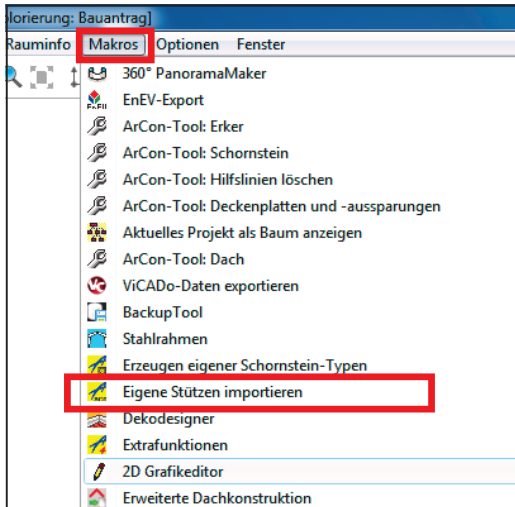


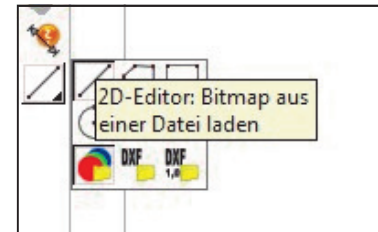
## 2D-Grafikeditor: Bitmap-Dateien einbinden



In ArCon haben Sie die Möglichkeit, mit Hilfe des Makros 2D-Grafikeditor, Bilddateien der folgenden Formate einzufügen: \*.bmp, \*.ico, \*.wmf, \*.gif und \*.jpg.

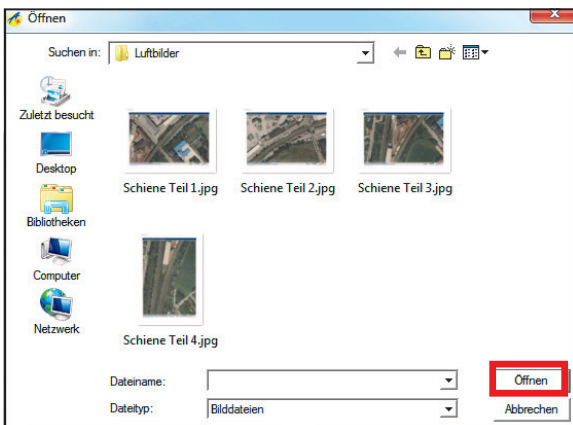
Um ein Bild einzufügen, starten Sie bitte in der Menüleiste unter „**Makros**“ den 2D-Grafikeditor.

Nun wählen Sie links in der Leiste „**2D-Editor: Bitmap aus einer Datei laden**“

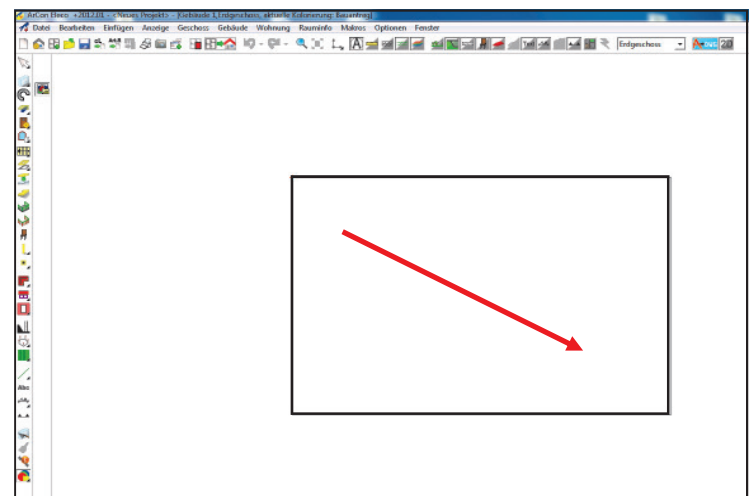


Es öffnet sich ein Fenster, in welchem Sie zum Speicherort der Bilddatei wechseln und das gewünschte Bild auswählen.

Durch Klick auf die Schaltfläche **Öffnen** laden Sie die Datei in Ihr Projekt.



Nun ziehen Sie einen Rahmen auf und Ihr Bild wird geladen.

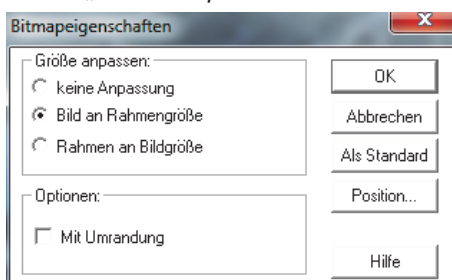


**WICHTIG:** Bitte ziehen Sie den Rahmen immer von links oben nach rechts unten auf. Die Bilddatei wird am ersten Eingabepunkt ausgerichtet.

Die Darstellung des Bildes hängt von Ihren Einstellungen beim Einlesen der Datei ab.

Um das Fenster mit den Einstellungen zu öffnen, klicken Sie doppelt auf das Bild oder machen einen Rechtsklick auf das Symbol in der rechten Leiste.

Unter „*Größe anpassen*“ können Sie auswählen, wie die Größe des Bildes an die Rahmengröße angepasst werden soll.



**Keine Anpassung:** Das Bild wird in Originalgröße eingelesen (1 Pixel des Bildes ist 1 Pixel in der Planung). Der Rahmen gibt den sichtbaren Bereich vor.

**Bild an Rahmengröße:** Das Bild wird in den Rahmen eingepasst und gegebenenfalls skaliert bzw. verzerrt.

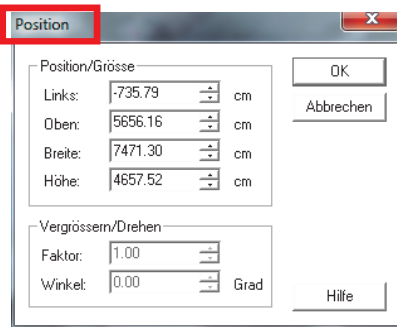
**Rahmen an Bildgröße:** Der Rahmen wird genauso groß angezeigt, sodass das Bild unverzerrt hineinpasst (1 Pixel des Bildes ist 1 Pixel in der Planung).

## 2D-Grafikeditor: Bitmap-Dateien einbinden

Unter *Optionen* haben Sie die Möglichkeit, festzulegen, ob das Bild einen Rahmen haben soll oder nicht.

Die Schaltflächen „OK“, „Abbrechen“, „Als Standard“ und „Hilfe“ haben die in ArCon üblichen Funktionen.

Die Schaltfläche „Position“ ist bei einem Rechtsklick auf die Bitmap-Schaltfläche gegraut. Bei Doppelklick auf ein Bild können Sie diese auswählen und erlaubt es Ihnen, die Position und die Größe des Bildes anzupassen. Es öffnet sich dazu ein eigenes Fenster, in welchem Sie die Einstellungen vornehmen können.

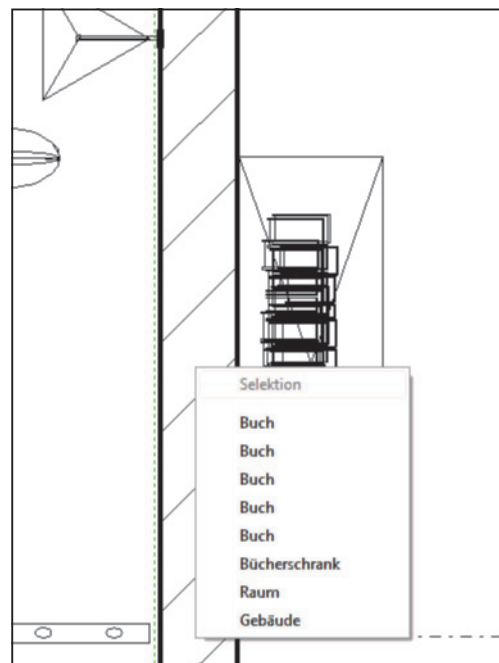
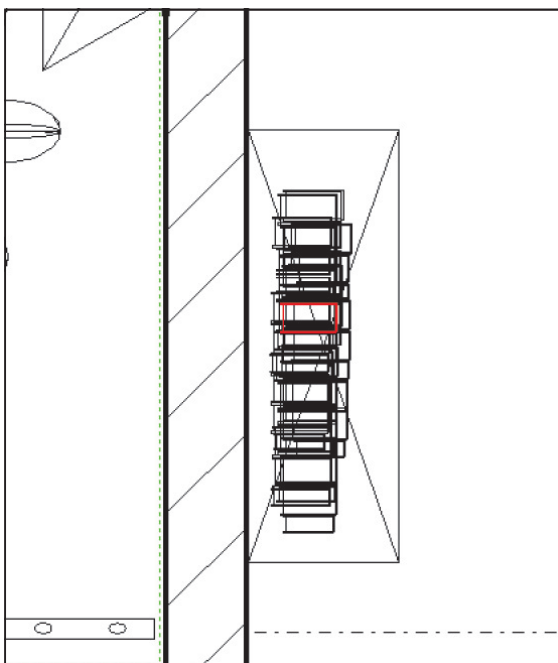


**HINWEIS:** Beim Speichern des ArCon-Projektes werden die Bitmap-Dateien nicht mitgespeichert. ArCon speichert nur Verweise auf die Dateien ab. Beim Laden dieser Projekte werden diese Dateien neu geladen. Wenn Sie die Bilder verschoben, umbenannt oder gelöscht haben, werden die Bitmap-Dateien nicht mehr gefunden. Sie werden dann während des Ladens darauf aufmerksam gemacht.

Die Dateinamen der verwendeten Bitmap-Dateien werden mit relativen Dateipfaden abgespeichert, wenn die Bitmap-Dateien in einem Unterverzeichnis des ArCon-Verzeichnisses sind. Bitmap-Dateien, die sich irgendwo anders auf der Festplatte befinden, werden mit absoluten Pfadnamen gespeichert.

## Neuer Selektionsmechanismus

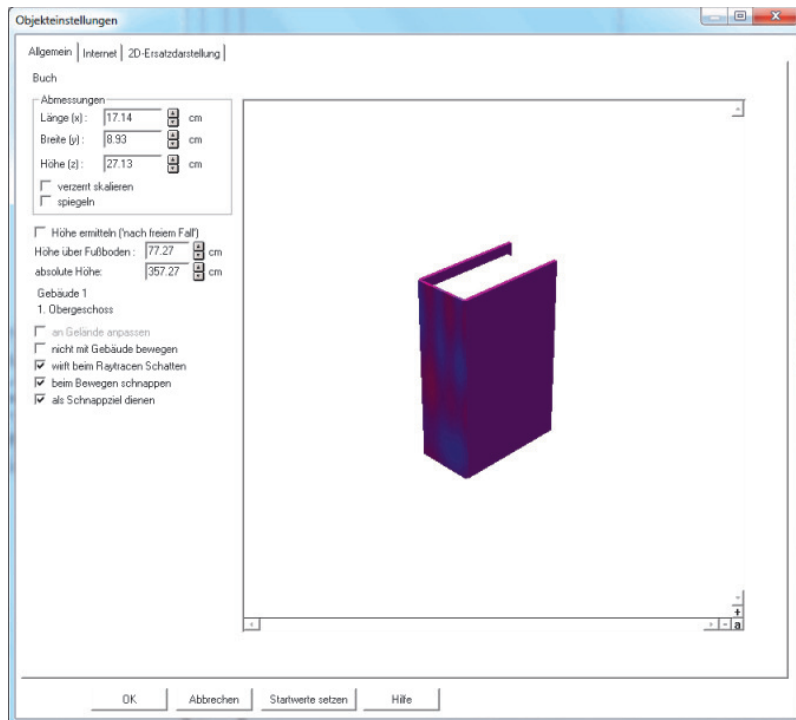
Bisher mussten Sie bei übereinanderliegenden Objekten mehrfach klicken, um das gewünschte Element zu markieren. Dies wurde mit ArCon Eleco +2012 vereinfacht. Wenn Sie gleichzeitig mit dem Mausklick die Strg-Taste gedrückt halten, erscheint eine Auflistung aller dort vorhandenen Objekte.



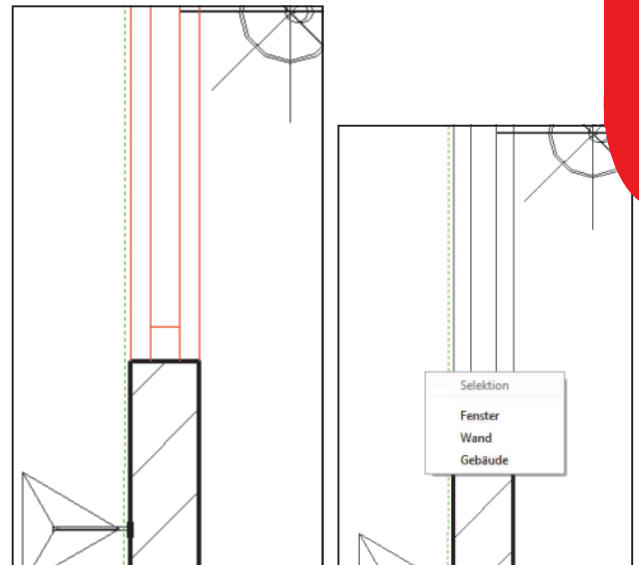
Mit dem markierten Element können Sie wie gewohnt arbeiten. In der „Wie-Leiste“ werden Ihnen die möglichen Bearbeitungsoptionen angezeigt.

Ein Doppelklick auf das Objekt öffnet das Eigenschaftsfenster. Statt dem Doppelklick können Sie auch die Strg-Taste gedrückt halten und nur einen Mausklick machen.

## Neuer Selektionsmechanismus

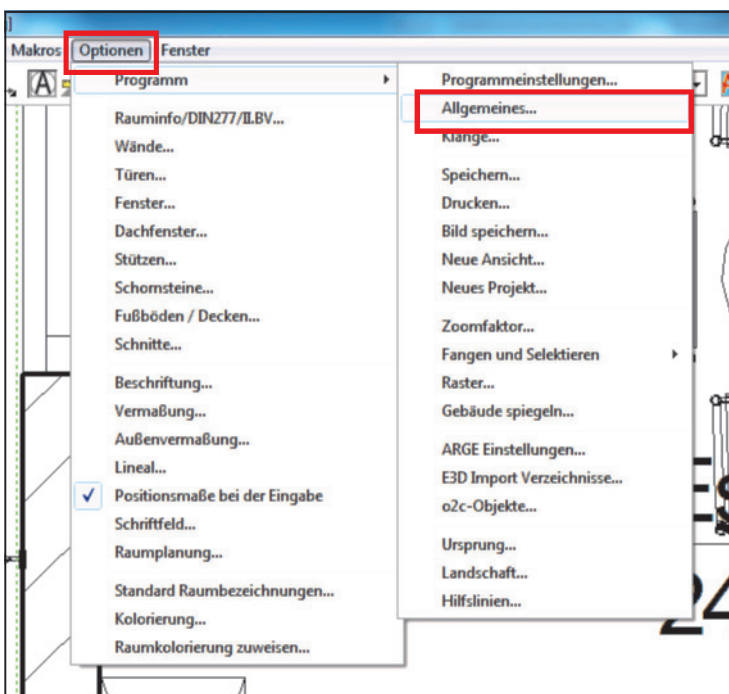


Dies funktioniert ebenso bei Bauteilen (Wände, Fenster, Türen usw.)



ArCon Eleco

Um nicht ständig beim ersten Klick die Strg-Taste drücken zu müssen, haben Sie auch die Möglichkeit, dies dauerhaft in den Optionen umzustellen. Wählen Sie bitte im Menü „Optionen“ die „Programmeinstellungen“ und dann „Allgemeines“.



Im sich öffnenden Fenster finden Sie ganz unten den Bereich „Kontextmenü Selektion“.

Hier stellen Sie ein, wie Sie das Kontextmenü aufrufen wollen: **mit gedrückter Strg-Taste** oder **immer** (hier erscheint ständig der Auswahldialog am Cursor)

