



Canada College
Iran C.T.C
ArchiCAD Syllabus

For Run in Iran

۱ – مدیریت و بازیابی فایلها

- ذخیره فایلها (save)
- فرمتهای ذخیره فایل در Archicad و تفاوتها
- باز کردن یک سند جدید (New)
- باز کردن سند قبلی و یا سندی که از پیش طراحی شده است .

۲ – معرفی فضای کلی برنامه :

- معرفی چهار پلت اصلی برنامه و معرفی کلی ابزارهای آن
- معرفی فضاهای ترسیم و چاپ
- نحوه تطبیق خصوصیات یک عنصر با عنصر دیگر
- Zoom و انواع آن
- Rotate و Drag و Mirror
- Stretch و Resize و ...
- Multiply
- Split و Trim
- Chamfer و Fillet
- Intersect و Adjust
- Explode و Unify

۳) تشریح دستورات کمک ترسیمی :

User Origin-

Grid و انواع آن -

Snap و انواع آن -

Group و انواع آن -

دستور Gravity و کاربرد های آن -

- انواع روشهای نقطه یابی در Archicad (روشهای مختصات نسبی و مطلق و قطبی)

- انواع روشهای زاویه یابی در Archicad و تحلیل خطوط Guide و زاویه یابی Polar

- تشریح دستورات نقطه یابی نسبی نرم افزار (Relative Construction)

۴) لایه بندی

۵) ایجاد طبقات و نحوه استفاده از آن :

- تشریح پنجره Story settings (نحوه نمایش یک عنصر از یک طبقه در طبقه دیگر ، نحوه ایجاد

طبقات یا حذف آنها ، نحوه کپی گرفتن از عناصر یک طبقه در طبقات دیگر،...)

- نحوه حرکت مابین طبقات در حین ترسیم (تغییر طبقه)

- حرکت پرشی از یک طبقه به طبقه دیگر

۶) ابزارهای جستجو و انتخاب :

- ابزارهای جستجو و انتخاب عناصر ترسیمی

- ابزارهای جستجو و انتخاب متنها

- ابزارهای Arrow و Marquee

۷) ابزارهای ترسیم سه بعدی Archicad:

- ساخت دیواره ها ، انواع پنجره ها ، درها ، سقف ، صفحات Slab ، پله ها ، تیر و ستونها ، تورینه ها

(Mesh) و اشیاء سه بعدی مبلمان

- ۸) ابزارها و نحوه قرار دادن نور و دوربین
- ۹) ابزارهای نوشتن متن (Text) و Label
- ۱۰) نحوه هاشور زدن عناصر مورد نظر
- ۱۱) عناصر و ابزارهای اندازه گذاری ترسیمات
- اندازه گذاریهای زاویه ای ، شعاعی، طولی ، ارتفاعی
- اندازه گذاری اتوماتیک (داخلی و خارجی)
- ۱۲) ابزارهای ترسیمی دو بعدی Archicad
- Hotspot ، Splint ، Arc ، Polyline ، Line
- ۱۳) نحوه وارد کردن عکسها و Bitmap ها ، به محیط نرم افزار
- ۱۴) نحوه ایجاد مدیریت دقیق نماها و برشها در محیط نرم افزار
- ۱۵) نحوه ایجاد مدیریت دقیق دیتیلها در محیط نرم افزار
- ۱۶) نحوه ایجاد Layoutها و مدیریت آنها جهت ایجاد خروجی (Plot) از محیط نرم افزار
- ۱۷) نحوه آکسبندی و ستون گذاری اتوماتیک یک پروژه
- ۱۸) نحوه تنظیمات و نحوه انجام Render
- ۱۹) نحوه تنظیمات و نحوه ایجاد Animation و انواع آن
- ایجاد مسیر حرکتی در دوربین ها و جزئیات آن
- تنظیمات Animation
- انواع روشهای ضبط یک Animation
- ۲۰) نحوه ایجاد خطوط و هاشورهای جدید
- ۲۱) نحوه ایجاد قلمهائی با ضخامتها و رنگهای جدید
- ۲۲) نحوه کنترل و ایجاد متریاالهای جدید
- ۲۳) نحوه ایجاد لایه بندی عناصر دیوار ، کف و سقف
- ۲۴) نحوه ایجاد کنترل کننده های نحوه نمایش اشیاء صحنه (Set Model View)
- ۲۵) تشریح پنجره کنترل کننده Navigator
- ۲۶) نحوه ارسال فایل های Archicad به نرم افزار AutoCAD