

Raccourcis ArchiCAD

Raccourcis pour Windows:	[Ctrl] Contrôle	[Alt]	[Shift]
Menus contextuels sur Windows :	Clic avec bouton droit de la souris		

Personnalisation

Pour personnaliser les commandes de menu, choisissez la commande Options/Personnaliser/Raccourcis clavier.

Différentes combinaisons des touches Alt/Opt, Cmd/Ctrl, Majuscule et F (fonction) peuvent être affectés aux commandes.

Vous pouvez vérifier l'affectation courante en faisant dérouler chacun des menus.

Variantes de nom de commande

Nouveau et redémarrer Ouvre un nouveau projet ArchiCAD avec les réglages et attributs d'origine.	[Alt]- clic sur le menu Fichier et choisir la commande
Reconstruire et régénérer Reconstruit le plan ou le modèle 3D, et, en plus: <ul style="list-style-type: none"> ○ nettoie les intersections de mur ○ recalcule toutes les données et marques de zone ○ réinterprète tous les scripts GDL. 	[Alt]- clic sur le menu Affichage et choisir la commande

Contrôler la Boîte à outils

Retourner à l'outil précédent dans la Boîte à outils	[flèche haut]
Aller à l'outil suivant dans la Boîte à outils	[flèche bas]
Ouvrir dialogue Options de l'outil 2D/3D actif	double clic sur outil ou [flèche gauche]
Faire alterner outil Flèche et outil utilisé en dernier	[flèche droite]

Confirmer/OK

Confirmer noeud dessiné/édité sans cliquer	[Retour] ou [Entrée]
--	----------------------

Effacer/Annuler

Effacer éléments sélectionnés	Sélectionner élément(s), puis [effacer]
Annuler opération de dessin ou d'édition en cours	[effacer] <i>ou</i> activer un autre outil ou fenêtre <i>ou</i> [Esc]

Dialogues

Aller au champ suivant/précédent du dialogue	[Tab, [Maj-Tab]
Fermer dialogue sans faire de changements	[Echappement]
Conserver changements et fermer dialogue	[Retour] ou [Entrée]

Sélection

...avec outil Flèche

Sélectionner un seul élément et désélectionner les autres	Clic sur élément
Sélectionner plusieurs éléments et désélectionner les autres	Dessiner rectangle de sélection autour des noeuds des éléments
Ajouter/enlever un élément de la sélection	[Majuscule]- clic sur élément
Basculer entre la sélection et la désélection d'éléments multiples	[Majucule]+ dessiner rectangle de sélection autour des noeuds des éléments
Sélectionner un élément parmi plusieurs noeud d'éléments qui se recouvrent	Cliquer plusieurs fois sur le noeud

Désélectionner tous les éléments

Cliquer dans un espace vide

...avec les autres outils

Ajouter/enlever un élément de la sélection
--

[Majuscule]-clic sur élément

Baguette magique

Transforme les contours d'éléments existants en une nouvelle forme avec l'outil actif en utilisant ses réglages courants par défaut.

Activer l'outil Baguette magique pendant le dessin
--

[espace]-clic sur éléments existants ou sur une surface fermée

Remarques:

Les éléments originaux sont toujours conservés.

Sélectionner des éléments pour exclure les autres éléments de la transformation.

En créant des murs avec la Baguette magique, l'option Polygone de mur créera un élément unique de mur polygonal, tandis que toutes les autres options créeront des segments de mur simples droits ou courbes.

Transmettre les réglages des éléments

Transférer les réglages d'un élément existant dans le dialogue Options de l'outil donné	[Alt]-clic sur élément
---	-------------------------------

("Dessiner un élément identique")

Retour visuel: le curseur se change en Compte-gouttes

Transférer les réglages du dialogue Options outil sur un élément existant	[Ctrl]-[Alt]-clic sur l'élément
---	--

Retour visuel: le curseur se change en Seringue

Remarque: Utilisez les deux raccourcis l'un après l'autre pour dessiner un second élément entièrement identique au premier.

Couper

Couper des éléments entre intersections

Vous pouvez couper des segments de murs droits et courbes, des lignes, des arcs circulaires et elliptiques, splines et poutres.

Couper une partie d'un élément entre les deux intersections les plus proches avec n'importe quel autre élément
--

[Ctrl]-clic sur arête d'élément
--

Raccorder éléments aux Toitures

On peut raccorder aux Toitures les Murs, les Poteaux, les Poutres, les Portes et Fenêtres, les Dalles, les Maillages et les Eléments de bibliothèque.

Remarque: Le raccord ne coupe qu'avec le polygone de la Toiture, et non pas avec un plan infini.

Raccorder Sommet de l'élément sélectionné à la Toiture	Sélectionner élément(s), [Ctrl]- cl ic sur Toiture
Raccorder Sommet d'éléments à la Toiture sélectionnée	Sélectionner Toiture, [Ctrl]- cl ic sur Elément(s)
Raccorder Base de l'élément sélectionné à la Toiture	Sélectionner élément(s), [Majuscule]- cl ic sur Toiture
Raccorder Base d'éléments à la Toiture sélectionnée	Sélectionner Toiture, [Majuscule]- cl ic sur Elément(s)

Diviser

Diviser ou étendre Mur (ou autre élément) pour intersecter autre élément	Sélectionner outil Mur, sélectionner Mur, [Ctrl]- cl ic sur Ligne de référence de l'autre Mur
--	---

Toitures

Intersection de Toitures

Ajuster arête de Toiture cliquée à ligne d'intersection avec toiture sélectionnée	Sélectionner une Toiture, [Ctrl]- cl ic sur l'arête d'une autre
---	---

Connaître altitude d'un point de la Toiture

Vérifier et éditer les valeurs d'altitude de point de toiture (un seul point par toiture)	Sélectionner Toitures, [Ctrl]- cl ic sur point
---	--

Remarque: En choisissant plusieurs Toitures, le premier dialogue est pour la Toiture sélectionnée en premier, et ainsi de suite.

Projection spéciale de points chauds

Placer un point chaud d'intersection sur Ligne ou Arc sélectionné ou sur arête de Dalle, Toiture ou Hachure sélectionnée	Sélectionner Elément(s), [Ctrl]- cl ic sur autre ligne ou arête
--	---

Placer point chaud de projection perpendiculaire sur une Ligne à partir d'un point quelconque	Sélectionner Ligne(s), [Ctrl]- cl ic sur point
Placer point chaud de projection tangentielle sur un Arc à partir d'un point quelconque	Sélectionner Arc(s), [Ctrl]- cl ic sur point
Placer points par point chaud sélectionné et parallèle à Ligne	Sélectionner Point chaud, [Ctrl]- cl ic sur ligne

Etats d'attraction de la grille

Bascule entre les états de l'attraction par les grilles (Sans grille/Grille magnétique/Grille de construction) pendant le dessin	[S]
--	--------------

Placer une Origine utilisateur

Placer l'Origine utilisateur sur un noeud d'élément existant	Enfoncer [Alt] & [Majuscule] puis toucher noeud avec le curseur
Remettre l'Origine utilisateur à l'Origine absolue du projet	Double-Clic sur icône Origine dans la Zone de coordonnées <i>ou</i> Sélectionner Origine et [Effacer]

Coordonnées et Altitude

Il est possible de saisir des valeurs directement dans les champs numériques de la Zone de coordonnées et de la Zone informations. Les coordonnées peuvent référer à l'origine absolue ou relative.

Coordonnée X	[X]
Coordonnée Y	[Y]
Coordonnée Z	[Z]
Rayon de vecteur	[R]
Angle de vecteur	[A]
Altitude du haut	[H]
Altitude du bas	[B]

Remarques:

- ArchiCAD ne distingue pas les majuscules des minuscules.
- Pour terminer le mode de saisie numérique, taper de nouveau la touche représentant la valeur active.

Contraintes du curseur

- Verrouiller une coordonnée manuellement
- Activer angles de contrainte souris prédéfinis
- Définir angles de contrainte personnalisés et fixes
- Définir angle de contrainte personnalisé pendant le dessin

Verrouiller une coordonnée manuellement

Verrouiller position verticale courante du curseur	[Alt]-[X]
Verrouiller position horizontale courante du curseur	[Alt]-[Y]
Verrouiller rayon/distance courant à l'origine relative	[Alt]-[R]
Verrouiller l'angle courant	[Alt]-[A]
Déverrouiller une coordonnées	[Alt]-[touche de la valeur verrouillée]

Activer angles de contrainte souris prédéfinis

Contrainte sur angles horizontal/vertical, fixe ou autre	enfoncer [Majuscule] pendant édition ou création d'un élément
--	--

1. Dessiner un nouvel élément à un angle prédéfini:
 - dessiner une ligne fantôme dans la direction approximative voulue,
 - appuyer sur Majuscule. La ligne fantôme sautera vers l'angle prédéfini le plus proche.
2. Déplacer un noeud d'élément existant à un angle prédéfini:
 - dessiner une ligne fantôme dans la direction approximative voulue,
 - mais maintenir le curseur plus près du noeud édité que de l'autre extrémité de l'arête,

- appuyer sur Majuscule. La ligne fantôme sautera vers l'angle prédéfini le plus proche.
3. Pour qu'une arête d'un élément existant suive un angle prédéfini:
- dessiner une ligne fantôme en se rapprochant de l'autre extrémité de l'arête,
 - se déplacer approximativement dans la direction voulue,
 - appuyer sur Majuscule. L'arête sera verrouillée à l'angle prédéfini le plus proche.

Définir angles de contrainte personnalisés et fixes

Choisir commande Contraintes souris dans Options/Facilités	Entrer valeurs d'angles
--	-------------------------

Définir angle de contrainte personnalisé pendant le dessin

Les contraintes parallèle et perpendiculaire se trouvant dans la Zone de contrôle copient toujours une nouvelle valeur d'angle personnelle dans le dialogue Contraintes souris.

Méthode arête de référence	Clic sur icône de contrainte, puis Clic sur arête de référence avec le curseur Hélice
Méthode vecteur de référence	Clic sur icône de contrainte, puis Clic sur extrémités de vecteur de référence

Variantes d'attraction du curseur

En faisant alterner les variantes d'attraction du curseur, les icônes changent automatiquement dans la Zone de contrôle.

Fait alterner les variantes d'attraction perpendiculaire, verticale et horizontale du curseur. Ne fonctionne que si l'angle est verrouillé.	[Q]
---	-----

Bascule méthodes de construction

Choisir parmi les méthodes de construction dans la Zone Informations	[C]
--	-----

Bascule options géométriques

Choisir parmi les options géométriques dans la Zone Informations	[G]
--	-----

Bascule méthodes de construction relative

Choisir entre les méthodes parallèle/perpendiculaire dans la Zone de coordonnées	[P]
Choisir la méthode Bissectrice d'angle dans la Zone de coordonnées	[T]
Choisir parmi les méthodes Décalage/Décalage répété dans la Zone de coordonnées	[O]

Points de vue 3D

Raccourcis pour le dialogue Points de vue/Perspectives (menu Image):

Définir point de vue	[Majuscule]-clic
Définir point visé	[Alt]-clic
Faire subir rotation au vecteur de direction de vue	Clic, glisser vecteur

Plans de coupe 3D

Créer plans de coupe 3D	Clic sur extrémités de vecteur, clic du côté à couper
Effacer plan de coupe existant	Double-clic sur ligne du plan avec le curseur
