

Skriptum ARCHICAD Einsteiger Kurs

Viktoria Haspl
Stand 26.02.2025



1. Archicad Bildungsversion	4
2. Erstelle ein neues Projekt	5
3. Grundlagen des 2D zeichnens	6
4. Bewegen und Verändern	7
5. Tastenkürzel festlegen	8
5.1 Windows	9
5.2 MAC	10
6. Der Navigator	11
7. Die Projektmappe	12
8. Die Ausschnittsmappe	13
9. Das Layoutbuch	14
9.1 Masterlayout und Layout Optionen	14
10. Stiftoptionen	15
11. Layerstruktur	16
12. Geschosse	17
13. Wände	18
13.1 Grundriss-, Schnitt- und Modelldarstellung	19
14. Decken	20
15. Türen	21
15.1 Bemaßungsmarker und Stempel	22
16. Fenster	23
17. Dach	24
10. Dachfenster	25
18. Treppen	26
19. Objekte	27
20. Raumstempel	28

21. Ansichten und Schnitte	28
22. 3D Ansicht	29
23. Baustoffe und Verschneidungspriorität	30
24. Mehrschichtige Bauteile	32
25. Zurück zum 2D	33
26. Teamwork	34
26. Ein paar Infos zum Abschluss	35
Quellen	36

1. Archicad Bildungsversion

Als ersten Schritt solltest du dir die Archicad-Bildungslizenz auf der Website unter nachfolgendem Link downloaden.

<https://myarchicad.graphisoft.com/>

Um eine schnelle Freischaltung deiner Lizenz zu gewährleisten, melde dich mit deiner Uni E-mail an.

Die Bildungslizenz bekommst du immer für ein Jahr kostenlos und kannst sie einfach wieder verlängern sollte sie auslaufen.

Wenn du das Programm heruntergeladen und installiert hast, bist du bereit für unseren Anfänger Kurs :)

2. Erstelle ein neues Projekt

Eine Vorlagendatei enthält alle Grundeinstellungen für ein Projekt. Sie kann ebenfalls schon vorab platzierte Objekte und Werkzeugeinstellungen enthalten.

Die Dateiergung einer Vorlagendatei ist „.tpl“

Wenn man einmal eine gute Vorlagendatei erstellt hat, kann man sie immer wieder verwenden und eventuell noch Kleinigkeiten anpassen.

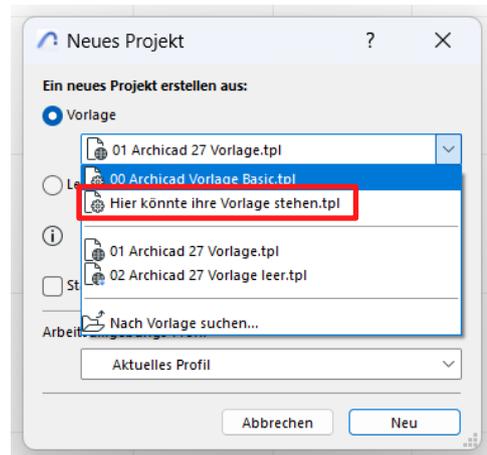
Es gibt in ARCHICAD schon eine Standard-Vorlagendatei und eine Standardbibliothek, die du ebenfalls benutzen kannst.

Die Vorlagendateien müssen unter folgendem Dateipfad gespeichert werden:

Windows: C:\Programme\GRAPHISOFT\ARCHICAD 27\Grundeinstellungen\ARCHICAD

Mac: /Programme/GRAPHISOFT/ARCHICAD 27/Grundeinstellungen/ARCHICAD

Ist die Vorlagendatei richtig abgespeichert, erscheint sie in der Liste der Vorlagen, beim erstellen eines neuen Projekts.



1. Erstelle ein leeres Projekt
2. Triff alle wichtigen Grundeinstellungen
3. Speichere sie dann mit der richtigen Dateiergung (.tpl) in den richtigen Ordner

3. Grundlagen des 2D zeichnens

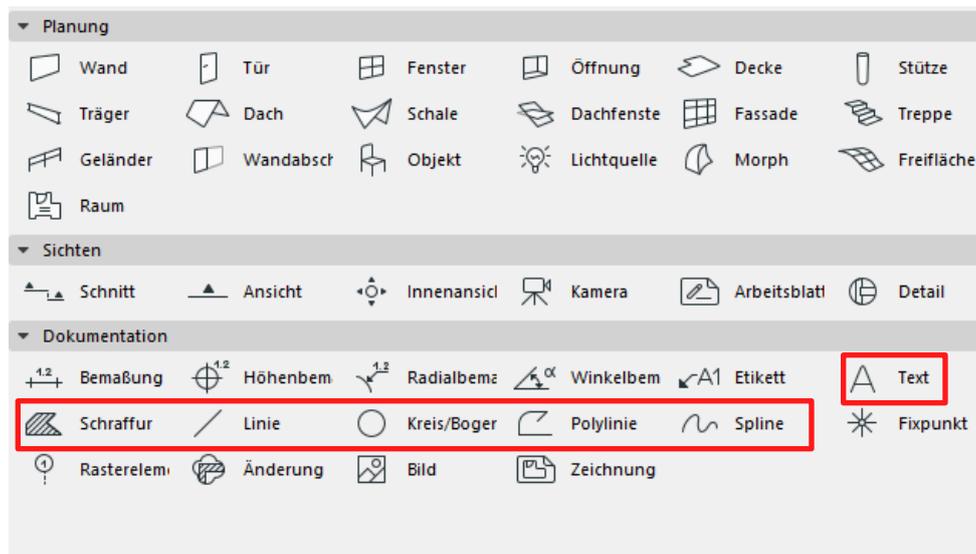
Vorab ein paar wichtige Hinweise:

Arbeitet am besten mit einer Maus!

Rollrad = Zoomen

Rollrad drücken = bewegen des Bildschirms

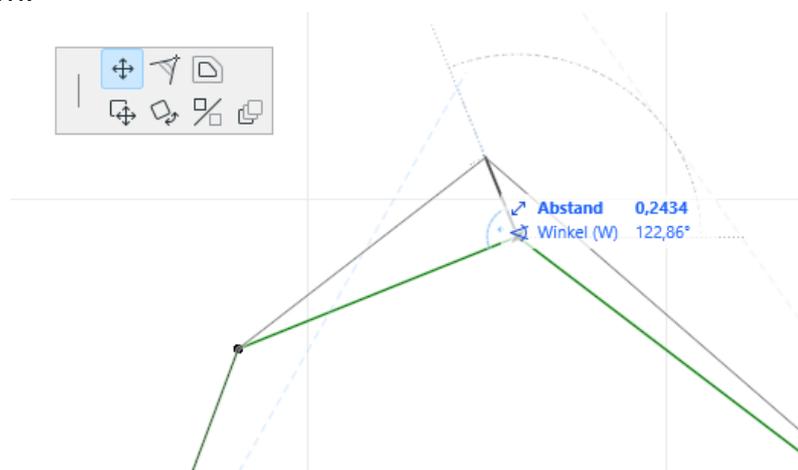
ESC-Taste = das aufheben der Markierungen und der abbruch eines Befehls



Unter dem Reiter Dokumentation findest du Text, Schraffur, Linien, Kreis/Bogen, Polylinie und Spline. Mit denen kannst du in 2D alles mögliche zeichnen.

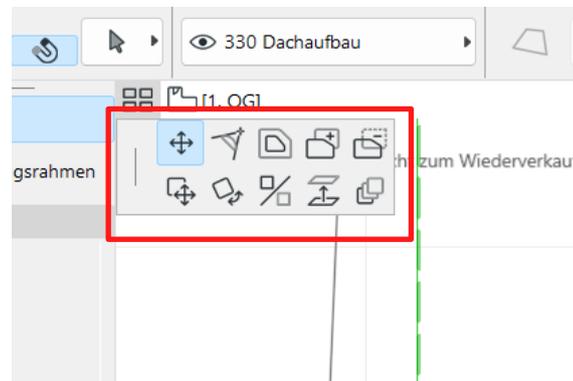
Mit diesen Werkzeugen kannst du wie auch schon in anderen Programmen in 2D Zeichnen.

Klickst du auf einen der Punkte öffnet sich die Toolbar mit den wichtigsten Befehlen. Genauso kannst du den Punkt verschieben oder einen Winkel ändern.



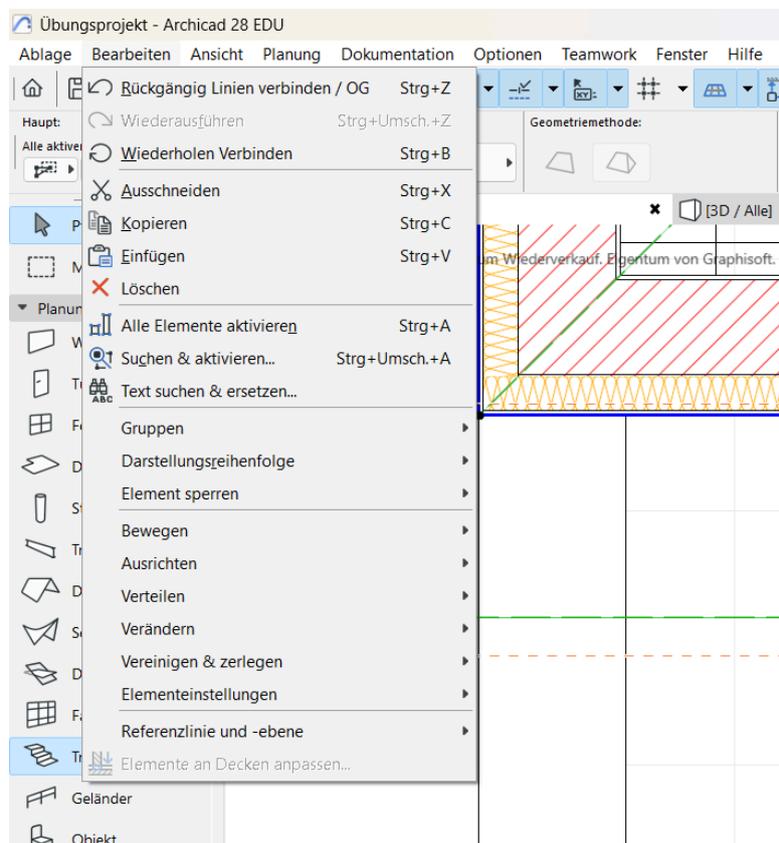
4. Bewegen und Verändern

Du kannst Objekte verändern und verschieben. Das kannst du mithilfe durch die Toolbar oder mit Tastenkürzeln machen.



Je nach Bauteil/ Objekt ändern sich die Funktionen minimal. Du kannst hier Dinge verschieben, drehen, spiegeln,....

Findest du Befehle zum verändern nicht in der Toolbar findest du es im Reiter **Bearbeiten**.

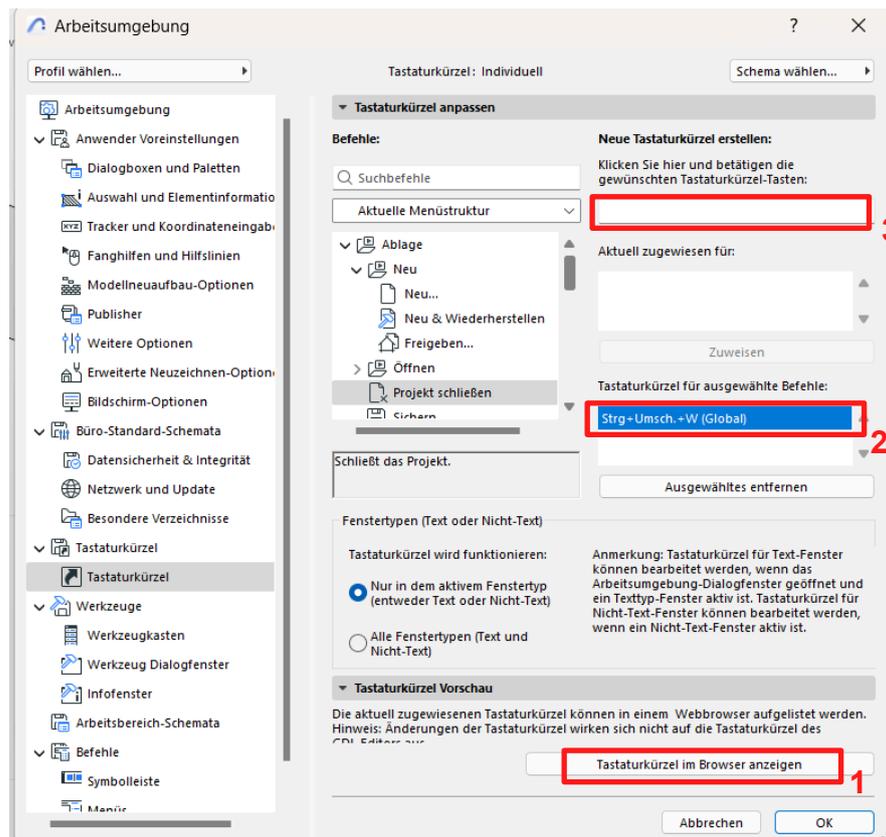


5. Tastenkürzel festlegen

Um nicht immer ewig einen Befehl zu suchen macht das Arbeiten mit Tastaturkürzeln Sinn.

Die Einstellung der Tastaturkürzel findet ihr unter

Optionen -> Arbeitsumgebung -> Tastaturkürzel



Hier kannst du dir eine aktuelle Liste der belegten Tastenkürzel ausgeben lassen (1).

Nachsehen welches Tastenkürzel für einen bestimmten Befehl belegt ist (2) oder ein neues Tastenkürzel festlegen (3).

Wir haben ein paar der wichtigsten Tastenkürzel der Standardeinstellung für dich herausgesucht. :)

5.1 Windows

Strg E	verschieben, drehen, spiegeln. Mit \uparrow als Kopie
Strg D	verschieben, drehen, spiegeln. Mit \uparrow als Kopie
Strg M	verschieben, drehen, spiegeln. Mit \uparrow als Kopie
Strg bei verschieben/ drehen/spiegeln	Kopie erzeugen
Strg H	Längenänderung (auch mit Auswahlrahmen)
Strg #	Multiplizieren
Strg Ö	Splitten
Strg Ä	Anpassen
Strg \uparrow V	Verbinden (Wände und Linien)
Strg G	Gruppieren
Strg \uparrow G	Gruppierung auflösen
Alt G	Gruppierung aussetzen (nicht auflösen)

M	Messen, Eingabetaste überträgt das Ergebnis in Tracker
H	Hilfslinie erzeugen

Leertaste Klick	Zauberstab
Alt Klick	Pipette
Strg Alt Klick	Spritze

Strg F	Favoriten
Strg T	Werkzeugdialog, passend zum markierten Element
P	Pfeilwerkzeug
1	Wand
F	Fenster
T	Tür
D	Decke
S	Stütze
Strg L	Ebenen-dialog

Leertaste	Schnell-Auswahl temporär zu-/abschalten
\uparrow Klick	Markieren ohne Pfeil, zum Werkzeug passende Elemente
TAB bei Pfeilwerkzeug	hintereinander liegende Elemente
Strg A	Alles markieren, mit Bezug zum aktiven Werkzeug
Strg \uparrow A	Suchen & Aktivieren
Strg \uparrow	Aktiviert das Unterelement (Morph)

\uparrow	Orthogonaler Fang
Alt X/Y/W	x, y-Koordinate oder Winkel einfrieren
X/R/Z/R	Aufruf der X/Y/Z-Koordinate oder des R-Werts (Abstand)
I	Automatische Verschneidung
E	Elementfang

Strg 0	Zoom optimieren (Grenzen zoomen)
Strg 2	Grundriss
Strg 3	3D-Fenster
Strg 3 (mit aktivierten Elementen)	3D Fenster (nur die aktivierten Elemente zeigen)
Alt T	Transparentpause an/aus
\uparrow + 3. Maustaste	Temporärer Orbit (Gebäude drehen)
Strg Y	Reinzeichnung an/aus
Alt I	Projekt-Info

5.2 MAC

⌘ E	verschieben, drehen, spiegeln. Mit ⇧ als Kopie
⌘ D	verschieben, drehen, spiegeln. Mit ⇧ als Kopie
⌘ M	verschieben, drehen, spiegeln. Mit ⇧ als Kopie
Alt bei verschieben/ drehen/spiegeln	Kopie erzeugen
⌘ H	Längenänderung (auch mit Auswahlrahmen)
⌘ #	Multiplizieren
⌘ Ö	Splitten
⌘ Ä	Anpassen
⌘ ⇧ V	Verbinden (Wände und Linien)
⌘ G	Gruppieren
⌘ ⇧ G	Gruppierung auflösen
Alt G	Gruppierung aussetzen (nicht auflösen)

M	Messen, Eingabetaste überträgt das Ergebnis in Tracker
H	Hilfslinie erzeugen

Leertaste Klick	Zauberstab
Alt Klick	Pipette
⌘ Alt Klick	Spritze

⌘ F	Favoriten
⌘ T	Werkzeugdialog, passend zum markierten Element
P	Pfeilwerkzeug
1	Wand
F	Fenster
T	Tür
D	Decke
S	Stütze
⌘ L	Ebenen-dialog

Leertaste (bei Pfeilwerkzeug)	Schnell-Auswahl temporär zu-/abschalten
⇧ Klick	Markieren ohne Pfeil, zum Werkzeug passende Elemente
TAB (bei Pfeilwerkzeug)	hintereinander liegende Elemente
⌘ A	Alles markieren, mit Bezug zum aktiven Werkzeug
⌘ ⇧ A	Suchen & Aktivieren
⌘ ⇧	Aktiviert das Unterelement (Morph)

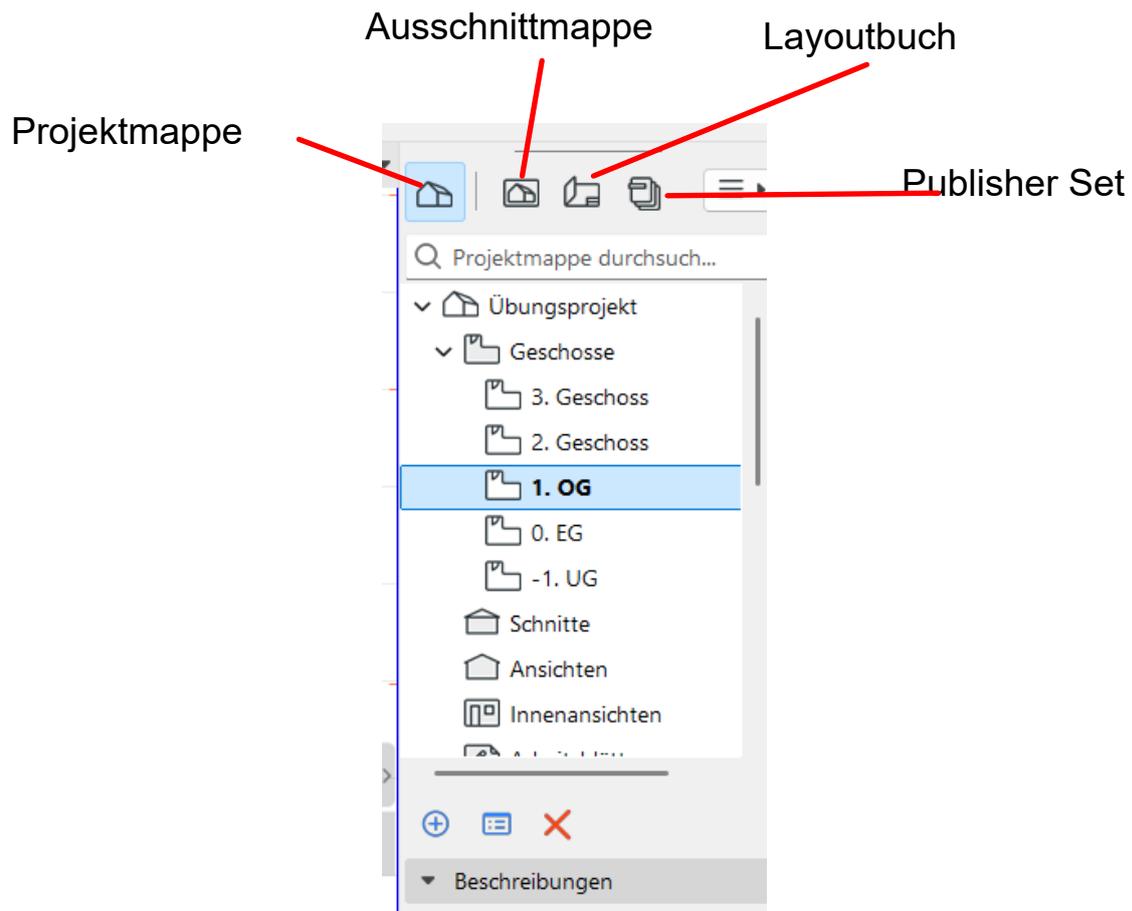
⇧	Orthogonaler Fang
Alt X/Y/W	x, y-Koordinate oder Winkel einfrieren
X/R/Z/R	Aufruf der X/Y/Z-Koordinate oder des R-Werts (Abstand)
I	Automatische Verschneidung
E	Elementfang

⌘ 0	Zoom optimieren (Grenzen zoomen)
⌘ 2	Grundriss
⌘ 3	3D-Fenster
⌘ 3 (mit aktivierten Elementen)	3D Fenster (nur die aktivierten Elemente zeigen)
Alt T	Transparentpause an/aus
⇧ + 3. Maustaste	Temporärer Orbit (Gebäude drehen)
⌘ Y	Reinzeichnung an/aus
Alt I	Projekt-Info

6. Der Navigator

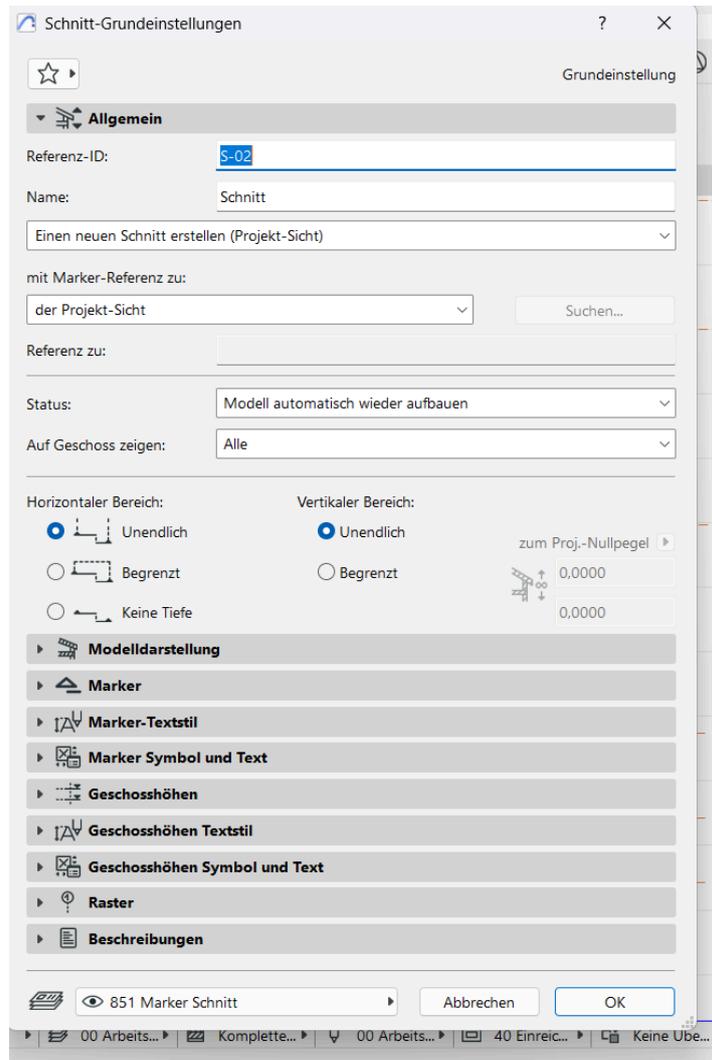
Im Navigator, rechts auf dem Bildschirm, findest du die Projektmappe.

In der Projektmappe ist schon vorweg eine Hierarchie von Archicad angelegt. Die verschiedenen Ordner organisieren dein Projekt.



7. Die Projektmappe

Du kannst hier Einstellungen für alle möglichen Projektblätter vornehmen. Wenn du hier alles gut voreinstellst ersparst du dir später viel Arbeit .



In der Projektmappe ist es nicht möglich Ordner zu löschen oder hinzuzufügen. Du kannst einzelne Blätter hinzufügen, indem du z.B. ein neues Geschosß erstellst.

8. Die Ausschnittsmappe

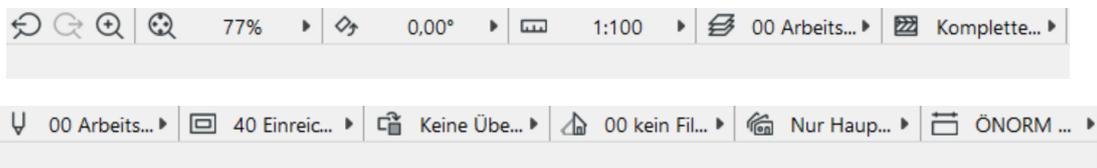
Die Ausschnittsmappe ist wie eine Kopie der Projektmappe.

Hier kannst du verschiedene Ausschnitte deines Projektes separat speichern und diese auch immer wieder aktualisieren wenn du etwas im Projekt änderst.

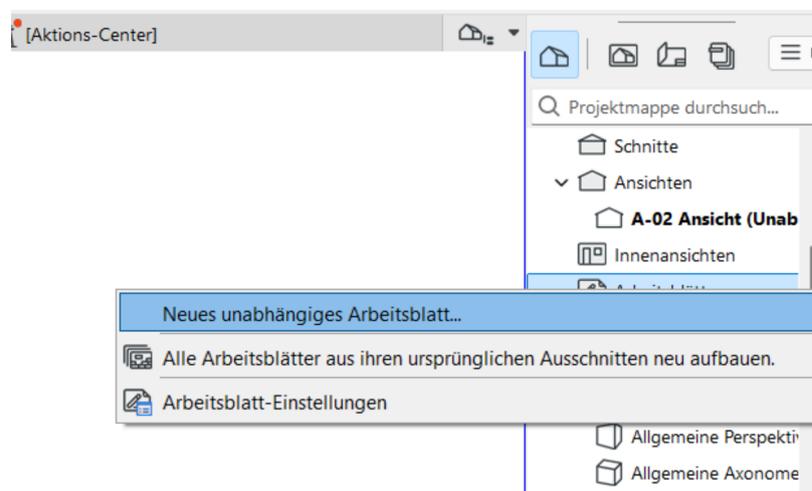
Du kannst hier auch 2D Pausen deines Projektes erstellen, diese verändern sich dann aber nicht mehr mit, wenn du etwas im 3D adaptierst.

Zusätzlich kannst du z.B. die gleiche Ansicht mit verschiedensten Einstellungen speichern um sie zu vergleichen oder Varianten zu probieren, oder den Schnitt in verschiedenen Maßstäben auswerfen lassen.

Mit der Einstellungsleiste unten am Platttrand kannst du so recht schnell viele verschiedene Darstellungen erzeugen, ohne sie jedesmal als 2D Grafik ändern zu müssen.

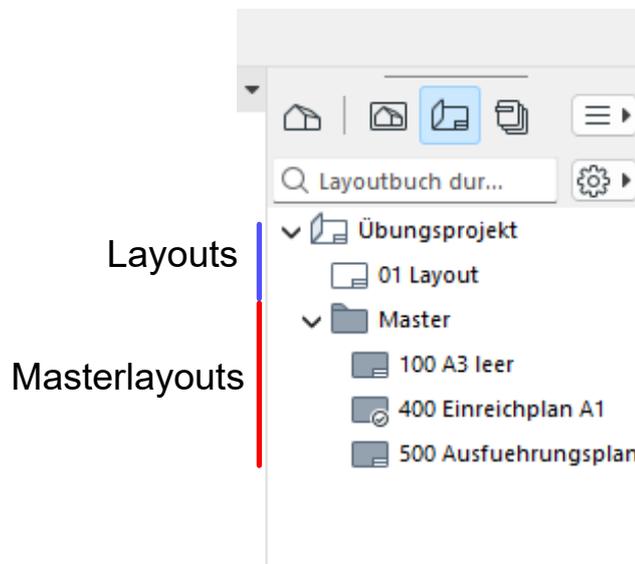


Damit du die Zeichnungen in deiner Ausschnittsmappe siehst, musst du sie aus der Projektmappe exportieren. Das geht ganz einfach mit einem Rechtsklick auf die gewünschte Kategorie.



9. Das Layoutbuch

Der Layoutbereich ist der Druckbereich im Archicad.
Wenn du das Layout vernünftig vorbereitetest kannst du hier ganz einfach Drucken.



9.1 Masterlayout und Layout Optionen

Das Masterlayout ist die Grundlage für dein Layout. Hier kannst du die Druckränder, den Plankopf, usw. festlegen.

Ein Layout bezieht sich dann immer auf ein Masterlayout und hat das Papierformat und den Inhalt des Masterlayouts hinterlegt.

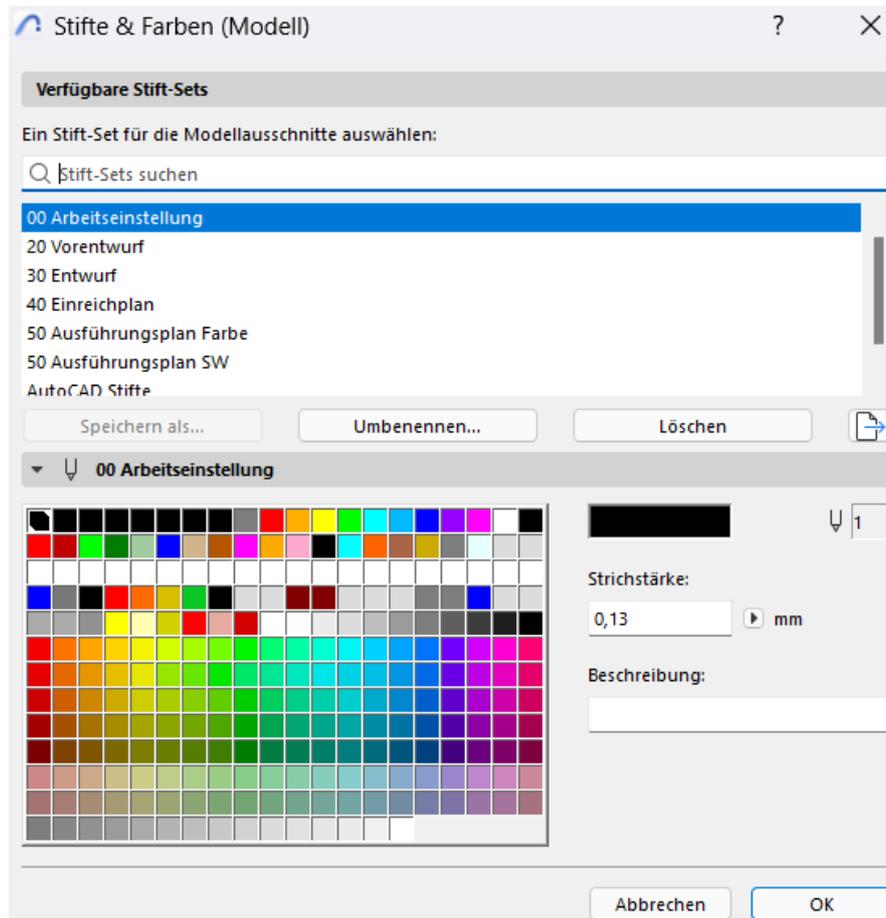
Wenn du das Masterlayout überschreibst kannst du es nicht wiederherstellen.

Im Layoutbereich kannst du eine Ordner Struktur erstellen und dann ganz einfach deine verschiedenen Pläne sortieren.

Du ziehst die Pläne einfach in dein Layout hinein, dann aktualisieren sie sich automatisch mit, wenn du etwas veränderst.

10. Stiftoptionen

Unter dem Elementattributen findest du auch Stifte und Farben



Hier siehst du das es unterschiedliche Stiftsets gibt. Je nach dem ob du einen Entwurf, Einreichplan, usw. zeichnest ändern sich die Farben.

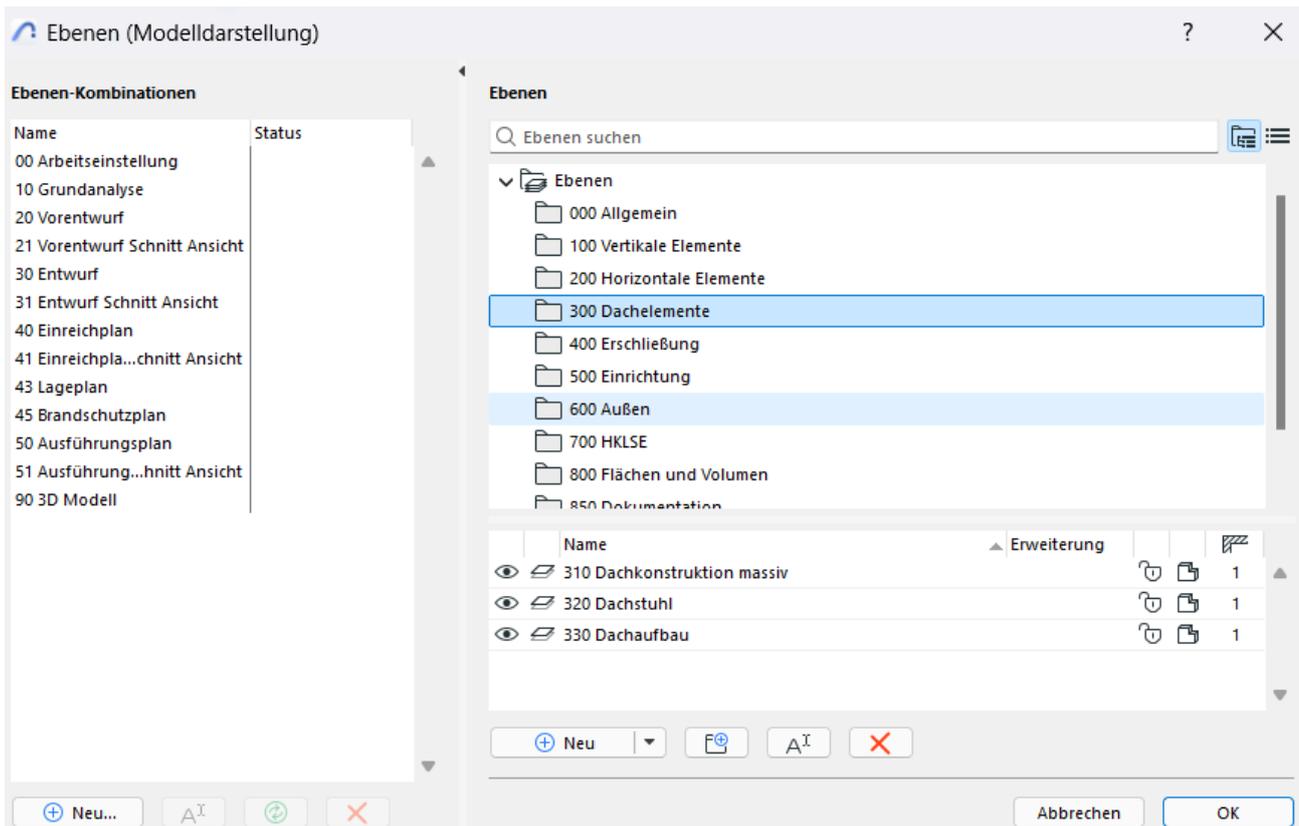
Du kannst hier auch individuell die Farben und Strichstärken ändern.

In deiner unteren Tooleiste hast du auch die Möglichkeit schnell zwischen den Einstellungen hin und her zu wechseln.



11. Layerstruktur

ARCHICAD selbst hat eine eigene Layerstruktur. In der Standard Vorlage sieht das ungefähr so aus.



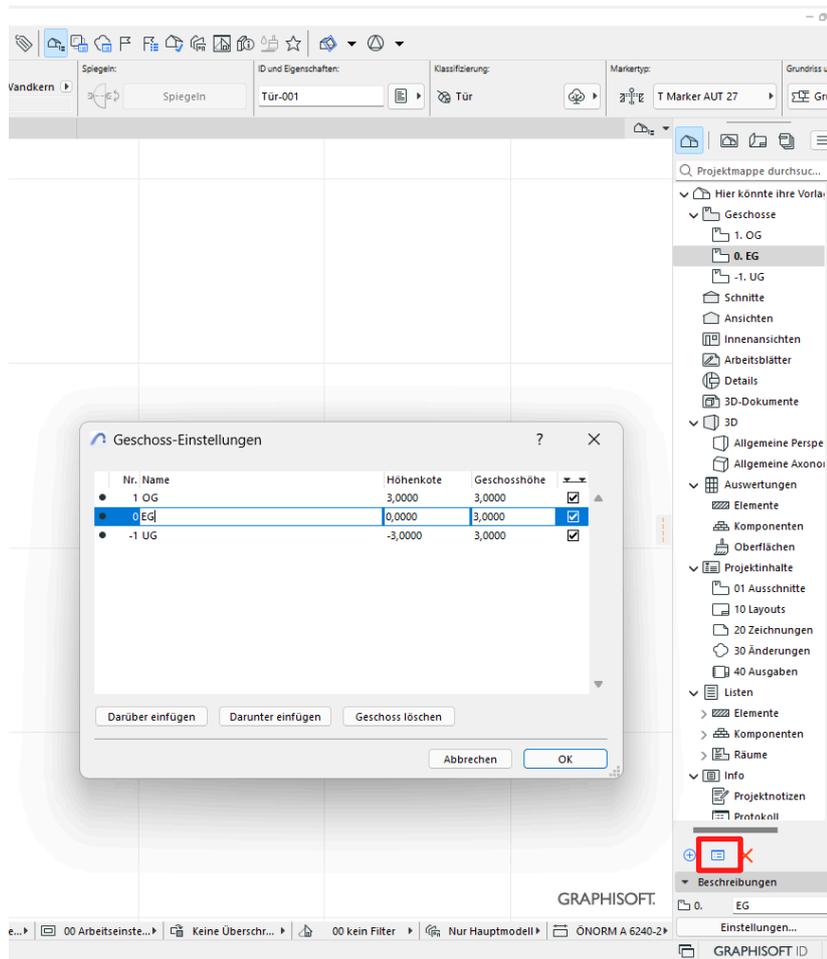
Die Layer sind in Ordnern Strukturiert und dann in Layern. Objekte wie Wände landen automatisch auf den richtigen Layern, außer du änderst das in den Objekteinstellungen.

Natürlich steht es dir frei die Layer zu ändern wie du möchtest.

Wenn du alles gut auf Layern sortierst, kannst du je nachdem was du brauchst gewisse Dinge einfach wegschalten.

12. Geschosse

In der Standardvorlage sind drei Geschosse angelegt. Um diese zu erweitern oder zu verändern gibt es unten in der Projektmappe einen Button für die Geschosseinstellungen.



Hier kannst du deine Geschosse benennen, die Geschosshöhen angeben und die Höhenkoten ein- und ausschalten.

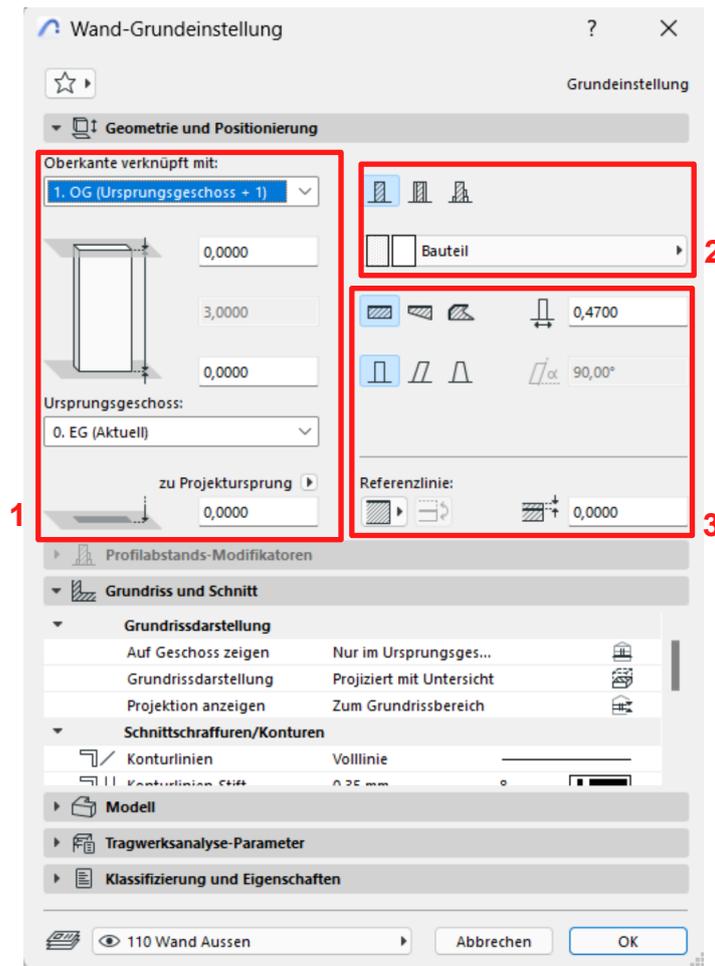
Elemente wie Wände, Decken usw. können mit dem Geschoss verknüpft werden, deswegen macht es in den meisten Fällen Sinn die Geschosse als erstes zu definieren.

Du kannst die Daten aber jederzeit wieder ändern.

13. Wände

Auf der linken Seite deines Fensters findest du auch die Planungstools.

Ganz oben siehst du die Wand. Die Wand-Grundeinstellungen umfassen verschiedenste Kategorien. In der Geometrie und Positionierung kannst du die Lage im Geschoss definieren (1).



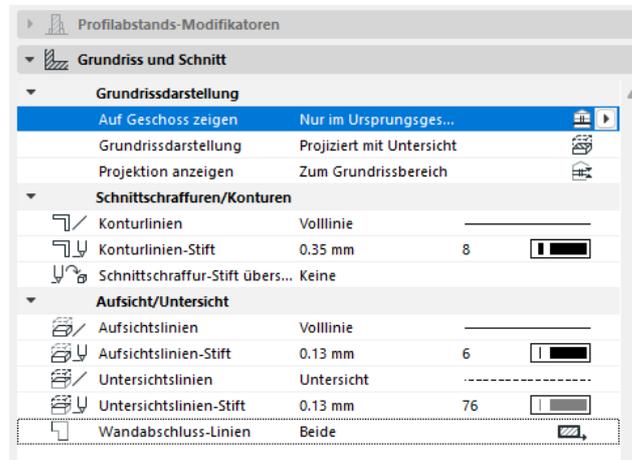
Du kannst hier auch definieren ob dein Bauteil Einschallig (nur ein Material) oder Mehrschallig (der ganze Aufbau) ist, sowie das Material deiner Wand definieren (2). Auf mehrschichtige Bauteile gehen wir später noch ein.

Du kannst auch die Geometrie der Wand ändern und sie z.B. schief machen (3).

Du kannst dich auch durch die anderen Reiter klicken und diverse Einstellungen zur Grundriss- und Schnittdarstellung, sowie zu der Darstellung im 3D Modell treffen.

13.1 Grundriss-, Schnitt- und Modelldarstellung

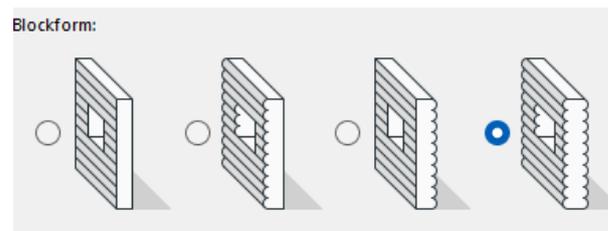
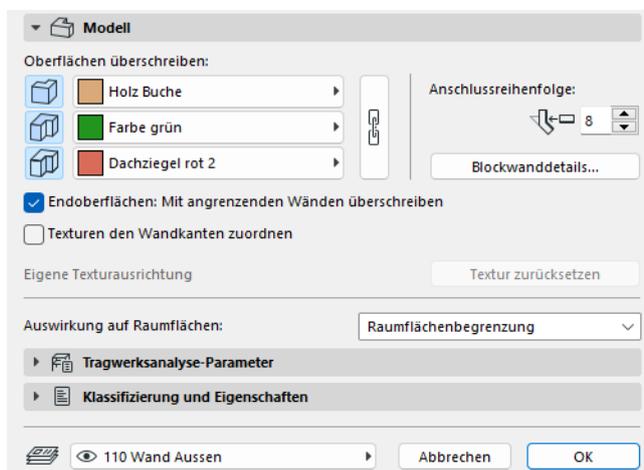
Im Reiter für Grundriss und Schnitt kannst du mehrere Sachen definieren.



Du kannst festlegen in welchen Geschossen dein Grundriss angezeigt wird und welche Stifte verwendet werden sollen.

Die Stifte geben nicht nur die Farbe sondern auch die Strichstärke an. Später werden wir noch näher auf die Stifte und wie man sie richtig verwendet eingehen.

Die Strichart (Volllinie, Strichliert,...) kannst du ebenfalls bestimmen.



Im Modellreiter kannst du unter anderem definieren welche Oberflächen im 3D Modell angezeigt werden sollen.

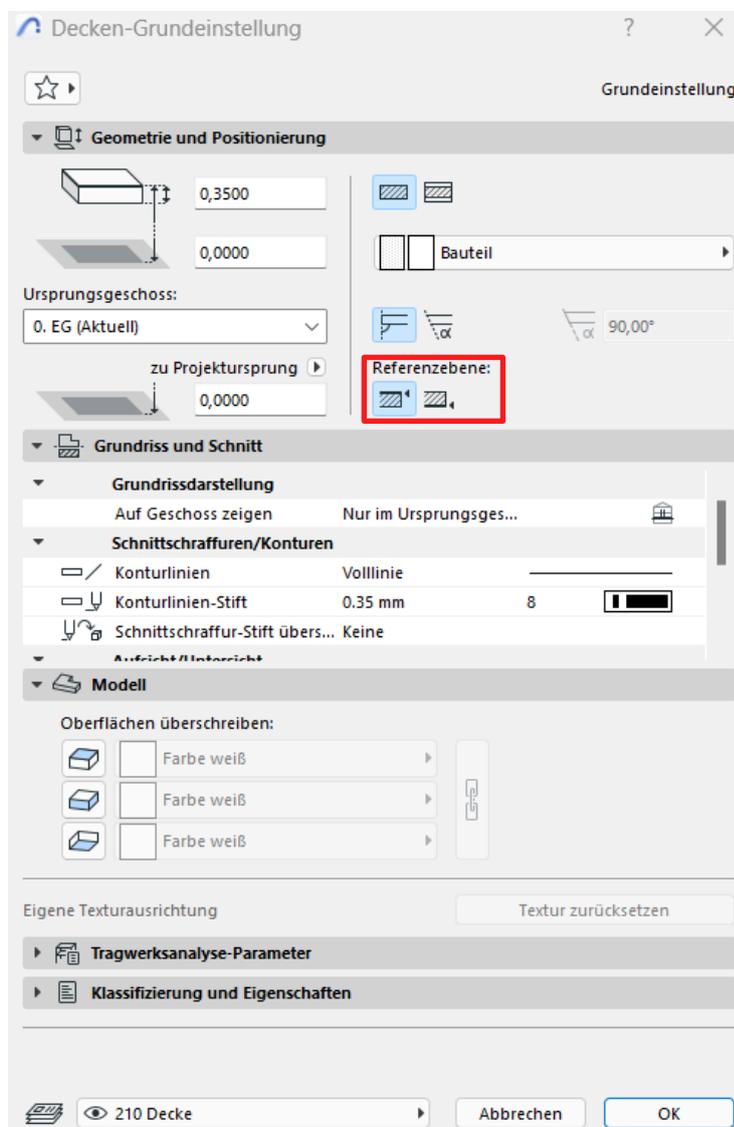
Bei den Blockwanddetails kannst du der Wand eine Blockoptick geben.

Die Einstellungen der Tragwerksanalyse sowie der Klassifizierung und Eigenschaften kannst du im Moment auf jedenfall ignorieren. ;)

14. Decken

Decken sind den Wänden sehr ähnlich. Auch hier kannst du die Lage im Geschoß, das Material, usw. definieren.

Was du noch bei beiden Bauteilen definieren kannst ist die Referenzebene bzw. die Referenzlinie. In der 3D Ansicht wird die Referenzlinie als dicke, blaue Linie dargestellt. Die Referenzebene ist relevant für die Verschneidung von mehrschichtigen Objekten und kann im Moment gekonnt ignoriert werden.



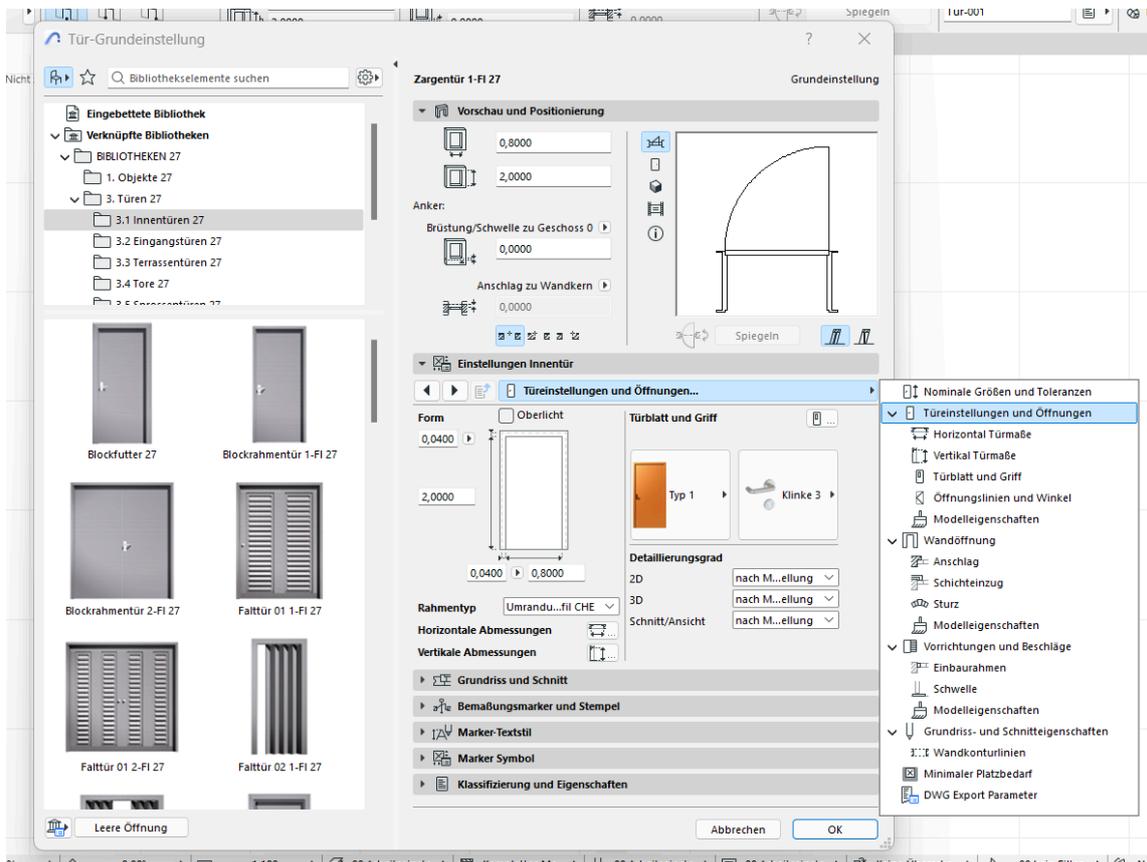
15. Türen

In Archicad gibt es natürlich auch Türen.

In den Eigenschaften der Tür findest du links die Bibliothekselemente. Hier kannst du definieren welche Art von Tür du verwenden möchtest.

Hast du die passende Tür ausgesucht, kannst du auch hier verschiedenste Dinge definieren. Die Positionierung, ob du ein Oberlicht haben möchtest oder nicht,

Am besten klickst du dich hier selber einmal durch um zu sehen was es so gibt.

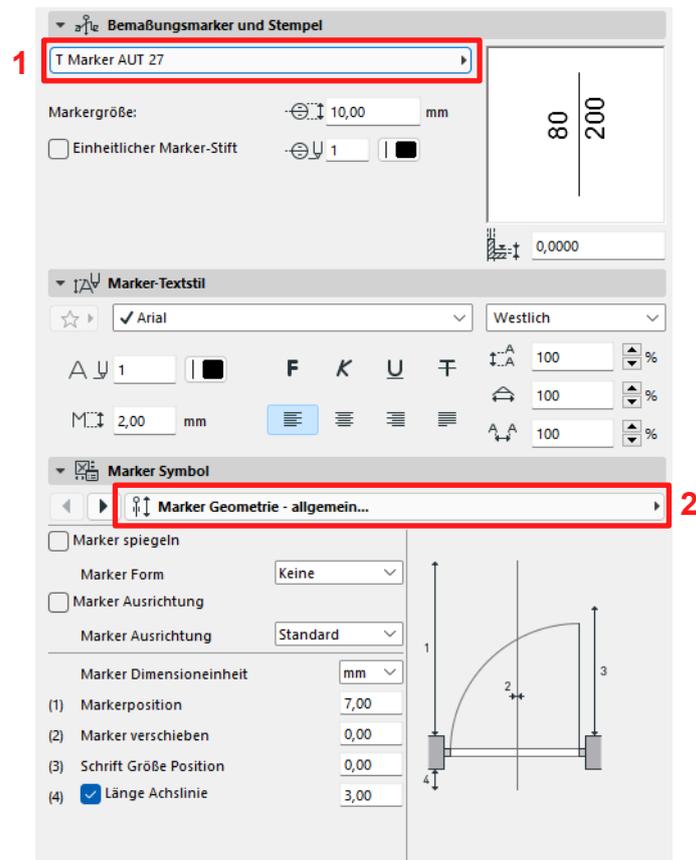


Wie schon bei der Wand und der Decke hast du auch hier wieder diverse Grundriss und Schnitt Einstellungen die du nutzen kannst.

15.1 Bemaßungsmarker und Stempel

Fenster, Türen,... Also eigentlich alle Öffnungen sollten bemaßt werden. Doch nicht in jedem Maßstab und jeder Planungsphase.

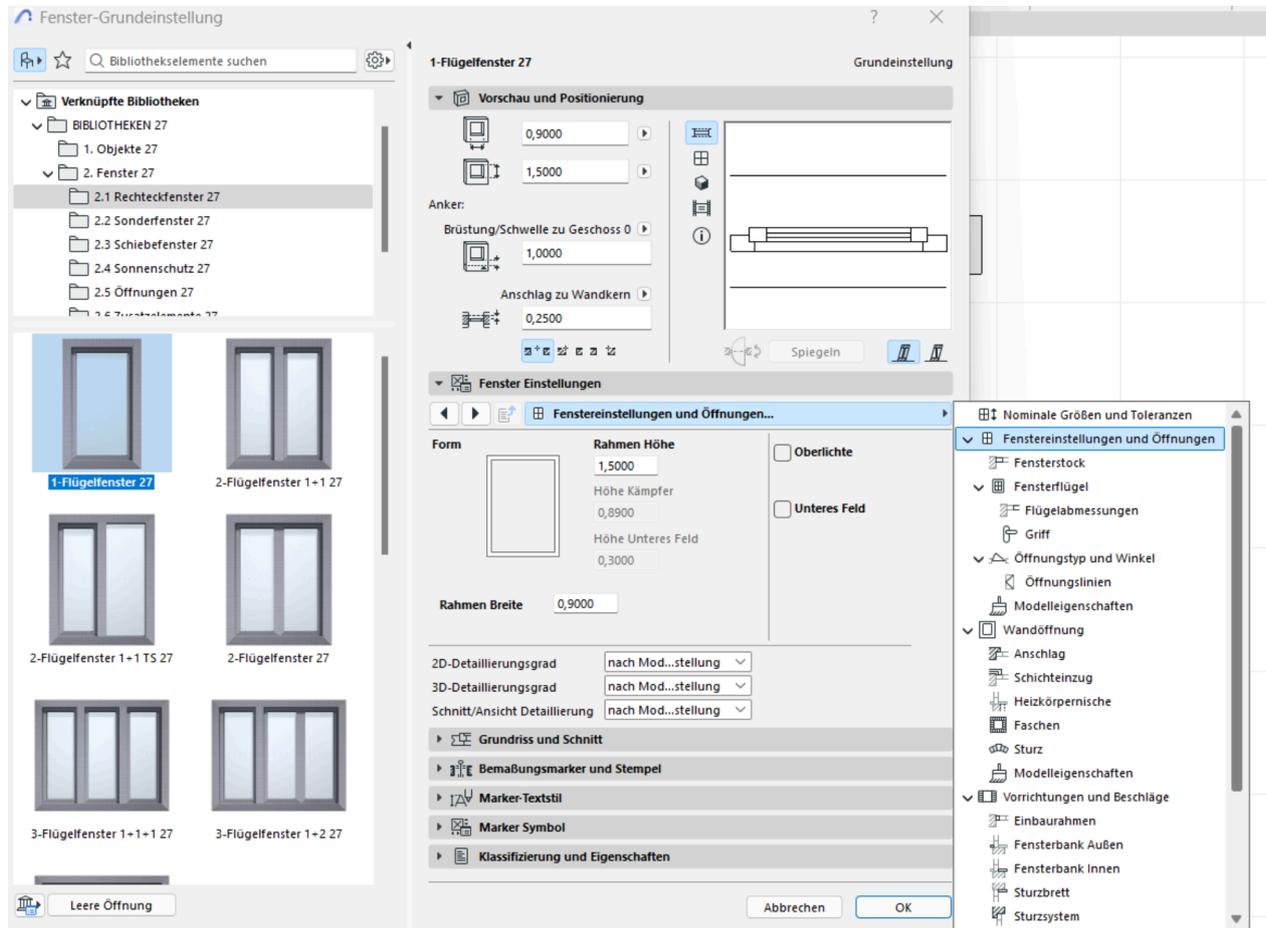
Hier kannst du den Tür Marker entfernen (1).



Es ist auch möglich die genauen Inhalte des jeweiligen Markers sowie seine Position genau an deine Wünsche anzupassen, dafür kannst du dich hier durchklicken (2).

16. Fenster

Bei den Fenstern gibt es sehr viele ähnliche Einstellungen wie bei den Türen.



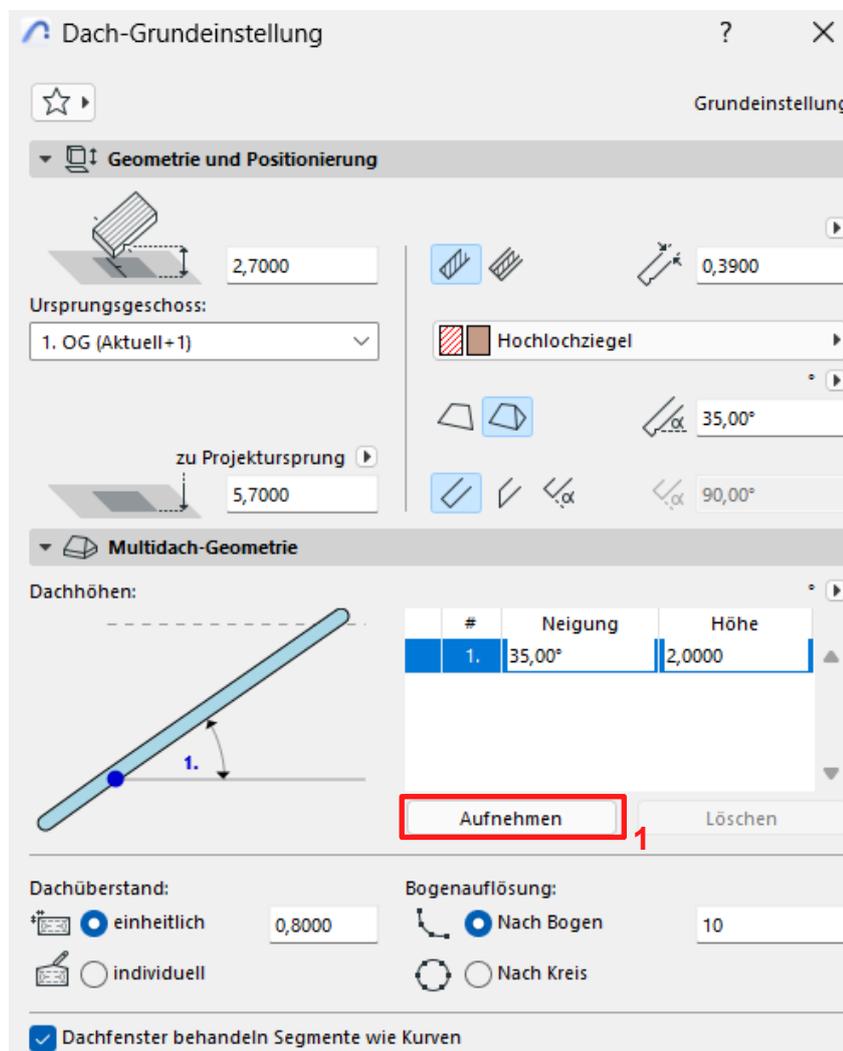
Vom Anschlag, über den Sturz und eventuellen Heizkörpernischen kann man alles bis ins kleinste Detail durchgehen.

17. Dach

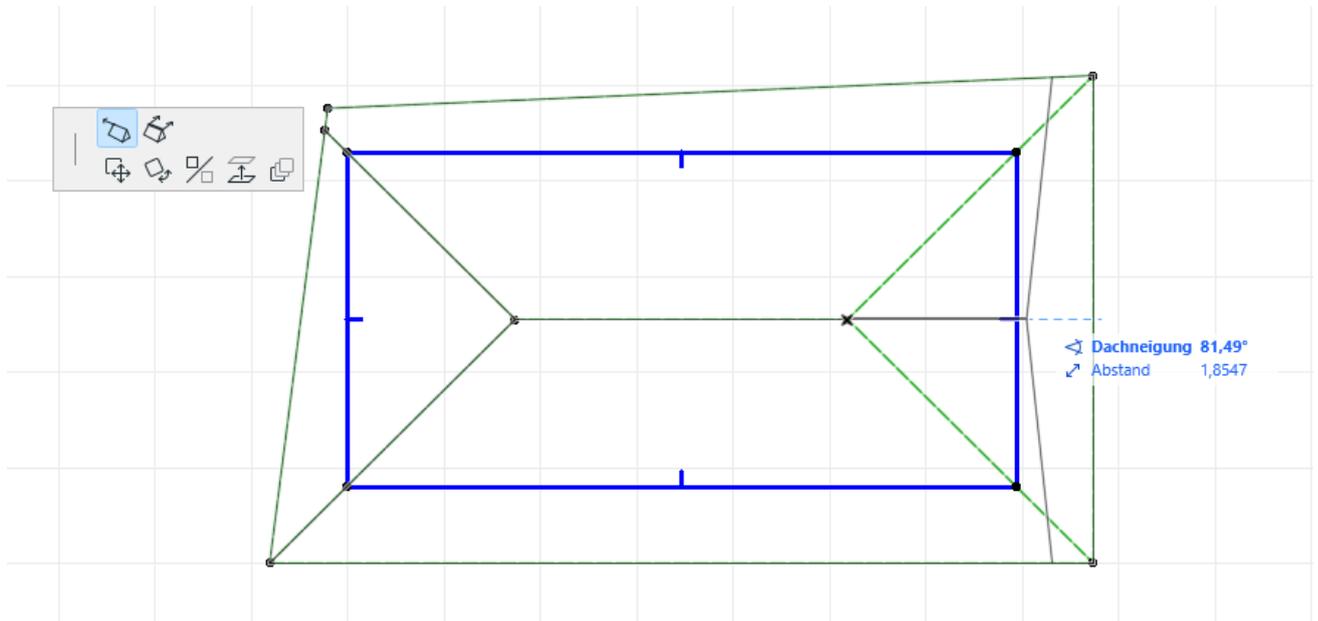
Bei Dächern gibt es nicht nur Satteldächer, sondern auch diverse andere Dachformen. Hierzu kannst du einiges in den Dacheinstellungen regeln.

Hier ist es z.B. möglich mehrer Dachflächen einzufügen und ihnen unterschiedliche Winkel zuzuweisen (z.B. für ein Walmdach) (1).

Du kannst auch den Dachüberstand individuell anpassen und so z.B. Vordächer kreieren.



Du hast auch die Möglichkeit Dächer im Grundriss zu bearbeiten und so die Dachformen wirklich nach Belieben anzupassen.



18. Dachfenster

Die Dachfenster sind wie der Name schon sagt Fenster im Dach.

Hier gibt es auch die Möglichkeit mit verschiedenen Bibliothekselementen zu arbeiten.



19. Treppen

In ARCHICAD kannst du auch Treppen erstellen. Du kannst hier deine Treppen Abmessungen eingeben, definieren ob du ein Podest haben möchtest usw.

Treppen-Grundeinstellung

Geometrie und Positionierung

Oberkante verknüpft mit: 1. OG (Ursprungsgeschoss + 1)

Ursprungsgeschoss: Flexibel (Nach Höhenwert)

zu Projektursprung: 0,0000

25 + A = 0,6448

1,0000

18

0,1667

0,2667 ≤ G ≤ 0,3

Nach Winkel

75,00°

Lauflinie mittig

0,5000

Referenzlinie: 0,0000

Regeln & Standards

Referenzlinie sperren

Länge berechnen Entlang Sehne

Tritt- und Setzstufen

Stufenhöhe (h)	<input checked="" type="checkbox"/> min	0,1500	<input checked="" type="checkbox"/> max	0,2000
Stufenauftritt (a)	<input checked="" type="checkbox"/> min	0,2000	<input checked="" type="checkbox"/> max	0,3500
2x Stufenhöhe + Stufenauftritt	<input checked="" type="checkbox"/> min	0,6000	<input checked="" type="checkbox"/> max	0,6500
Verhältnis Stufenhöhe/Stufenauftritt	<input type="checkbox"/> min	0,10	<input type="checkbox"/> max	1,00
Stufenhöhe + Stufenauftritt (h+a)	<input type="checkbox"/> min	0,4500	<input type="checkbox"/> max	0,6000
Treppenneigung	<input type="checkbox"/> min	20,00°	<input type="checkbox"/> max	30,00°
Automatische Podestlänge	<input checked="" type="checkbox"/> min	1,0000	Modelleinheiten	
Extra-Podestlänge verteilen	Gleichmäßig			

Lauflinie

Lauflinienabstand min 0,3000

Lauflinie an Podest Gewinkelt

Verjüngte Trittstufenbreite min 0,0350

Kopffreiheit

Methode Vertikal

Kopffreiheit Höhe 2,2000

Linker Abstand 0,0000

Rechter Abstand 0,0000

Klassifizierung und Eigenschaften

410 Treppe

Abbrechen OK

Auflager und Verbindungen

Auswahl der zu bearbeitenden Verbindung:

Treppenlauf-Beginn: Vertikale Verbindung

dx2: 0,2500

dy: 0,1500

Ablauf an Lauf

Klassifizierung und Eigenschaften

410 Treppe

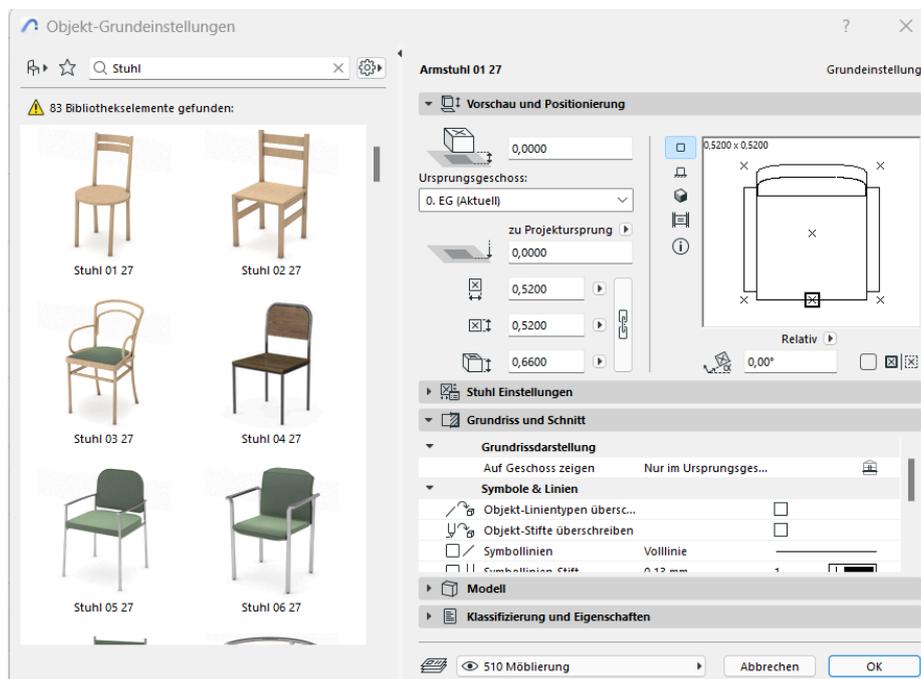
Abbrechen OK

Bis hin zu den Auflagern und Verbindungen kannst du dir deine Treppe genau konfigurieren.

20. Objekte

Generell ist die Objektdatenbank recht gut gefüllt. Viele Lehrbeauftragte halten nicht unbedingt viel von den voreingestellten ARCHICAD Möbeln.

Hier empfiehlt es sich sich Inspirationen von Architekturplänen zu hohlen und eventuell selbst Objekte zu erstellen oder sie als Liniengrafiken in den Grundrissen zu ergänzen. :)



Tauscht euch da am besten gegenseitig aus und beginnt eigene Sammlungen zu erstellen.

21. Raumstempel

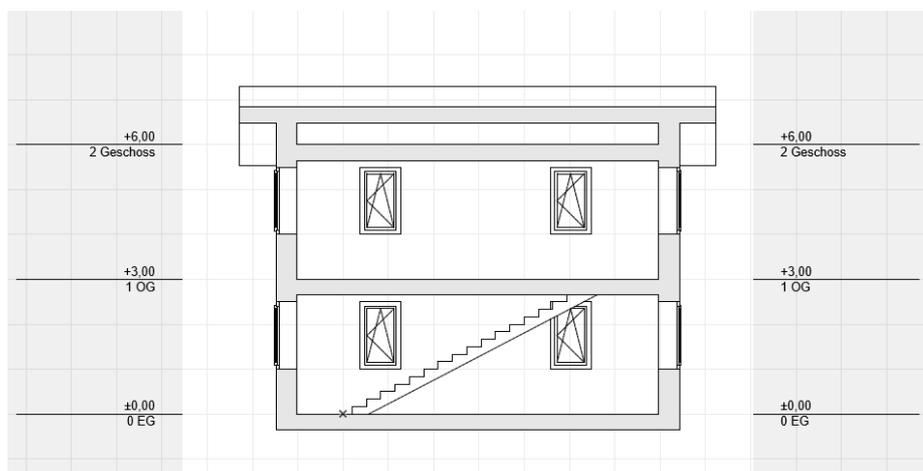
Ein gutes Tool um schnell die Daten eines Raumes zu erfassen ist der Raumstempel.

Ohne große Einstellungen kannst du gleich die Quadratmeter eines Raumes sehen und einen Raumnamen sowie eine Funktion vergeben.



22. Ansichten und Schnitte

Da ARCHICAD ein 3D Programm ist, kannst du in deinen Plan einen Schnitt oder Ansicht legen. Das Programm erstellt dir dann automatisch Schnitt oder Ansicht.



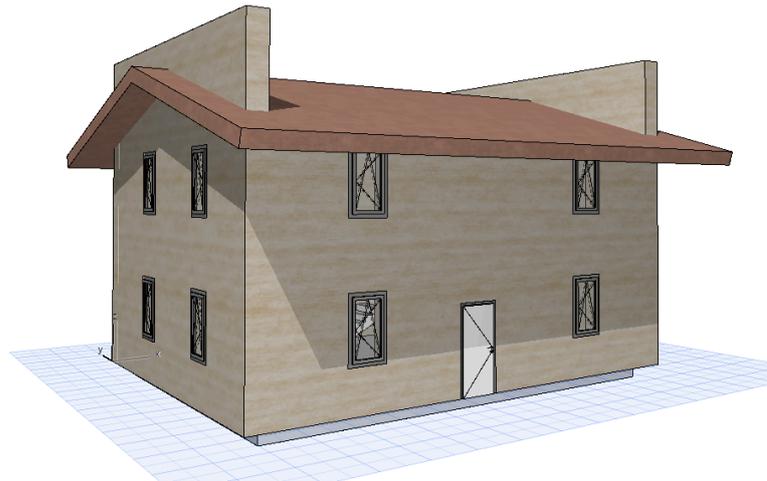
Je nachdem wie sauber du modelliert hast, sieht dein Schnitt dann aus. Jetzt hast du mehrere Möglichkeiten deinen Schnitt zu berichtigen. Erstens kannst du deine einzelnen Bauteile so lange nachbearbeiten, bis sich alles richtig verschneidet, oder du gehst technisch wieder einen Schritt zurück und machst aus deinem Schnitt wieder eine 2D Grafik.

Denn auch wenn der Schnitt wie eine 2D Grafik wirkt ist doch jedes Bauteil eigentlich ein 3D Objekt und alle Veränderungen daran, verändern sich auch im Grundriss und allen anderen Sichten.

23. 3D Ansicht

Parallel zu deinen Grundrissen erstellt dir Archicad eine 3D Ansicht.

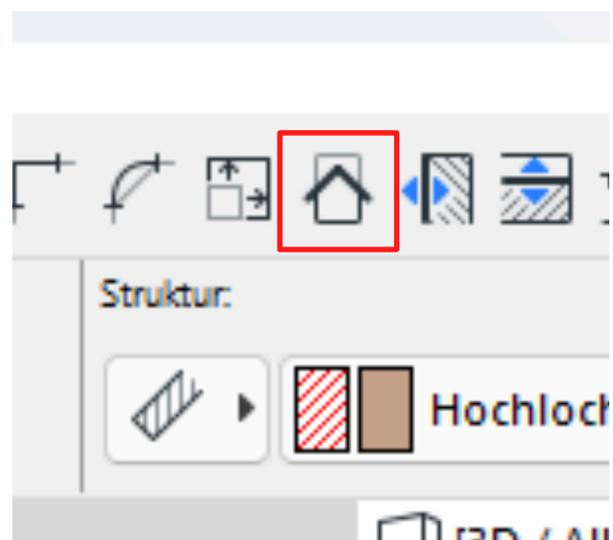
Das könnte ungefähr so aussehen:



Jetzt gibt es natürlich gewisse Dinge, die man in einem Grundriss nicht so gut sieht. Hier z.B sieht man ganz gut, dass die Wände noch über das Dach hinausstehen und die Bodenplatte auch nicht wirklich aussieht als wäre sie groß genug.

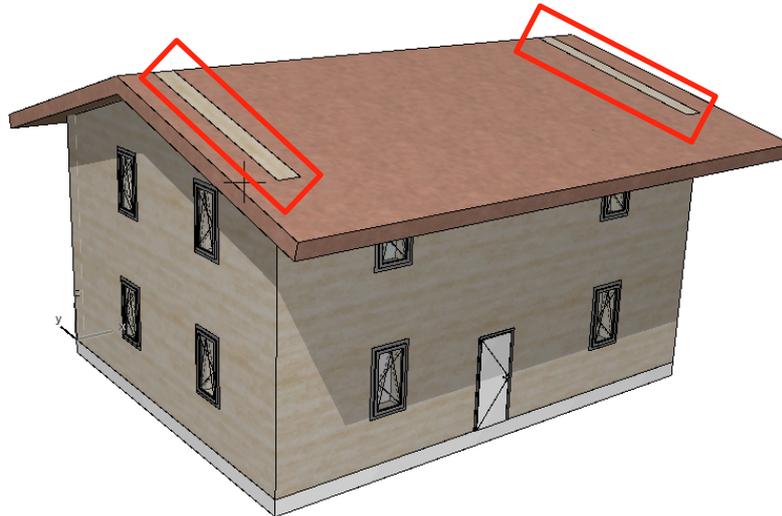
Die Bodenplatte ist recht schnell mit den Fangpunkten zurechtgezogen, aber was machen wir mit dem Dach?

Dafür markierst du alle betroffenen Bauteile und wählst das Dachtrimm Werkzeug in der obersten Zeile aus.



24. Baustoffe und Verschneidungspriorität

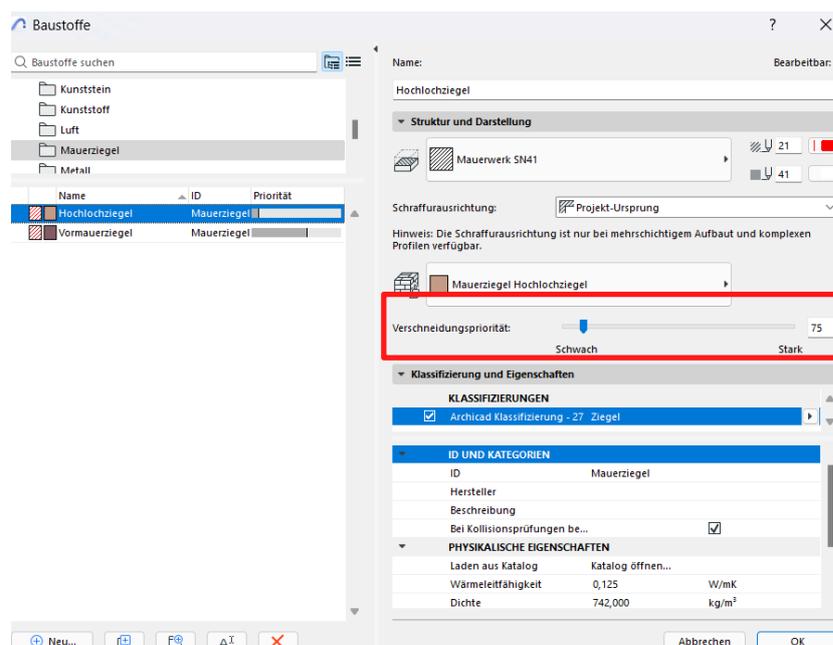
Jetzt kann es passieren das dein Dach nun so aussieht:



Woran kann das liegen?
Du hast für deine Wände und dein Dach ein Material festgelegt.

Optionen -> Elementattribute -> Baustoffe

Hier siehst du alle Baustoffe die Archicad schon hinterlegt hast in folgender Form.



Jedem Baustoff ist eine Verschneidungspriorität zugewiesen.

Name: Bearbeitbar: 1

▼ Struktur und Darstellung

  25  45

Schraffurausrichtung: ▼

Hinweis: Die Schraffurausrichtung ist nur bei mehrschichtigem Aufbau und komplexen Profilen verfügbar.

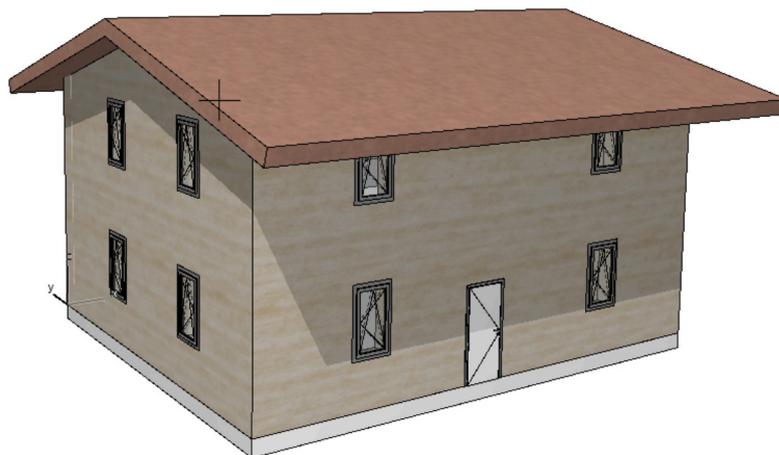


Verschneidungspriorität: 610

Schwach Stark

Das Material für das Dach ist Ziegel mit einer Verschneidungspriorität von 75. Die Wände aus Sandstein mit 610.

Wenn du die Verschneidungspriorität des Hochlochziegels höher stellst als den Sandstein verschwindet das Problem, und dein Dach hat eine einheitliche Oberfläche.

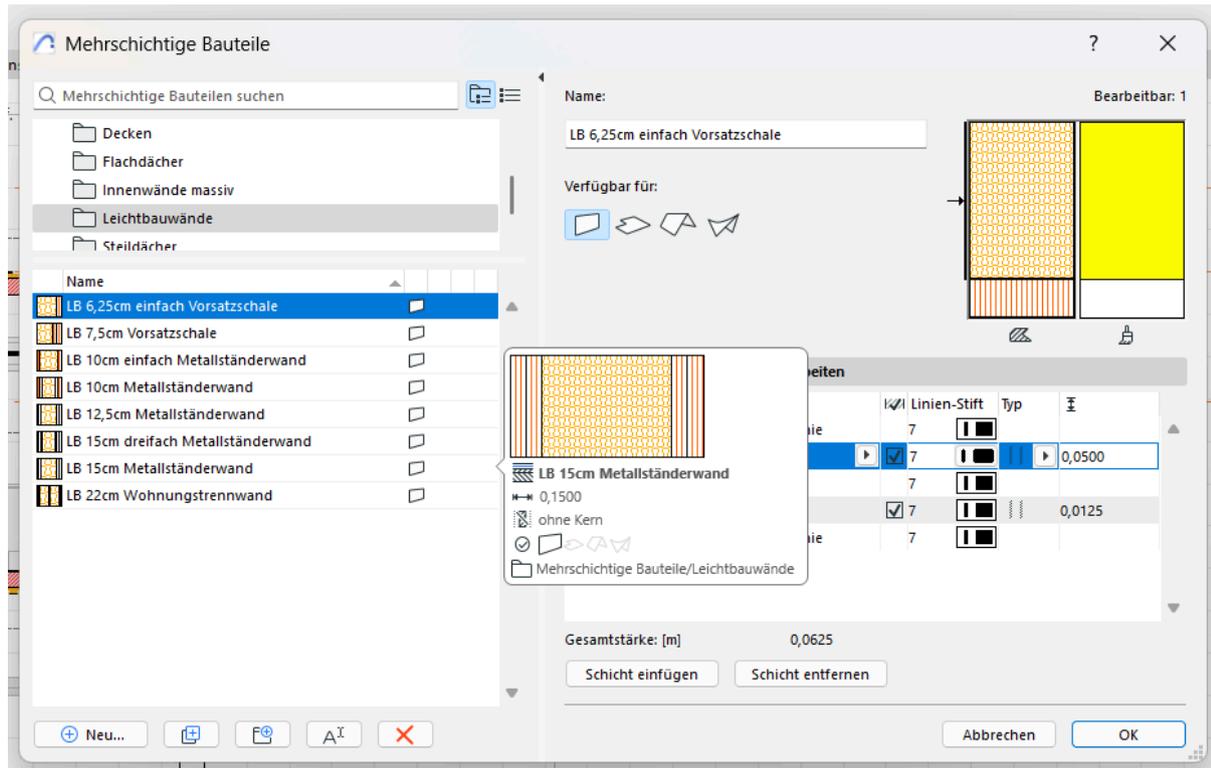


Übrigens kannst du hier auch andere Baustoffe anlegen wenn du das möchtest.

24. Mehrschichtige Bauteile

Mehrschichtige Bauteile sind fertig angelegte Aufbauten.

Du kannst sie nach beliebigen Anpassungen. Wenn du sie richtig anlegst, hast du in deinen Schnitten und Grundrissen gleich die richtigen Dicken und Materialien eingezeichnet.



25. Zurück zum 2D

Aber wie bekommst du jetzt aus deinem Schnitt eine 2D Liniengrafik?

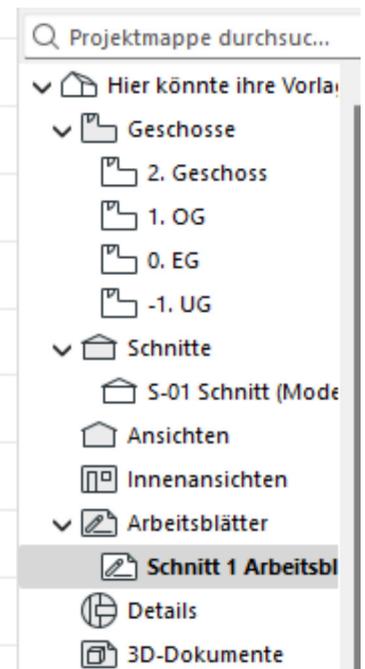
Wie überall führen viele Wege nach Rom. Eine Möglichkeit ist es, ein Arbeitsblatt zu erstellen.

In deiner Projektmappe gibt es den Reiter Arbeitsblätter. Diese Arbeitsblätter sind unabhängig von dem 3D Objekt!

Durch rechtsklick kannst du ein neues Arbeitsblatt erstellen.

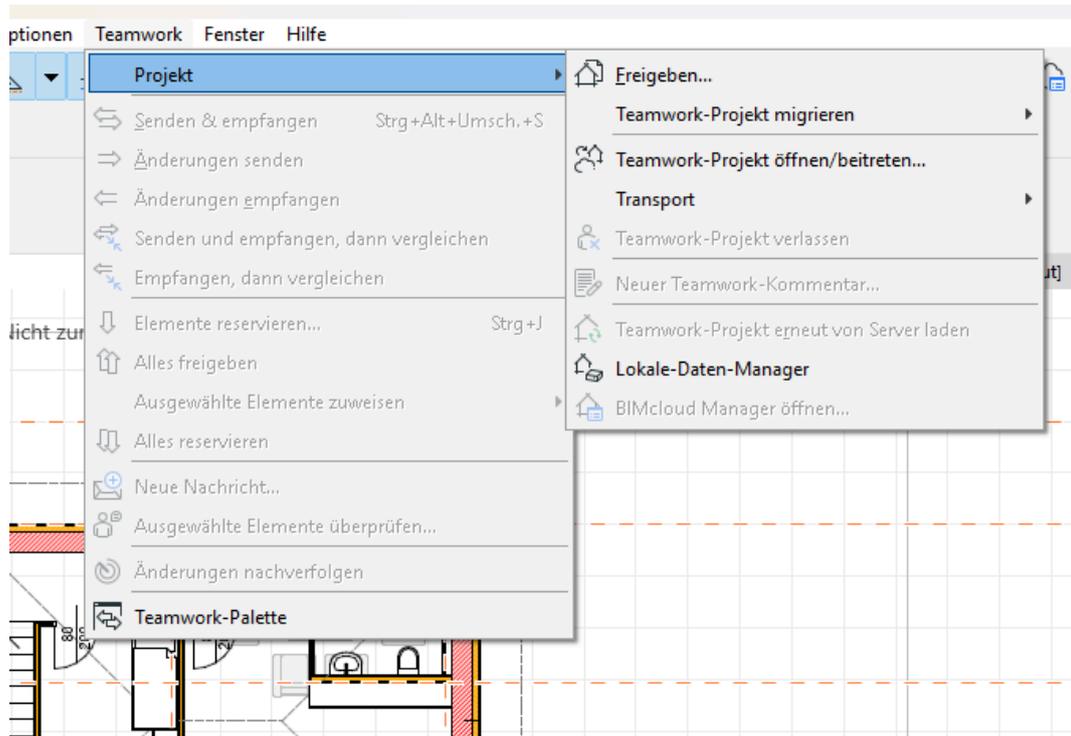
Hier kannst du nun einfach mit Strg + C und Strg + V deinen Schnitt, Grundriss usw. hineinkopieren und hast eine unabhängige Liniengrafik die du frei bearbeiten kannst.

Auch alle Layer bleiben dir erhalten. Deckenelemente werden zu Deckenschraffuren und Deckenlinien.



26. Teamwork

Mit der Studentenlizenz hast du die Möglichkeit die Teamworkfunktion von Archicad zu nutzen. Damit kannst du mit deinen Kollegen in der gleichen Datei arbeiten.



Die Daten sind immer für ein Semester auf dem Cloudordner abgelegt, der für euer Projekt eingerichtet wird wenn ihr das beantragt.

26. Ein paar Infos zum Abschluss

Ein großer Vorteil bei Archicad ist es, dass es eine wirklich aktive Community gibt. Für jedes Problem gibt es unzählige Blogbeiträge und Youtube Videos. Klick dich hier einfach einmal durch.

Danke fürs Mitmachen :)

Quellen

Die Informationen in diesem Skript sind von der Studienvertretung Architektur im Rahmen dieses Studententrainerprogramms entwickelt worden.

Wir übernehmen keine Gewähr auf Richtigkeit des Inhaltes und etwaige Rechtschreibfehler.

Alle Bilder in diesem Skript sind Screenshots aus der ARCHICAD 28 Bildungsversion.

Die Tastenkürzellisten sind von: <https://inside-systeme.de/archciad-tastaturkuerzel/>

Am 24.02.2025 entnommen.