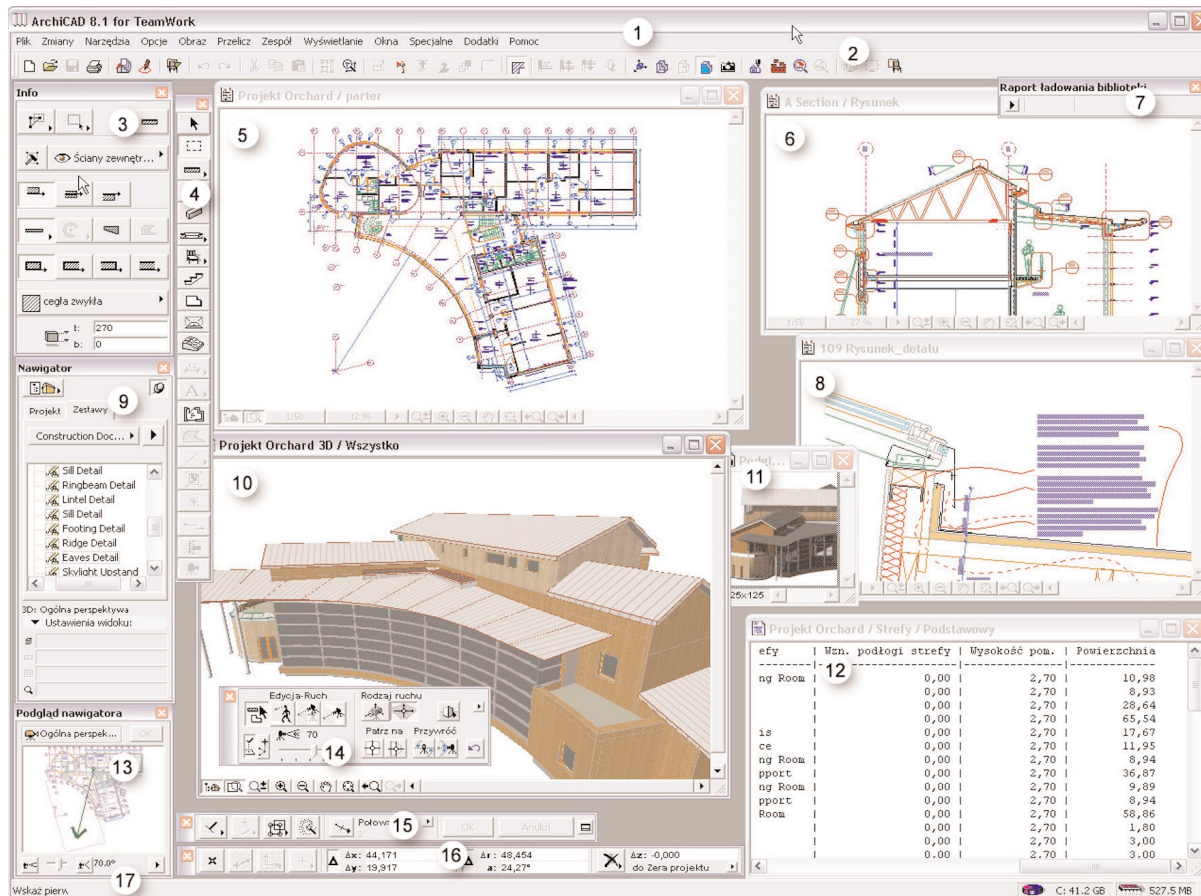


# Rozdział 2

## Interfejs programu ArchiCAD

W tej części podręcznik opisuje widoczne na monitorze elementy środowiska pracy ArchiCADa i pomaga zrozumieć, jaką rolę pełnią poszczególne składniki programu.



- 1) Pasek Menu
- 2) Pasek Narzędziowy
- 3) Paleta Info
- 4) Paleta Narzędziowa
- 5) Okno Rzutu
- 6) Okno Przekroju/  
Elewacji (P/E)
- 7) Okno Raportu  
Stanu
- 8) Okno Rysunku  
Detalu
- 9) Nawigator
- 10) Okno 3D
- 11) Okno Podglądu  
Projektu
- 12) Okno zestawień
- 13) Podgląd Nawigatora
- 14) Paleta Orientacji 3D
- 15) Paleta kontrolna
- 16) Paleta  
współrzędnych
- 17) Pasek Statusu

## Okna ArchiCADa

Istnieją trzy zasadnicze typy okien w ArchiCADzie:

- **Okna konstrukcyjne**, w których tworzony jest Model Wirtualnego Budynku (MWB), czyli: **Okno Rzutu** i **Okno 3D**. Oba te okna są dostępne w trakcie pracy, zaś okno 3D można otwierać w dowolnym momencie i zamykać bez zamykania Projektu.
- **Okna dodatkowe**, pokazujące specyficzne widoki MWB, ułatwiające jego budowanie i dopracowywanie. Te okna są generowane z elementów okien konstrukcyjnych. Można utworzyć dowolną liczbę interaktywnych okien Przekrojów/Elewacji (P/E), okien Detali, okien Fotoprezentacji czy Przeliczeń z danymi tekstowymi o projekcie.
- **Okna pomocnicze** wyświetlające informacje o projekcie np. okno **Notatek o Projekcie**, **Podglądu Projektu** czy **Raportu**.

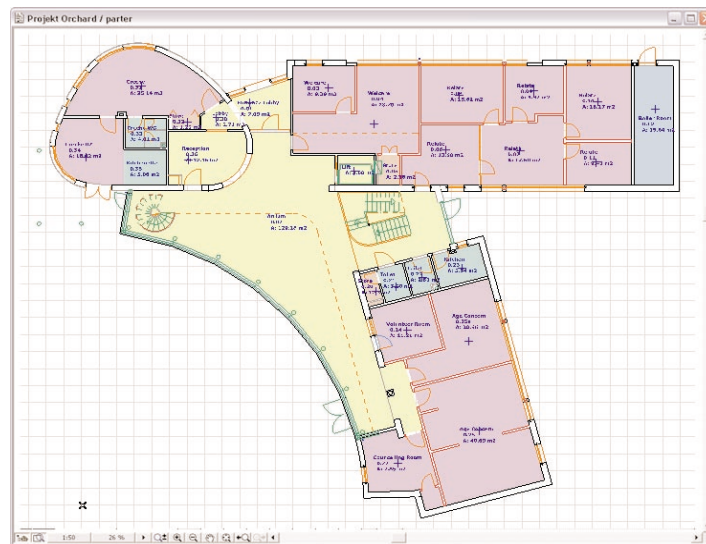
Rozmiar wszystkich okien w obu kierunkach jest dowolny. Na dolnym pasku większości okien znajdują się ikonki skrótów reprezentujących odpowiednie komendy opisane dalej.

**Uwaga:** Okno, w którym otwarto do edycji obiekt GDL (lub biblioteczny) również wyposażone jest w szereg specjalnych ikonek, które zostały szczegółowo opisane w Rozdziale 8 pt.: „Praca nad obiektami GDL”.

## Okna konstrukcyjne

### Okno Rzutu

Podstawowym obszarem pracy jest okno Rzutu, w którym obecny Projekt wyświetlany jest w formie tradycyjnego, architektonicznego rzutu.



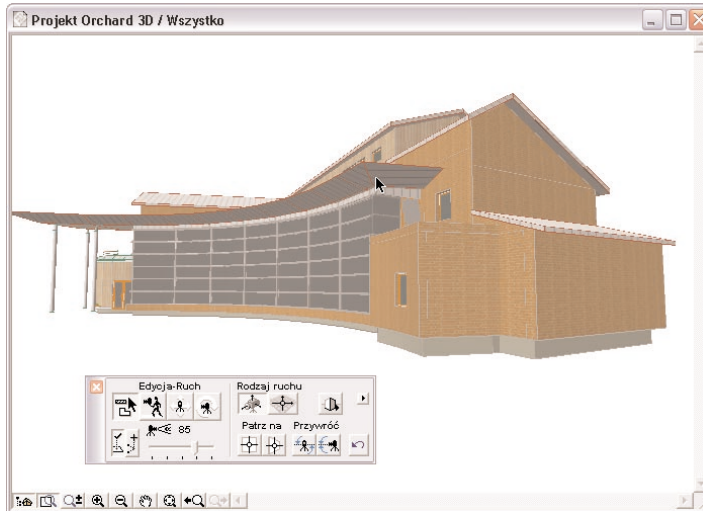
- Okno Rzutu może zawierać dowolnie duży obszar pracy.
- Przy pomocy skrótów znajdujących się na dole paska przewijania, lub komend z menu **Wyświetlanie i Okna** można dowolnie przesuwać i zoomować (skalować stopień powiększenia) wybrany fragment w obrębie przestrzeni rysunku.
- Jest to wyjściowe okno dla eksportu rysunków do różnych formatów plików

W trakcie pracy w **Oknie Rzutu** dostępne są niemal wszystkie funkcje z ruchomych palet i innych elementów interfejsu programu.

### Okno 3D

W **Oknie 3D** wyświetlany jest trójwymiarowy model Projektu lub jego części oraz wszelkie zmiany dokonywane zarówno w tym oknie jak i oknie Rzutu czy P/E (Przekroju/Elewacji). Model może być reprezentowany w postaci aksonometrii

lub perspektywy. Można w nim również tworzyć nowe obiekty oraz precyzyjne trójwymiarowe obrazy w dowolnej fazie projektu, także zoptymalizowane do wydruku.



**Okno 3D** jest sprzężone z oknem **Rzutu i P/E**, zatem każda zmiana dokonana w jednym z tych okien będzie widoczna w oknie 3D i na odwrót.

- W oknie 3D może być wyświetlany cały Projekt, lub tylko zaznaczone elementy.
- Dla każdego typu reprezentacji trójwymiarowej (aksonometria, perspektywa) można wybrać odpowiedni sposób wyświetlania: **Blok**, **Szkielet**, **Ukrywanie Linii**, **Kolorowanie**.
- Model trójwymiarowy może zostać wyrenderowany dzięki komendzie **Fotoprezentacja** lub wyeksportowany do różnych formatów 2D lub 3D do dalszego opracowania.

W **Oknie 3D** dostępna jest większość komend i narzędzi konstrukcyjnych.

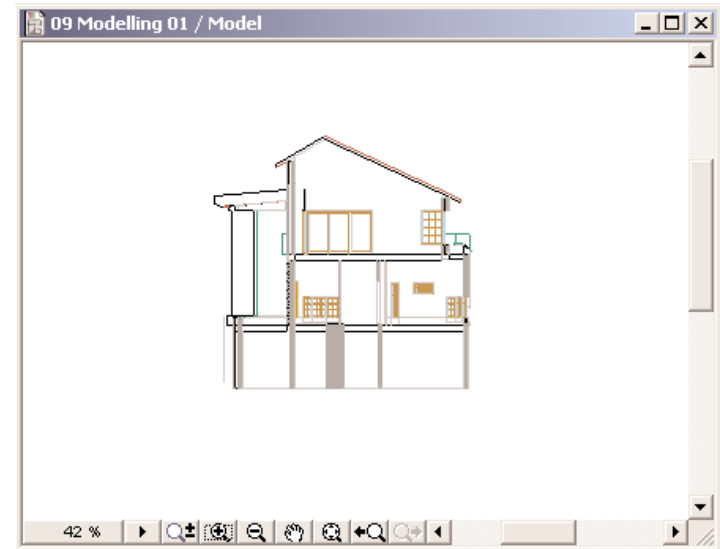
## Okna Dodatkowe

### Okno Przekroju/Elewacji

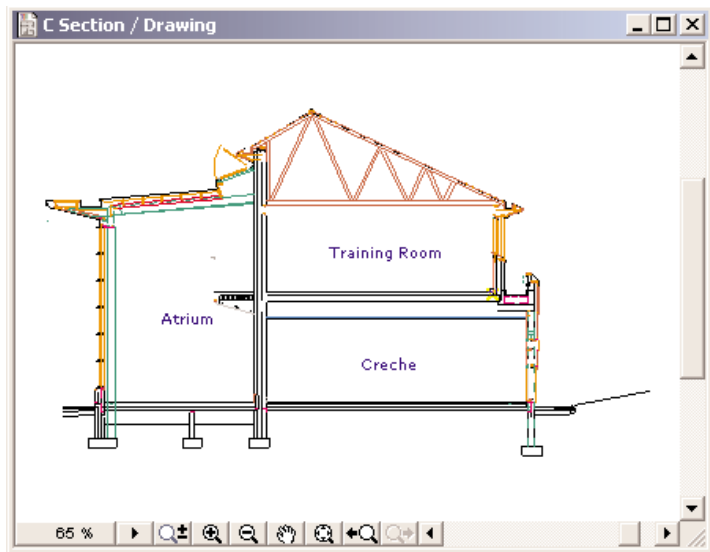
W **Pasku Narzędziowym** znajduje się narzędzie **Przekroju/Elewacji**, pozwalające na tworzenie dowolnej liczby przekrojów lub widoków elewacji sprzężonych z odpowiednio ponumerowanymi i ponazywanymi Znacznikami Przekroju na Rzucie.

Istnieją dwa tryby P/E:

- W trybie **Modelu**, zmiany dokonywane na P/E zostają automatycznie wprowadzane w oknach Rzutu, 3D, innych P/E w momencie przełączenia się do nich.



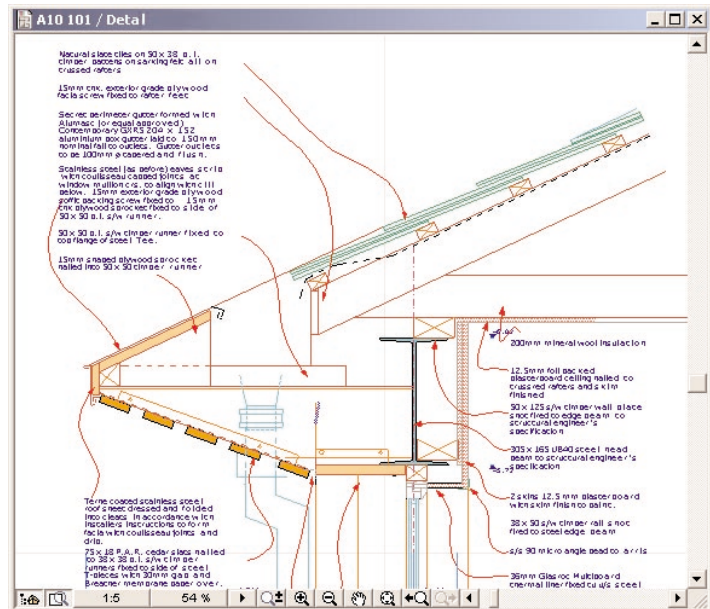
- W trybie **Rysunku**, elementy konstrukcyjne są rozbite elementy płaskie jak linie, łuki i wypełnienia. Zmiany dokonywane w tym trybie nie są przenoszone na model. Można natomiast zaktualizować taki odłączony rysunek do ostatnich zmian dokonanych w modelu.



Aby w P/E przejść do trybu rysunku należy wybrać komendę **Odłączenie od Modelu** z menu **Wyświetlanie/Przekrój/Elewacje**. Na nagłówku okna, słowo **Model** zmieni się w **Rysunek**. Tej komendy NIE można cofnąć. W obu trybach można dodawać płaskie elementy graficzne, adnotacje, wymiarowanie. Szczegóły zostały opisane w Rozdziale 4: „*Tworzenie Elementów*”.

## Okno Rysunku Detalu

Narzędzie **Detal** z **Palety Narzędziowej** pozwala tworzyć rysunki detali z **Rzutów Pięter, P/E**, modeli i rysunków planów, każde w osobnym oknie. **Okna Rysunków Detali** są połączone z **Rzutem** lub **P/E** poprzez odpowiednie **Znaczniki Detali**, które są numerowane i nazywane zgodnie z ustawieniami narzędzia.



Szczegóły zostały opisane w Rozdziale 4: „*Tworzenie Elementów*”.

## Okna Obrazków 3D

Przy pomocy komendy **Fotoprezentacja** można w oknie 3D utworzyć dowolną ilość fotorealistycznych obrazków aktualnego stanu projektowanego modelu.

**Obrazków 3D** nie można modyfikować w ArchiCADzie. Można natomiast zapisać je jako oddzielne pliki, niezależne od Modelu.

- Obrazki Fotoprezentacji mogą być eksportowane do programów graficznych w celu dalszej obróbki.
- Przy użyciu narzędzia **Obszar zaznaczenia** można wybrać część obrazka i wkleić jako **Obrazek** do **okna Rzutu** lub **P/E**.



– **Obrazki Modelu** są wyszczególnione w menu hierarchicznym menu **Okna** razem z obrazkami otwartymi za pomocą komendy **Plik/Otwórz**.

**Uwaga:** Ani okna z **Obrazkami 3D** utworzonymi w ArchiCADzie ani otwartymi poprzez **Plik/Otwórz** nie są zapisywane jako część projektu, dlatego aby zachować wszystkie takie okna należy zapisywać je indywidualnie w oddzielnych plikach.

Więcej o Fotoprezentacji w Rozdziale 11: „Przegląd Poleceń Paska Menu”.

## Okna Przeliczeń

W ArchiCADzie istnieją różne sposoby wyświetlania zestawień ilościowych z całego Projektu, zaznaczonych zbiorów elementów czy stref.

W oknach **Zestawień Elementów i Komponentów** wyświetlana jest szczegółowa lista ilościowa dla całego projektu, wybranej części lub jej podzbioru. Przy tworzeniu zestawienia, ArchiCAD odpowiednio przyporządkowuje

przechowywane w Bibliotece Obiektów opisy cech do poszczególnych elementów z listy.

Element	Layer Name	User ID	Width / Thickness
<b>WALL</b>			
First Floor	Walls External.N	Wall-453	0.33 m
First Floor	Walls External.N	Wall-453	0.35 m
First Floor	Walls External.N	Wall-453	0.35 m
First Floor	Walls External.N	Wall-453	0.35 m
First Floor	Walls External.N	Wall-453	0.35 m
First Floor	Walls External.N	Wall-453	0.35 m
First Floor	Walls External.N	Wall-454	0.35 m
First Floor	Walls External.N	Wall-454	0.35 m
First Floor	Walls External.N	Wall-454	0.35 m
First Floor	Walls External.N	Wall-454	0.35 m
First Floor	Walls External.N	Wall-454	0.35 m
First Floor	Walls External.N	Wall-456	0.35 m

**Lista Stref** wyświetla dokładne zestawienie ilościowe wszystkich stref Projektu lub tylko zaznaczonych. Strefą może być obszar rzutu, pokoi, grupy pokoi oraz większa części projektu zdefiniowana przy pomocy Narzędzia **Strefa**.

Dane zestawień ilościowych mogą być eksportowane do plików w różnych formatach w celu dalszej obróbki. Więcej: Rozdział 10: „Opcje Przeliczeń Projektu”.

## Okna Pomocnicze

Istnieje grupa okien pełniących funkcję pomocniczą, w których wyświetlane są informacje o obecnym stanie projektu.

Są to: **Notatki o Projekcie**, **Podgląd Projektu** oraz okno Raportu.

## Okno Notatek o Projekcie

Okno dostępne jest z polecenia **Okna/Notatki o Projekcie**. Przy każdym jego otwarciu zostaje aktualizowana data i godzina, zaś przy obecnej dacie i godzinie pojawia się znacznik kursora. Okno Notatek o Projekcie działa jak prosty edytor tekstów gdzie:

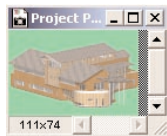
- można wpisywać uwagi lub komentarze o projekcie dla współpracowników.
- notować i zapisywać czas poświęcony na danym etapie pracy projektowej.



Wszystkie notatki zostają zapisane w Projekcie.

## Okno Podglądu Projektu

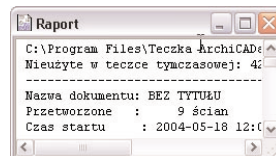
Można tutaj wkleić dowolny obrazek np. Fotoprezentację. Podczas otwierania Projektu pojawia się okno, w którym wyświetlany jest również podgląd Projektu co znacznie ułatwia identyfikację plików.



## Okno Raportu

Aby w **Oknie Raportu** wyświetlana była na bieżąco informacja o procesach zachodzących w projekcie,

należy w menu **Opcje/Preferencje/Obraz 3D** zaznaczyć pole **Zapisz raport**. W Oknie raportu, obok wszelkich operacji wejścia/wyjścia wyświetlana jest również nazwa i numer wersji wszystkich Dodatków załadowanych przy inicjalizacji Programu bądź później, poprzez **Narzędzia/Menedżera Dodatków**.





## Wyświetlanie i Odświeżanie Widoków

ArchiCAD dostarcza szereg komend, którymi można zmieniać zakres widoku aktualnego okna programu. Komendy te dają pełną kontrolę nad widokami: można je powiększać oraz pomniejszać, przesuwając się w nich swobodnie lub przeskakiwać do poprzedniego lub do zachowanego widoku. Można również odświeżać oraz przebudowywać widoki. Wszystkie komendy sterujące wyświetlaniem można znaleźć w menu **Wyświetlanie** oraz **Okna**, zaś do większości z nich istnieją odpowiednie ikonki skrótów na **dolnym pasku** danego okna. Specjalne operacje powiększania dostępne są również za pomocą scrolla (kółka) myszki.

## Zoomowanie (powiększanie lub zmniejszanie skali widoku)

Dzięki tej operacji można dowolnie powiększać lub zmniejszać widok w danym oknie przy użyciu różnych technik.


W każdym oknie można:

- Wybrać z menu **Wyświetlanie** komendę **Powiększ** lub **Zmniejsz**. Z kursorem **Powiększ (+)** zaznacz prostokąt wokół danego detalu, który ma zostać powiększony do rozmiarów aktywnego okna. Przy pomocy kursora **Zmniejsz (-)** zmniejszyć cały obecny widok do rozmiarów zaznaczonego prostokąta. Żadna z operacji nie zniekształca obrazu w żadnym kierunku.
- Te same efekty można uzyskać klikając myszką na odpowiednią ikonki **Powiększ**  lub **Zmniejsz**  z **dolnego suwaka** danego okna. Podwójne kliknięcie na odpowiednia ikonkę lub powiększy lub zmniejszy dwukrotnie widok w oknie.

W każdym oknie można:



- przy pomocy myszki, kręcąc kółkiem (scroll) w przód lub w tył odpowiednio powiększać lub zmniejszać widok w oknie wokół punktu kursora.

**Uwaga:** tą opcje można również wykorzystywać w palecie **Podglądu Nawigatora**.

- Ten sam efekt dynamicznego zoomowania można uzyskać poprzez kliknięcie ikonki **Zoom Specjalny**  na dolnym suwaku. Teraz ruch kursora do góry powiększy, zaś do dołu zmniejszy rozmiar widoku (analogicznie do obrotu kółka myszy). Drugie kliknięcie spowoduje zachowanie bieżącego widoku.
- **klawisze „+” i „-”** z klawiatury odpowiednio powiększają lub zmniejszają widok.
- Podgląd Nawigatora służy do operowania widokami. Szczegółowy opis jej możliwości znajduje się w Rozdziale 3: „*Organizacja pracy i Nawigacja*”.


Dodatkowo poprzez komendę **Dopasuj Zaznaczone** z menu **Wyświetlanie**, można powiększyć obraz w oknie tak aby zaznaczone elementy maksymalnie wypełniły ramy okna.

## Zmieść w Oknie

Ta komenda służy do takiej zmiany skali odwzorowania, aby w danym oknie zmieściły się wszystkie elementy Projektu. W ten sposób łatwo sprawdzić, czy podczas ręcznego wpisywania wartości lub operacji powielania przez pomyłkę nie zostały wstawione elementy w odległe obszary arkusza roboczego. Komendę **Zmieść w Oknie**  można wywołać z menu **Wyświetlanie** lub klikając na odpowiednią ikonkę z dolnego suwaka aktywnego okna. Dla okien **Zestawień** dostępna jest dodatkowo ikonka **na dolnym suwaku** z funkcją **Zmieść Szerokość**  generowanej listy do obecnego rozmiaru okna.


## Przemieść

Można przesuwając widok elementów bez zmiany ich wielkości poprzez:

- Wybranie komendy **Przemieść** z menu **Wyświetlanie** i przesunięcie całego wirtualnego arkusza kursorem w kształcie **Dłoni**. Cały widok zostanie przesunięty bez zmiany stopnia powiększenia.
- Kliknięcie ikony **Przemieść**  z dolnego suwaka aktywnego okna uruchamia funkcję opisaną wyżej.
- Użycie środkowego przycisku na trójprzyciskowej myszce, funkcja ta nie działa w widokach 3D.
- użycie klawiszy z klawiatury numerycznej 4 (przemieść w lewo), 2 (przemieść w dół), 6 (przemieść w prawo), 8 (przemieść w górę).
- Użycie Palety Nawigatora Podglądu zgodnie z opisem w Rozdziale 3: „*Organizacja pracy i Nawigacja*”.

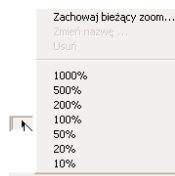
**Uwaga:** Widok w oknie można przemieszczać o określone wartości wpisywane z klawiatury oraz w trakcie przesuwania można używać ograniczeń Ruchu Myszki aby przesuwać widok w wybranym kierunku względem elementów lub geometrii projektu.

## Zapisane widoki



Szczególnym przypadkiem zapisanego widoku, jest **Wielkość Naturalna**, czyli taki sposób wyświetlania obiektów w oknie aby ich wielkość była taka sama jak na wydruku w konkretnej skali (ustawionej poleceniem **Opcje/Skala Rzutu**). W tym celu należy albo w menu **Wyświetlanie** zaznaczyć komendę **Wielkość Naturalna**, albo na dolnym pasku aktywnego okna kliknąć na ikonkę Poziom Powiększenia  (tutaj ustawia się widok w relacji procentowej do Wielkości Wydruku).

**Uwaga:** Ponieważ widoki 3D nie odnoszą się do skali, ta operacja nie jest dostępna w oknach 3D.

Przy pomocy tej komendy można ustawić pewne konkretne widoki i zapisać je. Jest to funkcja przydatna gdy często wraca się z jednego widoku do drugiego. Jeżeli zachodzi sytuacja, w której często wraca się do jednego, konkretnego widoku, to celowe jest zapisanie go jako **Widoku Wyjściowego**. W tym celu należy z menu **Wyświetlanie** wybrać komendę **Ustaw Widok Wyjściowy**. Widok ten jest zapisywany w Projekcji. Można zapisywać kolejne widoki do późniejszego wykorzystania klikając przycisk **menu rozwijanego** na **dolnym suwaku aktywnego okna**. Komendy menu rozwijanego pozwalają na dostęp, zmianę nazwy oraz usuwanie zachowanych widoków.



Aby cofnąć się do poprzedniego widoku po komendach: **Powiększ**, **Zmniejsz**, **Przemieść**, **Widok Wyjściowy**

lub **Dopasuj do okna**, należy wybrać z menu **Wyświetlanie** komendę **Poprzedni Widok** lub kliknąć na odpowiednią ikonkę  z dolnego suwaka aktywnego okna. W ten sposób można cofnąć się o 20 widoków. Można też przejść do następnego widoku, wybierając z menu Wyświetlanie komendę **Następny Widok** lub klikając na odpowiednią ikonkę  z dolnego suwaka aktywnego okna.

## Przerysuj i Przebuduj Widok

Po pewnych operacjach typu kasowanie lub przekształcanie, na ekranie mogą pozostawiać na ekranie nieporządane ślady. Jest to kwestia wyłącznie wyświetlania, rysunki będą wydrukowane prawidłowo. Problem ten może być skorygowany komendą **Przerysuj** z menu **Wyświetlanie**, która wyczyści ekran ze wszystkich nieporządkanych elementów. Do bardziej gruntownego odświeżenia widoku w oknach służy komenda **Przebuduj**, znajdująca się w tym samym menu **Wyświetlanie**.

– Przebudowanie Modelu 3D to wygenerowanie nowego modelu w miejsce starego..

**Uwaga:** Domyślnie, taki sam proces regeneracji zachodzi po aktywowaniu okna 3D lub po zmianie ustawień w oknie 3D. Funkcję można wyłączyć w oknie dialogowym **Opcje/Preferencje/Obraz 3D**.

- W trakcie pracy na dynamicznym **Modelu Przekroju** w miejscu komendy **Przebuduj** pojawia się **Przebuduj P/E Modelu**. Przy pracy w tym oknie, podczas skomplikowanych modyfikacji (np. elementów bibliotecznych) zmiany nie są wyświetlane automatycznie. Aby odświeżyć obraz, należy użyć komendy **Przebuduj P/E Modelu**.
- W trakcie pracy w statycznym oknie **Rysunku Przekroju** lub **Detalu**, składającym się tylko z płaskich elementów w miejscu komendy **Przebuduj** pojawia się odpowiednio **Przebuduj rysunek P/E** lub **Przebuduj rysunek Detalu**. Te komendy odświeżają widoki 2D i oczyszczają ekran z niepotrzebnych elementów.

- Do kompletnego odświeżenia okna statycznego rysunku **Przekroju** lub **Detalu** służy komenda odpowiednio: **Przebuduj P/E z modelu** lub **Przebuduj rysunek Detalu z widoku źródłowego**.

Te komendy odświeżają zawartość okien i wyświetlają aktualny stan modelu Wirtualnego Budynku.

W tym procesie w miejsce wszystkich płaskich elementów pochodzących z modelu wygenerowane zostaną nowe, aktualne. Oznacza to, że wszystkie dotychczasowe zmiany do elementów powstałych z modelu wprowadzone po odłączeniu zostaną utracone, zaś dwuwymiarowe elementy dodane ręcznie pozostaną na rysunku.

**Uwaga:** W obu trybach **Przekrojów/Elewacji**, ArchiCAD odtwarza widok bez usuwania dodanych elementów graficznych.

Dodatkowe opcje przebudowywania obrazu w oknach P/E i Rysunku Detalu dostępne są w odpowiednich hierarchicznych menu znajdujących się w menu **Wyświetlanie**. Można przebudować wszystkie okna naraz, bądź poprzez komendę „Przebuduj zaznaczone” przebudować tylko te okna, które odnoszą się do odpowiednio zaznaczonych na Rzucie znaczników przekrojów czy detali.

## Palety ArchiCADa

Palety ArchiCADa pomagają konstruować, modyfikować i umieszczać elementy. Każda z palet może być wywołana lub zamknięta indywidualnie przy pomocy hierarchicznego menu **Palety** z menu **Okna**.

Cztery główne palety (Narzędziowa, Info, Współrzędnych i Kontrolna) mogą zostać wywołane przez komendę **Pokaż tylko główne palety**. Kształt może być dostosowywany indywidualnie w menu **Opcje/Dostosuj**.



## Paleta Współrzędnych

**Paleta Współrzędnych** jest aktywna podczas pracy w każdym z okien konstrukcyjnych. Domyślnie, wyświetlana jest w dolnej części ekranu. **Paleta Współrzędnych:**



- pokazuje dokładne współrzędne kursora zarówno we współrzędnych kartezjańskich jak i biegunowych.
- pozwala na ręczne wpisanie dokładnych wartości liczbowych poszczególnych współrzędnych.
- zawiera ikonki kontrolne **Początku układu współrzędnych**, **Siatki** i **Grawitacji**.

Dokładniejszy opis tych funkcji znajduje się w Rozdziale 3: „Organizacja projektu i nawigacja”.

## Paleta Kontrolna

**Paleta Kontrolna** zawiera wiele pomocy rysunkowych dostępnych poprzez ikonki i jest aktywna wyłącznie podczas

pracy w którymkolwiek z **Okien konstrukcyjnych**. Domyślnie, paleta ta wyświetlana jest w dolnej części ekranu, tuż nad **Paletą Współrzędnych**.



Ikonki na palecie to odpowiednio, od lewej do prawej:

- **Metody Konstrukcyjne Względne** (MKW), które wymuszają położenie kursora pod zadaniem kątem lub rysowanie bądź edycję w zadanej odległości. Pozwala to na umieszczanie końców elementów linearnych pod zadanymi kątami.
- **Sposoby przyciągania kursora** decydują o sposobie zachowania się kursora względem innych elementów. Funkcja ta uaktywnia się po rozpoczęciu rysowania wektora.
- **Zawieś grupowanie** pozwala przełączanie pomiędzy edycją całych grup elementów lub każdego elementu osobno.
- **Magiczna różdżka** pozwalająca na tworzenie nowych elementów o kształcie obrysu już istniejącego obiektu.
- **Specjalne punkty przyciągania** określają miejsce chwilowego punktu przyciągania określonej części krawędzi elementu. Pozwala to na umieszczanie elementów w charakterystycznych punktach lub zadanych od nich odległościach.
- Przy maksymalnym rozwinięciu palety (rysunek poniżej) pojawia się Okno podpowiedzi, w którym wyświetlane są instrukcje w każdym momencie rysowania lub edycji.



Więcej szczegółów odnośnie tych technik znajduje się w Rozdziale 5: „*Techniki rysowania i edycji*”.

Opis Magicznej Różdżki znajduje się w Rozdziale 4: „*Tworzenie Elementów*”.

## Paleta narzędziowa

**Paleta narzędziowa** domyślnie zlokalizowana jest w lewej części okna Rzutu i zawiera różnorodne narzędzia do wyboru elementów, konstruowania trójwymiarowego, rysowania płaskiego oraz wizualizacji.

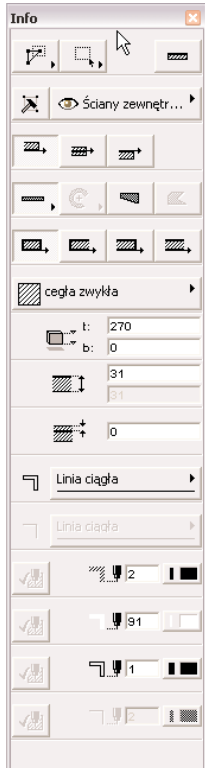


Przy domyślnych ustawieniach **Palety narzędziowej**, niektóre ikonki reprezentujące narzędzia są zgrupowane w menu rozwijanym, widocznym po naciśnięciu właściwej ikony.

**Uwaga:** Oprócz standardowego zestawu narzędzi, w **Paletce narzędziowej** mogą pojawić się dodatkowe narzędzia, w zależności od zainstalowanych dodatków. Lokalizacja tych narzędzi na **Paletce narzędziowej** nie może być zmieniana przez użytkownika.

## Paleta Info

Domyślnie, **Paleta Info** jest zlokalizowana po lewej stronie ekranu i wyświetlana jest tylko podczas pracy w którymkolwiek z **Okien konstrukcyjnych**.



- Na **Palcie Info** wyświetlana jest informacja albo o domyślnych parametrach aktywnego narzędzia, bądź narzędzia dotyczącego ostatnio zaznaczonego elementu.
- W **Palcie Info** znajduje się skondensowany widok okna dialogowego ustawień w którym można bezpośrednio zmieniać atrybuty i parametry.

- Na **Palcie Info** widoczne są również Metody Geometrii i Wstawiania charakterystyczne dla danego narzędzia. Większość z nich nie jest dostępna w korespondujących oknach dialogowych ustawień narzędzi.
- W odróżnieniu od okien dialogowych ustawień narzędzi (rysunek poniżej), na Palcie Info nie są wyświetlane nagłówki zakładek oraz opisy są maksymalnie uproszczone. W menu Pomocy można włączyć dymki pomocy (Mac) lub podpowiedzi (PC) ułatwiające naukę poszczególnych komend.

W menu **Opcje/Dostosuj** można zdefiniować ilość i kolejność informacji wyświetlanych na Palcie Info. Więcej szczegółów znajduje się w Rozdział 6: „*Ustawienia projektu i programu*”.

**Uwaga:** W przypadku zaznaczenia wielu elementów naraz, wyświetlane zostają informacje odnośnie ostatnio zaznaczonego elementu. W przypadku nakładających się elementów, należy konsekwentnie klikać kursorem (narzędziem **strzałka**) w dane miejsce, aż na Palcie Info pojawi się informacja dotycząca żądanego elementu. Przy wielu zaznaczeniach można wcisnąć ikonę korespondującego narzędzia i po kliknięciu zaznaczy się właściwy obiekt.

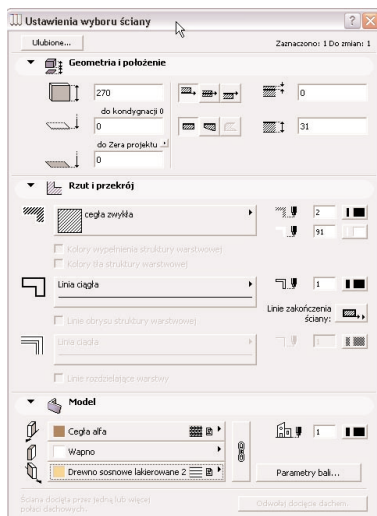
## Okna dialogowe Ustawień Narzędzi

Okna dialogowe Ustawień Narzędzi nie są paletami, są za to dostępne z pośrednictwem **Palety Narzędziowej** lub z **Palety Info**. Zawierają one grupę ustawień określających sposób wyświetlania i parametry elementów tworzonych danym narzędziem.

Okna dialogowe Ustawień Narzędzi można otworzyć poprzez:

- podwójne kliknięcie na ikonkę danego narzędzia w **Paalcie Narzędziowej**.
- kliknięcie na ikonkę narzędzia na **Palcie Info**.

- naciśnięcie klawisza **strzałka w lewo** z klawiatury (nie dotyczy wersji 8.1 i wyższych).
- wybranie komendy **Zmiany/Ustawienia Narzędzia** (Ctrl+T).
- kliknięcie elementu prawym klawiszem myszki (Windows) lub kliknięcie elementu przy wciśniętym klawiszu control (MacOs) i wybranie ustawień narzędzia z pojawiającego się menu kontekstowego.



Ustawienia każdego narzędzia są zorganizowane poprzez szereg zakładek, które przez kliknięcie na ich nagłówki rozwijają się lub zwiijają.



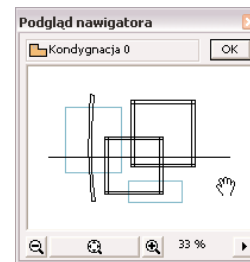
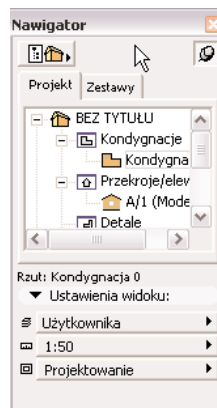
Nagłówek okna dialogowego wyświetla typ elementu, zaś zawartość okna odnosi się albo do aktualnych ustawień narzędzia, albo do zaznaczonego elementu.

Aby uniknąć nadmiernego gromadzenia się rozwijanych zakładek, należy w menu **Opcje/Preferencje/Okna dialogowe i palety** zaznaczyć automatyczne zwiijanie wcześniejszych zakładek i/lub rozwijanie następnych coraz wyżej na ekranie.




W menu **Opcje/Dostosuj** można określić liczbę i kolejność rozwijanych zakładek ustawień narzędzi. Więcej szczegółów znajduje się w Rozdziale 6: „Ustawienia projektu i programu”.

## Nawigator i Podgląd Nawigatora

**Nawigator i Podgląd Nawigatora** to dwie oddzielne palety ułatwiające poruszanie się po projekcie. Domyślnie, obie palety wyświetlane są po lewej stronie ekranu.




Paleta Nawigatora może pracować w trzech trybach, które można przełączać klikając na odpowiednią ikonkę w górnym lewym rogu palety. Te trzy tryby pracy to: Nawigator, Edytor Widoków i Kolporter.

- W trybie **Nawigatora** , dostępny jest ogólny widok struktury Projektu z łatwym dostępem do rzutów poszczególnych kondygnacji, P/E, rysunków detali, widoków 3D, list zestawień i innych okien.
- W trybie **Edytora Widoków** , można zarządzać typami widoków aby uzyskać łatwy dostęp do typowych rodzajów rysunków jak np. architektonicznych, ogrzewania-wentylacji-klimatyzacji, instalacji, aranżacji wnętrz. Łatwo też zdefiniować zestawy rysunków, które mają zostać wysłane do programu PlotMaker.
- W trybie Kolportera , można publikować zestawy widoków poprzez zapisywanie, udostępnianie w internecie, drukowanie lub plotowanie.

#### Paleta Podglądu Nawigatora:

- Pokazuje podgląd wybranej pozycji z Nawigatora. Jeśli żadna pozycja nie została wybrana, pojawia się widok wyjściowy projektu
- Pozwala na powiększanie widoku różnych części projektu.
- Ustawia projekcje 3D.

Widoczność palet **Nawigatora** i **Podglądu Nawigatora** może być również kontrolowana poprzez kliknięcie na odpowiednie ikonki  na dolnym suwaku okien **Rzutów, 3D i Zestawień**. Po kliknięciu myszką w obszar roboczy paleta **Nawigatora** znika z ekranu. Aby zachować paletę Nawigatora otwartą na stałe, należy kliknąć na ikonkę **Pinezki** w prawym górnym rogu.

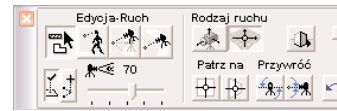
Więcej informacji w Rozdziale 3: Organizacja pracy i nawigacja. Więcej informacji o funkcjach Kolportera w Rozdziale 9: „Praca w zespole projektowym”.

#### Paleta Orientacji 3D

Ta paleta widoczna jest wyłącznie podczas pracy w **Oknie 3D** i pozwala na:

- Poruszanie się w przestrzeni 3D w czasie rzeczywistym
- Przełączanie pomiędzy trybami projekcji i nawigacji

- Umieszczanie i edycję kamer i ścieżek animacji.



O ustawieniach obrazu 3D czytaj również w Rozdziale 3: „Organizacja pracy i nawigacja”.

### Palety dodatkowe

Oprócz wymienionych wyżej palet głównych, niektóre narzędzia ArchiCADa posiadają swoje palety dodatkowe, które domyślnie nie są wyświetlane. Mogą być wywoływane lub ukrywane odpowiednimi komendami z menu Okna.

- **Paleta Ulubione** zawiera listę zapisanych kombinacji narzędzi wraz z ich ustawieniami. Dzięki temu, dana kombinacja narzędzi może być przywołana w dowolnej chwili. Więcej informacji o funkcji w Rozdziale 4: „Tworzenie Elementów”.
- Paleta **Narzędzia zakreślacza projektu** zawiera wpisy, które zaznaczają kolorem elementy Projektu do poprawek lub uwag projektowych. Funkcje zakreślania projektu są omówione w Rozdziale 9: „Praca w zespole projektowym”.
- Paleta **Raport ładowania bibliotek** pokazuje nazwy problematycznych plików elementów bibliotecznych oraz stan ładowania obiektów z internetu lub z sieci. Więcej szczegółów w Rozdziale 7: „Zarządzanie Bibliotekami”.
- Paleta **Zaznaczenia** pozwala na przechowywanie i wywoływanie grupy zaznaczonych elementów, a także nazywanie danej grupy, zmienianie tej nazwy, usuwanie i sortowanie dodanych grup.
- Paleta **Przełącznik Warstw** pozwala zmieniać niektóre ustawienia warstw bez konieczności otwierania okna

dialogowego Parametrów warstw. Więcej o warstwach w Rozdziale 3: „Organizacja pracy i nawigacja”.

- Paleta **Informacji o Elementie** wyświetla informacje o wymiarach i ilości elementów zaznaczonych na Rzucie. Patrz Rozdział 10: „Opcje Przeliczeń Projektu”.

## Palety podręczne

Palety podręczne są wyświetlane automatycznie podczas rysowania lub edycji. Paleta może podążać za kursorem w sposób ciągły lub wskakiwać na ostatnio zajmowaną pozycję. Można wybrać właściwe ustawienie w oknie dialogowym **Opcje/Preferencje/Okna dialogowe i palety**. Paleta zamyka się automatycznie na końcu każdej operacji. Zawartość komend palety zależy od typu zaznaczonego elementu, typu aktywnego okna i od tego czy zaznaczony został wierzchołek, czy krawędź elementu.



Przykładowe zastosowania Palety Pomocniczej:

- konstruowanie lub edycja wielobocznego elementu
- przeciąganie całych elementów lub ich wierzchołków
- poziome lub pionowe rozciąganie elementu w oknie 3D
- obrót, odbicie lustrzane, podniesienie lub powielenie elementu

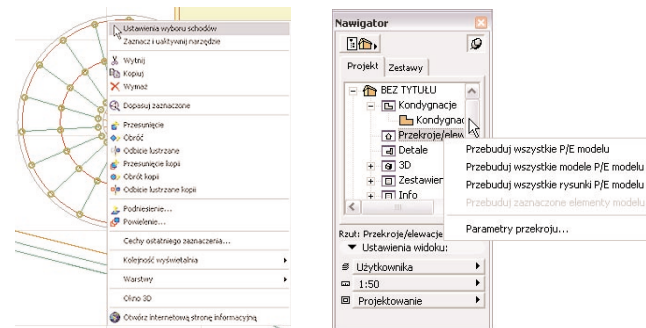
Przechodzenie między dwoma trybami, transformacji oraz modyfikacji, odbywa się za pomocą ostatniej ikonki na palecie przedstawiającej rysunek stropu ze strzałką. Szczegóły możliwych operacji przy pomocy Palety Podręcznej znajdują się w Rozdziale 4: „Tworzenie Elementów” oraz Rozdziale: „Techniki rysowania i edycji”.

## Pasek menu i Menu kontekstowe

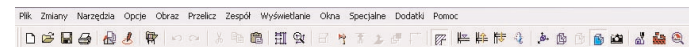
**Pasek menu** jest wyświetlany na górze ekranu. Każde menu jest dostępne przez cały czas działania programu, lecz jego zawartość i dostępność poszczególnych komend może się zmieniać w zależności od typu aktualnie wyświetlanego okna i dostępności narzędzi dodatkowych. Komendy niedostępne w danej chwili wyświetlane są na szaro.

**Menu kontekstowe** może być wywołane poprzez kliknięcie na zaznaczony element lub na pustym obszarze w oknie konstrukcyjnym, P/E, oknie Detalu lub wybranej pozycji z palety Nawigatora za pomocą prawego klawisza myszki w środowisku Windows a w MacOS przy kliknięciu myszką z przytrzymaniem klawisza Control.

**Menu kontekstowe** zawsze zawiera komendy mające związek z danym elementem lub sytuacją.



W środowisku Windows, **Pasek narzędziowy** może być również wyświetlany pod **Paskiem menu** wraz z szerokim zakresem skrótów do często używanych komend i działań



**Uwaga:** Zarówno skróty przypisane do komend z paska Menu jak i paska Narzędziowego mogą być odpowiednio dostosowywane, opisane zostało to dokładniej w Rozdziale 6: „Ustawienia użytkownika w projekcie i w programie”.