



Projektstart & Erste-Schritte

Wir bedanken uns für den Kauf der Software und das damit verbundene Vertrauen.

Hilfestellungen & Support:

- 1) Im Hauptmenü oben im Programm finden Sie unter dem ersten Reiter „Werkzeuge“ das „?-Symbol“. Klicken Sie dieses an, öffnet sich die **Programmdokumentation** in einem zweiten Fenster, welche auch nach Stichworten durchsucht werden kann.
- 2) Zusätzlich finden Sie unter <https://arcadia-soft.com/hilfe/> sämtliche **Handbücher** inkl. zahlreicher Schritt-für-Schritt Anleitungen als PDF-Dokument zum Download. Dort finden Sie ebenfalls **vertone Video-Anleitungen** zu vielen verschiedenen Themen und können ein **Support-Ticket** erstellen.

Die Handbücher der Zusatzmodule finden Sie im Programm selbst sowie auf der Produkt-Seite des jeweiligen Zusatzmoduls unter <https://arcadia-soft.com/> zum Download.

Eine Anleitung zur **Aktivierung und Installation Ihrer Programmlizenz** finden Sie in der Bestellung-abgeschlossenen-Email sowie in Ihrem Kundenkonto unter <https://arcadia-soft.com/mein-konto/> zum Download.

Erste Schritte:

Nach dem Start des Programms empfehlen wir zunächst, die folgenden Grundeinstellungen vorzunehmen:

1) Raster ein/ausblenden:

Navigieren Sie zum Menüpunkt „Ansicht“. Dort finden Sie ganz links die Raster-Einstellungen und können dieses ein/ausblenden und die Größe des Rasters einstellen.

2) Blattränder ein/ausblenden

Navigieren Sie zum Menüpunkt „Werkzeuge“ und wählen Sie dort „Blattränder zeigen“ für eine bessere Übersicht.

3) 3D-Ansicht öffnen

Navigieren Sie zum Menüpunkt „System“ und wählen Sie „3D Ansicht“ aus. Sie können die 3D Ansicht in einem beliebig verstellbaren Fenster einblenden oder auch auf einen zweiten Monitor übertragen.

4) Projektmanager ein/ausblenden

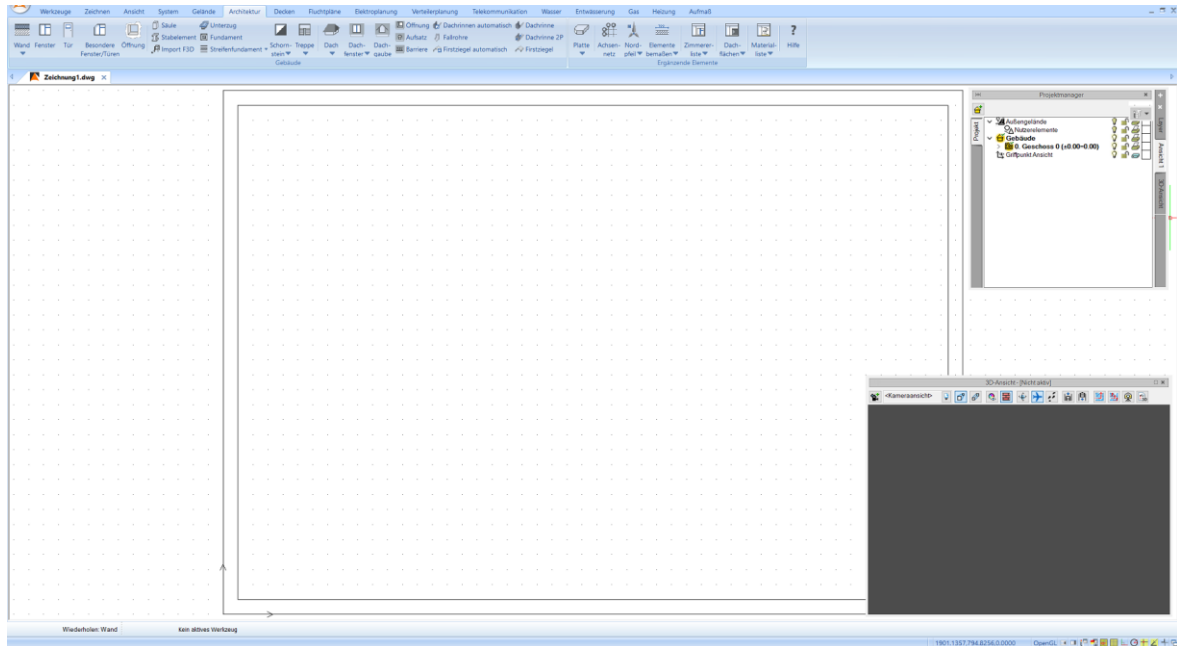
Navigieren Sie zu „System“ und wählen Sie dort ganz links die Schaltfläche „Projektmanager“ aus. Dieser lässt sich ebenfalls beliebig platzieren.

Tipp: Der Projektmanager ist ein sehr umfangreiches Werkzeug. Hier können Sie beispielsweise neue Gebäude und Geschosse erstellen oder alle Elemente in diesen gruppieren und über das Glühbirnen-Symbol jederzeit mit einem Mausklick ein/ausblenden. Ganz rechts in diesem können Sie über die Registerkarten zwischen den Einstellungen für 2D Ansicht, 3D-Ansicht, Schnitte usw. wechseln. Wählen Sie hier bspw. Die Registerkarte „3D Ansicht“ aus und klicken Sie auf das „Glühbirnen-Symbol“ bei einem Geschoss oder Element, um dieses im 3D Modell auszublenden.

Tipp: Wechseln Sie im 3D Modus zwischen „Flugmodus“ und „Durchwandern“, um das 3D Modell Ihres Projekts vollständig zu begehen. Halten Sie das Mause rad gedrückt und bewegen Sie die Maus, um die 3D-Ansicht zu verschieben. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und navigieren Sie gleichzeitig über die Pfeiltasten oder den Tasten W A S D. Zoomen Sie mit dem Mause rad beliebig in das 3D Modell hinein und hinaus. Erstellen Sie über die entsprechende Schaltfläche direkt im 3D Modus Renderings:

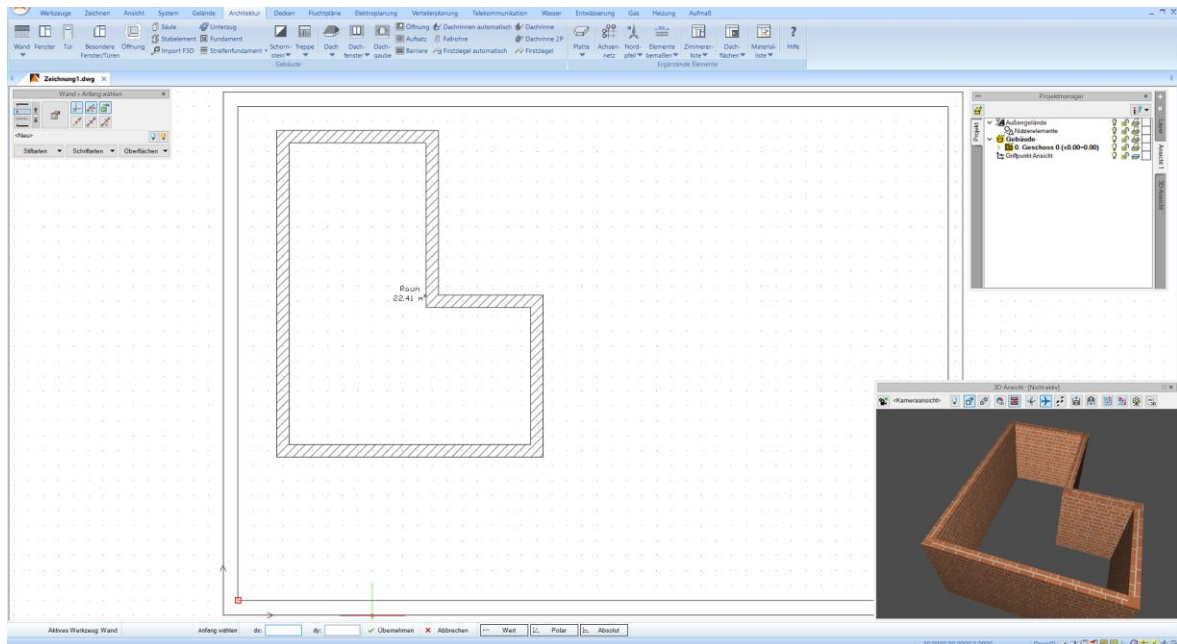


Nun sieht Ihre Programmoberfläche beispielsweise wie nachfolgend abgebildet aus und wir können mit den ersten Zeichnungen beginnen:

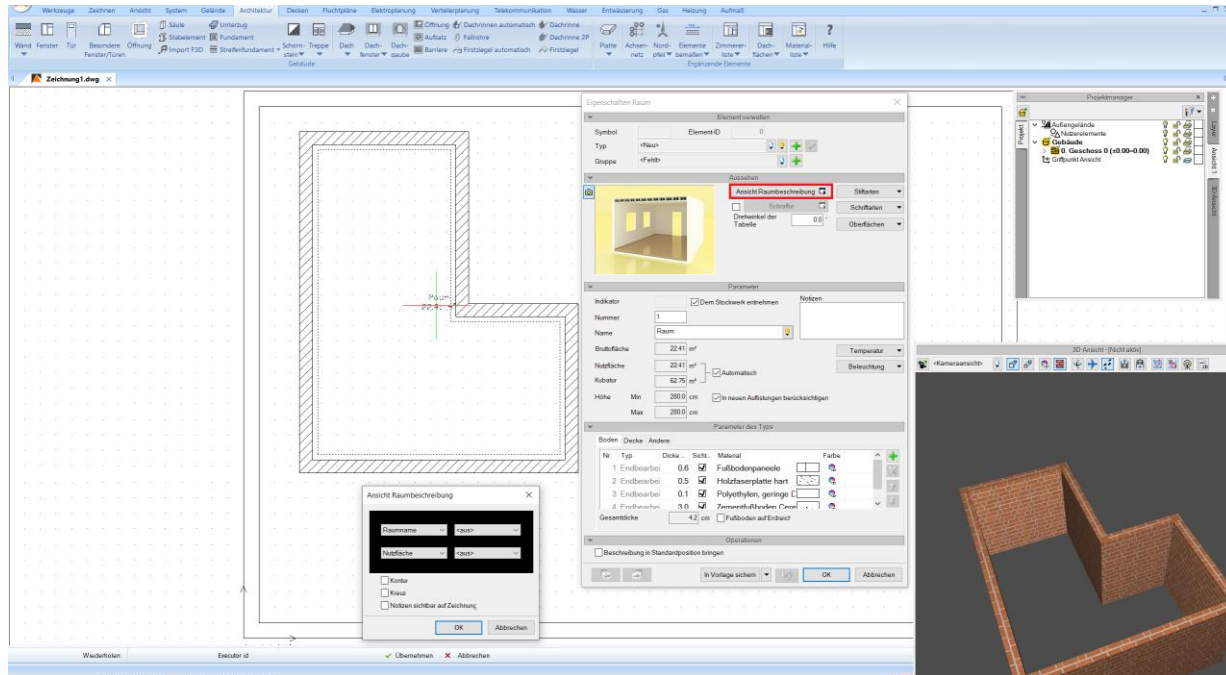


Navigieren Sie nun zum Menüeintrag „Architektur“ und wählen Sie dort „Wand“ aus. Beginnen Sie mit einem Linksklick an der gewünschten Stelle und ziehen Sie die Maus anschließend zum nächsten gewünschten Punkt, wo Sie mit einem weiteren Linksklick die Wand erstellen

Erstellen Sie so den gewünschten Raum. Ist dieser fertig erstellt, können Sie das Element Wand mit einem Rechtsklick abwählen und wieder zum normalen Mauszeiger wechseln:

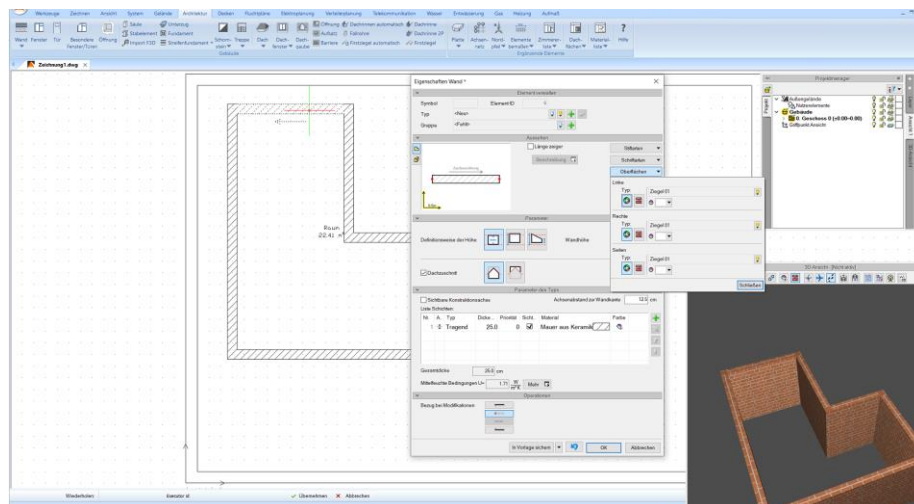


Klicken Sie nun mit der linken Maustaste doppelt in den Raum, öffnet sich ein Fenster mit den Eigenschaften von diesem. Hier können sie alle relevanten Einstellungen zum Raum vornehmen, über die Schaltfläche „Ansicht Raumbeschreibung“ können Sie beispielsweise festlegen, welche **Raumdaten** immer automatisch für alle Räume angezeigt werden sollen:

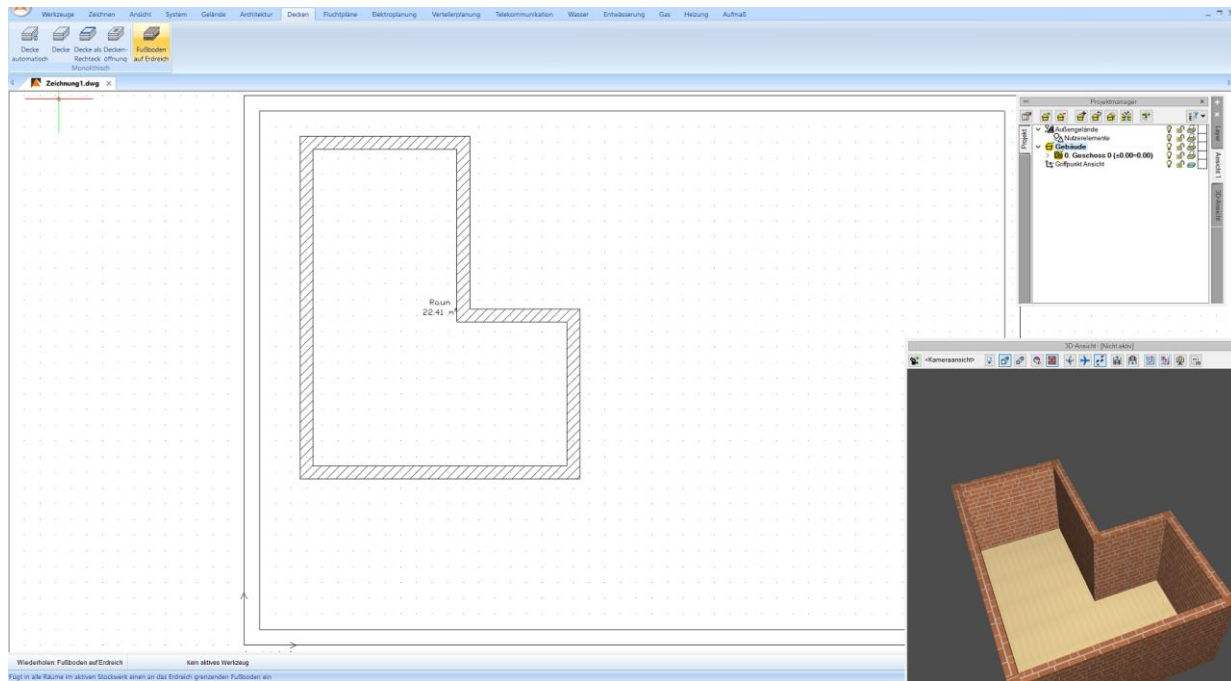


Dies gilt übrigens für alle Bauelemente: Klicken Sie diese im 2D-Modus doppelt mit der linken Maustaste an, öffnet sich ein Fenster mit den zugehörigen Eigenschaften.

Dort können Sie über die Schaltfläche „Oberfläche“ auch immer die **Texturen/Materialien beliebig verändern** oder eigene Texturen einfach als Bilddatei auswählen. Beispielsweise bei Wänden:

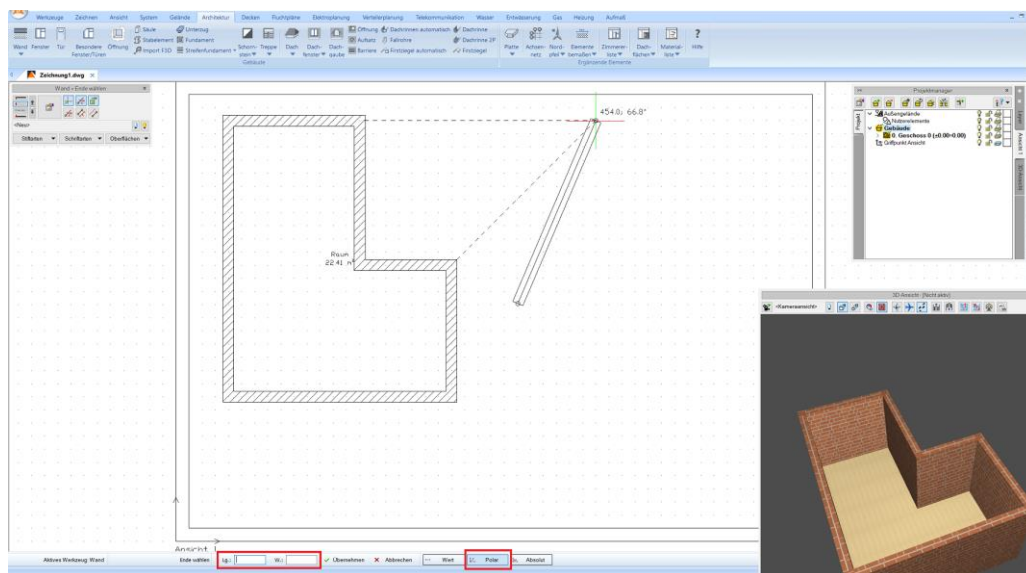


Wählen Sie nun den Menüpunkt „Decken“ aus und drücken Sie dort auf die Schaltfläche „Fußboden auf Erdbreich“, um automatisch den zugehörigen **Fußboden** zu erstellen:

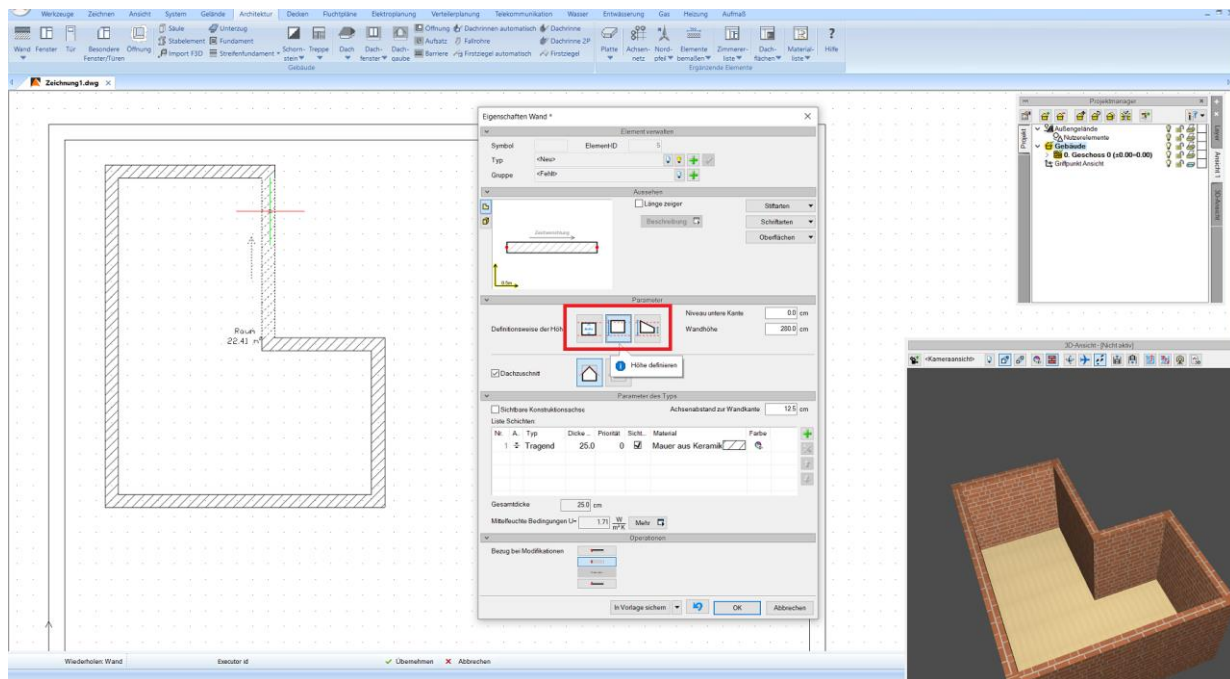


Möchten Sie beim Einzeichnen der Wände **die Wandlänge und den Winkel exakt eingeben**, gehen Sie einfach folgendermaßen vor:

Wählen Sie „Wand“ im Reiter „Architektur“ aus und legen Sie den Startpunkt der Wand mit einem Linksklick fest. Nun erscheint unten eine Leiste, in welcher Sie die Eingabe auf „Polar“ umstellen. Anschließend können Sie in den zwei Feldern Länge und Winkel der Wand exakt eingeben, mit der Tabulator-Taste wechseln Sie zwischen beiden Feldern:



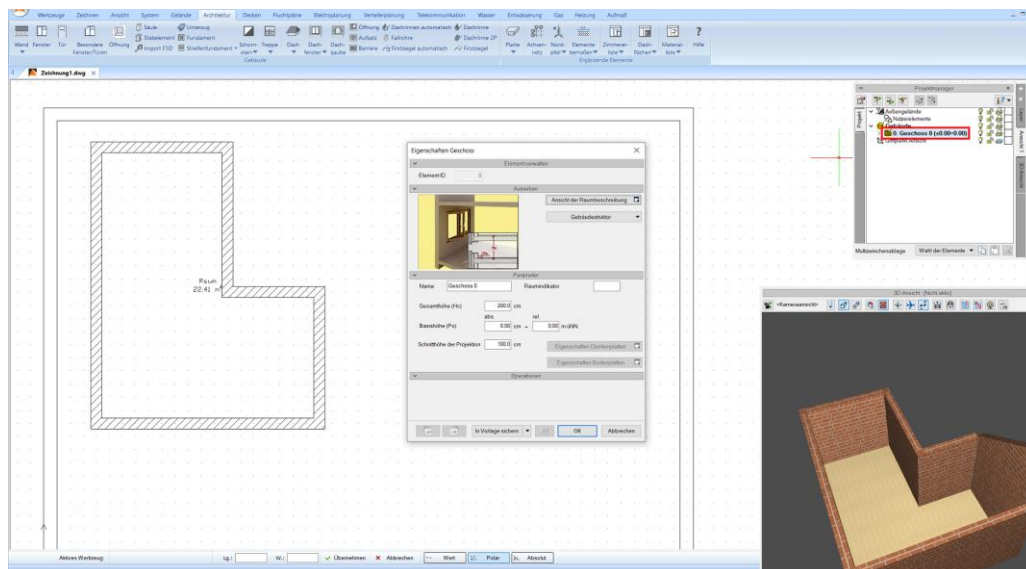
Möchten Sie die **Höhe einzelner Wände verändern**, klicken Sie die gewünschte Wand im 2D-Modus doppelt mit der linken Maustaste an und geben Sie im sich öffnenden Eigenschaften-Fenster die gewünschte abweichende Höhe ein:



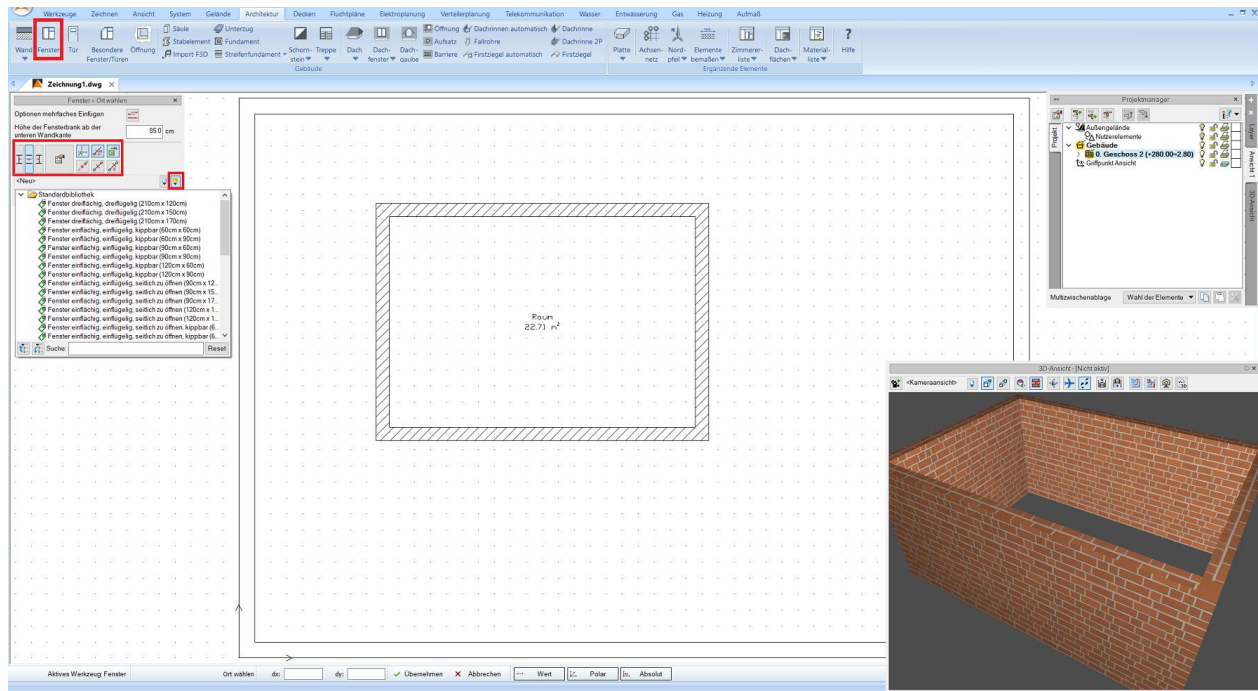
Dort können Sie Wand auch beliebig **verlängern**.

Über die Rechte der 3 Schaltflächen in der roten Markierung können Sie zudem beliebige abfallende/ansteigene Wände erstellen (**trapezförmige Wände**).

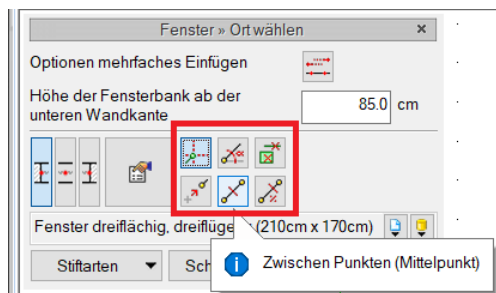
Möchten Sie die **Wandhöhe eines gesamten Geschosses ändern**, klicken Sie im Projektmanager mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Geschoss und wählen Sie „Eigenschaften Geschoss“ aus. Dort können Sie nun die Wandhöhe eingeben:



Möchten Sie **Bauelemente wie Fenster oder Türen** in den bestehenden Grundriss einfügen, wählen Sie dazu bitte im Menü den Eintrag „Architektur“ aus und klicken anschließend auf das Bauelement, beispielsweise Fenster. Es öffnet sich nun ein Fenster, in welchem Sie die Art des Einfügens sowie verschiedene bereits gespeicherte Fenster-Arten auswählen können:



Dort lassen sich die Fenster bzw. Bauelemente beispielsweise in einem bestimmten Abstand zu einem Punkt oder in der Mitte zwischen zwei Punkten einzeichnen:



In diesem Zusammenhang macht es zudem Sinn, die **Einstellung des Fangpunktes** zu überprüfen: Ganz unten rechts in der Symbol-Leiste sehen Sie unter anderem die zwei nachfolgend abgebildeten Symbole:

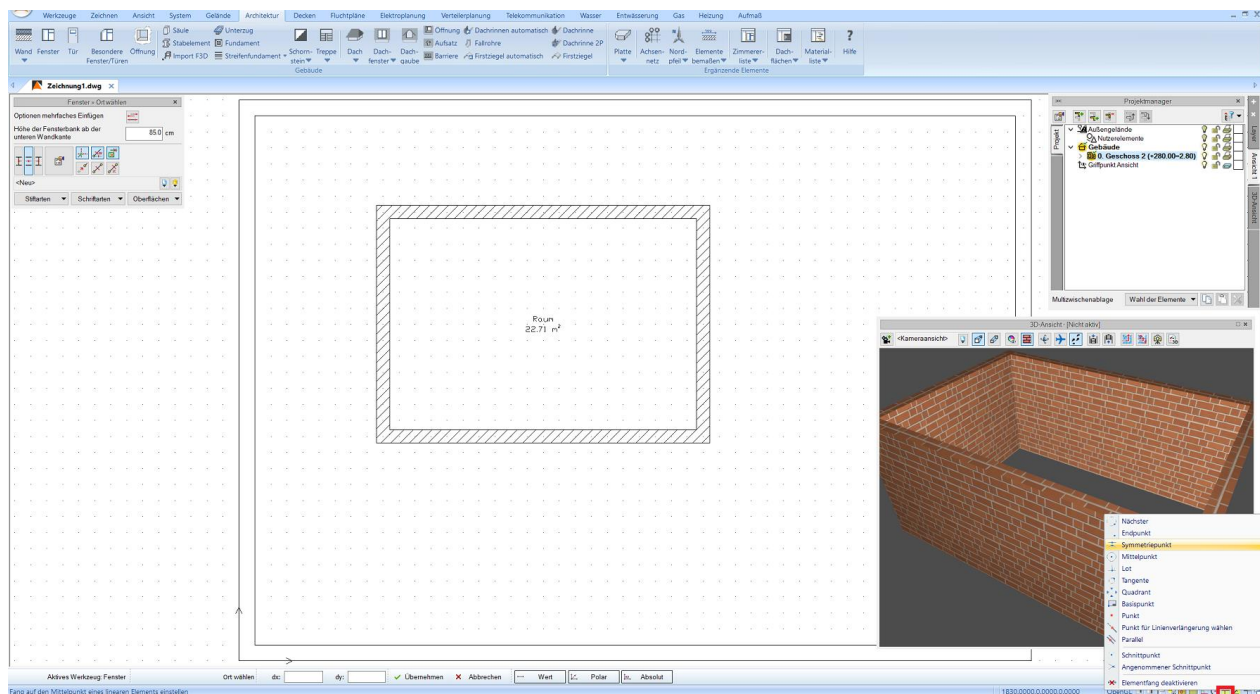


Mit einem Rechtsklick auf das rechte Symbol können Sie die gewünschte Einstellung für den Fangpunkt vornehmen, beispielsweise „Symmetriepunkt“ um den Fangpunkt der

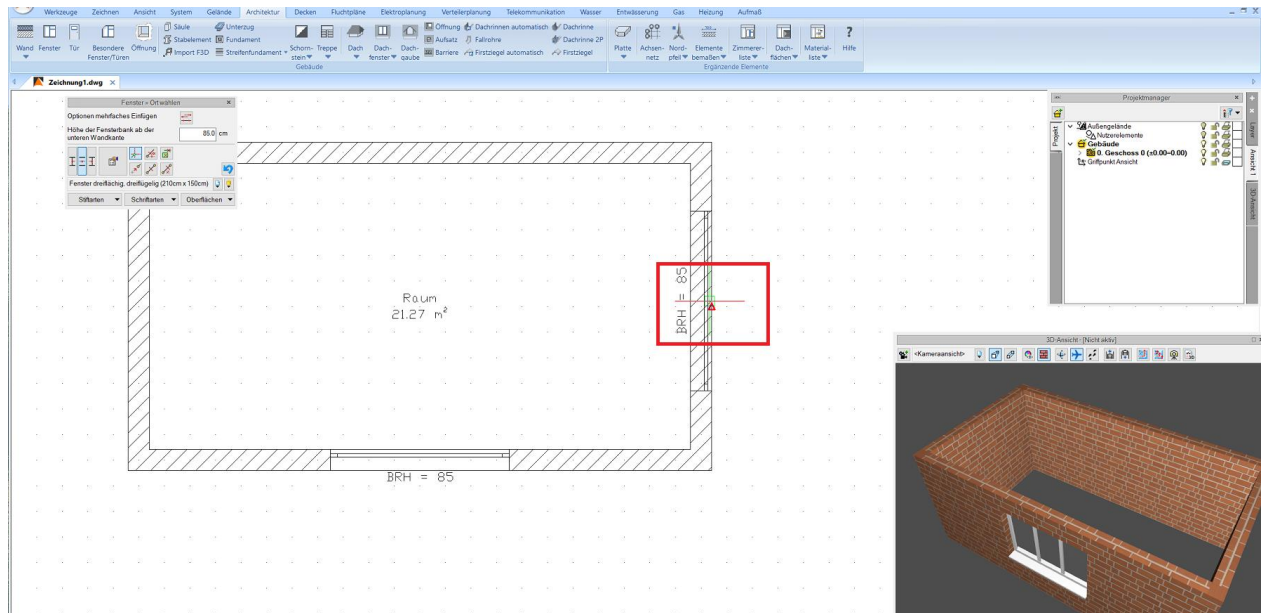
Maus automatisch immer auf die Mitte einzustellen – und das gewählte Fenster dann beispielsweise immer genau in der Mitte der Wand einzuzeichnen.

Mit einem Linksklick auf das linke Symbol „Fang umschalten ein/aus“ können die den Fang ein- und ausschalten. Hier macht es beispielsweise Sinn, den Fang auszuschalten, wenn Sie 3D Objekte oder Bauelemente mit der Maus bündig exakt an der entsprechenden Stelle der Maus platzieren möchten.

Klicken Sie nun ganz unten rechts in der Symbol-Leiste mit der rechten Maustaste auf das Symbol zur Einstellung des Fangpunktes und wählen Sie dort die gewünschte Art aus. Hierdurch bestimmen Sie die genaue Stelle an der Wand, an welcher das Fenster mit der Maus positioniert bzw. eingezeichnet werden soll, beispielsweise immer am Symmetriepunkt (Mittelpunkt der Wand):

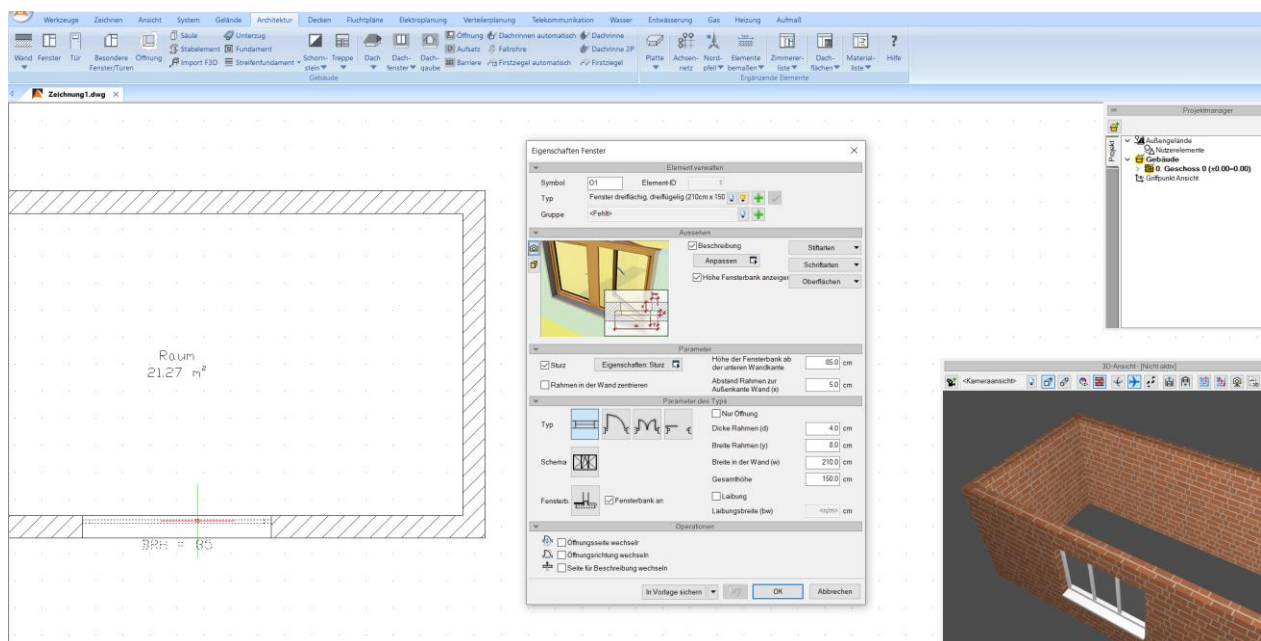


Es wird automatisch immer der Symmetriepunkt (Mittelpunkt) der Wand gefangen und das Fenster mit einem Klick dort eingezeichnet:



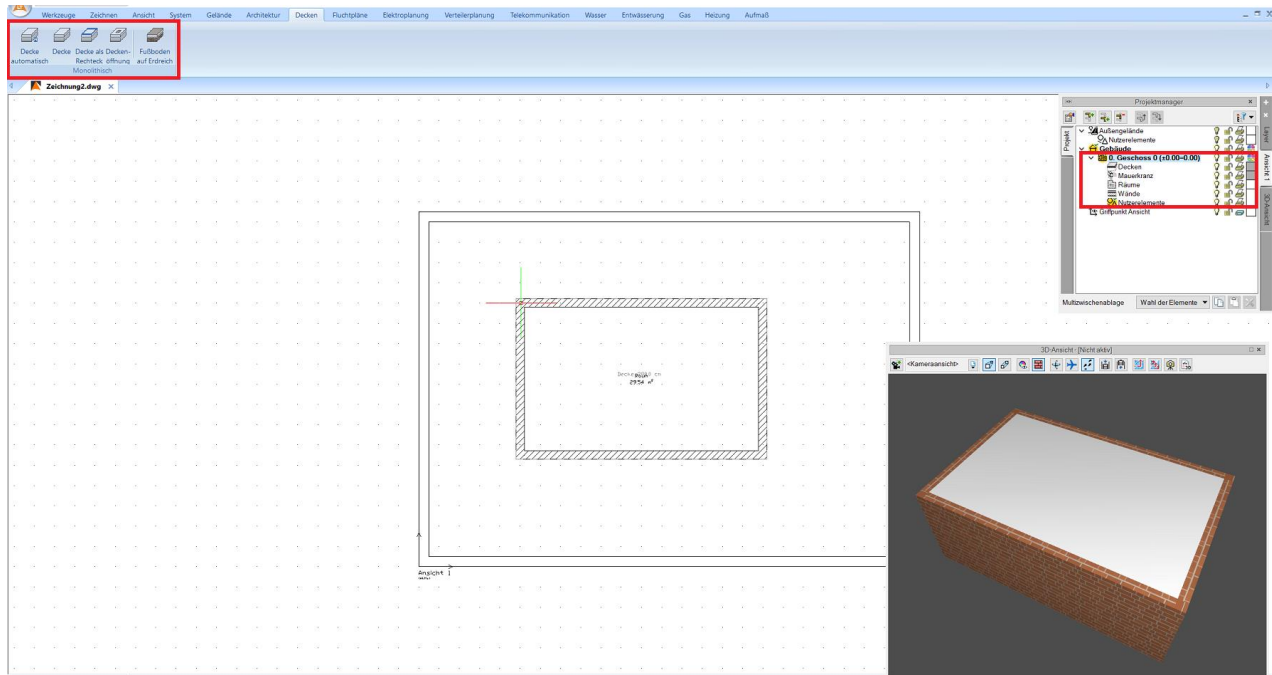
Drücken Sie anschließend wieder die rechte Maustaste, um die Auswahl zu verlassen und zum normalen Mauszeiger zurückzukehren.

Wie alle Bauteile können Sie auch jedes Fenster mit einem Doppelklick mit der linken Maustaste anklicken, um ein Fenster mit dessen Eigenschaften aufzurufen und dieses umfassend anzupassen:

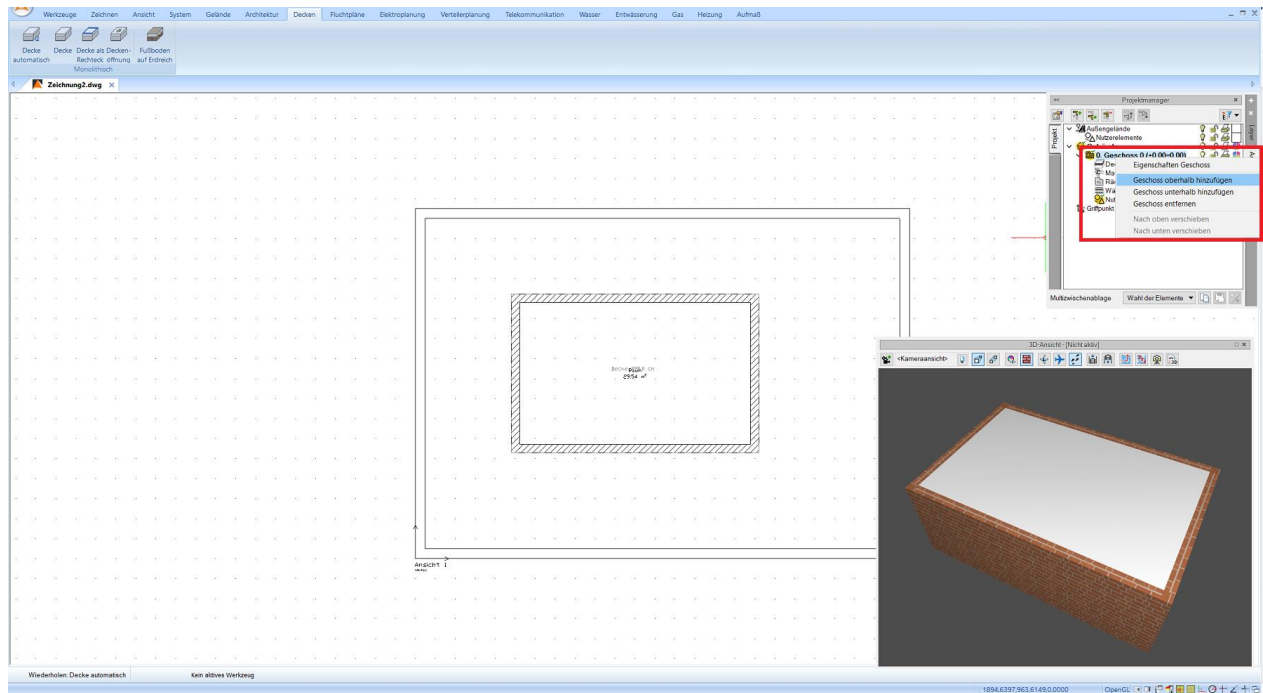


Um **Decken einzufügen**, wählen Sie bitte den Eintrag „Decken“ aus dem Hauptmenü aus. Dort können Sie die Decke entweder manuell einzeichnen oder direkt alle Decken für das Geschoss automatisch erstellen lassen. Wählen Sie „Decke automatisch“ aus und klicken Sie auf die gewünschte Etage im 2D Modus:

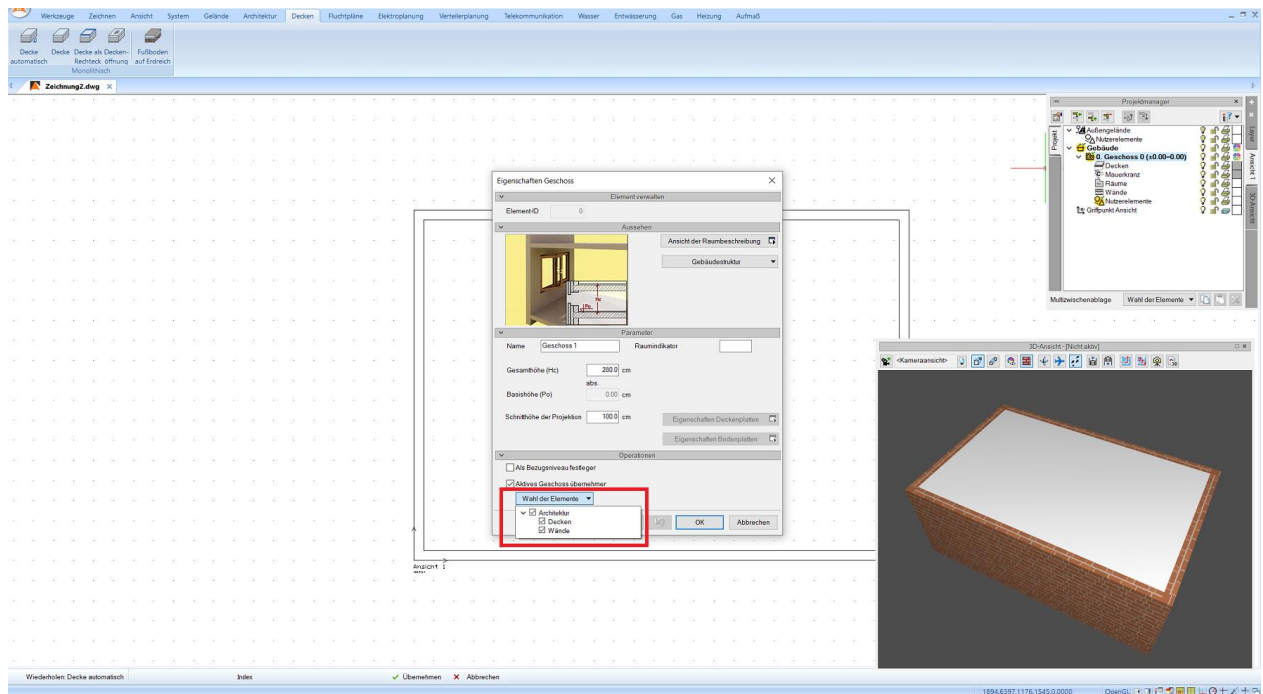
Tipp: Sie können Decken wie alle anderen Elemente auch jederzeit per Klick auf das zugehörige „Glühbirnen-Symbol“ im Projektmanager für die 2D Ansicht sowie 3D-Ansicht (Reiter rechts im Projektmanager) ein- und ausblenden



Möchten Sie anschließend **ein neues Geschoss erstellen**, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das bestehende Geschoss im Projektmanager und wählen Sie dort anschließend „Neues Geschoss oberhalb“ oder „Neues Geschoss unterhalb“ aus:

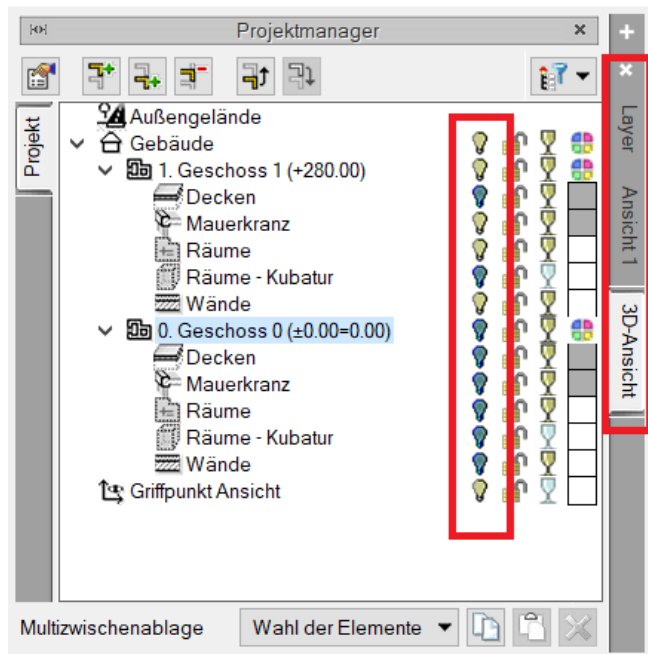


Es öffnet sich nun ein Fenster, in welchem Sie die **Eigenschaften des neuen Geschosses** festlegen und die Wände/Decken/Architektur des bestehenden Geschosses automatisch mit übernehmen können:

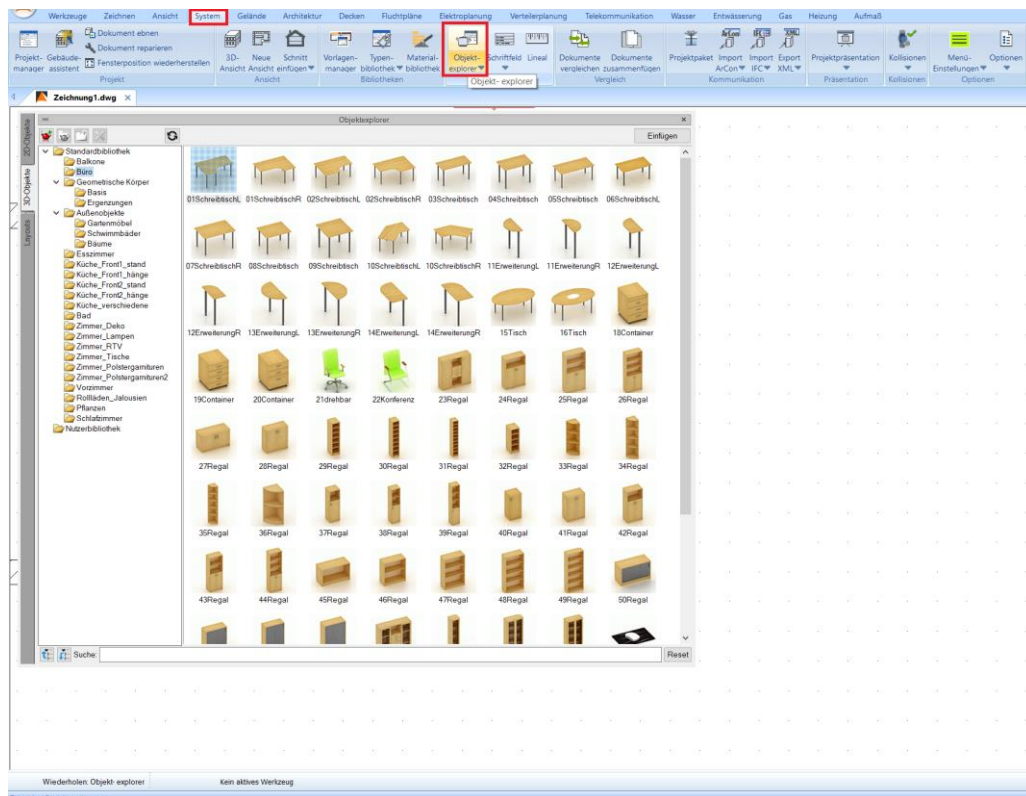


Blenden Sie nun durch Anklicken der zugehörigen „Glühbirnen-Symbole“ im Projektmanager die gewünschten Elemente, Decken oder Geschosse mit einem Klick

ein- oder aus. Wählen Sie zuvor den entsprechenden Reiter ganz rechts im Projektmanager, um dies für 2D-Ansicht, Schnitte oder 3D-Ansicht durchzuführen.

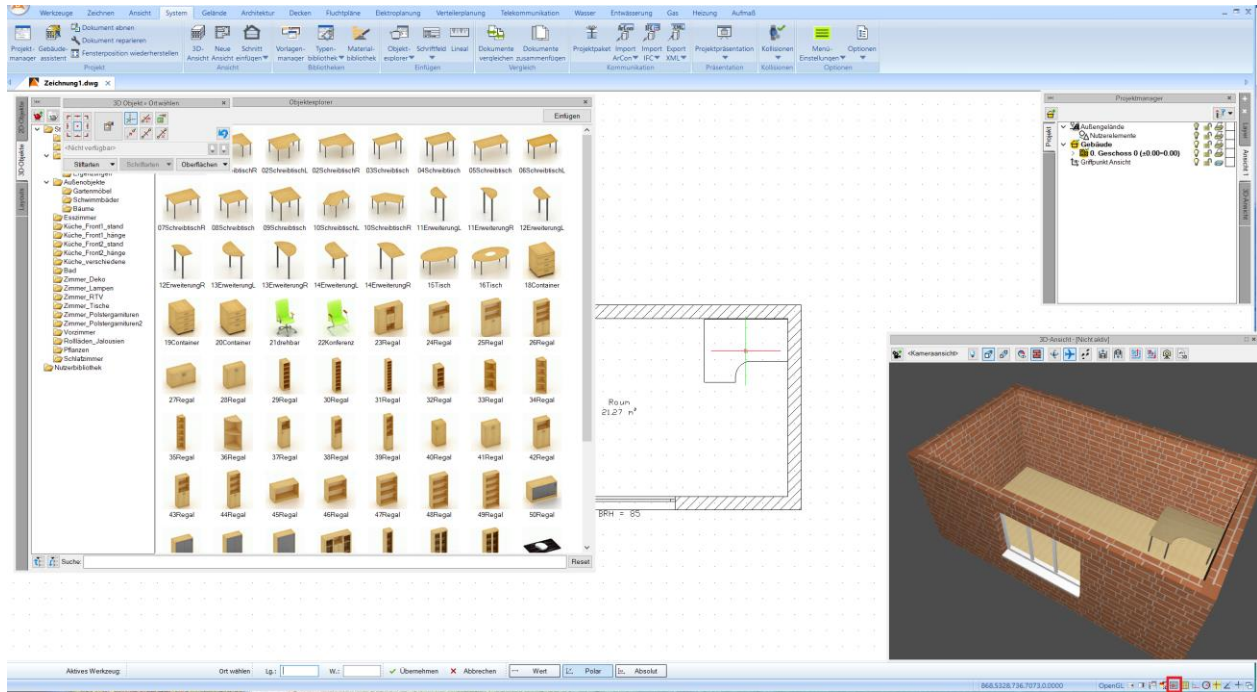


Möchten Sie **3D Objekte und Möbel in Ihre Planung integrieren**, wählen Sie den Menüpunkt „System“ aus und anschließend die Schaltfläche „Objektexplorer“:

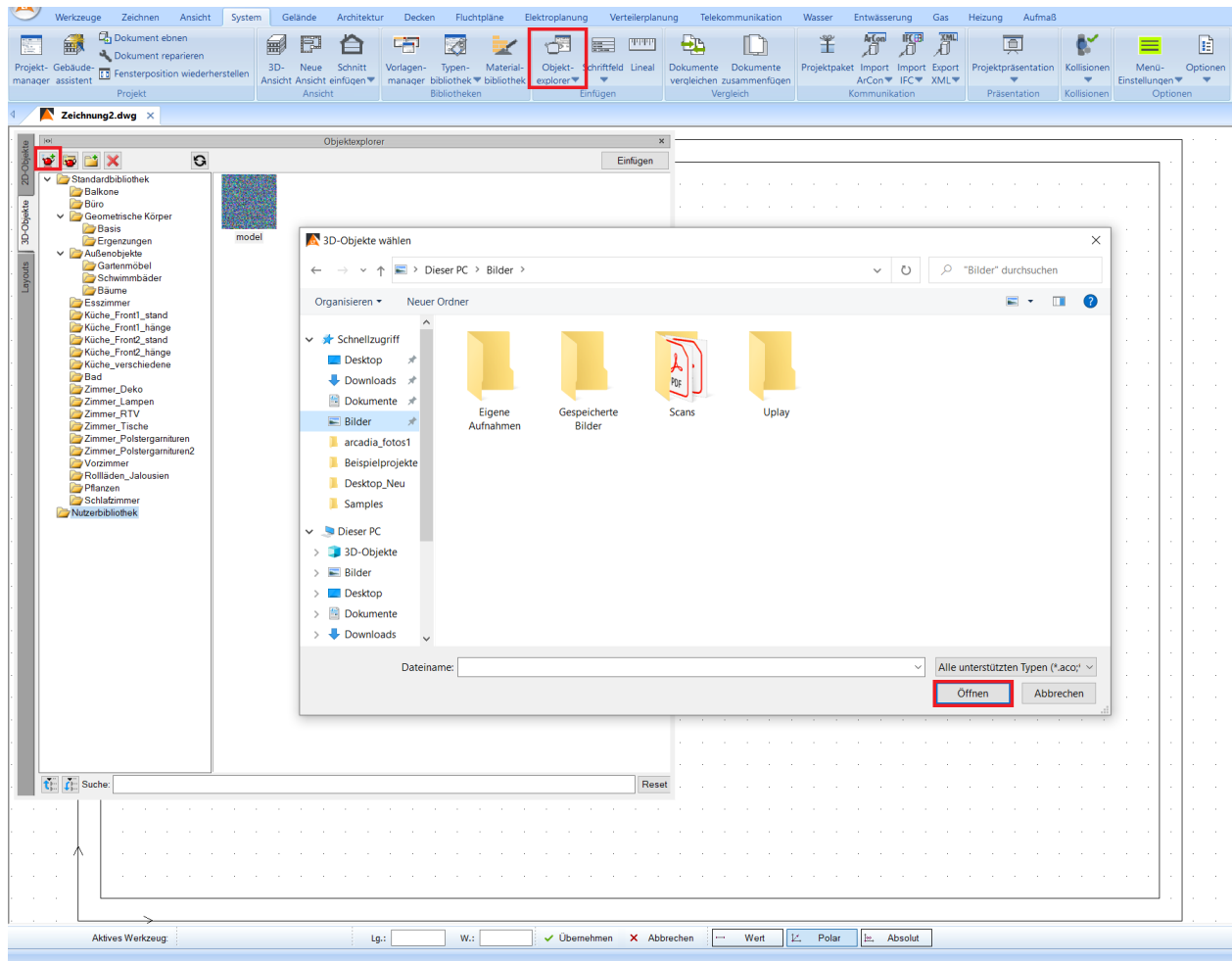


Wählen Sie das gewünschte 3D Objekt mit einem Doppelklick aus und platzieren Sie es an der gewünschten Stelle im Grundriss. Hier sollte nun ggfs. die Schaltfläche „Fang umschalten Ein/Aus“ in der Leiste unten rechts deaktiviert sein, um das 3D Objekt direkt bündig mit der Maus zu platzieren.

Ziehen Sie das 3D Objekt mit der Maus an die gewünschte Stelle und klicken Sie einmal mit der linken Maustaste. Nun können Sie das Objekt an der Position noch wie gewünscht um die eigene Achse drehen. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit einem weiteren Linksklick und das 3D Objekt wird platziert:



Sie können dabei jederzeit beliebige eigene 3D Objekte in die frei erweiterbare Datenbank hinzufügen und dort abspeichern. Wählen Sie dazu einfach den Objektexplorer unter dem Menüpunkt „System“ an und klicken Sie ganz oben links auf das +-Symbol zum Hinzufügen von Objekten:



Hierbei werden 3D Objekte in den Formaten .aco, .3ds und .o2c unterstützt.

Zusätzlich lassen sich im Internet tausende weitere kostenlose 3D Objekte (insbesondere im Dateiformat .3ds) finden, welche mit wenigen Klicks dauerhaft in die Datenbank integriert werden können, beispielsweise auf den Internetseiten:

<https://free3d.com/de/>

<https://www.cgtrader.com/de/frei-3d-modelle>

<https://archive3d.net/>

<https://grabcad.com/library>

<https://de.3dexport.com/free-3d-models>

<https://3dskey.org/>

<https://www.turbosquid.com/de/>

<https://downloadfree3d.com/>

<https://renderpeople.com/free-3d-people/>

<https://dimensiva.com/free-3d-models/>

Hier macht es oftmals Sinn, in der Suchfunktion auf den genannten Seiten sowie in bekannten Internet-Suchmaschinen die gewünschten Suchbegriffe in englischer oder deutscher Sprache einzugeben.

Wir hoffen, Ihnen mit dieser Erste-Schritte Anleitung einen guten Einstieg in die Projektarbeit geboten zu haben. Bitte benutzen Sie für die weitere Planung die nachfolgenden Hilfestellungen und Schritt-für-Schritt Anleitungen:

- 1) **Handbücher als PDF-Download:** <https://arcadia-soft.com/hilfe/>
- 2) **Vertonte Video-Anleitungen:** <https://arcadia-soft.com/hilfe/>
- 3) **Support Ticket erstellen:** <https://arcadia-soft.com/hilfe/>