# Skriptum ARCHICAD Einsteiger Kurs

# Viktoria Haspl Stand 26.02.2025



# STUDIERENDENVERTRETUNG ARCHITEKTUR TU GRAZ

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 Aussschnittsmappe	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 Dateiendung 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-Vorlagedatei 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.

🔿 Neues Projekt	?	×
Ein neues Projekt erstellen aus:		
💽 Vorlage		
01 Archicad 27 Vorlage.tpl		$\sim$
O La Contraction of the Archicad Vorlage Basic.tol	_	
Hier könnte ihre Vorlage stehen.tp	ы	
(i) 01 Archicad 27 Vorlage.tol		
02 Archicad 27 Vorlage leer.tpl		
Arbeit Nach Vorlage suchen		_
Aktuelles Profil		~
Abbrechen	N	eu

- 1. Erstelle ein leeres Projekt
- 2. Triff alle wichtigen Grundeinstellungen

Speichere sie dann mit der richtigen Dateiendung (.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

💌 Pla	nung										
$\square$	Wand	9	Tür	⊞	Fenster		Öffnung	$\sim$	Decke	Ū	Stütze
	Träger	$\langle \rangle$	Dach	$\triangleleft$	Schale	B	Dachfenste		Fassade	B	Treppe
PP	Geländer	$\square$	Wandabsch	Ŗ	Objekt	<del>;</del> @:	Lichtquelle	Ø	Morph	Ħ	Freifläche
ľ	Raum										
▼ Sic	nten										
<u> </u>	Schnitt	_ <b>_</b>	Ansicht	٩℃	Innenansic	₽	Kamera		Arbeitsblat	•	Detail
▼ Do	kumentation										
+1.2	Bemaßung	⊕ <sup>1.2</sup>	Höhenbem	1.2	Radialbema	<u>∕</u> ₅∝	Winkelbem	<b>⊾</b> ~A1	Etikett	А	Text
	Schraffur	/	Linie	$\bigcirc$	Kreis/Boger	$\square$	Polylinie	N	Spline	*	Fixpunkt
9	Rasterelem	Ø	Änderung	Ŷ	Bild	ß	Zeichnung				

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.** 

🔼 Übungsp	rojekt - Aı	rchicad 28	EDU									
Ablage Be	arbeiten	Ansicht	Planung	Doku	mentation	Option	nen	Team	work	Fens	ter	Hilfe
@ [[∠.	) <u>R</u> ückgär	ngig Linien	verbinden	/ OG	Strg+Z	- =	≚ -	. <b>№</b> ×Y:	- :	# -	Æ	-
Haupt:	Wieder	aus <u>f</u> ühren		Strg+l	Umsch.+Z		Geo	metrieme	thode:			K
Alle aktive	) <u>W</u> ieder	nolen Verb	inden		Strg+B	_	4					
- X	Ausschn	eiden			Strg+X	F					<b>D</b>	
Р 🔓	<u>K</u> opiere	n			Strg+C		//	//		×L	J) [3  	D / Alle]
r , C	<u>E</u> infüge	n			Strg+V	m.₩	eden	/erkauf.	Eiger	itum vo	n Gr	aphisoft.
×	Löschen	1						///	7	///	//	///
♥ Planun	Alle Ele	mente akti	viere <u>n</u>		Strg+A			//	//			
<u> </u>	Su <u>c</u> hen	& aktiviere	en	Strg+l	Umsch.+A			///	//	//	//	[]]
- T	Text suc	hen & erse	etzen			X	Ŵ	ŴŴ	Ŵ	ŴŴ	Ŵ	ŴŴ
E F	Gruppe	n				•						
S D	Darstell	ungs <u>r</u> eiher	nfolge			•						
∏ st	Element	t sperren				•						
	Bewege	in				•						
	Ausricht	ten				•						
	Verteile	n				•						
S S	Verände	ern				•						
	Vereinig	en & zerle	egen			•			- †			
FFF -	Element	teinstellun	gen			•						
	Referen	zlinie und	-ebene			•						
E T H	Elemen	te an Deck	en anpasse	en								
FF Gelän	der											
G Objek	t											



# 5. Tastenkürzel festlegen

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

Die Einstellung der Tastaturkürzel findet ihr unter

Arbeitsumgebung		? >
rofil wählen 🕨	Tastaturkürzel: Individuell	Schema wählen
Arbeitsumgebung	▼ Tastaturkürzel anpassen	
Anwender Voreinstellungen	Befehle:	Neue Tastaturkürzel erstellen:
🖶 Dialogboxen und Paletten		Klicken Sie hier und betätigen die gewünschten Tastaturkürzel-Tasten:
赋 Auswahl und Elementinformatio	Altuelle Menürtruktur	
📼 Tracker und Koordinateneingab		
Panghilfen und Hilfslinien	Ablage	Aktuell zugewiesen für:
🚋 Modellneuaufbau-Optionen		
🔁 Publisher	Neu & Wiederherstellen	
👫 Weitere Optionen	Freigeben	Zuweisen
Erweiterte Neuzeichnen-Option	> 🕒 Öffnen	
🚍 Bildschirm-Optionen	Projekt schließen	lastaturkurzei tur ausgewahlte Betenie:
Büro-Standard-Schemata	I=I Cicharn	Strg+Umsch.+W (Global)
🐻 Datensicherheit & Integrität	Schließt das Projekt.	- ,
🛞 Netzwerk und Update		Ausgewähltes entfernen
📇 Besondere Verzeichnisse	Fenstertypen (Text oder Nicht-Text)	
Tastaturkürzel	Tastaturkürzel wird funktionieren:	Anmerkung: Tastaturkürzel für Text-Fenster
Tastaturkürzel	<ul> <li>Nur in dem aktivem Fenstertyn</li> </ul>	können bearbeitet werden, wenn das Arbeitsumgebung-Dialogfenster geöffnet und
祫 Werkzeuge	(entweder Text oder Nicht-Text)	ein Texttyp-Fenster aktiv ist. Tastaturkürzel für Nicht-Text-Fenster können bearbeitet werden.
Werkzeugkasten	Alle Fenstertypen (Text und	wenn ein Nicht-Text-Fenster aktiv ist.
🖄 Werkzeug Dialogfenster	<ul> <li>Nicht-Text)</li> </ul>	
🖹 Infofenster	▼ Tastaturkürzel Vorschau	
Arbeitsbereich-Schemata	Die aktuell zugewiesenen Tastaturkürzel Hinweis: Änderungen der Tastaturkürzel	können in einem Webbrowser aufgelistet werden wirken sich nicht auf die Tastaturkürzel des
Befehle	CDI Editore pur	Tactaturküzzel im Browcar appaierz
Symbolleiste		rastaturkurzei ini browser anzeigen

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 hereusgesucht. :)

#### 5.1 Windows



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

М	Messen, Eingabetaste überträgt das Ergebnis in Tracker
Н	Hilfslinie erzeugen

Strg Alt Klick	Spritze
Alt Klick	Pipette
Leertaste Klick	Zauberstab

Strg F	Favoriten			
Strg T	Werkzeugdialog, passend zum			
Р	Pfeilwerkzeug	Leertaste		Schnell-Auswahl temporär zu-/abschalten
1	Wand	û Klick		Markieren ohne Pfeil,
F	Fenster			zum Werkzeug passende Elemente
т	Tür	TAB bei Pfeilwerkzeug		hintereinander liegende Elemente
D	Decke	Strg A		Alles markieren, mit Bezug zum
S	Stütze			aktiven Werkzeug
Stra L	Ebenendialog	Strg û A		Suchen & Aktivieren
		Stra û		Aktiviert das Unterelement (Morph)

Û	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)
1	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 aktivieren Elemente zeigen)
Alt T	Transparentpause an/aus
û + 3. Maustaste	Temporärer Orbit (Gebäude drehen)
Strg Y	Reinzeichnung an/aus
Alt I	Projekt-Info

#### 5.2 MAC



ЖЕ	verschieben, drehen, spiegeln. Mit û als Kopie
жD	verschieben, drehen, spiegeln. Mit û als Kopie
Ж М	verschieben, drehen, spiegeln. Mit û als Kopie
Alt bei verschieben/ drehen/spiegeln	Kopie erzeugen
ЖН	Längenänderung (auch mit Auswahlrahmen)
ж #	Multiplizieren
жÖ	Splitten
жÄ	Anpassen
೫6 û V	Verbinden (Wände und Linien)
жG	Gruppieren
<b>೫</b> û G	Gruppierung auflösen
Alt G	Gruppierung aussetzen (nicht auflösen)

М	Messen, Eingabetaste überträgt das Ergebnis in Tracker
Н	Hilfslinie erzeugen

Leertaste Klick	Zauberstab
Alt Klick	Pipette
₩ Alt Klick	Spritze

ЖF	Favoriten		
жт	Werkzeugdialog, pass markierten Element	end zum	
Р	Pfeilwerkzeug	Leertaste (bei Pfeilwerkzeug)	Schnell-Auswahl temporär zu-/abschalten
1	Wand	৫ Klick	Markieren ohne Pfeil,
F	Fenster		zum Werkzeug passende Elemente
Т	Tür	TAB (bei Pfeilwerkzeug)	hintereinander liegende Elemente
D	Decke	жA	Alles markieren, mit Bezug zum
s	Stütze		aktiven Werkzeug
<b>8</b> 1	Ebenendialog	<b>光</b> ① A	Suchen & Aktivieren
	Loononalalog	<b>光</b> ①	Aktiviert das Unterelement (Morph)

Û	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)
1	Automatische Verschneidung
E	Elementfang

ж О	Zoom optimieren (Grenzen zoomen)
ж 2	Grundriss
ж з	3D-Fenster
発 3 (mit aktivierten Elementen)	3D Fenster (nur die aktivieren Elemente zeigen)
Alt T	Transparentpause an/aus
û + 3. Maustaste	Temporärer Orbit (Gebäude drehen)
жY	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 Hirachie von Archicad angelegt. Die verschiedene Ordner organisieren dein Projekt.

	A	usschnitt	tmappe	La	ayoutbuch
Projektmappe	~			=,	Publisher Set
		Q Projektn	nappe durchsuch	h	
		V 🛆 Übu	ngsprojekt		
		∽ 🖺 G€	eschosse		
		Ľ	3. Geschoss		
		r_	2. Geschoss		
		Ľ.	1. OG		
		r	0. EG		
		r_	-1. UG		
		🔂 Sc	hnitte		
		🗋 An	nsichten		
		🔲 Ini	nenansichten		
		A			
		+ =	×		
		<ul> <li>Beschrei</li> </ul>	ibungen		
		_			



### 7. Die Projektmappe

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

Schnitt-Grundeinstellur	ngen		?	×
<b>公</b> •			Grundeinst	ellung
▼ ≩ <sup>2</sup> Allgemein				
Referenz-ID:	S-02			
Name:	Schnitt			
Einen neuen Schnitt erstell	en (Projekt-Sicht)			~
mit Marker-Referenz zu:				
der Projekt-Sicht	~		Suchen	
Referenz zu:				
Status:	Modell automatisch wieder aufbauen			~
Auf Geschoss zeigen:	Alle			~
Horizontaler Bereich:	Vertikaler Bereich:			
O	O Unendlich	zum	ProjNullpeg	el 🕨
Begrenzt	◯ Begrenzt	*	0,0000	
🔿 🛶 Keine Tiefe		220 ¥	0,0000	
• Modelidarstellun	g			
🕨 🔶 Marker				
▶ 1;⊐, Warker-Textstil				
► 🔚 Marker Symbol u	und Text			
• Geschosshöhen				
▶ jÄ Geschosshöhen T	extstil			
Geschosshöhen S	ymbol und Text			
Raster				
Beschreibungen				
	hnitt 🕨 Abb	rechen	OK	

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



#### 8. Die Aussschnittsmappe

Die Aussschnittsmappe ist wie eine Kopie der Projektmappe.

Hier kannst du verschiedene Ausschnitte deines Projektes seperat 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 Plattrand kannst du so recht schnell viele verschiedene Darstellungen erzeugen, ohne sie jedesmal als 2D Grafik ändern zu müssen.



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

[Aktions-Center]	
	Q Projektmappe durchsuch
	Chnitte
	✓ 🗋 Ansichten
	🗋 A-02 Ansicht (Unab
	Innenansichten
Neues unabhängiges Arbeitsblatt	
Alle Arbeitsblätter aus ihren ursprüngli	chen Ausschnitten neu aufbauen.
Arbeitsblatt-Einstellungen	
	Allgemeine Perspektiv
	Allgemeine Axonome



#### 9. Das Layoutbuch

Der Layoutbereich ist der Druckbereich im Archicad. Wenn du das Layout vernünftig vorbereitest 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 Masterlayoutes 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

🔨 Stifte & Farben (Modell)	?	×
Verfügbare Stift-Sets		
Ein Stift-Set für die Modellausschnitte auswählen:		
Q \$tift-Sets suchen		
00 Arbeitseinstellung		
20 Vorentwurf 30 Entwurf		- 1
40 Einreichplan		
50 Ausführungsplan Farbe		- 1
50 Ausführungsplan SW		
Speichern als Umbenennen	Löschen	
▼ U 00 Arbeitseinstellung		
		Ų <mark>1</mark>
	Strichstärke:	
	0,13 🕨 m	m
	Beschreibung:	
	Abbrechen	ОК

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

Du kannst hier auch individuell die Farben und Strichstärken ändern.

In deiner unteren Toolleiste 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.

🗥 Ebenen (Modelldarst	tellung)			?	$\times$
Ebenen-Kombinationen		1	Ebenen		
Name 00 Arbeitseinstellung 10 Grundanalyse 20 Vorentwurf 21 Vorentwurf Schnitt Ansicht 30 Entwurf 31 Entwurf Schnitt Ansicht 40 Einreichplan 41 Einreichplachnitt Ansicht 43 Lageplan 45 Brandschutzplan 50 Ausführungsplan 51 Ausführunghnitt Ansicht 90 3D Modell	Status	•	Ebenen suchen         O00 Allgemein         100 Vertikale Elemente         200 Horizontale Elemente         300 Dachelemente         400 Erschließung         500 Einrichtung         600 Außen         700 HKLSE         800 Flächen und Volumen         850 Dokumentation		
		Ŧ	Name       Erweiterung         Image: State of the state	00 00 00 00 00 00	EZZZ 1 1 1 1 ↓
● Neu A <sup>I</sup>	© X		Abbrechen		ок

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).

		?	×
	<b>☆</b> ・	Grundeinste	llung
	▼ □1 Geometrie und Positionierung		
	Oberkante verknüpft mit:		_
	1. OG (Ursprungsgeschoss + 1)		
	0,0000 Bauteil		<u> </u>
	3,0000 🖾 🖾 🕂	0,4700	
		90,00°	
	0. EG (Aktuell)		
			_
	zu Projektursprung 🕨 Referenziinie:	0.0000	
•		0,0000	3
	Profilabstands-Modifikatoren		
	▼ 🖉 Grundriss und Schnitt		
	▼ Grundrissdarstellung		
	Auf Geschoss zeigen Nur im Ursprungsges	Ĥ	
	Grundrissdarstellung Projiziert mit Untersicht	3	
	Projektion anzeigen Zum Grundrissbereich	í∰a a	
	<ul> <li>Schnittschraffuren/Konturen</li> </ul>		
	□/ Konturlinien Volllinie		
	C Vanturlinian Ctiff 0.25 mm 0		
	• 🗂 Modell		
	▶ F <sup>1</sup> Tragwerksanalyse-Parameter		
	Klassifizierung und Eigenschaften		
	110 Wand Aussen     Abbrechen	ОК	<u> </u>

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

Grundriss und Schnitt	
<ul> <li>Grundrissdarstellung</li> </ul>	
Auf Geschoss zeigen Nur im Ursprungsges	🚊 🕨
Grundrissdarstellung Projiziert mit Untersicht	8
Projektion anzeigen Zum Grundrissbereich	í mar a teoraío de la compacta de l
<ul> <li>Schnittschraffuren/Konturen</li> </ul>	
□/ Konturlinien Volllinie —	
□U Konturlinien-Stift 0.35 mm 8	
Ur Schnittschraffur-Stift übers… Keine	
<ul> <li>Aufsicht/Untersicht</li> </ul>	
🗁 / Aufsichtslinien Volllinie —	
☐ U Aufsichtslinien-Stift 0.13 mm 6	
🗁 / Untersichtslinien Untersicht	
☐ Untersichtslinien-Stift 0.13 mm 76	
Wandabschluss-Linien Beide	<b>22</b> ,

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.

▼ 🖨 Modell
Oberflächen überschreiben:
Holz Buche Anschlussreihenfolge:
Farbe grün •
Dachziegel rot 2 Blockwanddetails
Endoberflächen: Mit angrenzenden Wänden überschreiben
Texturen den Wandkanten zuordnen
Eigene Texturausrichtung Textur zurücksetzen
Auswickung zuf Daumflächans
▶ 译言 Tragwerksanalyse-Parameter
Klassifizierung und Eigenschaften

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.

🔨 Decken-Grundeinstellung			?	$\times$
公,			Grundeinste	llung
▼ □ <sup>‡</sup> Geometrie und Positionierung				
0,3500	Bauteil			Þ
Ursprungsgeschoss:				
0. EG (Aktuell)	- <u>\</u> α	[α	90,00°	
zu Projektursprung P	eferenzebene:			
▼ · □ Grundriss und Schnitt				
Grundrissdarstellung	Ursprupgsgo		â	1.
<ul> <li>Schnittschraffuren/Konturen</li> </ul>	ir orsprungsge:			1
□/ Konturlinien Volllin	nie			
□ U Konturlinien-Stift 0.35 m	nm	8		
Aufricht/Unterricht     G Modell				
Oberflächen überschreiben:				
Farbe weiß	•			
Farbe weiß	) (			
Farbe weiß				
Eigene Texturausrichtung		Textur zur	ücksetzen	
► F Tragwerksanalyse-Parameter				
Klassifizierung und Eigenschaften				
210 Decke	Ab	brechen	ОК	



# 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).

ັ ອຊ້າ⊭ Bemaßungsmarker und	d Stempel			
T Marker AUT 27		Þ		
Markergröße:	-⊖∷‡ 10,00 -⊖Ų1	mm	80	200
▼ 1A Marker-Textstil				
🛧 🕨 🗸 Arial		~	Westlich	~
A y 1	F <i>K</i> <u>∪</u>	Ŧ	\$A 100	▲%
M‡ 2,00 mm		₽	A 100 A 100	♥%
▼ ∰ Marker Symbol				
Marker Geomet	trie - allgemein			•
Marker spiegeln				
Marker Form	Keine 🗸	Î		
Marker Ausrichtung				Ť
Marker Ausrichtung	Standard 🗸	1		
Marker Dimensioneinheit	mm 🗸			3
(1) Markerposition	7,00		2++	
(2) Marker verschieben	0,00	+		1
(3) Schrift Größe Position	0,00	J.		
(4) 🔽 Länge Achslinie	3,00	4↓		

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.

	? >	· · · · · ·
R→ ☆ Q Bibliothekselemente suchen	1-Flügelfenster 27 Grundeinstellur	ng
✓ m Verknüpfte Bibliotheken	▼	
SIBLIOTHEKEN 27		
🛅 1. Objekte 27		
✓ □ 2. Fenster 27	1,5000	-
2.1 Rechteckfenster 27	Anker H-H	
2.2 Sonderfenster 27	Brüstung/Schwelle zu Geschoss 0	
2.3 Schiebefenster 27		
2.4 Sonnenschutz 27		
🛅 2.5 Öffnungen 27	Anschlag zu Wandkern 🕨	-
P 2 6 7urstralamenta 37	2	
Terraria Constraint		
		-
	▼ KE Fenster Einstellungen	
	✓ ► E <sup>↑</sup>	⊞‡ Nominale Größen und Toleranzen     ▲
	Form Rahmen Höhe Oberlichte	🗸 🗄 Fenstereinstellungen und Öffnungen
James Land	1,5000	2 Fensterstock
1-Flügelfenster 27 2-Flügelfenster 1+1 27	Höhe Kämpfer	V 🖽 Fensterflügel
Terrare Concerns and	0,8900 Unteres Feld	2 <sup>™</sup> Flügelabmessungen
	Höhe Unteres Feld	டு Griff
	0,3000	✓ :△: Öffnungstyp und Winkel
		🖉 Öffnungslinien
	Rahmen Breite 0,9000	Modelleigenschaften
		Vandöffnung
2-Flügelfenster 1+1 TS 27 2-Flügelfenster 27	2D-Detaillierungsgrad nach Modstellung 🗸	
	3D-Detaillierungsgrad nach Modstellung 🗸	Schichteinzug
	Schnitt/Ansicht Detaillierung	Heizkörpernische
	> 5 Grundriss und Schnitt	E Faschen
		dDo Sturz
		Modelleigenschaften
	▶ 1∆∀ Marker-Textstil	Verlie Vorrichtungen und Beschläge
3-Flügelfenster 1+1+1 27 3-Flügelfenster 1+2 27	Marker Symbol	Einbaurahmen
	Klassifizierung und Eigenschaften	
Terrare and the second s		
Leere Öffnung	Abbrechen OK	
		- Sturzsystem -

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.



### 19. Treppen

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



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. :)

\land Objekt-Grundeinstell	ungen		? ×
ନ⊧ ☆ _ Stuhi	× 🔅•	Armstuhi 01 27	Grundeinstellung
🔥 83 Bibliothekselemente ge	funden:	▼ □↓ Vorschau und Positionierung	
Stuhi 01 27	Stuhi 02 27 Stuhi 02 27 Stuhi 04 27	0,0000       Ursprungsgeschoss:         0. EG (Aktuell)       Image: Construction of the second	
		Klassifizierung und Eigenschaften	
		Abbrechen	

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 modeliert 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 Verändrungen 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.

A Baustoffe     Baustoffe     Second Seco				?	×
Q. Baustoffe suchen	Name:			Bearb	eitbar:
🛅 Kunststein	Hochlochziegel				
C Kunststoff					
🛅 Luft	<ul> <li>Struktur und Darstellung</li> </ul>				
Mauerziegel				///.↓ 21	
En Metall	Mauerwerk SN41		•	= 11.41	
Name ID Display				_y <u>41</u>	
Name ID Prioritat	Schraffurausrichtung:	Projekt-Ursprung			~
Vormauerziegel Mauerziegel	Hinweis: Die Schraffurausrichtung is Profilen verfügbar.	st nur bei mehrschicht	igem Aufbaut un	d komplex	en
	Mauerziegel Hochlochz	iegel	•		
	Verschneidungspriorität:	•			75
	So	hwach		Star	k
	▼ Klassifizierung und Eigenschafte	en			
	KLASSIFIZIERUNGEN				
	Archicad Klassifizierung	- 27 Ziegel			▶
		Mauaraianal			- 1
	Hersteller	muderzieger			- 1
	Beschreibung				- 1
	Bei Kollisionsprüfungen	be	$\checkmark$		- 1
	PHYSIKALISCHE EIGENS	CHAFTEN			- 1
	Laden aus Katalog	Katalog öffnen			
	Wärmeleitfähigkeit	0,125	W/mK		
-	Dichte	742,000	kg/m³		
•					



Jedem Baustoff ist eine Verschneidungspriorität zugewiesen.

Name:		Bearbeitbar: 1
Sandstein		
▼ Struktur und Darstellung		
Sandetain SN12		₩.₩ 25
Sandstein Siviz		■
Schraffurausrichtung:	Projekt-Ursprung	~
Hinweis: Die Schraffurausrichtun Profilen verfügbar.	g ist nur bei mehrschichtigem Aufb	aut und komplexen
Naturstein Sandstein	n gelb	•
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 belieben Anpassen. Wenn du sie richtig anlegst hast du in deinen Schnitten und Grundrissen gleich die richtigen Dicken und Materialien eingezeichnet.

Q Mehrschichtige Bauteilen suchen	∢ Ξ Name:	Bearbeitbar: 1
Decken Flachdächer Innenwände massiv Leichtbauwände Steildächer	LB 6,25cm einfach Vorsatzschale Verfügbar für: → →	
Name       IB 6,25cm einfach Vorsatzschale         ILB 7,5cm Vorsatzschale       ID         ILB 7,5cm Vorsatzschale       ID         ILB 10cm einfach Metallständerwand       ID         ILB 10cm Metallständerwand       ID         ILB 12,5cm Metallständerwand       ID         ILB 12,5cm Metallständerwand       ID         ILB 15cm Metallständerwand       ID         ILB 22cm Wohnungstrennwand       ID	eiten K⊄l Linien-Stiff ie 7 1 EB 15cm Metallständerwand ↔ 0,1500 S ohne Kern ie 7 1 ie	Image: Second
⊕ Neu (말 [雪 [Aĭ ] ×	Gesamtstärke: [m] 0,0625	rechen OK



#### 25. Zurück zum 2D

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

Wie überal 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 Deckenschrafuren 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.

ptionen	Tea	mwork Fenster Hilfe
<b>↓</b> ▼ :		Projekt
	⇔	Senden & empfangen Strg+Alt+Umsch.+S Teamwork-Projekt migrieren
	⇒	Änderungen senden 😤 Teamwork-Projekt öffnen/beitreten
	$\Leftarrow$	Änderungen empfangen Transport •
	¢,	Senden und empfangen, dann vergleichen 🔗 Teamwork-Projekt verlassen
	¢,	Empfangen, dann vergleichen 🛛 🖗 Neuer Teamwork-Kommentar
licht zur	Û	Elemente reservieren Strg+J
	ŵ	Alles freigeben
		Ausgewählte Elemente zuweisen 🔹 🏠 BIMcloud Manager öffnen
	Û	Alles reservieren
	œ	Neue Nachricht
	ô	Ausgewählte Elemente überprüfen
	0	Änderungen nachverfolgen
	8	Teamwork-Palette
	X	

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 unzälige Blogbeiträge und Youtube Videos. Klick dich hier einfach einmal durch.

Danke fürs Mitmachen :)



#### Quellen

Die Informationen in diesem Skript sind von der Studienvertetung 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.