

ARCHLine.XP® 2018

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.

2018. *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.

Tartalom

1.	Felhasználói felület változások	5
1.1.	Megújult professzionális felhasználói felület:	5
1.2.	Indítás lap	7
2.	Új funkciók	10
2.1.	Utólagos szigetelés külső falakhoz	10
2.2.	Világító feliratok	11
2.2.1.	Világító felirat rajzolása	12
2.2.2.	Világító felirat gyors szerkesztése	12
2.2.3.	A világító felirat tulajdonságai	12
2.3.	Lámpákhoz rendelhető új paraméterek	13
2.4.	Világítási terv – lámpa kiállítások méretezése	14
2.5.	Álmennyezetbe süllyesztett spotok	15
2.6.	Renderelés IES alapú spotlámpákkal	16
2.7.	Szintek kezelése	16
2.8.	Automatikus Fal / Födém / Oszlop kapcsolatok	17
2.9.	Egyedi falrétégek profilozása	18
2.10.	Pontfelhők használata	18
2.11.	Homlokzatok	19
2.12.	Dinamikus rajz összehasonlítás	21
2.13.	Nyomtatási sor	22
2.14.	Kitakaras sokszög	22
2.15.	Új beépített nemzetközi elemkönyvtárak: BIMObject, Cadenas, Synchronia	23
2.16.	Új ARCHLine szerkesztő mód	25
2.17.	Alaprajz hozzáadás 3D nézeten	25
2.18.	Hibabejelentés	26
3.	Stílusok	27
3.1.	A stílusok használata	27
3.2.	Stílusok használata	29
3.2.1.	Új stílus létrehozása	29
3.2.2.	Stílus aktiválása	30
3.2.3.	Stílus módosítása, átnevezése, törlése	30
3.3.	Stílusok kezelése a Tulajdonságpanelen	31
3.4.	Hogyan lehet áthelyezni stílusokat a projekt a Projekt stíluscsomagból a Felhasználói (saját) stíluscsomagba?	31
3.5.	Hogyan mozgathatunk egyes stílusokat más számítógépre?	32
3.6.	Felhasználói szinten tárolt összes stílus exportálása	32
3.7.	Hogyan tud Felhasználói stíluscsomagokat importálni?	34
3.8.	Műveletek Betölthető Stíluscsomagokkal	35
3.9.	Objektumok, anyagok, beállítások importálása korábbi ARCHLine.XP verziókból	36
3.10.	Egyedi beállítások alapértelmezetté tétele	37
3.11.	Gyári beállítások visszaállítása	38
3.12.	Fóliák törlése az alapértelmezett beállításokból	38
4.	Egyebek	40
4.1.	Marker fejlesztések	40
4.2.	Markerek elhelyezkedése	40
4.3.	Burkolat kiterítés megjelenítése 2D-ben színezett burkolólapokkal vagy kontúrvonalakkal	40
4.4.	Objektum összetettség kijelzése az Objektumközpontban	40
4.5.	Javított csoportmunka	41
4.6.	4K skálázható kezelőfelület	42
4.7.	Tervlap 1:25 lépték	42
4.8.	Teljes környezet költöztetés	42
4.8.1.	Környezeti csomag készítése	43
4.8.2.	Környezeti csomag importálása	43
4.9.	Lépcső 2D szimbólum szerkesztése	44
4.10.	Lépcső 2D visszaállítása	44
4.11.	Stílusok közvetlen elérhetősége a Tulajdonságkezelőben	44
4.12.	Függőnyfal előlnézeti profiljának szerkesztése	45
4.13.	Függőnyfal osztás térköz	46
4.14.	Virtuális bejárás animáció készítése a bejárás rögzítésével	46
4.15.	Heliodon: a Nap irányának tetszőleges mozgatása	46

4.16.	A program alapértelmezett beállításainak átállítása.	47
4.17.	Rajzi ablak fejléc: aktív ablak nagyítása parancs.....	47
4.18.	Vázás falszerkezet vázelemeinek sokszorozása	47
4.19.	Tetőformák létrehozása közvetlen paranccsal.....	48
4.20.	Állapotsor: Rajzok listája.....	48
4.21.	Állapotsor: Benapozás és tájolás parancsok	48
4.22.	Új 3D forgatási, tükrözési parancsok a főtengely nyíl markerek menüjében.....	49
4.23.	PDF import parancs kijelöli az importált elemeket és alkalmazza rájuk az optimális nagyítás	
parancsot	49	
4.24.	Opciók párbeszédablakban megszüntetett beállítások:	49
4.25.	Új kültéri árnyékoló párbeszédablak 3D előnézetrel	49
4.26.	Videokártya felismerés megszünt	50

Megjelent az ARCHLine.XP 2018

Ismerjük a felhasználóinkat. Tudjuk, mire van szükségük. Ezért az ARCHLine.XP 2018 fejlesztése során elsődleges cél a hatékonyság növelése és a könnyű kezelhetőség volt a kezdő és haladó felhasználóknak egyaránt.

Intelligens tervezői eszközök és professzionális felhasználói felület. Ezeket biztosítjuk tervezőinknek 2018-as újdonságainkkal.

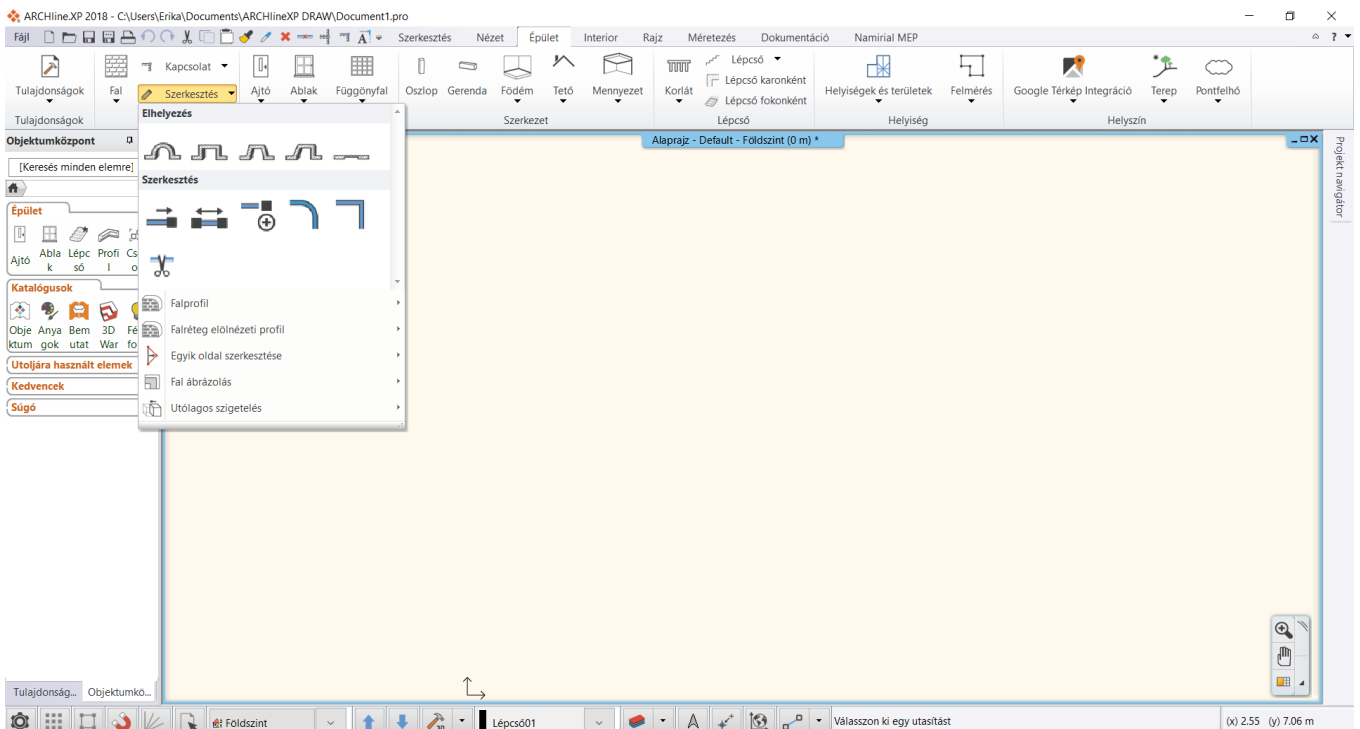
1. Felhasználói felület változások

1.1. Megújult professzionális felhasználói felület:

Menüszalag

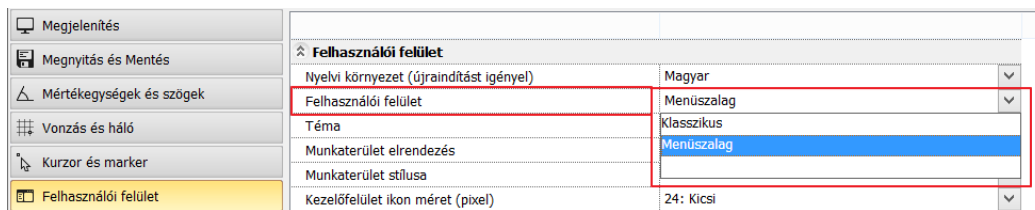
Az ARCHLine.XP 2018 felhasználói felületének legfontosabb új eleme a manapság kvázi szabvánnyá lett menüszalag.

A program felső részén elhelyezkedő menüszalag mindig az aktuális munkafolyamathoz igazodó tartalommal jelenik meg. A menüszalag csoportosítva biztosítja a parancsokat és az ARCHLine.XP korábbi verzióiban fellelhető menük és eszköztárak elsődleges helyettesítője.



Alapértelmezettként a menüszalag bekapcsolt állapotban van.

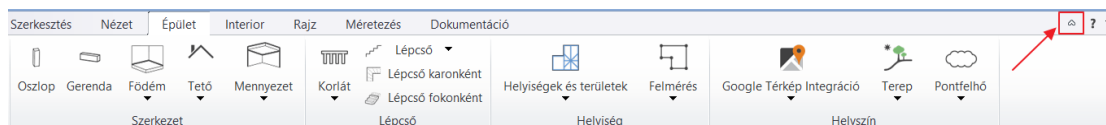
Az ARCHLine.XP 2018 programban a hagyományos „klasszikus” menü és eszköztár továbbra is elérhető, és a Fáj - Opciók - Felhasználói felület panelon lehet visszaállni a régi rendszerre.



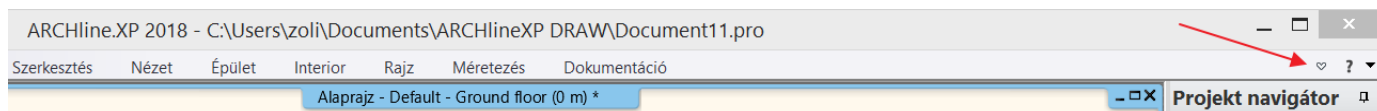
A menüszalag kisméretűvé alakítása

Növelni lehet a rajzterületet a menüszalag kisméretűvé alakításával. A menüszalag összecsuksakor csak a menüszalag lapfülei maradnak láthatóak. Kattintson a jobb felső sarokban a menüszalag kisméretűvé alakítása felfelé álló nyílra.

A lapfülekre kattintáskor a menüszalag átmenetileg kinyílik és választhat az elérhető parancsok közül. A parancsra kattintás után a menüszalag automatikusan összecsuksodik.

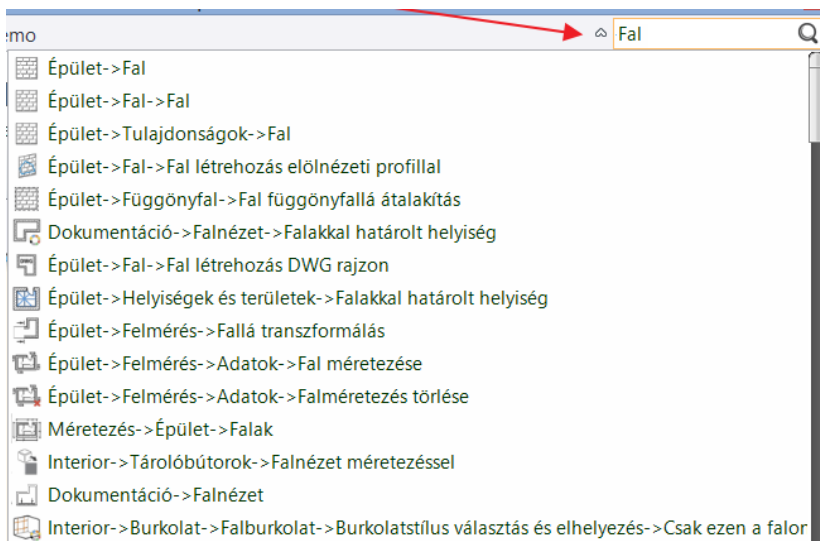


A menüszalag ismételt megjelenítéséhez kattintson újra a most már lefelé álló nyílra.



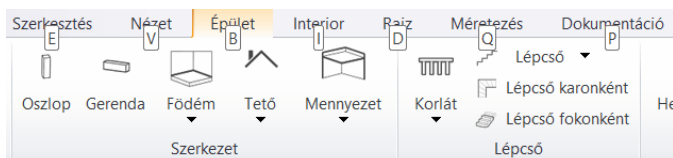
Keresés a menüszalag parancsai között

A kereső mezőbe irt szöveg részlet alapján az összes parancs listája megjelenik amelyik tartalmazza a megadott szó töredékét. A lista elemére kattintva a kiválasztott parancs elindul. A lista elemei fölé húzva az egeret, megjelenik az adott parancshoz tartozó elemleírás (helyi sűgó).

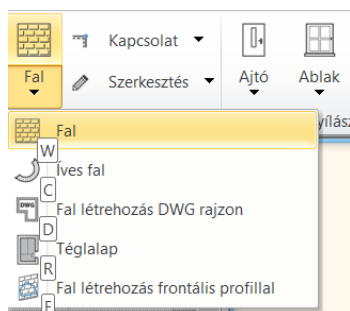
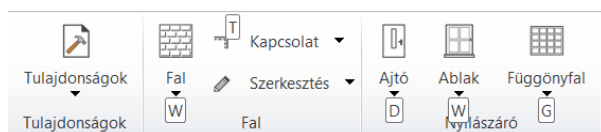


A menüszalag billentyűparancsai

Az Alt billentyű lenyomásakor apró betűk, úgynevezett billentyűtippek jelennek meg a menüszalag lapjai és parancsai mellett.



Ezekkel a betűkkel az Alt billentyű lenyomása után lehet a menüszalag parancsait elindítani. Példa: az Alt , B billentyűkombinációt egymás után lenyomva megnyílik az Épület lap, majd a W billentyű lenyomásával az Épület / Fal menübe léphet. Itt a W újra megnyomásával elindítja a Fal rajzolása parancsot.



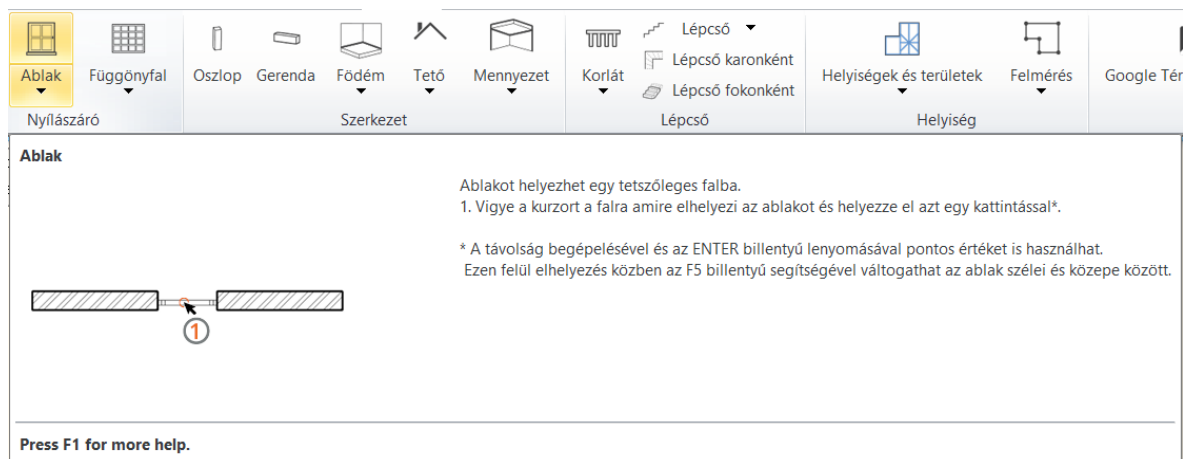
Az Alt billentyű ismételt lenyomásával eltűnnek a billentyűtípek.

Alparancsok

A menüszalag lapjain a lefelé álló nyílra kattintva megjelennek a lenyíló menük és választhat az elérhető parancsok közül.

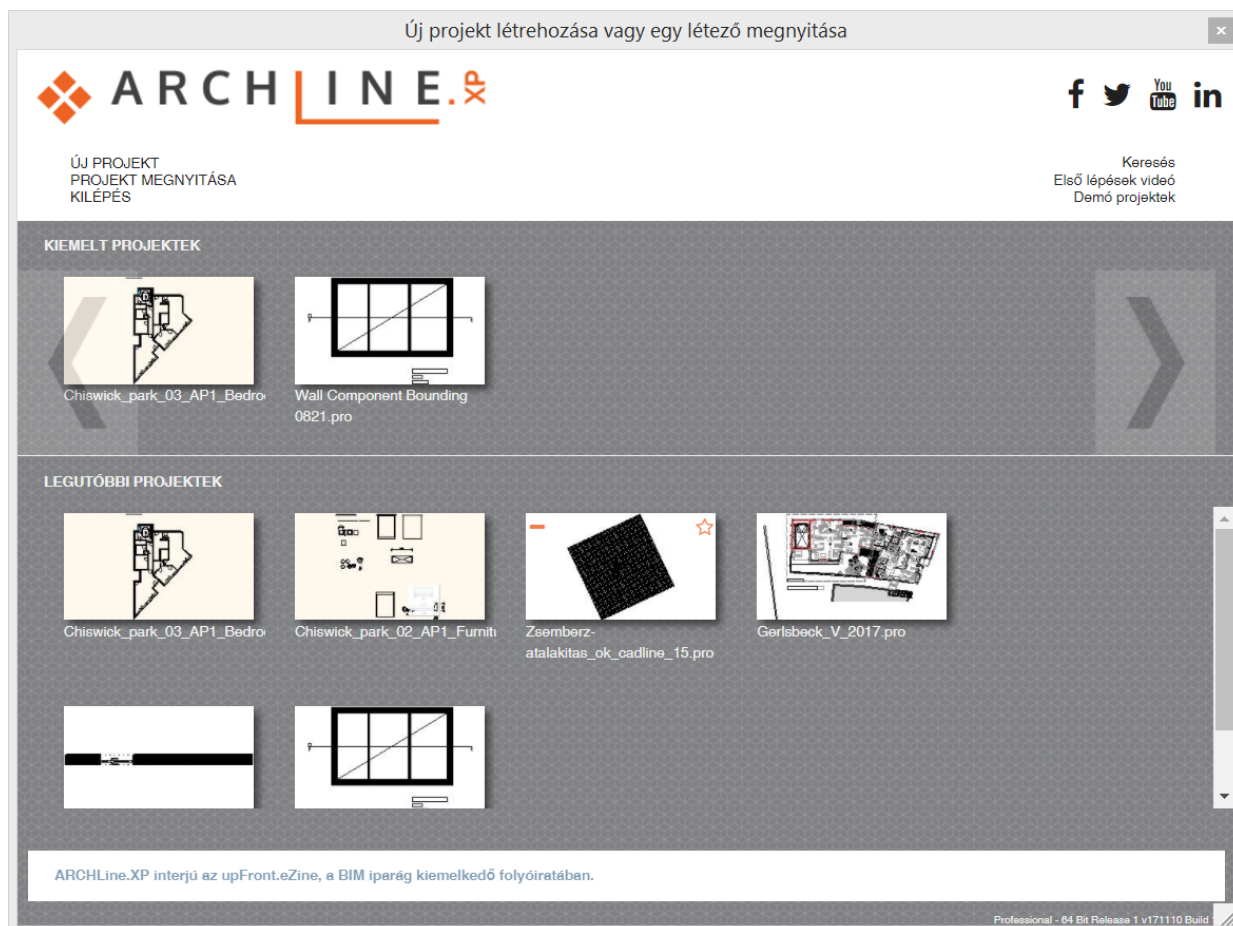
Elemleírás (helyi súgó)

Annál az elemnél, amely felett az egérmutató rövid ideig nem mozdul, megjelenik az elemleírás, amely grafikával és rövid leírással segíti a parancs megértését.



1.2. Indítás lap

Az Indítás lap a program indulásakor jelenik meg és hozzáférést biztosít különböző kezdeti műveletekhez, a kiemelt projektekhez, a legutóbb megnyitott projektekhez, valamint az online elérhető információkhoz.

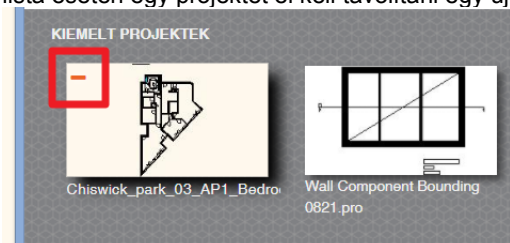


Az Indítás lap felső csoportjában a következő lehetőségek jelennek meg:

- ❖ Új Projekt létrehozása: Létrehoz egy új üres projektet.
- ❖ Projekt megnyitása: Megnyitja a Fájl kiválasztása párbeszédpanelt.
- ❖ Kilépés: Kilépés a programból
- ❖ Keresés: Projektek keresése
- ❖ Első lépések video: online szolgáltatás a tanulás megkönnyítésére
- ❖ Demo projektek: letölthető példa projektek

Kiemelt projektek

A **Kiemelt projektek** csoportban a kitűzött projektek közül lehet választani. A kitűzött projekt mindaddig a listában marad, amíg a bal felső sarokban található **piros mínusz (-)** ikonra kattintva eltávolítjuk. Ilyenkor átkerül a **Legutóbbi projektek** listába. A Kiemelt projektek lista maximum 5 elemet tartalmazhat. Megtelt lista esetén egy projektet el kell távolítani egy új projekt elhelyezése előtt.



Legutóbbi projektek

A legutóbb használt fájlok listája. A kép bal oldalán található **piros mínusz mínusz (-)** ikonra kattintva a fájl lekerül a listáról. A jobb oldalon található **csillag (*)** gombra kattintva a fájl átkerül a **Kiemelt projektek** listára. A lebegő menüben a fájl elérési útvonala, utolsó módosítása és mérete jelenik meg.



Értesítések

Megjeleníti a termékkel kapcsolatos aktuális híreket, a termékfrissítésekre, a próbaidőszakra vonatkozó és egyéb fontos értesítéseket. Ha egynél több értesítés található, akkor az értesítések egymást követve jelennek meg. Ha van internetkapcsolat, az értesítésekre kattintva a releváns weboldal jelenik meg.

ARCHLine.XP interjú az upFront.eZine, a BIM iparág kiemelkedő folyóiratában.

2. Új funkciók

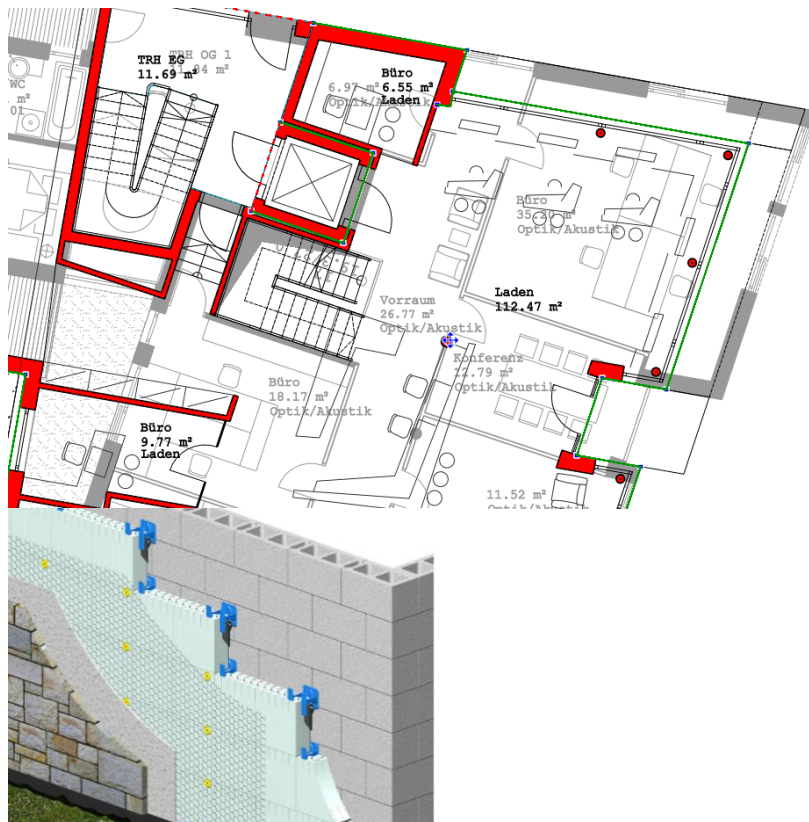
2.1. Utólagos szigetelés külső falakhoz

A paranccsal utólagos szigetelést lehet külső falakhoz hozzáadni.

A parancs elindítása után a program automatikusan kikeresi a külső falakat.

A ZÖLD vonalakkal jelölt falakhoz új szigetelési rétegeket lehet hozzáadni. A zöld vonalra kattintva az adott falat ki lehet venni a listából, ami PIROS-ra vált.

A parancs helye: **Épület- Fal – Szerkesztés – Utólagos szigetelés**



Ezután a megjelenő dialógban lehet megadni az utólagos szigetelés rétegrendjét, ami hozzáadódik a kiválasztott falak rétegrendjéhez.

Falrétegek

Összvastagság: 13 cm

U-érték: Fontos hőtechnikai paraméterek hiányoznak - kérjük ellenőrizze az anyag

Fal külső felület

Réteg	Funkció	Anyag	Vastagság	Alap magasság	Magasság	Szafozás	Név	Réteg végz...	3D m...
1	Vakolat	Standard Material	1 cm	0 cm	270 cm	Hőszigetelés	Insulation / Air	Előző réteg	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Szigetelés, légréteg	Standard Material	12 cm	0 cm	270 cm	Hőszigetelés	Insulation / Air	Előző réteg	<input checked="" type="checkbox"/>

Fal belső felület

↑
↓
+
×

Nincs stílus

Rétegvonal

R.	Szín	Szélesség
1	<div style="width: 15px; height: 10px; background-color: black;"></div>	0 mm
2	<div style="width: 15px; height: 10px; background-color: black;"></div>	0 mm

OK
Mégse

2.2. Világító feliratok

A világító felirat a dekorációs világítás gyakran alkalmazott megoldása.

A világító felirat szerkesztése gyors és rugalmas. A világító felirat 2D-ben és 3D-ben is megjelenik.

A parancs helye: **Interior – Világítás –Világító felirat**

- ❖ A paranccsal gyorsan és egyszerűen lehet tetszőleges sík felületen világító feliratokat elhelyezni.
- ❖ Alkalmazható külső, belső világításként, háttérvilágításként, tetszőleges színben és fényerővel.
- ❖ A felirat szövege egyszerűen szerkeszthető.





2.2.1. Világító felirat rajzolása

- Indítsa el az **Interior – Világítás – Világító** felirat parancsot.
- Adja meg a felirat szövegét a megjelenő dialógban.
- Kattintson a 2D rajz vagy a 3D modell azon síkjára, ahol elhelyezi a Világító feliratot.
- Adja meg a kezdőpontot és a felirat irányát.
- Adja meg a Világító felirat vastagságát.
- A rajzolást követően megjelenik a Világító felirat tulajdonságablaka és beállíthatja a Világító felirat tulajdonságait.

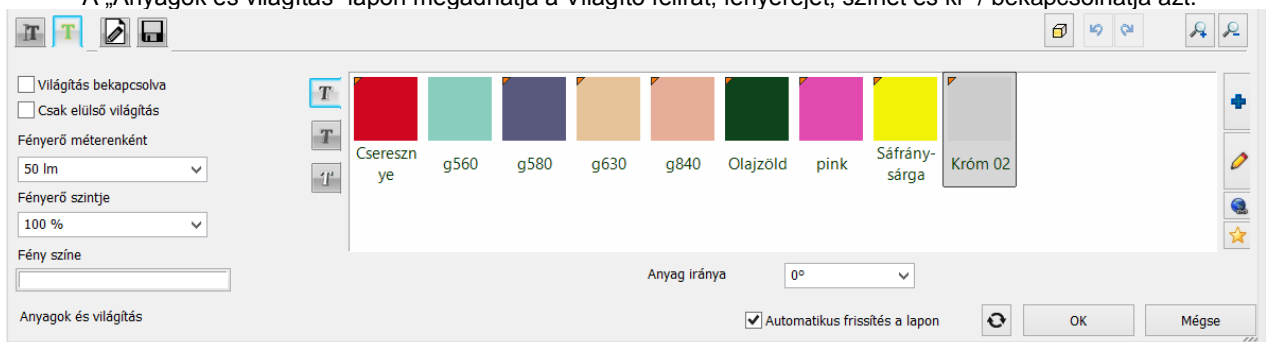
2.2.2. Világító felirat gyors szerkesztése

Kattintson a Világító felírra. A szöveg kék markerrel jelenik meg. Módosíthatja a kék markerrel jelölt szöveget, ha rákattint és begépel az új tartalmat, majd Entert nyom.

2.2.3. A világító felirat tulajdonságai

2.2.3.1. Anyagok és világítás paraméterek

A „Anyagok és világítás” lapon megadhatja a Világító felirat, fényerejét, színét és ki- / bekapcsolhatja azt.



Világítás bekapcsolva

Engedélyezze a "Világítás bekapcsolva" opciót a Világító felirat fényének bekapcsolásához.

Csak elülső világítás

A Világító felirat fénye csak az első síkhoz rendelődik hozzá, a felirat test része nem bocsát ki fényt.

Fényerő méterenként

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

Fényerő

Meghatározhatja a fényerő módosítására szolgáló értéket. 100% az eredeti fényerővel megegyező fényerőt állít 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 Világító felirat fényerejének beállításához.

Fény színe

Tetszőleges színt választhat a Világító felirat fényének színeként.

Kattintson a gombra és válasszon egye színt a megjelenő színtáblából.

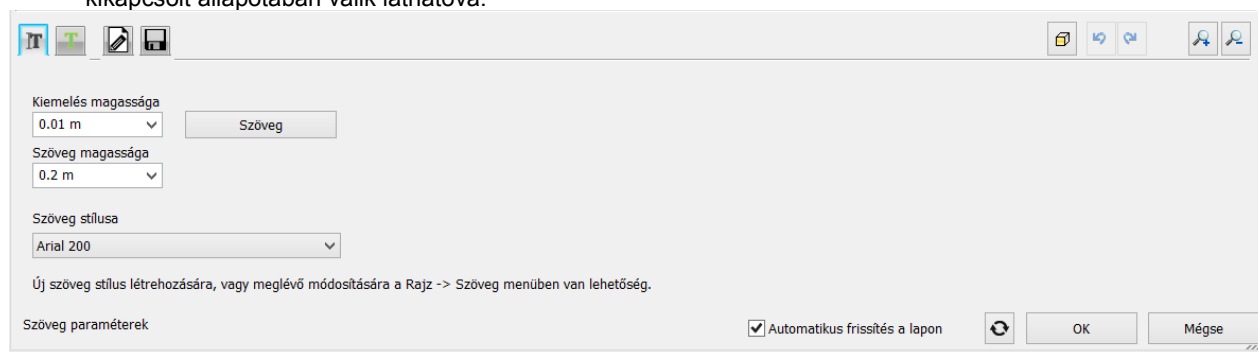
Felirat anyaga

A felirathoz három anyag rendelhető, a test anyaga, és az első és hátsó sík anyaga.

Ezek a Világító felirat kikapcsolt állapotában válnak láthatóvá.

2.2.3.2. Szöveg paraméterek

A felirat szövege és a szöveg tulajdonságait lehet ezen a panelon szerkeszteni. Ez utóbbi a LED szalag kikapcsolt állapotában válik láthatóvá.



Kiemelés magassága

A Világító felirat vastagsága állítható be itt.

Szöveg magassága

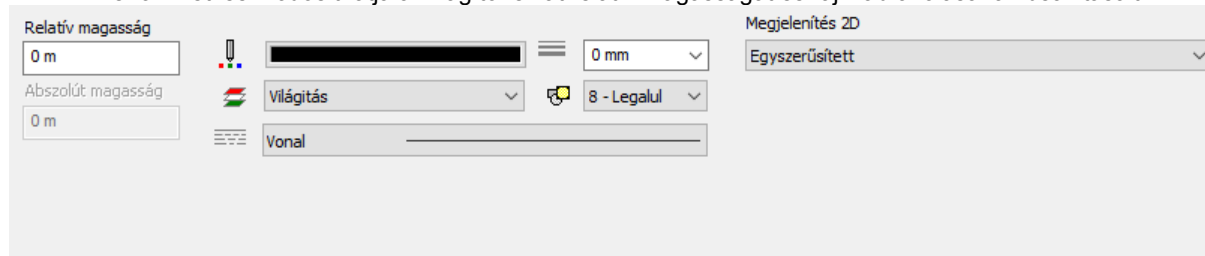
A Világító felirat szöveg mérete állítható be itt.

Szöveg stílusa

A Világító felirat szöveg stílusa állítható be itt.

2.2.3.3. Általános beállítások

Ellenőrizheti és módosíthatja a Világító felirat relatív magasságát és rajzi ábrázolásának beállításait.



2.3. Lámpákhoz rendelhető új paraméterek

Új paraméterekkel bővült a Lámpák leírása.

- ❖ **Rögzítési magasság:** Ez az érték határozza meg a lámpa magasságát.
- ❖ **Fény középpont magasság:** ha egy pontszerű fényforrás van, akkor annak magassága, ha több vagy nem pontszerű, akkor elméleti érték, amit kézzel kell megadni.
- ❖ **Rögzítés helye:** Mennyezet, Fal, Asztal, Álló

- ❖ **Rögzítés módja:** Függő, Síkon fekvő
- ❖ **Szabályozható fényerő:** Igen/Nem: Lehet-e változtatni a fényerőt, ha Nem akkor a fényerő szintje nem állítható
- ❖ **Watt :** A lámpa fogyasztása wattban
- ❖ **Luminous flux (fényáram):** a fényforrások összesített lumen értéke.
- ❖ **BIM paraméterek:** a fenti értékek BIM paraméterekként is megjelennek

Objektumok / Világítás / Fali lámpák

[<<Vissza](#)

Modular Trapz

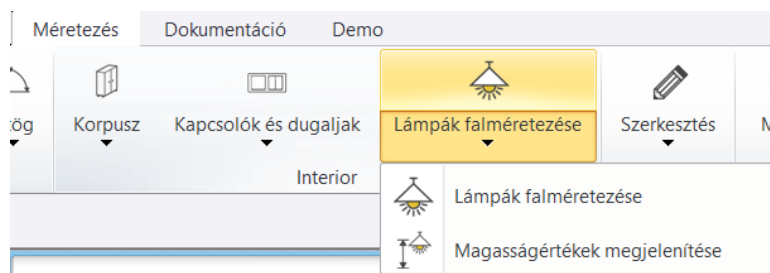
[Előző](#)
[Következő](#)
[Ugrás a kategóriába](#)

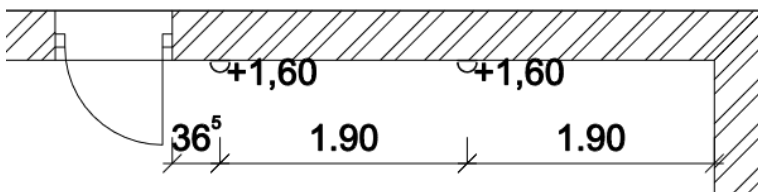


Részletek	
Paraméterek	Érték
Magasság:	0.18 m
Szélesség:	0.152 m
Mélység	0.102 m
Relatív magasság	0 m
Objektum bonyolultsága	Mini
Rögzítési magasság	0 m
Fény középpont magasság	* Különböző *
Szabályozható fényerejű	<input type="checkbox"/>
Watt	22 W
Luminous Flux	1200 Lm
Rögzítés helye	Mennyezet <input type="button" value="v"/>
Rögzítés módja	Mennyezeti lámpa <input type="button" value="v"/>
Kategória	Kompakt fénycső
Típus	Pontszerű
Gyártó:	Modular

2.4. Világítási terv – lámpa kiállítások méretezése

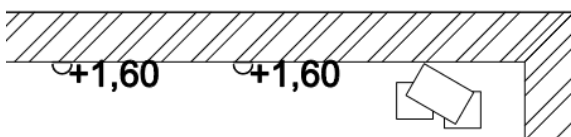
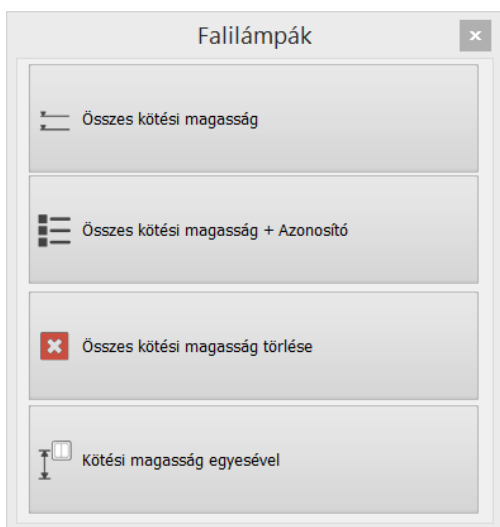
Fali lámpák tengely méretei, falhoz, nyílásokhoz viszonyítva méretezhetők.
A parancs helye: **Méretezés – Lámpák falméretezése**





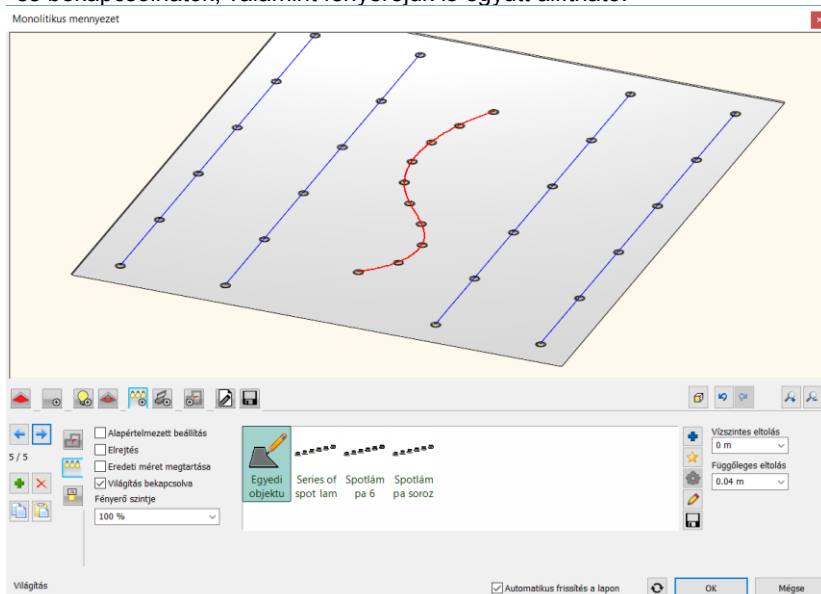
Lámpák kötési magasság méretezése.

A parancs helye: **Méretezés – Lámpák falméretezése – Magasságértékek megjelenítése**



2.5. Álmennyezetbe süllyesztett spotok

Az ARCHLine.XP 2018-ban lehetőség van az álmennyezetbe helyezett lámpacsoportok mennyezetbe süllyesztésére és kivágására. Ezt az álmennyezet tulajdonságai között egy új fülön tudjuk állítani, ahol kiválaszthatunk egy profilt, mely alapján a program kivágja a lámpák alatt a mennyezetet. A lámpacsoportok együtt ki- és bekapcsolhatók, valamint fényerejük is együtt állítható.



2.6. Renderelés IES alapú spotlámpákkal

Az ARCHLine 2018-ban a spot fények fénykúpjának lineáris intenzitás eloszlását valós IES fénykibocsátás váltja fel.

A helyettesítő IES fényterképpel valóság hűbb fotó realiztikus képek keletkeznek.



2.7. Szintek kezelése

A BIM követelmények szerint a szintszerkezethez kötött magasság paraméterek kibővültek az építészetben alkalmazott jellegzetes magasság beállításokkal.

Minden szinthez meg lehet adni az alábbi paramétereket:

Szintmódosítás

Szá...	Név	Szintmagasság	Magasság	Állapot	Szinteltolás	Paraméterek
3	2. szint	6 m	3 m	Kikapcsolt	0 m	
2	1. szint	3 m	3 m	Kikapcsolt	0 m	
1	Földszint	0 m	3 m	Aktív	0 m	Szerkeszt
0	Pincszint	-3 m	3 m	Kikapcsolt	0 m	

Default

Név	Magasság különbség
BSz - Burkolat szint	0.05 m
TT - Teherhordó réteg teteje	0 m
TA - Teherhordó réteg alja	-0.3 m
ÁM - Álmennyezet	2.6 m
BT - Burkolat túlnyúlás	-0.35 m
SzM - Szintmagasság	3 m

Másolás Beillesztés

☒ Környezeti szint látható

Tengerszint feletti magasság m-ben

0 m

OK Mégse

Név	Rövidítés	Leírás
Burkolat szint	BSz	Járófelület magassága a szint 0 értékéhez képest
Teherhordó réteg teteje	TT	Födém teherhordó réteg felső magassága a szint 0 értékéhez képest
Teherhordó réteg alja	TA	Födém statikai elem alsó magassága a szint 0 értékéhez képest
Álmennyezet	ÁM	Álmennyezet alsó szintjének magassága a szint 0 értékéhez képest
Burkolat túlnyúlás	BT	Külső falréteg lelógása a szint 0 értékéhez képest
Szintmagasság	SzM	Szintmagasság

Fontos tudnivaló, hogy egy új szint megadása esetén a magasság paraméterek az aktív szintről öröklődnek az új szintre.

Az eggyel feljebb levő szintre történő hivatkozások:

(N+1) FF - Burkolat szint

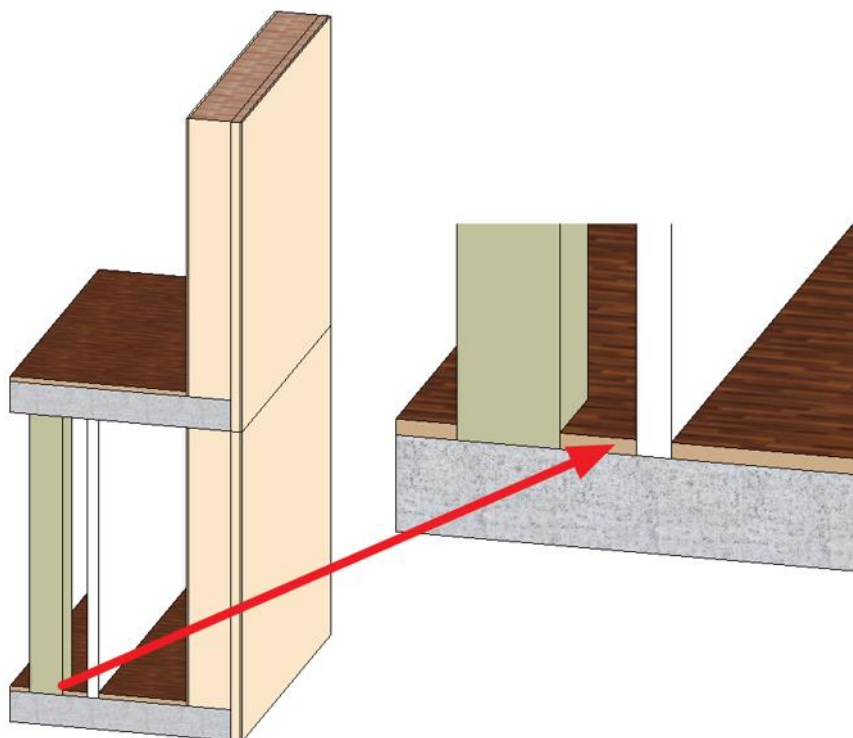
(N+1) TS - Teherhordó réteg teteje

(N+1) BS - Teherhordó réteg alja

(N+1) LE - Burkolat túlnyúlás

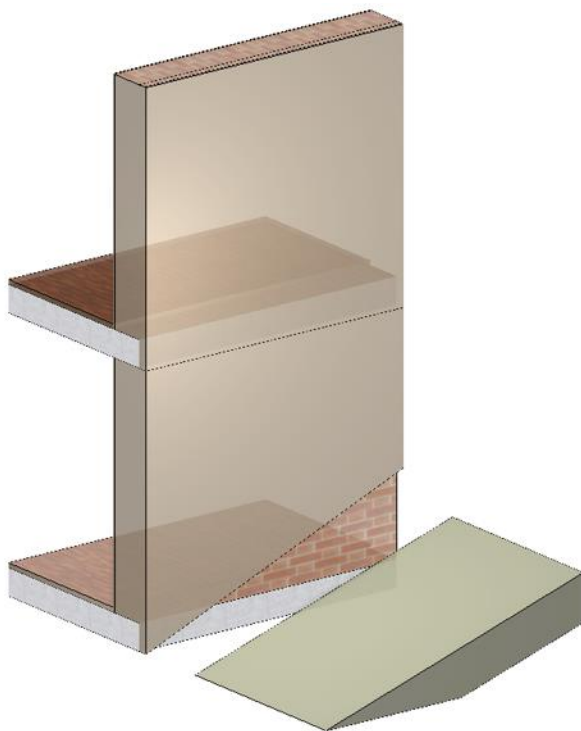
2.8. Automatikus Fal / Födém / Oszlop kapcsolatok

A fal / födém / oszlop kapcsolatok automatikusan egy lyukat hoznak létre a födémén, amikor a 3D kiterjedéssel összeütközésbe kerülnek.



2.9. Egyedi falrétegek profilozása

Az ARCHLine.XP-ben át lehet alakítani a fal elől nézetét egy új tetszőleges poligonon. 2018-ban ugyanazok a profilozási módszerek alkalmazhatók akár egyetlen falrétegen.



2.10. Pontfelhők használata

A pontfelhő a 3D-s szkennerek által előállított térbeli pontok halmaza, amely tartalmazza a felmért térgeometriai leírását.

Az ARCHLine.XP 2018 képes felhőfájlokat importálni az ismertebb pontfelhő fájlformátumokban az épület-felmérési folyamat támogatására, és távolilag bármely egyedi objektum beillesztésére.

A pontfelhő valós méretben jeleníthető meg a 3D modellen és ezzel egy időben a és létrehozza a felülnézeti képet az alaprajzon.

A parancs helye: **Épület – Pontfelhő –Import**

Pontfelhő csatolása egy projekthez

A pontfelhőt a projekthez lehet csatolni, más külső hivatkozáshoz (xref) hasonlóan.

Az importálás során módosíthatja a skála tényezőt, így a pontfelhő automatikusan módosul a módosított skála tényező alapján.

Pontfelhő szerkesztés

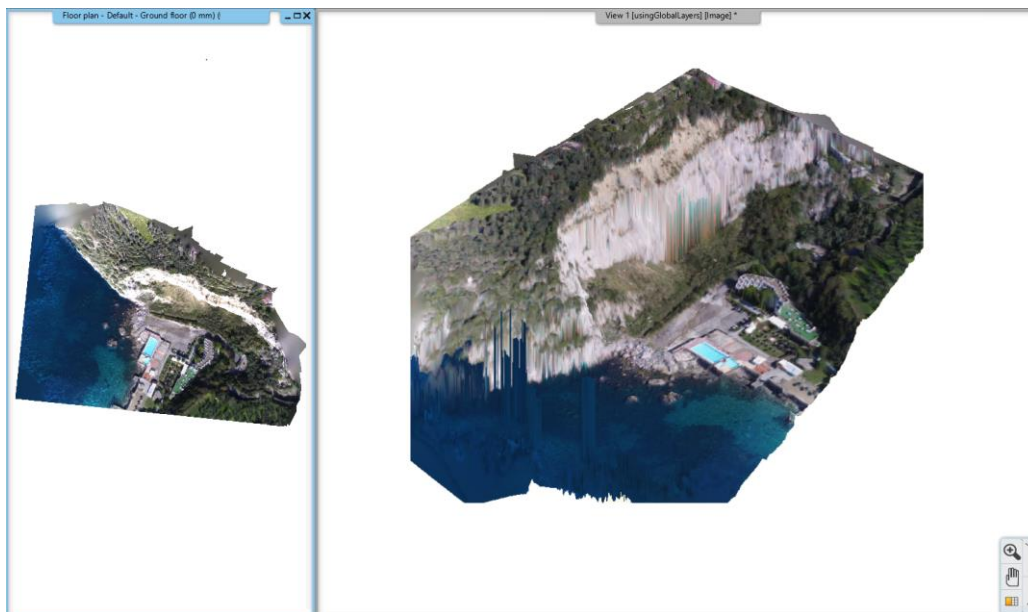
A pontfelhő szükségtelen részeinek kitakarásával a 3D megjelenítést a tervezés szempontjából fontos részekre lehet szűkíteni.

Modellezés 3D-ben

A dinamikus sík megadás paranccsal megadhatja a pontfelhő egy sík felületét, mint új munkasíkot.

Ezután új falakat lehet létrehozni közvetlenül a 3D-s nézetben a fal frontális profil vázolásával.

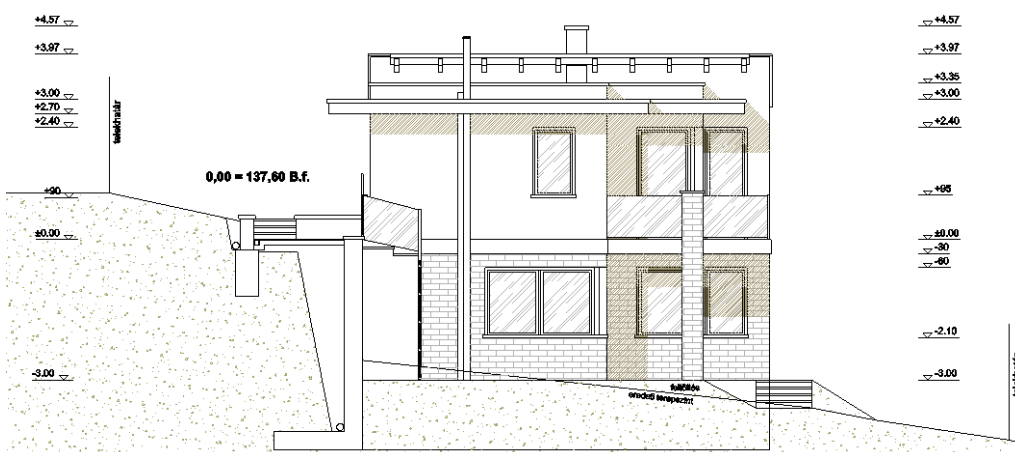
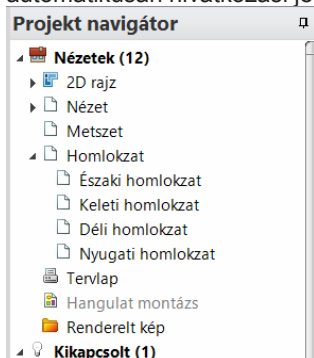
A 3D forma eszközzel közvetlenül a 3D felületre rajzolt alakzat kihúzásával is készíthető 3D test, amely aztán ugyanilyen rugalmasan, közvetlenül a 3D-ben is szerkeszthető.



2.11. Homlokzatok

Az új homlokzati nézetek lehetővé teszik, hogy egy projektben a 4 főnézetet egy kattintással létre lehessen hozni.


A Projekt Navigátorban található címkék: Északi, Déli, Keleti és Nyugati homlokzat. A program az alaprajzra automatikusan hivatkozási jelet helyez el, ha a címkékre kattint.



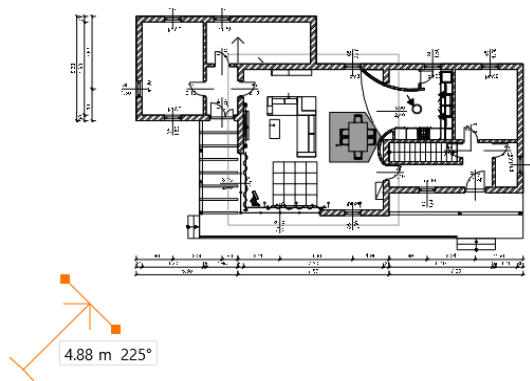
Új homlokzati nézet hozzáadása

A jobb egérgombbal a Homlokzat szóra kattintva a metszet definícióhoz hasonlóan vonalat rajzolva és irányt megadva, hozhat létre egyedi homlokzatot.

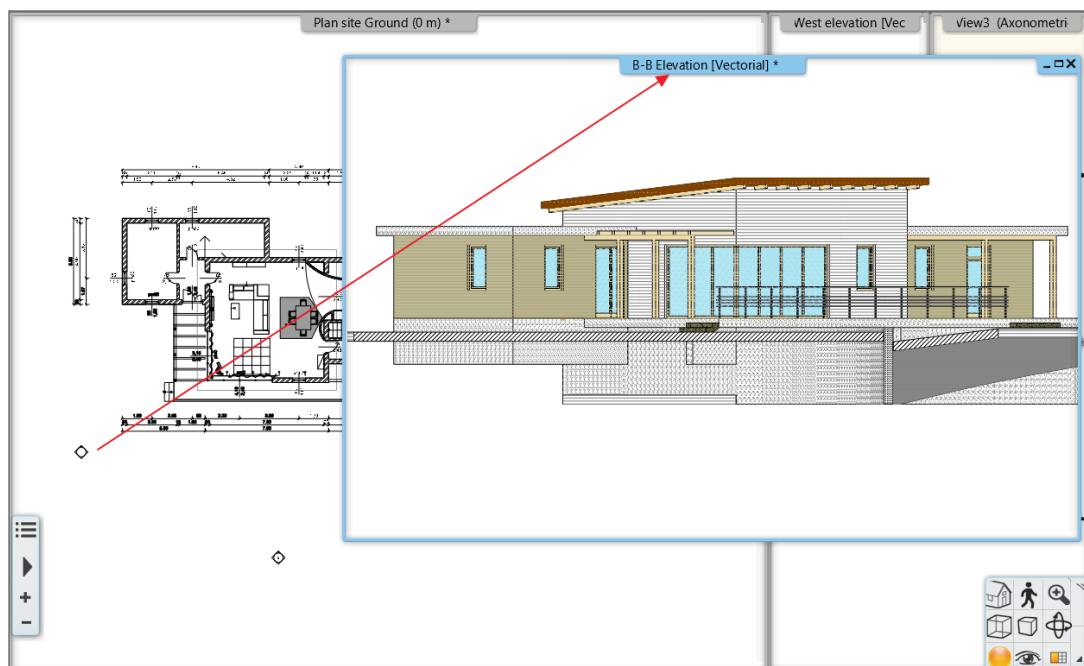
A felugró menüben kattintson az Új létrehozása gombra.

- ▲ **Nézetek (8)**
 - ▲ 2D rajz
 - ▶ **Alaprajzok**
 - ▲ keresztmetszet
 - ─ Földszint
 - ▶ északi homlokzat
 - ▲ Nézet
 - ─ Nézet 3 (Aktuális perspektíva)
 - ─ Metszet
 - ▲ Homlokzat
 - ─ Északi  Új létrehozása
 - ─ Déli
 - ─ Keleti homlokzat
 - ─ Nyugati homlokzat

Helyezze az új homlokzat szimbólumot az alaprajzon:



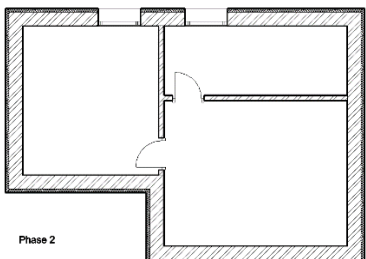
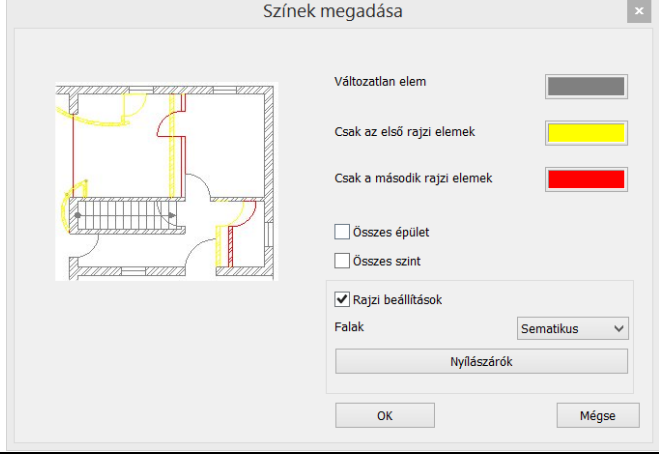
A program létrehozza az új homlokzati nézetet.



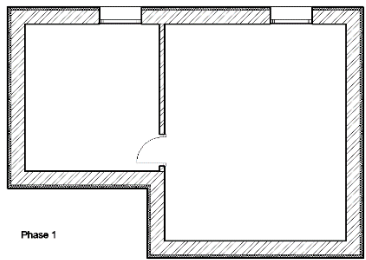
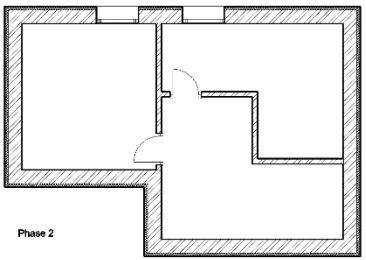
Az alaprajzon a homlokzati nézet markerre kattintva megjelenik a tényleges geometria, ami a fogópontok segítségével módosítható.

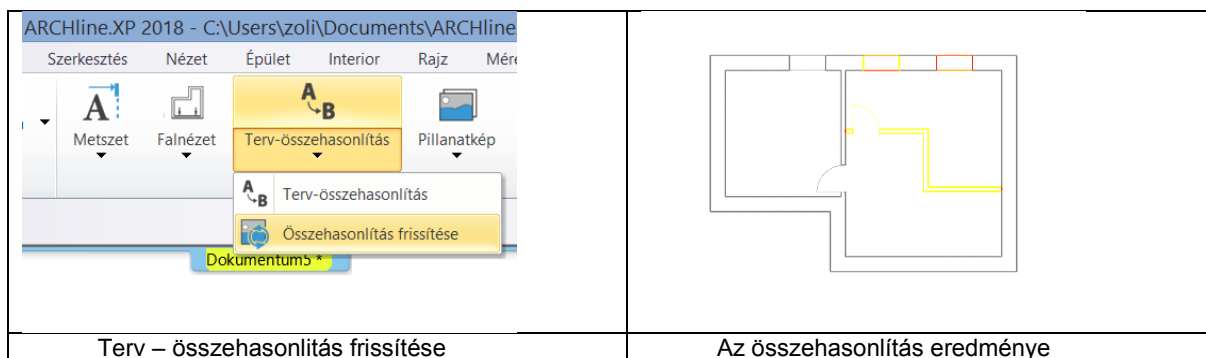
2.12. Dinamikus rajz összehasonlítás

A rajz összehasonlítás során a rajz korábbi állapotát lehet összevetni a rajz jelenlegi állapotával. Az eredmény egy harmadik rajz, ami a hozzárendelt színekkel jelzi a változásokat a két állapot között. A parancs helye: **Dokumentáció – Terv összehasonlítás – Terv összehasonlítás**

 <p>Phase 1</p>	 <p>Phase 2</p>
<p>Kiindulási állapot</p>	<p>Az aktuális állapot</p>
	
<p>Terv - összehasonlítás</p>	<p>Az összehasonlítás eredménye</p>

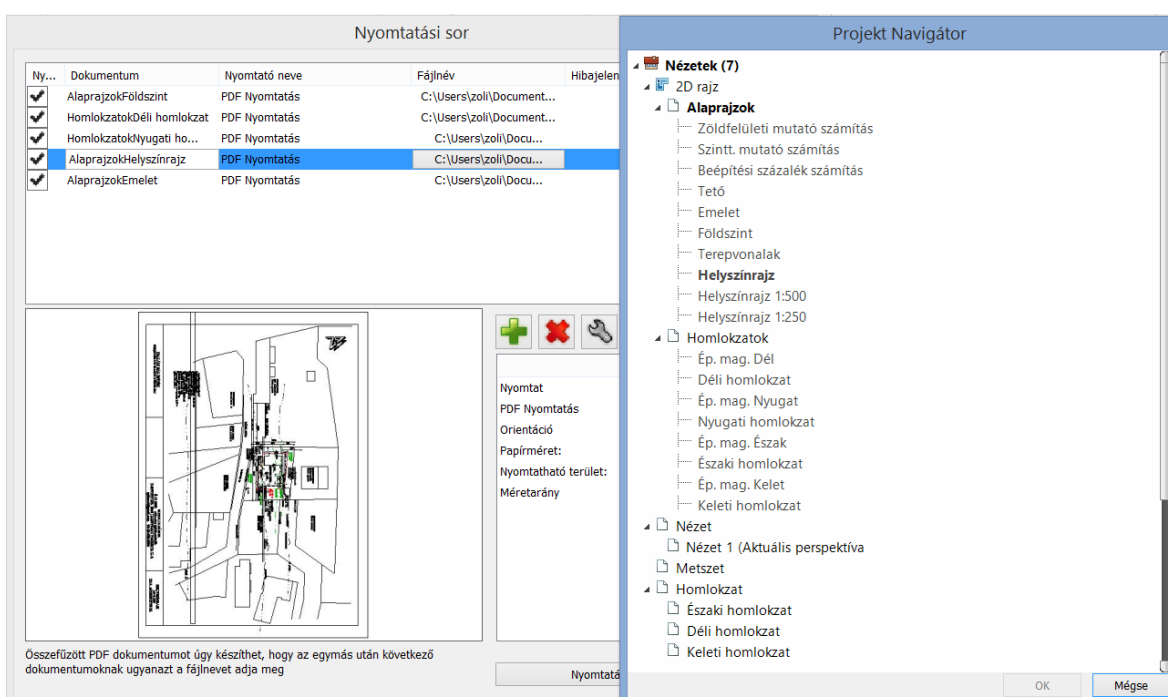
Az eredményt egyetlen kattintással aktualizálhatja a összehasonlítás frissítése paranccsal

 <p>Phase 1</p>	 <p>Phase 2</p>
<p>Kiindulási állapot</p>	<p>Az aktuális állapot egy későbbi fázisban</p>



2.13. Nyomtatási sor

A Nyomtatási sor összeállítása egyszerűsödött. A zöld plusz gomb megnyomásával kiválaszthatja a következő nézetet a nyomtatási sorba a **Projekt Navigátor**ból.

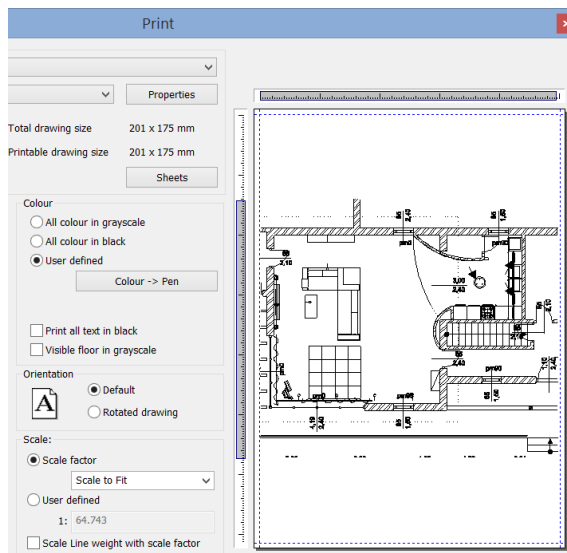
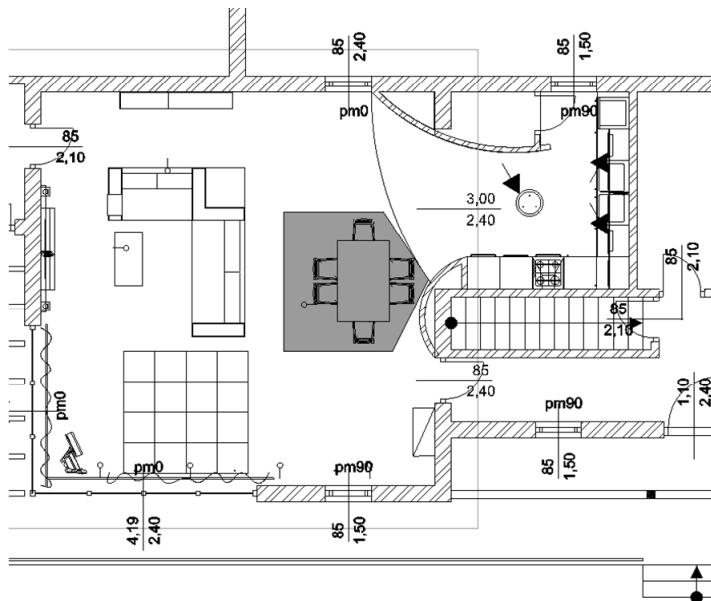


2.14. Kitakarás sokszög

A kitakarás objektum egy olyan sokszög, amely elfedi az alatta található objektumokat átlátszó szürke színű területtel.

Ezt a területet a keret határolja, amely szerkeszthető. Nyomtatáskor kitakarás objektum alatti terület kimarad a nyomtatásból.

A parancs helye: **Rajz– Vonallánc – Kitakarás**



Kitakarás sokszög az alaprajzon nyomtatáskor a terület kimarad a nyomtatásból

2.15. Új beépített nemzetközi elemkönyvtárak: BIMObject, Cadenas, Synchronia

A BIMObject, Cadenas, Synchronia olyan online elemkönyvtárak, amelyek a vezető gyártók termékeinek BIM modelljeit gyűjtik össze.

A fenti objektumkatalógusok több tízezer elemet tartalmaznak. A nemzetközi elemkönyvtárakból Revit RFA, SketchUp SKP és 3DS formátumokban töltheti le a tartalmat és a program natív ARCHLine.XP elemeket hoz létre. Az RFA formátumban tárolt BIM paraméterek átmásolódnak a létrehozott ARCHLine.XP elembe.

A parancs helye: **Interior – BIM Könyvtárak**

Keresés az interneten

3D Warehouse

BIMobject®

Synchronia

Bemutatóterem

Szaniterek


Cadenas

Importing Revit files into ARCHLine.XP

bimobject

Browse BIM objectsAppsPressInfo

BIMobject / Brands / DORMA / Products / Revolving Door Talos RDR-C02



Revolving Door Talos RDR-C02

Unique ref.:Talos_RDR-C02

Brand:DORMA

Product family:Entrance

Product group:Special Doors

Height (mm):2400

Date of publishing:2017-01-16

Edition number:1

Type:Object (single object)

Download (1)

Add

Share

Embed

Description

Links

Related

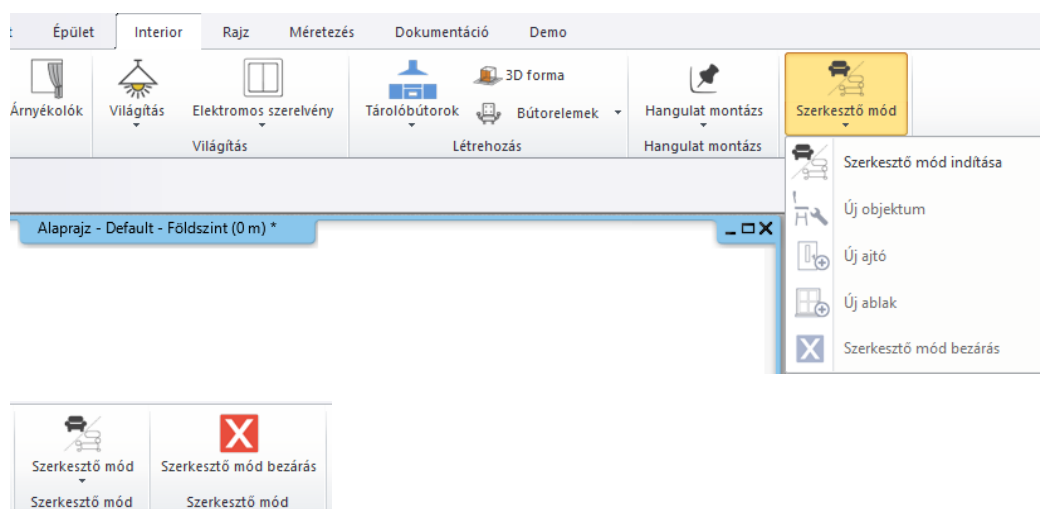
Classification

2.16. Új ARCHLine szerkesztő mód

A Szerkesztő mód egy olyan üzemmód a programban, amely lehetővé teszi, hogy a kiválasztott elemet egy üres projektben szerkeszteni lehessen. Ennek a módnak az elindításakor a kiválasztott objektum alkotóelemeire robbantva jelenik meg, melyeket egyenként lehet módosítani, törölni vagy új anyagot rendelni hozzá. A módosítások elvégzése után az alkotóelemeket el lehet menteni új vagy helyettesítő objektumként, ajtóként vagy ablakként. A műveletek befejezésekor a Szerkesztő módot le kell zárni.

- ❖ A szerkesztő mód elsősorban az internetről letöltött elemek hibáinak javítására szolgál, de az objektum központban már elmentett elemek is könnyen módosíthatóak a segítségével.
- ❖ A szerkesztő mód aktiválásakor a program az aktuális projektet automatikusan elmenti és háttérbe helyezi.
- ❖ A szerkesztő módban csak a kiválasztott elem látható és szerkeszthető. Az elmentett projekthez visszatérni a Szerkesztő mód bezárása paranccsal lehet.

A parancs helye: **Interior – Szerkesztő mód – Szerkesztő mód indítása**



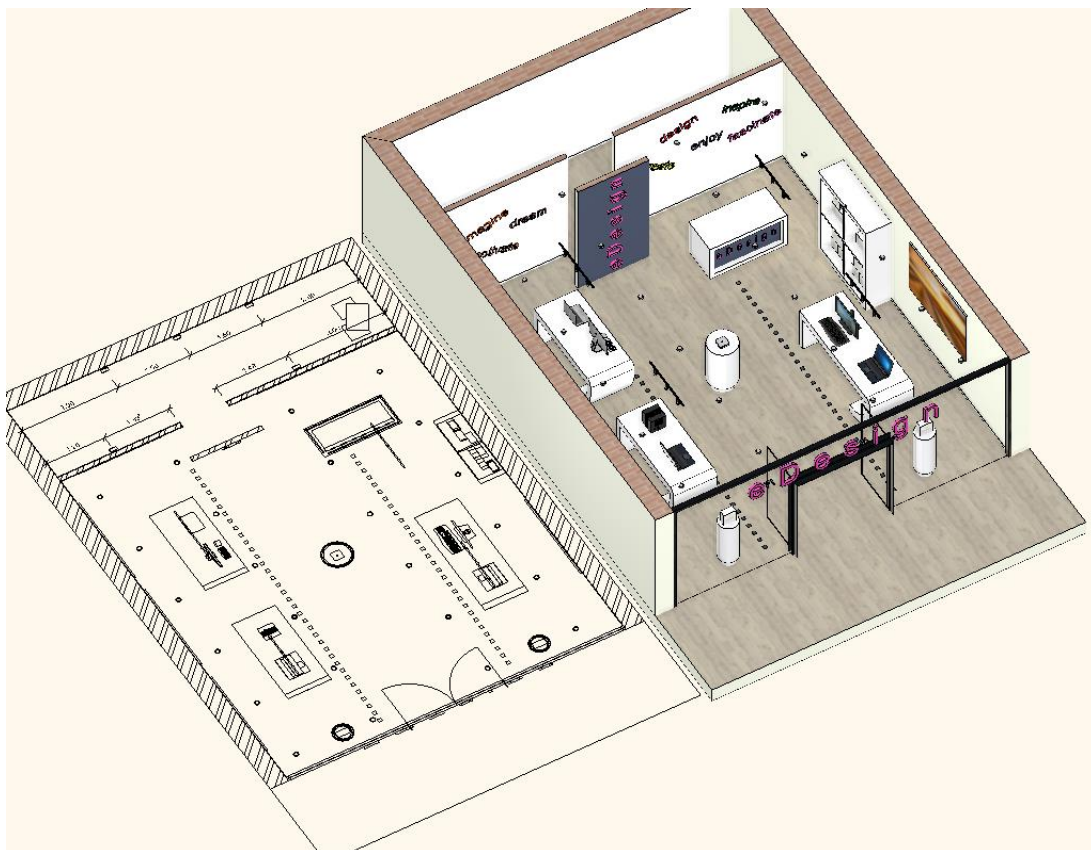
A BIMObject, Cadenas, Synchronia elemkönyvtárakból letöltés után az ARCHLine automatikusan szerkesztő módba kapcsol. Az importált elemeket objektummá, ajtóvá, ablakká konvertálhatja az eredeti BIM paraméterek megtartásával.

Használja az **Interior – Objektum - Új objektum** parancsot az ARCHLine objektum mentéshez és az **Interior – Objektum - Új ajtó vagy Új ablak** parancsot az ajtó/ablak mentéshez.

2.17. Alaprajz hozzáadás 3D nézeten

A parancs átmásolja az alaprajzot a 3D nézetre a 3D modellel megegyező helyre. A 2018-as változatban át lehet mozgatni az alaprajzot egy jobban látható helyre a modellhez képest.

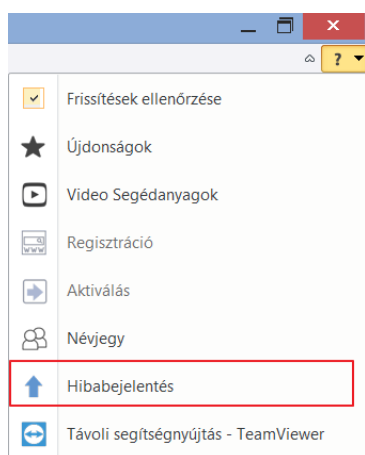
A parancs helye: **Nézet– Látványstílusok – Alaprajz hozzáadás/törlés 3D nézeten**



2.18. Hibabejelentés

Közvetlen visszajelzést küldhet az ARCHLine 2018 használata közben észlelt bármilyen előforduló problémáról.

- ❖ A jobb felső sarokban kattintson a Súgó menüre.
- ❖ Kattintson a Súgó / Hibabejelentés parancsra.



- ❖ A dialógban ismertesse a problémát, ideértve azokat a lépéseket, amelyek segítségével ismételni lehet a tapasztalt problémát.
- ❖ Válassza ki, hogy szeretne-e további információkat megadni jelentésében, például projektet feltölteni, e-mail-címét vagy képernyőképet megadni.
- ❖ A jelentés küldéséhez kattintson a Feltöltés gombra.

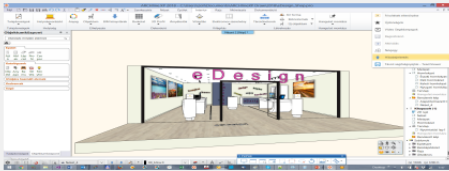
Hibajelentés
X

Adjon meg részleteket a problémával kapcsolatban, ideértve azokat a lépéseket, amelyek segítségével újra előidézhetjük a tapasztalt problémát.

Válassza ki, hogy szeretne-e további információkat megadni jelentésében, például projektet feltölteni, saját e-mail-címét megadni vagy képernyőképet küldeni.

Fájl kiválasztása

☐ A képernyőkép csatolása
☒ Rendszeradatok küldése



Szeretné elküldeni a jelenlegi projekt legutoljára mentett állapotát az ARCHLine.XP Terméktámogatás részére?
Ha az aktuális állapotot kívánja elküldeni, kérjük mentse el a projektet a beküldés előtt. Megadhat egy kapcsolattartási e-mail címet is, amellyel segítheti a beazonosítási folyamatot.
Az "Igen" gombot megnyomva elkezdődik a feltöltés, s nyugodtan dolgozhat tovább. Elmenthet, megnyithat projekteket és akár ki is léphet a tervezőprogramból - a feltöltés mindezekről függetlenül zajlik.
Nagyra értékeljük segítségét! Előfordulhat, hogy nem tudunk egyéni választ küldeni, de kivizsgáljuk a bejelentést, és felhasználjuk a megadott adatokat az ARCHLine.XP további fejlesztéséhez.

Feltöltés

Nem

3. Stílusok

Az elemhez rendelt tulajdonság beállításokat egységben kezelve stílusokat lehet létrehozni, ami jelentősen gyorsítja a tervezést. Az ARCHLine.XP telepítőkészlet számos gyári stílust tartalmaz, amelyeken túl saját, egyéni stílusokat lehet létrehozni.

Ha gyakran használt tulajdonság beállításokkal dolgozik (mint pl. adott fal vagy födém szerkezet, burkoló anyagok stb.), a stílus a megfelelő eszköz a beállítások tárolására és későbbi használatára. A stílusokat már meglévő elemeken is tudja alkalmazni.

A betölthető stíluscsomag segítségével több felhasználó között megosztható úgynevezett irodai szabványt lehet létrehozni.

A stílusok megosztása, másik számítógépen való elérése is könnyen kezelhető, a Környezeti Csomag lehetőséggel.

3.1. A stílusok használata

Amikor kiválaszt egy stílust, a stílus összes tulajdonsága átmásolódik az adott elemre. A program indításakor az elem típusok az alapértelmezett stílussal és tulajdonságokkal jelennek meg. A stílusokat három szinten kezeli a szoftver: **Projekt, Felhasználói és Gyári** stílusok.

Opcionálisan egy negyedik szinttel is dolgozhat, amit a Betölthető stíluscsomagnak nevezünk.

Stílusok a projektben

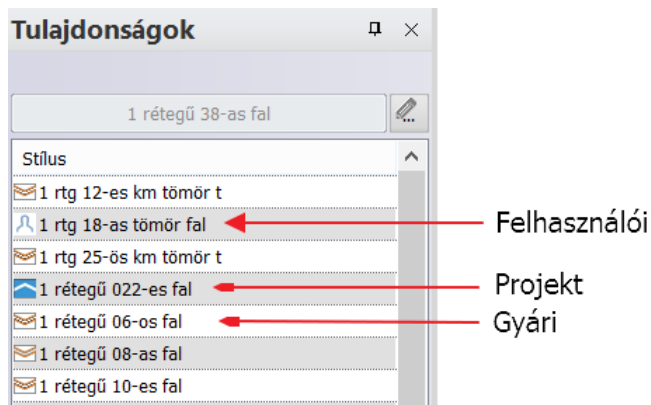
Ebbe a kategóriába tartoznak azok a stílusok, amiket egy adott projektben hozott létre és mentett el. Ezek a stílusok más projektben nem elérhetőek, ezeket egy **kék boríték ikon** jelzi.

Felhasználói (saját) stílusok

Az átfogóan használt stílusokat ezen a szinten kell tárolni, hogy minden projektben elérhetőek legyenek. Ezek a stílusokat a sematikus **emberi forma ikonja** jelöli.

Gyári stílusok

A gyári (beépített) stílusokat a szoftver telepíti. A gyári stílusokat nem lehet megváltoztatni. Ezek a stílusokat a **narancsszínű boríték ikon** jelöli.



Stílus preferencia

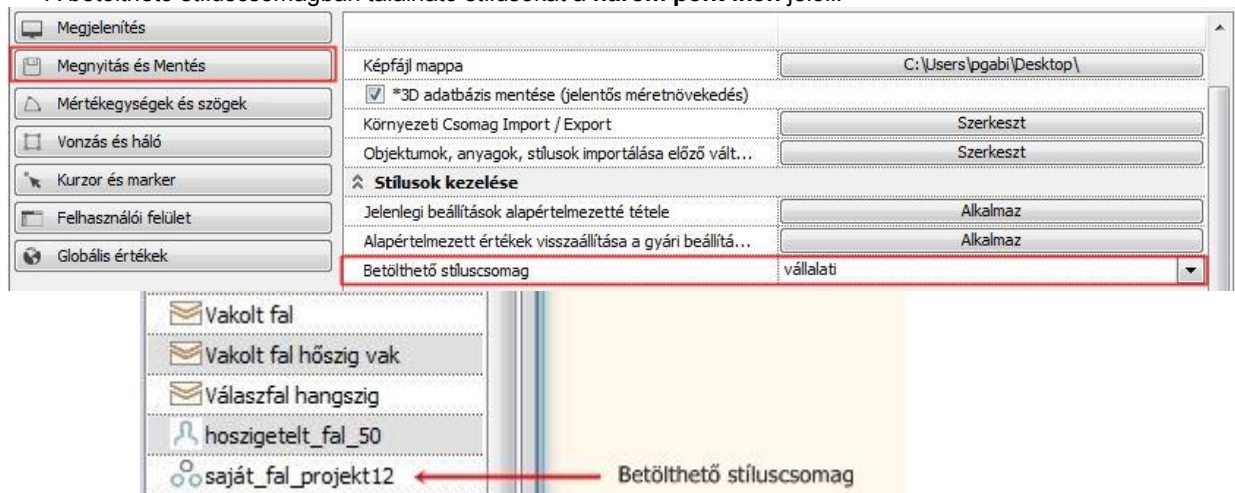
Előfordulhat, hogy egy stílus különböző beállításokkal, különböző szinteken is megtalálható (Projekt, Felhasználói, Gyári, opcionálisan a Betölthető stílusok). Ebben az esetben a program a szintek preferenciáját veszi figyelembe.

A Projekt szintnek a legmagasabb a preferenciája, majd a Felhasználói és a Gyári következik.

Betölthető stíluscsomagok

Jellemzően a betölthető stíluscsomag olyan vállalati szintű egységesítést jelent, amely stílusok megoszthatók a szervezeten belül. Ennek előnye, hogy mindenki azonos tulajdonságú elemeket tud a projektekben létrehozni, mind a geometriát, mind a hozzárendelt adatokat illetően (BIM).

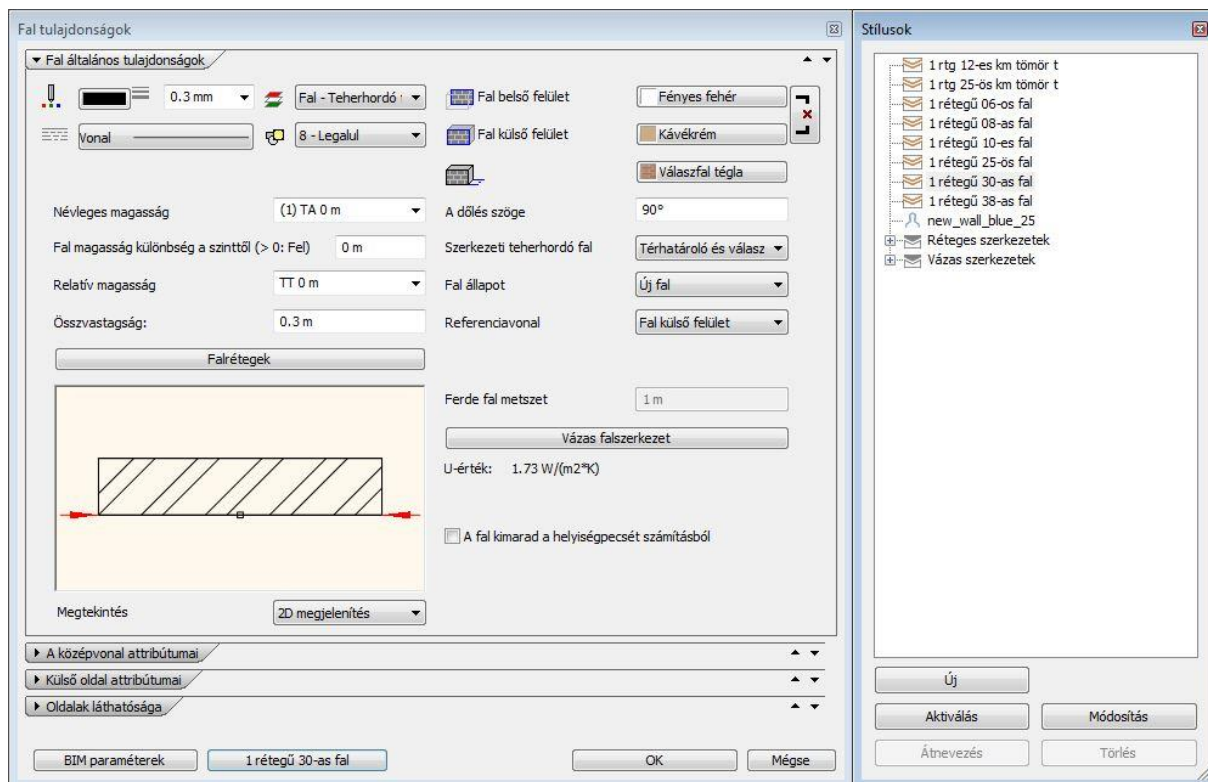
A betölthető stíluscsomagban található stílusokat a **három pont ikon** jelöli.



3.2. Stílusok használata

Kattintson a stílusnév gombra az elem tulajdonságok párbeszédablakban (például fal)

1 rétegű 30-as fal



Ha nincs betöltve stílus a gombon megjelenik a **Nincs stílus** szó.

A Stílusok párbeszédablak a Tulajdonságok párbeszédablak jobb oldalán jelenik meg, ahol a program előre definiált stílusokat listáz. A következő műveleteket végezheti a stílusokkal:

- ❖ Új stílus létrehozása
- ❖ Stílus aktiválása
- ❖ Stílus módosítása, törlése és átnevezése

3.2.1. Új stílus létrehozása

Miután megadta az összes tulajdonságot a Tulajdonságok párbeszédablakban

- Kattintson a „**Stílus**” gombra a párbeszéd ablakban
- Kattintson az „**Új**” gombra
- Írja be a stílus nevét, rendezze mappába, almappába (opcionális, de javasolt)

! Az új stílus csak az aktuális projektben kerül mentésre. Ha szeretné, hogy minden projektben jelen legyen, át kell helyeznie a Felhasználói (saját) kategóriába!

3.2.2. Stílus aktiválása

A stílus aktiválásával alapbeállítássá teszi a kiválasztott stílus tulajdonságait.

- Kattintson a „**Stílus gombra**” a stílusok listájának megjelenéséhez
- Válassza ki a kívánt stílust, majd kattintson az „**Aktiválás**” gombra, vagy
- Kattintson duplán a stílus nevére
- „**OK**” gombbal zárja be a dialógot.

 Ezzel a módszerrel előre beállíthatja a tulajdonságokat vagy módosíthatja a már meglévő elemeket.

3.2.3. Stílus módosítása, átnevezése, törlése

Módosíthatja az aktuális stílus tulajdonságait, átnevezheti vagy törölheti az aktív stílust.

- Nyissa meg a Tulajdonságok párbeszédablakot és kattintson a „**Stílus gombra**”.
- Aktiválja a módosítani kívánt stílust
- Módosítsa a stílus tulajdonságait és
- Kattintson a Módosítás gombra
- A megjelenő ablakban az „**Igen**” gombra kattintva felülírhatja a módosított stílust

Stílus átnevezése:

- Válassza ki a stílust a listából
- Kattintson az „**Átnevezés**” gombra
- Írja be a stílus új nevét
- „**OK**” gombbal zárj be a párbeszédablakot.

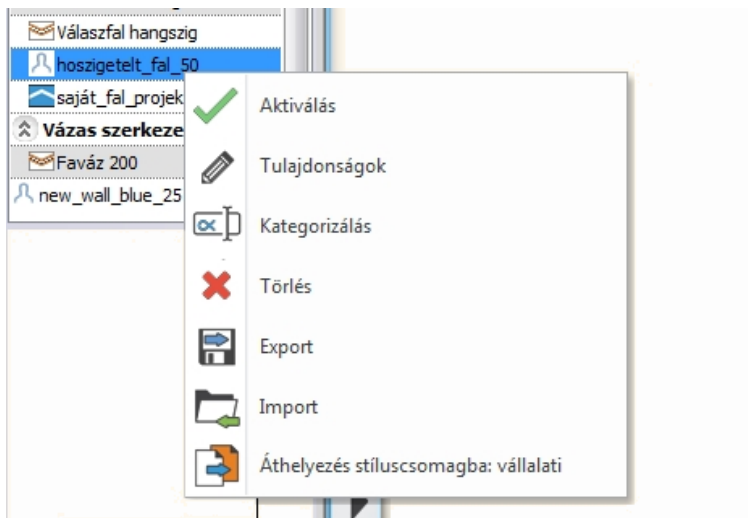
Stílus törlése:

- Válassza ki a stílust a listából
- Kattintson a „**Törlés**” gombra
- A törlés újbóli megerősítéshez válassza az „**Igen**” lehetőséget a felugró ablakban.

! Ebben az ablakban csak a projekt szinten lévő stílusokat lehet törölni, a gyári stílusokat nem.

3.3. Stílusok kezelése a Tulajdonságpanelen

Ha a kiválasztott stílusra kattintunk az egér jobb gombjával, a felugró menüben a következő parancsok érhetők el:



Aktiválás:

Ezzel a paranccsal aktiválhatja a kiválasztott stílust. Ezután az elem létrehozásánál már az aktív stílus tulajdonságai jelennek meg.

Tulajdonságok:

Ezzel a paranccsal szerkesztheti a stílusait. A Gyári stílusok nem szerkeszthetők.

Kategorizálás:

Ezzel a paranccsal átnevezheti és kategóriákba rendezheti a stílust. (A gyári stílusokat itt nem nevezheti át).

Törlés:

Ezzel a lehetőséggel törölheti a kiválasztott stílust (A gyári stílusokat nem törölheti).

Export:

Kimentheti a kiválasztott stílust a számítógépére. A fájl a .set kiterjesztést kapja. Ezt továbbíthatja munkatársainak, akik egyszerűen beolvashatják a programba.

Import:

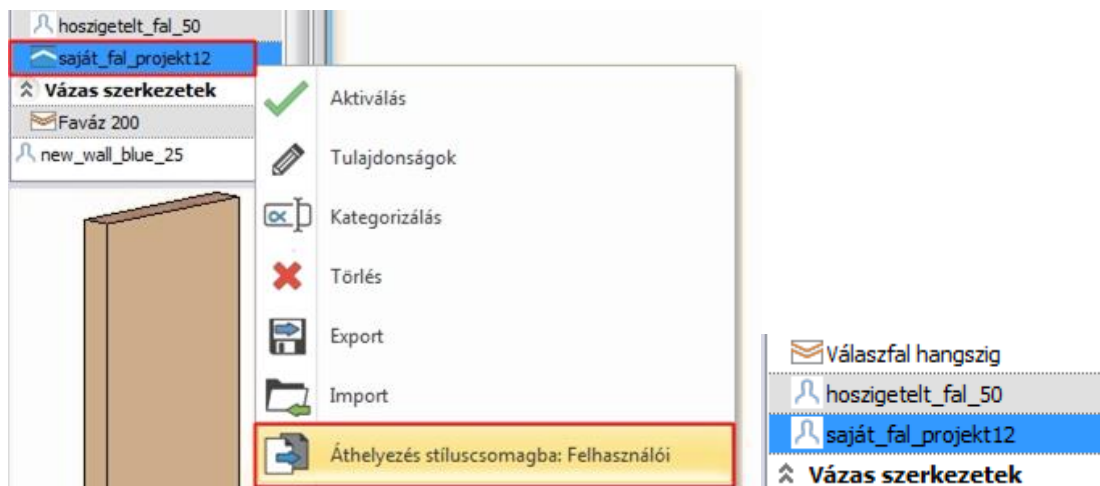
Stílusokat importálhat egyesével, amiket utána rögtön tud alkalmazni. Ezek a .set kiterjesztésű fájlok.

Áthelyezés stíluscsomagba:

Ezzel a paranccsal módosítható a stílus prioritás szintje. Gyári stílus szintjére egyetlen stílus sem emelhető.

3.4. Hogyan lehet áthelyezni stílusokat a projekt a Projekt stíluscsomagból a Felhasználói (saját) stíluscsomagba?

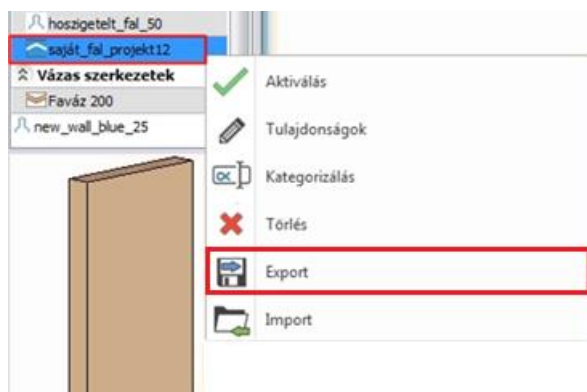
- **Tulajdonságok panelen** válassza ki az áthelyezni kívánt stílust, majd kattintson rá jobb egér gombbal és a felugró menüben válassza az „**Áthelyezés stíluscsomagba: Felhasználói**” lehetőséget
- A stílus áthelyeződött, ezt a stílus neve előtt lévő ikon is jelzi: a kék boríték megváltozott az ember ikonjára. Ez a stílus minden projektben elérhető lesz.



! Stílusokat nem lehet áthelyezni a gyári stílusok közé.

3.5. Hogyan mozgathatunk egyes stílusokat más számítógépre?

A stílusokat egyesével is el lehet menteni és elküldeni más számítógépre. Válassza a felugró menüben az **Export** parancsot a mentéshez, vagy az **Import** parancsot a beolvasásra. Ezen fájlok kiterjesztése .set.

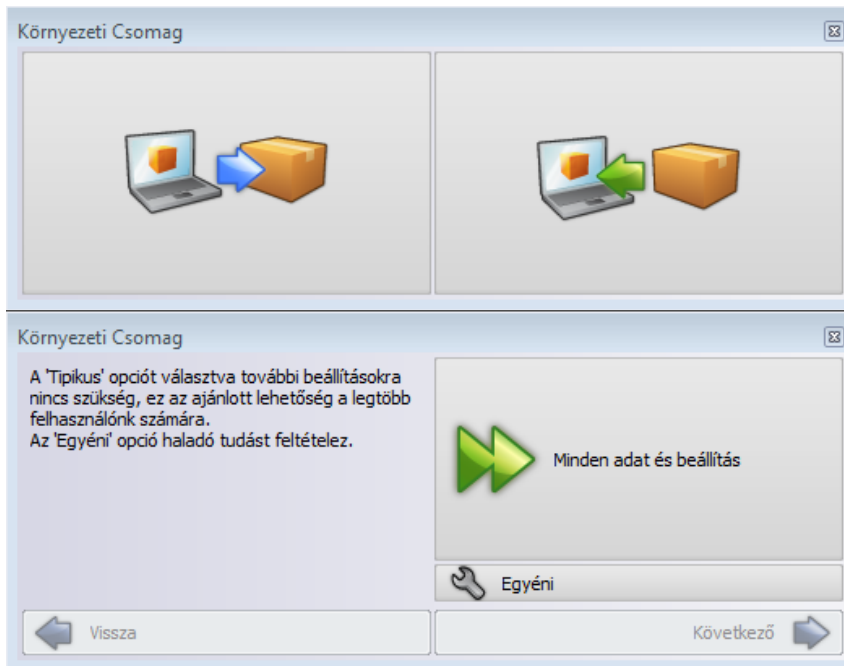


3.6. Felhasználói szinten tárolt összes stílus exportálása

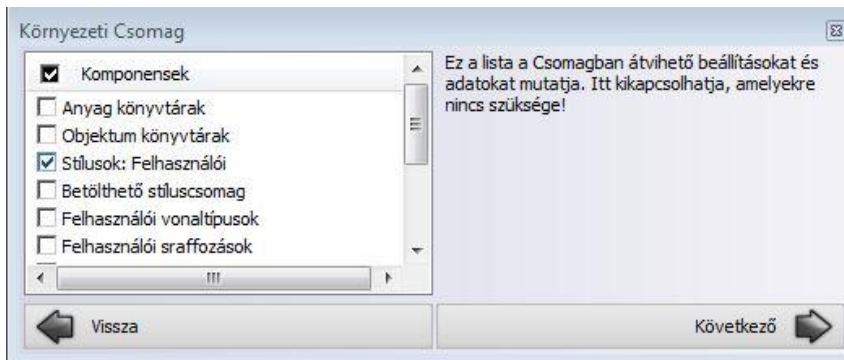
A Felhasználói (saját) stílusokat nem csak egyenként lehet kimenteni és beolvasni. A bal alsó sarokban lévő **Fogaskerék ikonra** kattintva, megjelenik a **Beállítások panel**. Itt a „**Megnyitás és Mentés**” fül alatt találja a **Környezeti csomag Import / Export** lehetőséget.



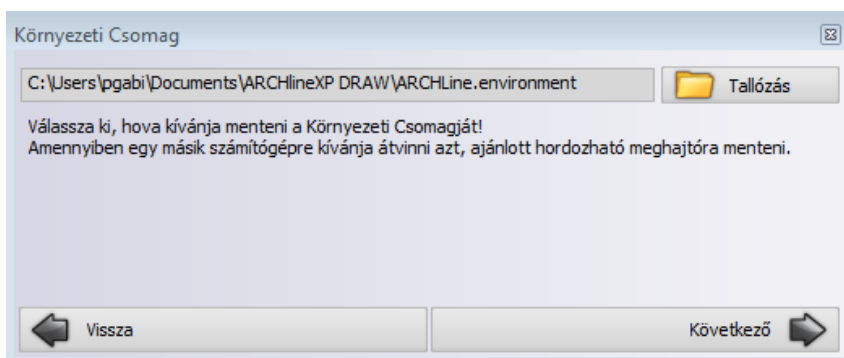
A „**Szerkeszt**” lehetőségre kattintva a felugró ablakban kiválaszthatja, hogy importálni vagy exportálni szeretne.

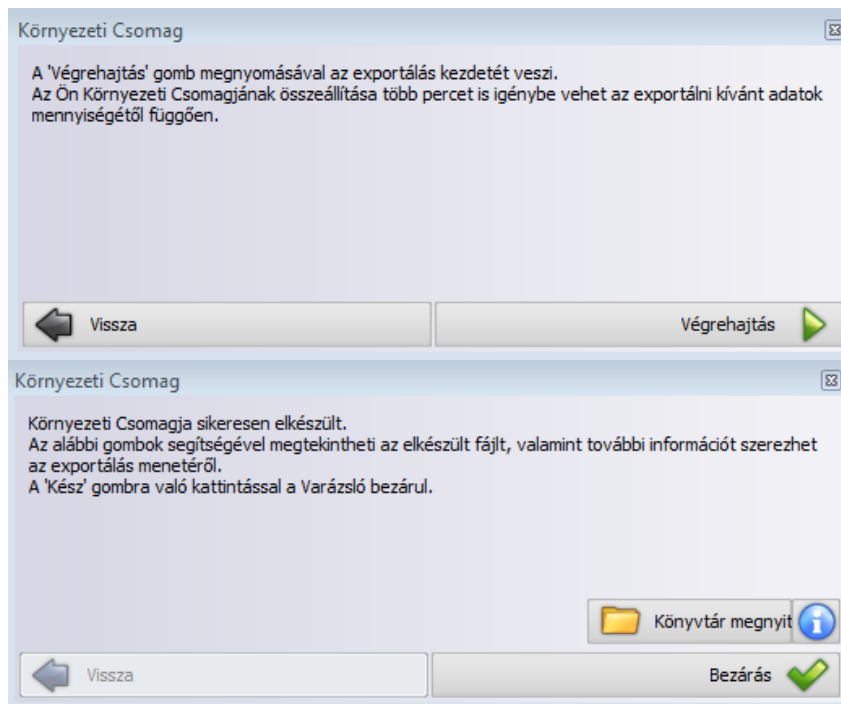


- Az export lehetőségénél válassza az „**Egyéni**” parancsot, így kitudja választani azokat a csomagokat, amiket ki szeretne menteni. Válassza ki a „**Stílusok: Felhasználói**” lehetőséget.



- A „**Következő**” gombbal lépjen tovább. Itt megadhatja, hova mentse ki a gép az **.environment** kiterjesztésű fájlt. Miután ezt kiválasztotta, vagy az alapértelmezett mappát választotta, a „**Következő**” gombbal lépjen tovább, majd nyomja meg a „**Végrehajtás**” gombot.





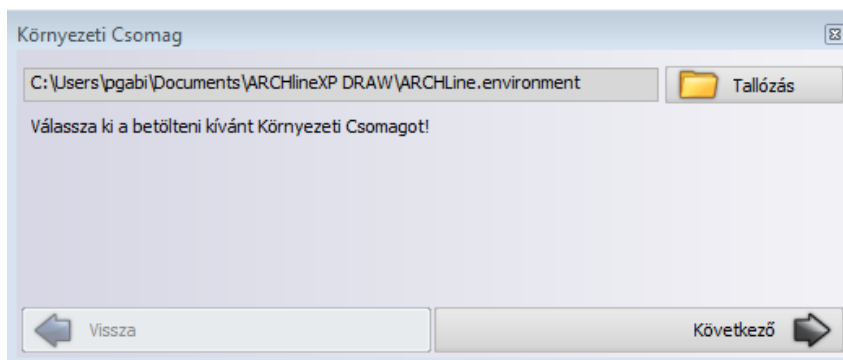
- A „**Bezár**” lehetőséggel lépjen ki a dialógból.

3.7. Hogyan tud Felhasználói stíluscsomagokat importálni?

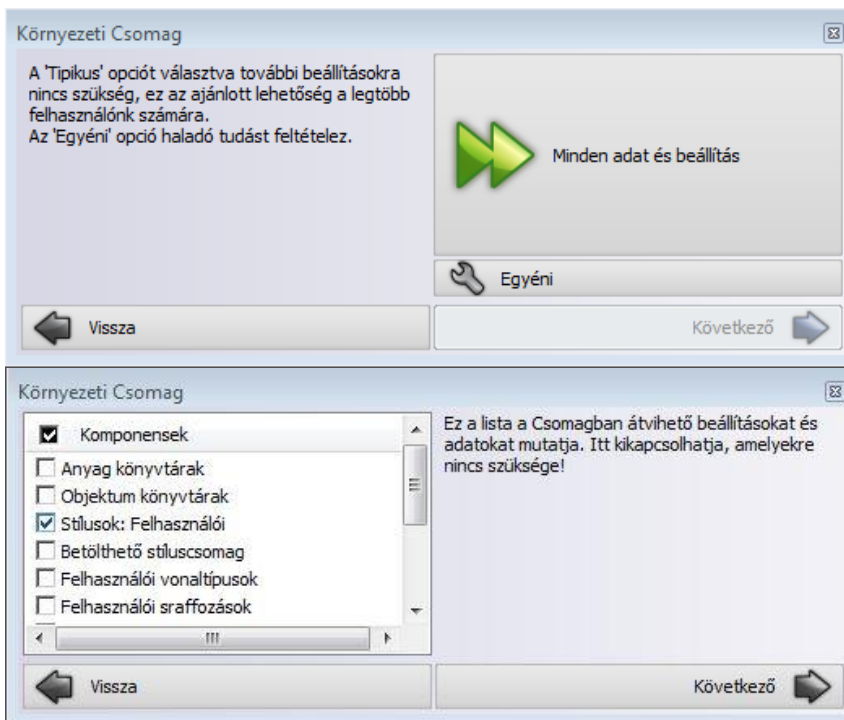
A bal alsó sarokban lévő **Fogaskerék** ikonra kattintva, megjelenik a **Beállítások** panel. Itt a „**Megnyitás és Mentés**” fül alatt találja a „**Környezeti csomag Import / Export**” lehetőséget. Itt válassza az „Import” lehetőséget.



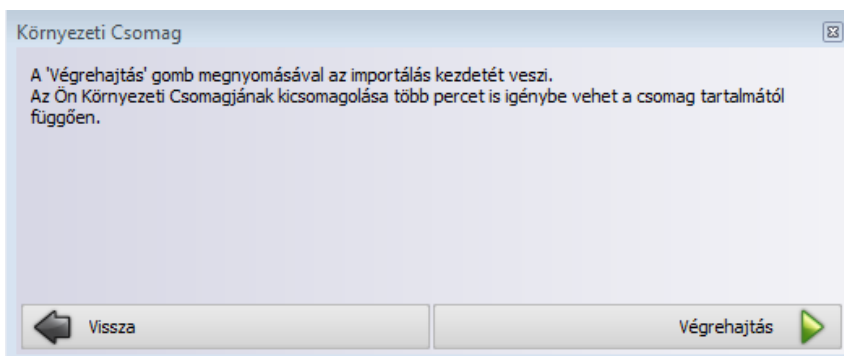
- A parancs megnyitásával a felugró ablakból kiválaszthatja, hogy milyen mappából szeretne fájlt importálni. Itt kattintson a „**Tallózás**” lehetőségre, ha nem az alapértelmezett mappában van a fájl.



- Válassza az „**Egyéni**” lehetőséget, és az exporthoz hasonlóan válassza ki a „**Stílusok: Felhasználói**” lehetőséget.



- A „Következő” gombbal vigye végig az importot, majd válassza a „Végrehajtás” lehetőséget.



- A felugró ablakban kattintson az „Igen” gombra. Az importálást követően **a programot újra kell indítani**. Újraindítást követően az importált stílusok megjelennek a **Stílusok panelen** és azonnal használhatóak.



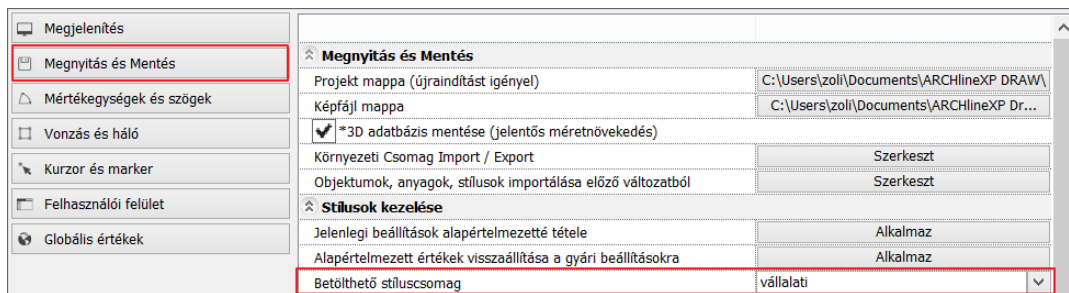
Ha Stíluscsomagot szeretne importálni, a folyamat ugyanez!

3.8. Műveletek Betölthető Stíluscsomagokkal

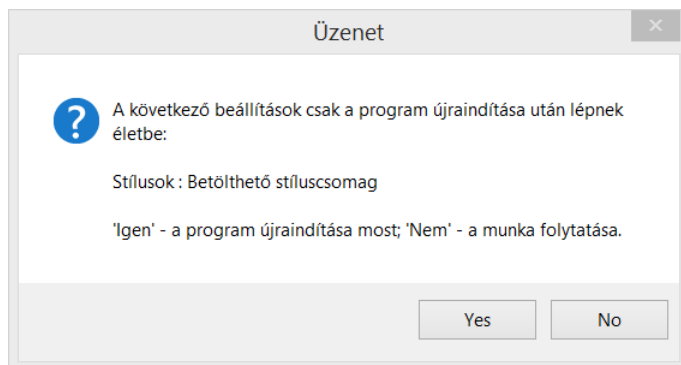
A betölthető stíluscsomagokba olyan stílusokat lehet elmenteni, amelyeknél fontos, hogy egységesen alkalmazni lehessen több gépen, minden projektben. Ez a lehetőség megoldást jelenthet cégeknek, vállalatoknak, akik több munkatársat alkalmaznak, hogy egységes dokumentációt tudjanak kiadni. Az itt elmentett tulajdonságok összegyűjthetők egy Stíluscsomagba, ami megosztható, ezzel értékes időt és energiát spórolva a cég összes munkatársának.

Első lépésként adja meg a **Stíluscsomagot**.

- Kattintson a jobb alsó sarokban lévő **Fogaskerék** ikonra, majd kattintson a „**Megnyitás és Mentés**” fülre.
- Keresse meg az „**Betölthető stíluscsomag**” sort, és gépelje be a stíluscsomag nevét.



Stíluscsomag váltás után **a programot újra kell indítani**, hogy az ott elmentett beállítások betöltődjenek. Erre egy **Üzenet ablak** emlékeztet minket.



A stíluscsomagot kikapcsolhatja, ha a név mezőből kitörli a stíluscsomag nevét. Ebben az esetben is újra kell indítani a programot!

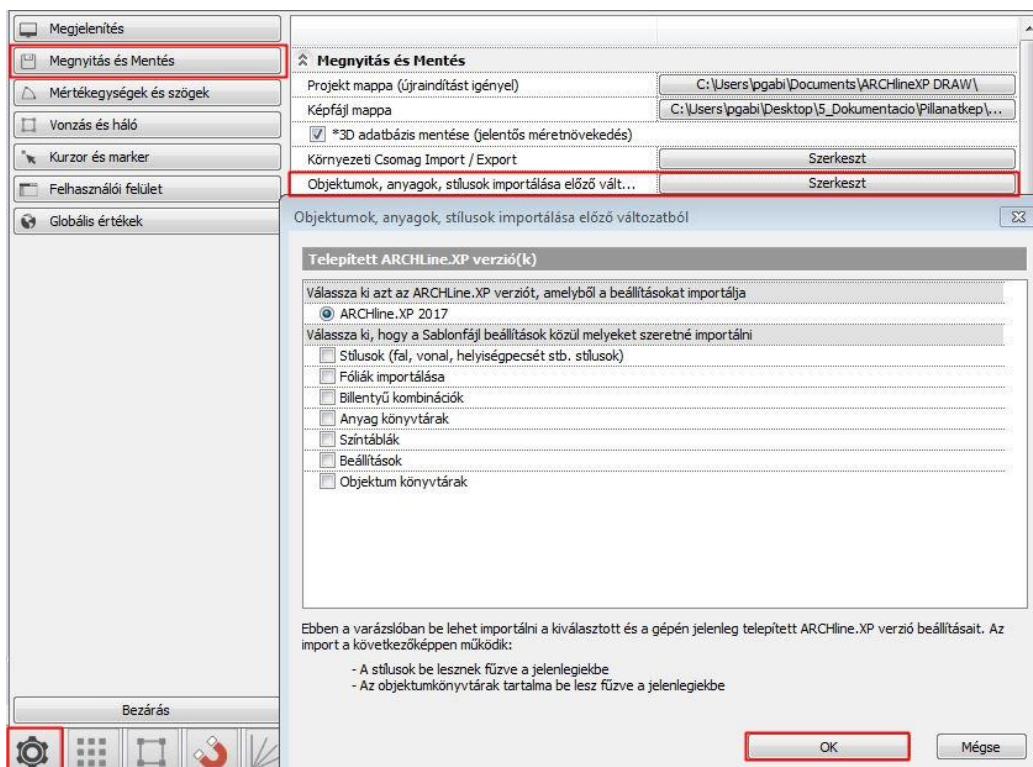
3.9. Objektumok, anyagok, beállítások importálása korábbi ARCHLine.XP verziókból

Importálás:

Miután letöltötte és telepítette az ARCHLine.XP programot a program első futtatásakor, megjelenik az **Importvarázsló**. Kiválaszthatja a korábban (az ARCHLine.XP korábbi verziójában) használt stílusokat, objektumokat, anyagokat, beállításokat, és importálhatja őket az aktuális verzióba.

Amennyiben ezt elmulasztotta az első futtatást követően, a **Fogaskerék ikonra** kattintva, a **„Megnyitás és Mentés”** fülön újra előhívható.

- Válassza ki, hogy melyik verzióból szeretne importálni.
- Válassza ki, hogy mit szeretne importálni.
- Majd az **„OK”** gombra kattintva, hagyja jóvá az importálást.



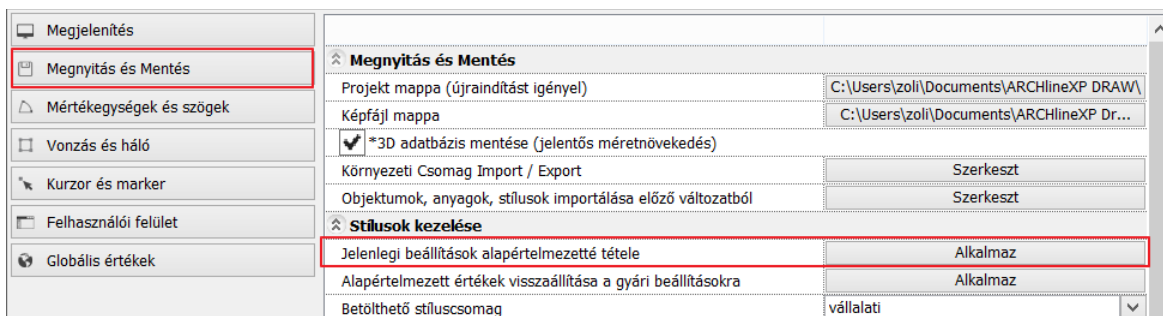
3.10. Egyedi beállítások alapértelmezetté tétele

Az ARCHLine.XP letöltése és telepítése után a program a gyári beállításokkal indul el. Ezek a beállítások vonatkoznak a:

- ❖ Fóliákra
- ❖ Hossz mértékegységekre
- ❖ Szögmértékegységekre
- ❖ Kerekítési beállításokra
- ❖ Automatikus mentési beállításokra
- ❖ Alapértelmezett nyomtatási beállításokra
- ❖ Általános szöveg és háttér beállításokra
- ❖ Kurzor és marker beállításokra, tárgy raszter vonzásra, hálóra.

Az alapértelmezett beállításokat felülírhatja a **Beállítások – „Megnyitás és Mentés”** fülön a **„Jelenlegi beállítások alapértelmezetté tétele”** lehetőséggel.

A parancs alkalmazása után, minden egyedi beállítás alapértelmezetté válik. Ezután minden új projekt indításakor ezek töltődnek be.



3.11. Gyári beállítások visszaállítása

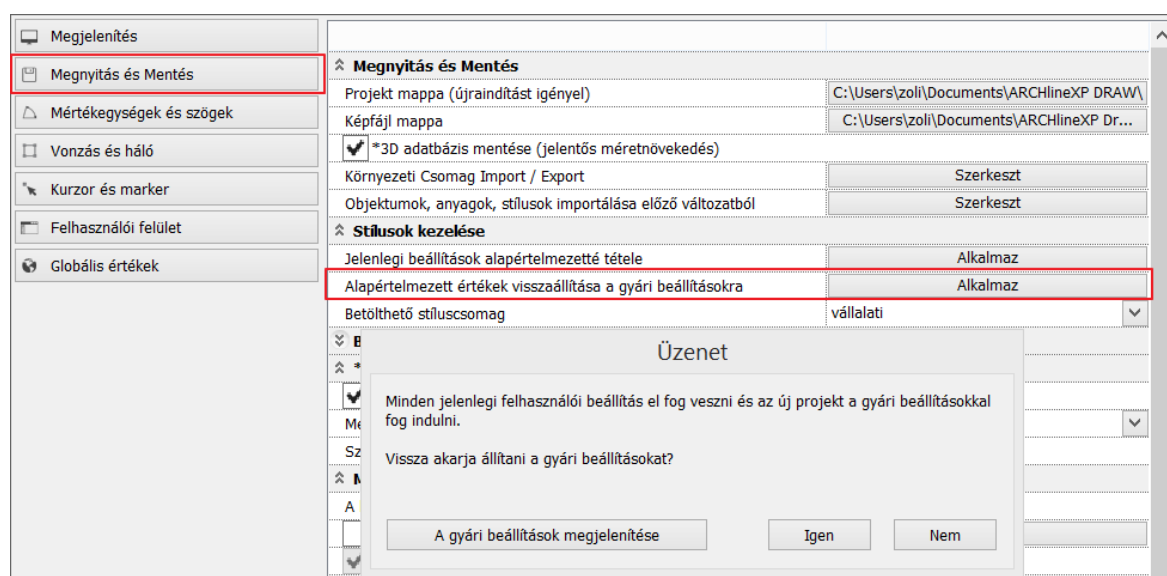
Az aktuális beállításait törölheti, ha visszaállítja az ARCHLine.XP gyári beállításait. Ehhez válassza a **Beállítások – „Megnyitás és Mentés”** fülön az **„Alapértelmezett értékek visszaállítása gyári beállításra”** lehetőséget.

Ezzel a következő értékek állítódnak vissza a gyári beállításra:

- ❖ Fóliákra
- ❖ Hossz mértékegységekre
- ❖ Szögmértékegységekre
- ❖ Kerekítési beállításokra
- ❖ Automatikus mentési beállításokra
- ❖ Alapértelmezett nyomtatási beállításokra
- ❖ Általános szöveg és háttér beállításokra
- ❖ Kurzor és marker beállításokra, tárgy raszter vonzásra, hálóra.

! Felhívjuk figyelmét, hogy ezzel a paranccsal a felsorolt értékek adatai törlődnek és visszaállítódik a gyári beállítás.

A parancs alkalmazása után **a programot újra kell indítani**, ezután minden új projektben ez lesz az alapértelmezett beállítás.

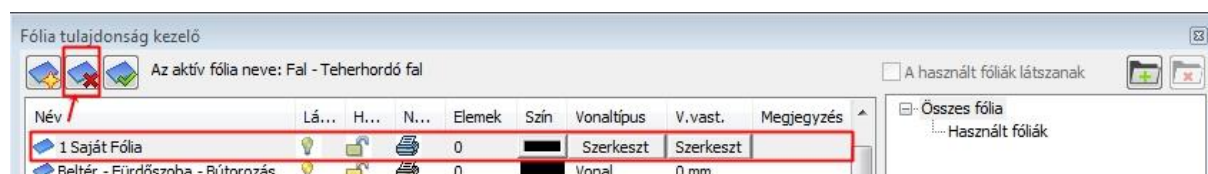


3.12. Fóliák törlése az alapértelmezett beállításokból

Az alapértelmezett beállítások bármely fóliáját törölheti az alábbi módon:

Példa:

A felhasználó által létrehozott 1 Saját fólia nevű fóliára többé nincs szükség.

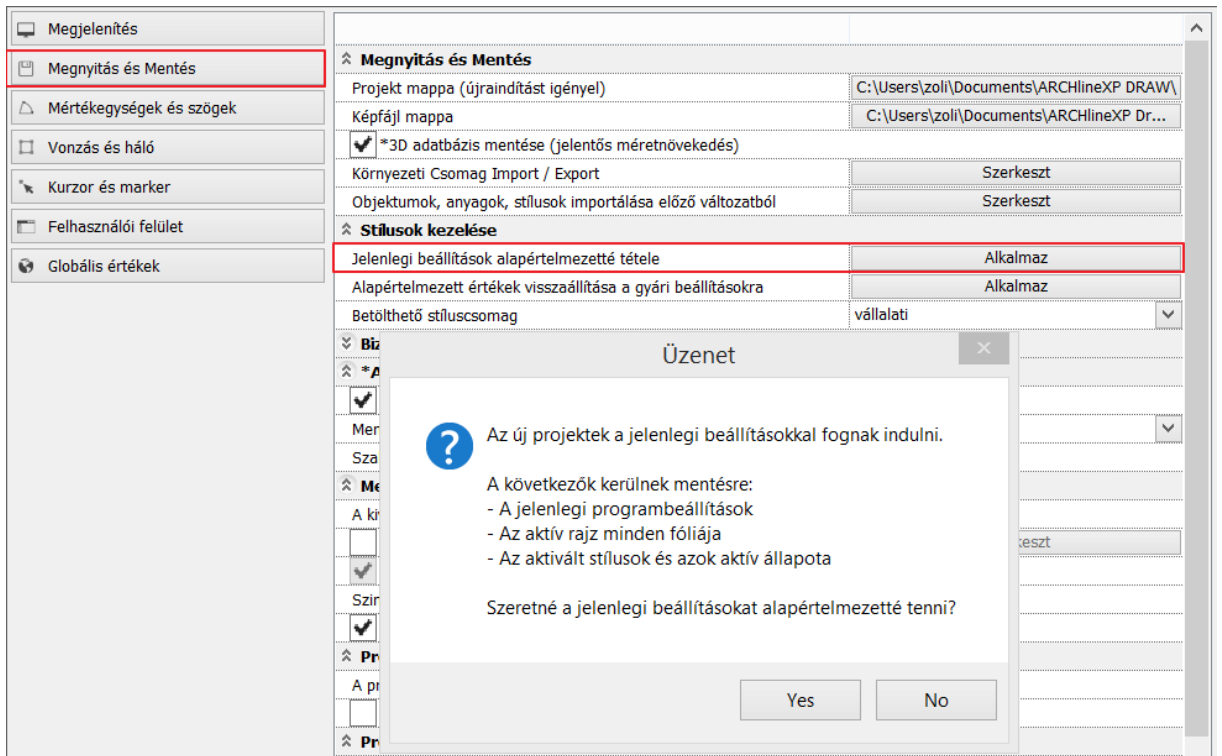


- Kattintson a **„Fólia törlése”** lehetőségre

A törölt fólia átkerült egy új mappába, a „Törölt főlíák” mappájába.



- Az alapértelmezett beállításokat felül tudja írni a jelenleg aktuális beállítással. Ehhez kattintson a **Beállítások-„Megnyitás és Mentés”** fülön a **„Jelenlegi beállítások alapértelmezetté tétele”** lehetőségre.
- Így a jelenleg elmentett alapértelmezett értékek töltődnek be minden további új projekt során.



4. Egyebek

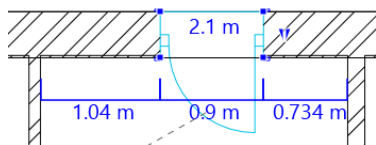
4.1. Marker fejlesztések

Egysoros szöveg esetén a szöveg kékkel jelenik meg, és belekattintva lehet editálni, mint a nyomtatási lapon, a pecsét esetén. A parancs egy kattintásra csökkenti a szöveg szerkesztés műveletet.



4.2. Markerek elhelyezkedése

Bizonyos objektumok esetében a markerek túl közel vannak egymáshoz, és nehéz kiválasztani a kívánt művelethez tartozót - pl. forgatás - mozgatás, forgatás-méret. - 2D és 3D ablakban is. Az egyértelmű kiválasztáshoz marker egybeesés esetén a rajz nagyítása szükséges. Ezt a situációt oldja meg a marker helyzetek optimalizálása.



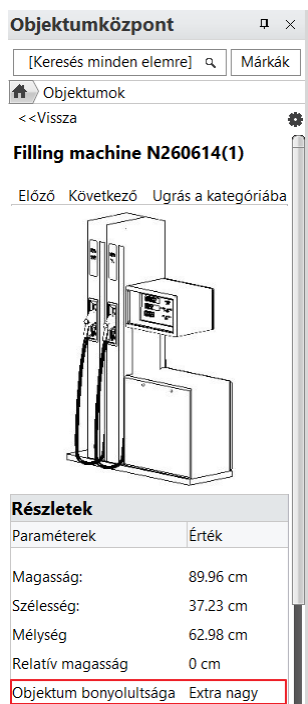
4.3. Burkolat kiterítés megjelenítése 2D-ben színezett burkolólapokkal vagy kontúrvonalakkal

Globális beállításokban a "Burkolat" alatt új checkbox, amivel a burkolat 2D-s kiterítésének színezettségét lehet ki/be kapcsolni. Kikapcsolt állapotban háttérszín nélkül, csak kontúrvonalat rajzol ki.



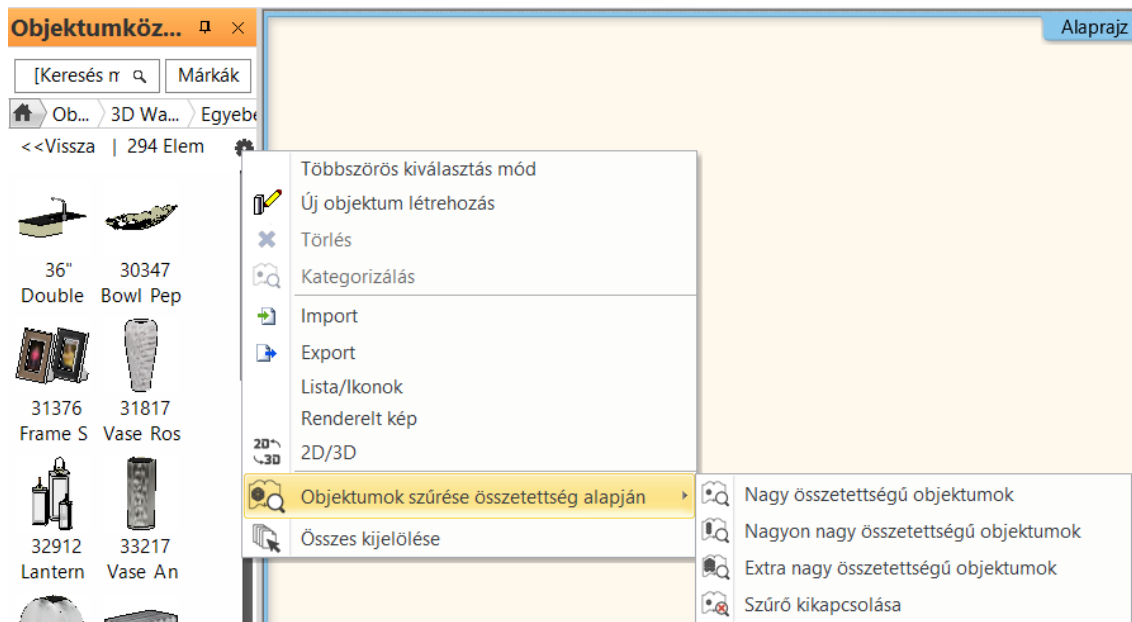
4.4. Objektum összetettség kijelzése az Objektumközpontban

Az objektum összetettségét kijelzi az Objektumközpont: Mini, Kicsi, Közepes, Nagy, Nagyon nagy, Extra nagy (ezek a felületszámtól függő minősítések)



Objektumok szűrése összetettség alapján.

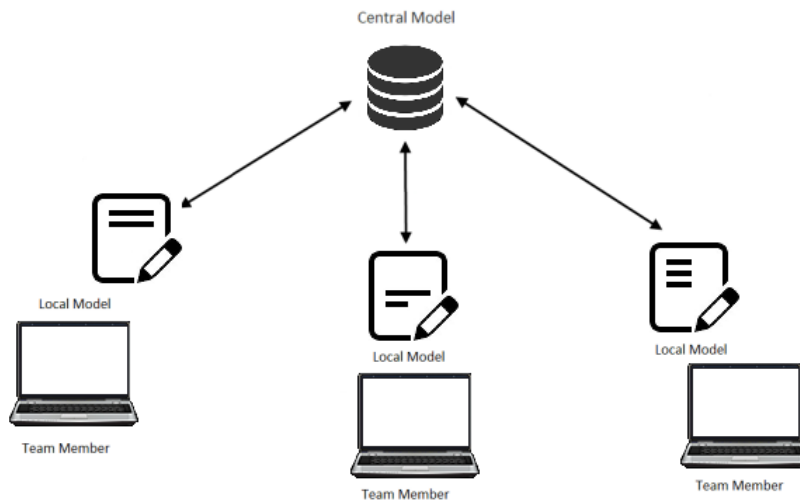
Az objektumközpont beállítások ikonra kattintva megjelenő menüben található új parancs segítségével ki lehet listázni az átlagosnál összetettebb elemeket. Az összetettség információ segítségével lehet a projekt méretét optimalizálni, mert könnyen fel lehet ismerni azokat a terv szempontjából alacsony fontosságú elemeket (pl. kölnisüveg, kis virágok, stb.) amelyek elhagyása vagy cseréje jelentősen csökkentheti a 3D modell méretét, és csökkenti a renderelés időszükségletét.



4.5. Javított csoportmunka

Lehetővé teszi, hogy több tervező dolgozzon ugyanazon a projekten, egy időben.

Az ARCHLine.XP támogatja a csoportmunkát! A projektet fel lehet osztani és a csoport tagjai dolgozhatnak ugyanazon projekt különböző részein egy időben. A projektmenedzser az a felhasználó lesz, aki létrehozza a csoportmunkát. Ő felvehet új felhasználókat, akiknek jelszavakat és jogköröket adhat. A felvett tervezők módosíthatják a projektet.



4.6. 4K skálázható kezelőfelület

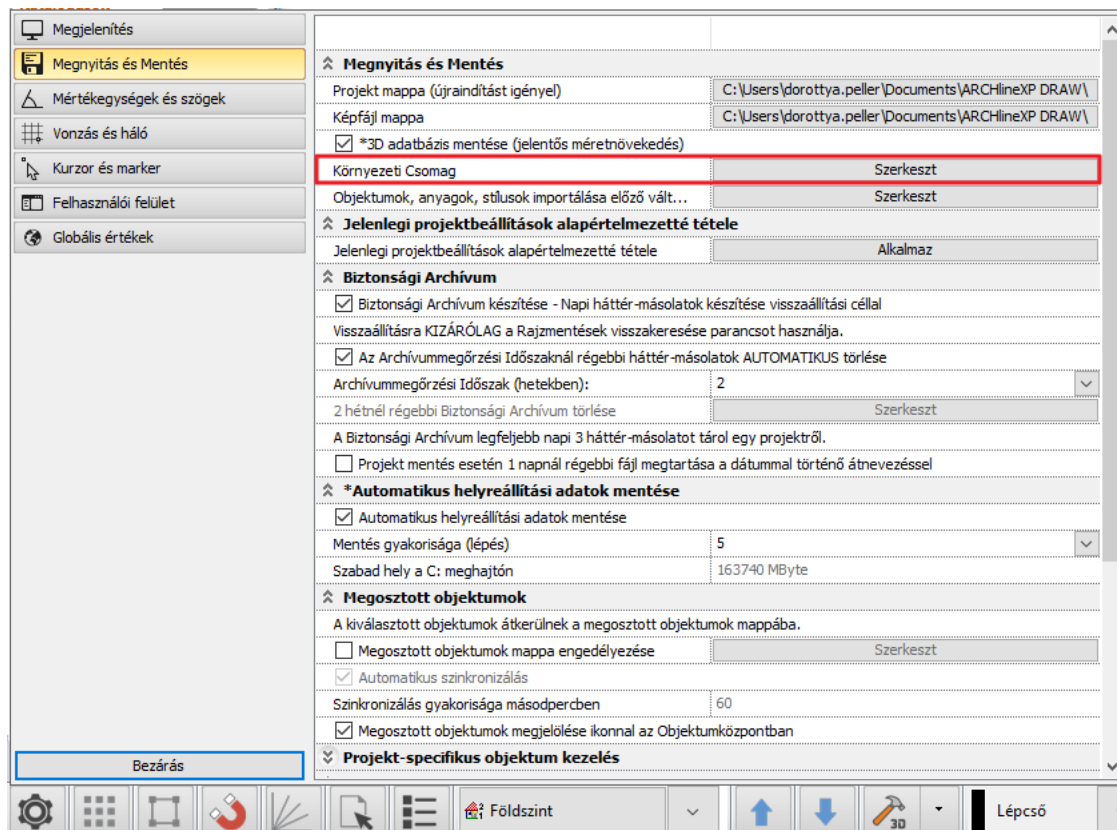
Az **Opciók** dialógban, a **Felhasználói felület** panelon be lehet állítani négy féle ikonméretet, a kicsi és az extra nagy ikonok határok között.

4.7. Tervlap 1:25 lépték

A tervlapra a dokumentáció 1:25 léptékben is elhelyezhető.

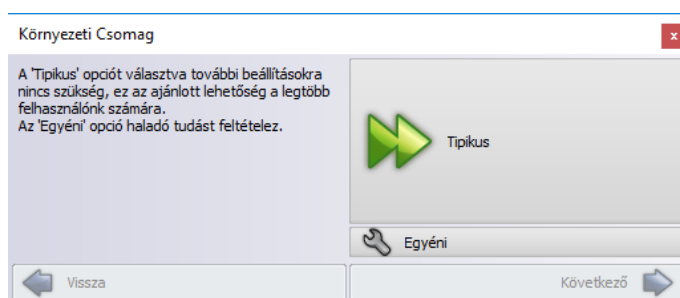
4.8. Teljes környezet költöztetés

A környezet költöztetés opció új funkciókkal bővült a 2018-as változatban. Egyetlen fájlba tudunk menteni és beolvasni minden olyan felhasználói adatot, amit a program támogat. A támogatott adatok közé tartozik a **Felhasználó által létrehozott anyagkönyvtár, stíluskönyvtár, saját, vagy letöltött objektumok**, illetve **minden felhasználói beállítás** (vonaltípusok, napbeállítás, nézetek). A parancs helye a **Beállítások/Megnyitás és mentés** fül alatt a **"Környezeti csomag"** gomb.



4.8.1. Környezeti csomag készítése

- Indítsa el a parancsot.
- A felugró ablakban, ha a **"Tipikus"** lehetőséget választja, akkor a program az összes felhasználói adatot egy fájlba gyűjti. Ha pontosabban szeretne szűrni, akkor az **"Egyéni"** lehetőséget kell választani.
- Egyesével, vagy kategóriákra kattintva az abban található összes objektumot, anyagot is el lehet menteni egy környezeti csomagba. Ebben az esetben az **Objektumközpontból** ki kell keresnie az exportálni kívánt objektumot, textúrát és a **Fogaskerék ikonra** kattintva a lenyíló menüben az **"Export"** lehetőséget kell választani. A program a kiválasztott adatokat kimentti az általunk kiválasztott mappába a számítógépünkön. Minden ilyen fájl kiterjesztése **.environment**.



4.8.2. Környezeti csomag importálása

- A **"fogd és vidd"** módszerrel egyszerűen olvashatja be a környezeti fájlokat a programba. A számítógép mappájából húzza be a program ablakába a kívánt fájlt. Ekkor egy rendszerüzenet ablak jelenik meg, a sikeres beolvasásról.
- Az importálást a **Beállítások/ Megnyitás és mentés** fülről is el tudja indítani a **"Környezeti csomag"** kiválasztása után az import lehetőséget választva.

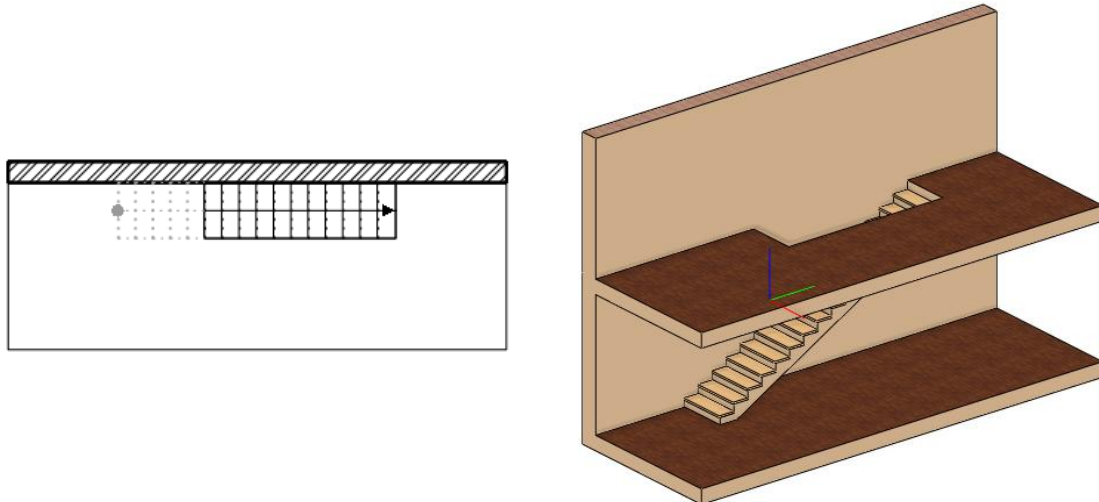
Természetesen a 2017-es verzióval kimentett környezeti csomag fájlt is importálni lehet a 2018-as programba. Amennyiben ebben a csomagban olyan elemek is szerepelnek, amiknek a nevük megegyezik, egy már létező elemmel, a program megerősítést kér a felülírásra. Ha ez a csomag stílusokat is tartalmaz,

abban az esetben az azonos nevű stílusokat nem írja felül, de a nem ütköző fájlokat bemásolja a Felhasználói kategóriába. Az importálás után a programot újra kell indítani.

4.9. Lépcső 2D szimbólum szerkesztése

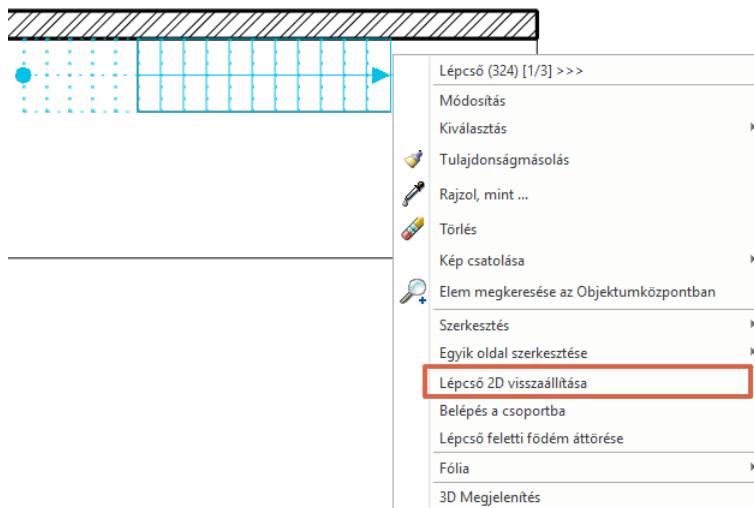
A lépcső 2D szimbólum megjelenítését átválthatja sematikus ábrázolásra. Sematikus módban az összetevők (sorok, szövegek stb.) szabadon szerkeszthetők.

A parancs hatására a lépcső megjelenítése az alaprajzon átvált sematikus ábrázolásra, ami egy szabadon szerkeszthető csoport. A csoportba belépve a lépcsőösszetevők (sorok, szövegek stb.) szabadon szerkeszthetők. A szerkesztés nincs hatással a 3D modellre.



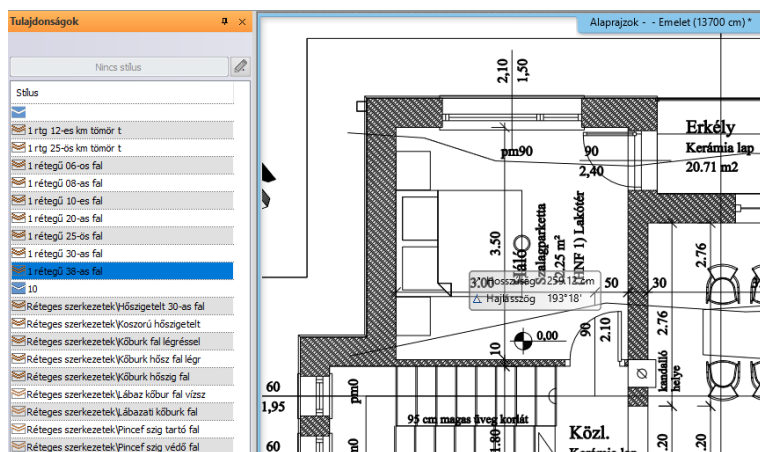
4.10. Lépcső 2D visszaállítása

Az előzőleg szerkeszthető csoporttá alakított lépcsőszimbólum eredeti állapotának visszaállítására szolgál. Az eredeti szimbólum visszaállítása az addig a szerkeszthető csoporton végzett összes módosítás elvetésével is együtt jár.



4.11. Stílusok közvetlen elérhetősége a Tulajdonságkezelőben

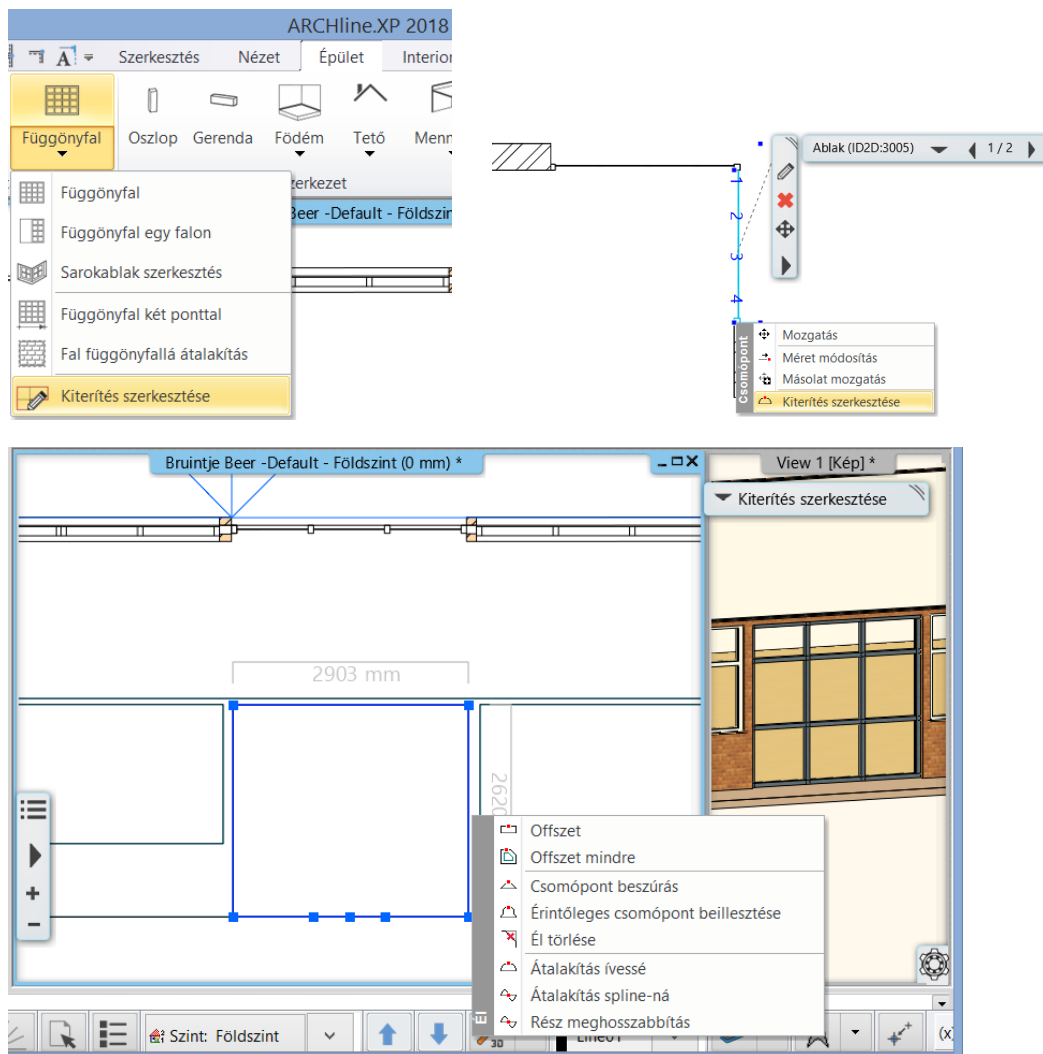
Tulajdonságkezelő megváltozott: az elem létrehozó parancsok futtatásakor a stílusok listája megjelenik és a stílus névre kattintva a kiválasztott stílust aktiválni lehet. A következőnek létrehozott elem már az új stílus tulajdonságaival készül el. A megoldásnak köszönhetően gyorsan lehet váltani a stílusok között például akkor, ha egy teherhordó fal rajzolását követően válaszfalat kell rajzolni, majd rögtön ezt követően újra egy főfalat.



A parancs elindítását követően megjelenő stíluslista kiemelve jeleníti meg az éppen aktuális stílus nevét. Rajzolás közben egy stílus nevére kattintva az adott stílussal folytatható a munka.

4.12. Függönyfal előlnézeti profiljának szerkesztése

A menüszalag Függönyfal / Kiterítés szerkesztése, vagy az alaprajzi végpont markerére kattintva elérhető az előlnézeti profil szerkesztése, amellyel tetszőlegesen tovább szerkeszthető az aktuális profil.



4.13. Függőnyfal osztás térköz

A függőnyfal vízszintes és függőleges osztásának meghatározásakor a lépésköz meghatározásán túl lehetőség van a térköz megadására is, amely számos tervezési situációban praktikusabb.

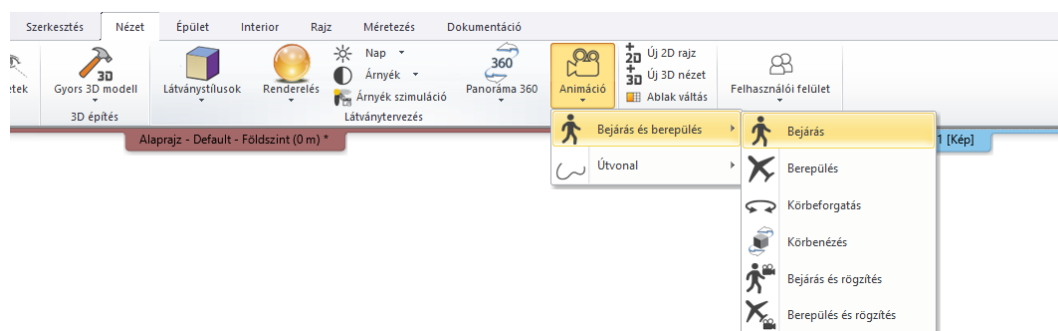
Függőleges minta

Sorszám	Lépésköz	Térköz
1	100 cm	97 cm
2	320 cm	317 cm
3	100 cm	97 cm
4	230 cm	227 cm

OK Mégse

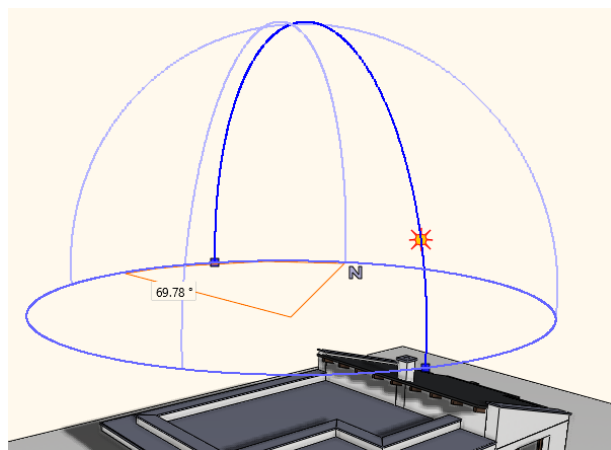
4.14. Virtuális bejárás animáció készítése a bejárás rögzítésével

Az animáció nem csak a 2D ablakban megadott pontok alapján készíthető el, hanem a 3D ablakban végigsétálhatunk a tervben és a bal egér gomb lenyomásával határozhatunk meg pontokat, amely alapján a bejárás elkészül. Így nem kell a pontokból a nézett pontot is megadni, a program a bal egér gomb megnyomásakor a 3D ablakban látott képet veszi alapul. A parancsot az utolsó pont lehelyezése után a jobb egér gombbal zárhatjuk le, mely után az alaprajzon rögtön láthatóvá válik a bejárás útvonala. A parancs a Menüszalag / Nézet / Animáció / Bejárás és berepülés / Bejárás helyen érhető el.



4.15. Heliodon: a Nap irányának tetszőleges mozgatása

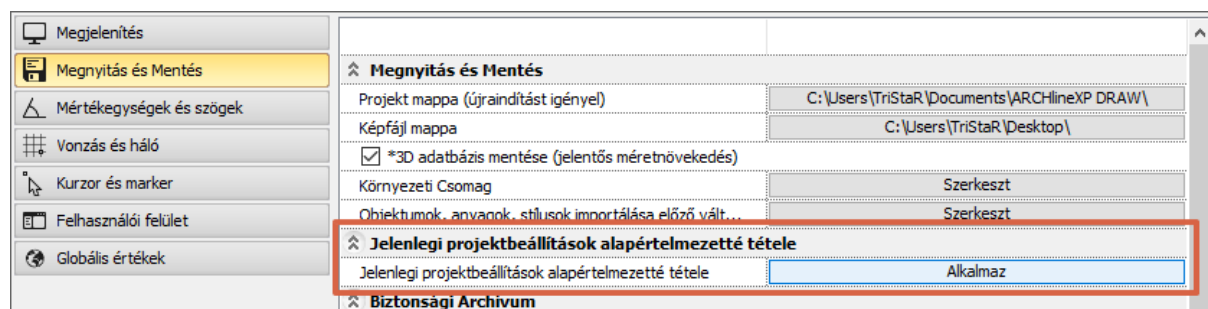
A Heliodon alsó főkörén található markerre kattintva automatikusan elindul a Nap irányának grafikus módosítása. Egy kattintással meghatározhatja az új irányt.



4.16. A program alapértelmezett beállításainak átállítása.

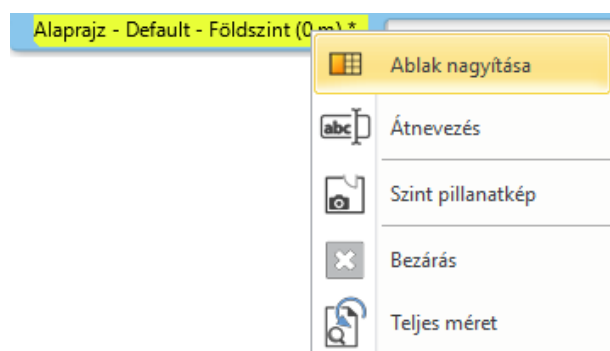
A Beállítások dialóg „Megnyitás és Mentés” lapján a „Jelenlegi projektbeállítások alapértelmezetté tétele” parancs segítségével az éppen aktuális program beállítások elmentődnek, mint új alapértelmezett beállítások.

Ha például a telepítést követő alapbeállításoktól eltérően méter helyett milliméterben szeretne dolgozni, akkor a beállítás módosítását követően csupán az itt található „Alkalmaz” gombot kell megnyomni és a későbbiekben ez lesz az alapbeállítás.



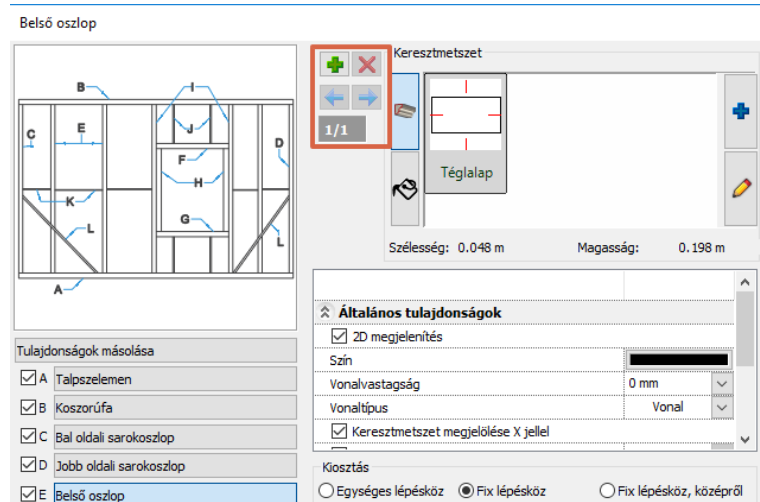
4.17. Rajzi ablak fejléc: aktív ablak nagyítása parancs

Az egyes rajzi ablakok fejlécében is elérhető az aktív ablak nagyítására szolgáló parancs.



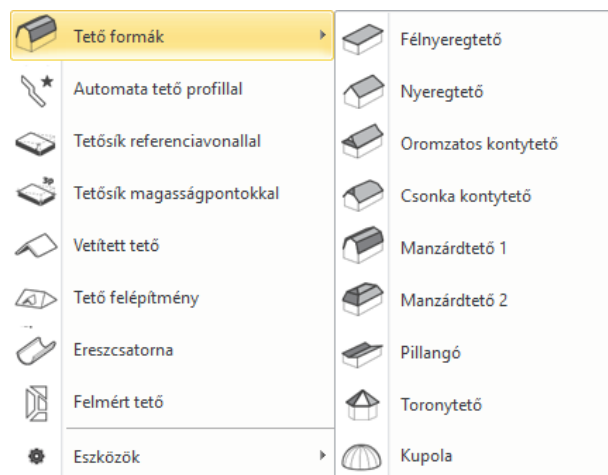
4.18. Vázás falszerkezet vázelemeinek sokszorozása

A vázas falszerkezetek vázszerkezetének beállításakor az itt megtalálható parancs segítségével újabb oszlopállásokat, koszorúfa kettőzéseket és más ehhez hasonló, az eredeti szerkezeti elem másolásával létrehozható szerkezeteket alkothat. Ennek segítségével komplex, parametrikus vázszerkezet alakítható ki az aktuális szerkezeti céloknak megfelelően.



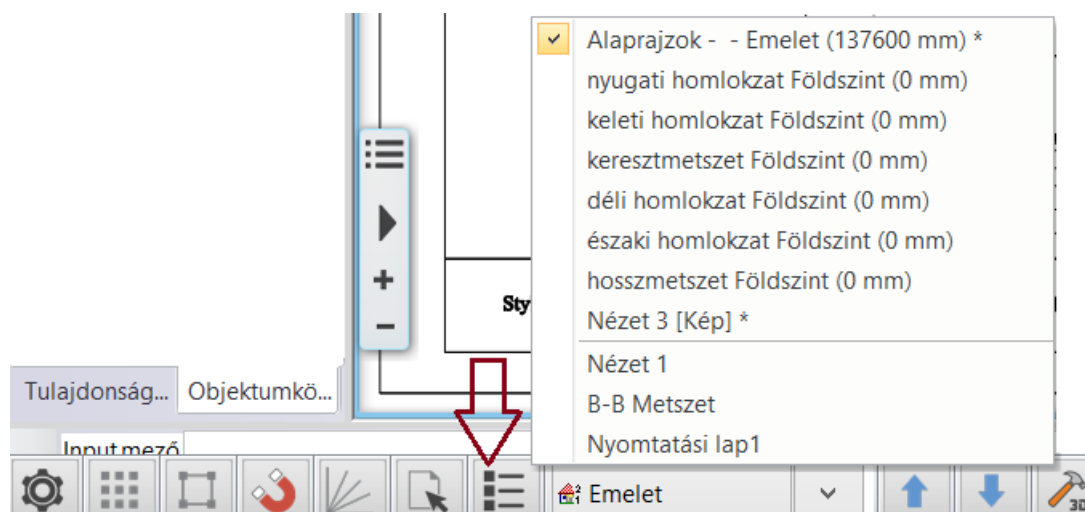
4.19. Tetőformák létrehozása közvetlen paranccsal

Az egyes tipikus tetőformákat közvetlen paranccsal rajzolhatja meg a Tetőformák parancsainak segítségével.



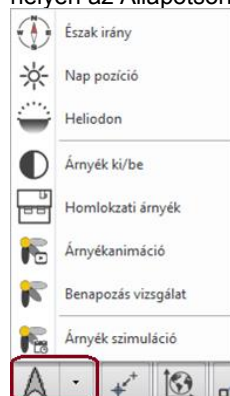
4.20. Állapotsor: Rajzok listája

A projektben elérhető rajzok szöveges listája egyebek mellett az Állapotsorban található ikonra kattintva is elérhető. A vízszintes vonal alatti dokumentumok a tervhez tartozó kikapcsolt állapotban levő rajzok. A kattintással kiválasztott rajz aktívvá válik és átkerül a nagyított ablak pozícióba.



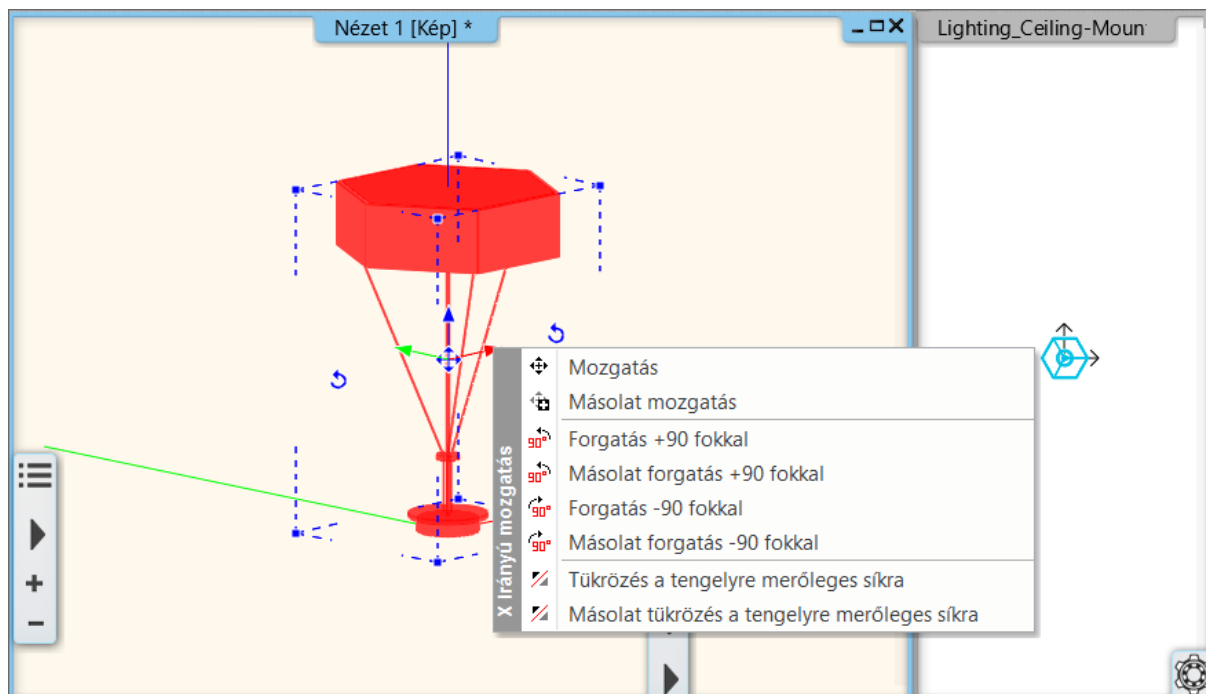
4.21. Állapotsor: Benapozás és tájolás parancsok

Az egyes, a benapozással, árnyékolással és tájolóssal kapcsolatos parancsok mind elérhetőek központi helyen az Állapotsorban található Észak szimbólumra kattintva.



4.22. Új 3D forgatási, tükrözési parancsok a főtengely nyíl markerek menüjében

Az új forgatás és tükrözés parancsok megkönnyítik az elemek helyes térbeli pozicionálását. A letöltött elemeknél gyakran előforduló geometriai hibákat (pl. fejjel lefelé álló mennyezeti lámpa) gyorsan lehet az új parancsokkal korrigálni.



4.23. PDF import parancs kijelöli az importált elemeket és alkalmazza rájuk az optimális nagyítás parancsot

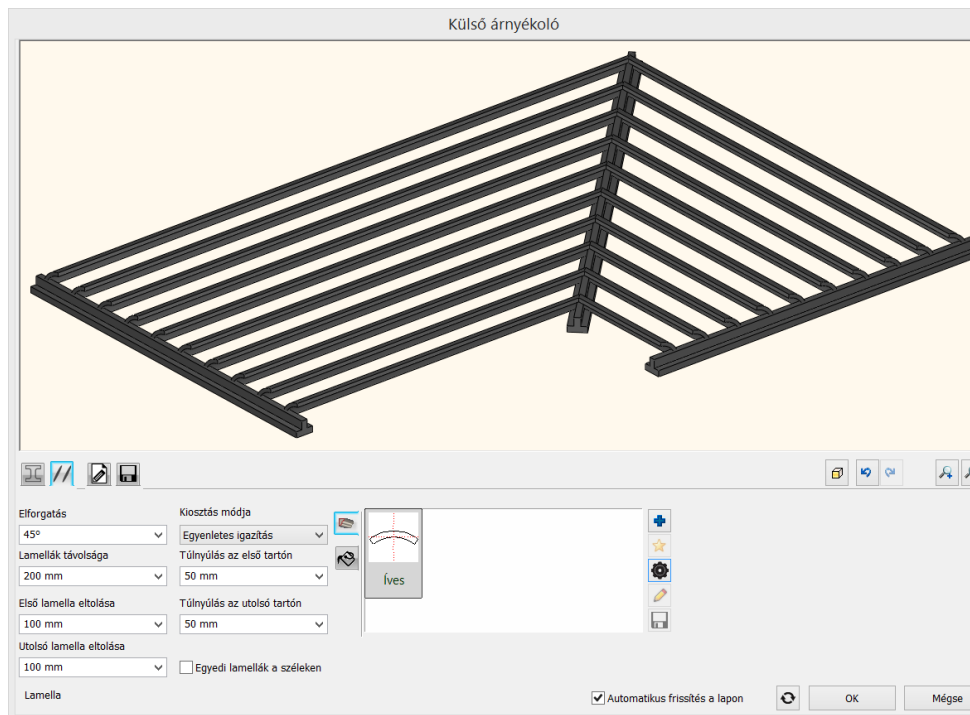
PDF importálás során a jelentősen eltérő méretarányok (pl. a betöltött PDF állomány sokkal kisebb, mint az aktuális rajz) körülményessé tehetik a betöltött állomány felismerését, megkeresését. Az új kiterjesztéssel a program automatikusan kiválasztja és a rajzi ablak középpontjába helyezi a betöltött PDF elemeket.

4.24. Opciók párbeszédablakban megszüntetett beállítások:

- Projekt navigátor integrálása az Objektumközpontba,
- Oldalmenü jobbkattintás üzemmód,
- Választó menü megjelenítés engedélyezése

4.25. Új kültéri árnyékoló párbeszédablak 3D előnézettel

Az új 3D előnézettel ellátott dialóg jelentősen megkönnyíti a lamellák és a tartószerkezet beállítását.



4.26. Videokártya felismerés megszűnt

A videokártya felismerés parancs megszűnt, helyette az operációs rendszer által biztosított DXDIAG rendszeralkalmazás használatát javasoljuk.

