

1. lecke: Nappali tervezés

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?

Az ARCHLine.XP „3 az 1-ben” tervezőszoftver, melyben egyesülnek az építészet, a belsőépítészet és lakberendezés, továbbá a bútortervezés folyamatai. Az ARCHLine.XP 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 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 találhatóak.

Tartalomjegyzék

1.	Lecke: Nappali tervezés	3
1.1.	Helyiség formák	4
1.2.	Falszerkesztés	5
1.2.1.	Négyzetes falkiszögellés létrehozása	6
1.2.2.	Második falkiszögellés létrehozása	6
1.3.	Födém	7
1.3.1.	A födém paraméterei	7
1.3.2.	A padló elhelyezése	8
1.3.3.	A mennyezet elkészítése	9
1.3.4.	Az álmennyezet paraméterei	9
1.3.5.	Az álmennyezet elhelyezése	10
1.4.	Helyiségvarázsló	11
1.4.1.	Helyiségvarázsló – parancsok értelmezése	11
1.4.2.	Helyiségvarázsló felülete – Áttekintés	12
1.4.3.	Ajtók	12
1.4.4.	Ablakok	15
1.4.5.	Függöny	16
1.4.6.	Elektromos kapcsolók	22
1.4.7.	Profilok	24
1.4.8.	Mennyezeti lámpák	25
1.4.9.	Fali lámpák	26
1.4.10.	Kép a falon	26
1.4.11.	Padló anyaga	28
1.4.12.	Fal anyaga	29
1.5.	A perspektíva beállítása	30
1.6.	Helyezze el a lámpákat	32
1.7.	Függöny szerkesztése	33
1.8.	Bútorok elhelyezése	34
1.9.	Dokumentáció	37
1.9.1.	Méretezés	37
1.9.2.	Falnézet	40
1.10.	Nyomtatás	41
1.11.	Megjelenítés	42
1.11.1.	Árnyék	43
1.11.2.	Renderelés	45

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, födém rajzolás
- ❖ Belsőépítészet: Díszítő profil, szegélyléc, függöny, kép a falon, világítás, bútorzat
- ❖ Gyártók termékei és anyagai
- ❖ Dokumentáció: Méretezés, alaprajz, falnézetek
- ❖ Látványtervezés: árnyékok, fények, fotórealisztikus/renderelt képek
- ❖ Ajánljuk: Kezdőknek a számítógépes tervezésben.

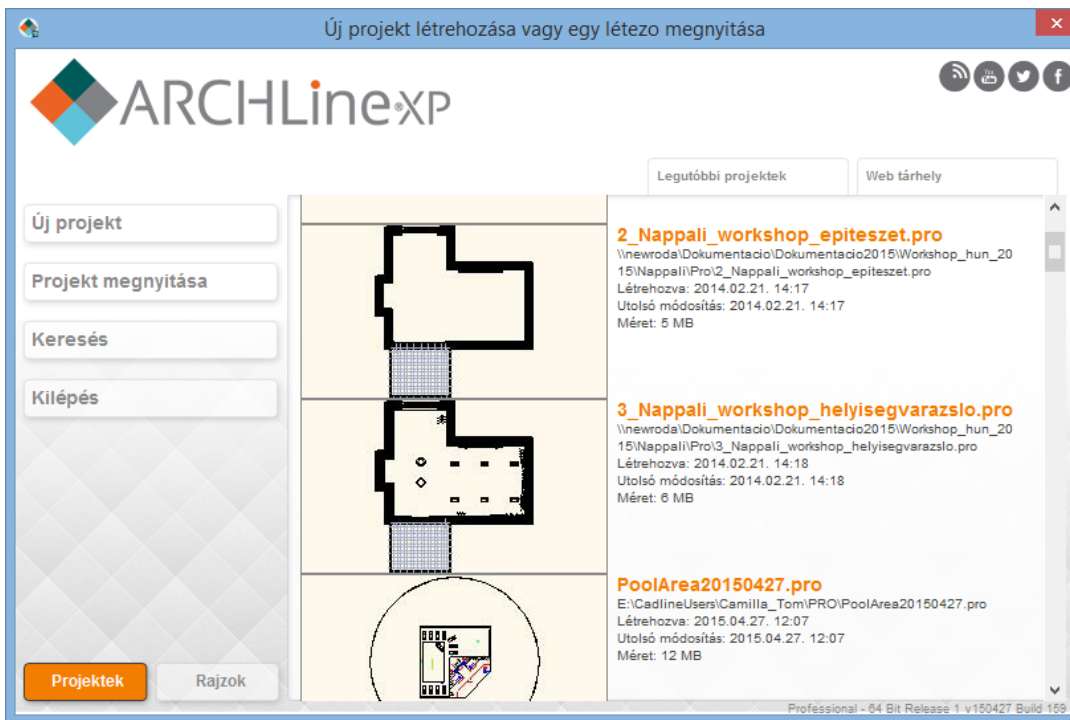
Ebben a leckében a következő nappali tervét fogjuk elkészíteni:



- Nyissa meg a böngészőjét és tekintse meg a nappali tervezését bemutató videókat:
<http://www.archline.hu/oktatovideook/workshop/nappali-workshop>

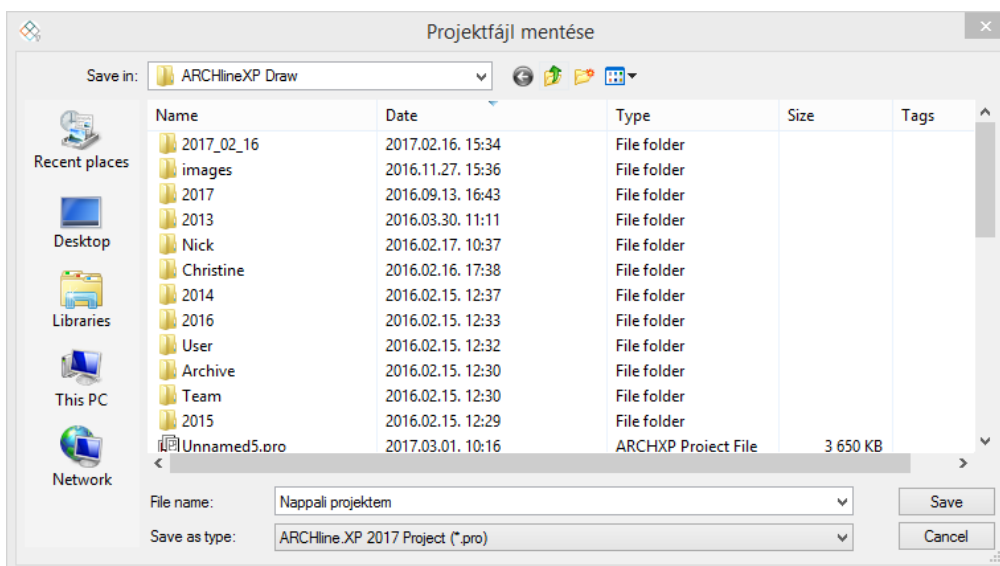
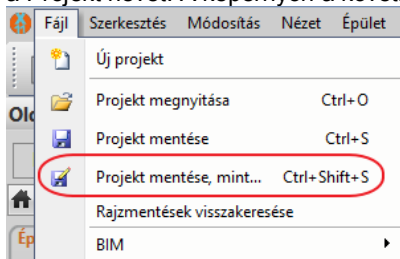
Indítás

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



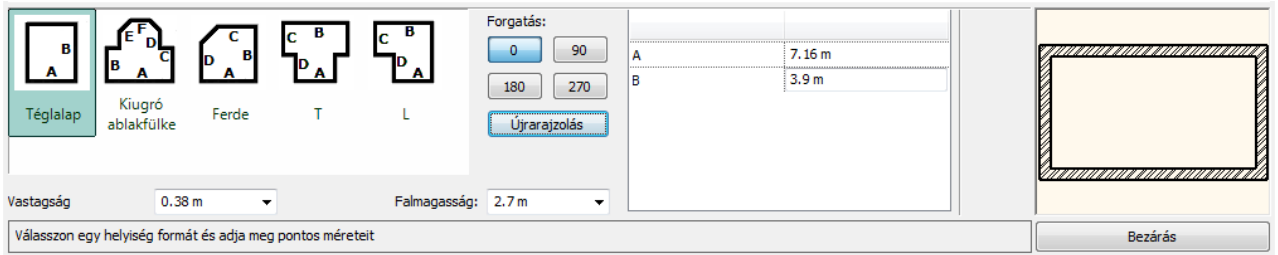
Projekt mentése

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

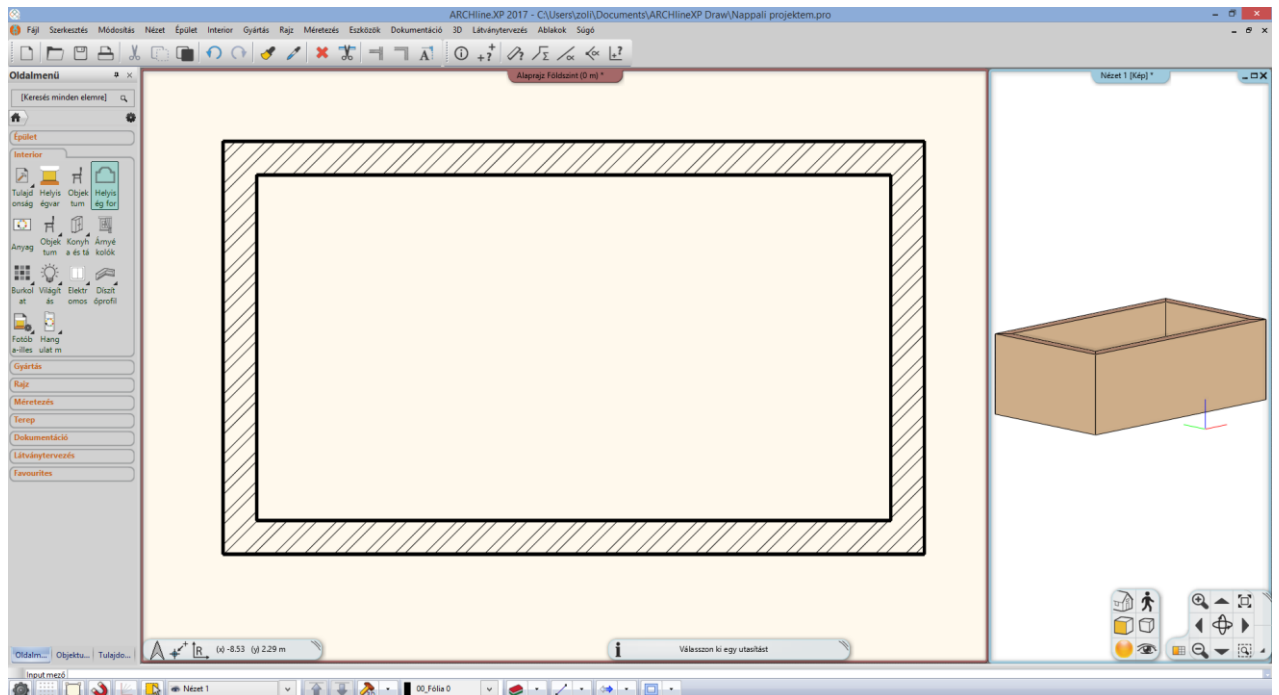


1.1. Helyiség formák

- Kattintson a **Oldalmenü – Interior– Helyiség formák** parancsra.
- Válassza ki a Téglalap formát a feljövő ablakból.

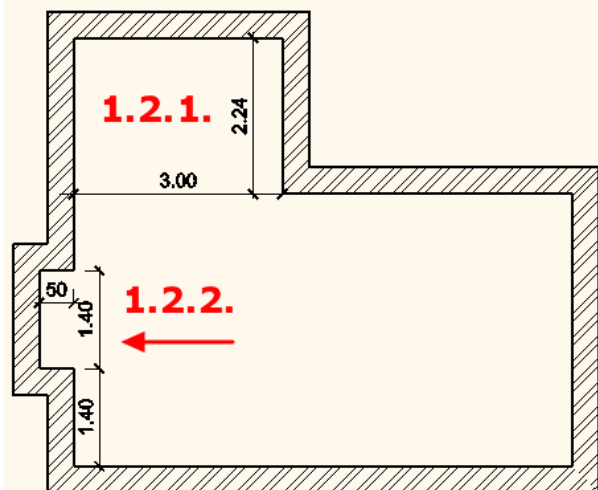


- Adja meg a következő értékeket a kiválasztott helyiségformához:
A: 7.16, B: 3.9
A megadott hosszértékek a fal belső oldalhosszát jelentik.
Vastagság: 0.38, Falmagasság: 2.7,
- A Bezárás parancs megnyomásával az elkészített helyiségformát a bal egér kattintásával helyezük el, közel az origóhoz a 2D rajzlapunkon.
A képernyőn a következő elrendezést kell látnia: Ha az elhelyezett helyiséget csak részlegesen látja, kattintson a NaviBár jobb alsó oldalán az ikonra (1), hogy a NaviBár további parancsikonjai előjőjenek. Válassza ki az Optimális nézet parancsikont (2), amivel optimális nagyságra nagyítja a modellt.



1.2. Falszerkesztés

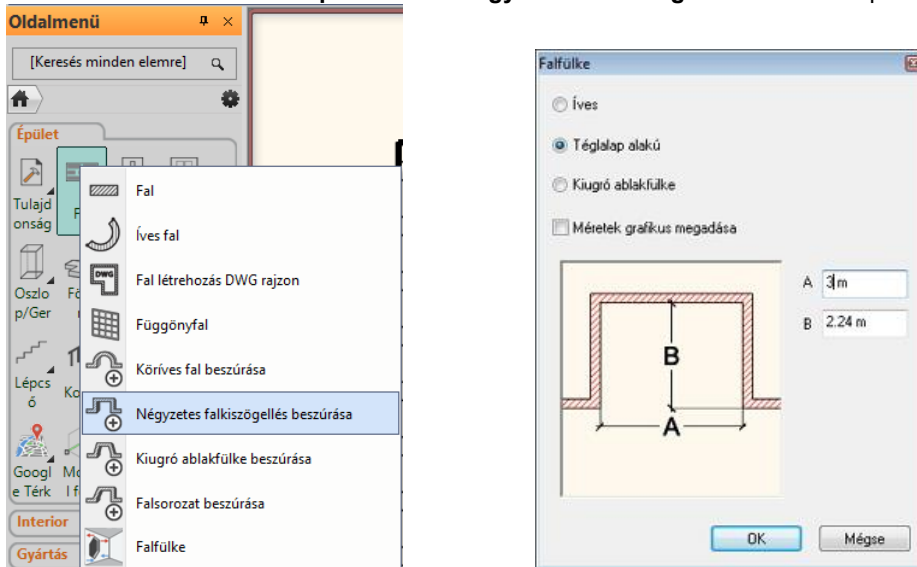
- A falszerkesztő parancsok az **Oldalmenü – Épület - Fal** menüpontjában találhatóak.
- Falkiszögellést és egyéb falszerkesztéseket a legkönnyebben az alaprajzi ablakban lehet létrehozni.



1.2.1. Négyzetes falkiszögellés létrehozása

Hozzon létre egy falkiszögellést (1.2.1. számú) a mellékelt ábra szerint, mely 3m széles és 2.24m mély.

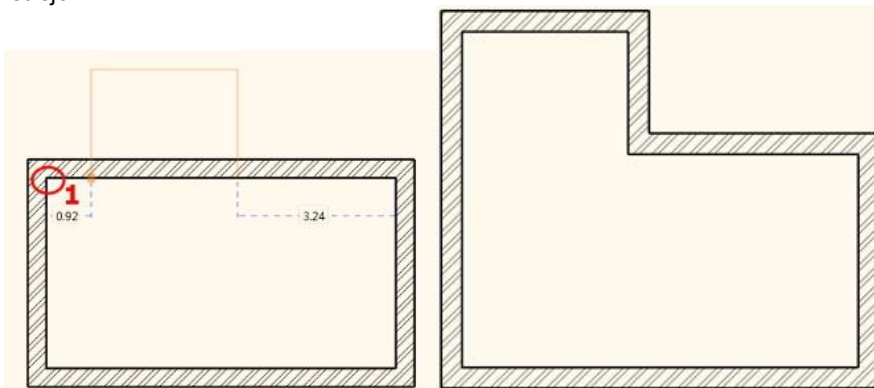
- Kattintson az **Oldalmenü – Épület – Fal- Négyzetes falkiszögellés beszúrása** parancsra.



- Válassza ki a falfülke típusát (jelen esetben a Téglalap alakút).

Két módon hozhatja létre a falkiszögellést: a méretek számszerű vagy grafikus megadásával. Itt a számszerű megadást választjuk.

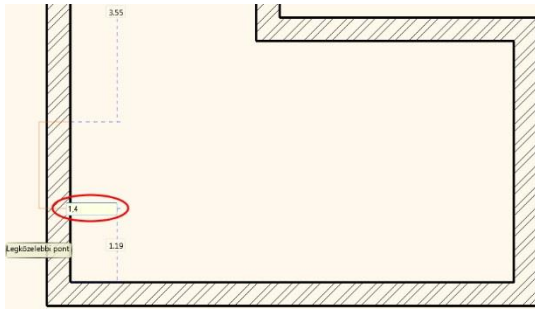
- A **számszerű megadás** esetében írja be az A és B jelű távolságok méreteit, nyomja meg az OK-t,
- Mozgassa a kurzort a kívánt falra és kattintson a falkiszögellés kezdőpontjára (1), ezzel a négyzetes falkiszögellés létrejön.



1.2.2. Második falkiszögellés létrehozása

Hozzon létre egy másik falkiszögellést (1.2.2. számú) az előbbi ábra szerint, mely a falsaroktól 1.4m-re kezdődik, 1.4m széles és 0.5m mély. Ezt a falfülkét is a **számszerű megadással** hozzuk létre.

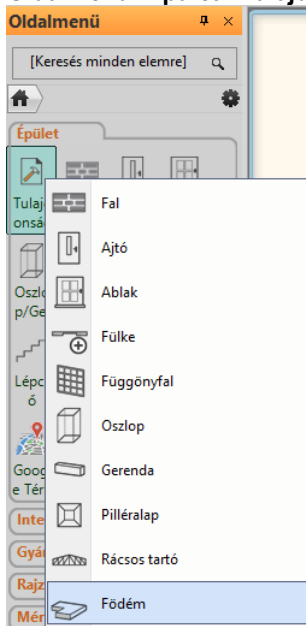
- Kattintson az **Oldalmenü – Épület – Fal- Négyzetes falkiszögellés** parancsra.
- Adja meg az A és B értékeket: 1.4m és 0,5m, majd OK.
- A kurzort a fal felett mozgatva leolvasható a falfülke kezdő- ill. végpontjainak távolsága a falsaroktól. Adja meg a kezdőpont falsaroktól való távolságát az 1,4 m érték beírásával, majd nyomja meg az ENTER-t.



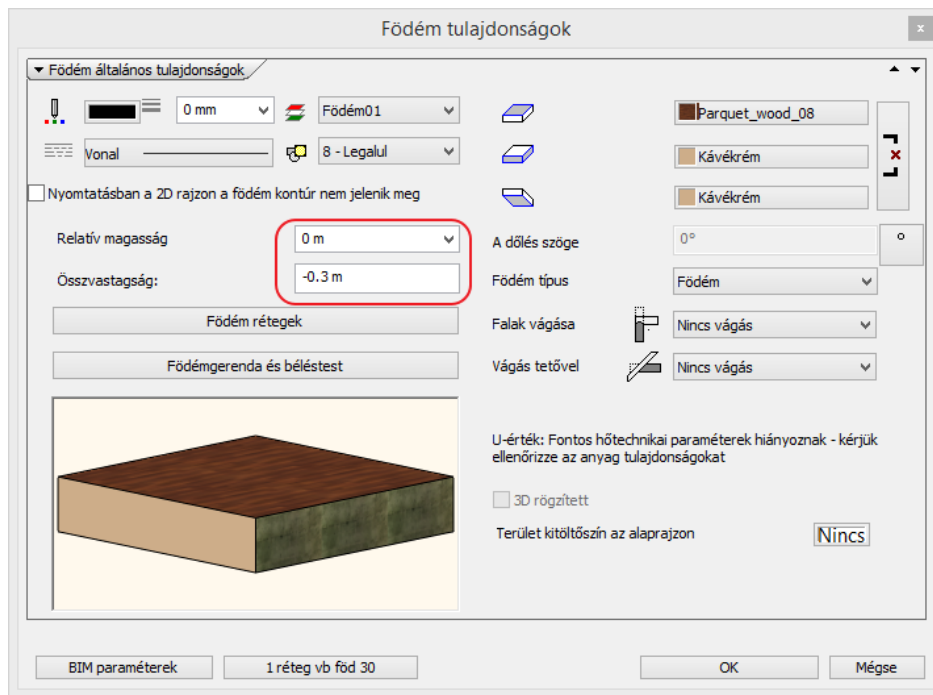
1.3. Födém

1.3.1. A födém paramétere

- A födém paramétereinek beállítása:
- **Oldalmenü- Épület- Tulajdonságok – Födém:**

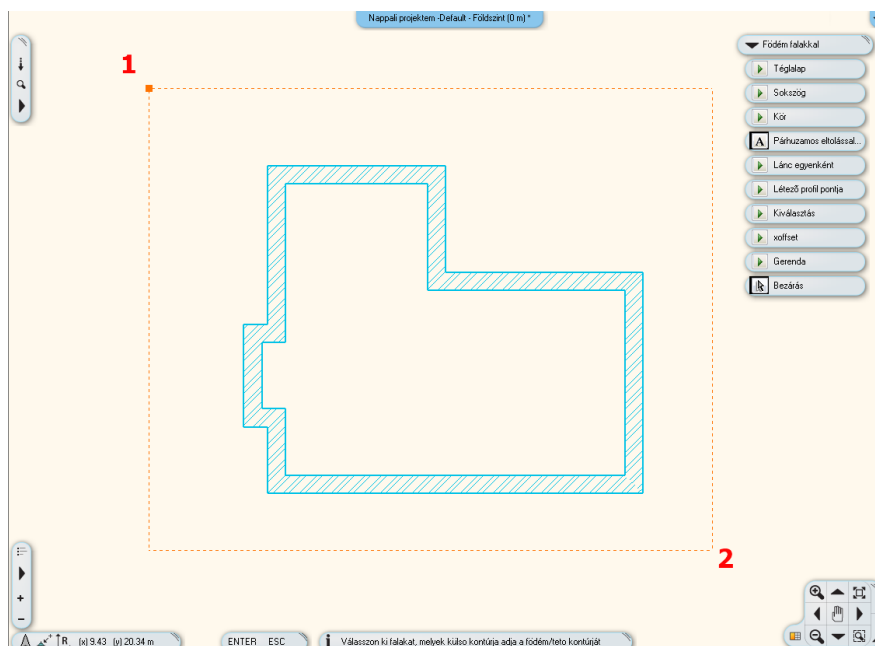
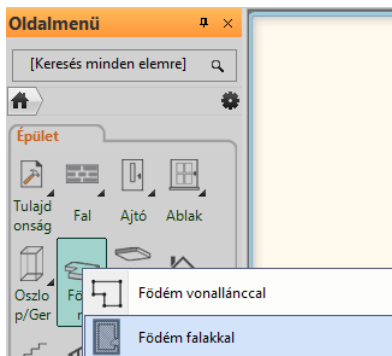


- Állítsa be az értékeket a dialóg ablakban:
- Relatív magasság (1): 0.0; Vastagság (2) : -0.3;

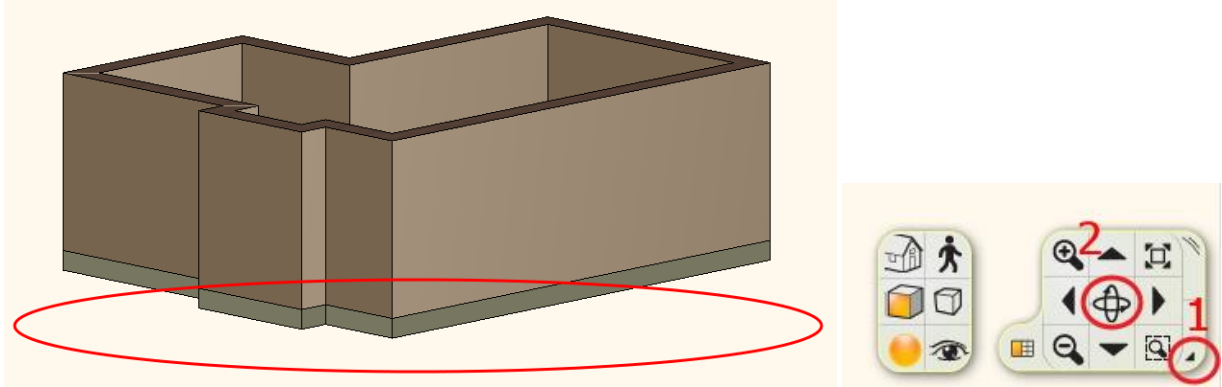


1.3.2. A padló elhelyezése

- ❖ A padló elhelyezése: **Oldalmenü – Épület – Födém – Födém falakkal.**
- ❖ Válassza ki a falakat a kijelölő négyzet segítségével két kattintással a modellen kívül (1,2).
- ❖ Majd az ENTER 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 (2) segítségével nézze körbe a modellt.



1.3.3. A mennyezet elkészítése

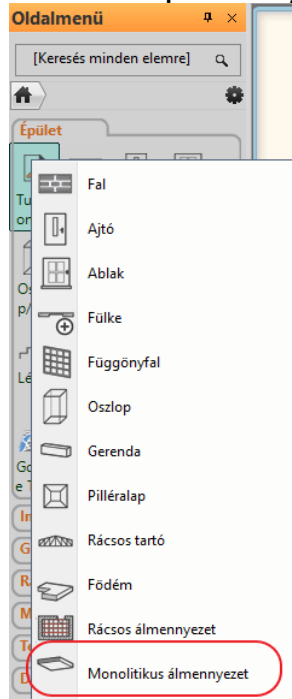
Tegye aktívvá a 2D-s ablakot, kattintson az egér bal gombjával az ablakba.

Készítse el a mennyezetet: **Oldalmenü – Épület – Mennyezet – Monolitikus álmennyezet helyiségben** paranccsal.

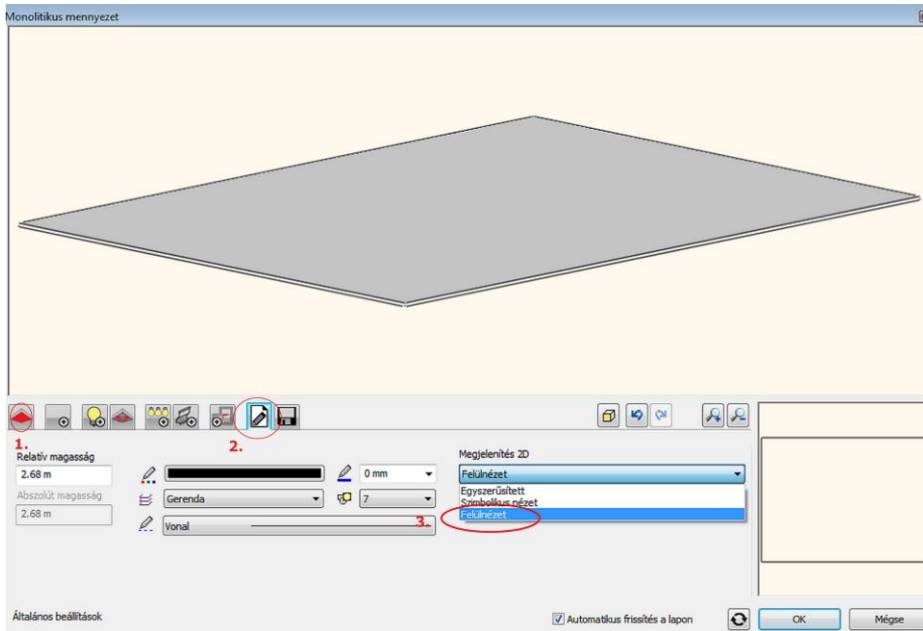
1.3.4. Az álmennyezet paramétere

A Monolitikus álmennyezet paramétereinek beállítása:

Oldalmenü- Épület- Tulajdonságok – Monolitikus álmennyezet :

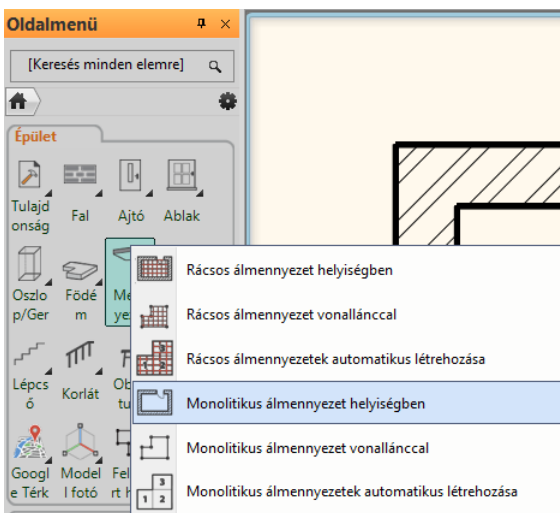


- Állítsa be az értékeket a dialóg ablakban:
- Felső anyag színe: Fényes Fehér (1.);
- Általános beállítások: (2.) Megjelenítés 2D-ben: Felül nézet (3.) Relatív magasság 2.68 m



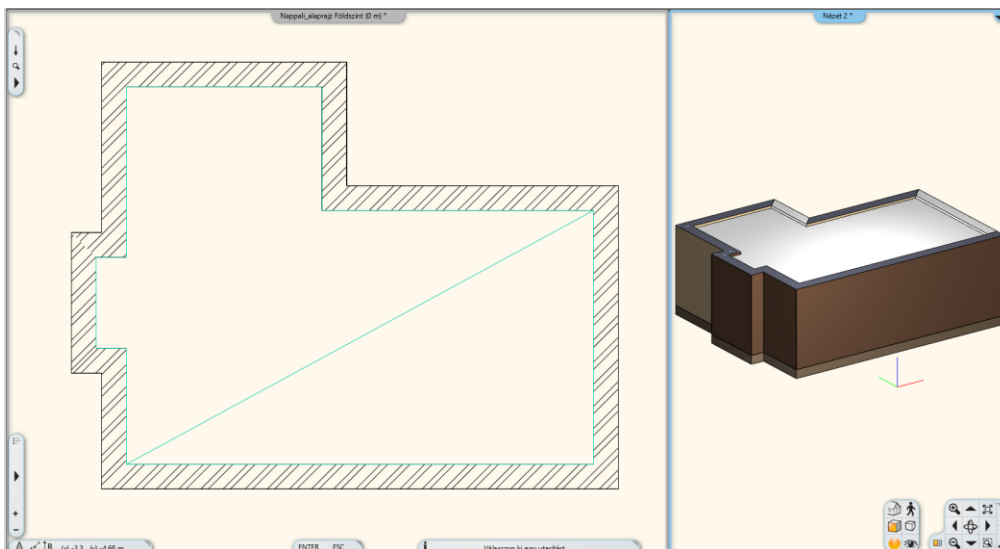
1.3.5. Az álmennyezet elhelyezése

❖ A mennyezet elhelyezése: **Oldalmenü – Épület – Mennyezet – Monolitikus álmennyezet helyiségben**



Kattintson bele a helyiségbe.

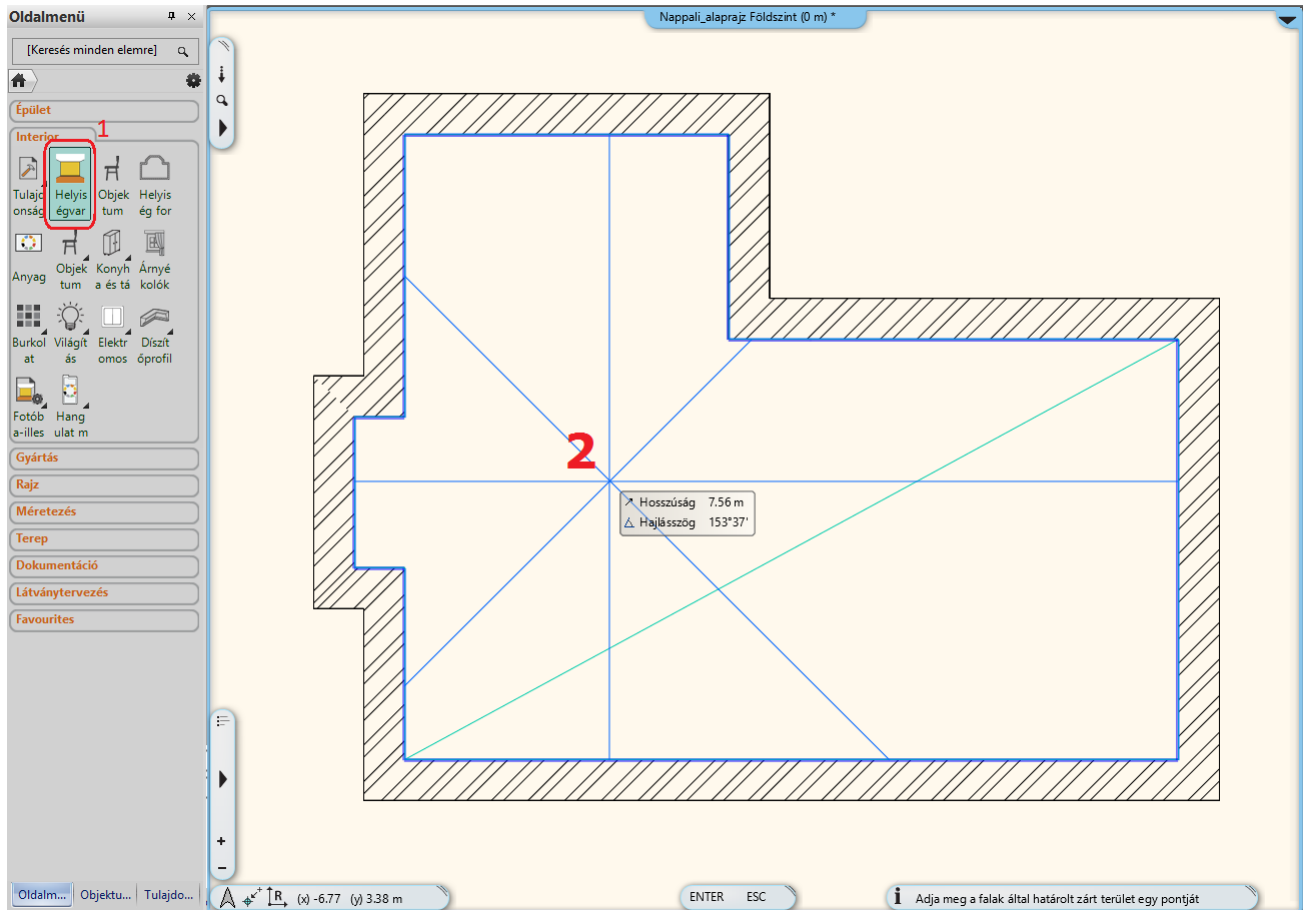
A program automatikusan megkeresi a helyiség kontúrját és elhelyezi az álmennyezetet, melyet 3D-ben is megjelenít.



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 – Interior– Helyiségvarázsló (1)**
- Kattintson a helyiség közepébe (2)
- A Helyiségvarázsló dialógus megjelenik a képernyőn.



1.4.1. Helyiségvarázsló – parancsok értelmezése

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

1.4.2. Helyiségvarázsló felülete – Áttekintés

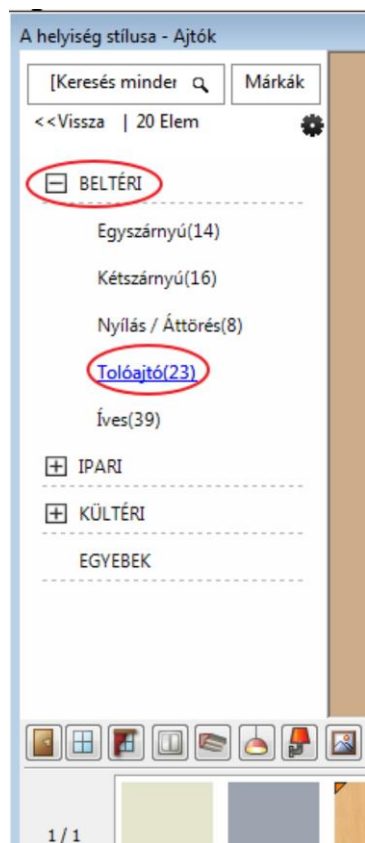
1. **Fal kereső:** A Fal kereső ikonra rákattintva a helyiség jobbra/balra forog, megjeleníti a kívánt falat, melyen dolgozni szeretnénk. Lehetőség van a mennyezeten és a padlón való tervezésre is.
2. **Eszköztár:** Tartalmazza a tervezési eszközöket. Egy parancs mindig aktív, a Helyiségvarázsló mindig a kiválasztott eszközzel dolgozik.
3. **Típus:** Az Objektumközpont integrált változata az elemek kiválasztásához.
4. **Anyag választó:** Az utoljára használt anyagok találhatóak meg.
5. **Anyag hozzáadása/módosítása:** További anyagok kiválasztása az Objektumközpontból, és a kiválasztott anyag tulajdonságainak módosítása.
6. **Beállítások:** Ezeket a tulajdonságokat állítja be, ha egy elemet, anyagot szeretne elhelyezni, módosítani.
7. **Új létrehozása:** Létre tud hozni egy új elemet a Zöld pipára kattintással.
8. **Nagyítás:** Kicsinyítés/Nagyítás a 3D-s térben.
9. **Előre / Visszavonás:** Az utolsó változtatások visszavonása az előző állapotra. 16 visszavonás/előre lépés lehetséges ezen parancsikon segítségével.
10. **Alaprajz:** A kiválasztott elemet megjelenítő alaprajz (tervlap).
11. **3D nézet:** 3 dimenzióban láthatja a kiválasztott falat/padlót/mennyezetet.

1.4.3. Ajtók

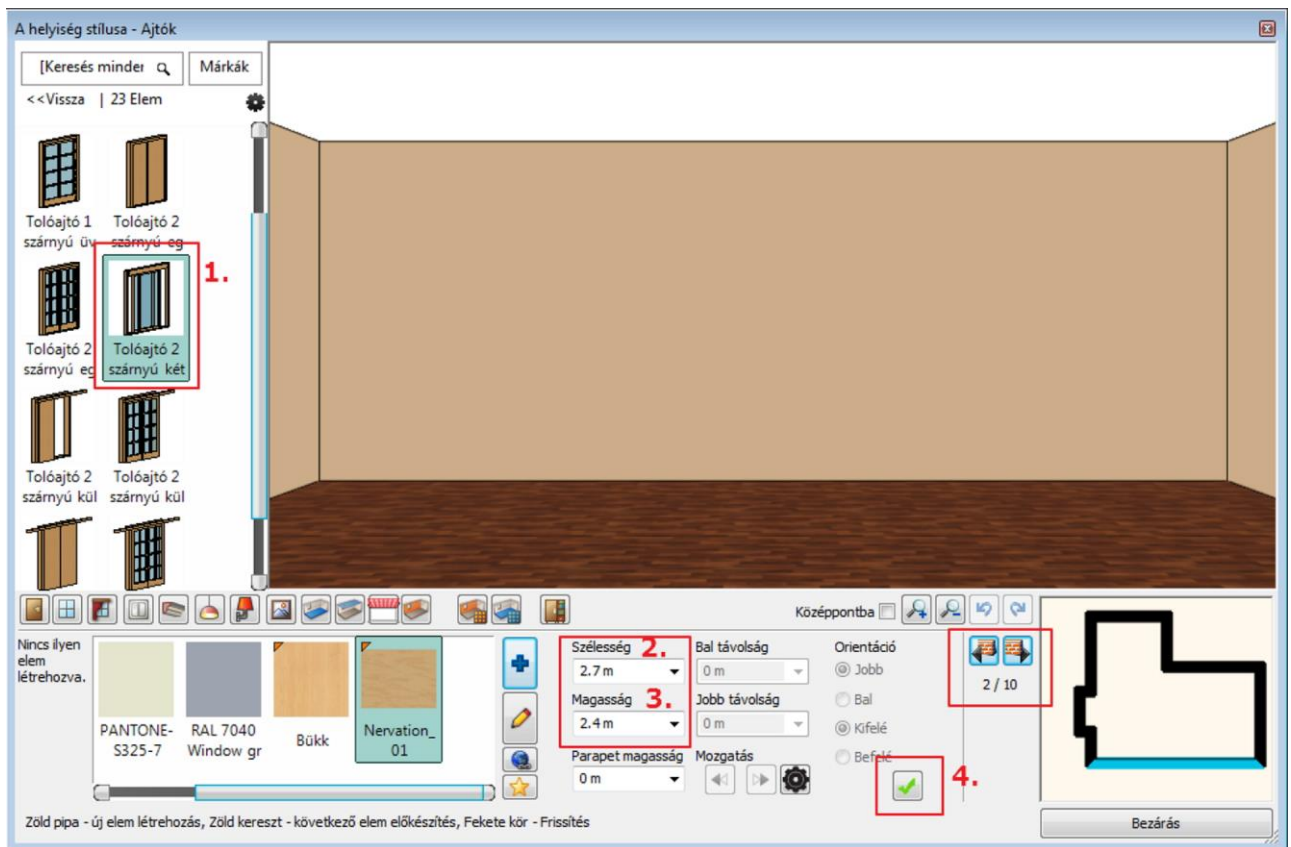
1. ajtó

A fal keresővel falról falra válthat. Mindig a velünk szemben levő falon dolgozunk.

- A fal keresőre kattintva válassza ki a 7.16m hosszú falat, amelyekre el szeretné helyezni az első ajtót.
- Ajtó kiválasztása: **Ajtókönyvtár – Beltéri Ajtók - Tolóajtó**

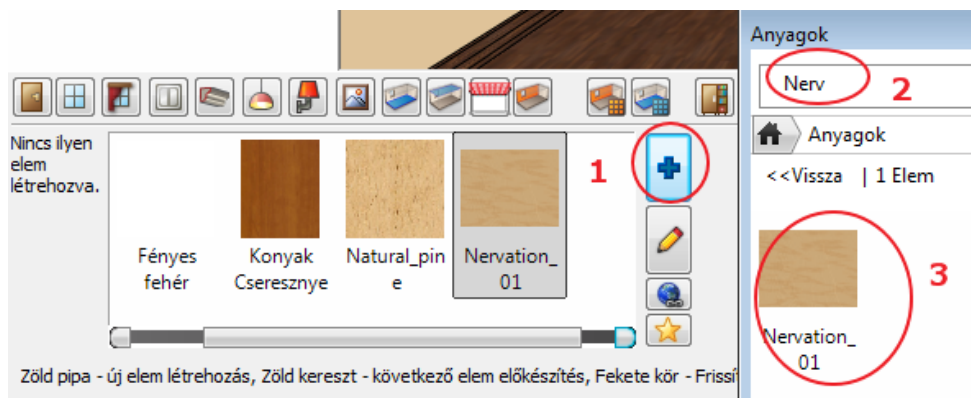


- Válassza ki a **Tolóajtó 2 szárnyú kétirányú üvegezett** ajtótípust (1). Szükség van a kiválasztott ajtó tulajdonságainak módosítására is:
- Szélesség: 2.7m (2);
- Magasság: 2.4m (3), majd Zöld pipa(4). Az ajtó a fal közepére kerül.



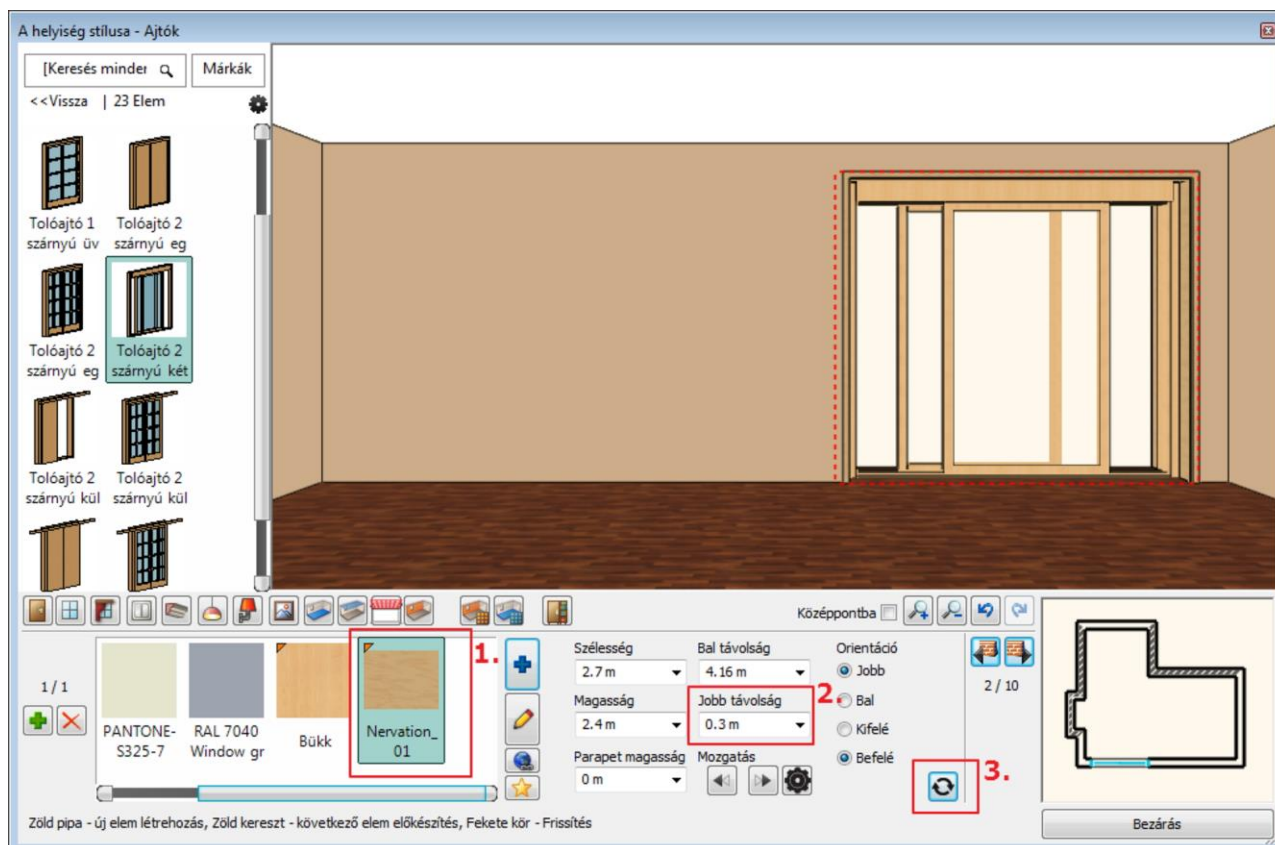
- Válassza ki a Nervation_01 anyagot (1) a kedvencek közül.

Ha még nincs a kedvencek között, akkor kattintson az „Új elem” gombra (1), ekkor megjelenik az „Anyag könyvtár”. Keresse meg a könyvtárban a kívánt anyagot beírva az anyag nevének elejét (2). A találatlistában kattintson a kívánt anyagra (3).



Amint az ajtó megjelent a falon, megváltoztathatja a falsarkoktól mért távolságát:

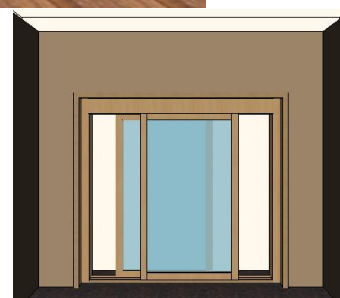
- Módosítsuk a már létrehozott ajtó Jobb távolságát 0.3m-re (2).
- Kattintson a Frissítés (3) gombra.

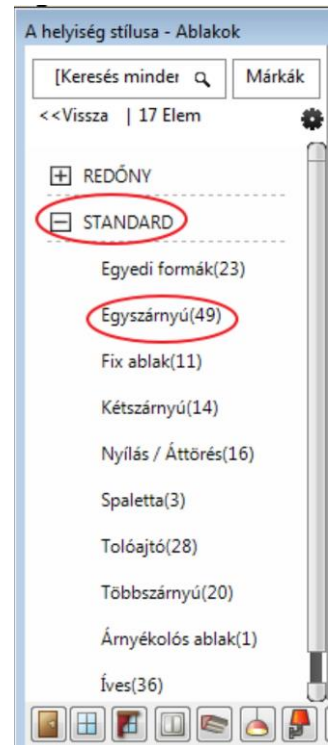
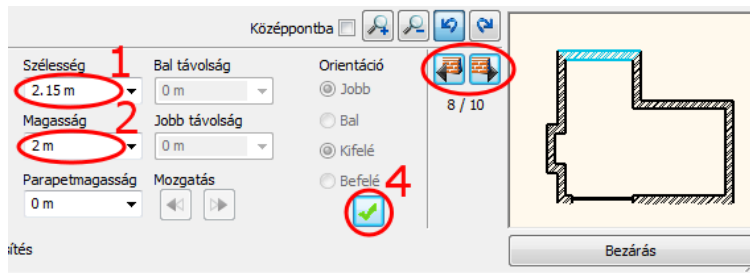


2. ajtó

- Helyezzen el egy ugyanilyen típusú ajtót a 3m hosszú falon a következő paraméterekkel:
 Szélesség: 2.15m (1)
 Magasság: 2.4 m (2)
 Anyaga: Nervation_01 (3),
 Zöld pipával (4) hozza azt létre.

A kívánt falat a „falkeresővel” válassza ki.

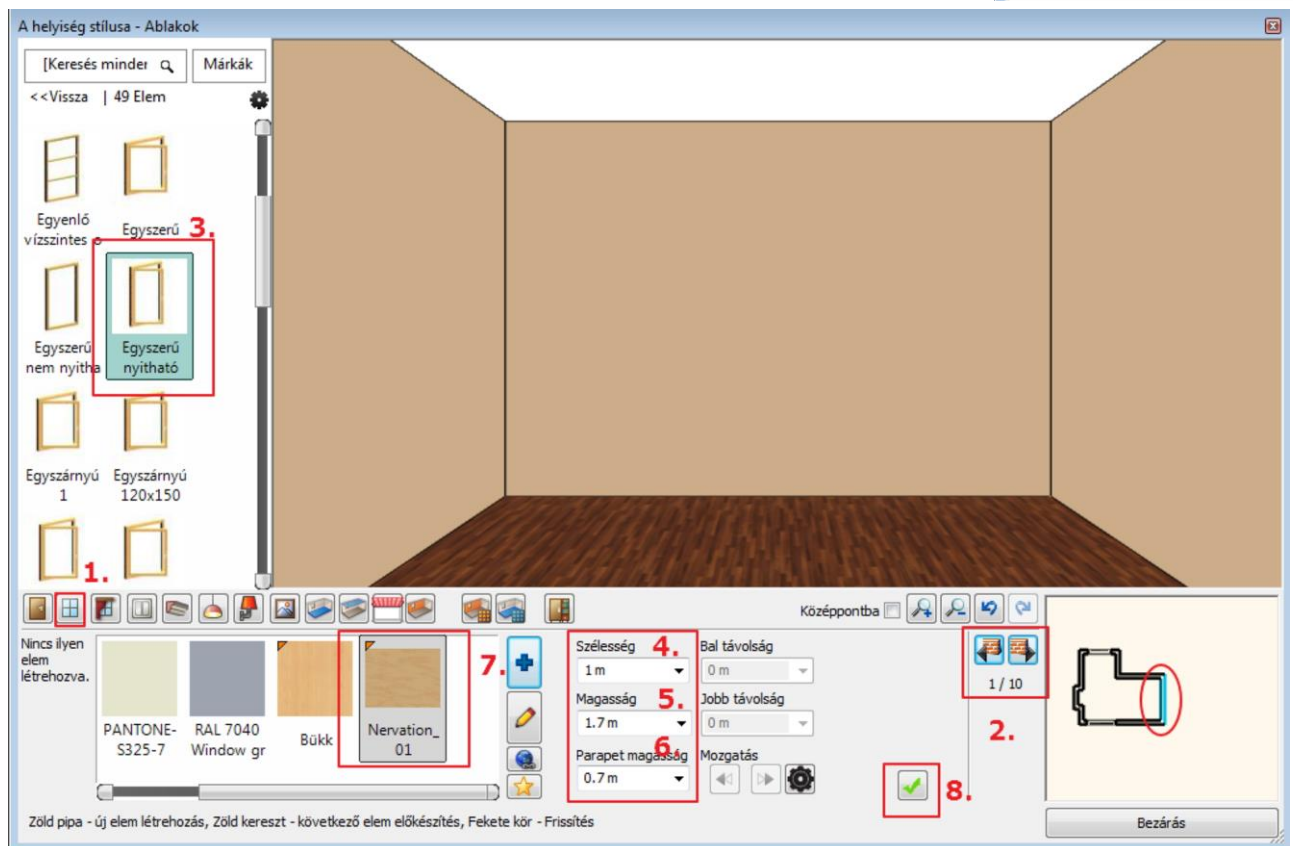




1.4.4. Ablakok

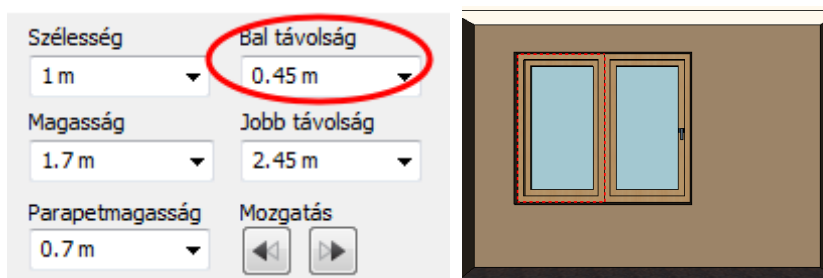
1. ablak

- Helyezzen el három ablakot a 3.9m-es falon.
- Kattintson az Eszköztárban az Ablak ikonra (1). Válassza ki a falat (2).
- Válassza ki az **Egyszerű nyitható ablakot** (3) és változtassa meg paramétereit a következők szerint: Szélesség: 1m (4); Magasság: 1.7m (5); Parapet magasság 0.7m (6); Anyag módosítása: Nervation_01 (7);



- Kattintson a Zöld pipára (8) – az ablak a fal közepére helyeződik.
- Helyezzen el ugyanezen a falon további két ablakot az előbbi instrukciók alapján.
- Kattintson a Zöld plusz ikonra az új ablak létrehozásához.
- Miután elhelyezte a kívánt ablakot, módosítsa a Bal távolságot 0.45m-re, majd nyomja meg az Entert vagy kattintson a Frissítés ikonra.



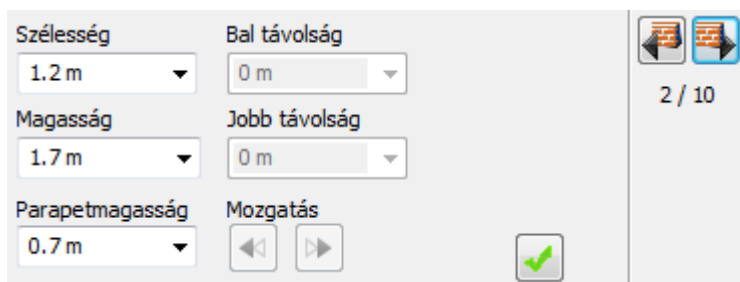


- Helyezzen el egy azonos paraméterekkel rendelkező harmadik ablakot is erre a falra.
- Nyomja meg a Zöld keresztet egy újabb ablak elhelyezésére.
- Nyomja meg a Zöld pipát, hogy elhelyezze a 3. ablakot.
- Változtassa meg a Jobb távolságot 0.45m-re, nyomja meg az Entert vagy kattintson a Frissítés ikonra.

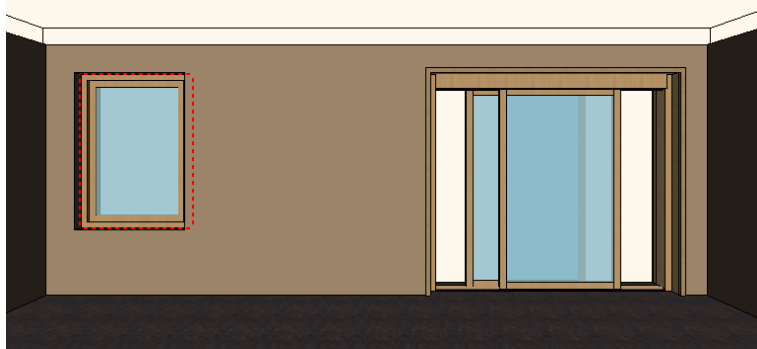
4. ablak

Helyezzen el a 7.16m-es falon az előzőekkel azonos típusú, de más méretekkel rendelkező ablakot.

- Lépjen át az említett falra.
- Válassza ki az **Egyszerű nyitható ablakot** és módosítsa a következőkre a tulajdonságait:
Szélesség: 1.2m, Magasság: 1.7m
Parapet magasság: 0.7m, Anyag: Nervation_01



- Kattintson a Zöld pipára, így az ablak a fal középre kerül.
- Módosítsa a Bal távolságot 0.3m-re, hogy az ablak a következő pozícióban legyen.



1.4.5. Fügöny

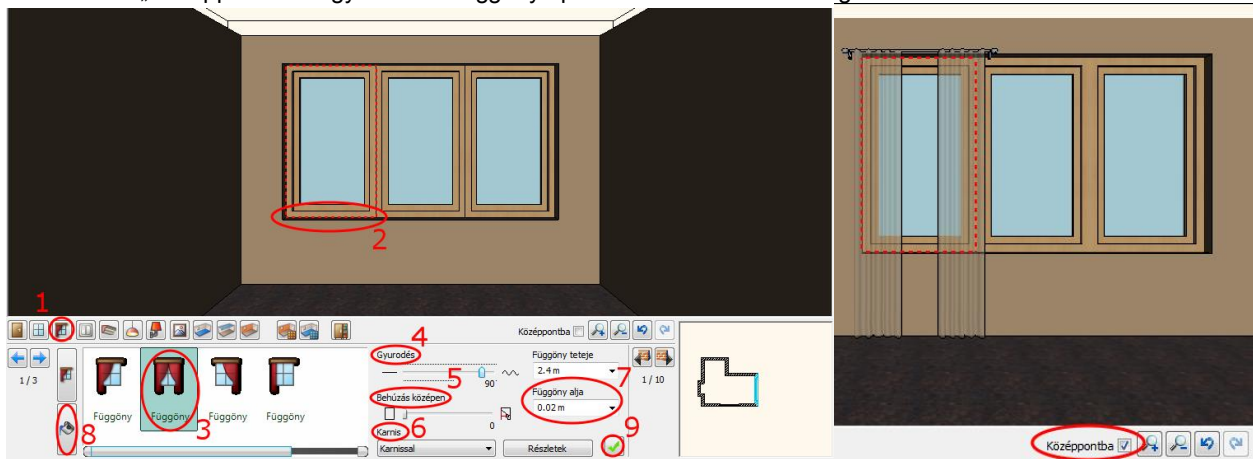
Az ARCHLine.XP a függönyök, rolók és egyéb sötétítők széles választékát kínálja. Válassza ki az ablakokat, majd válasszon hozzájuk függönyöket.

A textilek és egyéb anyagok kiválasztásának számos módja létezik. Használhatja a könyvtári anyagokat vagy egyedieket készíthet. Letölthet anyagot az ARCHLine.XP Bemutatóteremből a gyártói katalógusokból választva vagy importálhat a Gyártó weboldaláról.

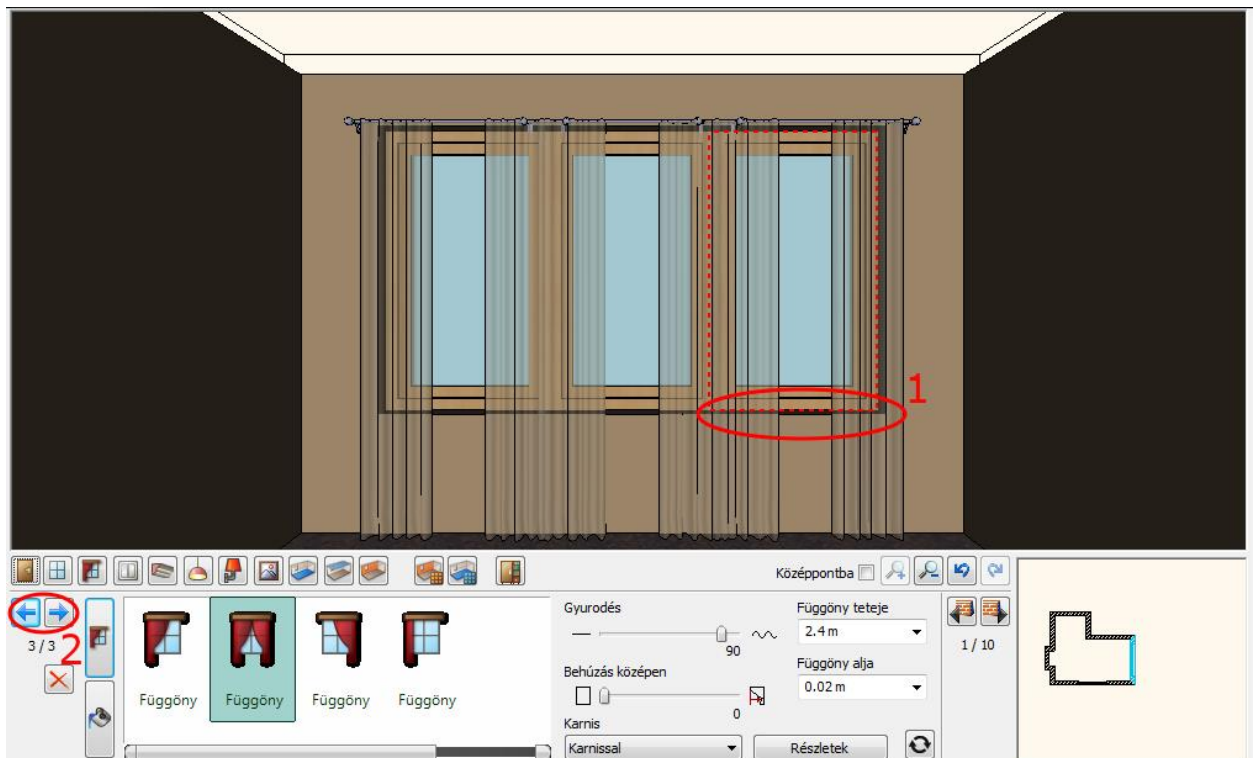
1. függöny

- Helyezzen el függönyöket először a három egymás melletti ablakra.
- Kattintson a Fügöny ikonra az Eszköztárban (1).
- Kattintson arra az ablakra, amelyre először a függönnyt szeretné helyezni (2).
- Válassza ki a második függönnytípust a Kedvencek közül (3) és változtassa meg a tulajdonságait:
Gyűrődés: magas (90),
Behúzás közepén: nincs,
Karnissal,
Függöny alja: 0.02m (4,5,6,7)

- Kattintson az Anyag módosítása gombra (8) és válassza ki "Függöny 02"-t.
- Kattintson a Zöld pipára (9) – a függöny megjelenik az ablak előtt.
- Kattintson a „Középpontba” négyzetébe a függöny optimális nézetben való megtekintéséhez.



A további két függöny helyét az ablakra történő kattintással (1), vagy a kék jobbra/balra nyílra (2) kattintással helyezheti el.



4. függöny

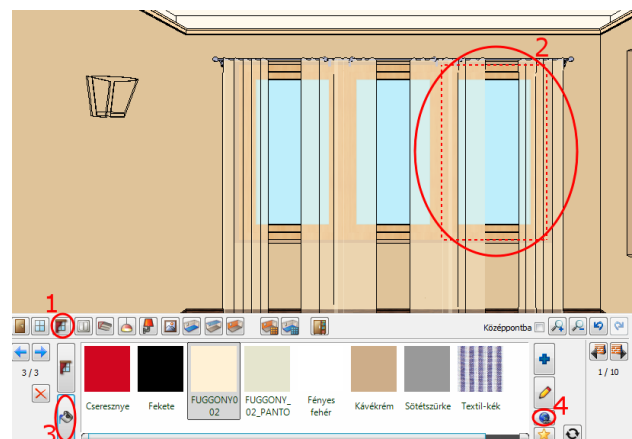
A 7.16m hosszú falon lévő ablakra is helyezze el a függönnyt a már beállított tulajdonságokkal.

- Kattintson a Zöld pipára a függöny létrehozása érdekében.

Függöny anyagmódosítás* - Opcionális

*Ez a szerkesztési feladat Internet hozzáférést igényel.

- Kattintson az Függöny ikonra az Eszköztárban (1) kattintson a függönyre (2) kattintson az Anyag módosítása ikonra (3).
- Kattintson az Internet ikonra (4), mely két lehetőséget kínál.



Minta a Bemutatóteremből

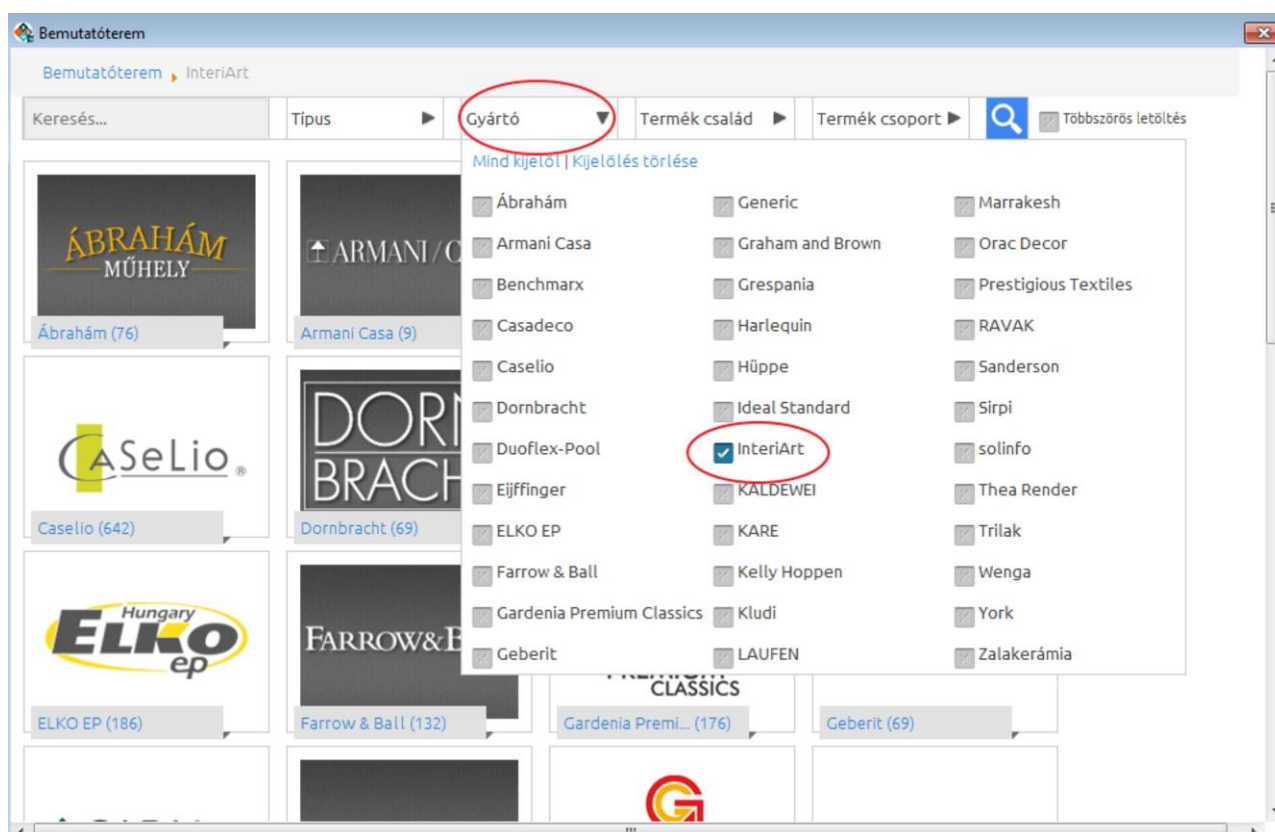
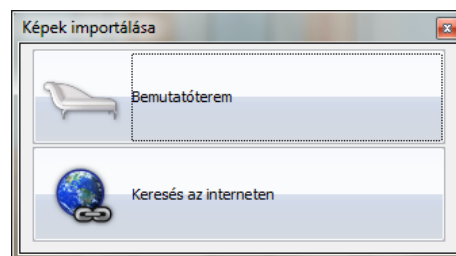
Az ARCHLine.XP Bemutatóterem a valós gyártói anyagok, lámpák, bútorok és további elemek gyűjteménye.

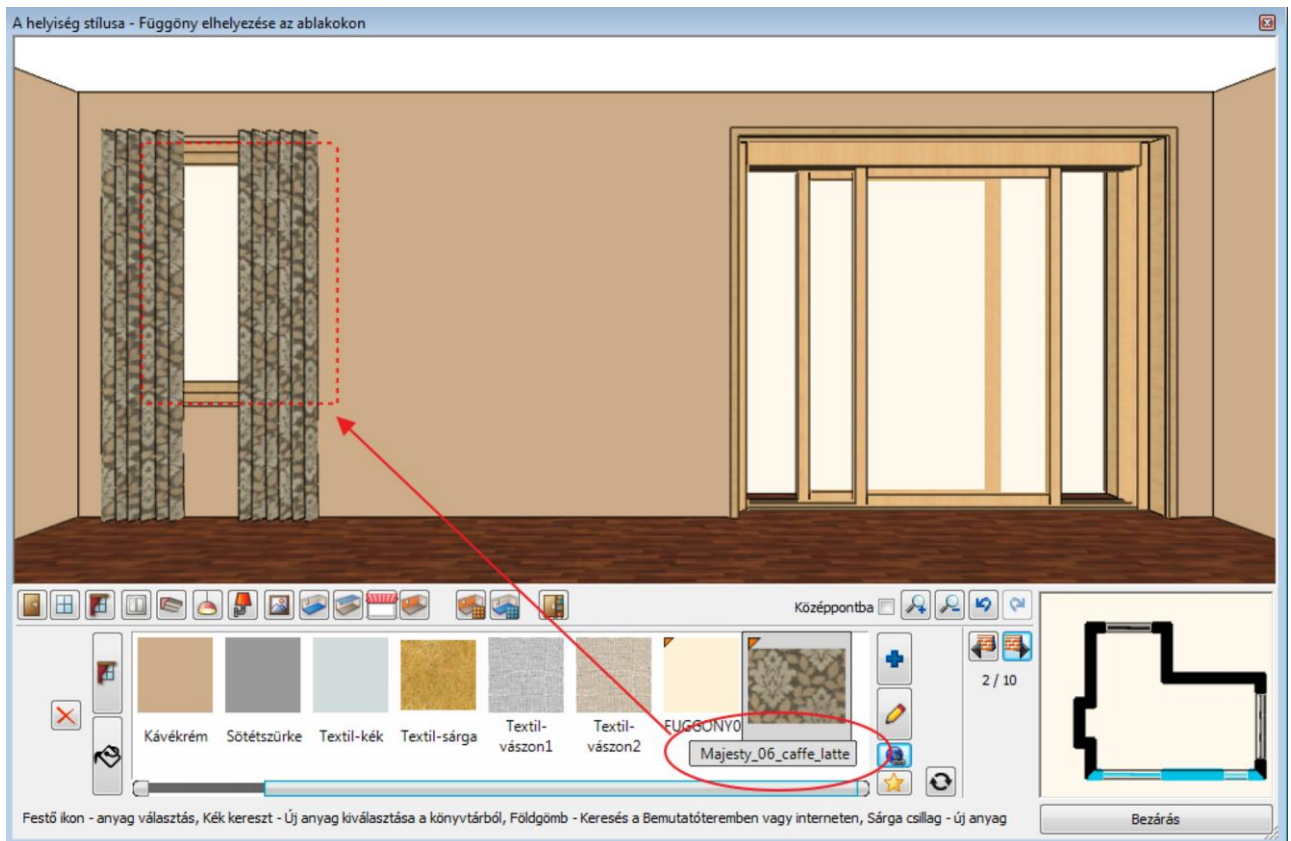
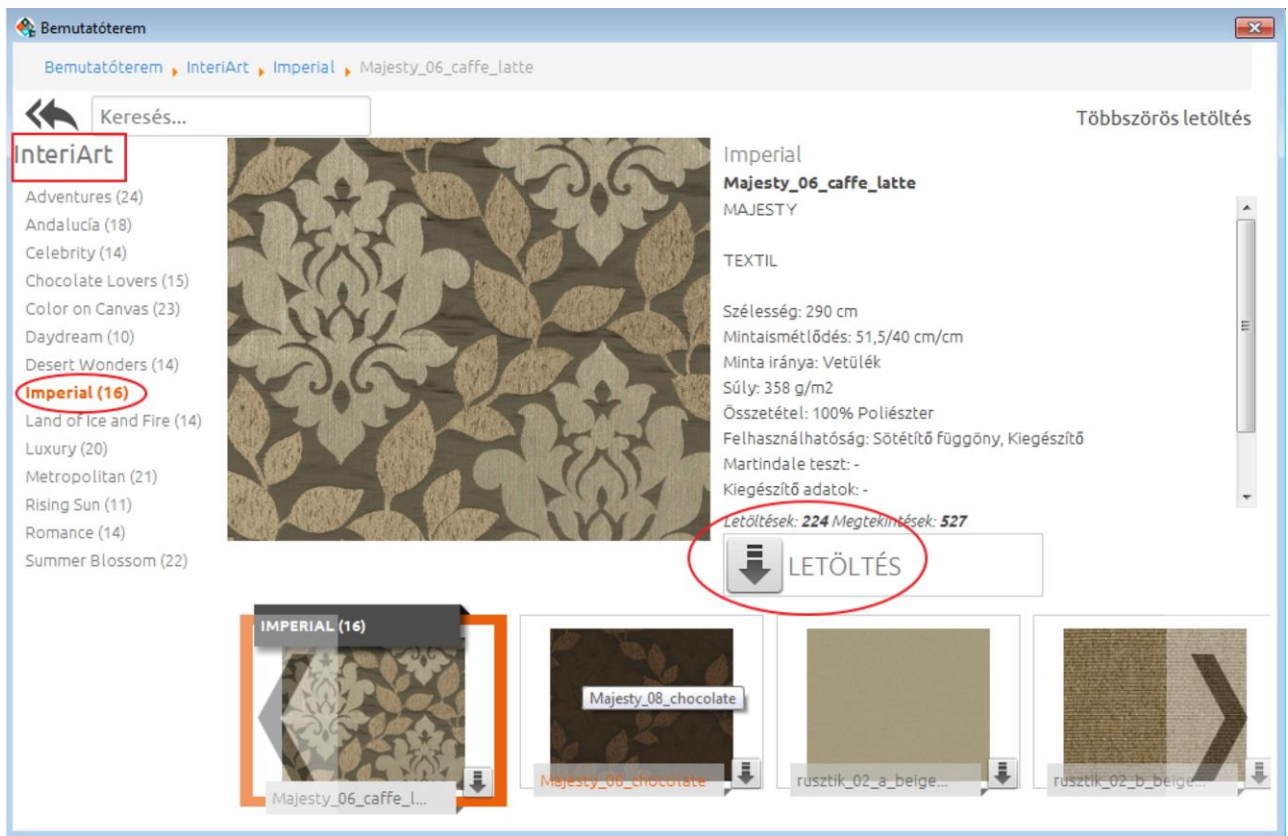
A Bemutatóterem gombra kattintva böngésszen az ARCHLine.XP virtuális gyűjteményében.

Keressen anyagot típus, gyártó, termékcsalád vagy termékcsoport szerint. Egyszerre több anyagot is letölthet. Válassza ki a kívánt anyagot, majd kattintson a "Letöltés" gombra.

A letöltött anyag új anyagként létrejön és a Kedvencek között is megtalálható lesz.

- A Bemutatóteremen belül az Anyagok, Színek/ InteriArt/ Imperial családban válassza ki a Mejesty_06_caffe_latte anyagot, majd töltsse le.
A függöny azonnal felveszi a letöltött anyagot.





Minta a gyártó weboldaláról

Sokszor a kívánt anyag csak a gyártó honlapján található meg.

Ebben az esetben válassza a „Keresés az Interneten” opciót. Megjelenik a „Hasznos linkek” oldal. Írja be a gyártó weboldalának címét a keresőbe és keresse meg a kívánt anyagot.

Ebben a példában a Curtain Up honlapról egy Sanderson függönyanyagot választunk a **Sanderson Aegean Fabrics** kollekciónál.



Hasznos linkek

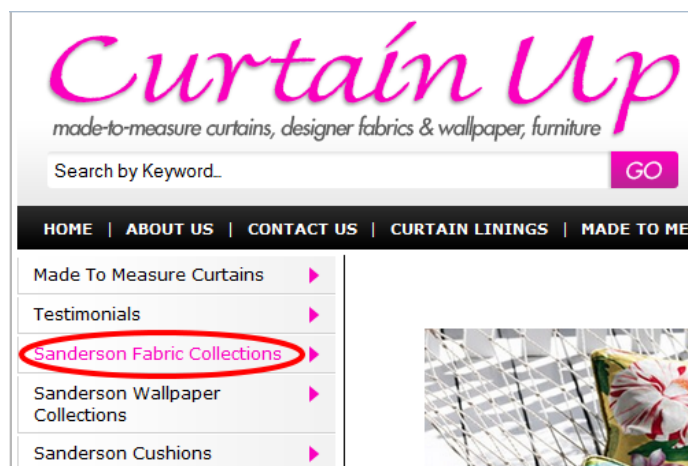
Folyamatosan bővülő listánk olyan honlapok elérhetőségét tartalmazza, amelyek igazán hasznosak.

Kérjük, vegye figyelembe az alábbi oldalakról esetlegesen letöltött modellek licenclési szabályait.

Anyagok és textúrák gyűjteménye

Szövetek és tapéták

- [Curtain Up](#)
- [DESIGNER GUILD](#)
- [Farrow&Ball](#)
- [Harlequin](#)

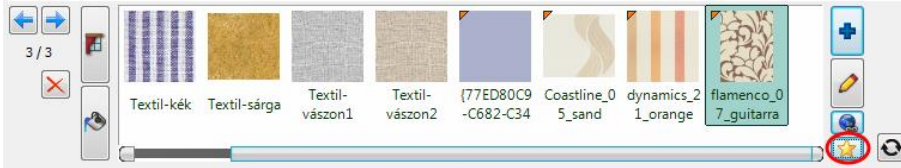


- Kattintson a kiválasztott mintára, hogy kinagyítsa azt.
- Az egér jobb gombjával kattintson a képre és válassza a Kép másolása funkciót.

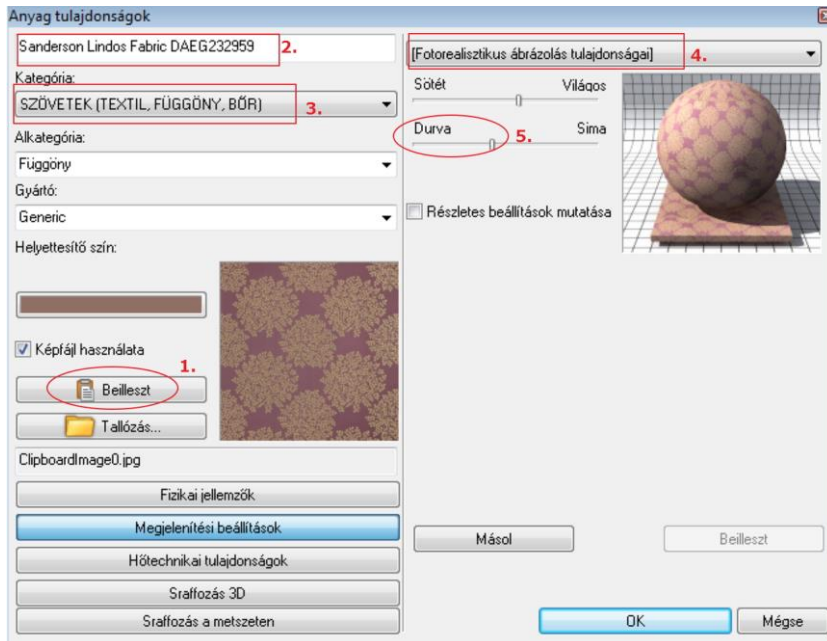
Sanderson Lindos Fabric DAEG232959



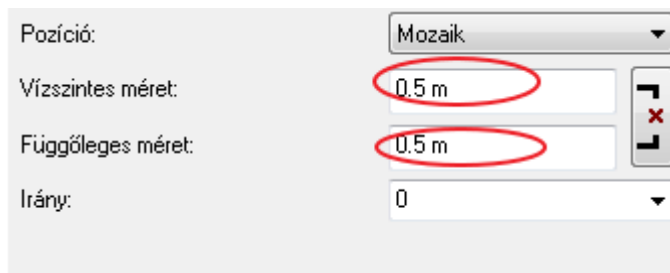
- Térjen vissza a Helyiségvarázslóba és válassza az Új anyag létrehozása parancsot.



- Kattintson a Beillesztés parancsra (1). A kép megjelenik az ablakban.
- Adja meg az anyag nevét (2), vagy másolja be a weboldalról.
- Válasszon egy kategóriát, melyben az anyagot el szeretné helyezni (3).
- A Fotorealisztikus ábrázolás tulajdonságait megváltoztathatja (4):
Világosíthatja az anyagot, illetve textúrázottabbá teheti (5).

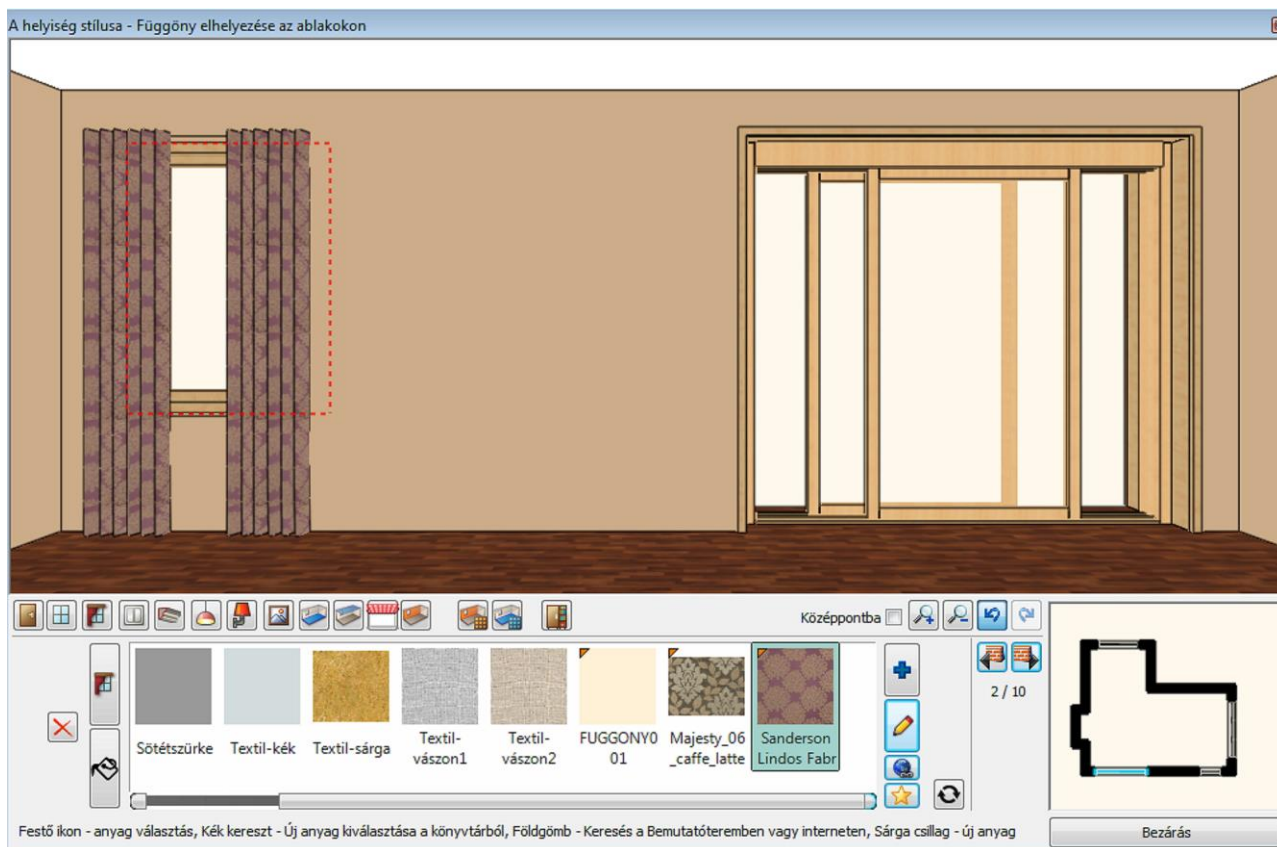


- Adja meg az anyag fizikai jellemzőit. Itt a letöltött minta valódi méretét kell beírni.



- Kattintson az OK gombra. A létrehozott új függöny anyag megjelenik a Kedvencek kategóriában.

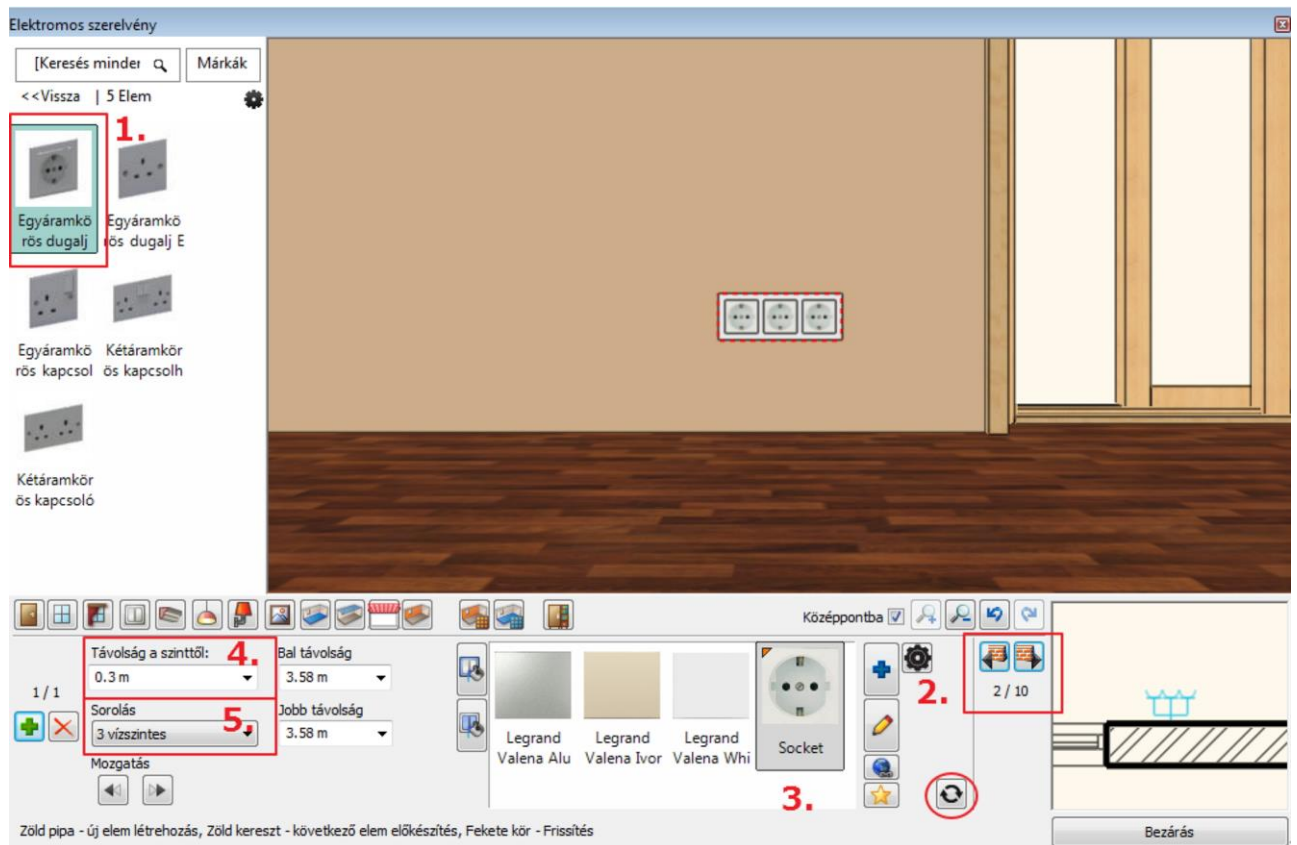
A függöny felveszi az új anyagot.



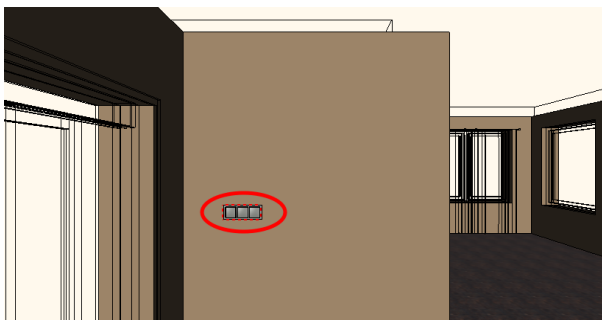
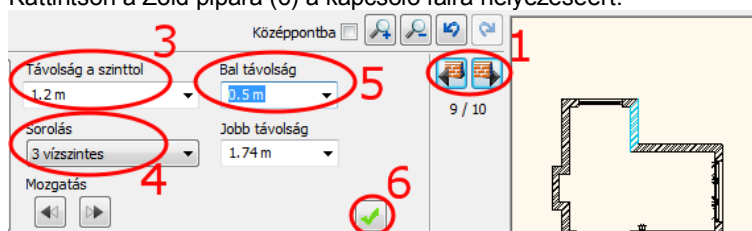
1.4.6. Elektromos kapcsolók

Hozzon létre a 7.16m hosszú falon egy dugaljat a következők szerint:

- Kattintson az Eszköztár Elektromos kapcsoló ikonjára (1).
- Válassza ki a 7.16m hosszú falat a Fal keresővel (2).
- Válassza ki a Földelt dugaljat a Kedvencek közül (3) változtassa meg a paramétereit:
Távolság a szinttől: 0.3m (4)
Sorolás: 3 vízszintes (5)
- Kattintson a Zöld pipára a dugalj falra helyezéséért.



- Helyezzen el a tolóajtó melletti 1,9m hosszú falon egypólusú kapcsolót a következők szerint:
 - Válassza ki az 1,9m hosszú falat a Fal keresővel (1).
 - Válassza az Egypólusú kapcsolót a Kedvencek közül (2) és változtassa meg a paramétereit:
 - Távolság a szinttől: 1,2m (3)
 - Bal távolság: 0,5m (4)
 - Sorolás: 3 vízszintes (5)
 - Kattintson a Zöld pipára (6) a kapcsoló falra helyezéséért.

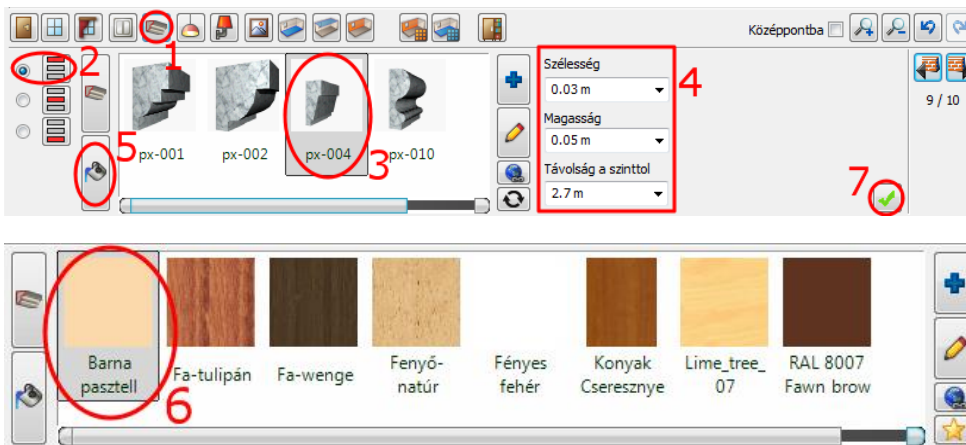


1.4.7. Profilok

Felső díszítőléc

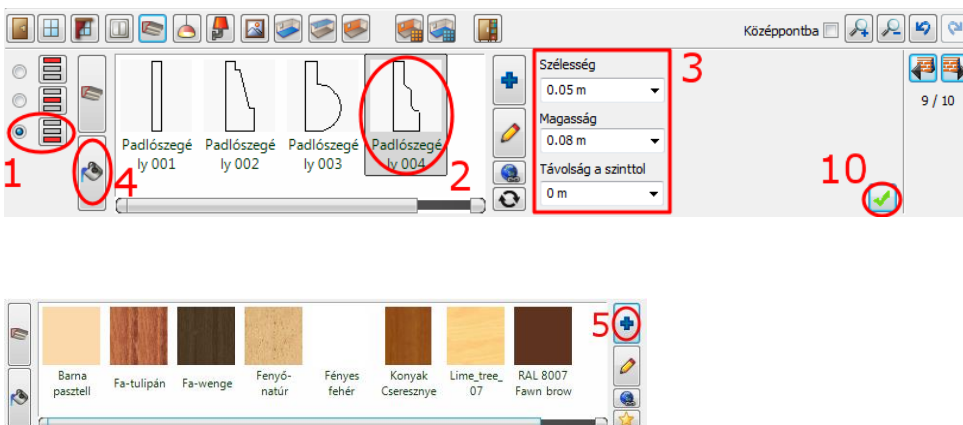
Helyezzünk el díszítőprofilokat: Felső díszítőléc, mely a teljes helyiséget körbefutja a mennyezet és a falak találkozásánál.

- Kattintson az Eszköztár Profil ikonjára (1).
- Válassza meg a Profil pozícióját (2).
- Válassza ki a px-004 profilt a Kedvencekből (3) és változtassa meg a paramétereit (4):
Szélesség: 0.03m;
Magasság: 0.05m,
Távolság a szinttől: 2.55m
- Kattintson az Anyag módosítására (5) és válassza a Barna pasztell (6) színt:
Az „Új elem” gombra kattintva megjelenik az „Anyag könyvtár”.
- Kattintson a Zöld pipára (7) a díszítőprofil elhelyezéséért a helyiségben.

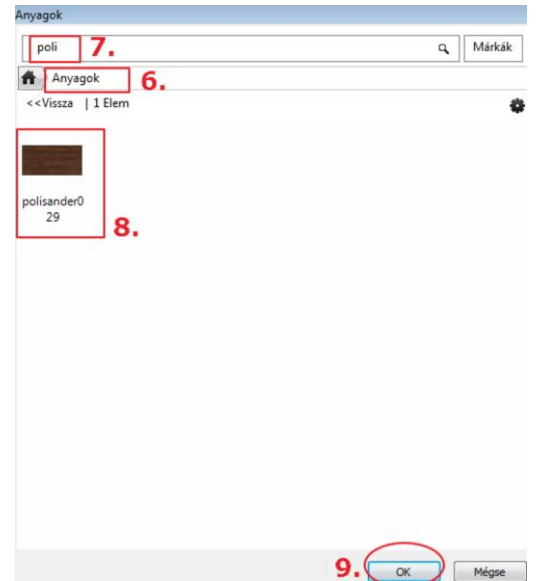
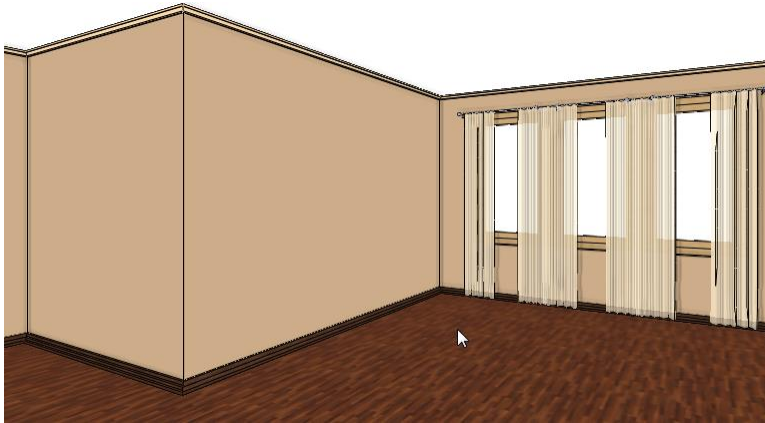


Padlószegély

- Válassza meg a Profil pozícióját (1).
- Válassza ki a Padlószegély 004 profilt a Kedvencekből (2) és változtassa meg a paramétereit (3)
Szélesség: 0.05m;
Magasság: 0.08m,
Távolság a szinttől: 0m
- Kattintson az Anyag módosítására (4) és adja hozzá a Kedvencekhez az Új elem gomb (5) segítségével a Polisander_029 nevű anyagot.



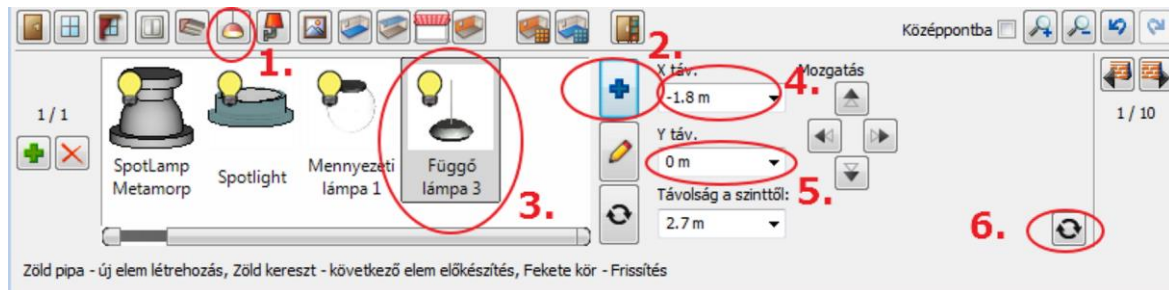
- (Az „Anyagok” mappa nevére kattintva (6), majd a kereső mezőbe beírva a név elejét (7) megjelennek a találatok, ezek közül válassza ki a megfelelő nevűt (8), majd OK (9).
- A Kedvencekbe behelyezett anyag automatikusan kijelölődik, kattintson a Zöld pipára (10) – az alsó díszítőléc elhelyezéséért körben a helyiségben.



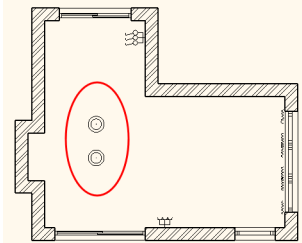
1.4.8. Mennyezeti lámpák

Helyezzen el mennyezeti lámpákat. Választhat a könyvtári lámpák közül, vagy letölthet lámpákat pl. a 3D Warehouse oldalról.

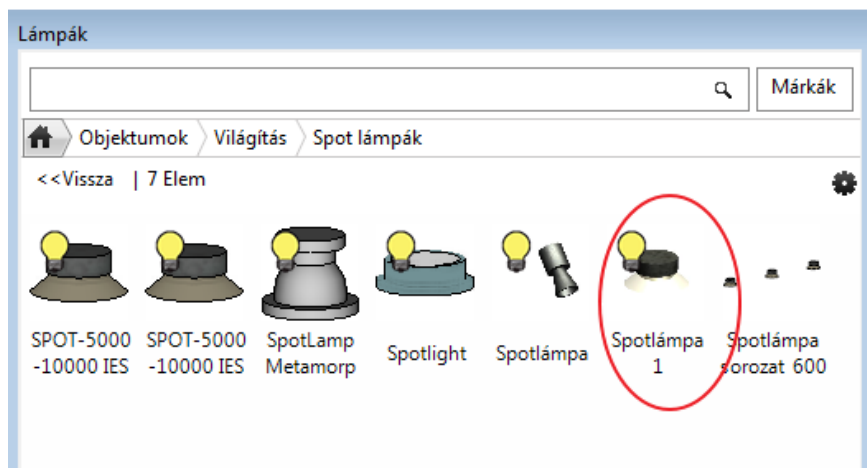
- Kattintson a Mennyezeti lámpák ikonra az eszköztárban (1).
- A *Függő lámpa 3* lámpa hiányzik a Kedvencek közül, így az Új elem (2) elnevezésű mappa ikonra kattintva tudjuk kiválasztani ezt a lámpatípust (3).
- Állítsa be az X és Y távolságot. X:-1,8m (4); Y:0m (5)
- Kattintson a Zöld pipára (6) – a lámpa elhelyezéséért a mennyezetten.



- Kattintson a Zöld keresztre további lámpa hozzáadásáért, a paraméterek: X táv: -1,8m, Y táv: -1m,
- Kattintson a Zöld pipára (4) – a lámpa elhelyezéséért a mennyezetten.



- A Zöld keresztre kattintva hozzon létre egy újabb lámpát, ami az előzőektől eltérő típusú (Spotlámpa1) legyen.
- Az új elem gombra kattintva keresse meg a könyvtárban:

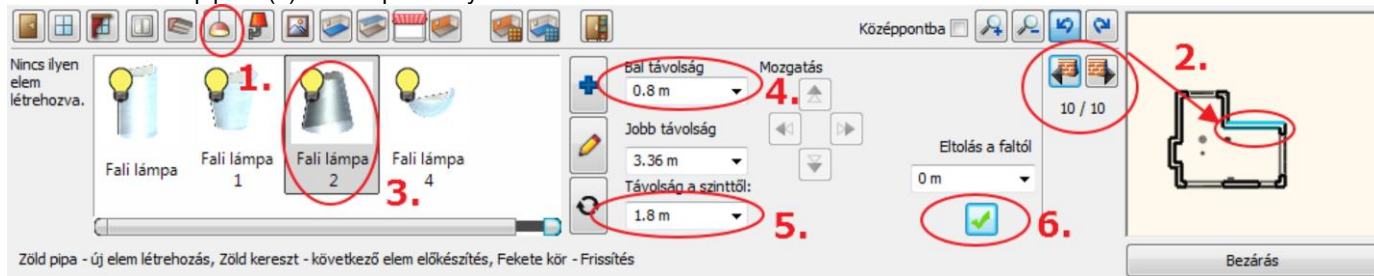


- Helyezze el a helyiség közepére, vagyis: X táv:0m ; Y táv:0m.

Kattintson a Zöld pipára a lámpa elhelyezéséhez.

1.4.9. Fali lámpák

- Helyezzen el fali lámpákat. Kattintson a Falilámpák ikonra az eszköztárban (1).
- Válassza ki a 4.16m hosszú falat a Fal kereső segítségével (2).
- Válassza a Fali lámpa 1-t (3) a kedvencek mappából és változtassa meg paramétereit: Bal távolság: 0.8m, Távolság a szinttől: 1.8m (lásd. 4,5).
- Kattintson a Zöld pipára (6) – a lámpa elhelyezéséért a falon.



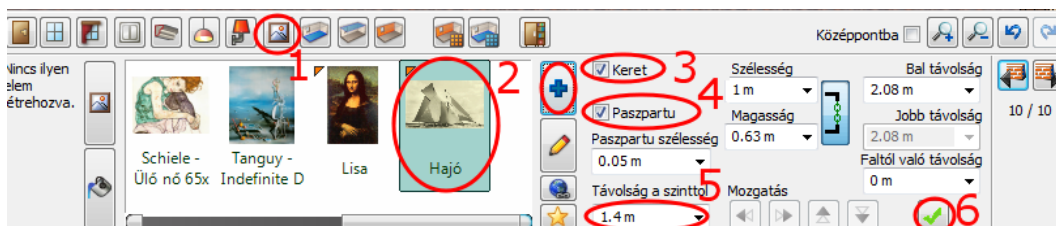
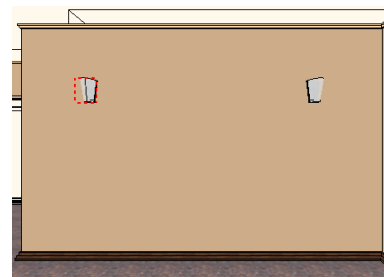
- Ismételje meg még egyszer: Kattintson a Zöld keresztre további lámpák hozzáadásáért, a paraméterek Jobb távolság: 0.8m,
- Kattintson a Zöld pipára (6) – a lámpa elhelyezéséért a falon.

1.4.10. Kép a falon

Helyezzen el két képet a falon. Kattintson a Kép a falon ikonra az eszköztárban (1).

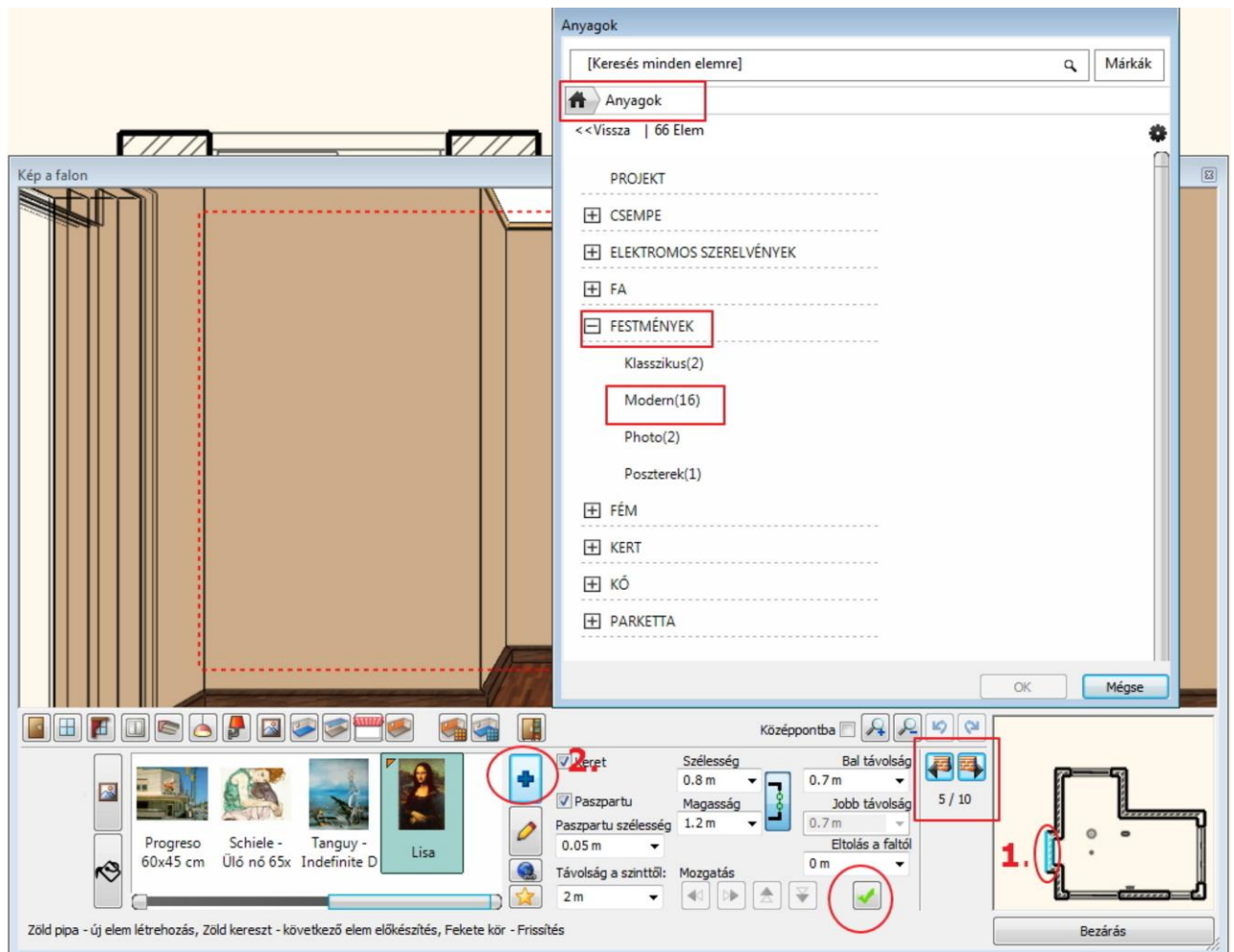
1. kép:

- Válassza ki a „Hajó” képet a Kedvencek közül (2) vagy Új elem hozzáadásával az Anyagok könyvtárból.
- Kerettel és Paszpartuval rendelkezzen (3, 4).
- Távolság a szinttől: 1.4m (5).
- Kattintson a Zöld pipára (6) – a kép elhelyezéséért a falon.

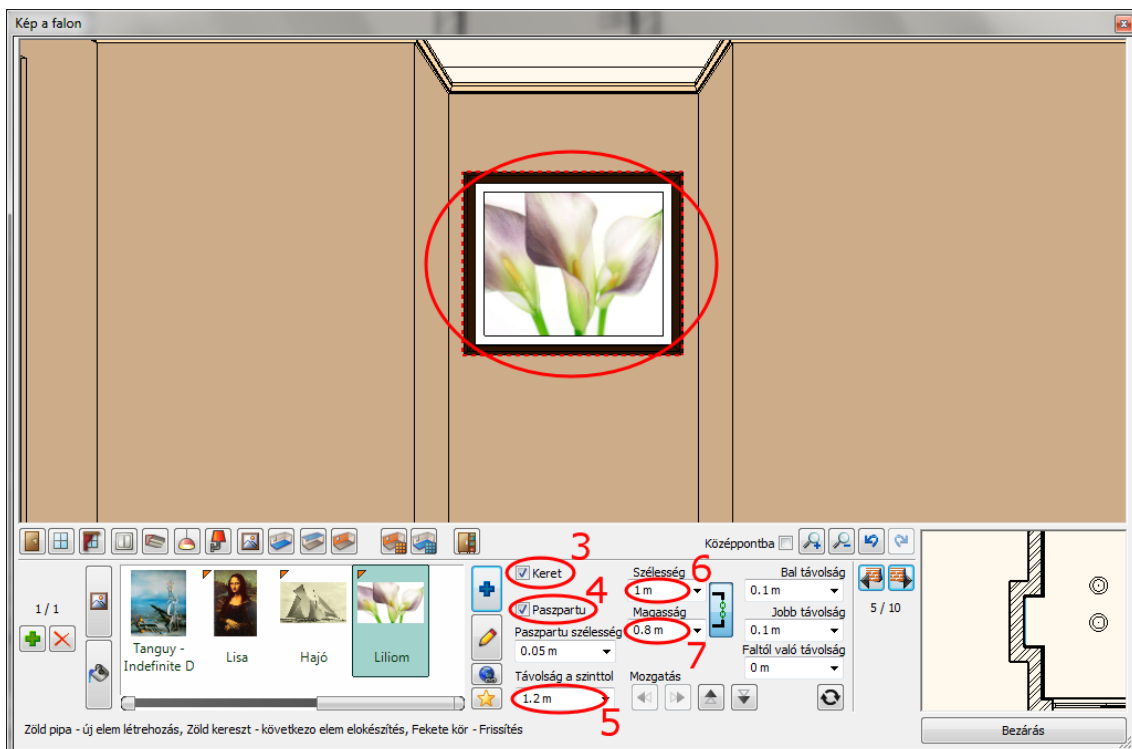


2. kép:

- Válassza ki az 1.4m széles falkiszögellést (1).
- Jelölje ki a „Liliom” c. képet a kedvencek közül (2) vagy Új elem hozzáadásával az Anyagokból.

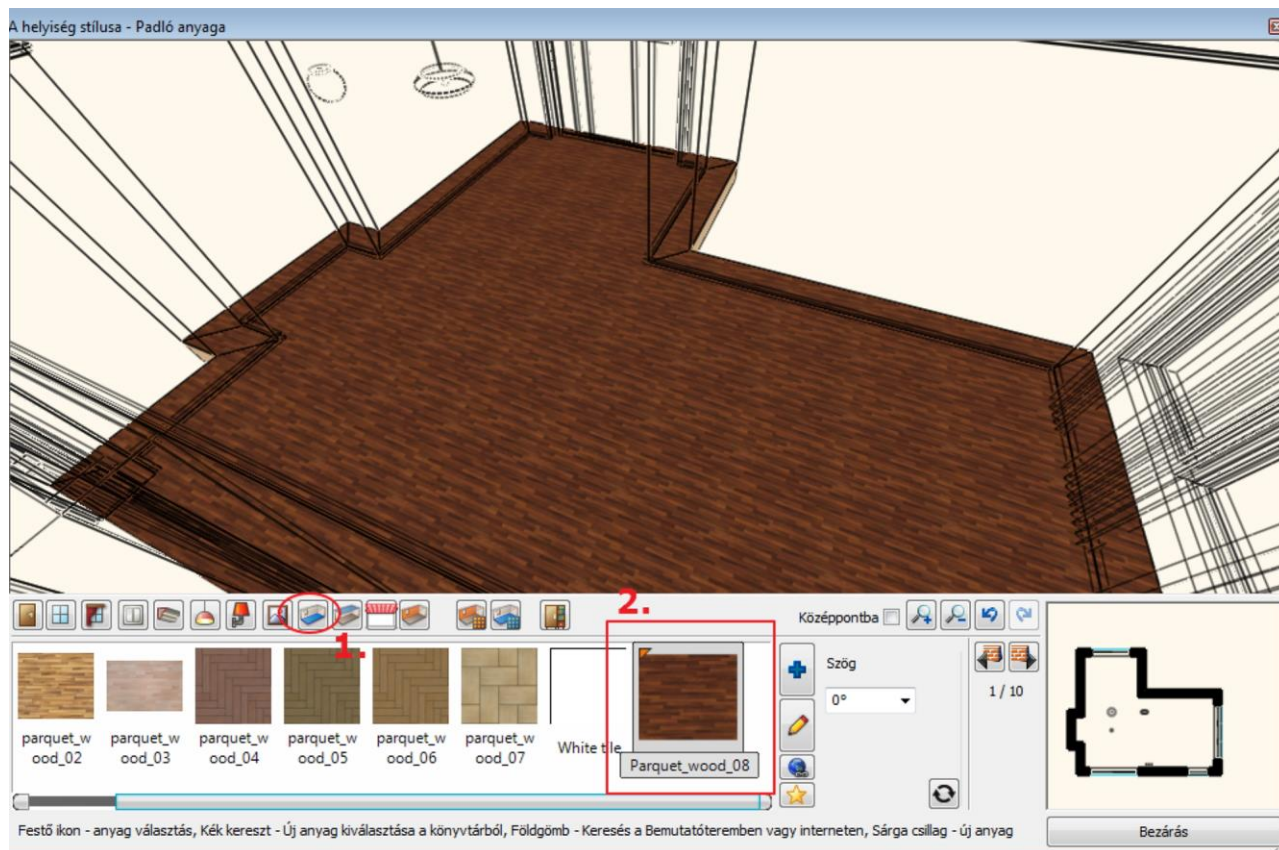


- Kerettel és Paszpartuval rendelkezzen (3, 4),
- Távolság a szinttől: 1.2m (5),
- Szélesség: 1m Magasság: 0.8m (6, 7),
- Kattintson a Zöld pipára – a kép elhelyezéséért a falon.



1.4.11. Padló anyaga

- Válassza ki a padló anyagát a széles kínálatból. Kattintson a Padló anyaga ikonra az Eszköztárban (1).
- Válassza a Polisander_029 (2) nevű anyagot a kedvencek mappából (lásd a képen). A kiválasztás után a választott anyag megjelenik a padló anyagaként.



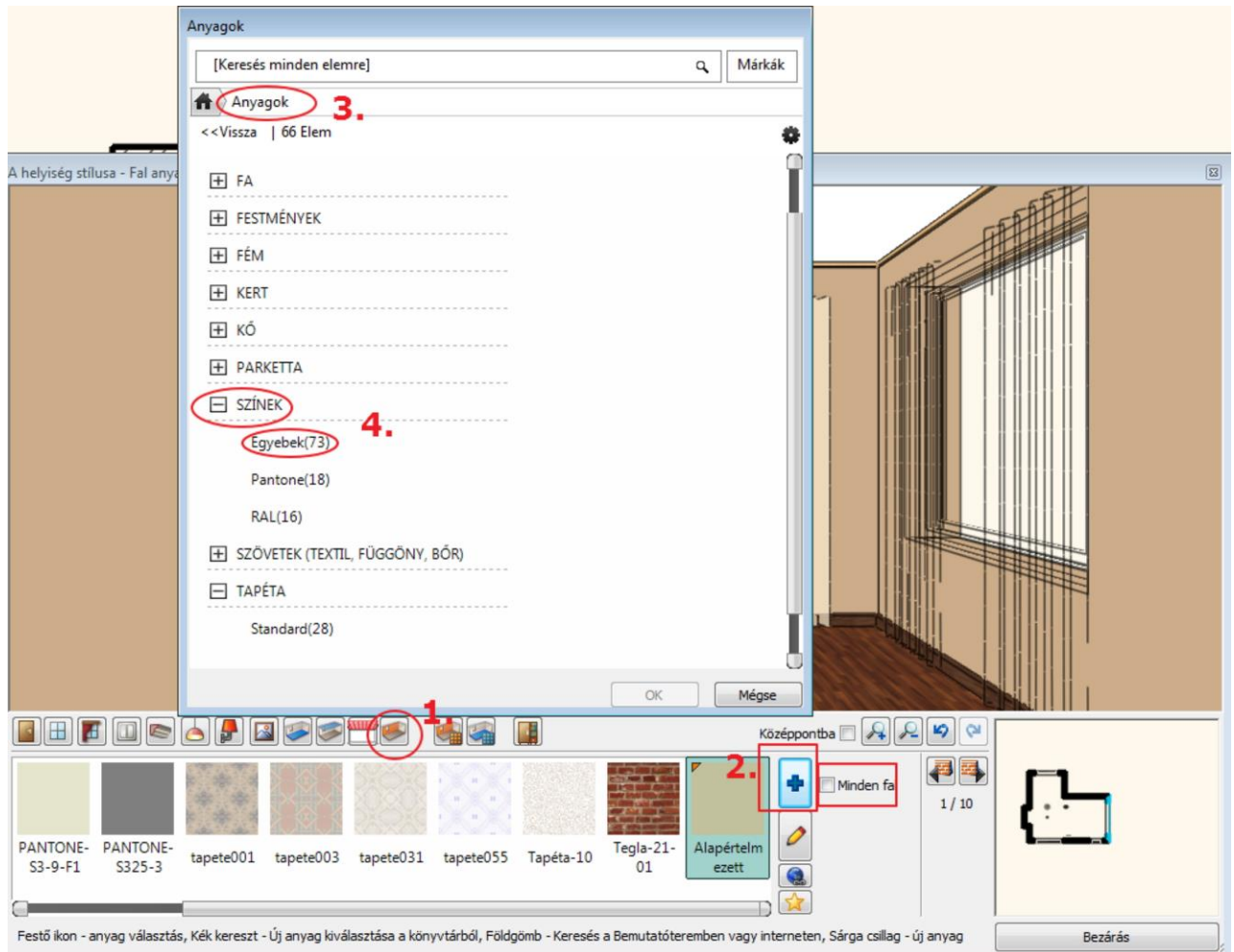
1.4.12. Fal anyaga

A falak anyaga egyesével vagy akár egyszerre is módosítható. A könyvtárból választhat tapétákat vagy színeket. Letölthet tapétákat az ARCHLine.XP Bemutatóteremből a Gyártói katalógusokból választva vagy importálhat a Gyártó weboldaláról.

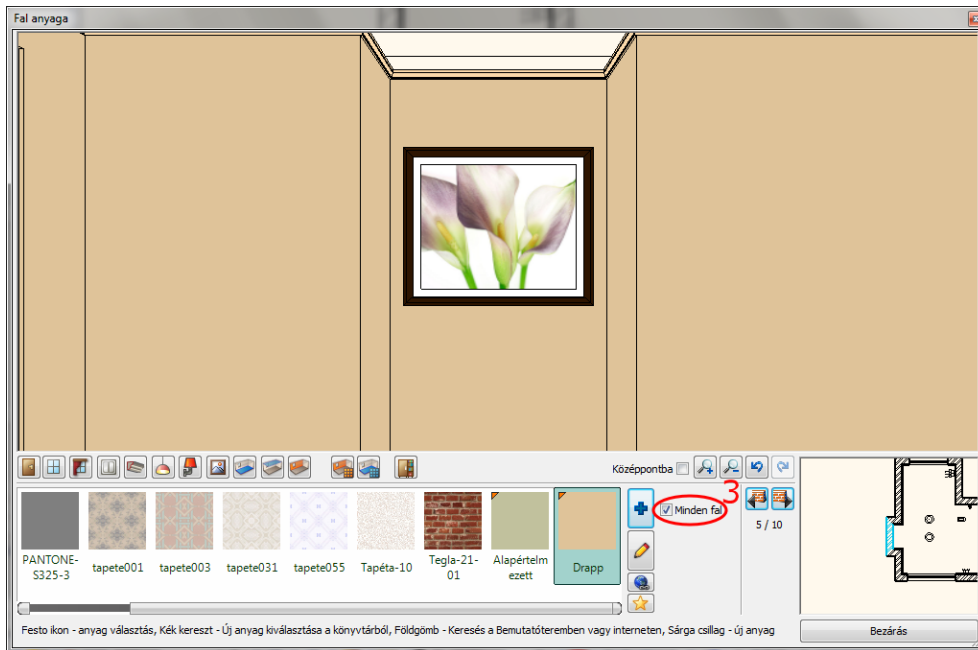
- Kattintson a fal ikonra az Eszköztárban (1).



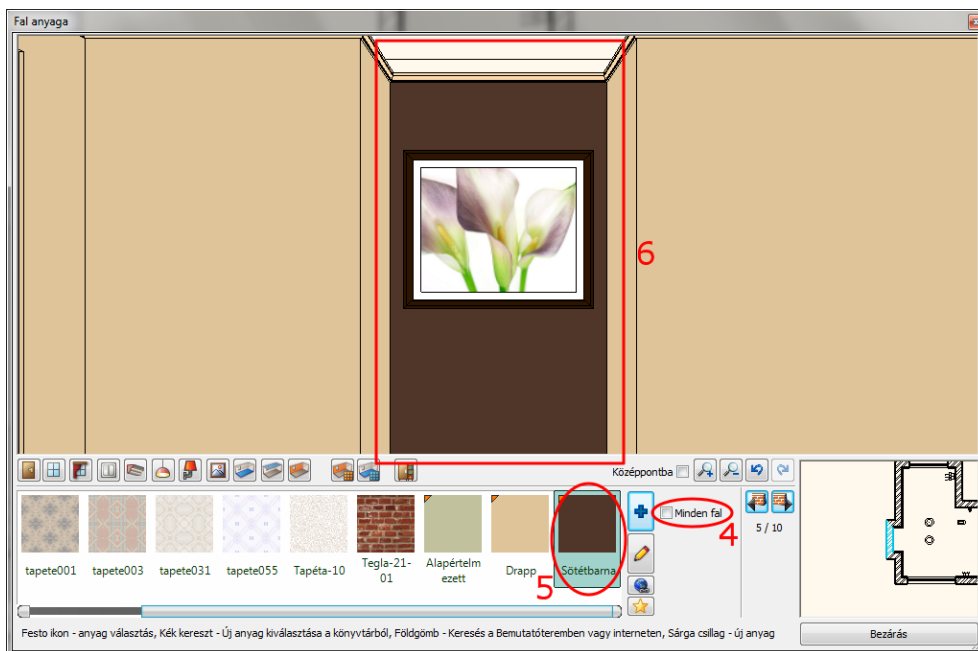
- Válassza a Drapp színt az Anyagkönyvtárból, a Szín kategóriából (2, 3, 4).



- Engedélyezze a Minden fal eszközt, ahhoz, hogy egy lépésben minden fal anyagának a kiválasztott színt adja.



- Kapcsolja ki a Minden fal eszközt (4).
- Válassza ki a Sötétbarna nevű anyagot (5), a választott szín csak a kiválasztott falon jelenik meg (6).



1.5. A perspektíva beállítása

Kattintson a 3D modell ablakba, majd a NaviBáron található "Aktív ablak nagyítása" ikonra, hogy a modell a bal oldali ablakban jelenjen meg.



Újból az „Aktív ablak nagyítása” ikonra kattintva a modell a teljes képernyőn jelenik meg. Újabb kattintásra visszanyeri eredeti méretét. Tehát a „Aktív ablak nagyítása” ikonnal lehet az ablakok tartalmát cserélni.

A 2D tartalomhoz hasonlóan a 3D modell is nagyítható, kicsinyíthető és mozgatható a Navibar megfelelő ikonjának segítségével vagy az egér görgőjével.

A forgatás ikonra kattintva a modell forgatható a térben.

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.

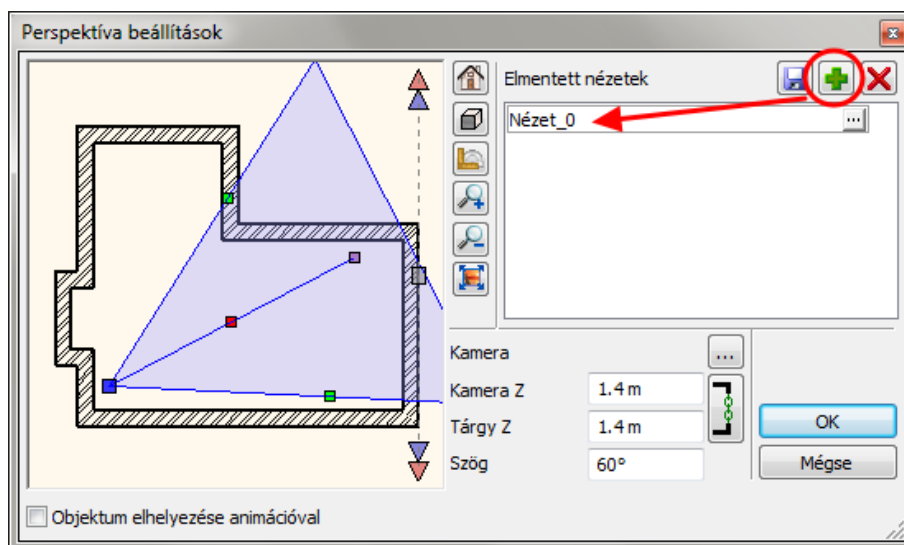
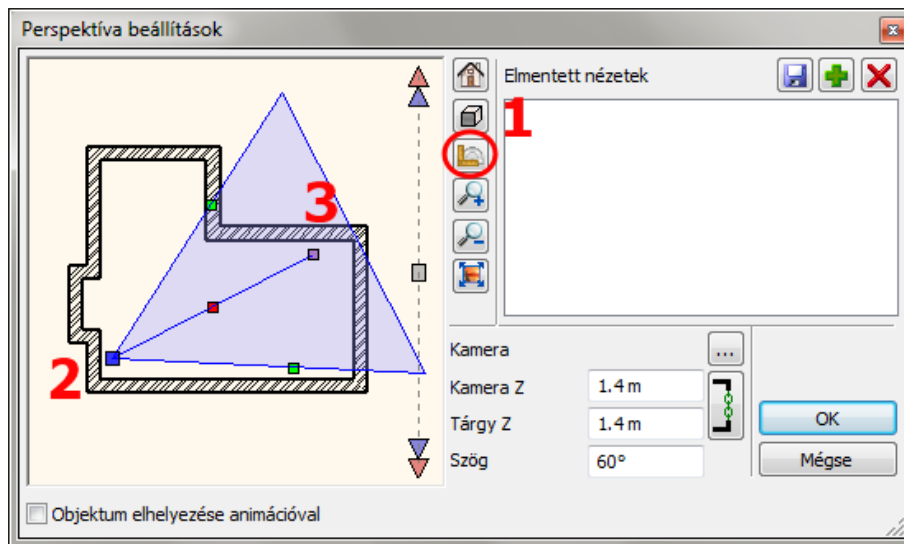


Perspektíva beállítások dialóg

Nyissa meg a "Perspektíva beállítások" párbeszédablakot.

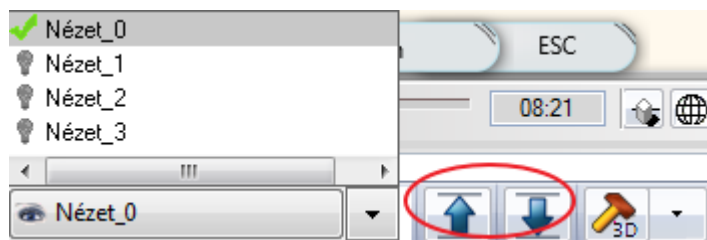
A modell felülnézetben jelenik meg. Javasoljuk az alaprajzi nézet kiválasztását:

- 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 kék nyilakkal, vagy a billentyűzet PgUp és PgDn gombjai segítségével választhat a nézetek közül.



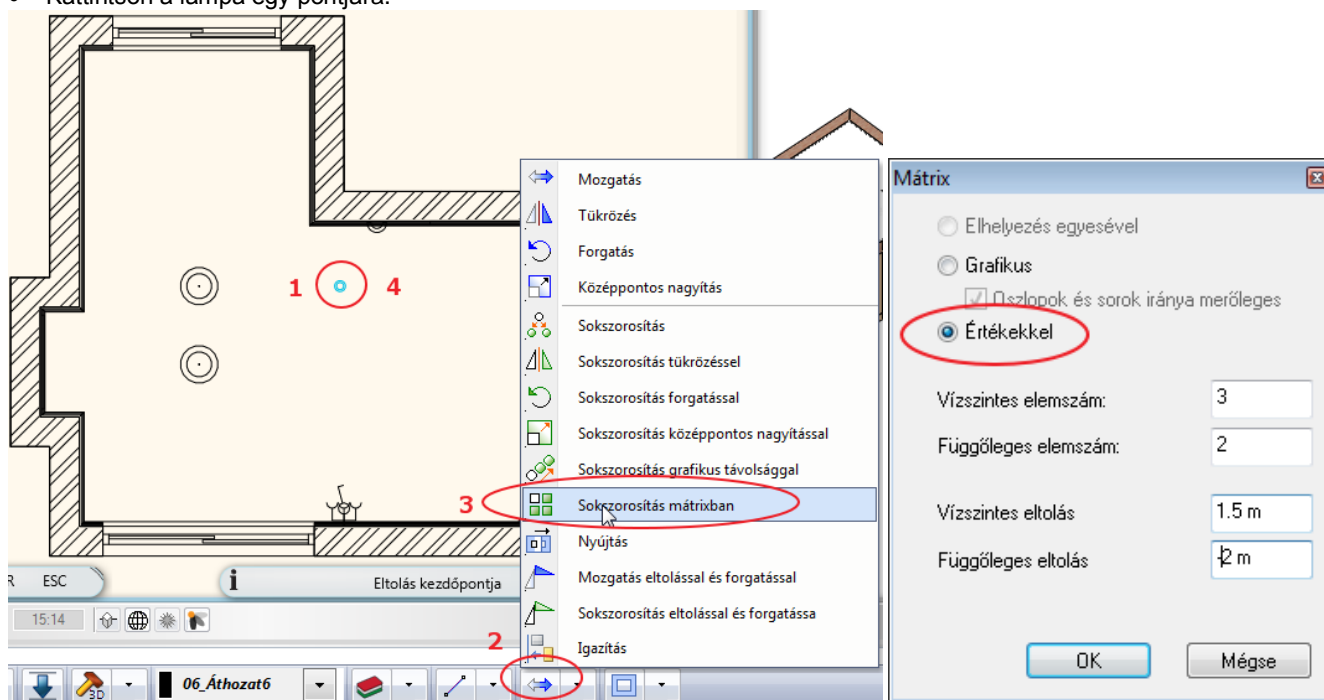
1.6. Helyezze el a lámpákat

Most a mennyezeti spotlámát sokszoroztjuk egy 3x2-es hálóba.

Legyen továbbra is az alaprajz az aktív.

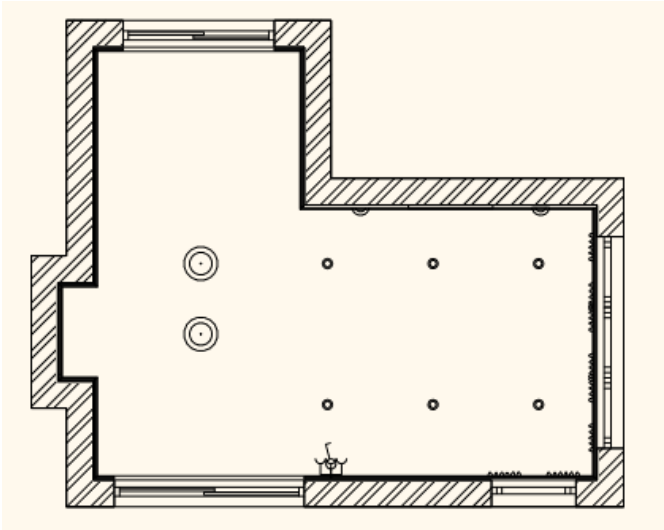
Amikor bármely rajzi elemre rákattint, az kijelölődik. A kiválasztott elem eltérő színnel jelenik meg, valamint megjelenik körülötte az ikonmenü és néhány úgynevezett marker.

- Válassza ki az alaprajzon a már korábban elhelyezett spotlámát.
- Válassza a Mozgatás menü – Sokszorozás mátrixban utasítást.
- Kattintson a lámpa egy pontjára.



- Az ablakban válassza az értékekkel opciót.
- Adja meg az elemszámokat: 3, 2
- és a lámpák közti távolságot: 1,5m; -2m
- Helyezze el a lámpákat.

Az alaprajzi és a 3D megjelenítését az ábrákon láthatja:



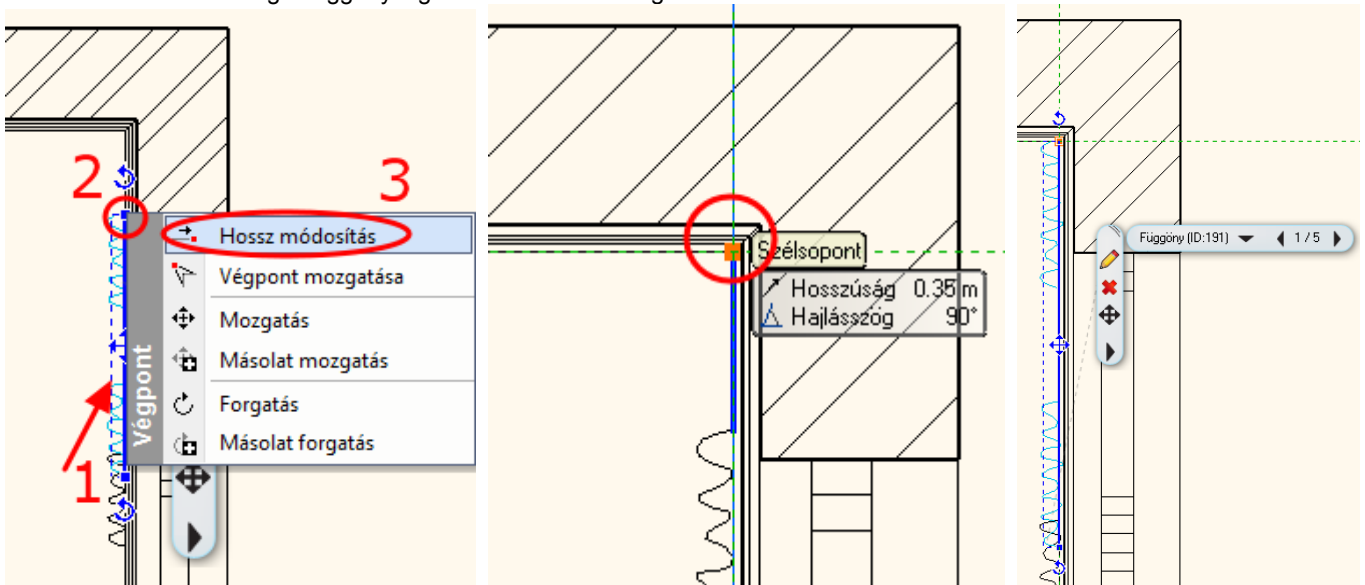
1.7. Fügöny szerkesztése

Mint láttuk, a kiválasztott elem eltérő színnel jelenik meg, valamint megjelenik körülötte az ikonmenü és néhány úgynevezett marker.

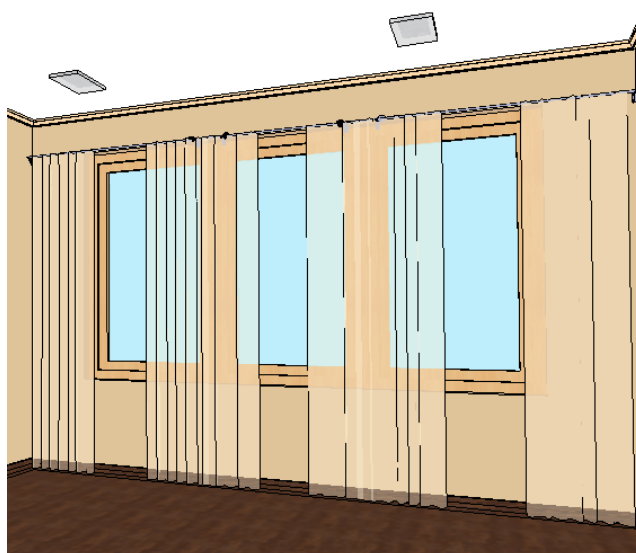
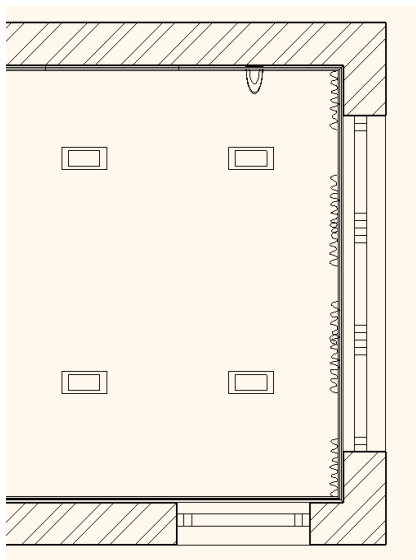
Az egyes markerok a kiválasztott elemhez és szituációhoz igazodnak.

Egy függöny esetében például módja van a függöny szélességének megváltoztatására is.

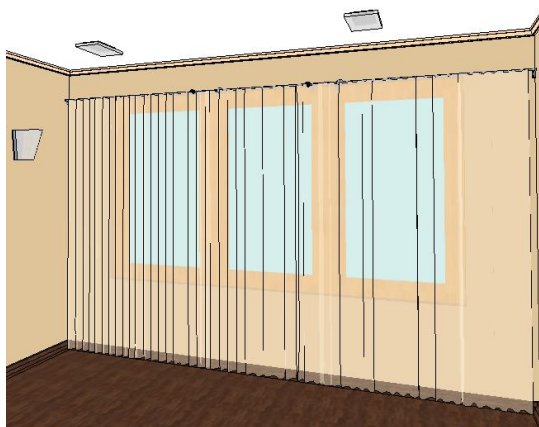
- Nagyítsa fel az alaprajzi ablakon a bal oldali függőnyt, majd kattintson a függöny alaprajzi megjelenítésére (1).
- A kijelölt függöny ciánkék. Kattintson a kék pontra a függöny bal oldalán (2). Válassza a Hossz módosítása parancsot (3).
- Hosszabbítsa meg a függőnyt egészen a bal falsarokig.



- Ismételje meg a hosszmodosítást a másik szélső függőnyénél is. Egybefüggő függőnysort kapunk a művelet befejeztével.

**Opcionális:**

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



- Kattintson sorban a függönyökre, miközben a CTRL gombot lenyomva tartja. Ekkor az összes függöny kijelölődött.
- Bal oldalon az eszköztár helyén megjelenő Tulajdonságkezelőben állítsa be a Oldalak közti távolságot 0-ra, majd nyomjon ENTER-t.

1.8. Bútorok elhelyezése

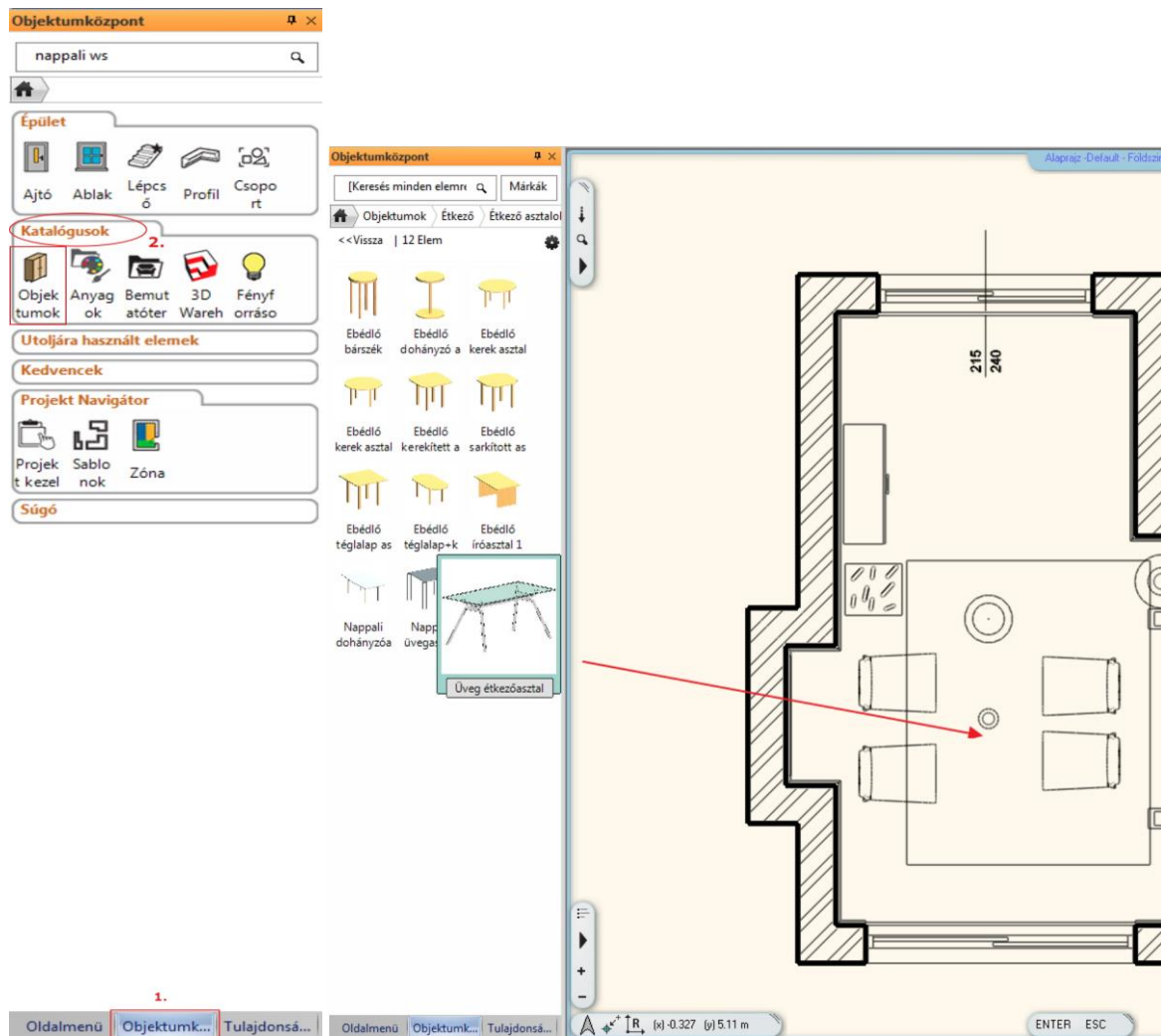
Legyen továbbra is az alaprajz az aktív.

A bal oldalon - az Oldalmenü alatt - megtalálja az Objektumközpontot.

Az Objektumközpontban épületelemeket, csoportokat, szimbólumokat, tárgyakat, bútorokat, anyagokat és még sok más elemet talál.

Böngészhet a könyvtárakban vagy a keresőmező segítségével rákereshet az egyes elemekre.

- Kattintson az **Objektumközpont** panelra (1). Válassza az Objektumoknál a Katalógusok „Objektumok” mappát (2). Ezzel az objektum könyvtár összes mappája megjelenik.



Ehelyezendő bútorok listája

Kanapé 06, Üveg étkezőasztal, Kanapé 05, Dohányzóasztal 05, Szőnyeg 02, Olvasólámpa, TV állvány, Televízió, Vázában 02, Szék 03, Váza 01, Komód 01, Gyertya, Bambusz, Párna, Virág Vázában 02

- Válasszon ki egy elemet, pl. a kanapét.
- Az elhelyezéshez egyszerűen csak fogja meg és dobja a rajzra. Mozgassa az egeret és kattintson az elhelyezéshez. Helyezze el a többi bútort is.

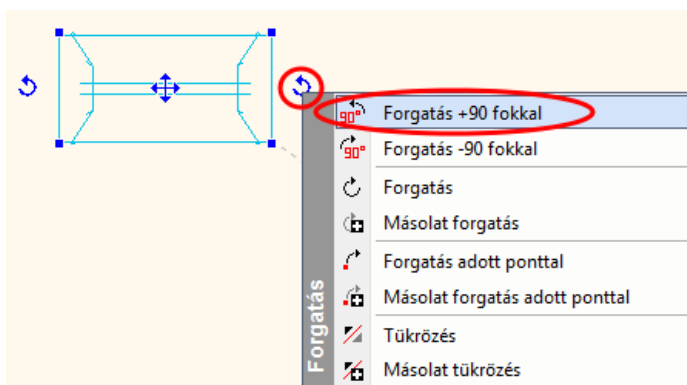
A fogd és vidd eljárás lényege a következő:

Az egér bal gombjának lenyomásával és nyomva tartásával „megragadjuk” (megfogjuk) a bútort; az objektumot az egér mozgatásával a rajzlapon a kívánt helyre húzzuk, és a gomb felengedésével „elejtjük” (elengedjük) a bútort.

Mozgassa el a bútorokat:

A következő lépésként forgassa el az asztalt 90 fokkal:

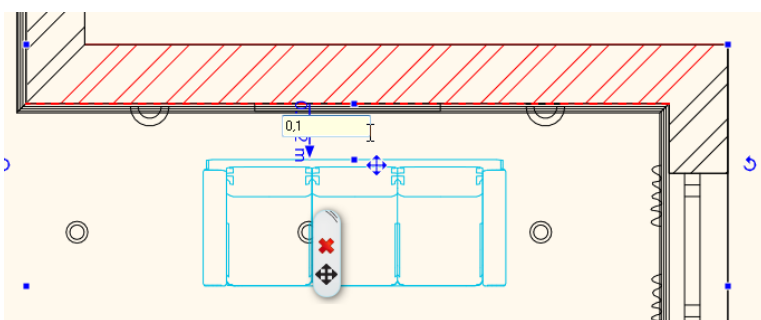
- Kattintson az asztalra. A kijelölt asztal ciánkékévé változott a kijelölés által. Kattintson a jobb Forgatási markerre. Válassza ki a megfelelő Forgatás +/- 90 fokkal parancsot a felugró menüből.
- Az asztal a Forgatási parancs után a lenti beállításnak megfelelően fog elhelyezkedni.



Ha egyszerre több elemet szeretne kiválasztani, tartsa lenyomva a CTRL billentyűt és eközben kattintson a második elemre.

Most a kanapét elmozgatjuk, pontosan 10 cm-re a faltól:

- Először a falat válassza ki, majd a kanapét.
- Módosítsa a köztük levő távolságot a méreetszámra kattintva és átírva azt.

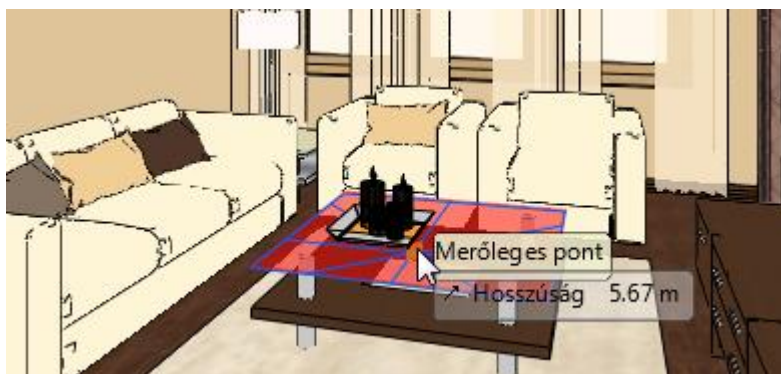


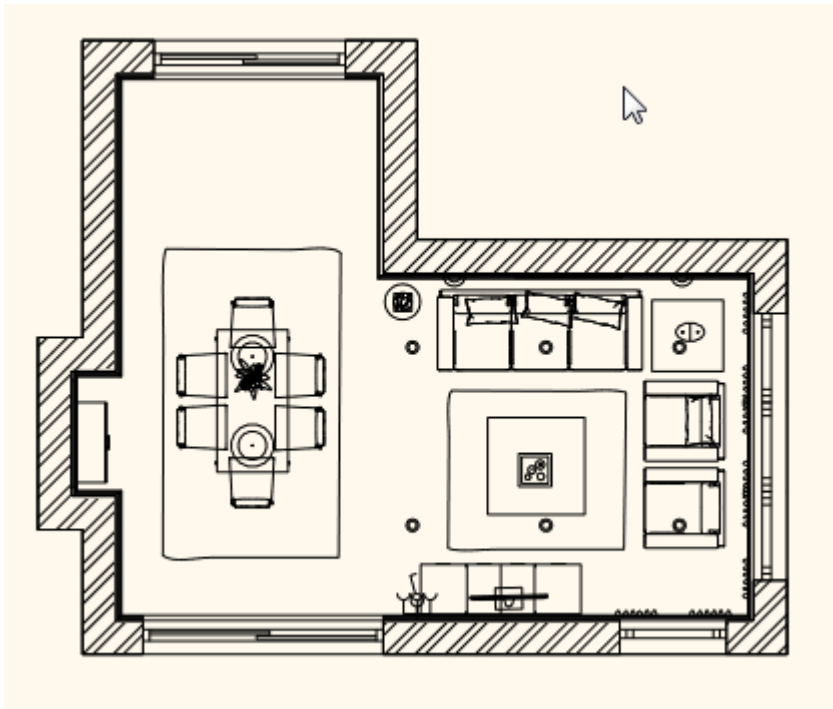
Elhelyezés 3D-ben

A következőkben egy gyertyát helyezünk el az asztalra, mindezt a közvetlenül a 3D modellben.

- Aktiválja a 3D ablakot.
- Válassza ki a gyertyát és dobja a 3D nézetbe.
Az ARCHLine.XP felismeri a 3D felületeket.
- Kattintson arra a felületre, amelyikre a tárgyat el kívánja helyezni.
- Mozgassa meg az kurzort és kattintson az elhelyezéshez.

Ezen lépések ismétlésével helyezzen újabb tárgyakat a 3D enteriőrbe.





1.9. Dokumentáció

Ezután a dokumentáció készítése következik.

Ehhez szükségünk van a méretezett alaprajzra és falnézetekre, esetleg a textúrázott alaprajzra.

1.9.1. Méretezés

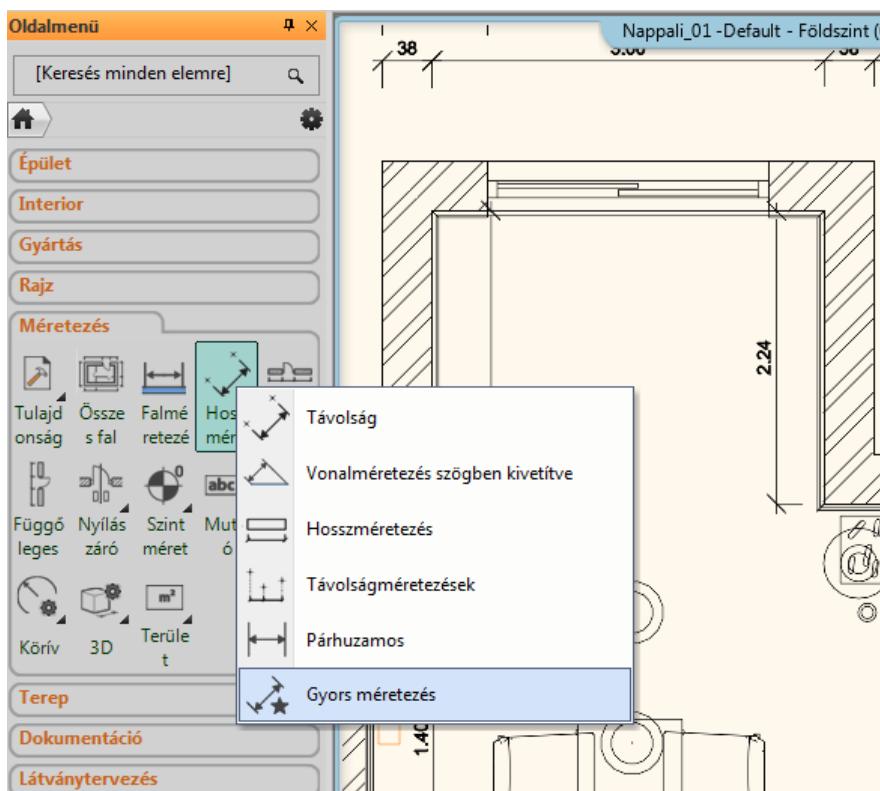
Eddig elkészítettük a helyiség bútorozott alaprajzát és 3D modelljét.

Ezután a dokumentáció készítés következik. Ehhez szükségünk van a méretezett alaprajzra és falnézetekre, esetleg a textúrázott alaprajzra.

Először a méretezéseket készítjük el.

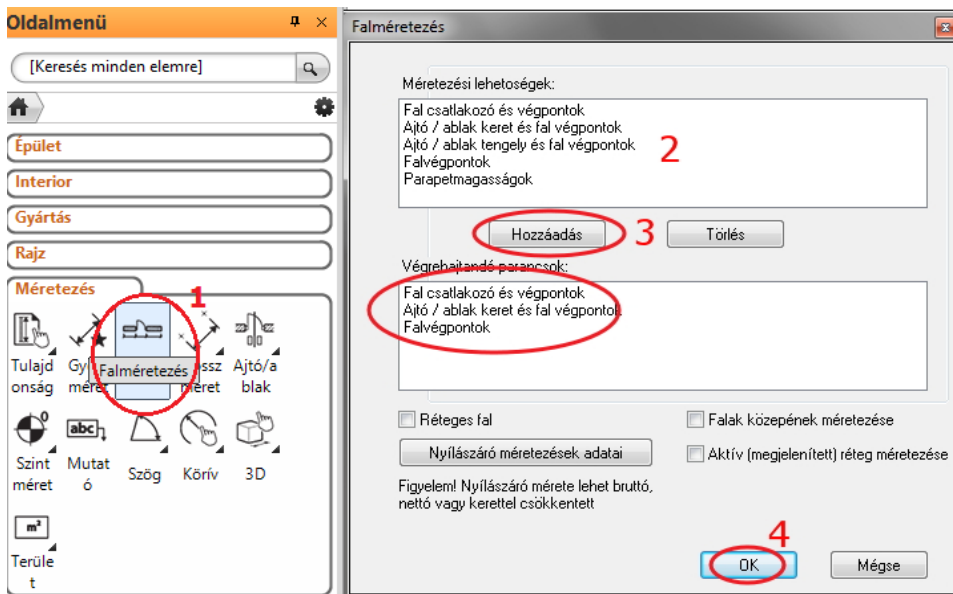
A „Gyors méretezést” akkor használjuk, ha egy-egy elem méretezésére van szükségünk. Pl. falhosszakra, bútor méretekre.

- Válassza ki az **Oldalmenü / Méretezés / Hosszméretezés / Gyors méretezés** utasítást (1).
Kattintson a méretezni kívánt elemre (2), majd helyezze el a méretvonalat (3).



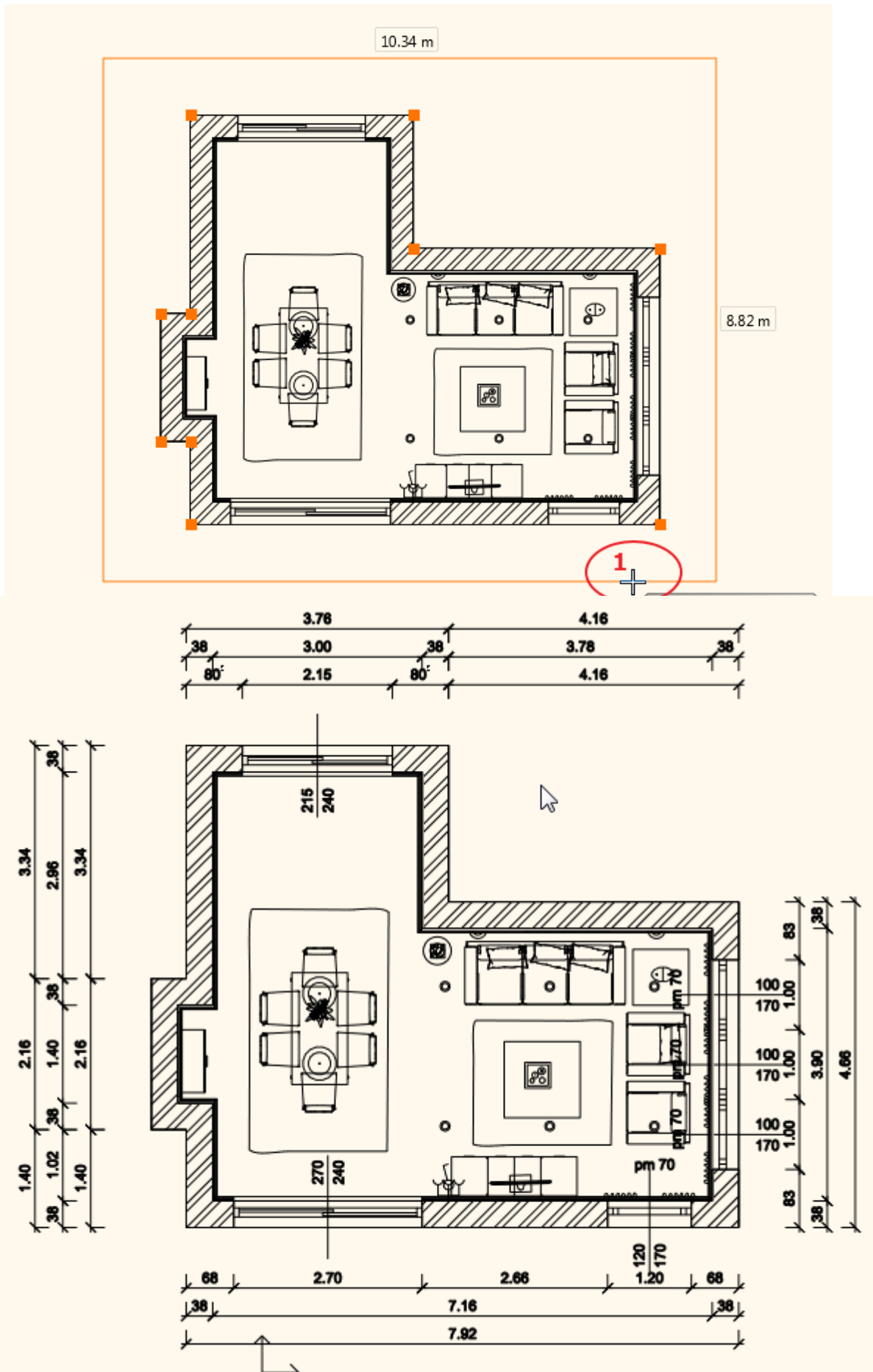
Ezután a fal és nyílászáró méretezéseket egy lépésben fogjuk elhelyezni a teljes terven.

- Válassza ki az **Oldalmenü / Méretezés / Falméretezés** utasítást (1).
- Válasszon a Méretezési lehetőségek közül.
- A kívánt méretezéseket adja hozzá a listához a képen szemléltetett módon (2,3).
- Majd fogadja el az OK gomb megnyomásával (4).



Ezután a fal és nyílászáró méretezéseket egy lépésben fogjuk elhelyezni a teljes terven. Az ablak bezárása után a helyiség kontúrja automatikusan kijelölődik. Csak a méretezés lánc helyét kell megadnunk.

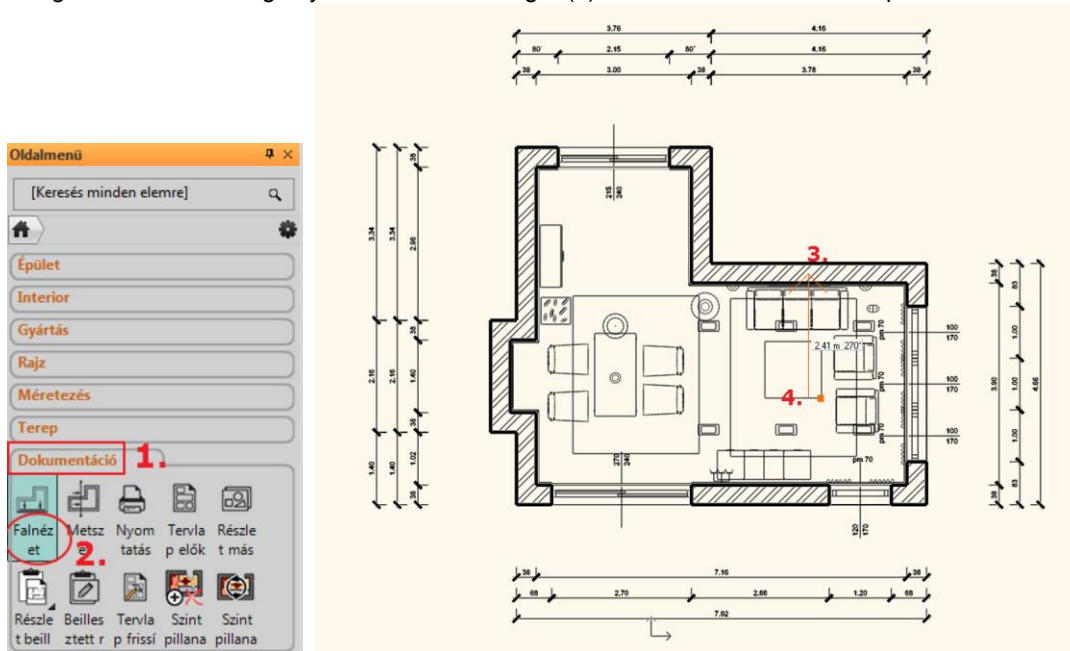
- Mozgassa az egeret az első méretezés lánc kívánt pozíciójába és kattintson (1). A méretezések követni fogják a rajz változásait. Újabbakat adhat a jelenlegiekhez, vagy törölhet a meglévők közül.



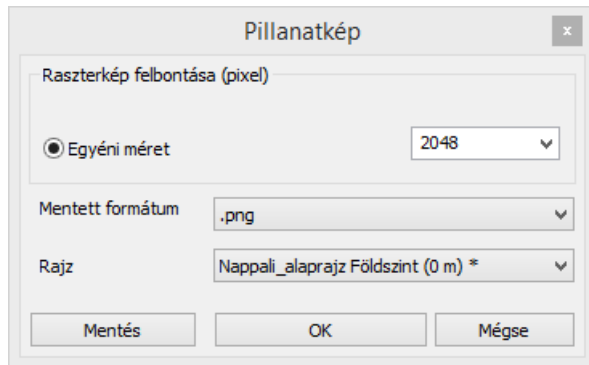
1.9.2. Falnézet

Készítsük el a textúrázott falnézeteket is.

- Válassza az **Oldalmenü / Dokumentáció / Falnézet** parancsot (1) (2).
- Kattintson a fal belső felére (melyről a falnézetet szeretné elkészíteni) (3).
- Mozgassa a narancssárga nyilat a kívánt távolságra (4). Ez a terület kék keretet kap.



- Nyomjon Enter-t.
- Megjelenik a Pillanatkép párbeszédablak. Kattintson az OK-ra.



A Pillanatkép ablakot lezárva a falnézet az alaprajzra kerül.
A kép szélére kattintva mozgassa azt a kívánt helyre.

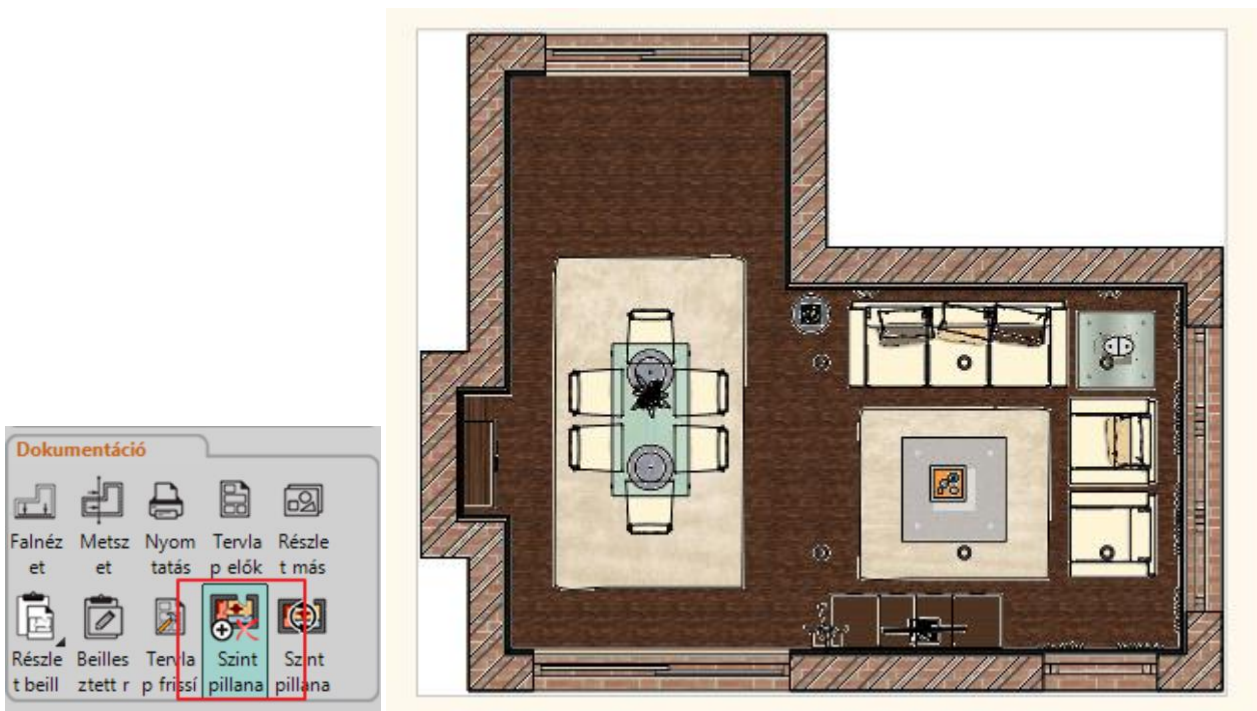


- Ismétlje meg a műveletet az összes falra.
- A méretezés parancs használatával méretekkel láthatja el a falnézeteket.

Alaprajzon színes nézet

Az alaprajzot textúrázva is megjelenítheti.

- Kattintson az Eszköztárban a **Dokumentáció/ Szint pillanatkép létrehozása** utasításra.
- Ezután a kurzorral kattintson az alaprajzba.
- Megjelenik az alaprajz textúrázva.

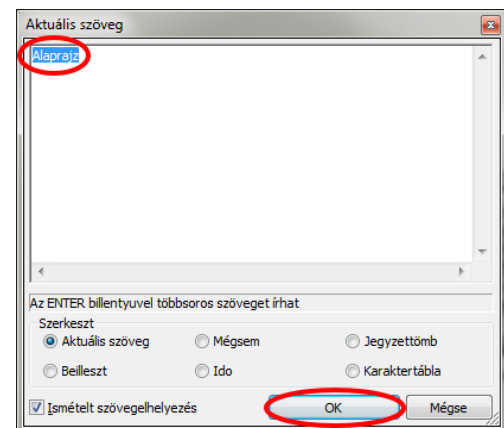
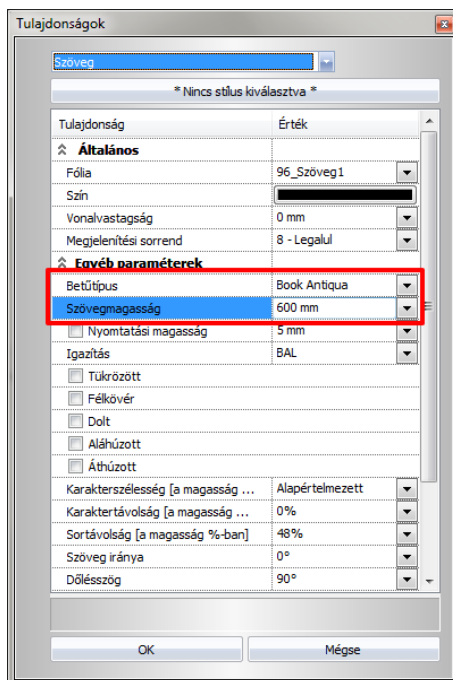


1.10. Nyomtatás

Feliratozás

A nyomtatandó méretezett alaprajzhoz készítsünk feliratot.

- A szöveg tulajdonságait előzetesen, az Oldalmenü / Rajz / Tulajdonságok / Szöveg pontban állíthatjuk be.
- A jelen példában a betűtípus Book Antiqua, a mérete pedig 600 mm.
- A paraméterek módosítása után kattinkjunk az OK gombra.
- A szöveg elhelyezéséhez válassza ki az Oldalmenü / Rajz / Szöveg / Szövegelhelyezés parancsot.
- A felugró párbeszédablakba írja be a megjeleníteni kívánt szöveget (Pl. Alaprajz). Majd nyomja meg az OK gombot.

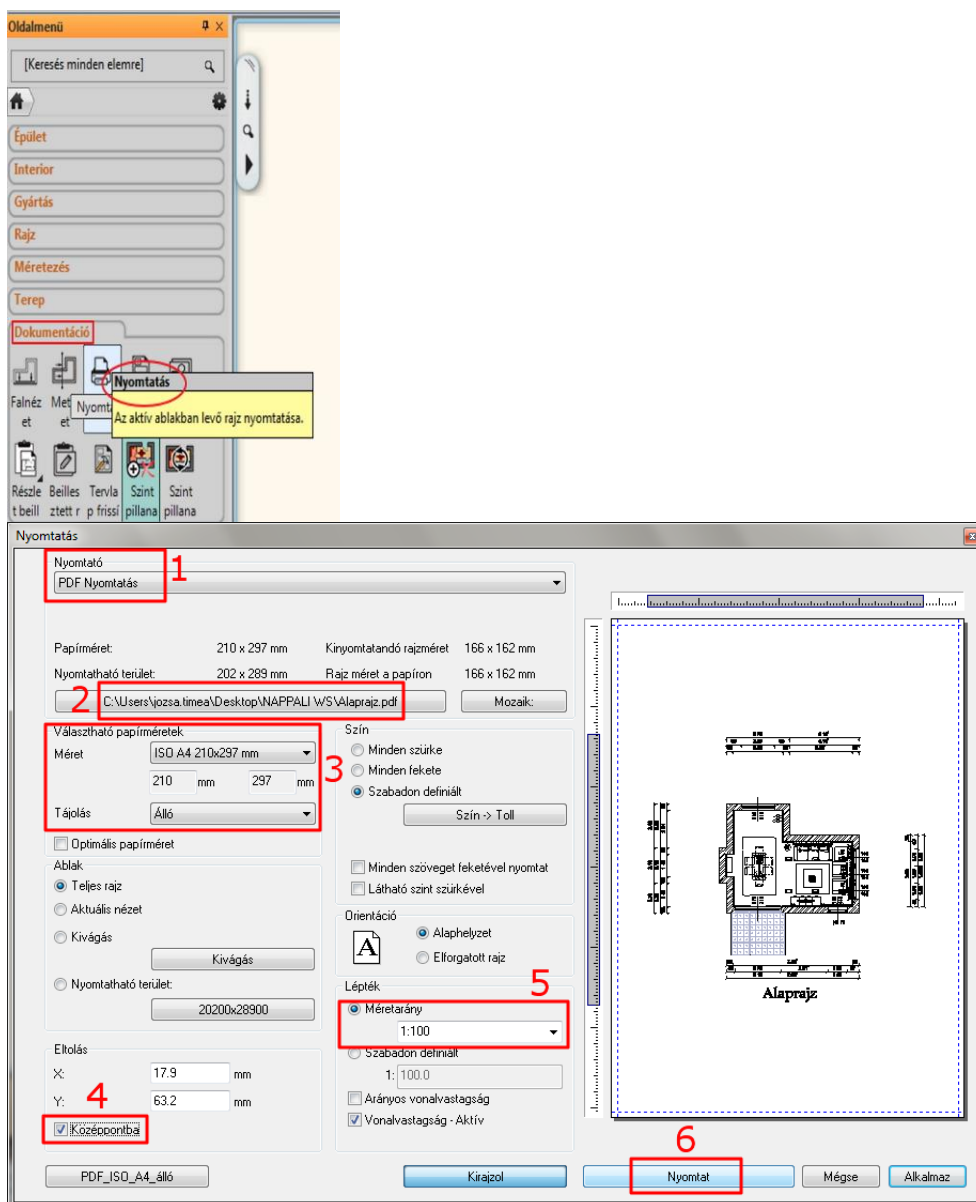


- Helyezze el a szöveget a kívánt helyre a területre kattintással.

PDF Nyomtatás

A rajzokat, pl. a fenti alaprajzot lehetősége van közvetlenül nyomtatni vagy PDF fájlba menteni.

A Nyomtatás parancs a Fájll menüből vagy az Oldalmenü / Dokumentáció utasításai közül választható ki.

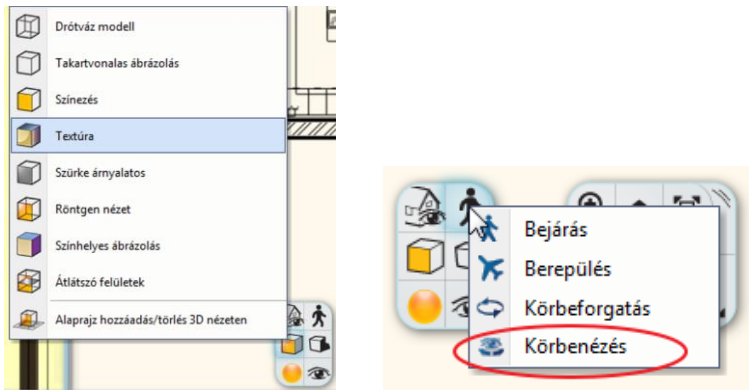


- (1) Válassza ki a PDF nyomtatás lehetőségét a nyomtatók közül.
- (2) Adja meg a PDF fájl elérési útját és nevét.
- (3) A papír méretének és tájolásának beállítása rendkívül fontos, hiszen többek között ennek a segítségével tudjuk elhelyezni a rajzot. Megadhatja a méretarányt és a lap közepére igazíthatja a tartalmat.
- (4) A rajz ideális elhelyezkedéséhez pipálja be a „Középpontba” lehetőséget. Ez a parancs a nyomtatandó rajzot az adott papír közepére helyezi el.
- (5) Határozza meg a rajz méretarányát, hogy a rajz teljes egészében a lapra férjen.
- (6) Nyomja meg a Nyomtat gombot. Egy új ablakban megjelenik a létrehozott PDF.

Perspektíva nézeteket vagy falnézeteket egyaránt lehetőség van nyomtatni a fentiek alapján.

1.11. Megjelenítés

A 3D ablakban többféleképpen jelenítheti meg a modellt. Eddig a színhelyes ábrázolást használtuk. Aktiválja a 3D-ablakot. Most a Textúrázott opciót választjuk, így a 3D modellben is egy realiztikusabb megjelenítést kapunk.



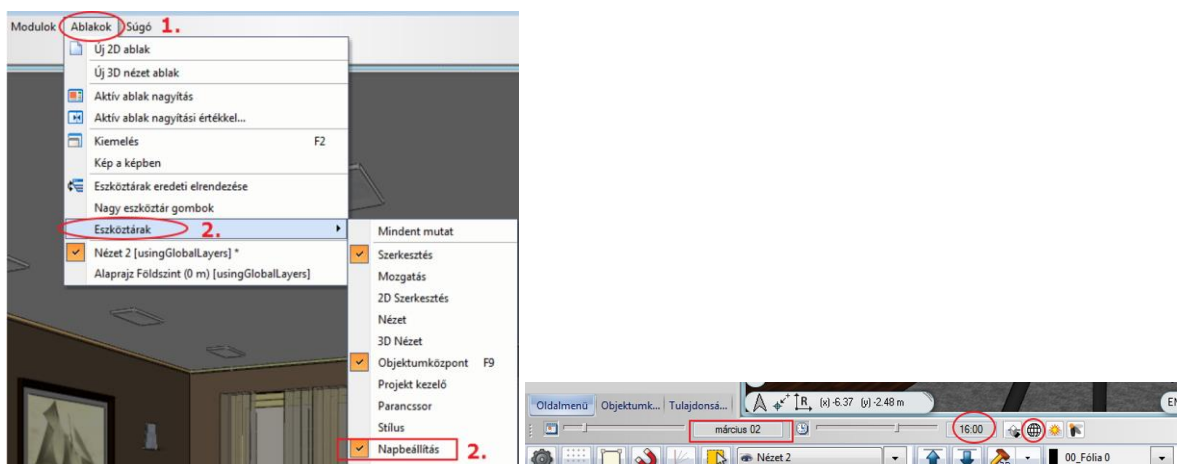
A perspektív ablakban beállítunk egy újabb nézetet, úgy hogy a kamera a helyiség közepén legyen. Ezután körbenézünk a modellben.



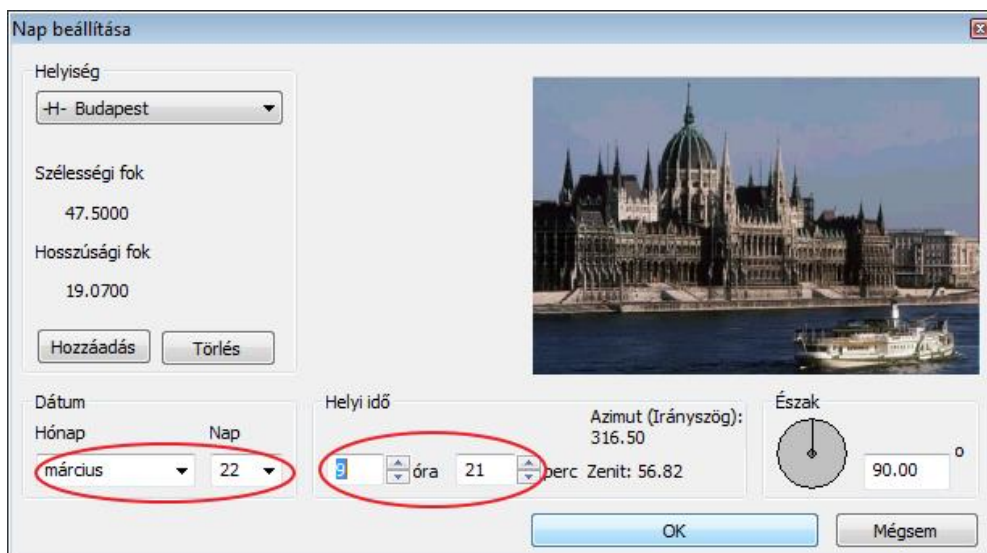
1.11.1. Árnyék

A 3D ablakban megjeleníthetjük az árnyékokat is. Ez egy kis előkészítést igényel.

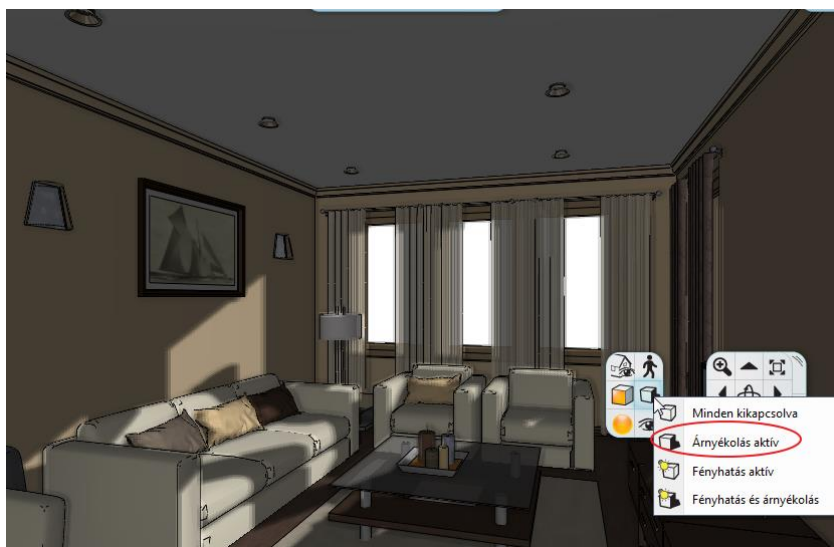
- Először is kapcsolja be a Napbeállítás eszköztárat. **Ablakok (1) / Eszköztárak (2) / Napbeállítás (3)**
- A Napbeállítás eszköztárról válassza a Nap beállítása ikont.



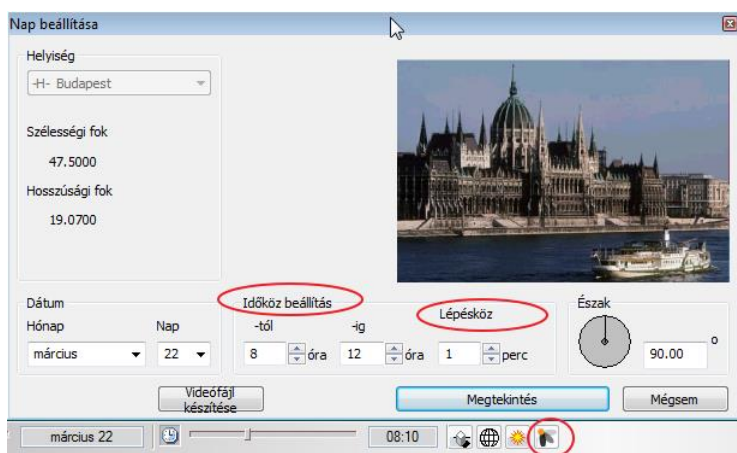
A pontos árnyékszámításhoz meg kell adni a helyet, a dátumot, az időt és az északirányt.



- A Navibarban az Árnyék ikonra kattintva a 3D modell a következőképpen fog kinézni:



Ha megadja az időintervallumot, akkor árnyék animációt is készíthet:



A 3D modellben a lámpák fényhatása is megjeleníthető.

- Kattintson a Navibarban az Árnyék – Fényhatás aktív ikonra.



1.11.2. Renderelés

Végezetül elkészítjük a Fotorealistikus renderelt képet.


A jó minőségű rendelt kép eléréséhez több renderinget kell készíteni, akár 10-15 képet is.

Javasoljuk, hogy először a renderinget alacsony felbontásban és a Kültéri – Gyors render módban készítse el.

- Kattintson a NaviBár Rendering ikonra, Különálló renderelés parancsra.

Fotorealistikus megjelenítés ✕

Felbontás	800x600 (SVGA)
Renderelés minősége	Kültéri - Gyors render
A fények forrása látható	<input type="checkbox"/>
Lámpafények megjelenítése	<input checked="" type="checkbox"/>
Napfény megjelenítése	<input checked="" type="checkbox"/>
Felületi egyenetlenség	<input type="checkbox"/>
Háttér	Panoráma
Panoráma	Hegyek a távolban
Panoráma iránya	0
Renderelt képek mentési útvonala	C:\Users\zoli\Documents\ARCHlineXP DRAW\...
Háttér világosság	5 Sötétebb, beltéri jelenetekhez



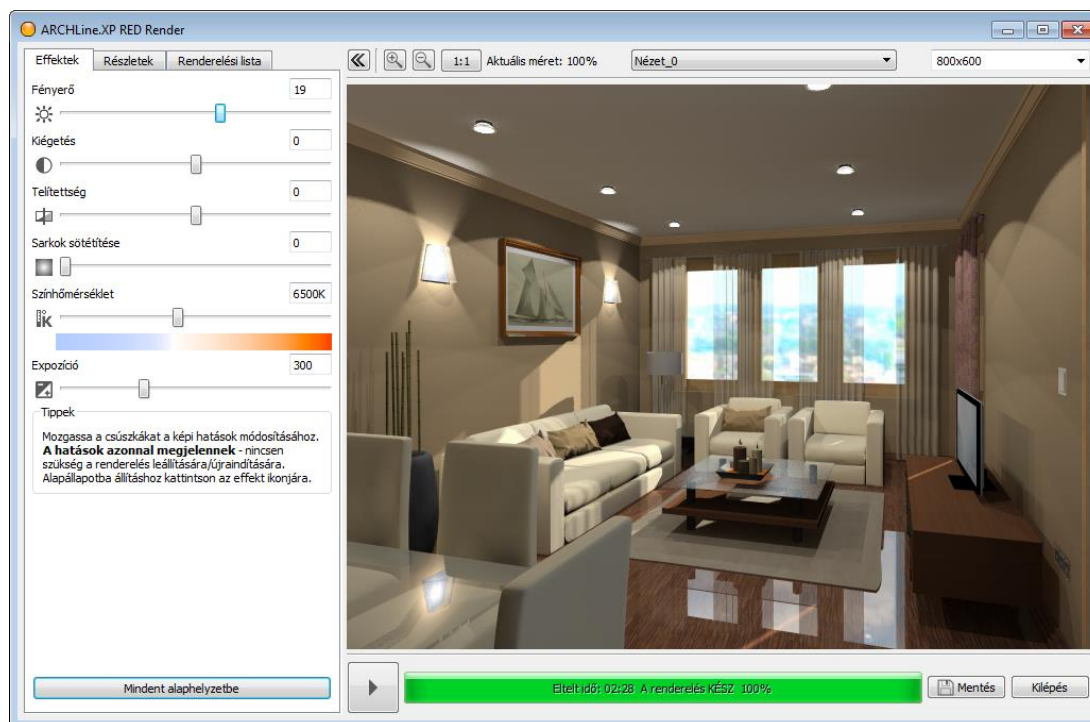
Renderelés indítása

A 3D háttér átemelése

Render felbontás kerete látható (be/ki)

Alapértelmezettre állít

Bezárás



A kapott eredmény alapján térjen vissza a modellhez és javítsa ki a hibákat. Ismétlje meg többször a folyamatot. Amikor elégedett a kép minőségével, készítsen újabb képet, most már jó minőségben a „Beltéri - Gyors render” módot használva.

Csak ezután válasszon nagy felbontást, majd újból rendereljen, hogy megkapja a végső változatot. Itt már hosszabb render időre kell számítani.

Ezt a módszert követve jelentős render időt takaríthat meg!

Amikor a rendering elkészült, mentse el az adott állapotot.

Módosítson az effekteken ha szükség van rá, majd mentse el újból a képet, így össze tudja hasonlítani a különböző változatokat.

