

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1</b>	<b>ArCon open Import .....</b>	<b>2</b>
1.1	Allgemeines .....	2
1.2	Was wird importiert bzw. konvertiert? .....	2
1.3	Der Import Vorgang .....	2
1.4	Verzeichnis-Einstellungen, Objekte und Texturen .....	4
<b>2</b>	<b>Importierte Projekte nachbearbeiten.....</b>	<b>7</b>
2.1	Im geladenen Projekt fehlen Räume .....	7
2.2	Zwischen den Geschossen ist eine Lücke .....	9

# 1 ARCON OPEN IMPORT

## 1.1 ALLGEMEINES

Der ArCon Open Import ist ein vollständig integriertes PlugIn, das die Datei Öffnen Dialoge um die Fähigkeit des Öffnens von \*.ACP und \*ACO Dateien ergänzt. Sowohl in der Planungssoftware also auch im 3D Konverter, falls Sie dieses PlugIn besitzen, greifen Sie ganz normal auf die genannten Dateiformate zu.

Während des Imports von Projektdateien werden Sie von verschiedenen Dialogen bei der Konvertierung des ursprünglichen Projektformates in die neue Planungslösung unterstützt.

## 1.2 WAS WIRD IMPORTIERT BZW. KONVERTIERT?

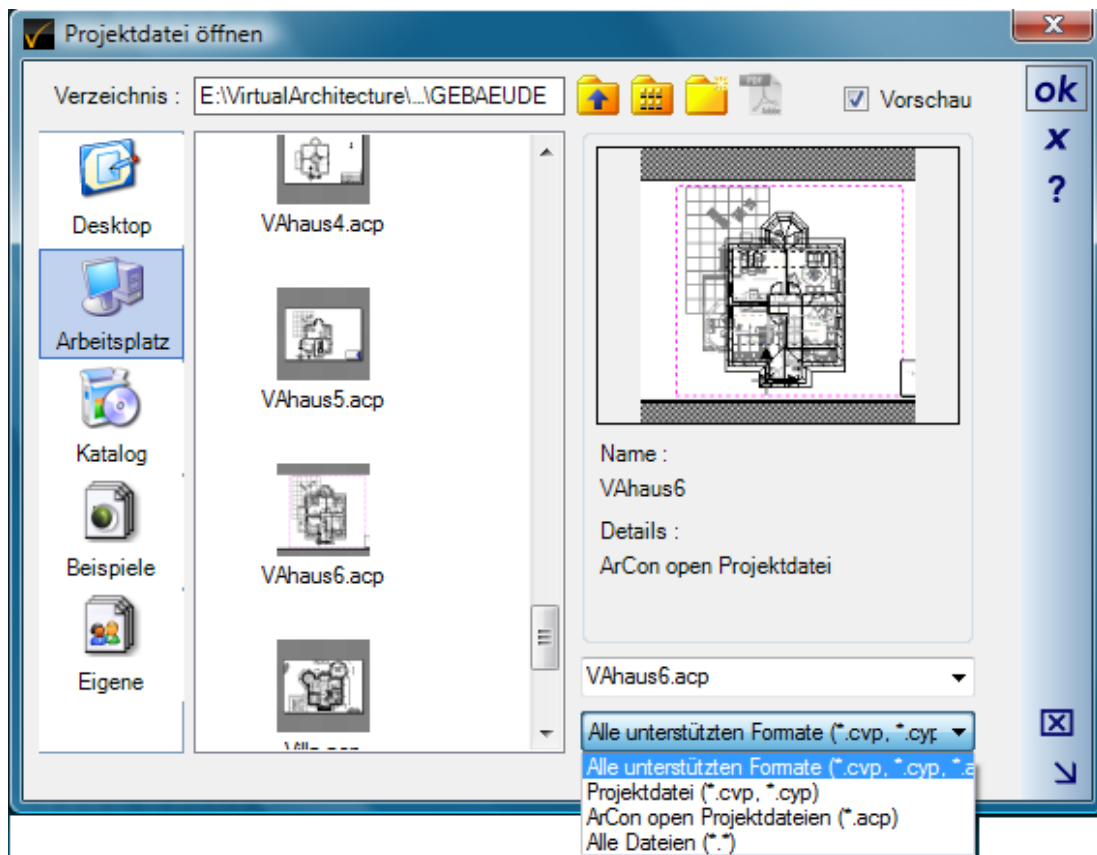
Der ArCon open Import lädt und konvertiert alle wesentlichen Bestandteile des ArCon open Projektes, die eine sinnvolle Entsprechung in der neuen Softwarelösung haben.

Dazu gehört die komplette Projekthierarchie, alle wesentlichen konstruktiven Elemente wie Wände, Decken, Stützen, Fenster und Türen, Dächer etc.. Nach erfolgreichem Import können Sie also in der Regel ganz normal mit dem Projekt weiterarbeiten.

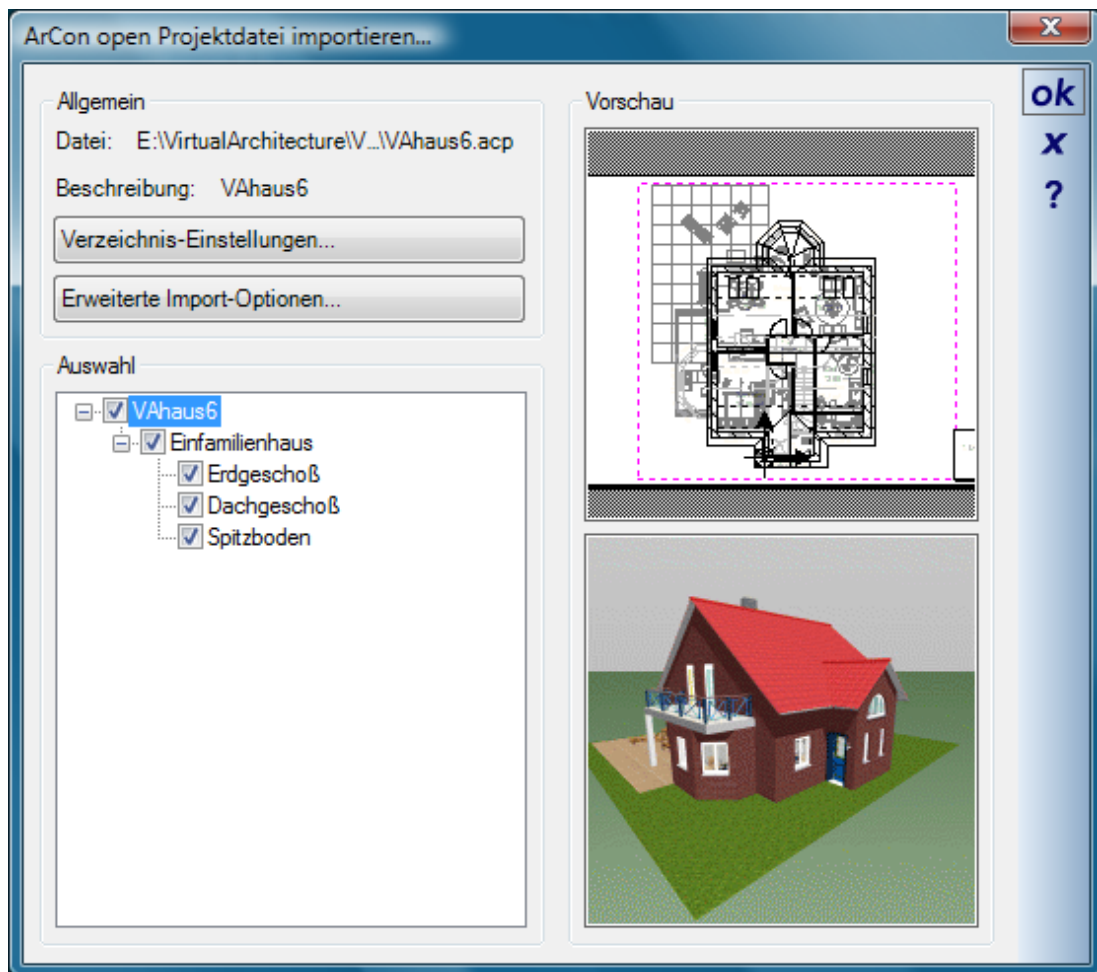
Ausgenommen vom Import sind Elemente wie Dachterrassen, Spindeltreppen, Rampen sowie Geländeformen und Bemaßungen. Während des Import Vorganges erhalten Sie entsprechende Hinweise, ob und welche Elemente beim Import vernachlässigt wurden.

## 1.3 DER IMPORT VORGANG

Sie öffnen die Projektdatei wie üblich. Durch das Import PlugIn werden die unterstützten Dateiformate erweitert und Sie wählen das gewünschte Projekt aus.



Anschließend erhalten Sie den Import Dialog mit Vorschau, Auswahlmöglichkeiten für den Import von Gebäuden und Geschossen sowie grundsätzlichen Einstellungen. Die Vorschaubilder erhalten Sie nur, wenn das Projekt ursprünglich mit diesen Bildern abgespeichert wurde.

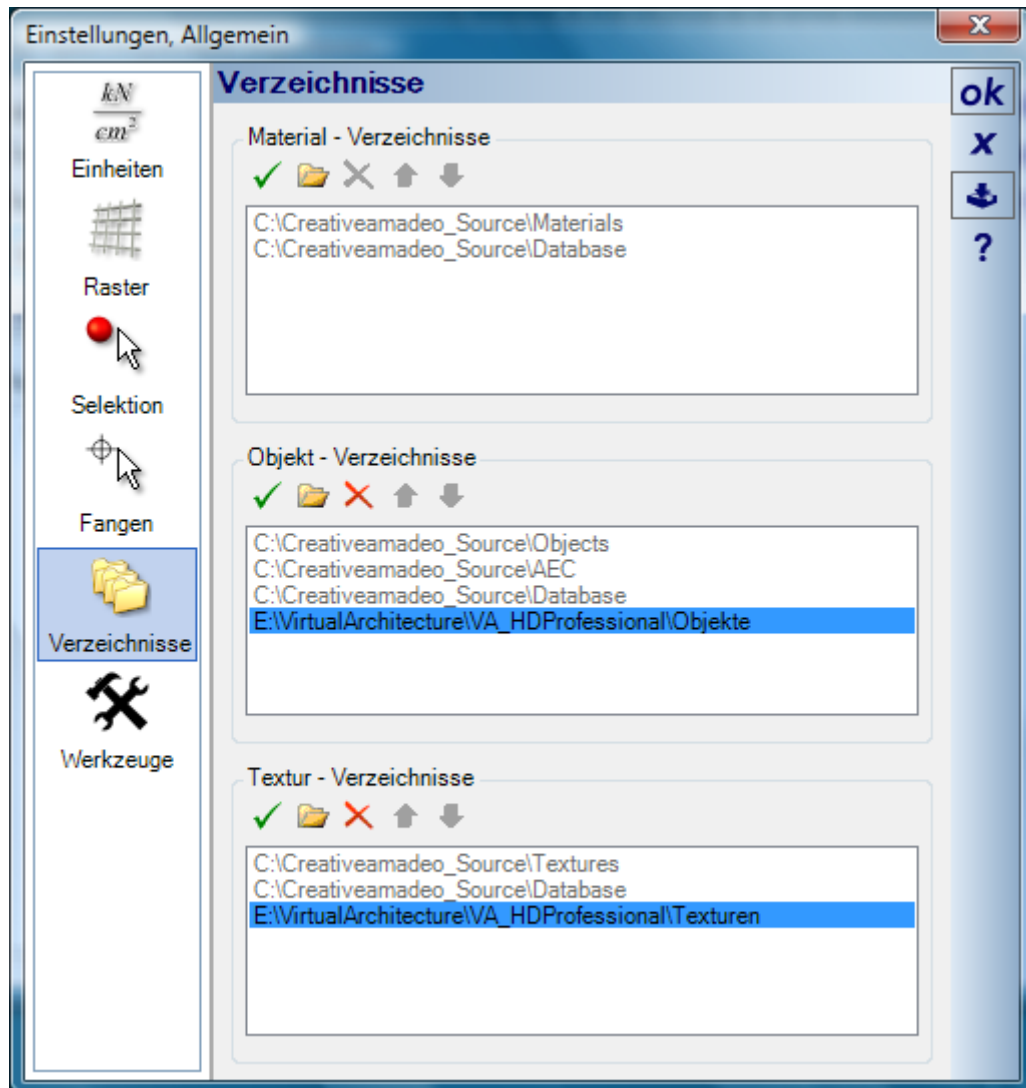


Wenn alle Grundeinstellungen bereits einmal vorgenommen wurden, laden und konvertieren Sie jetzt das Projekt über die Schaltfläche OK.

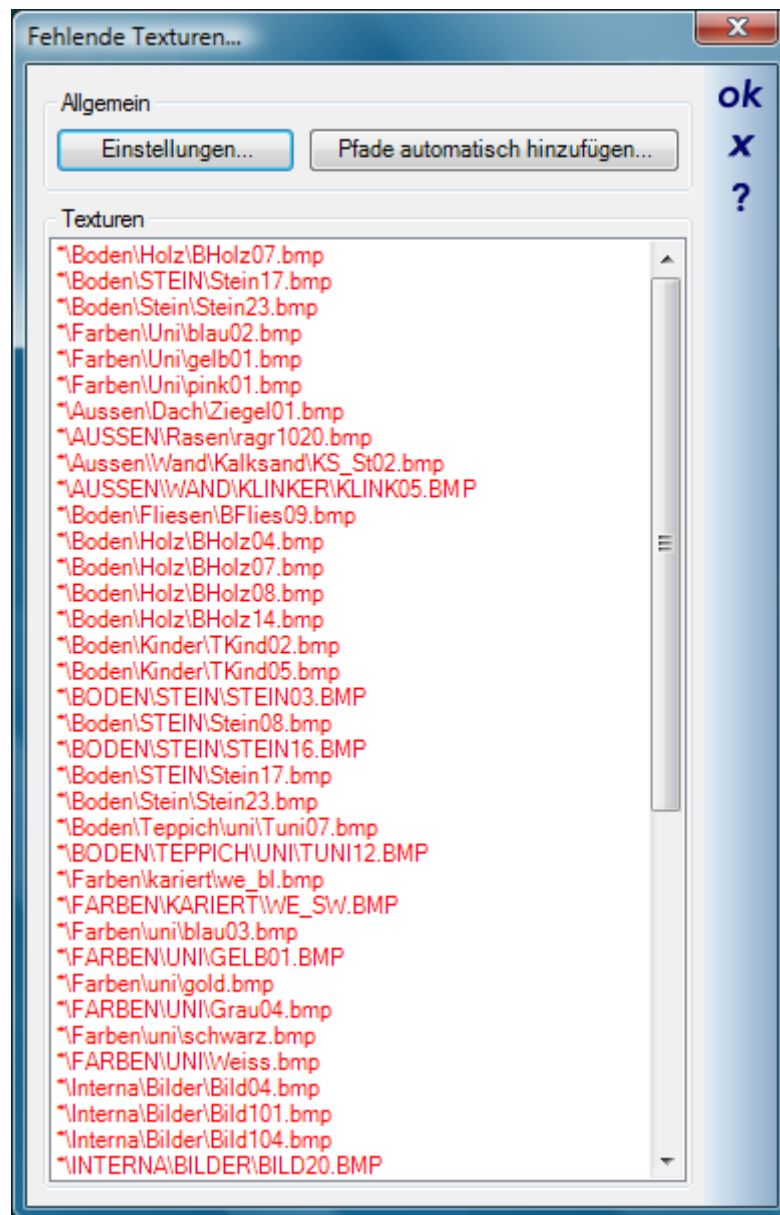
## 1.4 VERZEICHNIS-EINSTELLUNGEN, OBJEKTE UND TEXTUREN

Für die Konvertierung der Projekte ist es zwingend erforderlich, die Pfade zu den Objekten und Texturen der vorhandenen Installation von ArCon open oder dem HausDesigner anzugeben. Dies geschieht über den Dialog, der durch die Schaltfläche Verzeichnis-Einstellungen geöffnet wird.

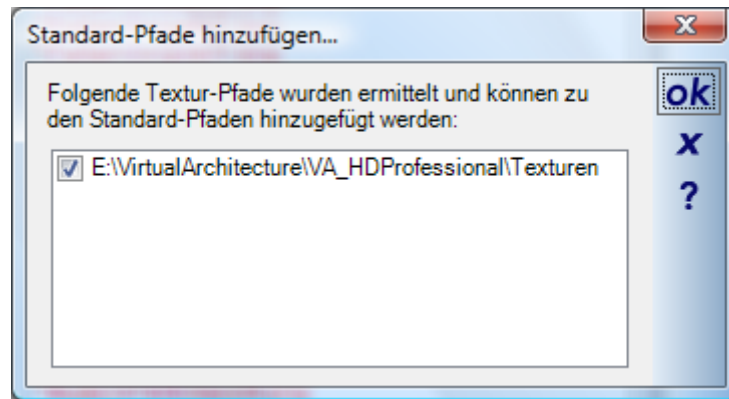
Innerhalb des Dialoges legen Sie die Pfade fest und speichern dann mit der Schaltfläche „Als Standard speichern“ die Pfade dauerhaft in ihre UserConfig Datei. Dadurch sind sie auch für zukünftige Import Vorgänge vorhanden.



Laden Sie ein Projekt ohne eingestellte Pfade, erhalten Sie eine Meldung, dass die Objekte und Texturen nicht gefunden wurden und werden aufgefordert, die Pfadangaben vorzunehmen.



Der Dialog „Pfade automatisch hinzufügen“ unterstützt Sie dabei, indem versucht wird, direkt aus der Software das richtige Verzeichnis zu ermitteln. Sie erhalten dann einen Vorschlag, den Sie bestätigen müssen.



Ist der angegebene Pfad gültig, werden die Einträge im zuvor gezeigten Dialog grün dargestellt und der Importvorgang mit OK fortgesetzt.

## 2 IMPORTIERTE PROJEKTE NACHBEARBEITEN

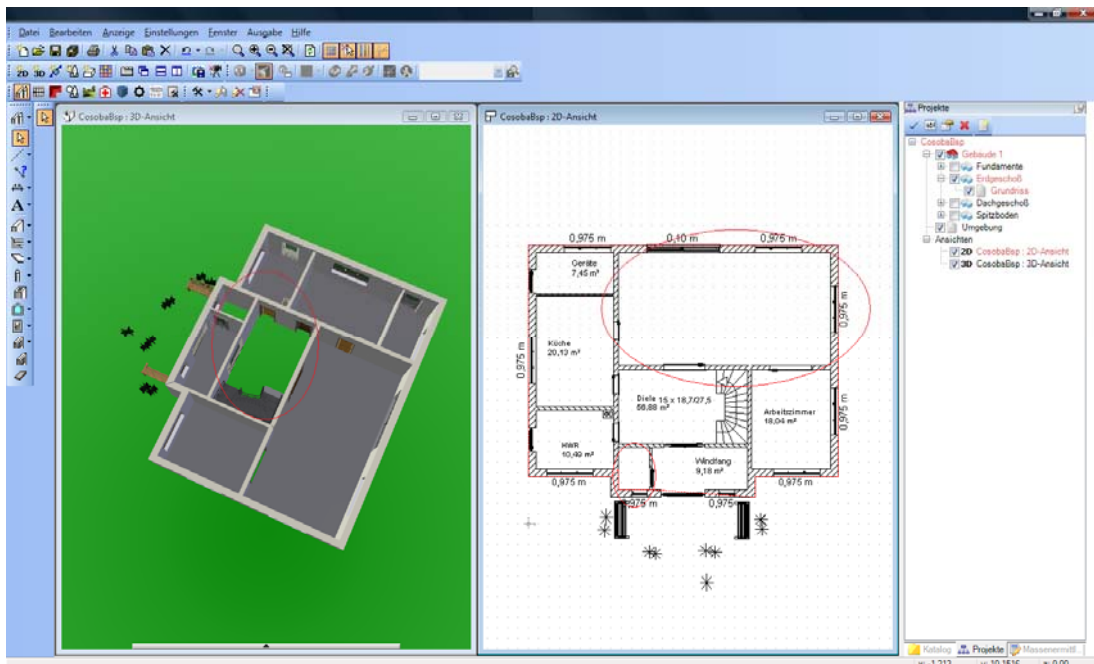
Beim Import kann es zu Fehlern kommen, die im Wesentlichen durch Genauigkeitsprobleme in der ArCon open Version entstehen. In solchen Fällen müssen Sie mit den vorhandenen Mechanismen das geladene Projekt nachbearbeiten. Die Probleme in den geladenen Projekten sind offensichtlich und werden im folgenden anhand von Beispielen aufgezeigt.

### 2.1 IM GELADENEN PROJEKT FEHLEN RÄUME

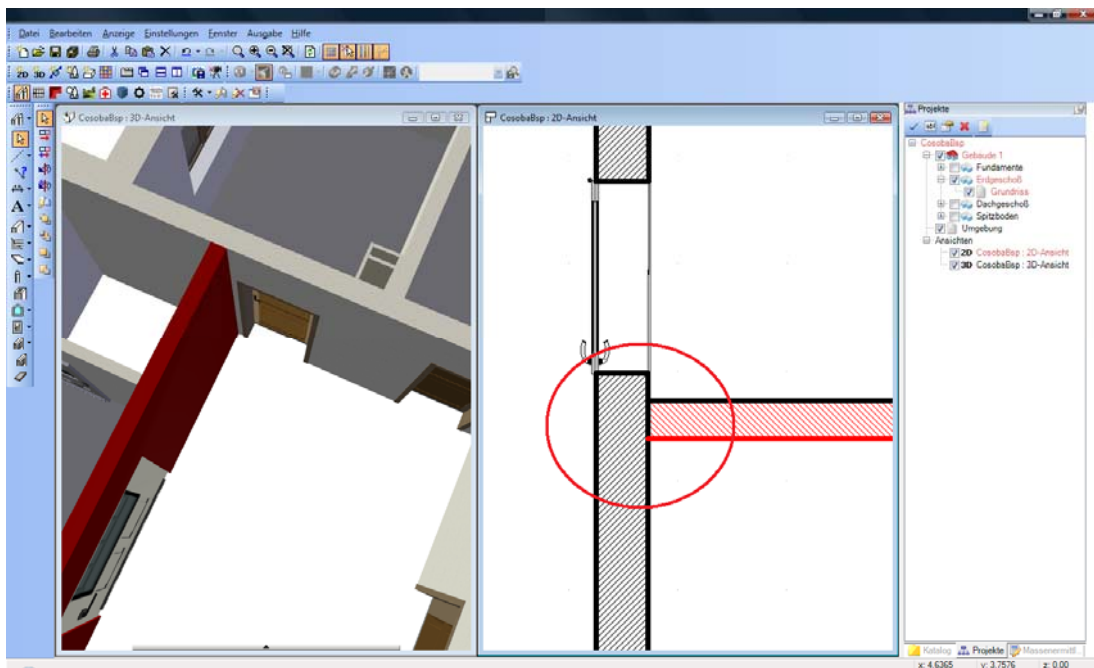
Das Beispiel zeigt, dass im geladenen Beispielprojekt Räume nicht entstanden sind, erkennbar an den fehlenden Fußböden in der 3D Ansicht. Als Folge davon entsteht auch die Automatikdecke nicht korrekt, was Sie aber meist nicht unmittelbar erkennen, da die Decken standardmäßig unsichtbar geschaltet sind. Ursache ist in der Regel eine zu kurze Wand, die sich mit den angrenzenden „trifft“ und dadurch die automatische Wandverschneidung aktiviert.

Beispiel mit fehlenden Räumen:

## Importierte Projekte nachbearbeiten Im geladenen Projekt fehlen Räume



Die Wand, die das Problem verursacht:

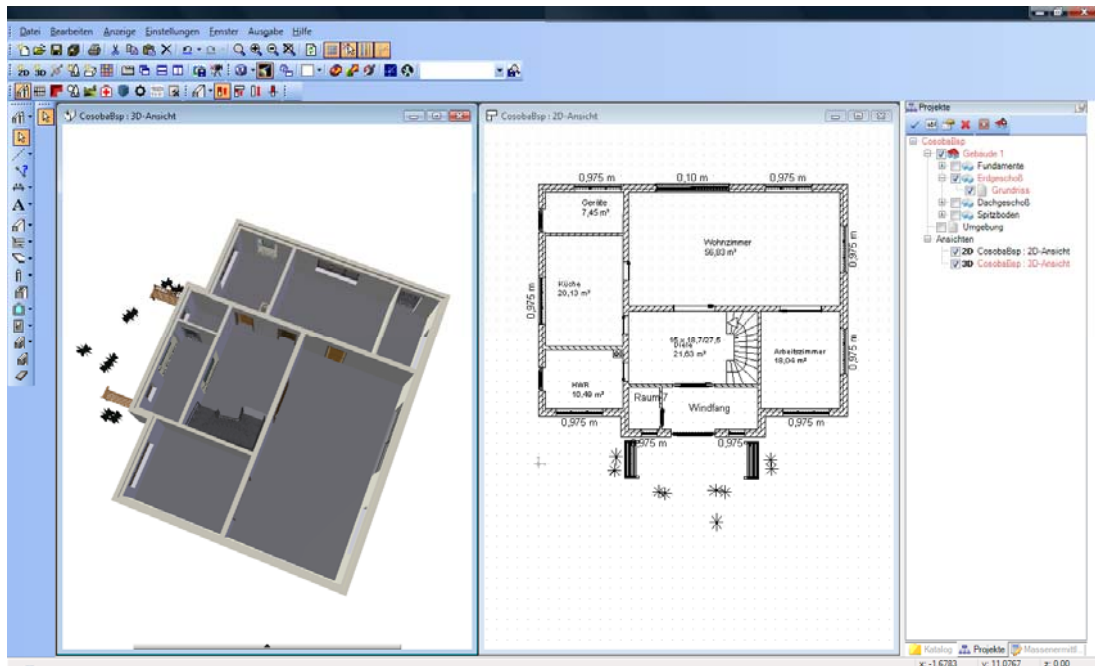


In der 2D Draufsicht erkennen Sie, dass die Linien an den Wandseiten durchlaufen und die beiden Wände nicht verschritten sind. Würden Sie die Linienbreiten in der Ansicht deaktivieren und dicht an die Situation zoomen, könnten Sie zwischen beiden Wänden eine Lücke erkennen.

Lösen Sie das Problem, indem Sie die zu kurze Wand manuell mit den „Wand bearbeiten Werkzeugen“ verlängern.



Sie erhalten folgendes Ergebnis mit den neu entstandenen Räumen:

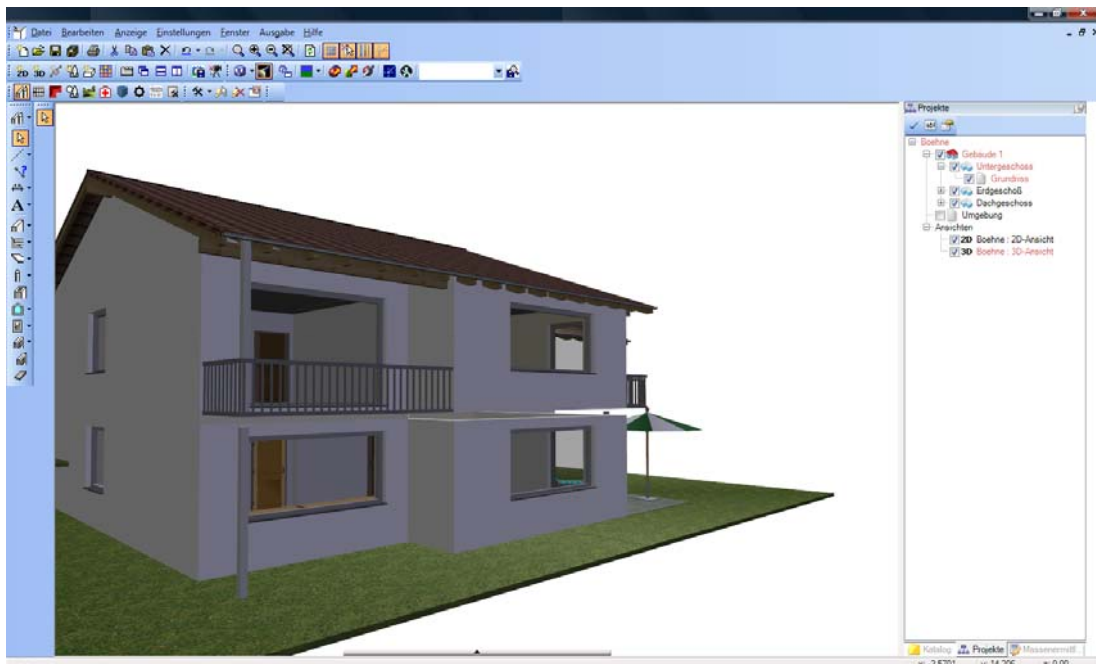


Je nach Grundriss kann es sein, dass mehrere solcher Situationen vorliegen und manuell korrigiert werden müssen.

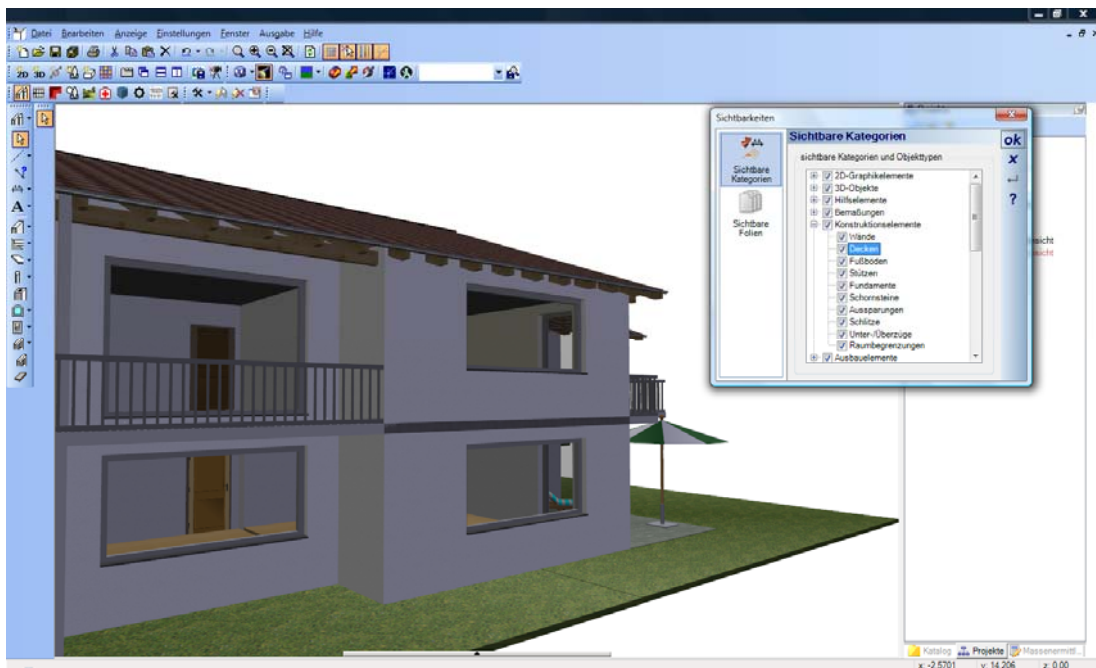
## 2.2 ZWISCHEN DEN GESCHOSSEN IST EINE LÜCKE

Dieser Effekt wird durch einen Fehler bei der Erzeugung der Automatikdecke verursacht, in der Regel ausgelöst durch eine unzureichende Wandverschneidung, siehe auch vorheriges Kapitel. Die Lücke ist deshalb sichtbar, weil die Decken standardmäßig unsichtbar geschaltet sind.

Importierte Projekte nachbearbeiten  
Zwischen den Geschossen ist eine Lücke



Schalten Sie die Decken über den Dialog Sichtbarkeiten aktiv, sehen Sie folgendes Ergebnis:



Die Lücke ist verschwunden und wird jetzt durch die sichtbare Decke gefüllt. Damit ist aber das Problem nicht behoben. Die Decke sollte innerhalb der Außenkontur auf dem Deckenaufleger liegen und nicht vollständig über der Außenwand. Alternativ können Sie auch die Automatikdecke über den Eigenschaften Dialog des Geschosses deaktivieren und eine manuelle Decke für das Geschoss eingeben.