Tipps und Tricks in ArCon

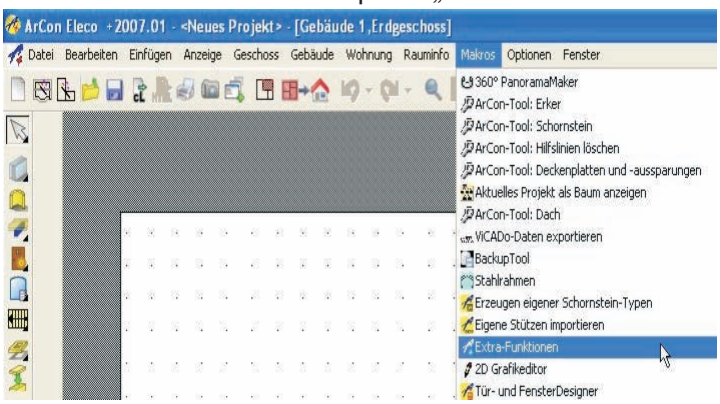
Geländepunkte importieren

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.

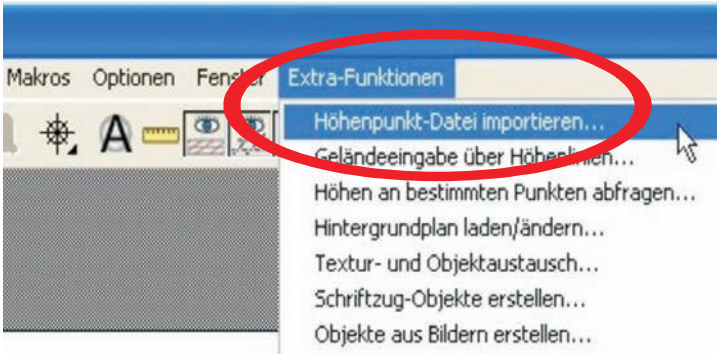
Beschriften Sie die jeweiligen Punkte nach Belieben. In unserem Beispiel sind die Punkte in der ersten Spalte nummeriert, die Spalten 2-4 geben die X-, Y, und Z-Richtung an und die 5. Spalte gibt die jeweilige Zugehörigkeit für jeden Punkt an.

Anschließend speichern und schließen Sie die Datei.

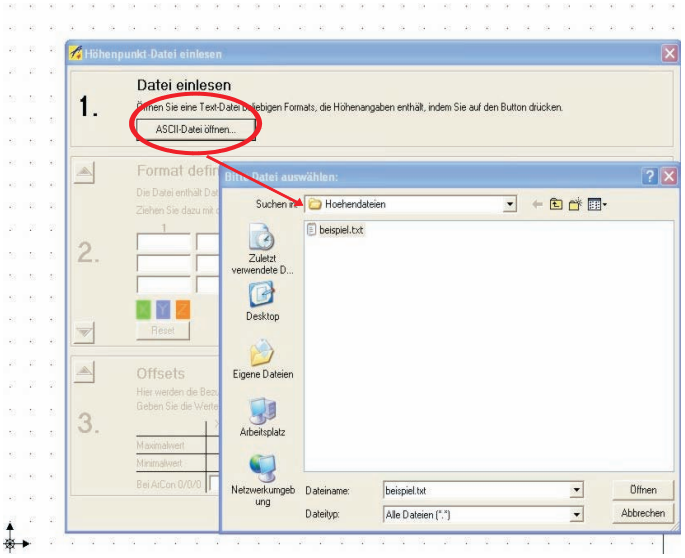
Öffnen Sie nun ArCon und legen Sie (falls noch nicht vorhanden) ein neues Projekt an. Unter dem Menüpunkt Makros finden Sie den Unterpunkt *„Extra Funktionen“.*



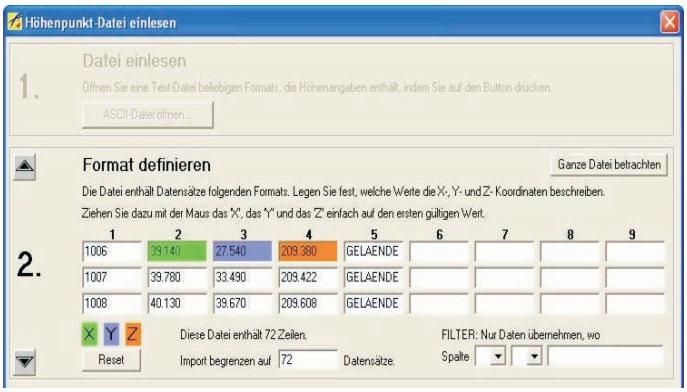
Wenn Sie diesen auswählen, öffnet sich ein zusätzlicher Menüpunkt *“Extra Funktionen”* mit mehreren Auswahlmöglichkeiten. Um nun, die vorher erstellte Datei mit den gewünschten Geländepunkten einzulesen, wählen Sie den Punkt *„Höhenpunkt-Datei importieren…“* aus.



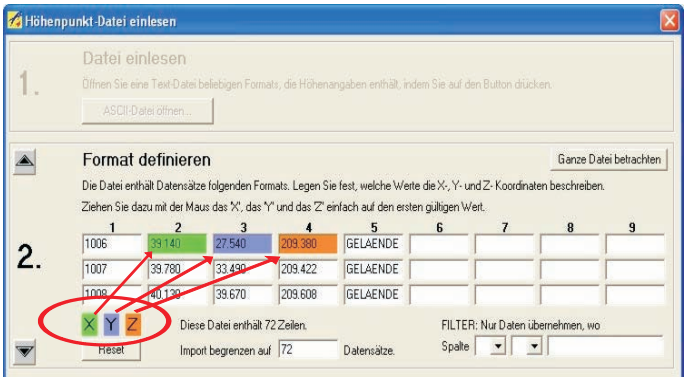
Es öffnet sich das Fenster *“Höhenpunkt-Datei einlesen”.* Klicken Sie auf den Button *“ASCII-Datei öffnen..”* und wählen Sie die, von Ihnen erstellte, Datei mit den Höhenpunkten aus.



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.

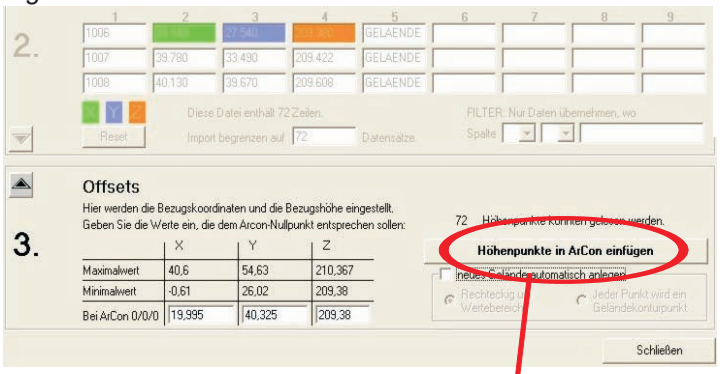


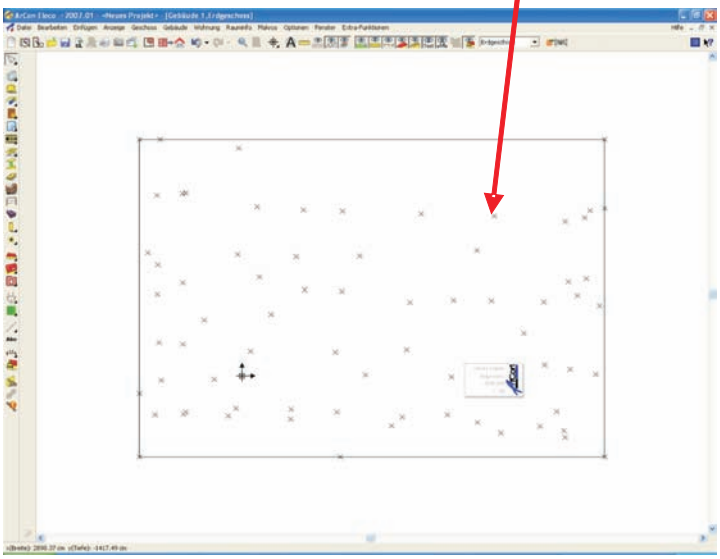
Tipps und Tricks in ArCon

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"*.





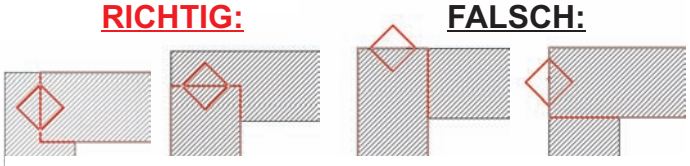
Es entsteht ein neues Grundstück mit allen gewünschten Geländepunkten. Diese können auch einzeln, nachträglich editiert werden. Das erstellte Grundstück kann natürlich auch im Designmodus betrachtet werden.

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.

RICHTIG: **FALSCH:**

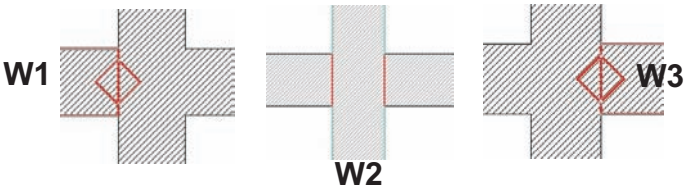


2. Wände nicht in demselben Gebäude nebeneinander berührend parallel setzen.

RICHTIG: **FALSCH:**

3. Wände nicht überkreuzen.

RICHTIG:



FALSCH:

4. Wände nicht ineinandergreifend konstruieren.

RICHTIG: **FALSCH:**

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.