

ARCHLine.XP® 2017

Újdonságok

Release 1

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.

2017. *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.	Felhasználói felület változások.....	6
1.1.	Változások az ARCHLine.XP 2017 felhasználói felületén:.....	6
1.2.	4K megjelenítők – skálázható kezelőfelület.....	7
2.	Új funkciók.....	8
2.1.	LED szalag.....	8
2.2.	LED szalag rajzolása.....	8
2.3.	A LED szalag útvonalának módosítása.....	8
2.3.1.	Az útvonal módosítása.....	8
2.3.2.	Az útvonal módosítása a tulajdonságablakban.....	8
2.4.	A LED szalag tulajdonságai.....	8
2.4.1.	Méret és fény paraméterek.....	8
2.4.2.	Keresztmetszeti profil és anyag.....	9
2.4.3.	Általános beállítások.....	10
2.5.	Renderelés.....	10
2.5.1.	A render felbontás keretének ki-/bekapcsolása.....	10
2.5.2.	Valós idejű vázlat renderelés.....	10
2.5.3.	A valós idejű renderelés leállítása.....	11
2.5.4.	Effektek.....	11
2.5.5.	Anyagmódosítás valós időben.....	13
2.5.6.	Panoráma iránya.....	13
2.5.7.	Fresnel tükröződés.....	14
2.6.	Panoráma 360 virtuális bejárás.....	14
2.6.1.	Fólia beállítás.....	14
2.6.2.	Kamera elhelyezése.....	14
2.6.3.	Kamerák közötti átjárási pont elhelyezése.....	15
2.6.4.	Infópont elhelyezése.....	16
2.6.5.	Perspektíva a kamera nézőpontjából.....	16
2.6.6.	Virtuális bejárás elkészítése.....	16
2.6.7.	A Panoráma 360 megtekintése.....	17
2.7.	Anyagkezelés.....	18
2.8.	Mozaik burkolás.....	19
2.9.	Burkolás fejlesztések - Gyors burkolás 3D-ben.....	20
2.10.	3D forma.....	21
2.10.1.	3D forma szerkesztése 3D felületre.....	21
2.10.2.	3D forma módosítása 3D-ben.....	22
2.11.	Excel táblázat importálása.....	23
2.12.	PDF import rajzként.....	25
2.13.	Tervlap fejlesztések.....	25
2.13.1.	Egyedi pecsét létrehozása.....	27
2.13.2.	Új egyedi pecsét berakása a kedvencek közé.....	29
2.13.3.	Szövegek szerkesztése párbeszédablakban.....	31
2.14.	Új ablak tulajdonság: párkány profil és lejtésszög.....	33
2.15.	Parapet magasság tető ablak elhelyezéskor.....	34
2.16.	Ajtó és ablak típuscsere az eredeti befoglaló méretek megtartásával.....	34
2.17.	Megosztott objektumok.....	35
2.17.1.	Megosztott objektumok mappa és opciók.....	35
2.17.2.	Objektumok megosztása.....	36
2.17.3.	Megosztott objektumok megosztásának megszüntetése.....	38
2.17.4.	Objektum megosztási szabályok.....	38
2.18.	Projekt-specifikus objektum kezelés.....	38
2.18.1.	Projekt-specifikus objektumok az Objektumközpontban.....	38
2.19.	Projekt mérföldkövek.....	39
2.19.1.	Nézetek.....	39
2.19.2.	A projekttel töltött munkaidő rögzítése.....	39
2.19.3.	A rögzített munkaidő megtekintése.....	40
2.19.4.	Munkafolyamat szerkesztés.....	40
2.19.5.	Munkafolyamat törlés.....	41
2.19.6.	Listázás Excel-be.....	41
2.20.	Háttér beállítás, gömbpanoráma hátterek.....	41
2.20.1.	Háttér beállítás.....	41
3.	BIM alapú tervezés –Szabványos és minősítéssel elismert IFC export és import.....	45
4.	Egyebek.....	46
4.1.	Többszörös terület és Lasszó kiválasztás.....	46
4.2.	Kiválasztás megjelenítése több ablakon 2D / 3D.....	46

4.3.	Excel listák bővítése.....	46
4.4.	Objektum szerkesztések.....	47
4.5.	Egyéb fejlesztések	47

Megjelent az ARCHLine.XP 2017

Ismerjük a felhasználóinkat. Tudjuk, mire van szükségük. Hatékony tervezői eszközök és minél fotórealisztikusabb látványtervek. Ezeket biztosítjuk tervezőinknek 2017-es újdonságainkkal.

Csak a tervezőn múlik, mennyit használ ki belőlük! - a töredékét, vagy a jelentős részét?

Meghatározó főbb újdonságok:

- BIM: Szabványos IFC Coordination View 2.0 minősítéssel elismert IFC export és import
- Import PDF geometria, amely töredékére csökkenti a PDF-ben kapott terv építészeti feldolgozásának idejét
- Render valószerű vázlat mód
- Panoráma 360 – Virtuális lakásbejárás
- 3D forma rajzolása és szerkesztése közvetlenül 3D-ben
- Excel táblázatok importja
- Burkolás 3D-ben - Egyszerűbb és gyorsabb
- Mozaik burkolás - Ismétlődésmentes, részletes és változatos burkolatminták
- Új tervezési eszköz - LED szalagok
- Javított anyagtulajdonságok - Új kategóriák, speciális anyagok, anyagtulajdonságok
- Nyomtatási tervlap fejlesztések - tökéletes dokumentáció
- 4K monitorok – nagyítható kezelőfelület
- Modernizált felhasználói felület

1. Felhasználói felület változások

1.1. Változások az ARCHLine.XP 2017 felhasználói felületén:

Rajzválasztó szalag

Alapértelmezettként kikapcsolt állapotban van. Bekapcsolható: Fájl - Opciók - Felhasználói felület - Rajz választó szalag megjelenítés.

Bútorvarázsló

A Bútorvarázsló fejlesztése 2013-ban lezárult. 2014-től a helyét a Tárolóbútor készítő (Testreszabott bútor) vette át, amely egy sokkal modernebb, rugalmasabb eszköz. 2017-től a parancs már nem elérhető a Menüből. Természetesen az eddig elkészített bútorok használhatóak, módosíthatóak, de újat nem lehet létrehozni.

Import másik projektből

Az Eszközök menü alá lett áthelyezve.

Méretezés menü áthelyezések

A **Vízszintes** és a **Függőleges** sorozatméretezés a menü első szintjére lett áthelyezve az eddigi Hosszméretezés - Távolságméretezés párbeszédablakban megadható méretezés fajtából. Ennek oka a parancs gyakori használata, ami gyorsabb elérést kívánt. A Hosszméretezés - Távolságméretezés párbeszédablakban továbbra is megtalálható mindkét parancs.

Menüpont átnevezés: Tervlap menü új neve Dokumentáció

Az átnevezéssel összhangba került az Oldalmenü / Dokumentáció panel és a Főmenü / Dokumentáció menü. A főmenü Dokumentáció menü kiegészült az Oldalmenüben eddig is megtalálható alábbi parancsokkal:

Dokumentáció - **Falnézet**

Dokumentáció - **Szint pillanatkép létrehozás vagy törlés**

Dokumentáció - **Szint pillanatkép frissítése**

Listázó parancsok

A konszignációs listákat készítő parancsok átkerültek a Dokumentáció menübe.

Dokumentáció - Lista - **Excel lista**

Dokumentáció - Lista - **Grafikus lista**

Dokumentáció - Lista - **Bútorlap műhelyrajz**

Látványtervező parancsok

A látványtervező parancsok gyűjteménye a Látványtervezés menüpont alá került át.

Új parancsok:

Látványtervezés - **Panoráma 360**: Virtuális lakásbejárás parancsok

Burkolás fejlesztések - Gyors burkolás 3D-ben

- Burkolás szerkesztő parancsok közvetlenül elérhetők a 3D-ben a burkolásra kattintva (jobb klikk).
- Beállítható az alapterület vastagsága (Alapterület beállítások, alapterület [fuga] vastagsága).
- Új parancs: burkolólapok mozgatása.
- Egyes burkolólapok cseréje.
- Burkolatstílus elhelyezése / módosítása egy lépésben egy falon, vagy a helyiség összes falán.
- Egyszerű törlési parancsok.
- Új beépített minta: 2 négyzet + 1 téglalap.

Projektek és rajzok keresése

Az ARCHLine.XP 2017 Fájl menüben található a **Projektek és Rajzok keresése** parancs.

A parancs átkerült az Eszközök – Kiegészítők menü alól, új nevet kapott és megváltozott a működése az ARCHLine.XP 2016-hoz képest.

Itt kereshető az összes projekt és rajz a kiválasztott mappában és almappákban, valamint az ARCHIVE mappában.

Figyelem, az Archiválás funkció a 2017-ben nem rajz (.asc) fájl archívál, hanem **teljes projektet**. Egy nap egy projekt 3 példányát lehet archiválni.

A napi első mentéskor készül archív példány védett, azt nem lehet felülírni. A 2. és 3. példány csak akkor archiválódik, ha a két mentés között legalább egy óra eltelt.

Ez egy védelmi mechanizmus, arra az esetre ha a projekt bármilyen okból megsérült, vagy nem tervezett elem törlés, mozgatás, stb. történt.

Az Archiválás mappa tartalma 1,2,4,8,12,52 hét anyagának megtartásával törölhető. A törlés a Lomtárba teszi a törölt fájlokat.

Ablak háttérkép beállítás új helye

Az **aktív ablak címére** kattintva megjelenő menü 10. pontja: **Háttér beállítás**

További új parancsok a kezelőfelületen:

Fájl - BIM - Projekt mérföldkövek
 Fájl - Import - PDF geometria
 Fájl - Import - Excel táblázat
 Interior - Világítás - LED szalag
 3D - 3D forma
 Kiválasztás - Lasszó
 Eszközök - Kiegészítők - Elemek láthatósága nyomtatásban: Láthatóvá tesz / Elrejt

Az objektum könyvtárból törölt objektumok

A törlés oka: ezek az objektumok régi elavult technikával készültek, ami miatt a minőségük már nem megfelelő. Ezek az objektumok nincsenek a projektbe mentve (a régi technika miatt), ezért az ilyen projekt megnyitása és a 3D építése után a program figyelmeztet az objektumok hiányára.
 Javasoljuk az elemek cseréjét új, letöltött elemekkel, vagy az ARCHLine.XP-ben létrehozott modellekkel.

Nappali kategóriában:

Nappali dívány középső, Nappali dívány bal, Nappali dívány jobb, Nappali dívány sarok1, Nappali dívány sarok2, Nappali dívány fotel, Nappali dívány kerekített ülőke, Nappali dívány kerekített záróelem, Nappali dívány betét, Nappali dívány ülőke, Nappali könyvespolc, Nappali könyvespolc hátlappal, Nappali kerekített könyvespolc, Nappali fiók

Háló kategóriában:

Egyajtós szekrény, Egyajtós osztott szekrény, Kétajtós szekrény, Négyajtós szekrény

Iroda kategóriában:

Fiókos asztal széssel, Irodai asztal 1, Irodai asztal 2, Irodai asztal 3, Irodai asztal 4, Irodai asztal 5, Irodai asztal 6, Irodai asztal 7, Irodai asztal összekötő elem1, Irodai asztal összekötő elem2, Irodai asztal összekötő elem3, Íróasztal, Íróasztal 1, Íróasztal 2, Íróasztal 3, Görgős szék 1, Görgős szék 2, Görgős szék 3, Irodai szék

Elektronika kategóriában:

Mac, Monitor, Nyomtató, Számítógép ház, DVD lejátszó, Erősítő (kicsi), Erősítő (nagy), Hangszóró 3, Hangszóró 4, Házimozi, Multimédia rendszer, Sztereo berendezés

Fürdőszoba kategóriában:

Loop 890600, Loop 896300, Pure Basic 710665_87, Epura 960800, Fürdő kisszekrény, Pure Basic 852200, Pure Basic, 52400, Fali tükör, Mosógép 2, Zuhanykabin, Radiátor

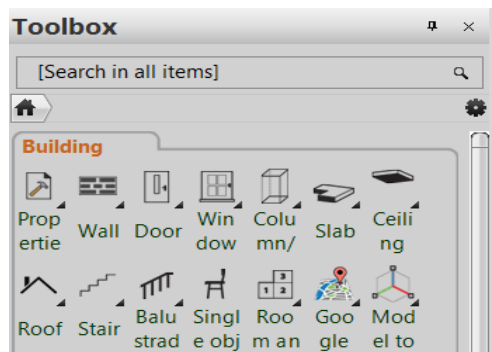
Világítás kategóriában:

Asztali lámpa 1, table lamp 2, Arcahorn Table Lamp, Astley Nickel Lamp, Cato table lamp, Netty table lamp, Payton table lamp

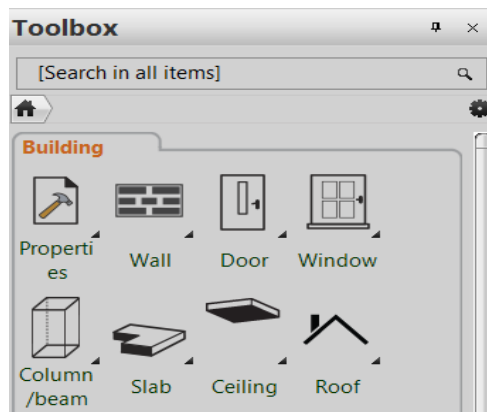
1.2. 4K megjelenítők – skálázható kezelőfelület

A kifejezetten nagyméretű kijelzőkön is megfelelő méretben jeleníthető meg a program kezelőfelülete.

- Kicsi ikonok



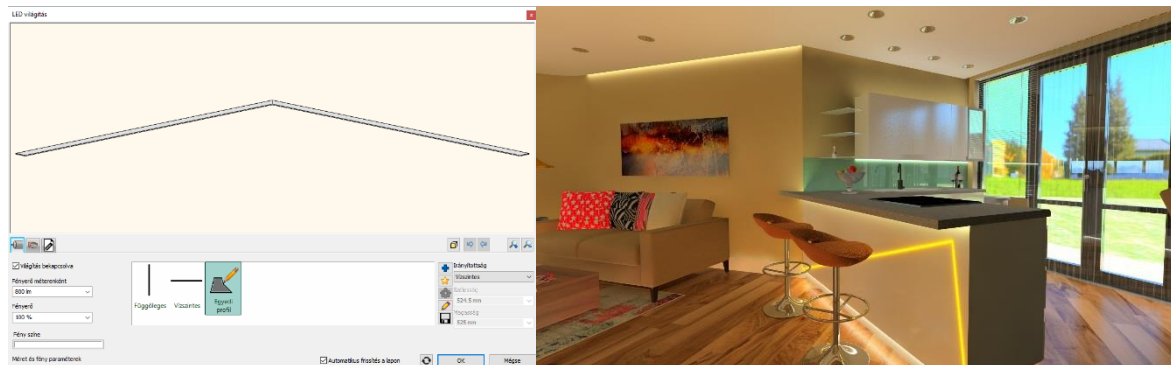
- Közepes vagy nagy ikonok



2. Új funkciók

2.1. LED szalag

A LED szalag eszköz önálló LED szalagok szerkesztésére szolgál 2D-ben vagy akár közvetlenül 3D-ben. Segítségével rugalmasan alakítható LED szalagot hozhat létre - rejtett, vagy látszó megvilágítás céljából -, amelynek más lámpákhoz hasonlóan módosítható a fényereje, fényének színe, valamint ki- és bekapcsolható.



2.2. LED szalag rajzolása

A LED szalag megrajzolásához 2D-ben vagy 3D-ben meg kell határozni azt az úgynevezett útvonalat, amely mentén a LED szalag végighalad. A későbbiekben módosítható ez az útvonal.

- ❖ Indítsa el az **Interior – Világítás - LED szalag** parancsot.
- ❖ Kattintson a 2D rajz vagy a 3D modell azon pontjaira, ahol végig szeretné vezetni a LED szalagot.
- ❖ Fejezze be a LED szalag útvonalának szerkesztését az ENTER billentyűvel.
- ❖ A rajzolást követően megjelenik a LED szalag tulajdonságablaka és beállíthatja a LED világítás tulajdonságait.

2.3. A LED szalag útvonalának módosítása

A LED szalag útvonala 2D-ben, 3D-ben, valamint a tulajdonságablakban egyaránt módosítható. A különféle esetekben – azok sajátosságai miatt – más és más lehetőségek állnak rendelkezésre.

2.3.1. Az útvonal módosítása

Az útvonal módosításához tegye a következőket:

- ❖ Válassza ki a már létező LED szalagot a 2D rajzon vagy a 3D modellben.
- ❖ Kattintson a LED szalag útvonalán megjelenő markerek egyikére és a megjelenő menüben válassza ki a kívánt parancsot.
- ❖ Módosítsa az útvonalat.

A módosítások azonnal megjelennek.



Amennyiben a LED szalag útvonala nem síkra illeszkedő (például az egyik csomópontjának megemlése miatt), akkor a 2D útvonal szerkesztés lehetősége megszűnik.

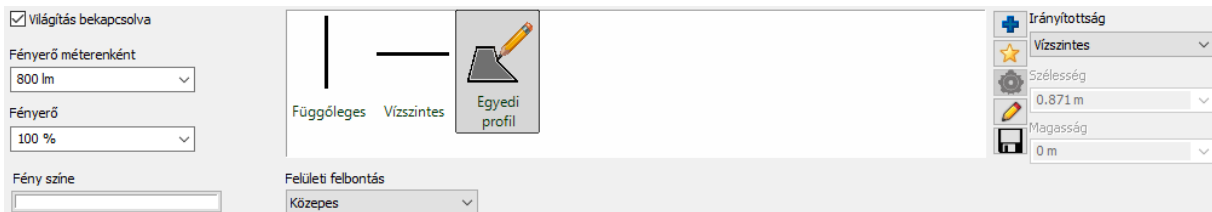
2.3.2. Az útvonal módosítása a tulajdonságablakban

Az útvonal módosítását a LED szalag tulajdonságainak leírásában található Útvonal lista segítségével teheti meg.

2.4. A LED szalag tulajdonságai

2.4.1. Méret és fény paraméterek

A „Méret és fény paraméterek” lapon megadhatja a LED szalag útvonalát, fényerejét, színét és ki- / bekapcsolhatja azt.



Útvonal lista

Előre megadott (például „Függőleges”, „Vízszintes”, vagy más választható profil) útvonalak közül választhat. Az Útvonal lista végén található parancsok segítségével más útvonalat választhat, új útvonalat rajzolhat és a már meglévő útvonalat is szerkesztheti.

Világítás bekapcsolva

Engedélyezze a „Világítás bekapcsolva” opciót a LED szalag fényének bekapcsolásához.

Fényerő méterenként

Válasszon az előre megadott értékek közül, vagy gépeljen be egy tetszőleges értéket a LED szalag fényerejének beállításához.

Fényerő

Meghatározhatja a fényerő módosítására szolgáló értéket. 100% az eredeti fényerővel megegyező fényerőt állíthat be, míg ettől eltérő érték megadásával csökkentheti vagy növelheti az eredeti fényerőt.

Válasszon az előre megadott értékek közül, vagy gépeljen be egy tetszőleges értéket a LED szalag fényerejének beállításához.

Fény színe

Tetszőleges színt választhat a LED szalag fényének színeként.

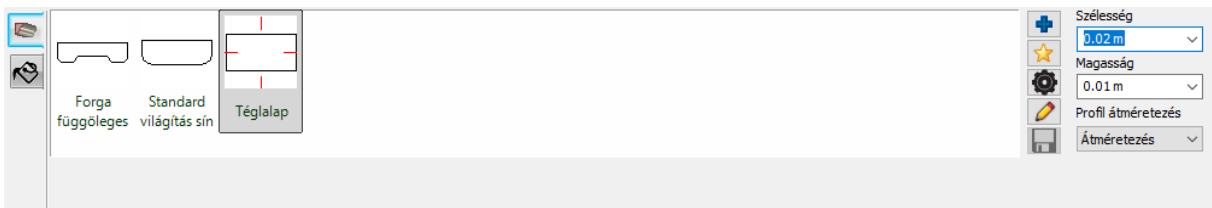
Kattintson a gombra és válasszon egy színt a megjelenő színtáblából.

Irányítottság

Az Irányítottság segítségével adhatja meg, hogy a kiválasztott síkbeli útvonal a vízszintes vagy a függőleges síkra kerüljön. A nem síkbeli útvonalak esetében (például, ha a térben egy csomópontnak a síkból kiemelésével szerkesztette azt) az irányítottság módosítására már nincsen mód.

2.4.2. Keresztmetszeti profil és anyag

Tetszőleges keresztmetszeti profilt és anyagot adhat a szalagnak. Ez utóbbi a LED szalag kikapcsolt állapotában válik láthatóvá.



A LED szalag keresztmetszeti profilja

Választhat egy keresztmetszeti profilt, illetve a kék kereszttel ábrázolt gombra kattintva a teljes profilkönyvtárban is kereshet megfelelőt. Lehetősége van új profil rajzolására is, valamint a kiválasztott profil tulajdonságainak szerkesztésére és az éppen aktuálisan használt keresztmetszeti kontúr szerkesztésére is.

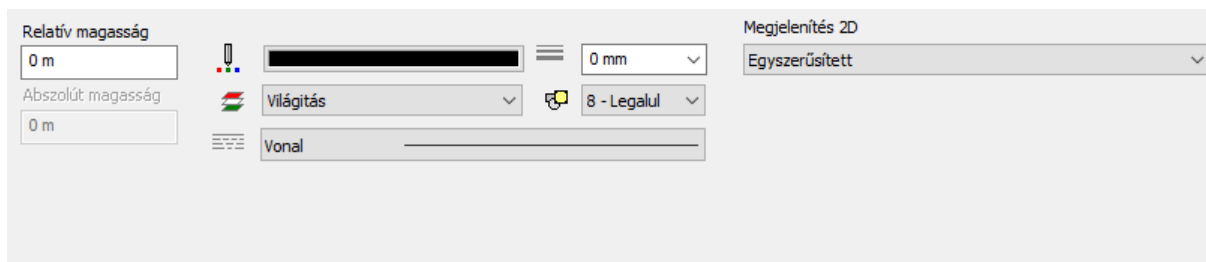
A Szélesség és a Magasság értékek módosításával az eredetileg választottól eltérő méretet is alkalmazhat a keresztmetszetre.

A LED szalag anyaga

Választhat, szerkeszthet vagy létrehozhat egy anyagot, amelyet a program a LED szalagon megjelenít, annak kikapcsolt állapotában. A LED szalag bekapcsolt állapotában a választott anyagot „elfedi” a szalag fénye ezért olyankor nem látható.

2.4.3. Általános beállítások

Ellenőrizheti és módosíthatja a LED szalag relatív magasságát és rajzi ábrázolásának beállításait.



2.5. Renderelés

A renderelés gyakorlatias eszközeinek köszönhetően hatékonyan és egyes esetekben akár élőben oldhatja meg a látványtervezésben gyakran ismétlődő feladatokat, amelyek létfontosságúak a végleges kép minőségének szempontjából.

2.5.1. A render felbontás keretének ki-/bekapcsolása

A rendereléshez szükséges nézetek megfelelő beállításához elengedhetetlen, hogy már a nézet beállítása során tisztában legyünk azzal, hogy adott felbontású, adott képarányú kép készítése során egészen pontosan mi látszódik majd a renderelt képen. A fotorealistikus megjelenítés beállításait megjelenítő párbeszédablakban lehetősége van az éppen kiválasztott felbontáshoz tartozó keret megjelenítésére a „Render felbontás kerete látható be/ki” kapcsolóval.



A render felbontás kerete (fehér nyíllal kiemelve). A bal felső sarokban olvasható a felbontás.



Fontos látni, hogy a render felbontás keretének ábrázolása során nem is annyira a felbontás maga, hanem inkább a végleges kép készítéséhez használt képaránnyal azonos felbontás választása az elsődlegesen fontos szempont. PÉLDA: Mindennapos, hogy a munkaközi renderekhez alacsonyabb felbontást (például 854 x 480 – 16:9 képarány) használunk a renderelési idő csökkentése céljából, ám a végleges képet jóval nagyobb felbontásban készítjük (például 1920 x 1080 – 16:9 képarány). Az azonos képarányú felbontások azonos térrészt ábrázolnak, így ilyen esetben pontosan ugyanaz a térrész látható az alacsony felbontású munkaközi rendereken és a végleges, nagy felbontású képen is.

2.5.2. Valósídejű vázlat renderelés

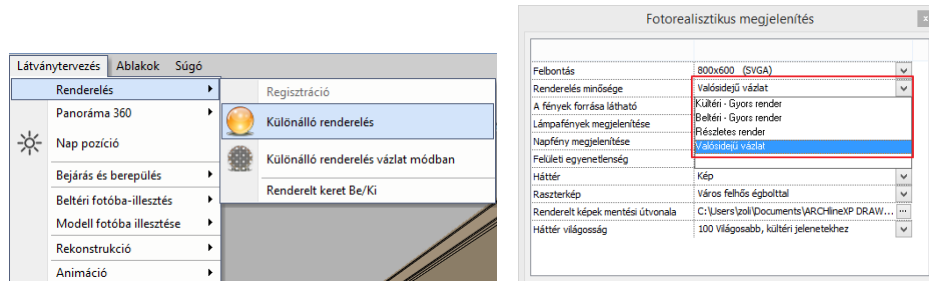
A valósídejű vázlat renderelésnek köszönhetően gyors visszaigazolást kaphatunk arról, hogy az egyes látványtervet befolyásoló módosítások milyen módon alakítják majd a végleges képet. Mindezt anélkül, hogy hosszú időt kellene várni a tesztelés céljából készített renderelt képekre. A valósídejű renderelés élő kapcsolatban van az aktuális 3D ablak

tartalmával, számos módosításra azonnal képes reagálni és rövid időn belül megjeleníteni az eredmény egy vázlatos formáját.

Jellegéből fakadóan, leginkább akkor érezhető a valósídejű renderelés előnye, ha mód van arra, hogy az ARCHLine.XP modelljét és a renderelőablakot egyszerre láthatjuk. Erre leginkább ideális a többmonitoros környezet.

2.5.2.1. Valósídejű renderelés indítása

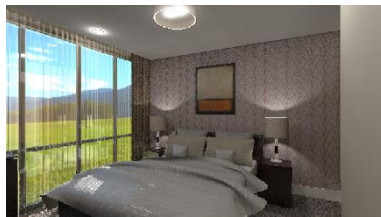
A valósídejű renderelést elindíthatja a főmenüből és a navigációs sávról, valamint lehetősége van bármely renderelési minőségről Vázlat módra váltani és onnan vissza, amikor ezt szeretné.



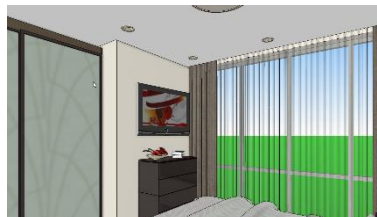
2.5.2.2. A módosítások követése

A valósídejű vázlat renderelés fontos alapvető tulajdonsága, hogy a modellen végrehajtott változtatások túlnyomó többségét azonnal követi. A változtatások végrehajtásakor egy új renderelés indul, amely rövid idő alatt képes jó becsülő vázlatot adni arról, hogyan befolyásolják a változtatások a renderelt eredményt.

A módosítások követése automatikusan történik, ehhez nincsen szükség külön gomb megnyomására. Amikor a modellből a szerkesztés közben egy elemet eltávolít, vagy éppen újat hoz létre, esetleg módosítja a nézőpontot, vagy fel- illetve lekapcsol egy már elhelyezett lámpát, akkor ez az esemény azonnal egy új renderelést indít el a valósídejű vázlat módban futó render alkalmazásban.



Valósídejű vázlat az aktuális állapotról



Nézet módosítása



Új vázlat készül

A valósídejű renderelés (folyamatos erőforrásigénye miatt) olyan számítógépeken javasolt, amelyek megfelelően erős processzorral és kellően nagy méretű memóriával rendelkeznek ahhoz, hogy a módosítások valóban gyorsan, valós időben, vagy csak minimális késleltetéssel jelenhessenek meg.

2.5.3. A valósídejű renderelés leállítása

Automatikus leállítás

A valósídejű renderelés megáll, amikor a folyamatjelző sáv a renderelési folyamat végét jelzi. Ezt követően a modellt érintő bármilyen módosítás hatására azonnal újraindul.

Megállítás kézzel

A valósídejű renderelés megállítható a renderelő ablak alján látható STOP gombra kattintva. Ezt követően a modellt érintő bármilyen módosítás hatására azonnal újraindul.

Megállítás minőségváltással

A valósídejű renderelés megállítható a renderelő ablak Részletek lapján található egyéb minőségi beállítások bármelyikének kiválasztásával. Ilyen esetben a választott renderelési minőségben kezdődik el a kép kiszámítása a modell aktuális állapota alapján és a modellt érintő változások már nem lesznek szinkronizálva és nem váltanak ki automatikus renderelési folyamat újraindítást – a renderelő hagyományos módon elkészíti a képet.

2.5.4. Effektek

Az egyes effektek segítségével akár renderelés közben vagy a kész képen hajthat végre olyan módosításokat, amelyek azonnal láthatóvá válnak a képen.

Árnyékok

Az „Árnyékok” effekt értékének növelésével erőteljesebbé teheti a kép sötét árnyalatait.

Árnyékok



Árnyékok = 0



Árnyékok = 30



Árnyékok = 60

Középtónusok

A középtónusok megváltoztatásával a kép tónusai közül azokat sötétítheti és világosíthatja amelyek se nem igazán sötétek, sem pedig teljesen világosak eredetileg. Az érték emelésével világosítani, míg csökkentésével sötétíteni tud.

Középtónusok



Középtónusok = -50



Középtónusok = 0



Középtónusok = +50

Csúcsfények

A Csúcsfények effekt módosításával hangsúlyosabbá teheti a kép eredetileg is leginkább világos területeit.

Csúcsfények



Csúcsfények = 0

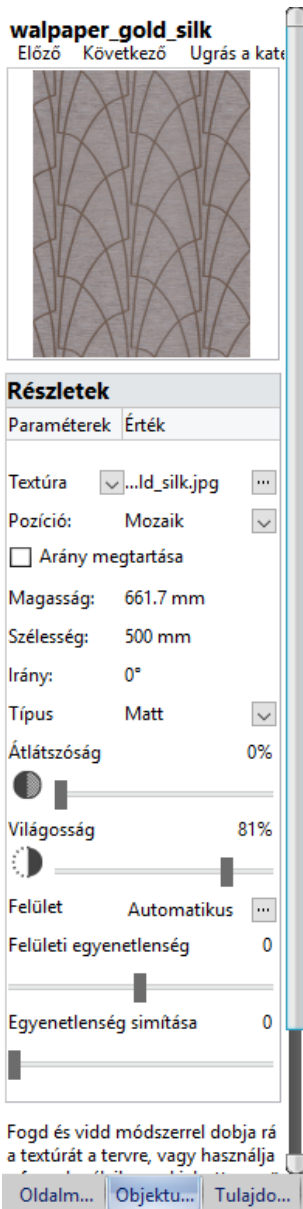


Csúcsfények = 30



Csúcsfények = 60

2.5.5. Anyagmódosítás valós időben

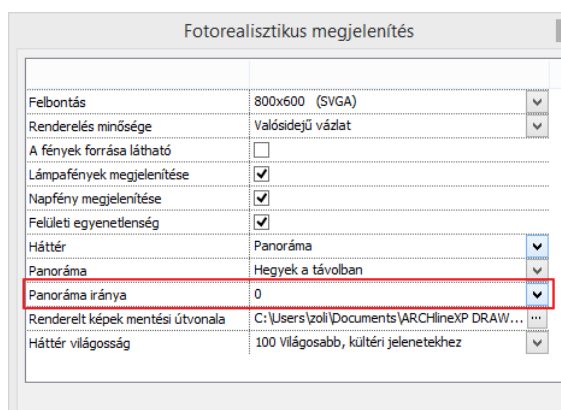


Az egyes felületeken megjelenített anyagok tulajdonságait közvetlenül, az anyagtulajdonságokat megjelenítő párbeszédablak megnyitása nélkül is szerkeszteni lehet. Ehhez az Anyag keresés parancsot kell választani az elem helyi menüjéből és az anyag mintája és annak fontosabb tulajdonságai is azonnal megjelennek a képernyő bal oldalán, az Objektumközpontban.

Az így elérhető tulajdonságok többek között csúszkák, nyomógombok és módosítható értékek segítségével azonnal módosíthatók és akár a 3D modell nézetben, akár a valós idejű renderelt képen azonnali visszajelzést kaphatunk az egyes változtatásoknak az anyagra és ezen keresztül a látványtervre gyakorolt hatásáról.

2.5.6. Panoráma iránya

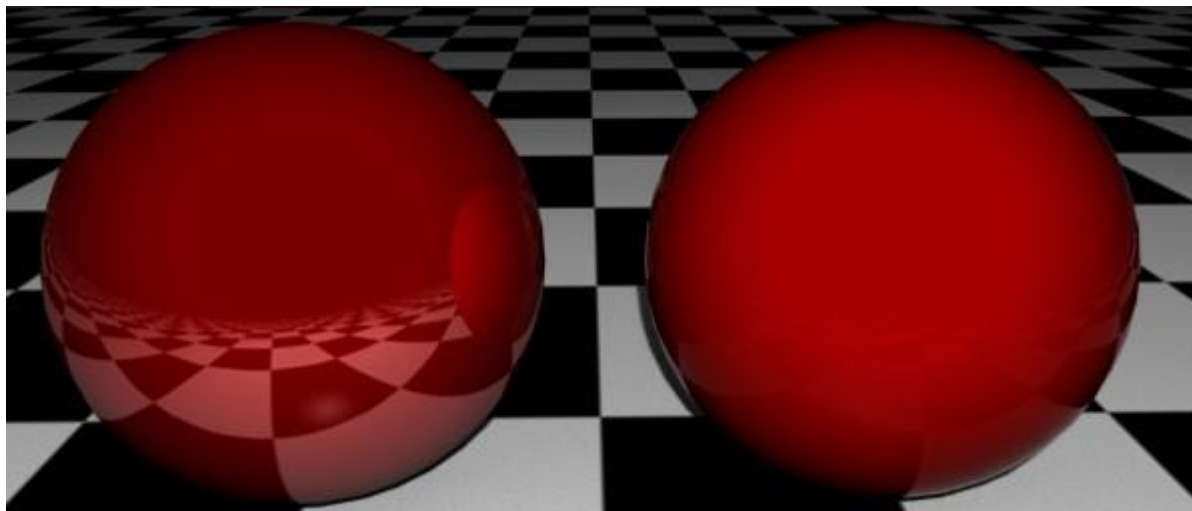
Annak megfelelően, ahogyan a modell ábrázolásban módosítható a kiválasztott panoráma iránya (az, hogy melyik részlete látszódjék adott nézetből), megadható a forgatás mértéke a renderelő ablakban is.



2.5.7. Fresnel tükröződés

A Fresnel tükröződés engedélyezésével megadható, hogy az adott anyag a természetben igen gyakran megfigyelhető módon legyen képes megjeleníteni. A Fresnel tükröződés engedélyezésével merőlegesen szemlélve kevésbé, de alacsony szögben szemlélve erőteljesebb a tükörkép. A környezetünkben található felületek közül számos esetben felfedezhetjük ezt a hatást, sok esetben olyan felületeknél is, amelyekről első pillantásra azt mondanánk matt felületek.

A Fresnel tükröződést kikapcsolva a tükröződés egyenletes lesz – nem lesz hatással a tükörkép erősségére a szemlélő betekintési iránya.



Fresnel kikapcsolva

Fresnel bekapcsolva

2.6. Panoráma 360 virtuális bejárás

A Panoráma 360 funkciónak köszönhetően egy-egy nézőpontból teljesen körbetekinthető látványterveket készíthet vázlatos vagy fotorealistikus minőségben. Több körbetekinthető panorámát összefűzve virtuális bejárást hozhat létre, s ennek köszönhetően segíthet ügyfeleinek a tér kapcsolatainak felfedezésében és az egyes helyiségek méretének, elrendezésének és komfortérzetének megtapasztalásában.

2.6.1. Fólia beállítás

A parancs segítségével megadhatja, hogy melyik fóliára kerüljenek a Panoráma 360 szimbólumai (kamera, átjárási pont, infópont).

- ❖ Kattintson a „Fólia beállítás” parancsra.
- ❖ A megjelenő listában válassza ki a kívánt fólia nevét, majd nyomja meg az OK gombot.

A művelet végén a Panoráma 360 funkció segítségével korábban elhelyezett minden szimbólum, a kiválasztott fóliára kerül.

2.6.2. Kamera elhelyezése

A Kamera elhelyezés parancs segítségével megadhatja a virtuális bejáráshoz használt kamera nézőpontjának helyét és irányát a tervben. Sorozatban több kamera meghatározására is van mód a parancs használatával.

- ❖ A kamera elhelyezéséhez válassza a „Kamera elhelyezése” utasítást.
- ❖ Nyomja meg az OK gombot a megjelenő párbeszédablak alján a megadott kamera szimbólum használatához.
- ❖ Gépelje be a kamera magassági pozícióját és nyomja meg az OK gombot.
- ❖ Adjon nevet az elhelyezni kívánt kamerának és nyomja meg az OK gombot.
Újabb kamerákat helyezhet el a magassági pozíció és a név megadás lépések ismétlésével vagy befejezheti a kamerák elhelyezését az ESC billentyűvel.

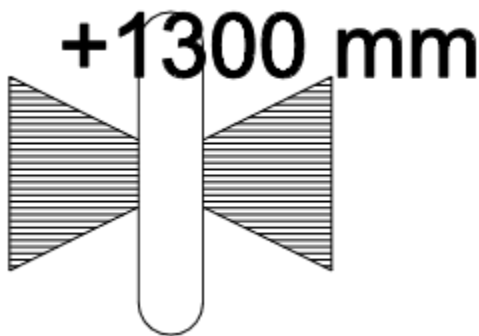


Az elhelyezett kamera szimbóluma

Az elhelyezett kamerát utólagosan tetszőleges pozícióba mozgathatja és elforgathatja. A kamera nézési iránya határozza meg, hogy az adott kamera alpból melyik térrészre tekint. Így például egy folyosó egyik végében elhelyezett kamera szimbólumának megfelelő irányba forgatásával érheti el, hogy az adott kamerára váltva a folyosónak egy előnyösebb nézetét lássa a szemlélő.

2.6.3. Kamerák közötti átjárási pont elhelyezése

A parancs segítségével olyan, konkrét kamarákhoz köthető pontokat helyezhet el a terven, amelyen keresztül egyik kamerából a másikba léphet át a virtuális bejárás során. Az átjárási pont a virtuális bejárás során egy jellegzetes, felfelé mutató nyilat ábrázoló ikonnal jelenik meg.



Az átjárási pont alaprajzi szimbóluma



Az átjárási pont szimbóluma a végeredményben

- ❖ Indítsa el az „Átjárási pont elhelyezés” parancsot, majd a megjelenő párbeszédablakban adja meg az átjárási pont magassági pozícióját.
- ❖ Kattintson az első kamerára, amelynek nézőpontjából láthatóvá szeretné tenni az átjárási pontot.
- ❖ Kattintson a második kamerára, amelynek nézőpontjából láthatóvá szeretné tenni az átjárási pontot.

Elárvult átjárási pontok

A virtuális bejárás készítése során a program összegyűjti a rajzról a kamerákat, infópontokat és átjárási pontokat és ellenőrzi, hogy a bejárás nem tartalmaz-e „féloldalas” átjárási pontokat.

Ilyen például akkor fordulhat elő, ha egy kamerát véletlenül vagy szándékosan eltávolítunk s a hozzá tartozó átjárási pont elárvul. Amennyiben árva átjárási pontra talál, erről figyelmeztetést küld és amennyiben ekkor a panoráma készítés megszakítása mellett dönt a program ki is jelöli az elárvult átjárási pontot a rajzon.

A megfelelő élmény érdekében mindenképpen javítsa a „féloldalas” átjárási pontokat az átjárási ponthoz kapcsolódó kamerák módosításával.

Végigjárhatóság ellenőrzése

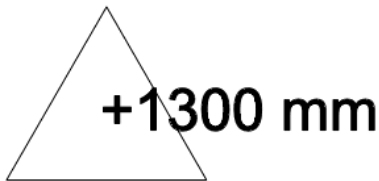
A virtuális bejárás készítése során a program ellenőrzi, hogy a rajzon található kamerák mindegyike meglátogatható-e egyetlen bejárás során. Amennyiben ez a feltétel nem teljesül, a program figyelmeztetést ad és ha ekkor a megszakítás mellett dönt a program kijelöl minden olyan elemet, amelyek nem érhetők el a kiindulási pontból.

Az átjárási ponthoz tartozó kamerák módosítása

Szükség esetén lehetőség van a már elhelyezett átjárási pontokhoz tartozó kamerák megtekintésére és módosítására. Kattintson az átjárási pontra és a helyi menüben válassza a „Módosítás” utasítást. A megjelenő párbeszédablakban láthatja az átjárási ponthoz tartozó kamerákat és itt választhat a rajzon már elhelyezett kamerák közül egy másikat is.

2.6.4. Infópont elhelyezése

A parancs segítségével szöveges leírással és internetes hivatkozással ellátott infópontot helyezhet el a rajz egy meghatározott részére. Megadhatja az infópont magassági elhelyezkedését is, valamint kiválaszthatja azt a kamerát, amelyik nézőpontjából megjelenik az infópont. A 360 fokos panorámában az infópontot egy speciális ikon fogja jelölni.



Az infópont szimbóluma az alaprajzon



Az infópont szimbóluma a végeredményben

- ❖ Az infópont elhelyezéséhez válassza az "Infópont elhelyezése" utasítást.
- ❖ Nyomja meg az OK gombot a megjelenő párbeszédablak alján a megadott infópont szimbólum használatához.
- ❖ Gépelje be az infópont magassági pozícióját és nyomja meg az OK gombot.
- ❖ Kattintson egy már elhelyezett kamerára. Ez lesz az a kamera, amelyiknek a nézőpontjából látható lesz az infópont.
- ❖ Adja meg az infópont leírását és URL-jét, majd zárja be a párbeszédablakot az OK gombbal.
Újabb infópontokat helyezhet el a magassági pont megadása, kamera kiválasztása és leírás / URL beírása lépések ismétlésével.

2.6.5. Perspektíva a kamera nézőpontjából

A parancs segítségével megtekintheti a kiválasztott kamera szemszögéből alapértelmezésben látható képet. A parancs segíthet megtalálni a megfelelő kezdőállapotot az egyes kamerák forgatásának beállításánál.

- ❖ Indítsa el a „Perspektíva a kamera nézőpontjából” parancsot.
- ❖ Kattintson rá az egyik, korábban már elhelyezett kamera szimbólumára a rajzon.

2.6.6. Virtuális bejárás elkészítése

A „Virtuális bejárás vázlat minőségben” és „Virtuális bejárás renderelt minőségben,” parancs segítségével a modellezés során látott minőségben vagy valószerű renderelt minőségben is létrehozhat virtuális bejárást.



Vázlat minőség



Renderelt minőség

2.6.6.1. Vázlat minőség esetén

A vázlat minőség kiváló lehet ellenőrzésre a renderelt minőségű bejárás elkészítése előtt s emellett olyan esetekben is kiváló és gyors eszköze lehet a tér élményszerű bemutatásának, amikor egyáltalán nincsen szükség renderelt képek készítésére.

- ❖ Indítsa el a Virtuális bejárás vázlat minőségben parancsot.
- ❖ Adja meg a végeredményként készülő fájl helyét a számítógépen.

2.6.6.2. Renderelt minőség esetén

A parancs segítségével renderelt minőségben készítheti el a virtuális bejárást. A bejáráshoz elhelyezett kamerák a renderelési beállításoknál megadott tulajdonságokkal jelenítik meg a renderelt belső tereket.

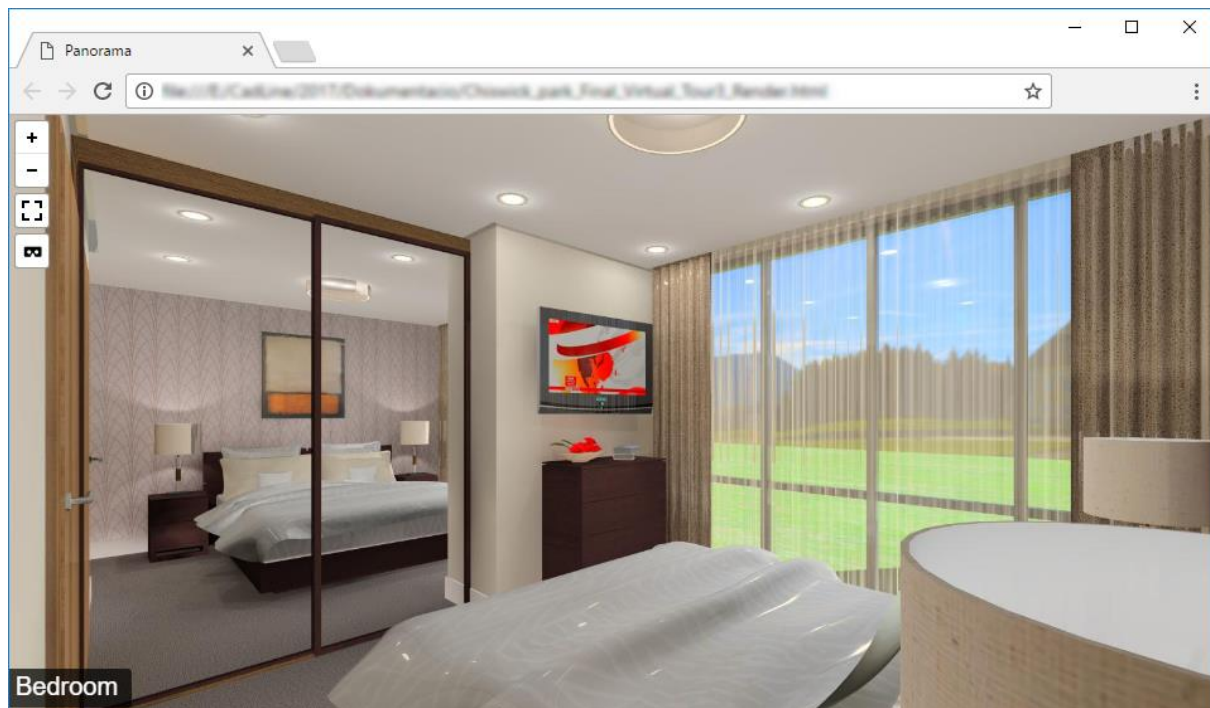
- ❖ Indítsa el a Virtuális bejárás renderelt minőségben parancsot.
- ❖ Adja meg a rendereléshez használni kívánt beállításokat.
- ❖ A program elkezd elkészíteni a renderelt minőségű bejárást. Kameránként 6 kép készül.
- ❖ Adja meg a végeredményként készülő fájl helyét a számítógépen.

2.6.6.3. Megosztás másokkal

A Panoráma 360-nal készült fájlok kiterjesztése html. Ez a formátum bármilyen asztali vagy mobil böngészőben megnyitható.

2.6.7. A Panoráma 360 megtekintése

A Panoráma 360-nal készült fájlok egyaránt megtekinthetők számítógépeken és mobil eszközökön is. A megtekintéshez csupán egy böngésző szükséges, amellyel az elkészült fájlt megnyitjuk.



A böngészőben megjelenő tartalom bal felső sarkában látható kezelőszervekkel befolyásolhatja a tartalom megjelenését. A bal alsó sarokban az éppen aktuális kamera neve olvasható.



Egyes böngészők használata során előfordulhat, hogy a Panoráma 360 először fekete tartalomként jelenik meg. Ilyenkor kérjük frissítse az oldalt a böngészőben a megfelelő megjelenítés érdekében.

2.6.7.1. Nagyítás és kicsinyítés

Használja a bal felső sarokban megjelenő ikonokat a megjelenített panoráma nagyításához vagy kicsinyítéséhez. Asztali böngészőben ugyanezt megteheti az egér görgőjének használatával is.

2.6.7.2. Manuális körbetekintés

Asztali böngészők esetében kattintson és tartsa nyomva az egér bal gombját a panoráma egy kezelőszervek és ikonok nélküli részén, majd mozgassa az egeret jobbra-balra valamint fel és le a körbetekintéshez. Mobilos környezetben bökjön a panoráma egy kezelőszervek és ikonok nélküli részére, majd mozgassa az ujját jobbra-balra valamint fel és le a körbetekintéshez.

2.6.7.3. Körbetekintés giroszkóppal

Amennyiben a virtuális bejárást egy giroszkóppal felszerelt készüléken nézi, engedélyezheti a giroszkópos körbetekintést a megfelelő ikonnal.




Giroszkóp használatának engedélyezése



Giroszkóp használatának letiltása

A funkciót engedélyezve - akár VR módban vagy akár normál módban - a telefon mozgatásával nézhet körbe az adott kamera nézőpontjából. A giroszkópos körbetekintés megszakítható a váltókapcsoló megnyomásával, vagy ha a panoráma bármely részére bök a képernyőn.

2.6.7.4. Átjárás kamerák között

Az egyes kamerákhoz társított átjárási pontok a panorámában egy ennek megfelelő ikonnal jelennek meg: . Manuális körbetekintés esetén egyszerű kattintással (vagy érintőképernyők esetén bökéssel) léphet át az átjárási pont túoldalán található kamerába.

Giroszkópos körbetekintés esetén a képernyő közepén megjelenő kurzorral kell megcélozni a megfelelő átjárási pontot. A sikeresen megcélzott átjárási pont fokozatosan pirossá válik, majd megtörténik a váltás. Amíg az átjárási pont nem válik teljesen pirossá, addig a panorama egy tetszőleges másik részére tekintve megszakíthatja az átjárást.

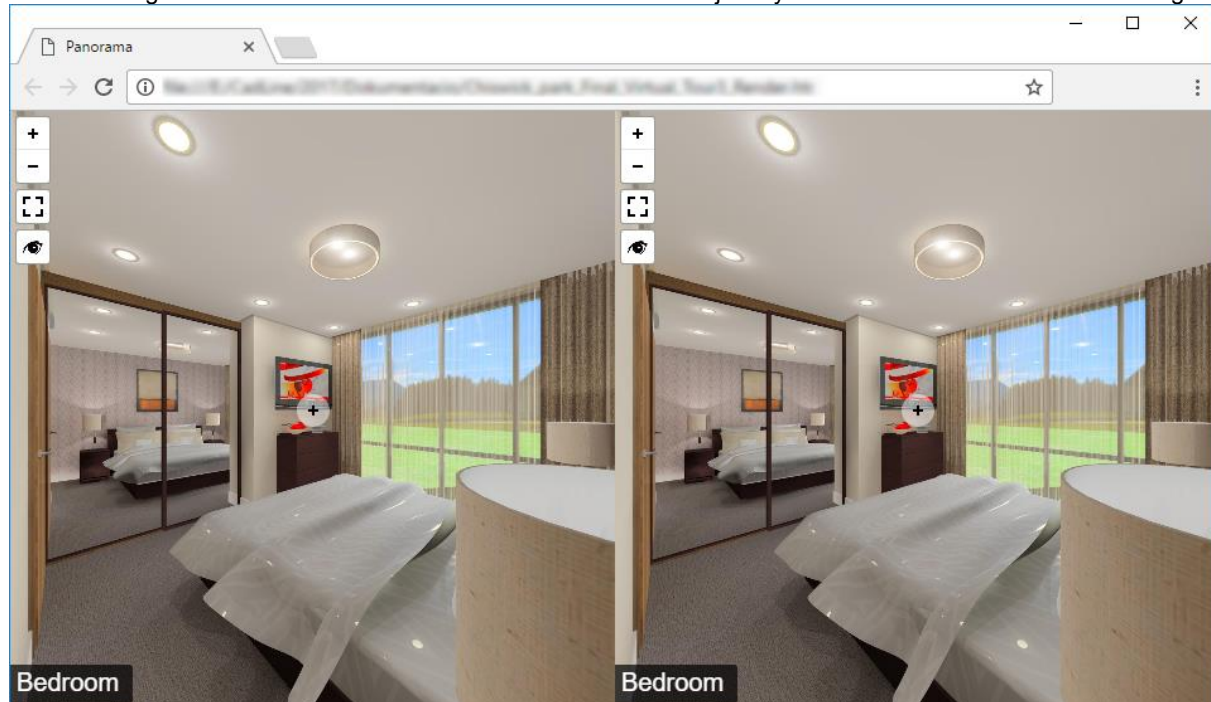
2.6.7.5. VR mód / Normál mód kapcsoló

A VR mód és Normál mód kapcsolóval egyik módból a másikba válthat szabadon, igénytől függően. VR módban a megjelenített tartalom kettőzve jelenik meg a mobilos VR szemüvegekre optimalizált nézetben.

 Váltás VR módra

 Váltás Normál módra

VR szemüveg használata esetén állítsa át a nézetet VR módra majd helyezze be a készüléket a VR szemüvegbe.




VR szemüveg használata esetén a megfelelő élményhez mindenképpen engedélyeznie kell a giroszkópos megtekintést is.

2.6.7.6. Teljes képernyő kapcsoló

Lehetőség van az alapértelmezett nézetből teljes képernyősre váltani az ehhez való kapcsoló segítségével.

 Váltás teljes képernyős megjelenítésre

 Váltás normál, böngészős megjelenítésre

Teljes képernyős módban a panorama úgy tölti ki a képernyőt, hogy kizárólag a megjelenítéshez szükséges fontos kezelőszervek legyenek csak láthatóak. A teljes képernyős módból kilépve újra láthatóvá válnak a böngésző egyéb kezelőszervei is (például a címsor, menü, stb.).

2.7. Anyagkezelés

A látványterv következő, nagyon fontos része az anyagok megjelenítésének módja: ha nem tükröződik élethűen egy felület, vagy nem elég realisztikus pl. egy porcelán tárgy megjelenítése, az ront a látványterv minőségén. Ezért az anyagkezelést is fejlesztettük: a 2017-es változat az alábbi módokon járul hozzá, hogy valóban realisztikus látványtervet kapjunk:

- Közvetlen anyagminőség beállítás az Objektumközpontban, amely azonnal megjelenik a valószerű render módban. Az anyag fényes, matt, átlátszó vagy tükrös megjelenítése pontosan meghatározható.

- Új kategóriák: Porcelán, Világító anyag és hamisan világító anyag
- Új speciális anyagok: Fehér mennyezet, Porcelán fehér
- Új anyagtulajdonság: Fresnel. A Fresnel hatás segítségével az anélkül egyenletesen tükröződőnek tűnő felületek tükröződése a fény beesési szögének függvényében változik meg.

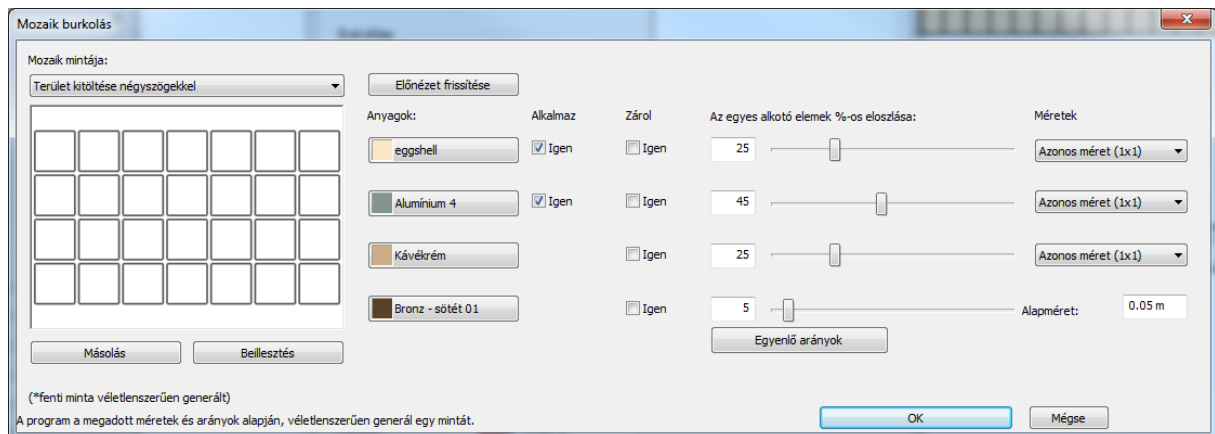
2.8. Mozaik burkolás

A **Mozaik burkolás** funkcióval ismétlődésmentes, részletes és változatos burkolatminták készíthetők. Lehetőség van véletlenszerű lapkiosztásra, maximum négyféle textúrával, és négy különböző csempemérettel.

- Véletlenszerű lapkiosztás, négyféle anyaggal, és négy különböző méretű mozaik csempe felhasználásával.
- Négyzet vagy kör alakú alapminta választható.
- Az egyes csempék mintán belüli gyakorisága százalékosan állítható.
- Az egyedi fürdőszoba tervezés ideális eszköze, mert különböző területek véletlenszerű burkolására alkalmazható.



A Lapok paramétereit párbeszédablakban kattintson a Mozaik burkolás gombra. Megjelenik a Mozaik burkolás párbeszédablak, ahol beállíthatja a burkolás paramétereit.



Mozaik mintája

A legördülő listában választhat a **Terület kitöltése négyszögekkel** és a **Terület kitöltése körökkel** opciók közül. Ezzel a beállítással tudja meghatározni a csempék alakját.

Anyagok

Maximum négy anyagot lehet bevinni a mozaik burkolásba. Kattintson az anyag gombokra, hogy meghatározza az anyagokat az *Anyagok* párbeszédablakban. A gombokon megjelennek a jelenleg kiválasztott anyagok előnézetei.

Alkalmaz

Két anyag gombja mellett is talál egy jelölőnégyzetet az Alkalmaz oszlopban. Ha a jelölőnégyzet ki van kapcsolva, akkor a hozzá tartozó csempe nem vesz részt a mozaik burkolásban.

Az egyes alkotó elemek %-os eloszlása

A mozaik burkolásban résztvevő csempe mozaikok véletlenszerűen lesznek kiosztva egy adott részarányban. Az egyes alkotóelemek %-os részarányát megadhatja a beviteli mezőben vagy helyette egy csúszkával. Az **Egyenlő arányok** gombbal az egyes alkotóelemek egyenlő eloszlását tudja beállítani.

Zárol

Az eloszlások értékeit, avagy a csúszka állapotát rögzítheti a zárolás jelölőnégyzet használatával. Így, ha módosítja valamelyik eloszlás értéket, akkor az újraszámítás során a zárolt értékek nem módosulnak.

Méretek

Ebben az oszlopban a mozaik burkolásba bevont csempék méretét lehet egyenként megadni. A legelső anyaghoz tartozó méret a viszonyítási alap. Az Alapméret mezőben megadhatja ezt a méretet. A többi anyaghoz tartozó méret meghatározásához X és Y irányban szorzókat lehet megadni egy listában.

Előnézet frissítése

A párbeszédablak beállításai szerinti kiosztásnak a bal oldalon megjelenő előnézeti képét frissítheti az **Előnézet frissítése** gombbal.

Másolás/Beillesztés

A **Másolás** gombbal a párbeszédablak aktuális beállításait tudja elmenteni számítógépének regisztrációs adatbázisába. Bármikor újra megnyitja a Mozaik burkolás párbeszédablakot, ezek az elmentett beállítások visszatöltődnek a Beillesztés gomb segítségével.

2.9. Burkolás fejlesztések - Gyors burkolás 3D-ben

- Minden burkolás szerkesztő parancs közvetlenül elérhető 3D-ben a burkolásra kattintva (jobb klikk).
- Új parancs: burkolólapok mozgatása. A burkolólapok együttes mozgatása egyetlen lépésben lehetséges az új parancsnak köszönhetően: a csempe bal, közép, jobb oldali referencia pontjának megfogásával.
- Egyes burkolólapok cseréje.
- Burkolatstílus módosítása egy lépésben.
- Egyszerű törlési parancsok.



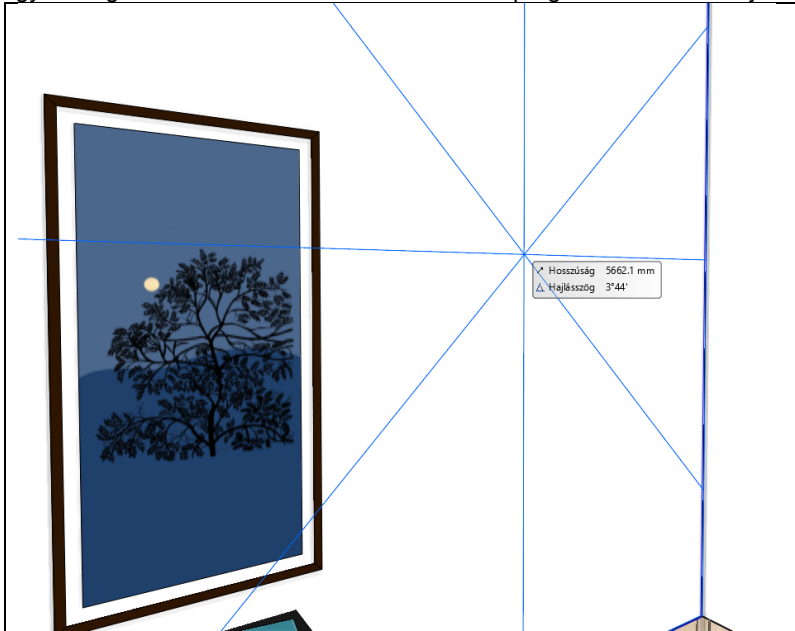
Video Tutorial: <http://www.archline.hu/oktatovideo/belsoepiteset/burkolatkiosztas>

2.10. 3D forma

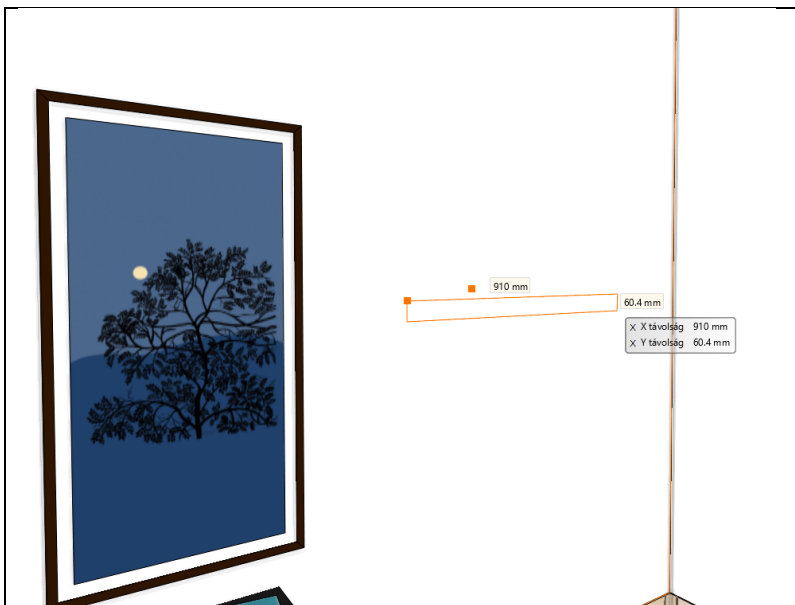
A 3D forma eszközzel közvetlenül a 3D felületre rajzolt alakzat kihúzásával is készíthető 3D test, amely aztán ugyanilyen rugalmasan, közvetlenül a 3D-ben is szerkeszthető.

2.10.1. 3D forma szerkesztése 3D felületre

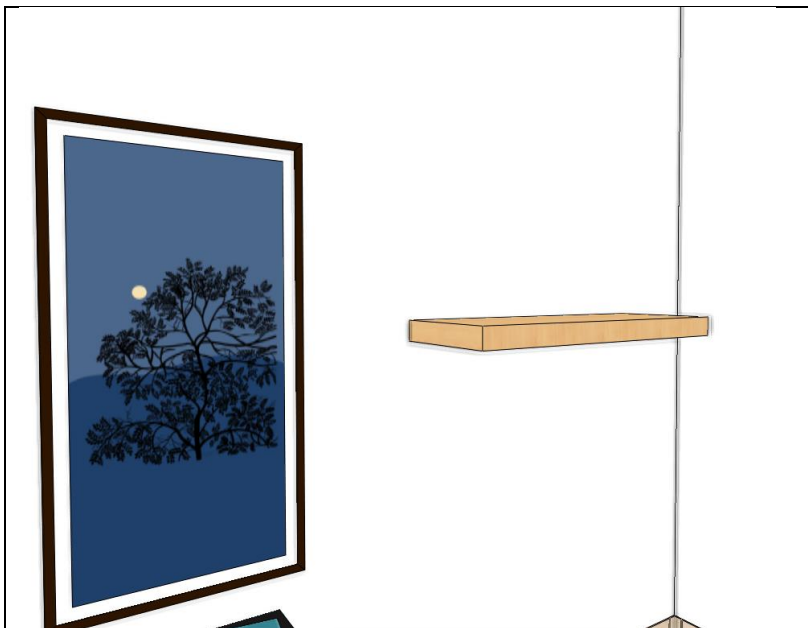
- ❖ Győződjön meg róla, hogy a 3D ablak az aktív, majd indítsa el a 3D Forma parancsot.
- ❖ Vigye az egérkurzort a kívánt felület fölé és ha a program keretézéssel jelöli, hogy felismerte azt, kattintson egyet.



- ❖ Szerkesszen egy síkidomot közvetlenül az imént megadott felületre az egér segítségével.



- ❖ A zárt síkidom szerkesztését követően az egér mozgatásának segítségével adja meg a kihúzás irányát egy kattintással, vagy a megfelelő távolság értékének begépelésével és az ENTER billentyű lenyomásával készítse el a testet.



Az elkészített modell tetszőlegesen módosítható.

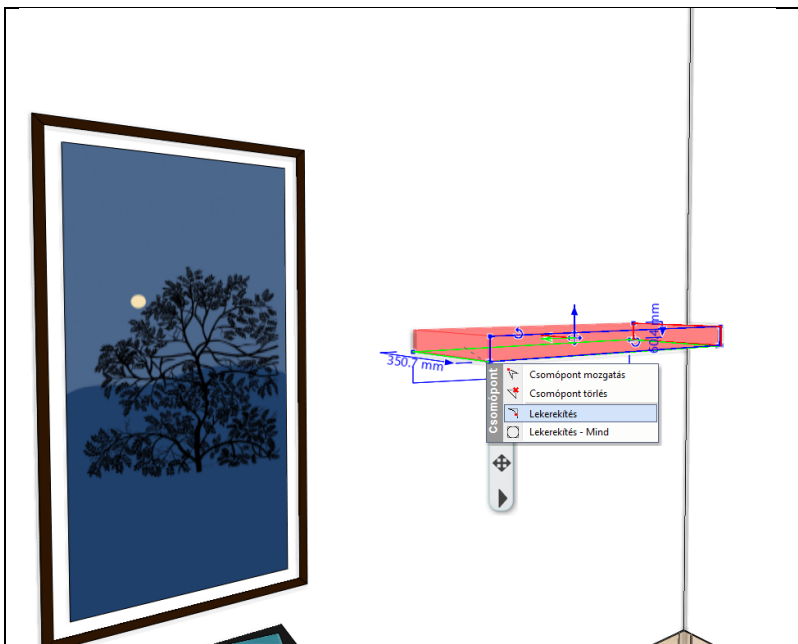
2.10.2. 3D forma módosítása 3D-ben

Az elkészített 3D formát kijelölve lehetősége van a 3D forma profiljainak módosítására és befoglaló méreteinek megváltoztatására.

Az egyes 3D formát meghatározó profilok és a befoglaló méretek a 3D forma kijelölését követően láthatóvá és szerkeszthetővé válnak közvetlen a 3D modellben.

Profil módosítása

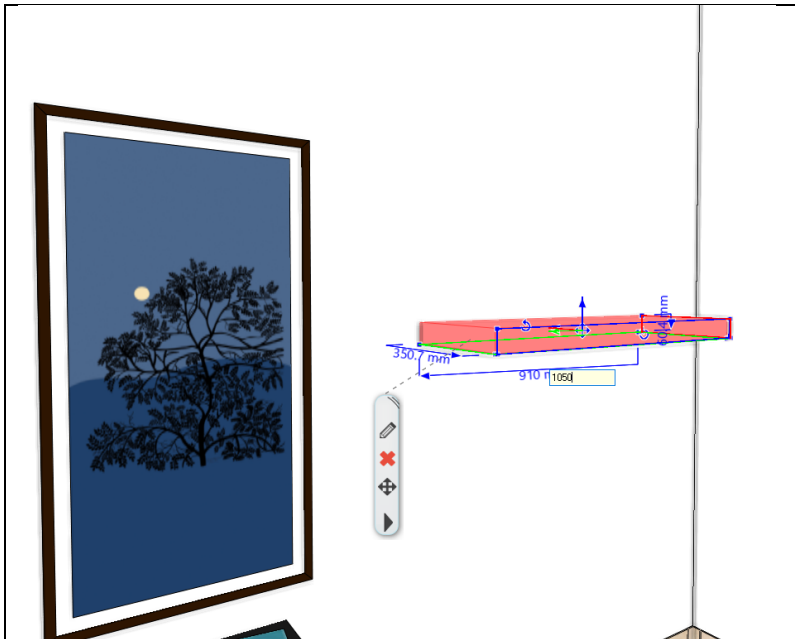
- ❖ Válassza ki a módosítani kívánt 3D formát.
- ❖ Kattintson a 3D formát alkotó profilok valamelyikének élére, vagy csomópontjára és a megjelenő menüből válassza ki amegfelelő utasítást.



A módosítások azonnal megjelennek.

Befoglaló méretek módosítása

- ❖ Válassza ki a módosítani kívánt 3D formát.
- ❖ Kattintson a 3D forma körül megjelenő méretek értékeinek egyikére és módosítsa azt, majd nyomja meg az ENTER billentyűt.



A módosítások azonnal megjelennek.

Vídeo Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=g02wIbHQ734>

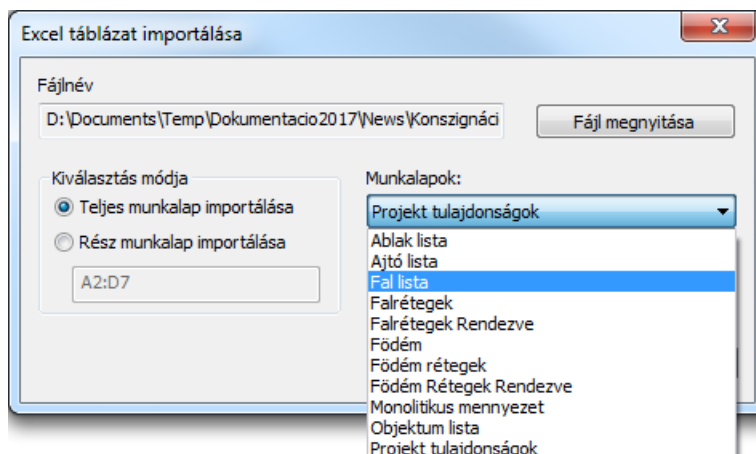
2.11. Excel táblázat importálása

Az Excel munkalapok adatai importálhatók az ARCHLine.XP 2017-be mint táblázatok. Egy Excel táblázatból egy teljes munkalapot vagy a munkalapon megjelölt tartomány részletet importálhatja.

Indítsa el a **Fájl – Import – Excel táblázat**, vagy a **Rajz– Szöveg – Excel táblázat** parancsot.

Az Excel táblázat importálása párbeszédablakban kövesse a következő lépéseket:

- Kattintson a **Fájl megnyitása** gombra és válasszon egy .xls vagy .xlsx kiterjesztésű Excel fájlt.
- A **Munkalapok** legördülő listában láthatja azokat a munkalap neveket, amelyeket a kiválasztott fájl tartalmaz. Válasszon egy munkalapot.
- Válassza a **Teljes munkalap importálása** opciót vagy
- Válassza a **Rész munkalap importálása** opciót és adja meg azt a cellatartományt az Excel munkalapon, amelyet táblázatba szeretne importálni, például: C4:G36
- Kattintson az **OK** gombra.
- Helyezze el a táblázatot az egér kurzorának megfelelő helyre mozgatásával.



Fal lista			
<i>ID</i>	<i>Stílus</i>	<i>Kép</i>	<i>Szélesség [m]</i>
1	1 rétegű 38-as fal		0.380000
<i>Név</i>	<i>Érték</i>	<i>Leírás</i>	<i>IFC Típus:</i>
ARCHline.XP Common			
Name		IFC név	IfcLabel
Description		Leírás	IfcLabel
Manufacturer		Gyártó	IfcLabel
ArticleNumber		Cikkszám	IfcLabel
Price		Ár	IfcLabel

Az importálás megőrzi az olyan karaktertulajdonságokat, mint a magasság, típus, szín, igazítás, és elveszti a táblázat cella jellemzőket, mint pl. a cella keret vagy a háttérszín.

Az importált Excel táblázat kapcsolódik az eredeti Excel fájlhoz, amelyből importálták. Ez azt jelenti, hogy ha a kapcsolt táblázatszerkesztő fájlban módosul valami, például új sort vagy oszlopot adnak hozzá, akkor ezt az ARCHLine.XP rajzon is frissíteni lehet.



Az Excel fájl csak hivatkozva van, nincs beágyazva. Ha az Excel fájl elérési útja valamilyen okból kifolyólag nem érhető el azon a számítógépen, amelyen eredetileg a táblázat adatait kinyerték, a hivatkozást nem lehet létrehozni.

Importált excel táblázat frissítése

A hivatkozott táblázat adatokat frissítheti a táblázat helyi menüjéből elérhető **Importált excel táblázat frissítése** paranccsal. Ez módosíthatja a táblázat méretét.

Fal lista			
<i>ID</i>	<i>Stílus</i>	<i>Kép</i>	<i>Szélesség [m]</i>
1	1 rétegű 38-as fal		0.380000
<i>Név</i>	<i>Érték</i>	<i>Leírás</i>	<i>IFC Típus:</i>
ARCHline.XP Common			
Name		IFC név	IfcLabel
Description		Leírás	IfcLabel
Manufacturer		Gyártó	IfcLabel
ArticleNumber		Cikkszám	IfcLabel
Price		Ár	IfcLabel

Szöveg (2) [1/1] >>>

Módosítás

Kiválasztás

Tulajdonságmásolás

Rajzol, mint ...

Törlés

Kép csatolása

Másolás a táblázat vágólapra

Importált Excel táblázat frissítése

Importált Excel fájl megnyitása

Szétbontás

Sorrend

Fólia

Fal lista			
<i>ID</i>	<i>Stílus</i>	<i>Kép</i>	<i>Szélesség [m]</i>
1	1 rétegű 38-as fal		0.380000
<i>Név</i>	<i>Érték</i>	<i>Leírás</i>	<i>IFC Típus:</i>
ARCHline.XP Common			
Name	Porotherm 38 N+F	IFC név	IfcLabel
Description	Külső falazó tégl	Leírás	IfcLabel
Manufacturer	Wienerberger	Gyártó	IfcLabel
ArticleNumber		Cikkszám	IfcLabel
Price	340 ft/darab	Ár	IfcLabel

Importált Excel fájl megnyitása

Megnyithatja a hivatkozott Excel fájlt a táblázat helyi menüjéből elérhető **Importált Excel fájl megnyitása** paranccsal.

2.12. PDF import rajzként

Az ARCHLine.XP 2017 a PDF-fájlok megadott lapjairól importálja a geometriát, és TrueType szövegeket. Pontos, gyors módszer, amely töredékére csökkenti a PDF-ben kapott terv építészeti feldolgozásának idejét.

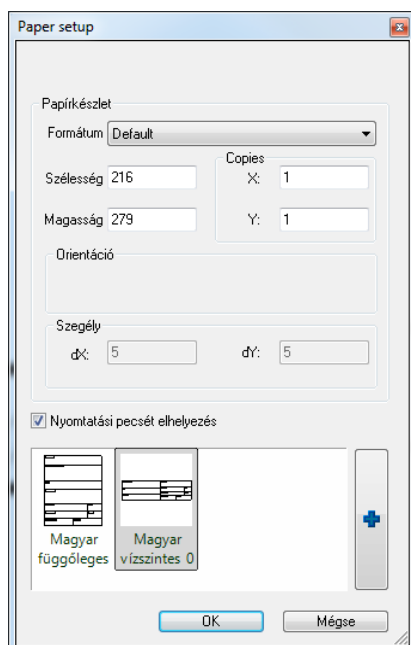
- ❖ A megfelelő PDF fájlok tartalmát méretezhető és tovább szerkeszthető vonalrajzként is importálhatjuk.
 - ❖ A geometria import vonalakat és sokszögeket jelenít meg a megadott színnel és vonalvastagsággal.
 - ❖ Az importált rajz az ismert méretarány szerint 1:1 méretre skálázható (pl 1:100 esetén 100-szoros nagyítással) és valós méretű falakat, nyílászárókat rajzolhatunk a vonal végpontok megadásával.
- Indítsa el a Fájl – Import – PDF Geometria parancsot, és válasszon egy .pdf kiterjesztésű fájlt.
 - Helyezze el az importált rajzot az egér kurzorának megfelelő helyre mozgatásával.

A geometria import vonalakat és poligonokat jelent a megadott színnel és vonalvastagsággal. A színek szerint az elemek különböző fóliákon jönnek létre

Video Tutorial: <http://www.archline.hu/oktatovideook/import/alaprajz>

2.13. Tervlap fejlesztések

- ❖ A nyomtatási lap létrehozása párbeszédablak kiegészült az alapértelmezett pecsét beállításával.
- ❖ Az alapértelmezett pecsét automatikus kitöltése és elhelyezése.
- ❖ Új parancs a szöveg paraméterek szerkesztésére egy csoporton belül. Minden parametrikus vagy statikus szöveg szerkeszthető markerekkel. **Parancs: jobb kattintás helyi menü – Szöveg szerkesztése a csoportban**
- ❖ Továbbfejlesztett pecsétkitöltő párbeszédablak a statikus szövegek listájával.
- ❖ **Új parancs: Szöveg átalakítása paraméterre.** Ez átalakítja a statikus szöveget a \$ karakterrel kezdődő paraméterre.
- ❖ A tervlapon elhelyezett rajzok határvonala szabadon szerkeszthető, így a nyomtatás szempontjából érdektelen rajzrészletek eltávolíthatók az eredeti rajz szerkesztése nélkül.
- ❖ Időpecsét amely a tervlapon elhelyezett rajzot összehasonlítja a forrás állapotával, és ha az utóbbi újabb, a rajzra kattintáskor felajánlja a tervlapon elhelyezett rajz frissítését. Az időpecsét segít összhangban tartani a terv elemeit a nyomtatás állapotával.
- ❖ Elkülönített építészeti skála. A rajzi skálától függetlenül kezelhető.



Paraméter értékek megadása

Paraméterek (szürke) és statikus szövegek (fehér) listája. Módosítsa az értékeket a 2. oszlopban, ha szükséges.

Név	Érték
Ellenőr	
Cím	
Név	
Megbízó	
Dátum	
Terv	Terv
Tervező	Tervezte
Projekt	Terv száma
Projekt no.	Skála
Skála	Dátum
Lap	

Projekt információk frissítése

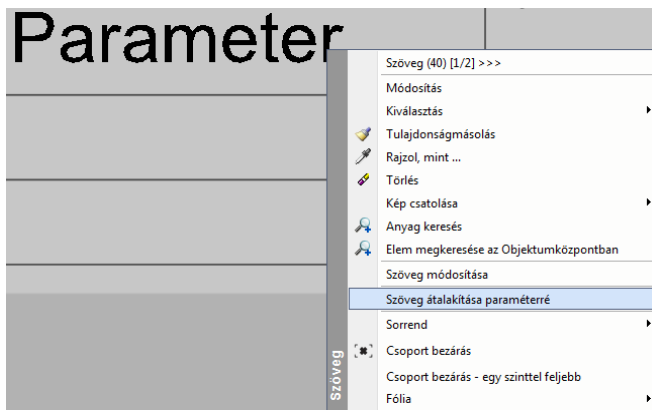
OK Mégse

Nyomatási lap1 *

Cég neve és címe	Megbízó
Terv	Tervezte Lap
Enevezés	Ellenőrizte Skála
	Terv száma Dátum

Cég neve és címe	Megbízó
\$company	\$consigner
\$compaddr	Tervezte Lap
Terv	Ellenőrizte \$sheet
\$project	Skála
Enevezés	Terv száma Dátum
\$designation	\$projnum \$date

Cég neve és címe	Csoport (4) [1/1] >>>
	Módosítás
	Kiválasztás
Terv	Törlés
	Tulajdonságmásolás
Enevezés	Szöveg szerkesztése a csoportban
	Szétbontás
	Alak átmásolása az azonos nevékre
	Flem megkeresése az Objektumközpontban



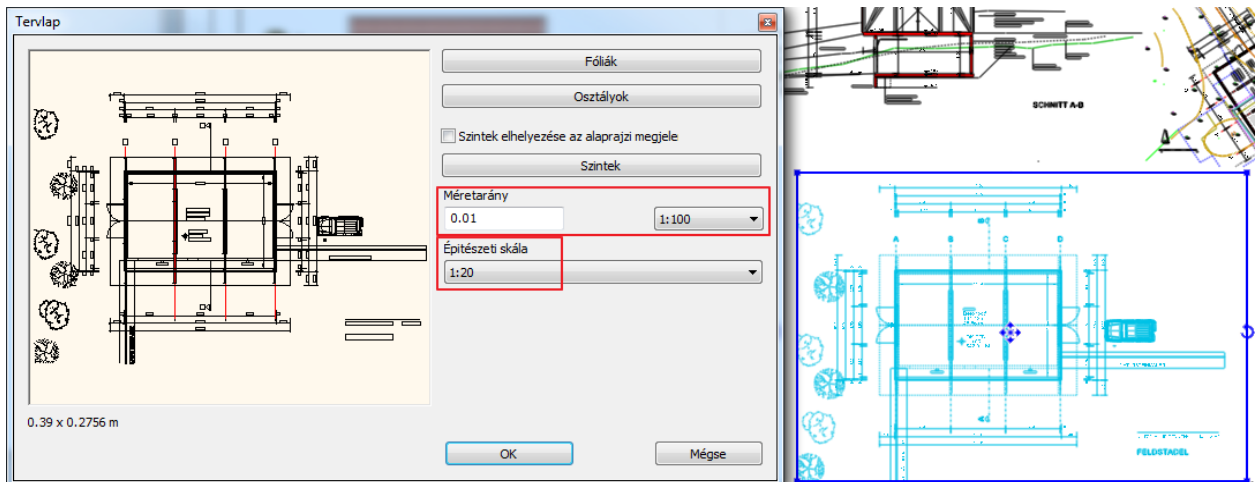
\$Parameter

Tervezte

Ellenőrizt

Terv szár

\$

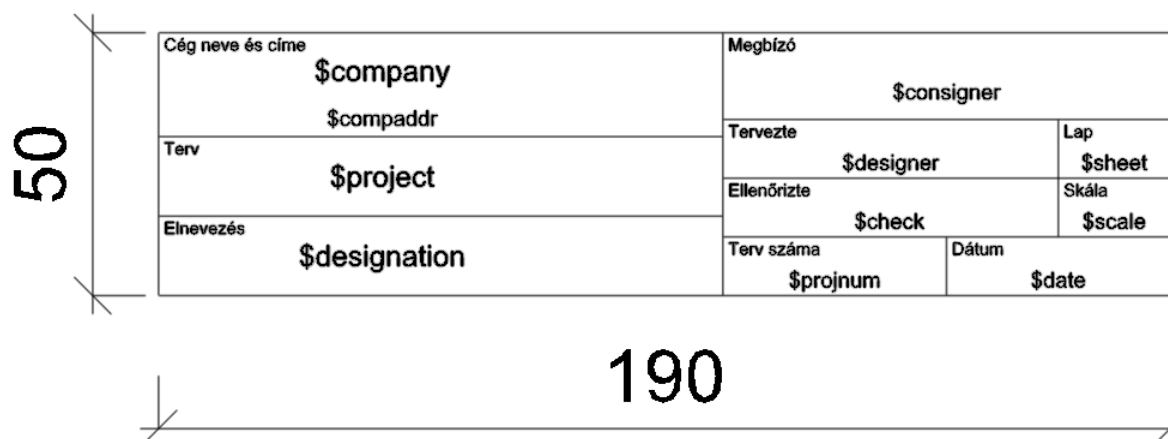


2.13.1. Egyedi pecsét létrehozása

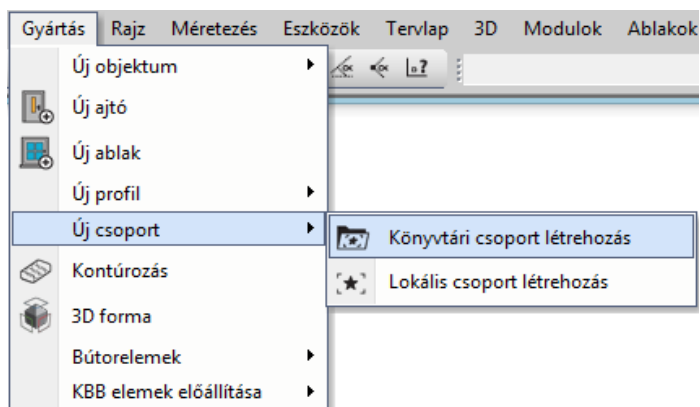
Egyedi szimbólumot/pecsétet a következő lépésekkel tud létrehozni.

Ha egy szöveget a \$ karakterrel kezdődően hoz létre, akkor az ARCHLine.XP parametrikus szöveggént kezeli és így az egyedi pecsét dinamikus pecsétként fog működni.

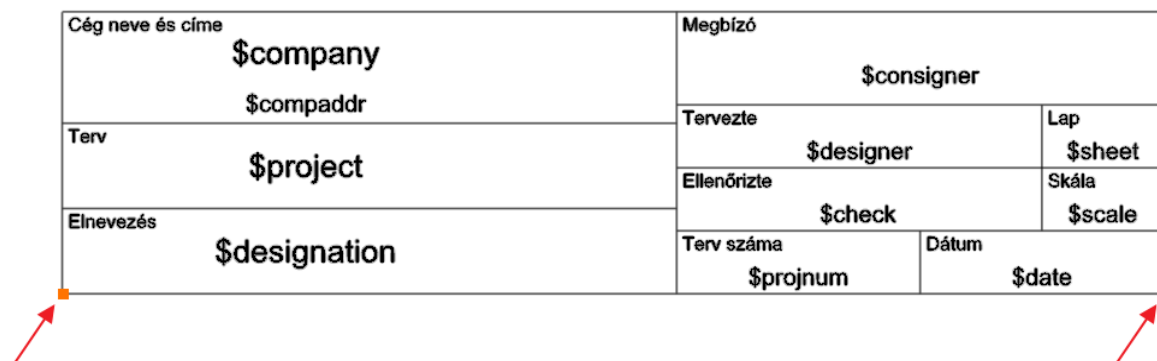
- Rajzoljon egy téglalapot valós 1:1 pecsét méretben, például 190 x 50mm.
- Rajolja meg a cellákat a vonalrajzoló eszközzel.
- Adjon hozzá \$ karakterrel kezdődő szövegeket, amelyeknek a tartalmát módosítani akarja a pecsét könyvtárból történő elhelyezése után.
- Adjon hozzá szokásos szövegeket, képeket, stb. amelyeket a pecsétben mindig meg akar tartani.



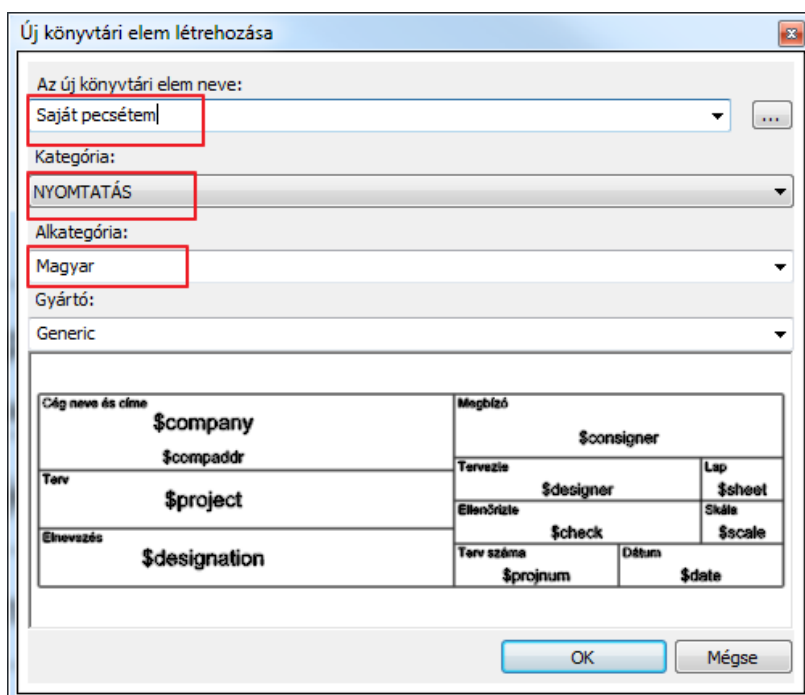
- Mentse el új csoportként. Válassza a Gyártás menü – Új csoport – Könyvtári csoport létrehozás parancsot.



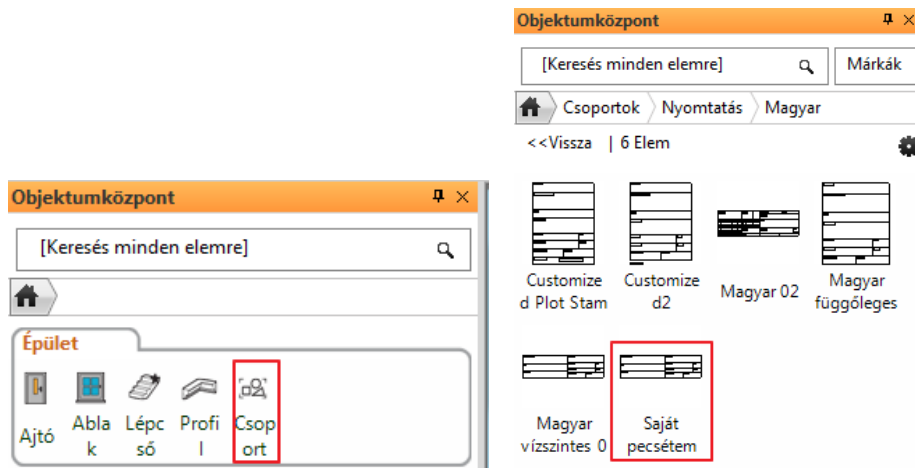
- Válassza ki az elemeket és zárja le a kiválasztást az Enter lenyomásával. Ezután adjon meg legalább két referenciapontot, majd nyomjon Entert.



- Töltse ki a név, kategória, alkategória és gyártó mezőket a megjelenő párbeszédablakban.

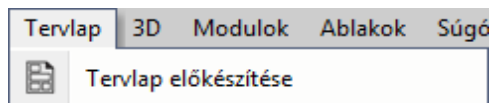


- Az új egyedi pecsétet az Objektumközpont / Csoport / Nyomatás / Magyar kategóriában fogja megtalálni.

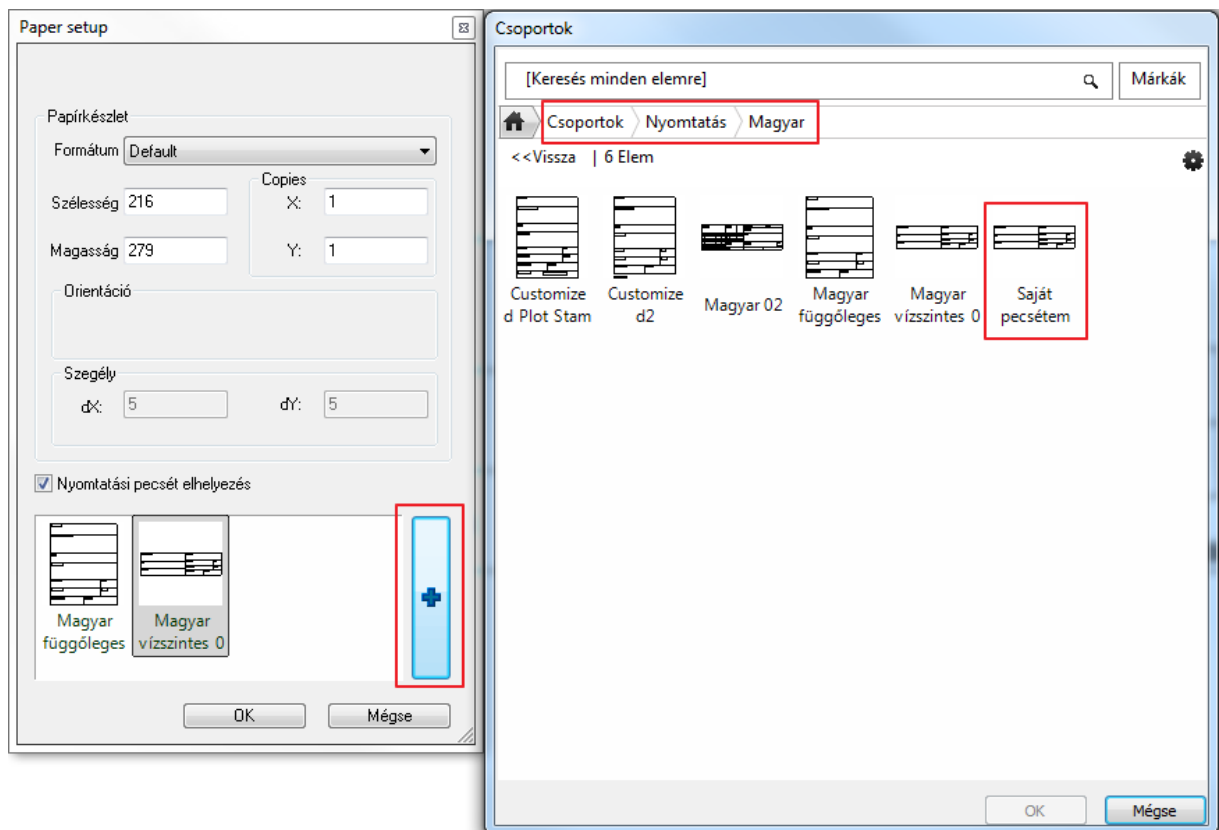


2.13.2. Új egyedi pecsét berakása a kedvencek közé

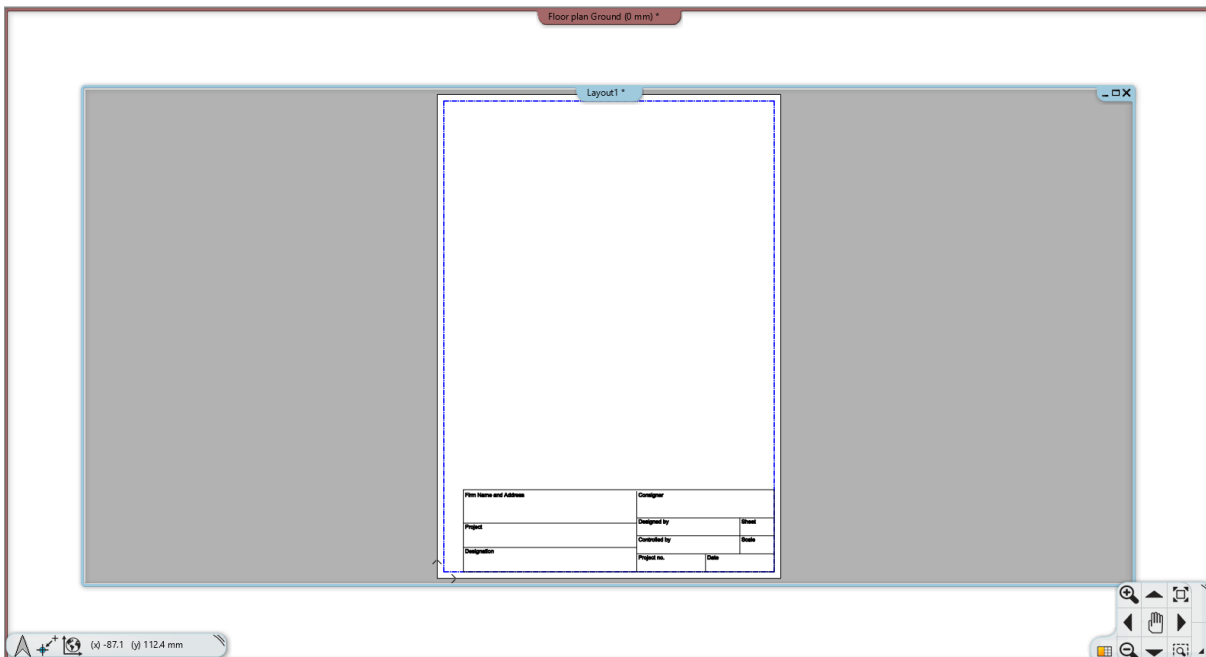
- Idítsa el a Tervlap menü – Tervlap előkészítése parancsot.



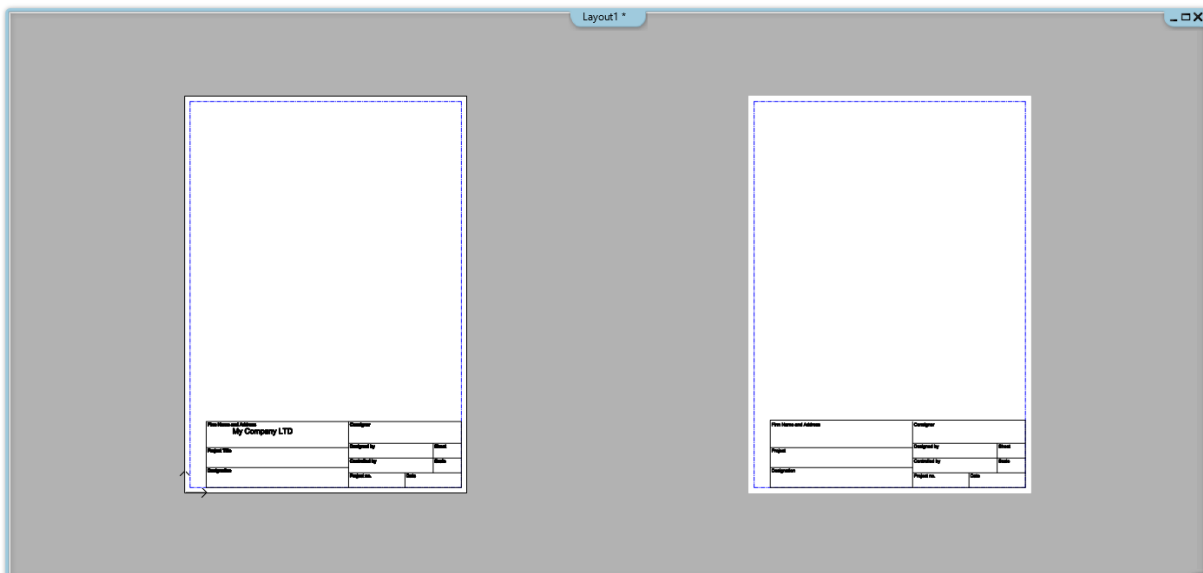
- Adja hozzá az új pecsétet a kedvencek listájához.



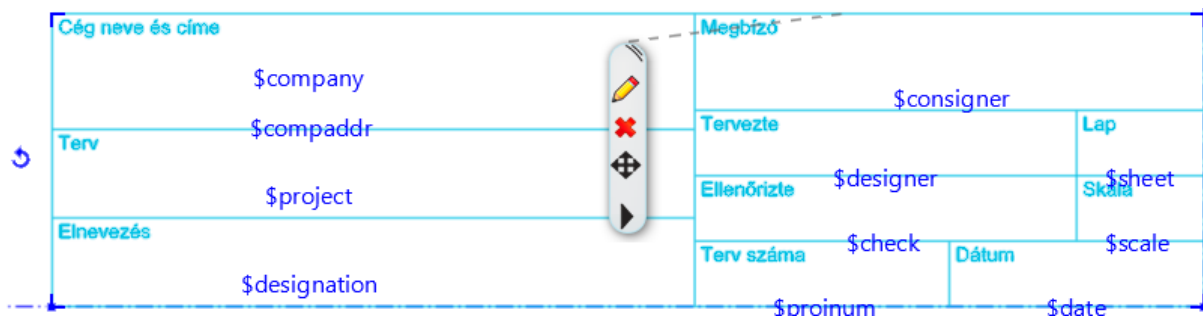
- Amikor lenyomja az OK gombot, akkor az ARCHLine.XP létrehoz egy új nézetet a nyomtatáshoz és automatikusan elhelyezi a kiválasztott pecsétet a nyomtatási tervlapon.



- Ha az új nyomtatási tervlap létrehozása parancsot úgy indítja el, hogy a nyomtatási lap ablak aktív, akkor az új nyomtatási tervlap automatikusan a már aktív nyomtatási lap ablak jobb oldalára lesz elhelyezve.



- Kattintson a pecsétre. A parametrikus szövegek kék markerekkel jelennek meg. Módosíthatja a kék markerrel jelölt parametrikus szöveget, ha rákattint és begépel az új tartalmat, majd Entert nyom.



Cég neve és címe	\$comp Saját cégneve	Mebízó	\$consigner
Terv	\$compaddr	Tervezte	Lap
Elnevezés	\$project	Ellenőrizte	\$designer \$sheet
	\$designation	Terv száma	\$check Dátum \$scale
		\$proinum	\$date

Cég neve és címe	Saját cégneve		
Terv	Tervezte	Lap	
Elnevezés	Ellenőrizte	Skála	
	Terv száma	Dátum	

2.13.3. Szövegek szerkesztése párbeszédablakban

- Kattintson az egér jobb gombjával a pecsétre, majd válassza a helyi menüből a Szöveg szerkesztése a csoportban parancsot.

Cég neve és címe	Saját cégneve
Terv	
Elnevezés	

Csoport (41) [1/1] >>>
Módosítás
Kiválasztás
Törlés
Tulajdonságmásolás
Szöveg szerkesztése a csoportban
Szétbontás
Alak átmásolása az azonos nevékre
Elem megkeresése az Objektumközpontban
Tervlap frissítése
Rajz frissítése
Belépés a csoportba
Fólia

- A parametrikus szövegek a szürke zónában vannak. Kattintson az Érték mezőbe és írja be az új szöveget.

Paraméter értékek megadása

Paraméterek (szürke) és statikus szövegek (fehér) listája.
Módosítsa az értékeket a 2. oszlopban, ha szükséges.

Név	Érték
Ellenőr	
Cím	
Név	Saját cégnevem
Megbízó	
Dátum	
Terv	
Tervező	
Projekt	
Projekt no.	
Skála	
Lap	
	Terv
	Tervezte
	Terv száma
	Skála
	Dátum

Projekt információk frissítése

OK Mégse

- A rendes szövegek a fehér zónában vannak. Kattintson az Érték mezőbe és írja be az új szöveget.

Paraméter értékek megadása

Paraméterek (szürke) és statikus szövegek (fehér) listája.
Módosítsa az értékeket a 2. oszlopban, ha szükséges.

Név	Érték
Ellenőr	
Cím	
Név	Saját cégnevem Kft.
Megbízó	
Dátum	
Terv	
Tervező	
Projekt	
Projekt no.	
Skála	
Lap	
	Terv megnevezése
	Tervezte
	Terv száma
	Skála
	Dátum

Projekt információk frissítése

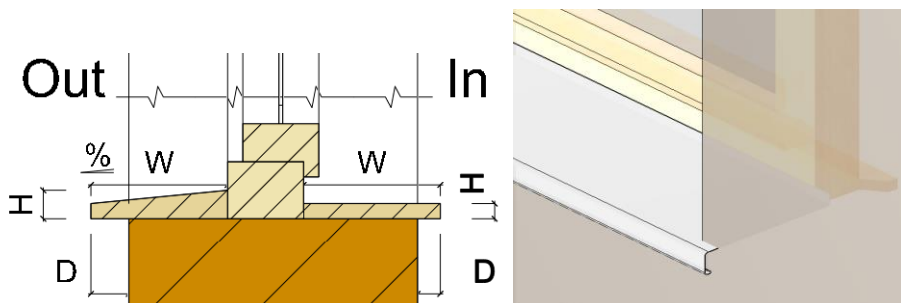
OK Mégse

- Nyomja meg az OK gombot a párbeszédablak bezárásához. A pecsét frissül.

Cég neve és címe Saját cégnevem Kft.	Megbízó	
Terv megnevezése	Tervezte	Lap
Elnevezés	Ellenőrizte	Skála
	Terv száma	Dátum

2.14. Új ablak tulajdonság: párkány profil és lejtésszög

Ablakokhoz rendelt külső és belső párkány lejtésszög megadható a 0 és -10 % tartományban. A párkány profilja kiválasztható és méretezhető.



Ablak tulajdonságok

Fő paraméterek
Megjelenítés
Falkapcsolat
Alapvető geometria
Külső kilincs
Belső kilincs
Díszítőelemek
Belső és külső párkány
Beépítési részletek
BIM paraméterek

Külső párkány
 Profil keresztmetszet Sil Profil 1
 Faltól való eltartás 0.02 m
 Mélység 0.181 m
 Ablak síkjának és a fal síkjának távolsága 0.201 m
 Vastagság
 Túllógás
 Párkány lejtés (%)
 Anyag
 Belső párkány
 Profil keret
 Faltól való eltartás
 Mélység
 Ablak síkjának és a fal síkjának távolsága
 Vastagság
 Túllógás
 Párkány lejtés (%)

Profil elhelyezés

Sil Profil 1

Tükrözés - X
Tükrözés - Y
Forgatás

Arány megtartása
 Szélesség: 0.181 m
 Magasság: 0.078 m

Profil kiválasztása Újrarájzolás

Név	Érték
Szélesség [0 - n.a. m]	0.181
Magasság [0 - n.a. m]	0.078

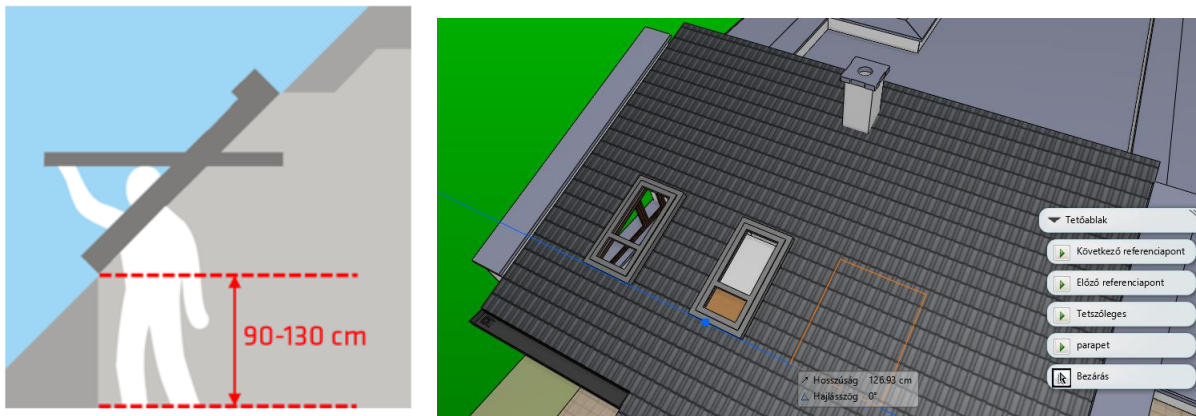
OK Mégse

2.15. Parapet magasság tető ablak elhelyezéskor

A tetőablak hagyományos felülnézeti elhelyezése mellett mód van a helyszínen mért parapet magasság szerinti beillesztésre is.

Annak érdekében, hogy a tetőablakot pontosan lehessen a térben elhelyezni a parapet magasság mint tető ablak tulajdonság megadható.

A Tető ablak elhelyezésekor a parapet magasság, mint alapbeállítás figyelembe vételre kerül és az ablakot csak a parapet magasságot jelképező tetővonal mentén lehet elhelyezni. Ez a beállítás feloldható a lebegő menüben található **Tetszőleges** paranccsal.

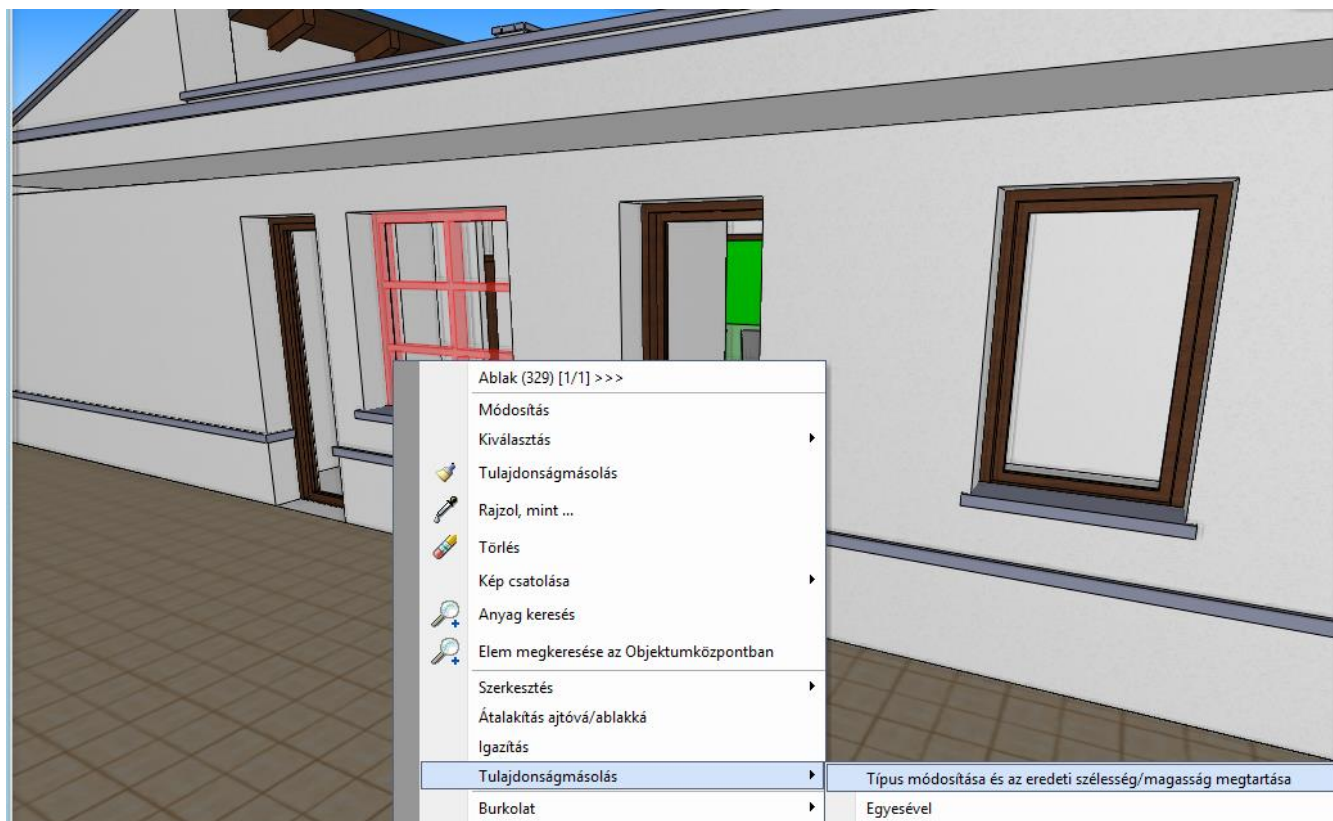


2.16. Ajtó és ablak típuscsere az eredeti befoglaló méretek megtartásával

Egyes nyílászárók típusának mérettartó cseréjével számos utólagos rajzi módosítás válik még egyszerűbbé. A funkciónak köszönhetően úgy cserélhetjük le a rajzon már korábban elhelyezett, adott méretű nyílászárók típusát egyikről a másikra, hogy közben azok befoglaló mérete nem változik meg.

Ezzel a módszerrel akár nagyobb mennyiségű nyílászáró módosítását is könnyedén kivitelezhetjük, jelentősen felgyorsítva a tervezés egyes szakaszaiban olyan gyakran előforduló típusmódosításokat.

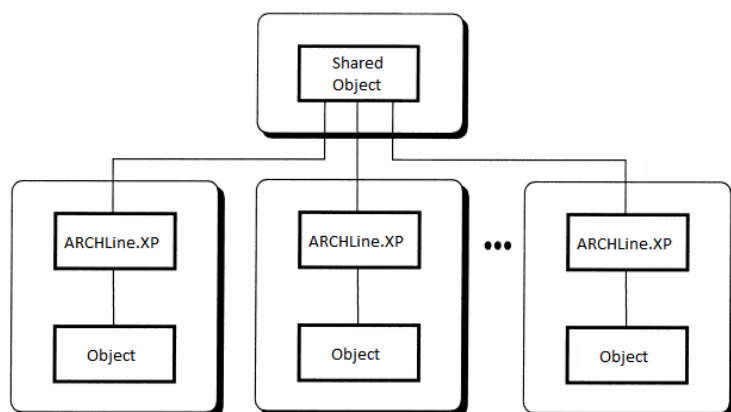
Azokban az esetekben is kifejezetten jól használható a módszer, amikor ismeretlen tartalmú, más tervező kolléga által tervezett rajzot kell feldolgozni.





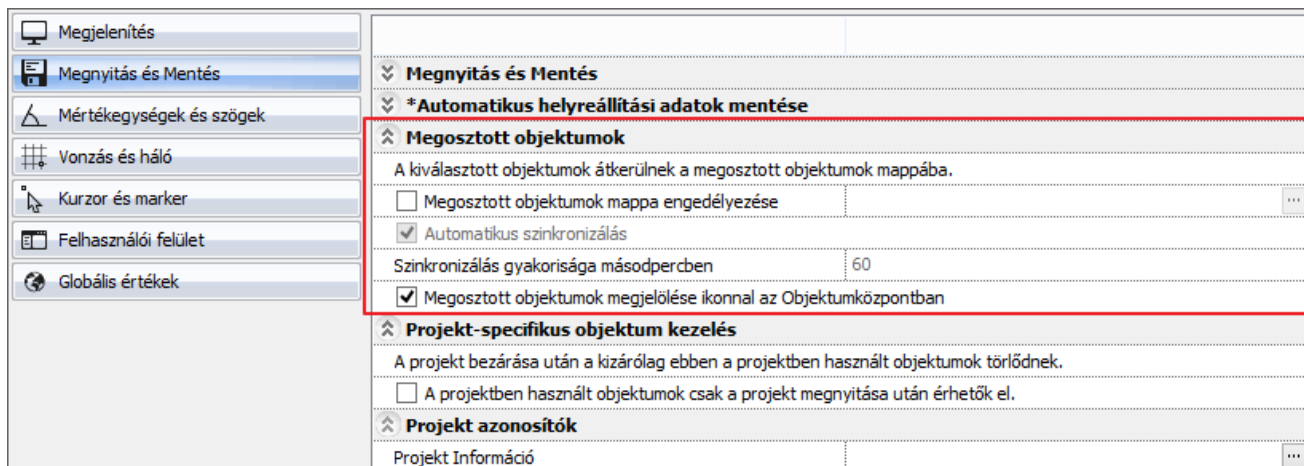
2.17. Megosztott objektumok

A megosztott objektumok lehetővé teszik a leggyakrabban használt objektumok rendezett tárolását központi helyeken, lokális szervereken vagy a népszerű felhő alapú fájlmegosztókon, mint amilyen pl. a Google Drive vagy a Dropbox. A hálózaton belül minden felhasználó elérheti ezeket az objektumokat, így feleslegessé válik azok letöltése/importja minden egyes számítógépen, ahol az ARCHLine 2017 telepítve van.



2.17.1. Megosztott objektumok mappa és opciók

Először be kell állítani a megosztott objektumok számára kijelölt mappát a Fájl menü – Opciók – Megnyitás és mentés lapon a Megosztott objektumok csoportban.



- Engedélyezze a *Megosztott objektumok mappa engedélyezése* opciót, majd kattintson a hármaspont gombra egy mappa kiválasztásához, lehetőleg a helyi hálózatról.
Megosztott objektumok mappa lehet:
 - ❖ egy mappa a helyi gépen,
 - ❖ egy csatlakoztatott hálózati meghajtó vagy annak almappája,
 - ❖ felhő alapú fájl tárolási szolgáltatások, mint pl. One Drive, Dropbox, Google Drive,
 - ❖ bármely egyéb könyvtár, amely VPN kapcsolattal elérhető.
- Kapcsolja be az *Automatikus szinkronizálás* opciót, amennyiben időközönként frissíteni szeretné a megosztott objektumok mappa tartalmát. A szinkronizálás csak élő internetes kapcsolat esetén működik és hálózati adatforgalmat generál.
- Beállíthatja a *Szinkronizálás gyakorisága másodpercben* értéket is. Ez megadja az előző szinkronizálás befejezése és a következő szinkronizálás elkezdése között eltelt időt.
- Engedélyezze a *Megosztott objektumok megjelölése ikonnal az Objektumközpontban* opciót, ha látni szeretné a különbséget a megosztott és helyi objektumok között az Objektumközpontban. Ebben az esetben egy nyíl jelenik meg az objektum ikonjának bal felső sarkában az Objektumközpontban.

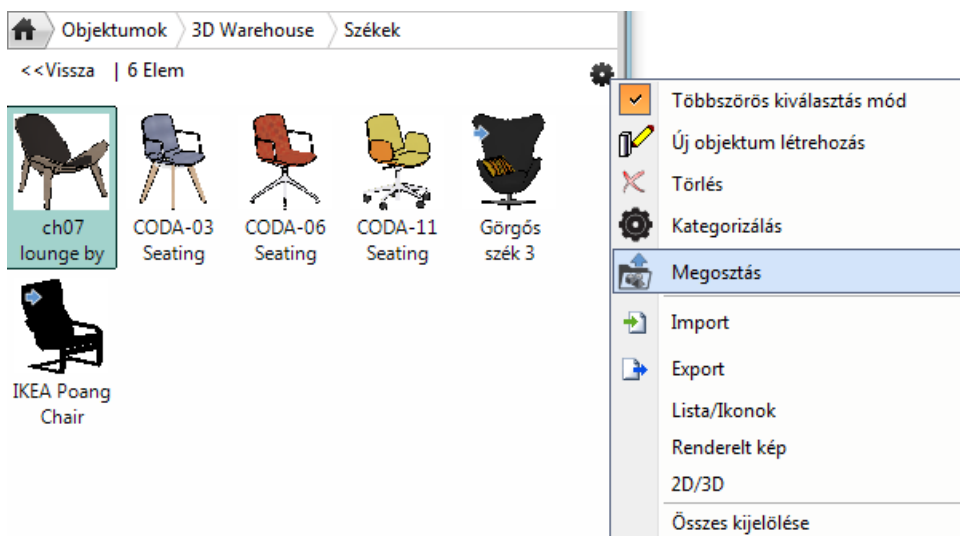


2.17.2. Objektumok megosztása

Megoszthatja egy objektum kategória egyetlen vagy több tagját az Objektumközpontban.

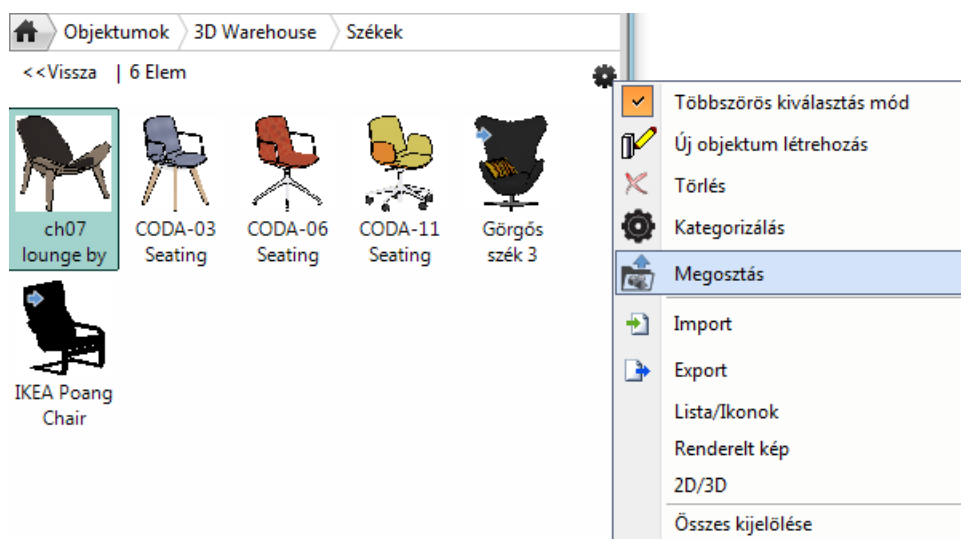
Egyetlen objektum megosztása

- Válassza ki az objektumot az Objektumközpontban.
- Kattintson az objektum helyi menüjében a *Megosztás* parancsra:



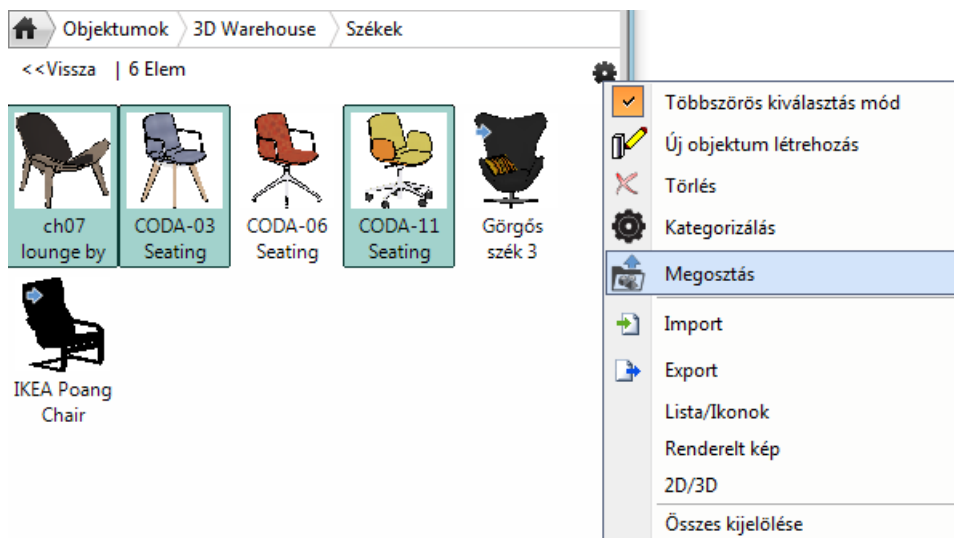
vagy

- Kattintson a fogaskerék ikonra, majd kattintson a *Megosztás* parancsra:



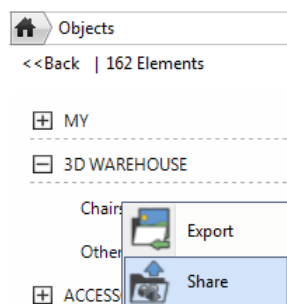
Egy kategóriából több objektum megosztása

- Válasszon ki több objektumot egy kategórián belül.
- Kattintson a fogaskerekes menüre, majd kattintson a *Megosztás* parancsra.



vagy

- Kattintson az egér jobb gombjával a kategória nevére az Objektumközponban.
- Kattintson a *Megosztás* parancsra.



2.17.3. Megosztott objektumok megosztásának megszüntetése

A *Megosztás megszüntetése* parancs a *Megosztás* parancs ellentéte. Egy kategórián belül lehetőség van egy vagy több objektum megosztásának megszüntetésére. Egy teljes kategória megosztását nem lehet megszüntetni.

A megosztás megszüntetéséhez

- Válasszon ki egy vagy több objektumot egy kategóriából.
- Kattintson a fogaskerék menüben a *Megosztás megszüntetése* parancsra.

2.17.4. Objektum megosztási szabályok

- ❖ Ha megoszt objektumokat a megosztott objektumok mappa engedélyezésének bekapcsolásával és elveszíti a kapcsolatot a megosztott mappával, akkor az addig megosztott objektumok továbbra is láthatók maradnak az Objektumközpontban. Ilyenkor a megosztott objektumoknak egy átmeneti másolata jön létre a háttérben a helyi gépen, és folytathatja a munkáját anélkül, hogy a megosztott objektumok elvesztésétől kellene félnie.
- ❖ Megosztott objektum nem szerkeszthető.
- ❖ Ha egy objektum megosztását megszünteti, akkor az objektum átváltozik helyi objektummá és az szerkeszthetővé válik.
- ❖ Ha megosztott objektumokat használ egy projektben és elmenti a projektet, akkor minden megosztott objektum elmentődik a projektbe, hasonlóan azokhoz a helyi objektumokhoz, amelyek a projektben használatosak.
- ❖ Ha megosztott objektumokat használ egy projektben és a megosztott objektum megváltozott a megosztott objektumok mappában, akkor a változások láthatóak lesznek a projektben is.
- ❖ A Munkalap és a Bútorválasztó eszközzel készült objektumok nem oszthatók meg.

2.18. Projekt-specifikus objektum kezelés

Azokat az objektumokat nevezzük projekt-specifikus objektumoknak, amelyek egy projektben vannak. Projekt-specifikus objektumkezelés nélkül, ha objektumokat ment egy projektbe, majd megnyitja ezt a projektet egy másik számítógépen az ARCHLine automatikusan elmenti a projektben található objektumokat a saját helyi objektum könyvtárába, az Objektumközpontba. Idővel rengeteg objektum gyűlhet így fel az Objektumközpontban, ami jelentős tárhely igényel jár és áttekinthetatlenné teszi az objektumkönyvtárakat. Bár lehetőség van kitörölni a szükségtelenné vált objektumokat az Objektumközpontból, azok ott újra megjelenhetnek, ha újra megnyitja azokat a projekteket, amelyek ezeket a szükségtelen objektumokat tartalmazzák.

Az objektum könyvtárak felesleges felduzzadását megelőzendő az Objektumközpontban, lehetőség van eltávolítani az Objektumközpontból a projekt-specifikus objektumokat, amelyek csak a projektből származnak akkor, amikor a projektből kilépünk. Ehhez használja a *Projektben használt objektumok csak a projekt megnyitása után érhetők el* opciót a Fájli menü – Opciók – Megnyitás és Mentés lapon a *Projekt-specifikus objektum kezelés* csoportban.



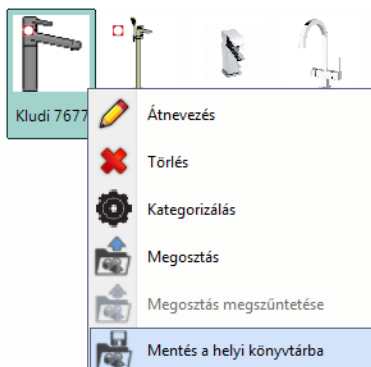
A projekt-specifikus objektum kezelés opció beállításai csak a program újraindítása esetén lépnek érvénybe.

2.18.1. Projekt-specifikus objektumok az Objektumközpontban

Ha megnyit egy projektet, akkor csak a projektben található objektumok az Objektumközpont – Objektumok – EGYEBEK – Projekt - <Projektnév.pro> kategóriában találhatóak, ahol <Projektnév.pro> jelöli a projekt nevét. Ha használja a projekt-specifikus objektum kezelése opciót, akkor egy jelölést talál a projekt-specifikus objektumok ikonjainak bal felső sarkában az Objektumközpontban:



Ezek az úgynevezett ideiglenes objektumok, ami azt jelenti, hogy kilépve a programból ezek az objektumok már nem lesznek elérhetőek további felhasználásra, ha egy másik projektet nyit meg vagy egy újat kezd. Azonban ha egy projekt-specifikus objektumot érdemesnek talál a további felhasználásra, akkor azt el tudja menteni avagy meg tudja osztani a **Mentés a helyi könyvtárba** ill. a **Megosztás** parancsokkal:



2.19. Projekt mérföldkövek

Az ARCHLine.XP program a projekt megnyitása utáni kézi mentéseket alapul véve automatikusan nyomon követi és rögzíti a projektre fordított munkaidőt. Az így rögzített adatokat szerkesztheti, vagy további mérföldkövekkel egészítheti ki.

Munkafolyamatok dokumentálása

Szűrés

Legkorábban: 2017. 03. 21. Összesítés

Legkésőbb: 2017. 03. 21. Munkafolyamatok szerint

#	Dátum	Idő	Leírás
0	2017.03.21.	00:00:00	
1	2017.01.26.	00:03:00	Helyszíni felmérés és konzultáció
2	2017.01.25.	00:02:03	Alaprajz szerkesztése
3	2017.01.27.	00:02:33	Általános tervezés/szerkesztés
4	2017.01.26.	00:01:05	Homlokzat és metszet vázlatok
5	2017.01.26.	00:03:00	Egyeztetés az ügyféllel
6	2017.01.31.	00:02:44	Általános tervezés/szerkesztés
7	2017.01.31.	00:03:14	Látványterv készítés
8	2017.01.31.	00:01:10	Egyeztetés az ügyféllel Skype-on

Összesen: 00:24:03

Munkafolyamat szerkesztés

Leírás:

Dátum: Munkaidő:

2.19.1. Nézetek

A munkafolyamatok dokumentálása elnevezésű párbeszédablak felső részén látható Összesítés / Munkafolyamatok szerint váltókapcsolóval válthat a két fő nézet között.

Összesítés

Munkafolyamatok szerint

2.19.2. A projekttel töltött munkaidő rögzítése

A projekt megnyitása lényegében egy új munkamenet kezdetét jelenti. Amikor kézzel elmenti a projektet, akkor az ehhez a munkamenethez tartozó munkaidő számlálója automatikusan frissül. Ha az adott napon több projekttel dolgozik és időről-időre vissza-visszatér az egyes projektekhez, akkor az – az előzőekben említett módon – újabb munkamenetnek számít, amelyet a program ugyanúgy rögzít – új munkamenetként.

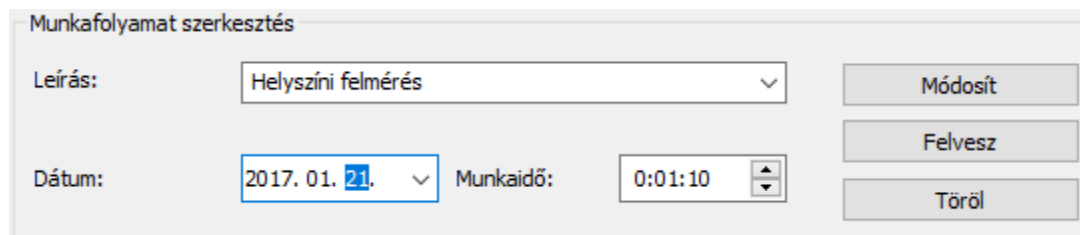
A fenti egyszerű ám praktikus megközelítéssel a program igyekszik megkönnyíteni a munkával töltött idő rögzítését, amelyet aztán később részletezhet vagy kiegészíthet, igény szerinti adatokkal.

Automatikus rögzítés

A Projekt mérföldkövek nyomonkövetésének alapvető kiindulási pontja a projekt megnyitásának időpontja. Amikor megnyitjuk a projektet és később kézzel elmentjük azt, akkor az adott projekttel töltött idő értéke automatikusan növekszik és eltárolódik a projekttel. Az újabb mentések a közben eltelt idő alapján tovább növelik a munkaidőt. A program által automatikusan rögzített munkamenet leírás nélküli bejegyzésként jön létre, amelyet később részletezhet.

Kézi rögzítés

A már meglévő listába újabb tevékenységet vehet fel a „Munkafolyamatok szerint” nézetben. A kézi rögzítés hasznos lehet olyan események rögzítéséhez, amely a projektre fordított időbe számít, azonban jellegéből fakadóan nem mérhető közvetlenül a projektfájlban végzett munkaidő nyomonkövetésével - például: Helyszíni felmérés.



- ❖ Válassza a munkafolyamatok szerinti nézetet.
- ❖ Válassza ki vagy gépelje be a munkafolyamat leírását, dátumát és munkaidejét a „Munkafolyamat szerkesztés” keretes részben.
- ❖ Nyomja meg a „Felvesz” gombot az imént megadott munkafolyamat rögzítéséhez.



Fontos tudni, hogy a program megengedi az átfedéseket a munkaidők között. Ezzel például elérheti, hogy az ilyen munkafolyamatok is megjelenjenek a munkaidő összesítésben (például: az egyik kolléga a helyszínen konzultált, míg a projekttel dolgozó kolléga éppen szerkesztette a projekt egyes részeit). **A nem kívánt átfedések elkerülése végett mindig ellenőrizze a rögzített információkat, azok felhasználása előtt!**

2.19.3. A rögzített munkaidő megtekintése

Az aktuálisan megnyitott projekttel kapcsolatban a program által rögzített munkaidő adatokat megtekintheti a Fájl menü / BIM / Projekt mérföldkövek parancsra kattintva. Amennyiben az Összesítés szűrőt választja, akkor napi bontásban, ha pedig a Munkafolyamatok szerinti szűrőt választja akkor a munkafolyamatok alapján bontva láthatja a projekttel töltött munkaidő részleteit.

#	Dátum	Idő	Leírás
0	2017.01.25.	00:02:03	Alaprajz szerkesztése
1	2017.01.26.	00:07:05	Helyszíni felmérés és konzultáció,Homlokzat és metszet v...
2	2017.01.27.	00:02:33	Általános tervezés/szerkesztés
3	2017.01.31.	00:07:08	Általános tervezés/szerkesztés,Látványterv készítés,Egy...
4	2017.02.03.	00:05:14	Helyszínrajz készítés,Homlokzati rajzok készítése,Metszet...
5	2017.03.21.	00:17:20	

Összesített nézet

#	Dátum	Idő	Leírás
0	2017.03.21.	00:17:20	
1	2017.01.26.	00:03:00	Helyszíni felmérés és konzultáció
2	2017.01.25.	00:02:03	Alaprajz szerkesztése
3	2017.01.27.	00:02:33	Általános tervezés/szerkesztés
4	2017.01.26.	00:01:05	Homlokzat és metszet vázlatok
5	2017.01.26.	00:03:00	Egyeztetés az ügyféllel
6	2017.01.31.	00:02:44	Általános tervezés/szerkesztés
7	2017.01.31.	00:03:14	Látványterv készítés
8	2017.01.31.	00:01:10	Egyeztetés az ügyféllel Skype-on

Munkafolyamatokra bontott nézet

2.19.4. Munkafolyamat szerkesztés

Lehetősége van módosítani a már automatikusan létrejött, vagy korábban kézzel létrehozott munkafolyamat leírását, munkaidejét, vagy dátumát – összesített nézetben pedig a leírást. Az utóbbi akkor lehet a leginkább hasznos, amikor az automatikusan létrejött leírás nélküli bejegyzéseket szeretné gyorsan, egy lépésben ellátni leírással.



Hasznos tudni, hogy a „Leírás” mezőben nem csak a meglévő leírások szövegéből válogathat, hanem tetszőleges új leírást is begépelhet. Az egyénileg begépelte leírást a program a projektben megjegyzi, így ha több alkalommal kívánja használni (például: „Konzultáció Skype-on”), akkor azt a későbbiekben már elegendő lesz csupán kiválasztania az így kibővített lista felső részében.

Munkafolyamat módosítása

Egy már meglévő munkafolyamat szerkesztéséhez tegye a következőket:

- ❖ Jelölje ki a módosítani kívánt munkafolyamatot a listában.
- ❖ Módosítsa a „Leírás”, „Dátum” vagy „Munkaidő” adatok bármelyikét.
- ❖ Nyomja meg a „Módosít” gombot a változtatások véglegesítéséhez.

Összesített bejegyzés módosítása

Az összesített munkafolyamatok leírásának csoportos módosításához tegye a következőket:

- ❖ Jelölje ki a módosítani kívánt munkafolyamatot a listában.
- ❖ Módosítsa a "Leírást".
- ❖ Nyomja meg a "Módosít" gombot a változtatások véglegesítéséhez.
- ❖ A megjelenő megerősítő üzenetre "Igen"-nel válaszolva az adott összesítéshez tartozó összes önálló bejegyzés, a Leírás mezőben megadott új leírást kapja meg.

2.19.5. Munkafolyamat törlés

A már meglévő munkafolyamat törléséhez tegye a következőket:

- ❖ Jelölje ki a törölni kívánt munkafolyamatot a listában.
- ❖ Nyomja meg a Törlés gombot a párbeszédablakban.

2.19.6. Listázás Excel-be

A projektben gyűjtött munkaidő adatok további feldolgozása céljából lehetősége van azok exportálására egy Excel fájlba. Ehhez tegye a következőket:

- ❖ Nyomja meg a párbeszédablak alján található "Listázás Excel-be" gombot.
 - ❖ Adja meg a fájl helyét és nevét majd nyomja meg a Mentés gombot.
- Amennyiben rendelkezik az Excel fájlok szerkesztésére alkalmas telepített programmal, akkor a fájl mentésének végeztével automatikusan megnyílik az elmentett Excel fájl szerkesztésre készen.

Az elkészült Excel fájl egy „Összesítés” és egy „Munkafolyamatok” lapra gyűjtve rendszerezi a projektre fordított munkaidő adatokat.

	A	B	C
	Dátum	Idő	Leírás
2	2017.01.25	00:02:03	Alaprajz szerkesztése
3	2017.01.26	00:07:05	Helyszíni felmérés és konzultáció,Homlokzat és metszet vázlatok,Egyeztetés az ügyféllel
4	2017.01.27	00:02:33	Általános tervezés/szerkesztés
5	2017.01.31	00:07:08	Általános tervezés/szerkesztés,Látványterv készítés,Egyeztetés az ügyféllel Skype-on
6	2017.02.03	00:05:14	Helyszínrajz készítés,Homlokzati rajzok készítése,Metszetek készítése,Dokumentálás...
7	2017.03.21	00:17:20	
8	Összesen:	00:41:23	
9			

Összesítés

	A	B	C
	Dátum	Idő	Leírás
2	2017.03.21	00:17:20	
3	2017.01.26	00:03:00	Helyszíni felmérés és konzultáció
4	2017.01.25	00:02:03	Alaprajz szerkesztése
5	2017.01.27	00:02:33	Általános tervezés/szerkesztés
6	2017.01.26	00:01:05	Homlokzat és metszet vázlatok
7	2017.01.26	00:03:00	Egyeztetés az ügyféllel
8	2017.01.31	00:02:44	Általános tervezés/szerkesztés
9	2017.01.31	00:03:14	Látványterv készítés
10	2017.01.31	00:01:10	Egyeztetés az ügyféllel Skype-on
11	2017.02.03	00:00:20	Helyszínrajz készítés
12	2017.02.03	00:01:01	Homlokzati rajzok készítése
13	2017.02.03	00:02:23	Metszetek készítése
14	2017.02.03	00:01:30	Dokumentálás
15	Összesen:	00:41:23	

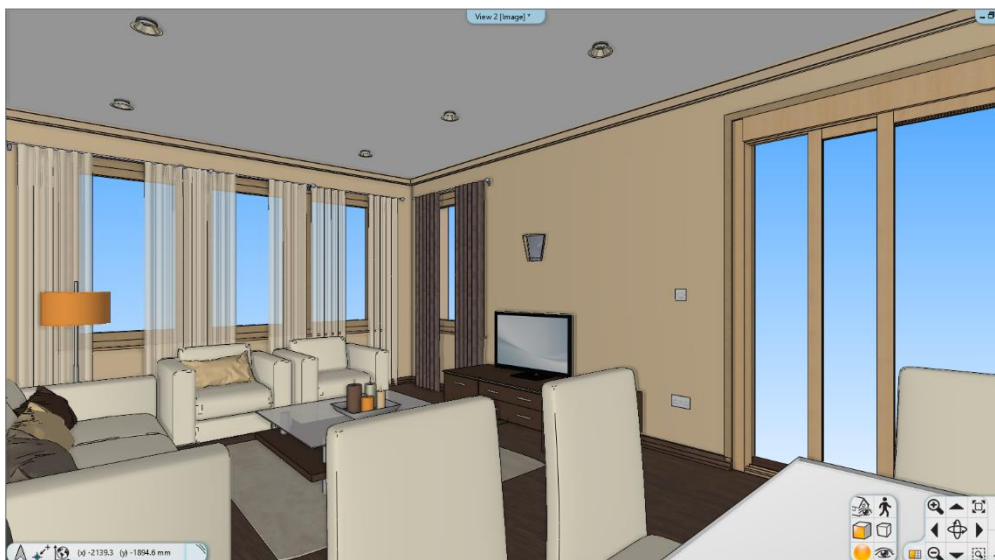
Munkafolyamatok

2.20. Hátér beállítás, gömbpanoráma hátterek

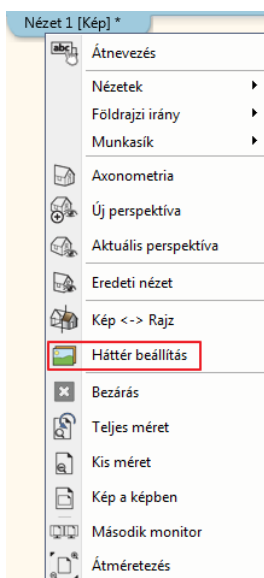
A modellt körülölelő panorámaképek valóság-hű hátteret adnak a 3D perspektív látványterveknek akár az egyszerű és akár a valószerű megjelenítésről beszélünk. A gömbpanoráma hátterek égboltokat, tájakat, épületeket tartalmazó speciális 360 fokos képek, amelyeket akár a tervezés közben is megjeleníthet a 3D modellben.

Ha szeretné beállítani a 3D modell hátterét, akkor csak aktiválnia kell a Hátterkép beállítást és be kell töltenie megfelelő panorámát *Hátér beállítás*a párbeszédablakban.

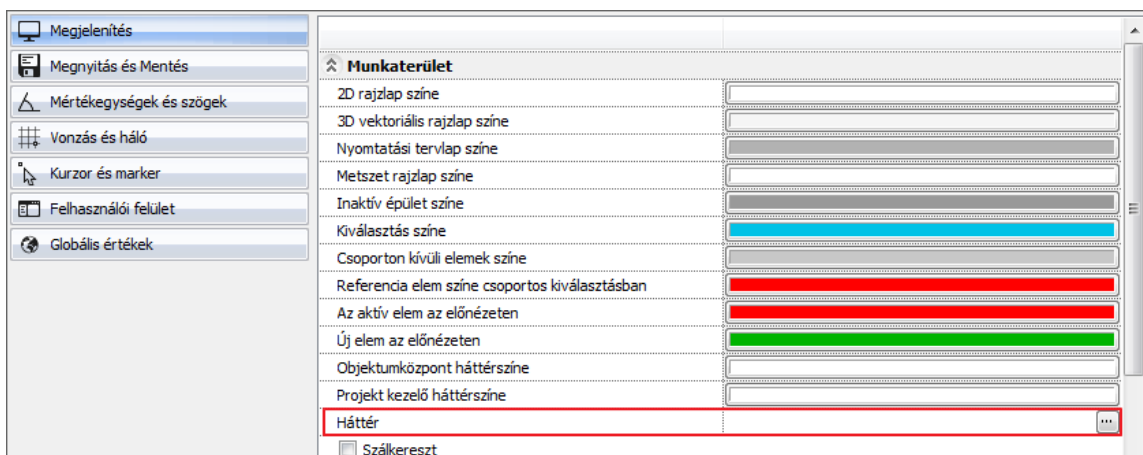
2.20.1. Hátér beállítás



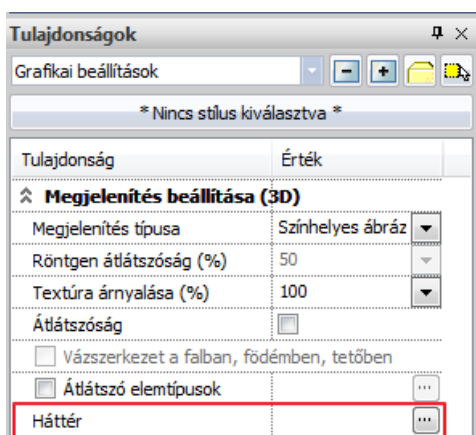
- Aktiválja a 3D modellt tartalmazó ablakot.
- Állítsa be a perspektívát.
- Kattintson a 3D nézet képi ablak fejlécére és válassza a „Háttér beállítás” menüpontot, vagy



- Kattintson a Fájl menü – Opciók – Megjelenítés oldal – Munkaterület – Háttér hármaspont gombra vagy



- A Tulajdonságok fülön a Grafikai beállításoknál kattintson a Háttér hármaspont gombra.



Megjelenik a Háttér beállítása párbeszédablak.

- Válassza ki a kívánt Háttér opciót a legördülő listából. Választhat az Egyszínű, Színátmenet, Kép és Panoráma lehetőségek közül. A kiválasztott háttér előnézete megjelenik a párbeszédablak bal alsó részén.

Egyszínű

Amennyiben az Egyszínű háttér lehetőséget választja, egyetlen színt adhat meg háttérként. A kiválasztott szín megjelenik a Szín gombon.

- A kiválasztott szín megváltoztatásához kattintson a Szín gombra és válasszon egy színt a rendelkezésre álló színekből.

Színátmenet

Színátmenet háttérrel választva különböző színeket választhat az égbolt felső és alsó részének, a talaj színének a horizontnál és a talaj színének a közelben. A kiválasztott színek megjelennek a színválasztást lehetővé tevő gombokon.

- Egy szín módosításához kattintson a megfelelő színhez tartozó gombra és válasszon a rendelkezésre álló színekből.

Kép

Kép háttér választása esetén egy képet választhat háttérként. Öt beépített kép áll rendelkezésre a Raszterkép legördülő listában:

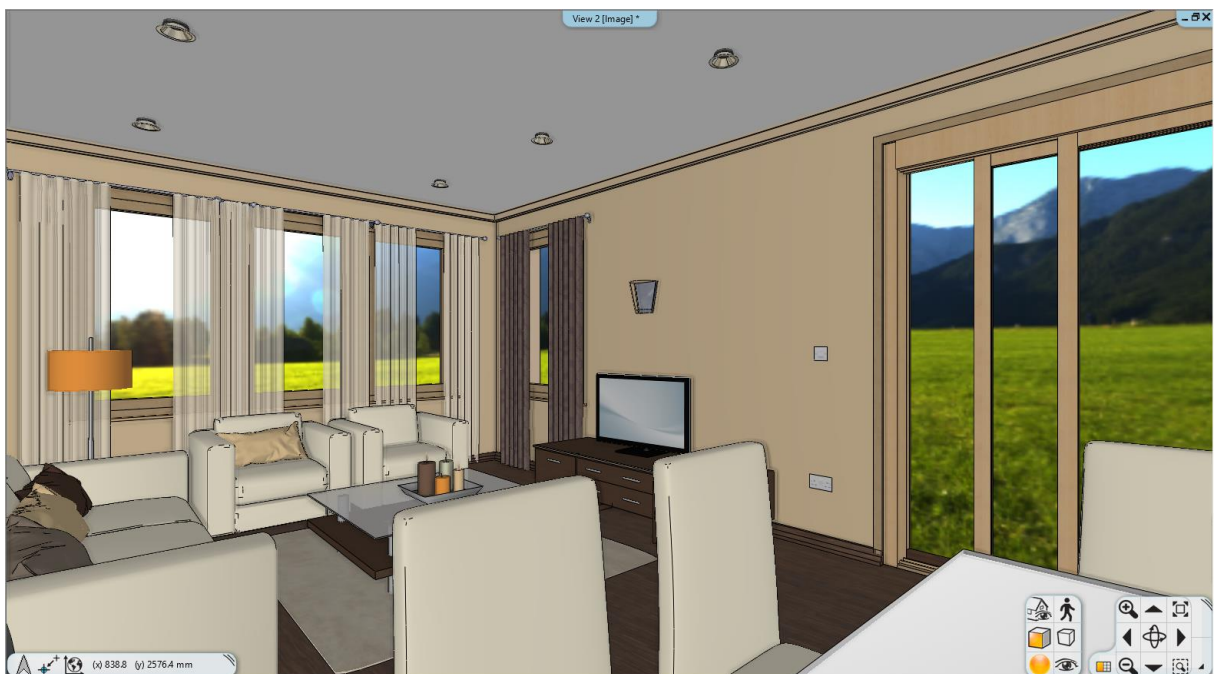
- ❖ Város felhős égbolttal
- ❖ Városi éjszaka
- ❖ Városi napfelkelte
- ❖ Kék égbolt felhővel
- ❖ Csillagos éjszaka
- Amennyiben saját képet szeretne használni, válassza az Egyedi háttérkép lehetőséget a legördülő listából.
- Kattintson a *Fájl neve és elérési útja* hármaspont gombra és böngéssze ki a megfelelő képfájlt a Kép megnyitása párbeszédablakban.

Panoráma

Panoráma háttér választása esetén egy panoráma képet tud megadni háttérnek. Három beépített panoráma áll rendelkezésre a Panoráma legördülő listában:

- ❖ Hegyek a távolban
- ❖ A város szélén
- ❖ Napsütötte síkság
- Amennyiben saját panorámát szeretne használni, válassza az *Egyedi panoráma* lehetőséget a legördülő listából.
- Kattintson a *Fájl neve és elérési útja* hármaspont gombra és böngéssze ki a megfelelő képfájlt a Kép megnyitása párbeszédablakban.
- Határozza meg a Panoráma iránya értéket a legördülő listából. Ez az érték forgatja körbe a panorámát, így az aktuális perspektívában a kívánt panoráma részt tudja látni.

Az alábbi példa szerinti nézethez hasonlót kell kapnia:



A helyszín bejárása során a háttérkép a mozgásnak megfelelően változik.



3. BIM alapú tervezés –Szabványos és minősítéssel elismert IFC export és import

A BIM alapú tervezés gyorsan nyer teret az építészeti és kivitelezési projektek következő generációjánál.

A BIM egy intelligens tervezési folyamatot jelent. Használata a hatékony tervdokumentálást és a projekthez tartozó adatok fogadását, kezelését és továbbítását jelenti. A BIM alapú tervezés elősegíti a projektekben részt vevő tervezők, vállalkozások együttműködését.

A BIM szabványosított fájl formátuma az IFC, ami minden, az épülettel kapcsolatosan összegyűjtött vagy hozzáadott információt tartalmaz, és ez a formátum az épület egész élettartama alatt használható.

Az IFC formátum egy univerzális, semleges adatformátum, mely jelenleg az iparági adatcsere sztenderdjének tekinthető.

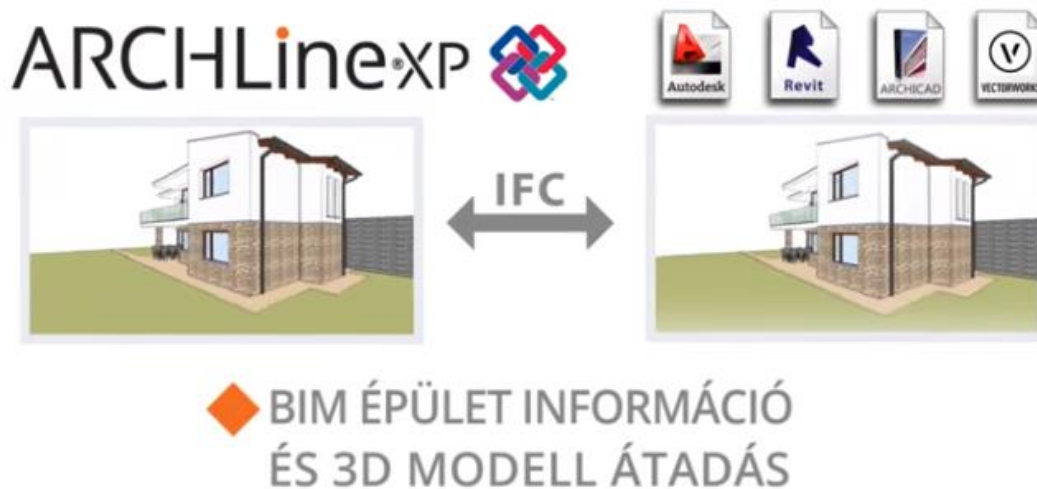
Az IFC formátum legértékesebb tulajdonsága, hogy az építészeti elemek az IFC fájlban megőrzik típusukat és tulajdonságaikat. A fal, földem, stb. egy másik BIM szoftverben beolvasva is fal, földem marad azonos tulajdonságokkal, bár kisebb kompromisszumok a technológia mai szintjén előfordulnak.

Az IFC alapú adatcsere minőségében lényegesen meghaladja a jelenleg elterjedt DXF, illetve DWG alapú adatformátum információ tartalmát.

Az ARCHLine.XP 2017 megszerezte az IFC Coordination View 2.0 Import/Export tanúsítványt.

Az ARCHLine.XP 2017 támogatja a szabványosított IFC 2x3 fájlformátumot, amellyel a különböző CAD/BIM tervező szoftverek közötti jó minőségű adat és 3D modell átadás/átvétel megvalósítható.

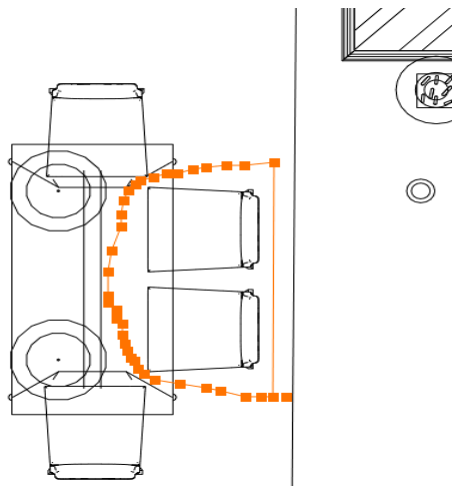
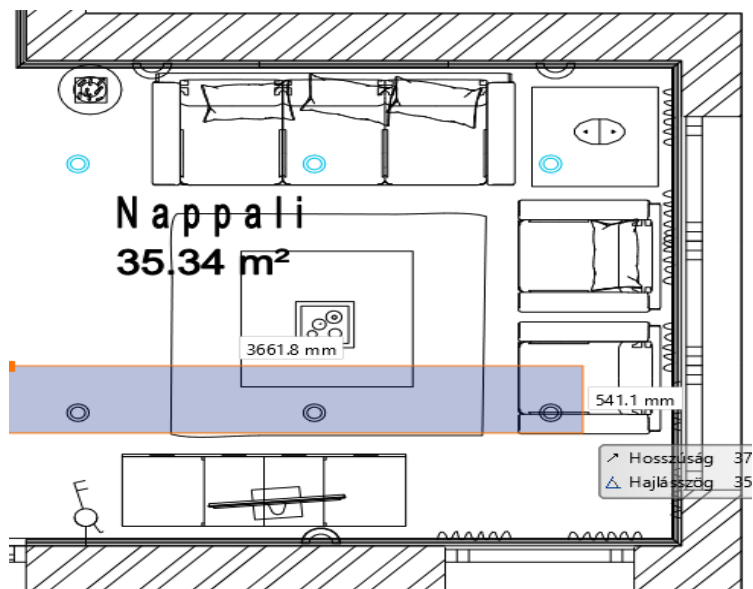
Ezen fejlesztéseknek köszönhetően az eddigieknél kiemelkedően magasabb színvonalon vehet át alaprajzot a teljes 3D modellel más szoftvereket (ARCHICAD, Revit, Allplan, ...) használó szakági tervezőktől és adhat tovább más tervezőknek akár teljes épületeket is.



4. Egyebek

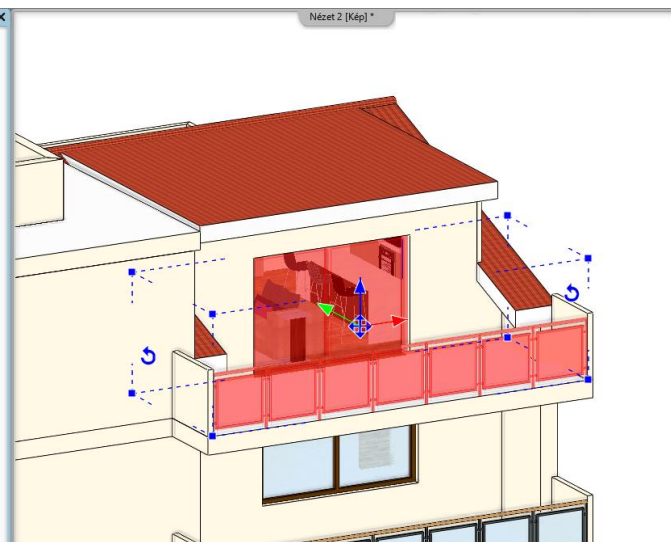
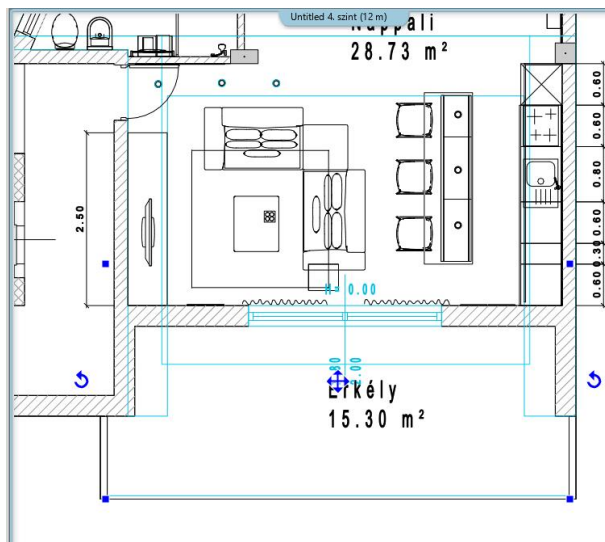
4.1. Többszörös terület és Lasszó kiválasztás

- Terület kiválasztás ismételhető
- Lasszó: A kiválasztás egy újszerű, sok esetben hasznosabb és kényelmesebb módja.
- Kiválasztás több ablakon 2D / 3D



4.2. Kiválasztás megjelenítése több ablakon 2D / 3D

A kiválasztás egyszerre jelenik meg a 2D / 3D ablakon



4.3. Excel listák bővítése

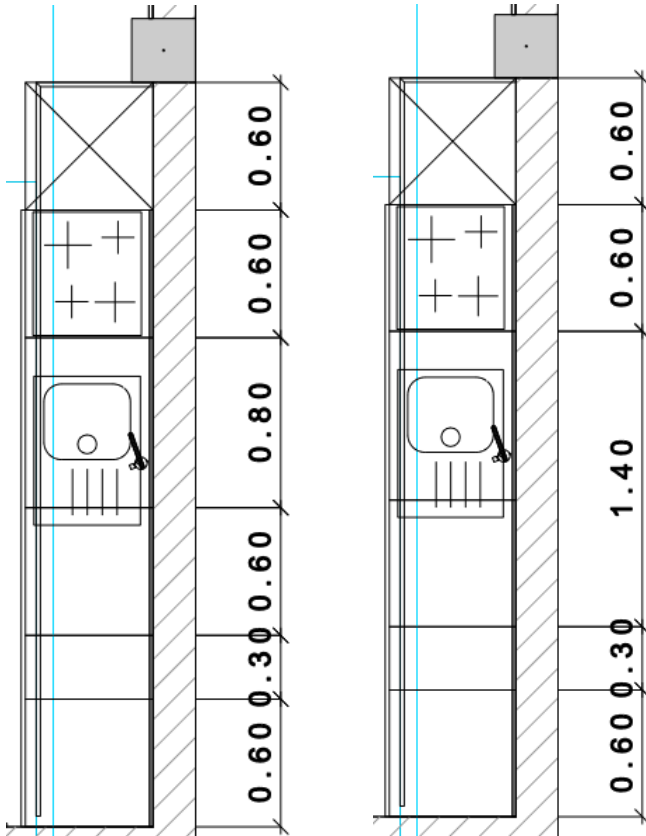
- Excel listák egyedi fejléccel és lábléccel.
- Új excel bútorlista gyártók szerinti bontásban.
- A szekrény hossz méretét / magasságát is lehet állítani markerekkel.
- Excel export fejléc, lábléc, projekt adatok.

4.4. Objektum szerkesztések

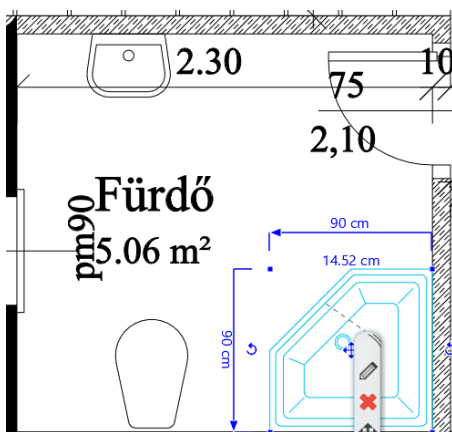
- 2D megjelenítés szerkesztése
- Anyag módosítása
- BIM paraméterek hozzárendelése
- Újramentés

4.5. Egyéb fejlesztések

- Mozgatásnál / másolásnál az új objektum marad aktív.
- Ha sorozatméretezésnél törölve lesz egy méretezés, akkor a sorozatból törlődik és a szomszédos méretezések módosulnak. Mindig a bökéspont helyzete a felezőponthoz képest határozza meg melyik oldalra történik meg az összevonás.



- Az objektumok hossz méreteit / magasságát is lehet állítani markerekkel.



- Méretezés – Vízszintes / függőleges sorozatméretezés ikonok.