

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1</b>	<b>Neuigkeiten in Version 10 .....</b>	<b>2</b>
1.1	Allgemeines.....	2
1.2	Neue numerische Eingabevariante für Wände.....	2
1.2.1	Wandlänge numerisch anpassen.....	3
1.2.2	Eingaberichtung von Wänden über das Kontextmenü ändern.....	4
1.3	Neue numerische Eingabe bzw. Positionierung von Fenstern und Türen .....	4
1.4	Automatische Bemaßungsvorschläge.....	5
1.4.1	Optionen und Hinweise für automatische Bemaßungen.....	6
1.4.2	Automatischer Bemaßungsvorschlag für die aktive Folie.....	8
1.4.3	Automatischer Bemaßungsvorschlag für eine einzelne Wand .....	8
1.4.4	Automatische Bemaßungen in einzelne Maßketten auflösen .....	9
1.4.5	Übertragen von Eigenschaften automatischer Bemaßungen .....	9
1.5	Automatische Positionstexte.....	9
1.5.1	Automatische Positionstexte erzeugen.....	10
1.5.2	Automatische Positionstexte bearbeiten.....	11
1.5.3	Eigenschaften von automatischen Positionstexten übertragen .....	12
1.5.4	Sichtbarkeiten von automatischen Positionstexten.....	13
1.5.5	Positionstexte für einzelne Wände ausblenden.....	14
1.6	3D-Objekte direkt von Webseiten downloaden und in die Planung einfügen .....	15
1.6.1	Online Objekte Gruppe auf dem 3D Funktionen Ribbon.....	15
1.6.2	Direkt auf Internetseiten mit 3D Objekten verlinken und zugreifen.....	16
1.6.3	Der Browser und Vorschau Dialog .....	16
1.6.4	Eigene Menüeinträge hinzufügen oder bearbeiten .....	17
1.6.5	Objekte downloaden.....	18
1.6.6	Der Vorschau Dialog.....	19
1.6.7	Die Einstellungen und Angaben im Vorschau Dialog.....	20
1.6.7.1	Die Statistik im Vorschau Dialog.....	21
1.6.8	Objekte speichern und in die Planung einfügen .....	22
1.7	Aktualisierte Importformate für Sketchup 3D-Objekte .....	23
1.8	Mehr als 200 neue 3D Objekte in den Standard Katalogen.....	23
1.9	Mehr als 250 neue 2D Symbole .....	23
1.10	Gaubenwände in 2D Draufsichten ausblenden .....	23
1.11	Flächenangabe von 2D Grafikobjekten.....	24
1.12	Sonstige Änderungen und Verbesserungen.....	25

# 1 NEUIGKEITEN IN VERSION 10

## 1.1 ALLGEMEINES

Mit der Version 10 haben wir die Werkzeuge zur Eingabe von Wänden, Fenstern und Türen überarbeitet. Mit dem Ziel, sowohl die Eingabe als auch das anschließende numerische Positionieren oder Verlängern zu vereinfachen und zu beschleunigen. Diese Mechanismen wurden in den vergangenen Monaten an anderer Stelle intensiv benutzt und getestet, insbesondere auch durch Neueinsteiger in unsere Produktpalette. Und sie haben sich durchgängig bewährt. Die Eingabe von Grundrissen ist wesentlich schneller und produziert weniger unschöne Konstruktionen. Insbesondere die damit einhergehende Zeitersparnis war für uns das entscheidende Kriterium.

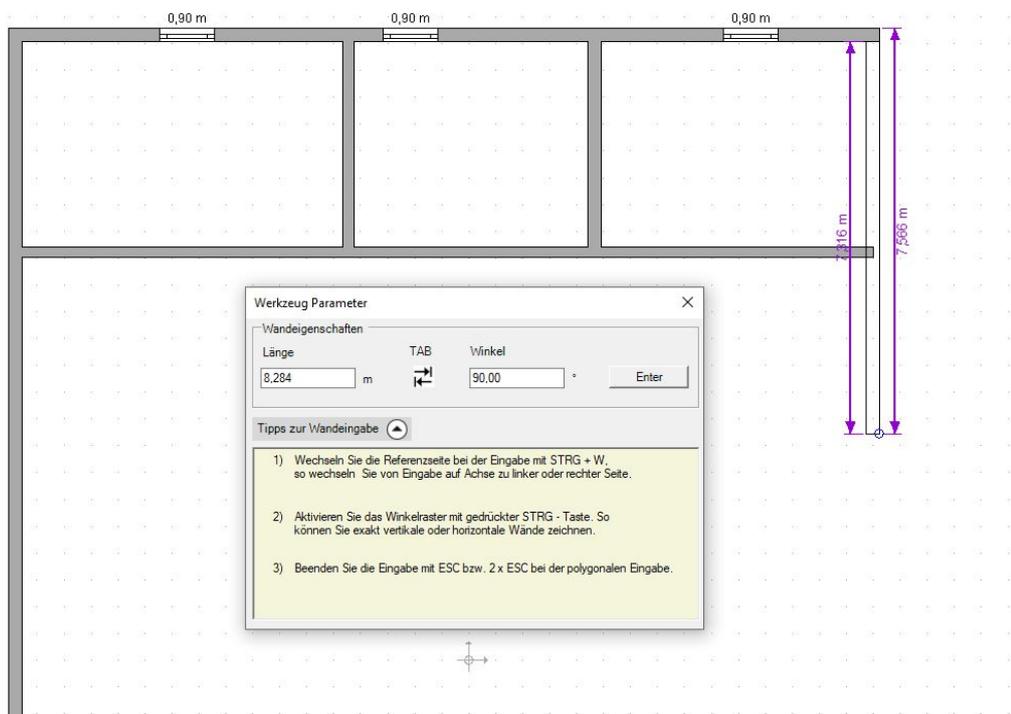
## 1.2 NEUE NUMERISCHE EINGABEVARIANTE FÜR WÄNDE

Zunächst werden bei der Eingabe von Wänden jetzt generell mitlaufende Maße angezeigt. Je nach Arbeitsweise liefern diese Maße die exakte Länge, wenn man z.B. auf Rastermaßen arbeitet. Weitaus häufiger ist das aber nicht der Fall und dafür kommt die neue numerische Eingabevariante zum Einsatz.

Bei der numerischen Eingabe laufen die Maße ebenfalls mit, aber eher als Anhalt bzw. Information. Die tatsächliche Eingabe der Längen erfolgt erst mit dem zweiten Mausklick, der bislang immer die Wand direkt in das Projekt eingefügt hat. Jetzt erscheint stattdessen ein Dialog, in dem Sie die Länge als auch bei Bedarf den Winkel einstellen und direkt mit der ENTER Taste die Eingabe abschließen. Ein „Verruckeln“ durch ungewollte Bewegungen mit der Maus ist ausgeschlossen. Und Sie können, müssen aber nicht, mit der Maus auf den Button klicken oder einfach nur mit der Tastatur und Enter arbeiten.

Das Maß bezieht sich dabei immer auf die gerade aktive Wandseite, die Sie mit der Tastenkombination STRG + W bereits während der Eingabe festlegen. Als Erinnerung beinhaltet der Dialog die wichtigsten Tipps für die Eingabe von Wänden wie STRG + W, halten der STRG Taste zum Aktivieren des Winkelrasters und ESC zum Beenden der Eingabe.

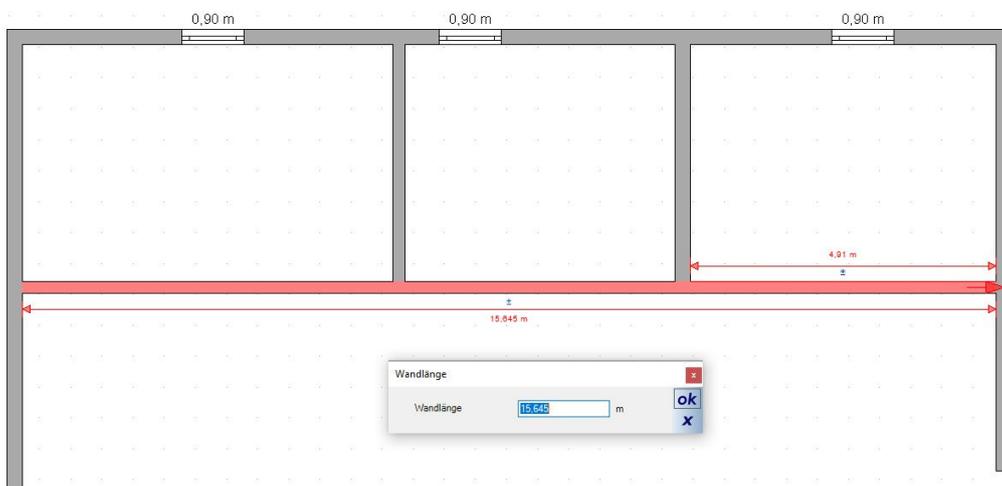
Der folgende Screenshot zeigt ein solches Szenario nach dem zweiten Mausklick bei der Wandeingabe:



### 1.2.1 Wandlänge numerisch anpassen

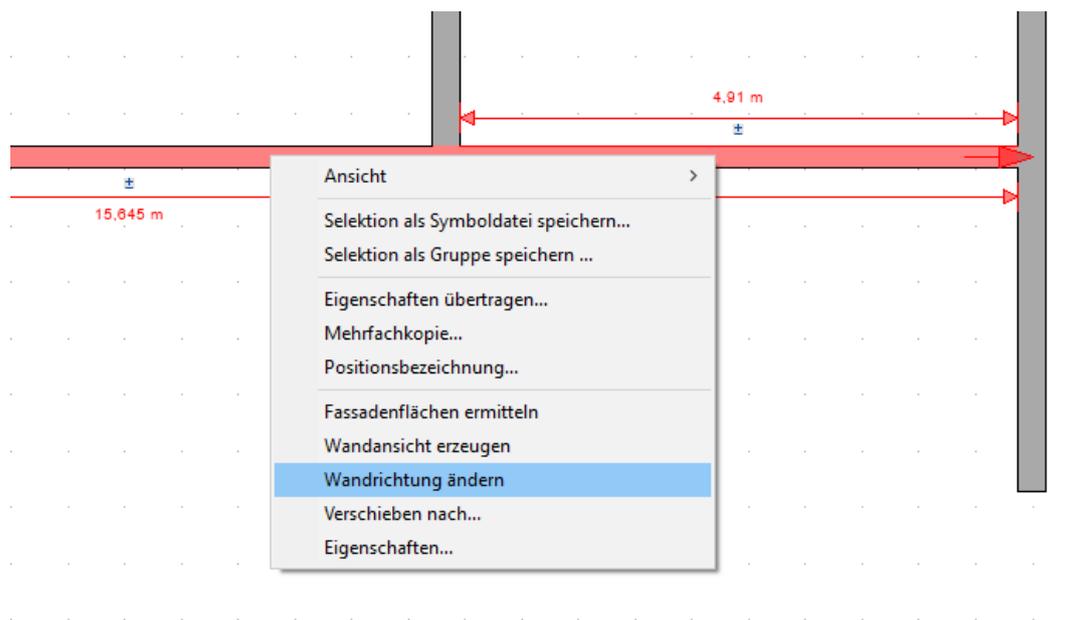
Wenn Sie eine existierende Wand selektieren, erscheinen jetzt zwei Maße und dazu zwei „Buttons“ +/- mit denen Sie einen Eingabedialog zur Festlegung einer exakten Länge erhalten. Die Längenänderung erfolgt immer in Eingaberichtung der Wand und wird markiert durch einen Pfeil am Wandende.

Das bisherige Verlängern mit der Taste V bzw. über das Tool auf dem Wand bearbeiten Menü funktioniert als Alternative weiterhin und kann darüber hinaus mit einem Klick auf das Wandende gestartet werden.



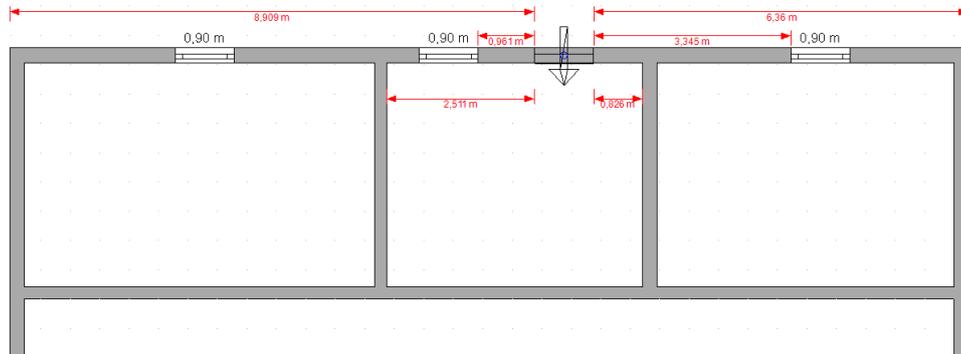
### 1.2.2 Eingaberichtung von Wänden über das Kontextmenü ändern

Das numerische Verlängern oder Verkürzen von Wänden erfolgt wie gesagt immer in Richtung der Eingabe. Diese Eingaberichtung können Sie bei Bedarf weiterhin über das Wand bearbeiten Menü wechseln oder, und das ist neu, über das Kontextmenü der rechten Maustaste.



## 1.3 NEUE NUMERISCHE EINGABE BZW. POSITIONIERUNG VON FENSTERN UND TÜREN

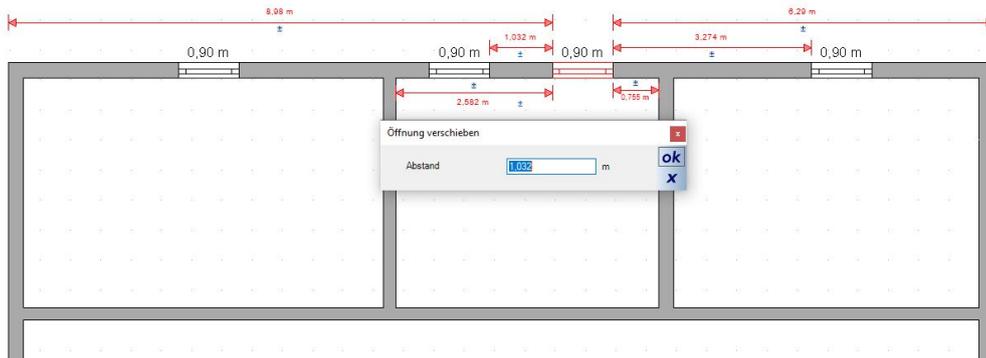
Auch bei Fenster und Türen erscheinen beim Einfügen in eine Wand Maßlinien. Die dienen bis dahin zunächst als Orientierung und nicht dazu, in diesem Stadium eine exakte Platzierung zu erreichen. Platzieren Sie stattdessen das Element ungefähr an der gewünschten Position.



Anschließend selektieren Sie das Fenster oder die Tür mit einem linken Mausklick. Es erscheinen je nach Grundriss unterschiedliche Maße. Das sind z.B. die Maße entlang der Aussenwand, jeweils bemessen von linker und rechter Ecke des Fensters.

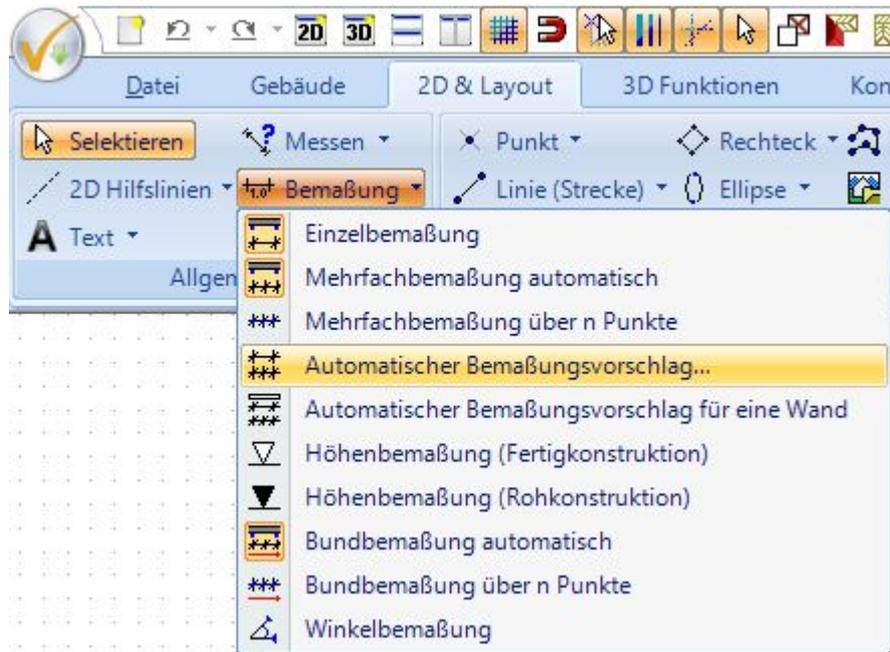
Zusätzlich die Maße zu etwaigen Innenwänden sowie Maße links und rechts zum nächsten Öffnungselement.

An den Maßen gibt es jeweils einen „Button“ +/- mit dem Sie genau dieses Maß für die numerische Positionierung eingeben können.



## 1.4 AUTOMATISCHE BEMAßUNGSVORSCHLÄGE

Mit zwei neuen Eingabewerkzeugen auf dem Bemaßungsmenü können Sie jetzt automatische Bemaßungsvorschläge erzeugen. Es gibt eine Variante, die Bemaßungen für die aktive Folie erzeugt und eine manuelle für eine einzelne Wand. Voraussetzung ist, dass sich auf der aktiven Folie zu bemaßende Wände befinden.

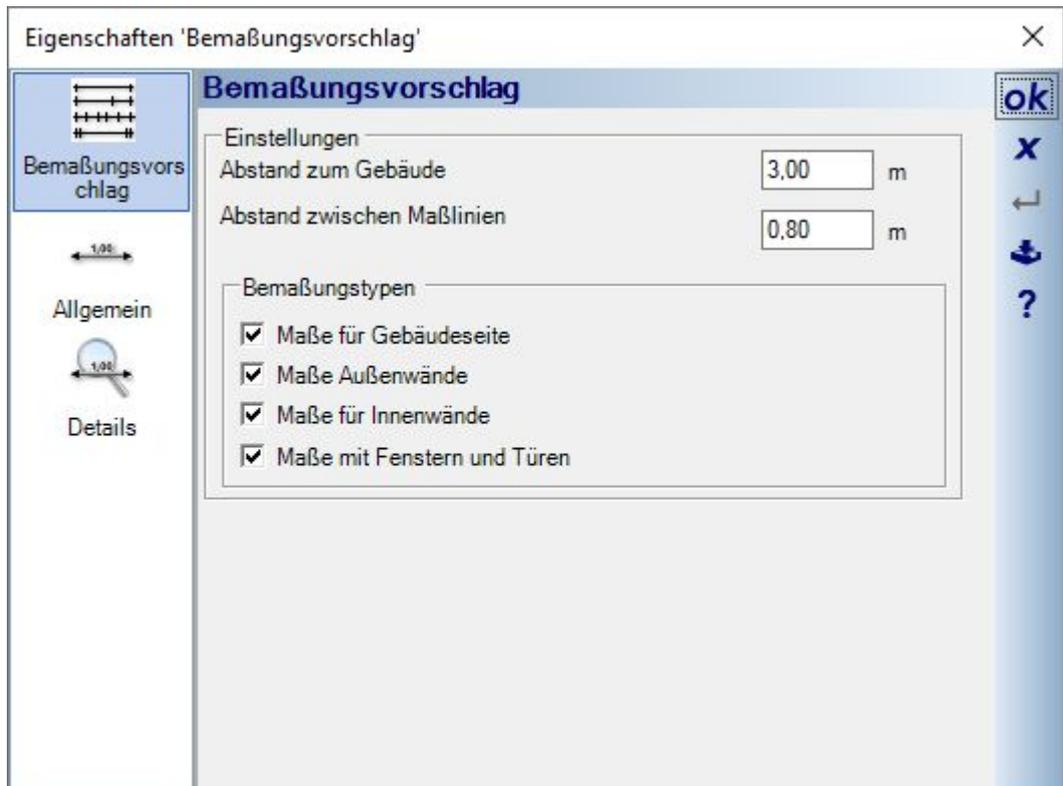


#### ***1.4.1 Optionen und Hinweise für automatische Bemaßungen***

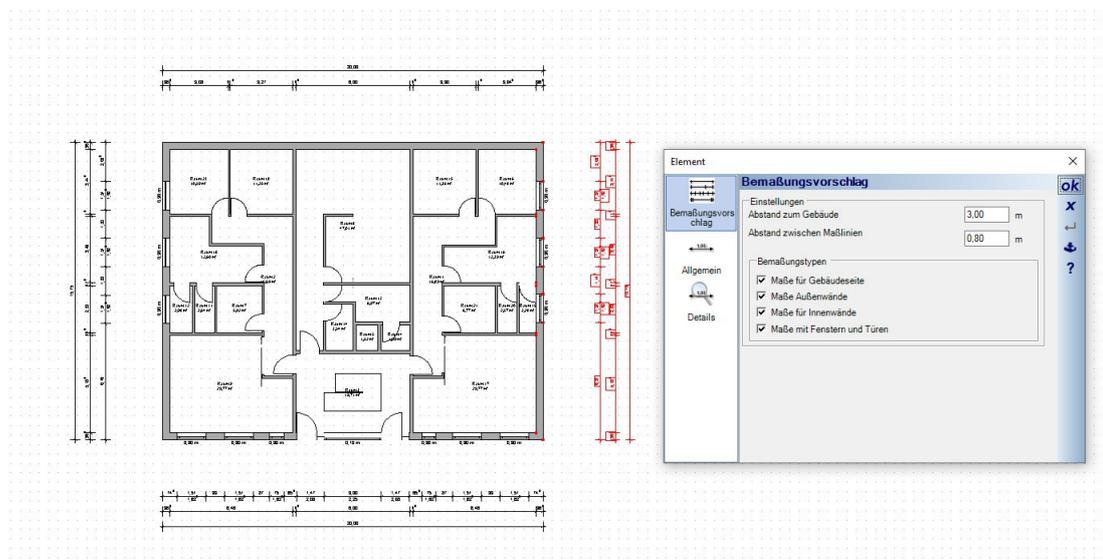
Neben den gewohnten Einstellmöglichkeiten enthält der Dialog der Bemaßungsvorschläge eine weitere Eigenschaftenseite, auf der Sie den Abstand des inneren Maßes zur Gebäudeseite sowie die Abstände der erzeugten Maßketten zueinander festlegen können.

Es werden maximal vier Maßreihen erzeugt, die Sie im Dialog festlegen können.

- Maß für Gebäudeseite: das Maß über alles
- Maße Außenwände: falls es in der Fassade einen Versatz gibt
- Maße Innenwände: eine Maßkette, die die an die Außenwände anschließenden Innenwände erfasst
- Maße mit Fenstern und Türen



Beim Erzeugen der automatischen Bemaßungsvorschläge wird der Grundriss analysiert und je nach Situation die erforderliche Maßkette erzeugt. Unabhängig von den Einstellungen im Dialog kann es also vorkommen, dass Sie nicht die vier aktivierten Maßreihen erhalten, sondern nur die, die Sinn machen. Gibt es an einer Gebäudeseite also keine Fenster und Türen und keinen Versatz in der Fassade, erzeugt die Software bspw. nur zwei Maßreihen statt der vordefinierten vier.



Bemaßungsvorschläge werden nur für 2D Draufsichten erzeugt, nicht in Schnitten und Ansichten.

Die Bemaßungsvorschläge existieren als Einheit für jede Gebäudeseite und verfügen als eigenständiger Objekttyp auch über eigene Sichtbarkeiten und Selektionseinstellungen.

### 1.4.2 Automatischer Bemaßungsvorschlag für die aktive Folie

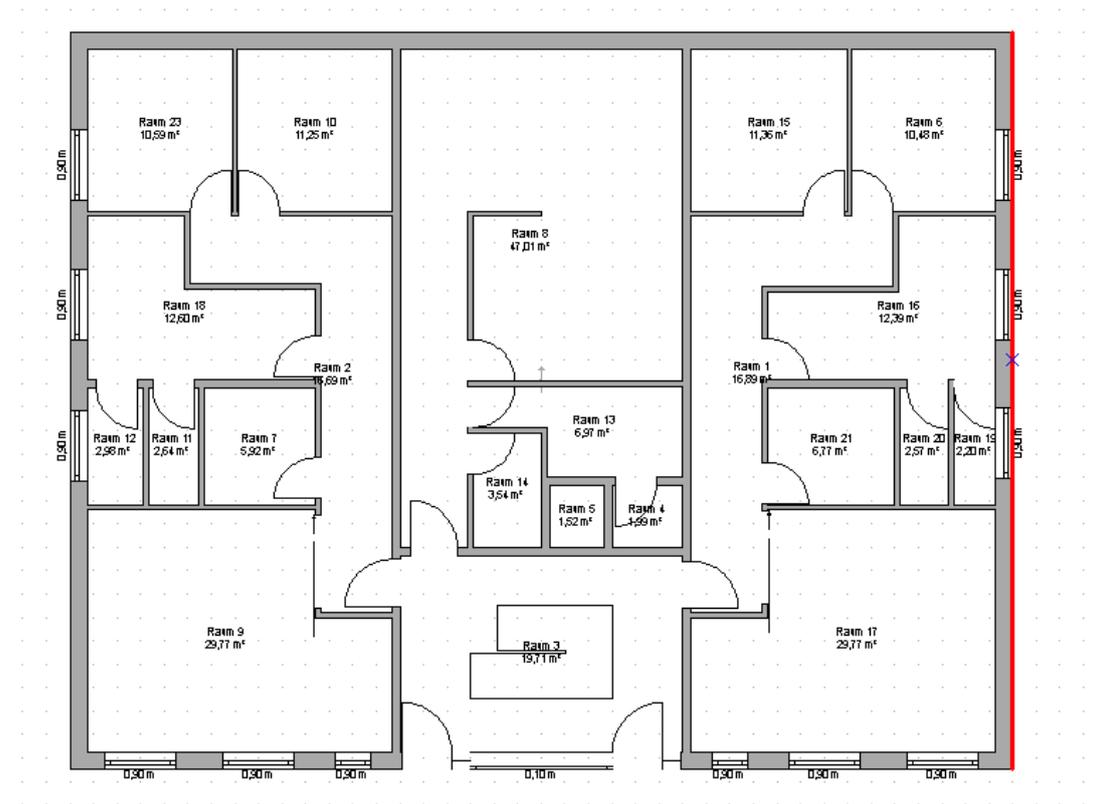
Nach dem Start des Eingabewerkzeuges öffnet sich automatisch der Dialog mit den genannten Optionen. Sofern in der gerade aktiven Folie zu bemaßende Elemente vorhanden sind.

Im Dialog können Sie die Abstände vorgeben und ggf. die zu erzeugenden Maßketten. Wenn Sie den Dialog mit OK beenden, werden die Maße erzeugt.

### 1.4.3 Automatischer Bemaßungsvorschlag für eine einzelne Wand

Das Erzeugen eines Bemaßungsvorschlages für eine Wand erfordert zunächst die Auswahl einer Wandseite.

Führen Sie nach dem Start des Werkzeuges also die Maus über eine Wandseite. Sobald die Software eine Wandseite unter dem Mauscursor erkennt, wird die Wandseite rot markiert.



Mit einem linken Mausklick wählen Sie die Wandseite aus und führen anschließend die Maus an die Stelle, an der das automatische Maß platziert werden soll. Also in der Regel vom Gebäude weg. Zu diesem Zeitpunkt sehen Sie zunächst nur einen Cursor bestehend aus einer einzelnen Maßlinie. Diese Linie zeigt Ihnen die Position des innersten Maßes an, also den Abstand zur Gebäudeseite, den Sie mit einem weiteren linken Mausklick festlegen.

Das Werkzeug erwartet danach die Auswahl weiterer Wände und muss ggf. mit ESC oder über das Kontextmenü beendet werden.

#### 1.4.4 Automatische Bemaßungen in einzelne Maßketten auflösen

Automatische Bemaßungsvorschläge existieren als ein gemeinsames Element pro Gebäudeseite und sind also eigenständige Objekte, die Sie nur in ihrer Gesamtheit selektieren und bearbeiten können.

Da nicht jeder automatische Bemaßungsvorschlag immer das Wunschergebnis liefert, kann es erforderlich sein, die Einheit in Einzelteile aufzulösen, um einzelne Maßketten in der Folge wie bei normalen Maßketten auch zu löschen, neu zu platzieren, oder eine später manuell erzeugte Maßkette stattdessen einzufügen.

In solchen Fällen lösen Sie den selektierten Vorschlag einfach über das Kontextmenü in seine Einzelteile auf.



Dieser Vorgang ist nicht umkehrbar.

#### 1.4.5 Übertragen von Eigenschaften automatischer Bemaßungen

Wie für fast alle anderen Elemente können Sie geänderte Eigenschaften eines automatischen Bemaßungsvorschlages auf alle anderen Elemente dieses Typs im Projekt übertragen. So müssen Sie bei nachträglicher Änderung z.B. der Textgröße nicht alle anderen Bemaßungen manuell anpassen.

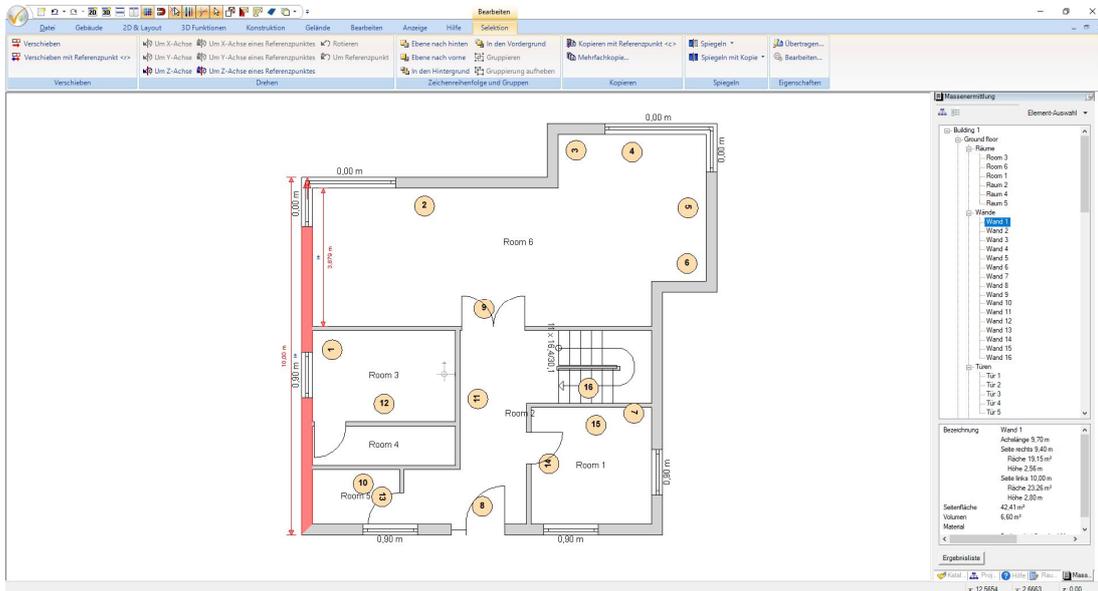
Ändern Sie einfach die Eigenschaften einer Maßeinheit und selektieren Sie die anschließend im Grundriss. Über das Kontextmenü öffnen Sie den Eigenschaften übertragen Dialog. Der Dialog listet in diesem Fall alle Eigenschaften normaler Maße auf und zusätzlich jene, die nur automatische Bemaßungen haben.

### 1.5 AUTOMATISCHE POSITIONSTEXTE

Automatische Positionstexte kommen dort zum Einsatz, wo man eine Verbindung in den Zeichnungen mit der Nummerierung der Bauteile in der mitlaufenden Massenermittlung herstellen will.

Die Kennzeichnung mit Nummern und Bezeichnung entspricht also genau der, die auch im Baum der Massenermittlung angezeigt wird. Diese Nummerierung ist für das Projekt eindeutig.

Wenn Sie also Zeichnungen benötigen, bei denen Sie im Grundriss erkennen können, welche Wand mit „Wand 1“ gemeint ist und wo sie sich befindet, erzeugen Sie sich einfach die automatischen Texte. Text kann dabei auch nur die Darstellung der Nummer sein



### 1.5.1 Automatische Positionstexte erzeugen

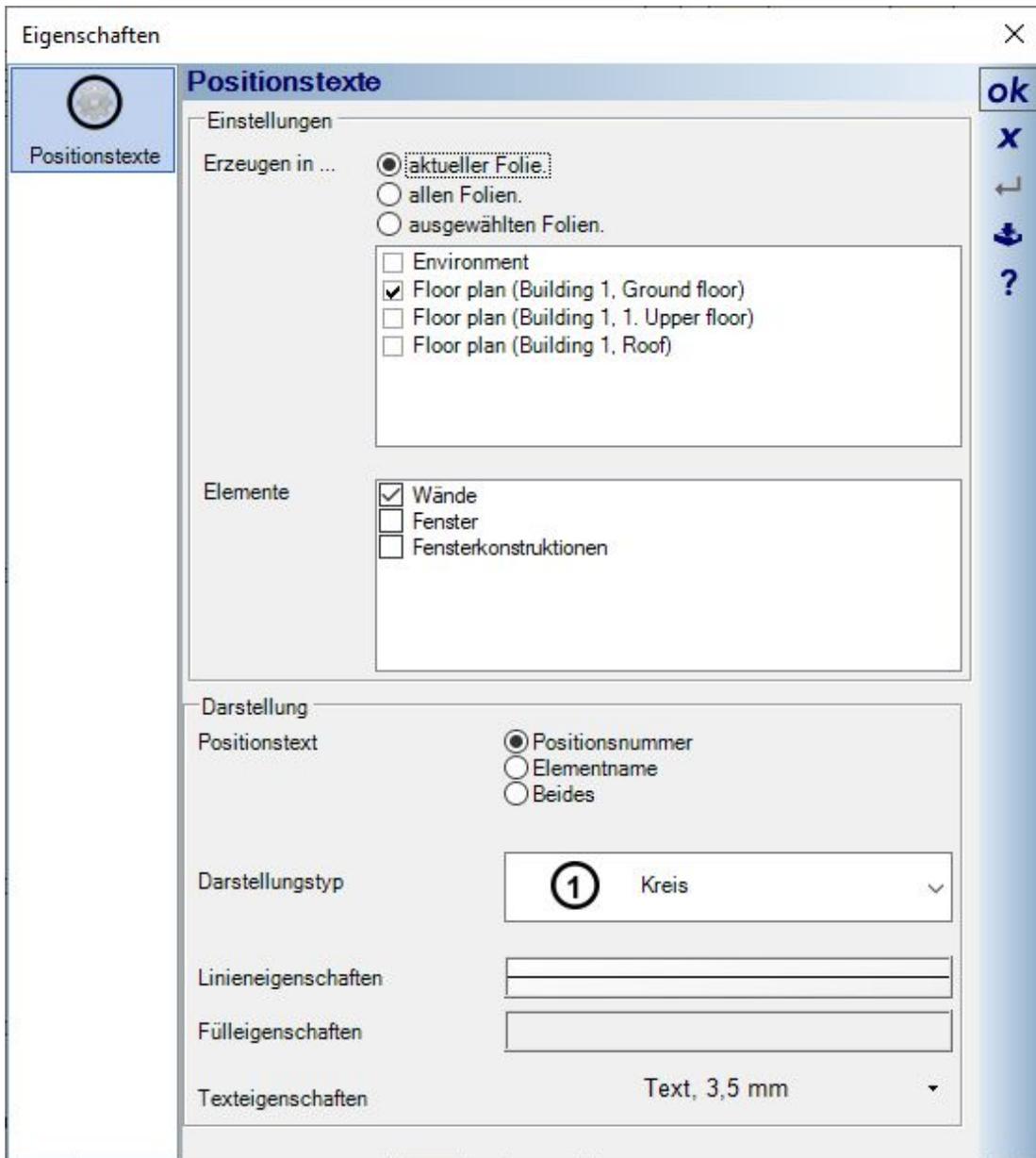
Automatische Positionstexte erzeugen Sie über den TEXT Button auf dem Ribbon 2D & Layout.



Nach dem Start erscheint automatisch der Dialog Positionstexte mit der Auswahl der Folien, für die die Texte erzeugt werden sollen sowie der Auswahl der Elemente Wände, Fenster und Fensterkonstruktionen.

Im Bereich „Darstellung“ wählen Sie aus den vordefinierten Typen und dem gezeigten Inhalt, also ob nur die Nummer, nur die Beschreibung, also „Wand“ oder beides kombiniert dargestellt werden soll, also „Wand 1“.

Darunter finden Sie die Text-, Linien- und Fülleigenschaften, mit denen Sie die Positionstexte auch farbiger hinterlegen können.

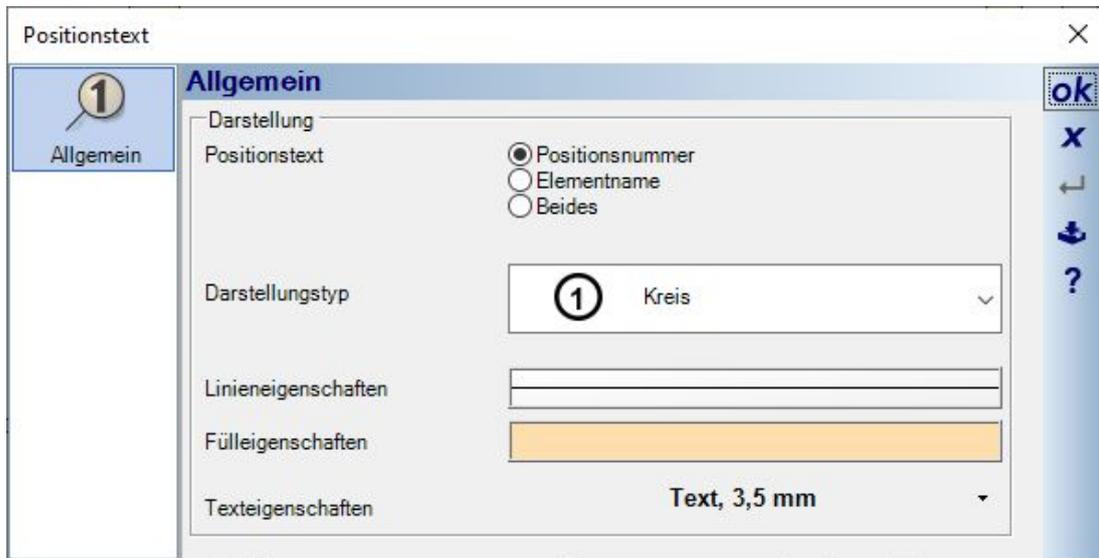


Die Positionstexte beziehen sich nur auf den aktuellen Planungsstand, werden also nicht aktualisiert, wenn Sie weitere Wände oder Fenster eingeben. In solchen Fällen starten Sie die Eingabe einfach erneut.

Die Software erkennt automatisch, welche Elemente bereits über diese Kennzeichnung verfügen und behält deren Position. Nur bislang noch nicht erfasste Elemente erhalten einen neuen Positionstext. Die Darstellungen werden aber überschrieben und müssen zuvor im Dialog neu festgelegt werden, damit an dieser Stelle keine Positionstexte unterschiedlichen Inhaltes und unterschiedlicher Darstellung entstehen.

### 1.5.2 Automatische Positionstexte bearbeiten

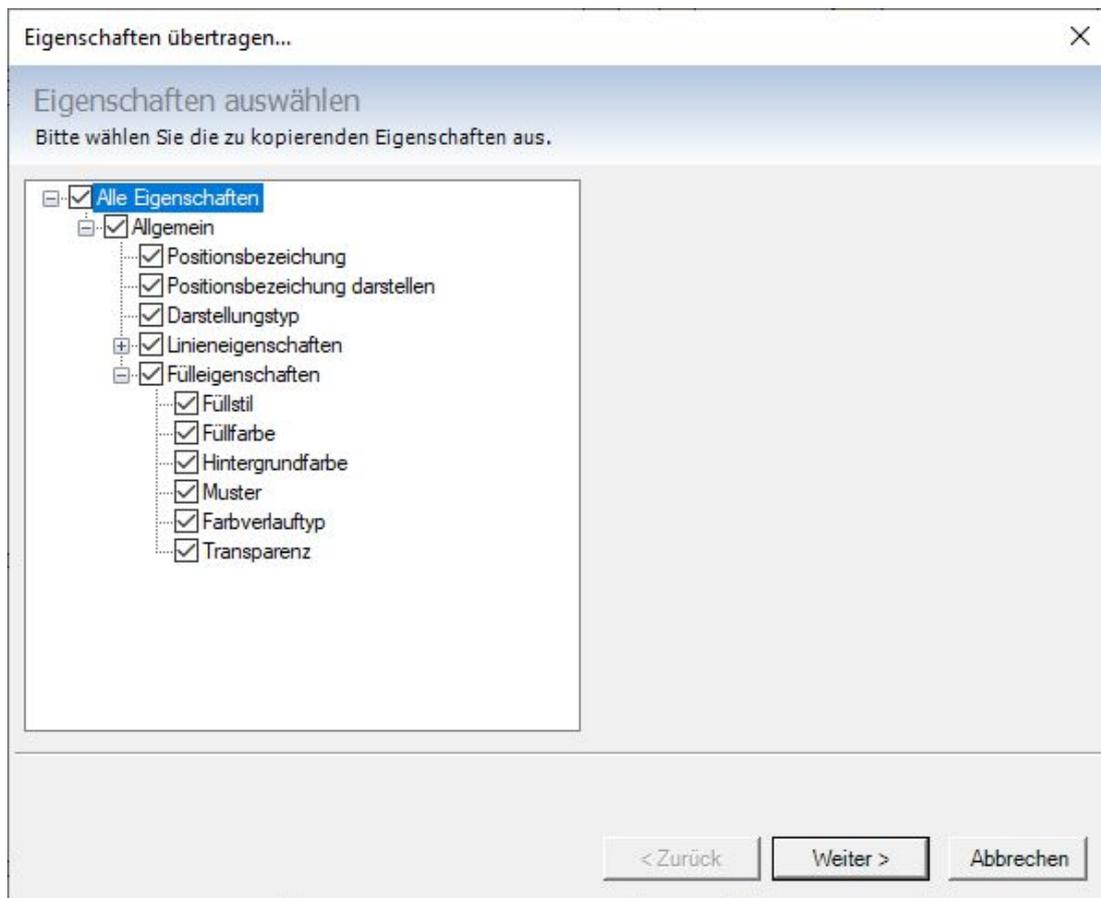
Einzelne Positionstexte können Sie selektieren und über den Eigenschaftendialog in der Darstellung ändern.



### ***1.5.3 Eigenschaften von automatischen Positionstexten übertragen***

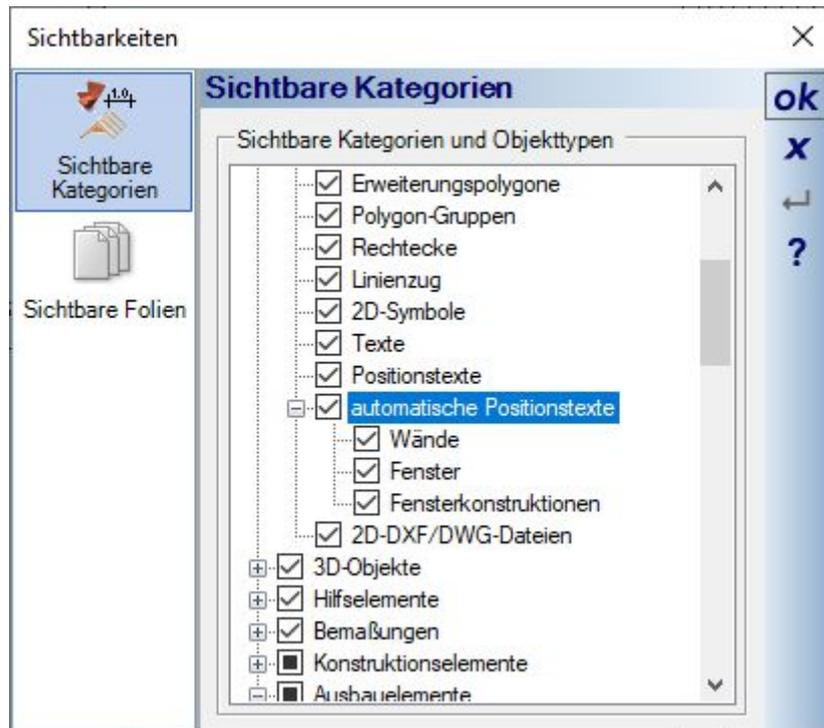
Wie für fast alle anderen Elemente können Sie geänderte Eigenschaften eines automatischen Positionstextes auf alle anderen Elemente dieses Typs im Projekt übertragen. So müssen Sie bei nachträglicher Änderung z.B. der Textgröße nicht alle anderen Texte manuell anpassen.

Ändern Sie einfach die Eigenschaften eines Positionstextes und selektieren Sie ihn anschließend im Grundriss. Über das Kontextmenü öffnen Sie den Eigenschaften übertragen Dialog und danach auf welche Folien diese Änderungen übertragen werden sollen.



#### ***1.5.4 Sichtbarkeiten von automatischen Positionstexten***

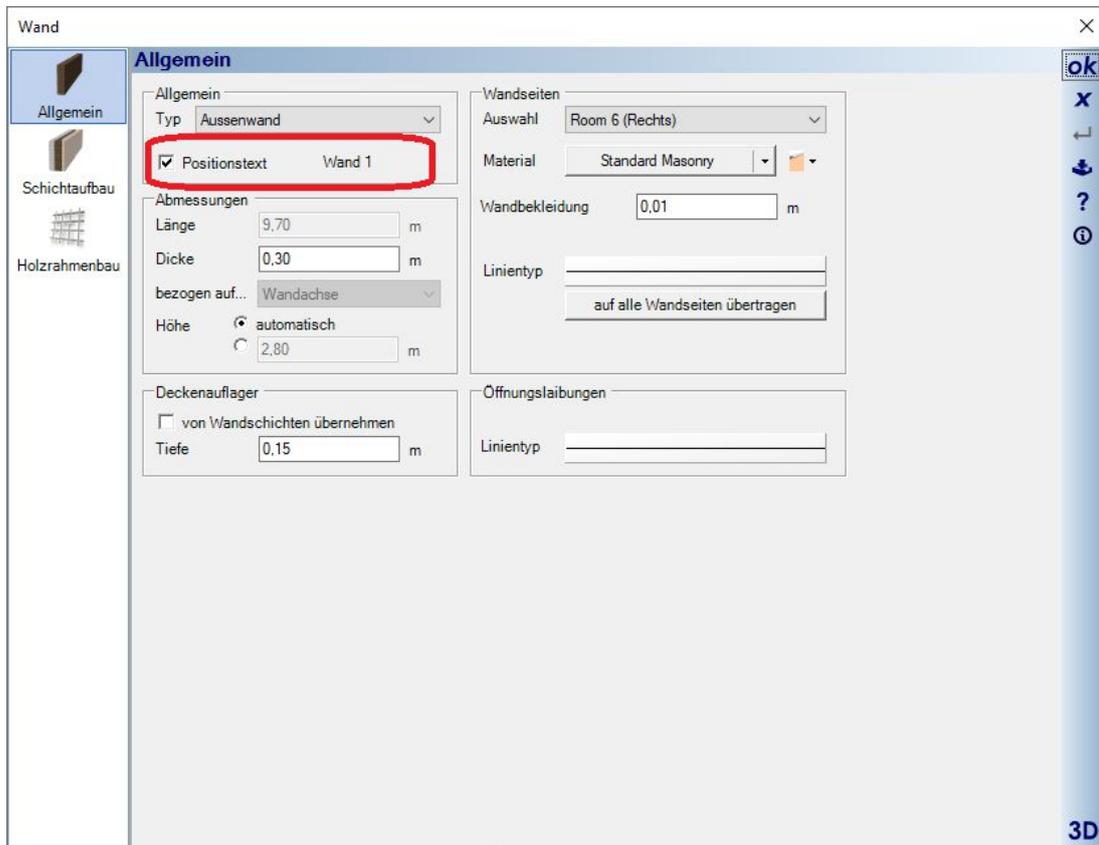
Automatische Positionstexte verfügen über eigene Sichtbarkeiten, zu finden in der Kategorie „2D Grafikelemente“, wo auch die normalen Texte zu finden sind.



### ***1.5.5 Positionstexte für einzelne Wände ausblenden***

Es kann vorkommen, dass einzelne Wände aus Gründen der Übersichtlichkeit keinen automatischen Positionstext erhalten sollen, z.B. kurze und dicht aneinander liegende Wände.

Im Eigenschaften Dialog der Wand können Sie den Positionstext gezielt verbergen.



## 1.6 3D-OBJEKTE DIREKT VON WEBSEITEN DOWNLOADEN UND IN DIE PLANUNG EINFÜGEN

Diese Funktion ist Bestandteil des PlugIns 3D Konverter und nicht in allen Versionen enthalten, sondern bleibt den Professional oder Premium Varianten vorbehalten.

Bislang war es schon über den Konverter selbst möglich, 3D Objekte aus anderen Dateiformaten in unser eigenes 3D Format (\*.cyg) zu konvertieren, im Katalog zu speichern und dann in der Planung zu verwenden.

Die neue Funktionalität dient im Wesentlichen zur Vereinfachung und damit zum schnelleren Arbeiten, weil Auswahl des Objektes, Download, Konvertierung und Planung in einem Arbeitsschritt erfolgen.

### 1.6.1 Online Objekte Gruppe auf dem 3D Funktionen Ribbon

Die Funktion selbst sowie den Dialog Einstellungen dazu finden Sie auf dem Ribbon 3D Funktionen.



### ***1.6.2 Direkt auf Internetseiten mit 3D Objekten verlinken und zugreifen***

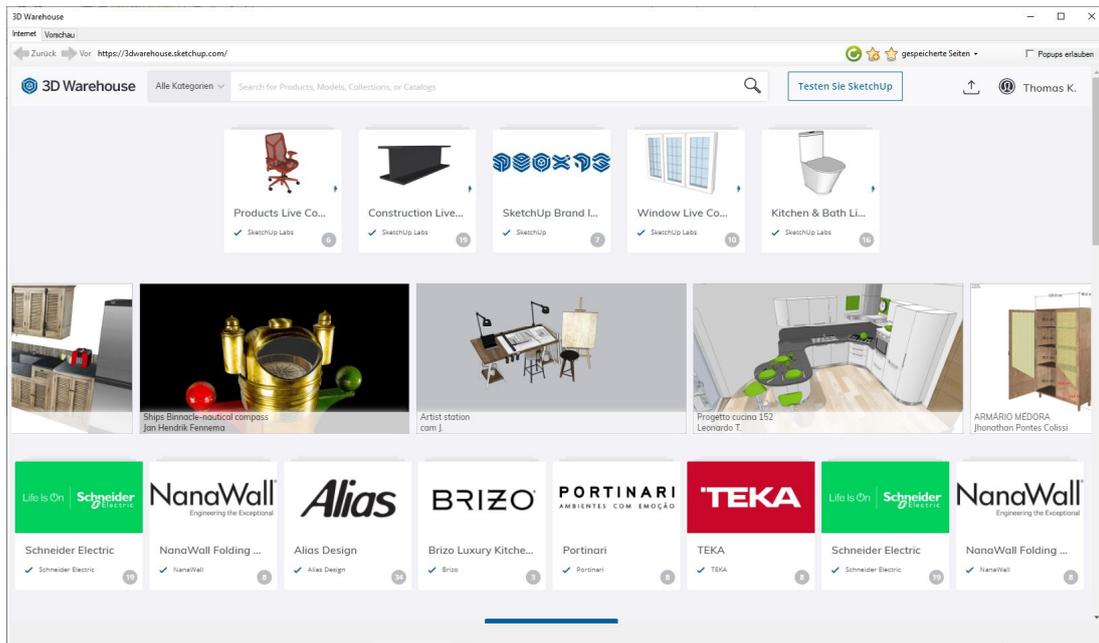
Über den Button Online 3D-Objekte erhalten Sie Menüeinträge, die direkt auf eine Internetseite oder Suchmaschine verweisen. Standardmäßig werden hier zwei Einträge vorgegeben, zum einen Google und 3D Warehouse. Weitere Einträge können Sie selbst über den Dialog Einstellungen oder über das Browserfenster anlegen.



### ***1.6.3 Der Browser und Vorschau Dialog***

Für den Zugriff auf die Internetseiten haben wir einen eigenen, kleinen Internetbrowser in den Dialog eingebaut. Wenn Sie also über das Menü eine Internetseite aufrufen, sehen Sie z.B. folgendes Fenster. Je nachdem, auf welche Seite Sie verlinken.

## Neuigkeiten in Version 10 3D-Objekte direkt von Webseiten downloaden und in die Planung einfügen

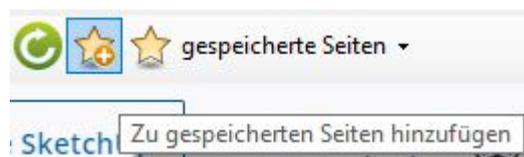


Am oberen Rand des Dialoges finden sich einige wenige Buttons und eine Option „Popups erlauben“. Standardmäßig werden Popups unterdrückt, es gibt aber Internetseiten mit 3D Objekten, die den Download der Dateien nur aus einem Popup Fenster ermöglichen. Wenn Sie also auf so eine Seite stoßen und beim Download nichts passiert, wäre das Erlauben von Popups eine Option, die Sie ausprobieren sollten. Die anderen Buttons sind zum Laden bzw. Aktualisieren der Internetseite und zur Auswahl der vordefinierten Links aus unserem Einstellungen Dialog.

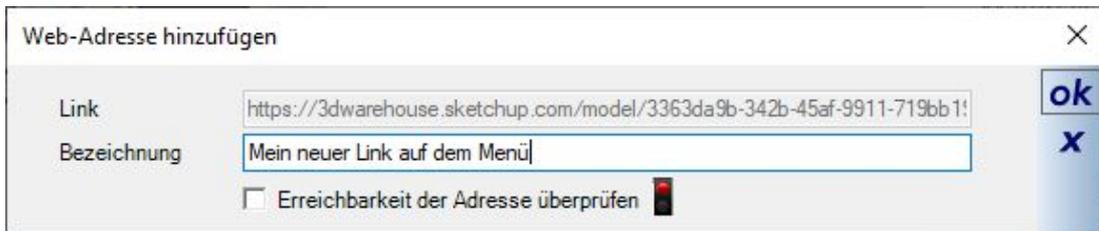


### 1.6.4 Eigene Menüeinträge hinzufügen oder bearbeiten

Der einfachste Weg, Menüeinträge selbst zu ergänzen ist, zu der Internetseite zu navigieren und dann im Browserfenster den Button „Zu gespeicherten Seiten hinzufügen“ zu drücken.



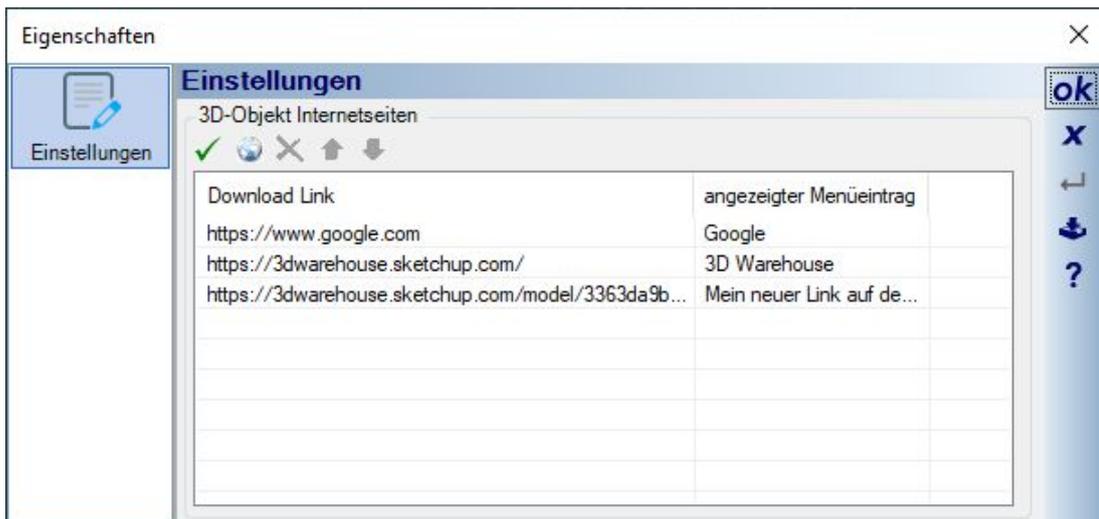
Sie erhalten dann folgenden Dialog, in dem Sie dem Link eine passende Bezeichnung für ihr Menü zuweisen können.



Der neue Link erscheint erst nach einem Neustart der Software auf dem Menü und sieht im Beispiel wie folgt aus.



Die Einträge auf dem Menü können Sie im Eigenschaften Dialog verwalten, umbenennen, löschen oder sortieren.

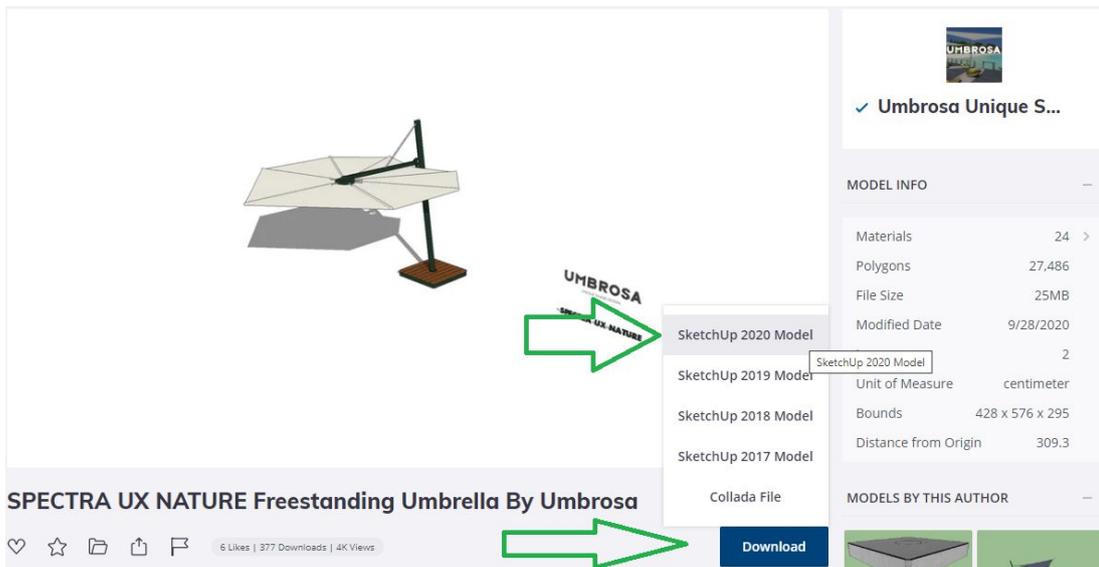


Die Einstellungen werden in einer XML Datei namens „Objects3DLinks.xml“ in ihrem Benutzerverzeichnis gespeichert.

### 1.6.5 Objekte downloaden

Wie der Download eines 3D Objektes gestartet wird, unterscheidet sich auf den jeweiligen Internetseiten. Hier ein Beispiel von 3D Warehouse. Wenn Sie auf der Seite zu einem 3D Objekt navigiert sind, sehen Sie darunter den DOWNLOAD Button.

Der Button öffnet ein Menü mit der Auswahl des Download Formates. Hier werden in der Regel mehrere angeboten. Aktuell unterstützt die Software Sketchup Formate bis 2020 oder Collada, auf die Sie sich beim Download beschränken müssen.



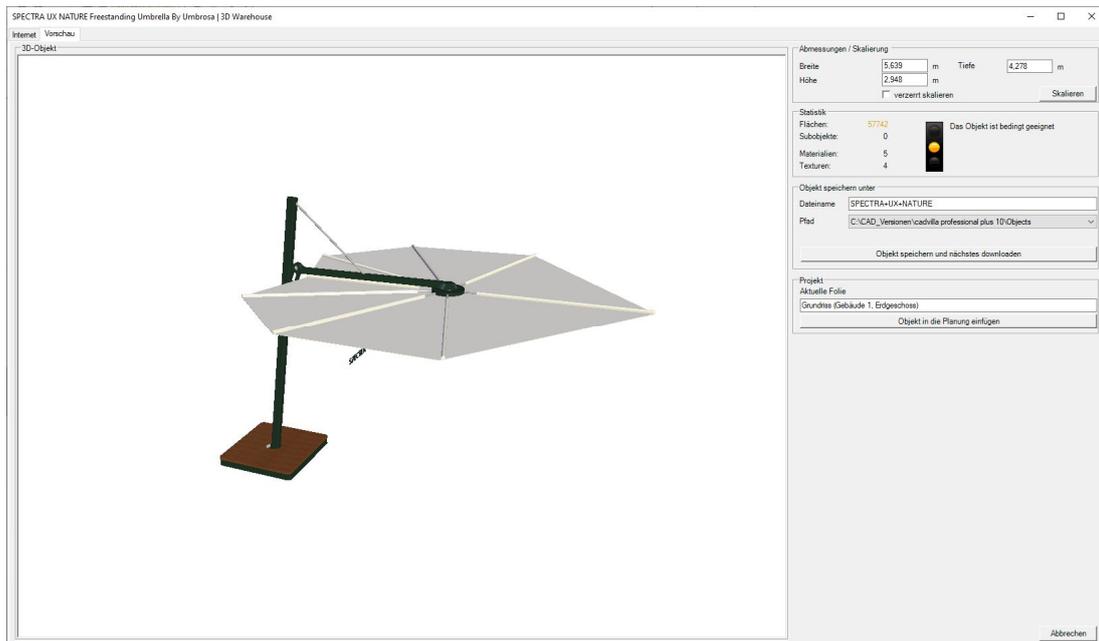
Wenn der Download startet, sehen Sie am unteren Rand des Browser Dialoges einen Fortschrittbalken für den Download selbst und die unmittelbar anschließende und automatische Konvertierung in unser eigenes 3D Format.

**Hinweis:** auf manchen Internetseiten erhalten Sie schon vor dem Download Hinweise auf die Größe des Objektes, die Anzahl der Flächen und Materialien. Diese Angaben kann und sollte man vor dem Download in Betracht ziehen, weil sowohl der Download aber insbesondere die Konvertierung des 3D Modells teilweise sehr lange dauern kann. Und 3D Objekte mit einer sehr großen Anzahl von Polygonen bzw. Flächen und Materialien sind für die Verwendung einer in einer Gebäudeplanungssoftware komplett ungeeignet und kosten ggf. sehr viel Speicher und Performance. Es kann gut sein, dass der Modellierer darauf keine Rücksicht genommen hat und ein einzelner Knopf auf einem Objekt mehrere Millionen Flächen beinhaltet. Von 3D Objekten mit einer deutlich 5-stelligen Zahl von Polygonen oder höher sowie Objekten mit hunderten Materialien sollte man besser Abstand nehmen. Oder sie zumindest mit Vorsicht downloaden, also in einem neuen leeren Projekt und nicht in eine laufende Planung.

Ist der Download Vorgang abgeschlossen, öffnet sich automatisch die Vorschau Dialog Tabseite.

### 1.6.6 Der Vorschau Dialog

Der Vorschau Dialog zeigt das 3D Objekt nach der Konvertierung an, also so wie es in unserer Software aussehen würde. Die Qualität und die Darstellung hängt vom Ausgangsmodell bzw. dem Modellierer des 3D Objektes ab. Wenn es also nicht ihren Erwartungen entspricht, brechen Sie den Vorgang hier ab und nehmen ein anderes Objekt. Manches an Unschönheiten ließe sich über das PlugIn 3D Konverter überarbeiten, aber dafür gibt es ein eigenes Handbuch.



### 1.6.7 Die Einstellungen und Angaben im Vorschau Dialog

Rechts neben der 3D Vorschau finden Sie einige Angaben zum Objekt. Dazu gehört zunächst die Größe.

Je nach Ausgangsformat kann die korrekt sein. Manche Objekte kommen aber auch mit Größen von mehreren hundert Metern oder Zentimeter. Bei Bedarf skalieren Sie das 3D Objekt hier passend, bevor Sie es in die Planung einfügen und speichern.

**Hinweis:** wenn sich die Größe drastisch ändert, also z.B. von hundert Metern auf 1 Meter, verschwindet das Objekt möglicherweise augenscheinlich aus der 3D Ansicht. Sie müssen ggf. wieder mit der Taste POS1 die Vorschau passend zoomen.

Abmessungen / Skalierung

Breite  m Tiefe  m

Höhe  m

verzerrt skalieren

Statistik

Flächen: 57742

Subobjekte: 0

Materialien: 5

Texturen: 4

Das Objekt ist bedingt geeignet

Objekt speichern unter

Dateiname

Pfad

Projekt

Aktuelle Folie

### 1.6.7.1 Die Statistik im Vorschau Dialog

Der Bereich Statistik gibt Ihnen Hinweise, ob dieses Objekt tatsächlich verwendet werden sollte.

Eine wesentliche Angabe sind die Flächen des Objektes. Dazu haben wir auch eine Ampel mit fest definierten Schwellenwerten platziert. So werden Objekte mit bis zu 10.000 Flächen grün markiert, zwischen 10.000 und 100.000 gelb und alle darüber rot.

3D Objekte können leicht auch mehrere Millionen Dreiecke beinhalten und damit die Software und den Speicherverbrauch sehr stark beeinträchtigen. Am besten sollte man auf diese Objekte verzichten. In unserer Planungssoftware werden aus den 3D Objekten auch 2D Darstellungen für die Grundrisse und Schnitte berechnet. Aus den Dreiecken alias Flächen wird also ein Vielfaches an 2D Linien für diese Darstellung das kostet enorm viel Performance.

Ähnliches gilt für die Materialien und den Speicherverbrauch in 3D Ansichten, aber abhängig davon, ob die Materialien auch Texturen beinhalten.

Ganz genau lässt es sich nicht vorhersagen, weil es von der Planung selbst, also z.B. der Anzahl der Ansichten, von der verwendeten Hardware und von der Größe des Planungsvorhabens abhängt.

Sie können auch größere Objekte einfügen, sollten sich der Thematik aber bewusst sein.

Statistik	
Flächen:	57742
Subobjekte:	0
Materialien:	5
Texturen:	4

 Das Objekt ist bedingt geeignet

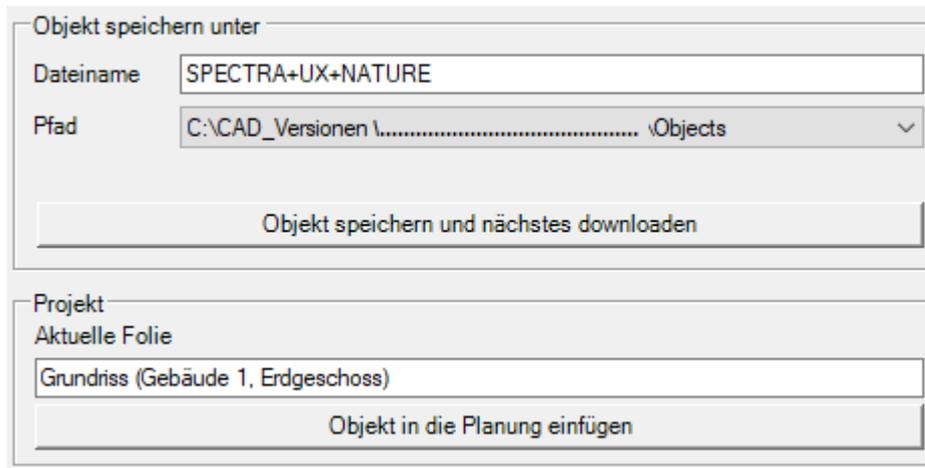
### 1.6.8 Objekte speichern und in die Planung einfügen

Die 3D Objekte werden in unserem eigenen Format gespeichert und so auch für die weitere Verwendung in den Katalogen erhalten. Wenn Sie also mehrere Objekte des gleichen Typs verplanen wollen, müssen Sie nicht mehrfach den Download ausführen sondern können die folgenden Objekte ganz normal aus dem Katalog per drag and drop in die Planung ziehen.

Im Bereich „Objekt speichern unter“ legen Sie den Dateinamen fest. Die Vorgabe aus dem Download ist oft etwas kryptisch. Darunter finden Sie die Pfad Vorgabe. Hier werden alle Pfade gelistet, die im Katalog der 3D Objekte eingetragen sind. Ggf. müssten Sie also dort weitere Verzeichnisse vorgeben. Dabei zu beachten ist, dass der Pfad zum Installationsverzeichnis\OBJECTS oft durch ihr Windows System schreibgeschützt wird. Sie sollten also in der Regel auf den Pfad in ihrem Benutzerverzeichnis, im Katalog unter „Eigene Objekte“ gelistet, benutzen.



Diese Pfad verweist intern auf Ihr Benutzerverzeichnis und wird in der Pfadauswahl z.B. folgendermaßen dargestellt: c:\USER\Ihr\_Benutzername\Dokumente\Ihre\_CAD\_Version\Objects\



Die Objekte werden immer in die aktuelle Folie der aktiven Ansicht eingefügt. Welche das ist, sehen Sie im Bereich „Projekt“. Ändern lässt sich das an dieser Stelle nicht. Bei Bedarf müssten Sie also vor dem Download Vorgang die richtige Folie im Projektviewer aktivieren.

Mit dem Button „Objekt in die Planung einfügen“ endet der Dialog und das Objekt „hängt“ sozusagen an der Maus, ganz genau so als hätten Sie es gerade aus dem Katalog in ihre Ansicht gezogen.

## 1.7 AKTUALISIERTE IMPORTFORMATE FÜR SKETCHUP 3D-OBJEKTE

Ab der Version 10 werden auch die Sketchup Formate (\*.skp) 2017 bis 2020 unterstützt.

## 1.8 MEHR ALS 200 NEUE 3D OBJEKTE IN DEN STANDARD KATALOGEN

Mit der Version 10 haben wir mehr als 200 neue 3D Objekte im Standard-Katalog ergänzt.

Im Wesentlichen betreffen die Ergänzungen die folgenden Katalogkategorien.

- 35 neue Türen. Doppeltüren, Türen mit Seitenfenstern, Außentüren
- 14 Autos
- Mehr als 65 Bad Objekte
- 94 3D Objekte für das Büro

## 1.9 MEHR ALS 250 NEUE 2D SYMBOLE

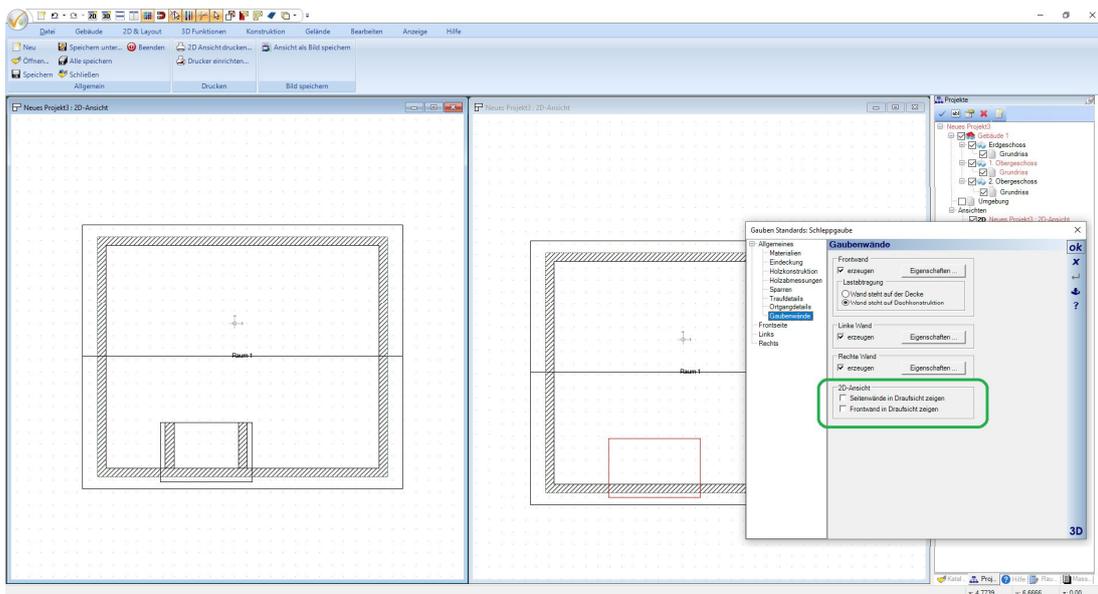
Mehr als 250 2D Symbole wurden im Katalog ergänzt, darunter auch solche mit einer gefüllten und farbigen Darstellung.

## 1.10 GAUBENWÄNDE IN 2D DRAUFSICHTEN AUSBLENDEN

Gaubenwände können über den Gaubendialog in den 2D Draufsichten unsichtbar geschaltet werden.

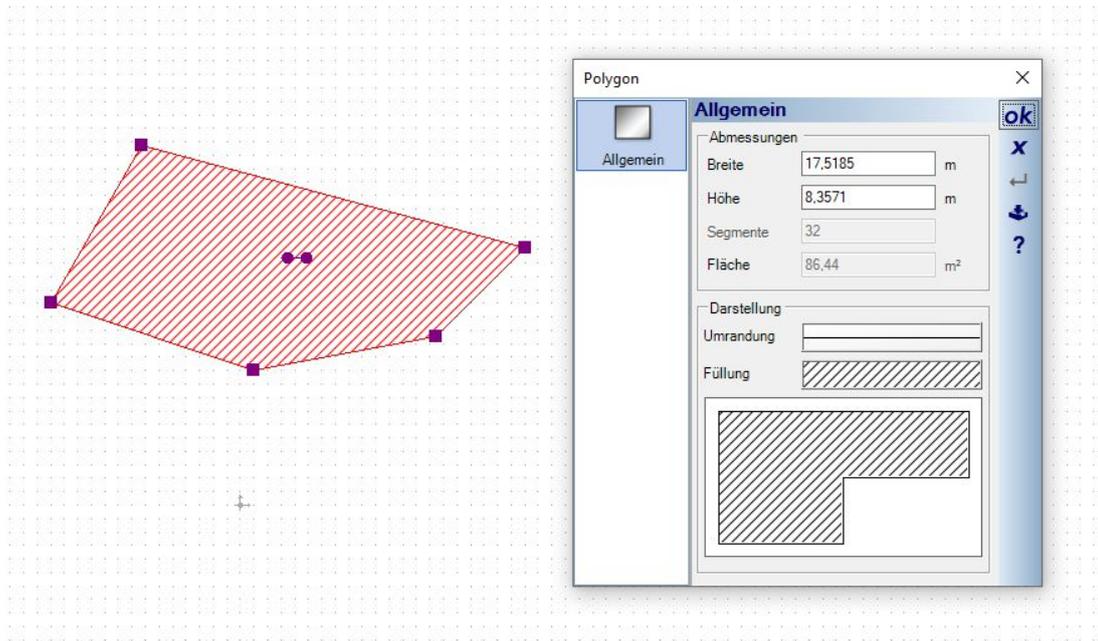
Das war mit den bisherigen Sichtbarkeiten nicht möglich, weil nicht zwischen normalen Wänden und Wänden in Gauben unterschieden werden konnte.

Dieses Ergebnis erreichen Sie also jetzt mit zwei Optionen, getrennt für die Seitenwände und die Frontwand der Gaube. Im Screenshot zu sehen ist links die bisherige Darstellung und rechts der Dialog mit den Optionen und der geänderten Darstellung in 2D.



## 1.11 FLÄCHENANGABE VON 2D GRAFIKOBJEKTEN

Geschlossene 2D Grafikelemente wie Rechtecke, Polygone etc. zeigen jetzt in ihrem Eigenschaften Dialog die Fläche.



## 1.12 SONSTIGE ÄNDERUNGEN UND VERBESSERUNGEN

- Leichtbau- und Stellwände haben jetzt nur eine Wandschicht mit der Dicke 10 cm.
- Die Liste der zuletzt geöffneten Projekte hat jetzt 12 statt 6 Einträge.
- Bei der Eingabe von Fenstern in Außenwänden, werden diese jetzt immer automatisch nach innen öffnend platziert
- Es gibt nun eine Option (projektbasiert): alle Ansichten - alles zeigen
- Im Katalog- und Projektmanager werden stücklistenbasierende Plugins nur noch angezeigt, wenn entsprechende Elemente im Projekt geplant sind
- Im Supportdialog kann der Aushub für Beete, Terrassen, Gewässer und Wege im Projekt auf 0 gesetzt werden
- Eigenschaften können nun auch bei den Geländeelementen Beet, Terrasse, Gewässer und Weg übertragen werden
- Bei Eingabe von Höhenpunkte bleibt die Höhe des letzten eingegebenen Punktes für Neueingabe erhalten und der Dialog übernimmt mit ENTER die Daten für die Eingabe.
- Handling des Cursors beim Ändern der Größe von Elementen in 2D vereinfacht. Elemente können jetzt direkt mit der Maus bewegt oder verändert werden.
- Skalieren von 3D Objekten in 2D Draufsichten mit der Maus
- Der ausgewählte Pfad im Katalog kann jetzt zum Favoriten-Menü hinzugefügt werden.
- Überflüssige Raumtexte werden jetzt über "Ungültige Elemente löschen" im Supportdialog mit gelöscht.
- ...