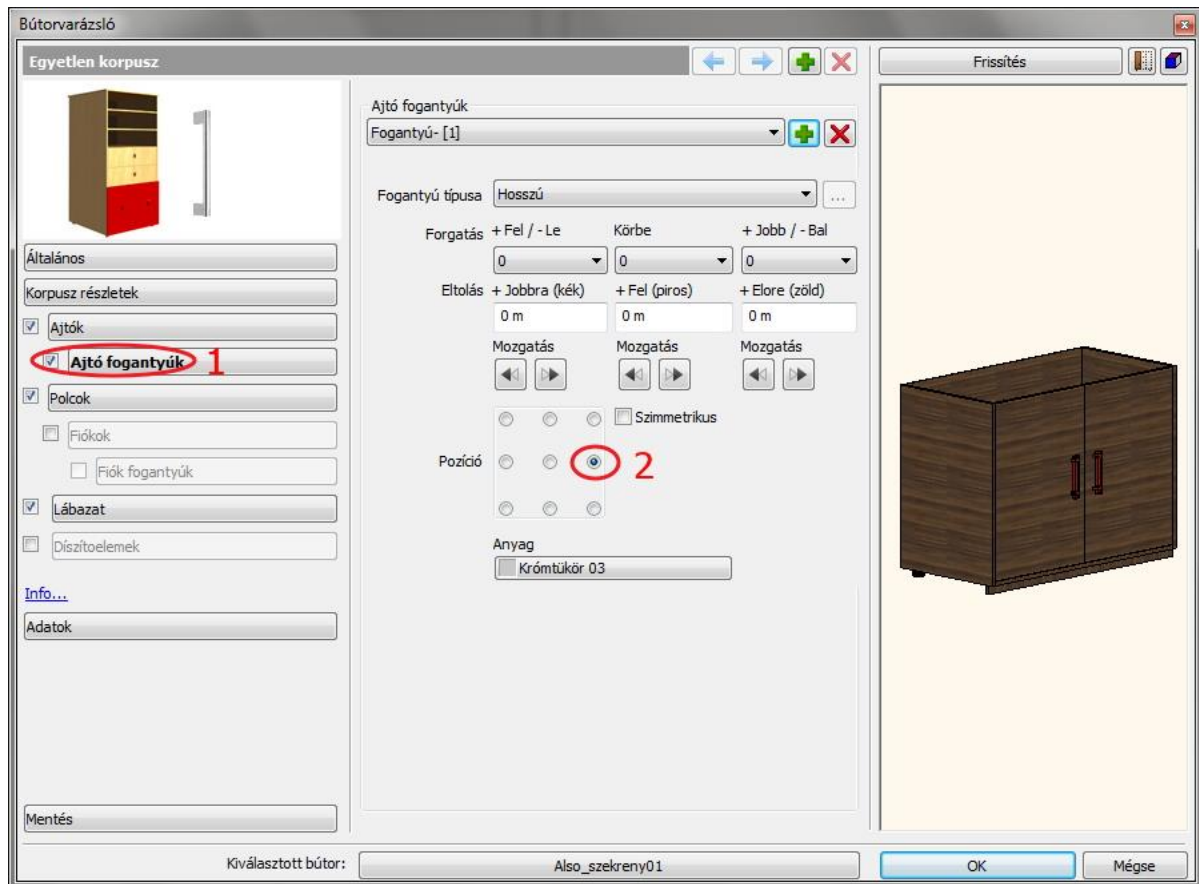
Frissítés

Kiválasztott bútor: Also_szekreny01

OK Mégse

Ajtó fogantyúk

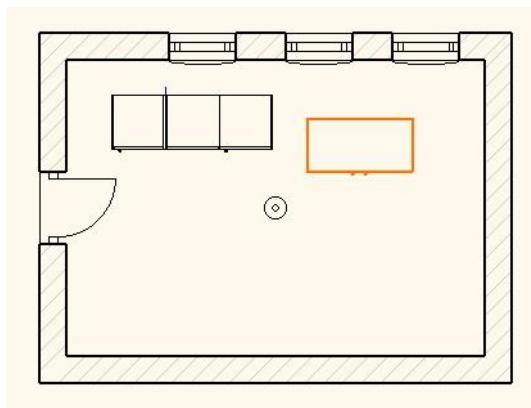
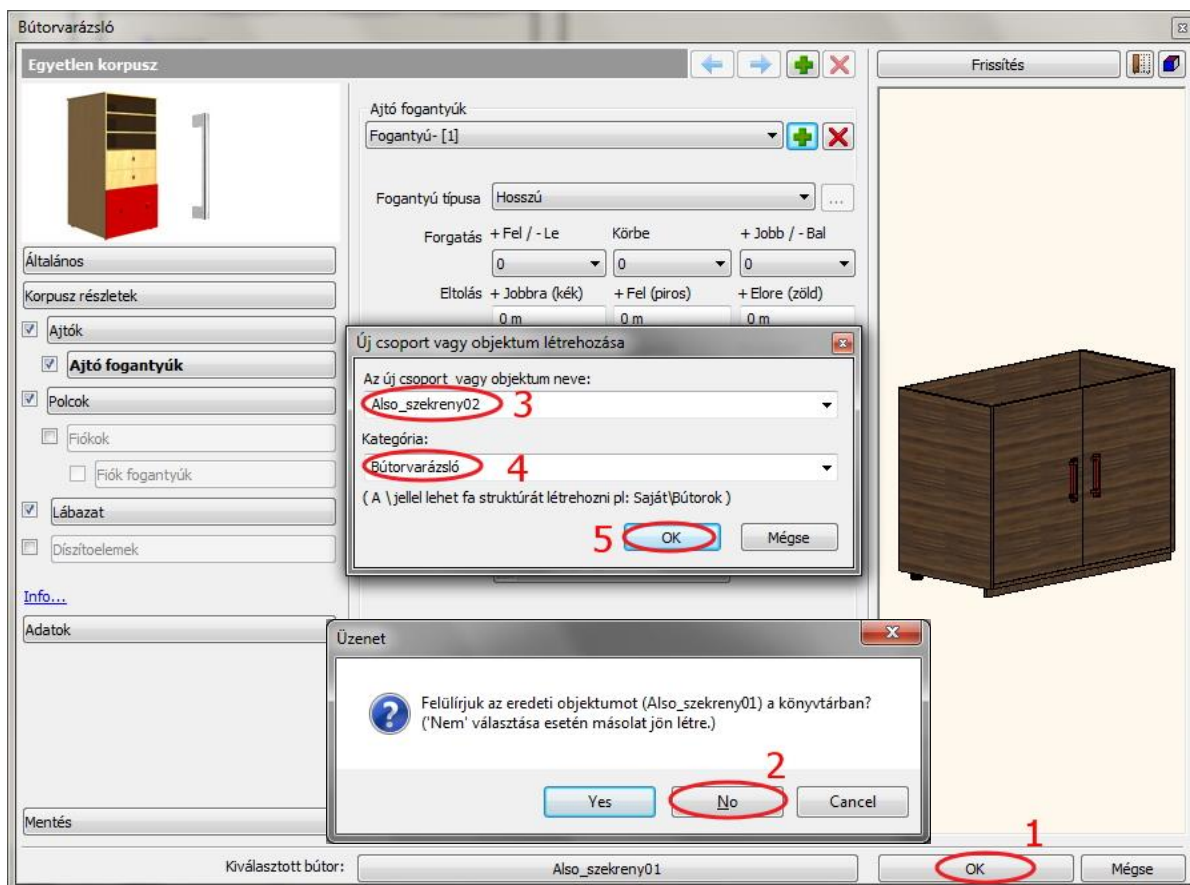
- Kattintson az üres négyzetre, majd az Ajtó fogantyúk gombra, hogy aktiválja az Ajtó fogantyúk panelt (1). Válassza a Jobb/Közép pozíciót a fogantyúk elhelyezésére (2). Használja a Frissítés parancsot.



Mentés

A kétajtós alsó szekrény elkészült. Adja meg a bútor nevét, válassza ki a bútor kategóriát, majd mentse el az objektum könyvtárba. Mostantól kezdve ezt a bútort bármely projektben elhelyezheti.

- Kattintson az OK-ra(1) Válassza "Nem"-et (2) a felugró dialógban. Ebben az esetben egy új objektumként menti el. Adja meg az elmenteni kívánt bútor nevét "also_szekreny_02" (3) a következő felugró dialógban, majd válassza a Bútorvarázsló kategóriát (4). Kattintson az OK –ra (5), hogy elmentse a Könyvtárba.
- Most helyezze el az elkészült bútort a 2D ablakban bárhova.



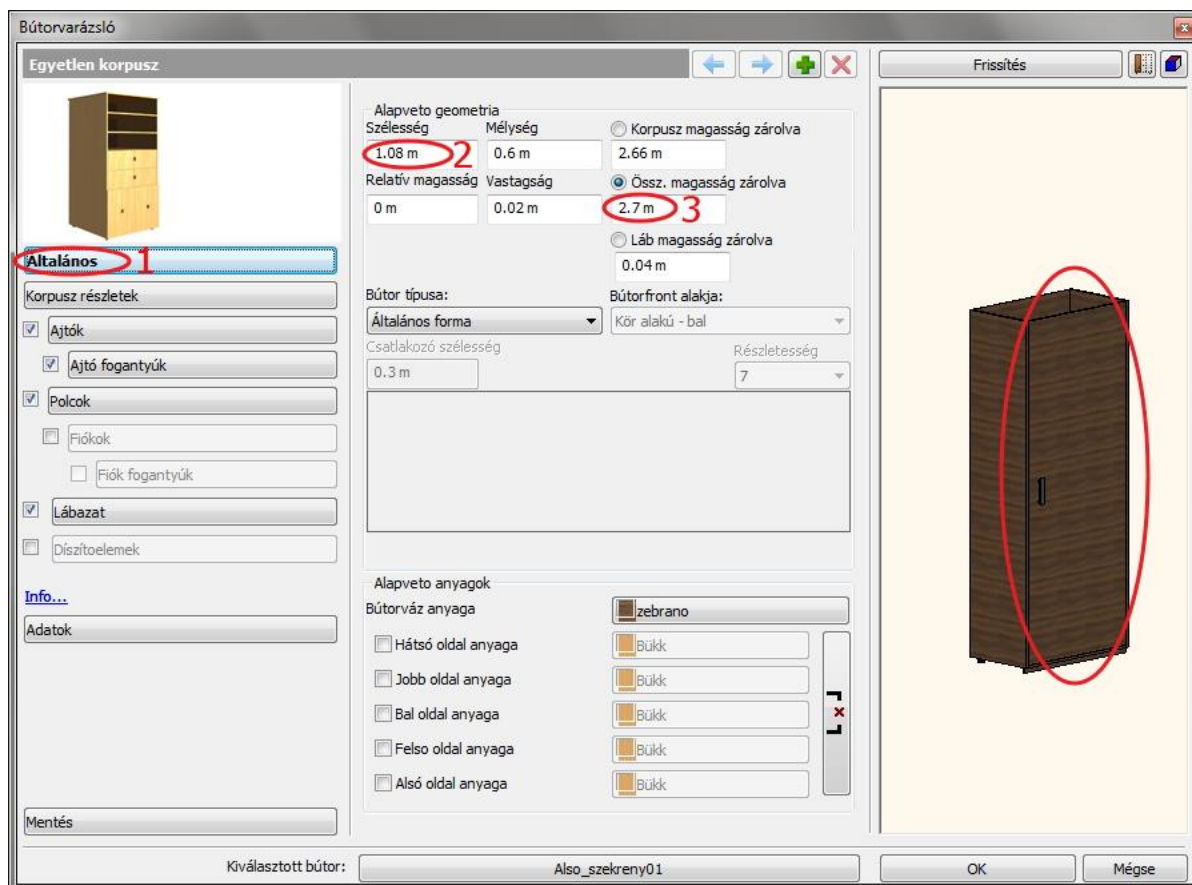
4.8. Bútorvarázsló – Magas szekrény

Az új bútort, a Magas szekrényt szintén a már elkészített Egyajtós alsó szekrényből fogjuk előállítani.

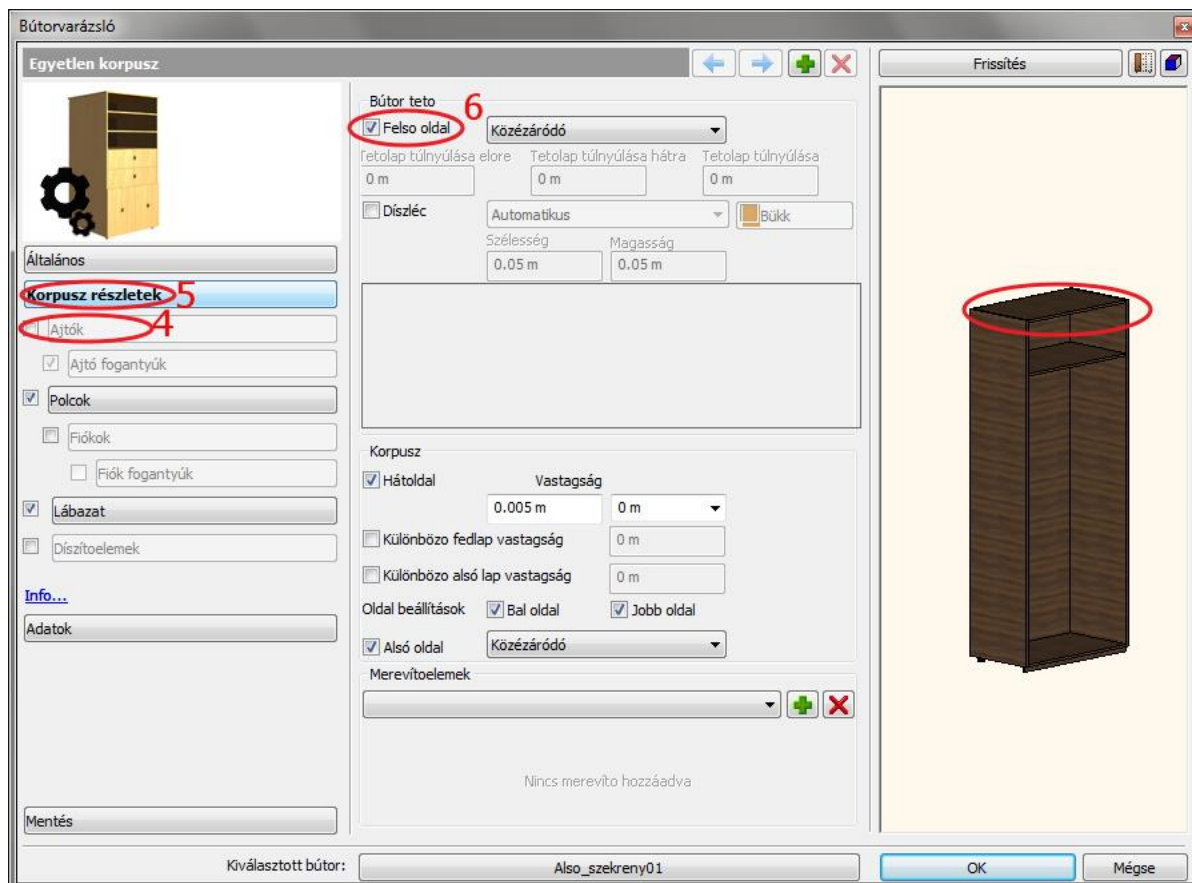
- Az előzőeknek megfelelően a bútorvarázsló megnyitása után válassza a Bútor kiválasztása parancsot, majd a Design center Bútorvarázsló kategóriát és válassza ki az Also_szekreny01 bútort. Nyomja meg az OK-t. A kiválasztott bútor a Bútorvarázslóban továbbszerkeszthető.

Új méret

- Kattintson az Általános gombra(1). Adja meg az új bútor paramétereit: Szélesség: 1.08m (2), össz. magasság zárólva (3): 2.7m. Használja a Frissítés parancsot a változtatások frissítéséért.

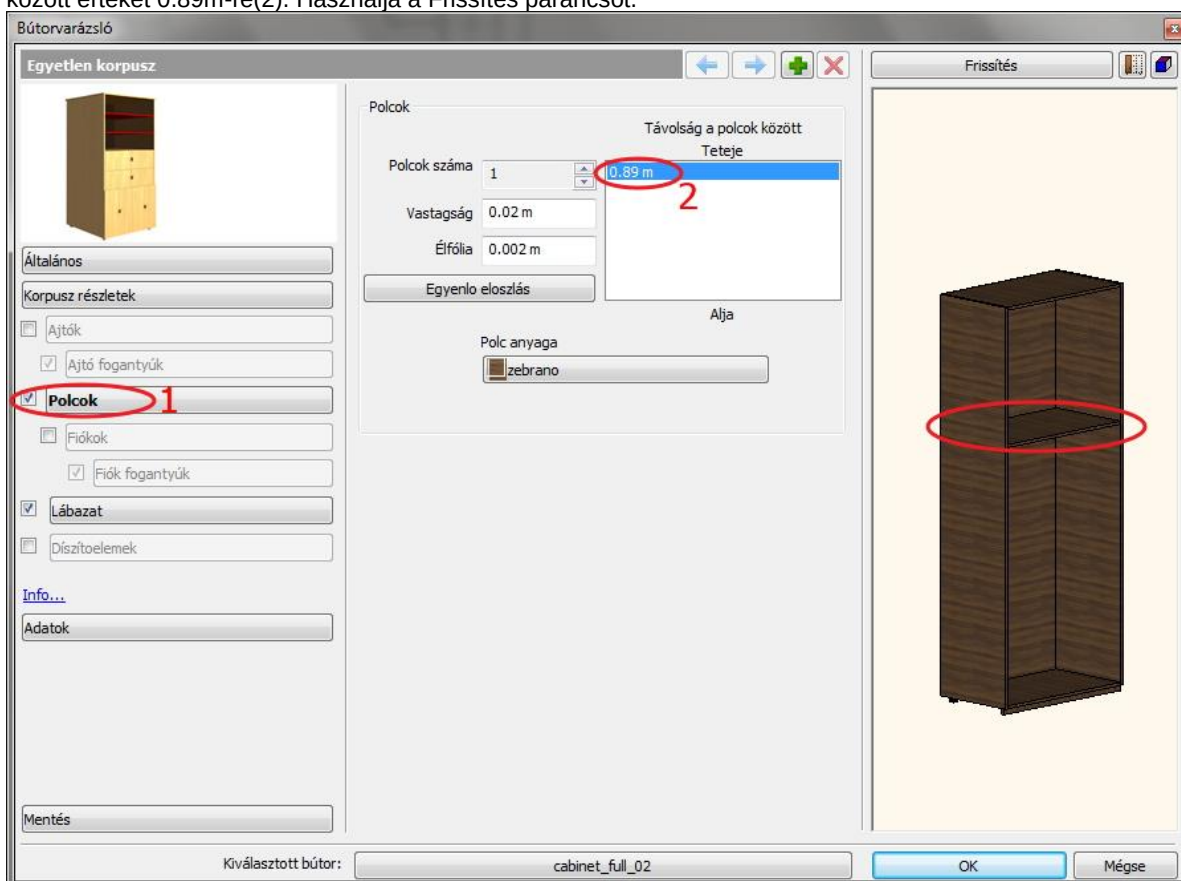


- Kattintsa ki az Ajtók parancs mellől a Zöld pipát (4).
- Kattintson a Korpusz részletek gombra (5). Kattintson a Bútor tető parancsnál a Felső oldal-ra (6). Használja a Frissítés parancsot.

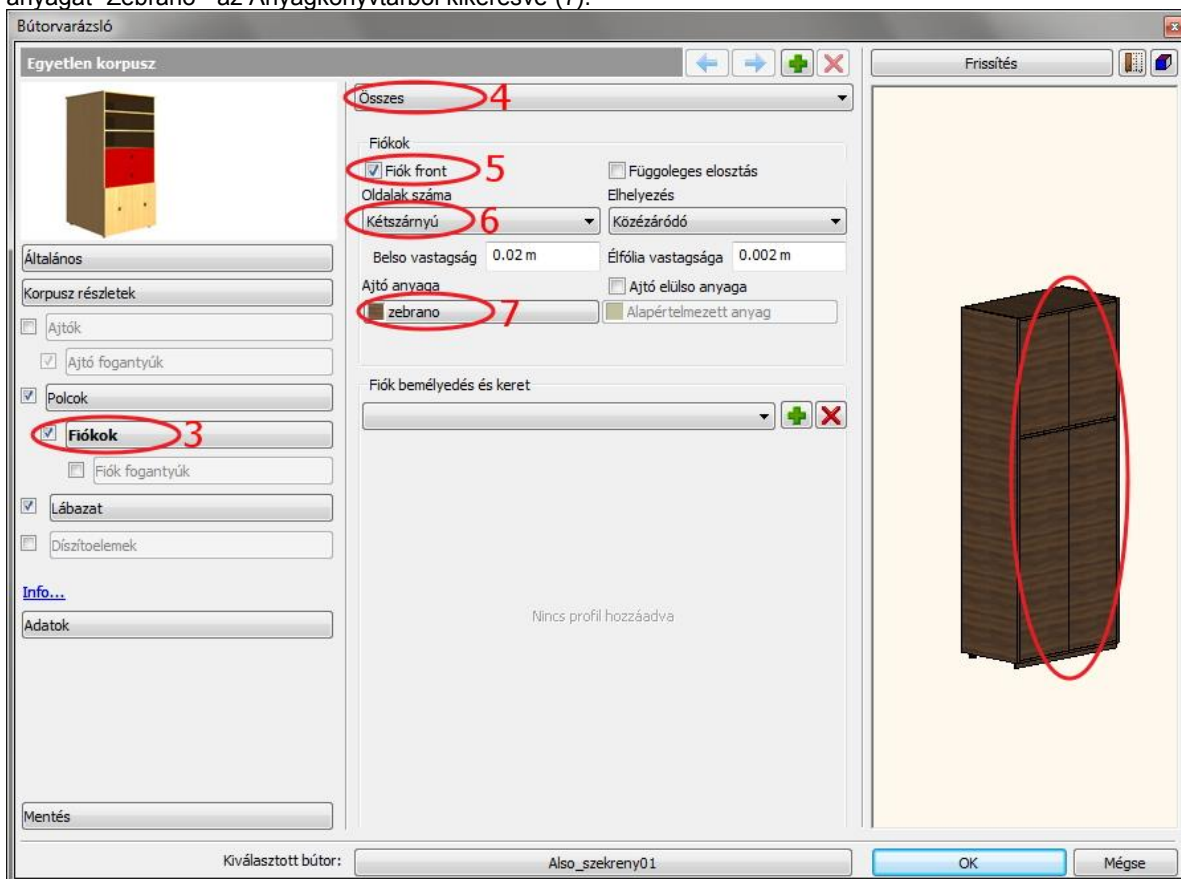


Polcok és fiókok

- Kattintson az üres négyzetre, majd az Polcok gombra, hogy aktiválja a Polcok panelt (1). Állítsa be a Távolság a polcok között értéket 0.89m-re(2). Használja a Frissítés parancsot.

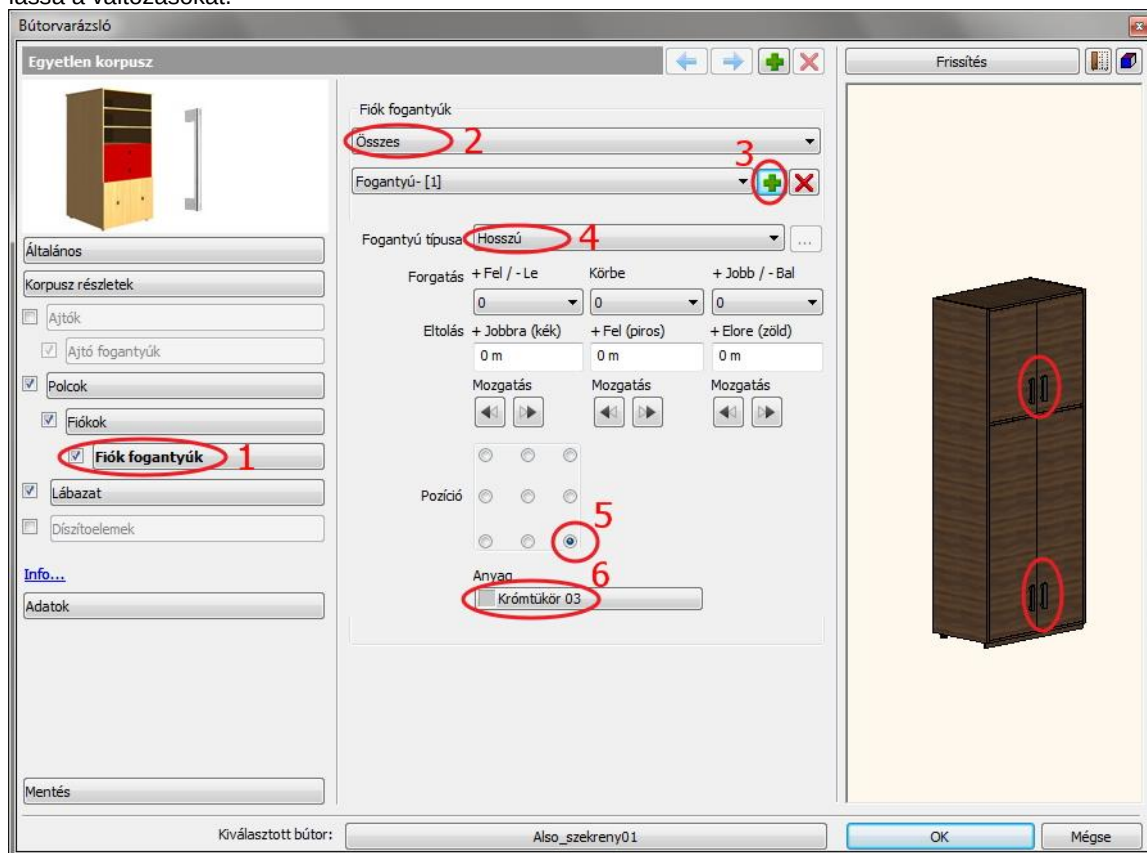


- Kattintson az üres négyzetre, majd az Fiók gombra, hogy aktiválja a Fiók panelt (3). Válassza ki az Összes kategóriát (4), pipálja be Fiók front parancsot (5), válassza az Oldalak számánál Kétszárnyú lehetőséget (6), következnek az Ajtó anyagát "Zebrano" az Anyagkönyvtárból kikeresve (7).

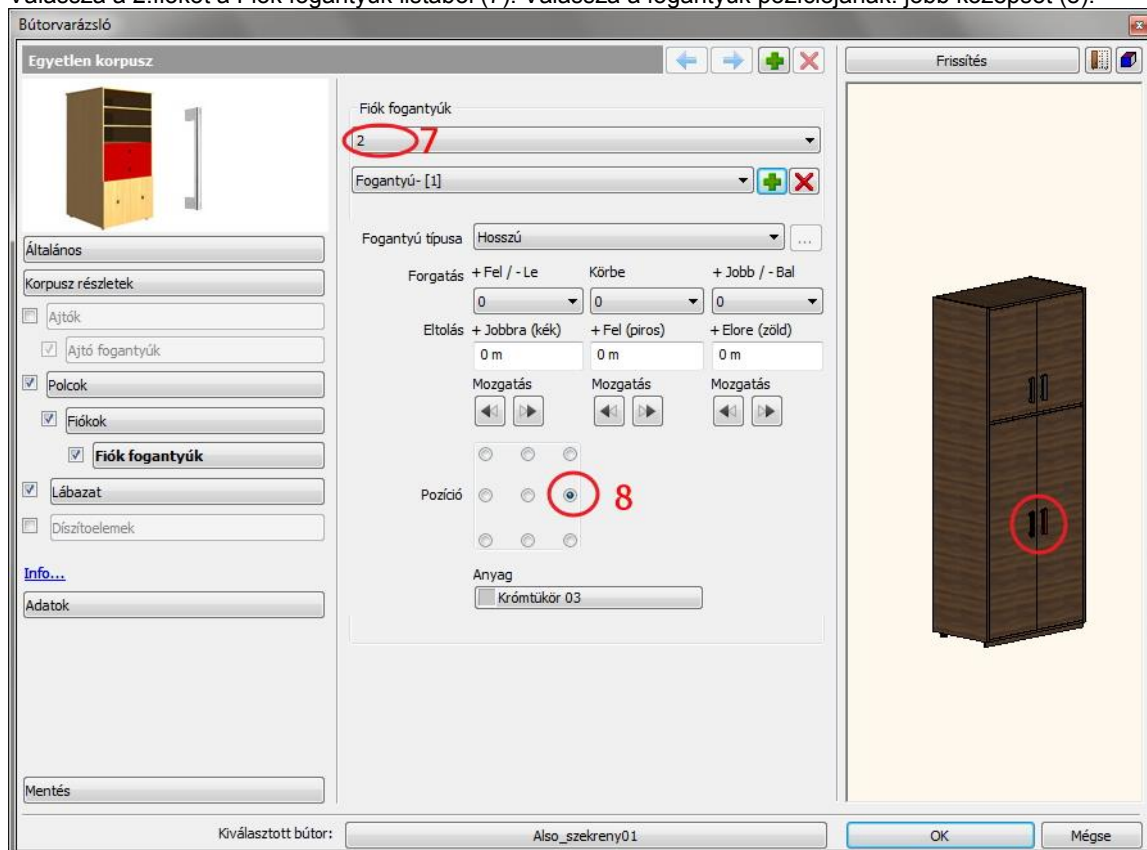


Fiók fogantyúk

- Kattintson az üres négyzetre, majd az Fiók fogantyúk gombra, hogy aktiválja az Fiók fogantyúk panelt (1). Válassza ki az Összes kategóriát (2), kattintson a Zöld pluszra (3), hogy fogantyúkat helyezzen el, válassza ki a Hosszú fogantyú típust (4) Válassza ki a fogantyú pozícióját: jobb alsó (5)
- Válassza ki a fogantyú anyagának a „Krómtűkör 03” anyagot az anyagkönyvtárból (6). Használja a Frissítés gombot, hogy lássa a változásokat.



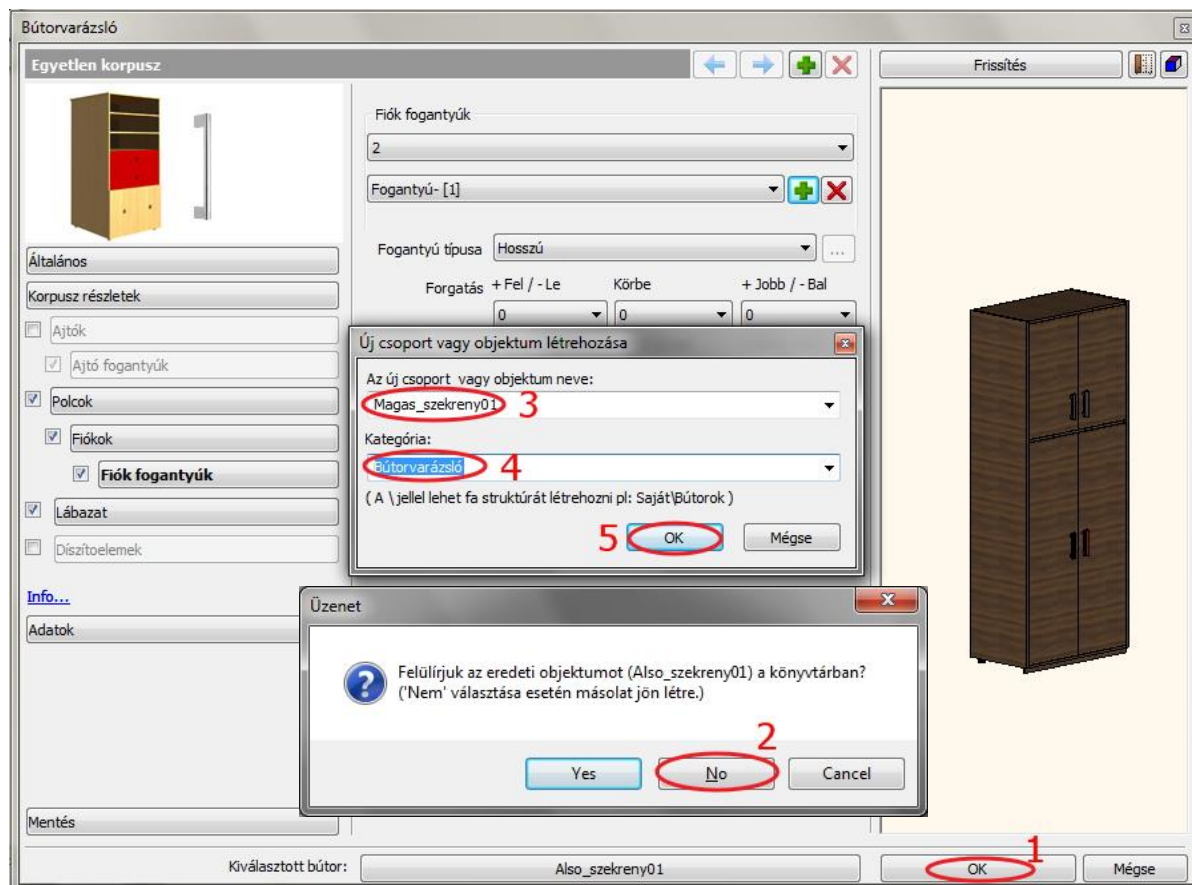
- Válassza a 2.fiókot a Fiók fogantyúk listából (7). Válassza a fogantyú pozíciójának: jobb középsőt (8).



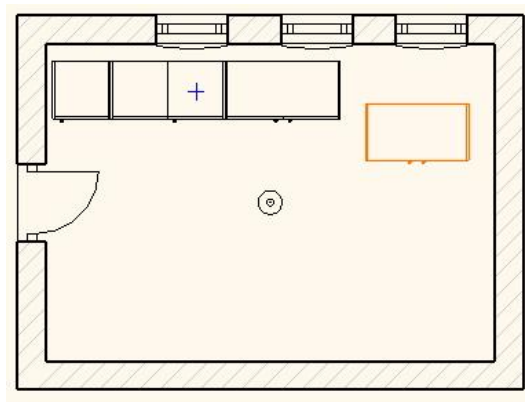
Mentés

A magas szekrény elkészült. Adja meg a bútor nevét, válassza ki a bútor kategóriát, majd mentse el az objektum könyvtárba. Mostantól kezdve ezt a bútort több projektben is elhelyezheti.

- Kattintson az OK-ra(1) Válassza "Nem"-et (2) a felugró dialógban. Ebben az esetben egy új objektumként menti el. Adja meg az elmenteni kívánt bútor nevét "magas_szekreny_01" (3) a következő felugró dialógban, majd válassza a Bútorvarázló kategóriát (4). Kattintson az OK -ra (5), hogy elmentse a Könyvtárba.



- Most helyezze el az elkészült bútort a 2D ablakban.



4.9. Bútorvarázló – Kétajtós felsőszekrény - Opcionális

Az előzőeknek megfelelően önállóan hozzon létre kétajtós felsőszekrényt a következő paraméterekkel:

Szélesség: 1.2m; Mélység: 0.28m; Bútorlap vastagság: 0.02m; Össz magasság: 0.94m;
 Bútorváz anyaga: Fényes_fehér; Relatív magasság: 1.3m;
 Felső oldal van; Hátoldal van; Alsó oldal van;
 Ajtók: Kétszárnyú rázáródó; Ajtó fogantyúk: Hosszú, jobb alulra igazítva; Anyag: Krómtükrő 01;
 Polcok 1db; Fiókok nincsenek; Fiók fogantyúk nincsenek;
 Lábak nincsenek;
 Elülső takaróléc nincs;

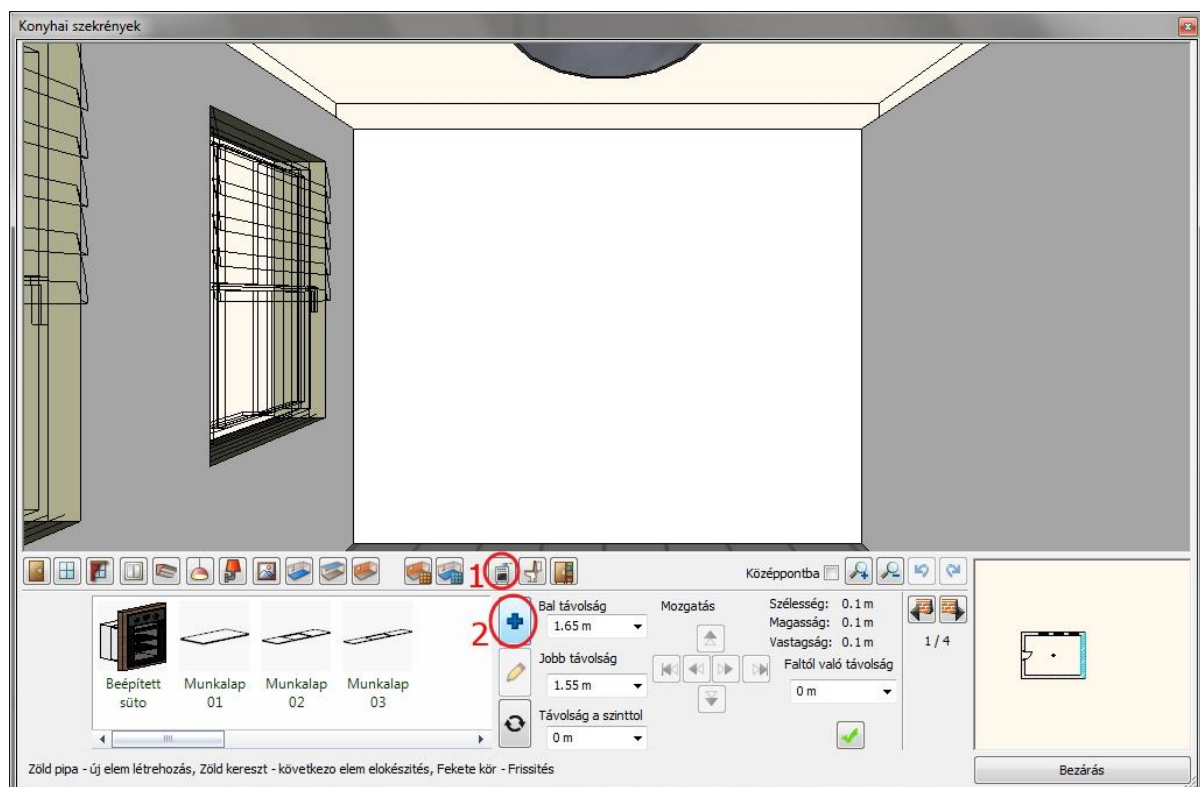
- Végezetül törölje ki a korábban elhelyezett bútorokat. A most létrehozott és a könyvtárba elmentett bútorokat a **Helyiségvarázsló – Konyhabútor** eszköztárából fogjuk elhelyezni. Így lehetőségünk lesz arra, hogy a bútorok egymáshoz illesztését rábizzuk a varázslóra.

4.10. Bútorok elhelyezése a Helyiségvarázslóból

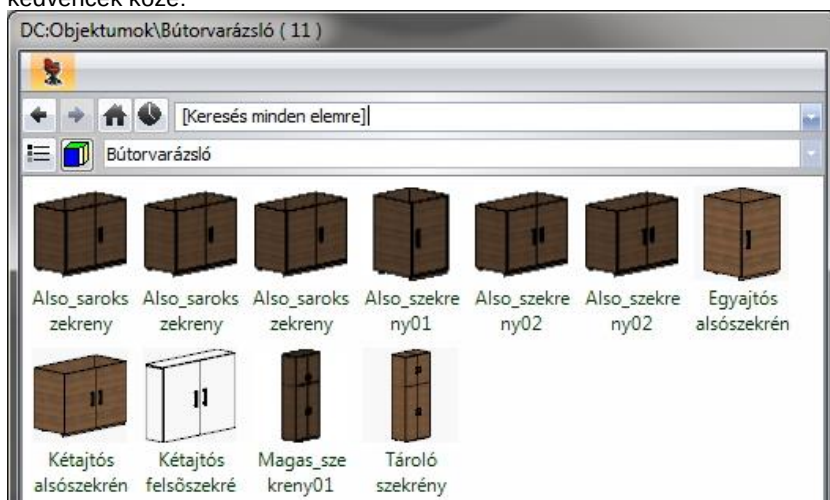
Mielőtt elhelyezi a bútorokat, játssza le a **Kitchen design - Part 2 YouTube** videót.



- Nyissa meg a böngészőjét : <http://www.youtube.com/watch?v=Gva2kcW9eMo>
- Nyomja meg a LEJÁTSZÁS gombot a bal alsó sarokban a videó lejátszáshoz. Szükség esetén állítsa meg a lejátszást. Ezután térjen vissza az ARCHLine.XP® programba:
- Indítsa el a Helyiségvarázslót és kattintson a konyha alaprajzába.



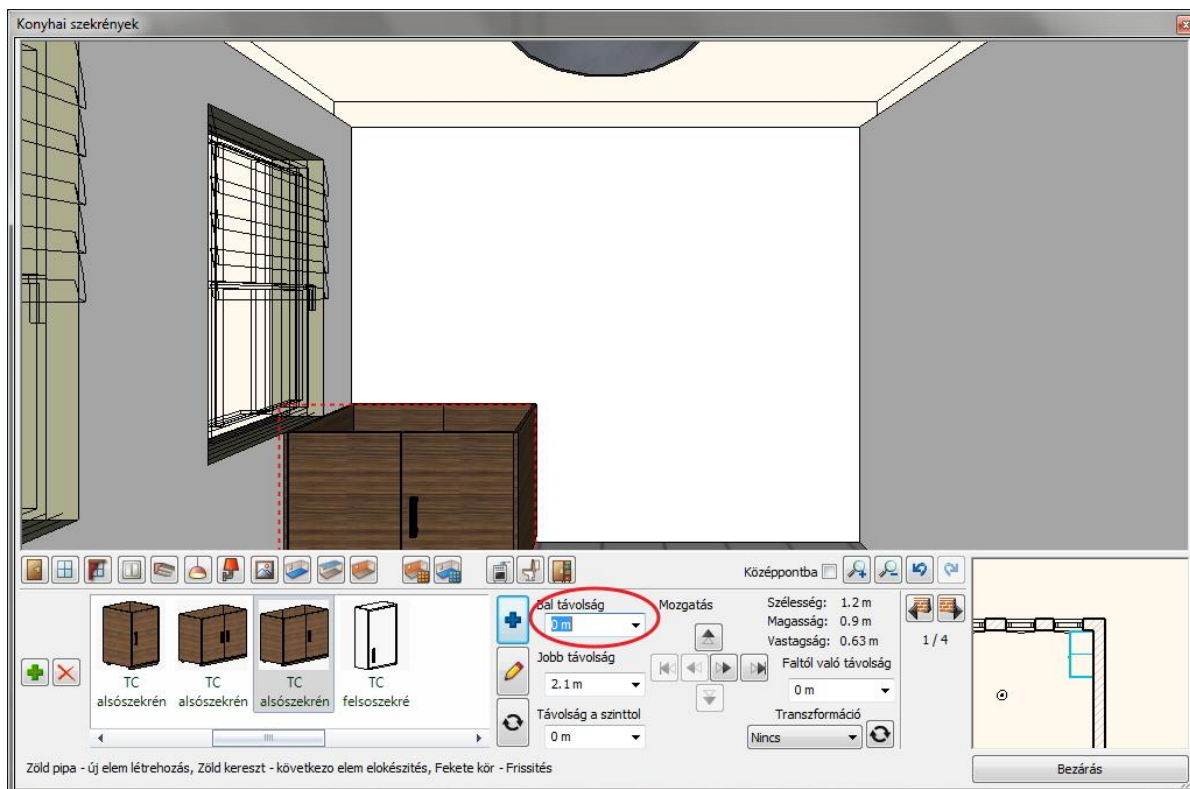
- Válassza ki a Konyhai szekrények eszközt (1).
A TC_.... kezdetű előre elkészített szekrények megjelennek a kedvencek között. Ebben a leírásban ezeket a szekrényeket helyezzük el.
- Amennyiben a saját szekrényt kívánja elhelyezni, a kék pluszra(2) kattintva keresse meg a Könyvtárban és töltsse be a kedvencek közé:



Alsó sarokszekrény elhelyezése a bal sarokba

- Válassza ki a TC_alsoszekreny_sarokelemet a kedvencek közül.
- Az ábrán látható fal legyen az aktív.
- Bal távolság: 0.0
- Zöld pipa

A program falra igazítva elhelyezi a kijelölt elemet a bal sarokba:



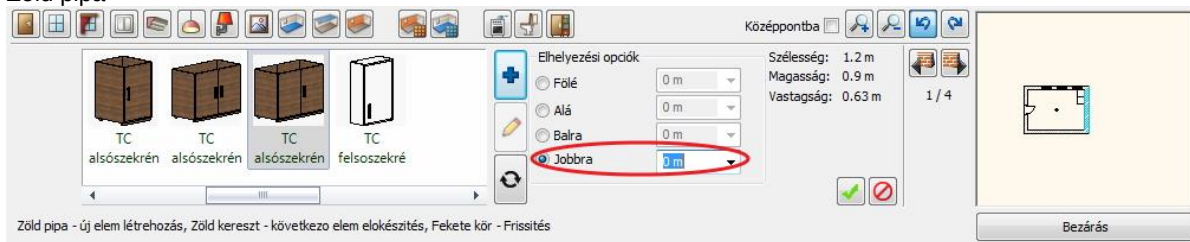
Alsó sarokszekrény elhelyezése a jobb sarokba

- Kattintson a zöld pluszra, hogy következő elemet helyezzen el ugyanerre a falra.
- Válassza ki a TC_alsoszekreny_sarok elemet a kedvencek közül.

Helyezze az előző szekrény mellé jobbra:

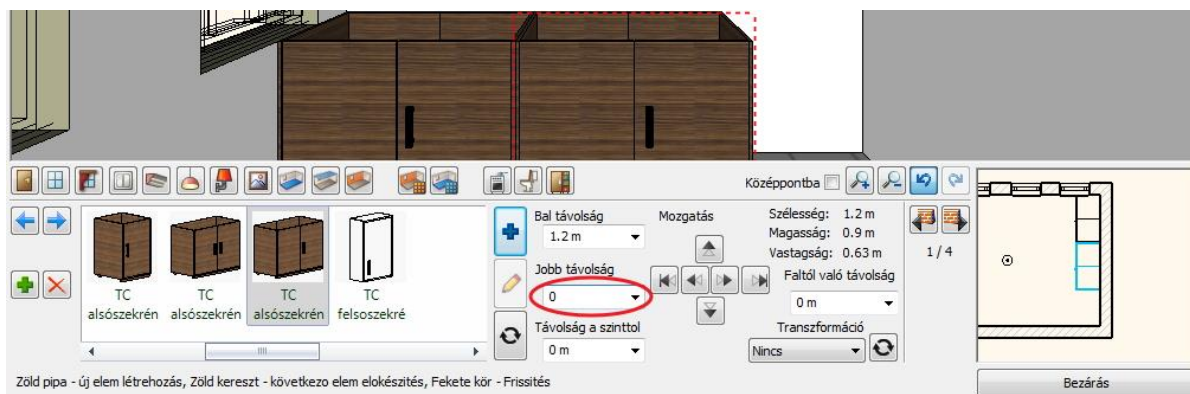
- Jobbra: 0.0

- Zöld pipa

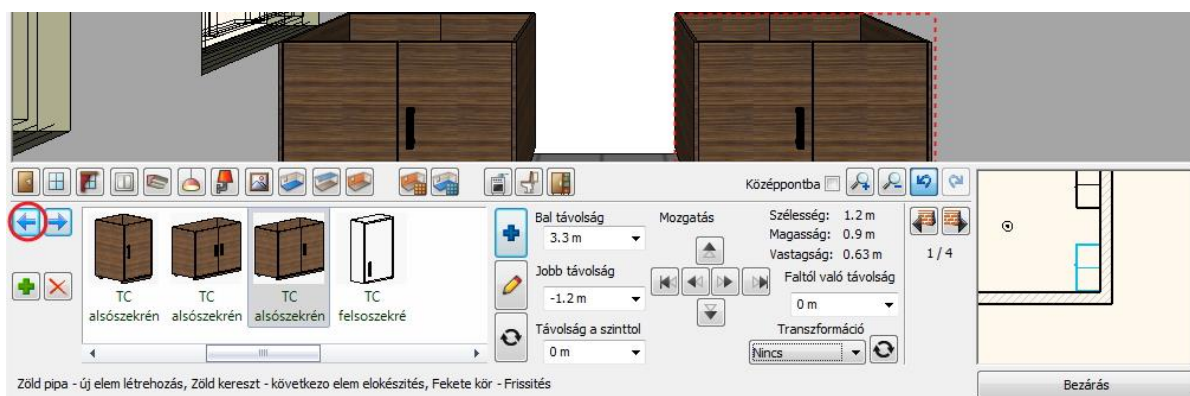


Most állítsa be a szekrény távolságát a jobb faltól:

- Jobb távolság: 0



- Válassza a transzformációk közül: Tükrözött
- Frissítés (vagy Enter)

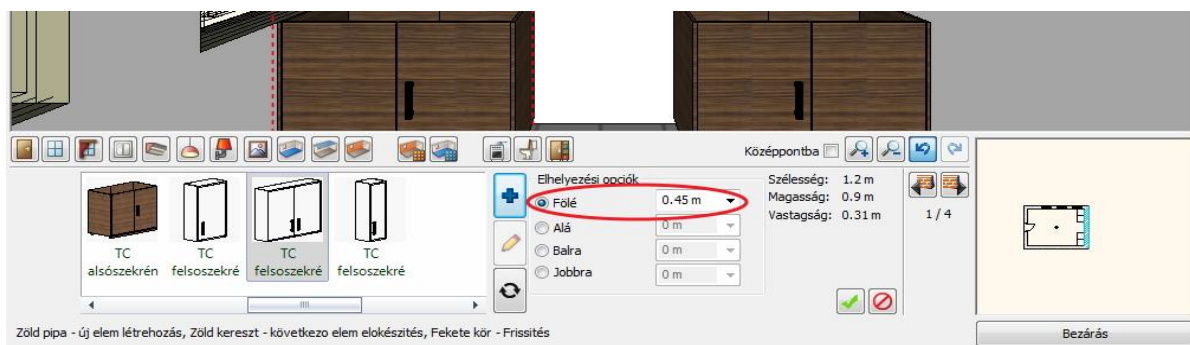


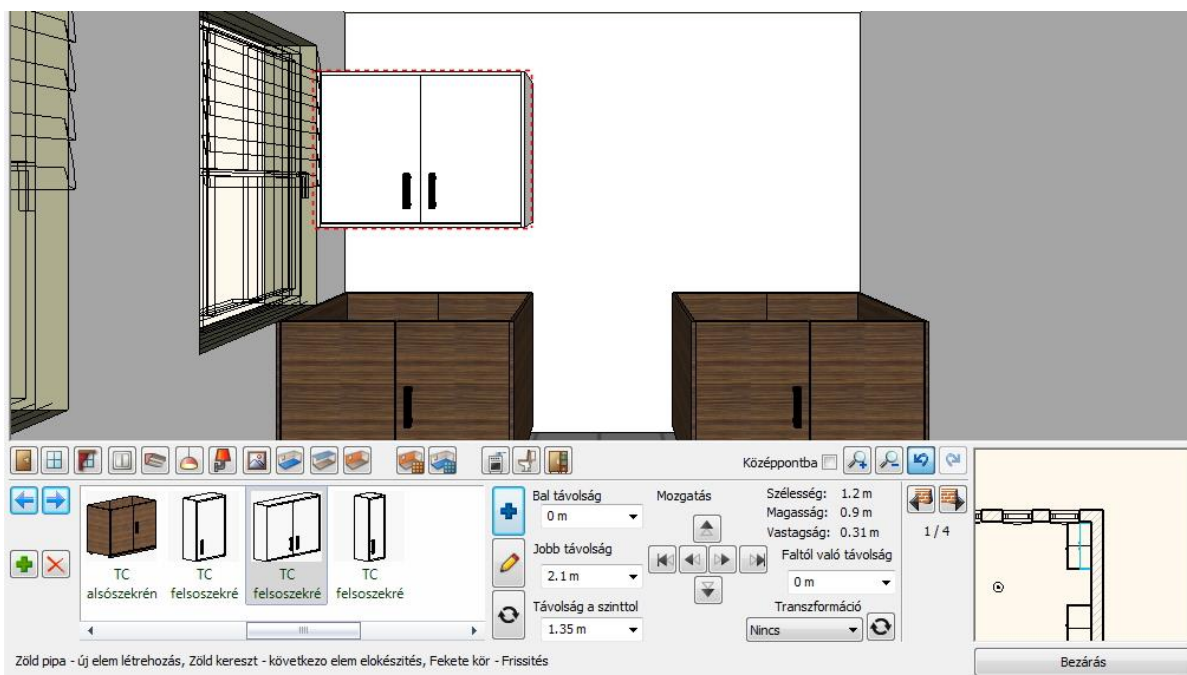
A program falra igazítva elhelyezi a kijelölt elemet a jobb sarokba.

Kétajtós felsőszekrény elhelyezése

A felsőszekrényt a bal oldali sarokelem fölé helyezük 0,45 m-rel. Ehhez először a bal oldali elemet aktívvá kell tenni.

- Kattintson a kék nyílra (fenti ábra), most már a bal oldali elem van kiválasztva.
- Kattintson a Zöld pluszra, hogy újabb elemet helyezzen el ugyanezen a falon.
- Válassza ki a TC_felsőszekrény_02-t
- Fölé: 0.45, Zöld pipa

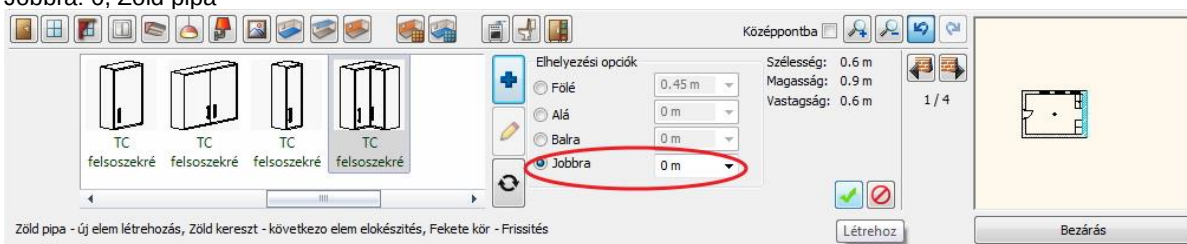




Felső sarokszekrény elhelyezése

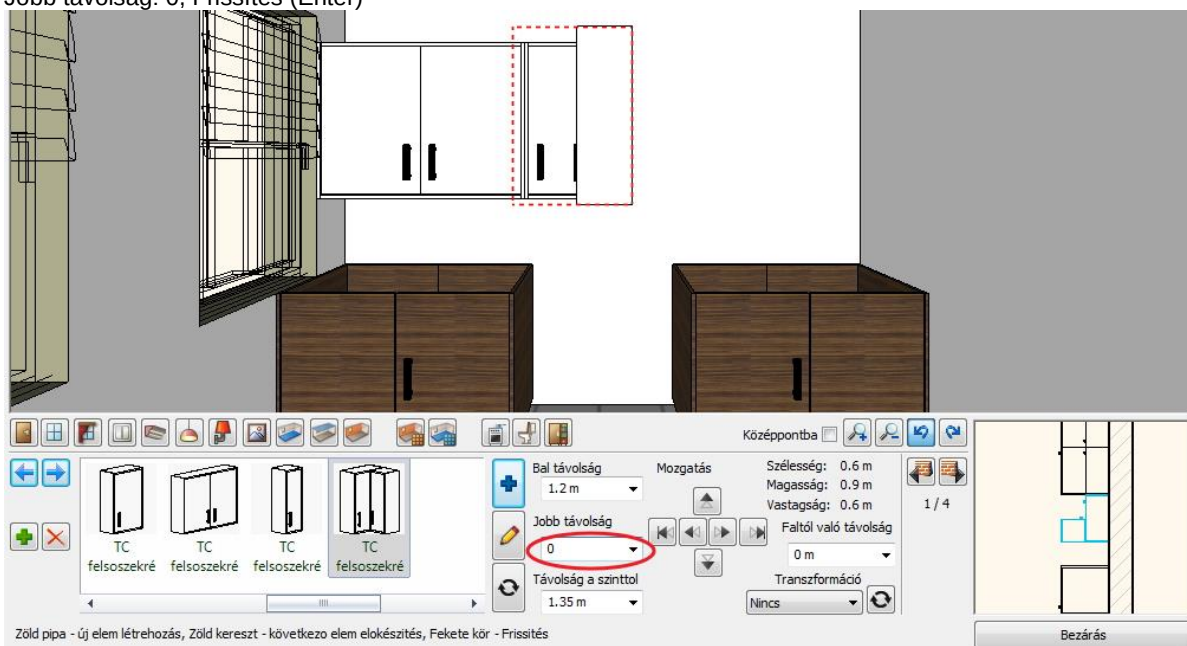
A felső sarokszekrényt a kétajtós felsőszekrény jobb oldalára helyezzük, majd a jobb sarokba mozgatjuk. A kétajtós felsőszekrény az aktív.

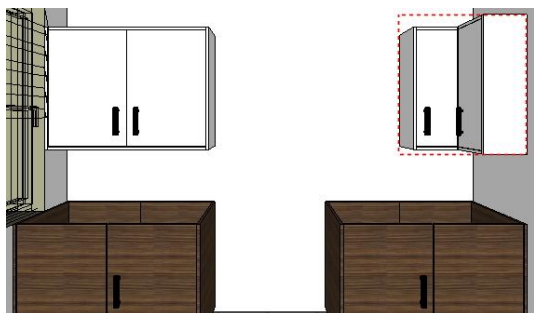
- Kattintson a Zöld pluszra, hogy újabb elemet helyezzen el ugyanezen a falon.
- Válassza ki a TC_felsőszekrény_sarokelem_01-t
- Jobbra: 0, Zöld pipa



Most mozgassa a jobb sarokba:

- Jobb távolság: 0, Frissítés (Enter)

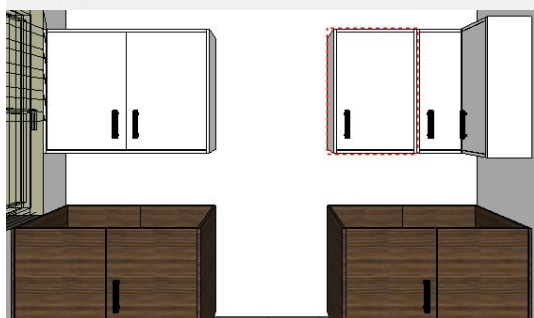
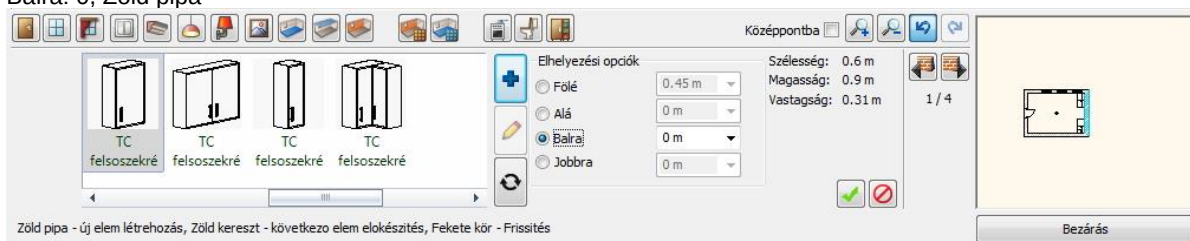




Egyajtós felsőszekrény elhelyezése

Az egyajtós felsőszekrényt a felső sarokszekrény bal oldalára helyezzük.
Most a felső sarokszekrény az aktív.

- Kattintson a Zöld pluszra, hogy újabb elemet helyezzen el ugyanezen a falon.
- Válassza ki a TC_felsőszekrény_01-t
- Balra: 0, Zöld pipa

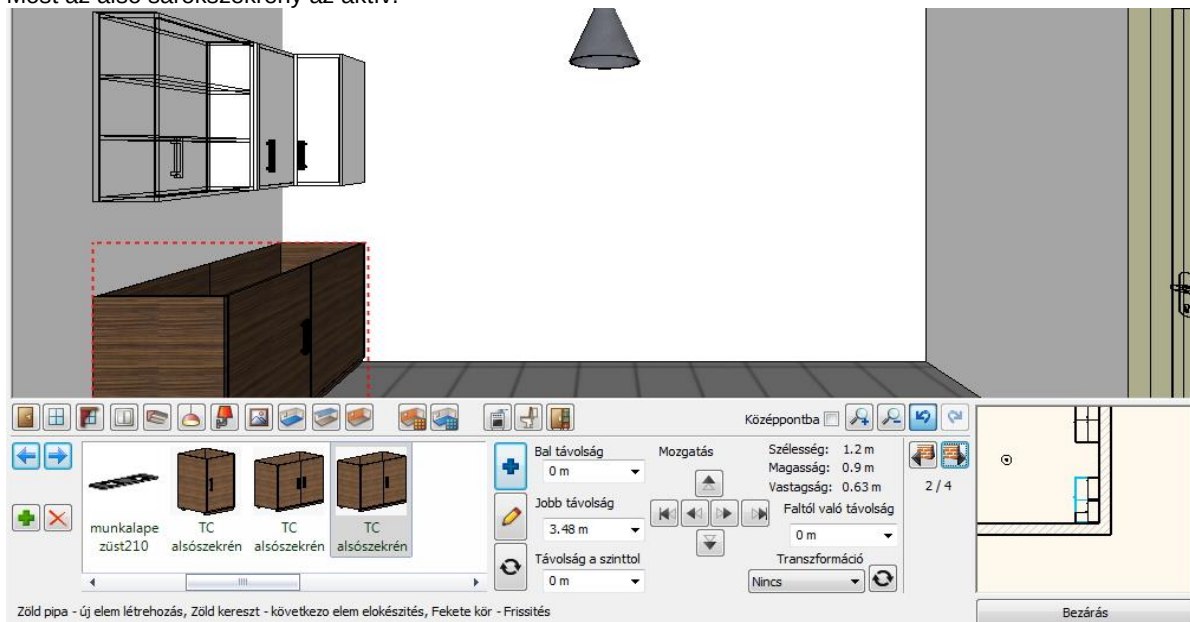


A szekrények elhelyezését a jobb oldali falon folytatjuk.

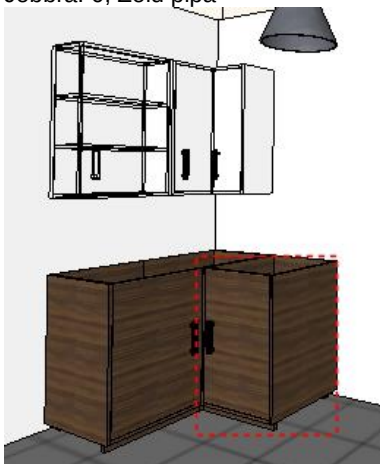
Egyajtós alsószekrény elhelyezése

Az egyajtós alsószekrényt a jobb oldali falon az alsó sarokszekrény mellé helyezzük.

- Navigáljon a jobb oldali falra.
- Most az alsó sarokszekrény az aktív.



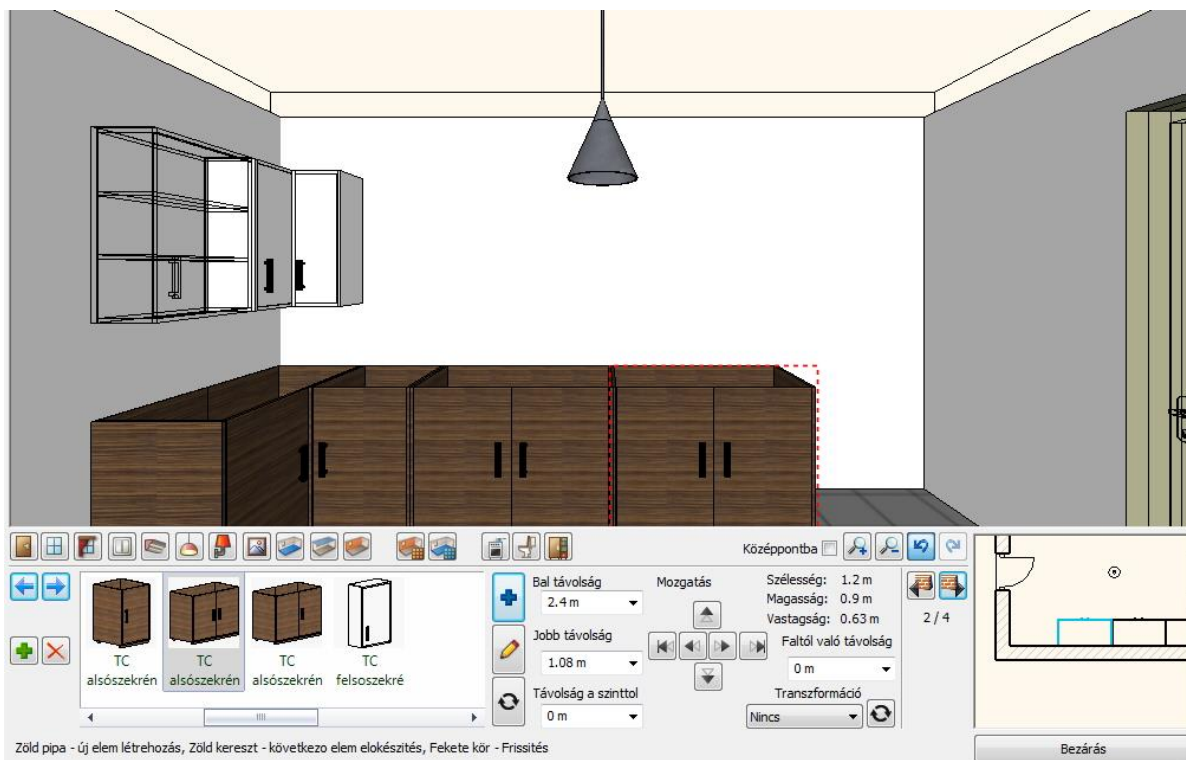
- Kattintson a Zöld pluszra, hogy újabb elemet helyezzen el ugyanezen a falon.
- Válassza ki a TC_alsószekrény_01-t.
- Jobbra: 0, Zöld pipa



Kétajtós alsószekrények elhelyezése

A kétajtós alsószekrényt az egyajtóstól jobbra helyezzük el. Majd e mellé egy másikat. Most az egyajtós alsószekrény az aktív.

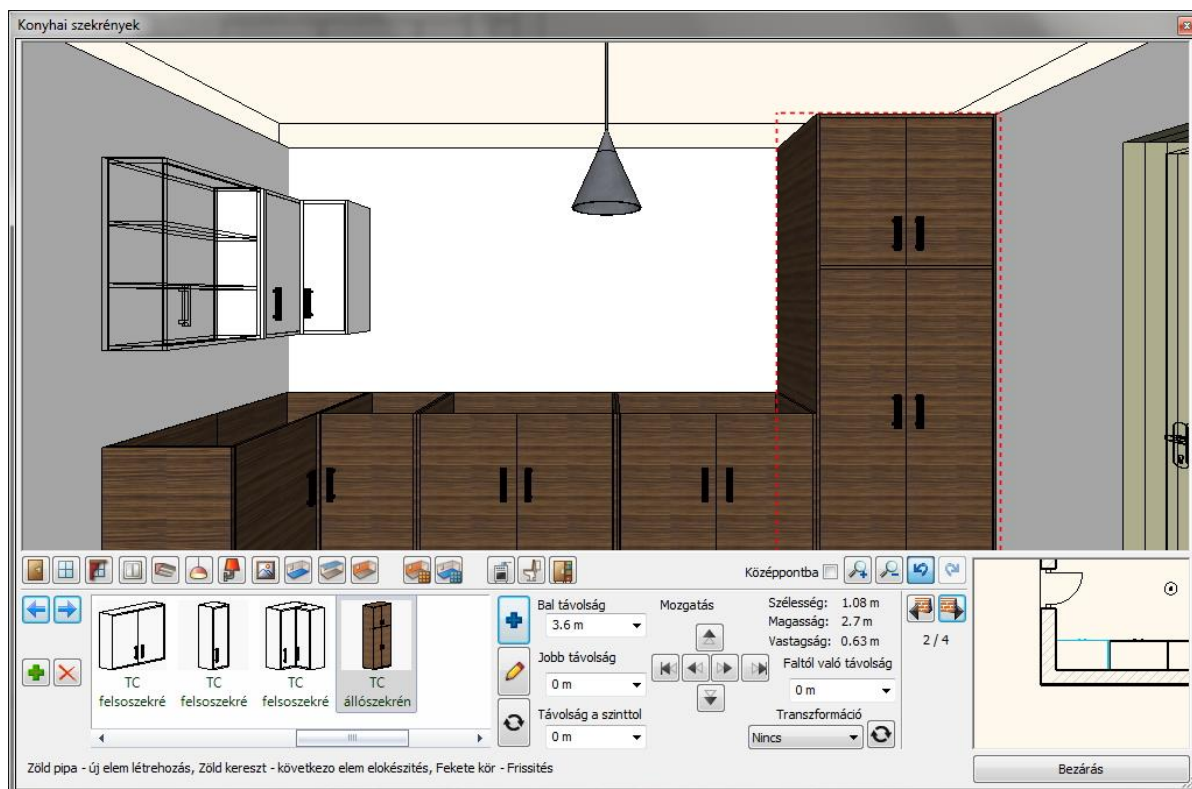
- Kattintson a Zöld pluszra, hogy újabb elemet helyezzen el ugyanezen a falon.
- Válassza ki a TC_alsószekrény_02-t.
- Jobbra: 0, Zöld pipa
- Kattintson a Zöld pluszra, hogy újabb elemet helyezzen el ugyanezen a falon.
- Válassza ki a TC_alsószekrény_02-t.
- Jobbra: 0, Zöld pipa



Tárolószekrény elhelyezése

A tárolószekrényt az előzőtől jobbra helyezzük el.

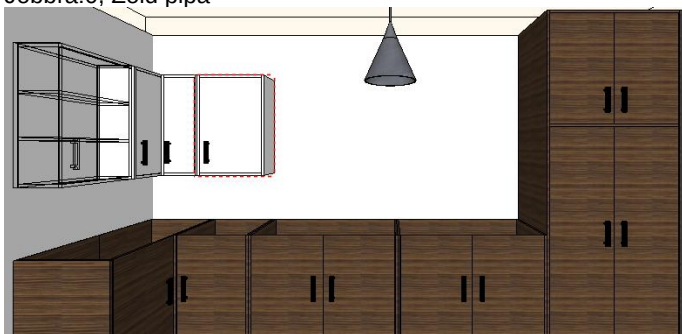
- Kattintson a Zöld pluszra, hogy újabb elemet helyezzen el ugyanezen a falon.
- Válassza ki a TC_állószekrény_02-t.
- Jobbra: 0, Zöld pipa
- A rajzi területen kattintson a felső sarokszekrényre, hogy aktív legyen:



Egyajtós felsőszekrény elhelyezése

A felső szekrényt a bal oldali felső sarokelemtől jobbra helyezzük el.

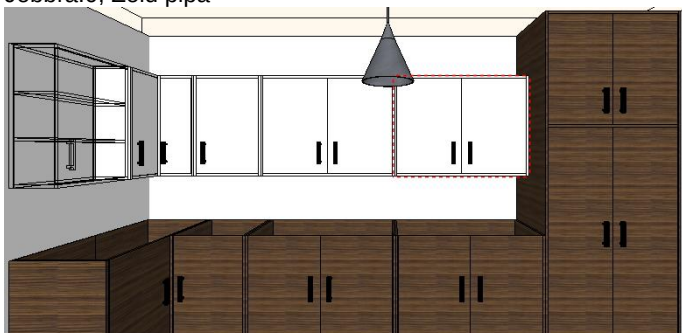
- Kattintson a Zöld pluszra, hogy újabb elemet helyezzen el ugyanezen a falon.
- Válassza ki a TC_felsőszekrény_01-t
- Jobbra:0, Zöld pipa



Kétajtós felsőszekrények elhelyezése

Két db kétajtós felsőszekrényt helyezünk el az egyajtóstól jobbra.

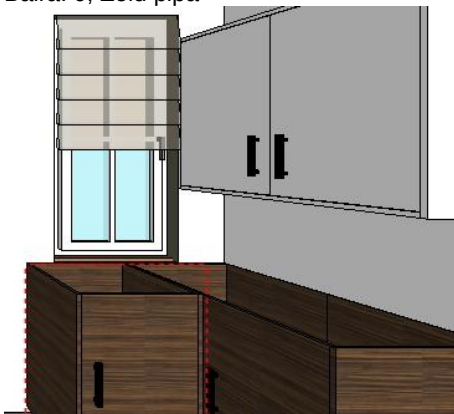
- Kattintson a Zöld pluszra, hogy újabb elemet helyezzen el ugyanezen a falon.
- Válassza ki a TC_felsőszekrény_02-t
- Jobbra:0, Zöld pipa
- Kattintson a Zöld pluszra, hogy újabb elemet helyezzen el ugyanezen a falon.
- Válassza ki a TC_felsőszekrény_02-t
- Jobbra:0, Zöld pipa



Egyajtós alsószelekrény elhelyezése az ablak alá

Az egyajtós alsószelekrényt a bal oldali falon, az ablak alá, az alsó sarokszelekrénytől balra helyezzük el.

- Navigáljon a szemközti falra, majd
- Használja a nagyítás ikont
Most az alsó sarokszelekrény az aktív.
- Kattintson a Zöld pluszra, hogy újabb elemet helyezzen el ugyanezen a falon.
- Válassza ki a TC_alsószelekrény_01-t.
- Balra: 0, Zöld pipa

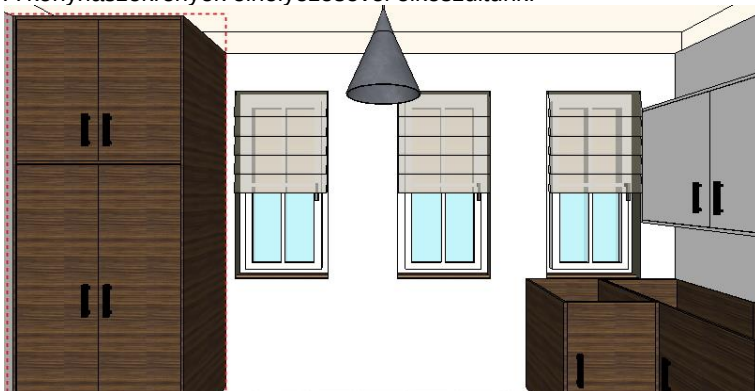


Tárolószelekrény elhelyezése

A tárolószelekrényt az egyajtós alsószelekrénytől balra helyezzük el, majd a bal falsarokba mozgatjuk:

- Kattintson a Zöld pluszra, hogy újabb elemet helyezzen el ugyanezen a falon.
- Válassza ki a TC_állószelekrény_02-t.
- Balra: 0, Zöld pipa
- Bal távolság: 0, Frissítés.
- Zárja be a Helyiségvarázslót.

A konyhaszelekrények elhelyezésével elkészültünk:



4.11. Munkalap varázsló

A munkalap varázslóval 3 munkalapot készítünk el.

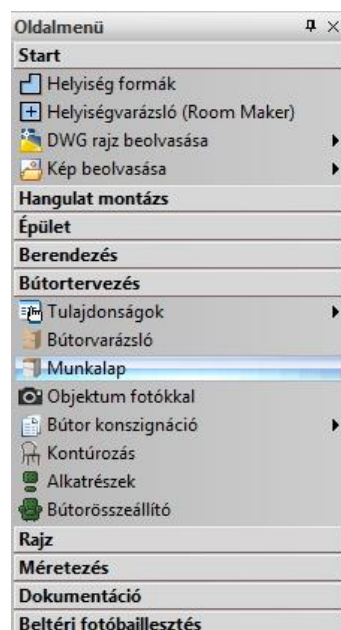
4.11.1. Bal oldali munkalap – 1.2 m

Az első munkalap 1.2 m hosszú és nincs benne kivágás.

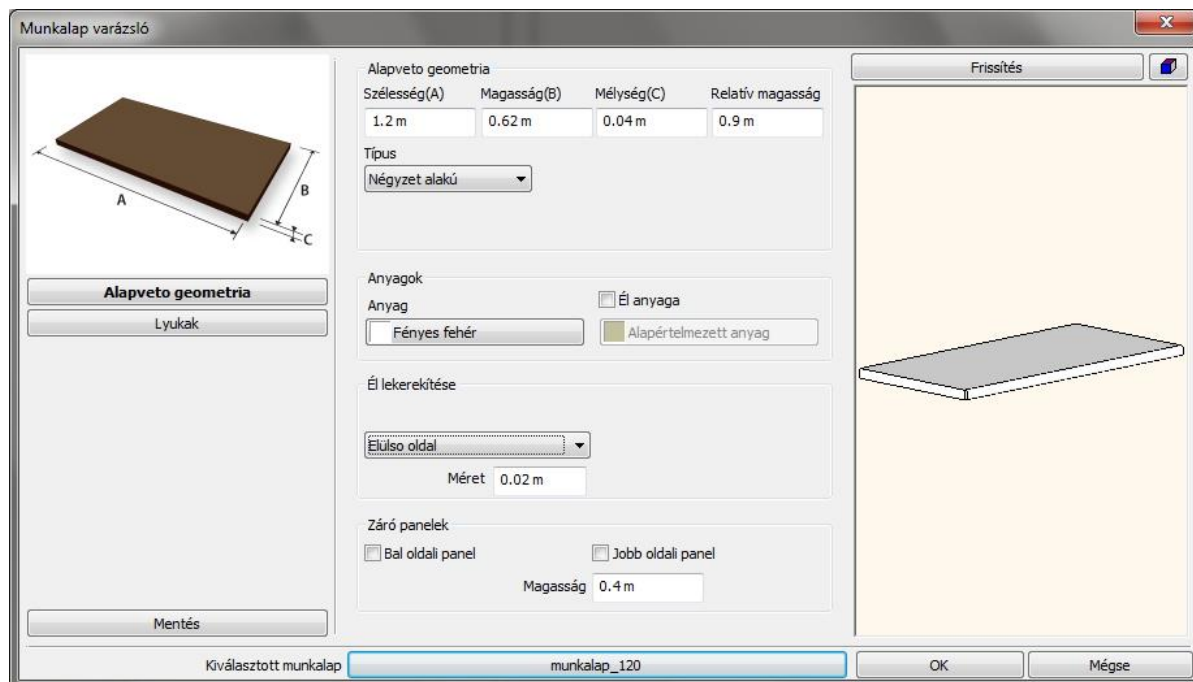
- Oldalmenü/Bútortervezés kategóriában válassza a Munkalap parancsot.
A felugró dialógusban tudja elkészíteni és megadni a munkalap paramétereit, tulajdonságát.

Alapvető geometria panel

- Adja meg az ábrán látható értékeket:
A: 1.2, B: 0.62, C: 0.04, Relatív magasság: 0.9.
- Anyag: Fényes fehér

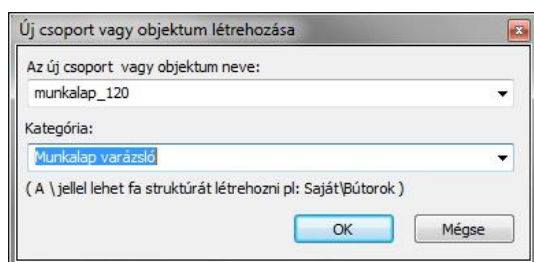


- Él lekerekítése: Elülső oldalon, Méret: 0.01
- Lyuk: nincs



Az első munkalap elkészült. Mentse el:

- Kattintson az OK-ra. Adja meg a nevet: Munkalap_120, majd válassza a Munkalap varázsló kategóriát. Kattintson az OK – ra hogy elmentse a Könyvtárba.



- Nyomja meg az ESC billentyűt a billentyűzetről, hogy NE helyezze el a munkalapot. A bútorokhoz hasonlóan a munkalapokat is a Helyiségvarázslóból fogjuk elhelyezni.

4.11.2. Középső munkalap – 2.1m

A középső munkalap 2.1m hosszú és ebbe helyezzük el a főzőlapot, aminek a helyét ki kell vágni a munkalapból.

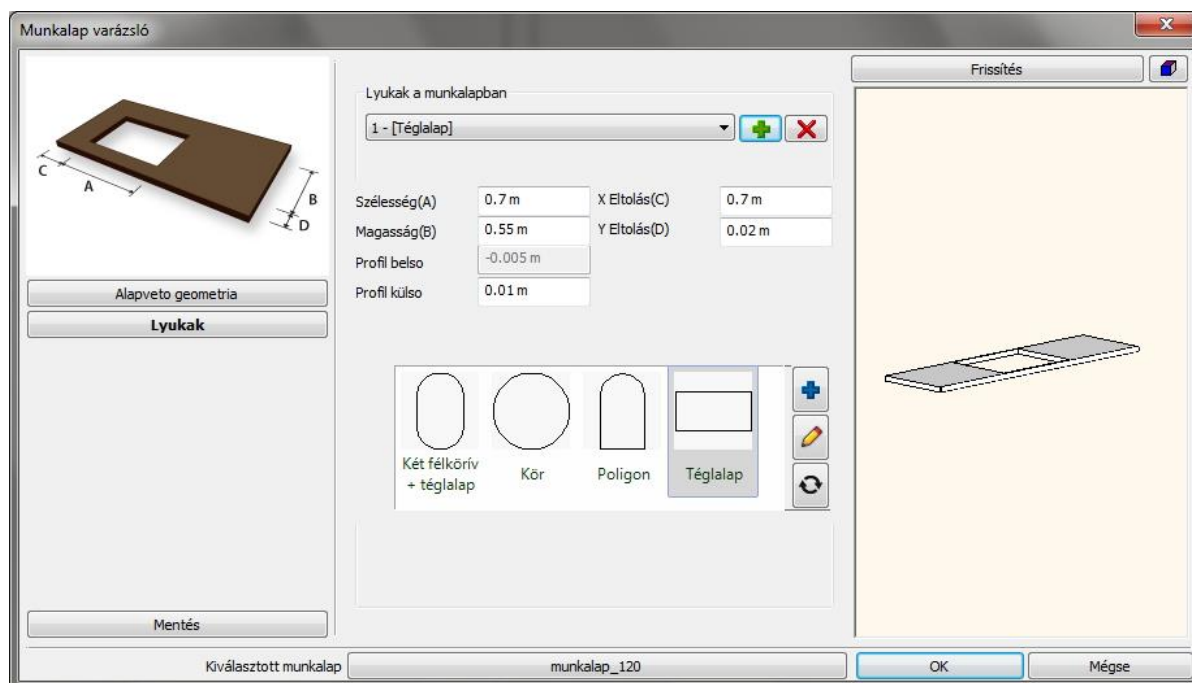
- Oldalmenü/Bútortervezés kategóriában ismét válassza a Munkalap parancsot.
- Kattintson a munkalap kiválasztása gombra és a könyvtárból válassza ki az előzőleg készített Munkalap_120-t. Ok.

Alapvető geometria panel

- Változtassa meg az A értéket: 2.1:

Lyukak panel

- Kattintson a Lyukak gombra, hogy megadja a munkalapon a kivágást.
- Kattintson a Zöld pluszra és
- Válassza ki a téglalap formát.
- Adja meg a kivágás méretét:
A: 0.7, B: 0.55
- Adja meg a kivágás elhelyezkedését:
C: 0.7, D: 0.02
- Kattintson a Frissítés gombra.



Elkészült a második munkalap is. Mentse el:

- Kattintson az OK-ra. Válassza "Nem"-et. Ebben az esetben új munkalapként menti el. Adja meg a nevet: Munkalap_210, majd válassza a Munkalap varázsló kategóriát. Kattintson az OK –ra hogy elmentse a Könyvtárba.
- Nyomja meg az ESC billentyűt a billentyűzetről, hogy NE helyezze el a munkalapot.

4.11.3. Jobb oldali munkalap – 3.6m

A jobb oldali munkalap 3.6m hosszú és ebbe helyezzük el a mosogató tálcat, aminek a helyét ki kell vágni a munkalapból.

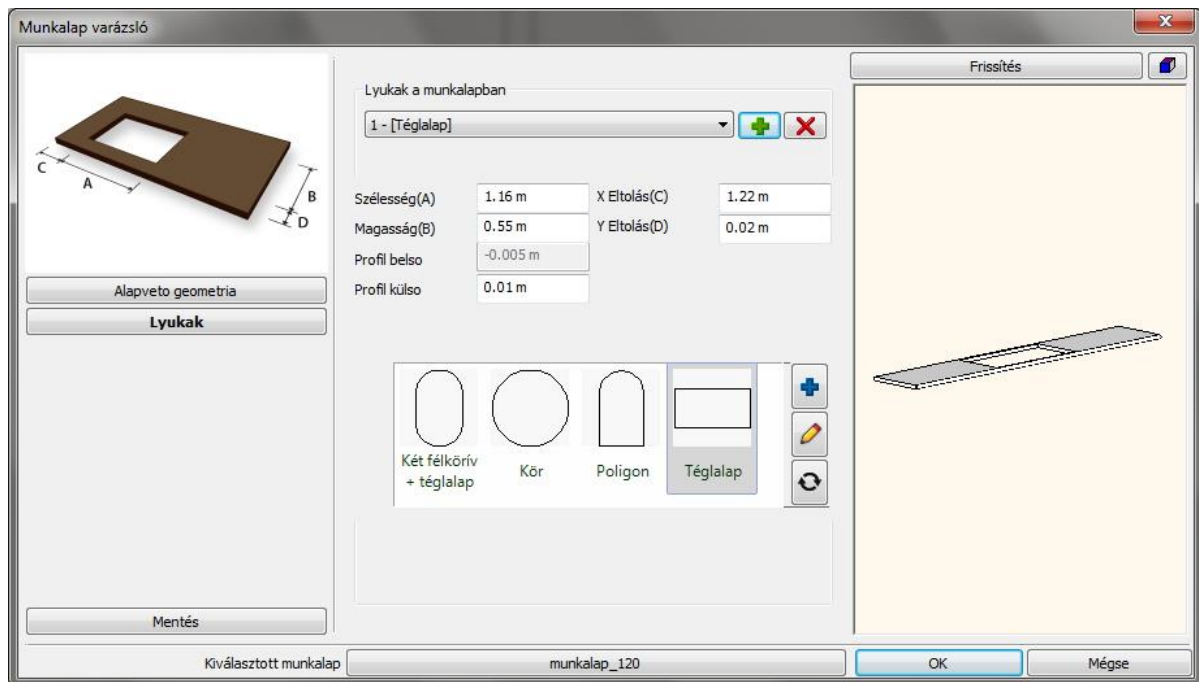
- Oldalmenü/Bútortervezés kategóriában válassza a Munkalap parancsot.
- Kattintson a munkalap kiválasztása gombra és a könyvtárból válassza ki az előzőleg készített Munkalap_210-t. Ok.

Alapvető geometria panel

- Változtassa meg az A értéket: 3.6

Lyukak panel

- Kattintson a Lyukak gombra, hogy megadja a munkalapon a kivágást.
- Módosítsa a kivágás méretét:
A: 1.16, B: 0.55
- Adja meg a kivágás elhelyezkedését:
C: 1.22, D: 0.02
- Kattintson a Frissítés gombra.



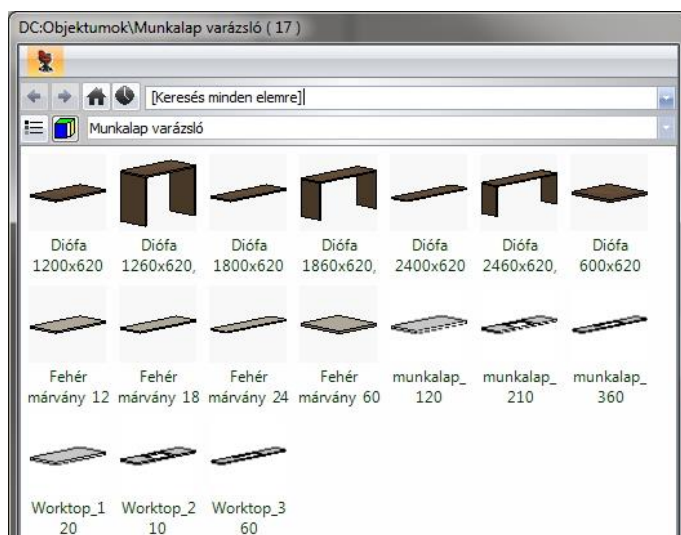
Elkészült a második munkalap is. Mentse el:

- Kattintson az OK-ra. Válassza "Nem"-et. Ebben az esetben új munkalapként menti el. Adja meg a nevet: Munkalap_360, majd válassza a Munkalap varázsló kategóriát. Kattintson az OK-ra hogy elmentse a Könyvtárba.
- Nyomja meg az ESC billentyűt a billentyűzetről, hogy NE helyezze el a munkalapot.

4.12. Munkalapok elhelyezése a Helyiségvarázslóból

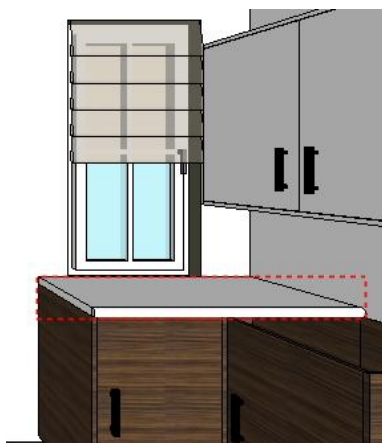
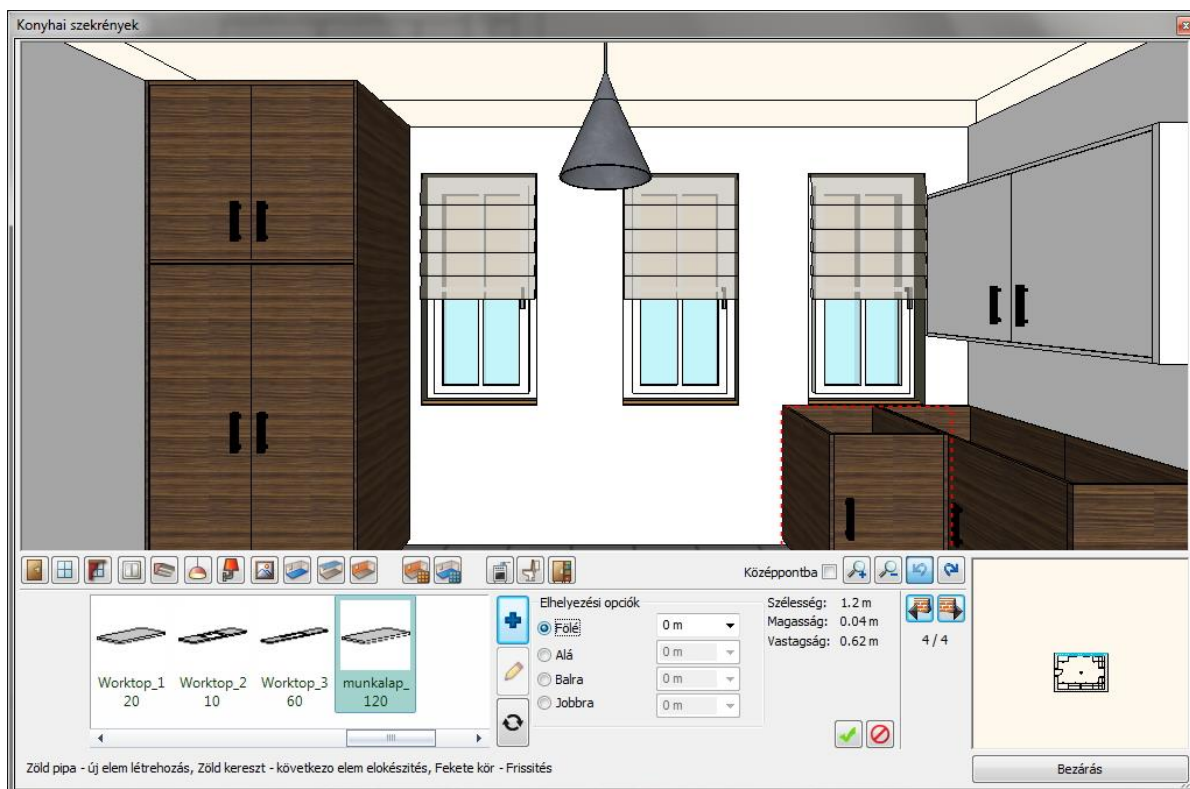
Az elkészített 3 munkalapot a Helyiségvarázslóban fogjuk elhelyezni.

- Indítsa el a Helyiségvarázslót és kattintson a konyhába.
- Válassza ki a Konyhai szekrények eszközt.
- A Munkalap.... kezdetű előre elkészített munkalapok megjelennek a kedvencek között. Amennyiben a saját munkalapokat kívánja elhelyezni, a kék pluszra kattintva keresse meg a Könyvtárban és töltsse be a kedvencek közé egyenként mindhárom munkalapot:



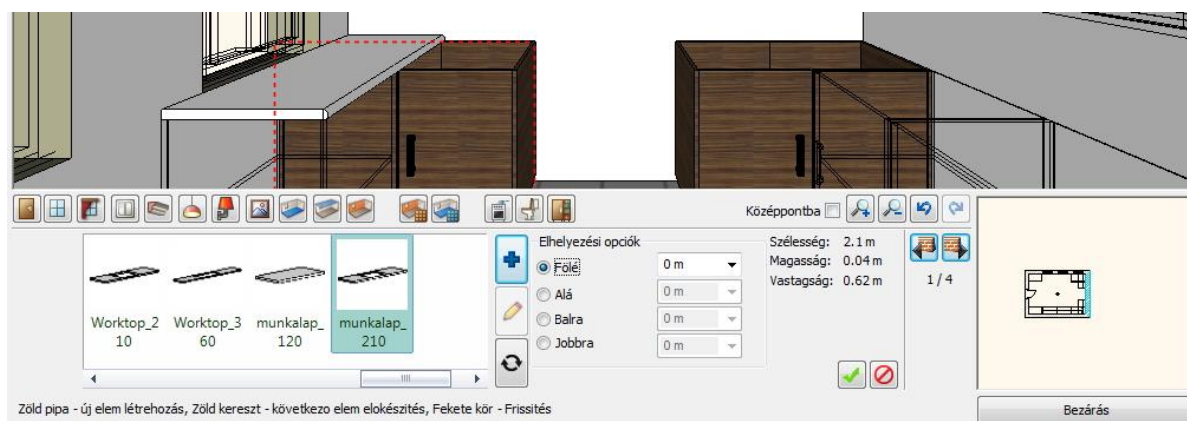
Bal oldali munkalap (1.2 m) elhelyezése

- Navigáljon a bal oldali falra.
- Tegye aktívá a jobb oldalon levő egyajtós alsó szekrényt a kék nyílra kattintva (vagy a rajzterületen az elemre kattintva).
- Kattintson a Zöld pluszra, hogy újabb elemet helyezzen el ehhez a falhoz illesztve.
- A kedvencek közül válassza a Munkalap_120 elemet.
- Fölé: 0, Zöld pipa.



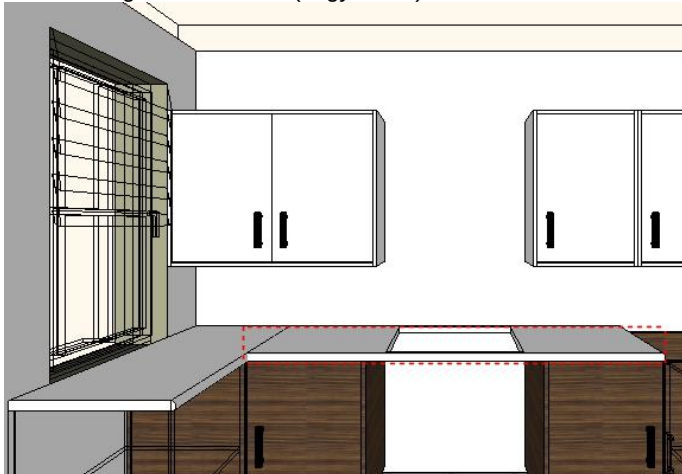
Középső munkalap (2,1 m) elhelyezése

- Navigáljon a középső falra. A bal oldali sarokszekrény az aktív.
- Kattintson a Zöld pluszra, hogy újabb elemet helyezzen el ehhez a falhoz illesztve.
- A kedvencek közül válassza a Munkalap_210 elemet.
- Fölé: 0, Zöld pipa -



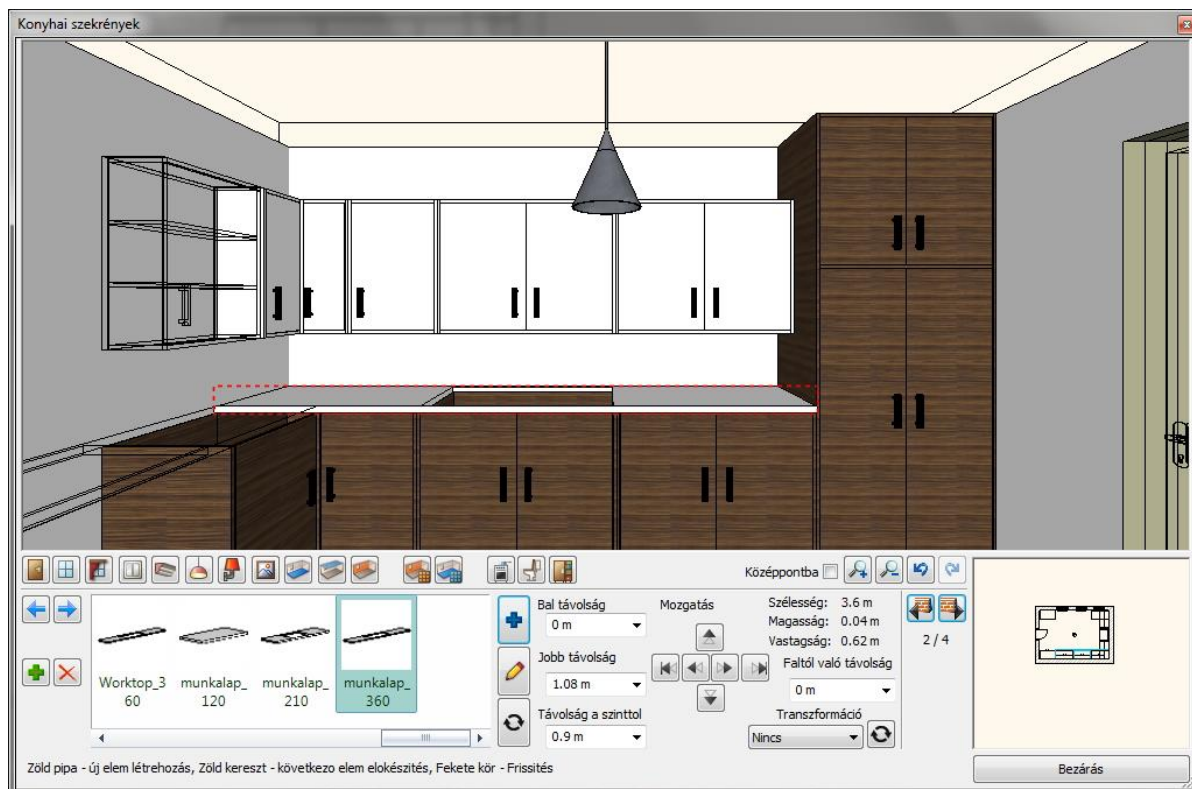
Tolja el 0.62m-rel balra a munkalapot:

- Bal távolság: 0.6, Frissítés (vagy Enter)



Jobb oldali munkalap (3.6 m) elhelyezése

- Navigáljon a jobboldali falra. A bal oldali sarokszekrény az aktív.
- Kattintson a Zöld pluszra, hogy újabb elemet helyezzen el ehhez a falhoz illesztve.
- A kedvencek közül válassza a Munkalap_360 elemet.
- Fölé: 0, Zöld pipa.



- Zárja be a Helyiségvarázslót.

Konyhai kiegészítők

Az *Oldalmenü/DC:Objektumközpontból* válassza az Objektumok – Konyhai kiegészítők kategóriát.

A fogd és vidd módszerrel helyezze el a sütőt, főzőlapot, szagelszívót, mosogató tálcat, illetve a választott kiegészítőket a konyhába.

Ezzel elkészültünk a konyha tervével:

