



IT-Concept
Building Solutions



ARCHline®

Neuerungen 2016



www.it-concept.at

Neuerungen 2016

Rechtliches:

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 Buches 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.

Ausgabe

Mai 2016

Bearbeitung und Korrektur

Erençan Baylan

Kontakt

Internet: www.it-concept.at
E-Mail: info@it-concept.at

Alle Markennamen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Eigentümer.
ARCHLine.XP® ist ein eingetragenes Warenzeichen der CadLine Ltd.
© 2016 by IT-Concept Software GmbH A4320 Perg info@it-concept.at

Inhaltsverzeichnis

1 neue Design Center Oberfläche	5
2 Ein neuer Look für das Showroom	5
1 Professionelle Rendering Qualität	6
2 BIM - Das für Sie arbeitet	7
Geteilte Parameter	7
Bearbeitungs Etiketke	8
3 Fachwerkwand	8
4 Neuer 3D Aufbau: Rahmen in Wand, Decke, Dach	9
5 Durchbruch - Aussparung - Anhang	10
Aussparung in Wand	10
Aussparung in Decke	11
6 Säulen und Balken Erweiterung	11
Bogen Balken	11
Säulen und Balken mit parametrischer Aussparung und Bohrung	12
Säulen und Balken Knoten Beispiel:	13
7 3D Druck Unterstützung	13
8 Dekoration mit vordefinierter Aufteilung	13
9 Virtuelle Einrichtung (außen)	14
Definieren eines Referenzmodells	14
Perspektive definieren	15
Modell zu einem Foto: Perspektive anpassen	16
Modell zu einem Foto: Zugehöriges Foto bearbeiten	16
1 3D Ansicht: Echtzeit Spiegelung und Weicher Schatten	20
2 PDF Druck - neue Eigenschaft	22
3 Möbel Ansicht in 3D	22
4 Fassadenfenster - neue Eigenschaften	22
5 Rampe mit Querschnittsprofil	23
6 Schnitt: Zuschneidebereich	23
7 Rasterbild - Auswahlmodus	23

1 Information

Die Informationen in diesem Dokument können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens der CadLine dar. Die Software, die in diesem Dokument beschrieben wird, unterliegt einer Lizenz- oder Geheimhaltungsvereinbarung, die auch alle Informationen verschiedener Datenbanken inkludiert. Die Software darf nur in Übereinstimmung mit den Bedingungen der Vereinbarung verwendet oder kopiert werden. Es ist gegen das Gesetz, die Software auf einem Datenträger zu kopieren, außer dies ist ausdrücklich in der Lizenz oder Geheimhaltungsvereinbarung erlaubt. Der Lizenznehmer (Käufer), darf eine Kopie der Software für die Zwecke der Erstellung einer Sicherungskopie erstellen. Kein Teil dieses Handbuchs darf ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von CadLine in irgendeiner Form oder durch irgendwelche Mittel übertragen oder in eine andere Sprache übersetzt werden.

2016. CadLine. Alle Rechte vorbehalten.

In keinem Fall übernimmt CadLine irgendeine Haftung für spezielle, indirekte oder Folgeschäden, die im Zusammenhang mit oder aus der Verwendung dieses Dokuments oder eines hierin enthaltenen Programms entstehen.

Microsoft, MS und MS-DOS sind eingetragene Warenzeichen und Windows ist eine Marke der Microsoft Corporation.

ARCHline.XP® ist eine Marke von CadLine.

Dieses Handbuch wurde mit Microsoft Word und ARCHline.XP® produziert.

Design mit realen Produkten

Das ARCHline Team hatte die Pflicht und Ehre, eine qualitativ hochwertige Software-Lösung für Architektur-, Innenarchitektur- und Einrichtungsbranche Nutzer zu entwickeln.

ARCHline 2016 hilft Ihnen, besser mit Ihren Kunden zu kommunizieren und effektiver zu arbeiten.

Design mit realen Produkten ist kein Traum mehr.

2 Interface Entwicklung

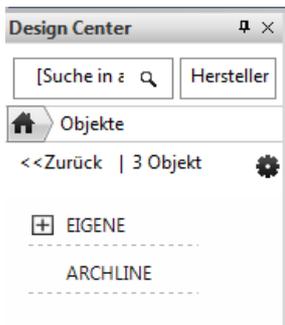
2.1 neue Design Center Oberfläche

Das Design Center (DC) ist wo Inhalte verfügbar sind um ausgewählt zu werden und zu Ihrem Design hinzugefügt.

Das DC kommt mit neuen Möglichkeiten durch das Durchsuchen der Sammlung an Möbeln, Materialien, Farbvarianten, bieten Ihnen den Zugang zu qualitativ hochwertigen Textur Darstellungen Möbel und 3D Modellen. Das neue DC ist eine gute Gelegenheit um raffiniertere Design Entscheidungen zu treffen, führend zu mehr überzeugenden Kaufentscheidungen.

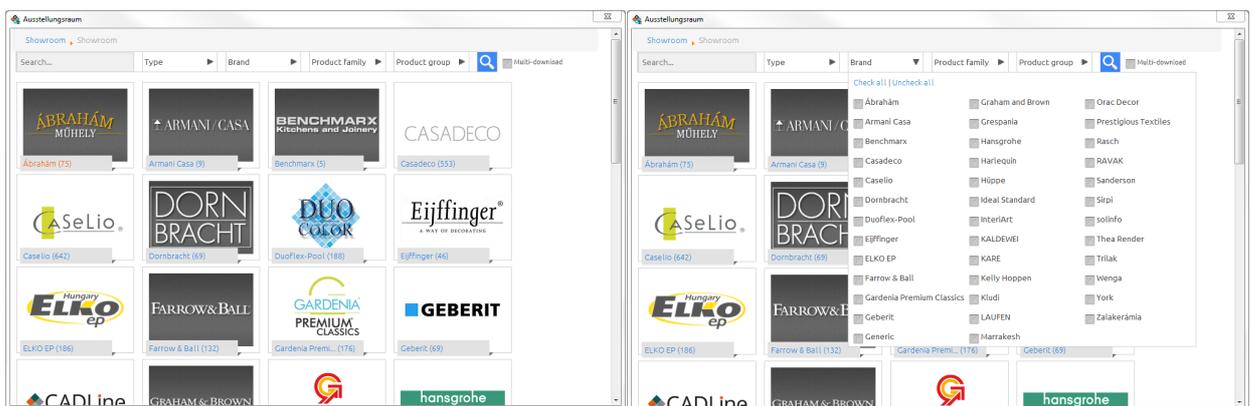
Vorteile:

- Einfache Handhabung durch Kategorie Layouts
- Suchfeld nach Namen, Marken und Produktkategorien



2.2 Ein neuer Look für das Showroom

Sie finden auch ein komplett neu aufgebautes Showroom, das Online-Bibliothek enthält hochwertige Stoffe, 3D-Modelle von führenden Produktherstellern und Einzelhändlern.



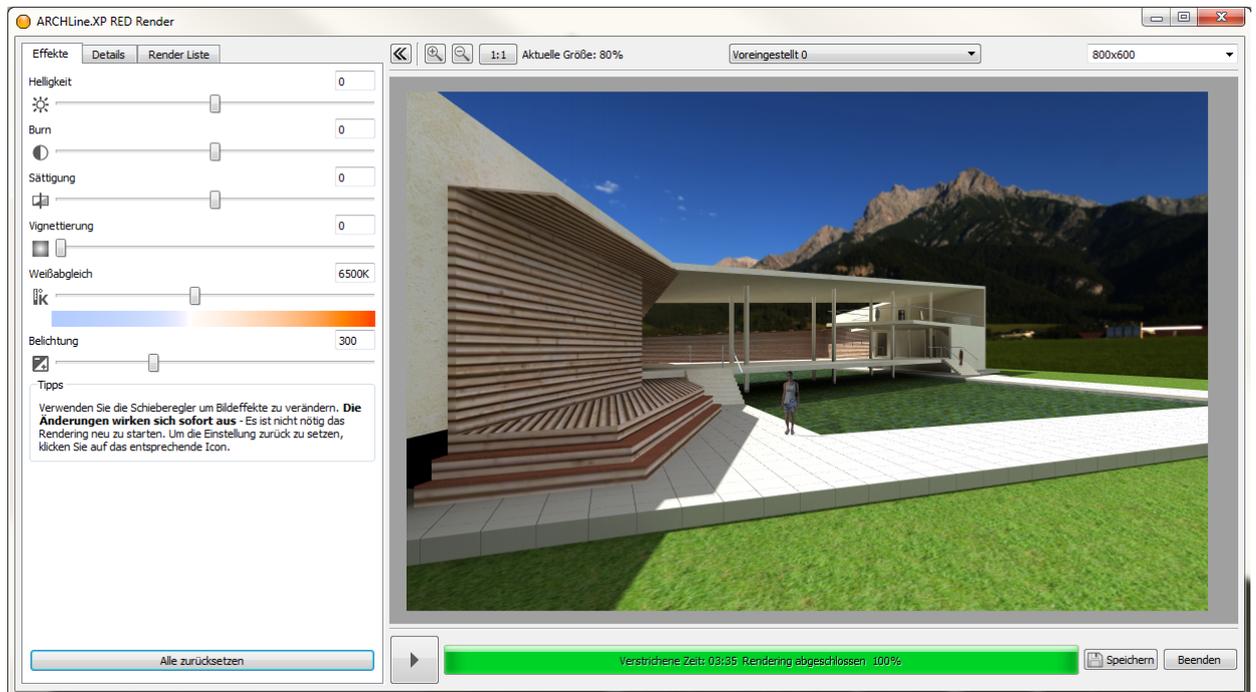
3 neue Funktionen

3.1 Professionelle Rendering Qualität

ARCHLine.XP 2016 erscheint mit einem neuen, leichter anwendbarem Rendering Modul. Das erste Klasse Redway 3D Render Modul ist ein integraler Bestandteil der Software, beispielsweise Artlantis basiert darauf. Erstellen Sie hochwertige Qualitäts-Renderings mit nur einem Klick! Schnelle Vorschau Bilder, exzellente Licht Effekte, der Einsatz von Mehrkern-Prozessoren sind alle gekennzeichnet um fotorealistische Bilder nur in wenigen Minuten zu erstellen.



Das neue Rendering gibt eine Antwort auf Fragen, welche im täglichen Design auftreten wie auf der Karte versteckte Beleuchtung oder Lichter gemischt mit beleuchteten Szenen in einer guten Balance. Aufgrund der radikal neu gestalteten und Bearbeitungs Einstellungen, kann der Designer im ersten Rendering erfreuliche und lebensechte Bilder erhalten. Ferner, all dies auch ohne die Notwendigkeit eine Vielzahl an Optionen zu koordinieren.



Die integrierten 2D-Hintergründe und Panorama-HDR-Bilder sorgen für einen lebensechten Hintergrund. Sie können Ihre einzigartigen Ansichtsfotos und HRD Hintergründe (so genannte spärliche Panoramen) ebenso öffnen.

3.2 BIM - Das für Sie arbeitet

Das Design basierend auf BIM Prinzipien gewinnt zunehmend Boden in der architektonischen und dem Bau der nächsten Generation an Projekten.

BIM ist ein intelligenter Design Prozess. Es erhält und behandelt Daten für das effiziente Design und die Dokumentation des Projektes. Das BIM-basierte Design hilft Planzeichnern die am Projekt, an der Geschäftszusammenarbeit beteiligt sind.

Das IFC BIM Standarddateiformat enthält alle Baudaten in Bezug auf Informationen gesammelt oder hinzugefügt, und dieses Format kann während des kompletten Bestehens des Gebäudes verwendet werden.

Das IFC-Format ist ein universelles, neutrales Datenformat, welches jetzt als Industriedatenaustausch betrachtet wird.

ARCHLine.XP 2016 unterstützt das IFC 2x3 Standarddateiformat, das 3D und Datenaustausch zwischen den verschiedenen CAD / BIM Design Programmen zur Verfügung stellt.

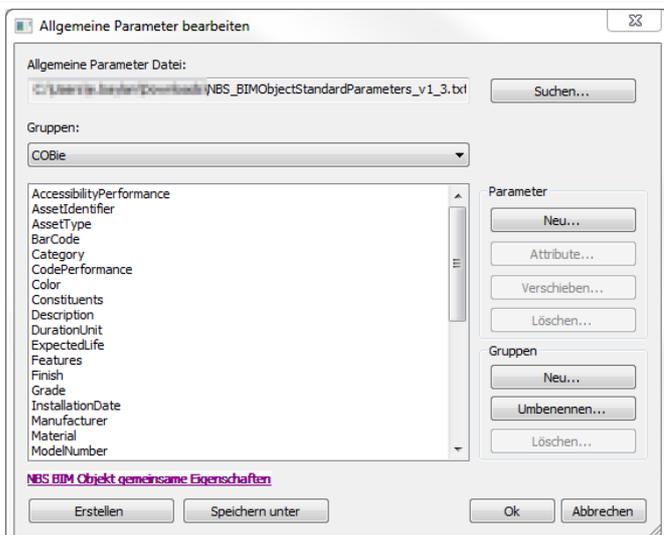
Die wertvollste Eigenschaft des IFC-Formates ist die architektonischen Elemente der IFC-Datei-Typen und ihre Eigenschaften zu erhalten. Die Wand, Decke, usw. Attribute bleiben gleich, obwohl ein paar Kompromisse am Niveau der heutigen Technik vorkommen können..

Die IFC-basierte Datenaustauschkapazität ist deutlich höher als der Inhalt der aktuell vorherrschenden DXF und DWG-basierten Dateiformatinformationen.

3.2.1 Geteilte Parameter

Geteilte Parameter wurden im Einklang mit dem BIM Objekt-Standard entwickelt. Geteilte Parameter erlauben es dem Designer BIM-Objekte zu erstellen. Durch das Verwenden der BIM Objekte Geteilte Parameter, wird der Designer Beständigkeit erhalten, wenn er plant und Informationen koordiniert..

Geteilte Parameter sind Definitionen der Parameter, welche Sie Arten oder Projekten selbst zuordnen können. Geteilte Parameter Definitionen werden in einer allgemeinen Textdatei versorgt, erlaubend, auf diese Datei aus verschiedenen Projekten ebenso zuzugreifen.



Hinweis:

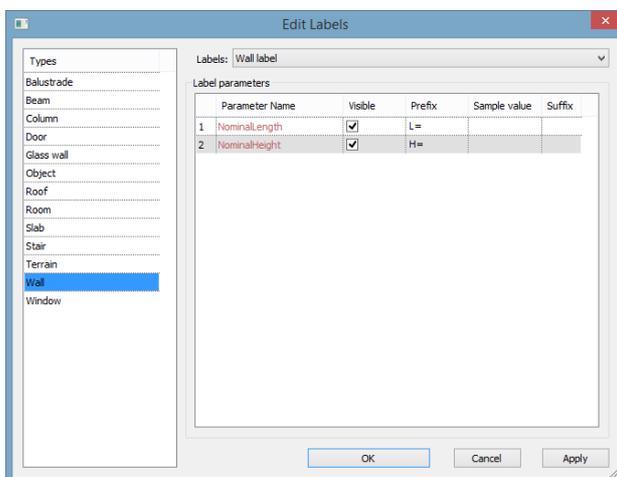
Hier können Sie ein weitgehend verwendetes Standard NBS BIM Objekt Geteilte Parameter downloaden:

<http://www.nationalbimlibrary.com/nbs-shared-parameters>

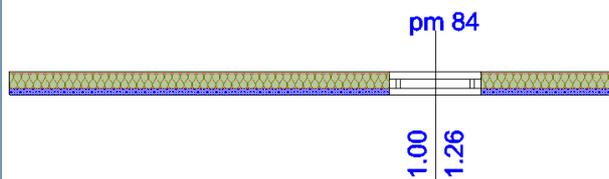
3.2.2 Bearbeitungs Etikette

Die Bearbeitungs Etikette ist eine leistungsstarke Option zum Speichern von Text (Etiketten), um diese auf der Zeichnung zu platzieren.

Etiketten sind inhaltsorientiert, sodass Sie die Werte in den Bearbeitungs Etiketten auf der Zeichnung angezeigt aktualisieren können.



NominalLength L=6.615 m
NominalHeight H=2.67 m



3.3 Fachwerkwand

Mit dem Fachwerkwand Werkzeug können Sie in ARCHLine.XP Holzkonstruktionen für Wände erzeugen. Wände können individuell mit folgenden Rahmenteilen gestaltet werden, wie zum Beispiel:

- Verbindungen,
- Pfosten,
- Balken,
- Blockbindung,
- Ständer unter/über Tür/Fenster,
- Tür-/Fensterriegel oben,

- Tür-/Fensterriegel unten.

Fachwerkwand enthält:

- Schwelle
- Rahmenbalken,
- Eckpfosten - links,
- Eckpfosten - rechts,
- Ständer,
- Ständer unter/über Tür/Fenster,
- Tür-/Fensterriegel oben,
- Tür-/Fensterriegel unten,
- Tür-/Fensterständer,
- Horizontale Balken.

Die Fachwerkhäuser im Design können Sie die Eigenschaften der Wandrahmenstruktur im Detail angeben. Die Zuteilungsregeln mit den Einstellungen nach den Merkmalen der verschiedenen Systeme arbeiten und nach Ermessen natürlich – können Sie auch Querschnitte verwenden – auch völlig einzigartige.

Türen und Fenster, durch Ändern der Wandstruktur, schaffen sofort die notwendigen Wandrahmenelemente.

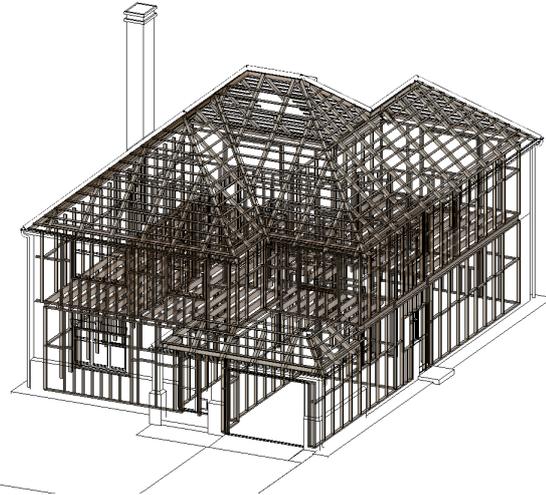
Sie können die Wandrahmenstrukturen im Stil speichern, so können Sie diese für neue Pläne verwenden oder mit einem zweiten Zeichnern teilen



3.4 Neuer 3D Aufbau: Rahmen in Wand, Decke, Dach

Der Rahmen Modus zeigt Wand, Decke und Dachstuhl zusammen mit dem gesamten Gebäude. Wenn Sie in diesem Modus arbeiten, können Sie die Rahmenelemente mit Farben visualisieren und das Gebäude hinter ihnen ist im Gitternetzmodell.

Um die Rahmenstruktur des Gebäudes in der 3D-Ansicht zu visualisieren, wählen Sie die Option „Transparente Oberflächen“ in der 3D-Navigationsleiste aus.



3.5 Durchbruch - Aussparung - Anhang

Aussparung oder Nische ist ein Hohlräumelement in der Wand, Decke, Säule und Balken, wo die Größe der Aussparung kleiner oder gleich ist als die Größe der Wand, Decke, Säule und Balken. Die Aussparung in der Wand funktioniert ähnlich wie Fenster oder eine Tür, wie wenn man diese in eine Wand platziert. Sie können Ihr Profil, Brüstungshöhe, Materialien und Abstände von den Wand Endpunkten bearbeiten.

3.5.1 Aussparung in Wand

Die Platzierung von einer Aussparung oder Nische ähnelt sehr der Platzierung eines Fensters oder einer Tür in einer Wand. Die Profil Einstellungen können einzeln gemacht werden oder später verändert werden. Sie können die Höhe der Nische, die Form und Größe, die Materialien und den Abstand von den Wand Endpunkten bearbeiten..

Eine Nische erstellt mit Einbauleuchten Trimmfunktion füllt den Raum und bietet einen spektakulären Auftritt.



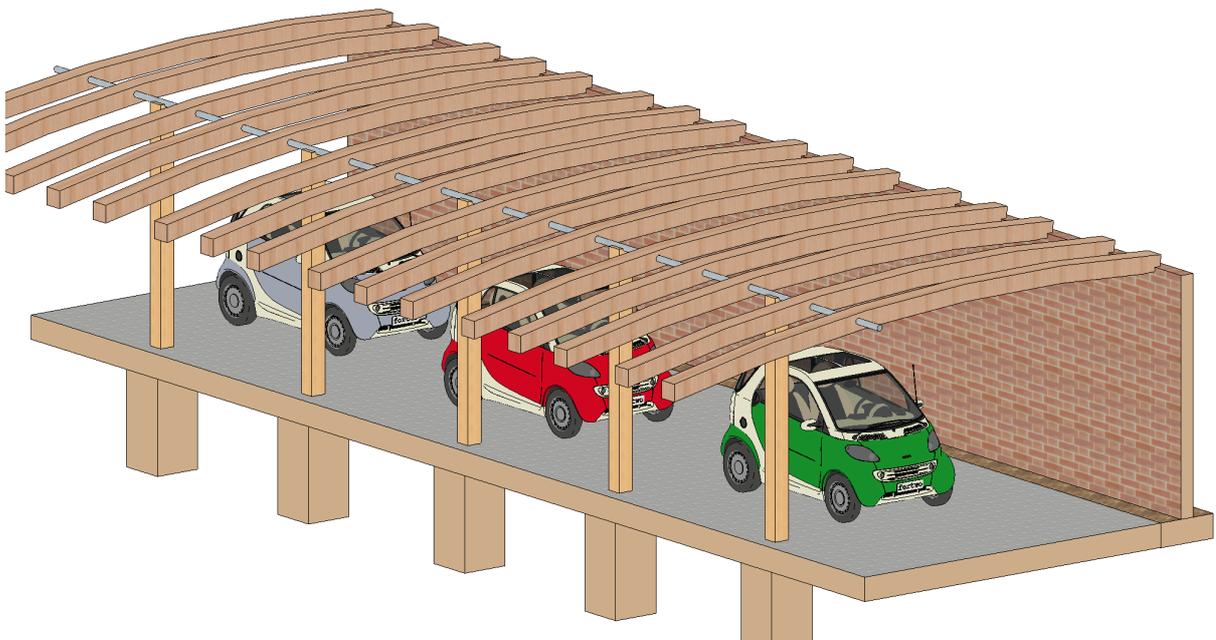
3.5.2 Aussparung in Decke

Bei den Decken sind die Aussparungs Konturen frei einstellbar. Die Absenkung, das Deckenmaterial kann frei gewählt werden oder Sie können einen Durchbruch erstellen.

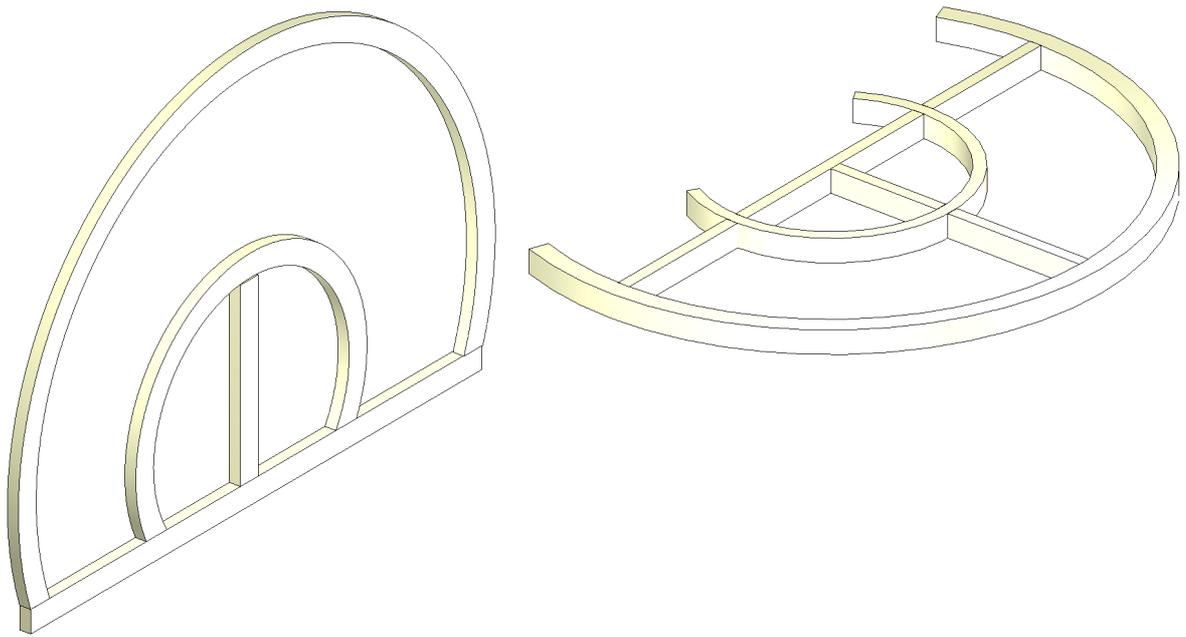
3.6 Säulen und Balken Erweiterung

3.6.1 Bogen Balken

Kundenspezifische Bogen Balken werden häufig als Designelement in Dachkonstruktionen verwendet. Bogen Balken ermöglichen es Ihnen, strukturelle oder hölzerne Gestaltung auf gewölbten Decken und Bögen zu schaffen.

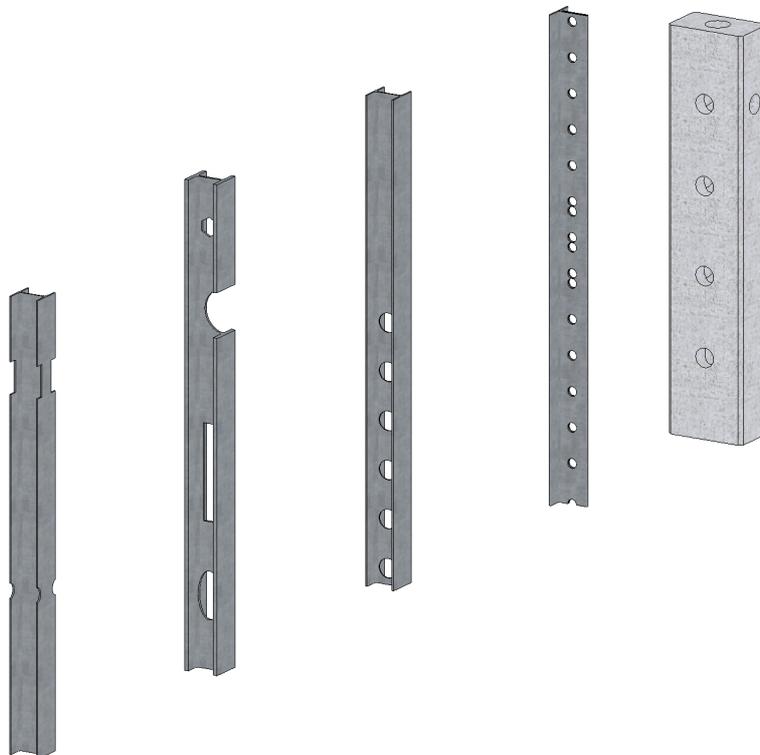


Sie können ebenso Bogenbalken in vertikaler und horizontaler Richtung erstellen:



3.6.2 Säulen und Balken mit parametrischer Aussparung und Bohrung

Säulen und Balken sind mit einer vollständig parametrischen Umsetzung der Aussparung und Bohrung stark verbessert. Mit den Subtraktionsoperationen können Sie größere Kontrolle über Ihre Holz- oder Stahlbetonstrukturen erlangen.



3.6.3 Säulen und Balken Knoten Beispiel:



3.7 3D Druck Unterstützung

Sie können das 3D Modell in dem .STL-Dateiformat kompatibel mit Stereolithographie exportieren. Dieses Dateiformat ist weithin für Rapid-Prototyping verwendet, 3D Druck und computergestützte Herstellung, um physische Teile und Modelle zu schaffen.

STL Dateien beschreiben nur die Oberflächengeometrie eines dreidimensionalen Gegenstands ohne jede Darstellung der Farbe, Textur.

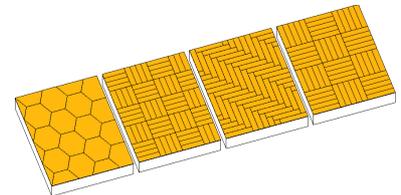
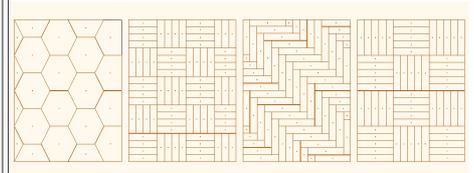
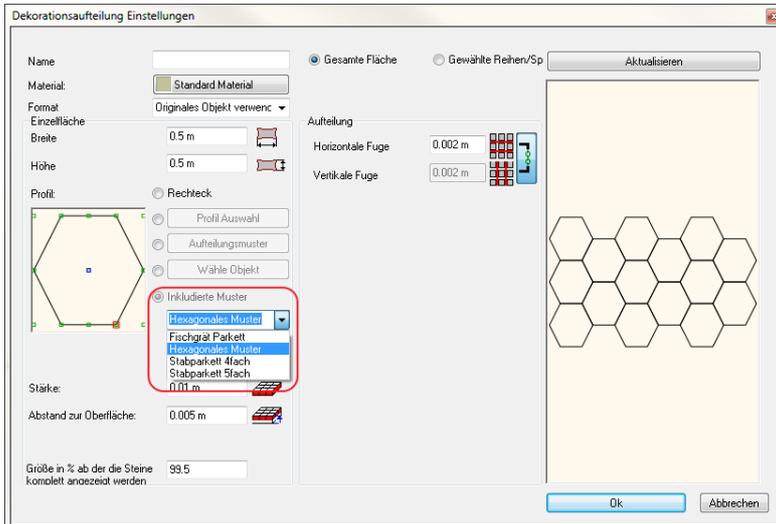


3.8 Dekoration mit vordefinierter Aufteilung

Das Legen der Wand und Fußbodendekorationen wird mit 4 beliebigen Mustern erweitert:

Typen:

- ❖ Fischgrätenmuster: jedes rechteckige Parkett wird bei 90 Grad auf der einen daneben gelegt, ein „Fischgräten“ Muster schaffend
- ❖ Hexagonales Muster: drei Sechsecke an jedem Scheitelpunkt treffend
- ❖ 4-fach Stabparkett
- ❖ 5-fach Stabparkett



3.9 Virtuelle Einrichtung (außen)

Virtuelle Einrichtung Tools ermöglichen es Ihnen, ein Foto von der architektonischen Seite mit einem 3D-Modell auszurichten.

Diese Methode verlangt eine Reihe von Punktkorrespondenzen zwischen charakteristischen Kanten des 3D-Modells und ihrer jeweiligen Bilder auf dem Foto, zu dem Sie zusammenpassen wollen.

Man benötigt keine genauen Längenangaben.

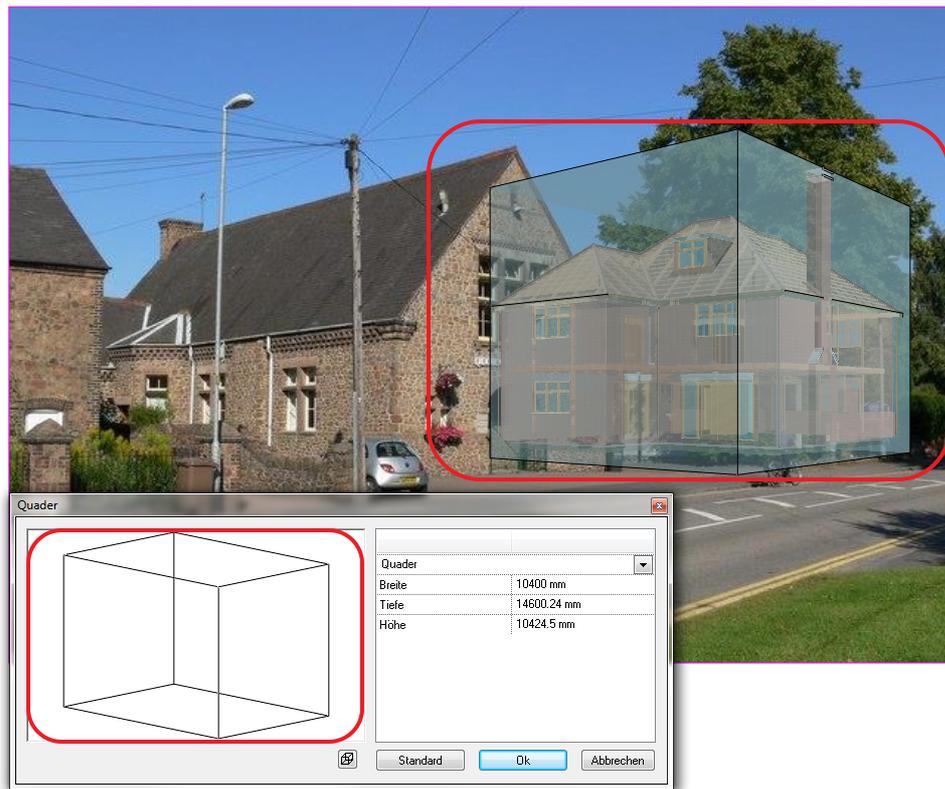
Folgende Schritte sind auszuführen:

- ❖ Bild importieren
- ❖ Definieren Sie ein Referenzmodell und verwenden Sie es später um die ungefähre Ansicht auf das Foto zu finden
- ❖ Perspektive definieren
- ❖ Perspektive anpassen
- ❖ Erstellen Sie ein fotorealistisches Bild
- ❖ Bearbeiten Sie das abgestimmte Foto

3.9.1 Definieren eines Referenzmodells

Wählen Sie Zusatzmodule / Methode 1. - Schätzung / Referenzmodell einrichten - Befehl.

Dieser Befehl ist ein notwendiger Schritt, um aus dem erstellten 3D-Modell ein Foto zu errichten. Es wird empfohlen, das Referenzmodell mit der Größe der umschließenden Box des 3D-Modells zu definieren. Später werden Sie diese Box auf das importierte Foto ausrichten.



3.9.2 Perspektive definieren

Die feststehenden Korrespondenzen werden wiederum ermöglichen einen ungefähren Gesichtspunkt der 2D-Darstellung in Bezug auf das 3D-Modell zu finden. Dieser Befehl funktioniert mit Perspektive Richtlinien.

1. Fluchtpunkt Balken:

Die zwei roten Balken mit strichlierten Linien sollten charakteristische Ränder auf einer Seite des Fotos vergleichen, und die zwei grünen Balken mit strichlierten Linien sollten Linien auf der anderen Seite vergleichen. Sie finden Platz Marker an jedem Ende. Klicken Sie auf und ziehen Sie die Griffe, um diese Balken auf charakteristische Ränder auf dem Foto auszurichten.

Nutzen Sie den Hinein- und Herauszoom Befehl, um sicherzustellen, dass Ihre Linien so genau sind als möglich.

2. Horizontale Linie:

Diese blaue horizontale Linie richtet sich an dem Horizont in Ihrem Modell aus. Sie können sich entlang der Horizontlinie auf und ab nach dem Foto richten, aber die meiste Zeit macht das die Horizontlinie von selbst.

3. Achse Balken:

Die grünen, roten und blauen Linien stellen jede Achse dar. Wie Sie auch die Fluchtpunkt Balken anpassen, bewegen sich die Achs Balken automatisch mit.

4. Achsen Ursprung:

Der Ursprung ist, wo sich die drei Achsen treffen. Klicken Sie auf diese Markierung und ziehen Sie diesen Punkt um die 3D-Modell Attribute auf dem Bild zu suchen.

5. Skalierungsmarker:

Klicken Sie auf diese Markierung und ziehen Sie es nach oben und unten entlang der blauen Achse, um das 3D Modell auf dem Foto zu skalieren.

6. Marker für Drehen und Bewegen:

Klicken Sie auf diese Markierung, wenn Sie das Modell mit 90 Grad drehen möchten oder versetzen Sie es mit einem bestimmten Punkt.



3.9.3 Modell zu einem Foto: Perspektive anpassen

Sie können weiterhin genauer den ungefähren Gesichtspunkt der 2D-Darstellung jederzeit finden, indem Sie auswählen *Zusatzmodule / Model to a Photo / Methode 1. - Schätzung / Perspektive anpassen* Befehl. Der Befehl bietet die gleichen Werkzeug, wie im vorherigen Kapitel beschrieben an.

3.9.4 Modell zu einem Foto: Zugehöriges Foto bearbeiten

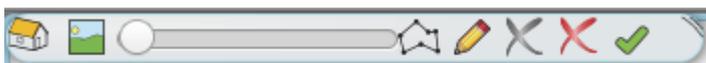
Mit diesem Befehl können Sie die notwendigen Korrekturen auf dem gerenderten Bild machen. Sie können häufig typischen Problemen solcher, bezüglich des Beispiels gegenüberstehen, wenn die Seite des Gebäudes das angrenzende Gebäude im Foto bedeckt. Um diese Hindernisse zu überwinden, müssen Sie das Bild bearbeiten.

Klicken Sie auf die Bilder, um die Bearbeitung zu starten.

Jetzt haben Sie zwei Bilder auf der Zeichnung in einer Gruppe. Die erste Datei enthält das Foto mit dem Modell und der zweite nur das Foto. Die Größe und die Farbe des zweiten Bildes entspricht dies vom ersten.

Bildbearbeitung – frei positionierbare Symbolleiste:

Die schwebende Werkzeugleiste erscheint automatisch auf dem Bildschirm, wenn Sie auf die Bilder klicken, um die Bearbeitung zu starten.



Die folgende Tabelle erläutert die einzelnen Funktionen auf der Bildbearbeitungsleiste:

Symbol	Befehl
	Verwenden Sie diese Funktion, um das gerenderte Bild nach vorne zu bewegen.
	Verwenden Sie diese Funktion, um das Ergebnis der beiden Bilder vorwärts zu bewegen.

	Der Grad der Transparenz des gerenderten Bildes kann zwischen 0 % (vollständig transparent) und 100 % (undurchsichtig) eingestellt werden.
	Verwenden Sie Polygon zum zeichnen und kopieren eines Teils vom Hintergrundbild zu dem gerenderten Bild.
	Bearbeiten Sie die Polygone. Klicken Sie in das Polygon um die Bearbeitung zu starten.
	Wählen Sie ein Polygon, um es zu löschen
	Alle Polygone löschen.
	Speichern Sie das bearbeitete Bild in einem neuen Ordner ab.

1. Gerendertes Bild im Vordergrund:



2. Eine Transparenzleiste um die Transparenz des gerenderten Bildes anzupassen:



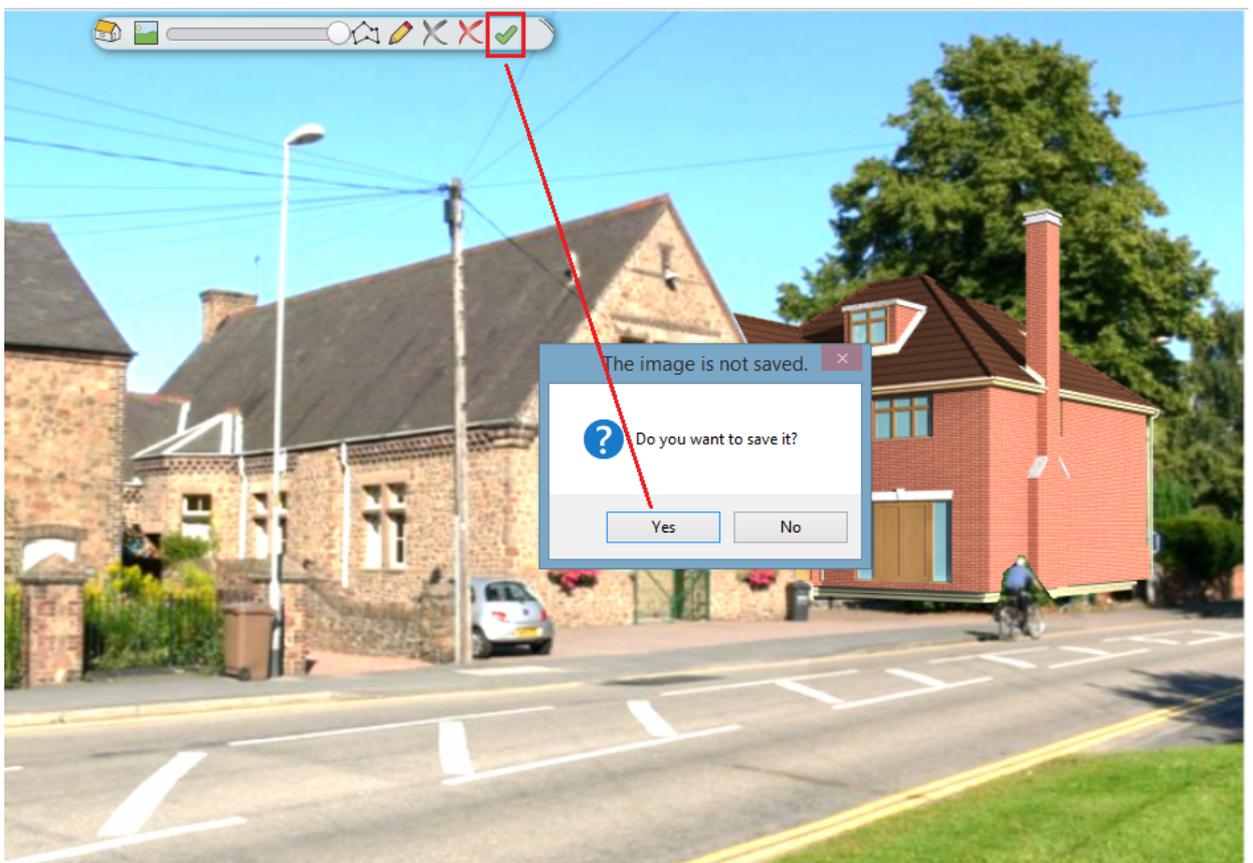
3. Polygon Werkzeuge benötigen Sie, um den Teil des Hintergrundbildes zu bearbeiten. Zeichnen, verändern, löschen einzeln und alle Polygone löschen:



4. Zeigen Sie das Ergebnis beider Bilder:



5. Speichern Sie das Endergebnis der zwei Bilder:



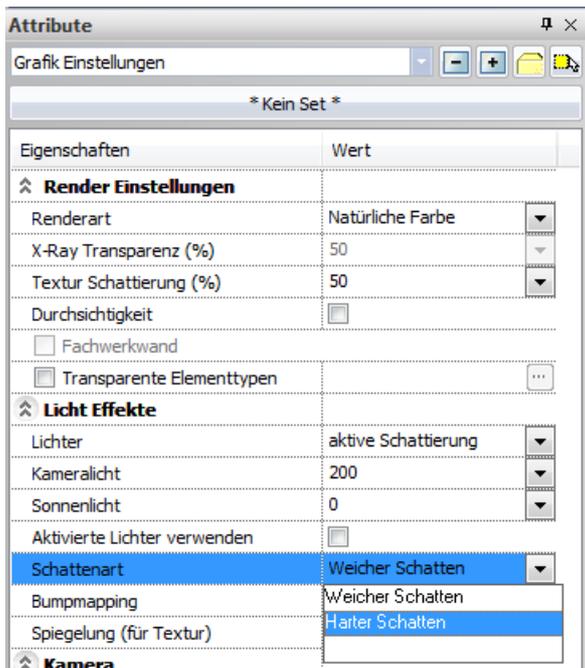
4 Weitere Verbesserungen

4.1 3D Ansicht: Echtzeit Spiegelung und Weicher Schatten

ARCHLine.XP 2016 kann im DirectX 11 Grafikmodus das 3D-Modell mit Echtzeit Spiegelungen und den zwei Schattenarten zeigen.

Mit der DirectX 11 können Sie zwischen folgenden Schattenarten wählen:

- Weicher Schatten
- Harter Schatten



3D Modell mit hartem Schatten:

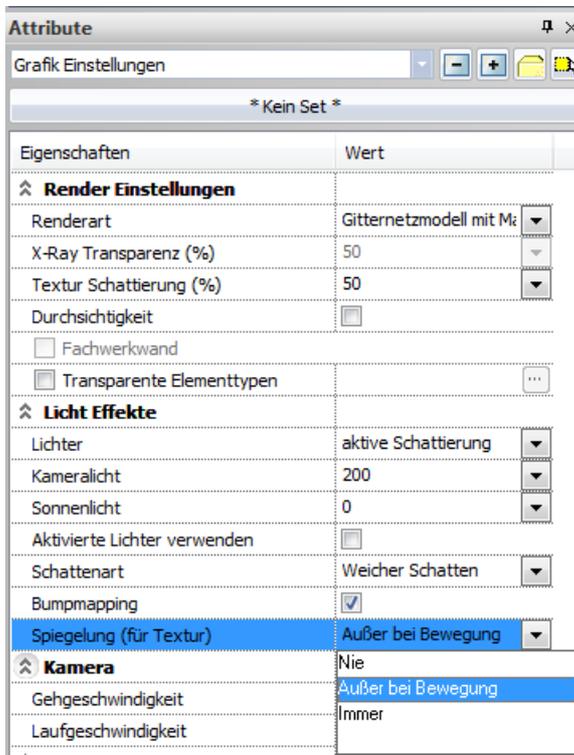


3D Modell mit weichem Schatten:



In DirectX11 Modus, macht die reflektierende Oberflächen von Glas und Spiegelbild des 3D-Modells, dass das 3D-Modell realistischer darstellt.

Das Abbild ist ein visueller Effekt, welcher ein Erscheinungsbild gibt, aber kein getreues Abbild. Es ist nicht zu verwechseln mit einem hochauflösenden fotorealistischem Bild, welches mit natürlichen Abbildern berechnet wird.



3D Modell ohne Spiegelung:



3D Modell mit Spiegelung:



4.2 PDF Druck - neue Eigenschaft

Beim PDF Druck, können nun die Randbreiten individuell eingestellt werden.

4.3 Möbel Ansicht in 3D

Die parametrische Schränke können geöffnet und geschlossen werden mit unterschiedlichen Darstellungen, einer nach dem anderen:

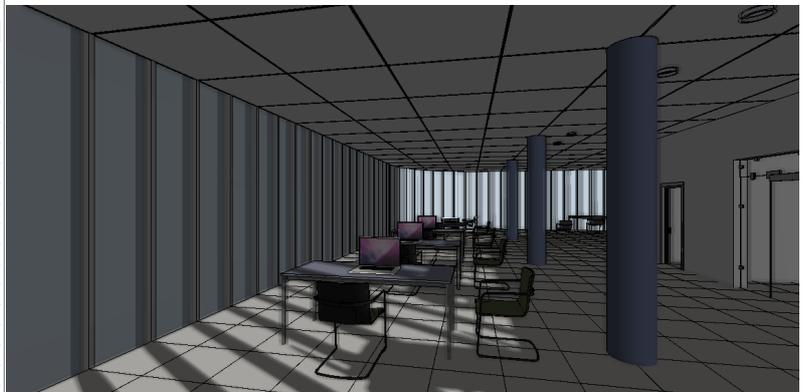
Geschlossen, leicht geöffnet, vollständig geöffnet und kann ohne Front angezeigt werden.



4.4 Fassadenfenster - neue Eigenschaften

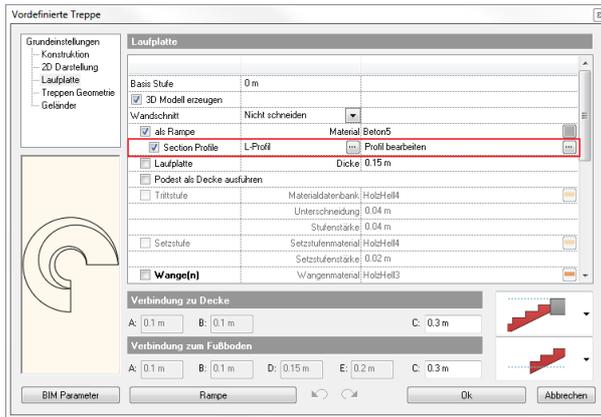
Glas, Rahmen und Pfosten Attribute wurden weiter verbessert: die relative Position der Komponenten kann verändert werden (lotrecht zur Wand).

Konstruktion	
Sprossenstärke	0.05 m
Sprossen/Riegelbreite	0.05 m
<input checked="" type="checkbox"/> Versatz des Mittelpfostens von Referenzzei	0.025 m
Position Sprossen/Riegel	mittig
Material Sprossen	Steel
Fassadensystem Einstellungen	
Glasdicke	0.006 m
Abstand Glas - Mitte Rahmen (>0: von Re...	0 m
Individuelles Sprossen/Riegelraster	
Länge aufteilen in	...
Höhe aufteilen in	...
Anzahl Teilungen hor.	3
Anzahl Teilungen ver.	3
<input checked="" type="checkbox"/> Transparenz Glas Ein/Aus	
Material Glas	Glass26
Rahmen Einstellungen	
Frame width	0.05 m
Stärke Rahmen	0.1 m
<input checked="" type="checkbox"/> Rahmen oben	
<input checked="" type="checkbox"/> Rahmen unten	
<input checked="" type="checkbox"/> Rahmen links	
<input checked="" type="checkbox"/> Rahmen rechts	
<input checked="" type="checkbox"/> mit Eckpfosten	
Material Rahmen	Steel
<input type="checkbox"/> Trennblech rechts	
<input type="checkbox"/> Trennblech links	



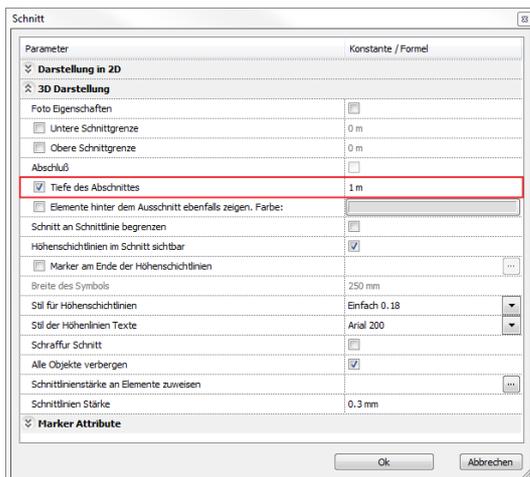
4.5 Rampe mit Querschnittsprofil

Die Rampe ist mit einem neuen Feature erweitert worden. Sie können die Querschnittsprofil definieren und diesen später beliebig bearbeiten.



4.6 Schnitt: Zuschneidebereich

Der Bereich hinter der Schnittlinie kann nun definiert werden.



4.7 Rasterbild - Auswahlmodus

Das Rasterbild-Auswahlmodus kann personalisiert werden. Es gibt zwei Möglichkeiten ein Rasterbild zu wählen, indem Sie auf den Innenbereich klicken, oder wählen Sie Rasterbilder nur durch ihren sichtbaren Rahmen aus. In diesem Modus ist der Innenbereich nicht sensibel. Die Auswahlweise kann unter Datei - Grundeinstellungen unter Allgemeine Attribute erfolgen.

Die Bilder werden auf dem Bildschirm angezeigt, aber **NICHT** gedruckt.

