DI KRAUS & CO GMBH
SOFTWARE - HARDWARE
W. A. Mozartgasse 29
A-2700 Wr. Neustadt
Tel.: +43(0)2622/89497
Fax: +43(0)2622/89496
office@dikraus.at
www.dikraus.at
www.arcon-cad.at

Tipps & Tricks ArCon

Tipps und Tricks in ArCon

Oversampling

Verwischt Farbverläufe und Übergänge an Kanten. Diese werden nicht gezackt (ähnlich dem Kantenfilter). Der Vorteil bei Videos besteht darin, dass Kanten nicht flimmern. Das ganze Video wirkt dadurch ruhiger.

Hinweis:
Die Rechenzeit ist daher erheblich höher und es können nicht mehr so große Auflösungen gespeichert werden.

Unsere Empfehlung:
4-fach oder 9-fach Oversampling verwenden!

Wie geht Oversampling auf technischer Ebene vor? Bei einem 4-fach Oversampling (2x2) werden 2 Pixel nebeneinander und 2 Pixel untereinander zu einem vermischt. Dadurch nimmt die Bildbreite und Höhe jeweils um die Hälfte ab. Bei gleicher Bildgröße steigt die Rechenzeit um das 4-fache.

Folgende Einstellungen haben sich bewährt:

Für Ausdrucke mit 150dpi:
A5: 1240/877 ohne, 4, 9 oder 16-fach
A4: 1754/1240 ohne, 4, 9 oder 16-fach
A3: 2480/1754 ohne, 4 oder 9-fach
A2: 3508/2480 ohne, oder 4-fach
A1: 4961/3508 ohne Oversampling
A0: 7016/4961 ohne Oversampling

Für Ausdrucke mit 300dpi:
A5: 2480/1754 ohne, 4 oder 9-fach
A4: 3508/2480 ohne, oder 4-fach
A3: 4961/3508 ohne Oversampling
A2: 7016/4961 ohne Oversampling

Für Ausdrucke mit 600dpi:
A5: 4961/3508 ohne Oversampling
A4: 7016/4961 ohne Oversampling

Nchdem ArCon intern 8192 x 8192 Pixel rechnen kann, ist demnach die max. Einstellung bei
4-fach Oversampling 4096 x 4096,
9-fach Oversampling 2730 x 2730 und
16-fach Oversampling 2048 x 2048 Pixel.

Hinweis:
Wenn dabei eine höhere Anzahl von Pixel eingestellt wird, speichert ArCon das Bild mit der oben genannten Anzahl.

Wenn man Bilder mit Schatten drucken möchte, muss zuerst ein Bild gespeichert werden. Um die gewünschten Schatten und Spiegelungen zu kontrollieren, startet man zuvor den Raytracer. Anschließend können Sie das Bild abspeichern. ArCon speichert die Bilder mit 72 dpi ab.

Beispielbild mit 9-fach Oversampling

Bildausschnitt ohne Oversampling

ONLINE-PRÄSENTATION!!

Wir bieten Ihnen auch ONLINE Internetpräsentationen an, welche sich aufgrund Ihrer Einfachheit immer größerer Beliebtheit erfreuen.

Lernen Sie unsere Programme kostenlos und bequem von zu Hause oder Ihrem Arbeitsplatz aus kennen.

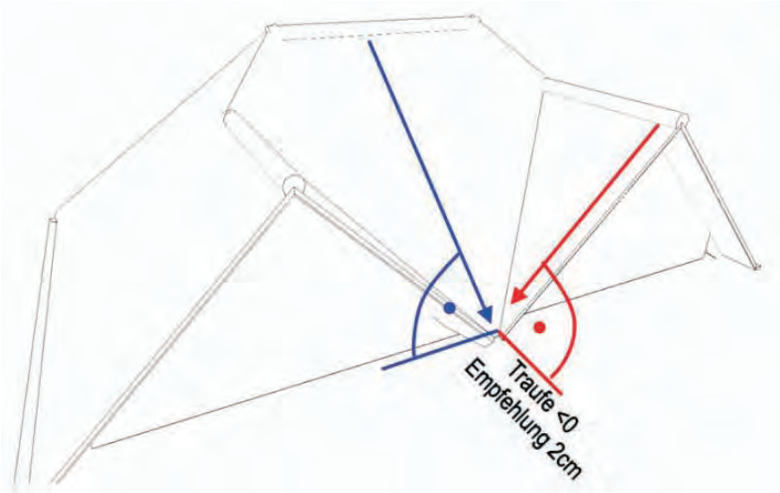
Nutzen Sie diese neuartige Informationsmöglichkeit und vereinbaren Sie noch heute einen Termin mit uns! Tel: 02622 / 89497

Tipps und Tricks in ArCon

Wie kann man ausgefallene Dächer auch in ArCon erzeugen?

Die Dachausmittung in ArCon deckt einen Großteil aller möglichen Dachformen ab.

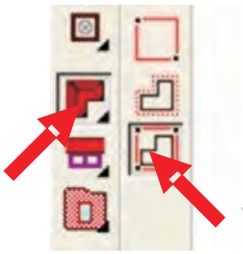
Grundregel: Zu jeder Dachseite benötigt man im rechten Winkel einen Traufenabschnitt. Dieser kann jedoch auch verschwindend klein sein, darf aber nicht null sein.

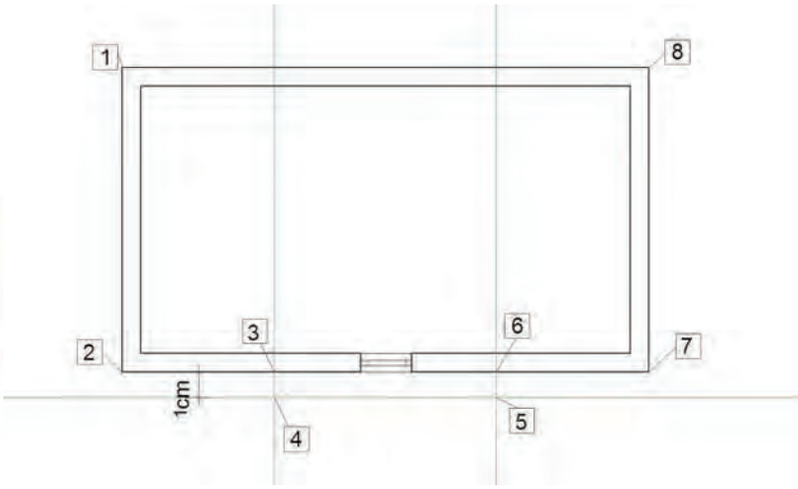


Wie geht man dabei in der Praxis vor?

Aufgabenstellung:
Giebelwand in einer Dachfläche

Vorgehensweise:
Dort wo das zusätzliche Dach hinkommt, wird dieses im Grundriss mit Hilfslinien eingezeichnet (das zusätzliche Dach muss einen größeren Vorsprung haben). Tipp: 1-5cm. Die Reihenfolge der im Bild nummerierten Mausklicks kann natürlich auch in die andere Richtung führen oder mit einem anderen Punkt beginnen.





Anschließend können Sie das Dach mit der Dachkontur nachzeichnen und im Dacheditor die Giebelflächen definieren.

ONLINE-PRÄSENTATION!!

Onlineformular auch auf www.dikraus.at

Wir bieten Ihnen auch ONLINE Internetpräsentationen an, welche sich aufgrund Ihrer Einfachheit immer größerer Beliebtheit erfreuen.

Lernen Sie unsere Programme kostenlos und bequem von zu Hause oder Ihrem Arbeitsplatz aus kennen.

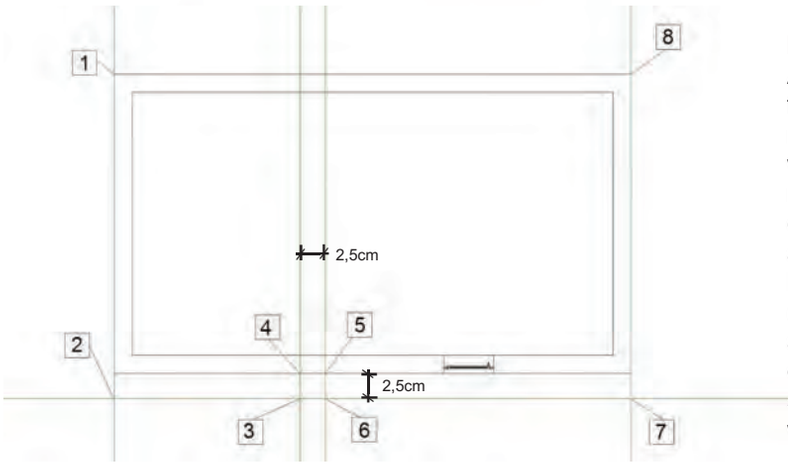
Nutzen Sie diese neuartige Informationsmöglichkeit und vereinbaren Sie noch heute einen Termin mit uns! Tel: 02622 / 89497

Tipps und Tricks in ArCon

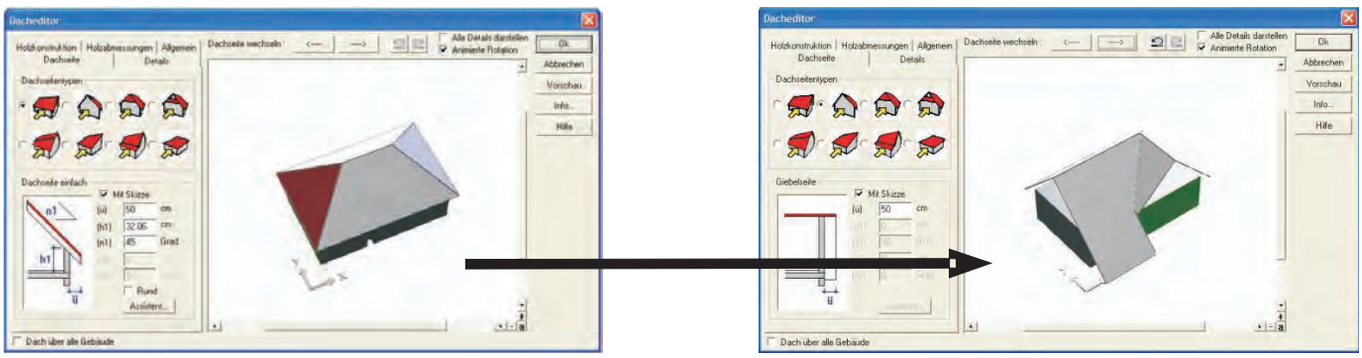
Wollen Sie beim Dach jedoch, daß ein Giebel weiter hinten ist als der Dachvorsprung, müssen Sie wie folgt vorgehen:

Sie müssen einen kleinen Spalt von mind. 0,1cm in diesem Bereich einplanen. Somit erhalten Sie 2 getrennte Dachflächen, die Sie mit beliebigen Dachüberständen bearbeiten können.

Hinweis:
Während der Eingabe kann die Vorschau oft falsche Dächer zeigen. Erst nach der Eingabe aller Daten zeigt sich das richtige Ergebnis.



Im Dacheditor werden folgende Eingaben getätigt:
Auf der 1. Seite (Seite1-2) wird einfach bei den Dachflächentypen die Giebelwand ausgewählt. Dann wählt man mit dem Pfeil nach rechts die nächste Dachseite (2-3). Hier wurde der große Überstand eingegeben. Mit dem Pfeil nach rechts zur Dachseite 3-4. Hier ist wieder eine Giebelwand mit einem geringen Überstand (1cm). Nächste Dachseite (4-5) ist auch eine Giebelwand. Die Dachseite 5-6 bleibt als normale Dachfläche und der Überstand wird wieder auf 1cm gesetzt (das funktioniert gut bei einem Hilfslinienabstand von mehr als 2cm also z.B 2,5cm. Damit haben Sie nur 5mm Spalt in der Zeichnung und dieser ist in der Visualisierung nicht zu sehen.). Die nächste Dachseite 6-7 wird wieder als Giebelwand definiert. Somit ist das gewünschte Dach fertig.



Alle auf den Seiten „ArCon Tipps & Tricks“ gezeigten Bilder sind ohne Zuhilfenahme von Zusatzmodulen entstanden. Oft kommen Fragen, wie man in ArCon zu besseren Ergebnissen kommt. Dies wollen wir in der nächsten Ausgabe behandeln.

Ein “Standard” ArCon-Bild

Ein, mit einfachen Tricks, verbessertes ArCon-Bild

Tipps und Tricks in ArCon

Erstellen einer hochwertigen Visualisierung in ArCon

Rechts sehen Sie ein ArCon-Bild mit den Standardeinstellungen. Oft will man jedoch eine höhere Qualität der Bilder erzielen. Dies ist mit ein paar Tricks und Einstellungen auch ganz einfach möglich. Zu beachten ist, dass die Bildqualität auch von der Qualität der Objekte und des Hintergrundbildes entscheidend abhängt.
Für die Außenvisualisierung des Hauses ist der Katalog „Werz 3D Outdoor Objects“ eine Möglichkeit zur Erhöhung der Qualität, da dieser Katalog unter anderem Fotos bei den Objekten (Pflanzen und Menschen) verwendet. Sollen von dem Projekt Bilder erstellt werden, so ist es sinnvoll, 2D Foto-Objekte für die Visualisierung zu verwenden. Es ist jedoch seit der Version ArCon Eleco+ 2006 auch möglich, sich eigene 2D Foto-Objekte zu erstellen. Sie nehmen ein bestehendes Foto und färben den Hintergrund in einem Fotobearbeitungsprogramm schwarz. Wir empfehlen das Bild als Bitmap (bmp) Datei zu speichern, da im Format jpg das Schwarz in dunkle Grautöne geändert wird.

In ArCon ab Version +2006 finden Sie unter „Makros“, „Extra-Funktionen“ die Funktion „Objekte aus Bilder erstellen..“ Mit diesem Befehl wird aus dem erzeugten Bitmap ein Visualisierungsobjekt gespeichert. Dieses Objekt finden Sie im Designmodus im Katalog unter den Objekten im Ordner „Bild-Objekte“. In unserem Beispiel haben wir die Objekte der „Werz 3D Outdoor Objects“ verwendet. Mit den Bildobjekten und dem Hintergrundbild (erstellt mit dem Panorama-Maker in ArCon Eleco+ 2007 enthalten sonst um 39,00 Euro netto) ist die Qualität des Bildes gestiegen. Der Schattenwurf sieht aber noch unrealistisch aus.

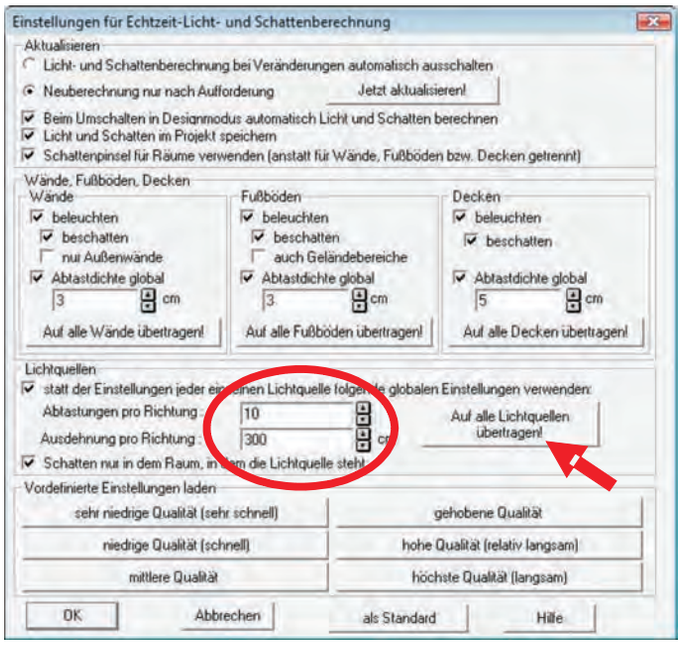
Bild mit Foto-Objekten und PanoramaMaker-Hintergrund

Eine weitere Verbesserung der Qualität kann erreicht werden, wenn das Objekt mit künstlichen Lichtquellen, anstelle der Sonne, beleuchtet wird.

Dazu wechseln Sie auf die Nachtsicht und schalten alle Lampen des Gebäudes aus. Anschließend positionieren Sie außen eine Leuchte im Abstand von ca.10m in der Richtung wo die Sonne steht. Es kann erforderlich sein, die gesamte Helligkeit der Visualisierung zu erhöhen, dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Schalter für Tag/Nacht.

Aktiviert man zudem beim Raytracen die weichen Schatten, wird das Bild viel realistischer. Die Eigenschaften der weichen Schatten werden über das Fenster „Optionen“ und „Lichtberechnung“ definiert. Beim Wert „Abtastungen pro Richtung“ stellen Sie ein, in wieviele „Sublichtquellen“ die Lichtquelle unterteilt wird. Für jede dieser Lichtquellen wird eine Verdeckungsrechnung durchgeführt und anschließend wird das Ergebnis aller Sublichtquellen addiert.

Das Feld „Ausdehnung pro Richtung“ gibt an, wie „groß“ die Lichtquelle selbst sein soll. Auf diese Art erzeugte Schatten entsprechen also Schatten von Lichtquellen die flächenhaft sind. Die in unserem Beispiel angegebenen Werte sind Richtwerte. Diese können je nach Wunsch unterschiedlich definiert werden.

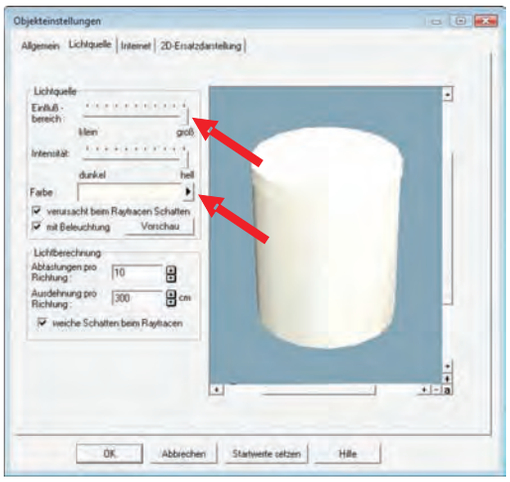


Tipps und Tricks in ArCon

Erstellen einer hochwertigen Visualisierung in ArCon

Mit dem neuen 360° PanoramaMaker sind Hintergrundbilder noch besser einsetzbar!

Lichtquelle mit großer Intensität



Zur weiteren Verbesserung des Ergebnisses ist es sinnvoll, mehrere Lichtquellen nebeneinander zu setzen. Diese erzeugen dadurch ein noch realistischeres Bild.

<u>Ein weiterer Tipp:</u> Tönen Sie die Fenster! In der Natur sieht man in die Räume nicht hinein, da es innen immer dunkler ist als außen. Mit diesen Einstellungen sieht das Ergebnis wie folgt aus:

Mehrere Leuchten mit unterschiedlicher Intensität.

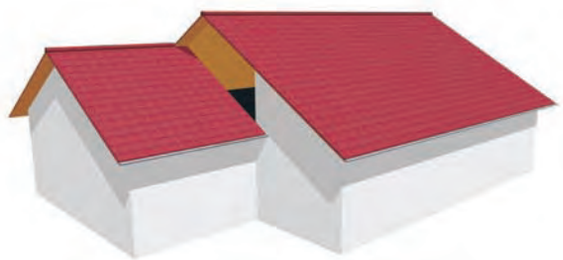
Tipps und Tricks in ArCon

Schließen von Löchern in Giebelwänden

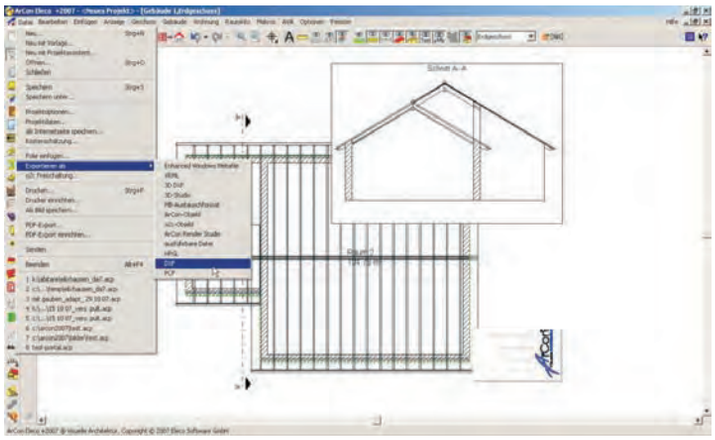
Kennen sie folgende Situation?

Das Dach schneidet die Wand im Giebelbereich ab!

Folgender Lösungsweg führt schnell zu einem optisch guten Ergebnis:
(Hinweis: Bei Verwendung der Massenermittlung werden im Bereich der Öffnung die Mengen nicht ermittelt!)

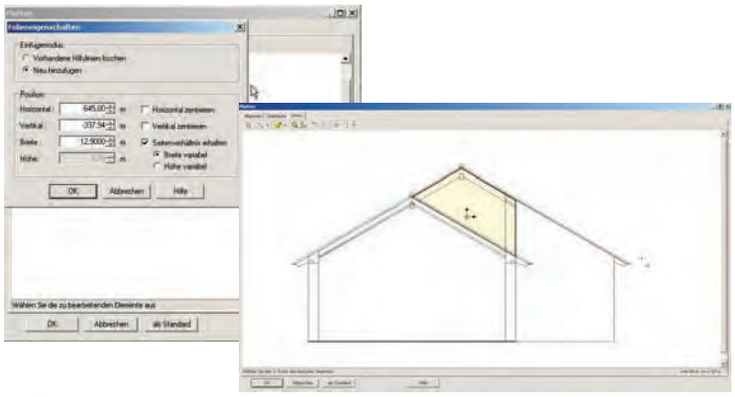


1. Schritt:
Sie erstellen einen Schnitt in diesem Bereich und speichern diesen als DXF ab.

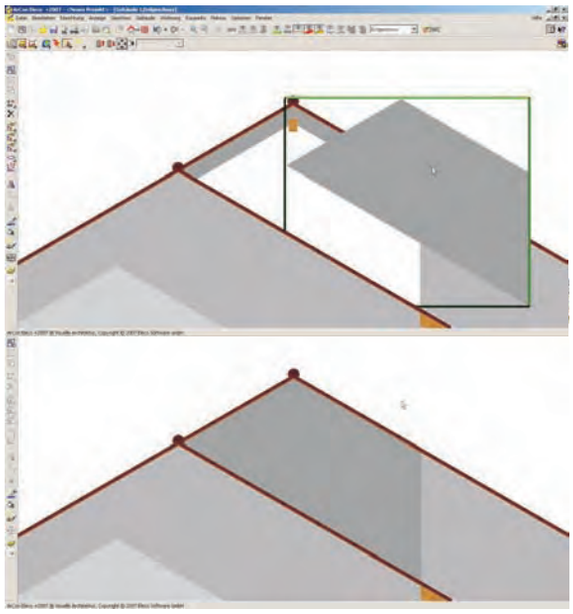


2. Schritt:
Sie konstruieren im Designmodus eine Platte. Wenn Sie dieses Programm aufrufen löschen Sie unter dem Karteireiter „Umriss“ die vorhandene Platte und klicken mit der rechten Maustaste in die Zeichenfläche. Im Kontextmenü gehen Sie auf „Folie laden“. Öffnen Sie die gespeicherte dxf-Datei und wählen dabei unter den Folien nur den Schnitt aus. In den Feldeigenschaften müssen Sie das Komma bei Breite und Höhe um 2 Stellen nach links versetzen, um die richtige Größe zu erhalten. Anschließend zeichnen Sie jenen Bereich im Giebel nach, welcher geschlossen werden soll.

TIPP:
Sollte sich in der Wand ein Fenster befinden, schneiden Sie für dieses in der Platte gleich ein Loch heraus!



3.Schritt: Platzieren der Platte.
Die Platte wird liegend eingefügt. Nun drehen Sie die Platte mit den Rotierfunktionen in die entsprechende Lage. Dies führt zu einem raschen Ergebnis.
Danach schieben Sie die Platte in der Ansicht auf die richtige Position (siehe Abbildung).



ONLINE-PRÄSENTATION!!

Wir bieten Ihnen auch ONLINE Internet-präsentationen an, welche sich aufgrund Ihrer Einfachheit immer größerer Beliebtheit erfreuen.

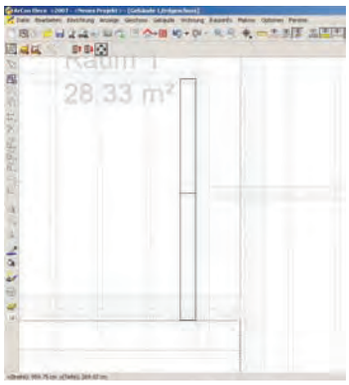
Lernen Sie unsere Programme kostenlos und bequem von zu Hause oder Ihrem Arbeitsplatz aus kennen.

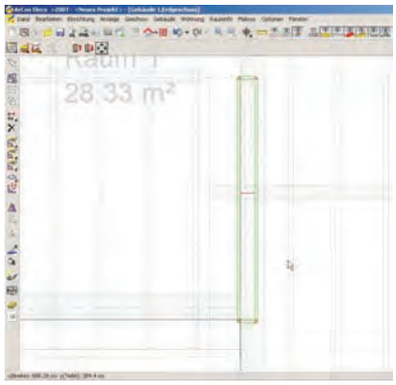
Nutzen Sie diese neue Informationsmöglichkeit und vereinbaren Sie noch heute einen Termin mit uns! Tel: 02622 / 89497

Tipps und Tricks in ArCon

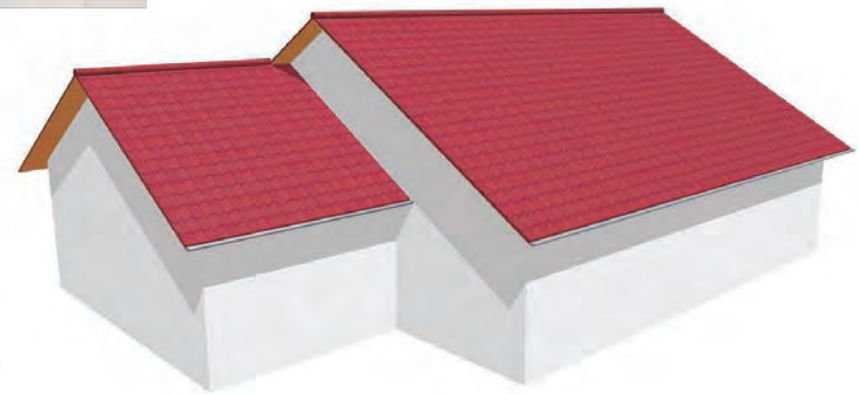
Schließen von Löchern in Giebelwänden

In der Ansicht wird keine Tiefe definiert, daher schiebt man die Platte im Grundriss auf die richtige Position.





Nachfolgend sehen Sie das
Ergebnis mit der richtigen 3D-Darstellung



Einstellungen von Makros

Bei manchen Makros ist es sinnvoll,
diese automatisch mit ArCon mitzustarten.
Als Beispiel wählen wir folgende Makros aus:

- frei konstruierbare Türen und Fenster abspeichern
- 2D-Grafikeditor
- ArCon Tool: Dach
- ArCon Tool: Erker
- ArCon Tool: Schornstein
- Extra Funktionen
- Erweiterter Geländeassistent

Damit diese Makros automatisch gestartet werden, trifft man folgende Einstellung:

Im Verzeichnis von ArCon gibt es einen Ordner mit Makros. (Hier ein Beispiel des Pfades: C:\ArCon2007\Programm\Standard\Makros)

In diesem Ordner befindet sich die Datei „Makros.ini“ (Typ=Konfigurationseinstellungen)

Diese Datei öffnen Sie mit dem Editor und finden dort mehrzeilige Blöcke vor, beginnend mit einer eckigen Klammer [ ].
In der eckigen Klammer steht der Dateiname welcher aufgerufen wird. Diese Datei befindet sich im Ordner Makros. Die Zeile “Name” beschreibt das Makro wie es in ArCon angezeigt wird. Die “Beschreibungszeile” enthält Erläuterungen.
Am Ende eines solchen Abschnittes (also bevor die nächste Überschrift mit einer eckigen Klammer beginnt) fügt man eine Zeile mit Eintrag Automatisch=1 hinzu.

Rechts ein Auszug aus der geänderten Makros.ini
Hinweis: Mit Semikolon (;) beginnende Zeilen werden nicht berücksichtigt.

```
[Edit2D.exe]
Name=2D Grafikeditor
Beschreibung=Bearbeitet 2D Zeichnungen in ArCon
Modi=3
ChunkID=2fffffff
Automatisch=1
; ----------------------------------------------------------------------------
[EASYTools.exe]
Name=Extra-Funktionen
Beschreibung=Extra-Funktionen starten
ChunkID=2FFFFFE4
Automatisch=1
; ----------------------------------------------------------------------------
[actBay.exe]
Name=ArCon-Tool: Erker
Beschreibung=Einfügen eines Erkers an einer Außenwand
Modi=2
Automatisch=1
; ----------------------------------------------------------------------------
[actChimney.exe]
Name=ArCon-Tool: Schornstein
Beschreibung=Anpassen der Schornsteinhöhe relativ zum Dach
Modi=2
Automatisch=1
```

Tipps und Tricks in ArCon

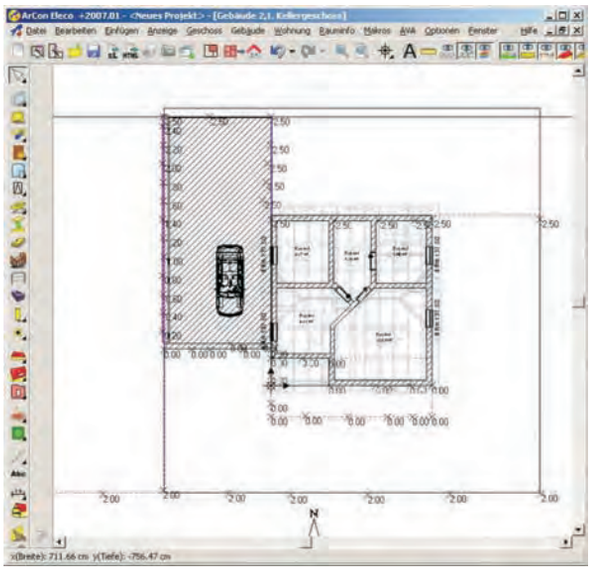
Große Geländesprünge

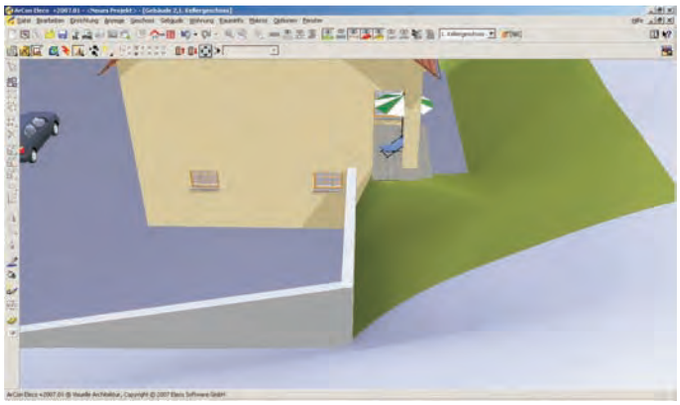
Im nachstehenden Beispiel liegt eine starke Hanglage des Grundstückes vor. Es sollen ein ebener Vorplatz an der Vorderseite sowie eine ebene Terrasse an der Rückseite entstehen. Seitlich wird der Geländesprung mit einer Stützmauer abgefangen. An der Eingangsseite soll eine steile Böschung entstehen, welche dem Verlauf der gewendelten Treppe folgt.

1. Eingabe des Gebäudesprunges bei der Stützmauer:

a) Konstruieren Sie die Stützmauer als Podest, Platte oder Wand (eventuell in einem eigenen Gebäude).

b) Erstellen Sie eine Geländeaussparung im Bereich des Vorplatzes

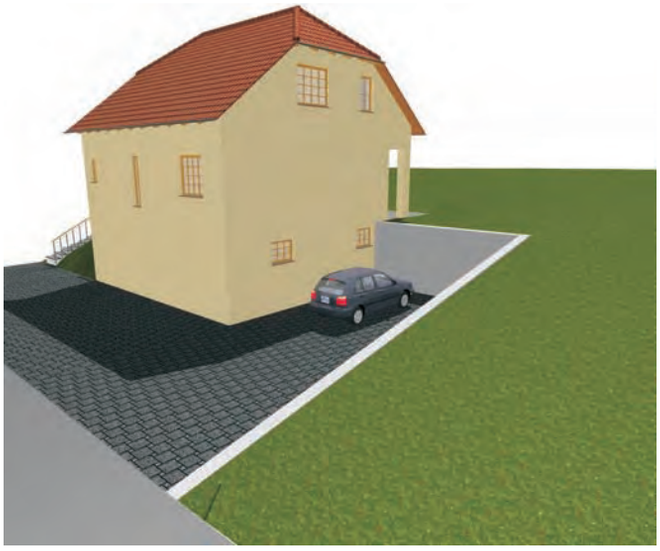




c) Setzen Sie entlang der Stützmauerkante die Höhenpunkte in regelmäßigen Abständen.
Im abgebildeten Beispiel wurde jeden Meter, ein um 20cm niedrigerer Höhenpunkt gesetzt.

d) Platzieren Sie ein Podest oder eine Platte über der Geländeaussparung.

Auf dem nächsten Bild sehen Sie die perfekte Darstellung des Geländesprunges in ArCon.



ONLINE-PRÄSENTATION!!

Wir bieten Ihnen auch ONLINE Internet-präsentationen an, welche sich aufgrund Ihrer Einfachheit immer größerer Beliebtheit erfreuen.

Lernen Sie unsere Programme kostenlos und bequem von zu Hause oder Ihrem Arbeitsplatz aus kennen.

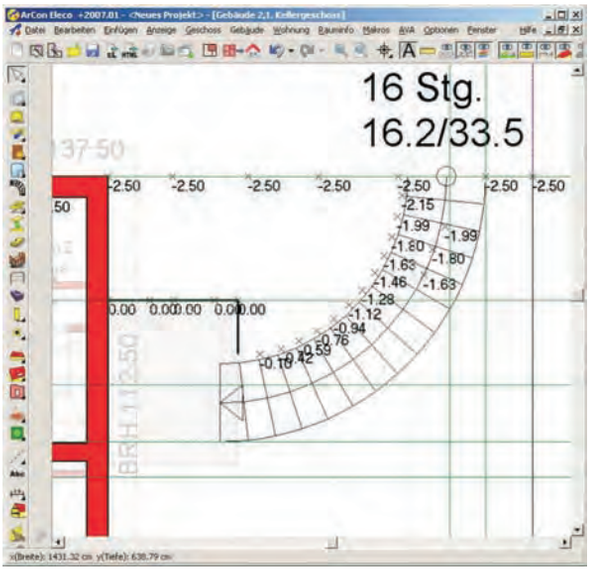
Nutzen Sie diese neue Informationsmöglichkeit und vereinbaren Sie noch heute einen Termin mit uns! Tel: 02622 / 89497

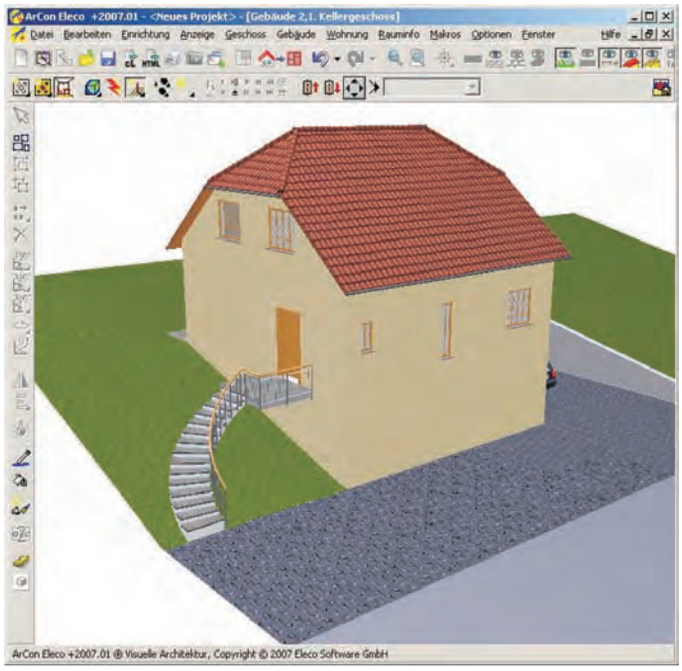
Tipps und Tricks in ArCon

Große Geländesprünge

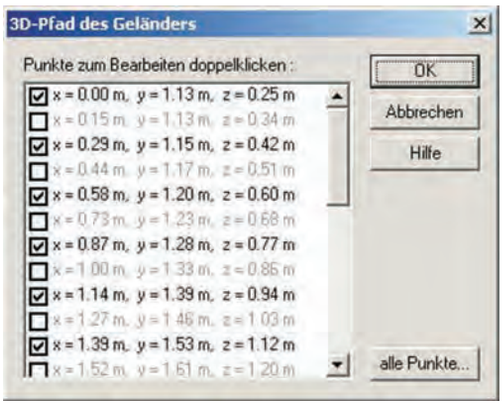
2. Eingabe einer beliebigen Böschung entlang einer Treppe mit anschließendem, steil abfallenden Gelände:

a) Setzen Sie entlang der Kanten Höhenpunkte in einem Abstand von 30-50cm (ein kleinerer Abstand als 10cm ist nicht sinnvoll).





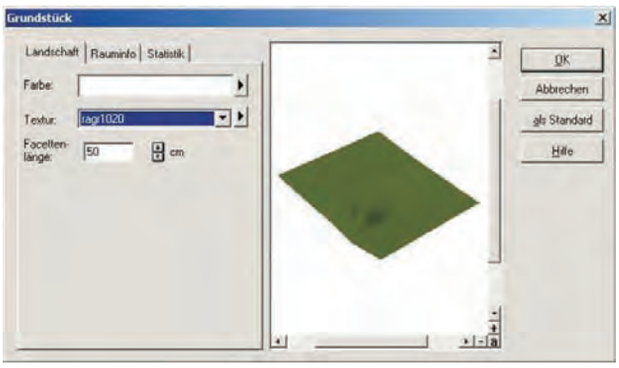
b) Platzieren Sie Höhenpunkte entlang des Treppenumrisses. Die vorhandenen Höhen sind im Fenster *„3D-Pfad des Geländers“* ersichtlich.



c) Erstellen Sie einen neuen Geländebereich an der Stelle des steil abfallenden Geländes. Die Facettenlänge sollte möglichst klein sein, um große Geländesprünge zu ermöglichen (mindestens jedoch 10cm). Sie können das Ergebnis sofort in der 3D-Grafik kontrollieren. Ist das Ergebnis noch nicht zufriedenstellend können anstatt eines Geländebereiches auch mehrere kleinere Geländebereiche gesetzt werden.

Hinweis: Bei einer Geländebereichsgröße von max. 5 x 5m ist eine Facettenlänge von 10cm möglich. Aus diesem Grund sind kleinere Geländebereiche nicht sinnvoll).

Mit diesen Einstellungen sind Böschungen möglich, die auf 30 - 50cm Projektionslänge 3m Höhendifferenz haben.

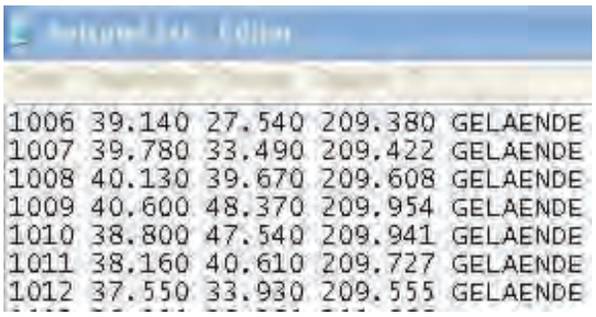


Tipps und Tricks in ArCon

Geländepunkte importieren

Um Geländepunkte zu importieren, müssen Sie diese in einer .txt Datei zusammenfassen. Sie öffnen die Datei, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop klicken und ein neues Textdokument erstellen.

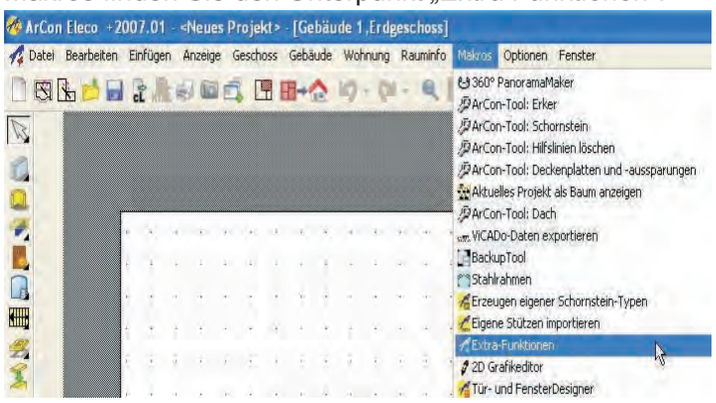
Beschriften Sie die jeweiligen Punkte nach Belieben. In unserem Beispiel sind die Punkte in der ersten Spalte nummeriert, die Spalten 2-4 geben die X-, Y, und Z-Richtung an und die 5. Spalte gibt die jeweilige Zugehörigkeit für jeden Punkt an.



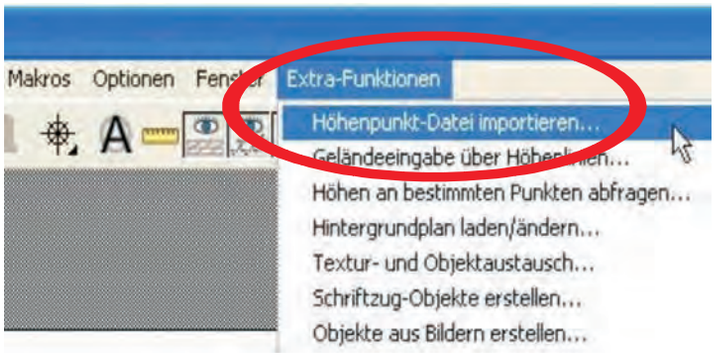
```
1006 39.140 27.540 209.380 GELAENDE
1007 39.780 33.490 209.422 GELAENDE
1008 40.130 39.670 209.608 GELAENDE
1009 40.600 48.370 209.954 GELAENDE
1010 38.800 47.540 209.941 GELAENDE
1011 38.160 40.610 209.727 GELAENDE
1012 37.550 33.930 209.555 GELAENDE
```

Anschließend speichern und schließen Sie die Datei.

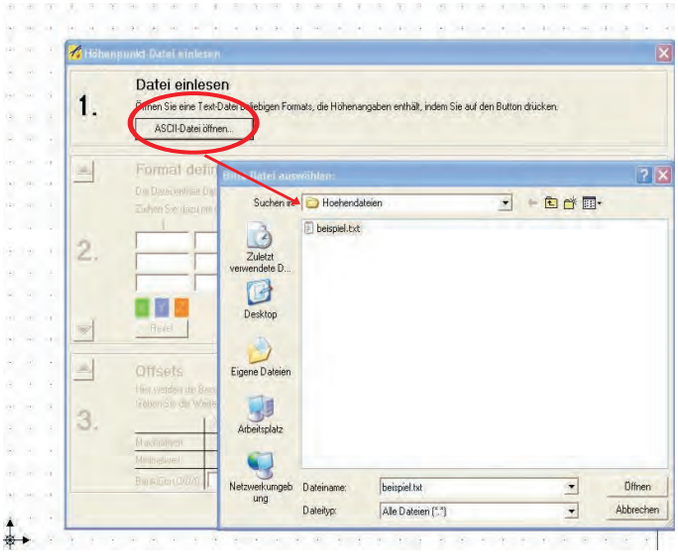
Öffnen Sie nun ArCon und legen Sie (falls noch nicht vorhanden) ein neues Projekt an. Unter dem Menüpunkt Makros finden Sie den Unterpunkt *„Extra Funktionen“.*



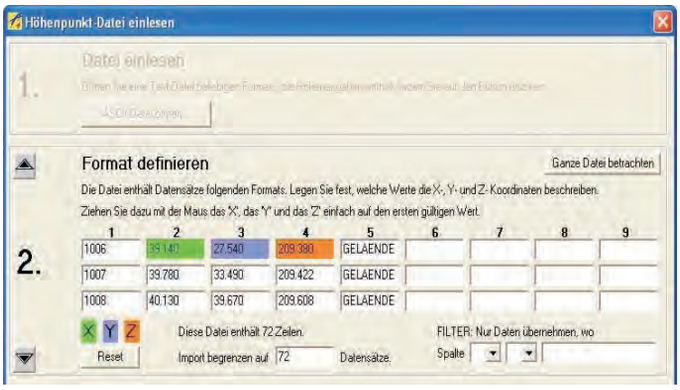
Wenn Sie diesen auswählen, öffnet sich ein zusätzlicher Menüpunkt *“Extra Funktionen”* mit mehreren Auswahlmöglichkeiten. Um nun, die vorher erstellte Datei mit den gewünschten Geländepunkten einzulesen, wählen Sie den Punkt *„Höhenpunkt-Datei importieren…“* aus.



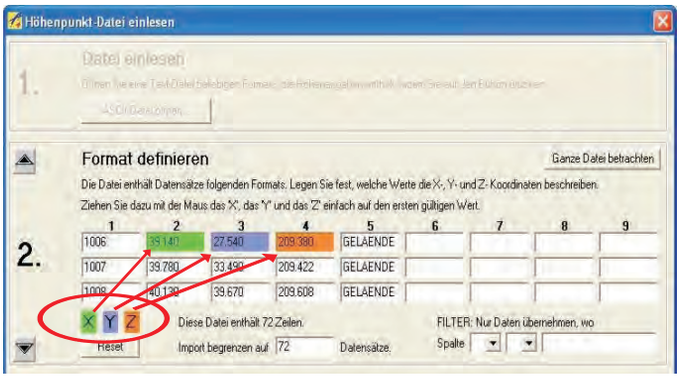
Es öffnet sich das Fenster *“Höhenpunkt-Datei einlesen”.* Klicken Sie auf den Button *“ASCII-Datei öffnen..”* und wählen Sie die, von Ihnen erstellte, Datei mit den Höhenpunkten aus.



Der ArCon-Assistent übernimmt automatisch die von Ihnen festgelegten Spalten der Textdatei und fügt diese in die Tabelle ein.



Nun müssen Sie die X-, Y-, und Z-Werte festlegen. Wählen Sie dazu mit der linken Maustaste den gewünschten Button aus (halten Sie dabei die linke Maustaste gedrückt) und ziehen Sie die Markierung per Drag and Drop in die gewünschte Spalte.

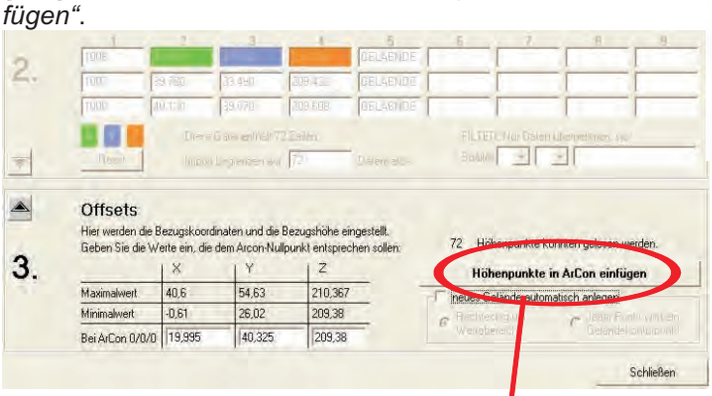


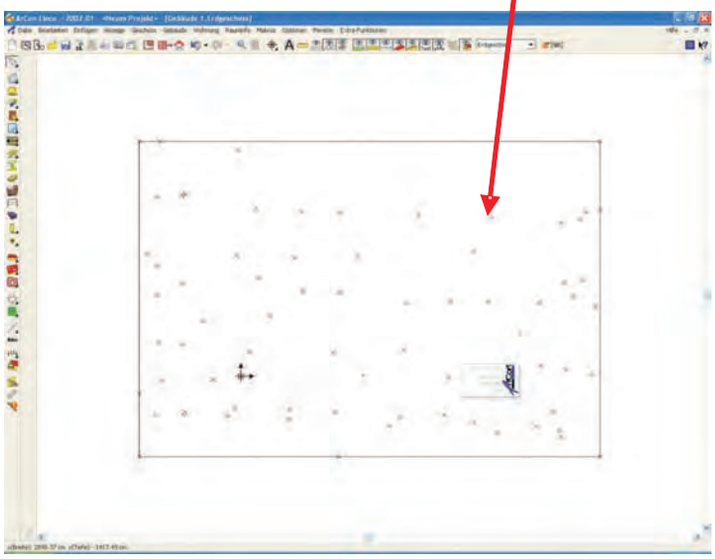
Tipps und Tricks in ArCon

Fortsetzung

Unter Offsets versteht man den Bezug zum Nullpunkt in ArCon. Der absolute Nullpunkt in ArCon kann mit dem Befehl *"Extra Funktionen - Höhen an bestimmten Punkten abfragen"* festgestellt werden.

Bei Bedarf kann auch ein neues Gelände automatisch angelegt werden. Klicken Sie auf *„Höhenpunkte in ArCon einfügen"*.



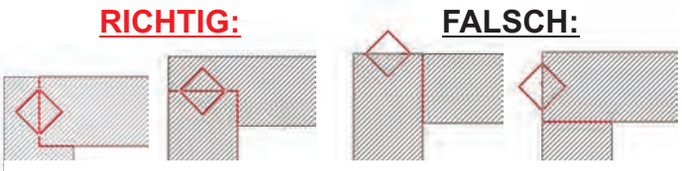


Es entsteht ein neues Grundstück mit allen gewünschten Geländepunkten. Diese können auch einzeln, nachträglich editiert werden. Das erstellte Grundstück kann natürlich auch im Designmodus betrachtet werden.

Wandkonstruktionshinweise

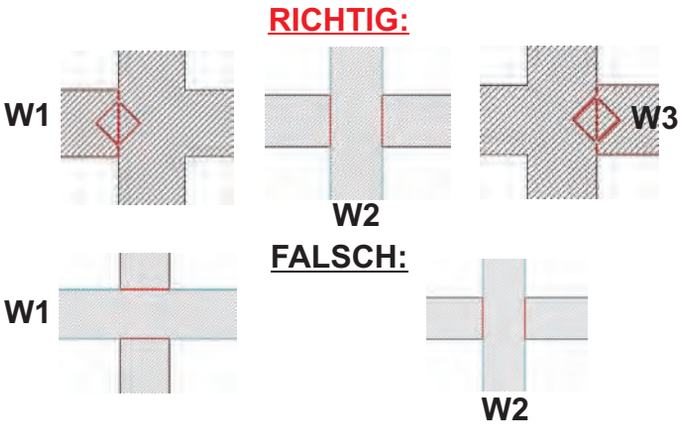
Bei der Konstruktion von Wänden in ArCon sollten Sie folgende Punkte unbedingt beachten:

1. Wände an Ecken immer auf Gehrung konstruieren, innen und außen.



2. Wände nicht in demselben Gebäude nebeneinander berührend parallel setzen.

3. Wände nicht überkreuzen.



4. Wände nicht ineinandergreifend konstruieren.

5. Wände nicht stückeln.

6. Alle oben genanten Hinweise gelten auch für virtuelle Wände. Insbesondere auch nicht virtuelle Wände entlang den Stirnseiten anderer Wände führen.

7. Decken nicht in Decken konstruieren. Sobald ein Raum in ArCon geschlossen wird, ist eine Decke automatisch vorhanden, die von oben jedoch nicht sichtbar ist. Soll eine Decke dargestellt werden, bitte ein neues Geschoss oberhalb erzeugen mit der "Übernahme" "nichts".

Ab ArCon +6.0 finden Sie im Konstruktionsmodus in der linken vertikalen Leiste den Befehl *"Wände bearbeiten"*. Mit den dort angebotenen Funktionen können Sie schnell und einfach Ihre Konstruktion überprüfen und berichtigen. Insbesondere die 4. Funktion *"Wand verlängern"* und die 6. Funktion *"Zwei Wände wechselseitig trimmen"* sind in diesem Zusammenhang besonders wichtig.

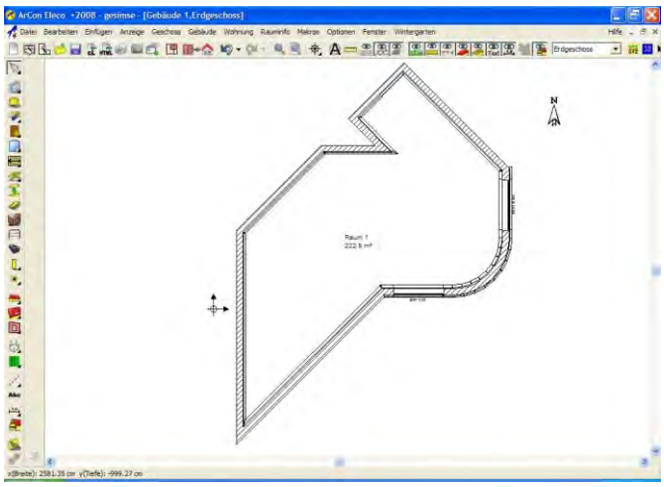
Tipps & Tricks in ArCon

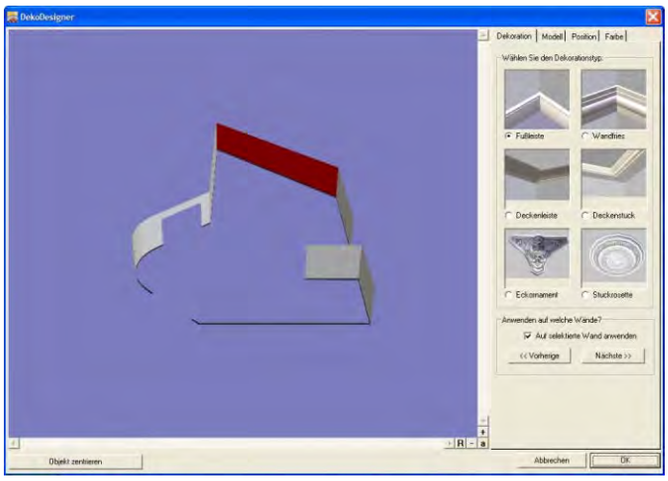
ArCon Eleco +2008 Professional

Erstellen eines Profiles entlang eines Raumes

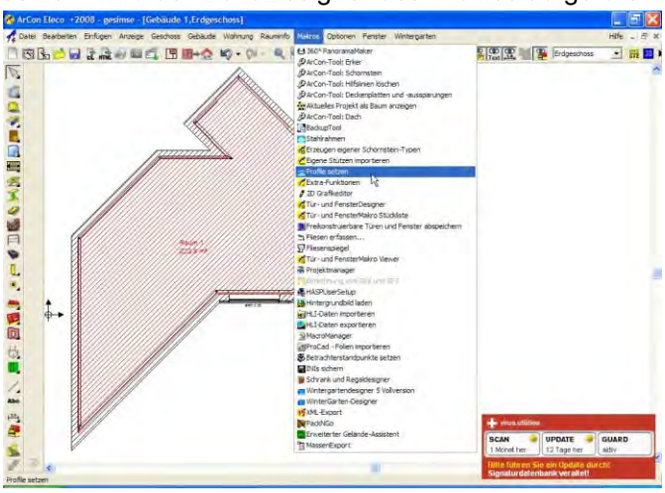
In den folgenden Beispielen sind die Möglichkeiten des DekoDesigners dargestellt, welcher ab der Version ArCon Eleco +2008 integriert ist. Der DekoDesigner kann sowohl für innen als auch außen verwendet werden.

Zuerst muss der gewünschte Grundriss definiert und ge–zeichnet werden





Anschließend wählen Sie den gewünschten Raum aus und markieren diesen. Unter „ Makros“ und „Profile setzen“ wird der DekoDesigner des Profiles aufgerufen.



Nach dem Öffnen des DekoDesigners haben Sie die Möglichkeit, aus verschiedenen Typen von Profilen auszusuchen. Je nach gewünschter Art des Profiles können Sie hier zwischen Fußleisten, Wandfriesen, Deckenleisten, Deckenstuck, Eckornamenten und Stuckrosetten wählen. Die Registerkarten „Modell“, „Position“ und „Farbe“ stehen Ihnen für weitere Einstellungen und Definitionen zur Verfügung (siehe Bild rechts oben).

Registerkarte Modell:
In der Registerkarte „Modell“ können Sie unter verschiedenen Varianten von Profilen wählen. Es besteht auch die Möglichkeit, eigene Profile in das System zu implementieren.

Registerkarte Position:
In der Registerkarte „Position“ können Sie das Profil in seiner Lage definieren.

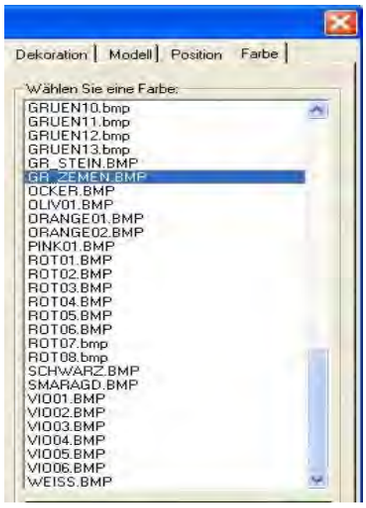
Eingabe der Distanz von oben bei der Deckenleiste. (Es sind auch negative Werte möglich!)

Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2008 Professional

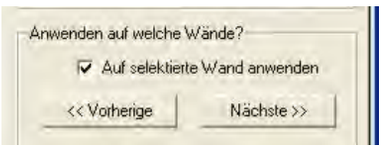
Erstellen eines Profiles entlang eines Raumes

Registerkarte Farbe:
In der Registerkarte „Farbe“ können Sie das Profil mit einer beliebigen Farbe belegen.

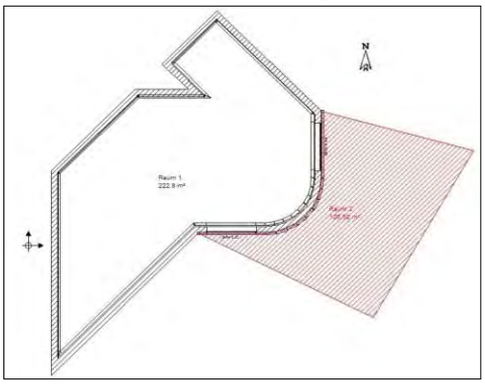


Nachdem Sie alle Einstellungen getätigt haben, klicken Sie „OK“ und das Profil wird automatisch eingezeichnet.

Falls Sie das Profil an einer Wandseite nicht setzen möchten, können Sie dies ebenfalls im DekoDesigner einstellen. Entfernen Sie einfach das Häkchen bei der gewünschten Wand.



Um ein Profil an einer Außenwand zu setzen, müssen Sie zunächst außen herum einen Raum erzeugen. Dieser Raum wird nur vorübergehend benötigt und wird nach Erstellen des Profiles wieder gelöscht. Die weiteren Inhalte sind identisch mit der Vorgangsweise in einem Innenraum.



Entfernen Sie im DekoDesigner das Häkchen bei „auf selektierte Wand anwenden“. Klicken Sie auf „OK“ und das Profil wird erstellt. Anschließend werden die virtuellen Wände wieder gelöscht.

Profil entlang einer polygonalen Außenschale

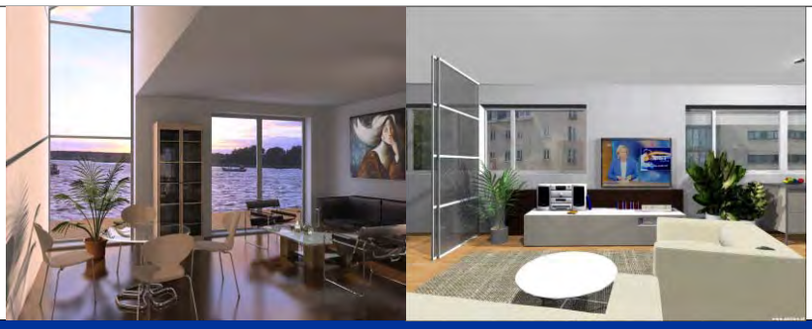
Profil im Innenraum

ONLINE-PRÄSENTATION!!

Wir bieten Ihnen auch ONLINE - Internetpräsentationen an, welche sich aufgrund Ihrer Einfachheit immer größerer Beliebtheit erfreuen.

Lernen Sie unsere Programme kostenlos und bequem von zu Hause oder Ihrem Arbeitsplatz aus kennen.

Nutzen Sie diese neue Informationsmöglichkeit und vereinbaren Sie noch heute einen Termin mit uns! Tel: 02622 / 89497



ArCon Eleco + 2008 Professional

DI KRAUS & CO GmbH
Ihr Partner für Bausoftware
www.dikraus.at

A-2700 Wr. Neustadt
Telefon: 02622 / 89497
Fax: 02622 / 89496
E-Mail: office@dikraus.at

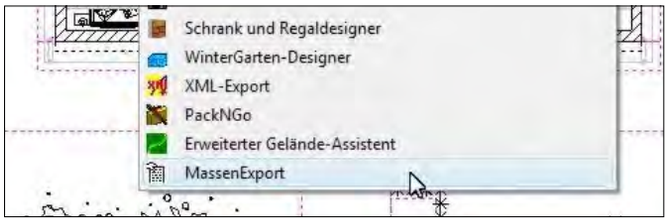
Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2008 Professional

Massenexport nach Excel

Im nachfolgenden Artikel erklären wir Ihnen detailliert den Massenexport nach Excel. Durch dieses Modul wird es Ihnen ermöglicht, sämtliche Massen für die Weiterverarbeitung zu speichern.

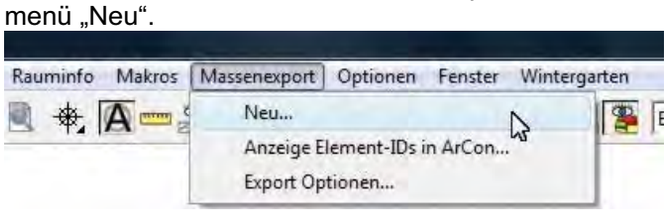
Der Massenexport wird unter dem Reiter Makros „Massenexport“ ausgewählt.



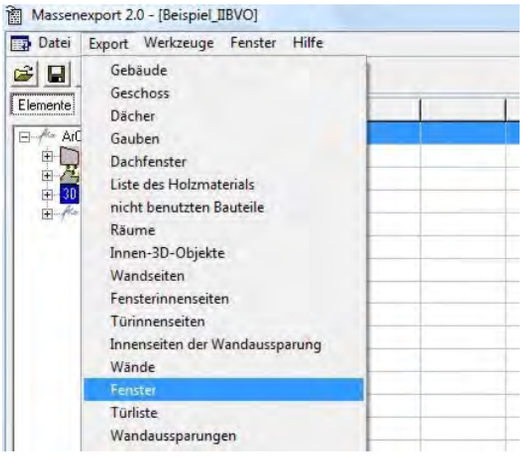
VORHER

NACHHER

Wählen Sie aus dem Menü „Massenexport“ das Untermenü „Neu“.



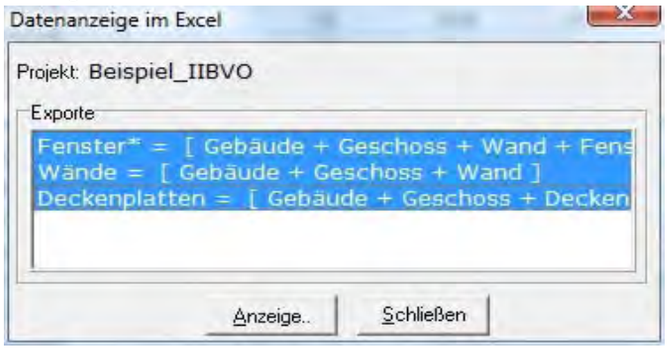
Danach erscheint das Dialogfenster „Massenexport“ mit einem geöffneten Projekt. Wählen Sie im Dialogfenster „Massenexport“ das Menü „Export“. Es werden alle jene Elemente angezeigt, welche in diesem Projekt zur Verfügung stehen.



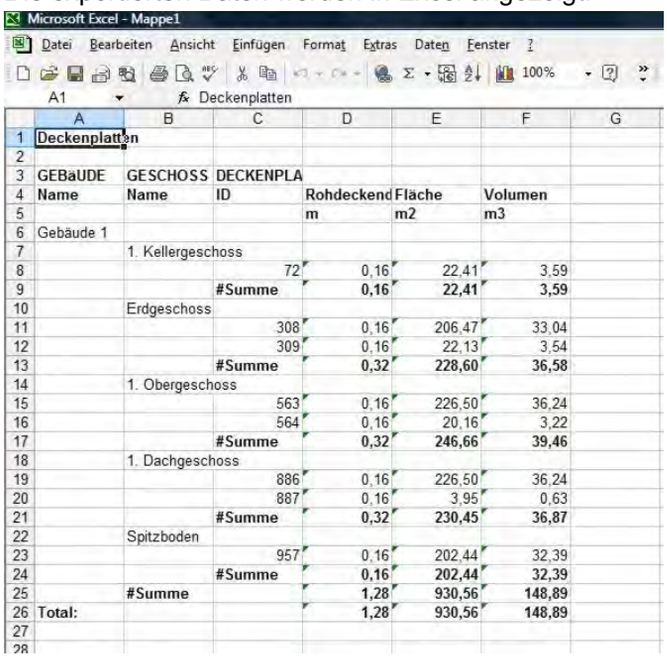
Wählen Sie eines dieser Elemente aus. Der Export wird in der Tabelle sichtbar. Für jedes weitere Element wird ein neuer Reiter über der Tabelle erstellt.

Exportieren der erhaltenen Daten nach MS Excel

Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Excel-Symbol oder drücken Sie die Taste F7. Es erscheint folgendes Dialogfenster:



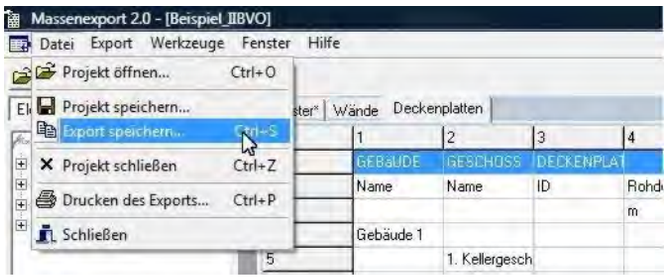
Die exportierten Daten werden in Excel angezeigt.



	A	B	C	D	E	F	G
1	Deckenplatten						
2							
3	GEBäUDE	GESCHOSS	DECKENPLA				
4	Name	Name	ID	Rohdeckend	Fläche	Volumen	
5				m	m2	m3	
6	Gebäude 1						
7		1. Kellergeschoss					
8			72	0,16	22,41	3,59	
9			#Summe	0,16	22,41	3,59	
10		Erdgeschoss					
11			308	0,16	206,47	33,04	
12			309	0,16	22,13	3,54	
13			#Summe	0,32	228,60	36,58	
14		1. Obergeschoss					
15			563	0,16	226,50	36,24	
16			564	0,16	20,16	3,22	
17			#Summe	0,32	246,66	39,46	
18		1. Dachgeschoss					
19			886	0,16	226,50	36,24	
20			887	0,16	3,95	0,63	
21			#Summe	0,32	230,45	36,87	
22		Spitzboden					
23			957	0,16	202,44	32,39	
24			#Summe	0,16	202,44	32,39	
25		#Summe		1,28	930,56	148,89	
26	Total:			1,28	930,56	148,89	
27							
28							

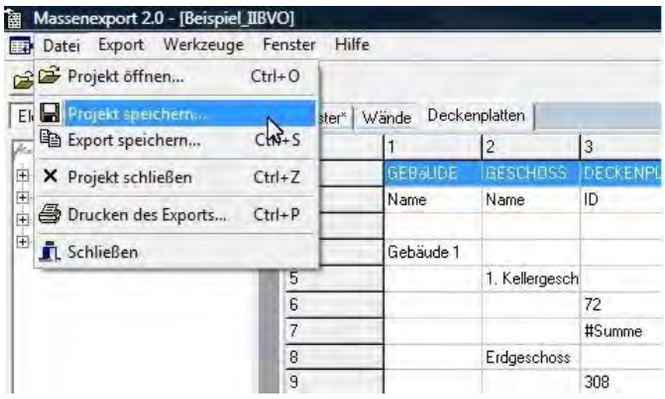
Massenexport nach Excel

Speichern des Exports:
Nachdem Sie einen Export erstellt haben, wählen Sie im Menü „Datei“ die Option „Export speichern“.



Es erscheint das Dialogfenster “Speichern des Exports”. Wählen Sie mit gedrückter Ctrl./Strg. Taste und der linken Maustaste individuell welche Daten Sie speichern möchten.

Speichern des aktiven Projekts:
Wählen Sie in dem Menü „Datei“ den Unterpunkt „Projekt speichern“.



Eigene Vorlagen erstellen und bearbeiten:
Wählen Sie dazu aus dem Menü „Werkzeuge“ die Option „Eigene Vorlage“.

Sobald der Dialog erscheint, können Sie eine neue Vorlage für den Massenexport erstellen. Benennen Sie die Vorlage und achten Sie darauf, dass der gewählte Name noch nicht vergeben ist.

Nachdem Sie dem Export einen Namen zugewiesen haben, müssen Sie ein Konstruktionselement wählen indem Sie z.B. auf Fenster klicken.

Wenn Sie das Konstruktionselement anklicken, in diesem Fall „Fenster“, werden im unteren rechten Bereich dessen Eigenschaften angezeigt. Hier können Sie nun die gewünschten Eigenschaften des gewählten Elements markieren.

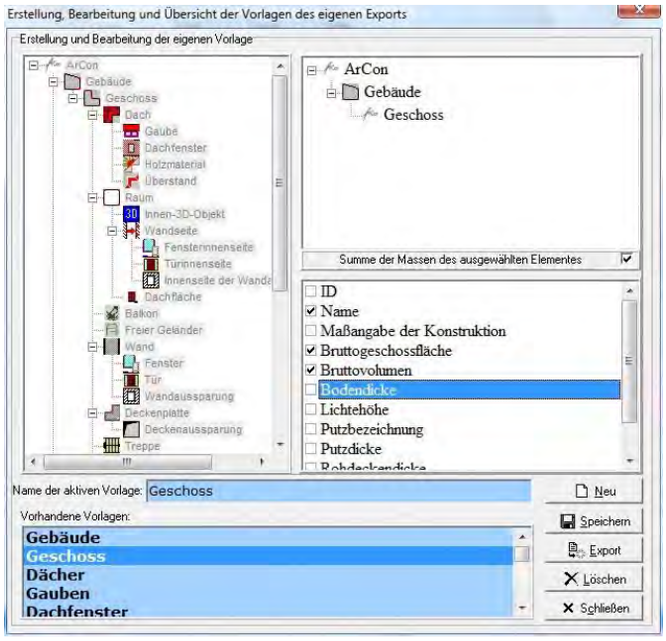
Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2008 Professional

Massenexport nach Excel

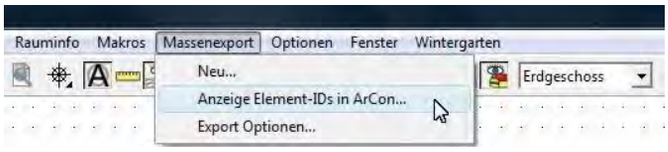
Um die Massen mit einem Mausklick zu addieren, wählen Sie die Schaltfläche „Summe der Massen des ausgewählten Elements“.
Mit dieser Wahl wird die Option „Name“ oder „ID“ automatisch ausgewählt damit beim Massenexport deutlich wird, um welches Element es sich handelt.

Es ist beim Export ebenfalls möglich, nicht nur einzelne Konstruktionselemente wie Fenster, Türen,… auszuwählen, sondern einen Massenexport für z.B. ein gesamtes Geschoss oder Gebäude zu erstellen. Um einen Export für ein Geschoss zu erstellen, klicken Sie einfach im rechten oberen Fenster in der Hierarchie auf Geschoss.

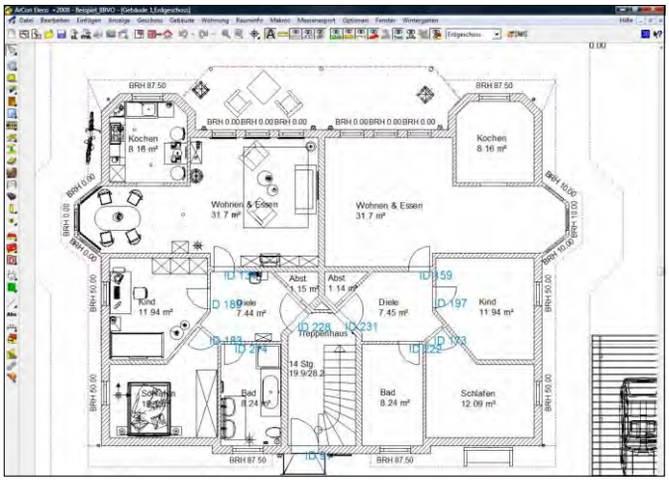


Die Eigenschaften des Exports können nachträglich geändert werden.

Anzeige der Element - IDs in ArCon:
Unterm Menüpunkt „Massenexport“ im Untermenü „Anzeige Element-IDs in ArCon..“ erscheinen folgende Fenster:

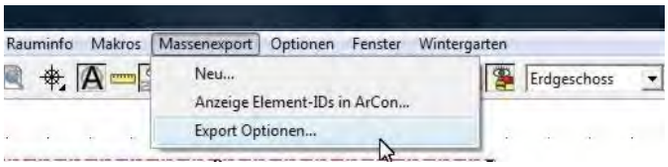


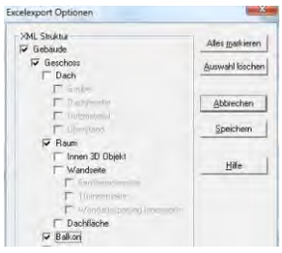
Hier können Sie wählen, welche Element- IDs in ArCon angezeigt werden sollen, falls Sie auf Elemente aus dem Massenexport in der Zeichnung verweisen oder kontrollieren wollen.



Möchten Sie andere IDs in ArCon dargestellt haben, können Sie die Auswahl ändern oder ein Häkchen bei „Lösche ID-Elemente in ArCon“ setzen.

Export-Optionen:
Falls Sie nicht alle Positionen exportieren wollen, finden Sie im „Massenexport“ das Untermenü „Export Optionen“. Es erscheint ein Fenster, in welchem Sie die gewünschten Konstruktionselemente auswählen können.





Um die neue Auswahl zu exportieren, wählen Sie erneut aus dem Menüpunkt „Massenexport“ das Untermenü „Neu“ aus und verfahren wie beschrieben weiter.

Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2009 Professional

ARCON-TOOL: “DACH”

Das ArCon-Tool „Dach“ ist ein Werkzeug für die nachträgliche Manipulation von Dächern und bietet Ihnen folgende Möglichkeiten:

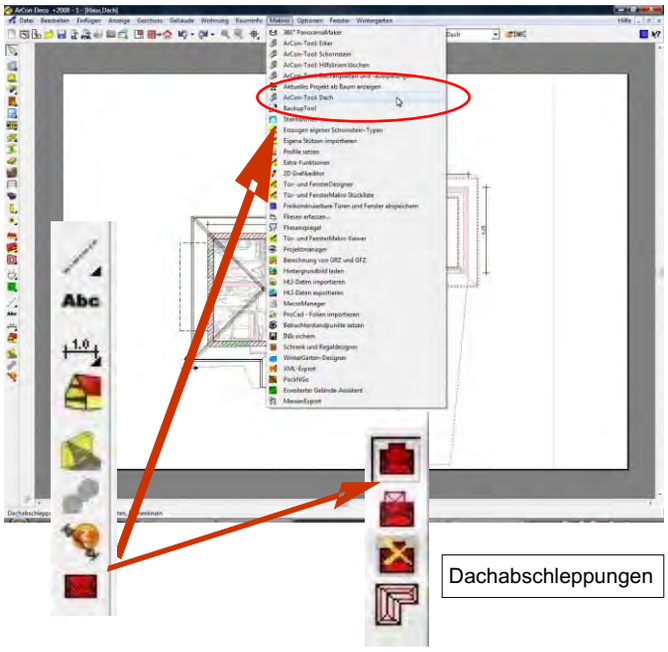
- Dachabschleppungen einfügen
- Dachpunkte einfügen
- Dachpunkte löschen
- Dach - Höhenlinien einfügen

Starten Sie unter Makros die Funktion „ArCon-Tool: Dach“. Es erscheint das Icon in der linken Leiste.

Dachabschleppung einfügen:
Mit der Funktion „Dachabschleppung einfügen“ können Sie Dachabschleppungen in 3 Formen gestalten:

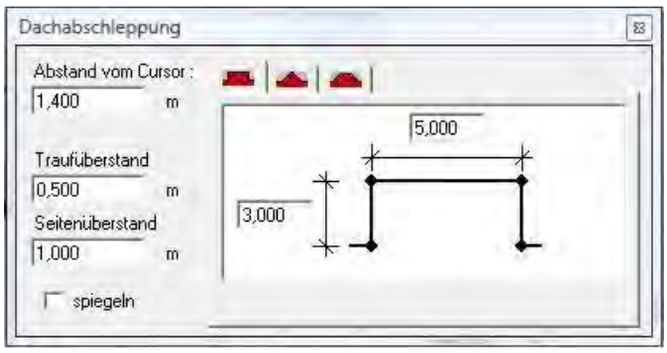
- Rechteckige Abschleppungen
- Dreieckige Abschleppungen
- Trapezförmige Abschleppungen

Öffnen des ArCon-Tools “Dach” unter Makros:



Nachdem Sie das Tool geöffnet haben, klicken Sie auf den Button „Dachabschleppung einfügen“. Es öffnet sich folgende Maske, in welcher Sie nun die gewünschte Form der Abschleppung auswählen.

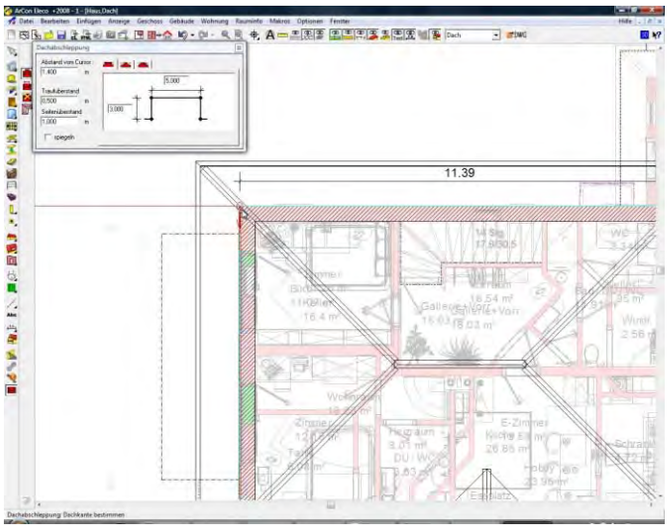
1. Rechteckige Abschleppung:



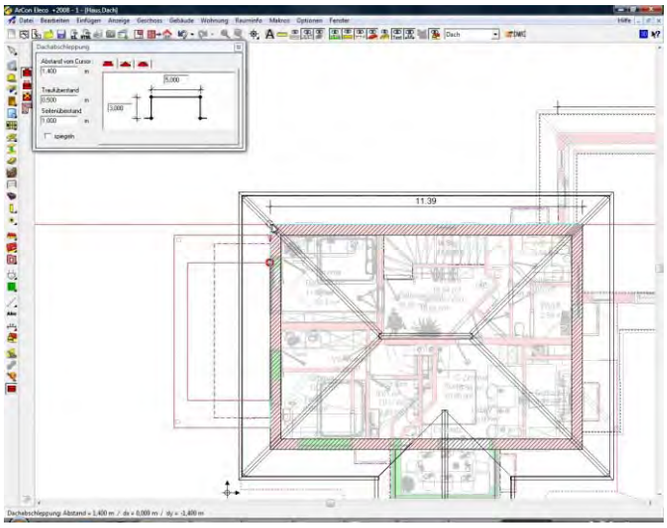
Für die rechteckige Abschleppung sind folgende Eingaben erforderlich:

- **Abstand vom Cursor** = Abstand der Abschleppung von Ihrem grafisch gewählten Punkt
- **Traufüberstand** = Überstand an der Traufe
- **Seitenüberstand** = Überstand am Ortgang der Abschleppung
- **Breite und Tiefe der Abschleppung**

Nachdem alle Eingaben getätigt wurden, können Sie nun die Abschleppung platzieren. Um die Abschleppung auch genau zu platzieren, müssen Sie einen Punkt anfahren - meist einen Eckpunkt des Daches.



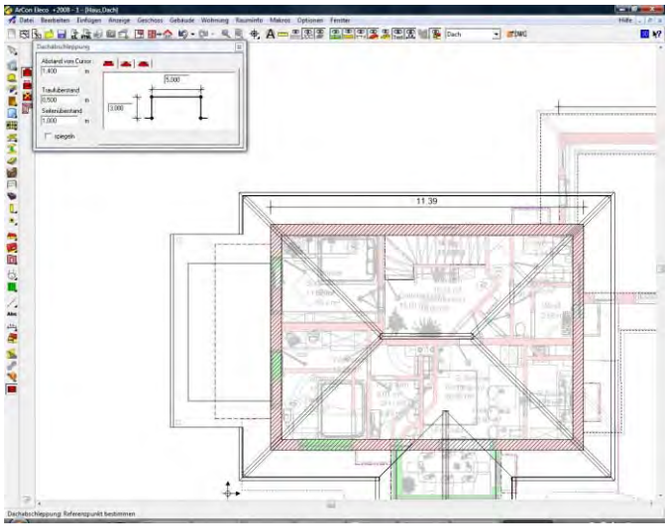
Mit dem Pfeil definieren Sie die gewünschte Traufe, welche rot markiert wird. Durch Klick mit der rechten Maustaste bestätigen Sie die Eingabe.



Zuvor wurde der Abstand vom Cursor definiert. Nun klicken Sie den Punkt mit der linken Maustaste an, von wo aus der Abstand vom Cursor gemessen werden soll, um die Dachabschleppung zu platzieren.

Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2009 Professional



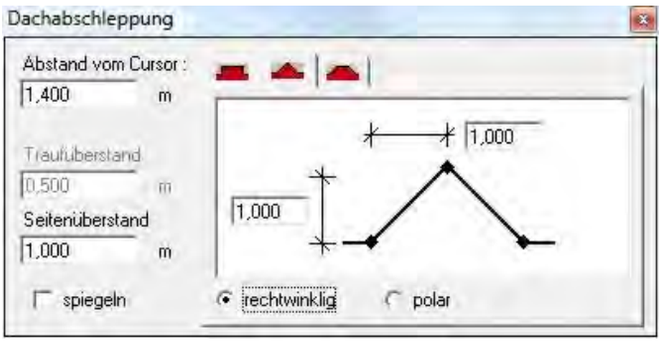
Die Abschleppung wurde an der entsprechenden Stelle gesetzt.

2. Dreieckige Abschleppung - rechteckig, polar:

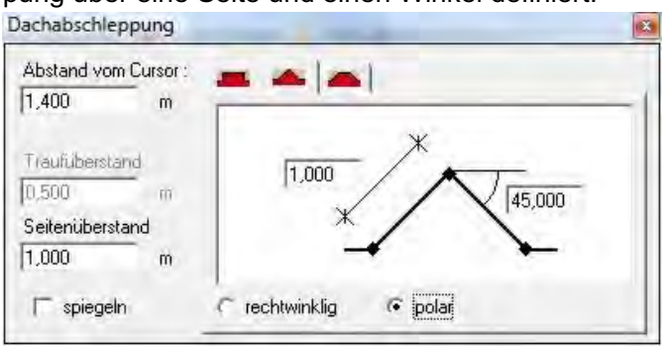
Bei dieser Form der Abschleppung bieten sich Ihnen zwei Möglichkeiten, die Abschleppung zu definieren:

- rechtwinkelig
- polar

Bei der rechtwinkeligen Eingabe wird die Abschleppung über 2 Seiten definiert.



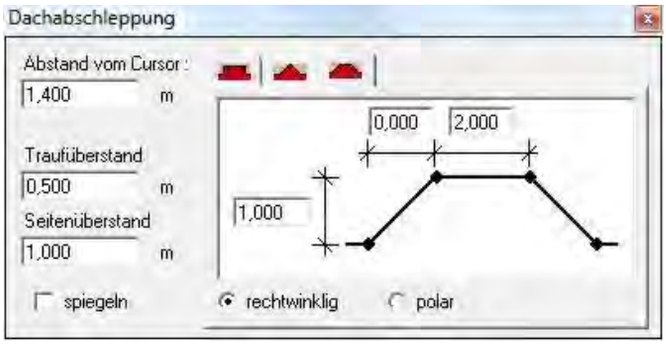
Bei der polaren Eingabe hingegen wird die Abschleppung über eine Seite und einen Winkel definiert.

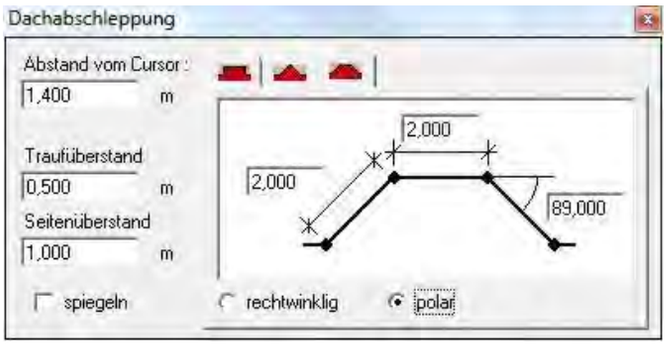


Die restlichen Eingaben sind identisch mit der rechtwinkeligen Abschleppung.

3. Trapezförmige Abschleppung - rechteckig, polar:

Das Setzen der Abschleppung funktioniert gleich wie bei der rechtwinkeligen Abschleppung.



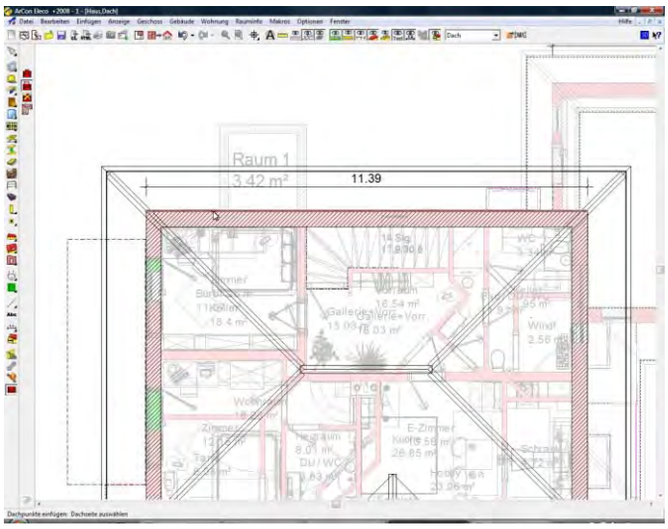


Alle Abschleppungsformen werden, wie mit der rechteckigen Form beschrieben, in den Grundriss gesetzt.

2. Dachpunkte einfügen:

Um Punkte zum bestehenden Dach hinzuzufügen, wählen Sie den Button „Dachpunkte einfügen“.

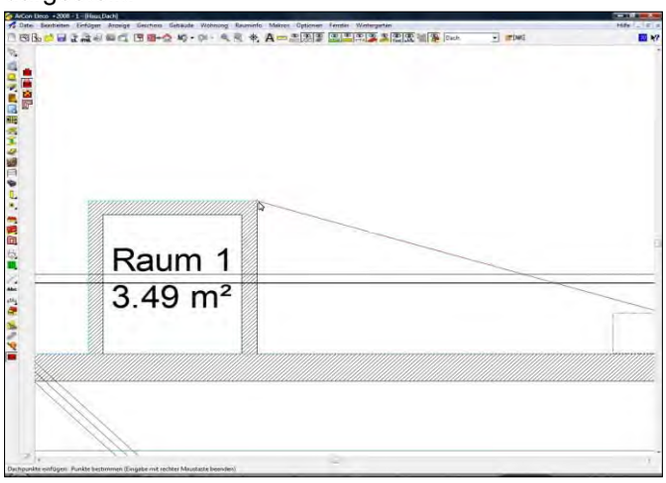
Nachdem Sie den Button angewählt haben, klicken Sie auf jene Dachkante, welche Sie verändern wollen.
Die Dachkante wird nun rot hinterlegt.



Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2009 Professional

Nun ist die Kante des bestehenden Daches mit dem Cursor verbunden. Geben Sie jetzt die neuen Punkte im Uhrzeigersinn und fortlaufend ein. Falls Sie die Punkte nicht fortlaufend eingeben, wird das Dach nicht richtig dargestellt.



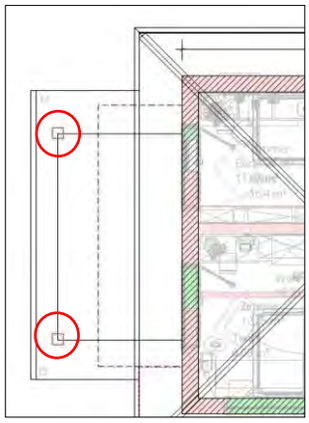
Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben und die Eingabe beenden möchten, drücken Sie die rechte Maustaste.

Dachpunkte löschen:

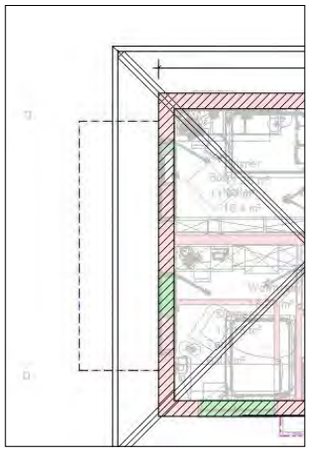
Um vorhandene Dachpunkte zu löschen, wählen Sie den Button „Dachpunkte löschen“.

Nachdem Sie den Button aktiviert haben, können Sie nun den nicht mehr gewünschten Punkt oder die Punkte anwählen. Diese werden mit einem roten Viereck markiert. Wenn Sie alle zu löschenden Punkte markiert haben, bestätigen Sie die Auswahl mit der rechten Maustaste.

Hier sehen Sie die Markierungen der nicht mehr erwünschten Punkte:

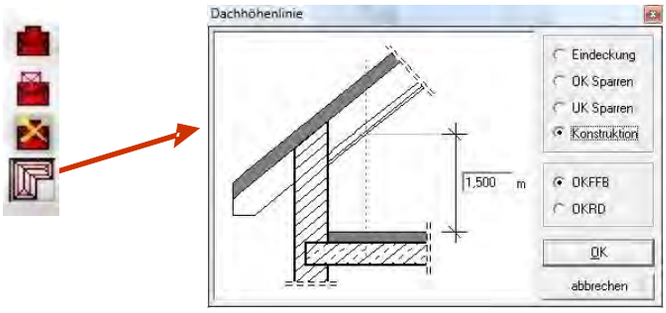


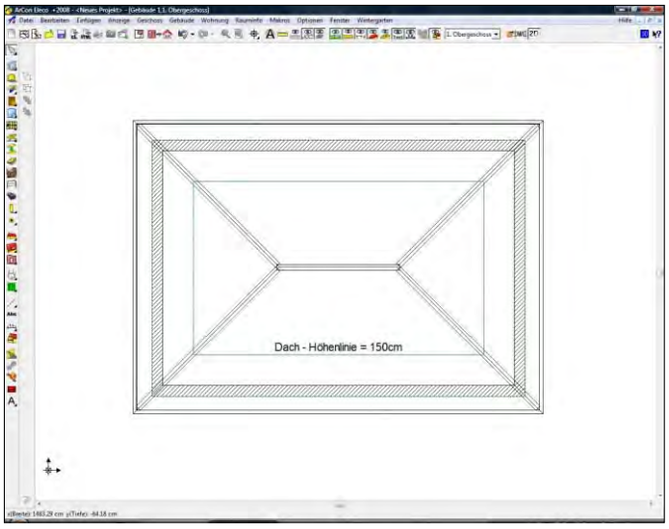
Nach Bestätigung der Eingabe mittels rechter Maustaste:



Dach- Höhenlinien einfügen:

Die Option „Dach - Höhenlinie einfügen“, bietet Ihnen die Möglichkeit, eine konstruktive Linie in den Dachraum einzufügen. Diese konstruktive Linie muss in der Eingabemaske definiert werden. Verwendung z.B. für die Ermittlung der Fläche, des tatsächlich nutzbaren Dachraumes.





Das verwendete Projekt wurde uns freundlicherweise von der Firma Rieder Bau GmbH & Co KG zur Verfügung gestellt. Wir bedanken uns dafür recht herzlich!

ArCon® Visuelle Architektur

Tipps & Tricks in ArCon

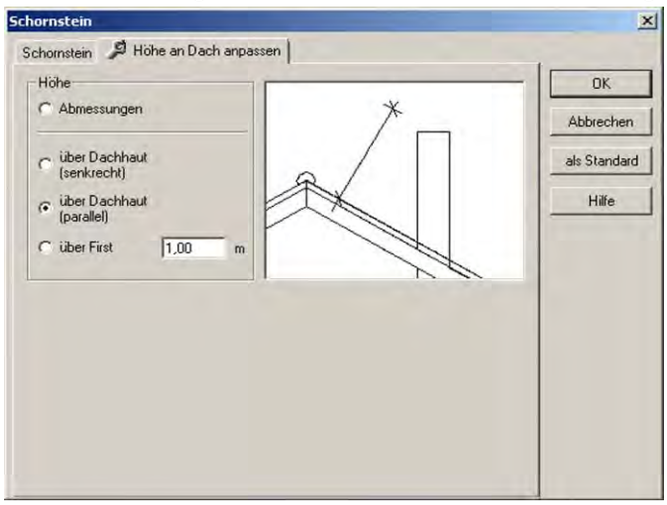
ArCon Eleco + 2009 Professional

Effektives Verwenden von Makros

Die Erfahrung zeigt, dass viele ArCon-User schon seit Jahren ArCon in Verwendung haben und dabei jeder seine eigene Vorgehensweise verwendet wie er Elemente konstruiert. Doch oft passiert es, dass neue Funktionen des Programms übersehen werden. Diese stellen jedoch eine wesentliche Vereinfachung dar. Daher wollen wir Ihnen nachfolgend einige nützliche Makros vorstellen, welche sich wirklich lohnen ausprobiert zu werden.

ArCon-Tool Schornstein:

Mit diesem Tool können Sie relativ einfach die Schornsteinhöhe über Dach anpassen. Wenn Sie dieses Tool starten, haben Sie in den Eigenschaften des Schornsteines einen eigenen Karteireiter für diese Einstellung.

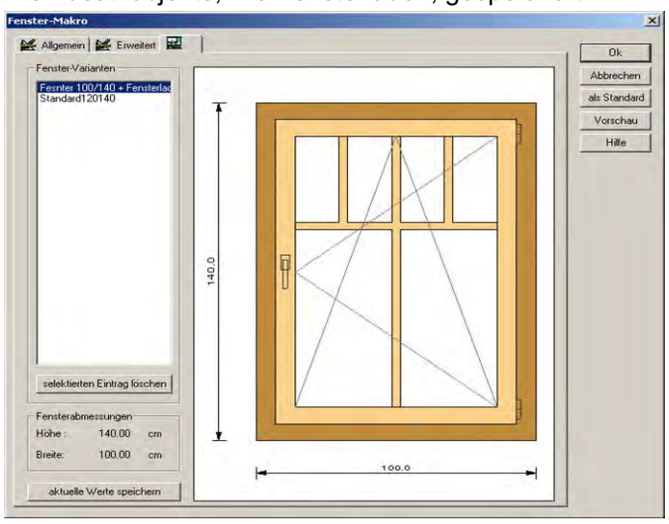


2D-Grafikeditor:

Zum Zeichnen von 2D-Grafikelementen. Sie können damit Linien, Polygone, gefüllte Objekte, Zeichen, Bitmaps und kleine dxf Dateien laden, die sich wie Linien bearbeiten lassen. Als Trick für die Ansichten empfehlen wir, weiß gefüllte Rechtecke zum Abdecken der Kellergeschoße in den Ansichten zu verwenden. Mit diesen gefüllten Rechtecken können auch Schnitte mit Schraffuren versehen werden.

Frei definierbare Türen & Fenster speichern:

Wenn dieses Tool gestartet ist, steht Ihnen in den Fenstereigenschaften ein Karteireiter für das Speichern eigener Fenster zur Verfügung. Fenster werden darin mit allen Eigenschaften, wie Größe, Textur oder Sprossen, sowie Zusatzobjekte, wie Fensterläden, gespeichert.

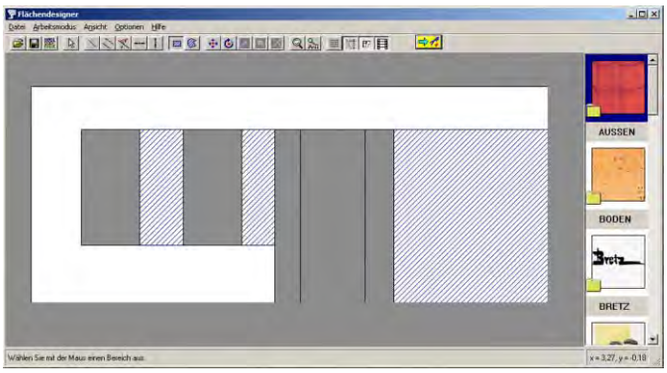


DWG-Export:

Qualitativ hochwertiger Export in eine AutoCAD-Datei. Sie haben hier die Wahl, welche Geschoße und Schnitte Sie ausgeben möchten. Die Ausgabe erfolgt in einem Viewer. Anschließend speichern Sie die Datei in einem beliebigen AutoCAD-Format.

Flächendesigner:

Der Flächendesigner macht die Gestaltung Ihrer Fassaden einfach!



Der Flächendesigner bietet Ihnen die Möglichkeit, Dekken-, Fußboden- und Wandflächen individuell zu gestalten. Sie wählen einfach die gewünschte Fläche aus und anschließend öffnet sich der Flächendesigner. Mit Hilfslinien und Rechteck sowie polygonalen Flächen sind Bereiche definierbar und diesen unterschiedlichen Texturen zuzuordnen.

ONLINE-PRÄSENTATION!!

Wir bieten Ihnen auch ONLINE - Internetpräsentationen an, welche sich aufgrund Ihrer Einfachheit immer größerer Beliebtheit erfreuen.

Lernen Sie unsere Programme kostenlos und bequem von zu Hause oder Ihrem Arbeitsplatz aus kennen.

Nutzen Sie diese neue Informationsmöglichkeit und vereinbaren Sie noch heute einen Termin mit uns! Tel: 0043/ (0)2622 / 89497

Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2009 Professional

Effektives Verwenden von Makros

Makromanager:

Im Makromanager bestimmen Sie, welche Makros Sie im Konstruktionsmodus und welche sie im Designmodus zur Verfügung haben möchten. Hier haben Sie auch die Wahlmöglichkeit, welche Makros immer automatisch gestartet werden sollen. Folgende Makros könnte man automatisch starten lassen:

- ArCon-Tool: Schornstein
- ArCon-Tool: Dach
- Frei konstruierbare Fenster und Türen abspeichern
- 2D-Grafikeditor
- DWG-Export
- Flächendesigner

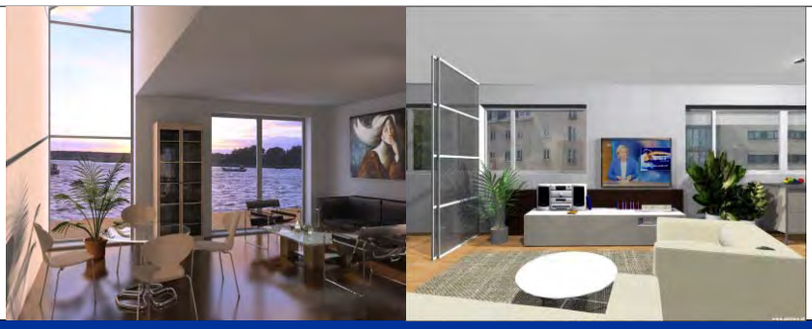
Betrachtungsstandpunkte setzen:

Mit diesem Tool können Sie sich in jeden beliebigen Raum „teleportieren“ (funktioniert im Designmodus). Somit fällt das mühsame Zoomen und Durchwandern, bis Sie in den gewünschten Raum gelangen, weg. Sie wählen einfach den Raum sowie die Aughöhe und klicken dann auf OK. Sie befinden sich nun in diesem Raum und wenn Sie anschließend auf Durchwandern klicken, können Sie sich darin sehr leicht bewegen.

Backuptool:

Damit können Sie alle Einstellungen, wie zum Beispiel Ihre Standards für Wände, Fenster, Dächer, usw. speichern. Bei einem Update oder einer Neuinstallation können Sie mit „Restore backup“ diese Einstellungen laden.

Tipp: Zusätzlich empfehlen wir, den Ordner „Standards“ im ArCon-Programmverzeichnis zu sichern. Hier befinden sich alle zusätzlichen Daten, wie eigene Fenstermakros oder Wandaufbauten.



ArCon Eleco + 2009 Professional

DI KRAUS & CO GmbH
Ihr Partner für Bausoftware
www.dikraus.at

A-2700 Wr. Neustadt
Telefon: 02622 / 89497
Fax: 02622 / 89496
E-Mail: office@dikraus.at

DI Kraus & CO GesmbH, W.A. Mozartgasse 29, 2700 Wr. Neustadt

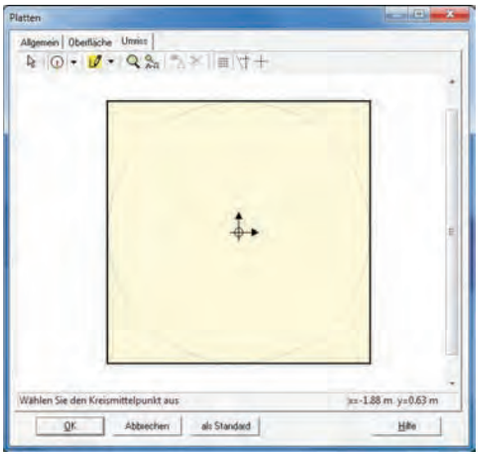
Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2009 Professional

Umrisseditor

Der Umrisseditor wird von ArCon bei folgenden Anwendungen verwendet:

- Platte
- Podest
- Modeller
- Wandkontur bearbeiten



Dieses leistungsstarke Tool offeriert Ihnen folgende Möglichkeiten:

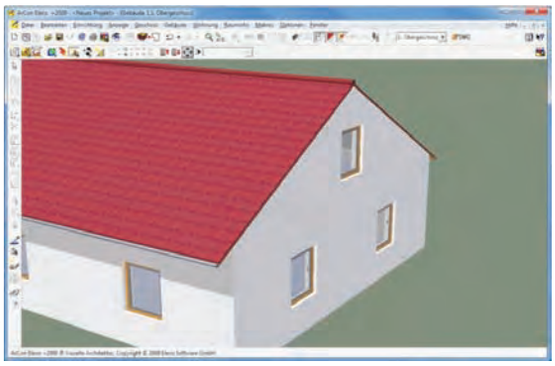
- Raster
- Hilfslinien
- Hilfselemente
- Fangfunktionen
- Pläne speichern / laden
- DXF / DWG laden
- Hintergrundbild

Im Umrisseditor können Sie für Ihren Bauteil (Wand, Platte, Podest…) beliebige Umrisse konstruieren. Die Vorgabe der Abmessungen erfolgt am Besten durch Hilfslinien. Bei rechteckigen Objekten können Sie auch einfach, per Rechtsklick auf den Raster, die Rastergröße auf die Abmessungen ihres Objektes ändern. Bei Verwendung der Hilfslinien empfiehlt es sich, eine horizontale und eine vertikale Hilfslinie einzutragen und, von diesen Beiden ausgehend, mit parallelen Hilfslinien die restlichen Abmessungen einzugeben. Bei der Funktion „parallele Hilfslinie“ werden Sie immer nach dem Abstand gefragt.

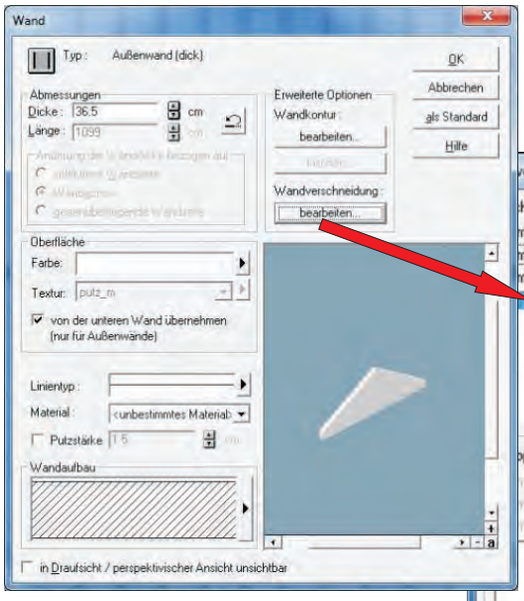
Im Umrisseditor sind auch Rundungen problemlos zu erstellen. Am Einfachsten ist es, die Rundung durch Hilfslinien oder Hilfselemente vorzugeben. Diese können Sie anschließend mit der Funktion „Objekt konstruieren“ nachzeichnen.

Nachfolgend ein kurzes Beispiel:

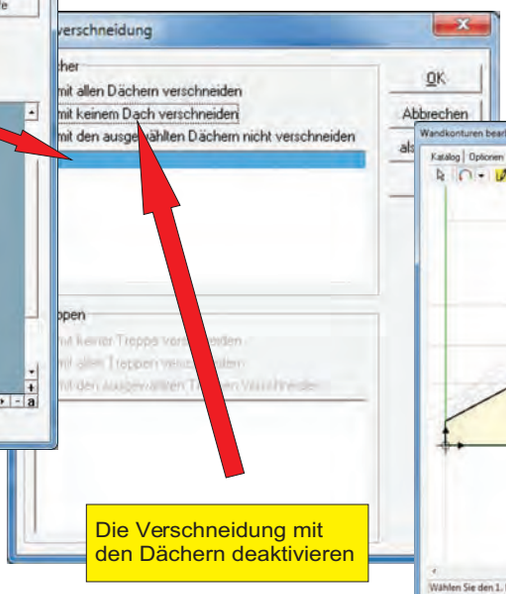
Vorgegeben ist eine Giebelmauer, welche jedoch über das Dach reicht und über einen geschwungenen Abschluss verfügen soll.



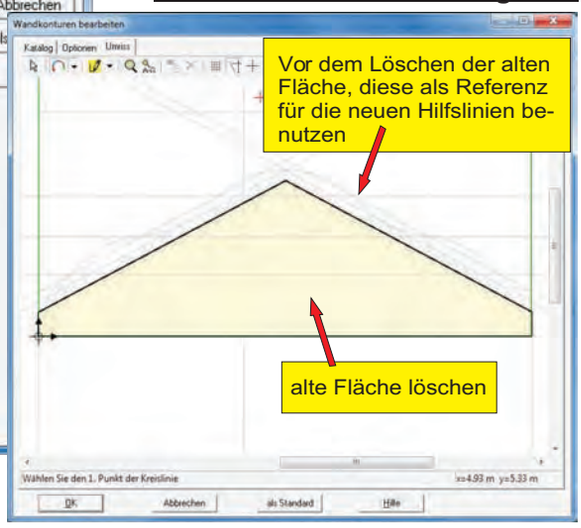
1. Eingabe der Giebelwand wie üblich



2. Verschneidung mit dem Dach unterdrücken



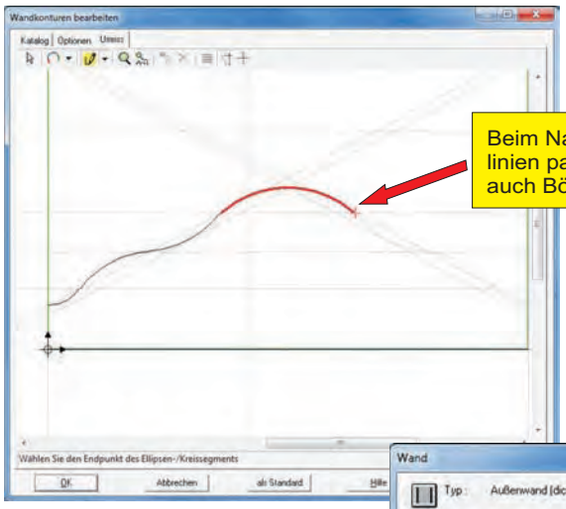
3. Wandkontur bearbeiten und Kontur mit Hilfslinien vorgeben



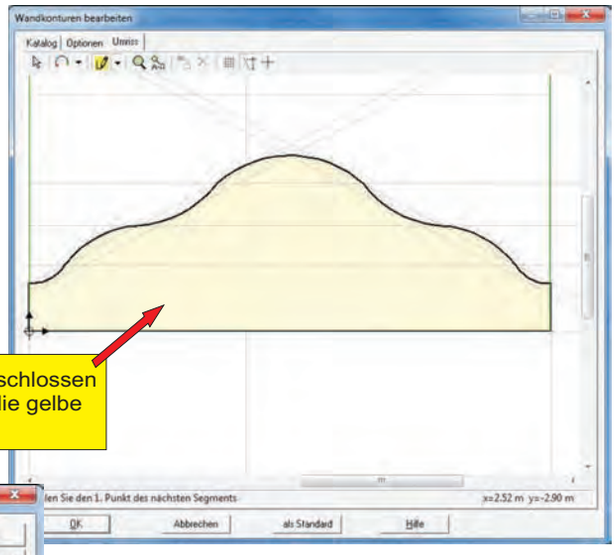
Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2009 Professional

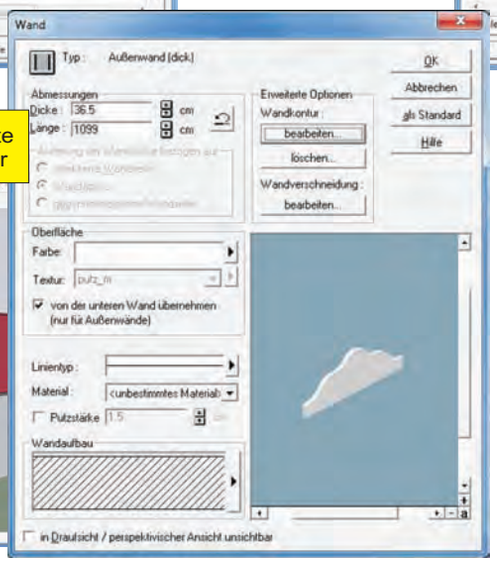
4. Wandkontur nun mit “Objekt konstruieren” erstellen



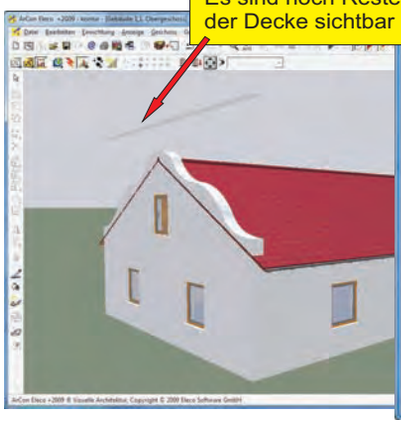
Beim Nachziehen der Hilfslinien passt sich die Kontur auch Bögen ab



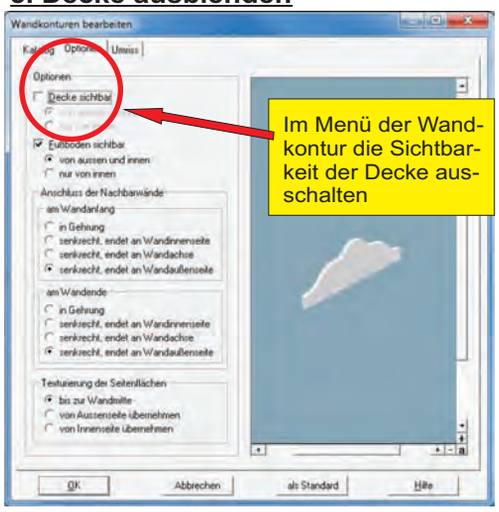
Wenn die Kontur geschlossen ist, wird dies durch die gelbe Füllung dargestellt



Es sind noch Reste der Decke sichtbar



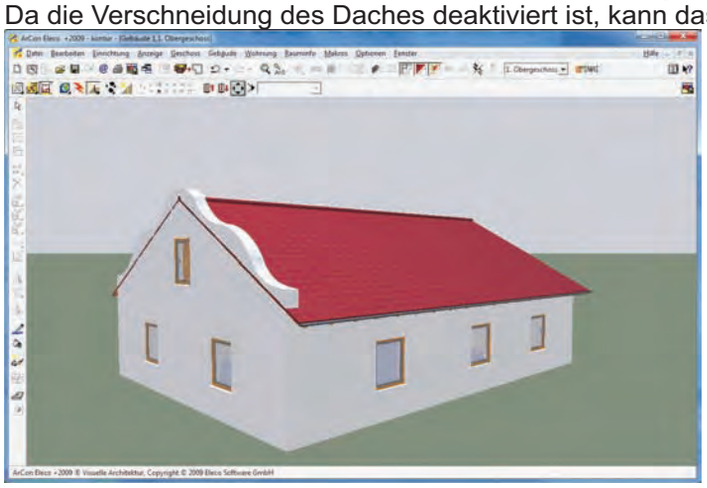
5. Decke ausblenden

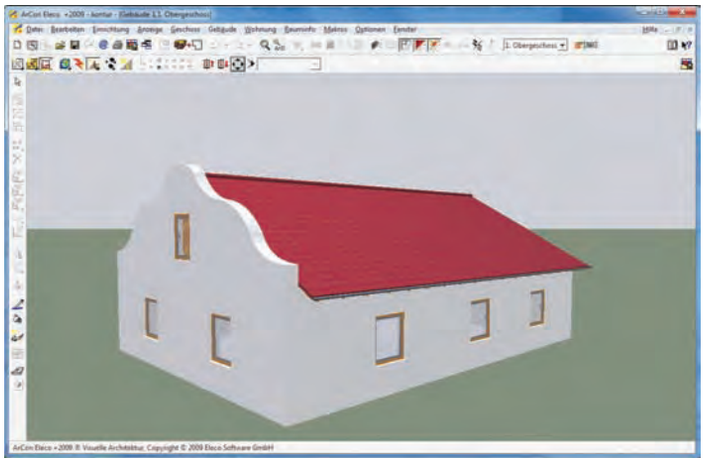


Im Menü der Wandkontur die Sichtbarkeit der Decke ausschalten

6. Dach zurücksetzen

Einfach im Grundriss das Dach markieren und die Eckpunkte verschieben.
Da die Verschneidung des Daches deaktiviert ist, kann das Dach die Wand an der Innenkante berühren.





ONLINE-PRÄSENTATION!!

Wir bieten Ihnen auch ONLINE - Internetpräsentationen an, welche sich aufgrund Ihrer Einfachheit immer größerer Beliebtheit erfreuen. Lernen Sie unsere Programme kostenlos und bequem von zu Hause oder Ihrem Arbeitsplatz aus kennen.

Nutzen Sie diese neue Informationsmöglichkeit und vereinbaren Sie noch heute einen Termin mit uns!

Tel: 0043/ (0)2622 / 89497

DI Kraus & CO GesmbH, W.A. Mozartgasse 29, 2700 Wr. Neustadt

Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2010 Professional

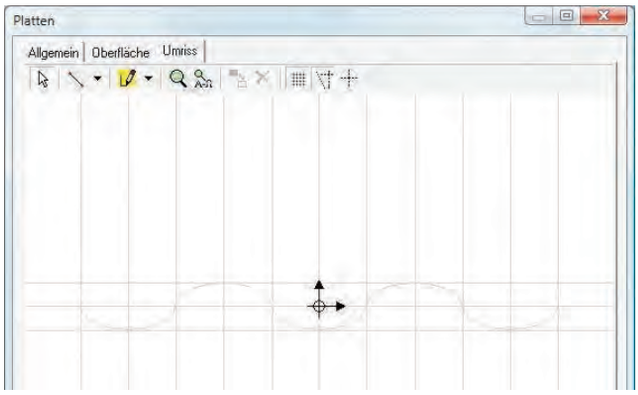
Erstellen eigener Objekte

Sie sind mit den vorhandenen Objekten nicht zufrieden? Dann gestalten Sie doch Ihre Eigenen!
Einfache 2-dimensionale Formen können Sie mit Plattenfunktion, 3-dimensionale Objekte mit der Modellierfunktion erzeugen. Diese müssen Sie nur gruppieren und als ArCon-Objekt speichern.

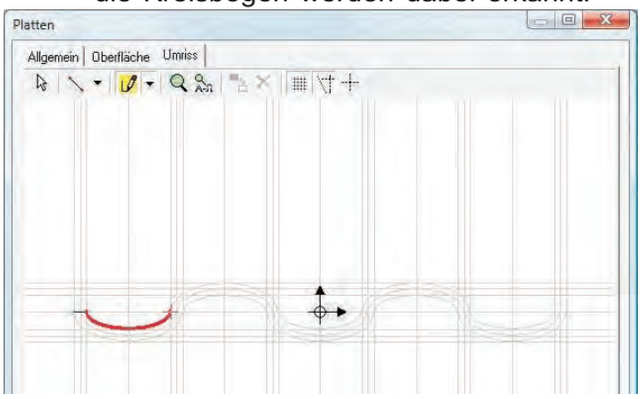
Als Beispiel gestalten wir einen eigenen Vorhang:

Im Designmodus konstruieren Sie eine Platte, die den Grundriss des Vorhanges darstellt und im Umrisseditor geben Sie die gewünschte Form ein. *Vorgabe:* Der Vorhang soll leicht gewellt hängen!

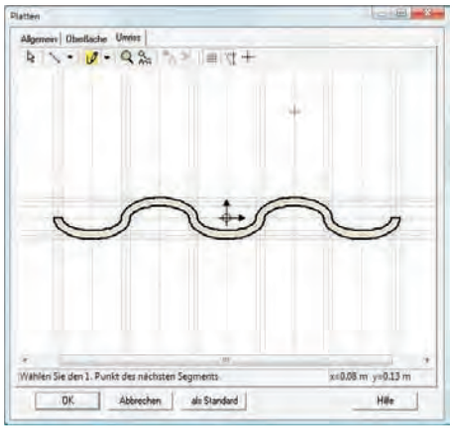
Zuerst erzeugen Sie die Grundform über Hilfslinien

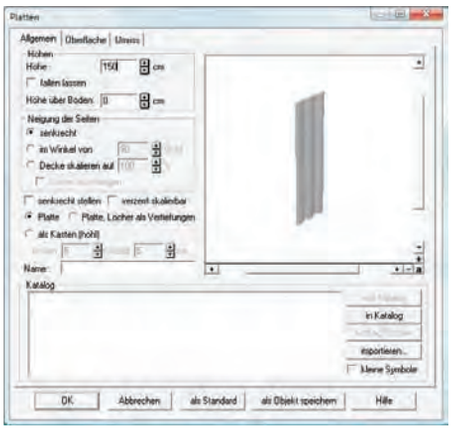


Danach ziehen Sie die Hilfslinien nach, die Kreisbogen werden dabei erkannt.



Wenn der Umriss einmal komplett nachgezogen wurde, erscheint das Objekt in gelb.

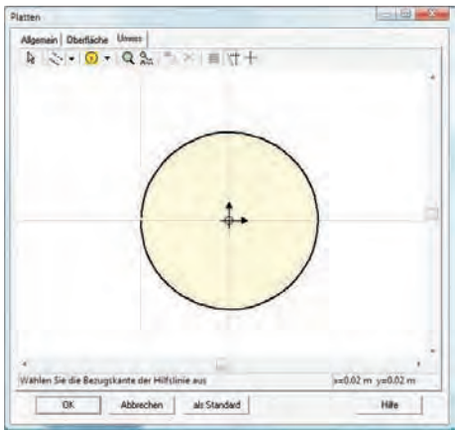


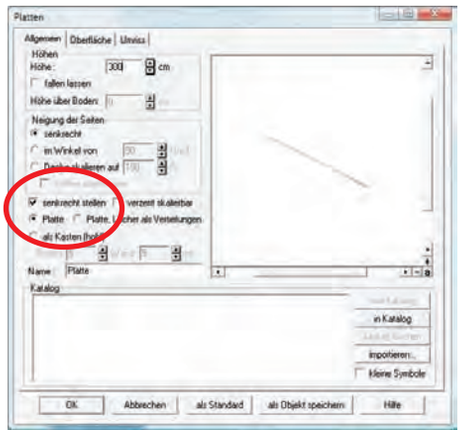


Jetzt müssen Sie nur noch die Höhe eingeben und der Vorhang ist fertig.

Die fehlende Vorhangstange erzeugen Sie auf dieselbe Weise.

Für eine runde Stange erzeugen Sie einen Kreis mit entsprechendem Durchmesser.





Die Höhe gibt die Länge der Stange an. Wichtig ist, den Punkt „senkrecht stellen“ anzuhaken.
Die Vorhangstange wird um 90° gedreht und ist nun fertig.

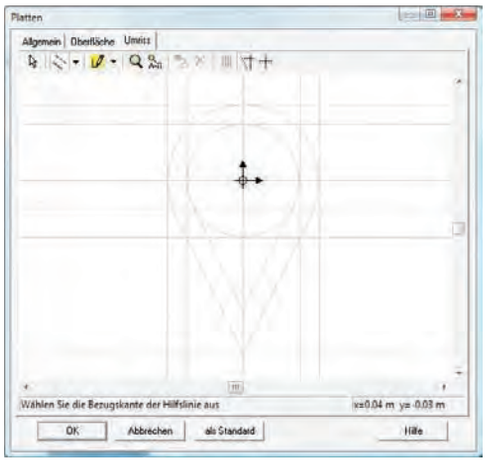
Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2010 Professional

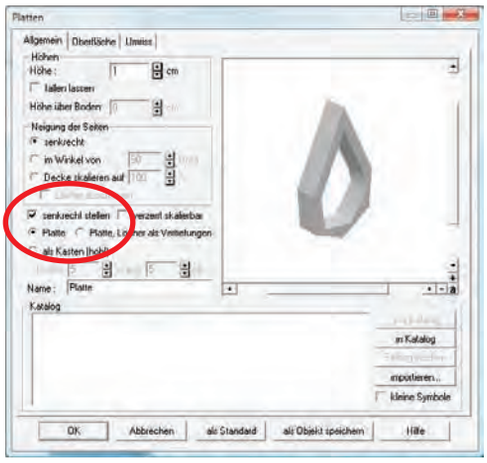
Erstellen eigener Objekte

Um das Ganze zu vervollkommnen, sollten Sie auch noch Vorhangschlaufen erzeugen.
Dafür verwenden Sie wieder den Platteneditor.

Grundlage ist der Durchmesser der Stange. Um diesen konstruieren Sie nun eine Schlaufe.



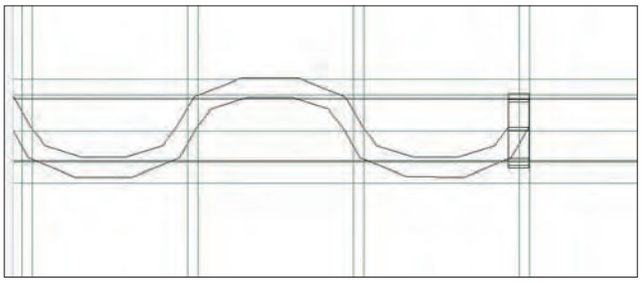
Stellen Sie erneut “senkrecht” ein und geben eine Höhe (Schlaufendicke) an.



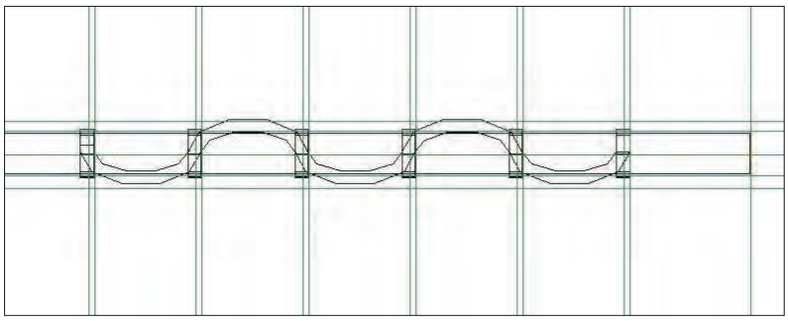
Anschließend setzen Sie die Schlaufe und drehen diese in die richtige Position.

Die Höhen der Schlaufen sind eingegeben, die exakte horizontale Ausrichtung erfolgt nun im Konstruktionsmodus.

Dazu ziehen Sie einen Raster, in welchem die einzelnen Objekte korrekt ausgerichtet werden können. Hier kopieren Sie auch die Schlaufe.



Fertig sieht das wie folgt aus:



Im Designmodus gruppieren Sie den Vorhang ohne Stange, und kopieren ihn auf die andere Seite. Der Vorhangstange weisen Sie nun eine andere Farbe zu.

Anschließend markieren Sie die beiden Vorhangteile sowie die Stange und wählen unter dem Menü *Einrichtung* „ArCon-Objekt speichern“ aus. Der Name der Gruppe und des Objektes ist frei wählbar. Wichtig ist hier nur, dass Sie neben „gleiche Texturen zusammenfassen“ einen Haken setzen!

Nun speichern Sie das Objekt ab. Falls Sie diesen Vorhang auch als Zusatzobjekt bei den Fenstern nutzen wollen, speichern Sie ihn bitte auch unter
C:\Program Files\Eleco\ArCon Eleco +2009\Programm\Standard\Objekte (Standardpfad) ab.

Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2010 Professional

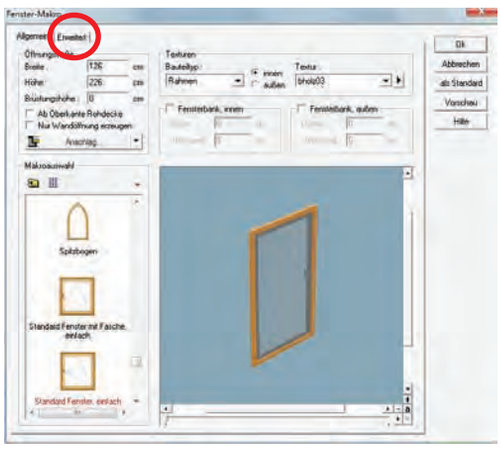
Zusatzobjekte bei Fenstern anfügen

Beim Einrichten ihres Gebäudes haben Sie die Möglichkeit, nicht nur Möbel zu setzen, sondern auch Vorhänge,Jalousien usw. Anstatt bei jedem Fenster extra nachträglich die gewünschten Elemente zu positionieren, können Sie diese gleich mit dem Fenster mitsetzen. Dafür müssen Sie das Fenster-Makro verwenden.

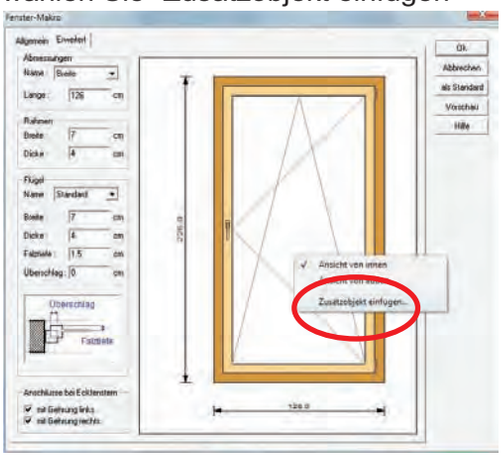
Wenn Sie das Fenster-Makro geöffnet haben und Ihren Fenstertyp und die Fenstergröße ausgewählt haben, wechseln Sie auf die Registerkarte *„Erweitert“* und klicken dort mit der rechten Maustaste in das Bild. Unter *„Zusatzobjekte einfügen“* wählen Sie nun das Element aus.

Nachfolgend ein kurzes Beispiel:
Bei diesen beiden bodentiefen Fenstern sollen Vorhänge versetzt werden.

1. Fenster-Eigenschaftsmenü aufrufen:
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Fenstermakro Icon und gehen auf die Registerkarte “Erweitert”

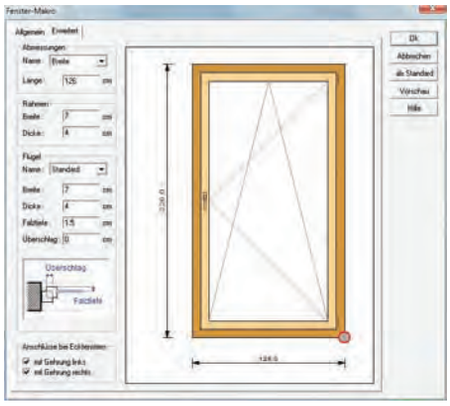


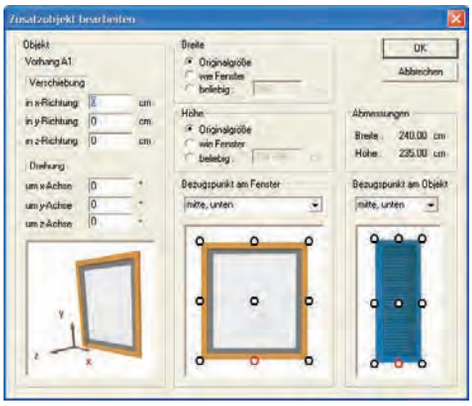
2. Mittels Rechtsklick auf das Fenster wählen Sie “Zusatzobjekt einfügen”



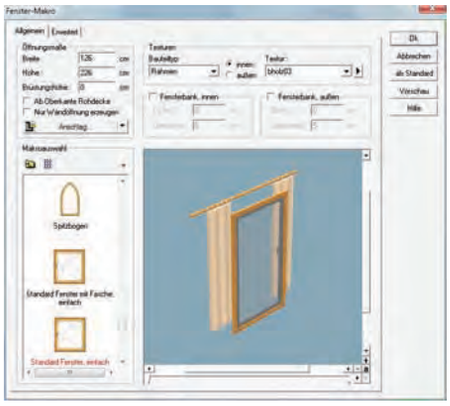
3. Auswählen und markieren des gewünschten Objektes

4. Positionierung des Objektes





5. Vorschau unter “Allgemein”

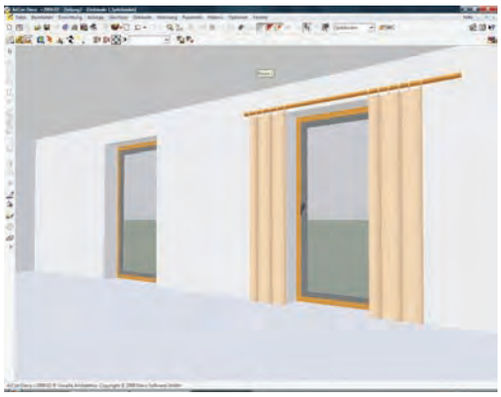


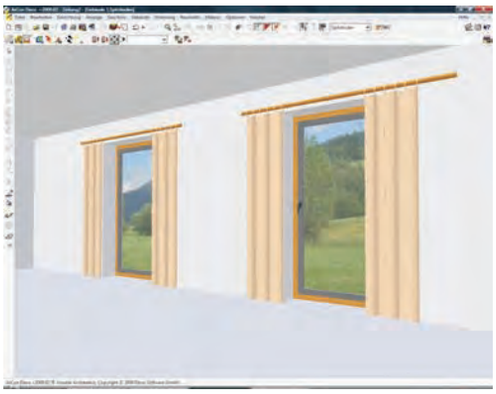
Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2010 Professional

Zusatzobjekte bei Fenstern anfügen

6. Ergebnis





Es wurden noch zusätzlich ein zweiter Vorhang und ein Hintergrundbild eingefügt.

Die beiden Vorhangobjekte haben wir für Sie als kostenlosen Download auf unserer Internetseite

www.arcon-cad.at

im Downloadbereich zur Verfügung gestellt! In unregelmäßigen Abständen werden hier immer wieder Objekte bereitgestellt!

Nutzen Sie den Besuch auf unserer Internetplattform und informieren Sie sich über die Vorzüge unserer gesamten Produktpalette!

Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2010 Professional

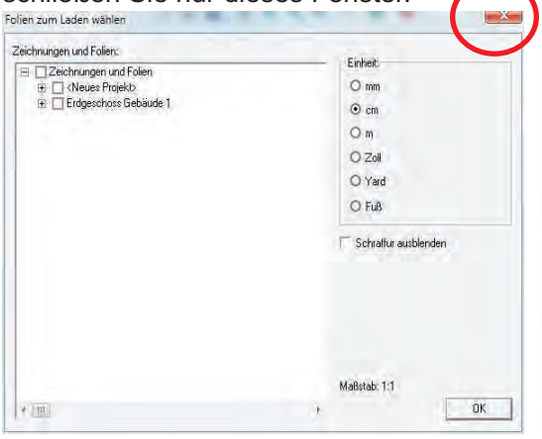
Importieren von dwg-Dateien als Folie

Sie wollen eine dwg-Datei als Folie einfügen und erhalten die folgende Fehlermeldung?

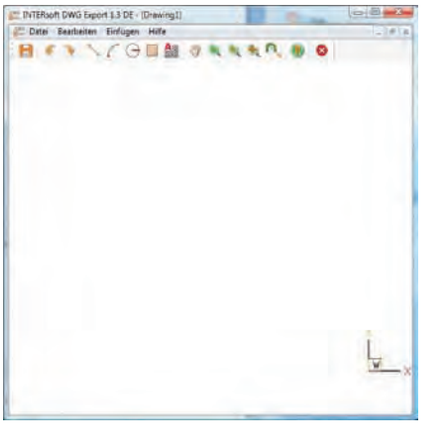
Um dies zu beheben, führen Sie bitte folgenden Vorgang durch:

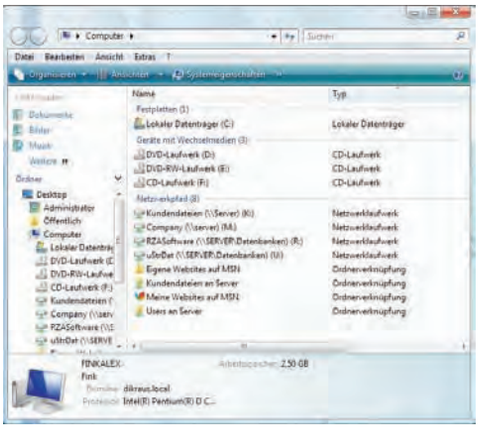
1. Starten Sie in ArCon den dwg-Export.

2. Wählen Sie KEINE Folien aus, schließen Sie nur dieses Fenster.

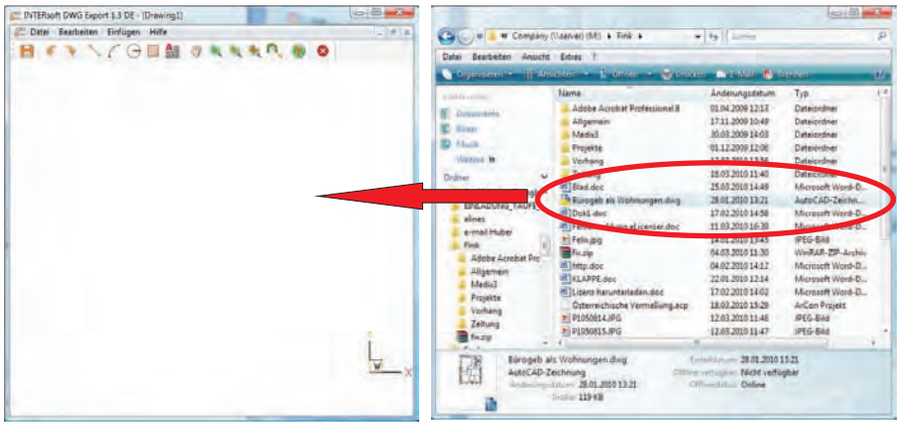


3. Verkleinern Sie das Fenster und öffnen den Windows-Explorer daneben. Es sollte auf Ihrem Bildschirm nun in etwa so aussehen:

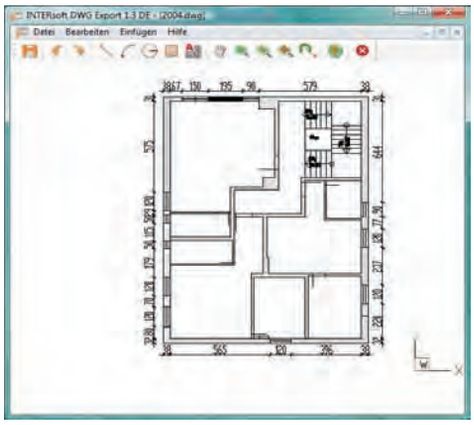




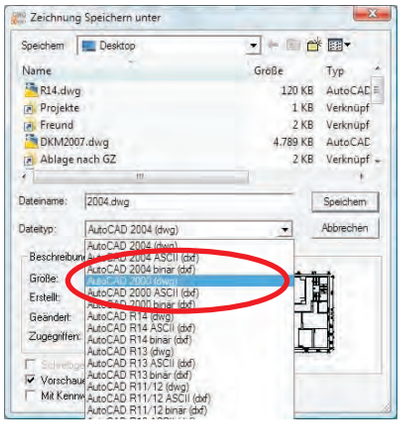
4. Suchen Sie nun die dwg-Datei im Explorer und ziehen Sie diese dann per Drag & Drop in das linke Fenster.



5. Sie sehen die geöffnete Datei im linken Fenster



6. Die Datei muss nur mehr abgespeichert werden und kann in ArCon als Folie importiert werden.



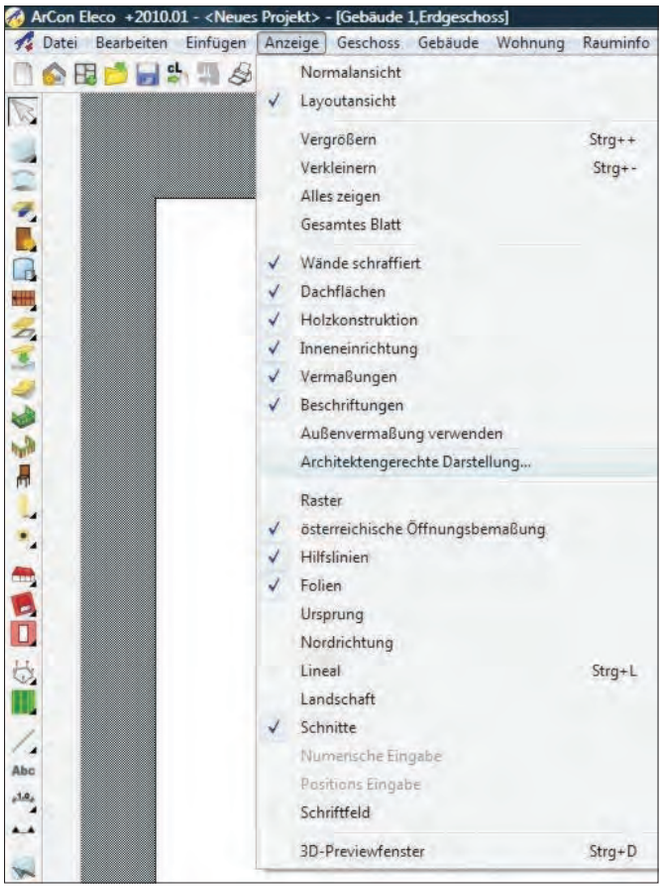
WICHTIG:
Speichern Sie die Datei als AutoCAD 2000-Version oder älter ab!

Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2010 Professional

Architektengerechte Darstellung

Damit stellen Sie Ihr Projekt in einer für Architekten und Planer typischen Form dar.



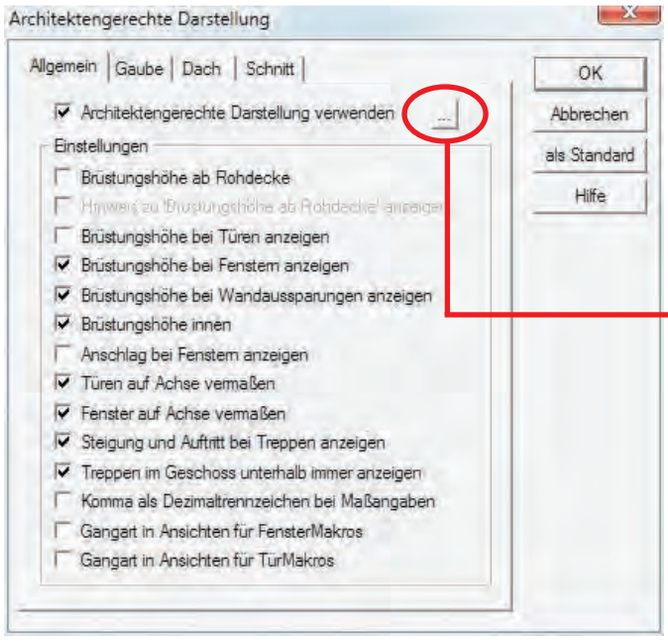
Sie können diese Option unter *„Ansicht → Architektengerechte Darstellung“* aktivieren, indem Sie, im sich öffnenden Fenster, einen Haken bei *„Architektengerechte- Darstellung verwenden“* setzen.

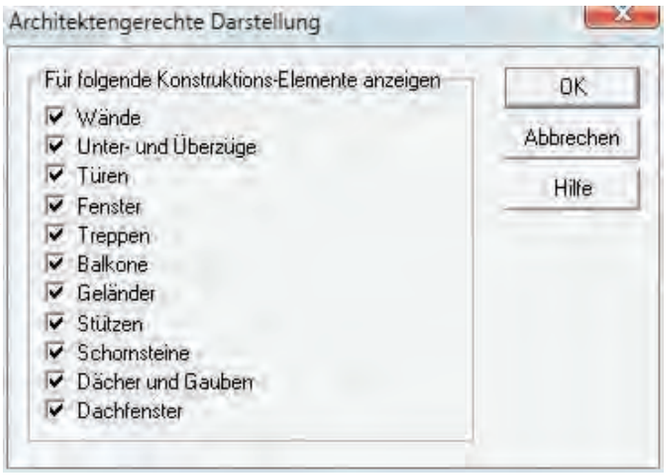
Oder Sie drücken in der waagrechten Symbolleiste auf das Symbol A und gelangen mit Rechtsklick der Maus ebenfalls zum Einstellungsfenster.

<u>Dieses enthält die folgenden Teile:</u>
Allgemein, Gaube, Dach und Schnitt.

Auf der Registerkarte „Allgemein“ können Sie nicht nur festlegen, ob Sie die architektengerechte Darstellung verwenden wollen, sondern auch weitere alternative Darstellungen für den Konstruktionsmodus ein- oder ausschalten bzw. festlegen für welche Konstruktionselemente diese gelten soll.

Die Konstruktionselemente wählen Sie dadurch aus, indem Sie auf die Schaltfläche neben *„Architektengerechte Darstellung verwenden“* klicken.



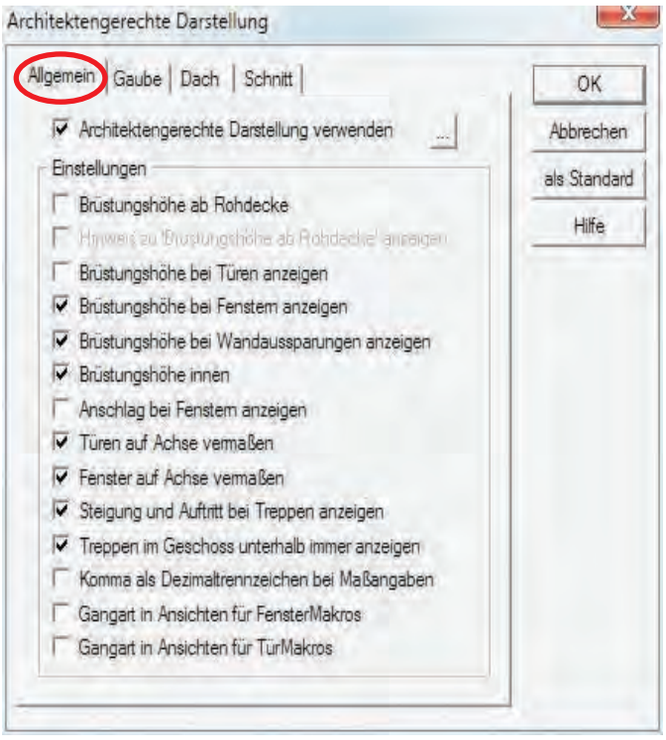


Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2010 Professional

Architektengerechte Darstellung

Registerkarte “ALLGEMEIN”



Brüstungshöhe ab Rohdecke:
Hier stellen Sie ein, ob Sie die Brüstungshöhe ab Rohdekke oder ab Fußbodenoberkante messen wollen. Dies hat jedoch keine Einwirkungen auf die Eingabe von Brüstungshöhen bei Fenstern und Türen.

Hinweis zu “Brüstungshöhe ab Rohdecke” anzeigen:
Diese Option ist nur wählbar, wenn Sie auch „*Brüstungshöhe ab Rohdecke*“ markiert haben. Sie haben die Möglichkeit, einen frei veränderbaren Text als Erläuterung hinzuzufügen.

Brüstungshöhe bei Türen, Fenstern und Wandaussparungen anzeigen:
Wenn Sie diese Optionen markieren, können Sie festlegen, ob Sie die Brüstungshöhen gemeinsam mit der jeweiligen Darstellung einblenden wollen. Diese Einstellungen lassen sich für Türen, Fenster und Wandaussparungen getrennt treffen.

Brüstungshöhe innen:
Diese Option ist nur auswählbar, wenn Sie „*Brüstungshöhe bei Türen anzeigen*“ und/oder „*Brüstungshöhe bei Fenstern anzeigen*“ markiert haben. Sie entscheiden nun, ob die Brüstungshöhe innen oder außen angezeigt werden soll.

Anschlag bei Fenstern anzeigen:
Legen Sie fest, ob der Anschlag und die Öffnungsrichtung für Fenster eingeblendet werden sollen. Dies ist die einzige Option auf der Registerkarte „*Allgemein*“, die sich nur bei architektengerechter Darstellung verwenden lässt.

Türen/Fenster auf Achse vermaßen:
Die Achsvermaßung wird hier eingeschalten.

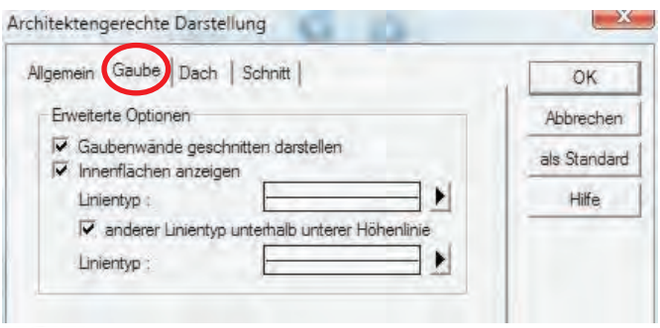
Steigung und Auftritt bei Treppen anzeigen:
Hier stellen Sie ein, ob die Steigung und der Auftritt von Treppen angezeigt werden.

Treppen im Geschoß unterhalb immer anzeigen:
Mit dieser Option können Sie festlegen, ob Sie im aktuellen Geschoß die Treppe aus dem Geschoß unterhalb auch anzeigen wollen. Dies ist besonders bei Dachgeschoßen nützlich.

Komma als Dezimaltrennzeichen bei Maßangaben:
Diese Option regelt die Darstellung des Kommazeichens.

Gangart in Ansichten für FensterMakros/ TürMakros:
Diese Option gilt nur für Fenster und Türen, die mit dem Fenster- und Türdesigner erstellt wurden. In Ansichten und Schnitten wird die Öffnungsart und -richtung dargestellt.

Registerkarte “GAUBE”



Diese ist nur bei architektengerechter Darstellung verwendbar.
Bei aktiver Option „*Gaubenwände geschnitten darstellen*“ werden die Gaubenwände an der unteren Höhenlinie, also standardmäßig bei 1m, geschnitten.

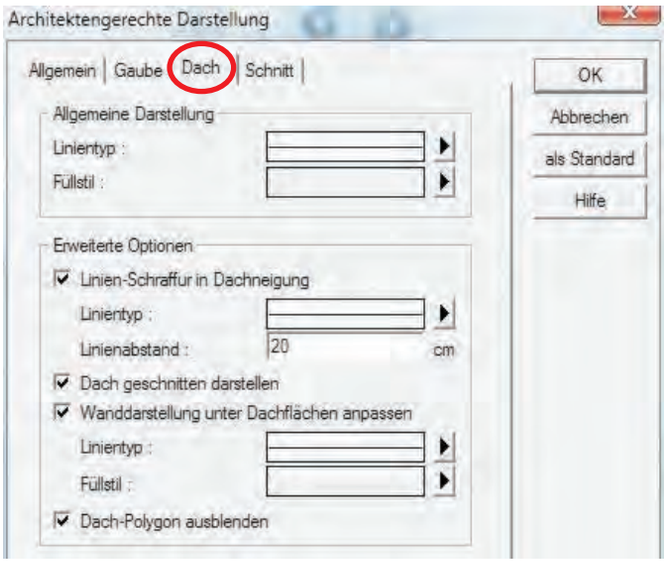
Mit „*Innenflächen anzeigen*“ können die Innenflächen der Gauben dargestellt werden. Diese sind getrennt für die Bereiche oberhalb und unterhalb der unteren Höhenlinie einstellbar. Verändert wird die Strichstärke über einen Klick auf den Pfeil neben den Linientypen.

Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2010 Professional

Architektengerechte Darstellung

Registerkarte "DACH"



Auch diese ist nur bei architektengerechter Darstellung verwendbar. Unter „*Allgemeine Darstellung*" wählen Sie Linientyp und Füllstil für die Dachkontur und die Dachflächen aus.

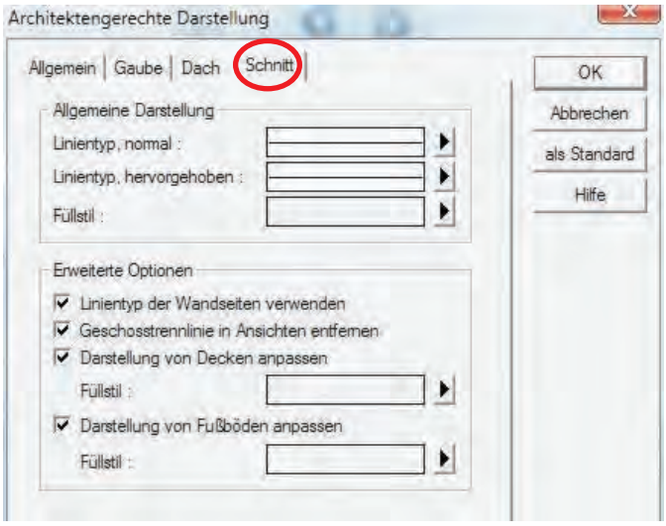
Bei „*Erweiterte Optionen*" können Sie eine „*Linien-Schraffur in Dachneigung*" festlegen. Einstellbar sind Linientyp und Linienabstand.

Wenn Sie „*Dach geschnitten darstellen*" auswählen, wird das Dach an der unteren Höhenlinie (also bei 1m) geschnitten und die Dachfläche oberhalb im Grundriss nicht dargestellt.

„*Wanddarstellung unter Dachflächen anpassen*" regelt die Darstellung von Wänden und Teilen von Wänden, die unter der Dachfläche liegen. Sie können hier den Linientyp und den Füllstil einstellen.

Im Grundriss wird die äußere Dachkontur durch ein grünes Polygon dargestellt. Wenn Sie dieses ausblenden wollen, verwenden Sie dazu die Option „*Dach-Polygon ausblenden*".

Registerkarte "SCHNITT"



Auch diese ist nur bei architektengerechter Darstellung verwendbar.

Unter „*Allgemeine Darstellung*" können Sie den Linientyp normal und hervorgehoben sowie den Füllstil auswählen. „*Linientyp, hervorgehoben*" steht hierbei für geschnittene Bauteile.

Es ist wichtig darauf zu achten, dass Ihre Einstellungen, von der unter „*Erweiterte Optionen*" getroffenen Auswahl, überlagert wird, da die erweiterten Optionen eine höhere Priorität haben.

Mit „*Linientyp der Wandseite verwenden*" übernehmen Sie den von Ihnen bei den Wandoptionen ausgewählten Linientyp.

Bei Ansichten zeichnet ArCon Geschoßtrennlinien ein. Um diese auszublenden, wählen Sie die Option „*Geschoßtrennlinie in Ansichten entfernen*".

Weiters haben Sie die Möglichkeit, Decken und Fußböden eine Schraffur zuzuweisen. Dies können Sie mittels „*Darstellung von Decken/Fußböden anpassen*" auswählen und den Füllstil einstellen.

Abgesehen von diesen Optionen verändert die „*architektengerechte Darstellung*" noch folgende Elemente:

- Wände werden entsprechend der Einstellungen bei den Wandoptionen unter Wandaufbau und Linientyp dargestellt.
- Bei Fenstern und Türen wird anstelle des Fensterflügels/Türblattes die von Ihnen unter Fenster- bzw. Türoptionen gewählte 2D-Ersatzdarstellung angezeigt.
- Treppen werden so eingezeichnet, wie Sie es in den Treppenoptionen ausgewählt haben.
- Bei Dächern werden die Holzkonstruktion und Details (z.B.: Firststeine, Dachrinne) ausgeblendet sowie nur die einzelnen Dachkanten als Linien dargestellt.
  Weiters werden die 1m- und 2m-Höhenlinien gestrichelt dargestellt.
  Zusätzlich wird bei Geschoßen innerhalb des Daches die Nulllinie eingezeichnet. Sie gibt die Grundfläche des Geschoßes an.

Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2010 Professional

Fenster über zwei Geschoße

Sie wollen ein Fenster zeichnen, aber es wird von den Wänden des Geschoßes oberhalb abgeschnitten?
Dies passiert z.B. oft bei Stiegenhäusern.

ArCon erkennt hier, dass das Fenster bis in das nächste Geschoß ragt, es wird jedoch von der Wand des oberen Geschoßes überdeckt. Um diese Darstellung zu korrigieren, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

Setzen Sie im oberen Geschoß an derselben Stelle ein Fenster (Fenstermakro) mit der gleichen Breite.
Die Höhe des Fensters ermitteln Sie mit der folgenden Formel:

Brüstungshöhe unteres Fenster + Höhe unteres Fenster - Raumhöhe =

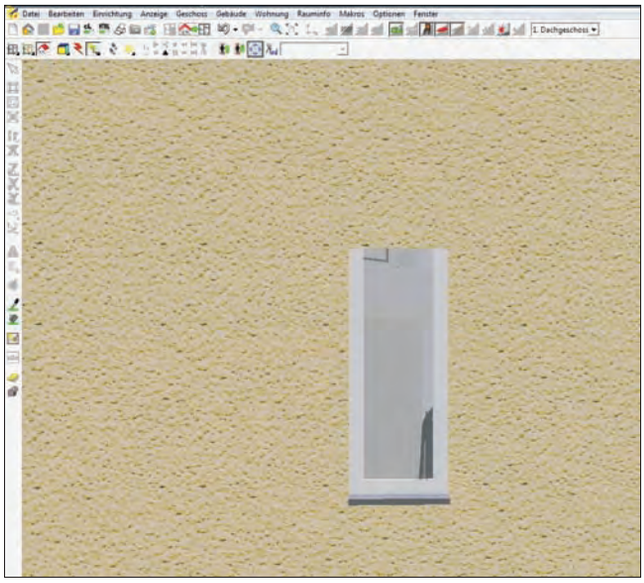
Höhe oberes Fenster

Die Brüstungshöhe ist der Deckenaufbau, nur negativ eingetragen.

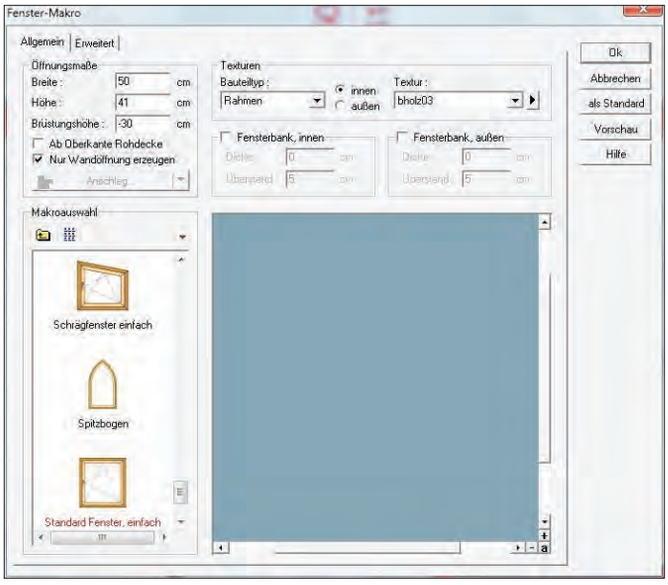
Wichtig ist, dass Sie einen Haken bei „*nur Wandöffnung erzeugen*“ setzen und die Fensterbank nicht angehakt ist. Wenn Sie jetzt in die Visualisierung wechseln kann es sein, dass nun zwar das Fenster komplett sichtbar, jedoch von einem Streifen durchzogen ist.

Um diesen zu entfernen, müssen Sie im Raum dahinter im unteren Geschoß „*nach oben offen*“ und im oberen Geschoß „*nach unten offen*“ einstellen. Nun wird das Fenster korrekt dargestellt.

Beispiel:
Dieses Fenster wird vom Dachgeschoß abgeschnitten.



Im Dachgeschoß wird nun ein Fenster mit folgenden Einstellungen gesetzt:.



Die Breite ergibt sich aus dem Fenster im Erdgeschoß. Die Höhe wurde anhand der zuvor erwähnten Formel ermittelt und die Brüstungshöhe entspricht dem Deckenaufbau mit negativem Vorzeichen.

ONLINE-PRÄSENTATION!!

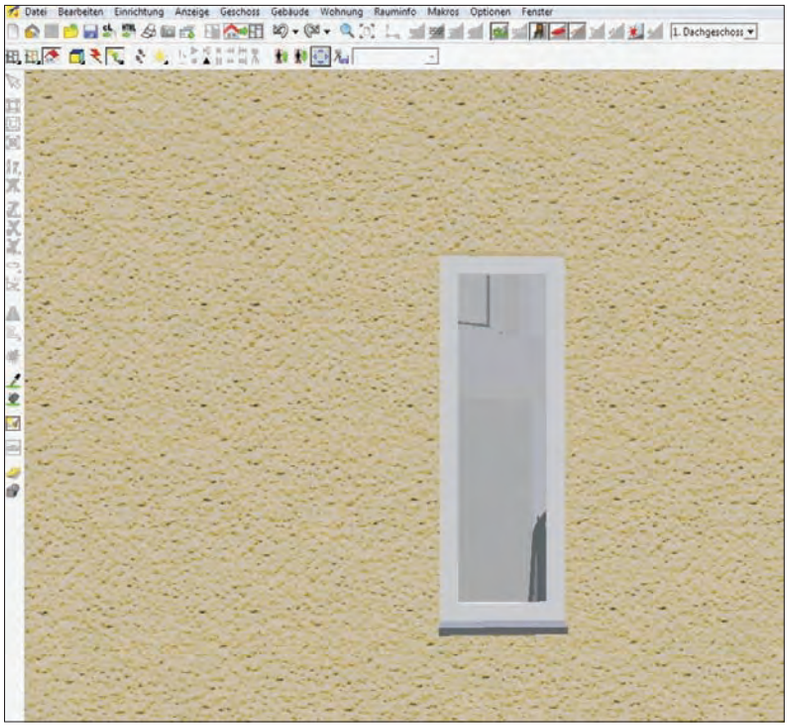
Wir bieten Ihnen auch ONLINE - Internetpräsentationen an, welche sich aufgrund Ihrer Einfachheit immer größerer Beliebtheit erfreuen. Lernen Sie unsere Programme kostenlos und bequem von zu Hause oder Ihrem Arbeitsplatz aus kennen.

Nutzen Sie diese neue Informationsmöglichkeit und vereinbaren Sie noch heute einen Termin mit uns!

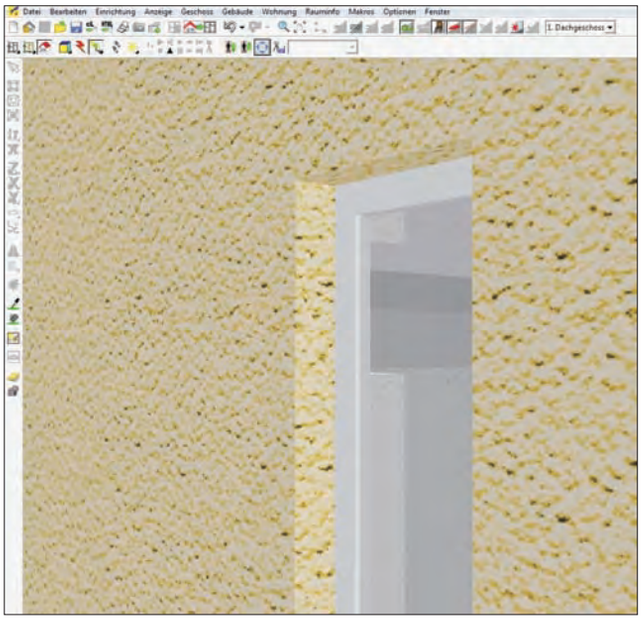
Tel: 0043/ (0)2622 / 89497

Fenster über zwei Geschoße

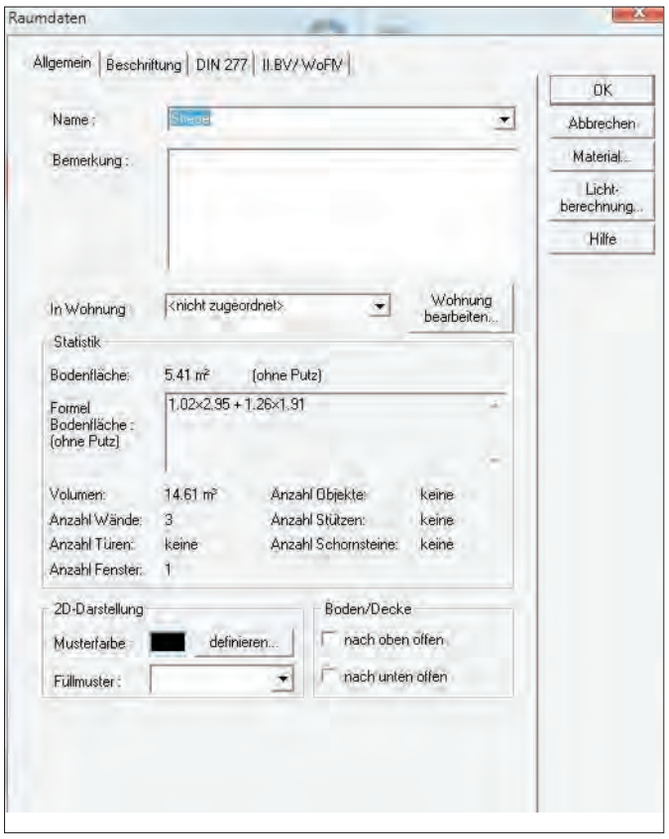
Bei *„nur Wandöffnung erzeugen“* wurde ein Haken gesetzt und jener bei *„Fensterbank innen”* und *„Fensterbank außen“*“ entfernt. Wenn nun die Wandöffnung genau über das Bestehende gesetzt wird, ist das Fenster in der Ansicht komplett zu sehen.



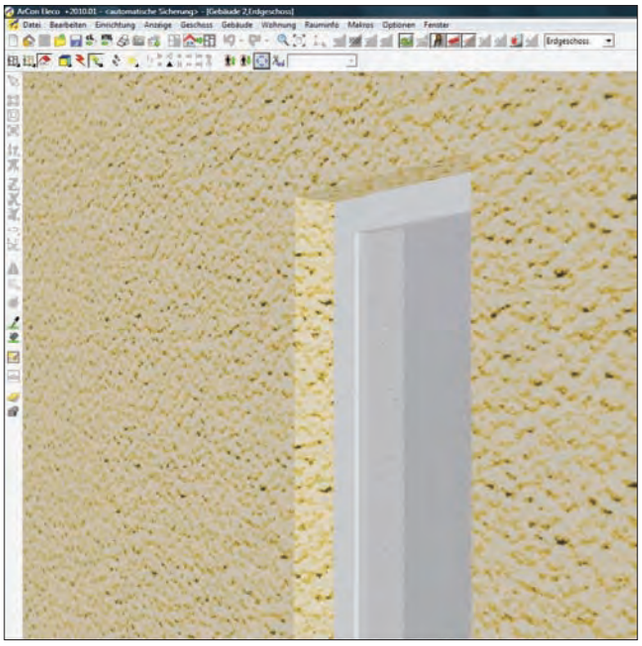
Hier tritt zwar kein Streifen im Fenster auf, jedoch wird bei näherer Betrachtung ein Fehler in der Darstellung des Deckenanschlusses sichtbar.



Dieser wird auch behoben, indem man in den Räumen dahinter *„nach oben offen“* bzw. *„nach unten offen“* einstellt. Klicken Sie dazu doppelt auf den Raum, damit Sie die Eigenschaften umstellen können.



Setzen Sie eine eventuelle Decke in diesen Raum mit dem Befehl *“Deckenplatte einsetzen”*. Nun wird das Fenster korrekt dargestellt!

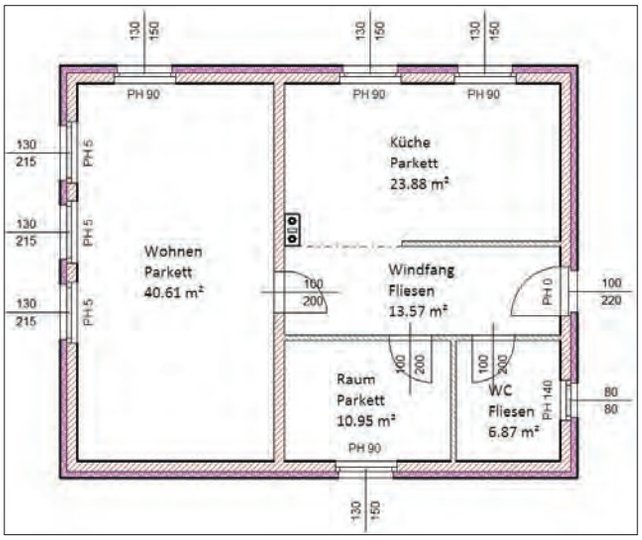


Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2010 Professional

Eigenschaften übertragen

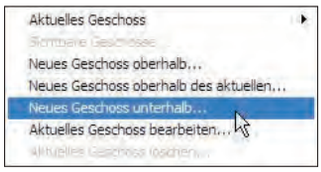
In ArCon® Eleco müssen Sie nicht mühsam für jeden Bauteil dessen Eigenschaften definieren, Sie können problemlos die Eigenschaften eines einzelnen Bauteiles auf alle anderen übertragen. Nehmen wir als Beispiel den Aufbau einer Wand. Wird dieser über das Eigenschaftsfenster der Wand adaptiert, können diese Änderungen auf andere ausgewählte Wände übertragen werden - dies spart Ihnen natürlich enorm an Zeit!

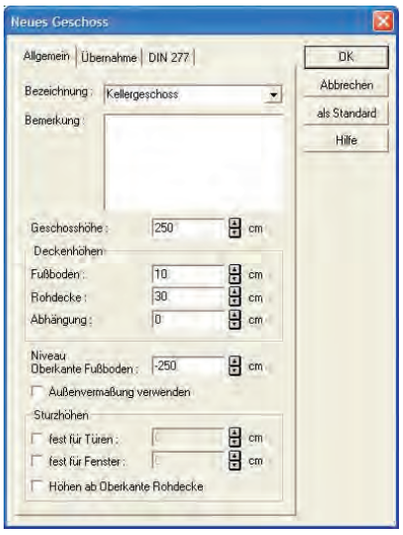


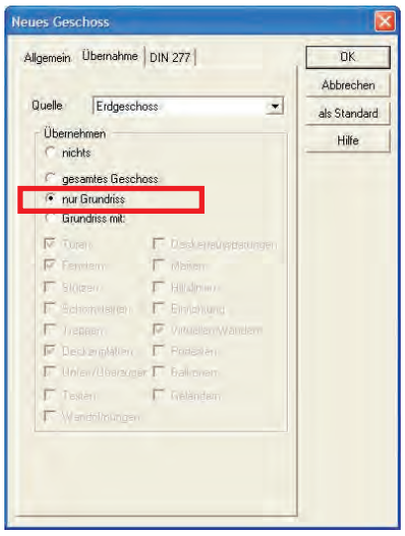
1. Eigenschaften übertragen: Wände

In diesem Beispiel ist der Erdgeschoß-Grundriss bereits gezeichnet worden. In Folge soll nun ein Kellergeschoß erstellt werden, in welchem der Wandaufbau von zweischichtig auf eine Stahlbetonwand mit gleicher Innenflucht der Wände verändert wird.

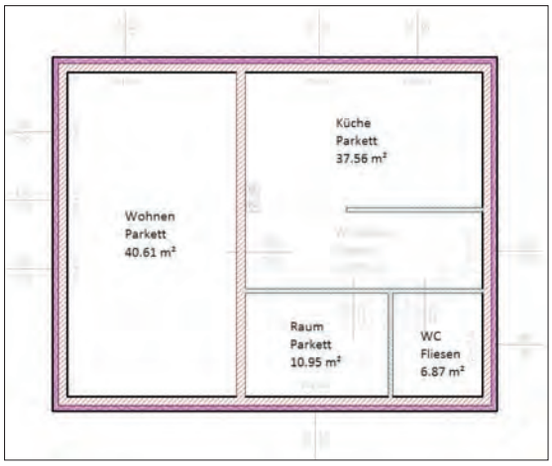
Dazu wird über die Menüleiste
„*Geschoss -> Neues Geschoss unterhalb*“ ausgewählt…







… und durch Übernahme des Grundrisses (Wände, Räume) das Kellergeschoß angelegt.



Die Sichtbarkeit ist so eingestellt, dass im Kellergeschoß das Erdgeschoß grau dargestellt sichtbar ist. Wände und Räume wurden übernommen und werden, wie in deren Einstellungen fixiert, färbig dargestellt.

Nun sollen die Außenwände des Kellergeschoßes geändert werden. Dazu wird eine Wand (durch Auswählen an der Innenkante des Bauteils) ausgewählt. Die Innenkante wird als Ausgangspunkt für die Änderung herangezogen, da diese so verbleiben soll.

ONLINE-PRÄSENTATION!!

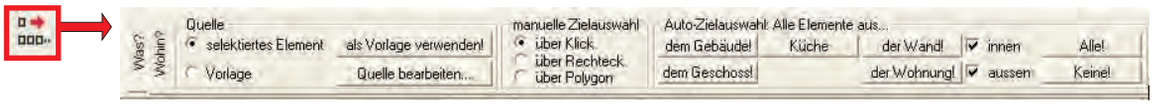
Wir bieten Ihnen auch ONLINE - Internetpräsentationen an, welche sich aufgrund Ihrer Einfachheit immer größerer Beliebtheit erfreuen. Lernen Sie unsere Programme kostenlos und bequem von zu Hause oder Ihrem Arbeitsplatz aus kennen.

Nutzen Sie diese neue Informationsmöglichkeit und vereinbaren Sie noch heute einen Termin mit uns!

Tel: 0043/ (0)2622 / 89497

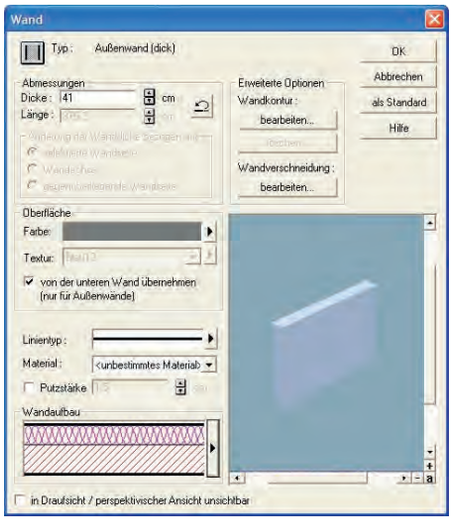
Eigenschaften übertragen

Nach der Auswahl einer Wand ist in der *„WAS“*-Leiste von ArCon® Eleco das Icon *„Eigenschaften übertragen“* wählbar. Wird dieses betätigt, erscheint im unteren Bereich des CAD-Fensters folgender Bereich:

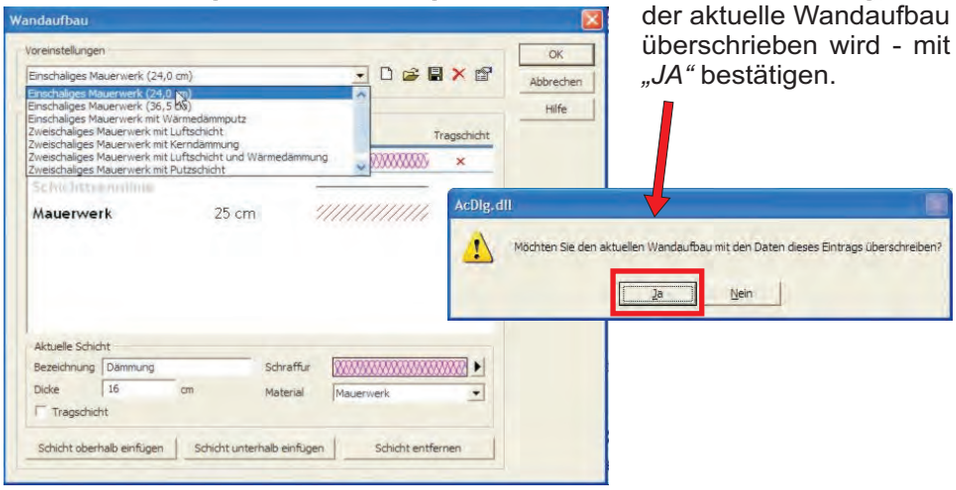


Als erster Schritt wird die ausgewählte Wand (die Quelle) bearbeitet.
Über den Button *“Quelle bearbeiten”* öffnet sich das Eigenschaftsfenster der Wand.

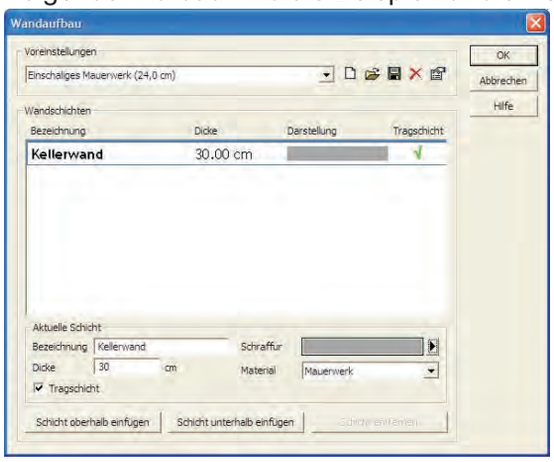
Mit der Pfeilsymbolik bei *„Wandaufbau“* öffnet sich folgendes Fenster, in welchem ein bestehender oder neuer Wandaufbau eingestellt wird.



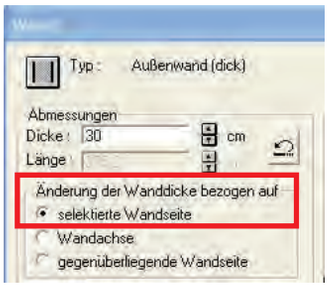
Wenn ein voreingestellter Aufbau gewählt wird, erscheint die Meldung, dass der aktuelle Wandaufbau überschrieben wird - mit *„JA“* bestätigen.



Folgender Aufbau wird als Beispiel für die Kelleraußenwand eingestellt.

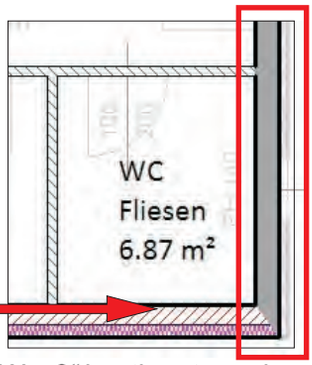


Mit „OK“ wird der Dialog des Wandaufbaus beendet.



Im noch geöffneten Eigenschaftsfenster der Wand ist die Änderung der Wanddicke, auf die selektierte Wandseite, festzulegen.

Auch dieser Dialog wird mit “OK” beendet.



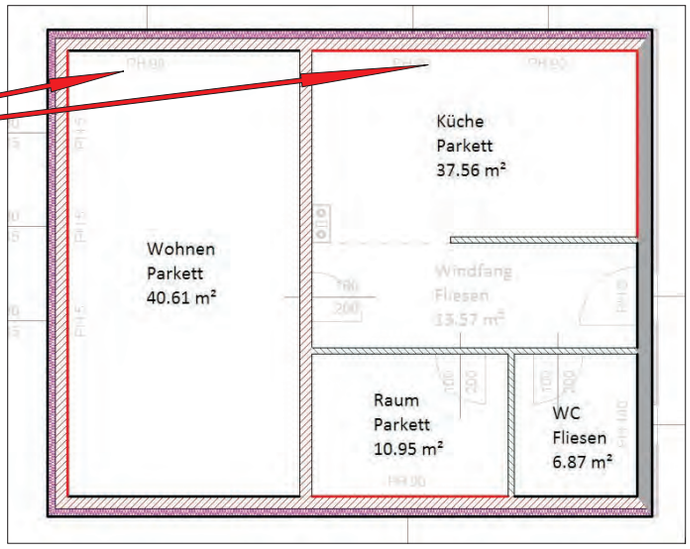
Die Quelle wird den Einstellungen entsprechend geändert.
Hier ist gut ersichtlich, dass die Innenseite der Wand unverändert geblieben ist.

Im Einstellungsfenster bei *„Eigenschaften übertragen“* kann über die seitliche Karteikarte *„Was?“* bestimmt werden, welche Eigenschaften adaptiert werden sollen. In diesem Fall wird *„alles“* ausgewählt.

Über die seitliche Karteikarte *„Wohin?“* wird bestimmt, auf welche Bauteile die Änderungen angewendet werden sollen. Als Beispiel wird hier *„über Klick“* gewählt.

Eigenschaften übertragen

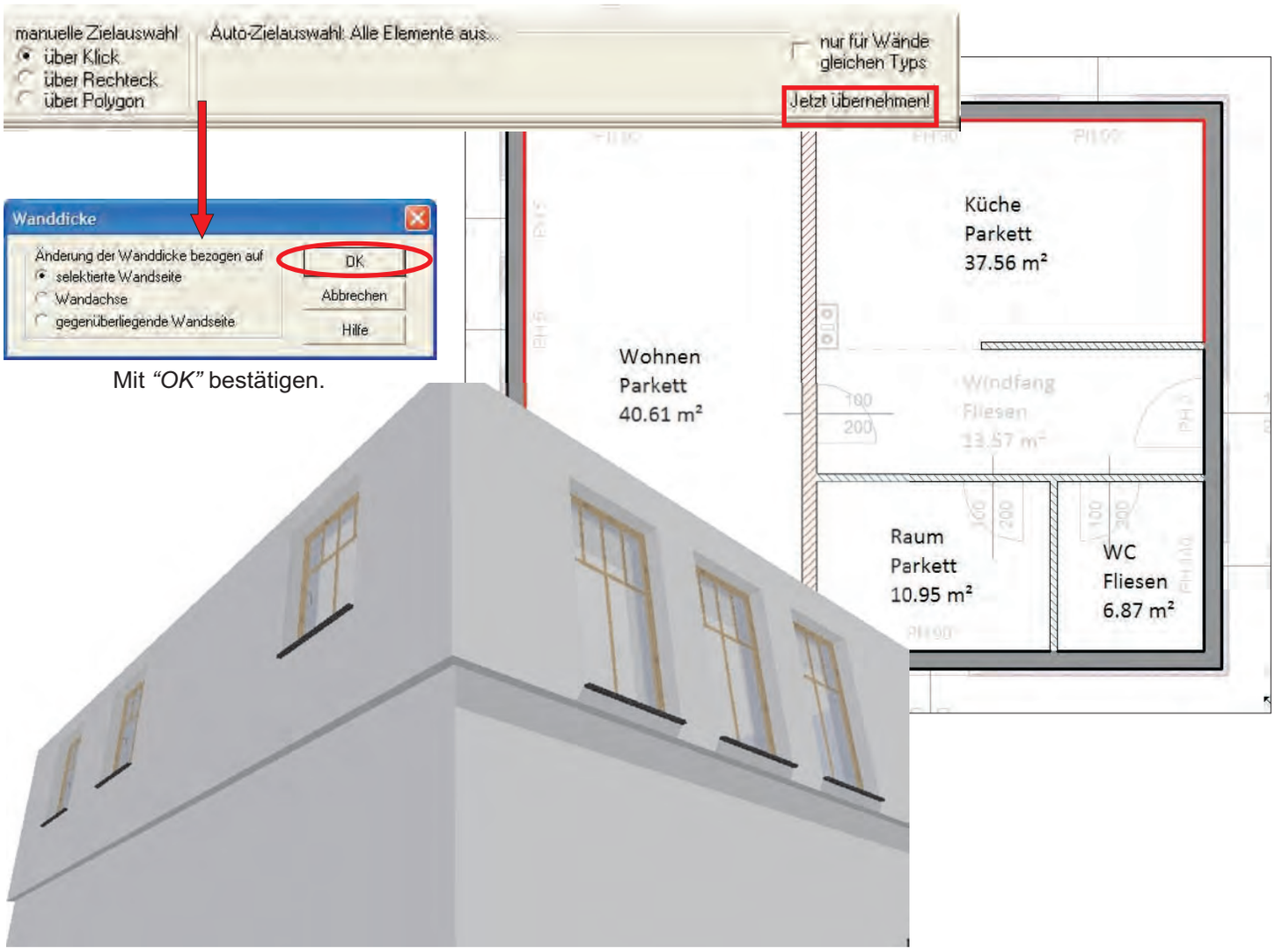
Danach werden die zu ändernden Wände an der Innenkante ausgewählt - diese werden einfach mit der linken Maustaste nacheinander angewählt. Die Auswahl ist bei den Wänden durch die rote Markierung der Innenkante ersichtlich.



Wenn eine Innenwand an die gewählte Wand angrenzt, wird dort die rote Markierung der Wand unterbrochen. Die Wand muss aber nicht mehrfach angeklickt werden - ArCon® Eleco weiß, dass die Wand weiter verläuft.

Nachdem die Auswahl getroffen wurde, können unter der Karteikarte *"WAS?"* die Eigenschaften übertragen werden. Dazu klicken Sie auf den Button *"Jetzt übernehmen"*. Da die Wandstärke geändert wird, öffnet sich ein Fenster, in welchem angegeben werden muss, auf welche Wandseite bzw. -achse die Änderung bezogen werden soll. In unserem Beispiel ist *"selektierte Wand"* auszuwählen. Nach der Bestätigung mittels *"OK"* werden die Eigenschaften übertragen.

Hinweis:
Je nach Anzahl der Wände und Geschosse kann dies einige Zeit in Anspruch nehmen. ArCon ist währenddessen nicht anderwärtig nutzbar. In dem Moment, wo "das Blinken" des Bildschirmes aufhört, sind die Eigenschaften übertragen worden!



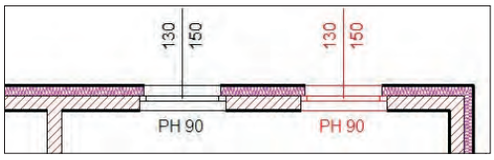
Mit *"OK"* bestätigen.

Eigenschaften übertragen

2. Eigenschaften übertragen: Fenster

Auf Kundenwunsch sollen die Sprossen der Fenster an der Außenseite blau gefärbt werden. Die Zuordnung erfolgt am Einfachsten über den Designmodus von ArCon® Eleco, wo die gewünschte Textur per Drag&Drop auf die Sprossen gezogen wird.

Danach wird, das soeben geänderte Fenster, im Konstruktionsmodus ausgewählt...



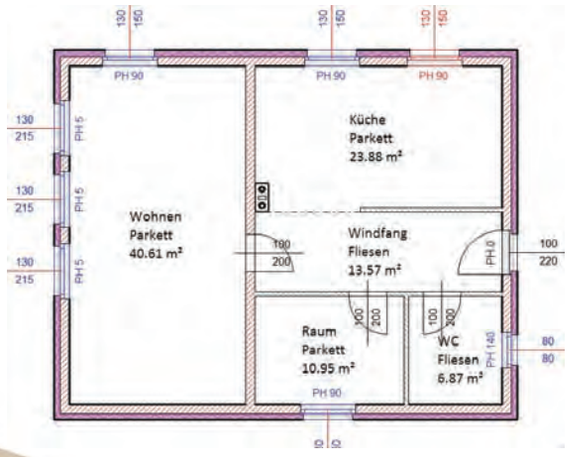
und über das Icon *„Eigenschaften übertragen“* der folgende Dialog geöffnet.

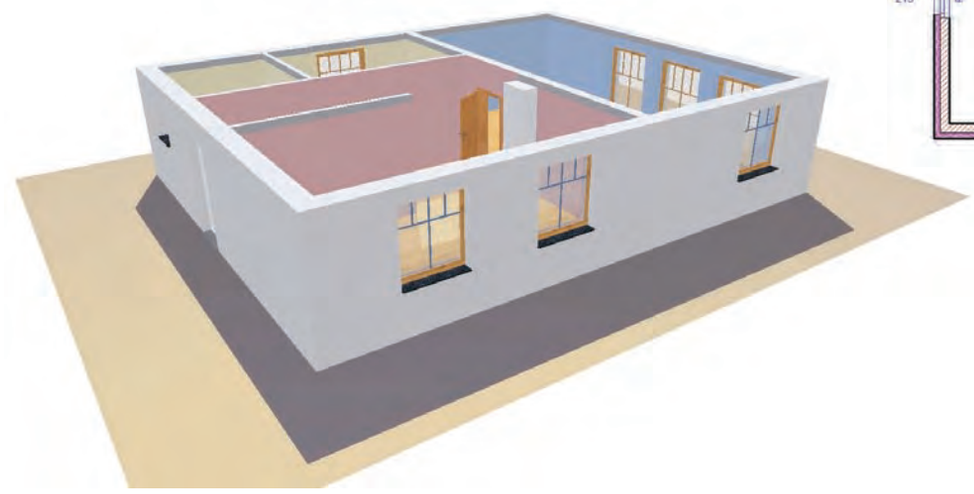
Über die seitliche Karteikarte *„Wohin?“* kann bestimmt werden, auf welche Bauteile die Änderungen angewendet werden sollen. Als Beispiel wird hier *„über Klick“* gewählt.

Anschließend werden alle Fenster, die geändert werden sollen, gewählt - diese werden blau dargestellt.

Über die seitliche Karteikarte *„Was?“* kann bestimmt werden, was beim Eigenschaften übertragen adaptiert werden soll. In diesem Fall wird *„alle Texturen des Fensters“* ausgewählt.

Nach der Auswahl können über den Button *„Jetzt übernehmen!“* Die Änderungen auf alle gewählten Bauteile übertragen werden.

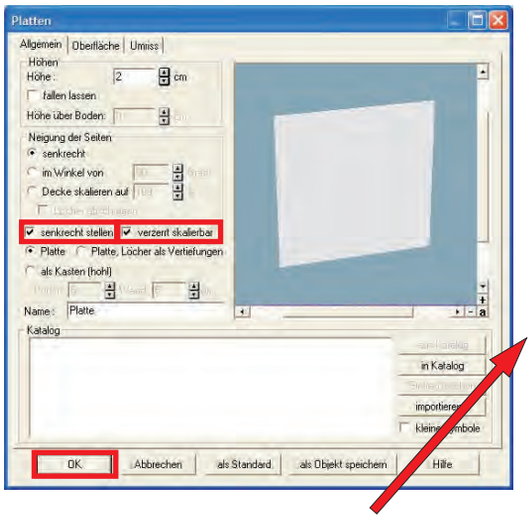


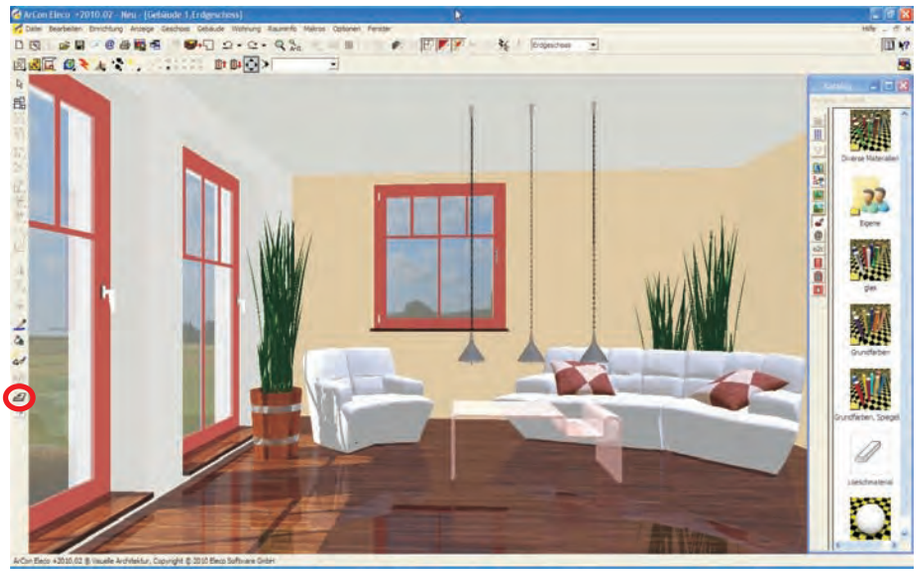


Bilder im Innenraum erstellen

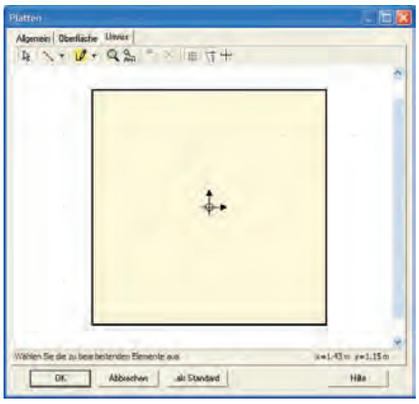
In der Innenansicht von ArCon® Eleco können, neben den bereits fertigen abgespeicherten Bildern, auch eigene Bilder des Bauherrn erstellt und positioniert werden. Das dadurch entstehende „Wiederfinden“ des Kunden in seinen eigenen oder zukünftigen Räumlichkeiten ermöglicht ein besseres Vorstellungsvermögen und schafft eine individuelle Note.

ArCon Eleco Professional wird gestartet.





Über das Icon „*Platte konstruieren*“ wird im Designmodus der Bilduntergrund erstellt. Es öffnet sich ein Fenster, in welchem die Höhe eingestellt wird (hier 2 cm) und die Häkchen bei „*senkrecht stellen*“ und „*verzerrt skalierbar*“ angehakt werden. Somit kann das Bild dem Format des tatsächl. Bildes angepasst werden.



Über die Karteikarte „*Umriss*“ wäre es auch möglich, die als Standard vorgeschlagene quadratische Ansicht der Platte exakt der Größe des zu erstellenden Bildes anzupassen. (dazu wäre das Häkchen bei verzerrt skalieren nicht erforderlich).

Durch Löschen der Linien des Quadrates und neu zeichnen der gewünschten Ansicht, kann eine individuelle Größe erstellt werden.

Mit „*OK*“ wird die neue Platte im Sichtfenster abgelegt. Durch Betätigen der rechten Maustaste und Bewegung der Maus kann die Distanz der Platte verändert werden. Über die linke Maustaste und Bewegung der Maus kann die Platte in Höhe und Breite verschoben werden. Wie im Screenshot ersichtlich, ist die Platte (wenn diese markiert ist) mit einem grünen Rahmen dargestellt. An den Ecken des Rahmens befinden sich rote Punkte, an welchen mittels gedrückter linker Maustaste die Platte skaliert werden kann. Wenn der Umriss, wie zuvor beschrieben, bereits richtig zugeschnitten worden ist, ist diese Skalierung nicht mehr erforderlich.

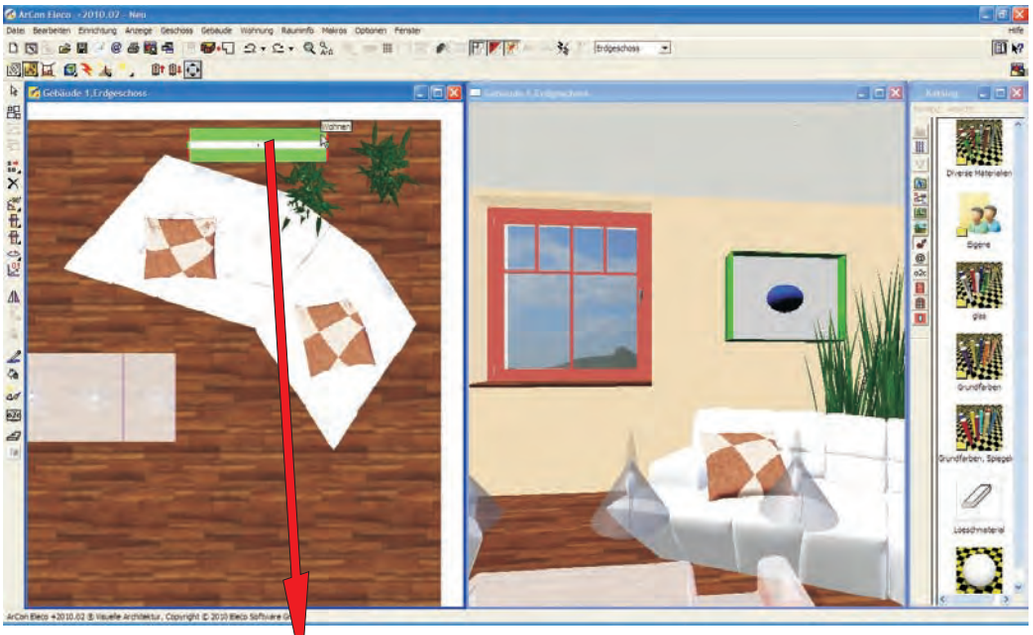
ArCon Eleco + 2011 Professional

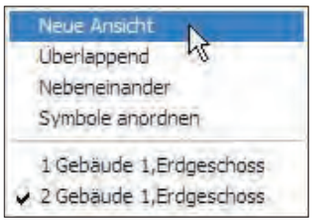
NEU

Auslieferungsstart Mitte Mai 2011!!

Bilder im Innenraum erstellen

Für eine exakte Positionierung der Platte (des Bildes), empfehlen wir über „Ansicht“ eine „neue Ansicht“ zu erstellen. Danach kann über „Ansicht“ -> „Nebeneinander“, eine Platzierung der Sichtfenster wie im Screenshot gewählt werden. Nun können in den Fenstern unterschiedliche Darstellungen (Grundrissdarstellung, Perspektive) eingestellt werden.





In beiden Ansichten lässt sich danach das Bild einfacher positionieren. In der Grundrissdarstellung kann so auch die Distanz zur Wand sehr einfach bestimmt werden.

Nachdem das Bild in Lage und Größe entspricht, ist nun die Platte mit der Textur des Bildes zu belegen.

Dazu wurde das Bild fotografiert. Das Bildformat (JPG, BMP, …) wird im Texturordner der Installation von ArCon® Eleco abgelegt. Im Standardpfad der Installation wäre die Textur unter C:\Programme\Eleco\ArConEleco+2010\Texturen abzuspeichern.

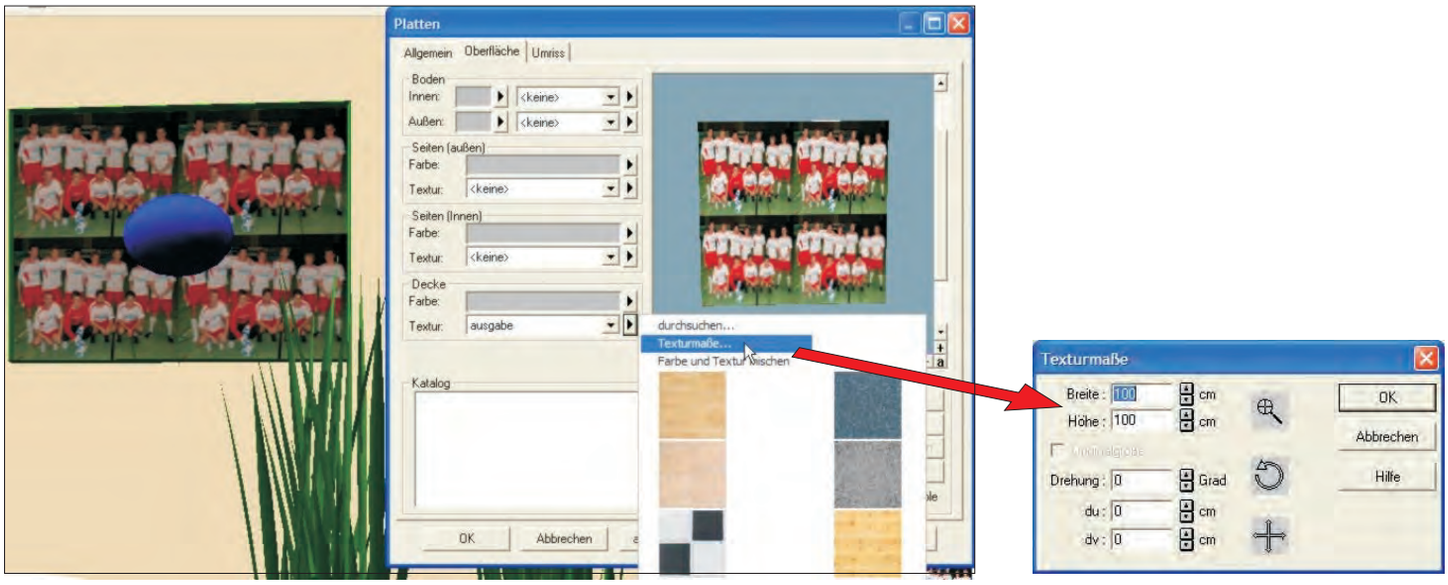
Damit diese in Ihrem ArCon® dargestellt wird, ist die Aktualisierung des Texturkataloges im Designmodus erforderlich. Über die rechte Maustaste und Auswahl von „Refresh“ wird dieser Vorgang durchgeführt. Mit Drag&Drop kann, wie in ArCon® gewohnt, die Textur verwendet werden.

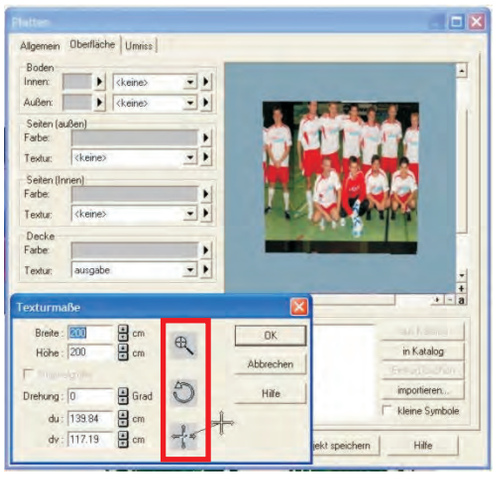
Bilder im Innenraum erstellen

Wie zu erkennen ist, wird das gewünschte Bild in diesem Beispiel nicht nur einmal, sondern öfter auf der Platte dargestellt.

Die Textur lässt sich folgendermaßen bearbeiten:

Über Doppelklick auf die Platte öffnet sich das Eigenschaftsfenster, wo unter der Karteikarte „Oberfläche“ ersichtlich ist, welche Textur wo zugeordnet wurde. Über die Pfeilsymbolik können durch Auswahl von „Texturmaße“ diese adaptiert werden.

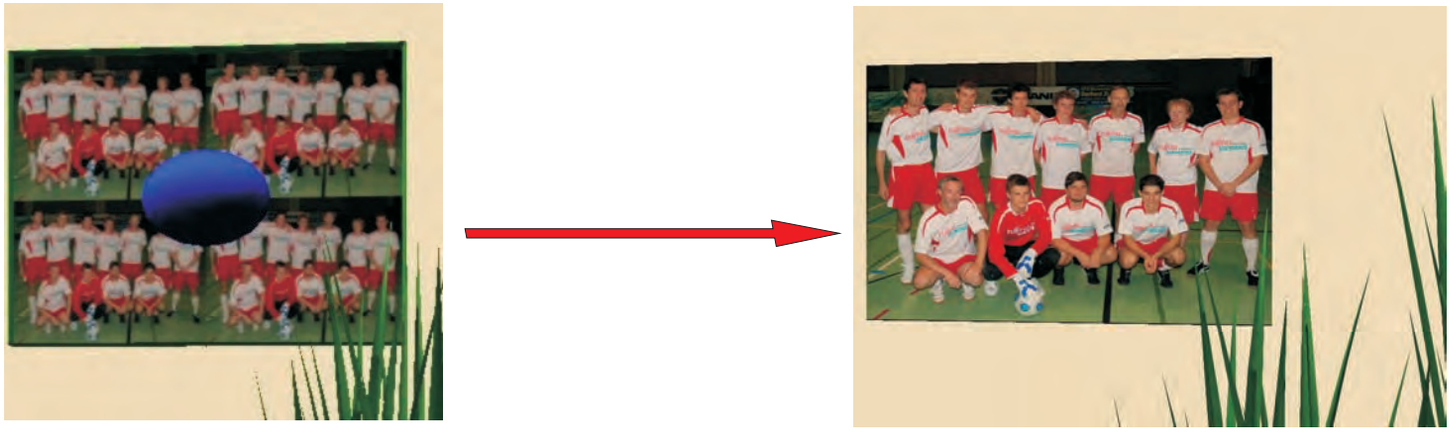




Die Größe der Textur des Fotos kann numerisch (Breite und Höhe) oder durch Mausbewegungen in der Zoom-Symbolik geändert werden.

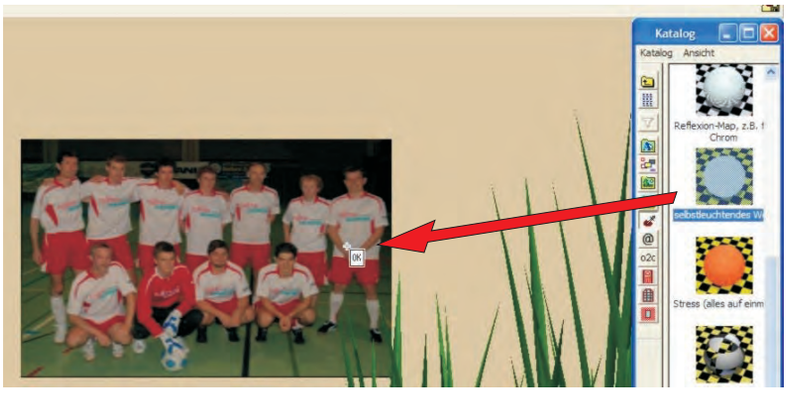
Die Drehung und die Positionierung des Fotos kann ebenfalls durch numerische Eingaben oder durch Mausbewegungen in der angrenzend befindlichen Symbolik adaptiert werden.

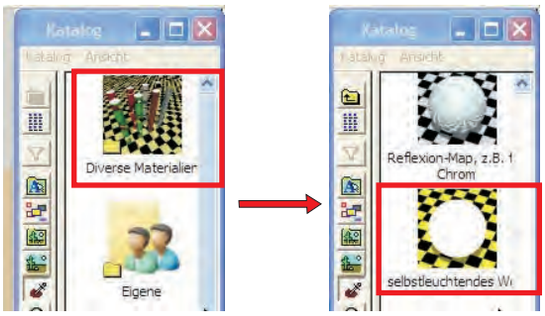
Dazu klickt man mit der linken Maustaste in den Bereich und bewegt die Maus.



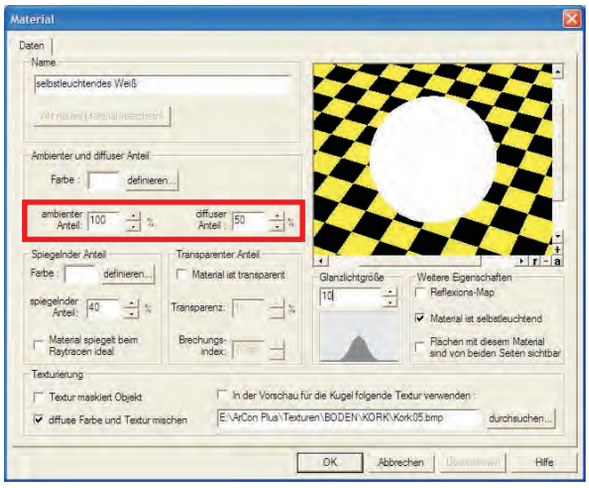
Bilder im Innenraum erstellen

Es kann vorkommen, dass das Bild immer noch zu dunkel wirkt. Dazu empfehlen wir die Verwendung eines selbstleuchtenden Materials. Im Designmodus stehen im Katalog die entsprechenden Materialien zur Verfügung.





In „diverse Materialien“ befindet sich ein „selbstleuchtendes Weiß“, welches per Drag&Drop auf das Bild gezogen werden kann. Dadurch wird das Ergebnis zusätzlich aufgehellt.



Per Doppelklick auf das Material „selbstleuchtendes Weiß“, können die Eigenschaften weiter bearbeitet werden. Stellt man den ambienten und/oder den diffusen Anteil höher, so erhellt sich das Material erneut. Anschließend ist das Material wieder in die Perspektive zu ziehen.

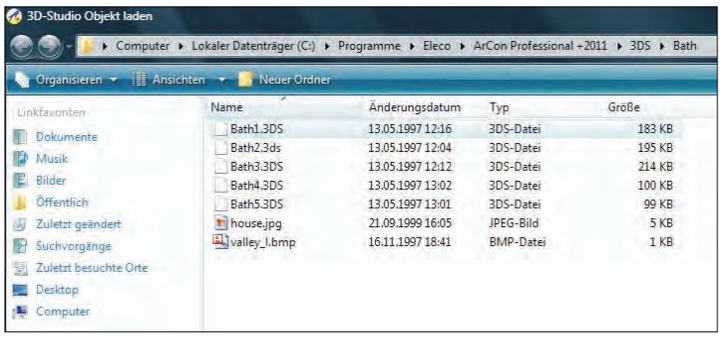
3DS-Objekte in ArCon importieren

Mittels 3DS-ArCon-Import können Sie Objekte aus anderen Programmsystemen dreidimensional implementieren. Sie finden Objekte auch im Internet welche zum Download bereit stehen (teilweise auch kostenfrei). Im folgenden Artikel wollen wir Ihnen die vielfältigen Möglichkeiten des Imports von 3DS-Objekten nach ArCon näherbringen.

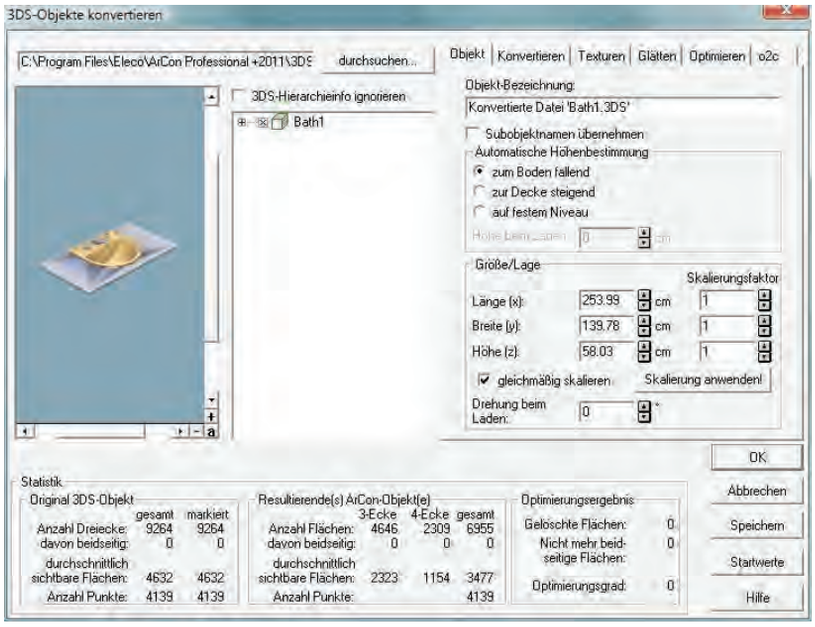
Um 3DS-Objekte in ArCon einzulesen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

Wechseln Sie in Ihrer ArCon-Version in den Design-Modus. Unter dem Menüpunkt *„Einrichten“* finden Sie die Funktion *„3DS-Objekt laden“*.

Suchen Sie nun die gewünschte Datei im Verzeichnis.



Öffnen Sie diese Datei und Sie erhalten folgendes Fenster:



In der obersten Zeile sehen Sie den Pfad. Mittels Klick auf *„durchsuchen“* können Sie diesen auch nachträglich ändern.

Links sehen Sie eine 3D-Vorschau des Objektes.

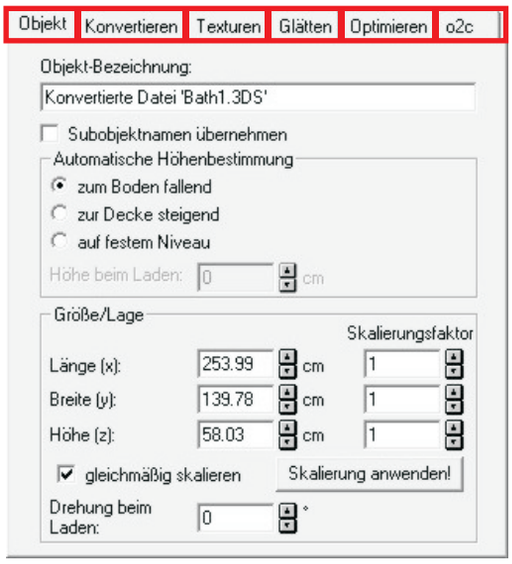
In der Mitte finden Sie die Hierachieanzeige. Hier können Sie auch nur Teile der Objekte auswählen, welche eingelesen werden sollen.

Unten finden Sie die Statistik mit allen Ausgaben und rechts daneben sind folgende Schaltflächen:

„OK“	bestätigt Ihre Eingaben und schließt das Fenster
„Abbrechen“	verwirft diese Eingaben und schließt das Fenster
„Speichern“	speichert Ihr Objekt, lässt aber das Fenster offen
„Startwerte“	setzt alle Werte wieder auf Ihre Ausgangswerte zurück

Rechts oben befinden sich sechs Registerkarten:

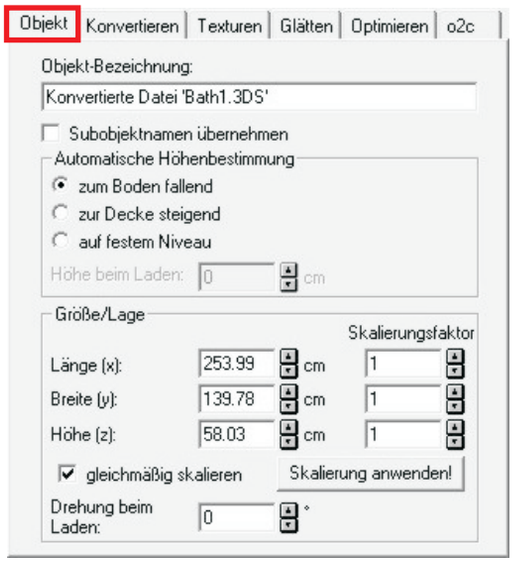
- ***„Objekt“,***
- ***„Konvertieren“,***
- ***„Texturen“,***
- ***„Glätten“,***
- ***„Optimieren“,***
- ***„o2c“.***



3DS-Objekte in ArCon importieren

Registerkarte "OBJEKT":

Hier geben Sie bestimmte Eigenschaften an, außerdem können Sie Einstellungen zur Größe und Lage vornehmen sowie die Drehung beim Laden bestimmen.



Objektbezeichnung: In diesem Eingabefeld bestimmen Sie, wie das Objekt bzw. die Gruppe nach dem Konvertieren heißen soll.

Subobjektnamen übernehmen: Sollten Sie dieses Feld markieren, werden die Namen der Unterobjekte eines Objektes mitgespeichert.

Automatische Höhenbestimmung: Hier können Sie bestimmen, wie sich das Objekt nach dem Einlesen verhalten soll. Es kann zu Boden fallen, zur Decke steigen oder auf einem festen Niveau schweben. Diese Einstellungen lassen sich nach dem Platzieren mittels Drag &'Drop wie gewohnt durch Doppelklick auf das Objekt ändern.

Größe/Lage: In den Feldern Länge, Breite und Höhe stehen die aktuellen Abmessungen des Objektes. Sie können hier die gewünschten Maße einstellen oder den Skalierungsfaktor eingeben, sofern Ihnen dieser bekannt ist.

Achtung: Der Skalierungsfaktor kann bei jedem 3DS-Objekt unterschiedlich sein! Achten Sie bitte beim Einlesen darauf!

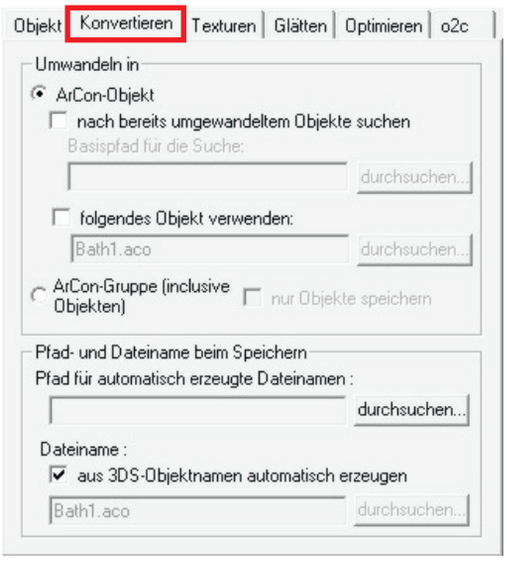
Wenn Sie bei *„gleichmäßig skalieren"* einen Haken setzen, bleibt das Verhältnis der Abmessungen gleich. Um die Änderungen zu übernehmen, bestätigen Sie bitte mit *„Skalierung anwenden"*.

Drehung beim Laden: Hier können Sie einen bestimmten Winkel einstellen, um welchen das Objekt beim Einlesen verdreht werden soll.

Registerkarte "KONVERTIEREN":

Hier können Sie bestimmen, wie und unter welchem Namen das Objekt gespeichert werden soll.

Sämtliche Eingaben im Register „*Konvertieren*" beziehen sich auf das soeben selektierte Objekt im Hierarchiebaum. Bei unmarkierten Objekten wird dieser Bereich gegraut.



Umwandeln in: Hier geben Sie an, ob das markierte 3DS-Objekt als ArCon-Objekt bzw. als ArCon-Gruppe (inklusive seiner Unterobjekte) gespeichert werden soll. Wählen Sie ArCon-Objekt, können Sie weiterhin entscheiden, ob tatsächlich das im 3DS-File enthaltene Objekt verwendet werden soll oder gegebenenfalls ein Anderes.

ArCon-Objekt - nach bereits umgewandeltem Objekt suchen: Eine Suche nach umgewandelten Objekten erfolgt nur dann, wenn dieses Feld markiert ist. Dabei wird als Basispfad der Pfad verwendet, den Sie im Eingabefeld „*Basispfad für die Suche*" eintragen können. Klicken Sie auf „*durchsuchen*"**,** erscheint eine Dialogbox, in der Sie das entsprechende Verzeichnis auswählen können.

ArCon-Objekt - folgendes Objekt verwenden: Markieren Sie dieses Feld, so wird statt des im Hierarchiebaum selektierten Objektes, das von Ihnen angegebene Objekt verwendet. Dabei wird dieses Objekt in Größe und Position dem zu ersetzenden Objekt angepasst. Klicken Sie auf die „*durchsuchen*"-Schaltfläche hinter dem Eingabefeld für das Austauschobjekt, erscheint eine „*Datei öffnen*"-Dialogbox mit 3D-Vorschau.

ArCon-Gruppe (inklusive Objekten): Wählen Sie diese Alternative, so wird der markierte (Teil-) Baum als Gruppe gespeichert. Die markierten Unterobjekte werden dann als Objekte gespeichert. Wenn Sie das Markierungsfeld *„nur Objekte speichern"* markieren, werden zwar die untergeordneten Objekte gespeichert, das Speichern der Gruppe erfolgt allerdings nicht.

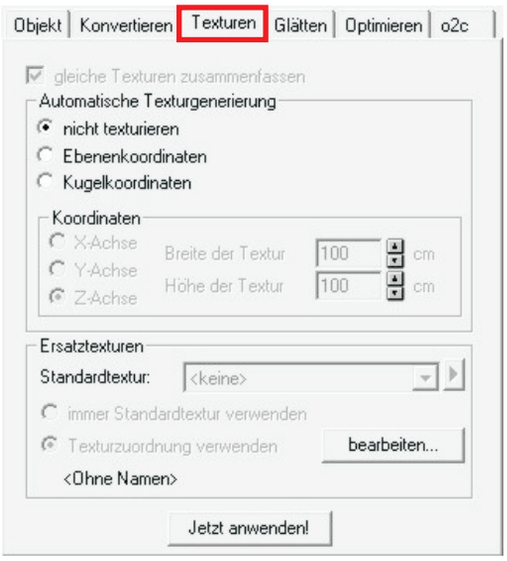
3DS-Objekte in ArCon importieren

Pfad- und Dateiname beim Speichern: Das konvertierte Objekt wird entsprechend den Angaben in diesem Bereich als ArCon-Objekt bzw. als ArCon-Gruppe gespeichert (bei installiertem o2c-Zusatzmodul gegebenenfalls auch als o2c-Objekt).

*Dateiname - aus 3DS-Objektnamen automatisch erzeug*en: Markieren Sie diesen Punkt, wird der Objektname, den Sie im Hierarchiebaum sehen, plus die dazugehörige Endung verwendet. Wird der Punkt nicht markiert, können Sie hier den Dateinamen direkt eingeben.

Registerkarte "TEXTUREN":

Mit diesem Register können Sie einerseits bestimmen, wie gleiche Texturen beim Konvertieren in ACO-Dateien behandelt werden sollen und außerdem dient es dazu, 3DS-Objekte, die nicht texturiert sind, nachträglich mit einer Textur zu versehen. Dies macht im Wesentlichen dann Sinn, wenn die 3DS-Objekte nicht direkt im 3DS modelliert worden sind, sondern mittels eines Konverters in dieses Format gebracht und z.B. als Auto-CAD DXF-Dateien erzeugt wurden. Da solche Dateien im Allgemeinen keine Texturkoordinaten besitzen, können die entsprechenden Objekte auch nicht texturiert werden. Soll dies aber trotzdem geschehen, kann mit Hilfe dieses Registers eine einfache Nachtexturierung erfolgen. Diese Nachtexturierung erfolgt vollautomatisch.



Die im Register „*Texturen*" getätigten Einstellungen werden nun im 3D-Vorschaufenster erst dann sichtbar, wenn Sie „*Jetzt anwenden!*" klicken. Sie werden auf jeden Fall benutzt, wenn Sie ein Objekt mit „*OK*" laden und speichern bzw. mit „*Speichern*" ablegen.

Gleiche Texturen zusammenfassen: Mit Hilfe dieses Markierungsfeldes bestimmen Sie, wie in den ACO-Dateien, die beim Speichern erzeugt werden, mit gleichen Texturen umgegangen werden soll. Ist das Feld nicht markiert, so werden Flächen verschiedener Teile des Hierarchiebaumes getrennt texturierbar sein, auch wenn sie ursprünglich die gleiche Textur verwenden. Wenn die 3DS-Datei z.B. aus zwei Kästen besteht, welche beide als Textur Holz0815.bmp benutzen, so können Sie in ArCon das erzeugte ACO-Objekt nachträglich für beide Kästen mittels Drag & Drop unterschiedlich texturieren.

Haben Sie „*gleiche Texturen zusammenfassen*" markiert, so ändert der eine Kasten beim Drag & Drop auf den anderen Kasten ebenfalls seine Textur.

Automatische Texturgenerierung: In diesem Bereich geben Sie an, wie für nicht texturierte Flächen der 3DS-Datei Texturkoordinaten generiert werden sollen. Sie haben die Auswahl zwischen „*nicht texturieren*", „*Ebenenkoordinaten*" und „*Kugelkoordinaten*".

Im Gegensatz zur ersten Variante können bei der zweiten und dritten Variante auch nicht texturierte Flächen anschliessend als ArCon-Objekte texturiert werden. Welche Texturen für die verschiedenen Materialien verwendet werden, hängt von den Einstellungen im unteren Bereich dieses Registers ab.

Koordinaten: In diesem Bereich geben Sie für die automatische Texturgenerierung an, welche Achse verwendet werden soll und wie groß die zu verwendenden Texturen sind. Haben Sie im Bereich „*Automatische Texturgenerierung*" „*Ebenenkoordinaten*" gewählt, bezeichnet die x-, y- oder z-Achse im Eingabefeld „*Automatische Texturgenerierung*" die Senkrechte zu dieser Ebene. Ist also z. B. „*X-Achse*" gewählt, so werden Flächen, die sich in der y- und z-Ebene befinden, korrekt mit einer Textur versehen. Flächen, die geneigt zu dieser Ebene oder im Extremfall sogar senkrecht hierzu sind - erhalten eine verzerrte Textur. Gleiches gilt für die Auswahlfelder „*Y-Achse*" und „*Z-Achse*".

Haben Sie im Bereich „*Automatische Texturgenerierung*" Kugelkoordinaten gewählt, bezeichnet die Achse die Richtung des "Nordpols" der Kugel. Die Längengrade der Kugel entsprechen der x-Achse der Textur; die Breitengrade der y-Achse der Textur. Haben Sie in diesem Bereich „*nicht texturieren*" gewählt, sind die Eingabefelder im Bereich "Koordinaten bei automatischer Texturgenerierung" gegraut.

Breite bzw. Höhe der Textur: In diesen Eingabefeldern legen Sie fest, wie groß die zu verwendenden Texturen sind. Tragen Sie hier z. B. 1 Meter für Breite und Höhe ein und ist das zu konvertierende Objekt ein 2 x 2 Meter großes Quadrat in der x-/y-Ebene, dann wird auf diesem die Textur genau 2 mal erscheinen, wenn Sie als Koordinaten Ebenenkoordinaten und als Achse die z-Achse gewählt haben.

Verwenden Sie als Koordinaten Kugelkoordinaten, werden Ihre Texturen so skaliert, dass eine Textur mit der Größe von 1 x 1 Meter genau einmal auf die Kugel passt; d.h., die Längengrade gehen für die x-Richtung der Textur von 0 bis 360° und die Breitengrade gehen für die y-Richtung der Textur von -90° bis +90°.

3DS-Objekte in ArCon importieren

Wählen Sie hier andere Werte für Breite und Höhe, können Sie entsprechende Wiederholungen erreichen. Wählen Sie z. B. für “Breite der Textur” 2 Meter und für “Höhe der Textur” 1 Meter und wählen dann Kugelkoordinaten, wird die Textur beim Umwandern der Kugel um den Äquator zwei Mal wiederholt.

Ersatztexturen: Im diesem Bereich geben Sie an, welche Texturen von den verschiedenen, im Objekt vorkommenden, Materialien verwendet werden sollen. Beachten Sie, dass dieser Bereich gegraut ist, wenn Sie im Bereich „*Automatische Texturgenerierung*” „*nicht texturieren*” aktiviert haben, da in diesem Fall die Originalinformationen des Objektes verwendet werden.

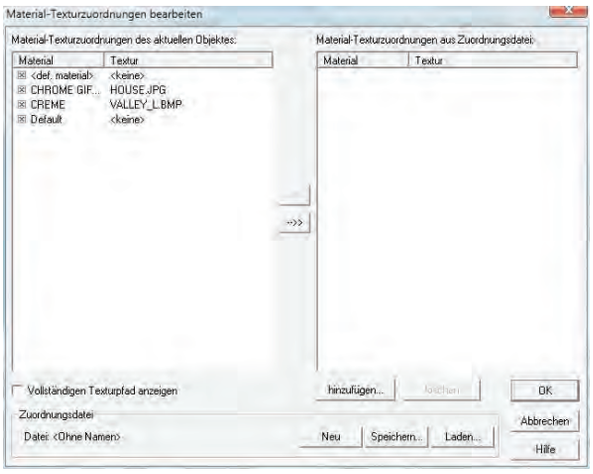
Wenn Sie im Bereich „*Automatische Texturgenerierung*” „*Ebenenkoordinaten*” oder „*Kugelkoordinaten*” gewählt haben, so erzeugt der 3DS-Importfilter für alle Flächen des Objektes Texturkoordinaten, also auch für diejenigen, die eigentlich nicht texturiert sind. Sie können nun im Bereich „*Ersatztexturen*” bestimmen, welche Texturen für diese bislang noch nicht texturierten Flächen verwendet werden sollen. Außerdem können Sie bei bereits texturierten Flächen die Textur selbst ändern.

Für das Verwenden von Ersatztexturen gibt es im Prinzip zwei Möglichkeiten: Erstens „*immer Standardtextur verwenden*” oder zweitens „*Texturzuordnung verwenden*”. Im ersten Fall werden immer alle Materialien, die nicht bereits im Original texturiert sind, mit der Textur versehen, die Sie im Auswahlfeld „*Standardtextur*” bzw. durch Klicken auf „*durchsuchen*“ einstellen. Wählen Sie hier als Textur „*<keine>*”, so werden die nicht texturierten Flächen des Objektes zwar nicht texturiert, Sie können in ArCon aber mittels Drag & Drop mit einer Textur versehen werden.

Wählen Sie „*Texturzuordnung verwenden*”, so wird nicht einfach für sämtliche Materialien die gleiche, nämlich die Standardtextur verwendet, sondern Sie können für jedes einzelne, im Objekt verwendete Material angeben, welche Textur verwendet werden soll. Hierzu dient eine Texturzuordnungstabelle, die Sie durch Klicken auf „***bearbeiten***“ verändern können. Diese Texturzuordnungstabelle können Sie übrigens auch dann verwenden, wenn Sie eine Liste von 3DS-Objekten konvertieren.

Klicken Sie im Bereich „*Ersatztexturen*” des Registers „*Texturen*” auf „*bearbeiten*“, wird eine Dialogbox geöffnet, in welcher Sie angeben können, welche Textur für welches Material benutzt werden soll.

Hinweis: Die gleiche Dialogbox erscheint übrigens auch, wenn Sie in der Dialogbox „*Liste von 3DS-Objekten konvertieren*” im Bereich Ersatztexturen des Registers „*Texturen*” die gleiche Schaltfläche wählen. An der Stelle fehlt dann aber die linke Tabelle, da Sie hier nicht für ein spezielles Objekt, sondern für eine Liste von Objekten die Zuordnung zwischen Material und Textur vornehmen.



Die Dialogbox besteht im Prinzip aus zwei Tabellenbereichen:
Die linke Tabelle gibt jeweils die Material-Textur-Zuordnung des aktuellen Objektes an, die rechte eine objektunabhängige Zuordnung, die Sie in einer Datei speichern können, um sie z. B. bei der Konvertierung von Objektlisten zu verwenden. Die einzelnen Zeilen der Tabellen bestehen aus dem Namen des Materials (dieser wird aus der 3DS-Datei gelesen) und der für dieses Material verwendeten Textur.

In der linken Tabelle ist ganz links ein Markierungsfeld vorhanden. Ist die Zeile mit einem Kreuz markiert, so wird die Zuordnung dieser Zeile verwendet. Ist sie dagegen nicht markiert, so wird stattdessen die Zuordnung aus der rechten Tabelle - soweit vorhanden - verwendet. Ist das Material nicht markiert und existiert in der rechten Tabelle kein entsprechendes Material, so wird die Standardtextur verwendet.

Außer der Möglichkeit, in der linken Zeile die Markierungsfelder zu verwenden, können Sie in beiden Tabellen die Texturnamen verändern. Hierzu gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie auf den Texturnamen des Materials, der verändert werden soll. Sie können nun in der erscheinenden Auswahlliste eine bereits geladene Textur auswählen oder durch Klick auf den Pfeil eine neue Textur laden.

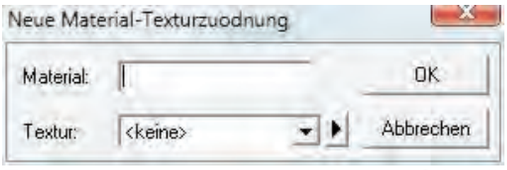
Hinweis: In der Auswahlliste existieren die beiden Einträge „*<keine>*” und „*<nicht texturierbar>*”. Wählen Sie als Textur „*<keine>*”, so ist das entsprechende Material zwar nicht texturiert, in ArCon aber mittels Drag & Drop texturierbar. Wählen Sie hingegen „*<nicht texturierbar>*”, so ist das Material nicht texturiert und kann auch in ArCon mittels Drag & Drop nicht texturiert werden.

3DS-Objekte in ArCon importieren

Die rechte Tabelle (bei der Konvertierung von Objektlisten die Einzige) können Sie mit den Schaltflächen „-->“, „-->>” sowie den Schaltflächen „*Hinzufügen*“ und „*Löschen*“ bearbeiten. Die Schaltflächen „-->” und „-->>” dienen zum Übernehmen von Material-Textur-Zuordnungen aus der linken Tabelle in die rechte. Klicken auf „-->” bewirkt das Übernehmen der in der linken Tabellen markierten Zuordnung, klicken auf „-->>” das Übernehmen **aller** Zuordnungen der linken Tabelle.

Hinweis: Sie markieren Elemente der linken Tabelle, indem Sie deren Materialnamen anklicken und (wie unter Windows üblich) die Ctrl- (bzw. Strg-)Taste oder Umschalt- (bzw. Shift-)Taste benutzen.

Die Schaltfläche „*Hinzufügen*“ dient zum Hinzufügen von Tabelleneinträgen in der rechten Tabelle, die nicht in der linken Tabelle vorkommen. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, so erscheint die folgende Dialogbox:



In dieser geben Sie den Materialnamen und die dazugehörige Textur an. Mit dieser Funktionalität können Sie Materialien in die Austauschliste aufnehmen, die bei der Konvertierung von Objektlisten verwendet werden und deren Auftreten aufgrund der Modellierung vorab schon bekannt ist. Wenn z.B. 3DS-Objektlisten verwendet werden, deren Materialnamen automatisch aus DXF-Foliennamen generiert wurden, so folgt die Benennung der Materialien einer gewissen Systematik, die Sie “vorhersagen” können.

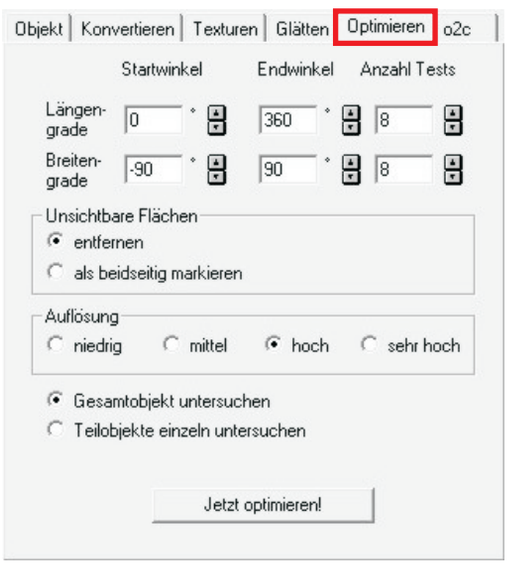
Sind durch Klicken auf den Materialnamen in der rechten Tabelle ein oder mehrere Einträge markiert, so haben Sie die Möglichkeit, durch Klicken auf „*Löschen*“ die Einträge zu löschen.

Die in der rechten bzw. einzigen Tabelle gemachten Angaben können in einer Zuordnungsdatei gespeichert werden, um Sie beim Konvertieren von Objektlisten zu verwenden. Die Schaltflächen „*Speichern*“ und „*Laden*“ dienen zum Speichern und Laden einer solchen Zuordnungsdatei, Klicken auf die Schaltfläche „*Neu*“ bewirkt, dass die rechte Tabelle komplett gelöscht und eine neue Zuordnungsdatei erzeugt wird.

Registerkarte “GLÄTTEN”:

„3DS-Glättungsinfo (Smoothinggroups) verwenden“:
Diese Funktion wird meistens verwendet. Sollten beispielsweise sämtliche Kanten Ihres Objektes verwischt erscheinen, wählen Sie bitte *„automatische Glättung“*.

„automatische Glättung“:
Hier können Sie unter *“Kantenwinkel”* bestimmen, ab welchem Winkel, den zwei Flächen bilden, eine scharfe Kante dargestellt werden sollen. Die Kante von Flächen, welchen einen kleineren Winkel bilden, werden abgerundet dargestellt.



Registerkarte “OPTIMIEREN”:

Hier können Sie einerseits unsichtbare Flächen eines 3DS-Objektes entfernen und andererseits falsch orientierte Flächen automatisch umdrehen.

Beim Importieren von 3DS-Dateien kann es vorkommen, dass ein Großteil der Flächen nicht zu sehen ist, da diese falsch orientiert sind.

Hierfür gibt es den Optimierer: Dieser kann automatisch entscheiden, ob eine Fläche richtig orientiert ist oder nicht und diese - falls nötig - umdrehen. Flächen, die von beiden Seiten zu sehen sind, werden automatisch als beidseitig markiert.

Wird der Optimierer des 3DS-Importfilters verwendet, so geht dieser zu Beginn der Optimierung davon aus, dass kein Material beidseitig ist. Er setzt dann genau jene Flächen auf beidseitig, für welche dies tatsächlich nötig ist.

Mit den Einstellungen im Register “*Optimieren*” stellen Sie im Prinzip das Verhalten beim “virtuellen” Betrachten ein. Die drei Eingabefelder „*Startwinkel*“, „*Endwinkel*“ und „*Anzahl Tests*“ für „*Längengrade*” und für „*Breitengrade*” bestimmen im Prinzip, von wo das Objekt betrachtet werden soll.

3DS-Objekte in ArCon importieren

Wählen Sie z. B. für „*Längengrade*" als Startwinkel 0°, als Endwinkel 360° und geben Sie als Anzahl Tests 8 ein, so wird der "virtuelle Betrachter" einmal um das Objekt herumlaufen und es dabei aus acht verschiedenen Positionen betrachten. Dabei entspricht 0° der x-Achse, 90° der y-Achse, usw.

Für die Breitengrade gilt im Prinzip das Gleiche, nur dass hier nicht die horizontale Position des Betrachters, sondern die Vertikale gemeint ist. Ein Startwinkel von -90° entspricht dem Starten beim "Südpol", ein Endwinkel von 90° entspricht dem Ende beim "Nordpol". Die *„Anzahl Tests"* geben an, wie viele Schritte gemacht werden sollen. Geben Sie zum Beispiel für Längen- und Breitengrade als *„Anzahl Tests"* jeweils 8 an, wird das Objekt von 8 x 8 = 64 verschiedenen Stellen betrachtet.

Es kann vorkommen, dass durch gegenseitige Überdeckung des Objektes der Schrittwinkel unter Umständen zu klein ist und so einige Flächen doch nicht zu sehen sind, weil der Teil des Objekts von der entsprechenden Richtung aus einfach nicht betrachtet wurde. In diesem Fall müssen Sie die Anzahl Tests entsprechend erhöhen.

Im Bereich „*unsichtbare Flächen*" geben Sie an, was mit Flächen passieren soll, die während der Optimierung nicht sichtbar sind. Sie können auswählen, ob diese komplett entfernt werden, oder ob sie als beidseitig markiert werden sollen. Da diese Flächen nicht gesehen werden, kann auch nicht entschieden werden, ob deren Orientierung richtig herum ist. Aus diesem Grund existiert die zweite Variante.

Der Grund, nicht sichtbare Flächen trotzdem nicht zu entfernen, kann folgender sein: Bei extrem fein facettierten Objekten reicht die Auflösung beim Nachschauen nicht aus, um eine Fläche überhaupt zu sehen. Diese Flächen sind dann quasi unsichtbar, weil sie zu klein sind. Zoomt man danach in ArCon an dieses Objekt heran, können diese Flächen sehr wohl sichtbar sein. Nun gibt es drei Varianten, um diesen Effekt zu verhindern:

Variante 1:
Sie verwenden beim Modellierer größere Flächen, was im Allgemeinen die beste Lösung ist, da damit auch die Performance deutlich steigt und visuell kaum Unterschiede zu sehen sind.

Variante 2:
Sie markieren im Bereich „*unsichtbare Flächen*" >> „*als beidseitig markieren*". Dies ist aus Performancesicht die schlechteste Variante; sie liefert aber garantiert exakte Ergebnisse, da für zweifelhafte Flächen lieber eine Fläche zuviel, als eine Fläche zuwenig, gezeichnet wird.

Variante 3:
Sie erhöhen die Auflösung beim Untersuchen der Flächen.

Auflösung: In diesem Bereich können Sie zwischen „*niedrig*", „*mittel*", *„hoch"* und „*sehr hoch*" wählen. Für einfache Objekte reicht im Allgemeinen eine niedrige Auflösung; für moderat komplexe Objekte reicht mittlere Auflösung. Nur für Objekte mit sehr kleinen Flächen sollten Sie *"hoch"* oder *„sehr hoch"* wählen.

Mit dem Auswahlfeld „*Teilobjekte einzeln untersuchen*" wählen Sie die erste Alternative, mit dem Auswahlfeld „*Gesamtobjekt untersuchen*" die zweite Alternative.

Letztendlich haben alle hier gemachten Einstellungen nur dann einen Effekt, wenn Sie die untere Schaltfläche „*Jetzt optimieren!*" betätigen.

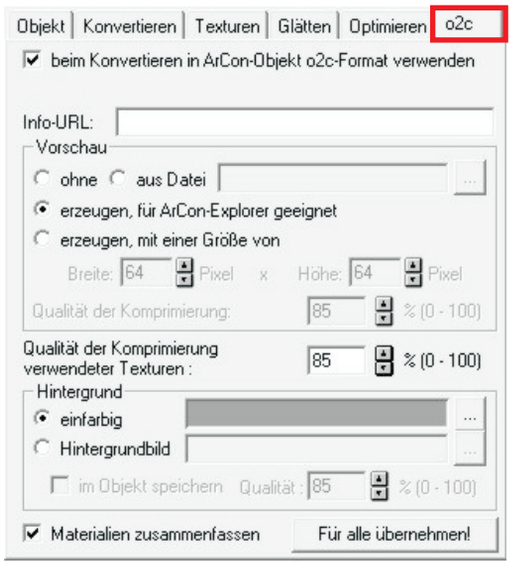
Nach dem Klicken auf „*Jetzt optimieren!*" erscheint ein Fenster, welches aus den beiden Schaltflächen „*Abbrechen*" und „*Erweitert* >>" bzw. „<< *Normal*" und einem Fortschrittsbalken besteht. Ist die Beschriftung der zweiten Schaltfläche „*Erweitert* >>", können Sie durch Klicken auf diese Schaltfläche das Darstellen des oben eingeführten Item-Buffers erreichen. Sie können dann quasi beobachten, wie das Objekt von allen Seiten betrachtet wird. Erneutes Klicken auf die Schaltfläche lässt die Darstellung des Item-Buffers verschwinden. Die Optimierung ist bei nicht sichtbarem Item-Buffer etwas schneller als bei sichtbarem Item-Buffer.

Hinweis: Die, beim Optimieren für das Objekt dargestellten Farben, haben nichts mit Materialeigenschaften zu tun.

Klicken Sie während der Optimierung auf „*Abbrechen*" wird die Optimierung unterbrochen - das Ergebnis wird verworfen.

3DS-Objekte in ArCon importieren

Registerkarte “o2c”:



Hier können Sie einstellen, dass anstelle eines aco-Objektes ein o2c-Objekt erstellt werden soll.

„beim Konvertieren in ArCon-Objekt o2c-Format verwenden“:
Alle Felder erscheinen gegraut, solange hier kein Haken gesetzt ist.

„Info-URL“:
Sie können hier die Adresse einer Webseite eingeben, auf welche man geleitet wird, sobald man bei den Objekteinstellungen unter der Registerkarte *„Internet“* doppelt auf das Objekt klickt.

„Vorschau“:
Hier kann eingestellt werden, welches Vorschaubild verwendet werden soll.

- *„ohne“* heißt, die Datei wird ohne Vorschaubild abgespeichert.
- *„aus Datei“* wird verwendet, wenn dem Objekt ein Bild zugeordnet werden soll. Die Auflösung des Bildes sollte hier aber nicht zu groß sein.

- *„erzeugen, für ArCon-Explorer geeignet“*: ArCon erzeugt hier automatisch ein Bild aus dem 3D-Objekt, welches der Größe der Vorschaubilder des Aron-Explorers entspricht.
- *„erzeugen, mit einer Größe von“*: wie oberhalb, nur können Sie hier die Größe des Bildes einstellen.
- *„Qualität der Komprimierung“*: Hier stellen Sie die Qualität der Komprimierung ein, außer Sie haben *„ohne“* gewählt.

ArCon, ArCon Render Studio und xCAD an einem Tisch

Im Juni 2011 wurde die neue Version 16 des ArCon Render Studios freigegeben. Herr DI Zeh, Geschäftsführer der Firma GAMMA-RAY Service-Center GmbH, stattete uns diesbezüglich in Wiener Neustadt einen Besuch ab und präsentierte die tollen Neuerungen. In diesem Rahmen fand auch ein gemeinsames Treffen mit Herrn Dietmar Pichler, Geschäftsführer der Firma xCAD Solutions, statt.

xCAD ist jene Einrichtungssoftware, die als neues Zusatztool seit diesem Jahr direkt in ArCon Eleco eingebunden ist. Das ArCon Render Studio von GAMMA-RAY ist bereits seit langer Zeit ein gern gesehener Begleiter von ArCon. Mittels der direkten Übergabe aus ArCon schafft man im ArCon Render Studio auf einfachem Weg qualitativ hochwertige Visualisierungen.

Durch die neue Version V16 ist hier wieder ein großer Schritt nach vorne geschafft worden, wie wir im gemeinsamen Austausch in konstruktiver Runde selbst erfahren durften.

(Foto v.l.n.r.)
Michael Zax, Guido Krenn
(DI Kraus & CO GmbH)
Helmut Zeh (GAMMA-RAY)
Dietmar Pichler (xCAD)

Geländer (Brüstungsmauer)

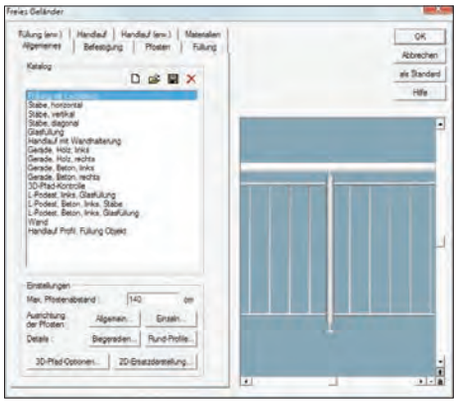
Im anschließenden Beispiel zeigen wir Ihnen die Erstellung einer Geländerbrüstung in ArCon Eleco Professional mittels Geländerassistenten.

Um eine Brüstung entlang einer Rampe oder einer Treppe mit Hilfe des freien Geländers zu setzen, gehen Sie folgendermaßen vor:

Wählen Sie die Funktion „freies Geländer“ und setzen Sie dieses in den von Ihnen gewünschten Bereich.
Zum Setzen haben Sie 4 Möglichkeiten:

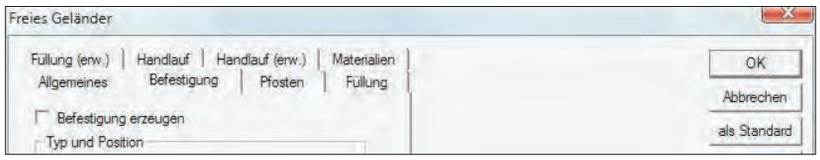
- Geländer über eine polygonale Linie definieren
- Rechteckiges Geländer definieren
- Geländer über geschlossenes Polygon definieren
- Geländer über Punkt und Mehrfachkopie definieren

Sobald Sie Ihr Geländer gesetzt haben, öffnet sich folgendes Fenster:

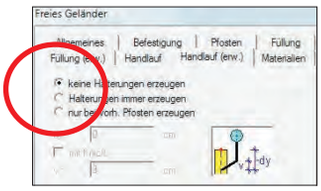


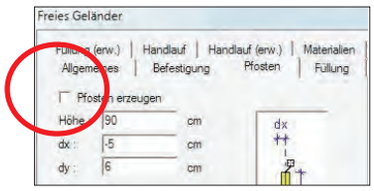
Falls Sie dieses Geländer öfter verwenden wollen, können Sie es unter der Registerkarte „Allgemeines“ im „Katalog“ abspeichern.

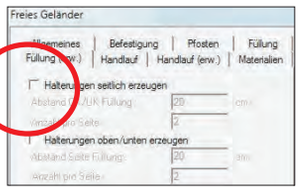
Auf der Registerkarte „Befestigung“ entfernen Sie bitte den Haken bei „Befestigung erzeugen“.

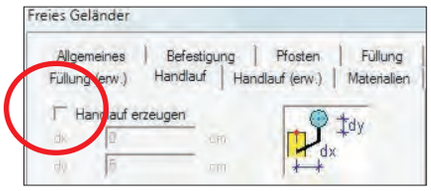


Genauso verfahren Sie bitte mit den Registerkarten „Pfosten“, „Füllung (erw.)“, „Handlauf“, „Handlauf (erw.)“.

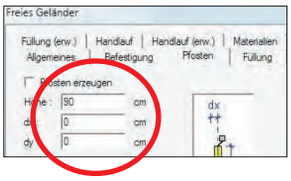


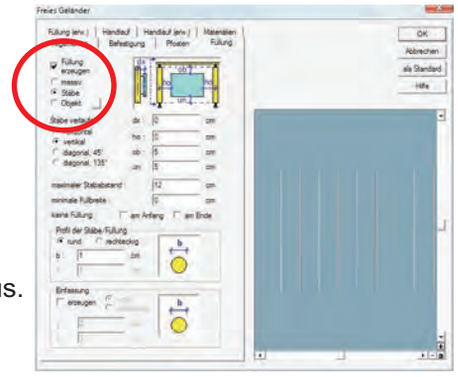






Auf der Registerkarte „Pfosten“ können Sie die Höhe der Wand und die Position dieser bestimmen.





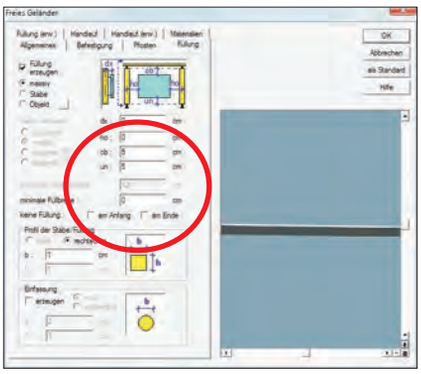
Auf der Registerkarte „Füllung“ können Sie nun ihre Einstellungen vornehmen:

Setzen Sie bitte einen Haken bei „Füllung erzeugen“ und wählen Sie „massiv“ aus.

Geländer (Brüstungsmauer)

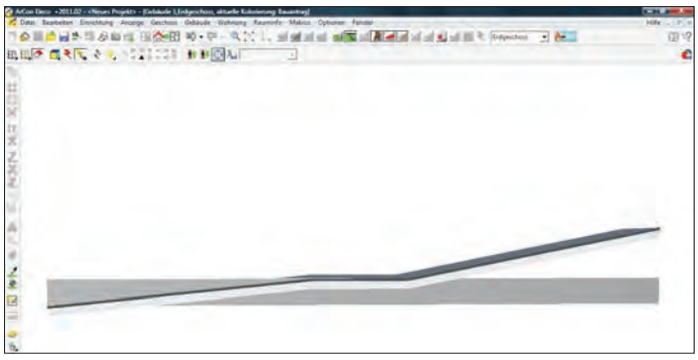
Sie können nun die Position der Füllung anhand der (ausgeblendeten) Pfosten einstellen.

Danach sollten Sie die minimale Füllbreite auf „0“ einstellen.



Die Stärke Ihrer Wand geben Sie unter „Profil der Stäbe/Füllung“ bei „Breite“ ein.

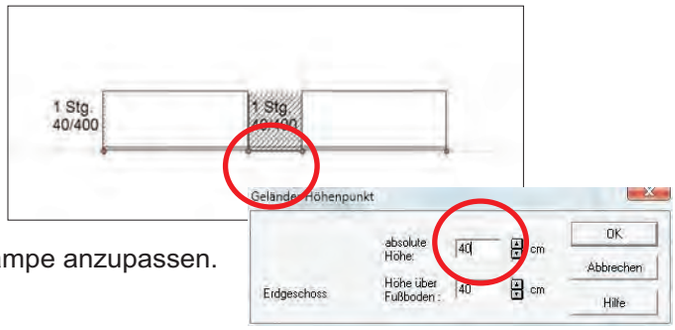
Wenn Sie nun auf „OK“ klicken, wird Ihre Wand erstellt.



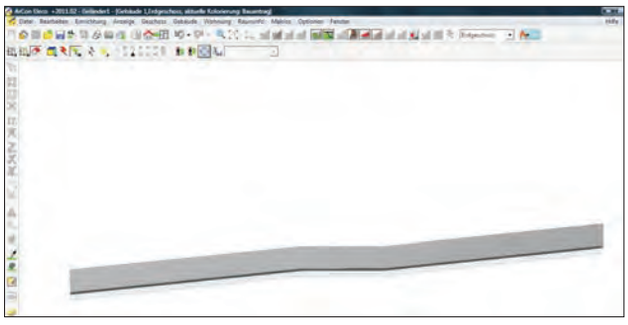
Um nun die Brüstung entlang der Rampe in der Höhe anzupassen, gibt es 2 Möglichkeiten:

Falls Sie keine Höhenpunkte gesetzt haben, wählen Sie das Geländer (die Brüstung) aus. Links haben Sie nun die Gelegenheit, die einzelnen Geländerhöhenpunkte zu editieren.

Die einzelnen Geländerpunkte werden rot markiert und durch Klicken auf einen dieser roten Punkte wird die Höhe eingeben.



Verfahren Sie so mit allen Punkten, um das Geländer an die Rampe anzupassen. Das Ergebnis sieht folgendermaßen aus:

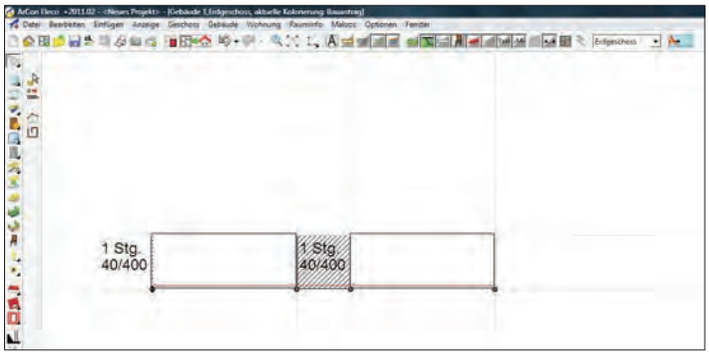


Tipps & Tricks in ArCon

ArCon Eleco + 2011 Professional

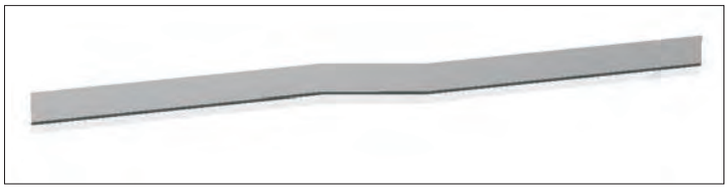
Geländer (Brüstungsmauer)

Sollten Sie jedoch Höhenpunkte gesetzt haben, wählen Sie bitte ebenfalls das Geländer (die Brüstung) aus. Nun wählen Sie an Stelle „Geländerhöhenpunkte editieren“ bitte „selektierten 3D-Pfad bearbeiten“ aus.



Im sich öffnenden Fenster setzen Sie bitte einen Haken bei „an Gelände anpassen“. ArCon setzt Ihre Brüstung automatisch entlang der Höhenpunkte.

Dies ist Ihr Ergebnis:



Hinweis:
Um exakte Ecken zu erhalten, dürfen Sie das Geländer nicht durchziehen, sondern müssen jede Brüstung extra erstellen!

Tipps & Tricks in ArCon

2D - Grafikeditor

Kopieren von 2D-Elementen:

Sie können 2D-Grafikelemente kopieren, indem Sie die Objekte verschieben und vor dem Loslassen die Strg-Taste drücken. Dann wird das Element kopiert und nicht verschoben, das Original bleibt an der alten Stelle und die Kopie wird an der neuen Stelle erzeugt.

Gruppieren von 2D-Elementen:

Wählen Sie die gewünschten Objekte durch markieren mit der Maus. Um Elemente hinzuzufügen, drücken Sie die Shift-Taste und klicken auf das Element. Verfahren Sie ebenso, um Elemente aus der Auswahl zu entfernen. Um diese dann zu gruppieren, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche

Fangen beim Verschieben von 2D-Elementen:

Um beim Verschieben von 2D-Grafikelementen die Ecken oder die Mitte zu fangen, klicken Sie bitte wie gewohnt mehrfach Ctrl+W bzw. Strg+W.

Verändern der Eigenschaften:

Sie verändern Eigenschaften von 2D-Elementen, indem Sie doppelt auf diese klicken.

Zeichenreihenfolge ändern:

Einmaliger Klick der Schaltflächen bzw. legt die Elemente vor bzw. hinter die anderen 2D-Zeichenelemente. Klicken Sie jedoch ein zweites Mal auf die Schaltflächen, werden diese vor bzw. hinter die ArCon-Konstruktionselemente gelegt.

Umrisseditor

Der Umrisseditor wird von ArCon bei folgenden Anwendungen verwendet:

- Platte
- Podest
- Modeller
- Wandkontur bearbeiten

Hinweis:

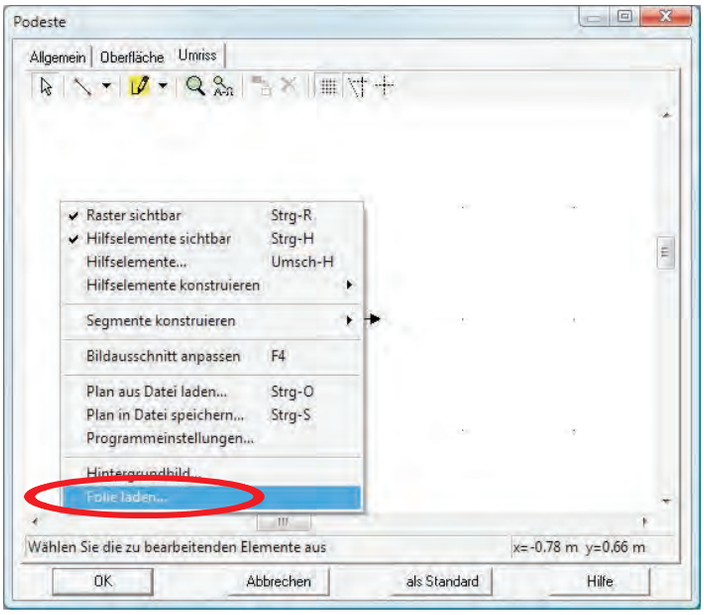
Das Bearbeiten der Wandkontur wurde bereits in unserer Ausgabe DI Kraus Aktuell 4/2009 beschrieben. Der dazugehörige Artikel steht auf unserer Homepage www.arcon-cad.at unter FAQ zum Download bereit.

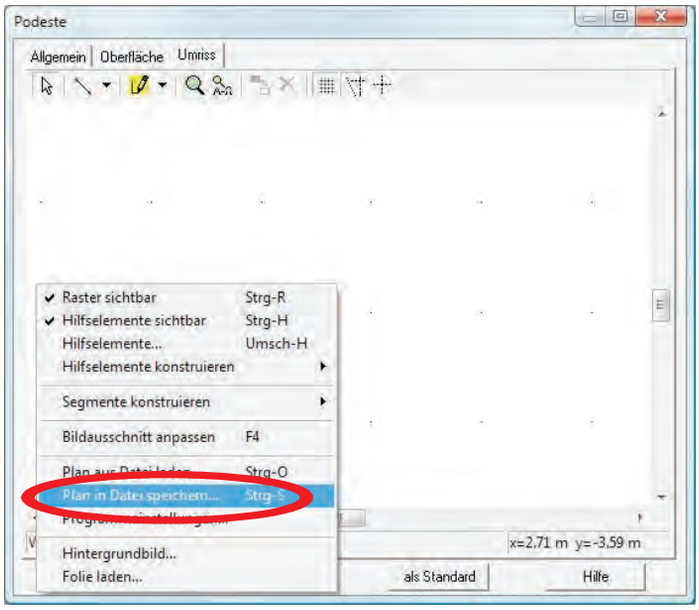
In dieser Ausgabe möchten wir Ihnen weitere Möglichkeiten zeigen, den Umrisseditor effektiv zu nutzen.

Löschen Sie im Umrisseditor die vorhandene Platte und klicken mit der rechten Maustaste in die Zeichenfläche. Im Kontextmenü gehen Sie auf “Folie laden”. Die folgenden Schritte entsprechen dem Laden einer Folie in ArCon.

Öffnen Sie die gewünschte dxf/dwg-Datei. Wählen Sie nur die notwendige(n) Folie(n) aus. In den Feldeigenschaften geben Sie bitte den Skalierungsfaktor ein,damit Sie beim Einlesen die richtige Größe erhalten.

Nun können Sie die Linien nachziehen und Ihren Umriss fertigstellen.





Wenn Sie anschließend eine Platte/ ein Podest/ etc. in einem anderen Projekt mit dem gleichen Umriss setzen wollen, löschen Sie den vorhanden Umriss und machen anschließend einen Rechtsklick in die Zeichenfläche. Im Kontextmenü wählen Sie nun “Plan aus Datei” laden und suchen die von Ihnen gespeicherte shp-Datei.

Bestätigen Sie die Auswahl mit “Öffnen”.

Der Umriss wird Ihnen fertig angezeigt. Sie können Ihr Objekt wie gewohnt setzen.

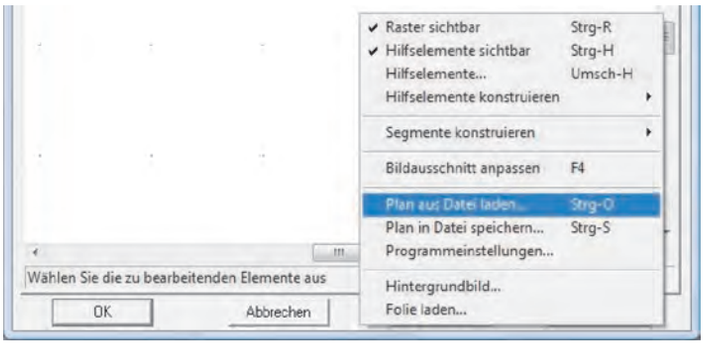
Umrisse abspeichern und laden - shape-Datei:

Umrisse, welche Sie erstellt haben, können Sie abspeichern, um diese in anderen Anwendungen nutzen zu können.

Sie können also den Umriss eines Podestes auch für eine Platte verwenden.

Gehen Sie hierzu bitte wie folgt vor:

Sobald Sie Ihren Umriss fertiggestellt haben, machen Sie einen Rechtsklick mit der Maus in den leeren Zeichenbereich. Im Kontextmenü gehen Sie auf “Plan in Datei” speichern. Geben Sie nun den Speicherort und den Namen der Datei an.



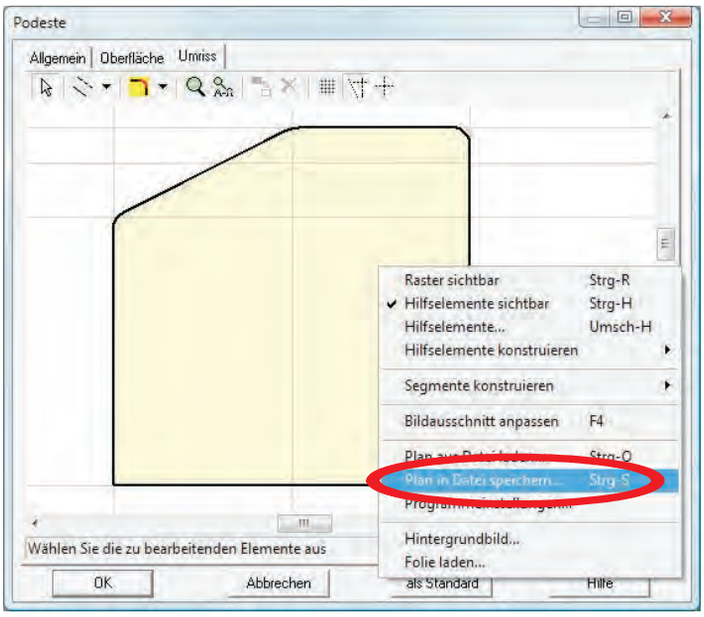
Umrisseditor

Anwendungsbeispiel: Terrassentrennwand

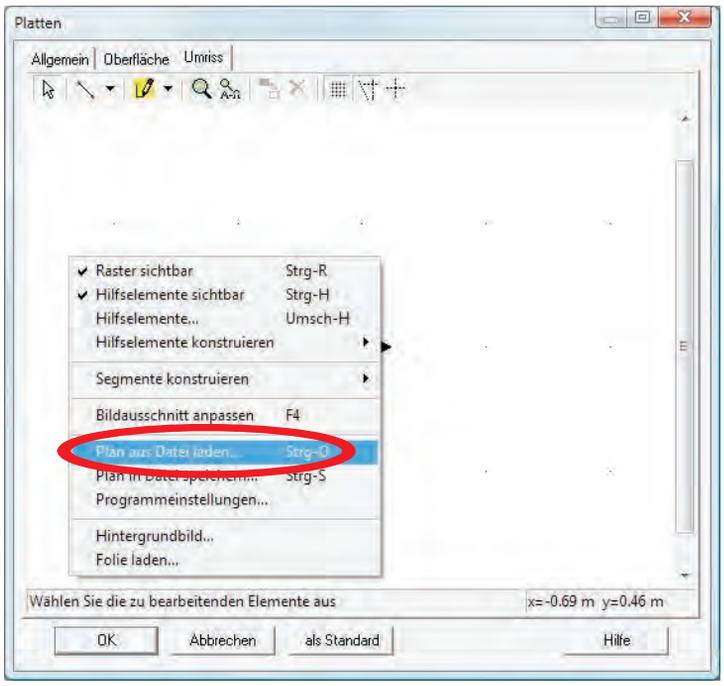
Im Grundriss kann im Podestdesigner eine beliebige Form erzeugt werden und diese als Platte eingegeben werden. Im Designmodus kann die Platte dann beliebig gedreht werden.

Erst erstellt man im Podestdesigner die Form der Terassentrennwand. Hier kann man diese völlig frei gestalten.

Sobald Sie die Kontur fertig haben, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen im Kontextmenü “Plan in Datei speichern” aus.



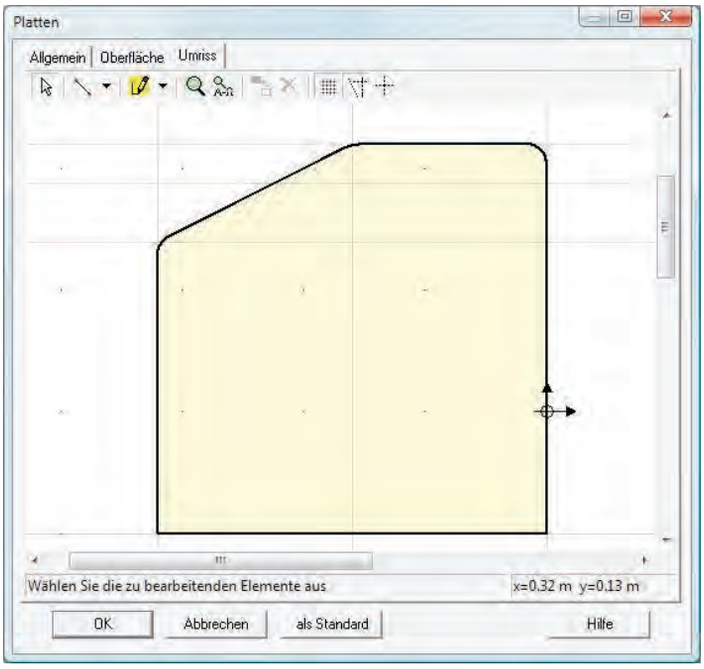
Hinweis:
Legen Sie einen eigenen Ordner an, indem Sie Ihre shp-Dateien ablegen. So finden Sie diese immer wieder.



Anschließend wechselt man in den Designmodus und öffnet den Plattendesigner. Hier löscht man auf der Registerkarte “Umriss” die vorhandene Platte und importiert die Terassentrennwand.

Nach einem Rechtsklick in die leere Zeichenfläche wählt man aus dem Kontextmenü “Plan aus Datei laden” und öffnet die shp-Datei.

Der Umriss wird dargestellt. Diese kann auch weiter bearbeitet werden.



Nun kann die Platte in das Modell gesetzt werden.

Sobald diese erzeugt wurde, muss diese in die richtige Position gedreht werden. Nutzen Sie hierzu bitte die Schaltflächen, mit welchen Sie Objekte drehen können.

Vor der Drehung

Ergebnis

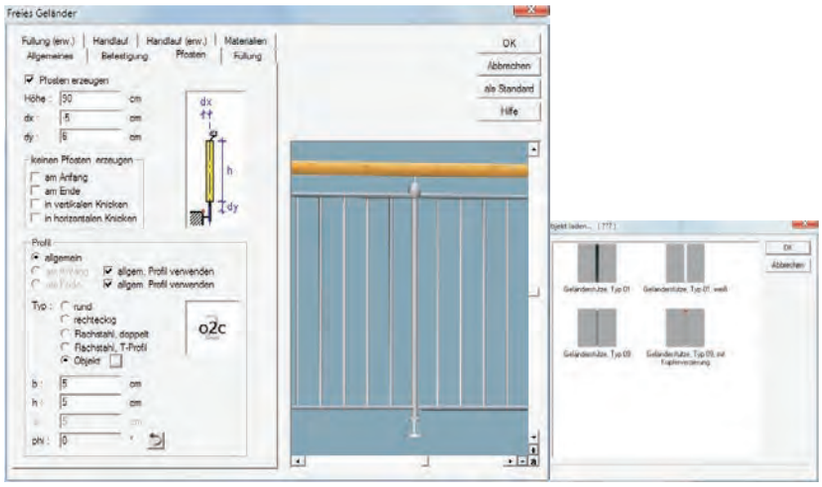
Geländer mit Objekten und eigenen Profilen

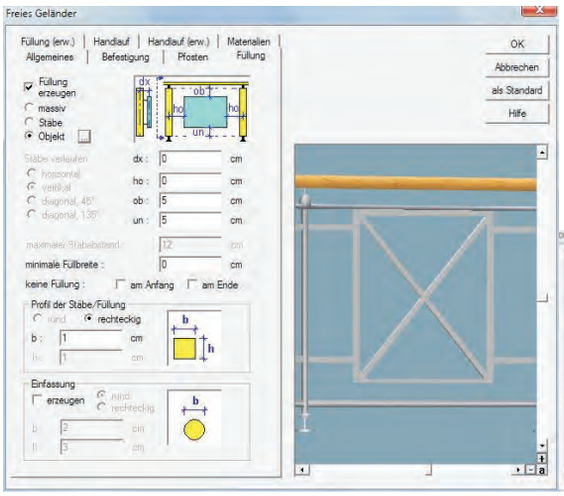
Im folgenden Beispiel zeigen wir Ihnen die Erstellung eines Geländers in ArCon Eleco Professional mit Ihren eigenen Objekten.

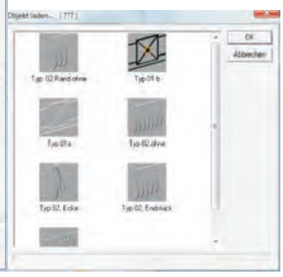
Unter Befestigung können Sie ihre Befestigungsvariante (Podest- oder Wangenbefestigung) wählen.

Wie Sie selbst ein Objekt gestalten, finden Sie auf unserer Homepage **www.arcon-cad.at** unter **FAQ -> Tipps & Tricks ArCon.** Speichern Sie dieses Objekt bitte unter folgendem Pfad **…\ArCon Professional +2011\Programm\Standard\Gelaender\Elemente**

Bei Pfosten stellen Sie die Position und Höhe ein. Auf dieser Registerkarte haben Sie weiters die Möglicheit, eigene Objekte als Pfosten auszuwählen. Markieren Sie hierzu die Möglichkeit Objekt und wählen durch Anklicken des kleinen Schalters daneben ihr Objekt aus der Liste aus.

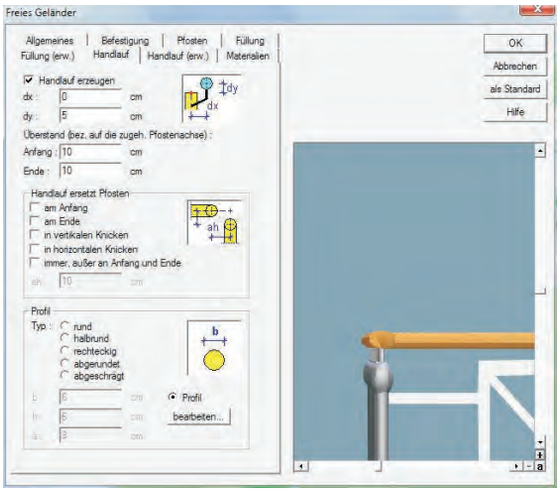


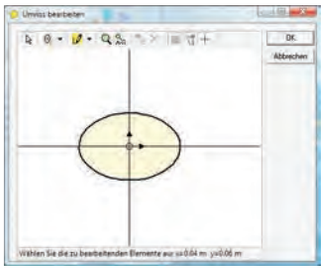


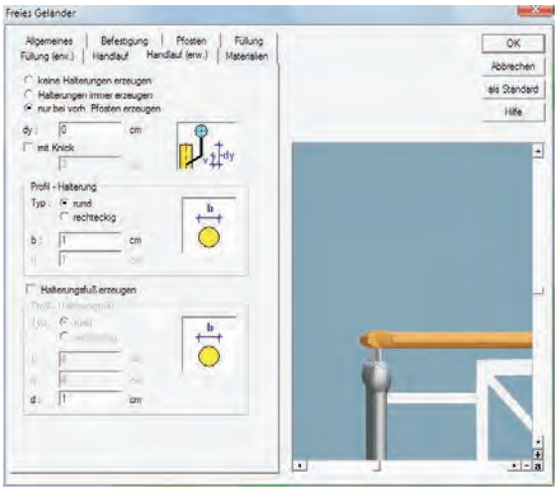


Die Registerkarte Handlauf ermöglicht es Ihnen, unter Profil die Form Ihres Handlaufes selbst einzugeben. Klicken Sie hierzu auf die Schaltfläche bearbeiten. Nun öffnet sich der Podest- und Plattendesigner. Hier können Sie die gewünschte Profilform einstellen.

Unter Handlauf (erw.) können Sie die Halterungen auswählen und einstellen.







Bei Materialien stellen Sie bitte die zugehörigen Materialien für die einzelnen Elemente ein.

Tipps & Tricks ArCon

ArCon Eleco +2011 Professional

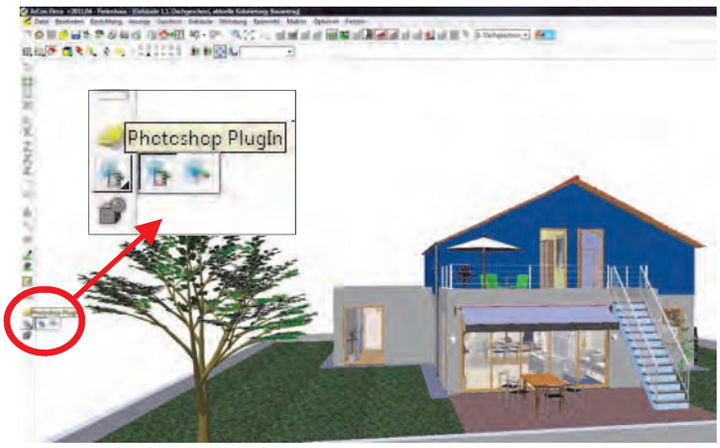
Photoshop-Plugins

Mit ArCon Eleco +2011 haben Sie die Möglichkeit, Ihre Bilder mit Photoshop-Plugins zu bearbeiten, abzuspeichern und auszudrucken.

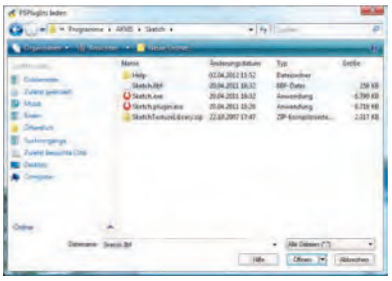
Diese Plugins können Sie teilweise kostenfrei im Internet finden, viele sind aber kostenpflichtig. Auf Ihrer DVD, mit welcher Sie ArCon Installiert haben, finden Sie unter *Extras/ Demos/Akvis* eine 10-tägige Demoversion von Akvis Sketch V.12.5. Eine Möglichkeit einer Bestellung finden Sie am Ende unserer Zeitung.

Sobald die Plugins heruntergeladen und installiert sind kann ArCon gestartet werden.

Öffnen Sie anschließend Ihr Projekt.



Wechseln Sie in den Designmodus. Hier finden Sie rechts in der Leiste die Funktion „Photoshop PlugIns“. Wenn Sie länger mit der Maus auf dem Symbol bleiben, wird ein zweites Symbol angezeigt.: „Aktives PlugIn mit den gleichen Einstellungen erneut ausführen“.



Sobald Sie auf das linke Symbol klicken, müssen Sie ein aktives PlugIn auswählen. Da Sie noch keine PlugIns geladen haben, ist die Auswahlliste leer.

Klicken Sie bitte auf „Laden“.

Sie können nun auf Ihrer Festplatte nach 8bf-Dateien suchen. Diese enthalten die Informationen für Ihre PhotoshopPlugIns. Die geladenen Einstellungen gelten solange, bis ArCon beendet wird.

Falls Sie die PlugIns dauerhaft speichern wollen, kopieren Sie die 8bf-Dateien bitte in Ihr ArCon-Verzeichnis in den Ordner *…ArCon Professional +2011 \Programm\Standard\PsPlugIn*. Die PlugIns werden beim nächsten Programmstart automatisch eingebunden.

Wollen Sie das PlugIn wechseln, klicken Sie bitte mit der rechten Maustaste auf „PhotoshopPlugIn“.

Nun geht wieder das Fenster mit der Liste auf und Sie können ein anderes PlugIn auswählen. Mit Linksklick auf das Symbol aktivieren Sie anschließend die Funktion.

Sie können nun die gewünschten Einstellungen vornehmen. Die Funktionsweise ist abhängig vom verwendeten PlugIn. In unserem Beispiel wird AKVIS verwendet.

Mit „Verschmieren“ können Sie festlegen, bis zu welchem Grad das Ergebnis verschmiert sein soll.

Unter „Linien“ können Sie definieren, wie groß die Dichte der Schraffierung in den Mitteltönen sein soll.

Wenn Sie oben im grauen Streifen auf „Erweitert“ klicken, werden zusätzliche Möglichkeiten zum Einstellen eingeblendet.

Mit „Wasserfarbe“ können Sie Aquarellbilder erstellen. Umso höher der Wert eingestellt wird, umso verschwommener werden die Linien, Kontrast und Details werden schwächer.
Bei Kohle können Sie einstellen, in welche Richtung das Bild gehen soll. Umso weiter rechts der Schieber ist, umso mehr ändert sich die Technik von Bleistift zu Kohlezeichnung.

Durch „Kolorieren“ werden die im Ausgangsbild vorhandenen Farben wieder eingeblendet. Je mehr Farbe sie dargestellt haben wollen, umso mehr müssen Sie den Regler nach rechts ziehen.

„Konturen“ legt die Konturenstärke fest, das heißt bei höheren Werten werden mehr Konturen sichtbar.

Photoshop-Plugins

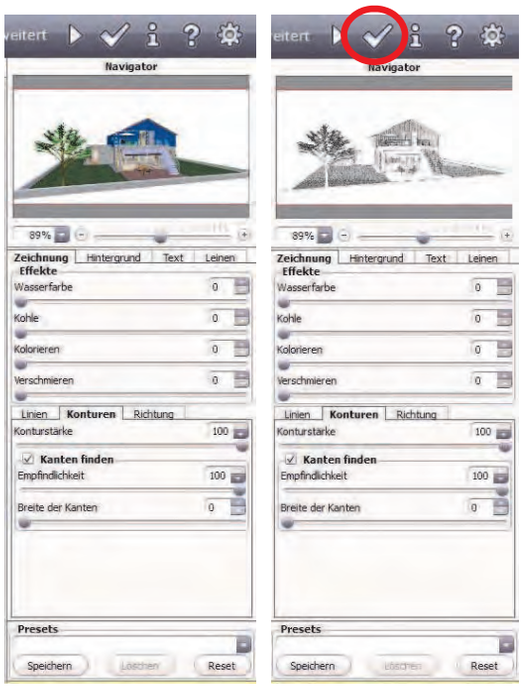
Besonders möchten wir hier die Optionen „Text“ erwähnen, da Sie die Möglichkeit haben, eigene Texte wie z.B. den Projektnamen hinzufügen können.

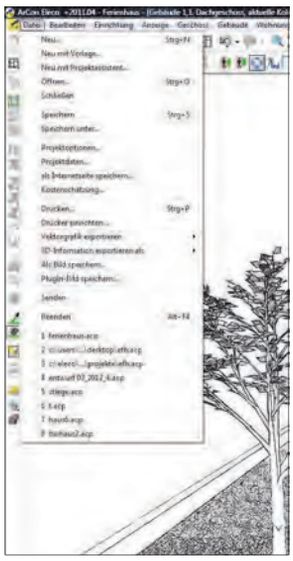
Unter „Konturen“ können Sie die Kantenempfindlichkeit und Kantenbreite einstellen.

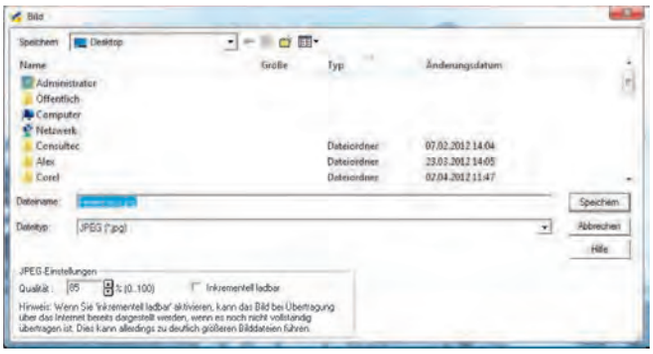
Wenn Sie auf die große Registerkarte „Ergebnis“ klicken, wird Ihnen ein Vorschaubild erzeugt.

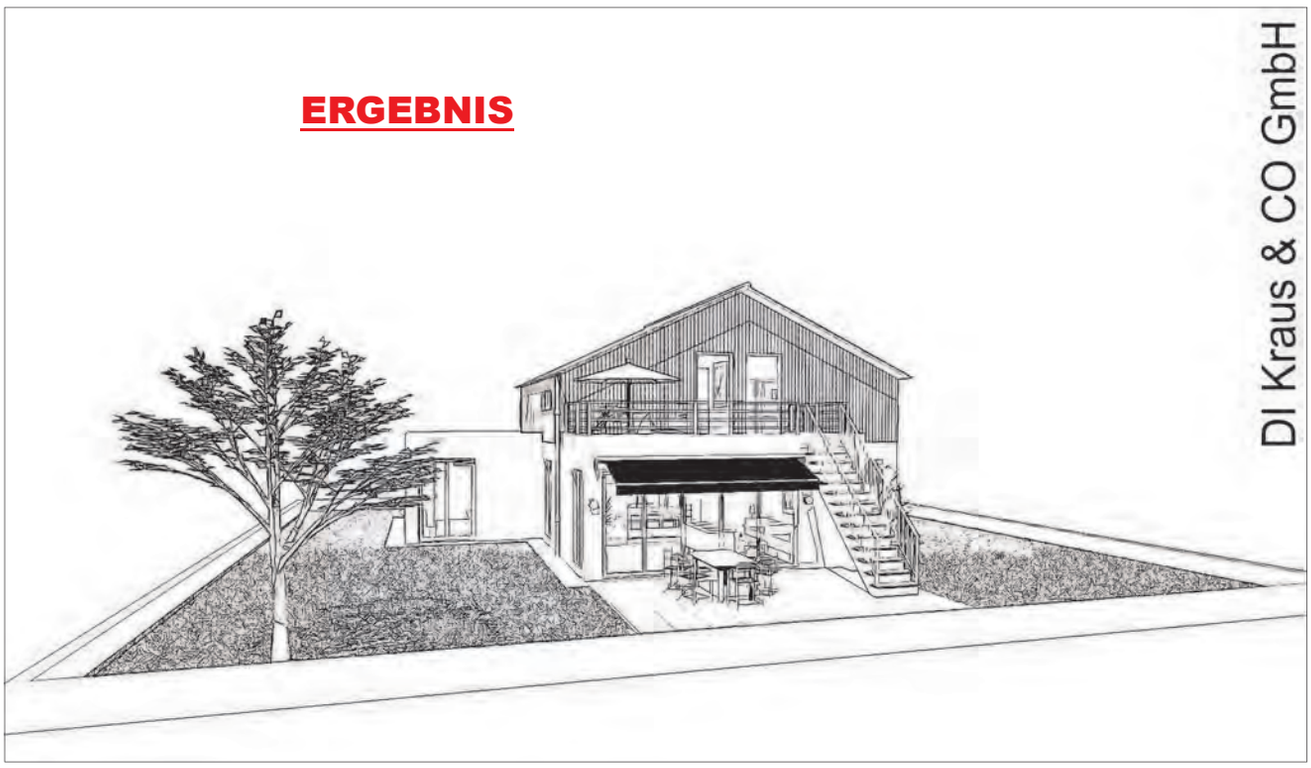
Mit Klick auf den Haken rechts oben wird die Einstellung nach ArCon übertragen.

Stellen Sie bitte die gewünschte Auflösung unter *„Bild speichern“* ein (Rechtsklick auf das Symbol) und wählen unter *„Datei -> PlugIn-Bild speichern“* aus. Die vorher eingestellte Auflösung wird übernommen und das Ergebnis abgespeichert.









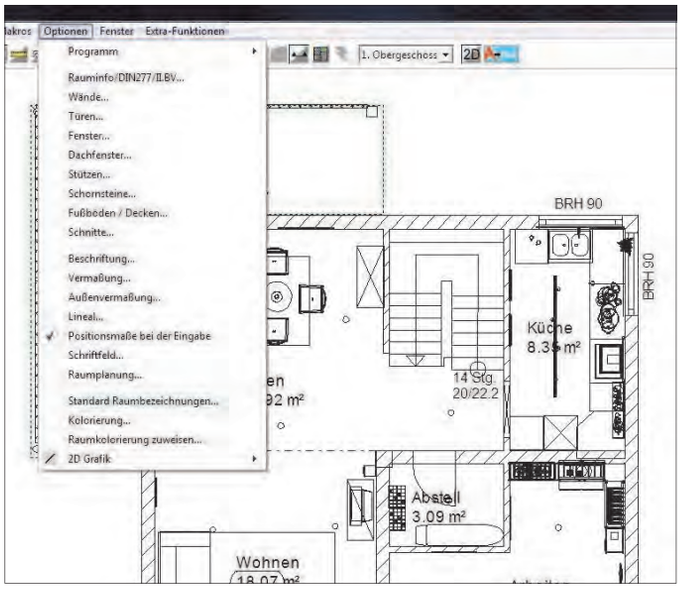
Tipps & Tricks ArCon

ArCon Eleco + 2011 Professional

Raumkolorierung

Standard Raumbezeichnung anpassen

In ArCon +2011 kann man die Standard Raumbezeichnungen direkt im Programm ändern. Um diese zu bearbeiten, gehen Sie bitte in der Menüleiste auf Optionen -> Standard Raumbezeichnungen.



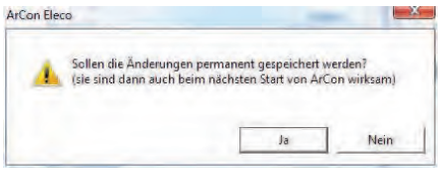
In dem nun aufgehenden Fenster sehen Sie die Raumbezeichnungen, die ArCon bisher gespeichert hat.

Um eine Raumbezeichnung hinzuzufügen, klicken Sie bitte auf die entsprechende Schaltfläche.

Geben Sie die neue Bezeichnung ein und bestätigen Sie mit OK. Ebenso können Sie Einträge ändern oder Löschen.

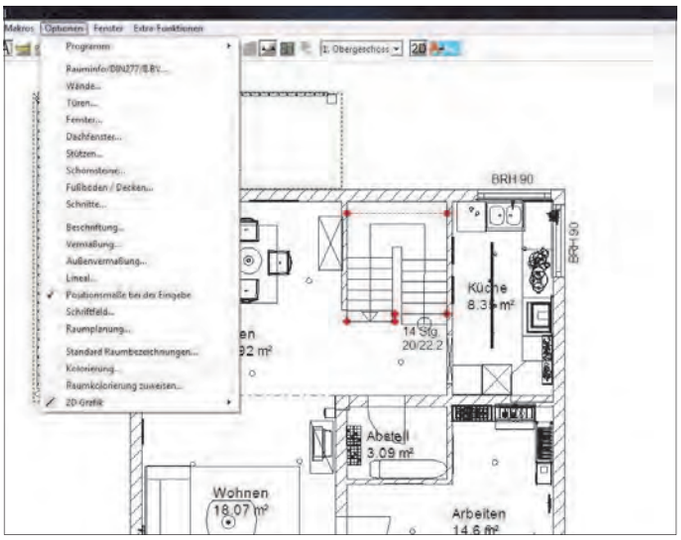
Sobald Sie die Liste fertig bearbeitet haben, bestätigen Sie bitte mit OK.

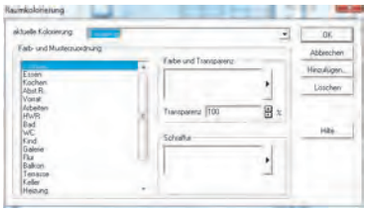
Bei der folgenden Meldung klicken Sie bitte auf Ja.



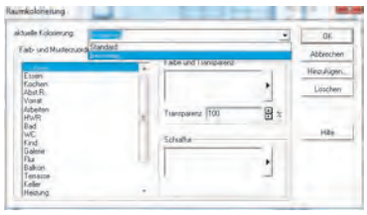
Kolorierung

Hiermit können Sie schnell und einfach ihre Grundrisse einfärben. Sie finden die Funktion unter Optionen -> Kolorierung.

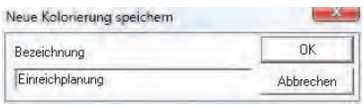




Es geht ein Fenster auf, in welchem Sie Ihre Einstellungen vornehmen und diese anschließend auf Ihr Projekt übertragen werden.

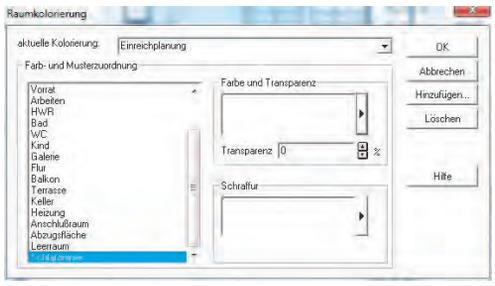


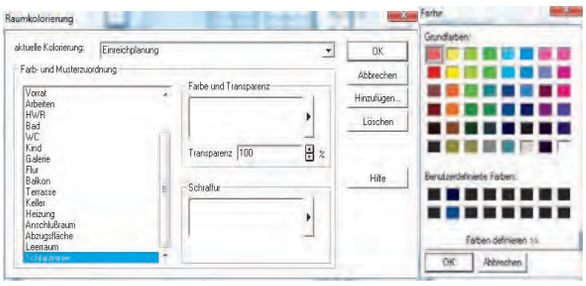
Unter aktuelle Kolorierung können Sie verschieden Varianten anlegen. Bauantrag und Standard sind bereits vorhanden.



Um weitere Kolorierungsvarianten hinzuzufügen, klicken Sie bitte auf „Hinzufügen“ und geben den Namen der Variante ein.

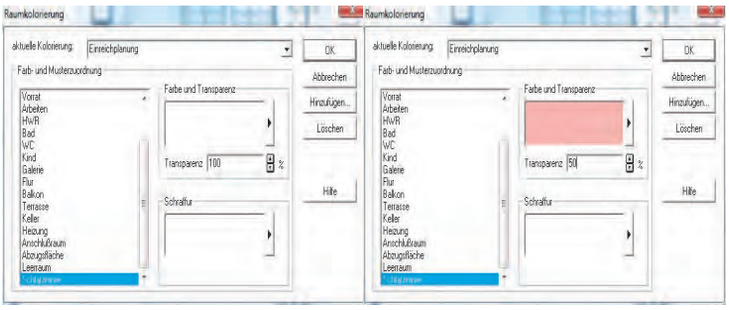
Unter „Farb- und Musterzuordnung“ finden Sie in der linken Spalte Ihre Raumbezeichnungen.



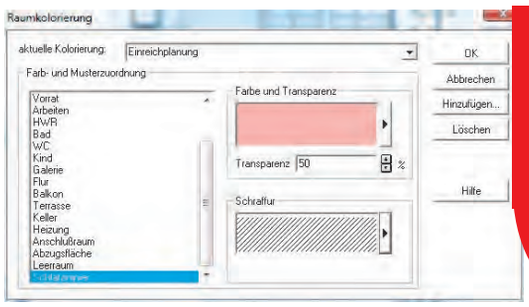


Wählen Sie dort einen Raum aus. Durch Klick auf den Knopf mit dem Pfeil rechts vom Feld Farbe und Transparenz können Sie eine Farbe auswählen. Dies bestätigen Sie bitte mit OK.

Raumkolorierung



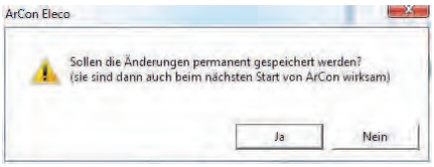
Um das Feld farbig erscheinen zu lassen, müssen Sie die Transparenz einstellen. Diese ist auf 100 – komplett transparent - voreingestellt. Sobald Sie diesen Wert verändern, sehen Sie, dass die ausgewählte Farbe im Feld erscheint.

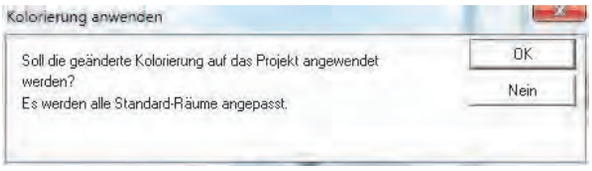


ArCon Eleco

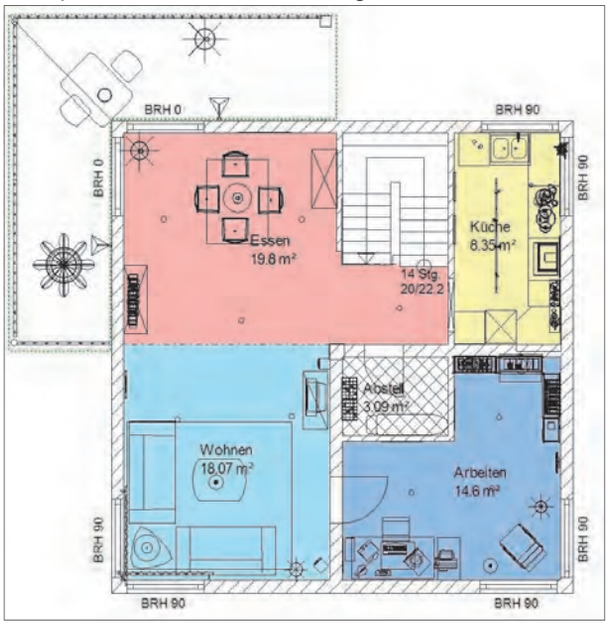
Weiters haben Sie die Möglichkeit, dem Raum eine Schraffur zuzuordnen. Dies können Sie im Feld Schraffur. Es ist auch möglich, Farben und Schraffuren zu kombinieren.

Wenn Sie mit der Zuweisung fertig sind, können Sie Ihre Änderungen mit OK übernehmen. In den folgenden Fenstern bestätigen Sie die Fragen bitte mit Ja bzw. OK. Die Farben und Schraffuren werden auf die Räume übertragen.





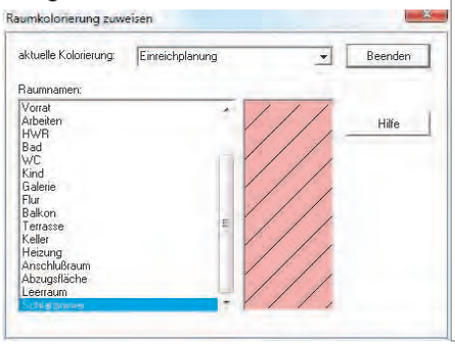
Ihr Grundriss ist nun, entsprechend Ihrer Einstellungen, koloriert.

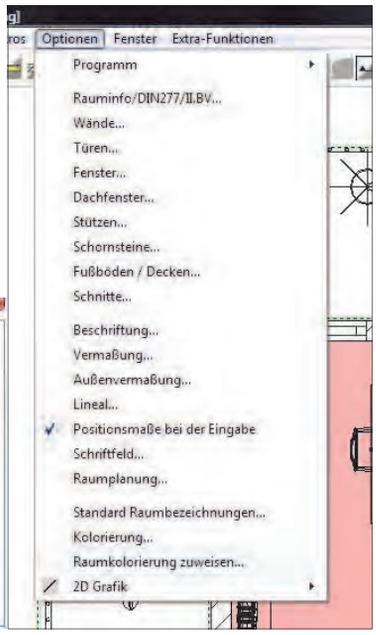


Raumkolorierung zuweisen

Noch nicht zugewiesene Räume können Sie mit „Raumkolorierung zuweisen“ nachträglich einfärben. Wählen Sie dazu unter *„Optionen“ -> „Raumkolorierung zuweisen“*.

Wählen Sie aus den bereits vorhandenen Kolorierungen einen bereits eingestellten Raum.

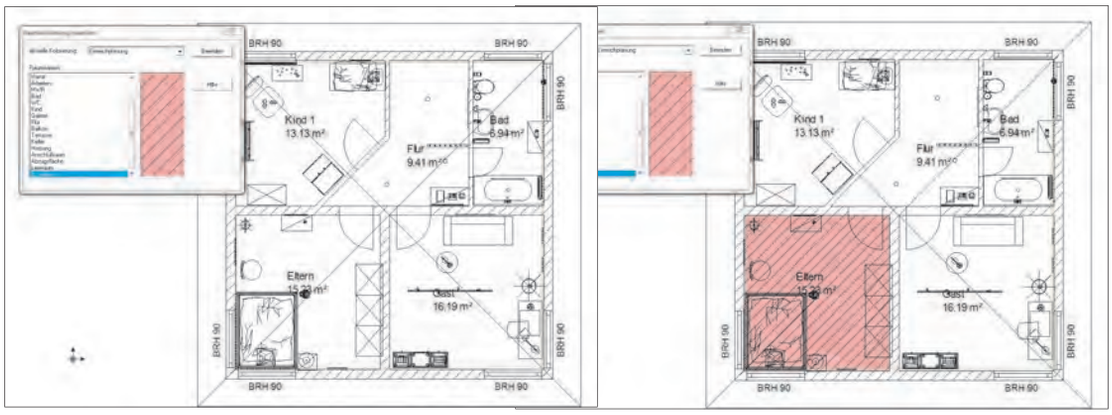




Das Fenster bitte geöffnet lassen und die einzufärbenden Räume der Reihe nach anklicken. Diese übernehmen die gerade aktive Darstellung.

Mit „Beenden“ schließen Sie das Fenster.

Sie können Räume auch durch Doppelklick auf den Raum (Raumdaten) händisch einfärben.



Tipps & Tricks ArCon

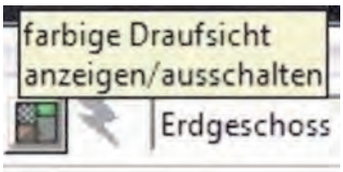
ArCon Eleco +2011 Professional

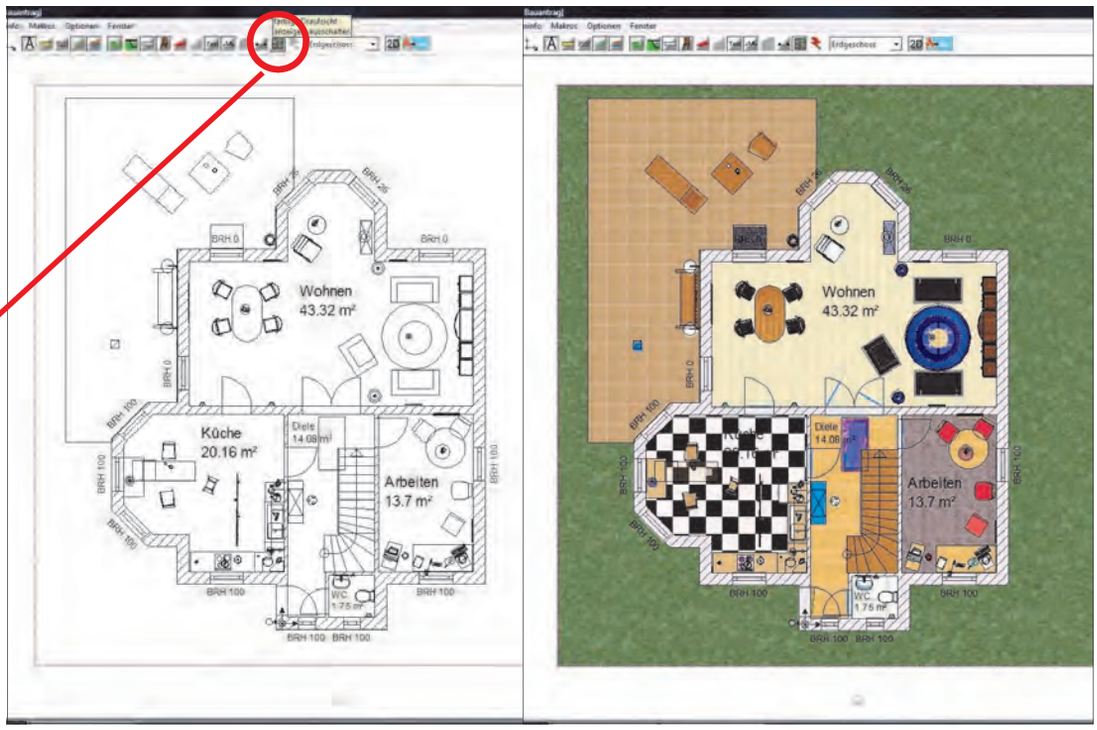
Farbige Draufsicht hinterlegen

Mit ArCon Professional +2011 haben Sie erstmals die Möglichkeit, den Grundriss und die farbige Draufsicht von oben gezielt zu kombinieren.

Im Konstruktionsmodus können Sie rechts neben der Geschoßbezeichnung 2 neue Symbole sehen.

Mit *farbige Draufsicht anzeigen / ausschalten* können Sie mit einem Linksklick die farbige Draufsicht hinterlegen.



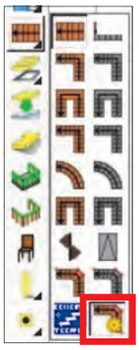


Durch einen Rechtsklick auf das neue Symbol öffnen Sie den Schieberegler, mit dem Sie die Transparenz der Draufsicht einstellen können. Sie haben auch die Möglichkeit, einen Wert mit der Tastatur einzugeben.

Raytracen ist solange gegraut, bis Sie die Draufsicht hinterlegt haben. Die Funktionsweise entspricht jener im Designmodus. Durch einen Linksklick starten Sie die Schattenberechnung und bestätigen die Meldung „Raytracen mit 2D-Darstellung der Inneneinrichtung mit „JA“.

Nach der Berechnung wird Ihnen Ihr Ergebnis angezeigt, der Grundriss mit transparenter farbiger Draufsicht und Schatten.

Neue Treppenfunktion

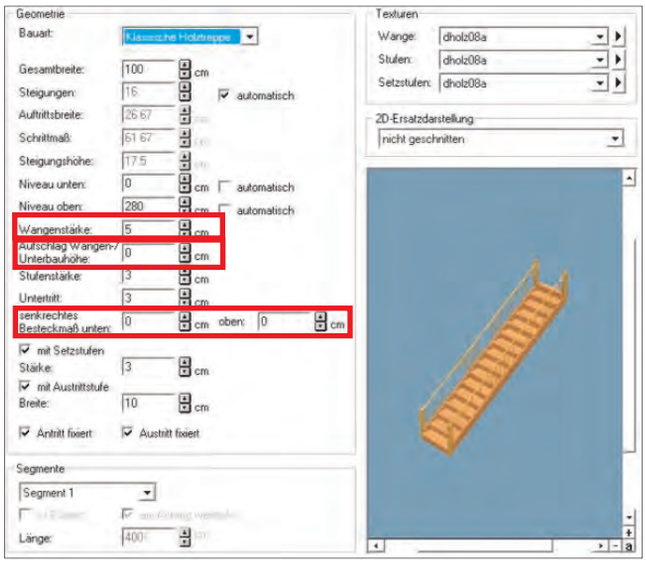


In ArCon Eleco+ 2012 haben Sie die Möglichkeit, Ihre Treppen frei zu setzen und nachträglich Einstellungen zu ändern. Wählen Sie dazu unter **„Treppen“** den Menüpunkt **„allgemeine Treppe“** aus.

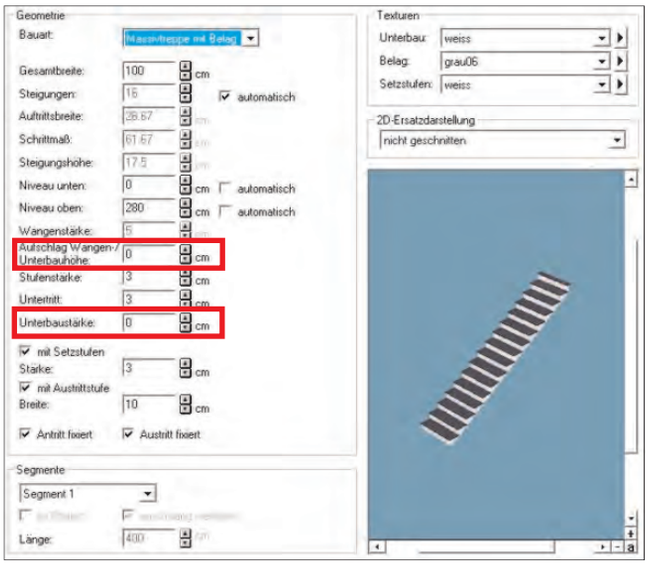
Sie können nun die Treppe, ähnlich wie bei der polygonalen Treppe, frei setzen. Bei jeder Treppe haben Sie zusätzliche Felder eingeblendet, mit welchen Sie die Treppe anpassen können.

Zur Auswahl stehen:

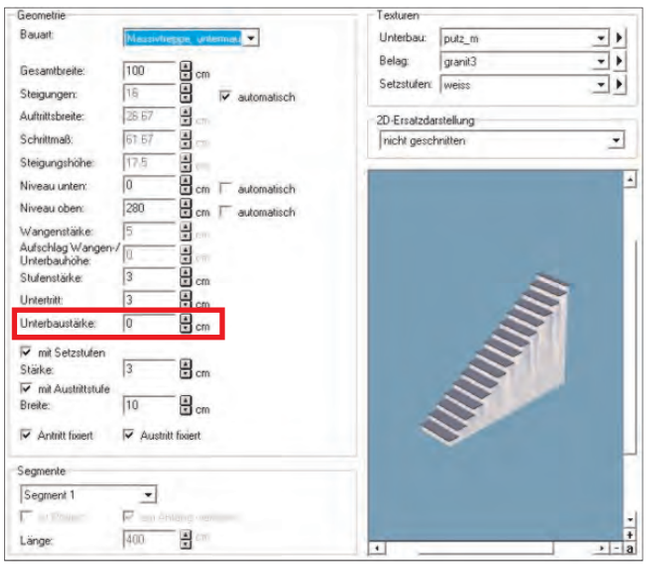
Klassische Holztreppe:
Zusätzlich können Sie die Wangenstärke, den Aufschlag der Wangen-/Unterbauhöhe und das senkrechte Besteckmaß oben und unten einstellen.



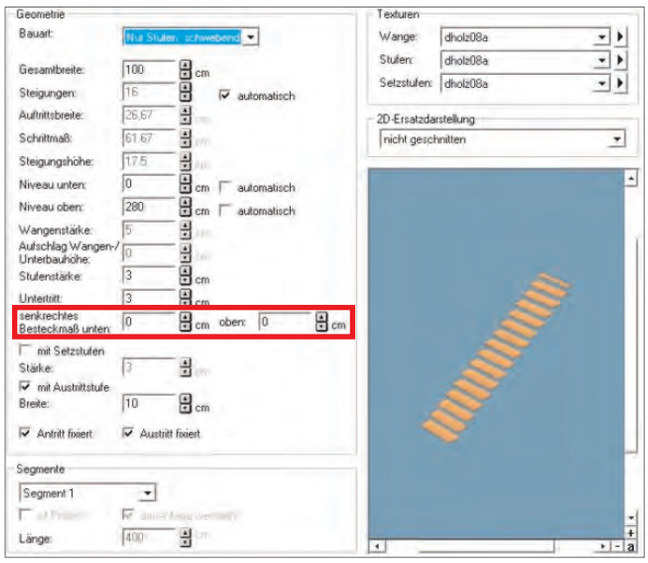
Massivtreppe mit Belag:
Zusätzlich können Sie den Aufschlag der Wangen- / Unterbauhöhe und die Unterbaustärke einstellen.



Massivtreppe, untermauert:
Zusätzlich können Sie die Unterbaustärke einstellen

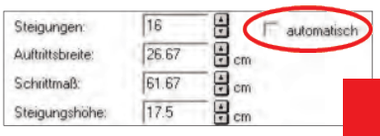


Nur Stufen, schwebend:
Zusätzlich können Sie das senkrechte Besteckmaß oben und unten einstellen.

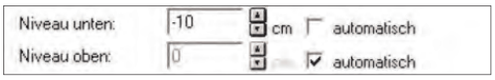


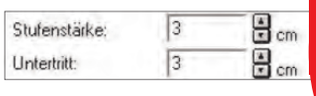
Neue Treppenfunktion „Allgemeine Treppe“

Ihre Einstellungen können Sie wie gewohnt vornehmen. Um die Steigungen, Auftrittsbreite, Schrittmaß und Steigungshöhe zu ändern, entfernen Sie den Haken bei **„automatisch“.**

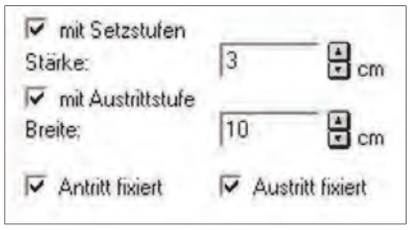


Ebenso können Sie bei allen Treppenvarianten das Niveau oben und unten festlegen oder automatisch ermitteln lassen sowie die Stärke der Stufe und den Untertritt eingeben.





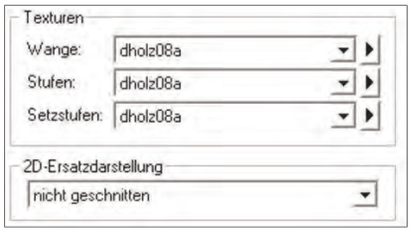
Weiters können Sie definieren, ob Setzstufen und eine Austrittstufe verwendet werden und wie stark diese sein sollen.



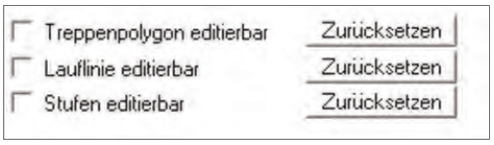
Neu ist, dass Sie festlegen können, wie sich die einzelnen Treppensegmente verhalten sollen. Sie können diese als Podest definieren und den Antritt gewendelt einstellen. Bei Segment 1 ist jedoch nur die Länge einstellbar.

Beim Geländer haben Sie, wie bereits in den früheren ArCon Versionen, die Möglichkeit kein Geländer, das Standardgeländer oder ein freies Geländer zu setzen.

Die Texturauswahl und die 2D Ersatzdarstellung haben sich zu den vorigen ArCon-Versionen nicht verändert.

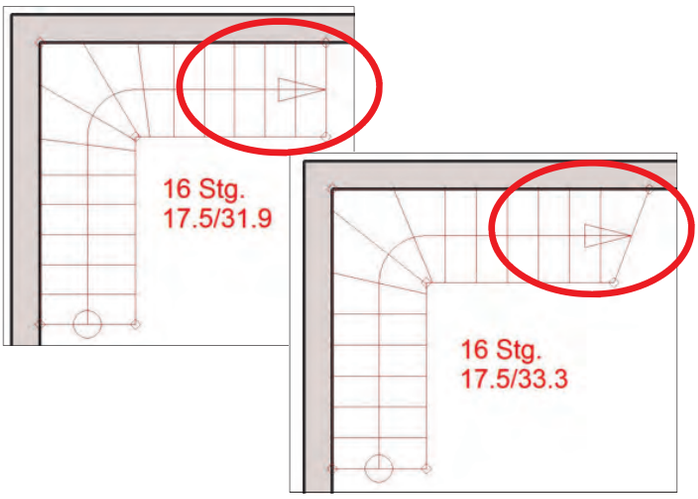


In ArCon Eleco+ 2012 können Sie nach dem Setzen der Treppe das Treppenpolygon, die Lauflinie und auch einzelne Stufen editieren. Setzen Sie dazu einen Haken bei der zu ändernden Eigenschaft.

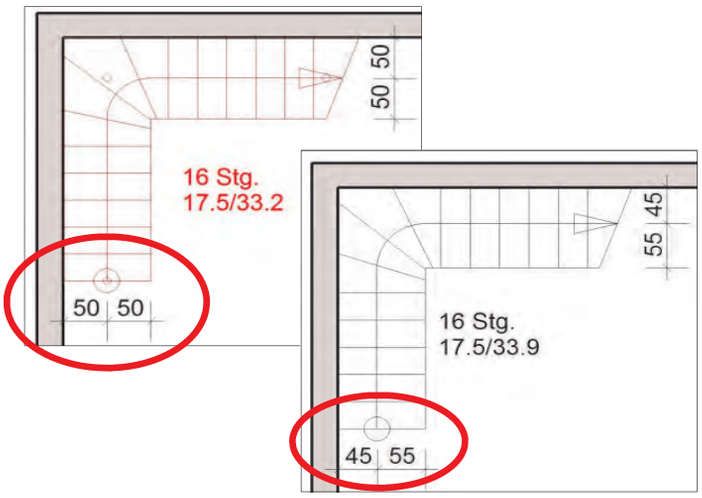


Wenn Sie nun die Treppe markieren, können Sie diese mit Hilfe der eingeblendeten Punkte bearbeiten. Um Ihre Änderungen rückgängig zu machen, öffnen Sie das **„Eigenschaftenfenster“** der Treppe (Doppelklick auf die Treppe) und wählen beim entsprechenden Punkt **„zurücksetzen“**.

Polygon:

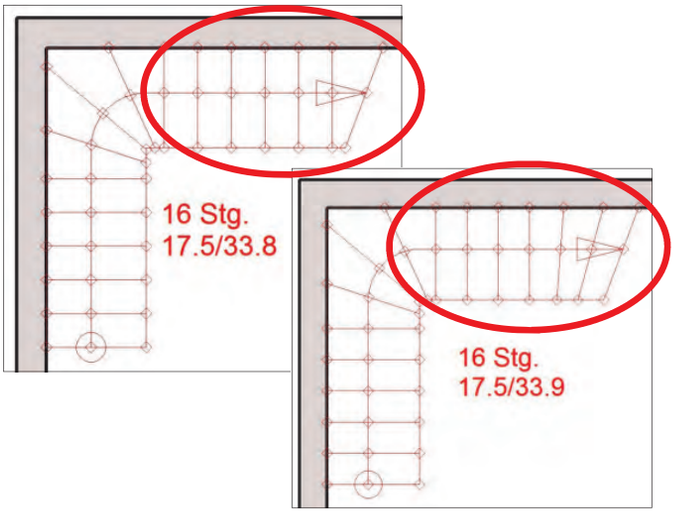


Lauflinie:

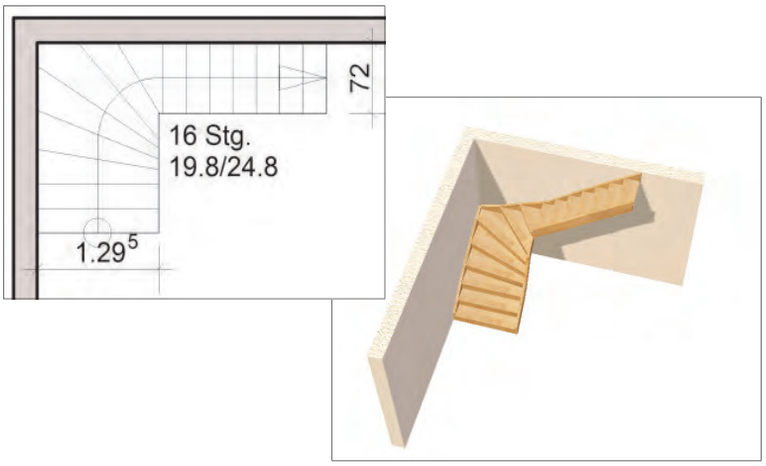


Neue Treppenfunktion „Allgemeine Treppe“

Stufen:



Somit haben Sie nun erstmals die Möglichkeit, direkt in ArCon eine Treppe mit unterschiedlichen Laufbreiten zu konstruieren:



ArCon Eleco +2012 Professional

AKTIONSPREISE

☐ ArCon Eleco+ 2012 Vollversion*	1.299,-	statt 1.499,-
☐ Upgrade von ArCon Eleco +2011 auf ArCon Eleco+ 2012*	349,-	statt 399,-
☐ Upgrade von ArCon Eleco+ 2010 auf ArCon Eleco+ 2012*	449,-	statt 499,-
☐ Upgrade von ArCon Eleco+ 2009 auf ArCon Eleco+ 2012*	499,-	statt 599,-
☐ Upgrade von ArCon Eleco+ 2008 auf ArCon Eleco+ 2012*	599,-	statt 699,-
☐ Upgrade von ArCon Eleco+ 2007 und ältere Versionen auf ArCon Eleco+ 2012*	699,-	statt 799,-
☐ Upgrade von ArCon Eleco Small Business auf ArCon Eleco+ 2012*	799,-	

Aktionspreise gültig bis 15.08.2012
* Die Preise sind je Erstlizenz zzgl. MwSt. und Euro 10,- Versandkosten (netto).
Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten die AGB der DI KRAUS & CO GesmbH.

Arbeiten mit dem neuen Makro „Kostenermittlung“

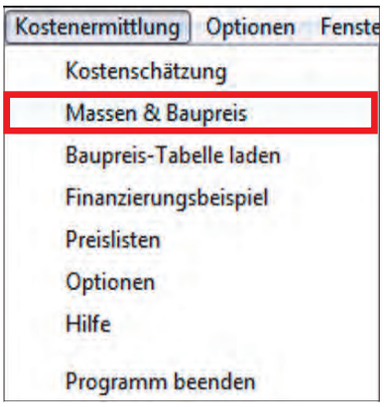
Eine weitere nützliche Neuerung steht in ArCon Eleco+ 2012 Professional zur Verfügung. Gerne stellen wir Ihnen das neue Makro **„Kostenermittlung“** vor.

Dieses Makro ermöglicht Ihnen, die Massen und Baupreise, für die, in Ihrem ArCon-Projekt verwendeten Bauteile, zu berechnen.

Starten Sie diese Funktion über **Makros → Kostenermittlung**. In der Menüleiste ist nun ein neuer Menüpunkt **„Kostenermittlung“** vorhanden.

ArCon Eleco

Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, so wird folgendes Fenster sichtbar:



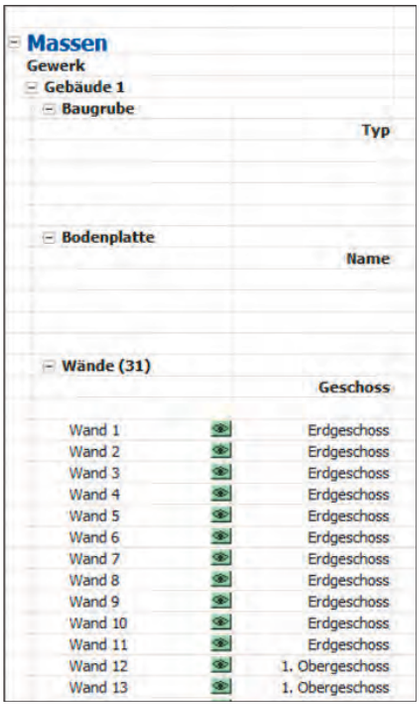
Massen und Baupreis

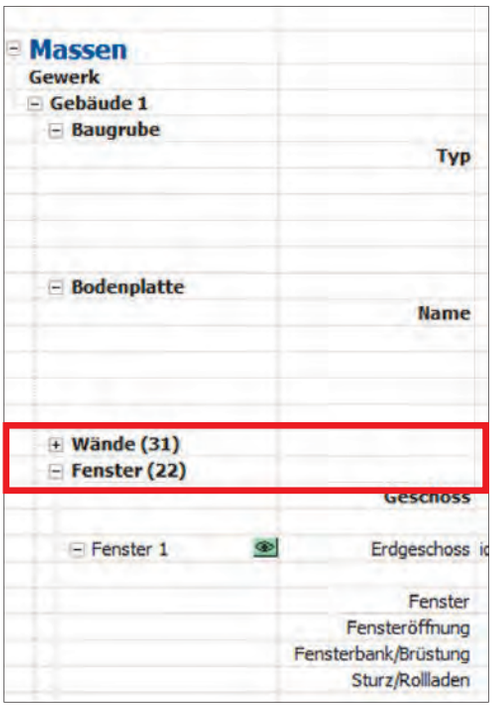
Hier können Sie eine detaillierte Ermittlung der Baukosten vornehmen, indem Sie die drei Registerkarten **„Massen“**, **„Raumbuch“** und **„Sonstige Kosten“** verwenden. Die Preise werden aus der Datei **default.ini** geladen.

Registerkarte Massen

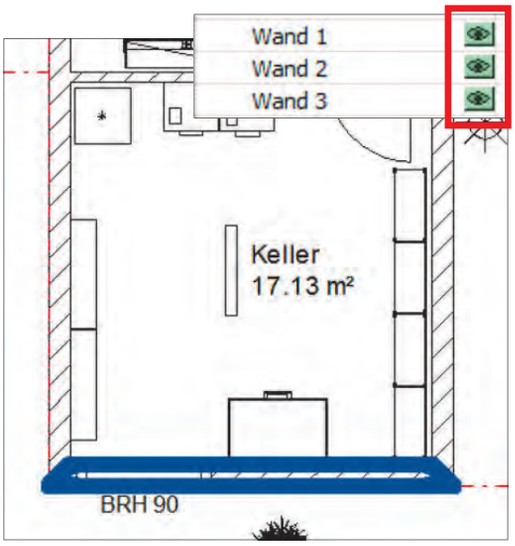
Diese Tabelle enthält die Massenzuordnungen des Rohbaus für Ihr ArCon-Projekt.

Die Auflistung erfolgt über Knoten. Sie können nicht benötigte oder bereits bearbeitete Punkte mittels Minus- und Plus-Symbol ein-/ausblenden.





Viele Positionen haben ein „Auge“ neben Ihrer Bezeichnung. Durch Klick auf diesen Button wird in Ihrer ArCon-Planung der entsprechende Bauteil blau markiert und blinkt drei Mal.

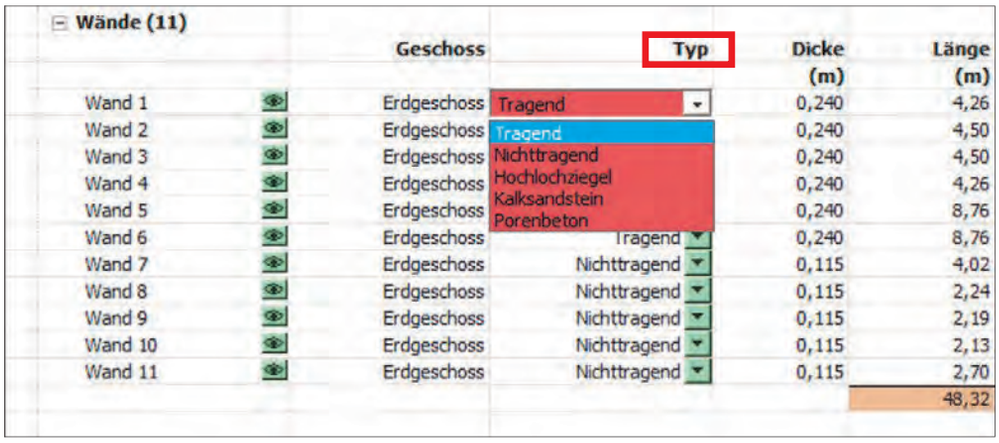


Anhand der Pull-Down-Menüs neben den Einträgen können Sie verschiedene Eigenschaften ändern bzw. lassen sich Preise auch numerisch eingeben. Jede Bearbeitung der Preise ändert die Gebäude- und Gesamtkosten.

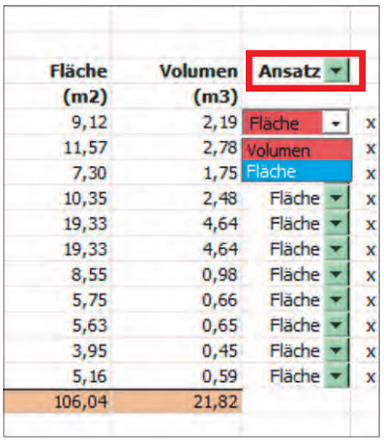
Arbeiten mit dem neuen Makro „Kostenermittlung“

Unter **„Typ“** können Sie einstellen, ob die Wand tragend oder nicht tragend sein soll. Alternativ geben Sie das Material ein. Wenn Sie die Daten exportieren, können Sie die Wände nach Typ sortieren bzw. filtern.

Bei **„Ansatz“** wählen Sie die Berechnung nach Fläche bzw. nach Volumen aus.



Wände (11)	Geschoss	Typ	Dicke (m)	Länge (m)
Wand 1	Erdgeschoss	Tragend	0,240	4,26
Wand 2	Erdgeschoss	Tragend	0,240	4,50
Wand 3	Erdgeschoss	Nichttragend	0,240	4,50
Wand 4	Erdgeschoss	Hochlochziegel	0,240	4,26
Wand 5	Erdgeschoss	Kalksandstein	0,240	8,76
Wand 6	Erdgeschoss	Porenbeton	0,240	8,76
Wand 7	Erdgeschoss	Tragend	0,115	4,02
Wand 8	Erdgeschoss	Nichttragend	0,115	2,24
Wand 9	Erdgeschoss	Nichttragend	0,115	2,19
Wand 10	Erdgeschoss	Nichttragend	0,115	2,13
Wand 11	Erdgeschoss	Nichttragend	0,115	2,70
				48,32

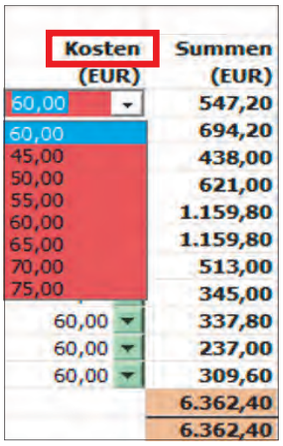


Fläche (m2)	Volumen (m3)	Ansatz	
9,12	2,19	Fläche	x
11,57	2,78	Volumen	x
7,30	1,75	Fläche	x
10,35	2,48	Fläche	x
19,33	4,64	Fläche	x
19,33	4,64	Fläche	x
8,55	0,98	Fläche	x
5,75	0,66	Fläche	x
5,63	0,65	Fläche	x
3,95	0,45	Fläche	x
5,16	0,59	Fläche	x
106,04	21,82		

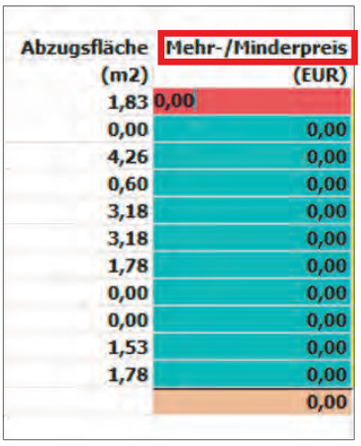
Bei den **„Kosten“** nehmen Sie einen vordefinierten Wert oder geben ihn mittels Zahlentasten frei ein.

Eine freie Eingabe ist auch bei **„Mehr-/Minderpreis“** und **„Hinweistext“** möglich.

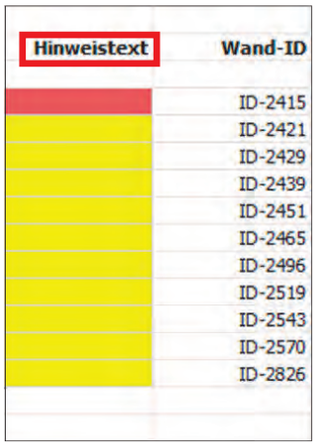
„Typ“ und **„Ansatz“** sind im Gegensatz zu den anderen Punkten nicht bei allen Bauteilen veränderbar.



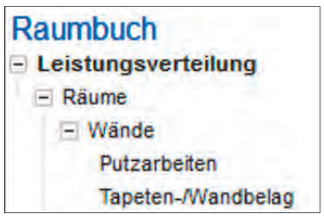
Kosten (EUR)	Summen (EUR)
60,00	547,20
60,00	694,20
45,00	438,00
50,00	621,00
55,00	1.159,80
60,00	1.159,80
65,00	513,00
70,00	345,00
75,00	337,80
60,00	237,00
60,00	309,60
60,00	6.362,40
	6.362,40



Abzugsfläche (m2)	Mehr-/Minderpreis (EUR)
1,83	0,00
0,00	0,00
4,26	0,00
0,60	0,00
3,18	0,00
3,18	0,00
1,78	0,00
0,00	0,00
0,00	0,00
1,53	0,00
1,78	0,00
	0,00



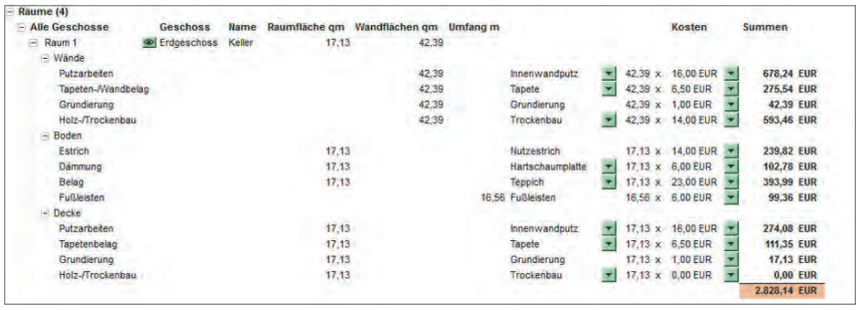
Hinweistext	Wand-ID
	ID-2415
	ID-2421
	ID-2429
	ID-2439
	ID-2451
	ID-2465
	ID-2496
	ID-2519
	ID-2543
	ID-2570
	ID-2826



Registerkarte Raumbuch

Diese Tabelle erfasst die Geometrie der Räume automatisch und enthält jene Bauteile und Leistungen, die sich innerhalb der Räume befinden. Sie enthält Positionen, die als Eigenleistung zugeordnet werden können. Drücken Sie den **Button „B“** für „Leistung Bauherr“ bzw. den **Button „U“** für „Leistung ausführendes Unternehmen“.

Die Leistungen werden in die Teilbereiche Wände, Boden und Decke zerlegt.
Hier haben Sie ebenfalls die Möglichkeit, Oberflächen und Materialien zu definieren sowie Preise aus einer Liste zu wählen oder frei einzugeben.



Räume (4) / Alle Geschosse	Geschoss	Name	Raumfläche qm	Wandflächen qm	Umfang m				Kosten	Summen
Raum 1	Erdgeschoss	Keller	17,13	42,39						
Wände										
Putzarbeiten				42,39		Innenwandputz	42,39 x		16,00 EUR	678,24 EUR
Tapeten-/Wandbelag				42,39		Tapete	42,39 x		6,50 EUR	275,54 EUR
Grundierung				42,39		Grundierung	42,39 x		1,00 EUR	42,39 EUR
Holz-/Trockenbau				42,39		Trockenbau	42,39 x		14,00 EUR	593,46 EUR
Boden										
Estrich			17,13			Nutzestrich	17,13 x		14,00 EUR	239,82 EUR
Dämmung			17,13			Hartschaumplatte	17,13 x		6,00 EUR	102,78 EUR
Belag			17,13			Teppich	17,13 x		23,00 EUR	393,99 EUR
Fußleisten					16,56	Fußleisten	16,56 x		6,00 EUR	99,36 EUR
Decke										
Putzarbeiten			17,13			Innenwandputz	17,13 x		16,00 EUR	274,08 EUR
Tapetenbelag			17,13			Tapete	17,13 x		6,50 EUR	111,35 EUR
Grundierung			17,13			Grundierung	17,13 x		1,00 EUR	17,13 EUR
Holz-/Trockenbau			17,13			Trockenbau	17,13 x		0,00 EUR	0,00 EUR
										2.828,14 EUR

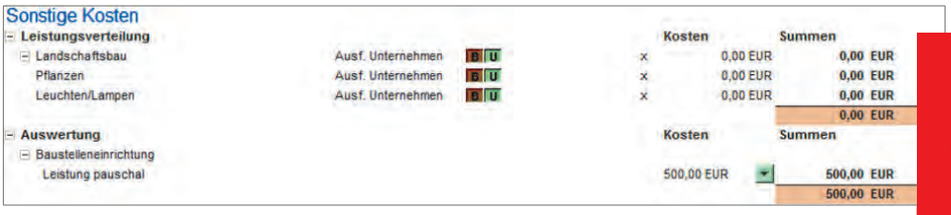
Beim Trockenbau erfolgt eine Unterscheidung nach Erd- und Dachgeschoß:

Beim Erdgeschoß können optional Trockenbauleistungen hinzugefügt werden. Im Dachgeschoß entfallen die Putzarbeiten, da vorrangig von Trockenbauleistungen ausgegangen wird.

Arbeiten mit dem neuen Makro „Kostenermittlung“

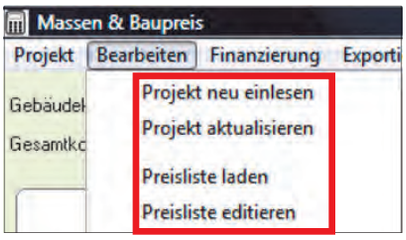
Registerkarte Sonstige Kosten

In dieser Tabelle sind alle jene Kosten einzutragen, welche nicht automatisch ermittelt werden können. Sie können hier individuelle Positionen hinzufügen und diesen einen Preis zuweisen. Es sind auch jene Positionen enthalten, welche in Verbindung mit dem Bauvorhaben auftreten, jedoch nicht in der ArCon-Planung berücksichtigt werden (z.B. die Baustelleneinrichtung).



Wie auch schon bei der Registerkarte **„Raumdaten“** sind Positionen enthalten, die als Eigenleistung zugeordnet werden können.

Zurück im Menü **„Massen & Baupreis“** können Sie Ihr ArCon-Projekt sowie die bearbeiteten Daten aus der Kostenermittlung speichern und später neu laden.



Über **„Projekt aktualisieren“** werden die aktuellen Massen und Flächen übertragen, Ihre Änderungen bleiben jedoch erhalten. Wollen Sie die Änderungen verwerfen, klicken Sie auf **„Projekt neu einlesen“**.

Wählen Sie **„Preisliste laden“** um festzulegen auf welcher Preisliste Ihr Projekt basiert. Solche Preisprofile können Sie auch selbst editieren. Klicken Sie dazu auf **„Preisliste editieren“**.

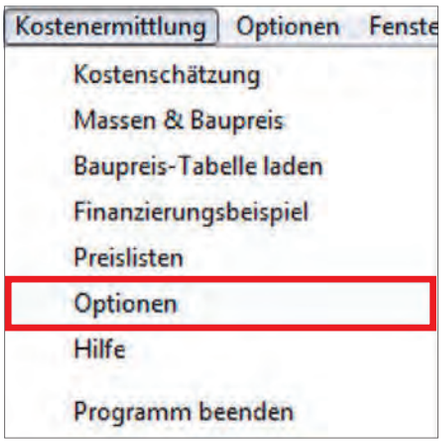
Die Werte für die Bauleistungen lassen sich im Preislisten-Editor ändern und speichern.

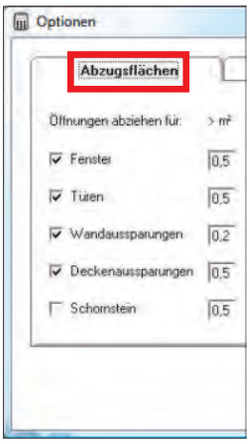
Sie können ein individuelles Preisprofil auch unter **default.ini** speichern. Das würde bedeuten, dass bei allen weiteren Projekten diese Preisliste geladen wird.

Die Berechnung lässt sich über den Menüpunkt **„Exportieren“** auch als Word-Dokument abspeichern. Sie können zwischen einer Kurzliste, Kurzliste in Tabellenform, Langliste und Langliste in Tabellenform wählen. Es öffnet sich eine Word-Datei mit den exportierten Daten. Diese können Sie anschließend bearbeiten und speichern.

Optionen

Unter Kostenermittlung finden Sie auch den Punkt **„Optionen“.**

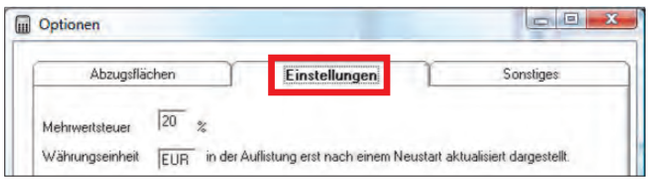




Bei **„Abzugsflächen“** können Sie die Mindestgröße einstellen.

Unter **„Einstellungen“** sind die Mehrwertsteuer und die Währungseinheit definiert.

ACHTUNG: Die MWST ist auf 19% voreingestellt. Bitte ändern Sie dies vor der ersten Kostenermittlung!

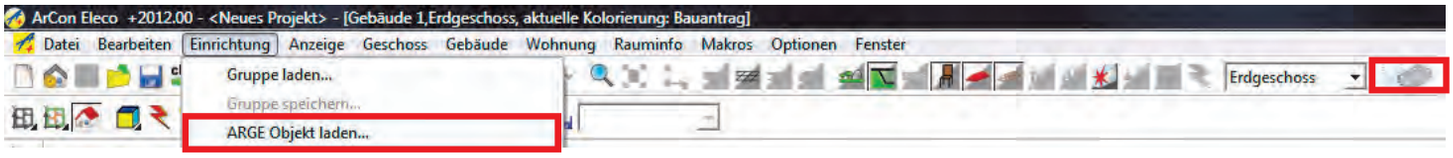


Arbeiten mit dem Makro „ARGE Import“

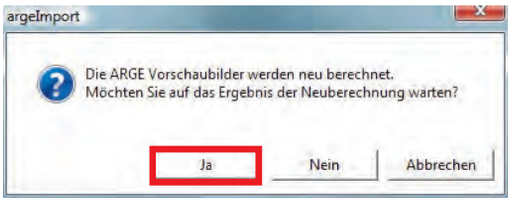
Durch dieses Makro steht Ihnen erstmals der Zugang zu 3D-Daten von über 100 namhaften Herstellern zur Verfügung. Dieses umfasst sowohl Bad-Möbel, als auch Bad-Keramik. Die Daten werden fortlaufend durch die „**ARGE Neue Medien**“ aktualisiert. Diese Aktualisierung ist kostenfrei.

Den ARGE-Import können Sie nur im Designmodus nutzen.

Starten Sie den ARGE-Import durch Klick auf das Symbol neben der Geschoßanzeige oder über das Menü „**Einrichtung → ARGE Objekt laden**“.



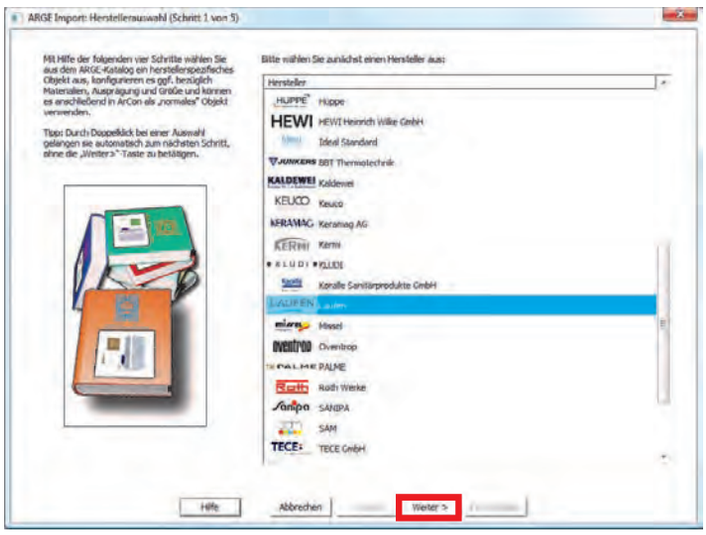
Beim **erstmaligen** Start des Makros oder nach Aktualisierung der ARGE-Daten werden Sie darauf hingewiesen, dass die Vorschaubilder neu berechnet werden. Bestätigen Sie die Frage „*Möchten Sie auf das Ergebnis der Neuberechnung warten?*“ mit **„Ja“.**



HINWEIS:

Die Neuberechnung dauert ca. 20-30 Minuten. In dieser Zeit können Sie ArCon nicht nutzen!

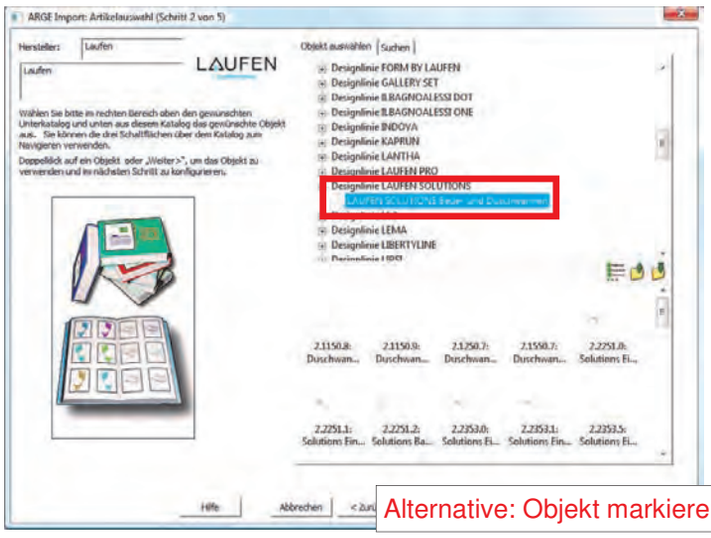
Nach Abschluss der Berechnung geht das Fenster für die Herstellerauswahl auf.

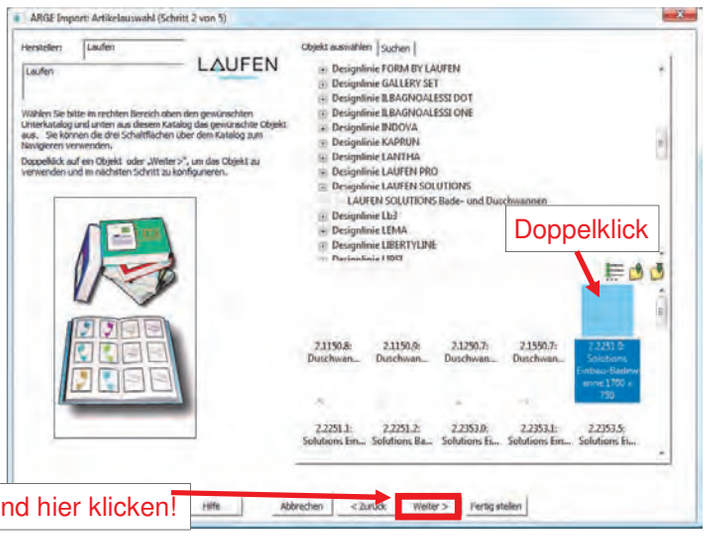


Wählen Sie erst einen Hersteller aus der Liste aus. Mittels Doppelklick kommen Sie auf die nächste Maske. Sie können auch den Hersteller markieren und unten auf **„Weiter“** klicken.

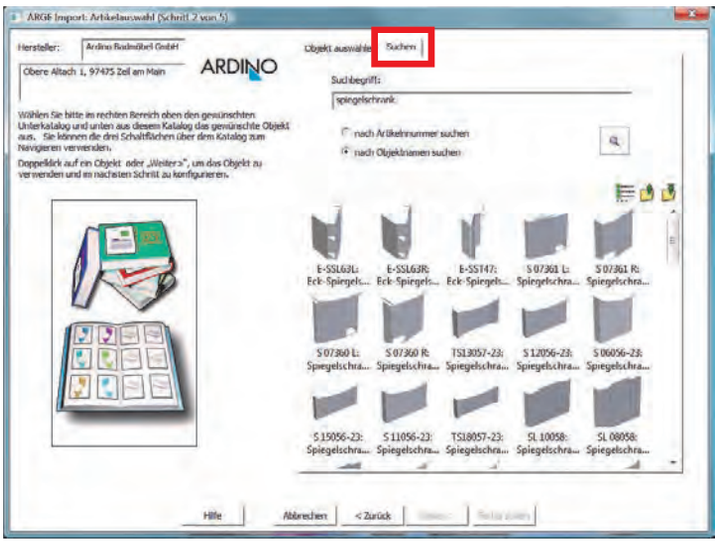
Im Fenster Artikelauswahl können Sie zwischen den Registerkarten „Objekt auswählen“ bzw. „Suchen“ wählen.

In der Registerkarte **„Objekt auswählen“** haben Sie eine Liste mit allen verfügbaren Serien und den darin enthaltenen Elementen.



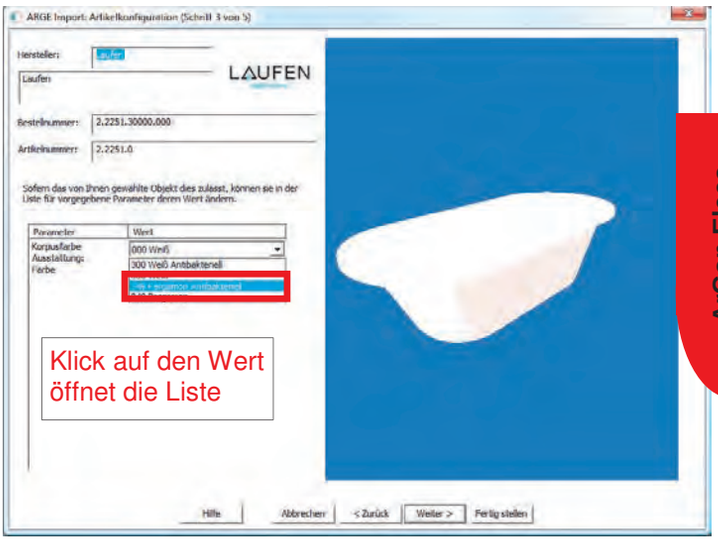


Arbeiten mit dem Makro „ARGE Import“



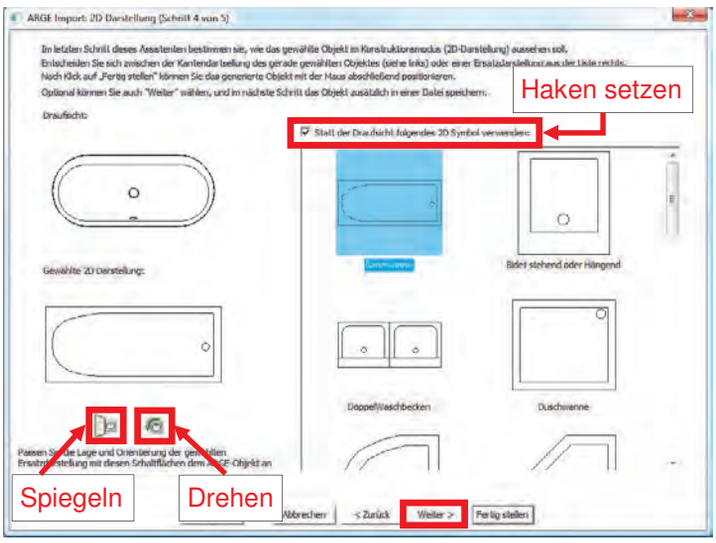
Mit der Registerkarte **„Suchen“** steht Ihnen eine Suchmaske zur Verfügung, mit welcher Sie nach der Artikelnummer oder dem Objektnamen suchen können.

Nach Auswahl des gewünschten Kataloges wählen Sie Ihr Objekt aus und übernehmen dies mit Doppelklick oder durch markieren und dem Button **„Weiter“.**



Im Fenster **„Artikelkonfiguration“** haben Sie die Möglichkeit, bestimmte Werte zu ändern, wie zum Beispiel die Farbe.

Durch Klick auf **„Weiter“** übernehmen Sie die Einstellung zum nächsten Fenster.



Nun können Sie noch die 2D-Ersatzdarstellung im Fenster **„2D-Darstellung“** einstellen.

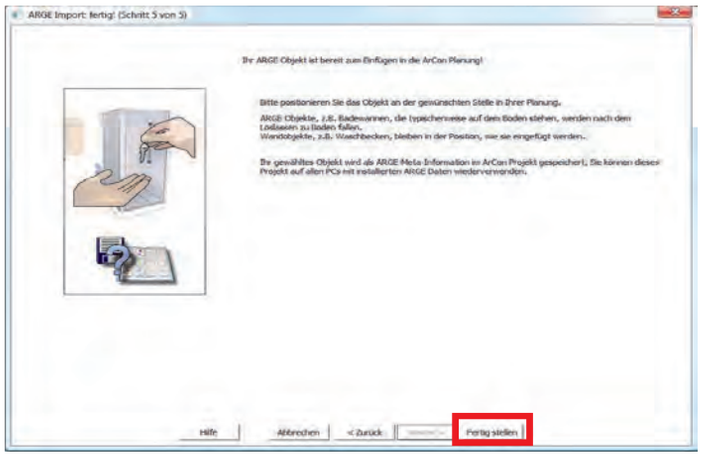
Setzen Sie hierzu einen Haken vor **„Statt der Draufsicht folgendes 2D-Symbol verwenden:“** und wählen anschließend die von Ihnen gewünschte Darstellung aus.

Mit den beiden Symbolen unterhalb der gewählten 2D Darstellung können Sie die Lage und Orientierung der Ersatzdarstellung anpassen.

Das linke Symbol spiegelt entlang einer vertikalen Achse, das Rechte dreht um 90° gegen den Uhrzeigersinn.

In diesem Fenster werden Sie nochmals darauf hingewiesen, wie sich die Objekte verhalten, wenn Sie diese setzen.

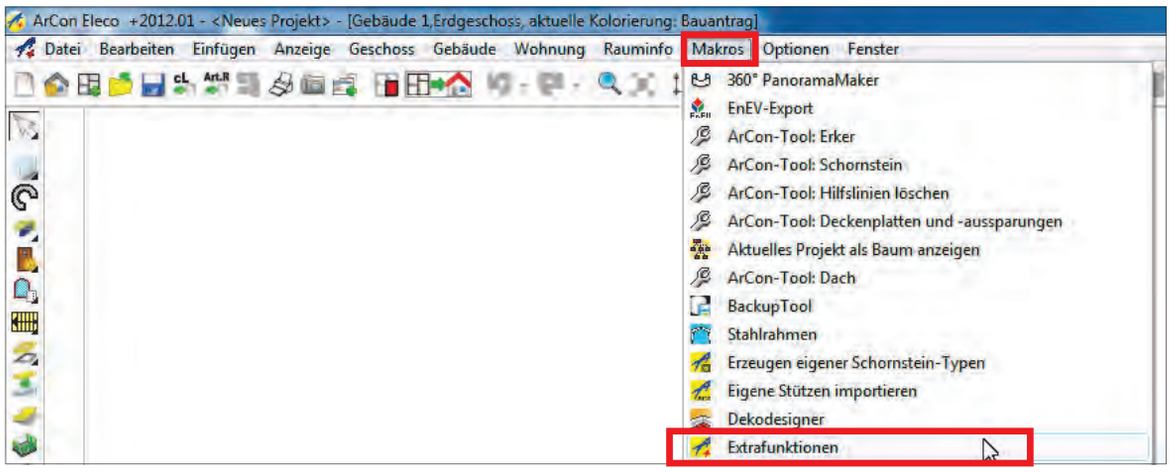
Durch Klick auf die Schaltfläche **„Fertig stellen“** schließt sich das Importfenster und Sie können Ihr Objekt wie gewohnt setzen.



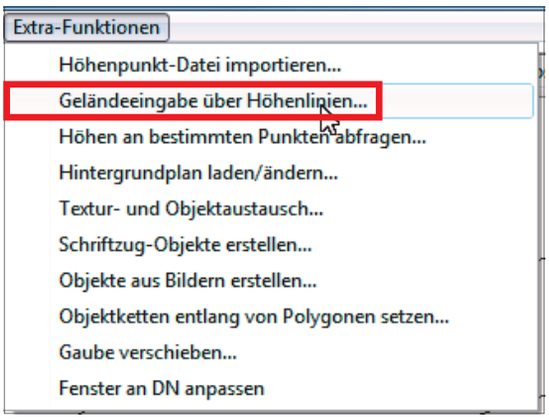
Geländeeingabe über Höhenschichtlinien

Mit diesem Makro haben Sie die Möglichkeit, Ihren Höhenschichtplan schnell und einfach nach ArCon zu übertragen.

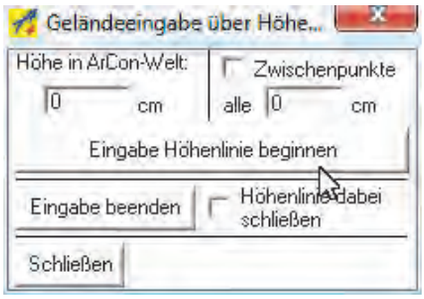
Starten Sie durch Klick auf „Extra-Funktionen“ unter Makros.



In den „Extra-Funktionen“ wählen Sie bitte „Geländeeingabe über Höhenschichtlinien“.



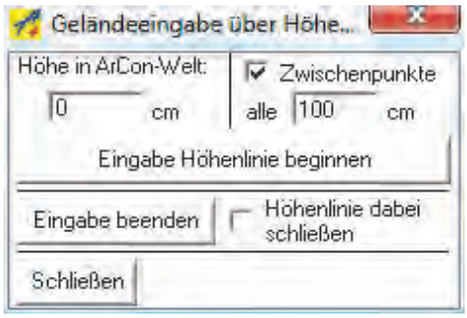
Es erscheint ein neues Fenster, in welchem Sie die Einstellungen für Ihre Höhenschichtlinie treffen:



Bei **„Höhe in ArCon-Welt“** geben Sie die Höhe bezogen auf das Niveau Ihres Erdgeschosses ein.

Wenn Sie bei **„Zwischenpunkte“** einen Haken setzen, macht ArCon automatisch Punkte zwischen Anfang und Ende der von Ihnen eingegeben Höhenschichtlinie. Den Maximalabstand dieser Zwischenpunkte können Sie bei **„alle … cm“** definieren.

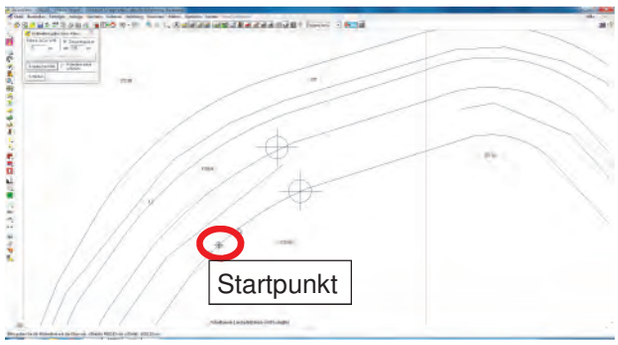
Durch Klick auf die Schaltfläche **„Eingabe Höhenlinie beginnen“** können Sie mit der ersten Höhenschichtlinie beginnen.



Der Höhenschichtplan wurde nach ArCon importiert und die erste Höhe mit dem vorhandenen Null des EG gleichgesetzt.

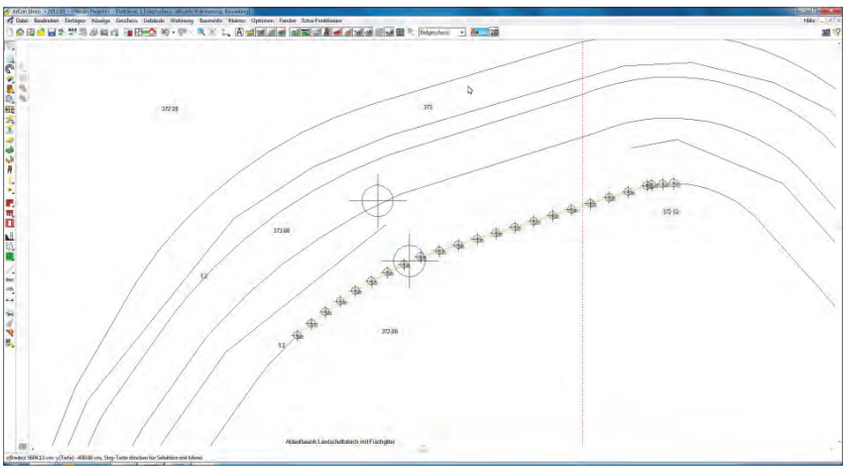
Bei **„Höhe in ArCon-Welt“** wird daher 0 eingetragen. Damit die Darstellung des Geländes genauer wird, sollen alle 100cm Zwischenpunkte gesetzt werden.

Anschließend wird mittels Klick mit der linken Maustaste der erste Höhenpunkt gesetzt.

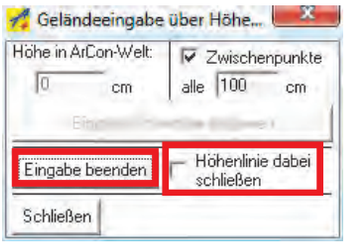


Geländeeingabe über Höhenschichtlinien

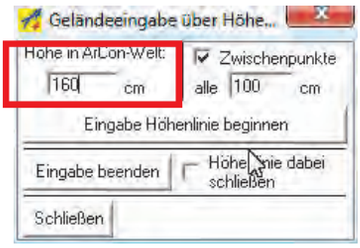
Sobald Sie den zweiten Höhenpunkt setzen, ermittelt ArCon automatisch die Zwischenpunkte und fügt diese ein.

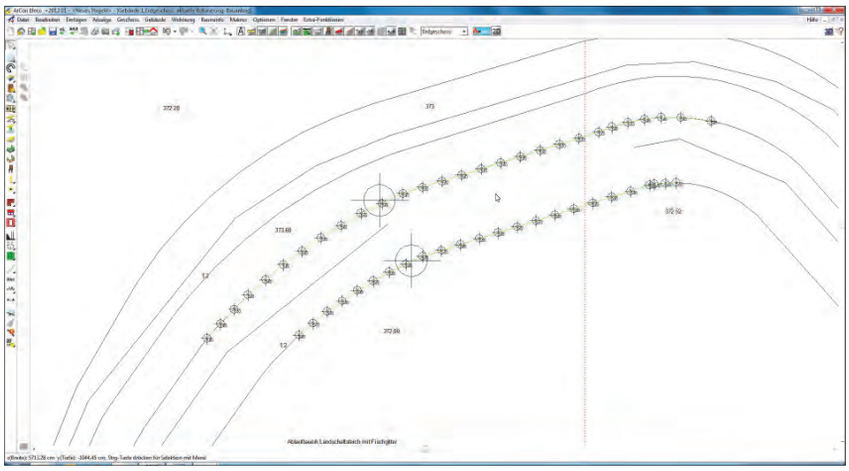


Die Eingabe beenden Sie mit Klick auf die Schaltfläche **„Eingabe beenden“.**
Sollten Sie die Höhenschichtlinie schließen wollen, setzen Sie einen Haken bei **„Höhenlinie dabei schließen“.**



Nun wird eine zweite Höhenschichtlinie gesetzt, welche 160cm höher liegt.





Sobald die Höhenschichtlinie fertig gesetzt ist, wird wieder die Schaltfläche **„Eingabe beenden“** gedrückt.

Anschließend können Sie das Makro mittels „Schließen“ wieder beenden!

HINWEIS:

Sollte die Darstellung des Geländes zu grob sein, setzen Sie bitte kleinere Geländebereiche und reduzieren die Facettenlänge. Beachten Sie hierzu auch die Tipps & Tricks auf unsere Internetseite www.arcon-cad.at, wo Sie im Bereich FAQ / Tipps & Tricks ArCon den Punkt 5 „Große Geländesprünge“ vorfinden.

Makro Tür– und FensterDesigner

In ArCon haben Sie die Möglichkeit, mit Hilfe des Makros „Tür– und FensterDesigner“ sowohl Türen als auch Fenster selbst zu gestalten oder bereits vorhandene Objekte zu bearbeiten.

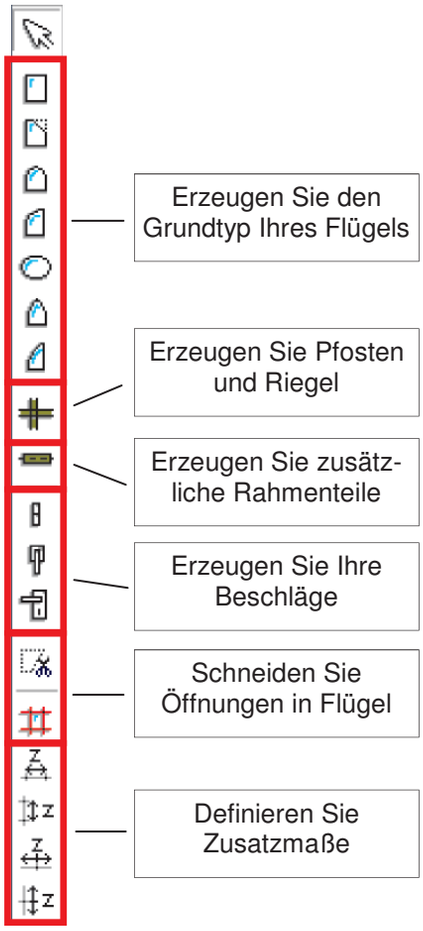
Unter dem Menüpunkt „Makros“ wählen Sie aus der Liste den Tür– und FenterDesigner. Es öffnet sich nun ein Fenster, in welchem Sie auswählen können, ob Sie eine Tür oder ein Fenster erstellen möchten.

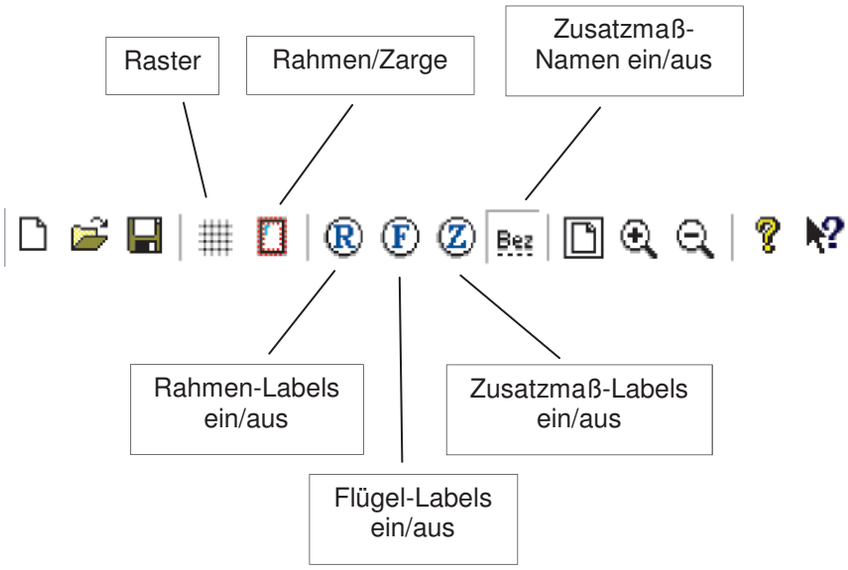
In unserem Beispiel wird ein dreiteiliges, asymmetrisches Fenster mit Oberlicht erstellt.

Dazu markieren Sie das Fenster und geben den gewünschten Namen ein – dieser Name wird Ihnen beim Fenstermakro in der Liste angezeigt.

Bestätigen Sie mit „Fertig stellen“.

Im Tür– und FensterDesigner stehen Ihnen die nachfolgend beschriebenen Schaltflächen zur Verfügung:





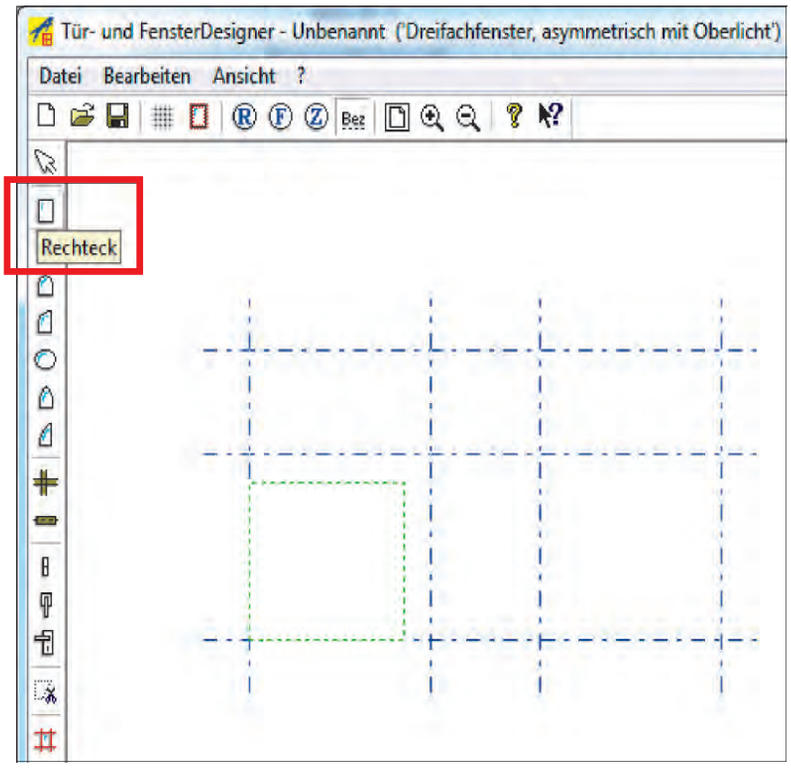
Makro Tür– und FensterDesigner

Zu Beginn muss der Rahmen angepasst werden.

Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf das Symbol *„Raster“* oder wählen Sie aus dem Menü Bearbeiten den Punkt *„Raster“.*

Stellen Sie hier ein, wie Ihr Raster aussehen soll. Da ein dreiflügeliges Fenster mit Oberlicht erzeugt wird, benötigen Sie 3 horizontale und 2 vertikale Felder. Die Achsabstände sind in die entsprechenden Felder einzutragen.

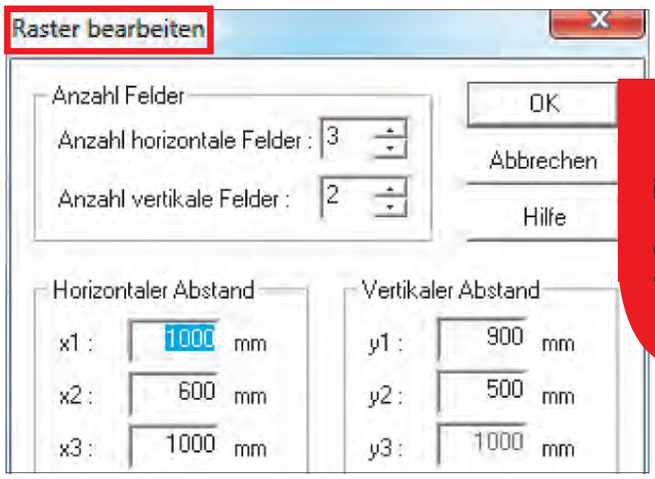
Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit „OK“.



Hier lässt sich der Flügel benennen und der Flügelrahmen einstellen / entfernen bzw. festlegen, ob er zuerst aufgeht oder als Tür-Element behandelt wird. Der Flügelrahmen wird schmäler eingestellt.

Wenn Sie *„als Tür-Element behandeln“* einstellen, wird die Aufgehrichtung in der architektengerechten Darstellung angezeigt.

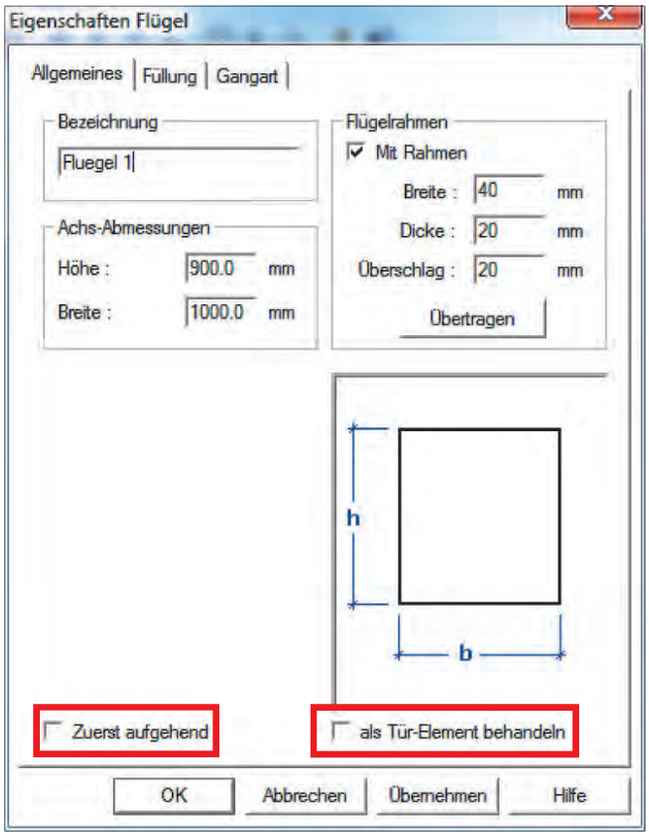
Wenn Sie *„zuerst aufgehend“* einstellen, wird dieser Flügel in der Animation zuerst geöffnet.



Sie sehen das Fenster von der Innenseite. Nun wird die Konstruktionsschaltfläche „Rechteck“ genutzt, um den ersten Flügel aufzuziehen.

Klicken Sie dazu in die linke untere Ecke Ihres Rasters und ziehen Sie ein Rechteck bis zum gewünschten Punkt.

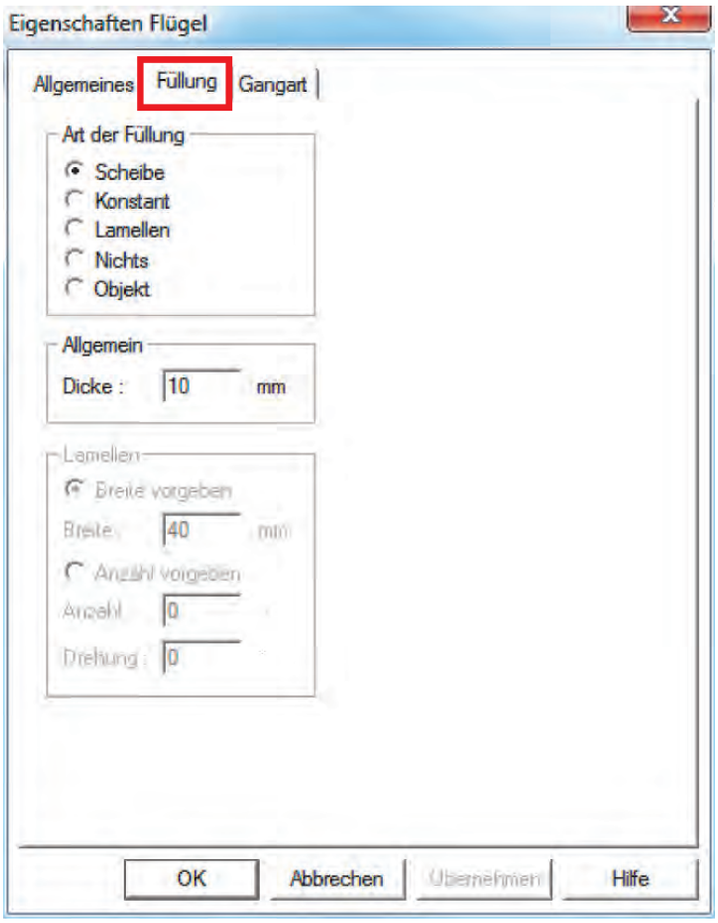
Sobald Sie den zweiten Punkt gesetzt haben, öffnet sich automatisch ein Fenster. Die Rasterpunkte werden nun automatisch gefangen!



Makro Tür– und FensterDesigner

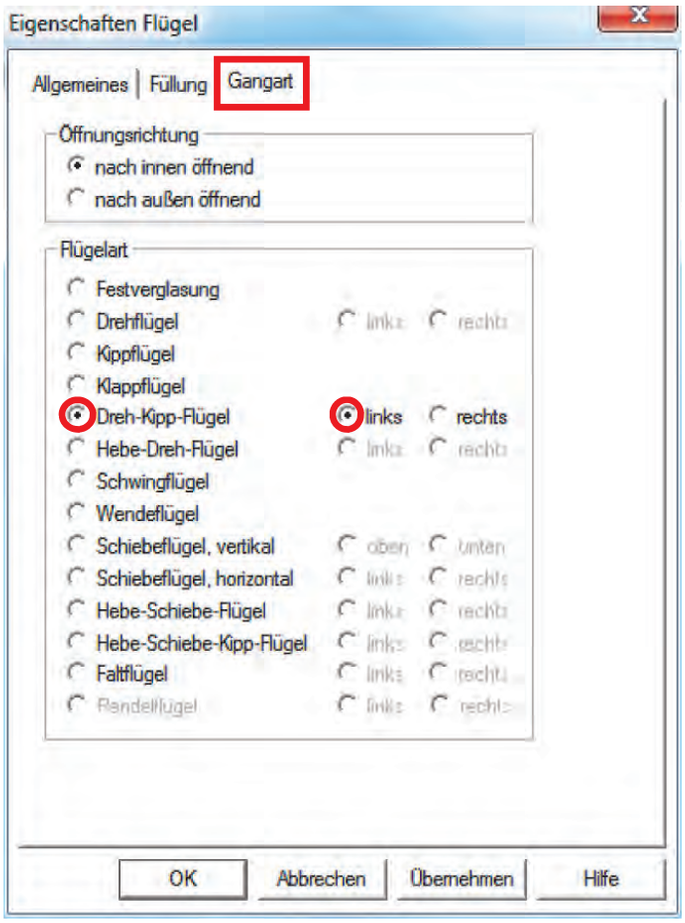
Bei der Registerkarte „Füllung“ können Sie definieren, womit und in welcher Stärke der Rahmen gefüllt werden soll.

Bei der Auswahl Lamellen kann die Breite, die Anzahl und die Dicke vorgegeben werden.

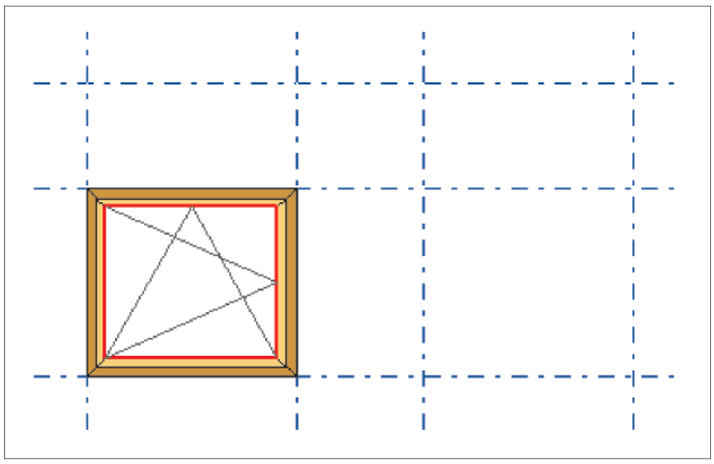


Bei der Registerkarte „Gangart“ bestimmen Sie, ob Ihr Flügel nach innen oder außen aufgeht und wie er sich öffnen lässt.

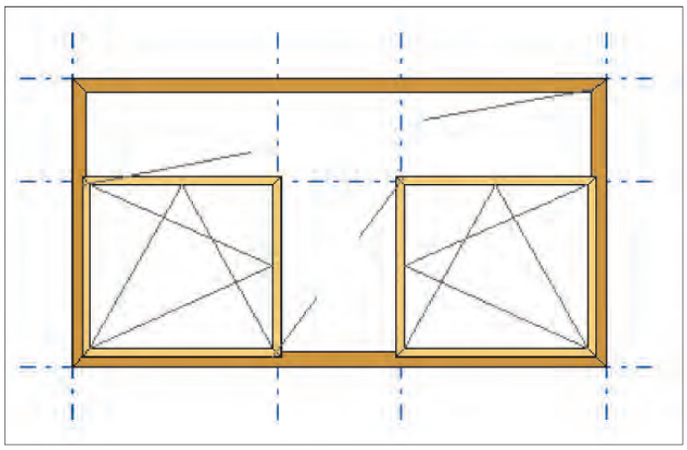
Wählen Sie die gewünschte Flügelart.



Mit Klick auf „OK“ wird Ihr Flügel erzeugt.



Nun wiederholen Sie den Schritt und erzeugen so Stück für Stück Ihr Fenster. Das Fenster besteht nun aus 2 Dreh-Kippflügeln sowie einer Festverglasung als Oberlicht und einer weiteren Festverglasung zwischen den Flügeln.



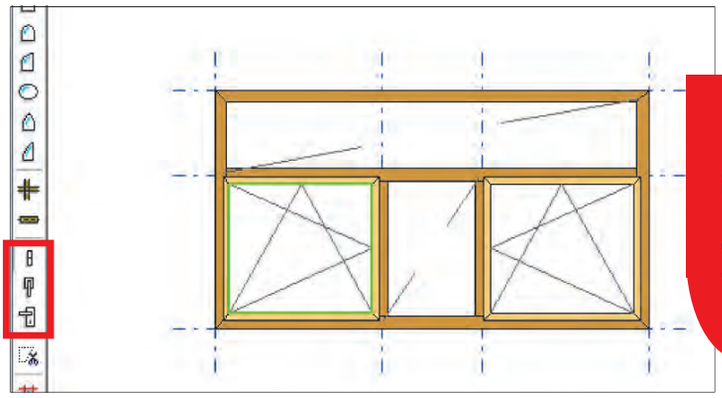
Makro Tür– und FensterDesigner

Nun fehlen noch Pfosten bzw. Riegel. Diese können Sie mit der Konstruktionsschaltfläche „Pfosten/Riegel“ setzen.

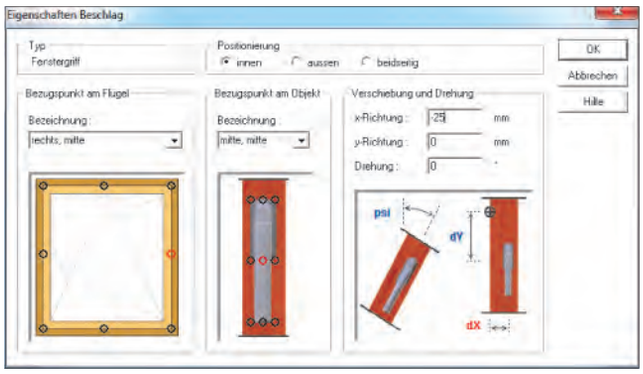
Nach betätigen der Schaltfläche klicken Sie an den Anfangspunkt des neuen Riegels und ziehen ihn an der gewünschten Position auf.

Mit den Pfosten verfahren Sie ebenso.

Wählen Sie dazu Scharnier bzw. Fenstergriff aus der linken Leiste aus. Bestimmen Sie nun jenen Flügel, in welchem Sie das Objekt setzten wollen. Dieser wird grün markiert.

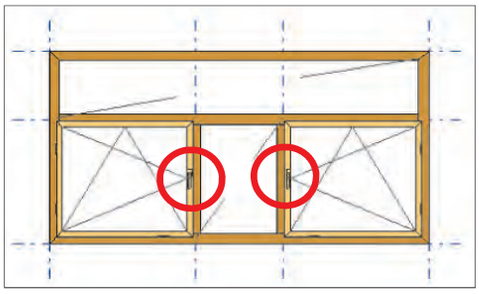


Sobald Sie den Flügel angeklickt haben, öffnet sich ein Fenster (dieses ist für Scharniere, Fenster- und Türgriffe gleich).



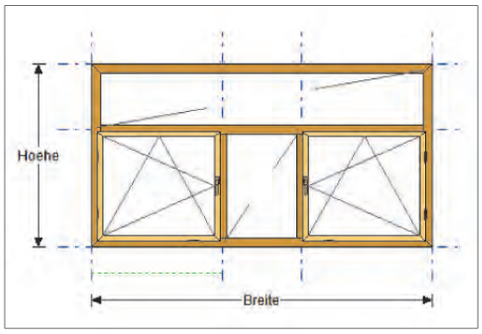
Hier können Sie die Position des Objektes genau einstellen. Die Sichtweise entspricht der Darstellung im Tür- & FensterDesigner.

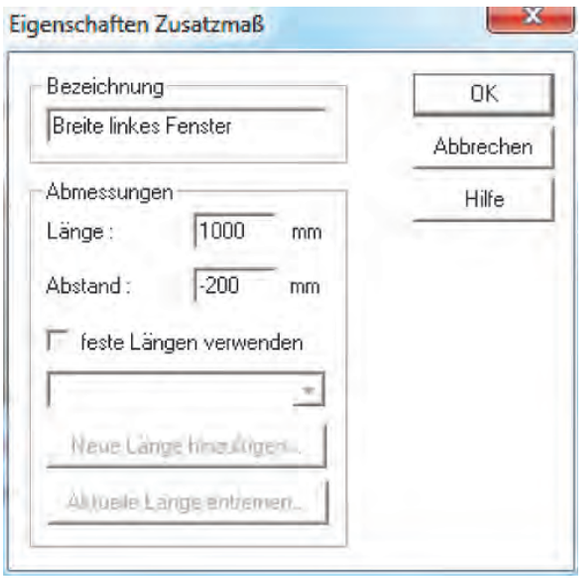
Sobald alle Elemente positioniert wurden, sieht das Fenster folgendermaßen aus:



Es fehlen jetzt nur mehr die Maße und Zusatzmaße, um das Fenster später in ArCon gegebenenfalls noch anzupassen.

Sobald Sie eine der Zusatzmaß-Schaltflächen anklicken, werden automatisch die Gesamtbreite und –höhe angezeigt. Wenn Sie einzelne Teile des Fensters ändern möchten, brauchen Sie auf jeden Fall noch weitere Zusatzmaße, sonst wird das Fenster im Verhältnis verkleinert. Nun geben Sie den Startpunkt des gewünschten Zusatzmaßes anhand des Rasters an und bestimmen die Länge.

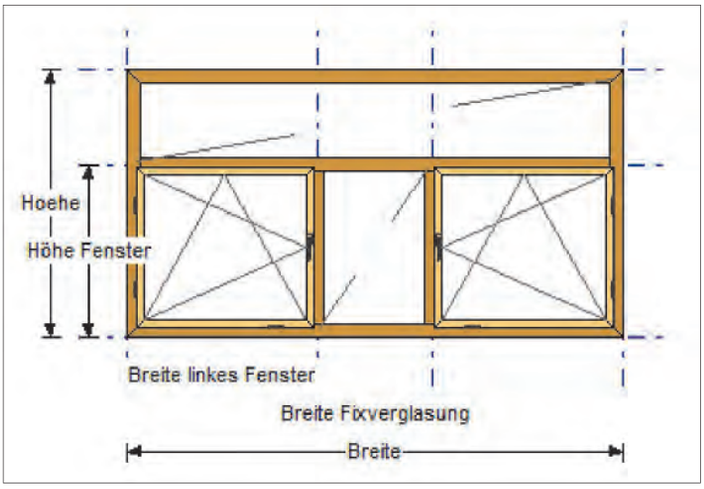




Durch Klicken auf den Endpunkt öffnet sich ein Fenster, in welchem Sie den Namen des Zusatzmaßes bestimmen sowie einen Abstand zum Rahmen angeben können.

Makro Tür– und FensterDesigner

Geben Sie nun alle weiteren Zusatzmaße ein:

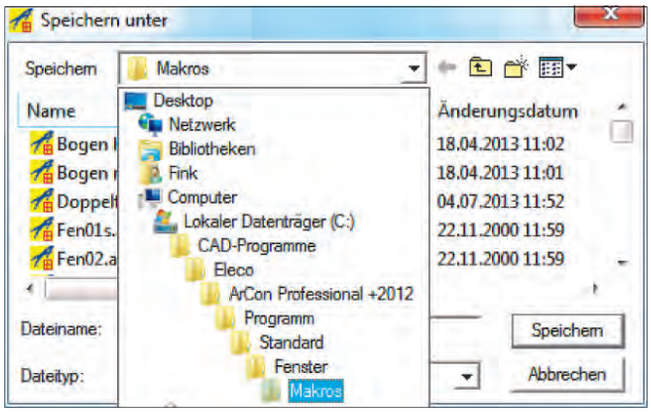


Abschließend muss das Fenster noch gespeichert werden.

Klicken Sie dazu auf den Menüpunkt „Datei“ und wählen „speichern unter“ aus.

Wichtig ist der Pfad unter welchem Sie speichern. Der Standardpfad für Fenster lautet:

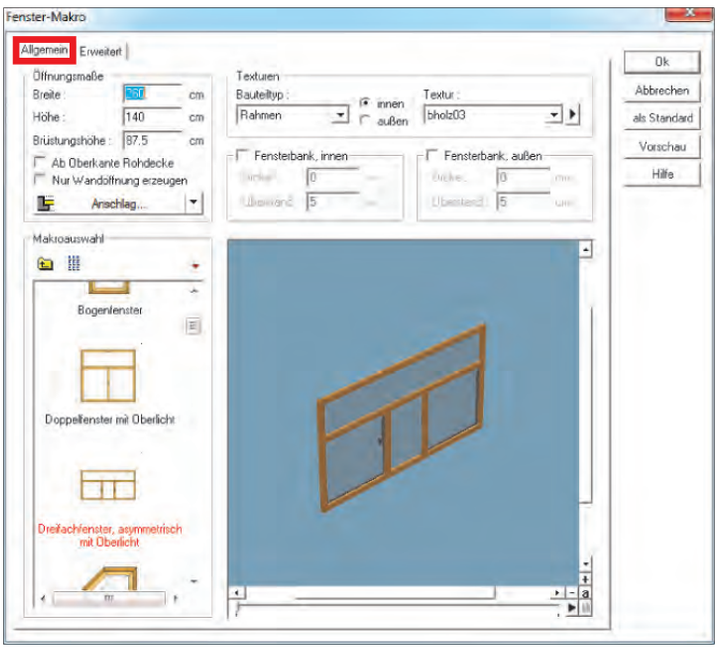
C:\...Eleco\ArCon Professional +2012\Programm\Standard\Fenster\Makros

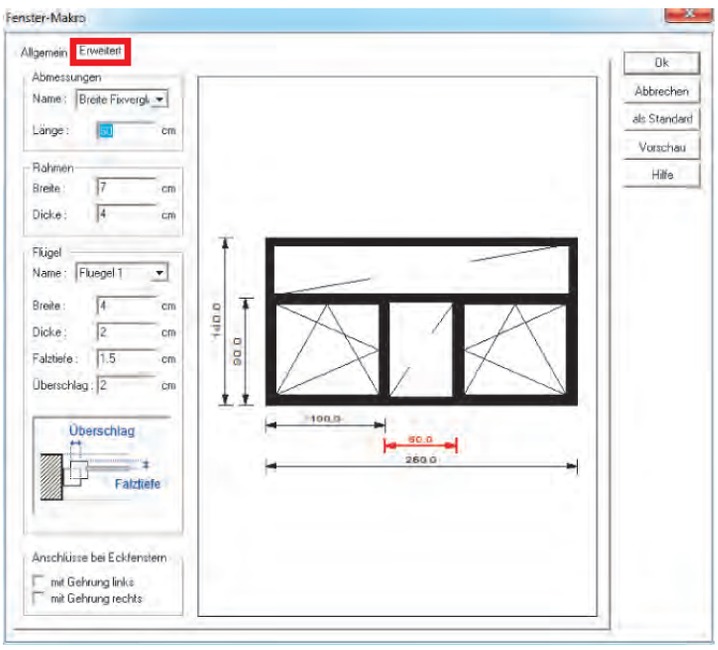


Falls Sie nicht in den Ordner Makros speichern, scheinen Ihre eigenen Fenster nicht beim Fenstermakro auf. Das Gleiche gilt für die Türen.

Der Name ist frei wählbar. Wir empfehlen jedoch den gleichen Namen wie den Fensternamen zu verwenden, da Sie dadurch die Fenster im FensterDesigner leichter wiederfinden.

Mit der Maustaste wählen Sie nun Ihr Fenster aus dem Katalog aus. Sie können alle Maße, welche als Variablen definiert wurden, in der Registerkarte „Erweitert“ einstellen.

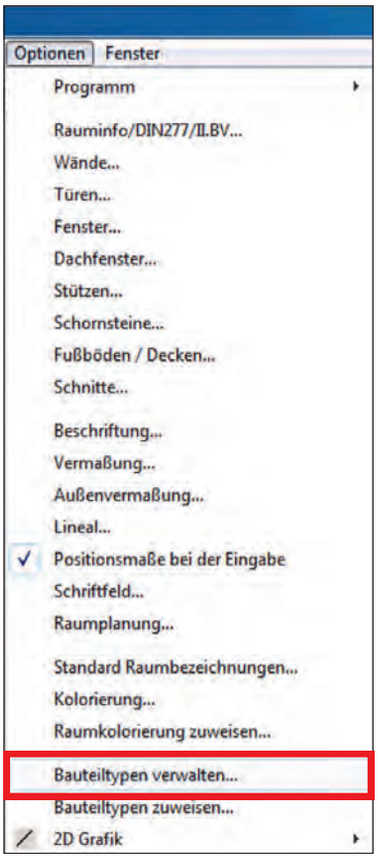




Bauteiltypen

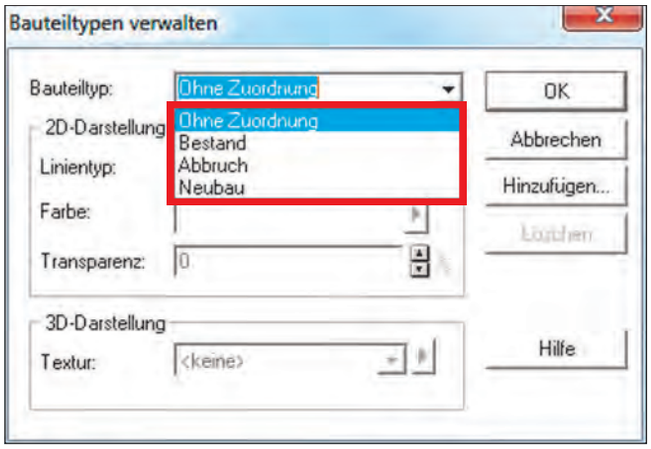
Mit dieser neuen Funktion können Sie unterschiedlichen Bauteilen verschiedene Bauteiltypen zuweisen. Die Funktion arbeitet ähnlich dem Punkt Raumkolorierung und Sie haben die Möglichkeit, sowohl vorhandene Typen zu verwenden als auch eigene anzulegen. Eine Zuweisung bestimmter Eigenschaften in 2D und 3D wird dadurch vereinfacht.

Um die Bauteiltypen Ihren Vorstellungen anzupassen bzw. um eigene anzulegen, wählen Sie bitte unter Optionen *Bauteiltypen verwalten….*

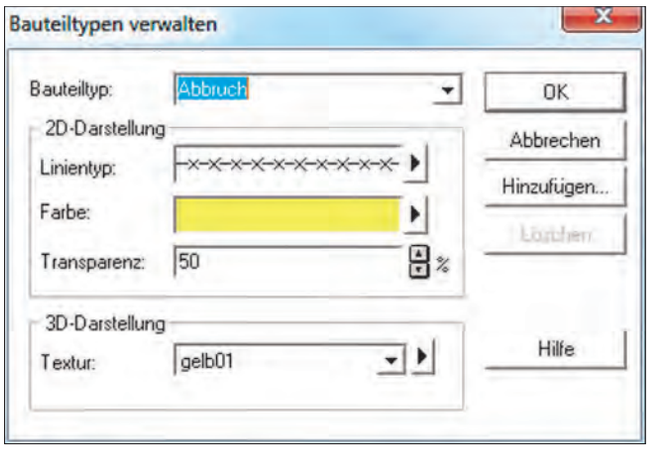


Im nun geöffneten Fenster können Sie auswählen, welchen Typ Sie ändern möchten.

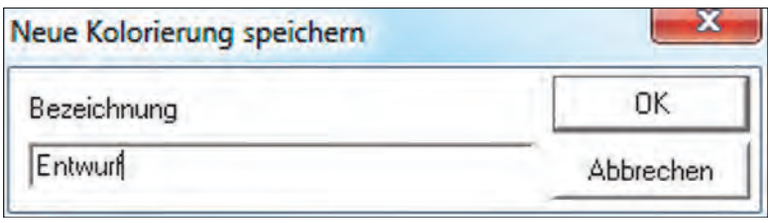
Voreingestellt sind: Ohne Zuordnung, Bestand, Abbruch und Neubau. Diese Typen können Sie jederzeit anpassen, aber nicht löschen.



Bei der 2D-Darstellung ist es möglich, den Linientyp, die Farbe und die Transparenz zu definieren.
Die Textur in der 3D-Darstellung ist ebenfalls einzustellen.



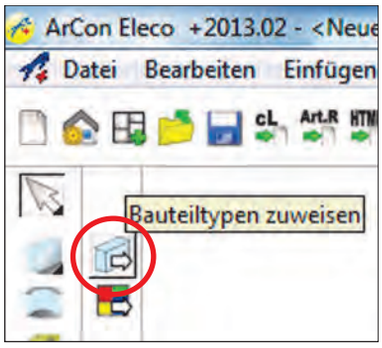
Um einen eigenen Bauteiltyp anzulegen, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche *Hinzufügen…*



Bauteiltypen

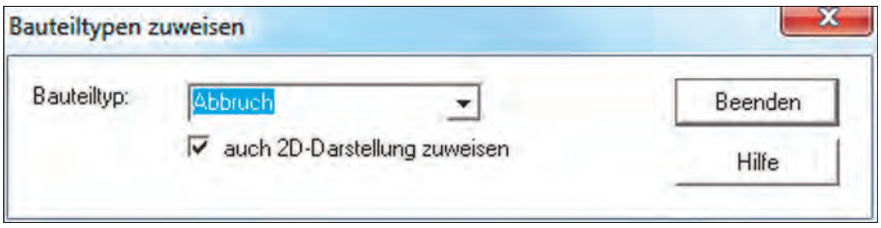
Die Zuweisung der Bauteiltypen erfolgt über Optionen *Bauteiltypen zuweisen…*

Oder Sie klicken einfach auf das Symbol in der Wie-Leiste.

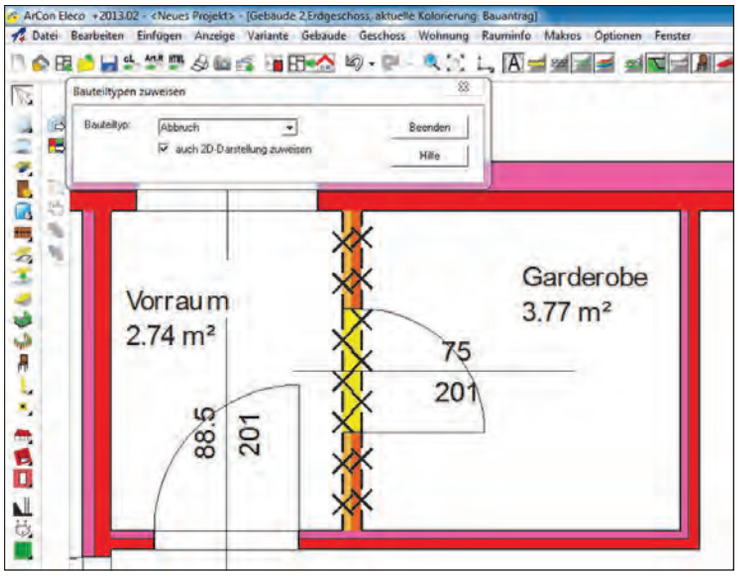


Es öffnet sich ein Fenster, in welchem Sie den entsprechenden Bauteiltyp auswählen und festlegen, ob die 2D-Darstellung auch zugewiesen werden soll.

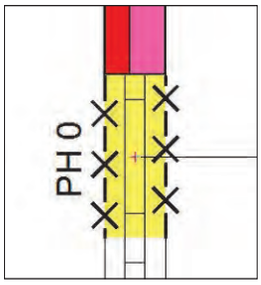
In unserem Beispiel wurde Abbruch ausgewählt.



Statt dem Mauspfeil sehen Sie nun einen Hammer. Mit diesem wählen Sie die abzubrechenden Bauteile aus. Im Beispiel wurde die Wand zwischen Vorraum und Garderobe ausgewählt.



Sie können z.B. aber auch nur ein Fenster als Abbruch markieren.



Während der Zuweisung besteht die Möglichkeit den Bauteiltyp jederzeit zu ändern.

Das Fenster durch Klick auf *„Beenden“* schließen.

ONLINE - PRÄSENTATIONEN!!

Wir bieten Ihnen auch ONLINE - Internetpräsentationen an, welche sich aufgrund Ihrer Einfachheit immer größerer Beliebtheit erfreuen. Lernen Sie unsere Programme kostenlos und bequem von zu Hause oder Ihrem Arbeitsplatz aus kennen.

Nutzen Sie diese neue Informationsmöglichkeit und vereinbaren Sie noch heute einen Termin mit uns!

Tel: 0043 / (0)2622 / 89497 oder Mail: office@dikraus.at

Neu in ArCon +2013

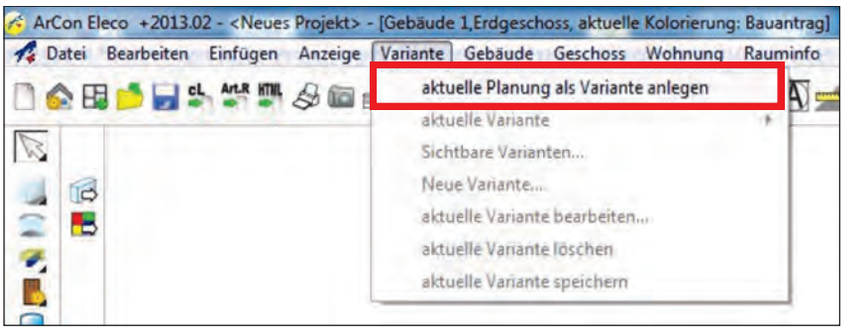
Variantenverwaltung

Mit ArCon +2013 haben Sie erstmals die Möglichkeit, mehrere Varianten eines Entwurfes in einer Datei anzulegen. Sie können dies beispielweise nutzen, um Bestand und Neubau darzustellen oder um einen Haustyp mit verschieden Dachformen zu präsentieren.

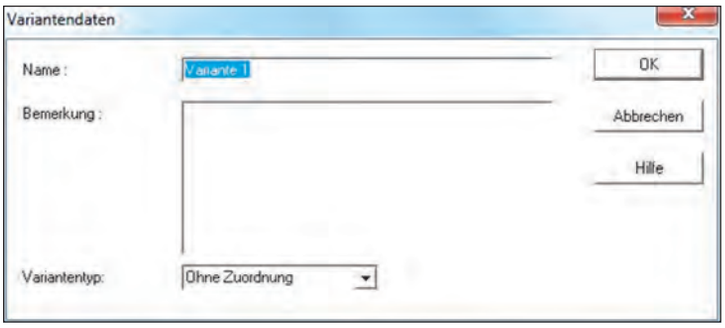
Die Variantenverwaltung finden Sie in der Menüleiste unter Variante.

Es stehen Ihnen folgende Punkte zur Auswahl:

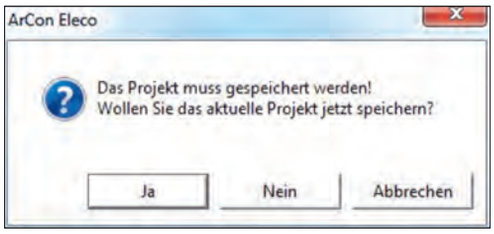
Aktuelle Planung als Variante anlegen
Wenn Sie diesen Punkt auswählen, können Sie die aktuelle Planung als Variante anlegen.

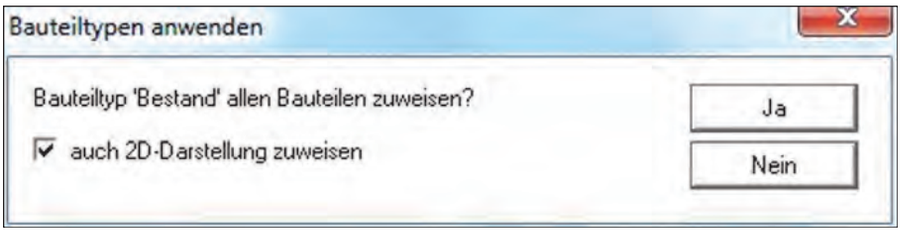


Es erscheint ein Fenster, in welchem Sie die Variante benennen können.
Bei Bemerkungen können Sie beispielweise Notizen zu der Planung eintragen.
Unter Variantentyp stellen Sie ein, ob die Variante Bestand, Abbruch oder Neubau ist.
Haben Sie bereits eigene Bauteiltypen angelegt, werden diese ebenfalls hier aufgelistet.



Haben Sie das Projekt noch nicht abgespeichert, werden Sie hierzu aufgefordert.
Abschließend werden Sie noch gefragt, ob Sie gleich eine Zuweisung der Bauteiltypen vornehmen wollen.

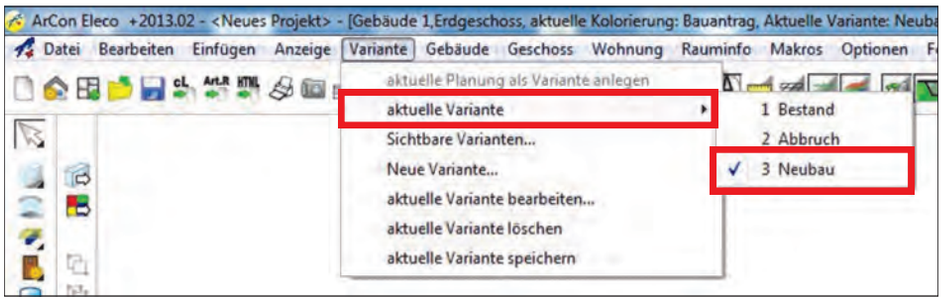




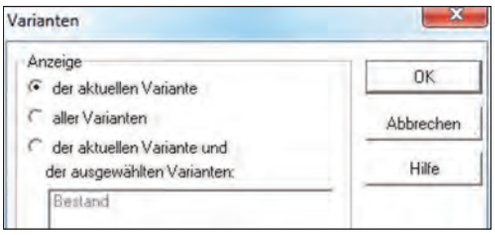
Neu in ArCon +2013

Variantenverwaltung

Aktuelle Variante
Sie können auswählen, welche Variante gerade aktuell verwendet werden soll.



Sichtbare Varianten
Hier können Sie die sichtbaren Varianten wählen.

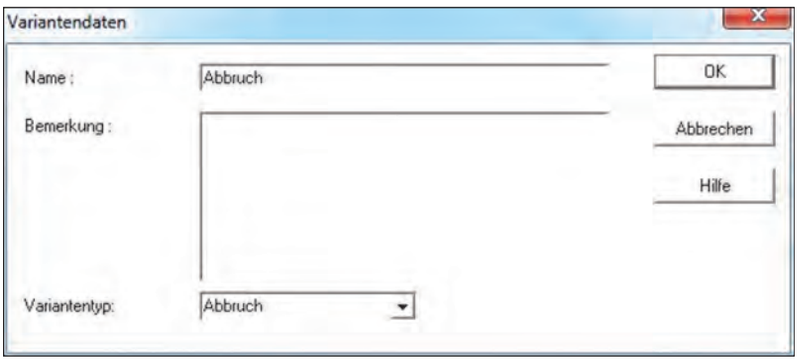


Neue Variante
Dieser Punkt ruft das gleiche Fenster auf wie *Aktuelle Planung als Variante anlegen*.

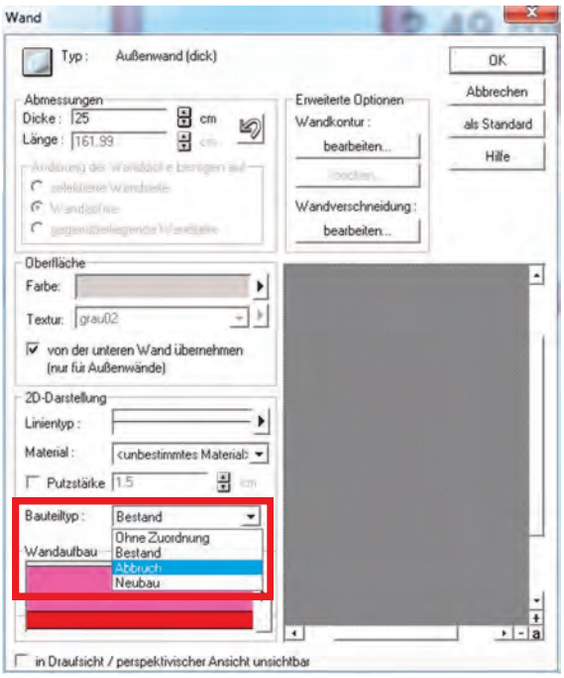
Wenn Sie aus dem Bestand eine Variante Abbruch anlegen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

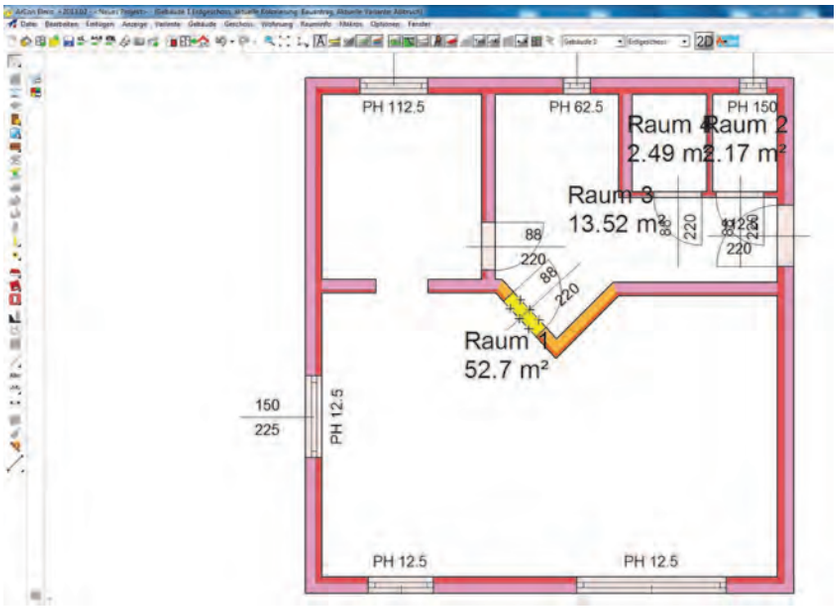
Wählen Sie *Neue Variante* aus, und geben Sie einen Namen für die Variante ein.

Unter „Variantentyp“ stellen Sie *Abbruch* ein.



Nun klicken Sie die abzubrechenden Bauteile doppelt an und stellen bei Bauteiltyp *Abbruch* ein. Die Darstellung wird sofort an Ihre Einstellungen angepasst. Alternativ können Sie auch „*Bauteiltypen zuweisen*“ verwenden.

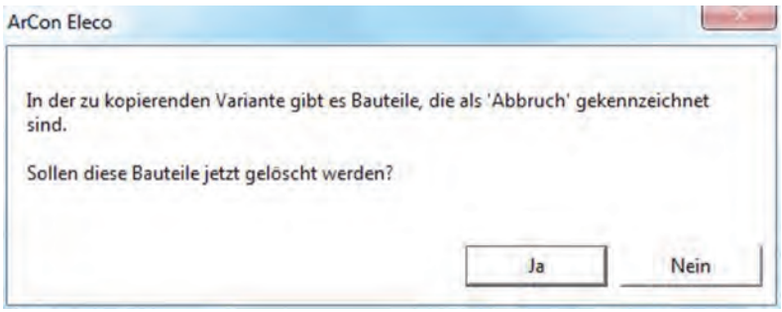




Neu in ArCon +2013

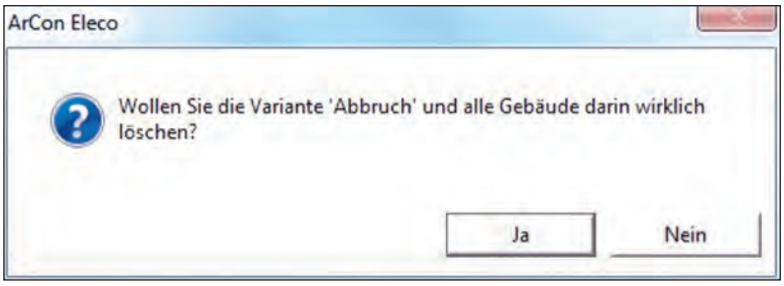
Variantenverwaltung

Haben Sie bereits einen Abbruch angelegt und die Bauteile entsprechend zugewiesen, werden Sie beim Anlegen einer neuen Variante für den Neubau gefragt, ob die Abbruchobjekte gleich gelöscht werden sollen.



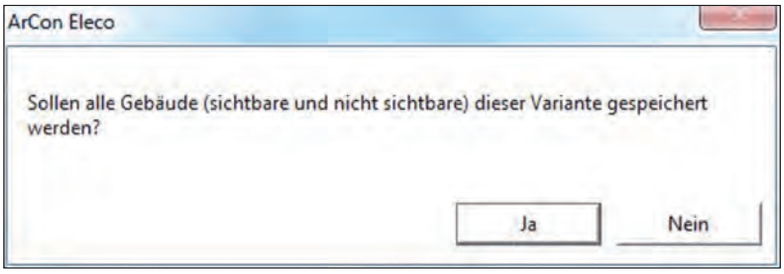
Aktuelle Variante bearbeiten
Mit diesem Menüpunkt können Sie die aktuelle Variante bearbeiten.

Aktuelle Variante löschen
Wählen Sie diesen Punkt, um Varianten zu löschen. Bitte nochmals bestätigen, dass Sie die Variante löschen wollen.

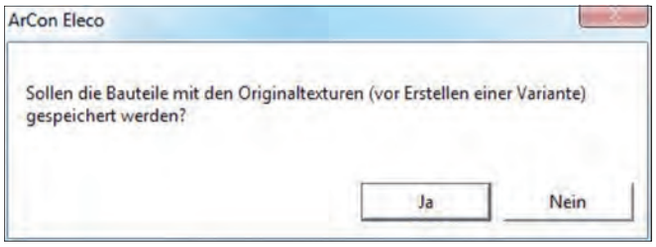


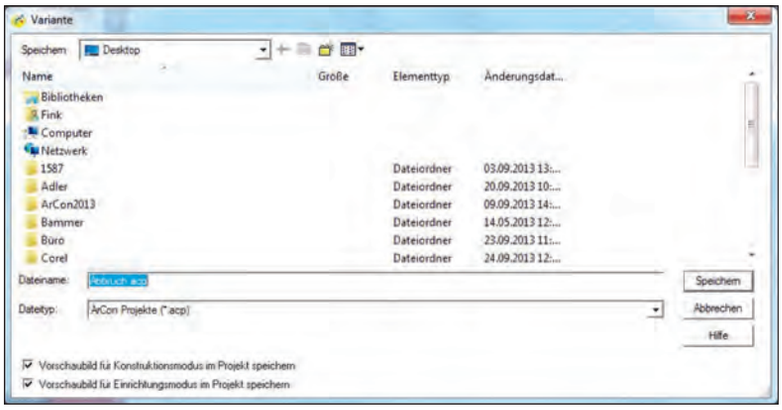
Aktuelle Variante speichern
Um zum Beispiel die Rauminfos korrekt aufzurufen, müssen Sie erst die entsprechende Variante in ein neues Projekt speichern. Dies betrifft auch allen anderen Makros und Erweiterungen, welche auf die Berechnungen in ArCon zugreifen.

Wählen Sie aus, ob Sie alle Gebäude abspeichern wollen.



Legen Sie hier fest, mit welchen Texturen die Bauteile gespeichert werden sollen und geben Sia abschließend den Speicherort bekannt.





Neu in ArCon +2014

CreativeLines 3.7

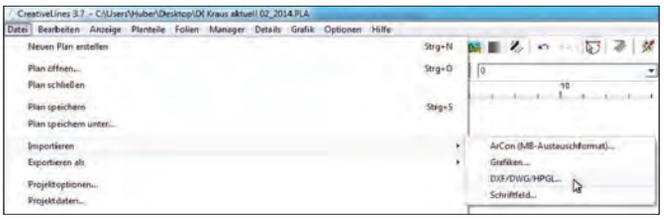
Importieren von AutoCAD-Dateien bis AutoCAD 2013 in CreativeLines 3.7

Mit ArCon Eleco +2014 Professional erhalten Sie kostenfrei auch die neueste Version von CreativeLines (Version 3.7). Mit dieser Version ist es nun möglich, DXF und DWG-Dateien bis Version 2013 zu importieren.

Dies können Sie nutzen, um die Entwürfe Ihres Kunden einzuarbeiten, einen bestehenden Plan zu visualisieren oder die Planung von Zu- und Umbauarbeiten durch Einarbeiten des Bestandsplanes zu erleichtern.

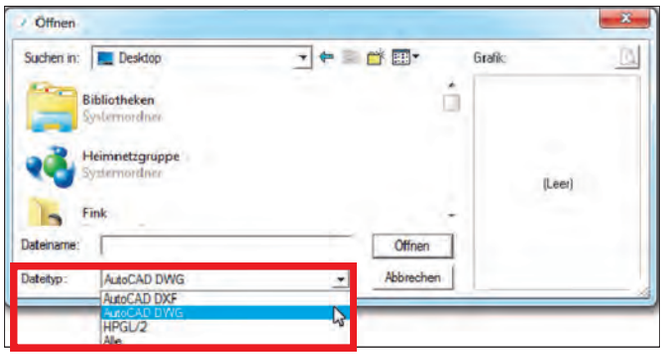
Auch Dateien vom Geometer oder dem Vermessungsamt im Gauß-Krüger- bzw. ALKIS-Format werden korrekt verarbeitet, der Ursprung liegt nun nicht mehr weit entfernt (beim eigentlichen Nullpunkt), sondern am Rand der Folie.

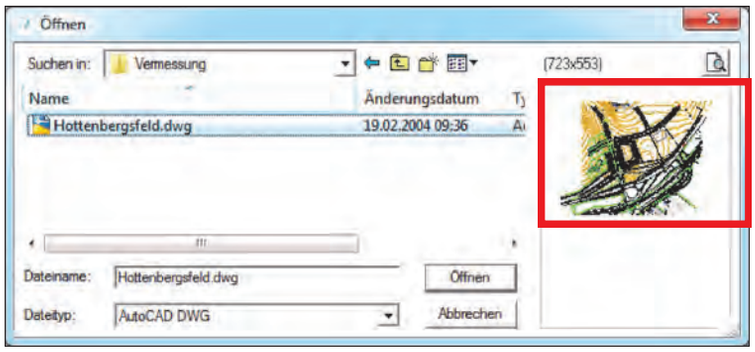
Diese Daten können dann von Ihnen bearbeitet und nach dem Export als DXF in ArCon eingelesen werden.



Den Import finden Sie wie schon in früheren Versionen unter Datei -> Importieren -> DXF/DWG/HPGL

Im nun aktiven Fenster wählen Sie zunächst das zu öffnende Dateiformat aus. Im Anschluss wechseln Sie in jenes Verzeichnis, in welchem die Datei liegt und wählen die Datei durch Anklicken mit der Maus aus. Im rechten Feld sehen Sie nun ein Vorschaubild des Imports.





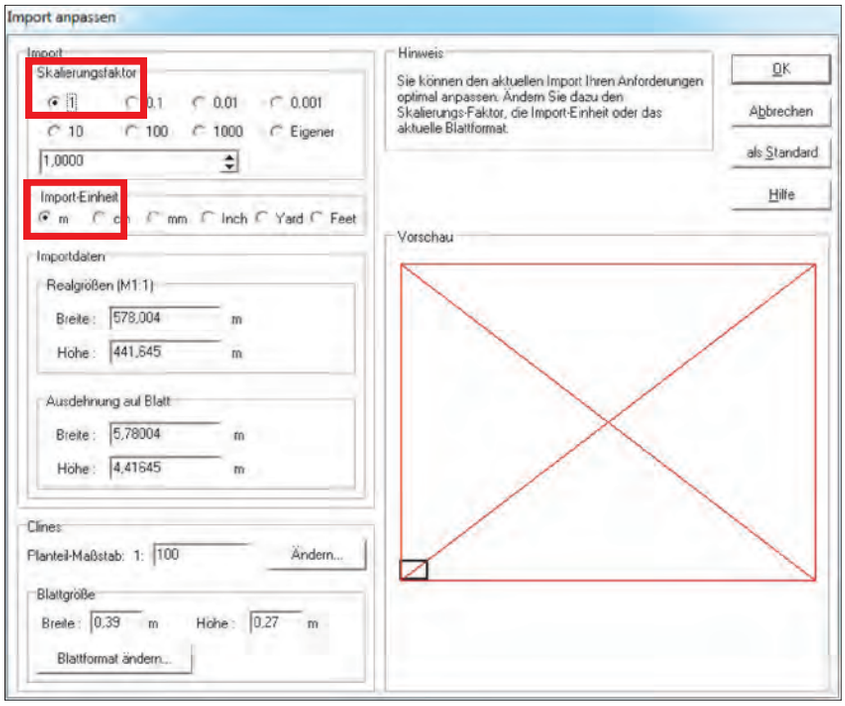
Klicken Sie für den Import auf Öffnen. Bei größeren Dateien erscheint das Fenster für die Anpassung des Imports eventuell mit einer kleinen Verzögerung. Sie sehen am unteren Bildschirmrand die Anzahl der eingelesenen Objekte.

Sobald alles fertig geladen wurde, können Sie nun die erforderlichen Einstellungen vornehmen.

Der Skalierungsfaktor und die Importeinheit sind abhängig von den gewählten Einstellungen bei der Erstellung der einzulesenden Datei.
Bewährt haben sich ein Skalierungsfaktor von „1“ und die Importeinheit „m“. Dies trifft für alle Dateien zu, bei denen eine Zeicheneinheit einem Meter entspricht.

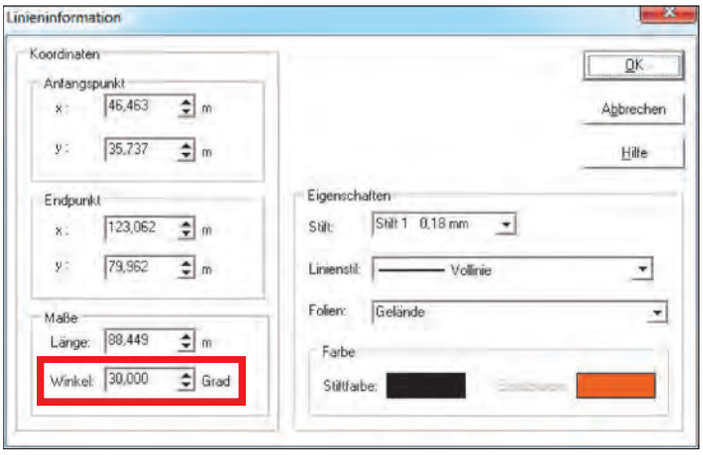
Kontrollieren und entsprechend ändern können Sie dies über die Realgrößen. Sie können hier auch Einstellungen für CLines treffen und den Planteilmaßstab sowie die Blattgröße ändern. Im Vorschaufenster sehen Sie, wie der Import auf Ihrem gewählten Blattformat eingefügt wird.

Sollten Sie die Einstellungen öfter benötigen, empfiehlt es sich, diese durch Drücken der Schaltfläche „als Standard“ dauerhaft zu übernehmen.



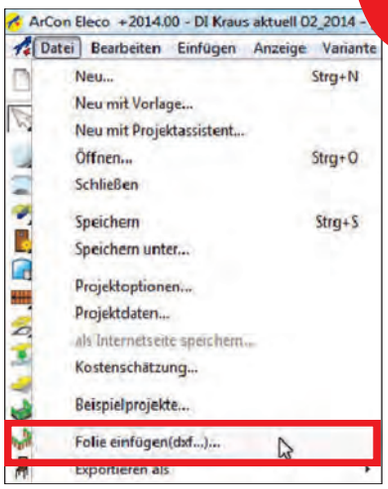
Neu in ArCon +2014

CreativeLines 3.7



Sobald der Import erfolgt ist, haben Sie nun die Möglichkeit, die Datei nach Ihren Vorstellungen zu bearbeiten. Bei Geometerplänen können Sie z.B. die nicht benötigten Bereiche löschen, bei Grundrissen die Bemaßung drehen.

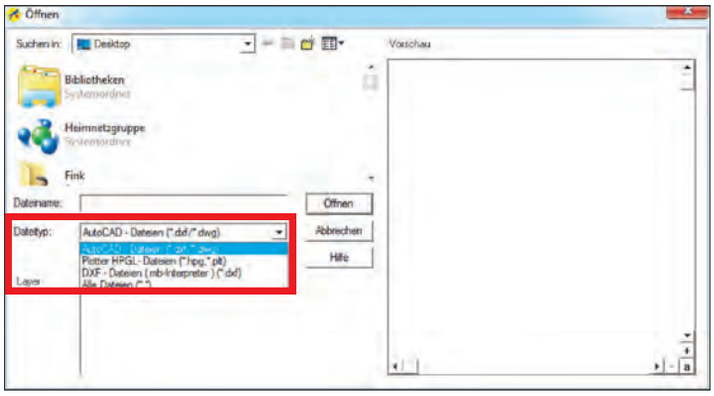
Um die einzelnen Elemente genauer bearbeiten zu können, werden beim Eigenschaftendialog (Doppelklick auf ein Element) beim Winkel nun drei Nachkommastellen angezeigt. Dies ermöglicht eine exaktere Drehung der Objekte.



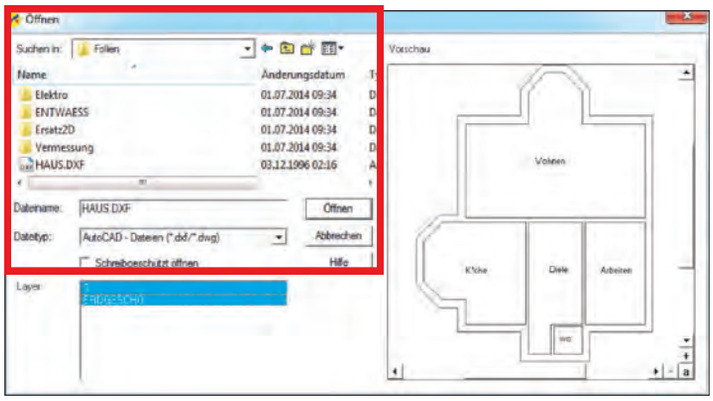
Zum Weiterarbeiten in ArCon exportieren Sie die Datei als DXF und lesen diese danach in ArCon Eleco +2014 Professional ein.

Der Import in ArCon erfolgt über Datei -> Folie einfügen (dxf…)....

Im Importfenster können Sie das gewünschte Format auswählen.



Wechseln Sie in jenes Verzeichnis, in welchem die Datei liegt und wählen Sie diese aus.

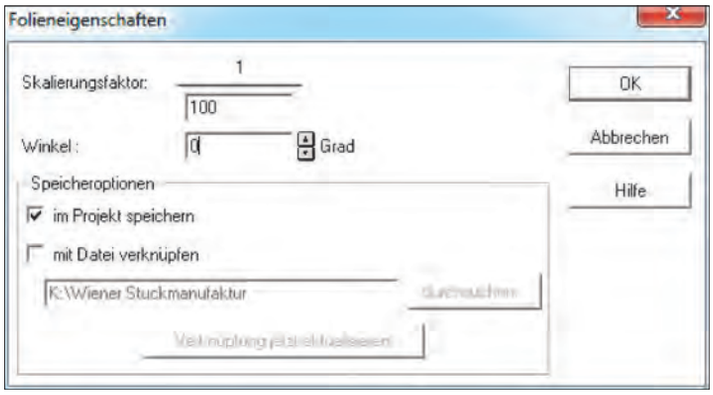


HINWEIS:

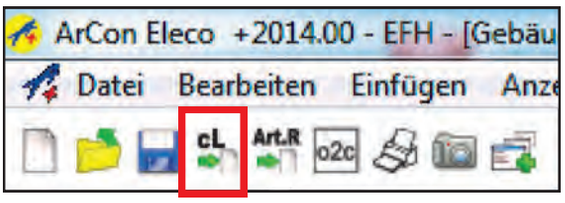
Bitte markieren Sie im Feld „Layer“ mit der Taste „Shift“ auf Ihrer Tastatur und der linken Maustaste jene Layer, welche Sie nach ArCon importieren wollen.

Neu in ArCon Eleco +2014 Professional ist, dass Sie importierte Folien nun drehen können. Klicken Sie dazu doppelt auf die Folie und geben Sie bei „Winkel“ die erforderliche Drehung ein.

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit „OK“.



Export von ArCon nach CreativeLines

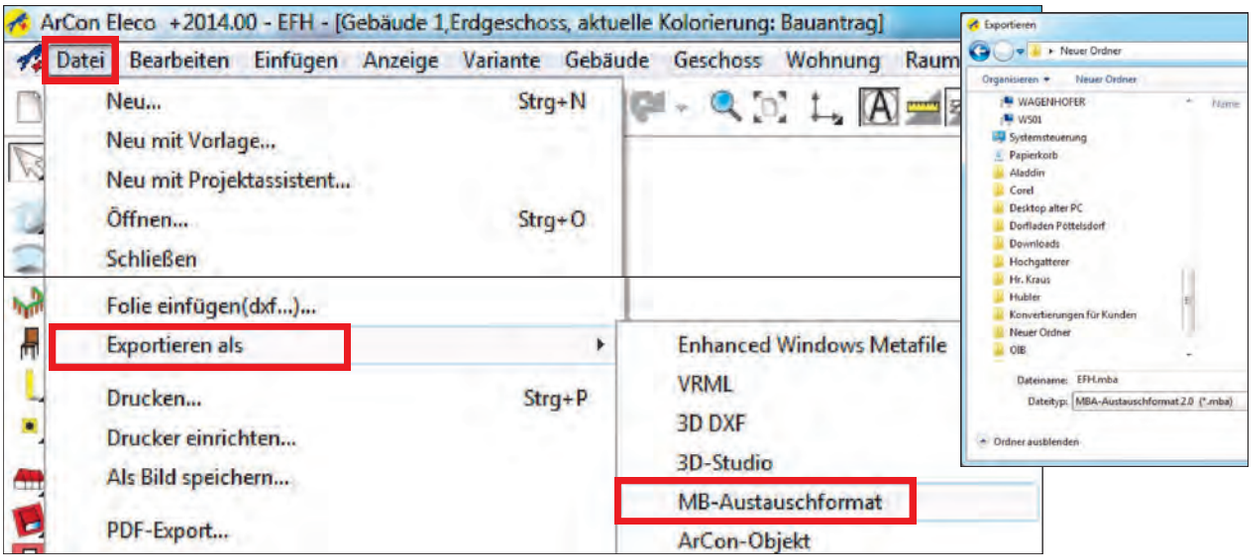


Seit der Version ArCon Eleco +2007 ist das 2D-Programm Creative-Lines kostenfrei in Ihrer Installation enthalten.

Mit diesem Programm können Sie Ihre Pläne einfach und schnell exportieren und die Planzusammenstellung Ihren Wünschen entsprechend anpassen.

Der Export ist direkt über die horizontale Leiste möglich.

Alternativ können Sie auch zuerst eine mba-Datei exportieren und diese danach in CreativeLines importieren. Hierbei definieren Sie den Namen und den Speicherpfad der Datei.

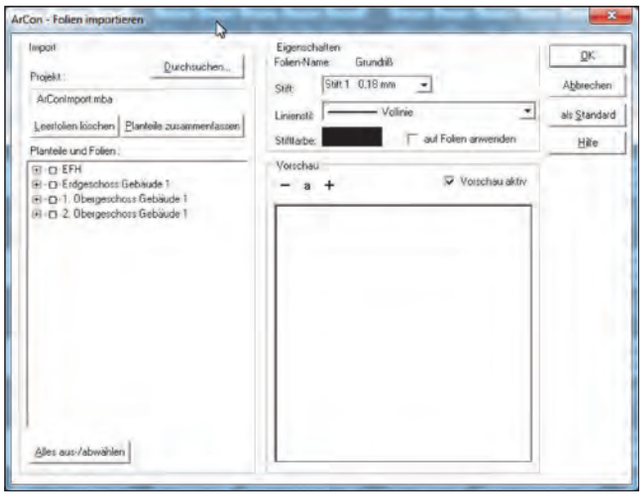


HINWEIS:

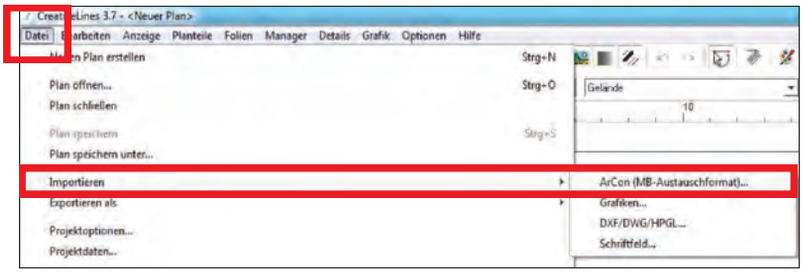
Änderungen, welche erst nach dem Export aus ArCon erfolgen, werden nicht automatisch in CreativeLines übernommen.

Beim Export werden sämtliche Informationen übertragen, also auch Geschoss-, Gebäude- und Geländeinformationen.

Welche Daten Sie weiterverwenden wollen, hängt von der Auswahl beim Import in CreativeLines ab.
Wenn Sie direkt aus ArCon importieren, sehen Sie folgendes Fenster:



Sollten Sie den Weg über den Export einer mba-Datei gewählt haben, starten Sie erst CreativeLines und erstellen dort eine neue Datei. Anschließend klicken Sie auf *Datei -> Importieren -> ArCon (MB-Austauschformat)…*



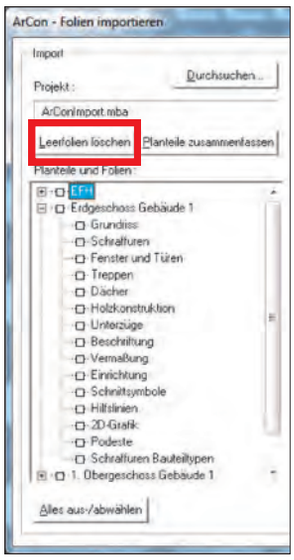
Nun öffnet sich ebenfalls das Import-Fenster.
Wählen Sie die Schaltfläche *Durchsuchen* aus und öffnen Sie die gewünschte mba-Datei.

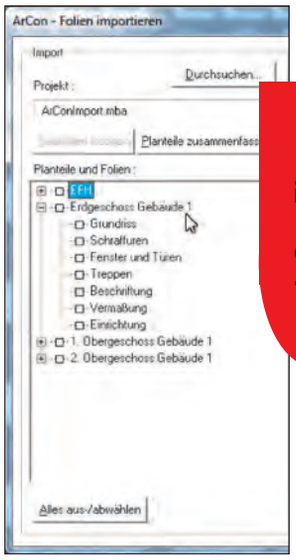
Export von ArCon nach CreativeLines

Unter Planteile und Folien finden Sie eine Auflistung aller gefundenen Informationen.

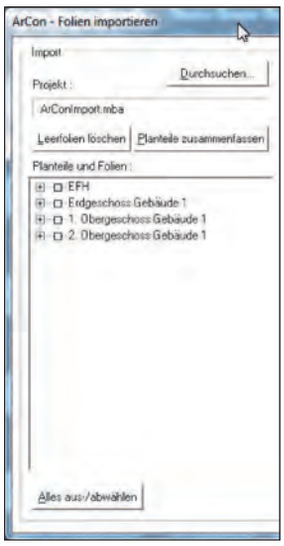
Es ist empfehlenswert, zuerst die Schaltfläche *Leerfolien löschen* oberhalb zu drücken.

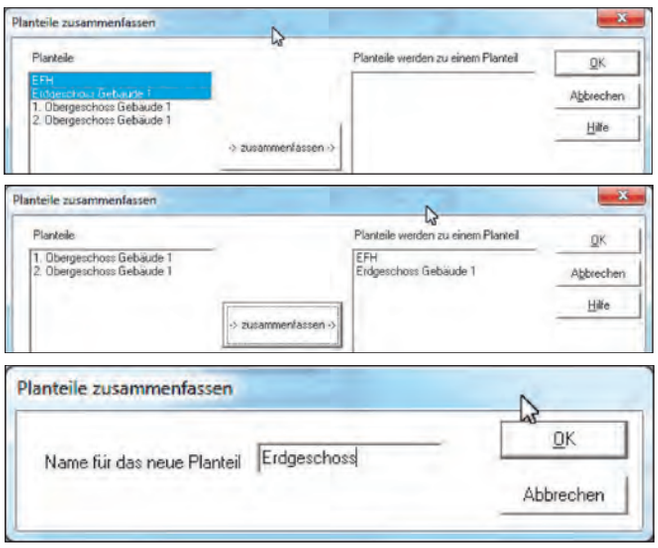
Dies bewirkt, dass Folien ohne Dateninhalt entfernt werden (z.B. Holzkonstruktion und Dächer in Geschoßen ohne Dachkonstruktion).

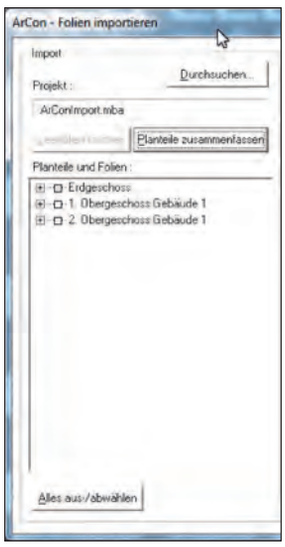




Ebenso können Sie *Planteile zusammenfassen* und hierfür einen neuen Namen vergeben (z.B.: das Gelände und das Erdgeschoß in einen Planteil zusammenlegen)







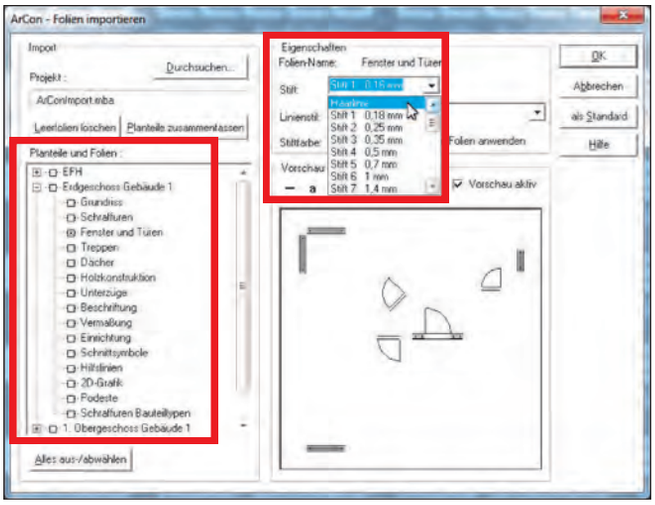
Wählen Sie nun Planteile oder einzelne Folien durch Klicken auf das Kästchen vor dem Listeneintrag aus. Die Auswahl wird im Vorschaufenster dargestellt und kann mit + und – verändert werden.

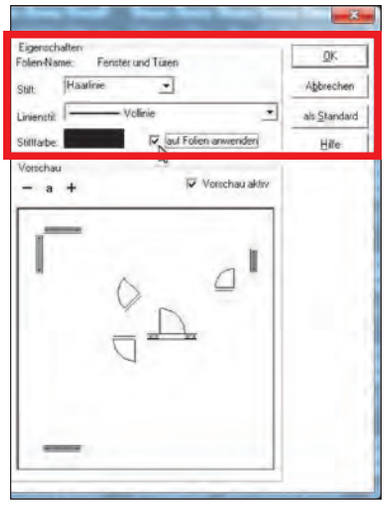
Unter Eigenschaften können Sie die Eigenschaften des Stiftes für eine Folie ändern. Die Änderungen werden auf die aktuelle Folie und alle gleichnamigen Folien aller gewählten Planteile übertragen.

Das Kontrollkästchen *auf Folien anwenden* muss aktiviert sein.

Durch Klick auf die Schaltfläche *als Standard* werden die Einstellungen gespeichert und für alle weiteren Importe verfügbar sein.

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der Schaltfläche *OK* und starten Sie den Import.





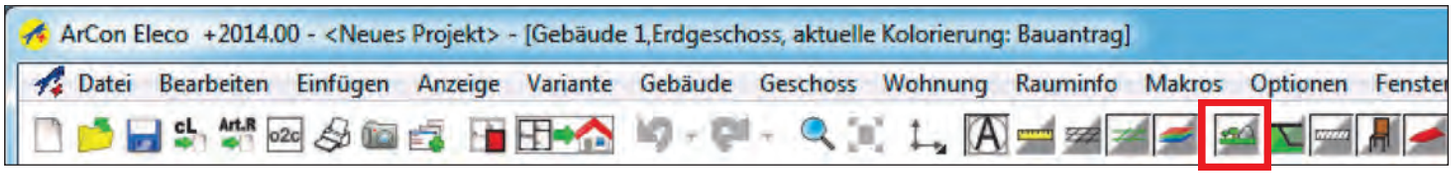
Neu in ArCon +2014

Delta-Z für Höhenpunkte

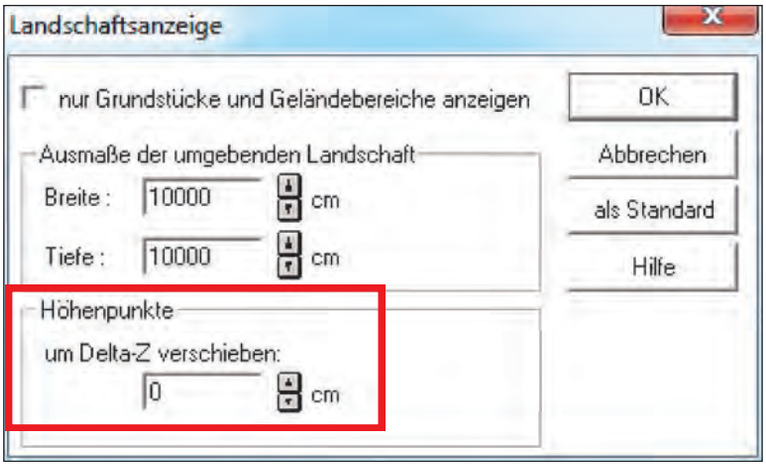
Bisher war es sehr mühsam, die Höhenlage eines Gebäudes nachträglich zu korrigieren.
Sie mussten entweder jede Höhenkote einzeln bearbeiten, die vorhandenen löschen und alle neu setzen oder Sie änderten das Niveau der Geschoße, wodurch die Fußbodenoberkante des Erdgeschoßes nicht mehr auf 0,00m lag.

Mit der neuen Funktion können Sie alle Höhenpunkte gleichzeitig um ein bestimmtes Delta-Z verschieben.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Landschaftsanzeige in der horizontalen Menüleiste.



Im Fenster „Landschaftsanzeige“ finden Sie ganz unten den Bereich „Höhenpunkte“.



Hier können Sie nun den Versatz eingeben.

Bestätigen Sie Ihre Änderungen durch Klick auf „OK“. Das Grundstück wird jetzt neu generiert.

Sie können diese Funktion auch nutzen, um zum Beispiel unterschiedliche Sockelhöhen oder verschiedene Anschüttungen/Abgrabungen bei Grundstücken zu verdeutlichen.

Wir vermitteln….

Symbolfoto

einen HP DesignJet 111
Plotter Designjet 111 61cm (24")
Printer with Roll/NON / 64MB / 1200x600dpi / A1

- 3 Jahre alt
- neuwertig!!
- Standort: Wien
- zum Preis von € 500,-
  (Neupreis € 1.200,-)

Bei Interesse kontaktieren Sie uns bitte - wir leiten Ihnen gerne die Daten des Anbieters weiter.

Sie erreichen uns unter der Tel.Nr: 02622 / 89497 bzw. per Mail unter office@dikraus.at!

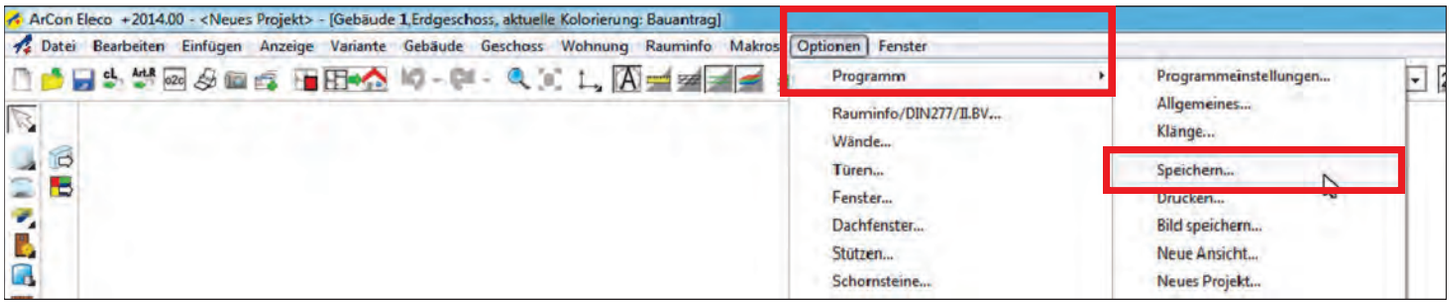
Automatische Sicherung mit Datum und Uhrzeit

Wer kennt das nicht? Sie haben Änderungen in ArCon durchgeführt und diese abgespeichert. Im Nachhinein war der vorherige Stand aber doch richtig, leider wurde aber darauf vergessen, die Datei unter einem neuen Namen abzuspeichern.

Dies kann Ihnen mit ArCon Eleco Professional +2014 nicht mehr passieren.
Es verfügt über die Möglichkeit automatisch Sicherungskopien anzulegen. Sie bestimmen den Intervall und die Anzahl der Sicherungen.

Die Dateien werden im selben Verzeichnis gespeichert, in welchem auch Ihre Originaldatei liegt.
Es wird ein Ordner mit dem Namen „Backup“ erstellt und in diesem werden die Sicherungen unter dem von Ihnen gewählten Namen mit dem Zusatz _YYYYMMDD_HHMMSS angelegt.

YYYYMMDD stellt das Datum im Format Jahr/Monat/Tag dar. HHMMSS gibt die Uhrzeit wieder, gereiht nach Stunde/Minute/Sekunde.

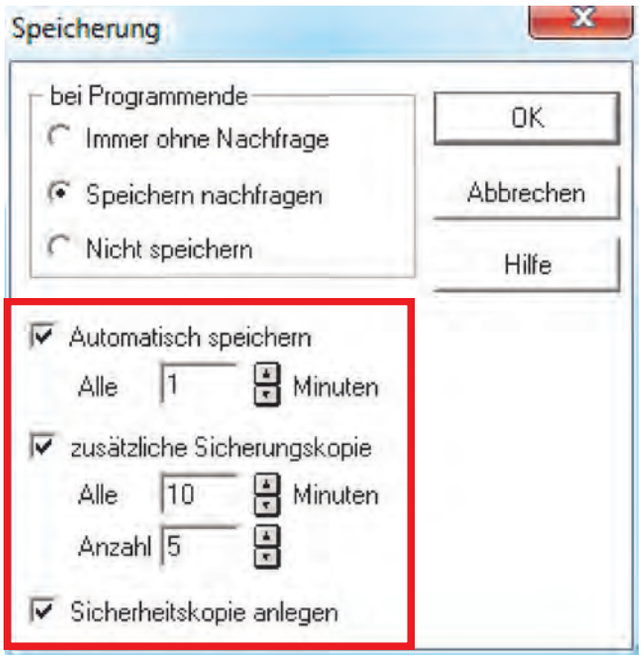


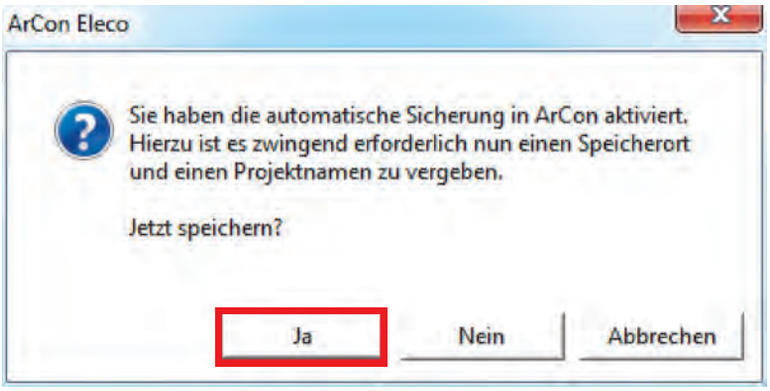
Um die Funktion zu aktivieren, setzen Sie ein Häkchen bei „zusätzliche Sicherungskopie“ (dieses ist nach der Installation automatisch gesetzt).

Sie können hier zwei Werte festlegen:
- in welchem Abstand die Sicherung erfolgen soll
- wie viele Sicherungen Sie anlegen möchten.

Der Zeitintervall ist von 1 Minute bis zu 1.440 Minuten einstellbar. Bei der Sicherungsanzahl ist der Maximalwert mit 10 Sicherungen begrenzt.

Ist die zusätzliche Datensicherung aktiviert, müssen Sie nach dem Anlegen eines neuen Projektes einen Projektnamen angeben und die Datei, in dem von Ihnen gewählten Pfad, abspeichern.





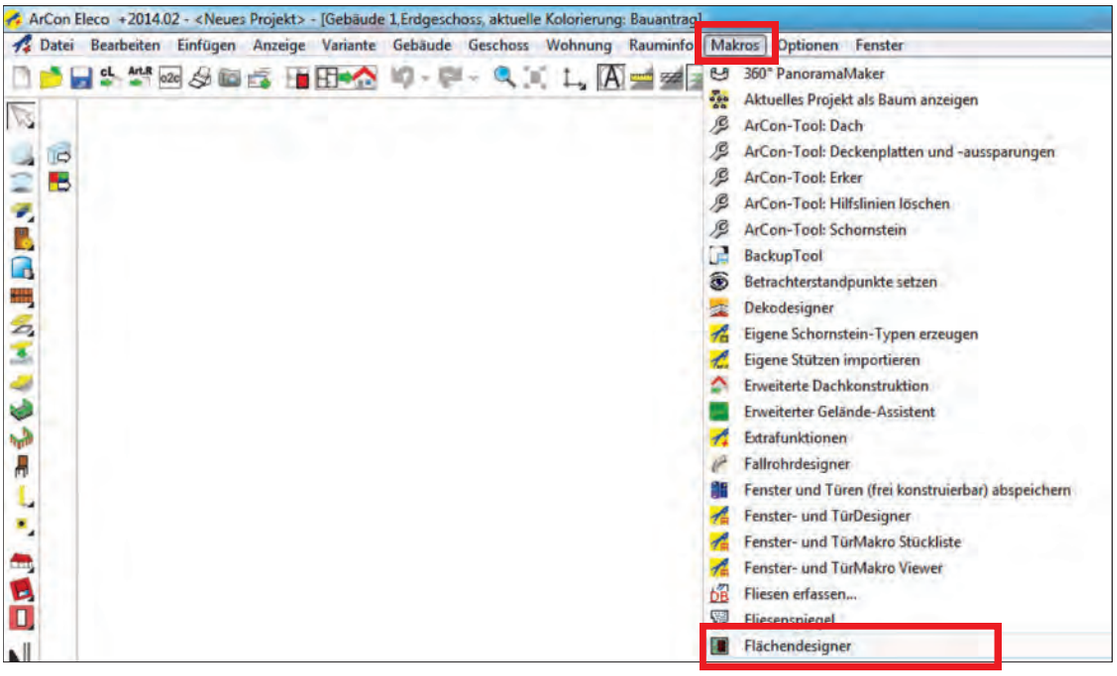
HINWEIS:

Bei sehr großen Projekten kann während des Speicherns das Arbeiten in ArCon beeinträchtigt werden (Verzögerungen durch den Speichervorgang).

Flächendesigner

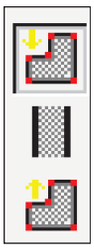
Mit dem Makro Flächendesigner ist es Ihnen möglich, Decken, Wände und Fußböden gemäß Ihren Vorstellungen zu gestalten, z.B. auch mit individuellen Mustern.

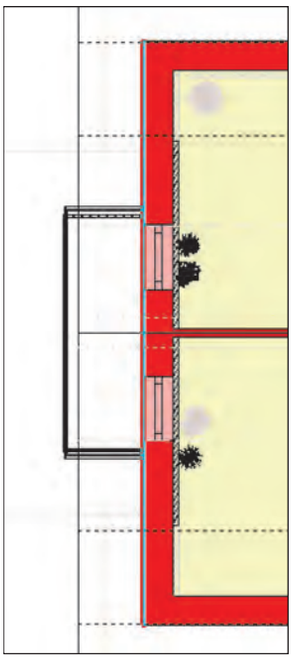
Den Flächendesigner finden Sie unter den Makros.



Nach dem Start wird in der linken vertikalen Leiste das Symbol für den Flächendesigner angezeigt.

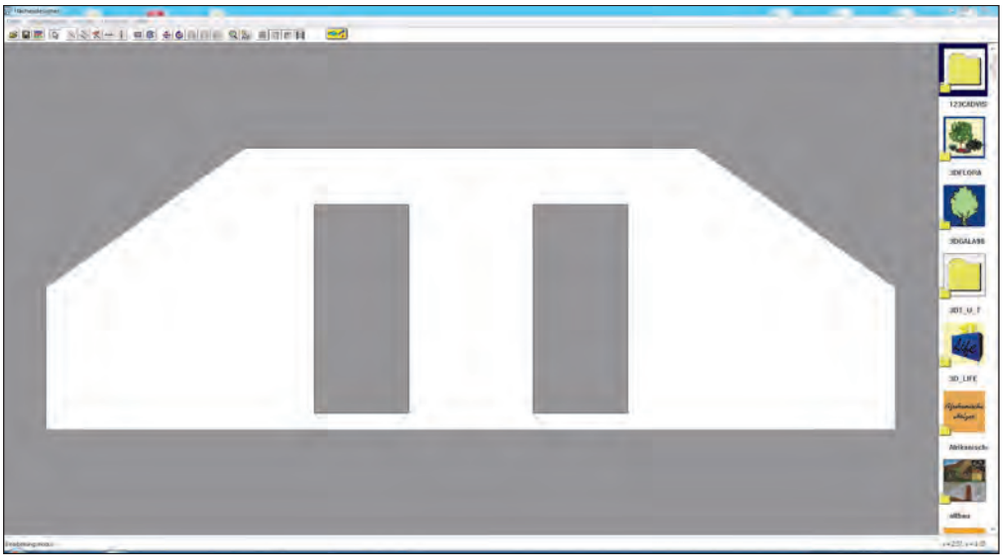
Sobald Sie diese gedrückt haben, wählen Sie in der zweiten vertikalen Leiste die zu bearbeitende Flächenart aus (Decke, Wand oder Boden).





Durch Betätigen der Schaltfläche „Wand texturieren“ können Sie die Wandflächen gestalten. Markieren Sie dafür die zu ändernde Wandseite durch Klick mit der linken Maustaste. Die von ArCon erkannte Wand wird hervorgehoben.

Nun öffnet sich der Flächendesigner in einem separaten Fenster.



Hier sehen Sie die von ArCon übernommene Wandfläche inklusive aller Aussparungen (Fenster und Türen).

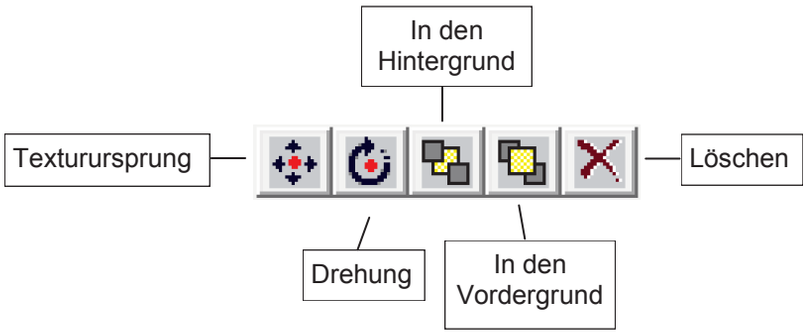
Flächendesigner

Im rechten Bereich sehen Sie die Texturliste. Sollte diese nicht eingeblendet sein, drücken Sie die Schaltfläche in der oberen horizontalen Leiste.

Hier finden Sie auch die bereits bekannte Funktion „Hilfslinien setzen“, um Ihre Fassadenflächen exakt platzieren zu können.

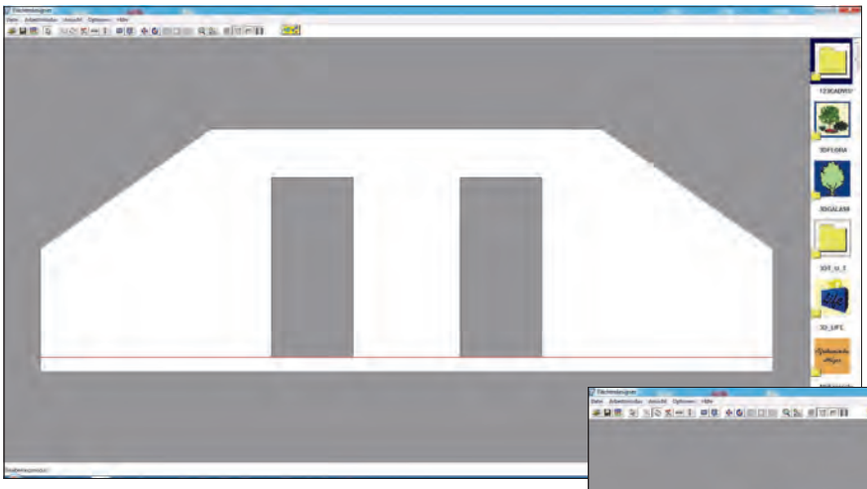
Daneben finden Sie das Tool zur Flächenerstellung für rechteckige und polygonale Formen.

Noch vor dem Definieren der Textur in den Bereichen ist festzulegen, wo der Texturursprung liegt und wie stark die Drehung dieser sein soll. Dies können Sie auch noch nach der Texturzuordnung ändern. Markieren Sie hierzu den Bereich. Führen Sie die gewünschten Anpassungen nun durch. Sie können den Bereich auch löschen oder in den Vorder- bzw. Hintergrund versetzen.

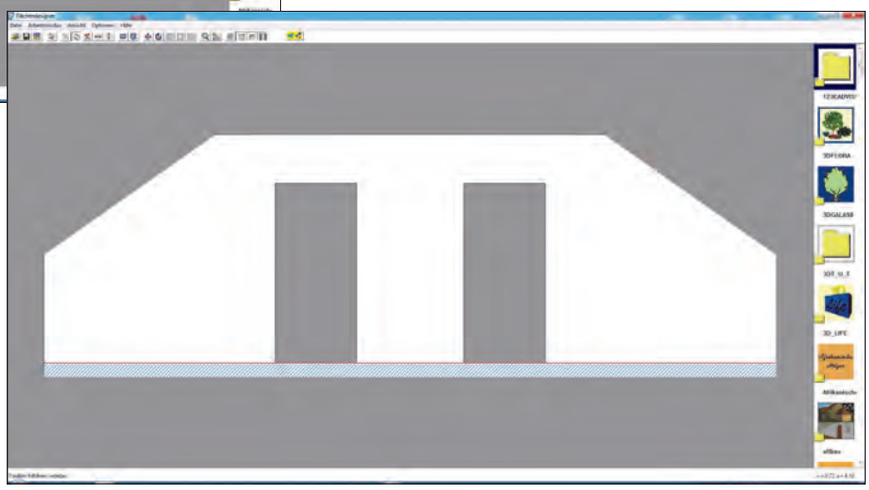


In unserem Beispiel wird die Fassade eines Einfamilienhauses bearbeitet.
Zuerst ziehen Sie eine horizontale Fläche unterhalb der Terrassentüren in der Dicke des Balkons ein.

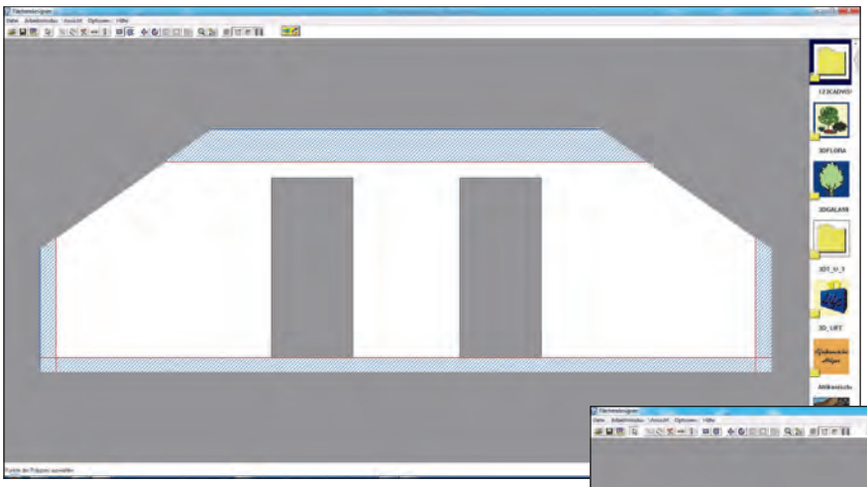
Hierzu setzen Sie mit der Funktion „parallele Hilfslinie“ die obere Begrenzungslinie.



Nun können Sie mit der rechteckigen Form Ihren ersten Flächenbereich erstellen.

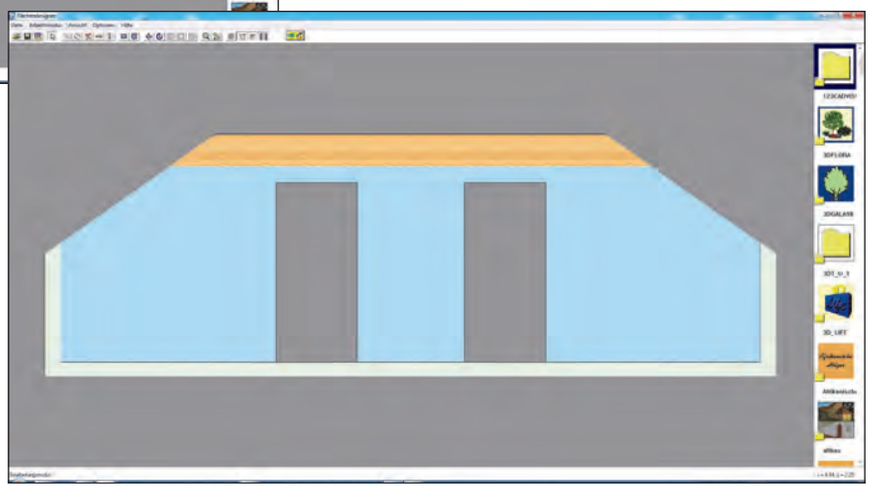


Flächendesigner

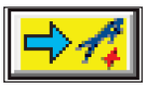


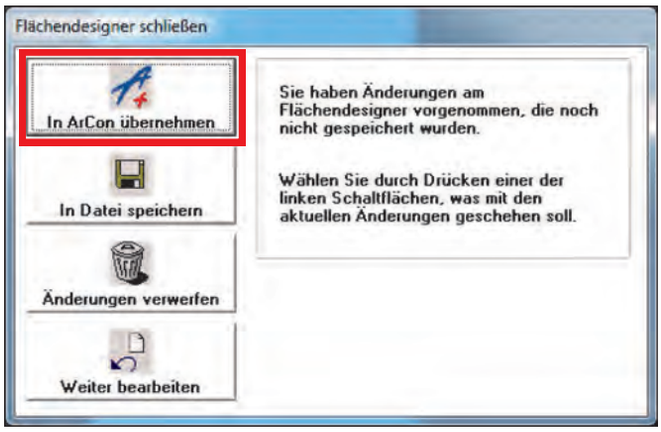
Ebenso verfahren Sie an den beiden Seiten, da hier ein senkrechter Streifen über alle Geschoße gehen soll. Hier nutzen Sie die polygonale Form.

Um eine Verschalung im Bereich oberhalb der Terrassentüren zu setzen, wird zuerst ebenfalls eine horizontale Hilfslinie eingezeichnet. Anschließend nutzen Sie die bereits bekannte polygonale Form.



Nun texturieren Sie die Flächen. Dies funktioniert wie in ArCon durch Klick mit der linken Maustaste auf die gewünschte Textur -> die Maustaste festhalten und auf den Bereich ziehen.

Um die Auswahl nach ArCon zu übernehmen, wählen Sie bitte die Schaltfläche 
Es erscheint folgendes Fenster.



Durch „in ArCon übernehmen“ werden Ihre Änderungen im Designmodus angezeigt.

Verfahren Sie nun ebenso mit den anderen Fassadenflächen, bis Ihr gesamtes Haus fertig texturiert ist.