



IT-CONCEPT SOFTWARE GMBH  
*building solution provider*

Neuerungen  
ARCHLine.XP 2013

ARCHline<sup>XP</sup>  
*my design software.*



[www.it-concept.at](http://www.it-concept.at)

Text, Abbildungen und Programme wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. IT-Concept GmbH kann jedoch für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Dokuments darf ohne schriftliche Genehmigung der IT-Concept GmbH in irgendeiner Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen, insbesondere Datenverarbeitungsanlagen, verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten. Der Inhalt dieser Veröffentlichung kann ohne Ankündigung geändert werden. Auf der Grundlage dieser Veröffentlichung geht die IT-Concept GmbH keinerlei Verpflichtungen ein.

© 2013 by IT-Concept Software GmbH A 4320 Perg info@it-concept.at

ARCHLine.XP® ist ein eingetragenes Warenzeichen von CadLine Ltd.

*AutoCAD ist ein eingetragenes Warenzeichen von Autodesk, Inc. Microsoft, Windows und Vista sind eingetragene Warenzeichen von Microsoft Corporation. Andere Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer*

# Inhaltsverzeichnis

<b>1.</b>	<b>Installation / Aktivierung</b> .....	<b>5</b>
<b>2.</b>	<b>ARCHLine.XP 2013 Projekt Format</b> .....	<b>7</b>
<b>3.</b>	<b>Benutzeroberfläche</b> .....	<b>8</b>
3.1.	Zeichenfläche .....	8
3.2.	Touch Menü.....	9
3.3.	Fenster Anordnung.....	10
3.4.	Interface Skin.....	10
3.5.	Navibar .....	11
3.6.	Info Balken.....	12
3.7.	Koordinaten .....	12
3.8.	Projekt Viewer .....	13
3.8.1.	Kontrolleiste .....	14
3.8.2.	Pager.....	14
3.9.	Animation/Video Editor .....	14
3.10.	Status Leiste.....	15
3.10.1.	Grundeinstellungen.....	15
3.10.2.	Geschosse / Perspektive .....	17
3.11.	Unterbefehle .....	17
<b>4.</b>	<b>64-Bit und Multi-Core Unterstützung</b> .....	<b>18</b>
4.1.	Warum 64-Bit?.....	18
4.2.	Häufig gestellte Fragen über 64-Bit .....	18
4.3.	64-Bit Rendering.....	19
<b>5.</b>	<b>Verdeckte Kanten Berechnung optimiert</b> .....	<b>21</b>
<b>6.</b>	<b>Materialien</b> .....	<b>22</b>
6.1.	Design Center - Suche .....	22
6.2.	Material Auswahl .....	23
<b>7.</b>	<b>Kategorie Manager</b> .....	<b>24</b>
7.1.1.	Elementtyp Auswahl .....	25
7.1.2.	Suche .....	25
7.1.3.	Inhaltsfenster .....	25
7.1.4.	Befehle .....	25
<b>8.</b>	<b>Türen/Fenster</b> .....	<b>26</b>
8.1.	Neuer Attribute Dialog .....	26
8.2.	Stock/Rahmen Material .....	26
8.3.	Griffe.....	27
8.4.	Parapettiefe von Wand .....	27
8.5.	Zubehör .....	28
8.6.	Einbau, Rolladen und Sturz .....	29
8.6.1.	Stockverbreiterung.....	29
8.6.2.	Einbaumaß .....	29
8.6.3.	Rolladen und Sturz .....	30
<b>9.</b>	<b>Raumbuch</b> .....	<b>31</b>
9.1.	Raumausstattung und Türen/Fenster .....	31
<b>10.</b>	<b>Geländer Optimierungen</b> .....	<b>32</b>
<b>11.</b>	<b>Regenrinne und Fallrohre</b> .....	<b>33</b>
<b>12.</b>	<b>Möbel Design</b> .....	<b>36</b>
12.1.	Loft.....	36
12.2.	Möbel Komponente.....	45
12.3.	Möbel Montage.....	52
12.4.	Markise und Sonnenschirm .....	56
12.4.1.	Markise .....	57
12.4.2.	Sonnenschirm.....	58
12.5.	Schrank Designer – Oberseite individuell .....	59
12.6.	Arbeitsfläche – freie Form.....	60
<b>13.</b>	<b>Dach</b> .....	<b>61</b>
13.1.	Dach im Bestand .....	61

13.2.	Höhe angleichen.....	62
13.3.	Unterschiedliche Traufhöhe und Dachüberstand je Dachseite.....	63
13.4.	Dachschichten einzeln bearbeiten.....	64
<b>14.</b>	<b>Gelände.....</b>	<b>65</b>
14.1.	Höhe von Gelände ändern.....	65
14.2.	Pop Menü Optimierung.....	66
<b>15.</b>	<b>Verschiedenes.....</b>	<b>67</b>
15.1.	Versatz vereinfacht.....	67
15.2.	Sanfte Knoten.....	67
15.3.	Abrunden.....	68
15.4.	Decke – Teilen.....	69
15.5.	Ähnliche auswählen.....	70
15.6.	Helligkeit/Beleuchtung der Szene vereinfacht .....	70
<b>16.</b>	<b>Ausrichten .....</b>	<b>71</b>
<b>17.</b>	<b>DWG Export – Alle Geschosse .....</b>	<b>73</b>
<b>18.</b>	<b>AutoCAD 2013 DWG Format .....</b>	<b>73</b>
<b>19.</b>	<b>PDF Import.....</b>	<b>73</b>
<b>20.</b>	<b>Export Dateiformate.....</b>	<b>75</b>
20.1.	Indigo Render Export.....	76
20.2.	Autodesk® FBX® Export .....	76
<b>21.</b>	<b>Papier Modell.....</b>	<b>77</b>
<b>22.</b>	<b>3D Modell – Polygon Reduktion.....</b>	<b>79</b>
<b>23.</b>	<b>ARCHLine.XP Folien - Überblick.....</b>	<b>80</b>
<b>24.</b>	<b>Isolieren / Verbergen.....</b>	<b>81</b>
<b>25.</b>	<b>Folien und Layout .....</b>	<b>82</b>
<b>26.</b>	<b>Auswertungen .....</b>	<b>83</b>
26.1.	Raumbuch .....	83
26.2.	Dekoration .....	83

# 1. Installation / Aktivierung

Die Installation von ARCHLine.XP 2013 ist wirklich einfach und unkompliziert. Nach wenigen Minuten ist die Installation abgeschlossen.

## **Installation**

Es besteht keine Notwendigkeit für die Eingabe einer Seriennummer oder ähnlichem bei der Installation. ARCHLine.XP 2013 wird automatisch als Trial Version installiert.

Sie können die 32-bit Version von ARCHLine.XP 2013 auf einem Computer mit einer 32 oder 64-bit Version des Windows Betriebssystem installieren. Die 64-bit Version von ARCHLine.XP 2013 kann nur auf einem Computer mit einer 64-bit Version des Windows Betriebssystem installiert werden. Mehr dazu finden Sie im Kapitel 64-bit Unterstützung.

Wenn Sie ARCHLine.XP 2013 erstmals nach der Installation starten, werden Sie aufgefordert zwischen der Architektur oder Innenarchitektur Version zu wählen. Wählen Sie entsprechen der gekauften Version oder jene Version, die Sie während der Testphase verwenden möchten.

## **Kaufen**

Der Erwerb einer kommerziellen Version wird mit einer einmaligen Seriennummer registriert/bestätigt.

Die Seriennummer finden Sie in Ihrem ARCHLine.XP 2013 Paket. Im Falle eines Upgrades von einer älteren Version auf ARCHLine.XP 2013 erhalten Sie die Seriennummer per E-Mail.

Nach der Installation von ARCHLine.XP 2013 haben Sie 30 Tage Zeit Ihre Seriennummer einzugeben. Wird diese 30-tägige Frist überschritten, können einige Funktionen von ARCHLine.XP 2013 nicht mehr genutzt werden bis Sie die Seriennummer eingeben.

Ihre Seriennummer können Sie in ARCHLine.XP 2013 eintragen, in dem Sie die Option "Registrierung" aus dem Hilfe Menü verwenden. Nach Eingabe der Seriennummer müssen Sie ARCHLine.XP 2013 neu starten.

## **Aktivierung**

Sie müssen ARCHLine.XP 2013 einmalig oder mehrmals – abhängig von Ihren Kaufmodalitäten – aktivieren.

Um die Software zu aktivieren wählen Sie „Aktivierung“ im Hilfe Menü von ARCHLine.XP 2013.

Die Aktivierung erfordert eine Internetverbindung. Sollten Sie keine Internetverbindung haben, tragen Sie jene Aktivierung ein, die Sie von Ihrem Lieferanten erhalten haben.

**Achtung! Der Aktivierungscode ist nicht das gleiche wie die Seriennummer!**

## **Häufig gestellte Fragen**

**Trotz Eingabe der Seriennummer kann die Registrierung nicht mit Ok bestätigen. Warum lässt sich die Registrierung nicht abschließen?**

Überprüfen Sie die Seriennummer erneut. ARCHLine.XP 2013 erlaubt keine Seriennummer von früheren Versionen. Die Registrierung kann nur abgeschlossen werden, wenn Sie die entsprechende 16-stellige Seriennummer korrekt eingeben.

**Wie oft stellt die Software eine Internet Verbindung mit dem Aktivierungs-Server her?**

ARCHLine.XP 2013 stellt eine Verbindung bei der Erstinstallation, der Registrierung und der Aktivierung her. Ist keine Internet Verbindung vorhanden, hat die Registrierung und Aktivierung manuell per E-Mail oder Telefon zu erfolgen. Die Internet Verbindung lässt sich in der Software unter < Hilfe – Produktinformation – Updates > ein- bzw. ausschalten. Sollten Sie die automatische Überprüfung nach Updates ausschalten, erhalten Sie keine Informationen hinsichtlich wichtiger Updates.

**Welche Internetverbindung benötigt man für eine erfolgreiche Aktivierung?**

Die Menge der übertragenen Daten während der Aktivierung ist sehr klein. Jede stabile Internet Verbindung wird funktionieren.

## Welche Informationen werden an den Server übermittelt?

Es werden keine persönlichen Informationen oder Informationen über Ihre PC Konfiguration übertragen. Es wird ein sogenanntes Einweg-Hash\*, die Seriennummer und die optionale E-Mail Adresse übertragen. Sollten Sie keine optionalen Informationen (E-Mail Adresse und weitere Informationen) angeben, werden diese selbstverständlich nicht übertragen.

### \*Einweg Hash

Dabei handelt es sich um einen speziellen Code um Ihren PC eindeutig zu identifizieren. Dieser Code ist einmalig und kann nicht entziffert werden bzw. kann nicht entziffert werden aus welchen Komponenten Ihr Computer besteht.

## Kann ich meine Lizenz auch auf einem anderen Computer verwenden?

Ja. ARCHLine.XP Lizenzen dürfen ausdrücklich auf mehr als einem Computer verwendet werden, sofern Ihre Lizenzen mit einem USB Dongle geschützt sind. Zum Beispiel können Sie ARCHLine.XP auf Ihrem Büro PC und Ihrem Laptop installieren. Sie müssen auf beiden Maschinen die gleiche Seriennummer und den gleichen Aktivierungscode verwenden. ARCHLine.XP kann an jenem Computer ausgeführt werden, an dem der USB Dongle steckt.

Wenn Sie Ihre Lizenzen ohne USB Dongle schützen, können Sie die Software nur auf einem Computer verwenden. Wenn Sie die Software auf einem anderen Computer lizenzieren möchten, müssen Sie auf dem anderen Computer eine neue Aktivierung per E-Mail anfordern. Die Aktivierung Ihrer Lizenz auf dem zweiten Computer, deaktiviert automatisch die Lizenz auf Ihrem ersten Computer.

## Wofür benötige ich die Seriennummer?

Die Seriennummer sorgt für eine eindeutige Identifizierung Ihrer Lizenz. Die Seriennummer ist für die Inbetriebnahme bzw. Aktivierung Ihrer Lizenz unbedingt notwendig. Die Seriennummer bleibt unverändert, auch wenn Sie die Lizenz erneut aktivieren (z.B. wegen Rechner Tausch etc.) Es empfiehlt sich die Seriennummer für Ihre Lizenzen in Ihren Unterlagen festzuhalten.

## Wofür wird die E-Mail Adresse benötigt?

Die E-Mail Adresse ist bei einer Aktivierung per E-Mail zwingend erforderlich. Eine telefonische Aktivierung ohne Bekanntgabe der E-Mail Adresse ist ebenso möglich. Ihre E-Mail Adresse wird weder weiter verkauft oder an Dritte weitergegeben.

## Was passiert wenn meine Seriennummer verloren geht?

Bei der Registrierung ist die zuvor bereitgestellte Seriennummer zwingend erforderlich. Sollten die Seriennummer verloren sein (weil bspw. keine E-Mail Adresse angegeben wurde oder die E-Mail Adresse nicht mehr gültig ist) kontaktieren Sie uns bitte. Gerne setzen wir Ihr Passwort zurück.

## Können Änderungen an meinem Computer dazu führen, dass die Software nicht mehr ausgeführt werden kann?

Es gibt keine Änderungen, die zu einer permanenten Deaktivierung Ihrer Lizenz führen. Wesentliche Änderungen (z.B. Formatieren oder Austauschen Ihrer Festplatte) können eine neuerliche Aktivierung erforderlich machen. Wenn Sie die Seriennummer haben, ist die Re-Aktivierung in wenigen Minuten erledigt.

## Meine Firewall blockiert die Internet Aktivierung. Welche Einstellungen muss ich an der Firewall vornehmen?

Folgende Informationen sind für die Konfiguration Ihrer Firewall notwendig.  
Server IP Adresse: archlinexp.com  
Port: 80 (Standard HTTP)  
Domain: archlinexp.com

## Warum kehrt ARCHLine.XP in den Demo Modus zurück?

Es kann mehrere Gründe haben:  
Sie haben Ihre Seriennummer nicht registriert  
Sie haben Ihrer Lizenz innerhalb der erlaubten Zeit nicht aktiviert  
Sie haben den USB Dongle nicht angesteckt

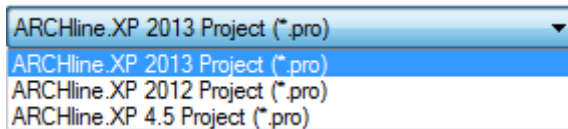
## 2. ARCHLine.XP 2013 Projekt Format

Um die von Kunden geforderten Verbesserungen wie die Unterstützung von 64-bit umzusetzen, war es notwendig, dass ARCHLine.XP 2013 Projekt Format zu aktualisieren.

ARCHLine.XP 2013 führt ein neues Projekt Format ein, welches Plattformunabhängige Dateikomprimierung inklusive 32 und 64-bit Unterstützung beinhaltet.

Unabhängig von dem neuen Projekt Format können Sie Ihre Projekte auch mit jenen teilen, die ältere ARCHLine.XP Versionen im Einsatz haben, in dem Sie Ihr Projekt im 2012 Format speichern, welches kompatibel mit vorherigen Versionen von ARCHLine.XP ist.

Die unterschiedlichen Projekt Formate können bei "Projekt speichern unter" ausgewählt werden:



ARCHLine.XP 2013 kann Projekte aus folgenden Vorgängerversionen öffnen und bearbeiten:  
*2012/2011/2010/2009/2008/2007/2006/2005/XP*

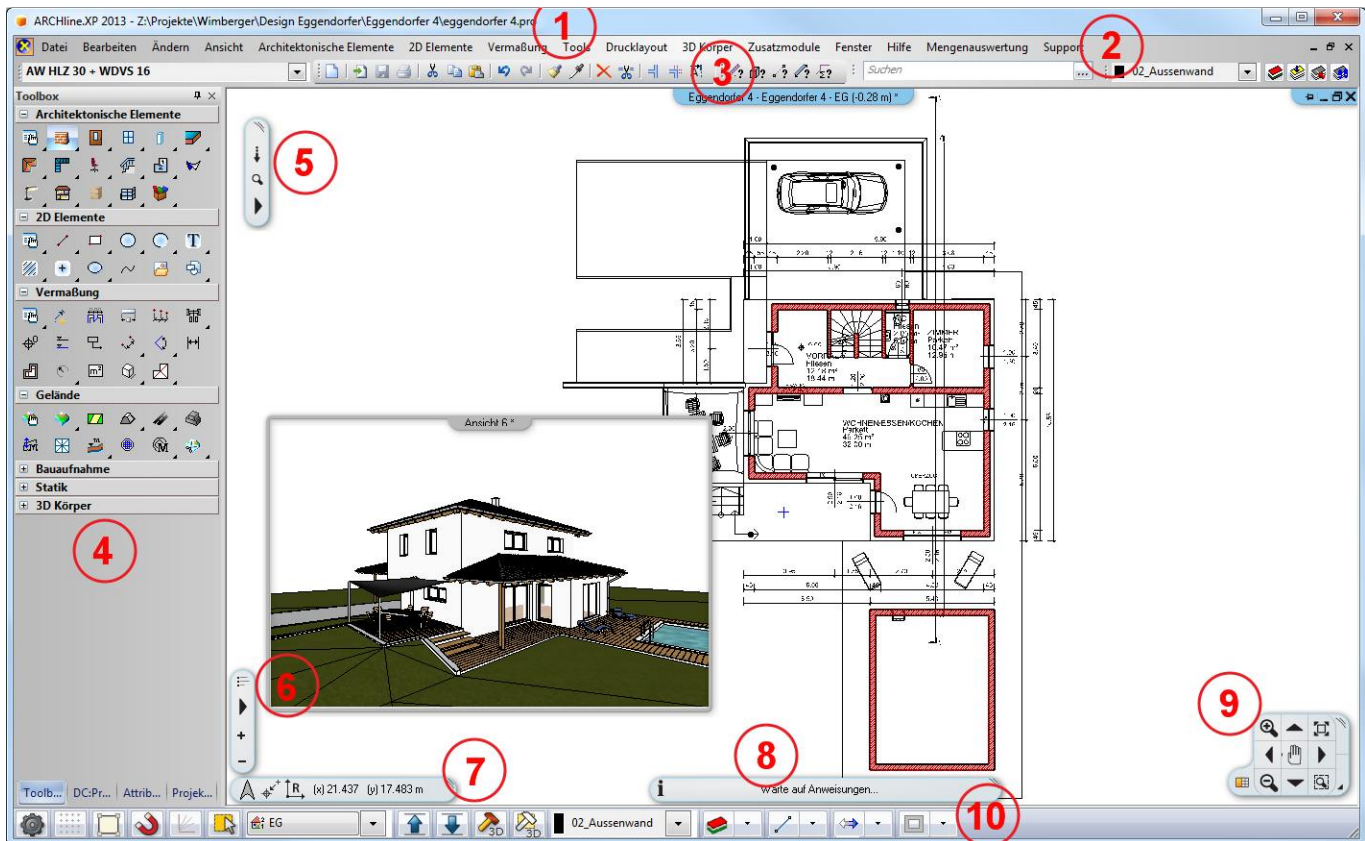
## 3. Benutzeroberfläche

ARCHLine.XP 2013 kommt mit einer verbesserten, modernen Benutzeroberfläche, die die Geschwindigkeit, mit der Sie sich innerhalb der Zeichnungen bewegen, stark verbessert.

Die neue Benutzeroberfläche ermöglicht auch einen schnellen Wechsel zwischen den einzelnen Zeichnungen, unabhängig von deren Komplexität.

Die OpenGL und DirectX Grafik Engines werden gleichermaßen unterstützt und beinhalten die gleichen Optimierungen hinsichtlich dem Zoomen und Schwenken (Pan) Ihrer Zeichnungen.

### Bestandteile der neuen Benutzeroberfläche



1. **Programm Titelzeile** Zeigt den Namen und Pfad des aktiven Projekts
2. **Menü** Beinhaltet eine Vielzahl der Befehle und Möglichkeiten von ARCHLine.XP.
3. **Symbolleisten** Mehrere Symbolleisten, die eine Reihe von Befehlen beinhalten. Symbolleisten können beliebig auf der Oberfläche angeordnet werden
4. **Toolbox** beinhaltet die Toolbox, das Design Center, den Projekt Navigator und die Attribute Box
5. **Touch Menü** Touch Screen ähnliches Menü
6. **Projekt Viewer** Grafische Übersicht aller Zeichnungen des aktiven Projekts. Klicken Sie auf eine der Zeichnungen in der Vorschau um diese zu aktivieren.
7. **Koordinaten** Zeigt die Koordinaten
8. **Info Balken** Informationen und Angaben für den aktuellen Befehl
9. **Navi Bar** beinhaltet Befehle zur Navigation und Darstellung der aktiven Zeichnung (Zoomen,...)
10. **Status Leiste** Sammlung der am häufigsten verwendeten Befehle in ARCHLine.XP. Die Statusleiste befindet sich immer am unteren Rand der Benutzeroberfläche.

### 3.1. Zeichenfläche

Die Zeichenfläche ist in Arbeitsbereiche unterteilt und kommt mit neuem Layout und zusätzlichen Eigenschaften.

#### Geschwindigkeit

Der neue Stil ermöglicht einen schnellen Wechseln zwischen einzelnen Zeichnungen eines ARCHLine.XP Projekts unabhängig von deren Komplexität

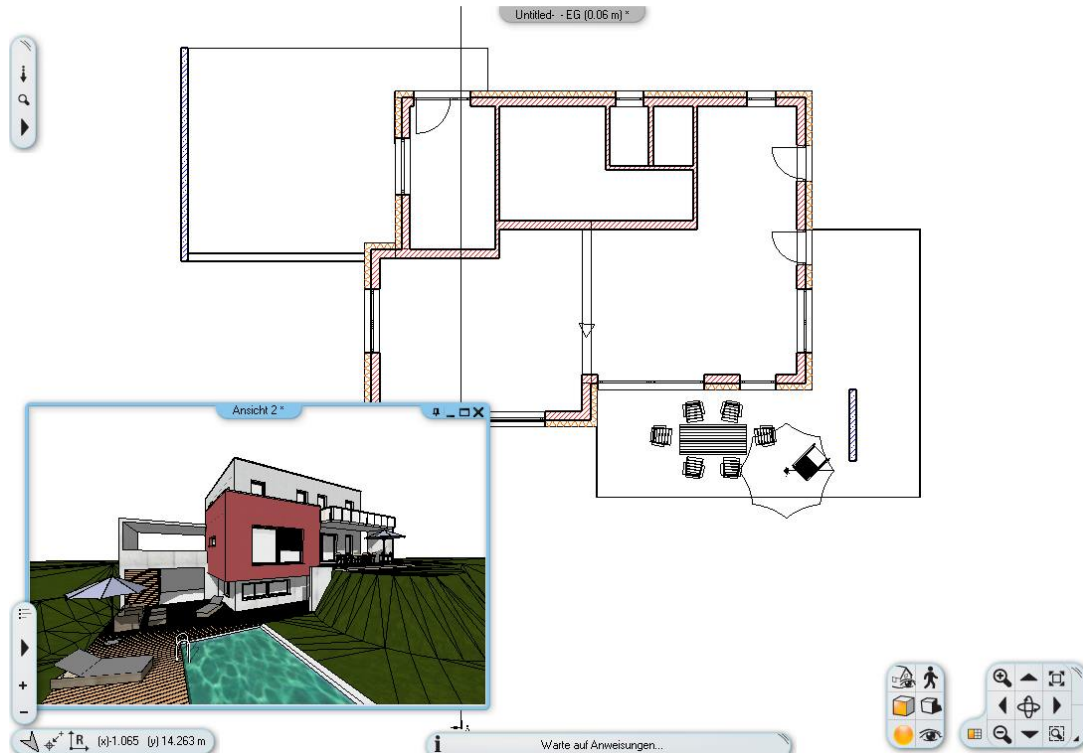


### Immer im Vordergrund

*Immer im Vordergrund* ist ein innovatives Werkzeug, das ausgewählte Fenster in den Vordergrund stellt und auch dort behält. *Immer im Vordergrund* ist neben den vorhandenen Möglichkeiten Minimieren, Maximieren und Schließen eine neue Option in der Fenstersteuerung und führt zu einer größeren Zeichenfläche der zu bearbeitenden Zeichnung.



Beispiel: Grundriss im Vollbild Modus und verkleinerte 3D Ansicht im Vordergrund sichtbar

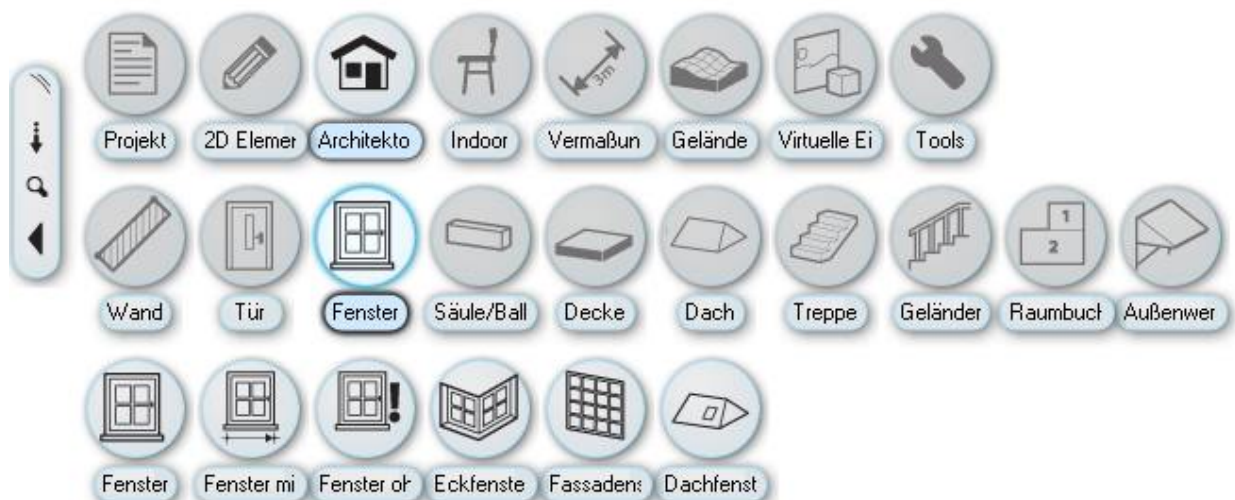


## 3.2. Touch Menü

Das Touch Menü ein einfach zu verwendendes, Touch ähnliches Menü, das unmittelbar in der Zeichenfläche eingeblendet wird. Das Touch Menü erleichtert die Verwendung der am häufigsten, verwendeten Befehle ohne dabei ein Experte von ARCHLine.XP sein zu müssen.

Das Touch Menü ist in mehrere Kategorien wie Projekt, 2D Elemente, Architektonische Elemente usw. unterteilt. Je nach ausgewählter Kategorie werden wiederum die Elemente und Befehle dieser Kategorie eingeblendet.

Das Touch Menü ist gleichzusetzen mit der Toolbox, die in früheren Versionen von ARCHLine.XP zum Einsatz kam.



Weitere Bedienungshinweise

1. **Rechter Mausklick** -> Öffnet den Attribute Dialog des ausgewählten Elements
2. **STRG + Linker Mausklick** > Wählt alle Elemente des ausgewählten Typs aus

Bestandteile

### Steuerelement

Das Steuerelement des Touchmenü ist am linken Rand der Zeichenfläche angeordnet. Das Steuerelement ermöglicht das Verschieben, Anordnen (horizontal/vertikal), Ein/Ausblenden und Zoomen der Elemente des Touch Menüs.



### Menü

Das Touch Menü ist in 3 Ebenen unterteilt. Die erste Ebene beinhaltet die Hauptkategorien wie Projekt, 2D Elemente, Architektonische Elemente... Die weiteren Ebenen können Sie öffnen und durchsuchen, indem Sie sich einfach mit der Maus darüber bewegen oder mit der Maus links klicken.

Touch Menü verwenden...

### Ausblenden

Sobald Sie einen Befehl ausführen wird das Touch Menü automatisch ausgeblendet. Beim Beenden eines Befehls wird das Touch Menü wieder automatisch eingeblendet.

Die gleiche Methode wird auch bei der Auswahl von Elementen angewandt.

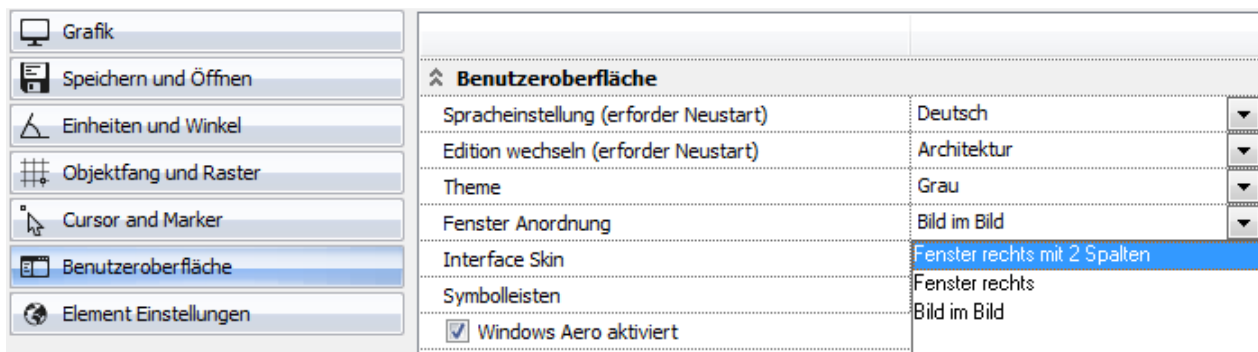
### Dauerhaft ausblenden

Sollte das automatische Ein- und Ausblenden des Touch Menü nicht erwünscht sein, so lässt sich das automatische Ein/Ausblenden auch deaktivieren.

## 3.3. Fenster Anordnung

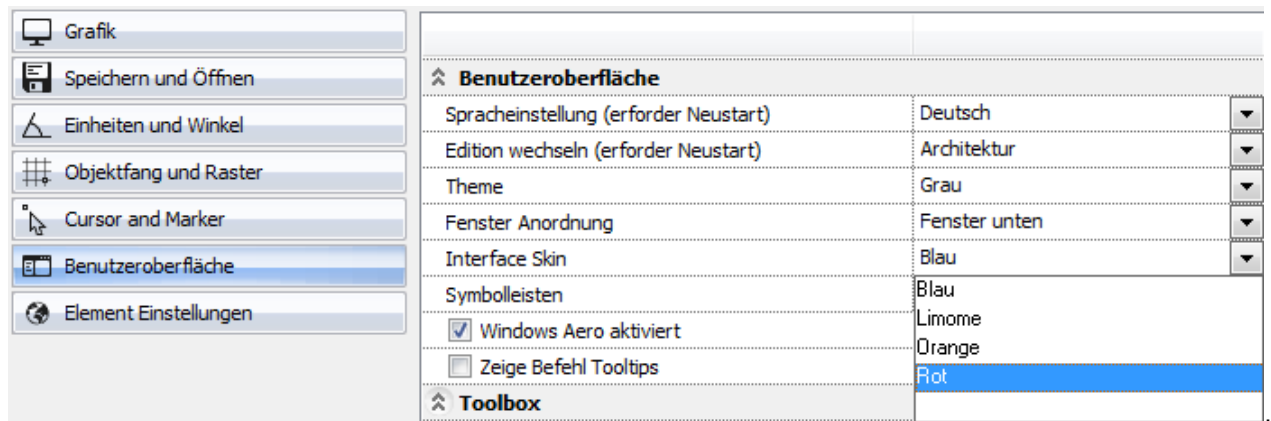
Die Zeichenfläche in ARCHLine.XP ist jene verfügbare Fläche, in der Sie Ihre Projekte zeichnen können. Die Zeichenfläche ist in Arbeitsbereiche / Fenster unterteilt, besser bekannt als Grundriss Fenster, 3D Fenster, Schnitte, Animationsvorschau und Layouts.

Sie arbeiten immer in dem einen, aktiven Fenster, das Sie jederzeit wechseln können. Neben dem Vollbild Modus bietet ARCHLine.XP 2013 noch drei weitere Möglichkeiten der Fenster Anordnung an.



## 3.4. Interface Skin

Für das Erscheinungsbild der Fenster kann aus mehreren Farbmodellen gewählt werden.



### 3.5. Navibar

ARCHLine.XP 2013 verpasst der Navibar ein Face-Lifting. Die neue Navibar befindet sich standardmäßig am rechten, unteren Bildschirmrand. Die Navibar beherbergt neben den Befehlen zur Navigation im aktiven Fenster (Zoomen, Panen, Rotieren) auch noch zahlreiche Befehle der 3D Darstellung. Das Aussehen und die Möglichkeiten der Navibar unterscheiden sich nach 2D und 3D Zeichnungen.

Die Befehle der Navibar werden mit einem einfachen Linksklick oder in einigen Fällen – wie Zoomen, Schwenken oder Drehen – mit gedrückter Maustaste ausführen.

Wenn Sie bspw. Zoomen, Schwenken oder Drehen möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Befehl, halten die Maustaste und bewegen dabei die Maus.

#### 2D Navibar

Handelt es sich bei dem aktiven Fenster um 2D Zeichnungen (Grundrisse, Layout) stellt sich die Navibar wie folgt dar.



#### 3D Navibar

Befinden Sie sich in einem 3D Fenster (Ansicht, Schnitt) wird die Navibar um eine zweite Gruppe von Befehlen ergänzt. Diese zweite Gruppe enthält nützliche Befehle für die Einrichtung der Ansicht des 3D Modells als Perspektive, im Gehen Modus oder aber auch Befehle zum Verändern des Darstellungsmodus wie bspw. Schatten, mit Materialien etc.



#### Navibar verschieben

Im Gegensatz zu früheren Versionen ist die Position der Navibar unabhängig vom aktiven Fenster und kann frei bewegt werden. Die Navibar bewegen Sie, indem Sie bei gedrückter, linker Maustaste über dem rechten, oberen Icon der Navibar die Maus bewegen. Um die Navibar abzusetzen einfach die Maustaste los lassen.



### Wiederherstellen

Mit einem Rechtsklick auf das zuvor erwähnte Icon der Navibar wird diese wieder an den rechten, unteren Bildschirmrand verschoben.

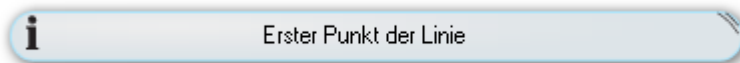
### Navibar ein/ausblenden

Klicken Sie dazu auf das kleine Dreieck rechts unten. Zum Einblenden der Navibar klicken Sie im rechten, unteren Bildschirmrand auf



## 3.6. Info Balken

Der Info Balken zeigt eine schnelle Hilfe des ausgeführten Befehls an.



Standardmäßig befindet sich der Info Balken in der Mitte des unteren Bildschirmrands. Er besteht aus 3 Teilen: dem Info Button, der die Online Hilfe öffnet, dem Informationsfeld und dem Griff auf der rechten Seite.

### Info Button

Der Info Button befindet sich links im Info Balken und kann 2 Darstellungen/Funktionen einnehmen.

**Hilfe** – wird im Info Button ein kleines “i” angezeigt, öffnet sich die Hilfe mit einem Klick auf den Info Button.

**Befehl Info** – bewegen Sie sich mit der Maus über den Projekt Viewer, die Koordinaten, die Navibar oder das Touch Menü wird eine Hand als Symbol und der Name des Befehls angezeigt.



### Info Balken verschieben

Sie können den Info Balken an eine beliebige Stelle der Zeichenfläche verschieben. Um den Info Balken zu verschieben bewegen Sie die Maus über den Griff auf der rechten Seite, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, verschieben Sie den Balken an die gewünschte Stelle und lassen Sie die Maus los.

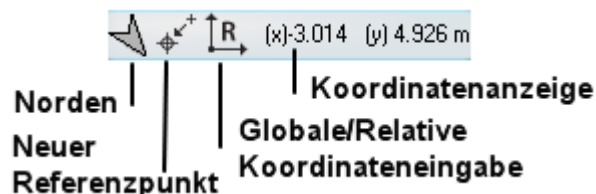


Die Position des Info Balken bleibt auch nach einem Neustart von ARCHLine.XP 2013 erhalten.

### Wiederherstellen

Die Standard Position des Info Balken lässt sich mit einem Rechtsklick auf den (rechten) Griff wiederherstellen.

## 3.7. Koordinaten



Der Koordinaten Balken zeigt die Nordrichtung, den Fangpunkte Befehl “Neuer Referenzpunkt”, die Globale / Relative Koordinateneingabe und die aktuellen Cursor Koordinaten. Klicken Sie auf eines der Icons, um die relevanten Informationen zu bearbeiten.

### Nordrichtung

Zeigt die aktuelle Nordrichtung an. Klicken Sie auf das Symbol um die Nordrichtung, den Standort und Datum und Uhrzeit zu verändern.

### Neuer Referenzpunkt

Der ausgewählte Punkt wird der neue Referenzpunkt für die nächste Eingabe.

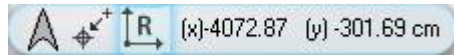
### Relative / Globale Koordinateneingabe

Es gibt 2 Modi zur Eingabe von Koordinaten: Global oder relative.

Globale Koordinaten beziehen sich auf den Ursprung des Koordinatensystems.

Relative Koordinaten beziehen sich immer auf den letzten Punkt der Eingabe.

Die relative Koordinateneingabe wird viel häufiger als die Globale verwendet, weswegen standardmäßig die relative Koordinateneingabe aktiviert ist. Durch einen einfachen Linksklick auf das Icon können Sie zwischen globaler und relativer Koordinateneingabe wechseln.



### Koordinaten Anzeige

Zeigt die Koordinaten der aktuellen Cursor Position abhängig vom relativen oder globalen Koordinatensystem.

### Koordinaten Eingabe

Wenn Sie in die Koordinaten Anzeige klicken können Sie die Koordinaten eintippen: X Leerzeichen Y und ENTER.

Der X und Y Wert werden je nach gewählter Koordinateneingabe als globale oder relative Koordinaten interpretiert.

#### Beispiel:

Globale Koordinateneingabe ist aktiviert und die aktuelle Einheit ist Zentimeter.

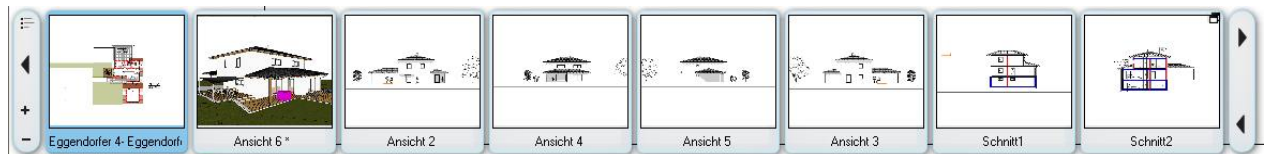
Wenn Sie 20 8 eintippen, wird der nächste Punkt 20 cm entlang der X Achse und 8 cm entlang der Y Achse platziert.

Bestätigen Sie die Eingabe mit ENTER.

ARCHLine.XP erzeugt die Objekte in Ihrer wahren Größe. ARCHLine.XP bietet die folgenden Einheiten zur Eingabe an: mm, cm, m (metrisch) und Inch/Zoll (imperial). ARCHLine.XP verwendet den Maßstab nur beim Plotten (bzw. beim Erstellen eines Drucklayouts)

## 3.8. Projekt Viewer

Der Projekt Viewer erleichtert die Auswahl der zu bearbeitenden Zeichnung eines Projekts mithilfe einer grafischen und sehr übersichtlichen Vorschau. Der Projekt Viewer besteht aus 3 Teilen: der Kontrolleiste, den Miniaturansichten und dem Pager.



Klicken Sie auf die gewünschte Zeichnung, um diese zu aktivieren.

### 3.8.1. Kontrollleiste

Die Kontrollleiste auf der linken Seite ermöglicht das Ein/Ausblenden der Miniaturansichten sowie das Zoomen dieser.



#### Fenster Liste

Ermöglicht das Auswählen der gewünschten Zeichnung aus einer Liste.



Die Zeichnungen werden alphabetisch sortiert.

#### Ein / Ausblenden

Blendet die Miniaturansichten (und den Pager) ein bzw. Aus.



#### Zoom

Ermöglicht die Größe der Miniaturansichten zu verändern.



### 3.8.2. Pager

Der Pager wird angezeigt, sobald das Projekt mehr als 8 Zeichnungen beinhaltet. Klicken Sie auf den Pager um die nächste bzw. vorheriger Zeichnung anzuzeigen.

## 3.9. Animation/Video Editor

ARCHLine.XP verfügt über einen integrierten Animation/Video Editor, der Ihnen das Erstellen und Ändern von Animationen ermöglicht.

Der Animation/Video Editor setzt einen Animationspfad voraus (siehe Menü < Zusatzmodule – Animation – Pfad definieren... >). Um den Editor aufzurufen markieren Sie den Pfad und führen dann den Befehl < Zusatzmodule – Animation – Vorschau > aus. Alternativ können Sie auch mit der rechten Maustaste auf den Pfad und Vorschau den Editor öffnen.



Ein neues 3D Fenster wird geöffnet, an dem sich am unteren Ende die Symbolleiste zum Bearbeiten der Animation befindet.



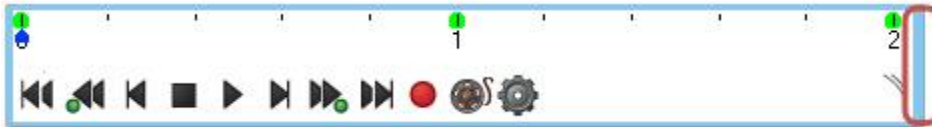
### Verschieben

Verschieben Sie die Symbolleiste des Animation/Video Editor an eine beliebige Stelle. Um die Symbolleiste zu verschieben bewegen Sie die Maus über den Griff auf der rechten Seite, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, verschieben Sie den Balken an die gewünschte Stelle und lassen Sie die Maus los.



### Größe ändern

Bewegen Sie die Maus an das rechte Ende der Symbolleiste. Der Cursor ändert sein Aussehen. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Symbolleiste auf die gewünschte Größe, dann Maustaste loslassen.



### Wiederherstellen

Die Standard Position der Symbolleisten lässt sich mit einem Rechtsklick auf den (rechten) Griff wiederherstellen.



## 3.10. Status Leiste

Die Status Leiste enthält eine Sammlung der am häufigsten verwendeten Befehle in ARCHLine.XP wie

- Grundeinstellungen
- Raster, Rasterfang, Objektfang, Ortho,
- Auswahl,
- Geschosse/Perspektiven,
- 3D Modell erstellen
- Folien
- Fangpunkte Befehle
- Verschieben Befehle
- Bearbeiten Befehle



### 3.10.1. Grundeinstellungen

Allgemeine Programm Einstellungen und das Aussehen/Verhalten von ARCHLine.XP können Sie in den Grundeinstellungen anpassen.

Die Grundeinstellungen sind in der Version 2013 ausschließlich über die Statusleiste erreichbar und werden in einer neuen und übersichtlichen Form angezeigt.

Klicken Sie auf das erste Icon der Statusleiste um die Grundeinstellungen zu öffnen.



Die Grundeinstellungen lassen sich auch aus dem < Datei > Menü einblenden.

Die Grundeinstellungen unterteilen sich in folgende Bereiche:



### **Grafik**

Beinhaltet Einstellungen für die Darstellung Ihrer Zeichnungen, Farben und anderen, visuellen Optionen.

### **Speichern und Öffnen**

Einstellungen, die für das Öffnen und Speichern von Dateien sowie den Import / Export, verantwortlich sind.

### **Einheiten und Winkel**

Legt fest in welcher Einheit ARCHLine.XP Ihre Eingaben auf der Zeichenfläche und in Dialogen interpretieren soll.

### **Objektfang und Raster**

Beinhaltet Einstellungen für zahlreiche Zeichenhilfen, die Sie bei der schnellen und präzisen Eingabe unterstützen.

### **Cursor und Marker**

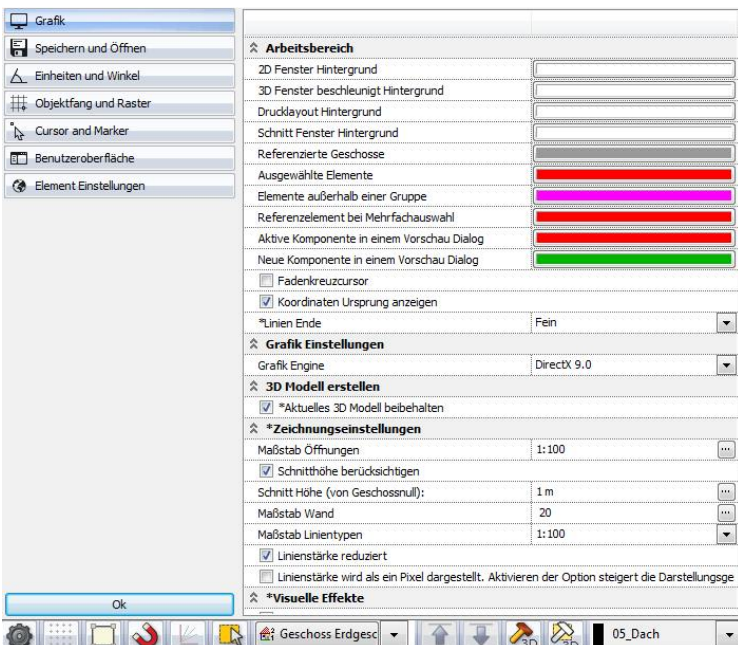
Beinhaltet Einstellungen des Maus Cursor, der Marker und sonstigen Cursor Optionen.

### **Benutzeroberfläche**

Die Einstellungen der Benutzeroberfläche ermöglichen die Sprache, das Design und das Verhalten der Toolbox zu beeinflussen.

### **Element Einstellungen**

Globale Einstellungen einzelner Elemente, die nicht in deren Attribute Dialogen zu finden sind.



Drücken Sie **OK**, damit die Änderungen wirksam werden.

### **mit \* gekennzeichnete Optionen**

Einstellungen mit einem \* davor werden nur im aktiven Projekt gespeichert. Wird das Projekt auf einem anderen Computer bearbeitet, bleiben die Einstellungen auch auf diesem Computer erhalten. Alle anderen Einstellungen gelten für alle Projekte.





Die Icons 2 bis 5 ermöglichen die Einstellungen für Raster, Rasterfang, Objektfang und Ortho zu verändern.

### 3.10.2. Geschosse / Perspektive

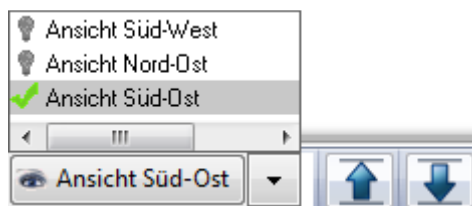
Abhängig von der aktiven Zeichnung des Projekts, bieten die nachfolgenden Icons und Auswahl Dialoge unterschiedliche Möglichkeiten an.

#### 2D Zeichnungen



Zeigt das aktive Geschoss an. Ein Klick auf den Geschossnamen öffnet die Geschossverwaltung. Ein Klick auf den Auswahl Button (kleiner Pfeil nach unten) listet die Geschosse der aktiven Zeichnung auf. Befindet sich in der aktiven Zeichnungen mehr als 1 Geschoss, können Sie diese durch das Drop-Down direkt auswählen oder über die beiden, blauen Pfeile ein Geschoss höher bzw. tiefer wechseln.

#### 3D Fenster



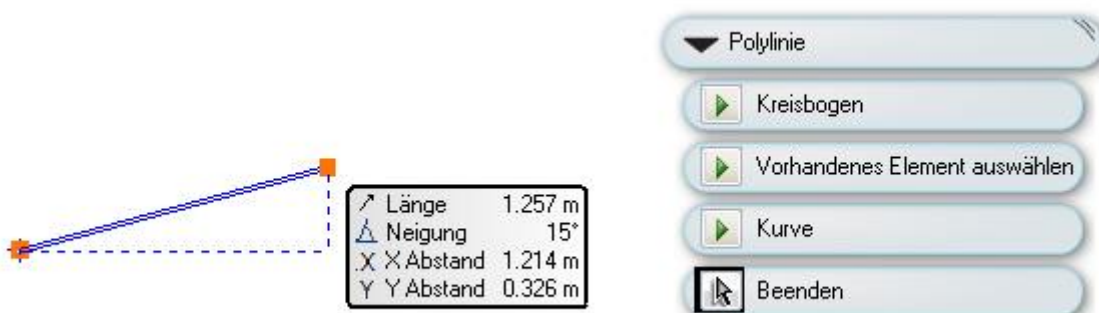
Zeigt die Perspektive des aktiven 3D Fensters an. Ein Klick auf den Perspektivnamen öffnet den **Perspektive definieren** Dialog, in dem Sie die aktuelle Perspektive ändern oder neue anlegen können. Ein Klick auf den Auswahl Button (kleiner Pfeil nach unten) listet die vorhandenen Perspektiven auf.

Befindet sich in der aktiven Zeichnungen mehr als eine Perspektive, können Sie diese durch das Drop-Down direkt auswählen oder über die beiden, blauen Pfeile zwischen den Perspektiven durchschalten.

## 3.11. Unterbefehle

Wenn Sie einen Befehl in ARCHLine.XP ausführen, werden Ihnen von ARCHLine.XP grundsätzlich 2 Möglichkeiten angeboten: weitere Unterbefehle auszuführen oder einen Punkt angeben bzw. Element(e) auswählen.

Das Unterbefehle erscheint auf der Zeichenfläche nur dann, wenn es benötigt wird. Die Position dieses Menüs ist nicht starr, so dass Sie es überall auf der Zeichenfläche platzieren können.



## 4. 64-Bit und Multi-Core Unterstützung

Erstmals mit Version 2013 wird ARCHLine.XP neben der 32-Bit Version auch als 64-Bit Version erhältlich sein.

### 4.1. Warum 64-Bit?

32-Bit Versionen von Microsoft Windows können maximal 3.5 GB Ihres Arbeitsspeicher nutzen. Einzelne Anwendungen können maximal 2 GB des Arbeitsspeichers beanspruchen. Egal wie viel Arbeitsspeicher im System vorhanden. Umfangreiche Projekte, die diese Grenze überschreiten, können dann gar nicht mehr geöffnet werden. Im laufenden Betrieb – also bspw. beim Ausführen von ARCHLine.XP (oder jeder anderen Software) – führt das Erreichen der 2 GB Grenze in den meisten Fällen zu einem Absturz.

64-Bit Systeme kennen diese Einschränkungen nicht. 64-Bit Versionen von Microsoft Windows 7 können bis zu 192 GB Arbeitsspeicher verwalten (weit mehr als auch ein Poweruser benötigt)

64-Bit wirkt sich nicht nur auf die Performance von ARCHLine.XP aus, sondern auch auf die Gesamt Performance Ihres System. Steht mehr Arbeitsspeicher zur Verfügung, können Sie mehr Dateien und Programme parallel öffnen, ohne dass der Computer dadurch langsamer wird.

Umfangreiche Informationen zur 64-Bit-Unterstützung finden Sie auch den Support Seiten von Microsoft Windows <http://windows.microsoft.com/de-AT/windows7/products/features/64-bit-support>

### 4.2. Häufig gestellte Fragen über 64-Bit

Nachfolgend finden Sie Antworten auf die am häufigsten gestellten Fragen zu 32-Bit / 64-Bit

- Kann ich ein 32-Bit Programm auf einem 64-Bit Computer ausführen?

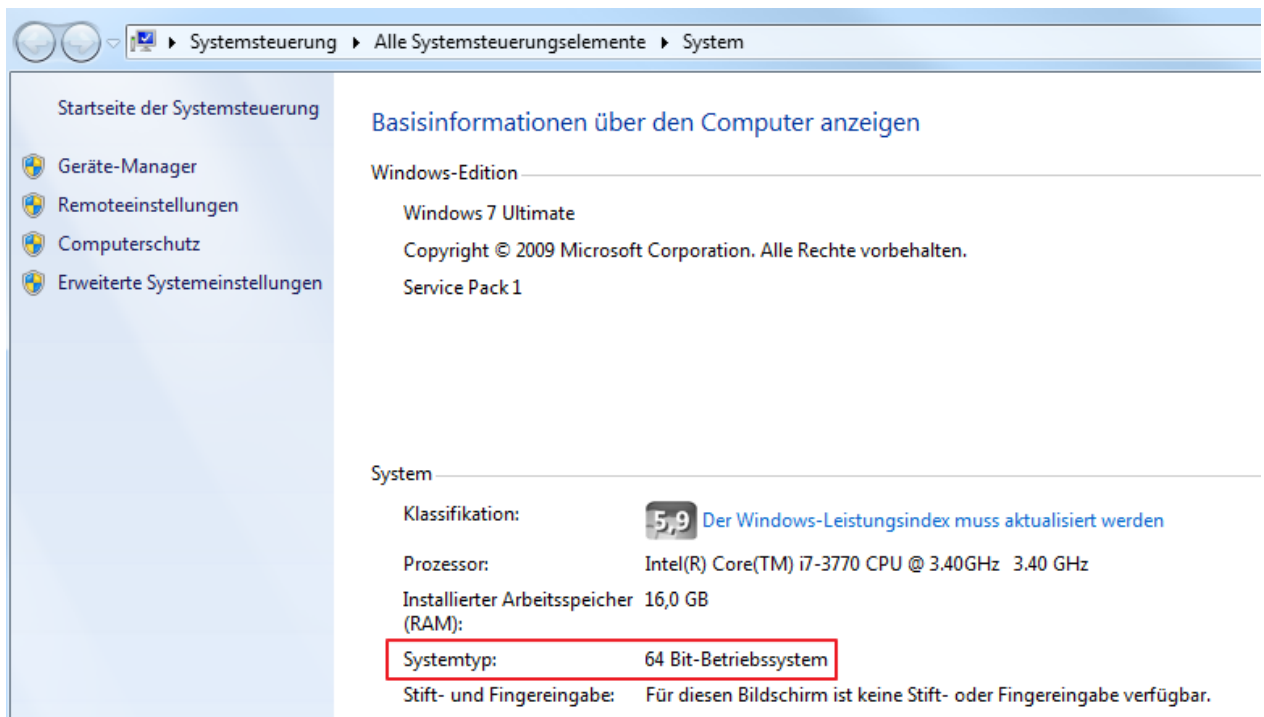
Ja.

- Kann ich ein 64-Bit Programm auf einem 32-Bit Computer ausführen?

Nein-

- Woran erkenne ich, ob auf meinem Computer eine 32-Bit oder 64-Bit Version von Windows ausgeführt wird?

Öffnen Sie "System", indem Sie auf die Schaltfläche **Start**  klicken, mit der rechten Maustaste auf **Computer** klicken und dann auf **Eigenschaften** klicken.



- Wenn ich eine 64-Bit Version von Windows ausführe, soll ich 32 oder 64-Bit Software verwenden?

Es hängt davon ab. Eine 64-Bit Anwendung benötigt grundsätzlich mehr Speicher zum Öffnen von Dateien als eine 32-Bit Anwendung. Der Speicherbedarf wächst um etwa 30 bis 50%. Wenn Sie über ausreichend Speicher verfügen empfiehlt sich die Verwendung der 64-Bit Version.

Kleinere Anwendungen, die ohnehin wenig Arbeitsspeicher benötigen, können Sie wiederum als 32-Bit Version installieren.

### 4.3. 64-Bit Rendering

ARCHLine.XP 2013 kommt mit einer erweiterten 64-Bit Rendering Engine. Die Rendering Engine von ARCHLine.XP 2013 läuft auf Windows 7 32 und 64-Bit und Windows XP 32-Bit Betriebssystemen.

Die 64-Bit Version ist in der Lage, größere Datenmengen als die 32-Bit Version zu verarbeiten. Dies führt zu mehr Effizienz, was besonders nützlich für die Arbeit mit sehr großen und komplexen 3D Modellen und/oder Szenen mit vielen Lichtquellen ist.



## 5. Verdeckte Kanten Berechnung optimiert

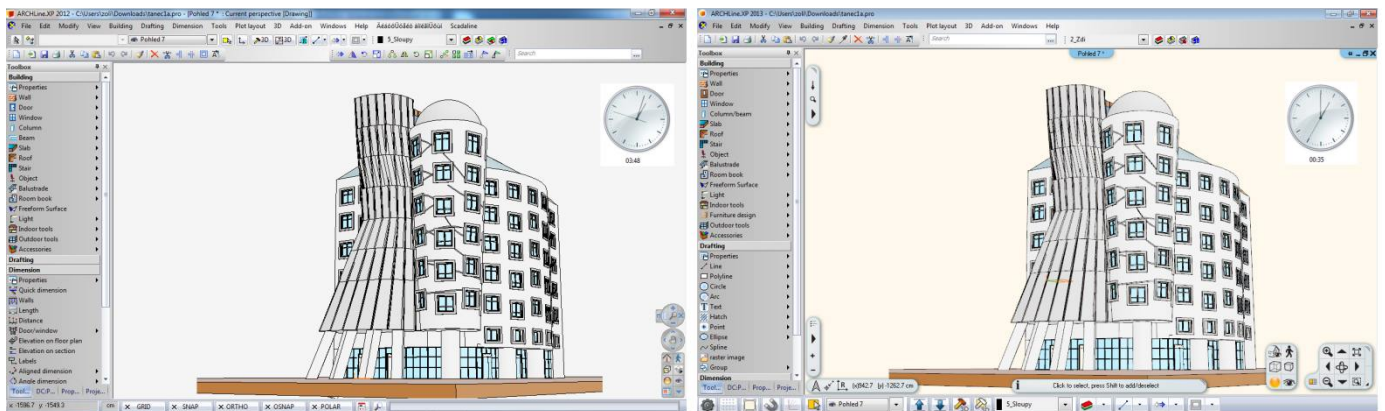
Die Geschwindigkeit der Berechnung verdeckter Kanten im vektoriiellen 3D Fenster wurde deutlich beschleunigt. Durch die Implementierung eines neuen Algorithmus und der zusätzlichen Nutzung mehrerer Prozessoren ergibt sich eine Leistungssteigerung um bis zu 10-fache! Selbst bei der Darstellung von Schatten.

Vergleich von Verdeckte Kanten mit Farben (Intel Core2 Duo 2.2.GHz):

ARCHLine.XP 2012 oder älter



ARCHLine.XP 2013

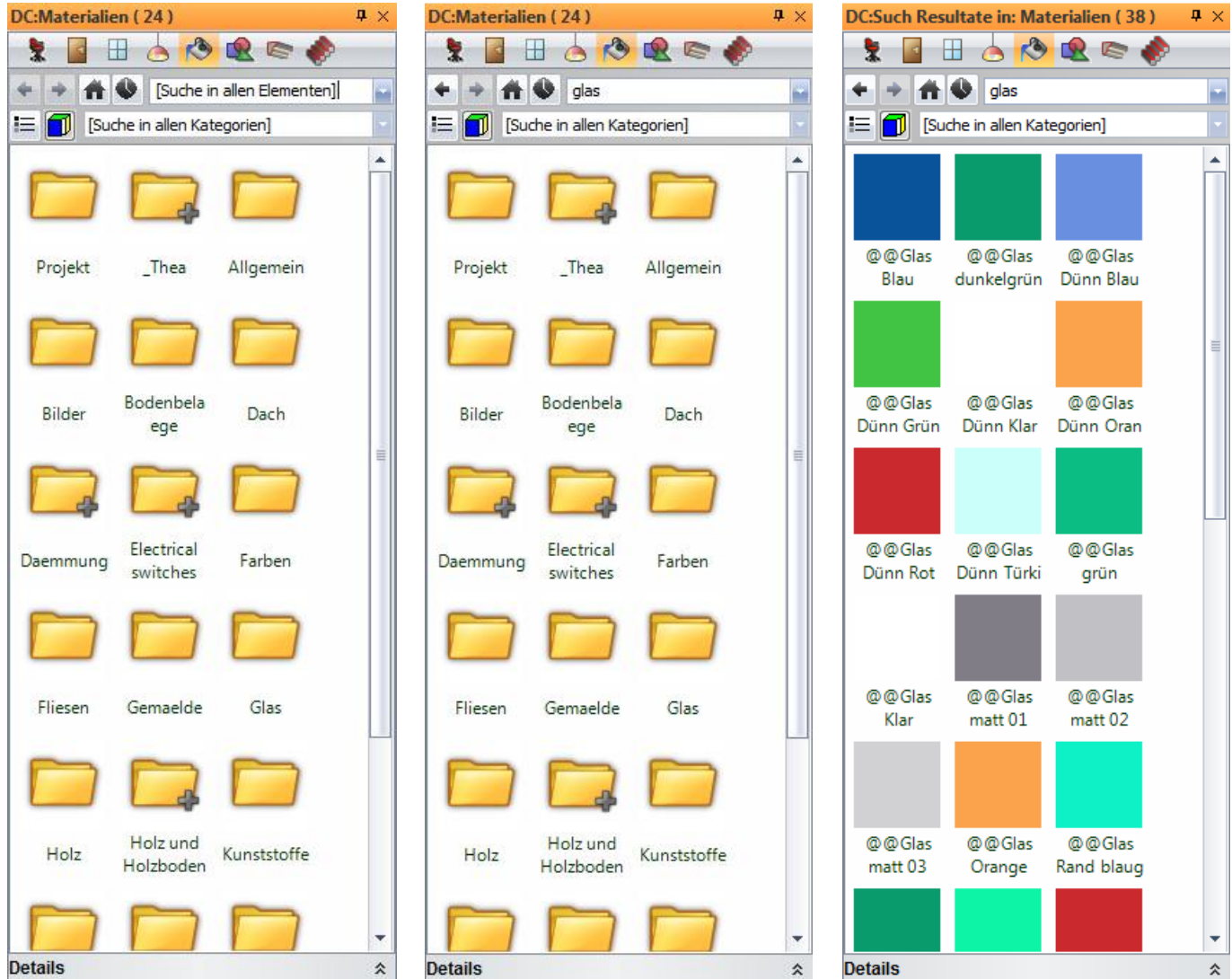


## 6. Materialien

### 6.1. Design Center - Suche

Die Suche im Design Center wurde vereinfacht.

Sobald Sie im Suchfeld statt [Suche in allen Elementen] einen neuen Begriff eintippen, werden die Ergebnisse noch während des Tippens angezeigt. Im Gegensatz zu früher ist es nicht mehr notwendig, den zu suchenden Text mit Enter zu bestätigen.





## 6.2. Material Auswahl

ARCHLine.XP 2013 beinhaltet eine neuartige Material Auswahl, die alle notwendigen Befehle zur Verfügung stellt z.B. das Ändern des aktuellen Materials, Auswählen eines anderen Materials aus der Bibliothek oder das Erzeugen eines neuen Material.



Diesbezüglich war eine kleine Anpassung des Textur Attribute Dialog vorgenommen. Die Kategorie, in dem sich das neue Material befinden soll, kann direkt im Textur Attribute Dialog ausgewählt bzw. neu angelegt werden.



## 7. Kategorie Manager

Menü < Tools – Zubehör – Kategorie Manager >

Der neue Kategorie Manager in ARCHLine.XP 2013 ist sehr mächtig und erleichtert das Verwalten Ihrer Inhalte. Der Kategorien Manager umfasst alle Bibliotheken für Objekte, Türen und Fenster, Objekte mit Lichtquellen, Gruppen, Profile und Materialien.

Der Kategorie Manager erlaubt einen schnellen Zugriff zum Durchsuchen und Bearbeiten der Inhalte mit einem einheitlichen Look & Feel.

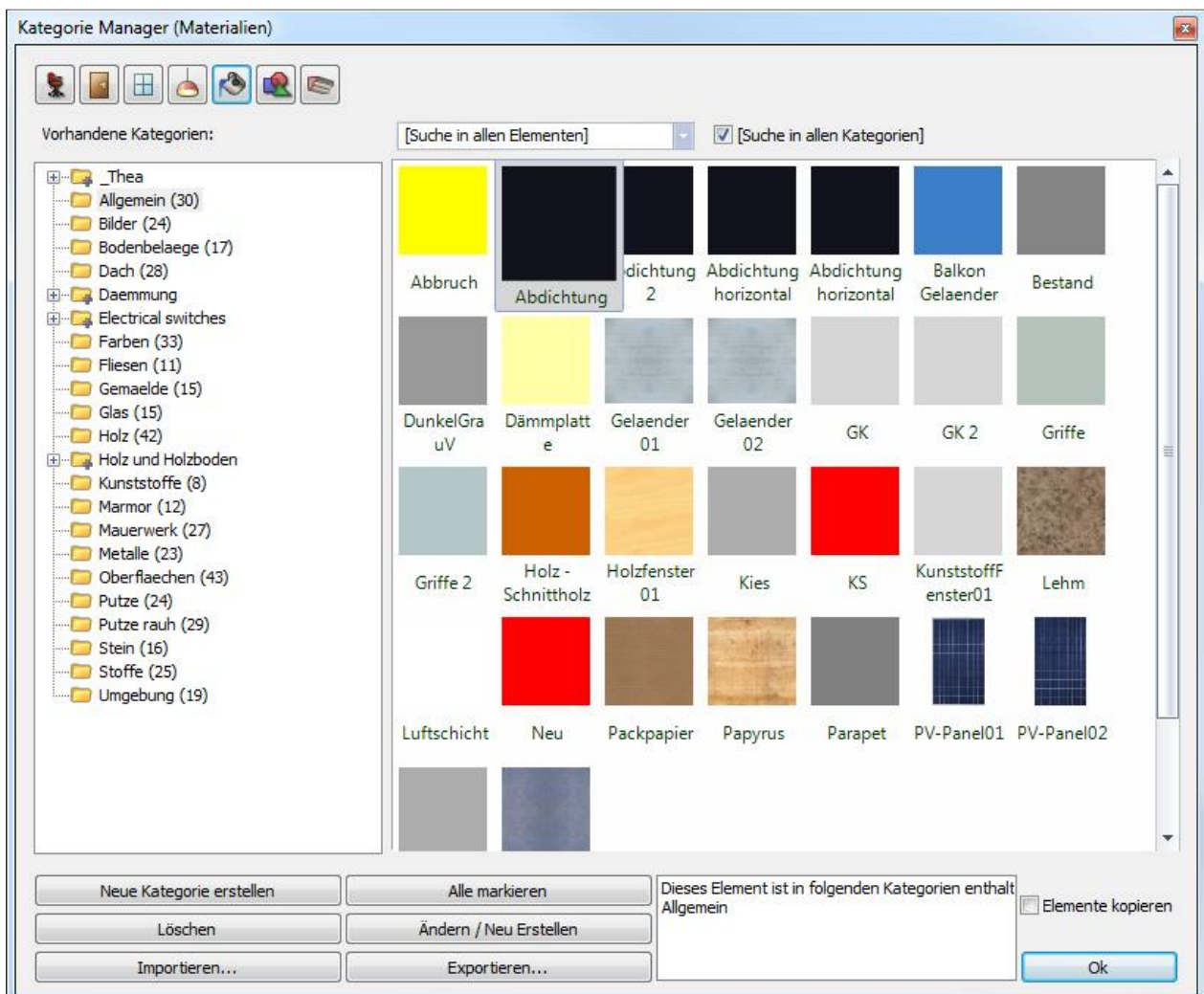
Die Inhalte der Bibliotheken werden in "virtuelle" Ordner (Kategorien) unterteilt, die unabhängig vom tatsächlichen Speicherort der dahinter verborgenen Dateien, gespeichert werden.

Dieses virtuelle Ordnersystem kann als Ansicht betrachtet werden, die alle Elemente nach Ihrem Tag (Beschilderung/Etikette) sortiert anzeigt und verwaltet. Dieser Tag ist eine Art von Metadaten, die zusätzliche Beschreibungen zu einem Element beinhalten, und es somit ermöglichen, dass die Elemente gesucht und gefunden werden können.

Elemente in diesen virtuellen Ordnern (Kategorien) sind auf keinen bestimmten, einzelnen Speicherort auf der Festplatte begrenzt, wie das der Fall bei konventionellen Ordnern wäre, sondern können sich an einer beliebigen Stelle befinden.

ARCHLine.XP 2013 erlaubt die Zuweisung von mehreren Tags zu einem Element. Ein Element kann somit mehreren Kategorien zugeordnet werden (auch wenn es nur einmal existiert). z.B. kann ein und derselbe Stuhl sowohl in der Kategorie Wohnen als auch in der Kategorie Essen gefunden werden.

Der neue Kategorie Manager löst die aus früheren Versionen bekannte Materialdatenbank und Design Center Verwaltung ab. Beide sind nicht mehr in ARCHLine.XP 2013 enthalten.





### 7.1.1. Elementtyp Auswahl

Im oberen Bereich des Kategorie Manager können Sie zwischen den unterschiedlichen Elementtypen wechseln.



Sie können auswählen zwischen:

- Objekten
- Türen
- Fenstern
- Objekte mit Lampen
- Materialien
- Gruppen
- Profilen

### 7.1.2. Suche

Tippen Sie den gewünschten Begriff im Suchfeld ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit ENTER. ARCHLine.XP zeigt die Ergebnisse im darunter liegenden Inhaltsfenster an.

### 7.1.3. Inhaltsfenster

Zeigt die ausgewählten Inhalte an.

### 7.1.4. Befehle

#### ***Neue Kategorie erstellen***

Erstellt eine neue Kategorie.

#### ***Alle markieren***

Wählt alle Elemente im Inhaltsfenster aus.

#### ***Löschen***

Löscht die ausgewählten Elemente aus der gewählten Kategorie.

#### ***Importieren...***

Ermöglicht den Import einer ARCHLine.XP Environment Datei.

#### ***Exportieren...***

Ermöglicht den Export der ausgewählten Elemente in eine ARCHLine.XP Environment Datei. Dieser Befehl ermöglicht den Austausch der gewünschten Objekte, Materialien usw. mit anderen ARCHLine.XP Anwendern, indem Sie die exportierte Datei auf einen anderen Rechner kopieren (und dort Importieren)

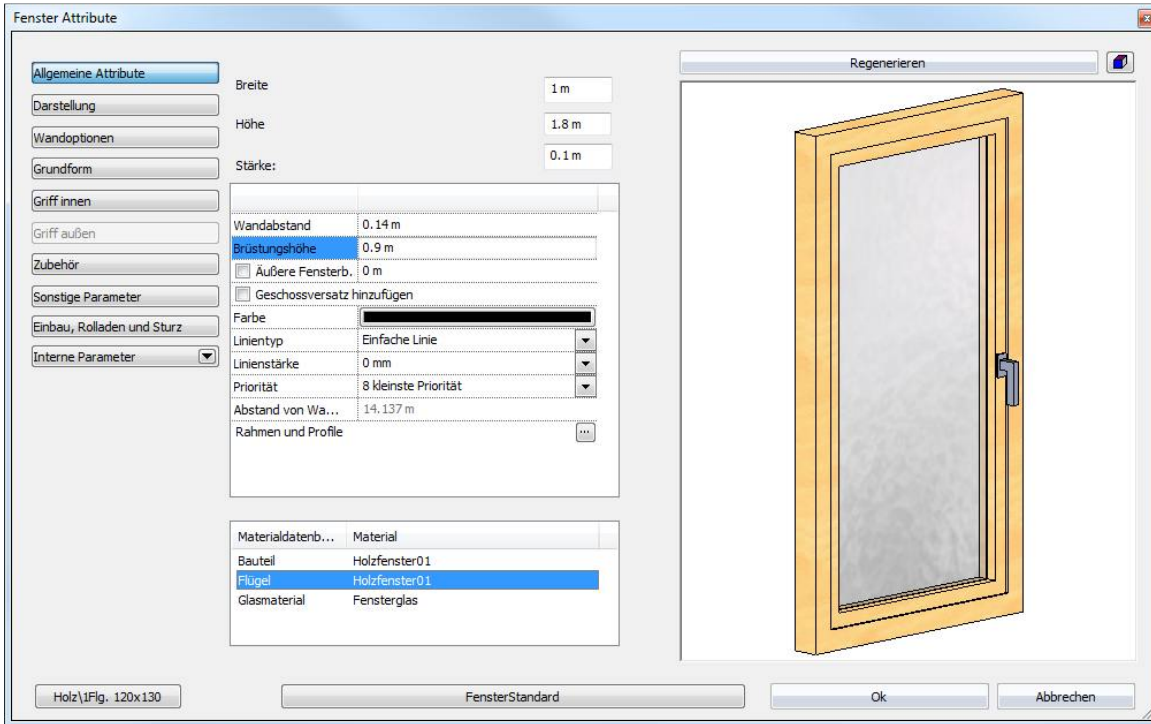
#### ***Ändern / Neu Erstellen***

Ermöglicht das Ändern bestehender oder das Anlegen neuer Materialien.

## 8. Türen/Fenster

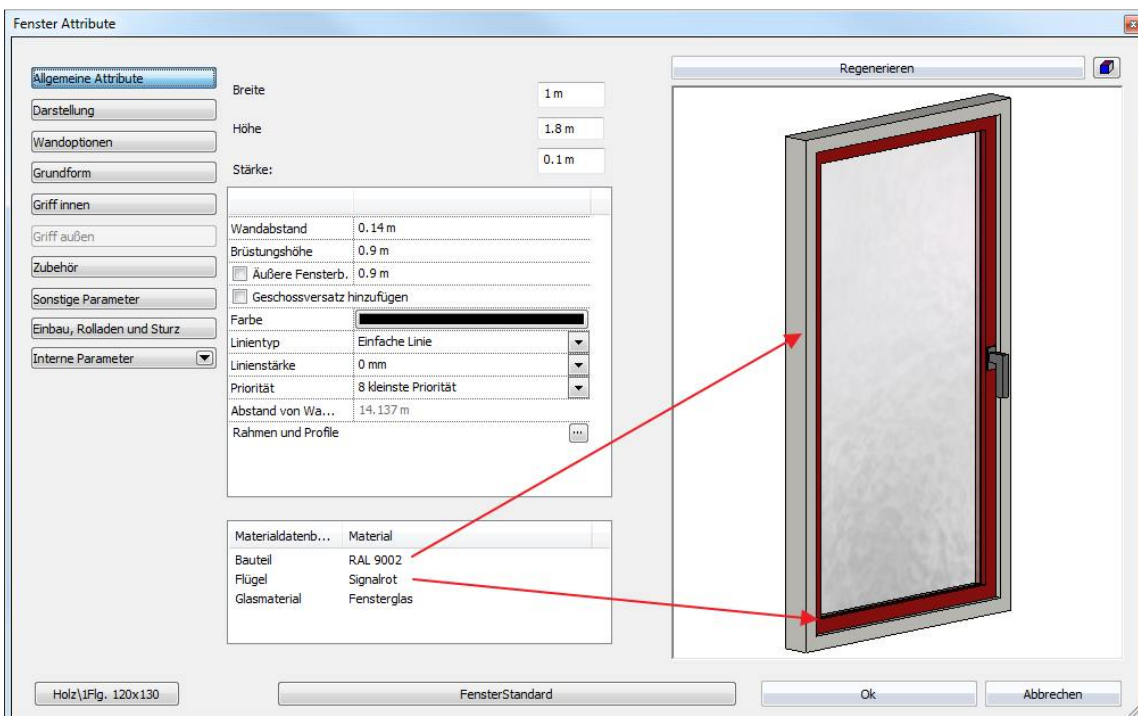
### 8.1. Neuer Attribute Dialog

Aufgrund der weitreichenden Neuerungen erfährt der Attribute Dialog von Türen und Fenster in ARCHLine.XP 2013 eine komplette Neugestaltung. Neu hinzugekommen Tabs sind Griffe innen, Griffe außen, Zubehör sowie Einbau, Rolladen und Sturz.



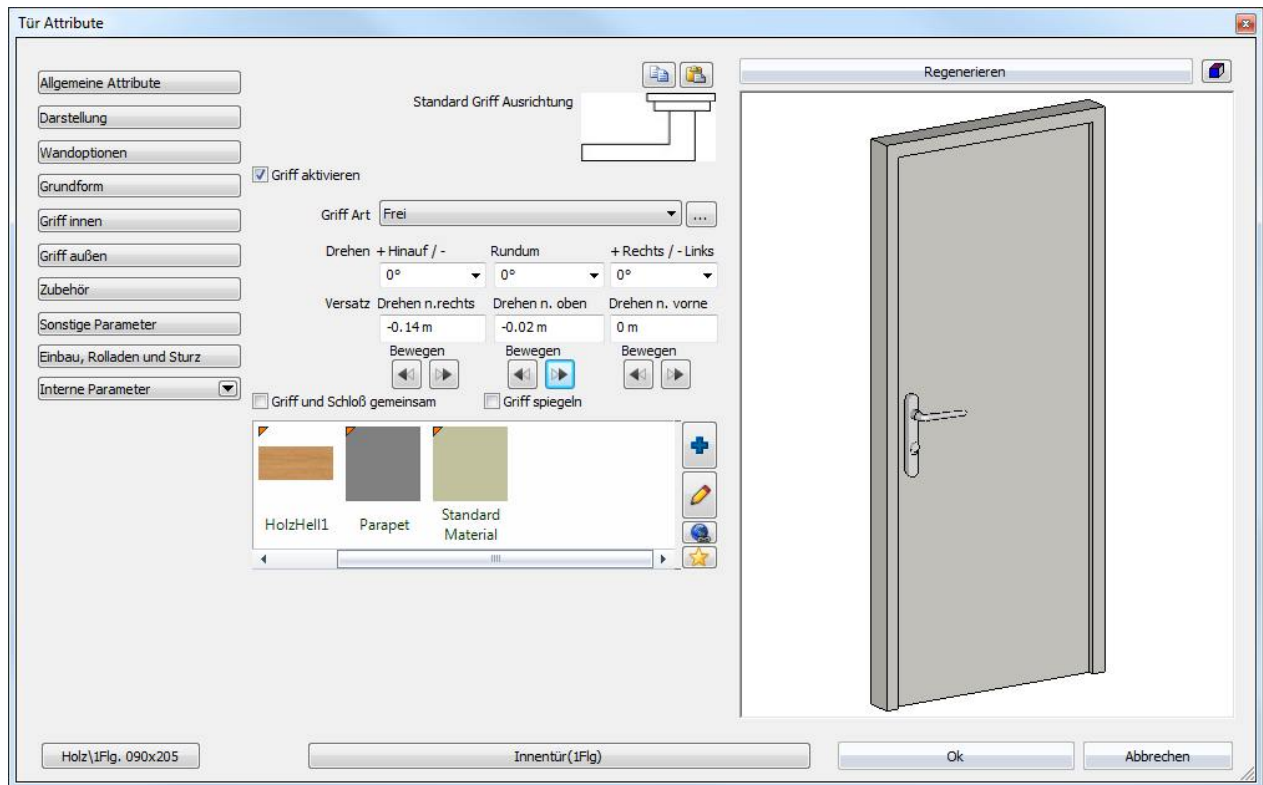
### 8.2. Stock/Rahmen Material

Bei ausnahmslos jedem Tür/Fenstertyp können Sie in ARCHLine.XP 2013 den Rahmen/Stock und den Flügel mit einem unterschiedlichen Material versehen.



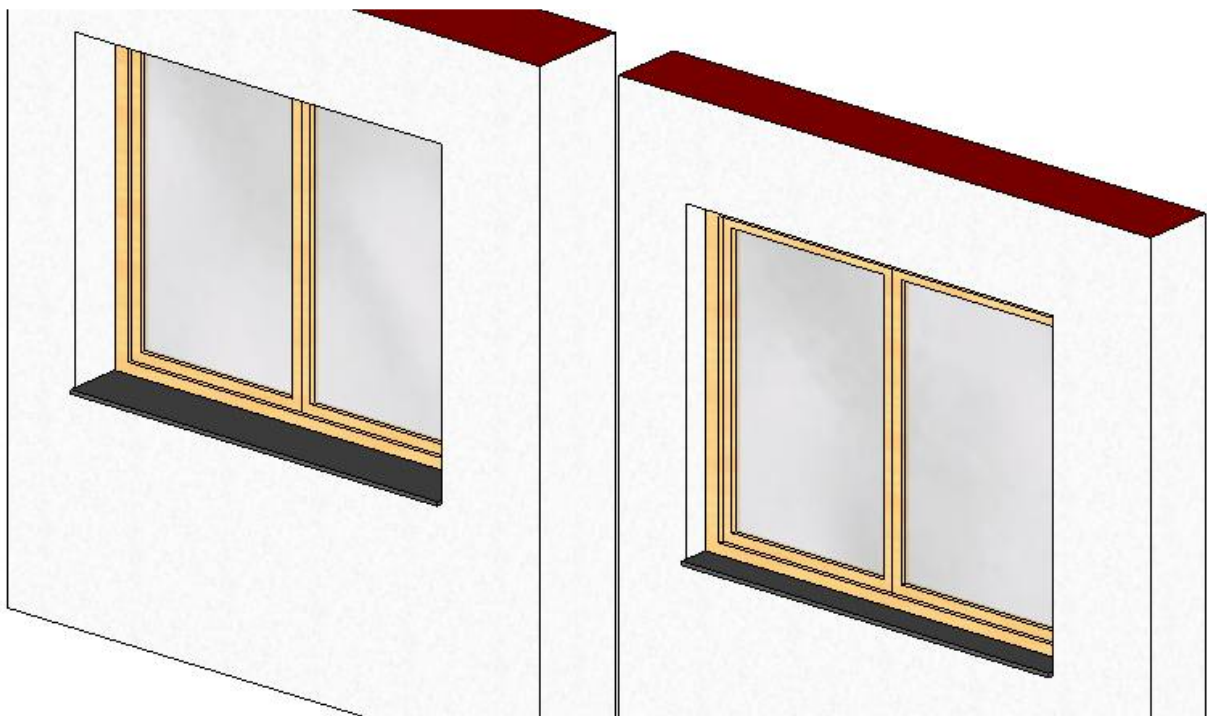
### 8.3. Griffe

Unter **Griff innen** und **Griff außen** können Sie neben dem Standard Griff ein beliebiges 3D Objekt als Griff für Ihre Tür / für Ihr Fenster auswählen.



### 8.4. Parapettiefe von Wand

Die Tiefe der Fensterbank wurde bisher von der Stockinnen- bzw. aussenseite angegeben. Wollte man ein und dasselbe Fenster in einer Wand mit einer anderen Dicke verwenden, waren Anpassungen an der Fensterbank Tiefe die Folge. Die Innen und Außen Fensterbank wurde nun um die Option Tiefe von Wand ergänzt. Die „alte“ Fensterbanktiefe muss aus Kompatibilitätsgründen mit früheren Versionen erhalten bleiben.

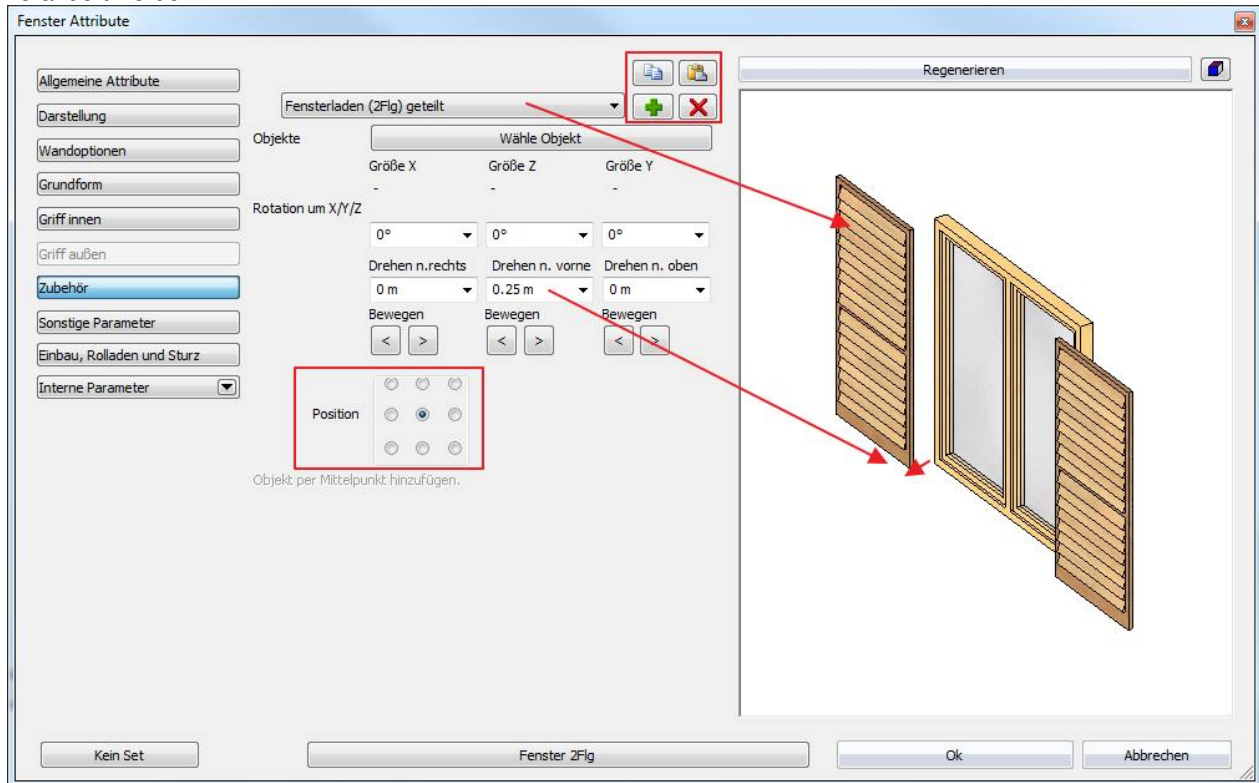


## 8.5. Zubehör

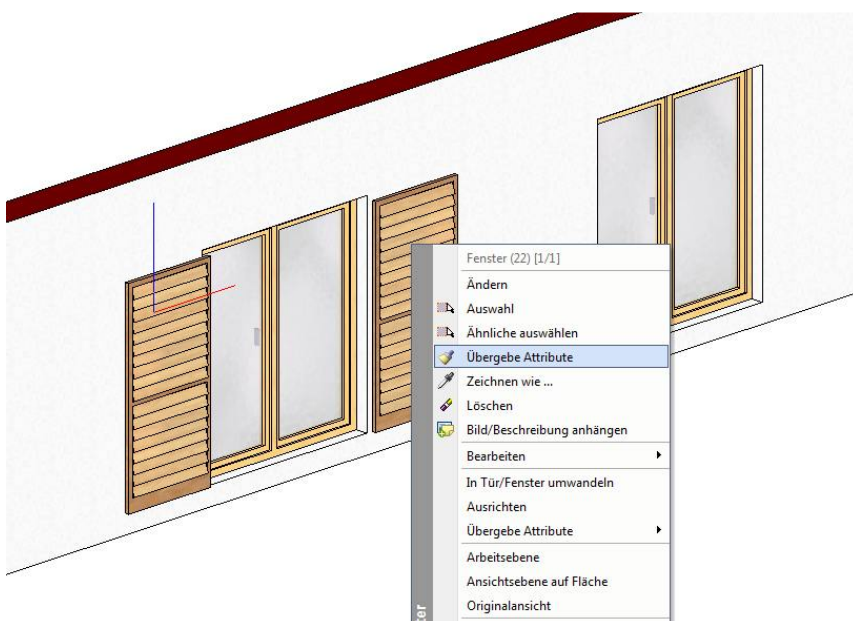
Ermöglicht Ihre Türen und Fenster mit zusätzlichen Objekten zu versehen. Jedes Zubehör kann mit Hilfe zahlreicher Parameter in die richtige Position zur Öffnung gebracht werden. Es können mehrere Objekte als Zubehör hinzugefügt werden.

Mit einem Klick auf den Button Neu anlegen (Icon mit grünem Plus) können Sie ein beliebiges Objekt aus der Bibliothek auswählen. Die Parameter (Abmessungen) des Objekts wird unmittelbar im Objekt Attribute Dialog definiert. Danach erscheint das ausgewählte Objekt als Zubehör in der Auswahlliste. Die Objekte können kopiert, eingefügt und selbstverständlich gelöscht werden.

Die Position, Abstände und die Rotation des Zubehörs in Relation zum Fenster können mit einfachen Parametern verändert werden.



Wenn Sie mit Ihrem Zubehör fertig sind den Dialog mit Ok verlassen und das Fenster / die Tür in gewohnter Weise in einer Wand platzieren. Das Zubehör ist integraler Bestandteil der Türen und Fenster in ARCHLine.XP 2013 und folgt selbstverständlich den Änderungen bzw. kann das Zubehör auch auf andere Türen/Fenster mit Hilfe von Übergebe Attribute übernommen werden.



## 8.6. Einbau, Rolladen und Sturz

In diesem Tab verbergen sich die dramatischsten Änderungen der Türen und Fenster in ARCHLine.XP 2013. Neben einer Stockverbreiterung bzw. Blindrahmen kann erstmals auch das Einbaumaß exakt definiert werden, das eine präzise Darstellung und Vermaung des Rohbauma ermglicht.

Neu sind auch der Rolladen (der bisher nur bei wenigen Fenstertypen mglich war) und die Eingabe und Darstellung des Tr/Fenster Sturz.

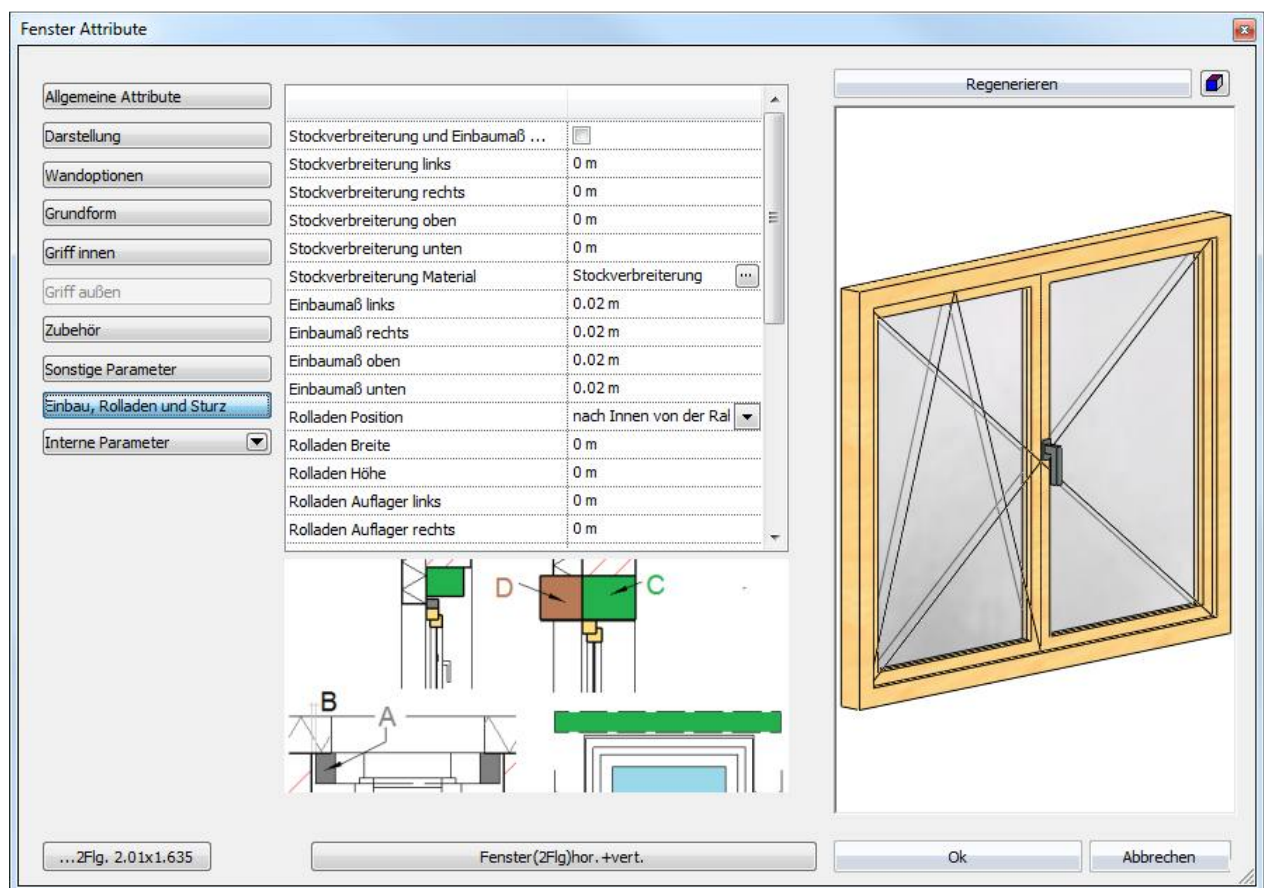
### 8.6.1. Stockverbreiterung

Die Stockverbreiterung kann fr jede Seite des Fenster / der Tr individuell festgelegt werden. Die Mglichkeit ein eigenes Material fr die Stockverbreiterung festzulegen erweitert die Darstellungsmglichkeit in Schnitt und Ansicht.

Die wohl meiste Anwendung wird die Stockverbreiterung nach unten finden, da diese bei allen Auentren bzw. bodentiefen Fenstern in der Fassade zum Tragen kommt.

### 8.6.2. Einbauma

Das Einbauma oder Einbautoleranz genannt ist der tatschliche Abstand vom Stock zur Mauerffnung. Auch hier kann das Einbauma fr jede Seite individuell festgelegt werden. Selbst wer auf eine vernnftige Darstellung der Ausfhrungsplanung verzichten kann, wird zumindest bei Innentren das Einbauma nach unten bentigen.





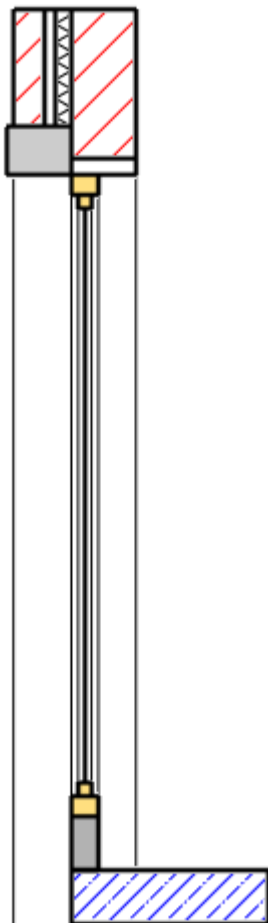
### 8.6.3. Rolladen und Sturz

Beide Komponenten lassen sich in Breite und Höhe individuell festlegen. Je nach Typ kann aus unterschiedlichen Möglichkeiten der Positionierung ausgewählt werden z.B. von Wanaussenseite oder nach innen von der Rahmen/Stock Aussenkante.

Bei beiden kann auch die Auflager Breite für links und rechts unterschiedlich angegeben werden. Rolladen und Sturz können mit einem Material versehen werden, wobei beim Sturz zwischen dem Kern und Oberflächen Material unterscheiden kann (meist soll der Sturz das gleiche Material wie die Wand aufweisen, im Schnitt aber anders dargestellt werden).

Einbau, Rolladen und Sturz	
Interne Parameter	
Einbaumaß unten	0.02 m
Rolladen Position	nach Innen von der Ral
Rolladen Breite	0.2 m
Rolladen Höhe	0.16 m
Rolladen Auflager links	0.06 m
Rolladen Auflager rechts	0.06 m

Einbau, Rolladen und Sturz	
Interne Parameter	
Sturz Abstand von Referenzfläche	0 m
Rolladen Material	Rolladen
Sturz Material	Sturz
Sturz Oberflächen Material	PutzWeiss
Rolladen in 3D sichtbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Sturz in 3D sichtbar	<input checked="" type="checkbox"/>



## 9. Raumbuch

Die umfassenden Neuerungen bei Türen und Fenster erforderte in ARCHLine.XP 2013 eine Anpassung des Verhaltens der Raumausstattung von Raumbüchern.

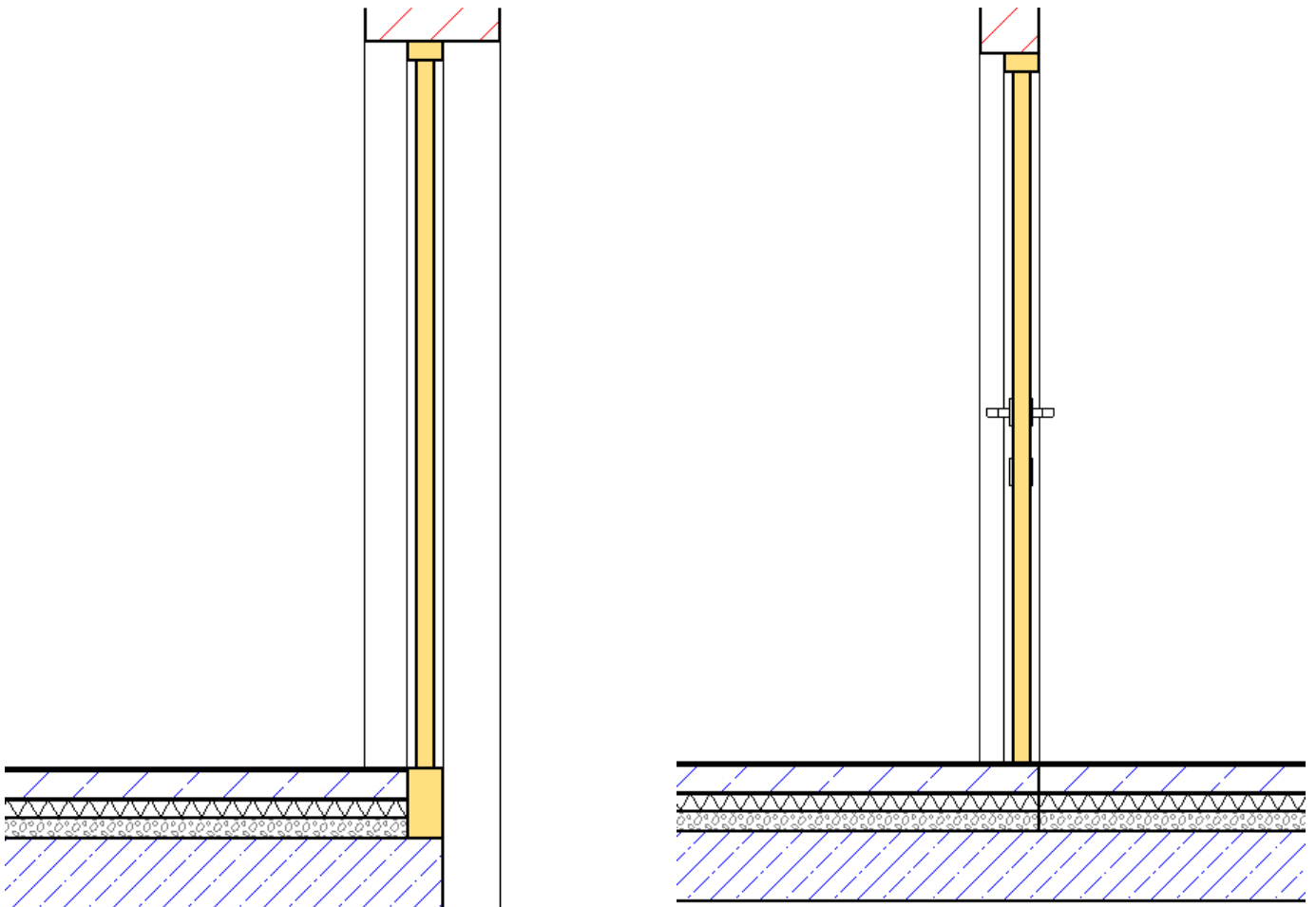
### 9.1. Raumausstattung und Türen/Fenster

Der Bodenbelag der Raumausstattung passt sich in ARCHLine.XP 2013 automatisch an die neuen Gegebenheiten der Türen und Fenster an. Konkret betrifft dies die Stockverbreiterung bzw. das Einbaumaß nach unten.

Bei einer Stockverbreiterung grenzt der Bodenbelag an die Stockverbreiterung (Außentüren bzw. bodentiefe Fenster).

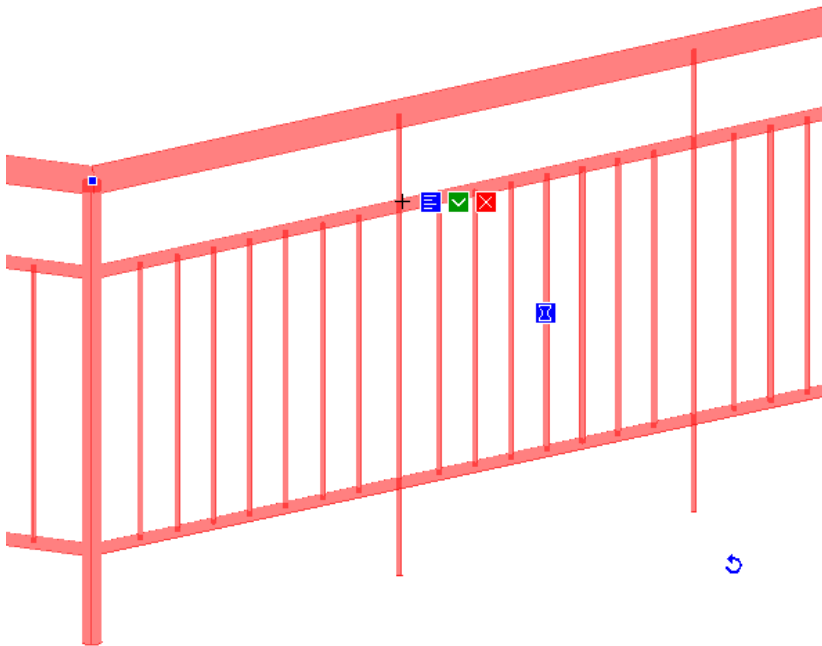
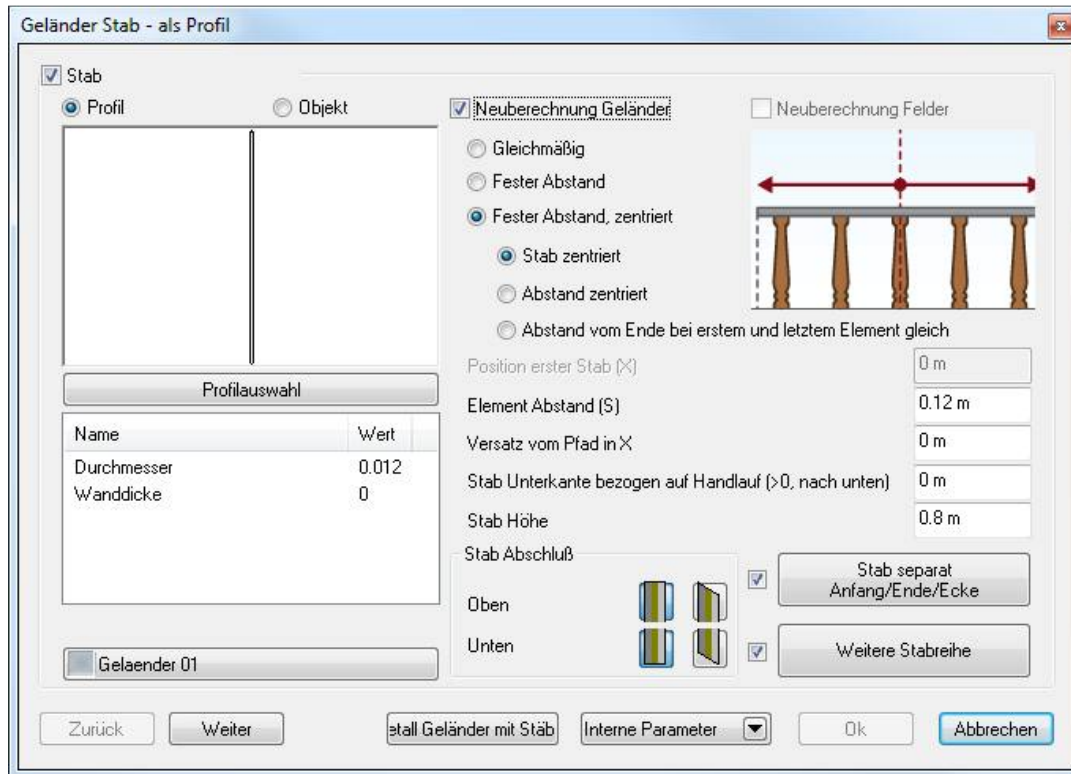
Kommt keine Stockverbreiterung nach unten, sondern nur das Einbaumaß nach unten zum Einsatz, grenzt der Bodenbelag an den Fußboden des angrenzenden Raumes (Innentüren).

Die Anpassung erfolgt automatisch. Es sind keine zusätzlichen Einstellungen im Raumbuch erforderlich.



## 10. Geländer Optimierungen

Das Geländer Werkzeug wurde in ARCHLine.XP 2013 mit neuen Möglichkeiten zur Aufteilung von Geländer Stäben ausgestattet. Darüber hinaus ist es erstmals möglich diese Aufteilung für das gesamte Geländer zu verändern oder für einzelne Felder des Geländers unterschiedlich zu gestalten.



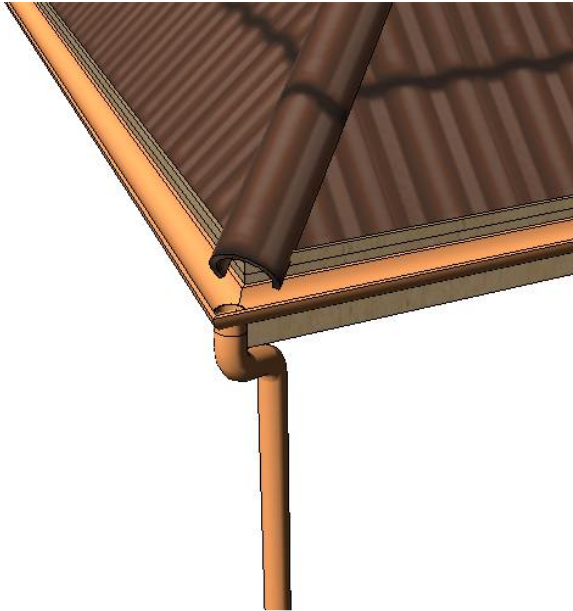


## 11. Regenrinne und Fallrohre

Menü < Architektonische Elemente - Dach – Regenrinne >

Menü < Architektonische Elemente - Dach – Regenrinne auf Dach erzeugen >

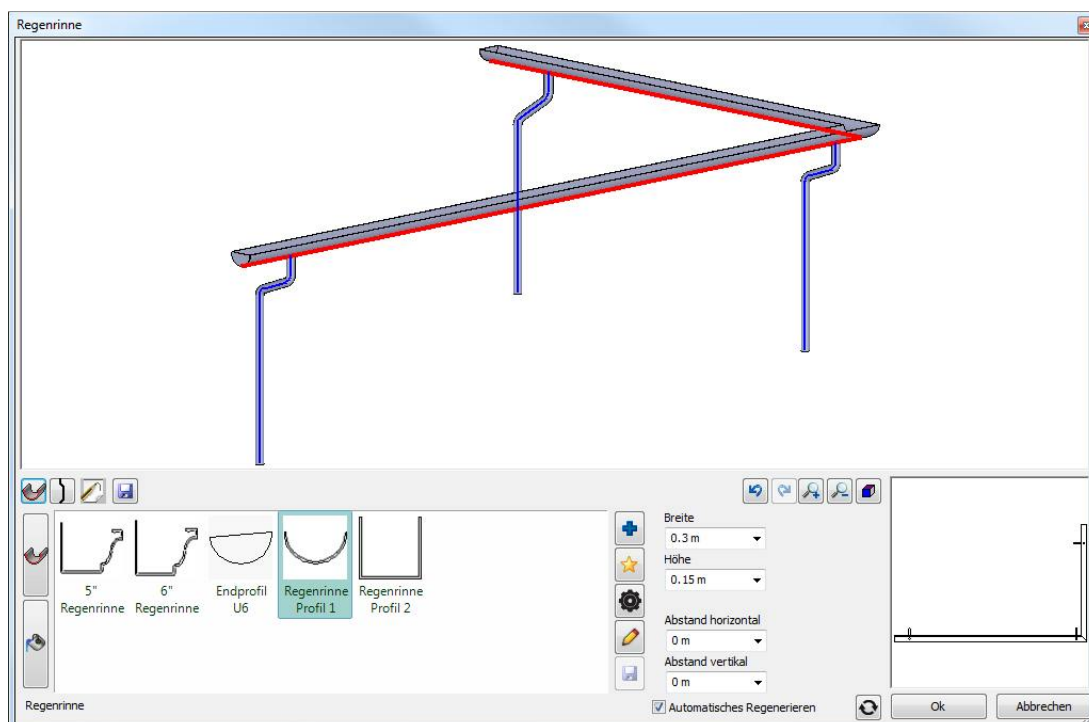
ARCHLine.XP 2013 bietet erstmals Befehle für die einfache und rasche Gestaltung von Regenrinne und Fallrohren für die Entwässerung von Dächern.



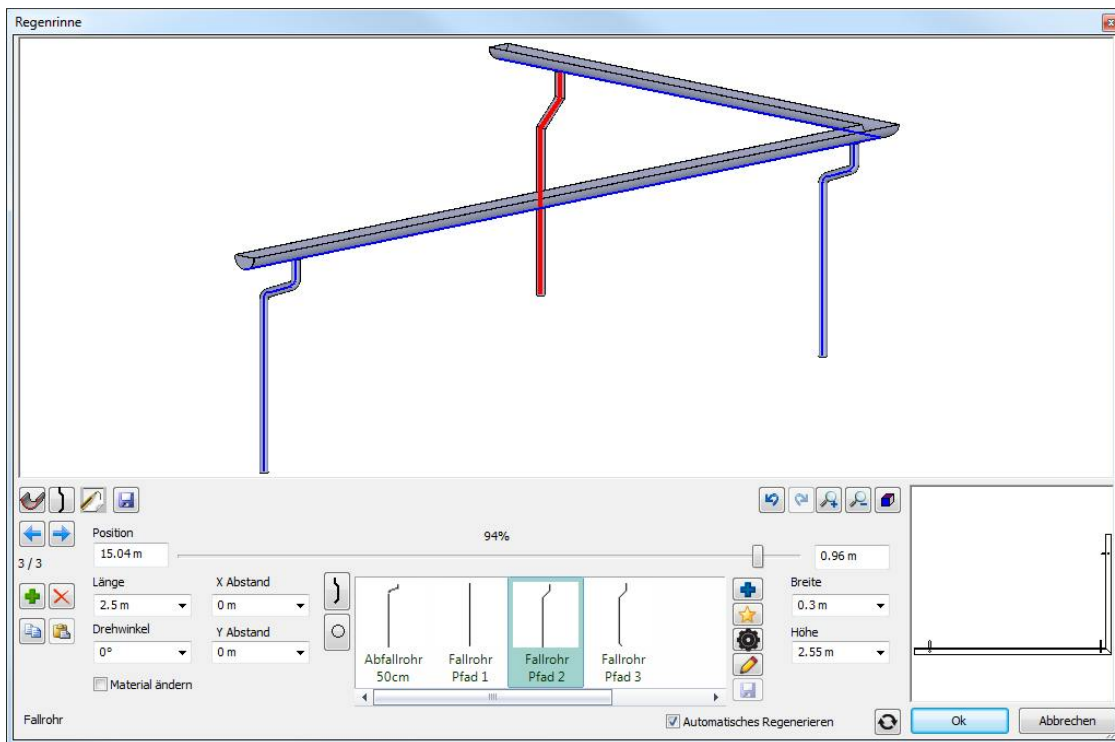
Der Querschnitt der Regenrinne und des Fallrohrs kann dabei ein beliebiges Profil aus der Bibliothek sein. Eine weitere Raffinesse stellt das automatische Schließen der Enden von Regenrinnen dar, die nicht umlaufend (geschlossen) sind.

Neben dem Querschnitt Profil des Fallrohrs kann der vertikale Verlauf des Fallrohrs mit einem (beliebigen) offenen Profil beeinflusst werden. Damit können Sie die Fallrohre selbst bei unterschiedlichen Dachüberständen vernünftig platzieren.

Die Position der Fallrohre kann im Vorfeld bereits im Assistenten mit einer prozentuellen Aufteilung oder dem tatsächlichen Abstand festgelegt werden.



Optionen der Regenrinne



Optionen des Fallrohrs

Regenrinnen und Fallrohre können auf 2 Arten erstellt werden:

### **Regenrinne**

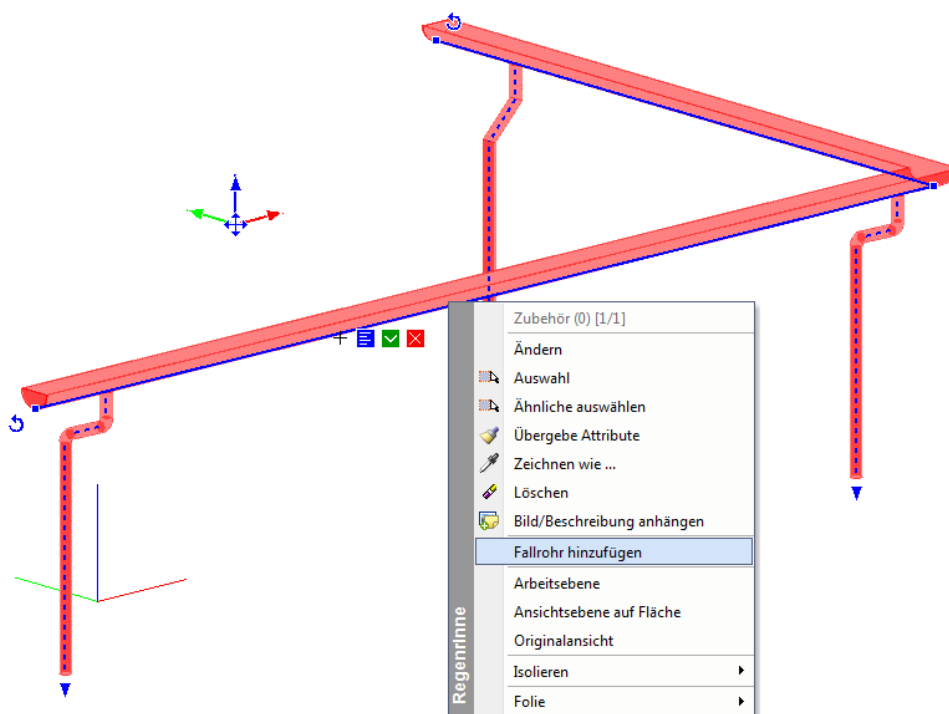
Dieser Befehl ermöglicht die freie Eingabe der Regenrinne. Unabhängig von möglichen Dächern.

### **Regenrinne auf Dach erzeugen**

Dabei wird die Regenrinne automatisch entlang des ausgewählten Dach erzeugt. Die Fallrohre können ebenfalls über den Assistenten definiert und platziert werden.

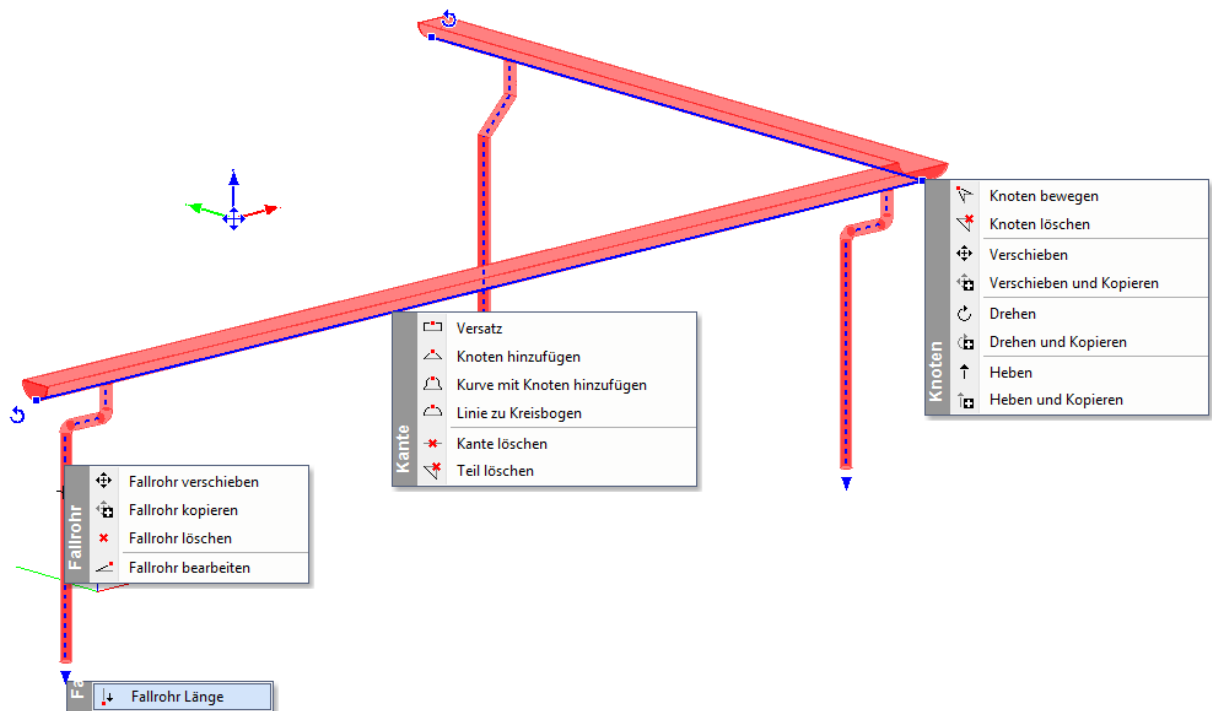
### **Fallrohr hinzufügen**

Fallrohre können auch außerhalb des Designers unmittelbar in 3D hinzugefügt werden.



### 3D Nachbearbeitung

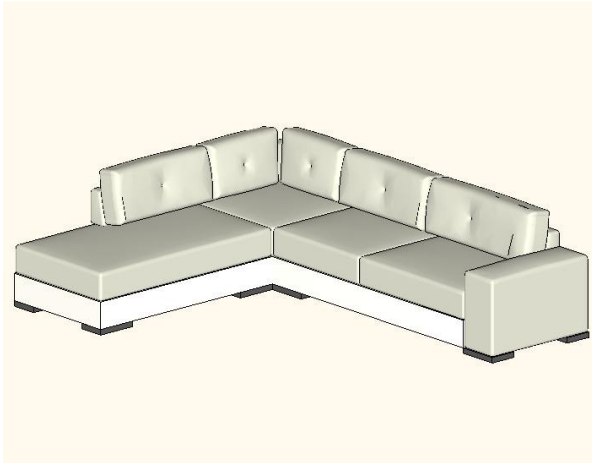
Das Marker Menü beinhaltet zahlreiche Befehle zur nachträglichen Bearbeitung von Regenrinne und Fallrohren. Neben dem Ändern des Verlaufs der Regenrinne (Knoten, Versatz etc.) können Fallrohre kopiert, verschoben, gelöscht, bearbeitet oder aber auch in Ihrer Länge verändert werden.



## 12. Möbel Design

ARCHLine.XP 2013 stellt drei neue Werkzeuge der Modellierung zur Verfügung, mit der Sie selbst komplexe Objekte / Möbel entwickeln können. Das gewünschte Möbelstück wird dabei in einem Baukastenprinzip zusammengestellt. Zuerst werden die einzelnen Komponenten gefertigt und dann zu einem Möbel zusammengestellt.

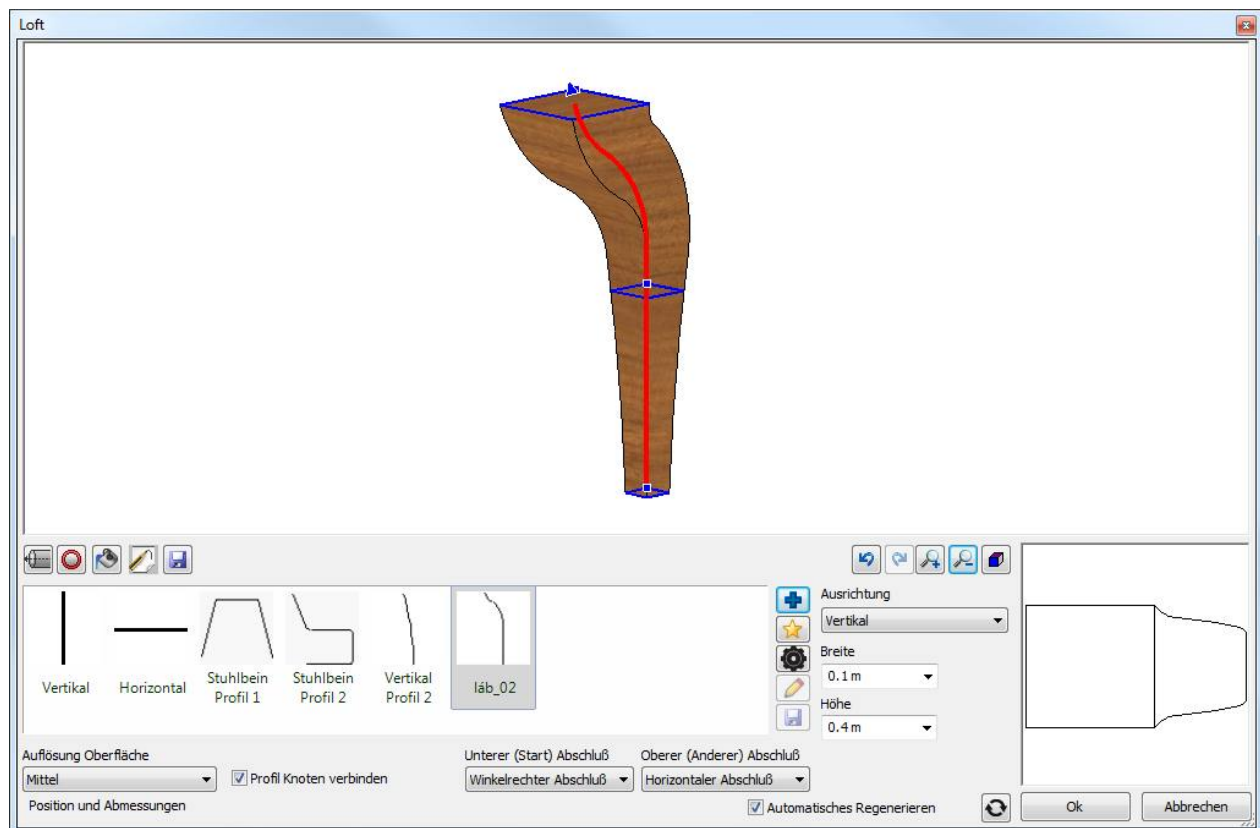
Menü < Architektonische Elemente – Möbel Design >



### 12.1. Loft

Als Loft bezeichnet man einen komplexen 3D Körper, der aus unterschiedlichen Profilen / Querschnitten entlang eines Pfads erzeugt wird. Dieser Pfad kann gerade oder aber auch abgerundet sein.

Menü < Architektonische Elemente – Möbel Design – Loft >



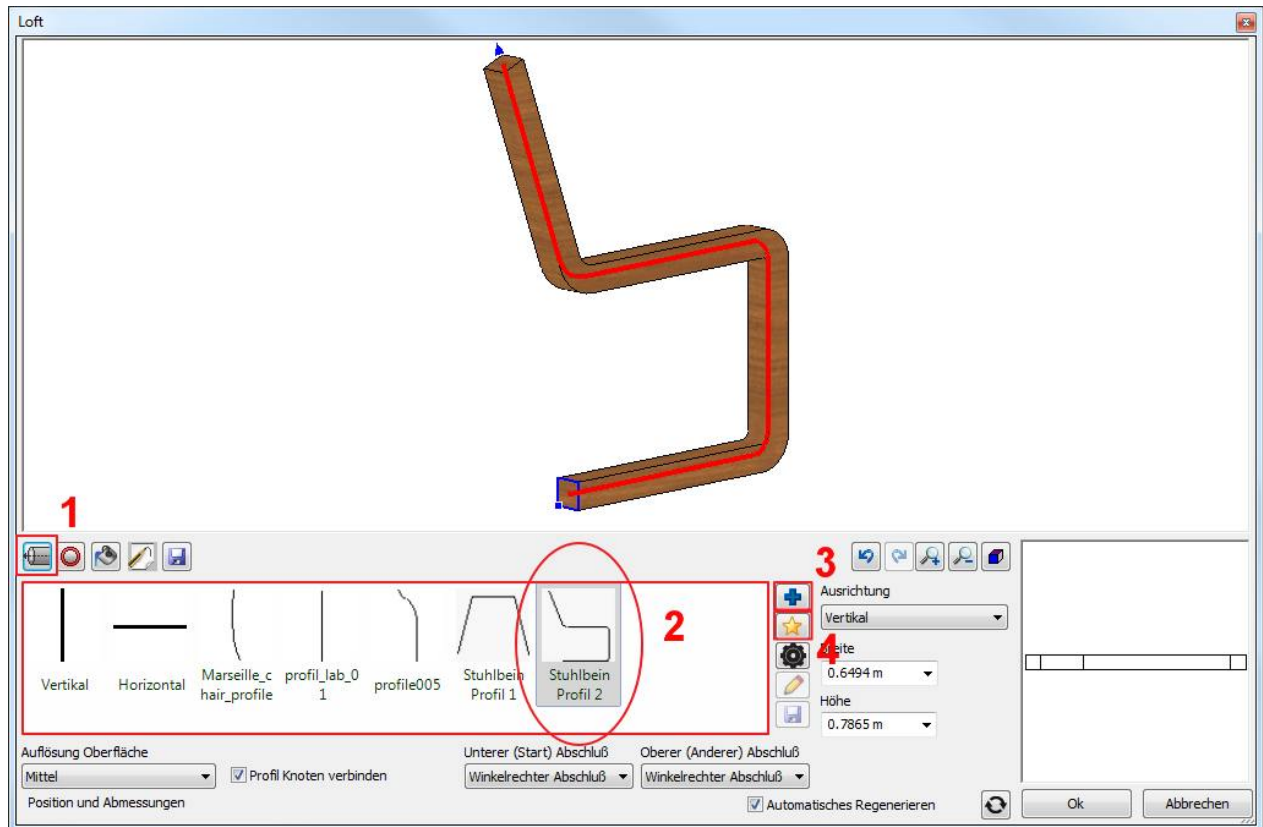
Beispiel eines Stuhlbeins mit unterschiedlichen Profilen entlang einer Kurve

## Pfad Definition

Der Pfad des späteren Lofts kann auf 2 Arten festgelegt werden:

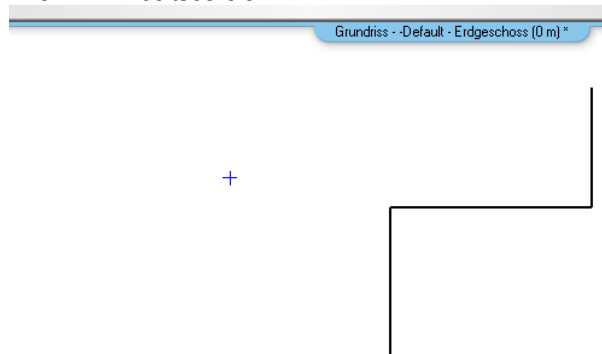
### 1. Vorhandenes Profil aus Bibliothek wählen

Aktivieren Sie zuerst den Tab "Position und Abmessungen" durch einen Linksklick auf das erste Icon (1). Wählen Sie nun das gewünschte Profil aus den Favoriten (2) oder laden Sie ein neues Profil aus der Datenbank, in dem Sie auf das blaue Plus Symbol klicken (3)



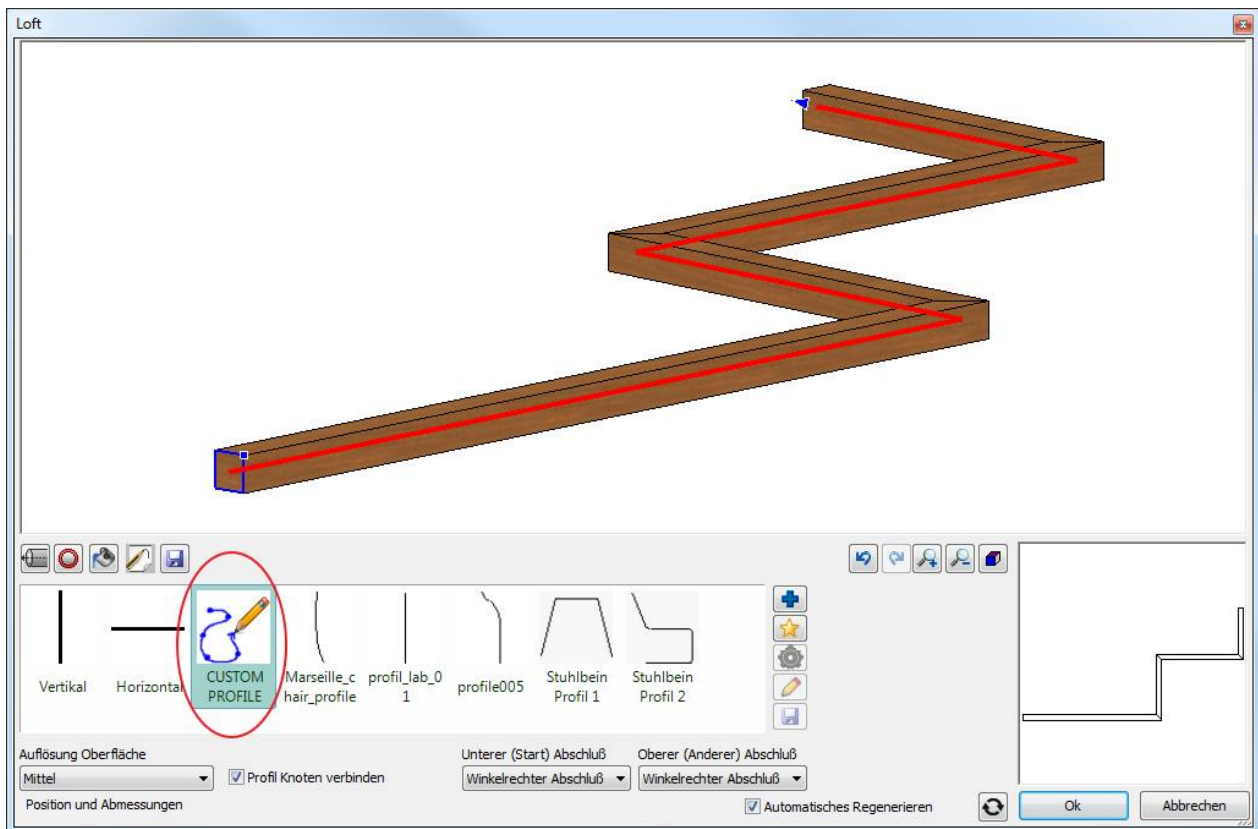
### 2. Neues Profil zeichnen

Zeichnen Sie VOR dem Ausführen des Loft Befehls das gewünschte Profil mit 2D Elementen (am besten Polylinie) in Ihrem 2D Arbeitsbereich.



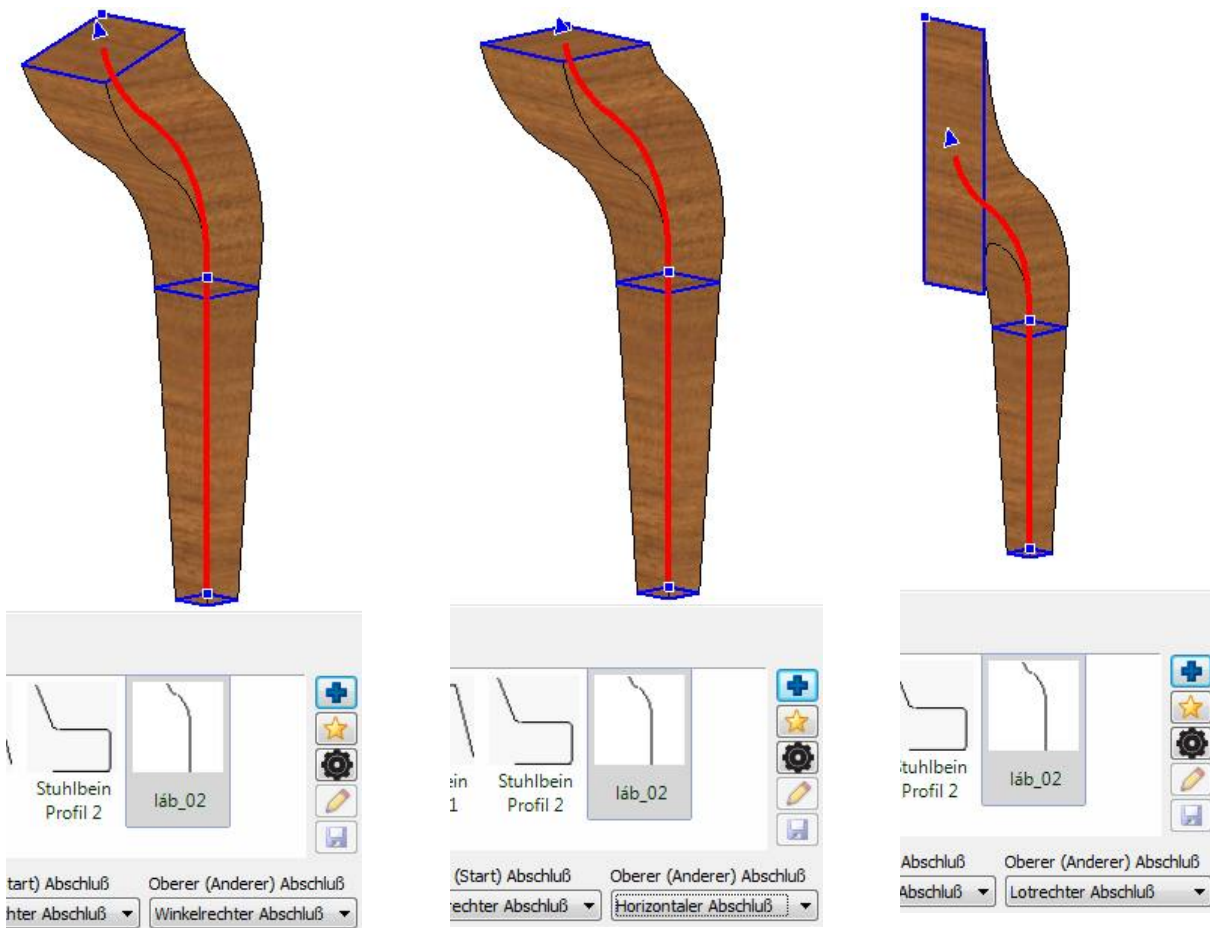
Klicken Sie auf das Icon mit dem gelben Stern (4). Der Loft Dialog wird kurzzeitig verlassen und ARCHLine.XP wechselt in den 2D oder 3D Arbeitsbereich.

Wenn Sie nun das zuvor gezeichnete Profil mit einem Linksklick auswählen wird der Loft Dialog (mit dem neuen Profil) wieder geöffnet.



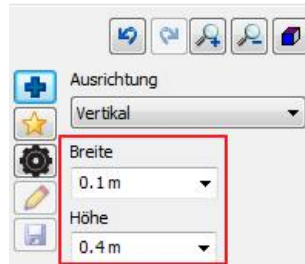
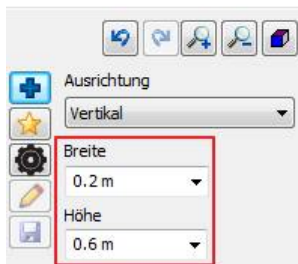
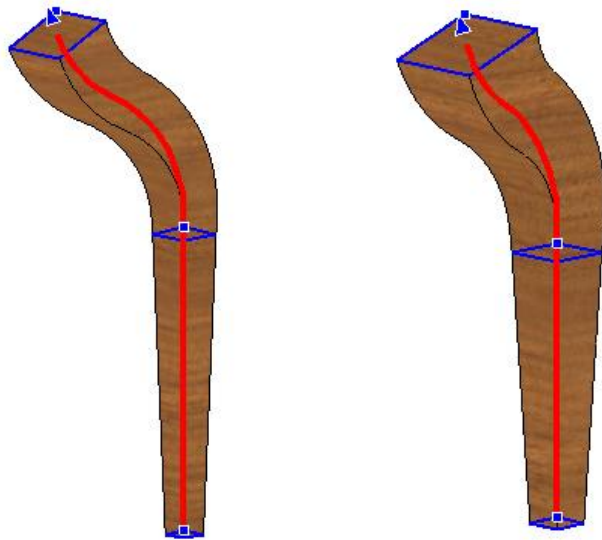
### Abschluss Bedingungen

Ermöglicht die Ausrichtung des Anfangs- und Endprofil des Loft zu verändern. Wählen Sie aus nachfolgenden Optionen:



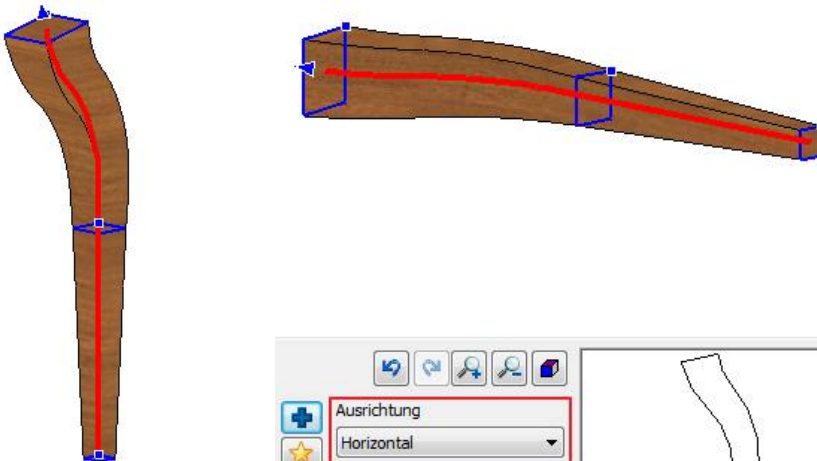
## Abmessungen

Zeigt die aktuellen Abmessungen des erzeugten Lofts an. Die Werte für Breite und Höhe beziehen sich dabei auf das umschreibende Volumen des Loft Körpers. Dadurch können Sie die Abmessungen des Lofts rasch ändern.



## Ausrichtung

Das Loft kann grundsätzlich in horizontaler oder vertikaler Richtung erzeugt werden. Die Ausrichtung legen Sie ganz einfach über den dafür vorgesehenen Auswahl Dialog fest.



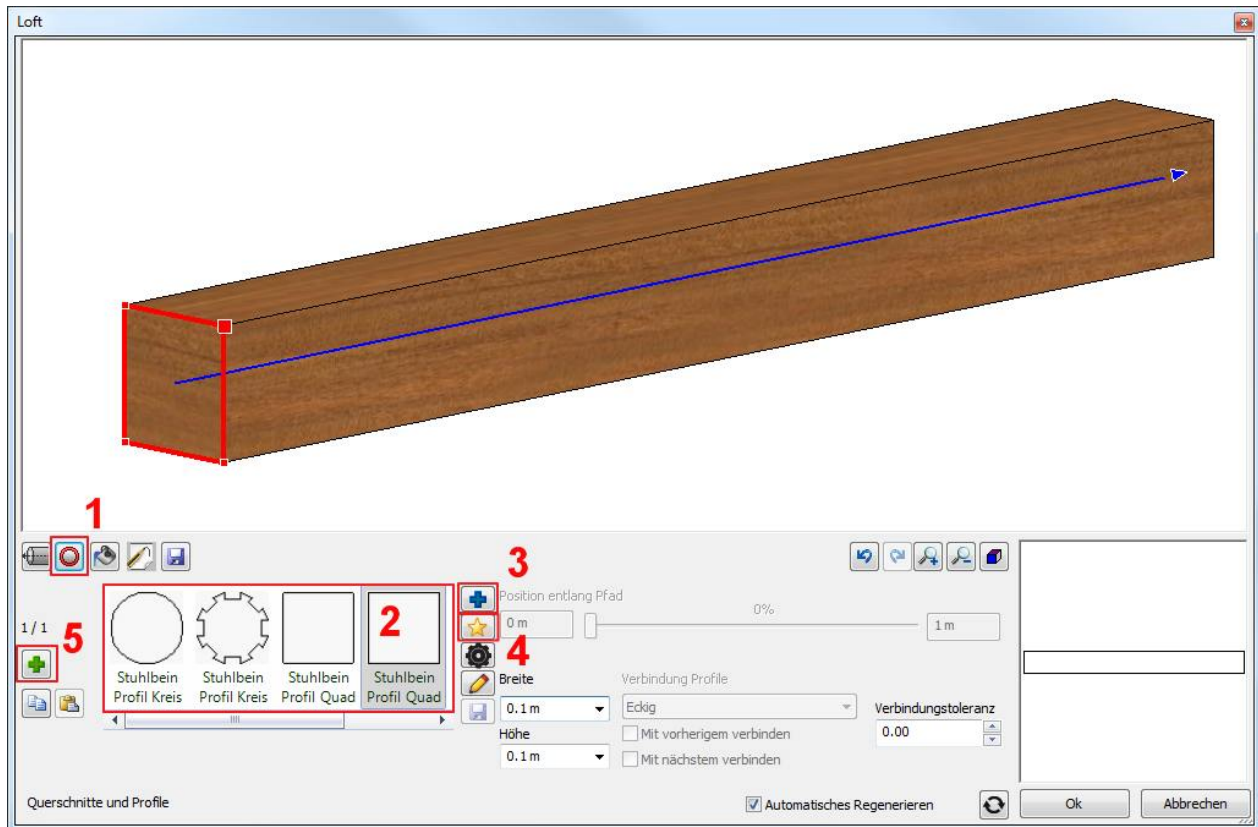


## Querschnitte und Profile

Die Querschnitte können durch 2 Methoden definiert werden:

### 1. Vorhandenes Profil aus Bibliothek wählen

Aktivieren Sie zuerst den Tab "Querschnitte und Profile" durch einen Linksklick auf das Icon mit dem roten Kreis (1). Wählen Sie nun das gewünschte Profil aus den Favoriten (2) oder laden Sie ein neues Profil aus der Datenbank, in dem Sie auf das blaue Plus Symbol klicken (3)



### 2. Neues Profil zeichnen

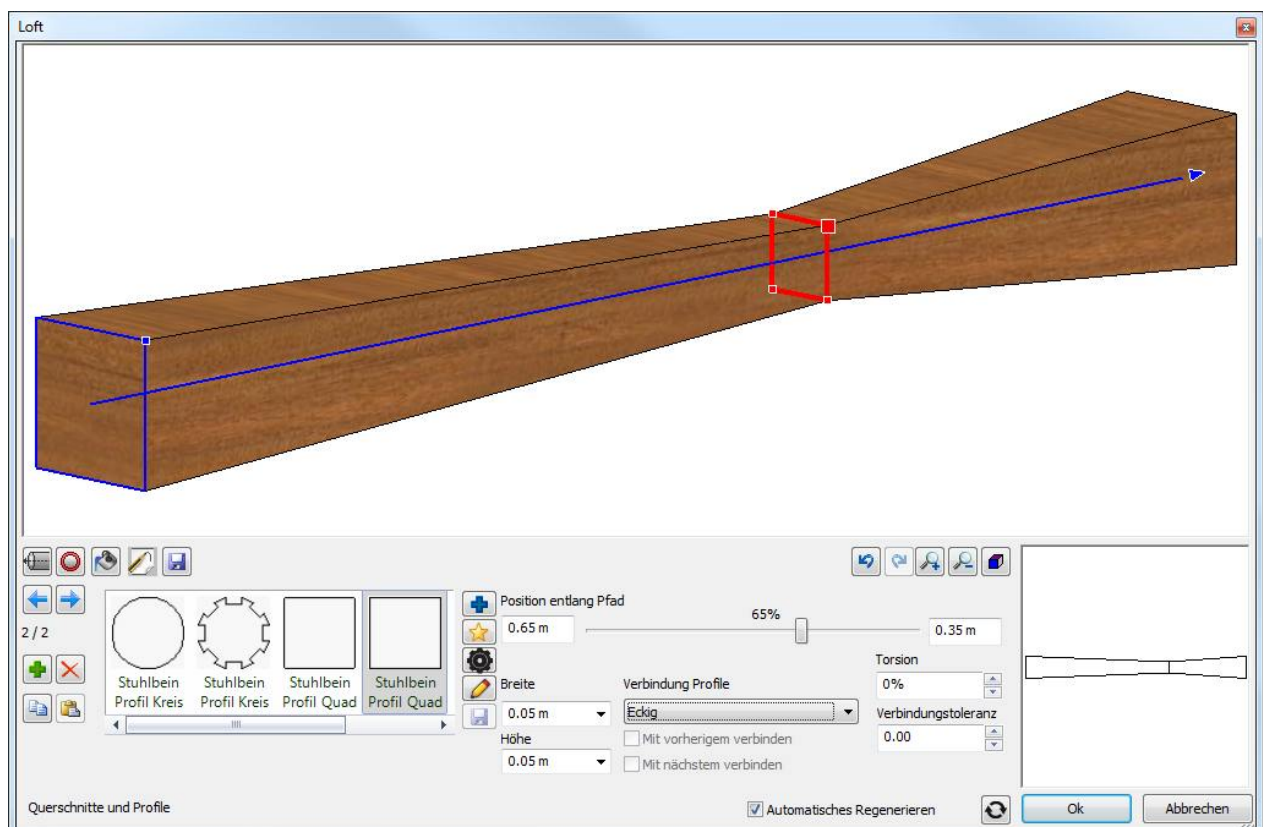
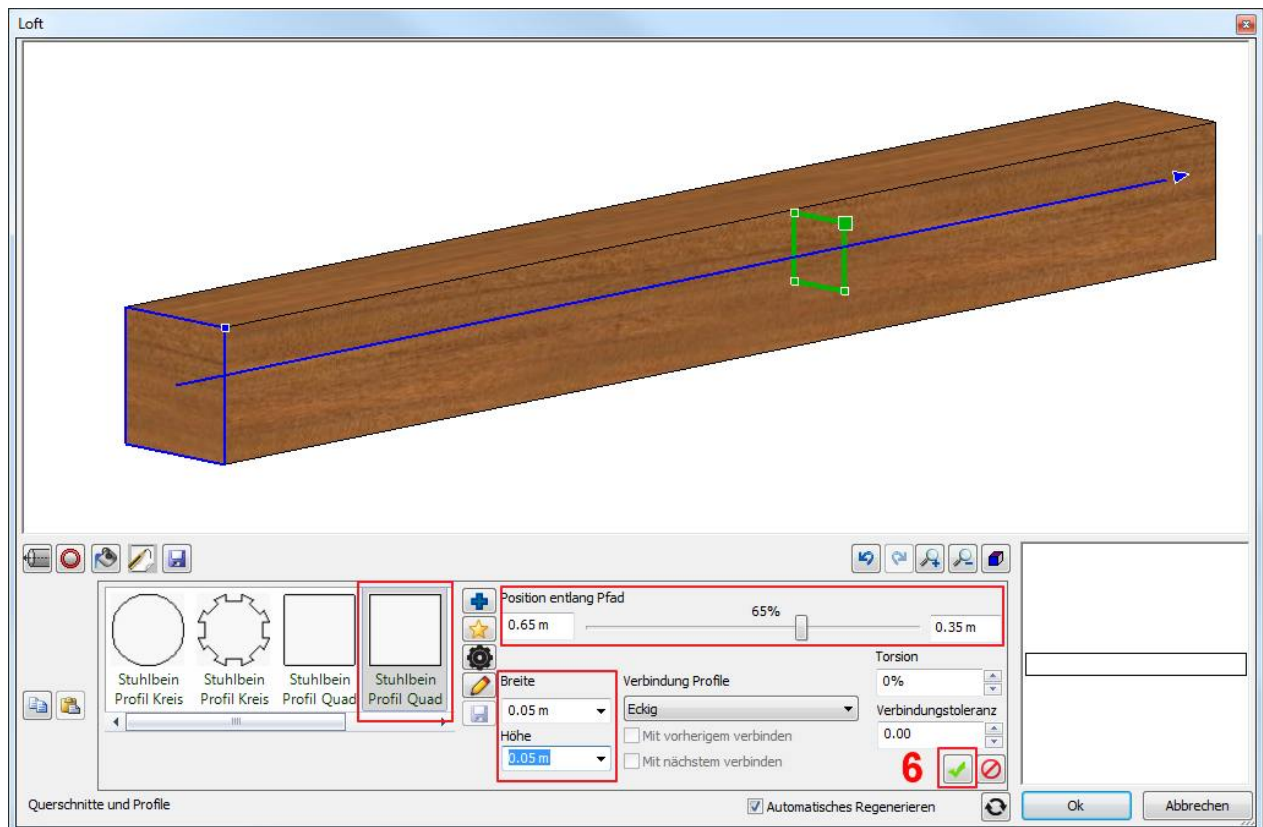
Aktivieren Sie zuerst den Tab "Querschnitte und Profile" durch einen Linksklick auf das Icon mit dem roten Kreis (1). Klicken Sie nun auf das Icon mit dem gelben Stern (4). Der Loft Dialog wird kurzzeitig verlassen und ARCHLine.XP wechselt in den 2D oder 3D Arbeitsbereich. Zeichnen Sie nun das gewünschte Profil. Wenn Sie die Eingabe des Profils mit ENTER bestätigen wird der Loft Dialog (mit dem neuen Profil) wieder geöffnet.

### 3. Weiteren Querschnitt hinzufügen

Klicken Sie auf das "Neu anlegen" Icon (5) um dem Loft einen weiteren Querschnitt hinzuzufügen. Die Position des neuen Querschnitts können Sie mit einem Regler (in %) oder durch die Eingabe eines numerischen Abstand festlegen. Das Profil können Sie analog Punkt 1) bzw. 2) verändern oder aber auch das gleiche Profil beibehalten und lediglich die Breite und Höhe verändern.

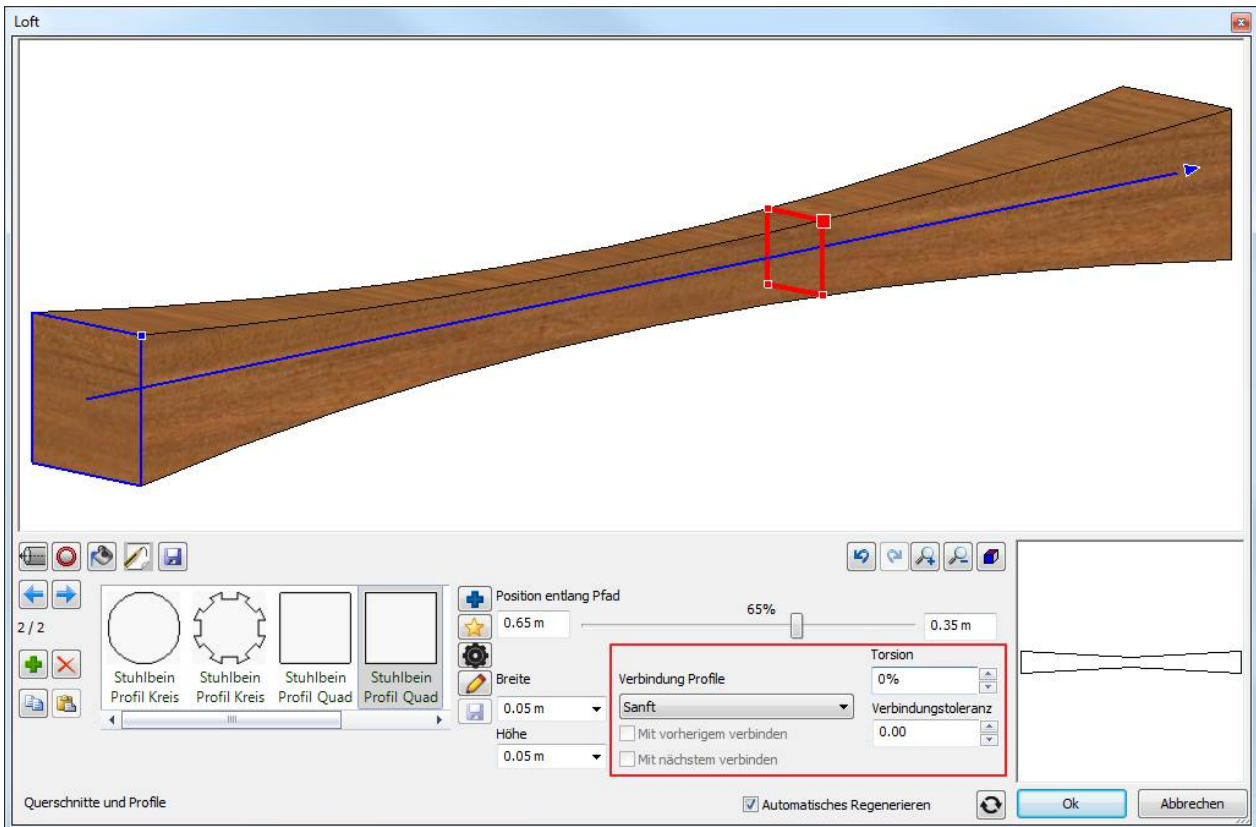
Der neue Querschnitt bzw. jener Querschnitt der gerade in Bearbeitung ist, wird im Vorschaufenster grün hervorgehoben. Die Eingabe des neuen Profils bestätigen Sie indem Sie auf das Icon mit dem grünen Häkchen rechts unten klicken (6)





### Verbindung

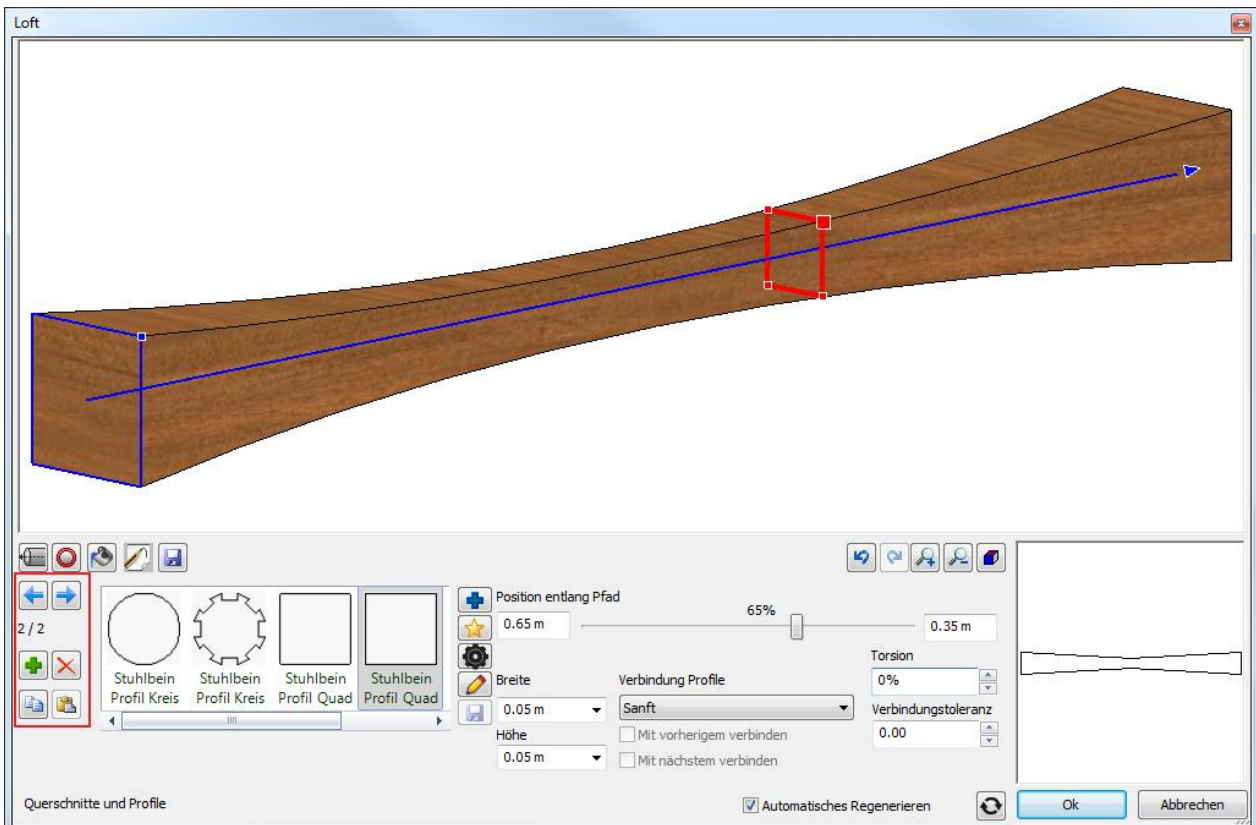
Ermöglicht die Verbindung (die Flächen und Kanten) zwischen den einzelnen Querschnitten des Lofts zu gestalten. Wählen Sie aus einer eckigen oder sanften (runden) Verbindung der Querschnitte. Torsion ermöglicht das gewünschte Profil zu verdrehen. Verbindungstoleranz regelt die Genauigkeit der Verbindung (der Flächen/Kanten). Bei letzterem empfiehlt sich in der Regel eine Toleranz von Null.



#### 4. Profile löschen / Zwischen Profilen navigieren

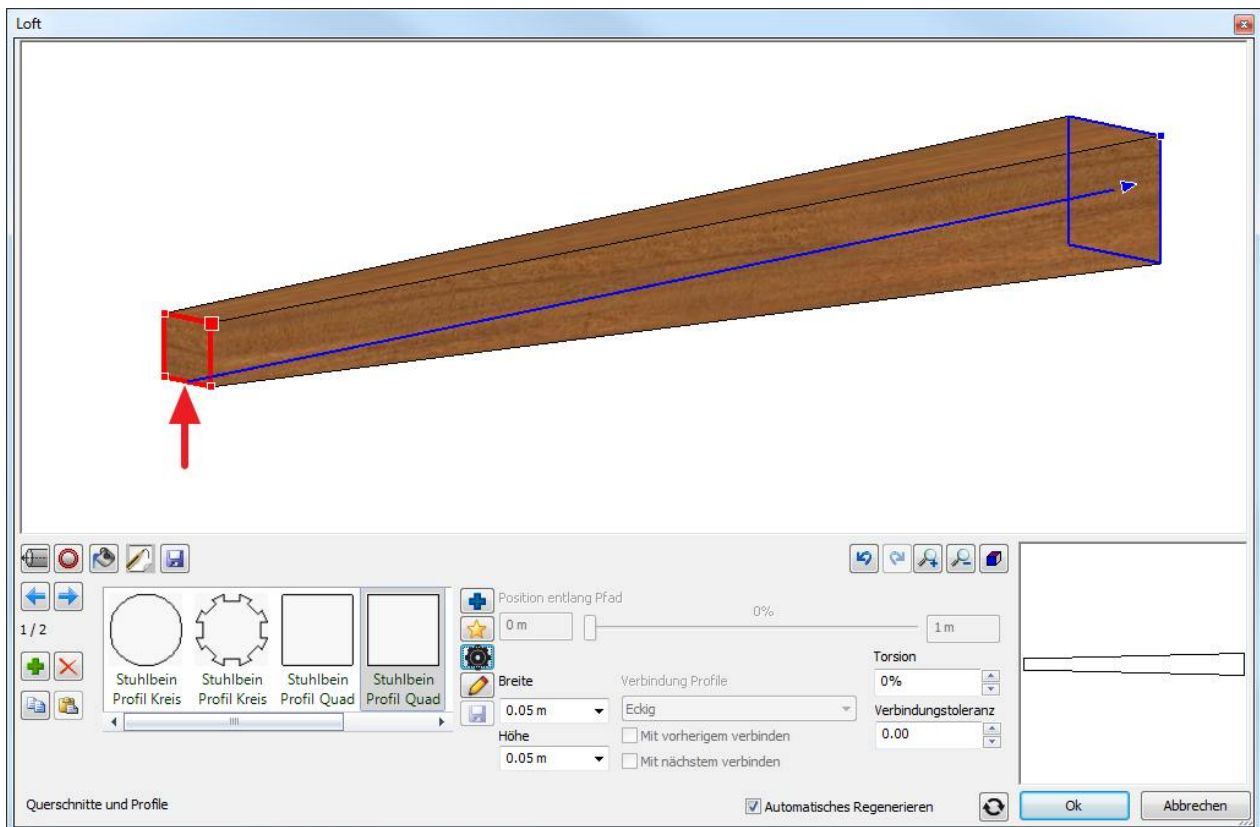
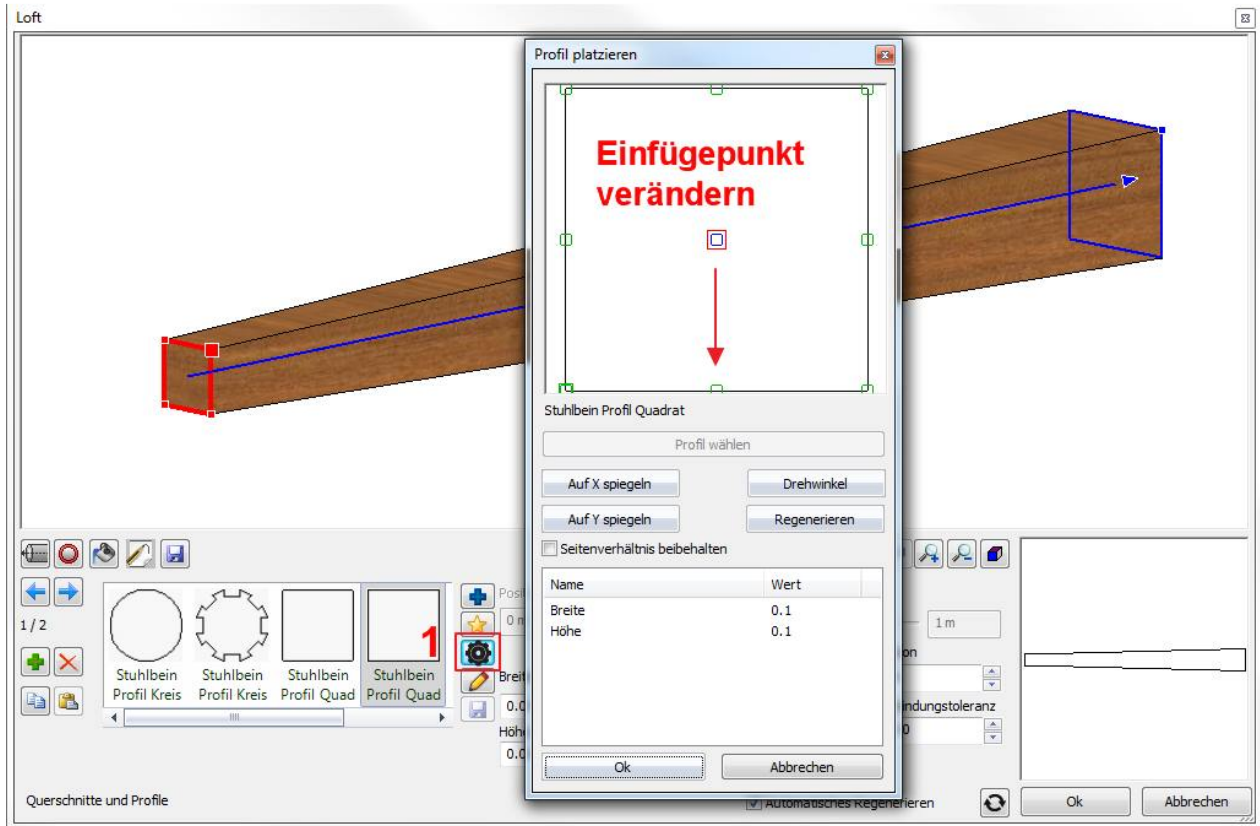
Der aktuelle, sich in Bearbeitung befindliche Querschnitt wird in der Vorschau rot hervorgehoben. Zwischen den einzelnen Profilen des Lofts navigieren Sie mit dem Profil Index.

Diesen finden Sie oberhalb des „Neu anlegen“ Icons und besteht aus 2 Zahlen die durch ein „/“ getrennt sind. Die erste der beiden Nummern zeigt das aktive Profil an. Die zweite die Summe der Querschnitte des Lofts. Neben dem „Neu anlegen“ Icon befinden sich noch Befehle zum Löschen, Kopieren und Einfügen vorhandener Querschnitte.



### Einfügapunkt

Entscheidend für die Positionierung der Querschnitte ist der Einfügapunkt des Profils. Der Pfad des Lofts „läuft“ durch den Einfügapunkt des Profils. Den Einfügapunkt können Sie mit einem Linksklick auf das Icon mit dem schwarzen Zahnrad verändern (1)



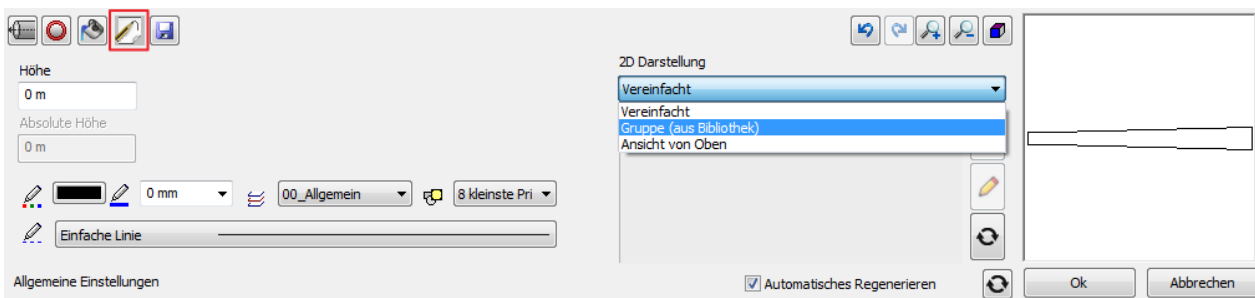
## Materialien

Legen Sie hier das gewünschte des Lofts fest. Zahlreiche Optionen, die das Erstellen oder Verändern von Materialien ermöglichen, stehen dabei zur Auswahl.



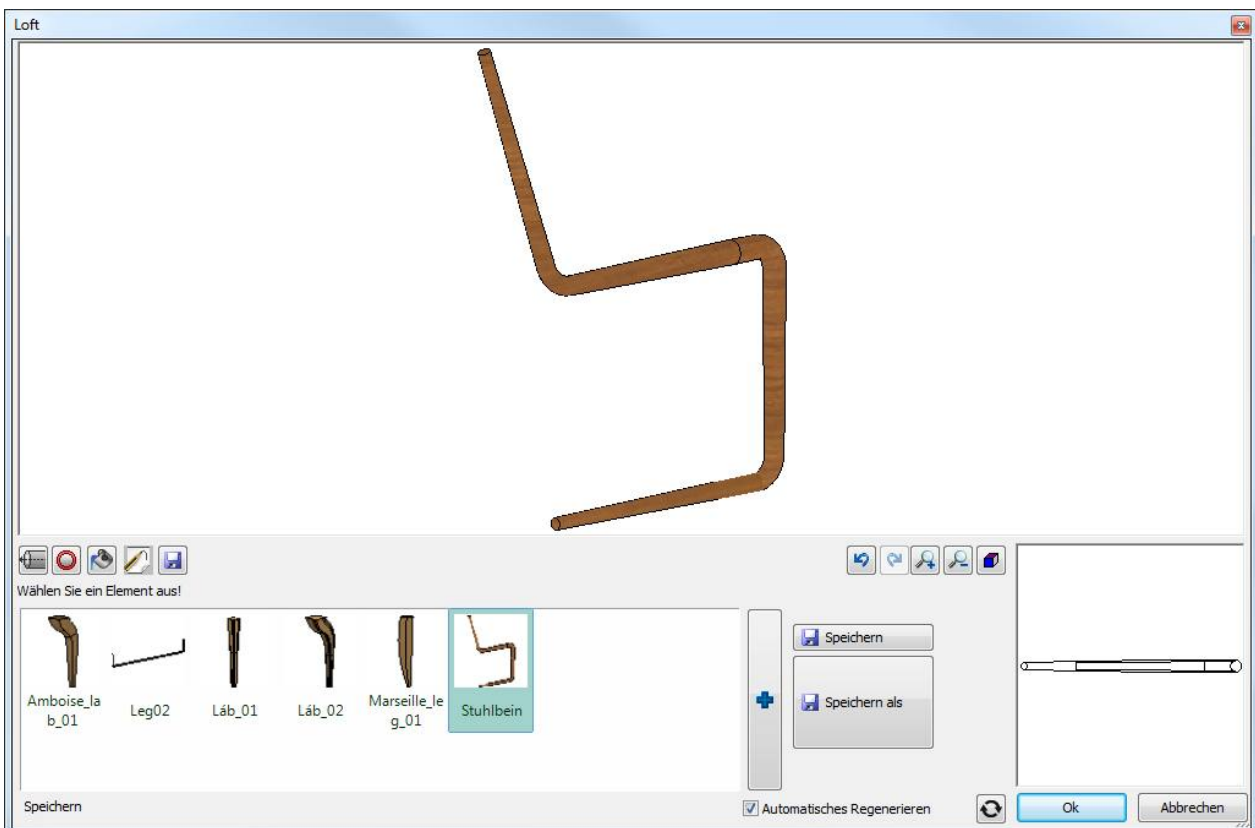
## Allgemeine Einstellungen

Ermöglicht die Einflussnahme auf allgemeine Attribute für die Darstellung des Objekts im Grundriss. Neben Farbe, Linientyp, Linienstärke uvm. Können Sie aus unterschiedlichen Darstellungsoptionen für den Grundriss wählen: Vereinfacht, Gruppe (aus Bibliothek) oder durch eine automatisch generierte Ansicht von Oben.



## Loft speichern/laden

Im Speichern Tab können Sie Ihr Loft in der Bibliothek ablegen oder aber auch bestehende Loft Objekte zum Ändern aus der Bibliothek auswählen und laden. Speichern als ermöglicht das ausgewählte Objekte unter einem neuen Namen abzulegen.



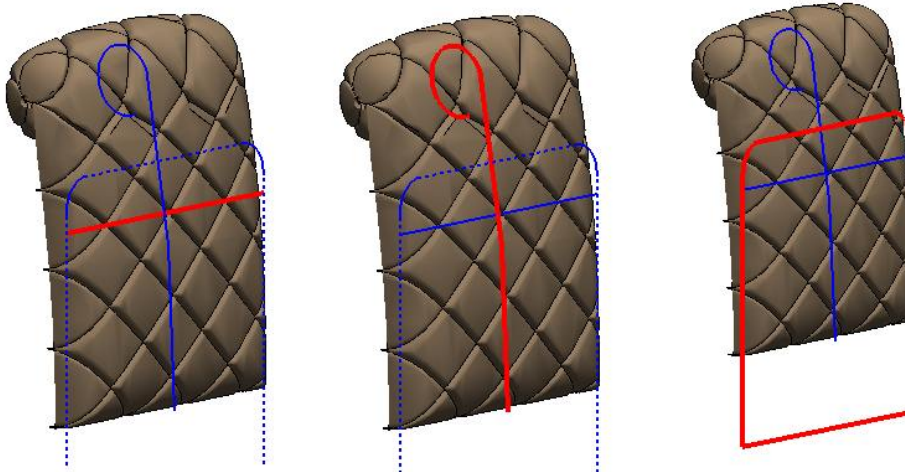


## 12.2. Möbel Komponente

Menü < Architektonische Elemente – Möbel Design – Möbel Komponente >

Der Möbel Komponenten Designer ist ein revolutionäres 3D Design Werkzeug, das die Erstellung von komplexen Möbel Bestandteilen wie Sitze, Armlehnen oder selbst Polster mit strukturierten Oberflächen vereinfacht.

Möbel Komponenten werden aus den sogenannten Leitkurven (je eine für horizontal und vertikal) und dem Querschnittsprofil erzeugt. Letzten Endes handelt es sich dabei um einfach 2D Konturen, die am Ende zu komplexen 3D Körpern führen können.



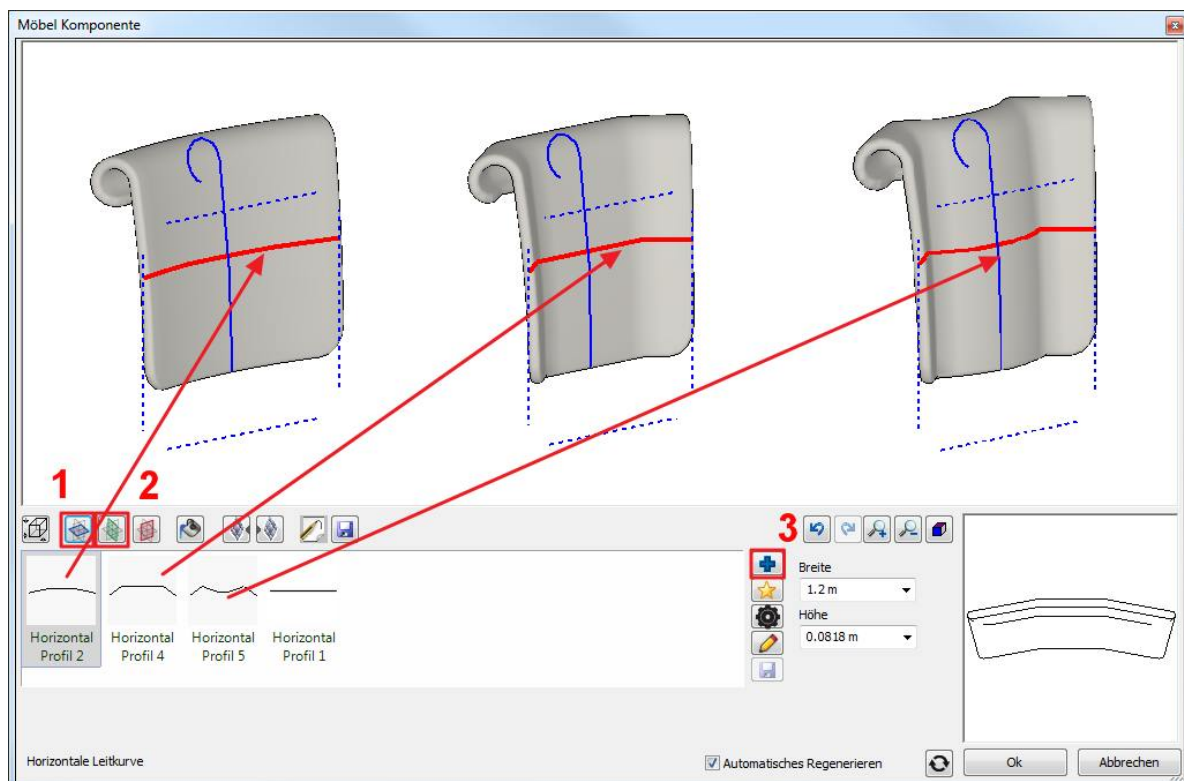
Beispiel für eine Rückenlehne und den dafür notwendigen Leitkurven und Querschnittsprofil

### Leitkurven

Leitkurven sind eine Serie von Linien oder Kurven, die dem 3D Körper seine Form verleihen. Leitkurven können auf 2 Arten erzeugt werden.

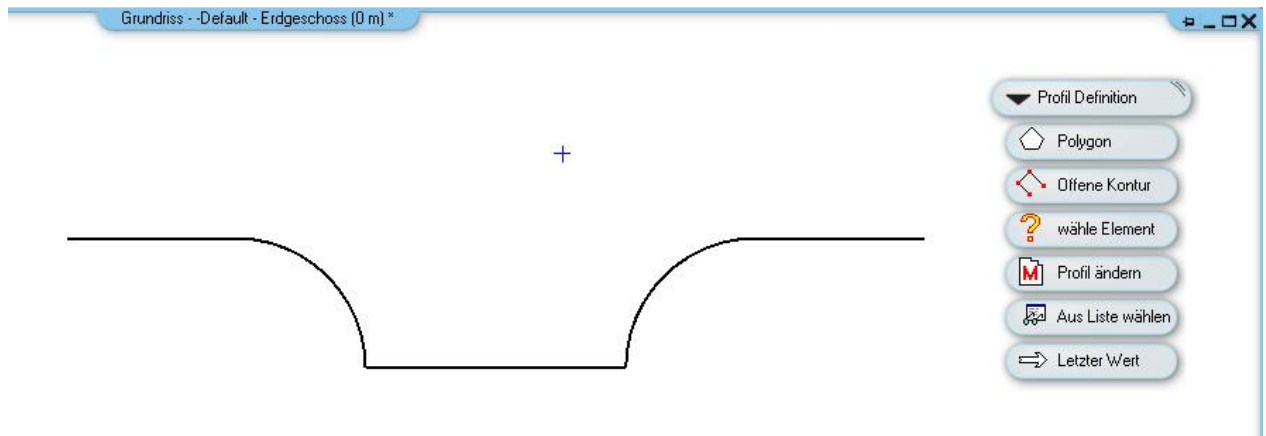
#### 1. Vorhandenes, offenes Profil aus Bibliothek auswählen

Aktivieren Sie zuerst den Tab „Horizontale Leitkurve“ (1) bzw. „Vertikale Leitkurve“ (2). Wählen Sie nun das gewünschte Profil aus den Favoriten oder laden Sie ein neues Profil aus der Datenbank, in dem Sie auf das blaue Plus Symbol klicken (3)



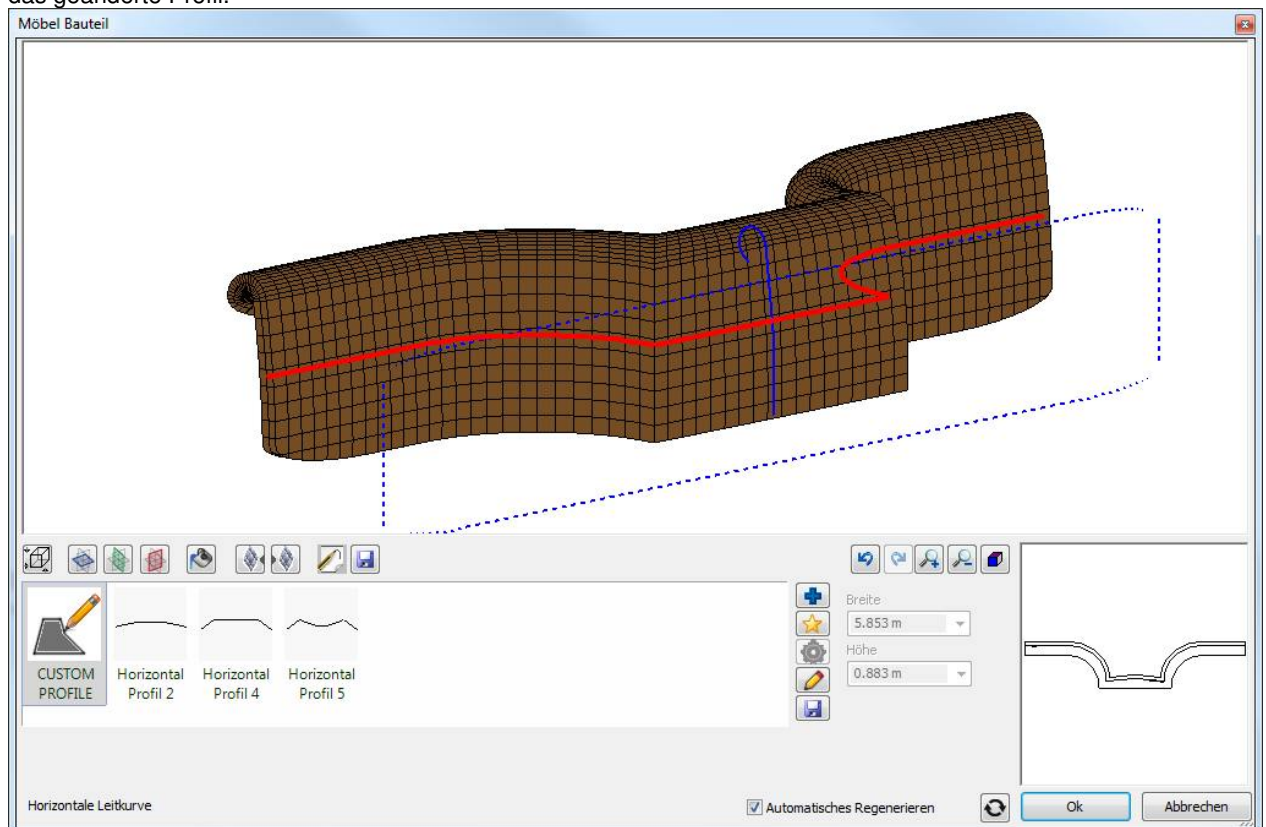
## 2. Neue Leitkurve zeichnen

Klicken Sie nun auf das Icon mit dem gelben Stern. Der Loft Dialog wird kurzzeitig verlassen und ARCHLine.XP wechselt in den 2D oder 3D Arbeitsbereich.



Zeichnen Sie nun das gewünschte Profil. Wenn Sie die Eingabe des Profils mit ENTER bestätigen wird der Loft Dialog (mit dem neuen Profil) wieder geöffnet. Das neue Profil wird in den Favoriten als CUSTOM PROFILE angezeigt.

Platzieren Sie die aktuelle Leitkurve in Ihrer Zeichnung. Nachdem Sie die Änderungen abgeschlossen haben, beenden Sie die Bearbeitung mit ENTER. ARCHLine.XP wechselt automatisch in den Assistenten zurück und lädt das geänderte Profil.



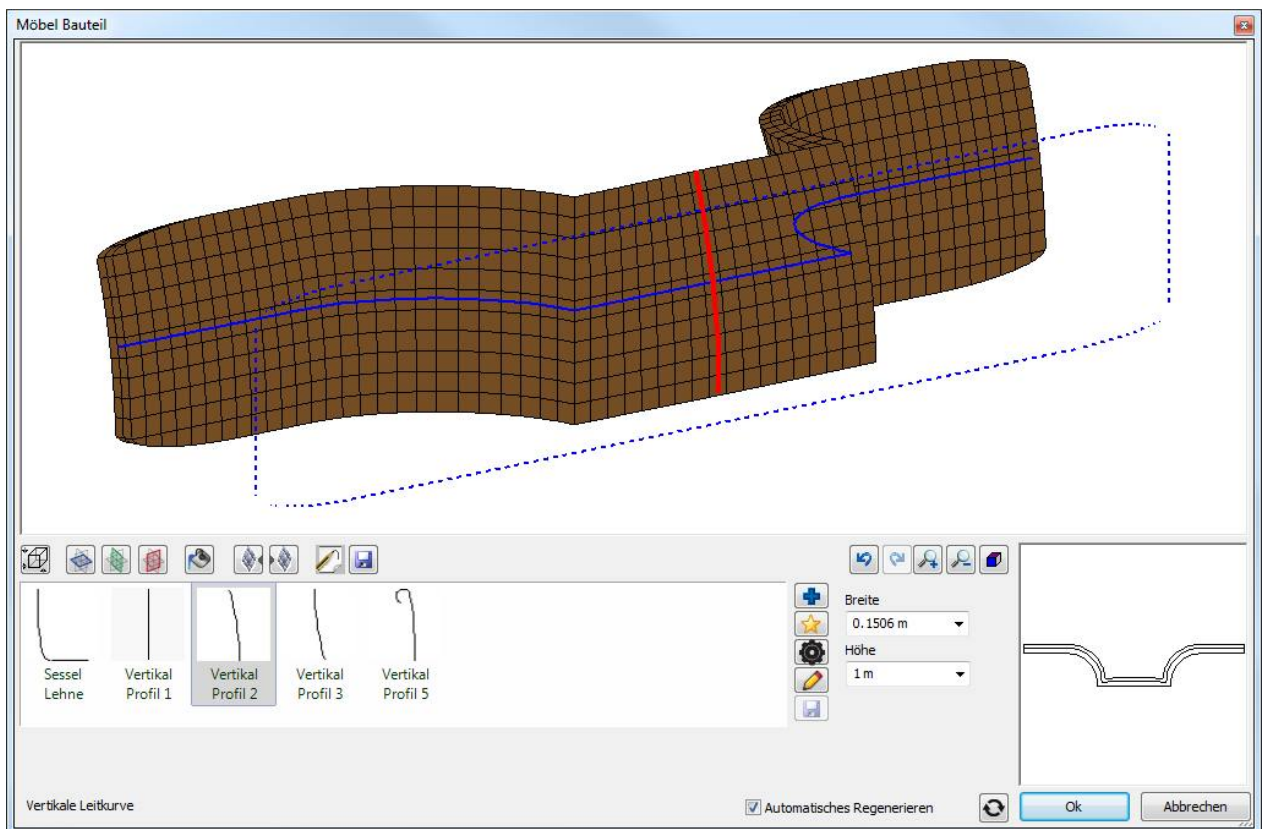
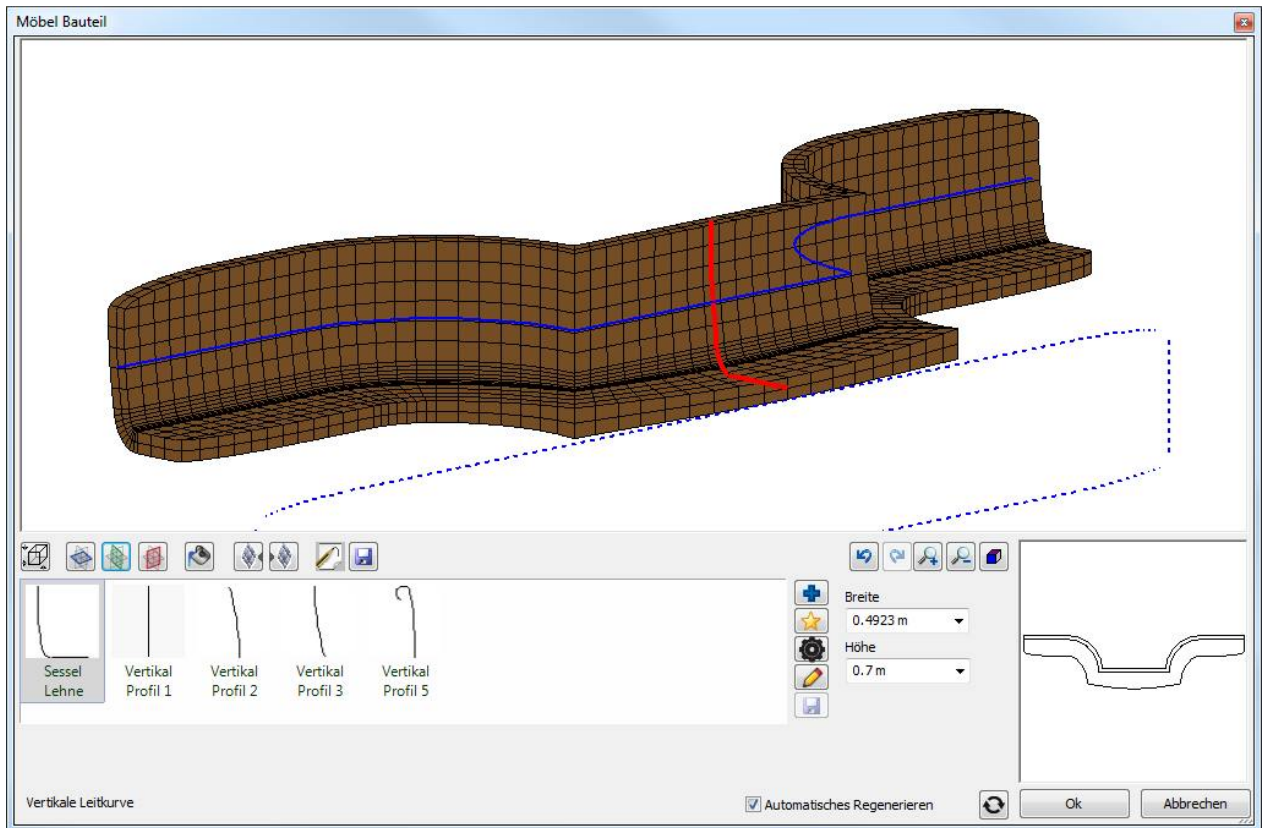
## Leitkurven bearbeiten

Verwenden Sie dazu den "Profil/Objekt" Button auf der rechten Seite der Favoriten. Dieser Button erscheint als ein Bleistift.

Platzieren Sie die aktuelle Leitkurve in Ihrer Zeichnung. Nachdem Sie die Änderungen abgeschlossen haben, beenden Sie die Bearbeitung mit ENTER. ARCHLine.XP wechselt automatisch in den Assistenten zurück und lädt das geänderte Profil.

### Vertikale Leitkurven

Vertikale Leitkurven können auf die gleiche Weise wie horizontale Leitkurven verwendet und bearbeitet werden.



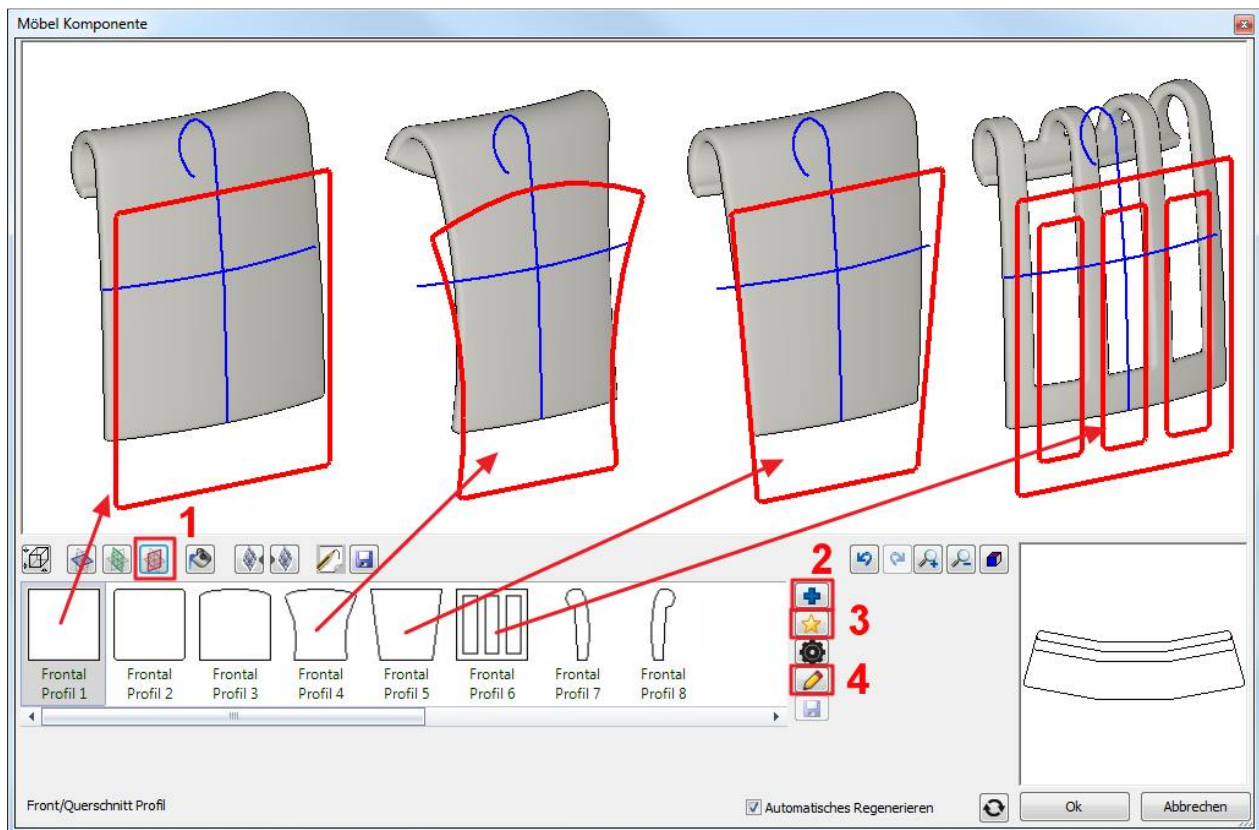


## Front/Querschnitt Profil

Das Fron/Querschnitt Profil kann auf 2 Arten erstellt werden.

### 1. Vorhandenes Profil aus Bibliothek wählen

Aktivieren Sie zuerst den Tab „Front/Querschnitt Profil“ (1). Wählen Sie nun das gewünschte Profil aus den Favoriten oder laden Sie ein neues Profil aus der Datenbank, in dem Sie auf das blaue Plus Symbol klicken (2).



### 2. Neues Profil zeichnen

Aktivieren Sie zuerst den Tab "Front/Querschnitt Profil" durch einen Linksklick auf das Icon mit dem roten Profil(1). Klicken Sie nun auf das Icon mit dem gelben Stern (3). Der Dialog wird kurzzeitig verlassen und ARCHLine.XP wechselt in den 2D oder 3D Arbeitsbereich. Zeichnen Sie nun das gewünschte Profil. Wenn Sie die Eingabe des Profils mit ENTER bestätigen wird der Loft Dialog (mit dem neuen Profil) wieder geöffnet.

### Profil bearbeiten

Verwenden Sie dazu den "Profil/Objekt" Button (4) auf der rechten Seite der Favoriten. Dieser Button erscheint als Bleistift. Platzieren Sie die das aktuelle Profil in Ihrer Zeichnung. Nachdem Sie die Änderungen abgeschlossen haben, beenden Sie die Bearbeitung mit ENTER. ARCHLine.XP wechselt automatisch in den Assistenten zurück und lädt das geänderte Profil.

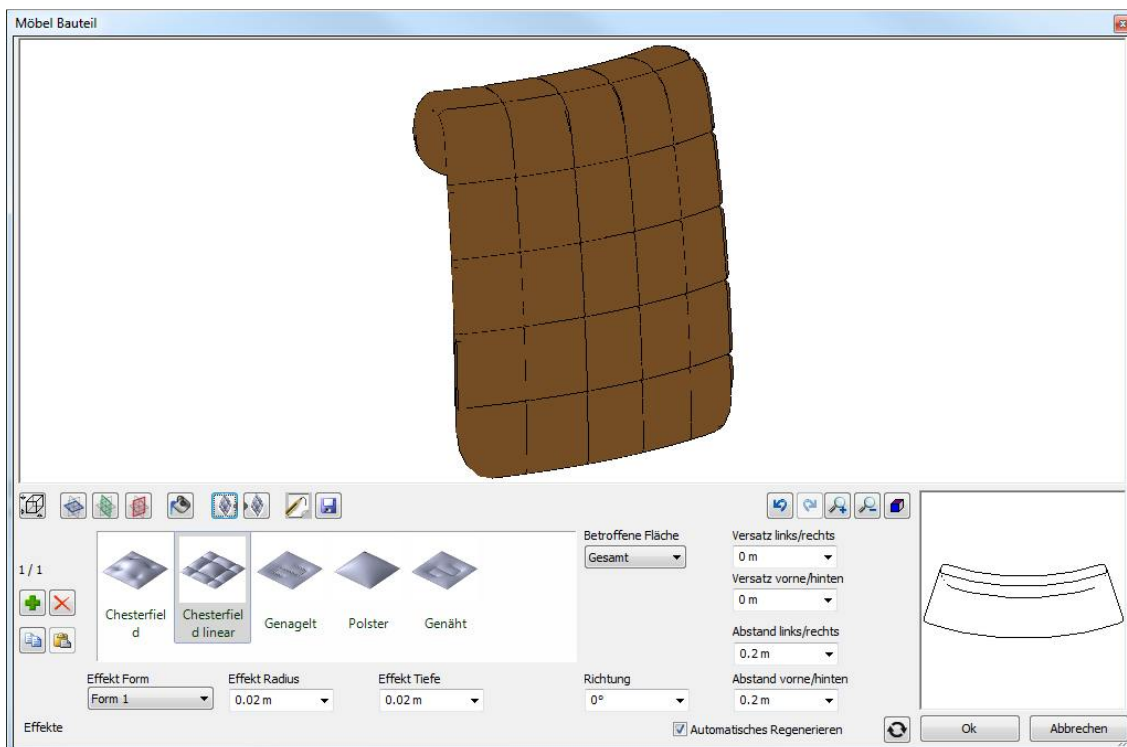
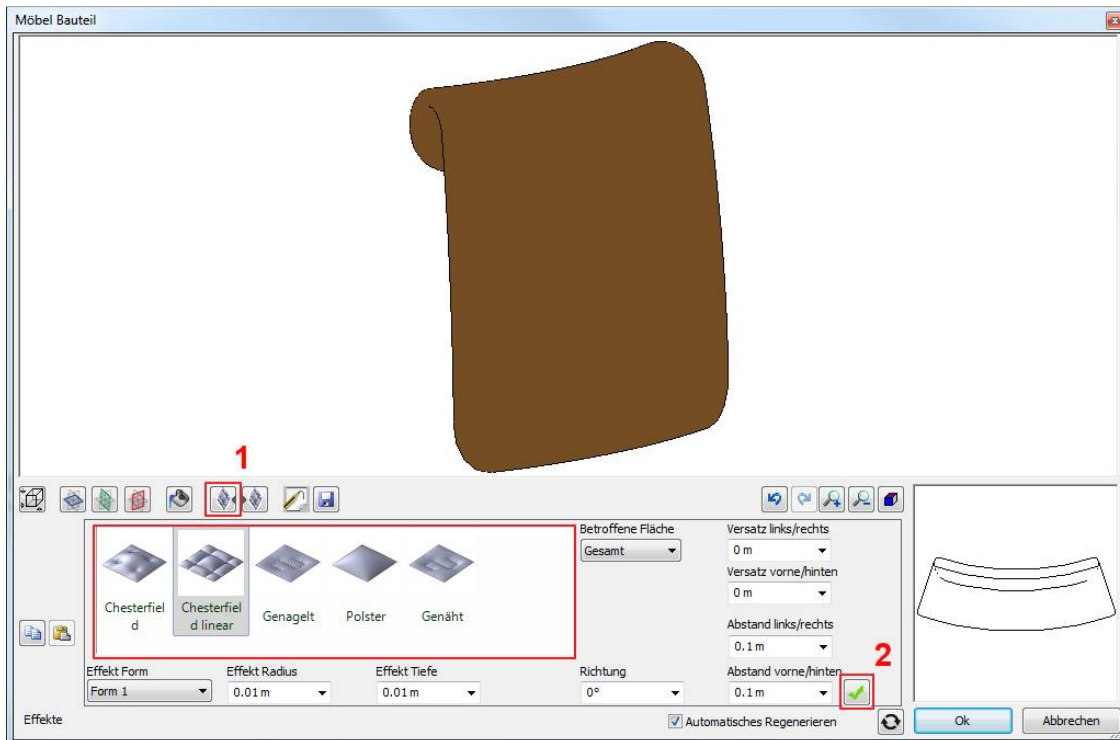
## Effekte

Versehen Sie Ihre Komponente mit zahlreichen Oberflächen Effekten für die Vorder- und Rückseite.

### 1. Effekt hinzufügen

Verwenden Sie den Effekt Button (1) am oberen Ende des Eingabe Panels. Der Button enthält eine strukturierte Oberfläche als Icon.

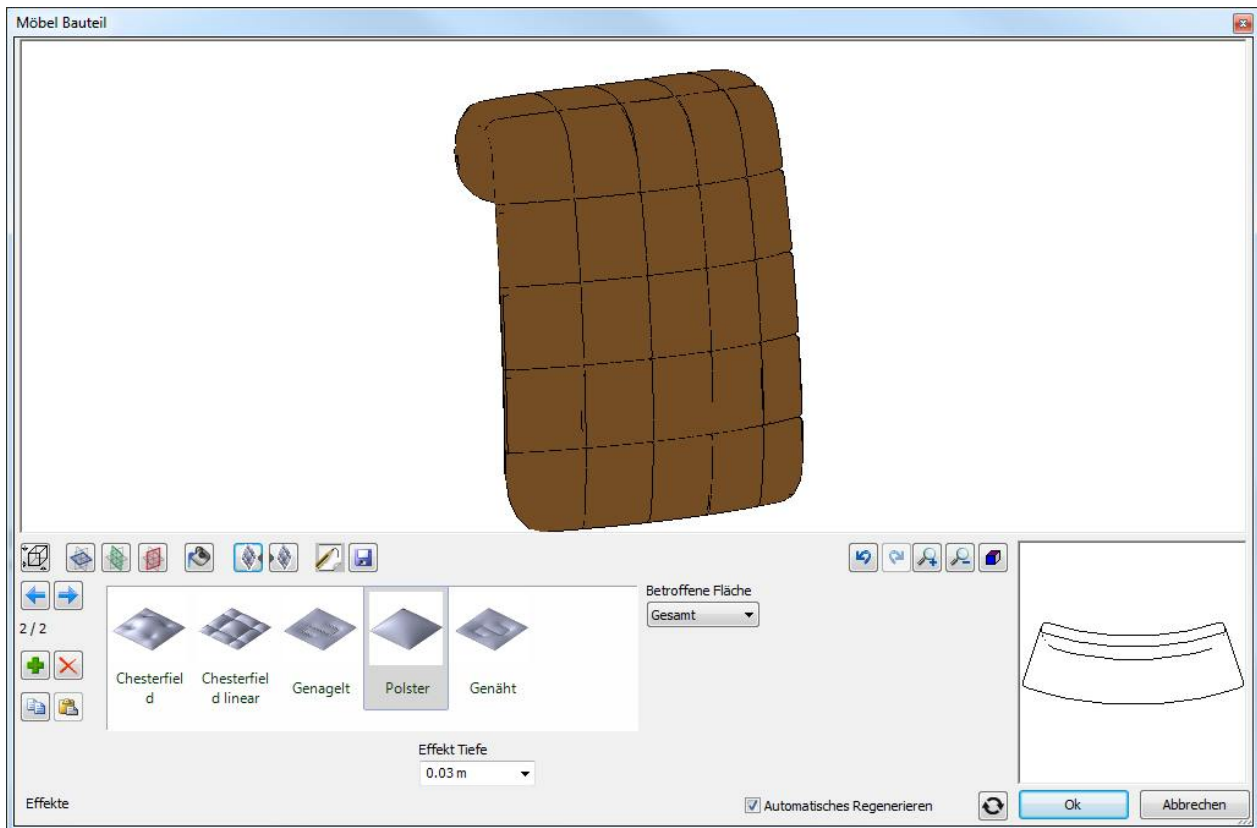
Wählen Sie den gewünschten Effekt aus dem Favoriten Feld aus. Sobald Sie einen Effekt auswählen, werden die dazu gehörigen Parameter eingeblendet. Bei jedem Effekt können Sie die betroffene Fläche und Geometrie des Effekts beeinflussen. Der Effekt wird angewandt, sobald Sie auf das Icon mit dem grünen Häkchen rechts unten klicken (2)



## 2. Weiteren Effekt hinzufügen

Die einzelnen Effekte können miteinander kombiniert werden. Klicken Sie dazu auf „Neu anlegen“ auf der linken Seite des Dialogs. Das Icon stellt sich als grünes Plus dar.

Wählen Sie danach einen neuen Effekt aus. Sobald Sie einen Effekt auswählen, werden die dazu gehörigen Parameter eingeblendet. Bei jedem Effekt können Sie die betroffene Fläche und Geometrie des Effekts beeinflussen. Der Effekt wird angewandt, sobald Sie auf das Icon mit dem grünen Häkchen rechts unten klicken (2)

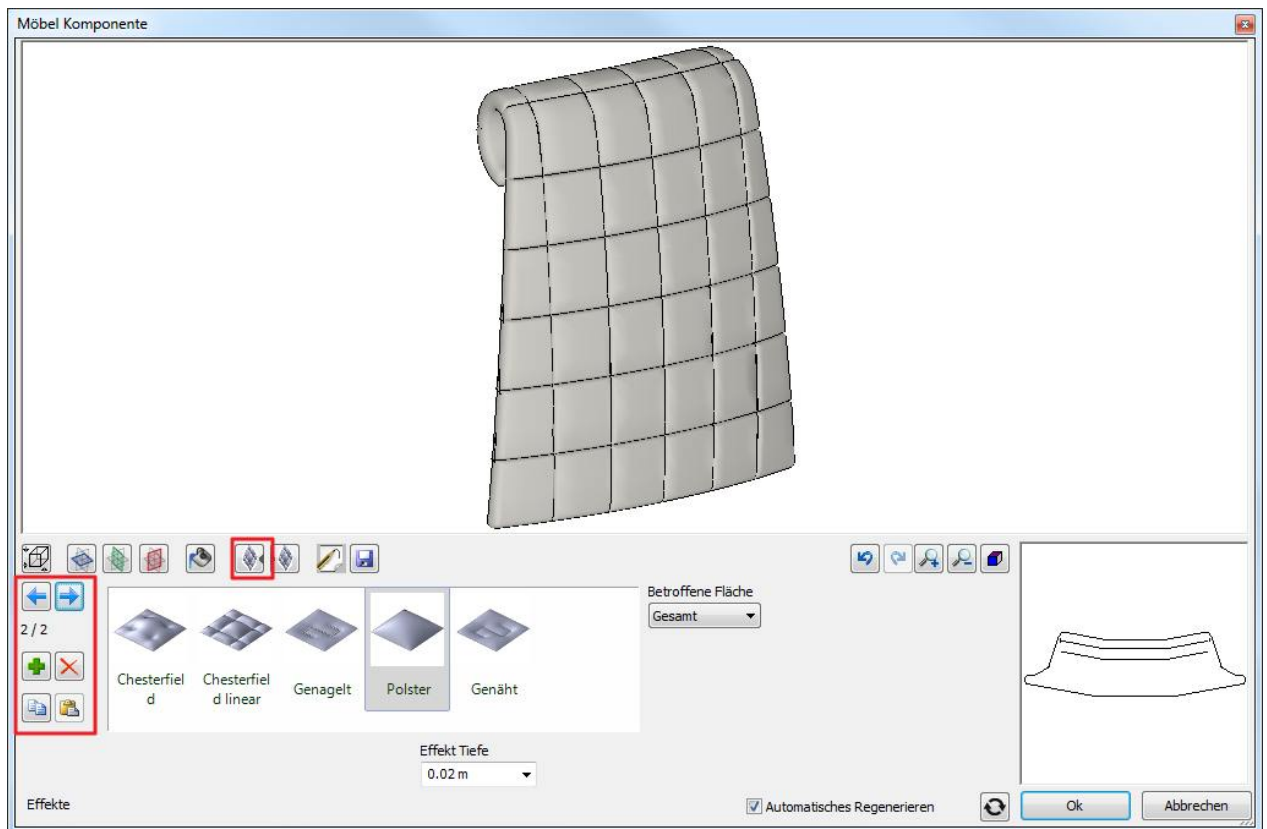


## 3. Effekt löschen / zwischen Effekten navigieren

Zwischen den einzelnen Effekten Ihrer Möbel Komponente navigieren Sie mit dem Profil Index.

Diesen finden Sie oberhalb des „Neu anlegen“ Icons und besteht aus 2 Zahlen die durch ein „/“ getrennt sind. Die erste der beiden Nummern zeigt den aktiven Effekt an. Die zweite die Summe der Effekte.

Neben dem „Neu anlegen“ Icon befinden sich noch Befehle zum Löschen, Kopieren und Einfügen vorhandener Effekte.



**Allgemeine Einstellungen**

Ermöglicht die Einflussnahme auf allgemeine Attribute für die Darstellung des Objekts im Grundriss. Neben Farbe, Linientyp, Linienstärke uvm. können Sie aus unterschiedlichen Darstellungsoptionen für den Grundriss wählen: Vereinfacht, Gruppe (aus Bibliothek) oder durch eine automatisch generierte Ansicht von Oben.



**Objekt speichern**

Im Speichern Tab können Sie Ihr neues Objekt in Ihrer Bibliothek ablegen oder aber auch bestehende Objekt zum Ändern aus der Bibliothek auswählen und laden. Speichern als ermöglicht das ausgewählte Objekte unter einem neuen Namen abzulegen.

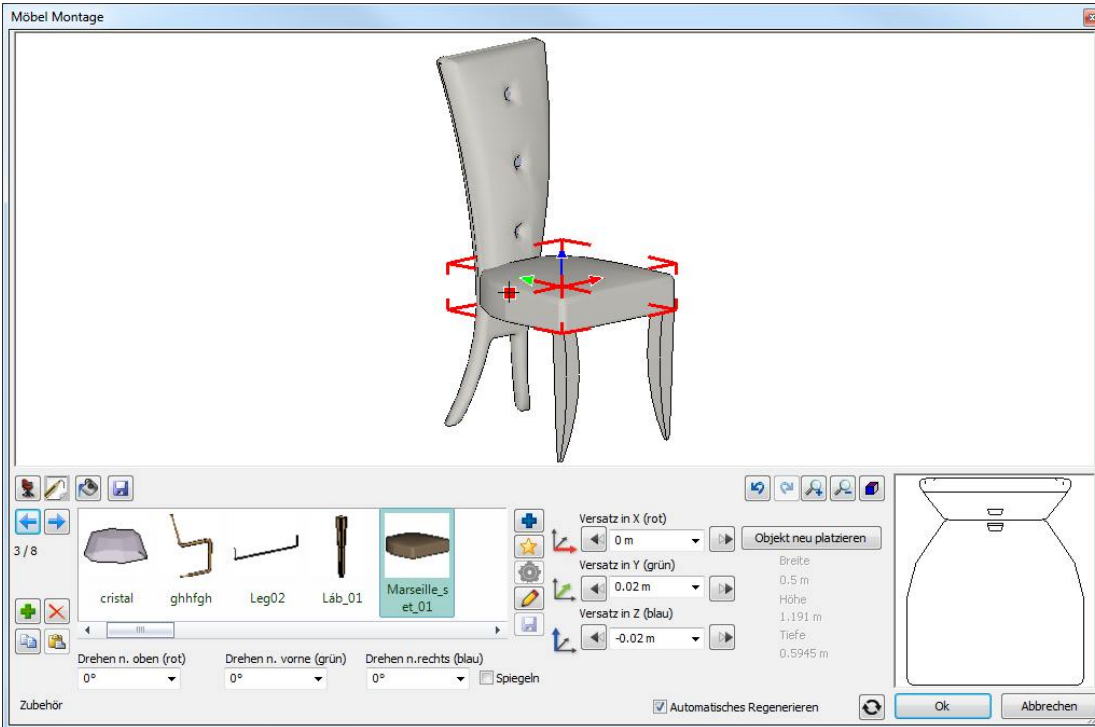


## 12.3. Möbel Montage

Die Möbel Montage ist eine Plattform, die flexible Werkzeuge vereint um komplexe Möbel, die aus mehreren Teilen bestehen, zusammen zu bauen. Vereinfacht ausgedrückt: die Möbel Montage ermöglicht Ihre Loft Objekte und Möbel Komponenten zu einem Möbel zu formen.

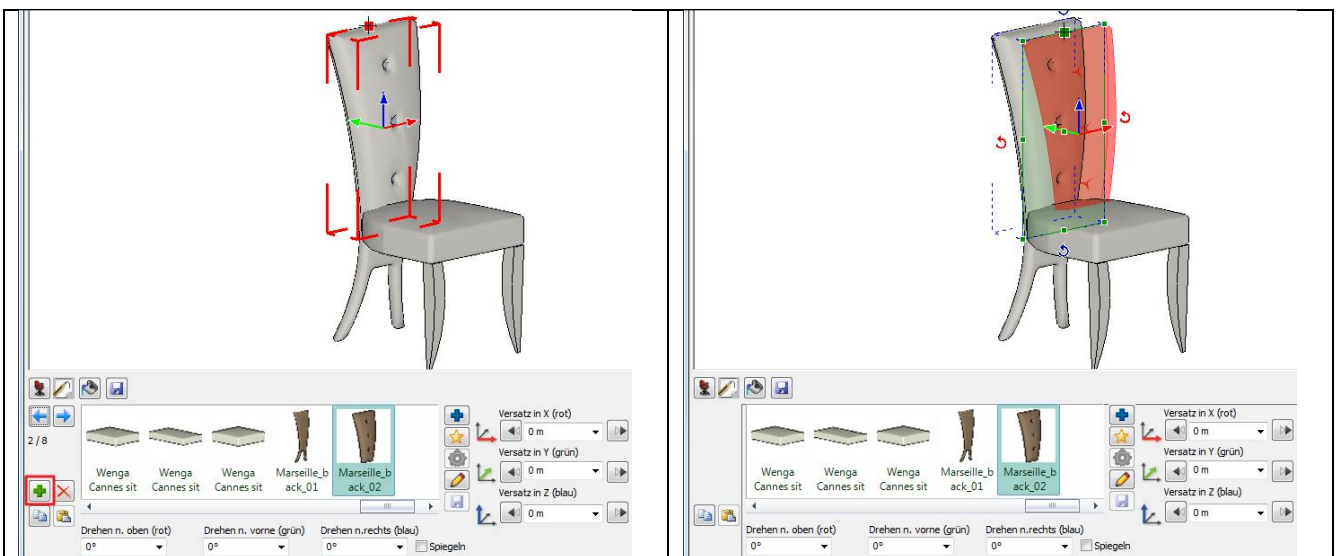
Die Möbel Montage besteht im Wesentlichen aus den folgenden 3 Bereichen:

### Zubehör



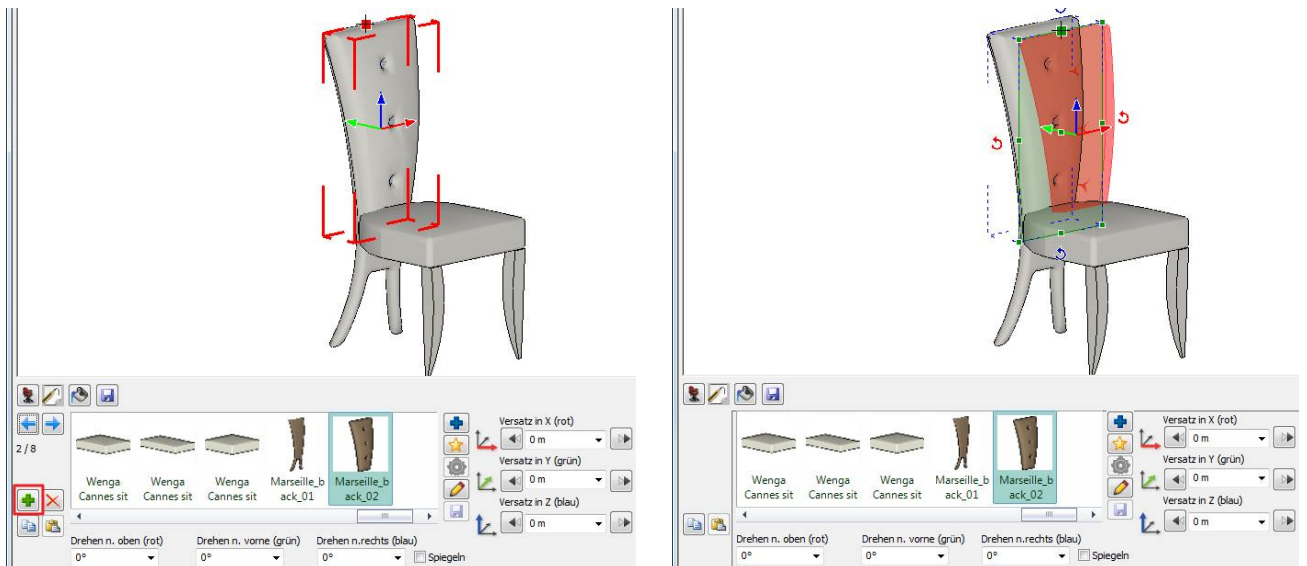
Das Zubehör / die Bestandteile Ihres Möbel lassen sich wie folgt definieren:

Wählen Sie ein bestehendes Zubehör in der Vorschau aus, wird dieses mit einer umschließenden Box in Rot dargestellt. Neue Bauteile fügen Sie über den Button „Neuulegen“ hinzu. Dieser Button verwendet ein grünes Plus als Icon. Das ausgewählte Objekte wird dabei hinzugefügt. Möchten Sie ein anderes auswählen können Sie dies aus den Favoriten vornehmen, oder ein anderes Element aus der Bibliothek mit einem Klick auf das Icon mit dem blauen Plus.

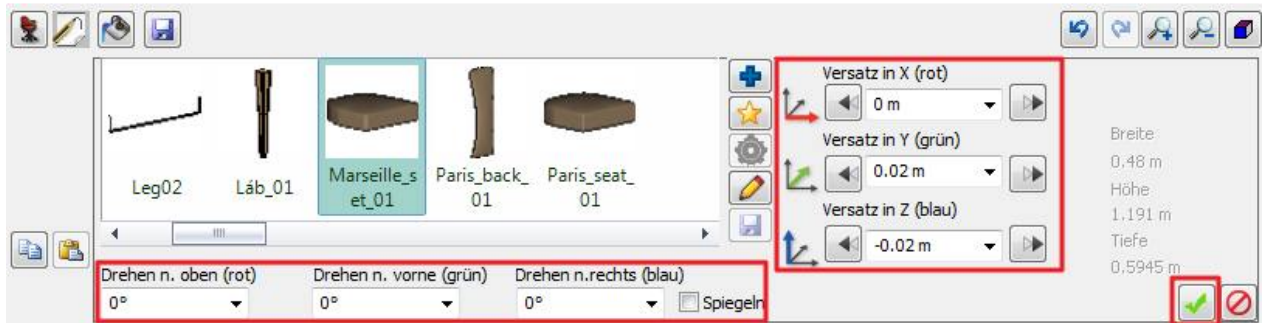


Sie können die Ebene der Platzierung und den Referenzpunkt des Objekts unmittelbar in der 3D Vorschau mit einem Klick auf die grünen und roten Marker grafisch verändern.



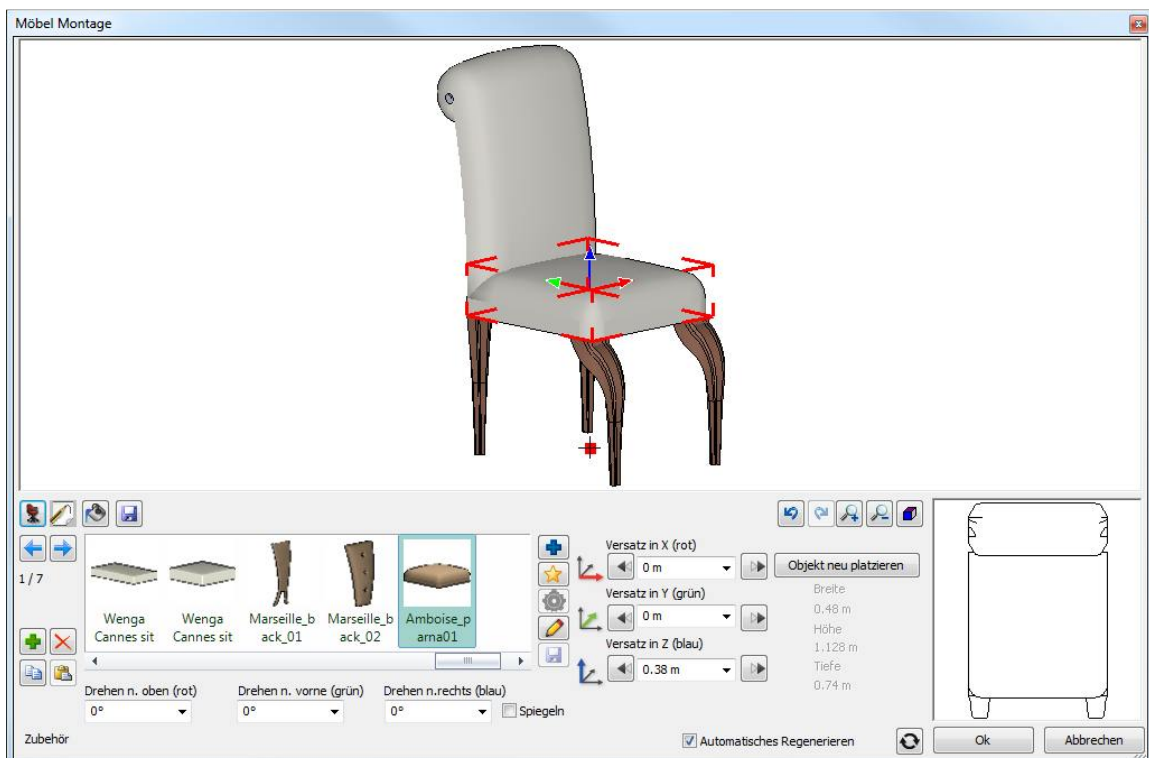


Sie können die Position und Ausrichtung des Objekts solange ändern, bis Sie die Eingabe mit Klick auf das Icon mit dem grünen Häkchen bestätigen.



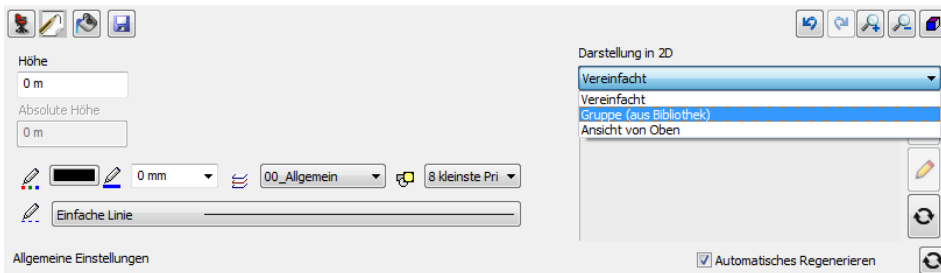
Die neue Komponente ist nun ein Bestandteil Ihres Möbel.

Wiederholen Sie die Schritte mit weiteren Komponenten bis Sie den gewünschten Möbel fertig gestellt haben.



## Allgemeine Einstellungen

Ermöglicht die Einflussnahme auf allgemeine Attribute für die Darstellung des Objekts im Grundriss. Neben Farbe, Linientyp, Linienstärke uvm. können Sie aus unterschiedlichen Darstellungsoptionen für den Grundriss wählen: Vereinfacht, Gruppe (aus Bibliothek) oder durch eine automatisch generierte Ansicht von Oben.

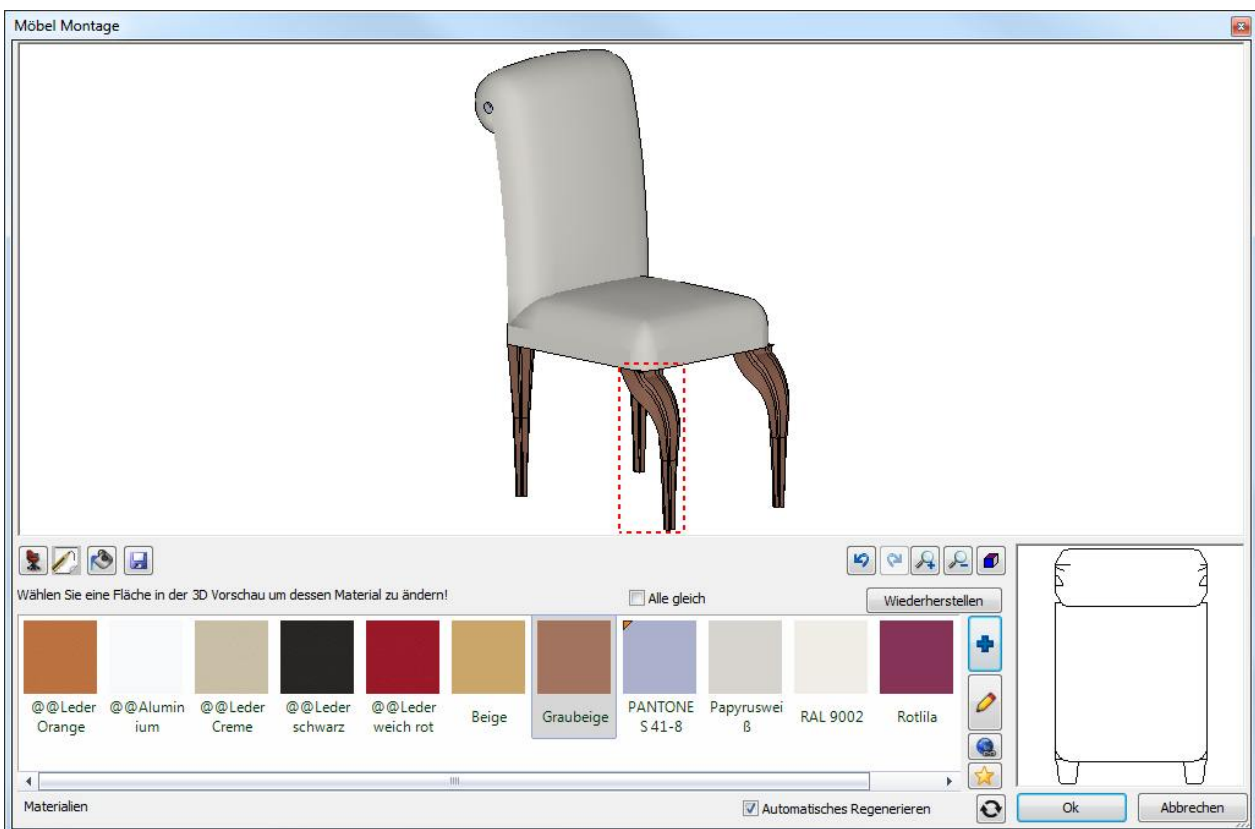


## Materialien

Ihr Möbel kann aus unterschiedlichen Materialien bestehen. Mit Hilfe des Material Panel können Sie das Material der ausgewählten Fläche festlegen.

### Alle gleich

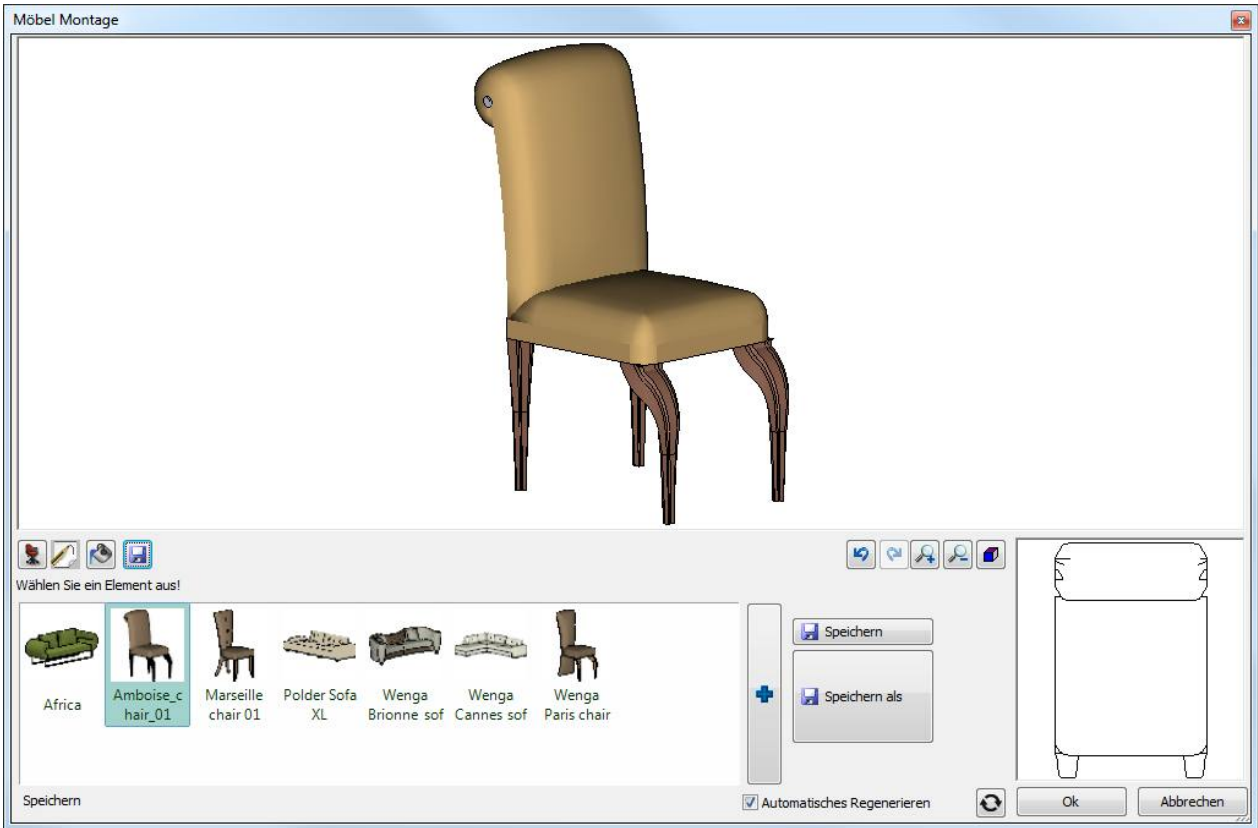
Die Option "Alle gleich" ermöglicht das Ändern eines Materials im gesamten Objekt. Wird ein Material geändert betrifft das alle Oberflächen des Objekts mit dem gleichen Material. Ist diese Option deaktiviert, betrifft die Material Änderung nur die ausgewählte, einzelne Fläche.



## Objekt speichern

Im Speichern Tab können Sie Ihr neues Objekt in Ihrer Bibliothek ablegen oder aber auch bestehende Objekt zum Ändern aus der Bibliothek auswählen und laden. Speichern als ermöglicht das ausgewählte Objekte unter einem neuen Namen abzulegen.

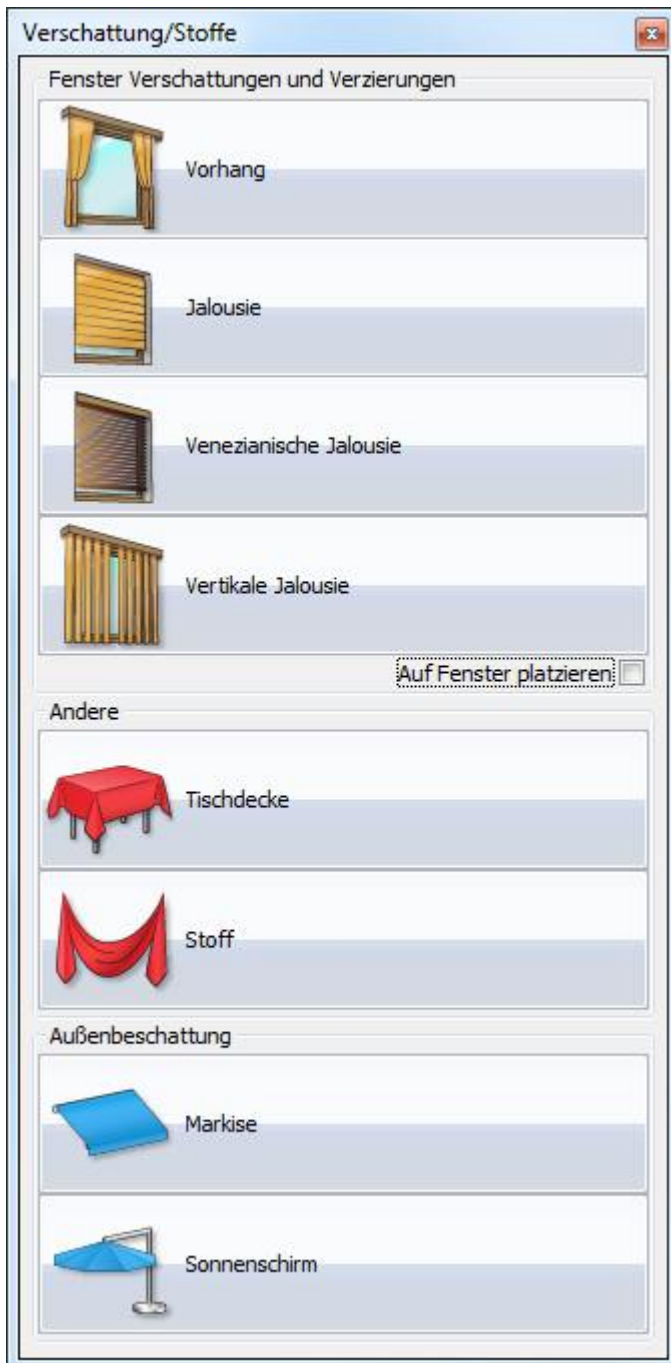




## 12.4. Markise und Sonnenschirm

ARCHLine.XP 2013 erweitert Verschattung und Stoffe der Inneneinrichtung mit neuen Elementen der Außenbeschattung: Markise und Sonnenschirm

< Architektonische Elemente – Inneneinrichtung – Verschattung und Stoffe >

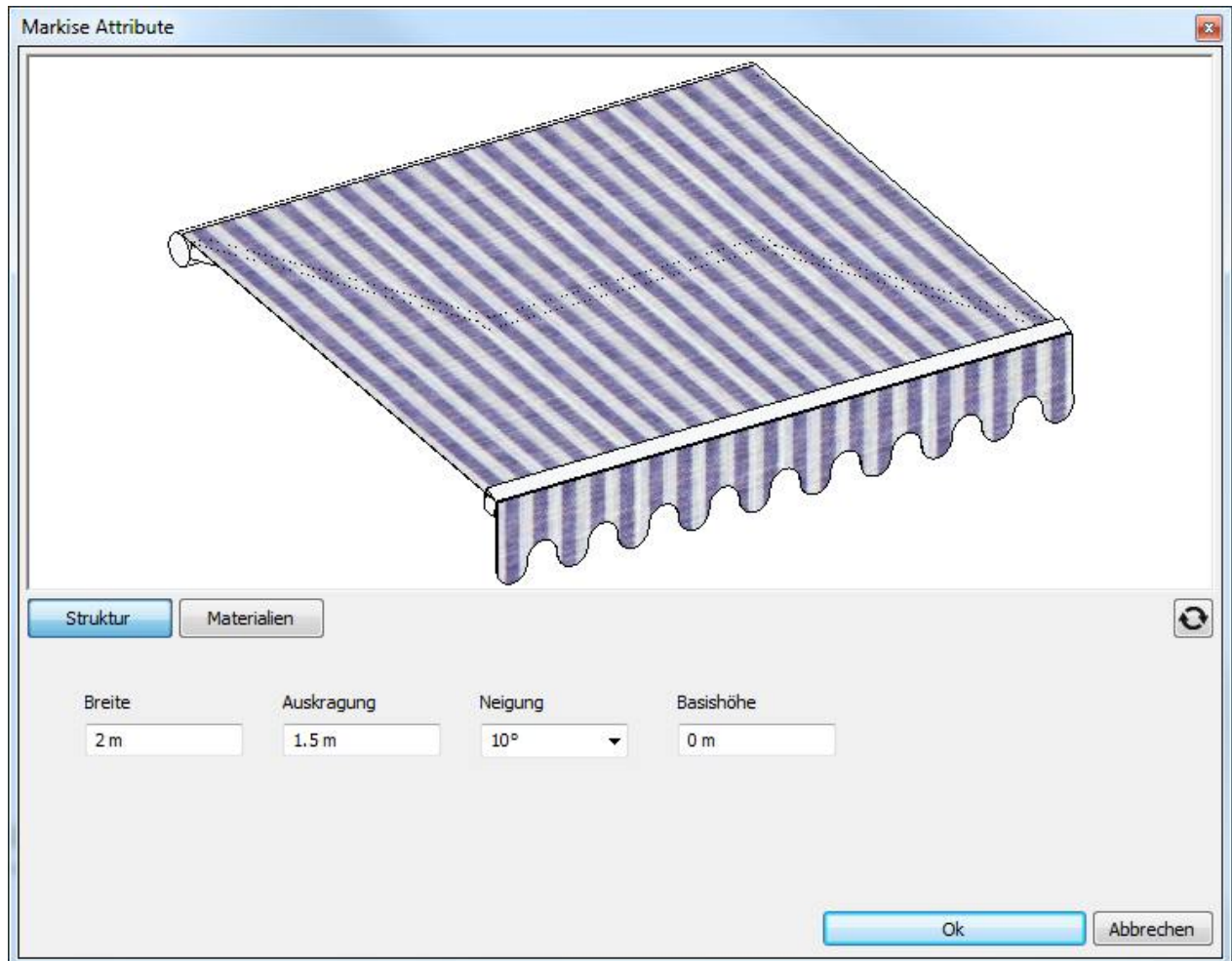


## 12.4.1. Markise

< Architektonische Elemente – Inneneinrichtung – Verschattung und Stoffe >

ARCHLine.XP 2013 kommt mit einem neuen Werkzeug zur einfachen Gestaltung von Markisen als zusätzliches Beschattungselement Ihres Gebäudes.

Die Markise setzt sich dabei aus einem Stoff und der Konstruktion zusammen. Die Markise lässt sich mit wenigen Parametern gestalten.

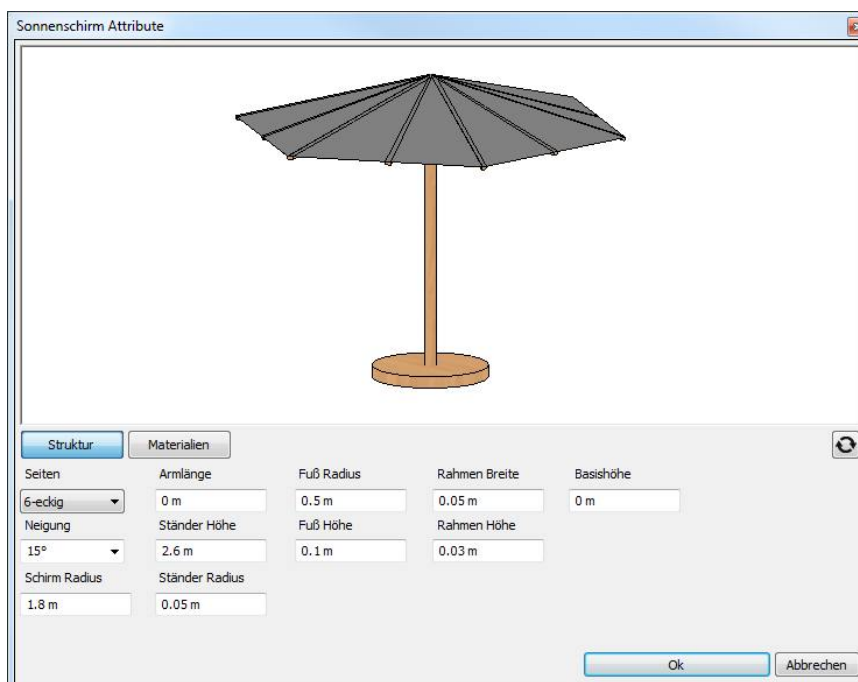
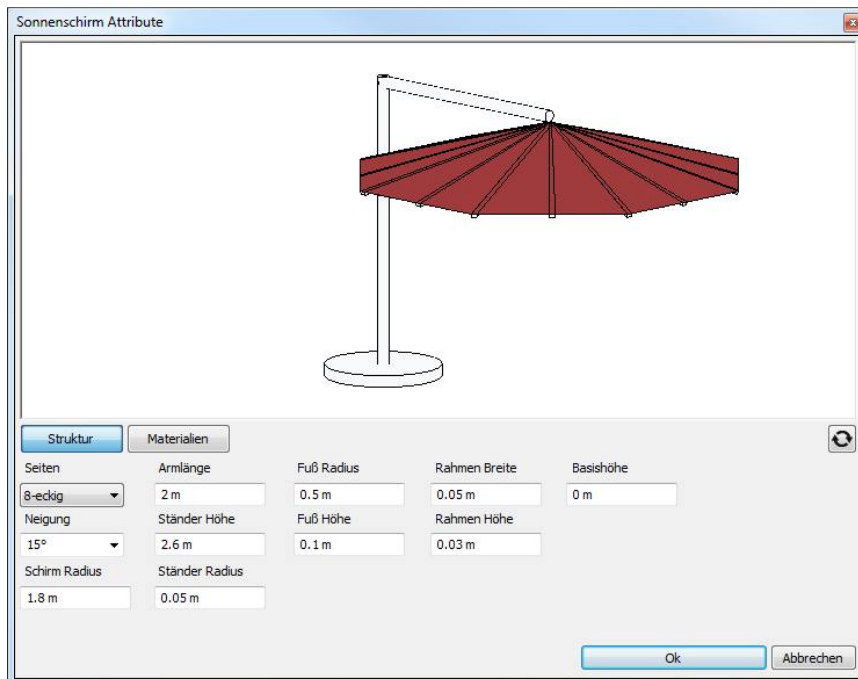


## 12.4.2. Sonnenschirm

< Architektonische Elemente – Inneneinrichtung – Verschattung und Stoffe >

ARCHLine.XP 2013 erleichtert die Konstruktion von Sonnenschirmen. Der Sonnenschirm setzt sich aus der Stoffhülle und der darunter befindlichen Tragkonstruktion zusammen.

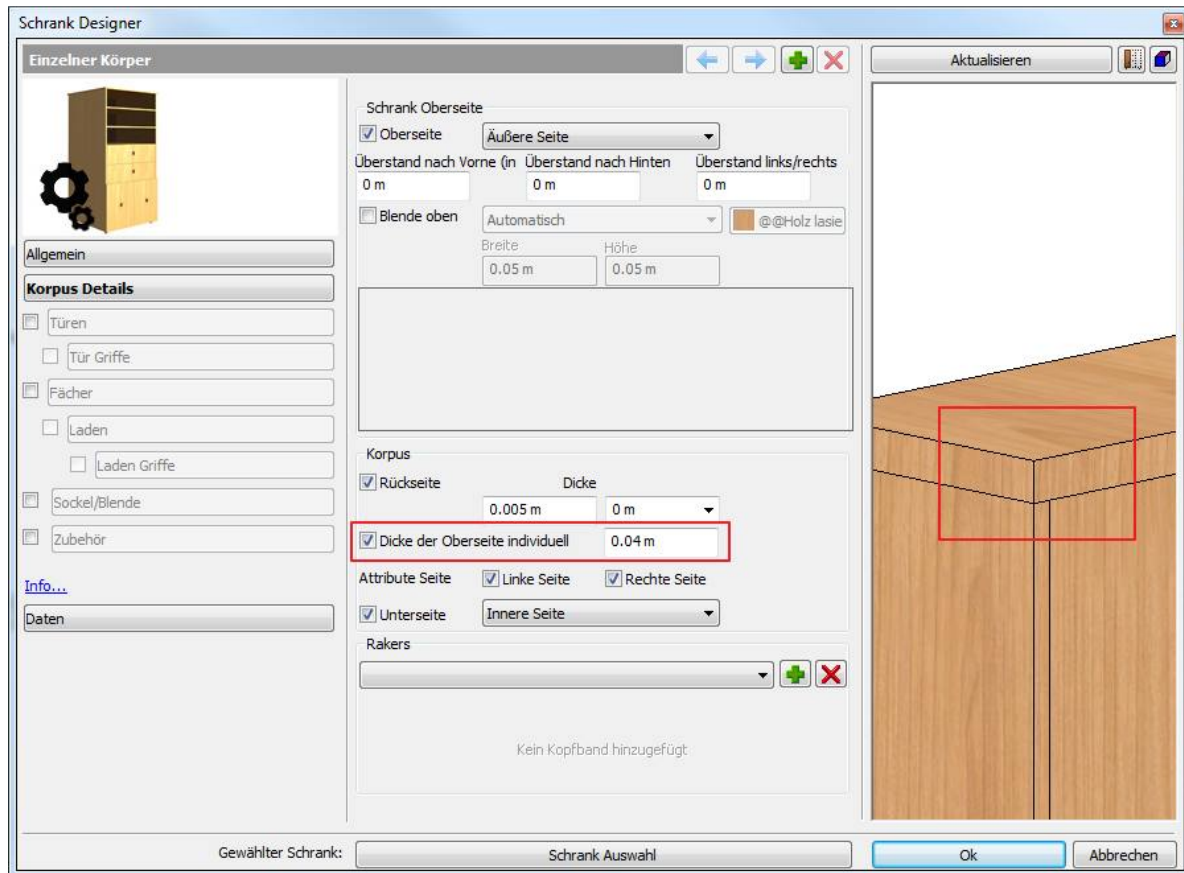
Der Sonnenschirm kann mit zahlreichen Parametern in die gewünschte Form gebracht werden.



## 12.5. Schrank Designer – Oberseite individuell

< Architektonische Elemente – Inneneinrichtung – Möbel Design >

Der Schrank Designer wurde mit einer neuen Option versehen um die Bauteildicke der Oberseite zu individualisieren.



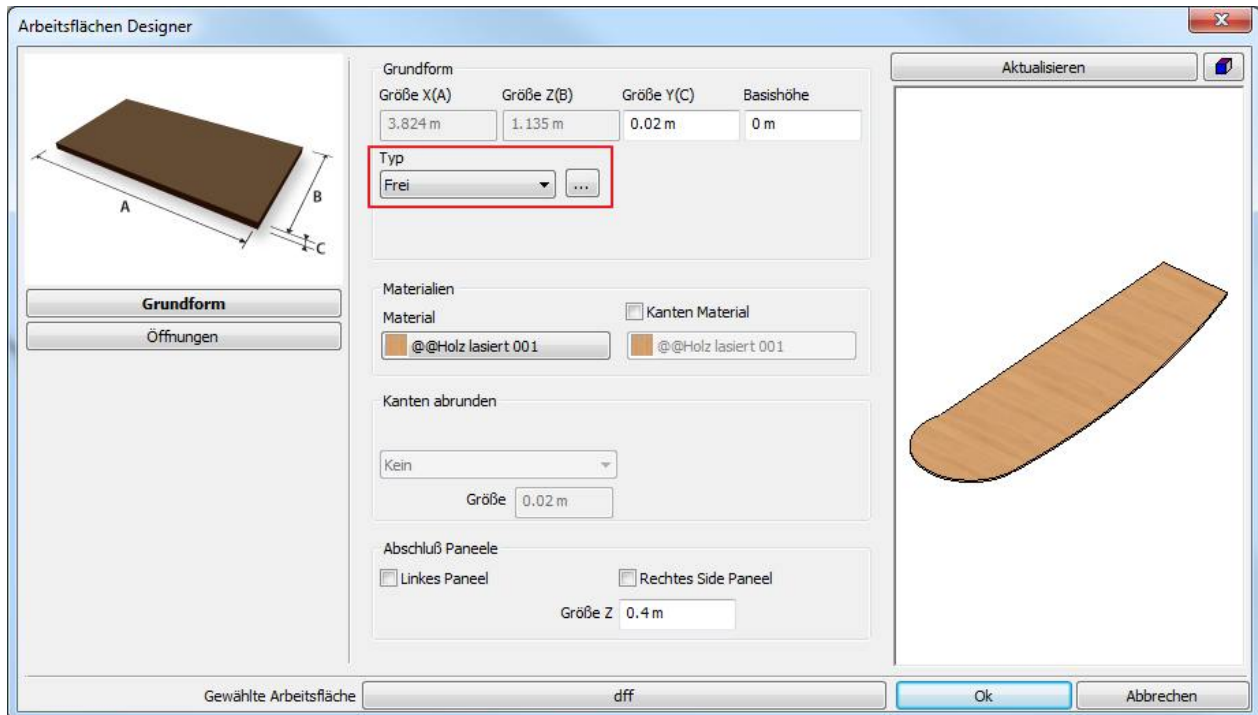
## 12.6. Arbeitsfläche – freie Form

< Architektonische Elemente – Inneneinrichtung – Möbel Design >

Der Arbeitsflächen Designer erlaubt erstmals auch die Nutzung eines eigenen, freien Profils.

Sobald Sie in der Typ Auswahl auf „Frei“ wechseln, wird der Designer von ARCHLine.XP kurzfristig verlassen. Definieren Sie danach die gewünschte Form Ihrer Arbeitsfläche in Ihrem 2D Arbeitsbereich. Bestätigen Sie das neue Profil mit ENTER und ARCHLine.XP wechselt wieder in den Arbeitsflächen Designer zurück.

Ein bestehendes, freies Profil ändern Sie in dem Sie auf den „...“ Button neben der Typ Auswahl klicken.



## 13. Dach

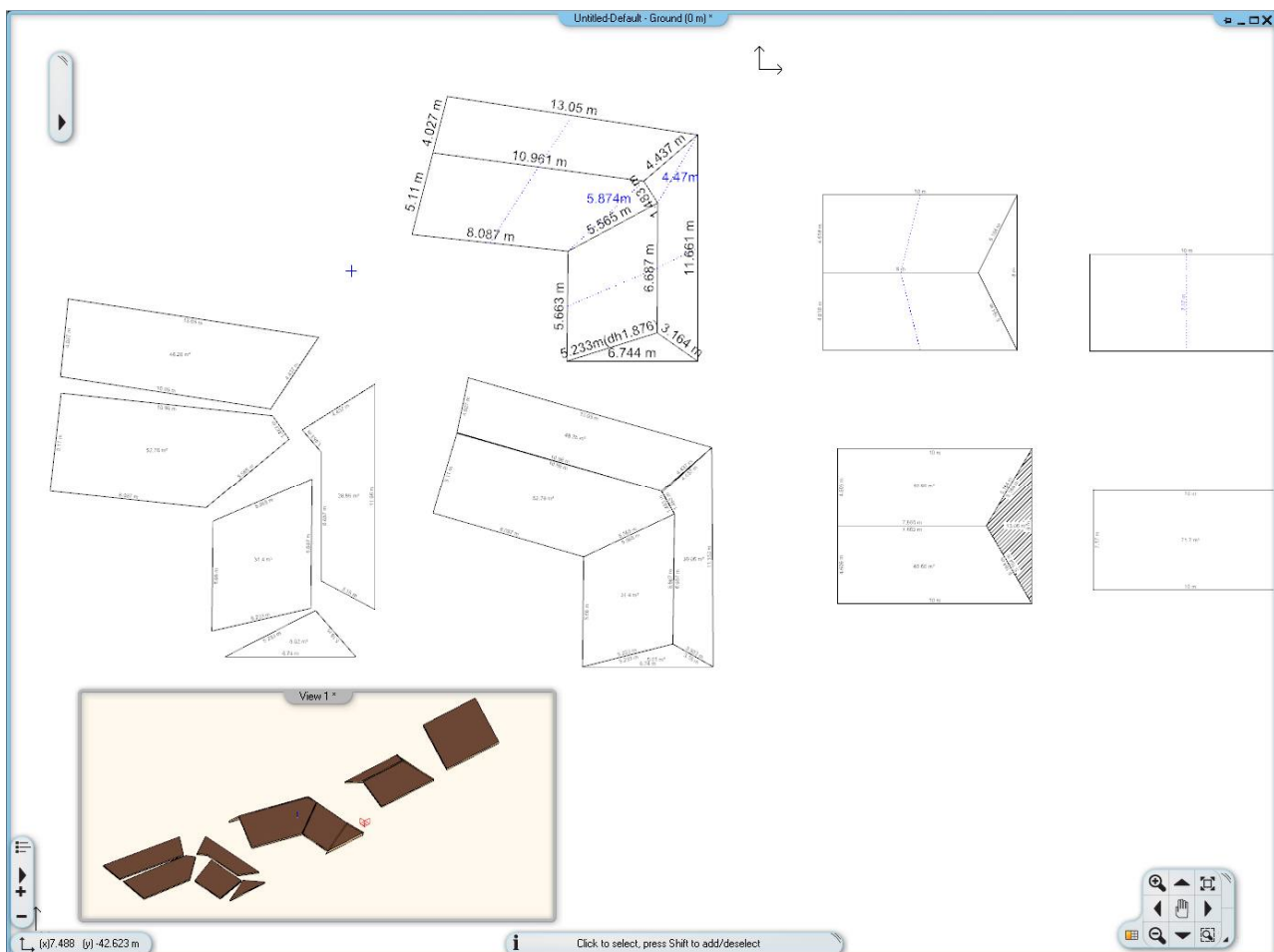
### 13.1. Dach im Bestand

< Architektonische Elemente – Dach >

Dach im Bestand kommt vor allem dann zum Einsatz, wenn die sonst notwendigen Angaben wie die Dachneigung nicht vorhanden sind. Oftmals kann bei bestehenden Dächern (bspw. aufgrund fehlender Erreichbarkeit) die Dachneigung nicht ermittelt werden. Vermehrt können die Längen einzelner Dachkanten nur „aus der Ferne“ anhand der Anzahl der Dachsteine ermittelt werden.



ARCHLine.XP 2013 beinhaltet eine Vielzahl neuer Befehle zur Umsetzung bestehender Dächer. Die Erstellung basiert auf den gemessenen Längen von Dachkanten (Traufe, Grat, First), parallelen Traufen und Firsten (sofern vorhanden) und Diagonalen und für spezielle Fälle wie Pultdächer reicht die Höhendifferenz zwischen Traufe und First. Es zeigt alle gemessenen Längen und tatsächlichen Dachflächen an und ermöglicht den Export dieser Daten in ein XML Format.

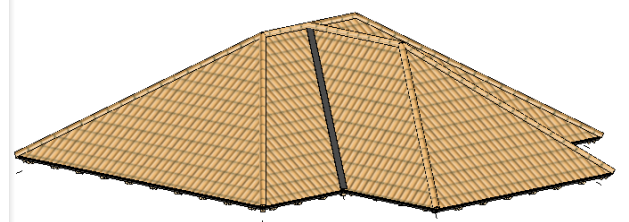
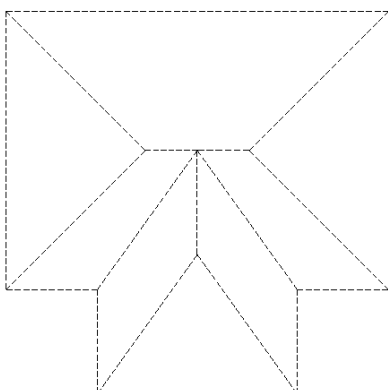
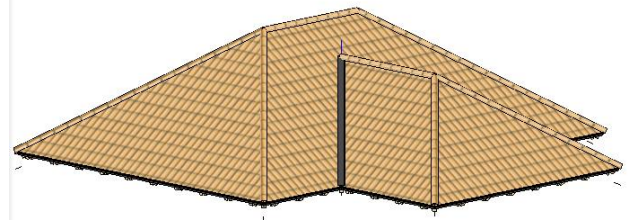
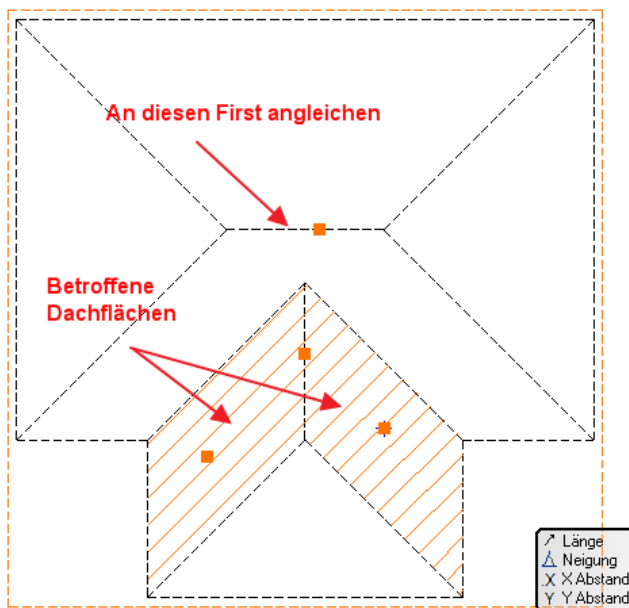
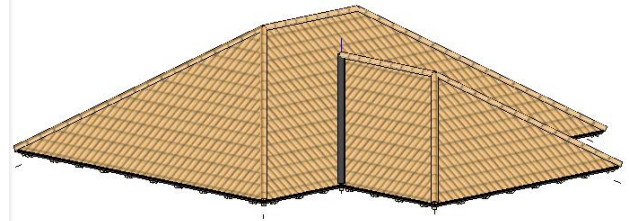
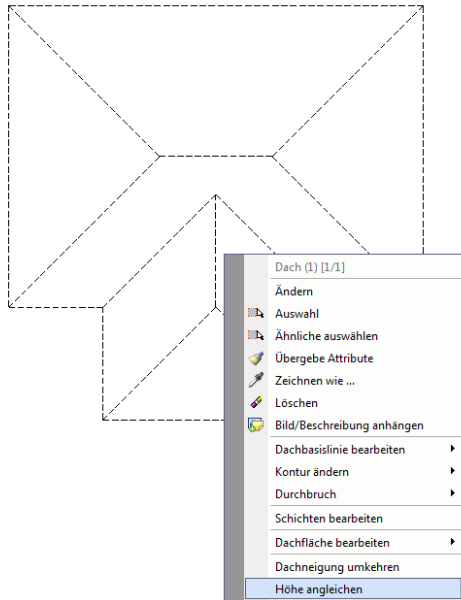




## 13.2. Höhe angleichen

Pop Menü Dach < Höhe angleichen >

Dieser Befehl ermöglicht die Firste eines Daches in der Höhe anzugleichen. Wählen Sie zuerst jenen First aus, an den ein weiterer First in der Höhe angepasst werden soll, danach die betroffenen Dachflächen. Das Angleichen der Höhe wird durch eine automatische Anpassung der Dachneigung der betroffenen Dachflächen erreicht.

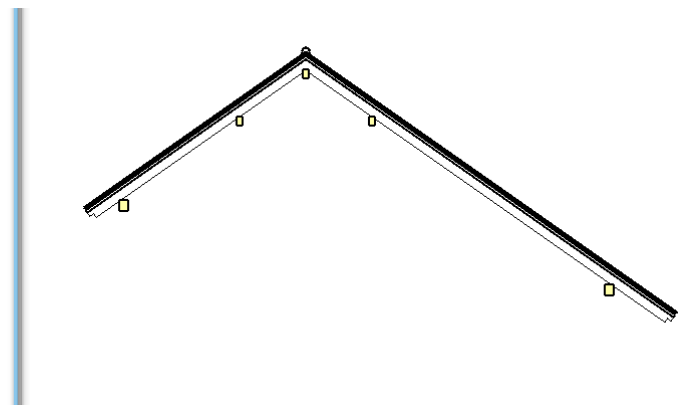
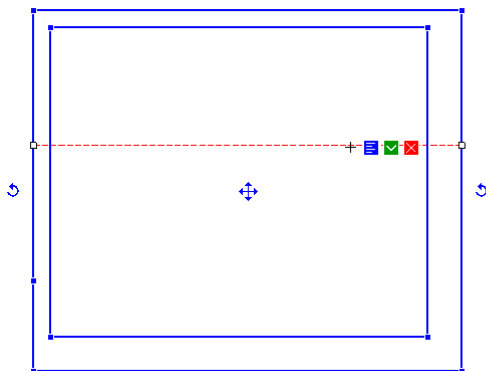
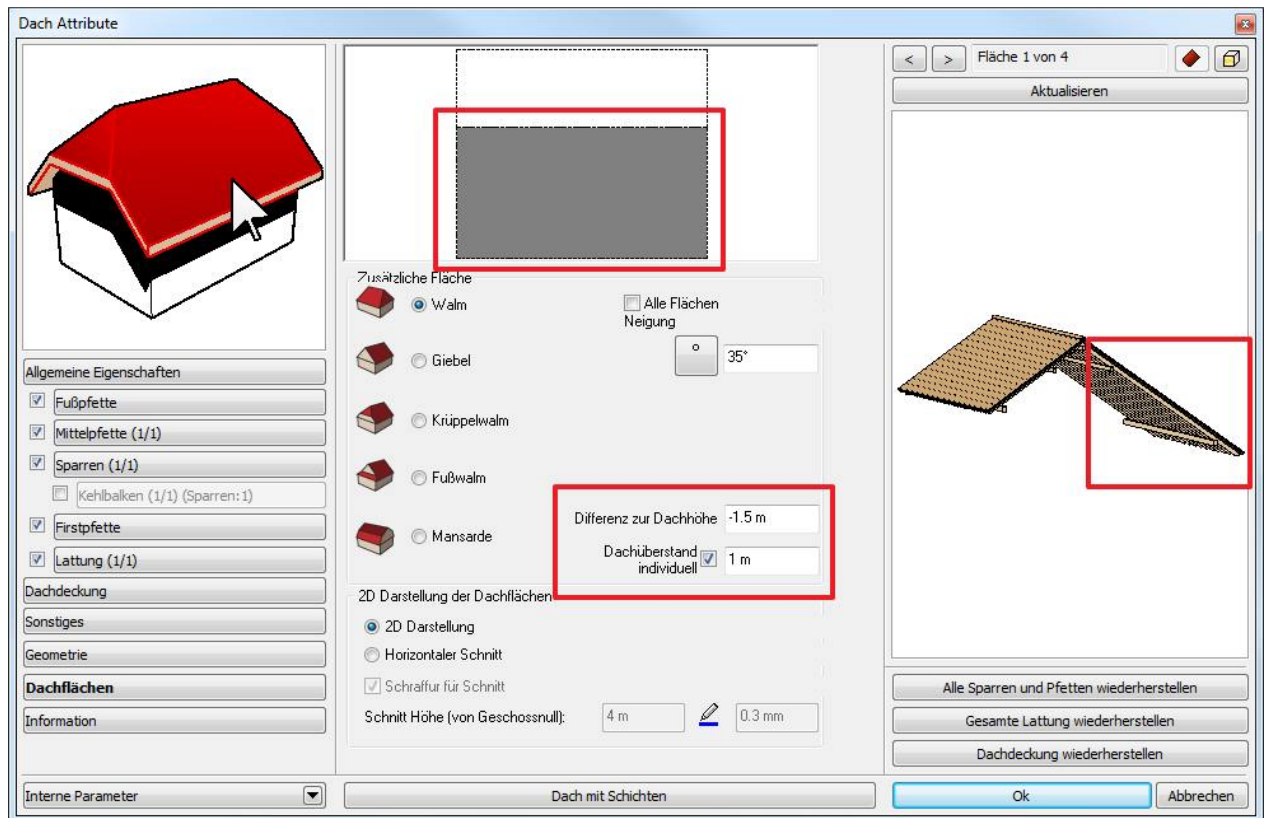


### 13.3. Unterschiedliche Traufhöhe und Dachüberstand je Dachseite

< Dach Attribute Dialog >

ARCHLine.XP 2013 ermöglicht erstmals auch im Vorfeld den Dachüberstand und die Höhe der einzelnen Dachflächen eines Dach festzulegen. Zwei einfache Parameter, die die Möglichkeiten des Automatischen Dach drastisch erweitern!

Der bisherige Zusatzaufwand bei asymmetrischen Dächern gehört mit ARCHLine.XP 2013 der Vergangenheit an.

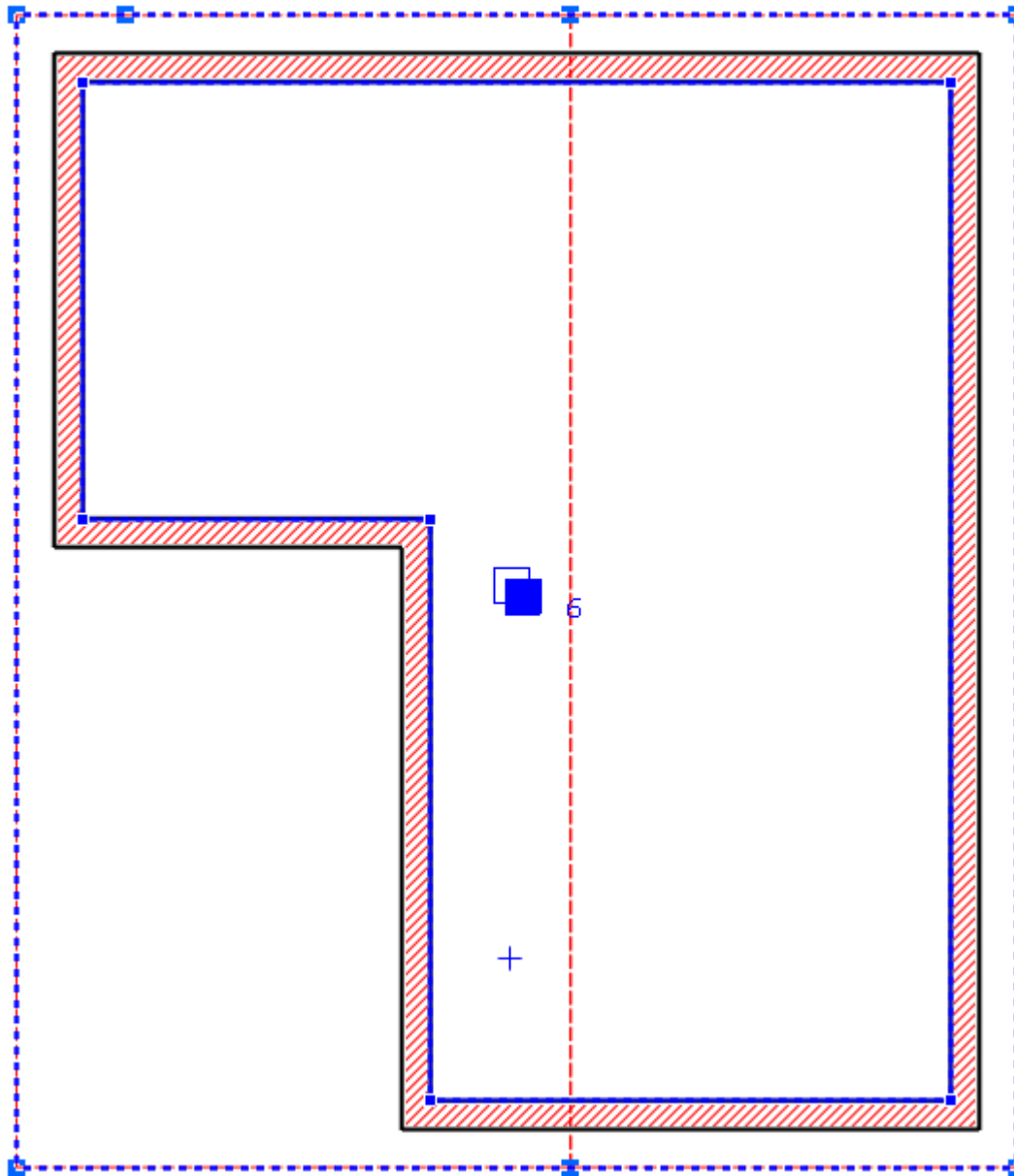


## 13.4. Dachschichten einzeln bearbeiten

Pop Menü < Schichten bearbeiten >  
ALT Taste (gedrückt halten) + Linke Maustaste auf Dach

In ARCHLine.XP 2013 ist es nun möglich, den Abstand der Dachschichten auf jeder Seite individuell zu gestalten. Dies ist vor allem bei Giebelseiten oder Dächern, die nicht der Grundrissform der Wände entsprechend, äußerst hilfreich.

Die Schichten können Sie über das Marker Menü wechseln.

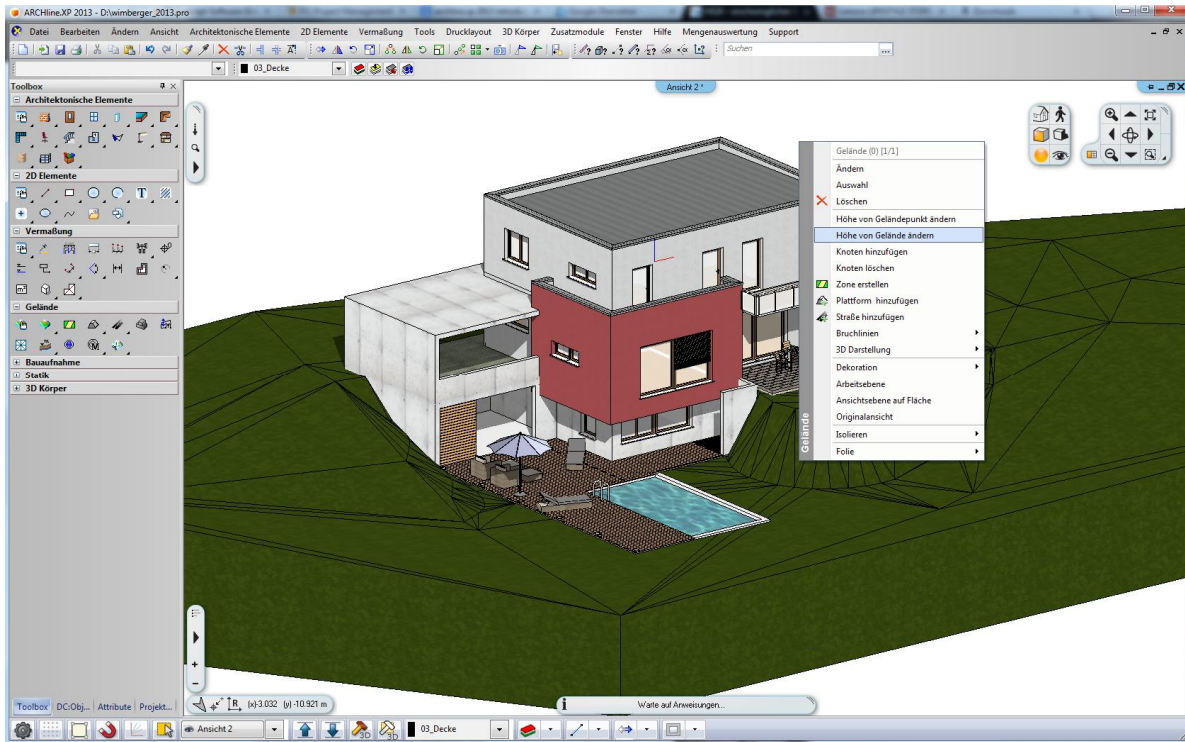


## 14. Gelände

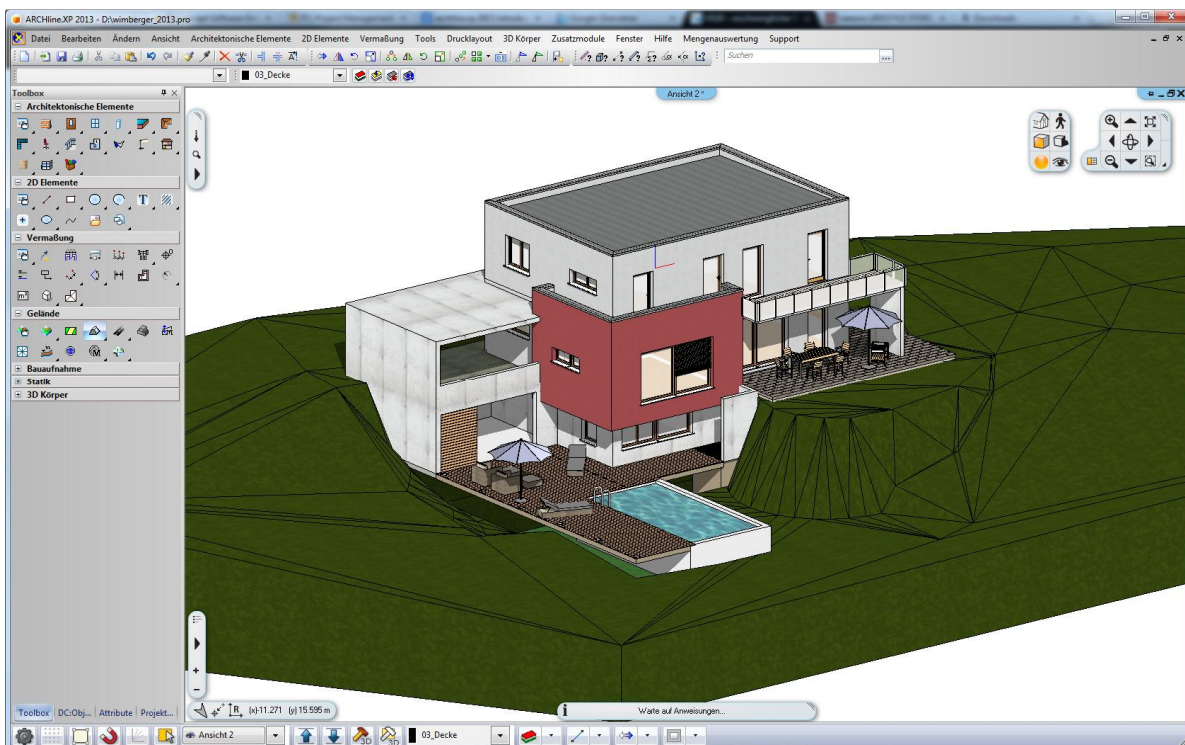
### 14.1. Höhe von Gelände ändern

Pop Menü < Höhe von Gelände ändern >

Ermöglicht die Höhe aller Geländepunkte mit Ausnahme von Zonen und Plattformen in einem Schritt zu ändern.

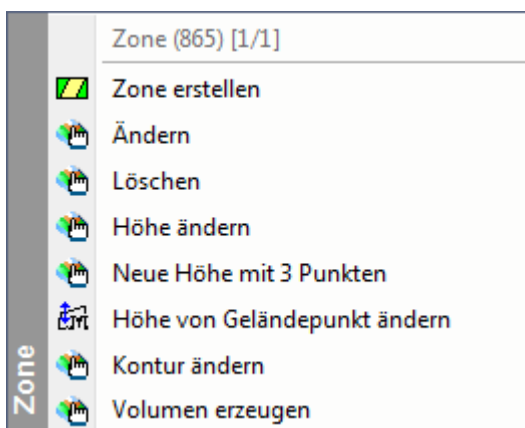
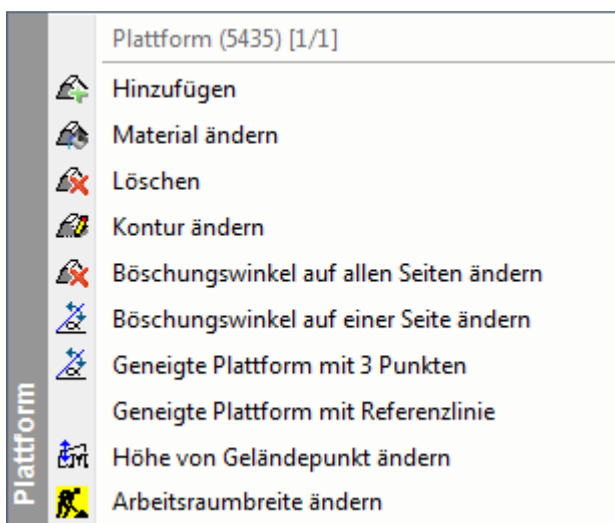
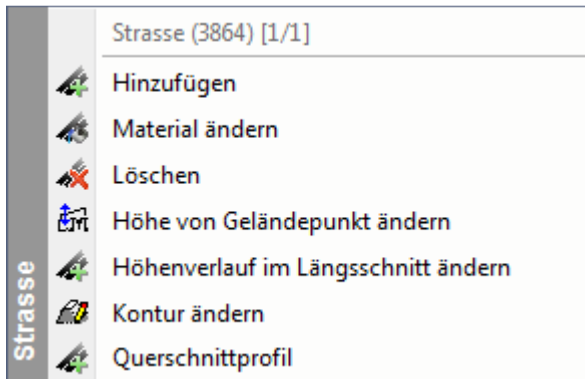


Eine Änderung der Geländehöhe um – 1.0m führt zu folgendem Ergebnis



## 14.2. Pop Menü Optimierung

Die Gelände Bestandteile Zone, Plattform und Straße erhalten ein „eigenes“ Pop Menü. Das bedeutet, dass die zum Bearbeiten der erwähnten Bestandteile benötigten Befehle nicht mehr aus dem Untermenü des Gelände Pop Menü ausgewählt werden müssen. Das spart Wege und Zeit.

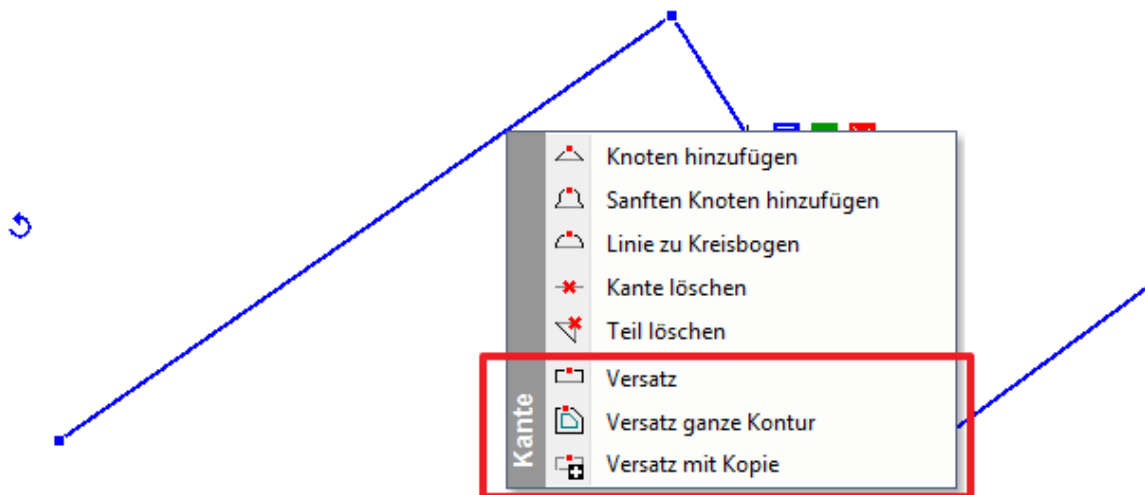


## 15. Verschiedenes

### 15.1. Versatz vereinfacht

Das alt bekannte Versatz Werkzeug wurde in ARCHLine.XP 2013 vereinfacht. Die Auswahl der gewünschten Kontur erfolgt nun mehr ohne den bisherigen Dialog, sondern unmittelbar durch die Unterbefehle.

Dem Marker Menü von Polylinien spendiert ARCHLine.XP 2013 ebenfalls neue Versatz Befehle.



### 15.2. Sanfte Knoten

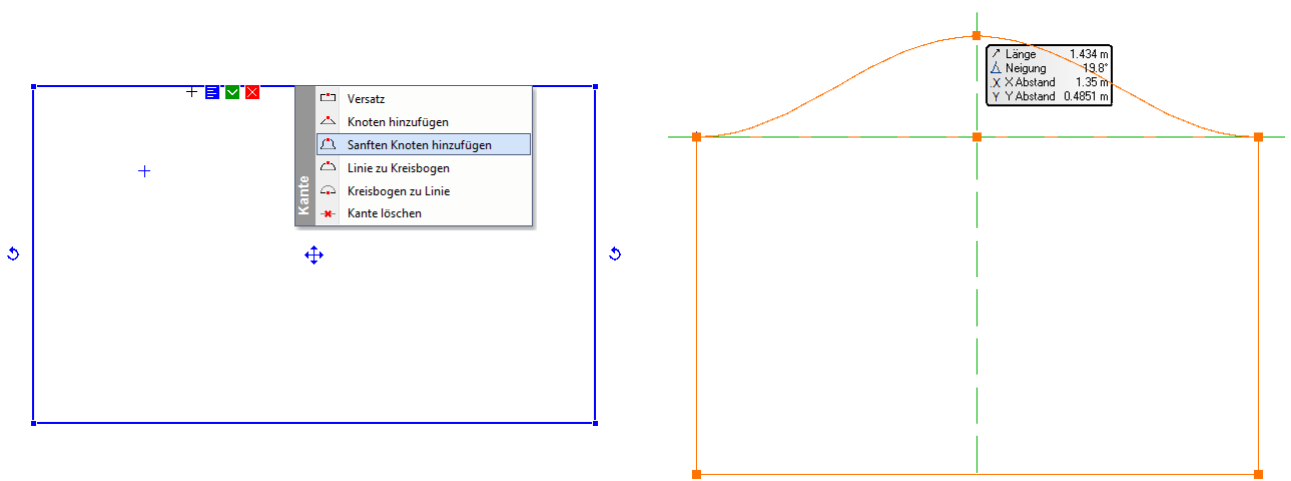
Bei allen Elementen, deren Kontur aus mehr als einer Kante/Linie besteht, kann in ARCHLine.XP 2013 erstmals ein Sanfter Knoten der Kontur hinzugefügt werden.

Eine sanfter Knoten wird durch 2 gerade Tangenten bestimmt d.h. der neue Knoten verbindet sich zu benachbarten Knoten mit einer Kurve.

Zu den anfangs erwähnten Elementen zählen u.a. Polylinien, Decken, Geländer uvm.

Der Befehl fügt der ausgewählten Kante des Elements einen neuen, sanften Knoten hinzu.

Klicken Sie dazu auf eine Polylinie oder den Pfad bzw. der Kontur des gewünschten Elements, wählen Sie „Sanften Knoten hinzufügen aus“ und definieren anschließend die Position des neuen Knoten.

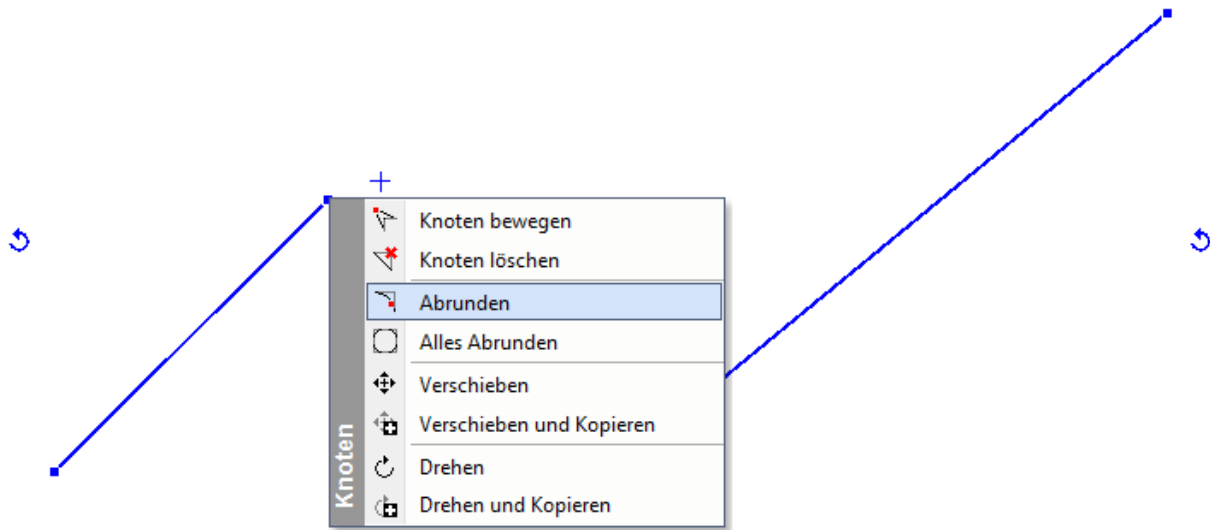




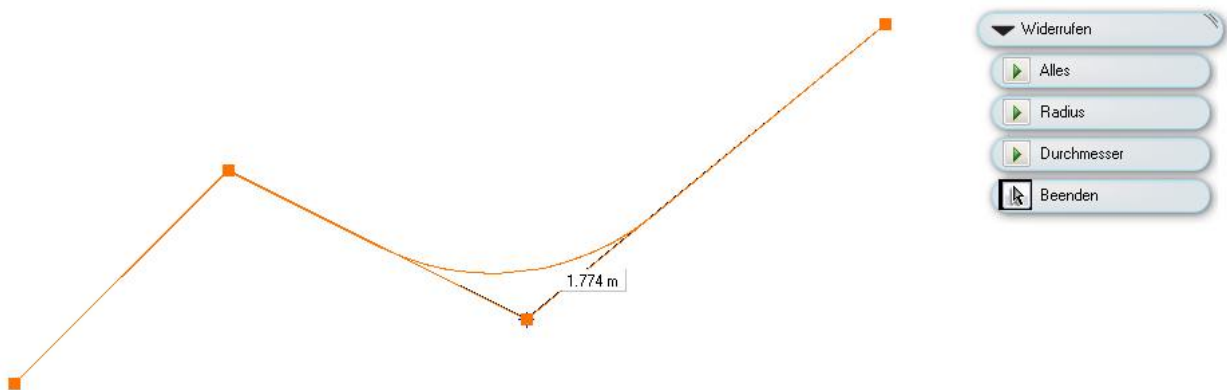
## 15.3. Abrunden

Polylinien < Marker >

Das Marker Menü von Polylinien wurde um zwei Abrunden Befehle ergänzt. Die beiden Befehle stehen im Marker Menü der Knoten einer Polylinie zur Verfügung.



Der Radius der Abrundung kann grafisch erfolgen oder unter Zuhilfenahme der Unterbefehle „Radius“ oder „Durchmesser“.

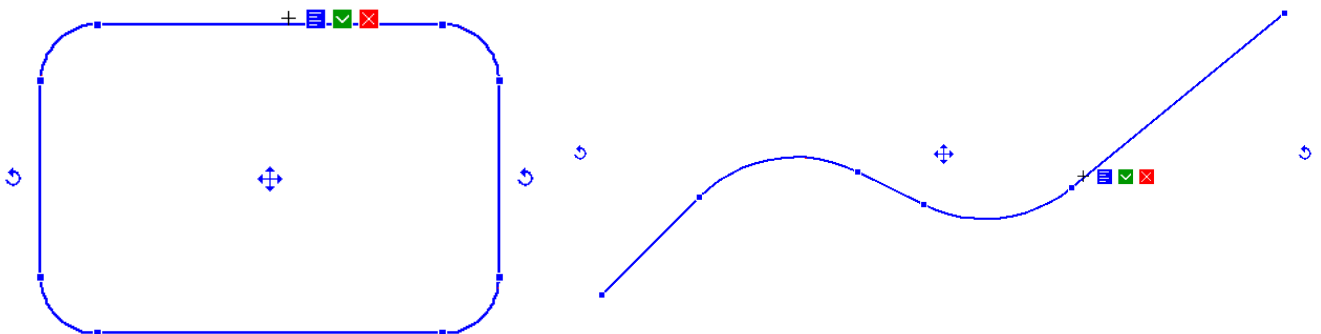


### Abrunden

Rundet nur den ausgewählten Knoten der Polylinie ab.

### Alles Abrunden

Rundet alle Knoten der ausgewählten Polylinie ab. Alle Knoten werden mit dem gleichen Radius abgerundet.



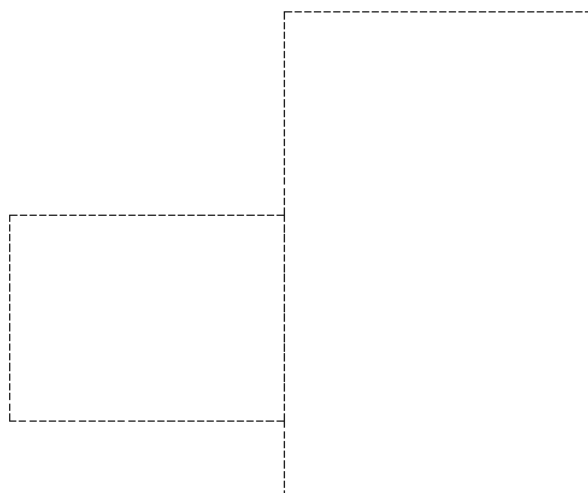
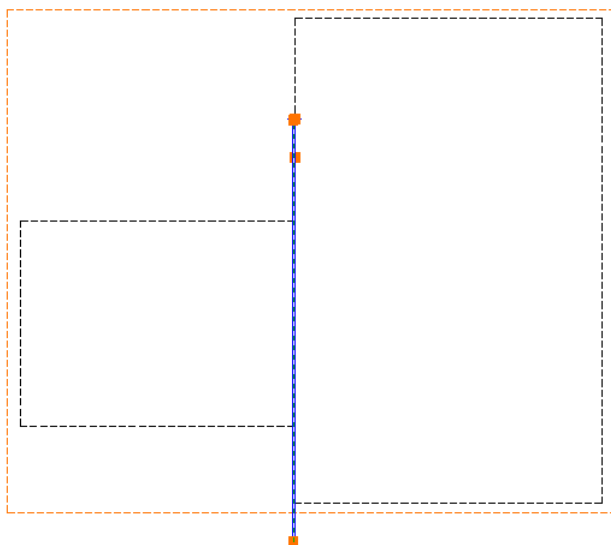
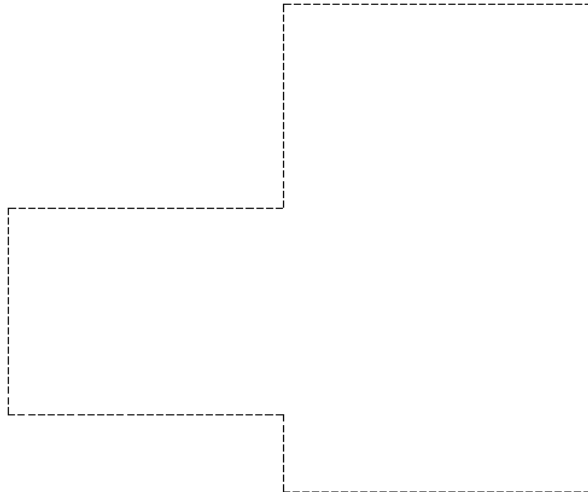


## 15.4. Decke – Teilen

Pop Menü < Decke – Bearbeiten >

ARCHLine.XP 2013 ermöglicht erstmals auch das Teilen von Decken. Die Teilung kann eine einfache Linie sein oder aber auch aus mehreren Linien (inkl. Kreisbögen) bestehen.

Sinnvoll wenn bspw. nachträglich unterschiedliche Deckenhöhen innerhalb eines Geschoss notwendig sind.

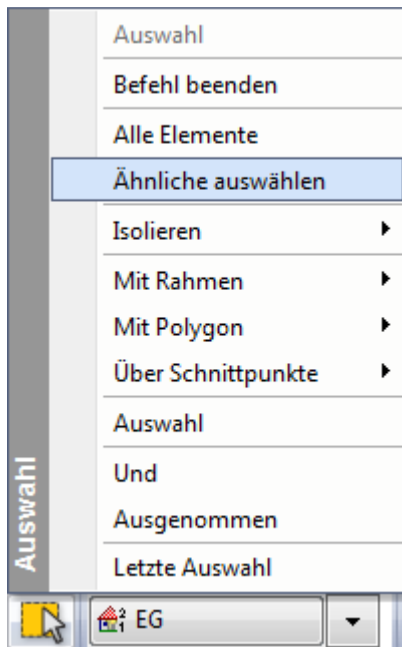


## 15.5. Ähnliche auswählen

Menü < Ansicht – Isolieren >  
 Statusleiste < Auswahlmenü >

Mit diesem Befehle können Sie Elemente, die ähnlich dem ausgewählten Element sind, auswählen. Der Befehl wählt alle Elemente des gleichen Typs, unabhängig von deren Attributen, aus.

**Ähnliche auswählen** auf eine Wand wählt alle Wände in der aktiven Zeichnung aus.



## 15.6. Helligkeit/Beleuchtung der Szene vereinfacht

Attributebox < Render Einstellungen >

Bisher konnte die Helligkeit der Szene (im beschleunigten OpenGL/DirectX 3D Fenster) anhand des Sonnenlichts und des sogenannten Kamera Licht reguliert werden. Diese Möglichkeiten wurden entfernt und mit einem einfachen Regler für die Helligkeit ersetzt.

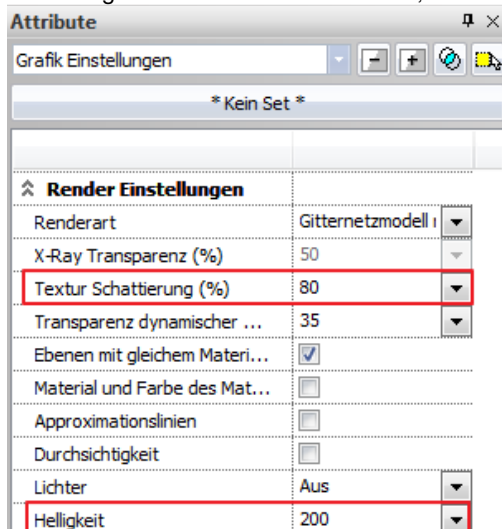
Zusammen mit der Textur Schattierung lässt sich die Beleuchtung Ihrer Szene nun mehr mit 2 Parametern verändern.

### Textur Schattierung

stellt Texturen heller oder dunkler dar. Unabhängig von Lichtquellen und Schatten

### Helligkeit

stellt die gesamte Szene d.h. Texturen, Farben und Schatten heller oder dunkler dar.

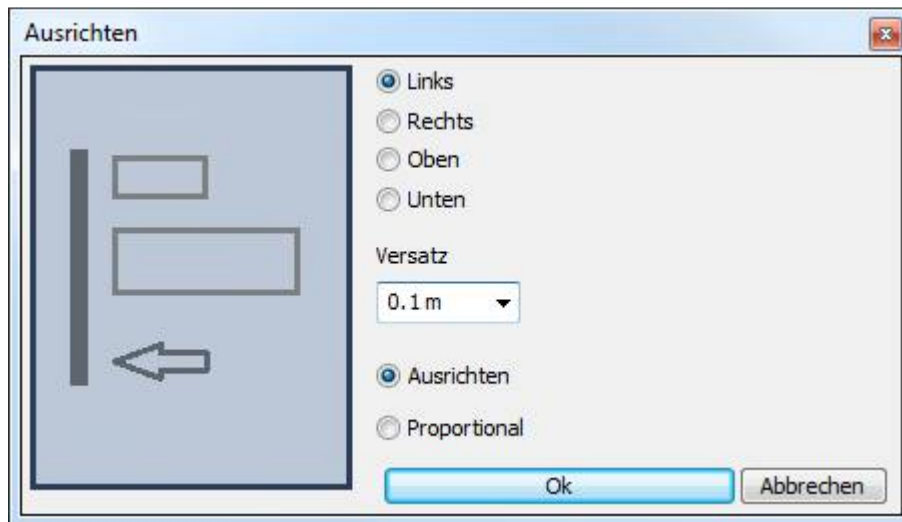


## 16. Ausrichten

Der Ausrichten Befehl ermöglicht das Ausrichten und Verteilen ausgewählter Elemente im Grundriss. Die Ausrichtung erfolgt immer vertikal oder horizontal.

Menü < Bearbeiten – Ausrichten >  
Statusleiste < Verschieben >

1. Der Ausrichten Dialog wird eingeblendet
2. Horizontale oder vertikale Linie/Kante auswählen
3. Elemente auswählen, die an die zuvor gewählte Linie ausgerichtet werden sollen



### **Links**

Elemente in horizontaler Richtung nach links ausrichten.

### **Rechts**

Elemente in horizontaler Richtung nach rechts ausrichten.

### **Oben**

Elemente in vertikaler Richtung nach oben ausrichten.

### **Unten**

Elemente in vertikaler Richtung nach unten ausrichten.

### **Versatz**

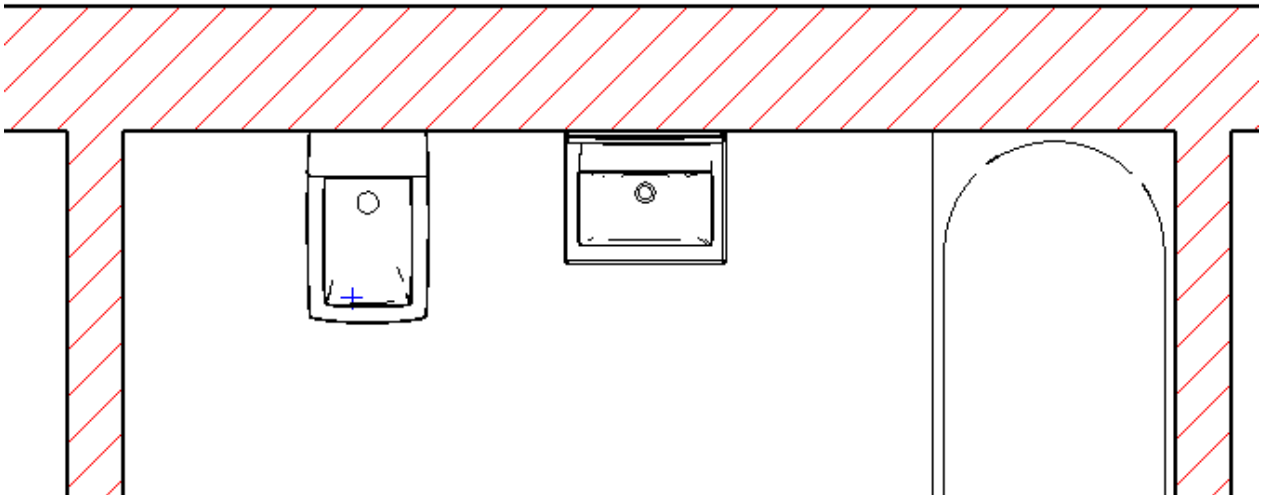
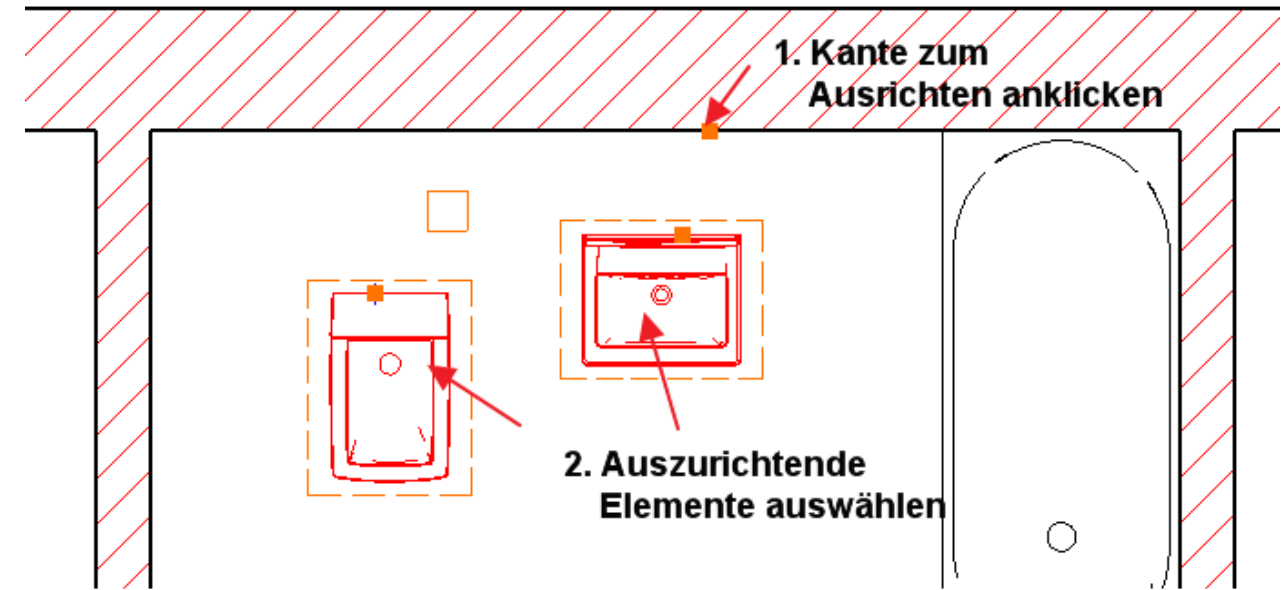
Abstand der ausgewählten Elemente in horizontaler oder vertikaler Richtung

### **Ausrichten**

Richtet die ausgewählten Elemente unter Beibehaltung Ihrer relativen Lage zueinander aus.

### **Proportional**

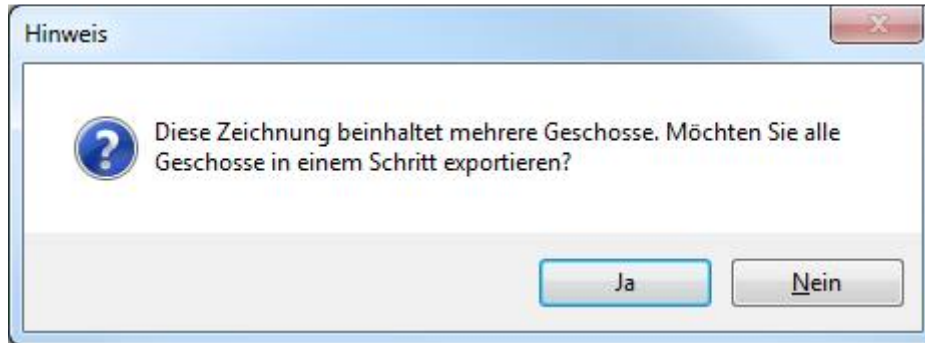
Richtet die ausgewählten Elemente proportional zu den am weitesten entfernten Elementen aus (es kommt zu einer Verschiebung der ausgewählten Elemente in 2 Richtungen)



## 17. DWG Export – Alle Geschosse

Ermöglicht den Export mehrere Geschosse in einem Schritt.

Menü < Datei – Export >



## 18. AutoCAD 2013 DWG Format

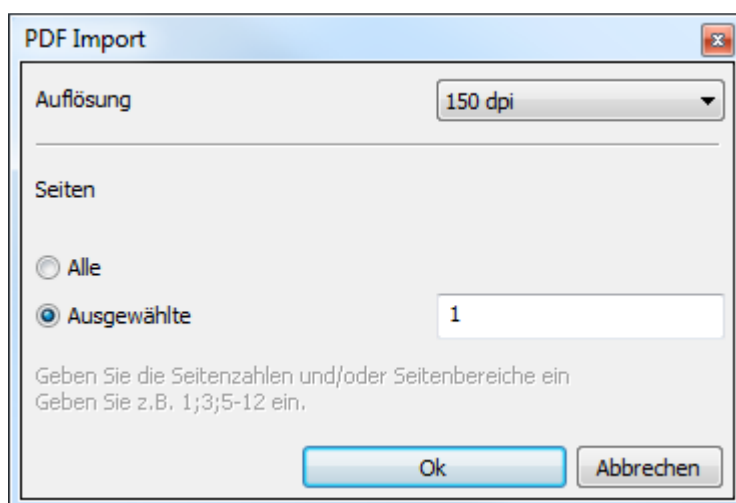
Menü < Datei – Import >

AutoCAD hat mit Version 2013 eine neues Dateiformat "AutoCAD 2013 DWG" eingeführt. Der DWG Import von ARCHLine.XP 2013 ist nun ebenfalls in der Lage dieses Format einzulesen.

## 19. PDF Import

Der PDF Import ermöglicht das importieren der Seiten einer PDF Datei als Bild in ARCHLine.XP

Menü < Datei – Import... – PDF (als Bild) >



### **Auflösung**

Die Inhalte der PDF Datei werden in Bilder konvertiert. Mit der Auflösung können Sie die Qualität der importierten Bilder in DPI (dots per Inch) festlegen.

Sie können aus folgenden Standard Auflösungen auswählen:

- ❖ 72 DPI
- ❖ 96 DPI
- ❖ 150 DPI
- ❖ 300 DPI
- ❖ 600 DPI

**Alle**

Der PDF Import ermöglicht den Import von einzelnen oder mehreren Seiten einer PDF Datei. Die Option Alle importiert jede Seite der PDF Datei als einzelnes Bild.

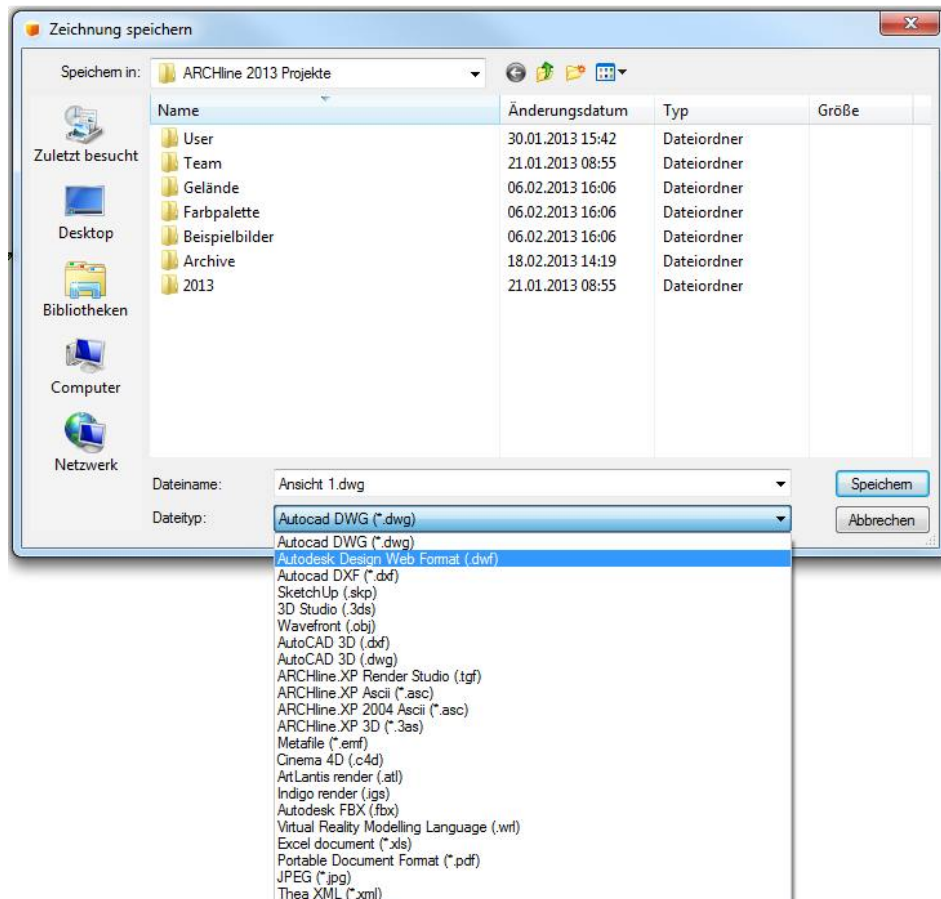
**Ausgewählte**

Damit können Sie einzelne oder eine Auswahl einzelner Seiten einer mehrseitigen PDF importieren. Geben Sie die Seitenzahlen und/oder Seitenbereiche ein. Geben Sie z.B. 1; 3; 5-12 ein um die Seiten 1,3 und 5 bis 12 zu importieren.

## 20. Export Dateiformate

In ARCHLine.XP 2013 können Sie Ihre Zeichnungen und 3D Modell in zahlreiche Formate exportieren.

Menü < Datei Export >



Die folgenden Dateiformate stehen zur Auswahl

Format	Beschreibung
AutoCAD DWG (*.dwg)	Autodesk® DWG™ Format
Autodesk DWF (*.dwt)	Autodesk® Design Web Format
AutoCAD DXF (*.dxf)	Autodesk® DXF Format
SketchUp (*.skp)	SketchUp 3D Modell
3D Studio (*.3ds)	3D Studio 3D Modell
Wavefront (*.obj)	Wavefront 3D Modell
AutoCAD 3D DXF (*.dxf)	3D Modell
AutoCAD 3D DWG (*.dwg)	3D Modell
ARCHLine.XP Render Studio (*.tgr)	3D Modell (Gamma-Ray)
ARCHLine.XP ASCII (*.asc)	ARCHLine.XP Zeichnungsformat
ARCHLine.XP ASCII 2004 Format (*.asc)	ARCHLine.XP Zeichnungsformat 2004
ARCHLine.XP 3D (*.3as)	ARCHLine.XP 3D Modell
Metafile (*.wmf)	Microsoft Windows® Metafile
Cinema 4D (*.c4d)	Cinema 4D 3D Export
Atlantis Render (*.atl)	Artlantis 3D Export
Indigo Render (*.igs)	Indigo Render 3D Export
Autodesk FBX (*.fbx)	Autodesk FBX (3D) Export
Portable Document (*.pdf)	PDF
JPEG (*.jpg)	JPEG Bildformat
Thea Render (*.igs)	Thea Render Export



## 20.1. Indigo Render Export

ARCHLine.XP 2013 ermöglicht den Export Ihres 3D Modells in das native Datenformat von Indigo Render. Indigo Renderer ist eine eigenständige unbiased Rendering Engine (die nicht im Lieferumfang enthalten ist)

Menü < Datei – Export >

- Aktivieren Sie ein 3D Fenster
- Wählen Sie als Dateityp "Indigo Render (.igs)" im Export Dialog aus
- Namen und Speicherort festlegen und mit Ok bestätigen

ARCHLine.XP erzeugt daraufhin die IGS Datei inklusive einem Ordner mit dem Namen der Datei und der Endung „.tex“. Dieser beinhaltet alle im 3D Modell verwendeten Texturen.

**TIPP:** Für den korrekten Austausch mit anderen Anwendungen / Kollegen muss neben der IGS Datei auch der gleichnamige .tex Ordner kopiert werden (wir empfehlen die Datei und den Ordner vor dem Versand zu Zippen)

Mehr auf

<http://www.indigorenderer.com/>

## 20.2. Autodesk® FBX® Export

ARCHLine.XP 2013 unterstützt ab sofort das Autodesk® FBX® Format, welches den Austausch von 3D Inhalten zwischen verschiedenen Autodesk-Anwendungen wie Autodesk® 3ds Max® oder Autodesk® Maya® erleichtert.

Menü < Datei – Export >

- Aktivieren Sie ein 3D Fenster
- Wählen Sie als Dateityp "Autodesk FBX (.fbx)" im Export Dialog aus
- Namen und Speicherort festlegen und mit Ok bestätigen

ARCHLine.XP erzeugt daraufhin die FBX Datei inklusive einem Ordner mit dem Namen der Datei und der Endung „.tex“. Dieser beinhaltet alle im 3D Modell verwendeten Texturen.

**TIPP:** Für den korrekten Austausch mit anderen Anwendungen / Kollegen muss neben der FBX Datei auch der gleichnamige .tex Ordner kopiert werden (wir empfehlen die Datei und den Ordner vor dem Versand zu Zippen)

Mehr auf

[www.autodesk.de/fbx](http://www.autodesk.de/fbx)

## 21. Papier Modell

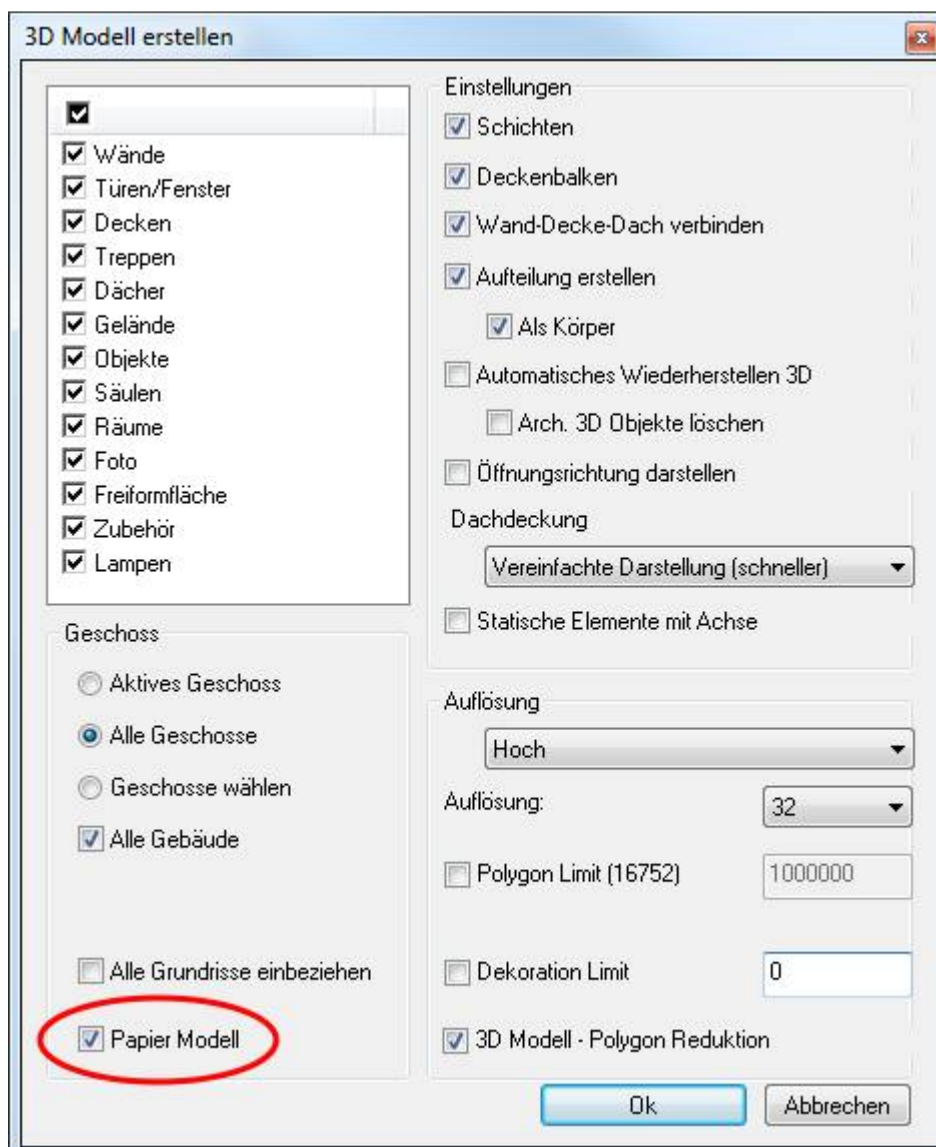
In der Architektur ist es manchmal erforderlich ein 3D Modell in nur einer Farbe darzustellen. Egal ob Ansichten oder Schnitte.

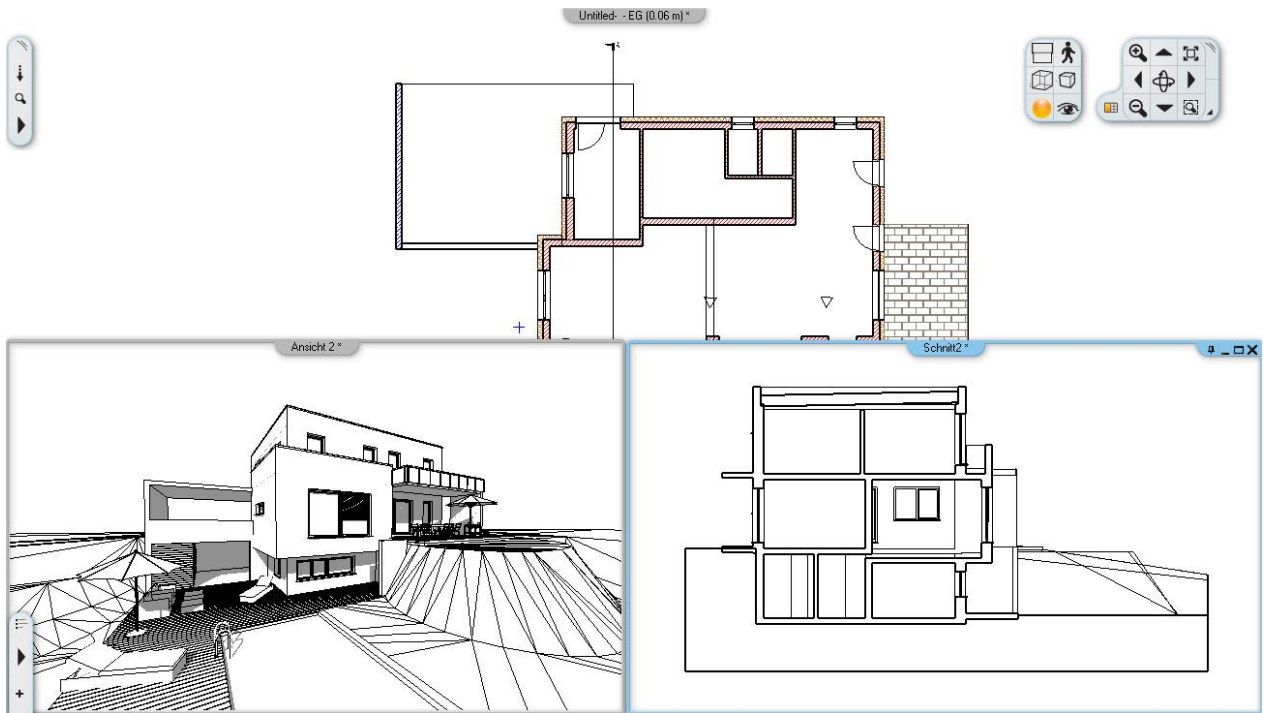
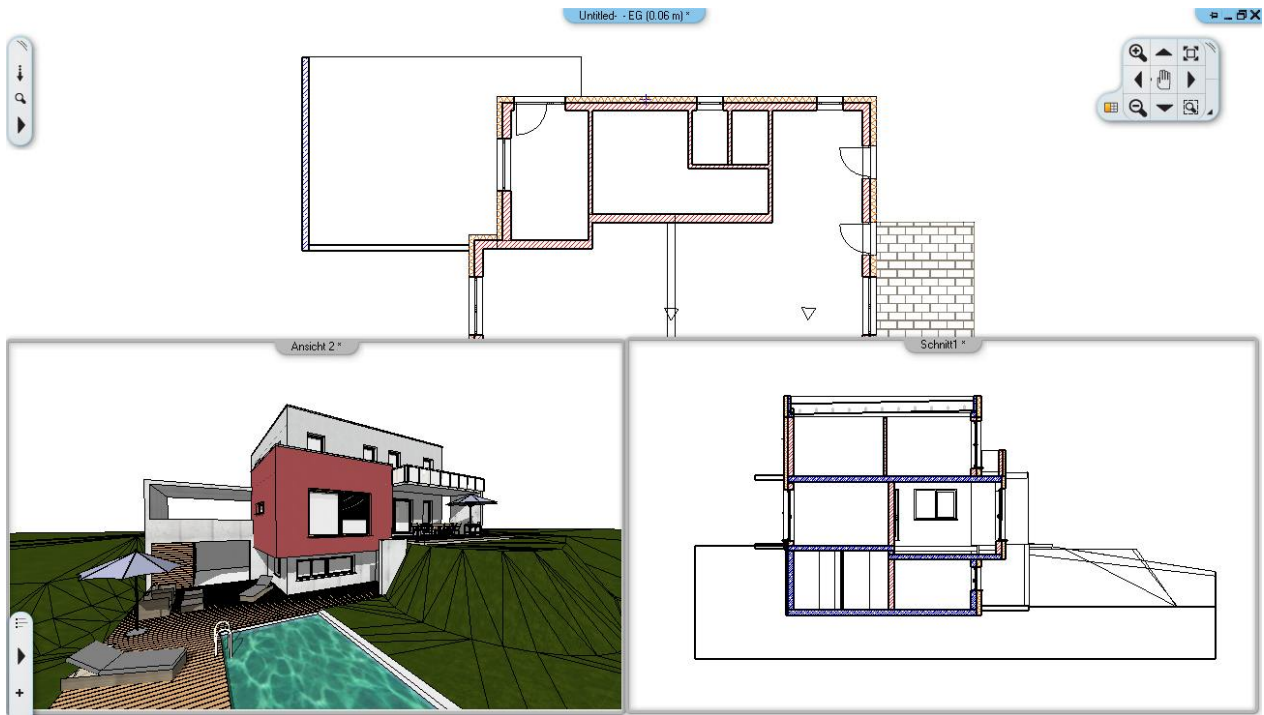
In der Regel wird bereits in frühen Entwurfsphasen mit unterschiedlichen Materialien gearbeitet, die sich sowohl im Schnitt als auch in Ansichten unterschiedlich darstellen. Aneinander liegende Bauteile mit unterschiedlichen Materialien werden auch getrennt dargestellt. Um die vereinfachte Darstellung zu erreichen müssten alle Materialien in ein einziges Material zusammengefasst werden. Ein Aufgabe, die bisher mit einigem Aufwand verbunden war.

Papier Modell reduziert diesen Aufwand gegen Null.

Diese Funktion führt zu einer temporären Änderung der Materialien. Die ursprünglichen Materialien bleiben selbstverständlich erhalten bzw. werden wieder verwendet, sobald Papier Modell deaktiviert wurde.

Menü < Ansicht – 2D -> 3D – Über Dialogfeld >  
Statusleiste < 3D Modell erzeugen >





## 22. 3D Modell – Polygon Reduktion

Ähnlich dem Polygon Limit führt auch die 3D Modell Reduktion zu einer Reduzierung der 3D Datenmenge. Allerdings ist die 3D Modell Reduktion bemüht die Polygone so zu reduzieren, dass die Qualität / die Detailtiefe der Objekte nicht darunter leidet. Es werden nicht einfach Polygone gelöscht, sondern kleinere Polygone nach Möglichkeit zur größeren zusammen gefasst. Diese Methode führt zu einer Beibehaltung der Original Modell Struktur, d.h. der Normal Vektoren (welche die Richtung der Fläche festlegen) und des Textur Mapping. Trotz eines geringen Detailverlust sind Reduktionen bis zu 90% erreichbar.

Bereits beim Import von externen Objekten (3ds, obj) wird die Polygon Reduktion angewandt d.h. jedes Objekt wird in 2facher Ausführung abgespeichert. Einmal mit der Original Polygon Anzahl, und ein weiteres mal in der reduzierten Variante. Ist die 3D Modell - Polygon Reduktion aktiviert, wird beim 3D Modell erstellen die reduzierte Variante des Objekts verwendet.

Die 3D Modell Polygon Reduktion wird nur bei Objekten angewandt. Generell sind meist Objekte (vor allem hochauflösende aus externen Quellen) für den dramatischen Anstieg der 3D Modell Daten verantwortlich. Die 3D Modell Reduktion kann diesem Trend positiv entgegen wirken.



Original: über 500.000 Kanten



Reduzierte Variante: etwas über 60.000 Kanten

## 23. ARCHLine.XP Folien - Überblick

Folien/Layer sind ein unverzichtbares Werkzeug in der Verwaltung Ihrer Zeichnungsinhalte. Aus diesem Grund bietet ARCHLine.XP eine breite Palette an Folien Befehlen an. Die Organisation von Folien kann verwirrend sein, erst recht bei einer großen Anzahl an Folien. Nachfolgend ein Überblick der am häufigsten verwendeten Folien Befehle inklusive der Folien Neuerungen in ARCHLine.XP 2013.

Menü < Ändern – Folie >  
 Symbolleiste < Folie >  
 Statusleiste < Folien >

### **Folienverwaltung**

Dient der Verwaltung Ihrer Folien und deren Eigenschaften. In der Folienverwaltung können Sie die aktive Folie ändern, neue Folien hinzufügen, Folien löschen oder Folien ein- bzw.- ausschalten und für die Bearbeitung sperren/entsperren, oder den Druckstatus verändert. Farbe, Linienstärke und Linientyp einer Folie kann hier ebenfalls verändert werden.

### **In andere Folie verschieben**

Neu in ARCHLine.XP 2013: ermöglicht ausgewählte Elemente in eine andere Folie zu verschieben. Die Ziel Folie wird in einem eigenen Dialog ausgewählt.

### **Folien blättern**

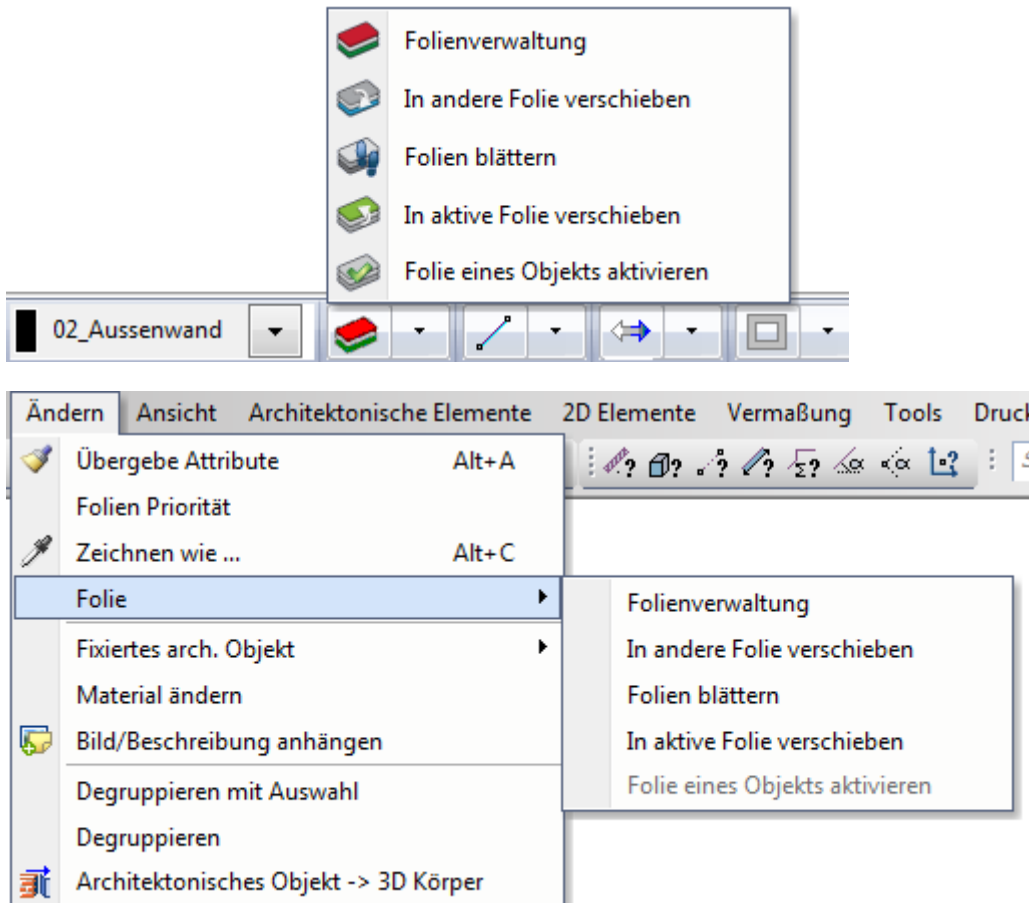
Dieses Werkzeug zeigt die Objekte der ausgewählten Folien an. Sehr hilfreich wenn es darum geht festzustellen, welche Elemente auf welcher Folie liegen.

### **In aktive Folie verschieben**

Neu in ARCHLine.XP 2013: verschiebt ausgewählte Elemente in die aktive Folie.

### **Folie eines Objekts aktivieren**

Mit dieser Funktion wird die Folie des ausgewählten Elements zur aktiven Folie.



## 24. Isolieren / Verbergen

Menü < Ansicht – Isolieren >  
Pop Menü 3D < Isolieren >

Folien stellen die häufigste Methode zur Steuerung der Anzeige von Zeichnungsinhalten dar. Eine weitere Möglichkeit stellt das Isolieren und Verbergen ausgewählter Elemente dar, unabhängig davon, auf welchen Folien sich die isolierenden / verbergenden Elemente befinden. Mit Isolieren / Verbergen können Sie eine vorübergehende Zeichnungsansicht herstellen.

### **Isolieren**

Es werden nur die ausgewählten Elemente angezeigt. Alle anderen Elemente werden ausgeblendet / verborgen. Die ausgeblendeten Elemente werden mit „Isolation beenden“ wieder eingeblendet.

### **Verbergen**

Blendet die ausgewählten Elemente aus.

ARCHLine.XP 2013 führt die aus früheren Versionen bekannten Befehle zum Ein- und Ausblenden von Elementen in 2D und 3D zusammen und stellt neue Befehle (alles voran Isolieren) vor.

Isolieren / Verbergen sind unerlässliche Werkzeuge, vor allem bei sehr umfangreichen Projekten.

### ***Objekt isolieren***

Blendet mit Ausnahme des ausgewählten Objekts alle Zeichnungsinhalte aus.

### ***Auswahl isolieren***

Blendet mit Ausnahme der ausgewählten Elemente alle Zeichnungsinhalte aus.

### ***Isolation beenden***

Alle verborgenen Elemente werden wieder eingeblendet.

### ***Isolieren mit Gitternetz***

Nur in 3D verfügbar. Die isolierten Elemente werden dabei als Gitternetz dargestellt. Mit Gitternetz isolierte Elemente erlauben einen Blick auf die dahinter liegende Elemente. Alle anderen Elemente behalten die gewählte Darstellung bei (z.B. mit Farbe oder Schraffur). Die Isolation wird beendet sobald das 3D Modell neu erstellt wird.

### ***Objekte verbergen***

Blendet ausgewählte Elemente aus.

### ***Isolieren nach Elementtyp***

Blendet mit Ausnahme der gewählten Elementtypen alle Zeichnungsinhalte aus. Die Auswahl der zu isolierenden Elementtypen erfolgt über den Elementtypen Dialog.



## 25. Folien und Layout

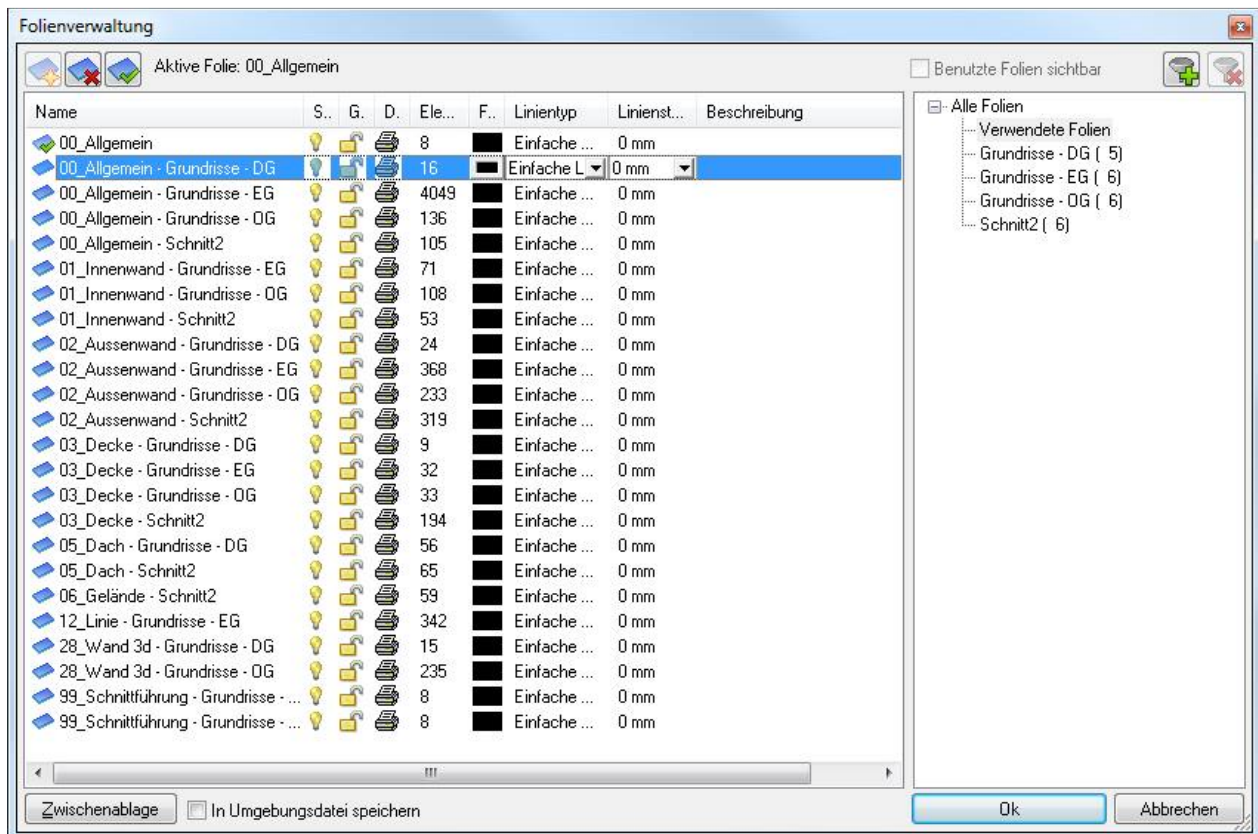
Die maximale Anzahl der Folien wurde in ARCHLine.XP 2013 von 1.024 auf 32.767 Folien angehoben. Die bisherige Folien Anzahl von 1.024 ist für die wesentlichsten Planungsaufgaben mehr als ausreichend.

Im Layout – wo mehrere Projektinhalte aufeinander treffen – kann diese Folien Anzahl sehr wohl überschritten werden. Bisher wurde diese Limitierung der Folien im Layout dadurch umgangen, in dem Folien zusammengefasst wurden. Das führte zu „längeren Wegen“ bei der Bearbeitung der Folien der einzelnen Inhalte im Layout.

In ARCHLine.XP 2013 werden beim Einfügen die Folien der ausgewählten Projektinhalte im Layout vermehrt. D.h. für jede im Layout eingefügte Zeichnung werden zusätzliche Folien angelegt. Der Name dieser Folien setzt sich dabei aus den Originalnamen der Folie, dem Fensteramen und Geschoss zusammen.

Zusätzlich werden die zu einer Zeichnung / einem Geschoss gehörenden Folien in einer Folien Gruppe zusammengefasst.

Dadurch lassen sich u.a. die Folien aller im Layout platzierten Zeichnungen über eine Folienverwaltung steuern.





	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	<b>Einzelflächen Details</b>								
2	<b>Decke</b>								
3	<i>ID</i>	<i>Fläche (m2)</i>	<i>Ganze</i>	<i>&gt;50%</i>	<i>&lt;50%</i>	<i>Summe (Stk):</i>	<i>Material</i>	<i>Breite (mm)</i>	<i>Höhe (mm)</i>
4									
5	1172	37,61	272	23	46	341	@@Stein grau 01	500	250
6									
7	2508	57,98	50	64	33	147	@@Holz Natur 002	5000	120
8									
9	3146	1,96	775	0	31	806	@@Diffus Anthrazit	50	50
10									
11	<b>Wand</b>								
12	<i>ID</i>	<i>Fläche (m2)</i>	<i>Ganze</i>	<i>&gt;50%</i>	<i>&lt;50%</i>	<i>Summe (Stk):</i>	<i>Material</i>	<i>Breite (mm)</i>	<i>Höhe (mm)</i>
13									
14	731	3,73	0	0	22	22	@@Holz Natur 002	5000	100
15									
16	882	9,16	0	21	1	22	@@Holz Natur 002	5000	100
17									
18	<b>Dekorationsaufteilung Einstellungen</b>								
19	<i>ID</i>	<i>Breite (cm)</i>	<i>Höhe (cm)</i>	<i>Stärke: (cm)</i>	<i>Materialdatenbank</i>	<i>Fläche (m2)</i>	<i>Rauminhalt (m3)</i>	<i>Mehrfach</i>	<i>Summe (m2)</i>
20	731	177,4	10	2,4	@@Holz Natur 002	0,1774	0,0042576	21	3,73
21									
22	731	177,4	0,5	2,4	@@Holz Natur 002	0,00887	0,00021288	1	0,01

	A	B	C	D	E
1	<b>Dekoration Zusammenfassung</b>				
2	<b>@@Matt Schwarz</b>				
3		<i>Fläche : (m2)</i>	<i>Preis</i>	<i>Wert</i>	
4		4,29	0		
5					
6					
7					
8					
9	<b>Standard Material</b>				
10		<i>Fläche : (m2)</i>	<i>Preis</i>	<i>Wert</i>	
11		0	0		
12					
13					
14					
15					
16	<b>@@Diffus Graubeige</b>				
17		<i>Fläche : (m2)</i>	<i>Preis</i>	<i>Wert</i>	
18		65,23	0		
19					
20					
21					

	A	B	C
1	<b>Dekoration Details</b>		
2	<b>Decke</b>		
3	<i>ID</i>	<i>Fläche</i>	<i>Material</i>
4			
5	1172	0	Standard Material
6			
7	2508	65,23	@@Diffus Graubeige
8			
9	3146	2,8	@@Matt Weiß
10			
11	<b>Wand</b>		
12	<i>ID</i>	<i>Fläche</i>	<i>Material</i>
13			
14	731	4,29	@@Matt Schwarz
15			
16	882	0	Standard Material
17			