



CADdy

Entscheidung mit Zukunft

Branchenmodul A1 2D/3D Baukonstruktion Funktionsbeschreibung

Ausgabe vom 01.06.2000

Version 17.0

Copyright (c) 2000 durch ZIEGLER-Informatics GmbH. Alle Rechte weltweit vorbehalten. Kein Teil dieser Veröffentlichung darf reproduziert, übertragen, in einem Informationssystem gespeichert oder in eine menschliche oder Computersprache übersetzt werden, in welcher Form auch immer, elektronisch, mechanisch, magnetisch, optisch, chemisch, manuell oder anderweitig, ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung von ZIEGLER-Informatics GmbH, Postfach 40 55 60, D-41181 Mönchengladbach

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	3
1 Architektur-Startmenü	12
1.1 Projekt (Projekt; -)	12
1.2 Projektverwaltung (PRJ Verwalt; 406)	12
1.3 Projektwechsel (PRJ Wechsel; 407)	12
1.4 Projektdaten (Daten; 10115)	13
1.5 Geschossverwaltung (Geschoss; -)	13
1.6 Geschossverwaltung (Verwaltung; 10303).....	13
1.6.1 Datei	15
1.6.2 Auswahl Dach.....	15
1.6.3 Höhenoffset Dach.....	16
1.6.4 Aktiv Dach	16
1.6.5 Löschen Dach.....	16
1.6.6 Hinzufügen.....	16
1.6.7 Auswahl 2D-Bild mit Höhen.....	16
1.6.8 Offset Grundriß.....	16
1.6.9 Ausschnitt	17
1.6.10 Voreinstellung 3DF	17
1.6.11 Löschen Grundriß	18
1.6.12 Hinzufügen Grundriß	18
1.6.13 Auswahl 2D-Bild ohne Höhe.....	18
1.6.14 Höhenoffset	18
1.6.15 Auswahl 3D-Bild	18
1.6.16 Einlesen.....	18
1.6.17 Protokoll	19
1.6.18 Abbruch	19
1.6.19 Ende	19
2 Architektur (Architektur; 10302)	20
3 Erzeugen (Erzeugen; 239)	21
4 Ändern Architektur (Ändern A; 10101)	22
4.1 Verschieben (Verschieben; -).....	22
4.2 Verschieben Ausschnitt (Ausschnitt; 10262)	23
4.3 Verschieben Kontur (Kontur; 10263)	24
4.4 Dynamisch verschieben (Wand; 10140)	24
4.5 Verschieben (Öffnung; 10233)	25
4.6 Verschieben Treppe (Treppe; 10402)	26

4.7 Kopieren (Kopieren; -).....	26
4.8 Kopieren Ausschnitt (Ausschnitt; 10264)	26
4.9 Kopieren Kontur (Kontur; 10265)	27
4.10 Spiegeln (Spiegeln; -)	27
4.11 Spiegeln Ausschnitt (Ausschnitt; 10266).....	27
4.12 Spiegeln Kontur (Kontur; 10267).....	28
4.13 Drehen (Drehen; -)	28
4.14 Drehen Ausschnitt (Ausschnitt; 10268)	28
4.15 Drehen Kontur (Kontur; 10269)	29
4.16 Löschen Architektur (Löschen A; 10105)	29
4.17 Wandbearbeitung (Bearbeiten; 10110).....	29
5 Beschriften (Beschriften; 63)	30
6 Bemaßen (Bemaßen; 35)	31
7 Löschen Architektur (Löschen A; 10105)	32
7.1 Löschen eines Ausschnitt (Ausschnitt; 10260).....	32
7.2 Außerhalb eines Ausschnitts löschen (Alles-Auss; 10270).....	33
7.3 Löschen einer Kontur (Kontur; 10261)	34
7.4 Wandobjekte löschen (Wandobjekt; 10138)	34
7.5 Wandobjekte mit Filter löschen (Wand-Filter; 101479)	34
7.6 Öffnung löschen (Öffnung; 10234)	35
7.7 Öffnung mit Filter löschen (Öffn.-Filt.; 10246).....	35
7.8 Löschen einer Treppe (Treppe; 10404).....	36
7.9 Geländer löschen (Geländer; 10420).....	36
7.10 Decke Löschen (Decke; 10206)	36
7.11 Löschen Bodenplatte (Bodenplatte; 10210).....	36
7.12 Löschen Rampe (Rampe; 10209)	37
7.13 Löschen eines Raums (Raum;-).....	37
7.14 Bemaßung löschen (Maß; 10600).....	37
7.15 Löschen eines Symbols (Symbol Tipp; 10996).....	37
7.16 Stützen löschen (Stützen; 10993)	37
7.17 Entwässerung löschen (Entwässer.; 10994)	37
7.18 Höhenkontur Löschen (Höhenkontur; 10992).....	38
7.19 Löschen Alles (Alles; 10998)	38
8 Symbole (Symbole; 34)	39

9 Zusatzinformationen (Zusatzinfo; 10108) 40

9.1 Folie	41
9.2 Bauelement	41
9.3 Name des 3DF-Objektes (*.3DO)	41
9.4 Höhenoffset	41
9.5 Höhenskalierung	41
9.6 Ändern	42
9.6.1 Name (Name; -)	42
9.6.2 Folie (Folie; -)	42
9.6.3 Tippen (Tippen; -)	42
9.7 Übernehmen	42

10 Architektur Bauteile (Bauteile; 10124) 43

10.1 Wandobjekte (Wandobjekte; -)	44
10.2 Wand (Wand; 10109)	45
10.2.1 Maske Wand-Auswahl	45
10.2.2 Menü Wand-Konstruktion	55
10.3 Unterzug (Unterzug; 10123)	68
10.4 Streifenfundament (Streifenfu; 10122)	69
10.5 Wandbearbeitung (Bearbeiten; 10110)	69
10.5.1 Verbinden (Verbinden; 10130)	70
10.5.2 Anschluss (Anschluss; 10131)	70
10.5.3 Wand-Ende ändern (Wand-Ende; 10132)	71
10.5.4 Dynamisch verlegen (Verlegen; 10133)	72
10.5.5 Dynamisch Ziehen (Ziehen; 10134)	72
10.5.6 Wandhöhen ändern (Wandhöhe; 10135)	73
10.5.7 Höhenlinien (Höhenlinien; 10144)	75
10.5.8 Geometrie ändern (Geometrie; 10136)	80
10.5.9 Verbindung ändern (Verbindung; 10137)	82
10.5.10 Wandgeometrie unterbrechen(Unterbreche) ...	83
10.5.11 Ecken ändern (Ecken; 10150)	84
10.5.12 Löschen einer Wand (Löschen; 10138)	86
10.5.13 Versetzen (Versetzen; 10139)	87
10.5.14 Wand verschieben (Verschieben; 10140)	87
10.5.15 Wand definieren (Definieren; 10141)	88
10.5.16 Multiplizieren einer Wand (Multipliz.;-)	89
10.5.17 Teilen einer Wand (Teilen; 10142)	89
10.5.18 Wand trennen (Trennen; 10146)	90
10.5.19 Trimmen (Trimmen; 10151)	90
10.5.20 Füllen (Füllen; 10143)	92
10.6 Wandöffnungen (Öffnungen; 10111)	92
10.7 Durchbruch-Konstruktion (Durchbruch; 10230)	93
10.7.1 Darstellungsart	94
10.7.2 Datei	94

10.7.3 Vorauswahl.....	94
10.7.4 Auswahl.....	95
10.7.5 Zeichnen.....	95
10.7.6 Löschen.....	100
10.7.7 Kopie.....	100
10.7.8 Hilfsbild.....	100
10.7.9 Konstruktion.....	100
10.8 Tür-Konstruktion (Tür; 10231).....	112
10.8.1 Lage.....	112
10.8.2 Konstruktion.....	113
10.9 Fensterkonstruktion (Fenster; 10005).....	118
10.9.1 Lage.....	119
10.9.2 Vorauswahl.....	119
10.9.3 Konstruktion.....	120
10.10 Öffnungen bearbeiten (Bearbeiten; -).....	122
10.10.1 Öffnungselement (Öff. Element; -).....	122
10.10.2 Rücksprung erzeugen (Rücksprung; 10241).....	123
10.10.3 Rücksprung/Öffnungselement trennen.....	124
10.10.4 Öffnung definieren (Definieren; 10243).....	124
10.10.5 Ändern (Ändern;-).....	124
10.10.6 Verschieben (Verschiebe; 10233).....	125
10.10.7 Löschen (Löschen; 10234).....	126
10.10.8 Geometrie ändern (Geometrie; 10235).....	126
10.10.9 Lage ändern (Lage; 10239).....	130
10.10.10 Öffnungen tauschen (Tauschen; 10244).....	131
10.10.11 Öffnungen kopieren (Kopieren; 10245).....	132
10.10.12 Detaillieren (Detaillieren; 10236).....	132
10.10.13 Plan (Plan; -).....	134
10.10.14 Ausführungszeichnung (Ausführ.; 10237).....	134
10.10.15 Entwurfszeichnung (Entwurf; 10238).....	134
10.11 Stützen (Stützen; 10120).....	134
10.11.1 Stützenkonstruktion (Konstrukt.; -).....	135
10.11.2 Stützen bearbeiten (Bearbeiten; -).....	141
10.11.3 Geometrie ändern (Geometrie; -).....	141
10.11.4 Stützen füllen(Füllen; -).....	141
10.11.5 Löschen (Löschen;-).....	141
10.12 Treppen (Treppen; 10112).....	142
10.12.1 Konstruktion (Konstrukt.; -).....	142
10.12.2 Standard Treppen (Standard; 10400).....	142
10.12.3 Kontrolle.....	152
10.12.4 Kontur Treppen (Kontur; -).....	152
10.12.5 Ändern (Ändern; -).....	165
10.12.6 Geometrie ändern (Geometrie; 10401).....	165
10.12.7 Position ändern (Position; 10402).....	166
10.12.8 Kopieren (Kopieren; 10403).....	166
10.12.9 Löschen (Löschen; 10404).....	166

10.13 Geländer (Geländer; 10119)	167
10.13.1 Konstruktion (Konstrukt.; -)	167
10.13.2 Geländer entlang einer Kontur (Kontur;).....	167
10.13.3 Geländer entlang einer Treppe (Treppe;).....	173
10.13.4 Ändern (Ändern; -)	174
10.13.5 Geometrie ändern (Geometrie; -)	174
10.13.6 Position ändern (Position; -)	174
10.13.7 Geländer kopieren (Kopieren; -)	174
10.13.8 Geländer löschen (Löschen; 10420)	175
10.14 Deckenkonstruktion (Decken; 10113)	175
10.14.1 Standard Decke (Standard; 10200).....	176
10.14.2 Schiefe Decke (Schiefe; -).....	179
10.14.3 Schiefe Decke über Höhe (Höhe; 10207).....	179
10.14.4 Schiefe Decken über Stärke (Stärke; 10208)	180
10.14.5 Deckendurchbruch-Konstruktion (Durchbruch)	181
10.14.6 Punkte (Punkt;-).....	181
10.14.7 Verschieben (Verschieb; 10202)	182
10.14.8 Erzeugen (Erzeugen; 10203).....	182
10.14.9 Runden (Runden; 10204)	182
10.14.10 Parameter ändern (Para.ändern; 10205).....	182
10.14.11 Löschen (Löschen; 10206)	182
10.15 Bodenplatten Konstruktion (Bodenplatte; 10126).....	184
10.16 Rampen Konstruktion(Rampen; 10125)	184
10.17 Korrektur (Korrektur; 10144)	185

11 Flächendefinition (Flächen Def; 10145) 186

11.1 Strecke/Kreis (Strecke/Kreis;-).....	186
11.2 Erzeugen (Erzeugen;-)	186
11.3 Schnittpunkt (Schnitt;-)	187
11.4 Abtrag (Abtrag;-)	187
11.5 Endpunkt (Endpunkt; -).....	188
11.6 Absolut (Absolut;-).....	188
11.7 Kontur (Kontur; -).....	188
11.8 Rechteck (Rechteck; -).....	189
11.9 Schließen (Schließen;-).....	189
11.10 Zeigen einer Fläche (Zeigen;-)	189
11.11 Löschen einer Fläche (Löschen;-)	190
11.12 Flächenlisten (Liste;-).....	190
11.13 Raumgeometrie Parameter (Parameter;-)	190
11.14 Flächen füllen (Füllen; -).....	190
11.15 Regeneriere (Regen; -)	191

12 Entwässerung (Entwässer; 10121) 192

12.1 Datei	192
12.2 Vorauswahl.....	193

12.3 Auswahl.....	193
12.4 Symbole	194
12.5 Zeichnen.....	194
12.6 Löschen.....	194
12.7 Stückliste.....	194
12.8 Parameter	195
12.8.1 Tablett	196
12.8.2 Folie	196
12.8.3 Stückliste Voreinstellung	196
12.8.4 gleiche Werte zusammenfassen	196
12.8.5 Nachkommastellen.....	197
12.9 Kopie	197
12.10 Konstruktion	197
12.10.1 Text	198
12.10.2 in Bild ja /nein.....	198
12.10.3 Linie 1	198
12.10.4 Linie 2.....	198
12.10.5 Folie Linie 1	198
12.10.6 Abstand	198
12.10.7 Gefälle.....	198
12.10.8 Angaben in	198
12.10.9 Text	199
12.10.10 Folie	199
12.10.11 freier Text	199

13 Schnitterzeugung (Schnitt; 10114) 200

13.1 Datei.....	201
13.2 Auswahlliste	201
13.3 Löschen.....	201
13.4 Kopieren.....	201
13.5 Ändern.....	202
13.5.1 Bilddatei	202
13.5.2 Beschreibung.....	203
13.5.3 Höhenoffset	203
13.5.4 Erzeugen	203
13.5.5 Auswahlliste	203
13.5.6 Alle an	203
13.5.7 Alle aus.....	203
13.5.8 Gehe zu	203
13.6 Generiere: Maßstäblich/Freie Perspektive.....	204
13.7 Schnittkanten.....	204
13.7.1 Untere/Obere Höhe	204
13.7.2 Folie der Schnittkante.....	204
13.7.3 Definition Schnittkante.....	205
13.7.4 Zeige Kante	206

13.7.5 Löschen	206
13.8 Parameter (maßstäblich).....	206
13.8.1 Ansicht.....	207
13.8.2 Vektor für freie Position	207
13.8.3 Maßstab	207
13.8.4 Symbol Name.....	208
13.8.5 Rahmen	208
13.9 Parameter (freie Perspektive)	208
13.9.1 Ausschnitt	209
13.9.2 Neigung	209
13.9.3 Augenpunkt/Blickpunkt	209
13.9.4 Rahmen	210
13.9.5 Folie sichtbare Kanten.....	210
13.9.6 Zeige Ausschnitt	210
13.9.7 Löschen	210
13.10 3D-Parameter.....	210
13.10.1 ASCII-Datei	211
13.10.2 ASCII Höhenoffset.....	211
13.10.3 3DF Bild Datei	211
13.10.4 Zentralprojektion.....	211
13.10.5 Linien vereinen	212
13.10.6 Im 3DF Stoppen	212
13.10.7 3DO Einlesen	212
13.11 Geschossverwaltung nutzen	212
13.12 Schnitt Erzeugen	212
14 2D-3D Kopplung (2D-3D Koppl; 10175)	213
15 Massenermittlung (Massenermit; 10161)	214
<hr/>	
15.1 Folien	214
15.2 Sortierkriterium.....	215
15.3 Erzeugen	215
15.4 Sortieren.....	216
15.5 Editieren	216
15.6 Dezimalstellen.....	217
15.7 Ermitteln/Ändern - Bauteile	218
15.7.1 Bauteildaten	219
15.7.2 Wände (Wände; -).....	224
15.7.3 Wände im Grundriss(Grundriß; -).....	224
15.7.4 Ansicht (Ansicht; -)	225
15.7.5 Öffnungen (Öffnungen; -).....	226
15.7.6 Öffnungen beliebig	226
15.7.7 Durchbruch (Durchbruch; -)	227
15.7.8 Türen (Türen; -)	227
15.7.9 Fenster (Fenster; -).....	227

15.7.10 Decken (Decken; -).....	228
15.7.11 Bauteile (Bauteile; -).....	230
15.7.12 Stützen (Stützen; -).....	230
15.7.13 Stützenfundamente (Stzn.Fnd.; -).....	230
15.7.14 Streifenfundamente (Strf.Fnd.; -).....	231
15.7.15 Ringanker (Ringanker; -).....	231
15.7.16 Seite ab (Seite ab; -).....	232
15.7.17 Seite auf (Seite; -).....	232
15.7.18 Symbole (Symbole; -).....	232
15.7.19 Zusatzinformation (Zusatzinfo; -).....	233
15.7.20 Geometrien (Geometrien; -).....	233
15.7.21 Fläche (Fläche; -).....	233
15.7.22 Konturzylinder (Kont.Zyl; -).....	234
15.7.23 Rechteck (Rechteck; -).....	234
15.7.24 Quader (Quader, -).....	235
15.7.25 Pyramide (Pyramide; -).....	235
15.7.26 Kreis (Kreis; -).....	236
15.7.27 Zylinder (Zylinder; -).....	236
15.7.28 Kegel (Kegel; -).....	236

16 Parameter A (Parameter A; 10116) 237

16.1 Vorsatzschale/Wand.....	238
16.2 Öffnungsfolien.....	238
16.3 Treppen.....	239
16.3.1 3DF (in 2D nicht darstellbar).....	239
16.3.2 Vorderansicht.....	239
16.3.3 Seitenansicht.....	239
16.3.4 Unterhalb der Schnittlinie.....	240
16.3.5 Oberhalb der Schnittlinie.....	240
16.4 Decke.....	240
16.5 Texte.....	240
16.6 Ausführungsfolien.....	241
16.7 Wandhöhe.....	241
16.8 Abstand Bemaßung.....	242
16.9 Zusatzgrafik.....	242
16.10 Konstruktionsfehler.....	242
16.11 Vortexte.....	242
16.12 Umrechnungsfaktor.....	243
16.13 Belichtungsfaktor.....	243
16.14 Dezimalstellen.....	243
16.15 Abstände.....	243
16.16 Hinweis.....	244
16.17 Schraffurwinkel zur Wandachse.....	244
16.18 Stützen.....	244
16.19 Farbe Auswahl mit Palette.....	244

16.20 Bild mit Editor	244
16.21 Pfade	245
16.22 Abbruch	246
16.23 Ende	246
17 Zusatzprogramme (Zusatz-Pro; 10117)	247
<hr/>	
17.1 Haustechnik (Haustechnik; 10160).....	247
17.2 Bewehrung (Bewehrung; 10164)	248
17.3 Mattenbewehrung (Matten; 10165)	249
17.4 Stabstahlbewehrung (Stabstahl; 10166)	249
17.5 Positionieren (Pos.Plan; 10167).....	249
17.6 Stahlbau (Stahlbau; 10168).....	250
17.7 Dachausmittlung (Dachausmit.; 10173)	250
17.8 Dachbemessung (Dachbemess; 10174)	251
17.9 Wohnflächenberechnung (Wohnfläche; 10170)	252
17.10 3D-Flächenmodell (3D-Fläche; 10171).....	252
17.11 CADdy PLUS Programme (CADdy PLUS; 42)	253
18 Hauptmenü (Hauptmenü;-)	254
<hr/>	

1 Architektur-Startmenü

Architektur
Projekt
Verwaltung
Wechseln
Daten
Geschoss
Verwaltung
Architektur
- Ende -

Vor dem Start von CADdy Architektur wird das Startmenü angeboten.

Hier stehen Ihnen Funktionen zur Projektverwaltung und zur Geschossverwaltung zur Verfügung.

Damit Sie in das Programm Architektur gelangen, wählen Sie die Funktion Architektur.

Mit der Funktion Ende gelangen Sie in das Hauptmenü aus dem Grundpaket.

1.1 Projekt (Projekt; -)

Unter dieser Überschrift sind Funktionen zur Projektverwaltung zusammengefasst.

1.2 Projektverwaltung (PRJ Verwalt; 406)

Über diese Funktion gelangen Sie in die Maske Projektverwaltung.

Entnehmen Sie bitte die Funktionsbeschreibung der Datei GP.PDF.

In den Modulen zur Architektur empfehlen wir mit der Projektverwaltung zu arbeiten. Arbeiten Sie mit der Projektverwaltung, so sollten Sie mit Projektverzeichnissen arbeiten. Diese Projektverzeichnisse sollten entweder in Netz oder in einem Verzeichnis außerhalb vom CADdy - Verzeichnis angelegt werden.

1.3 Projektwechsel (PRJ Wechsel; 407)

Über diese Funktion gelangen Sie in die Maske Projektauswahl.

Entnehmen Sie bitte die Funktionsbeschreibung der Datei GP.PDF.

1.4 Projektdaten (Daten; 10115)

In dem Modul Architektur können Sie folgende Daten verwalten lassen:

- Modulbilder *.PIC
- Modulinfos *.INF
- Geschossverwaltung *.GES
- die projektbezogene Datenbank zur Massenermittlung *.DBF (=> Zusatz-Programme, Massenermittlung).

CADDy A1	Projekt	Version
Projektname	C:\CADDY\A1\DEMOAR.PRJ	
Beschreibung		
Projektverzeichnis ?	<input type="checkbox"/>	
Architektur		
Modulbilder	2 Datei(en) akt. Bild	C:\CADDY14\@CADDY.PIC
Modulinfos	1 Datei(en) akt. Info	C:\CADDY\A1\A.INF
Geschoss	0 Datei(en) akt. Geschoss	
DBF-Datei	C:\CADDY\A1\DEMOAR.DBF	
Abbruch		Ende

A1-001

1.5 Geschossverwaltung (Geschoss; -)

Unter dieser Überschrift liegt die Funktion zur Geschossverwaltung.

1.6 Geschossverwaltung (Verwaltung; 10303)

Mit der Geschossverwaltung können Sie Architektur-Bilder (*.PIC), d.h. einzelne Geschosse, zu einem Gebäude zusammenführen.

Des Weiteren können Sie Dächer (*.ASC), 2D-Lagepläne (*.PIC) und 3D-Zeichnungen (*.3DF) zu einem Gebäude hinzufügen.

Das hat den Vorteil, dass Sie z.B. beim Einlesen in dem Modul 3D-Flächen nur einmal definieren müssen, um welchen Wert das Obergeschoss über dem Erdgeschoss liegt. So kann später das Gebäude als Ganzes im Modul 3D-Flächen übernommen werden.

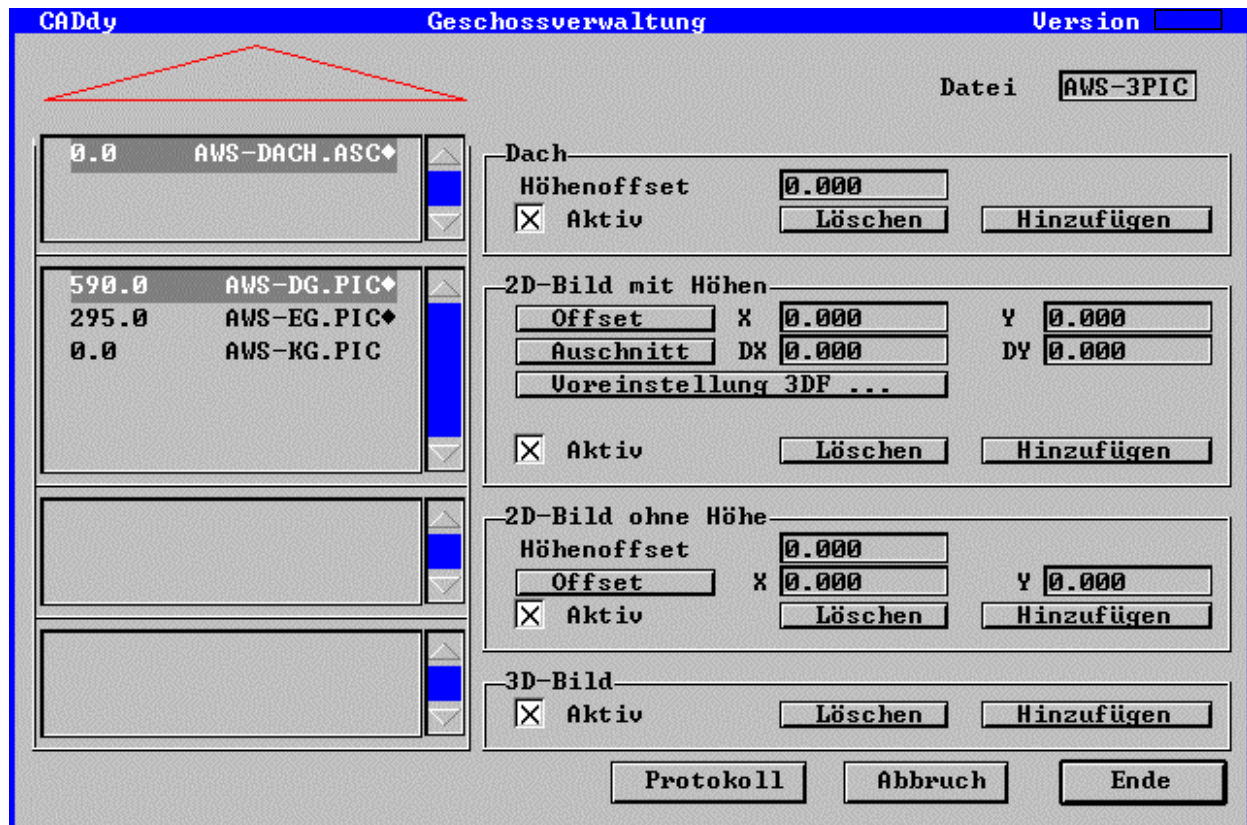
Des Weiteren können Sie Auswertungen in dem Modul Wohnflächenberechnung und den Modulen zur TGA durchführen.

Im Gegensatz zur Projektverwaltung werden in der Geschossverwaltung nur Bilder verwaltet, die logisch zum Gebäude (Modell) gehören, d.h. keine Details, Schnitte usw.

Alle Dateinamen der Geschosse, Dächer, 2D-Lagepläne und 3D-Zeichnungen werden mit den eingestellten Parametern in einer Datei mit der Extension *.GES gespeichert.

Arbeiten Sie mit der Geschossverwaltung und der Projektverwaltung so können Sie die Datei (*.GES) in dem Projekt aufnehmen. Alle weiteren Dateien (*.PIC, *.ASC, *.3DF) werden wie gewohnt in der Projektverwaltung geführt.

Bei den Architektur-Bildern können Sie pro Geschoss ein Bild anlegen oder in einem Bild mehrere Geschosse in verschiedenen Ausschnitten anlegen.



A1-002

1.6.1 Datei

Alle Voreinstellungen, die das Zusammenstelleneines Gebäudes betreffen, können in einer Datei gespeichert werden.

Mit den Funktionen in dieser Maske können Sie die Datei (*.GES) lesen und speichern.

Ihnen wird immer die letzte bearbeitete Datei in der Arbeitssitzung angeboten, bzw. wenn Sie mit der Projektverwaltung arbeiten wird Ihnen die aktuelle Datei angeboten.

1.6.2 Auswahl Dach

In dieser Liste sind alle Dächer (*.ASC) aufgeführt, die zum aktuellen Gebäude gehören.

Das aktuelle Dach ist markiert. Im Maskenblock Dach können Sie diese Liste mit der Funktion Hinzufügen erweitern bzw. mit der Funktion Löschen kürzen.

1.6.3 Höhenoffset Dach

Legen Sie hier fest um welchen Wert das Dach in der Z-Achse verschoben werden soll.

Wurde schon während der Dachausmittlung (CADdy A3) die Grundlinie in der richtigen Höhe definiert, so ist hier der Wert 0 (null) einzutragen.

1.6.4 Aktiv Dach

Sie können jeden Datensatz aktiv bzw. inaktiv schalten. Dies bedeutet, dass z.B. bei der Übergabe ins Modul 3D-Flächen nur alle aktiven Bilder gelesen werden.

1.6.5 Löschen Dach

Das aktuelle Dach wird aus der Liste gelöscht.

1.6.6 Hinzufügen

Mit dieser Funktion erweitern Sie die Liste der Dächer die zum Gebäude gehören.

Arbeiten Sie mit der Projektverwaltung so werden Ihnen nur Dächer angeboten, die zum aktuellen Projekt gehören.

1.6.7 Auswahl 2D-Bild mit Höhen

In dieser Liste sind alle Architekturbilder (*.PIC) aufgeführt, die zum aktuellen Gebäude gehören.

Das aktuelle Bild ist markiert. Im Maskenblock 2D-Bilder mit Höhen können Sie diese Liste mit der Funktion Hinzufügen erweitern bzw. mit der Funktion Löschen kürzen.

1.6.8 Offset Grundriß

Die einzelnen Geschosse sollten in den verschiedenen Bildern den gleichen Ursprung in der X- und Y-Koordinate besitzen.

Ist das der Fall, so muss der Offset in beiden Richtungen mit dem Wert 0 (null) eingelesen werden.

Ist der Ursprung nicht in einer Flucht, so können Sie nach dem Aktivieren der Funktion Offset mit dem Punkt-Definitions-menü den Ursprung (Fluchtpunkt) bestimmen.

Der hieraus resultierende Offset wird in den Feldern X- und Y- eingetragen.

In diesen beiden Feldern können auch die Werte numerisch eingetragen werden.

Dies ist einem Verschieben in X- und Y-Richtung gleichzusetzen.

Arbeiten Sie mit mehreren Geschossen in einem Bild , so ist der Offset der erste Punkt des Ausschnitts.

1.6.9 Ausschnitt

Die einzelnen Geschosse sollten in den verschiedenen Bildern den gleichen Ursprung in der X- und Y-Koordinate besitzen.

Ist das der Fall, so muss der Ausschnitt in beiden Richtungen mit dem Wert 0 (null) eingelesen werden.

Arbeiten Sie mit mehreren Geschossen in einem Bild nebeneinander, so können Sie ein Rechteck um jedes Geschoss legen und den Inhalt mit unterschiedlichen Parametern versehen.

Der erste Punkt des Rechtecks wird mit der Funktion Offset definiert.

Aktivieren Sie die Funktion Ausschnitt, so können Sie mit dem Punkt-Definitions-menü den zweiten Punkt bestimmen.

Der hieraus resultierende Ausschnitt wird in den Feldern DX- und DY- eingetragen.

In diesen beiden Feldern können auch die Werte numerisch eingetragen werden.

1.6.10 Voreinstellung 3DF

Für das Einlesen der einzelnen Geschosse im Modul 3D-Flächen können Sie eine Reihe von Voreinstellungen treffen. Die erscheinende Maske entspricht der Maske Grundriss

lesen im Modul 3D-Flächen. Bitte entnehmen Sie die Funktionsbeschreibung der Datei 3DF.PDF.

1.6.11 Löschen Grundriß

Das aktuelle Bild wird aus der Liste gelöscht.

1.6.12 Hinzufügen Grundriß

Mit dieser Funktion erweitern Sie die Liste der Bilder, die zum Gebäude gehören.

Arbeiten Sie mit der Projektverwaltung so werden Ihnen nur Bilder angeboten, die zum aktuellen Projekt gehören.

1.6.13 Auswahl 2D-Bild ohne Höhe

In dieser Liste sind alle Bilder (*.PIC) aufgeführt, die keine Höheninformationen besitzen, z.B. 2D-Lagepläne oder ohne Informationen zum aktuellen Gebäude eingelesen werden sollen.

Das aktuelle Bild ist markiert. Im Maskenblock 2D-Bilder ohne Höhen können Sie diese Liste mit der Funktion Hinzufügen erweitern bzw. mit der Funktion Löschen kürzen.

1.6.14 Höhenoffset

Legen Sie hier fest, um welchen Wert das Bild beim Einlesen im Modul 3D-Flächen in der Z-Achse verschoben werden soll.

1.6.15 Auswahl 3D-Bild

In dieser Liste sind alle 3D-Bilder (*.3DF) aufgeführt, die zum aktuellen Gebäude gehören.

Das aktuelle Bild ist markiert. Im Maskenblock 3D-Bild können Sie diese Liste mit der Funktion Hinzufügen erweitern bzw. mit der Funktion Löschen kürzen.

1.6.16 Einlesen

Wählen Sie diese Funktion, so werden alle aktiven Bilder entsprechend der jeweiligen Voreinstellung im Modul 3D-Flächen eingelesen.

1.6.17 Protokoll

Eine Liste aller Dateien die zu einem Gebäude zusammengefasst wurden erstellen Sie mit dieser Funktion.

1. Aktivieren Sie die Funktion. Die Liste wird im CADdy-Editor angezeigt. Hier stehen Ihnen die gesamten Funktionen aus dem Editor zur Verfügung, z.B. Drucke Text => Strg KP.

1.6.18 Abbruch

Die Maske wird ohne speichern verlassen.

1.6.19 Ende

Die Maske wird verlassen und die aktuelle Datei gespeichert. Ist keine Datei aktuell, so wird nach einem Dateinamen gefragt.

2 Architektur (Architektur; 10302)

Architektur

Erzeugen

Ändern A

Beschriften

Bemaßen

Löschen A

Symbole

Zusatzinfo

Bauteile

Flächendef.

Entwässer.

Schnitt

2D-3D Koppl

Massenermit

Parameter A

Zusatz-Pro.

Hauptmenü

- Ende -

Mit dieser Funktion starten Sie CADdy Architektur. Ihnen wird das Hauptmenü Architektur angeboten.

Im folgenden werden alle Funktionen in der Reihenfolge beschrieben, wie diese im Menü aufgeführt sind.

3 Erzeugen (Erzeugen; 239)

Die Funktionen dieses Menüs dienen der Erzeugung von Geometrieelementen.

Darüber hinaus besteht auch die Möglichkeit, direkt in einzelne, vom Hauptmenü aus anwählbare Untermenüs zu wechseln.

Die weitere Funktionsbeschreibung entnehmen Sie bitte der Datei GP.PDF.

4 Ändern Architektur (Ändern A; 10101)

Ändern	A
Verschieben	
Ausschnitt	
Kontur	
Wand	
Öffnung	
Treppe	
Kopieren	
Ausschnitt	
Kontur	
Spiegeln	
Ausschnitt	
Kontur	
Drehen	
Ausschnitt	
Kontur	
Löschen	A
Bearbeiten	
- Ende -	

Die Funktionen in diesem Menü gewährleisten, dass die Objektstruktur, die für Wände bindend ist, berücksichtigt wird. Ferner kann auch Geometrie, die mit den Funktionen vom Grundpaket erzeugt wurden, hierüber bearbeitet werden. Weitere Funktionen zum Ändern von Wänden finden Sie in dem Menü Wand bearbeiten (-> Wandbearbeitung).

4.1 Verschieben (Verschieben; -)

Unter dieser nicht anwählbaren Überschrift stehen Ihnen verschiedene Funktionen zum Verschieben zur Verfügung. Mit diesen Funktionen ist es gewährleistet, dass z.B. die verschobenen Wände ebenfalls in der Objektliste verschoben werden (=> Wände).

4.2 Verschieben Ausschnitt (Ausschnitt; 10262)

Das Innere eines noch zu bestimmenden Ausschnitts soll entlang eines Vektors verschoben werden.

1. Positionieren Sie je nach Voreinstellung mit dem Cursor oder der Punkt-Definition den Anfangspunkt des Verschiebevektors.
2. Positionieren Sie den Endpunkt des Verschiebevektors.
3. Legen Sie den Ausschnitt als Rechteck fest. Der Ausschnitt wird markiert.
4. Wählen Sie in dem Menü Kontur die gewünschte Voreinstellung.

Schneiden:

Es soll an der Ausschnittgrenze geschnitten und das Innere verschoben werden.

Alle:

Es sollen alle Wände und Bildelemente, die ganz oder teilweise in dem Ausschnitt liegen, verschoben werden.

Draußen:

Nur Wände und Bildelemente, die ganz im Ausschnitt liegen, sollen verschoben werden.

Der Stern im Menü zeigt, welche Voreinstellung aktiv ist.

5. Verlassen Sie das Menü über ENDE, so wird ohne Abfrage verschoben.

Soll nicht verschoben werden, so verlassen Sie das Menü Kontur über Abbruch.

4.3 Verschieben Kontur (Kontur; 10263)

Die Vorgehensweise ist ähnlich der Funktion Löschen Ausschnitt, jedoch ist die Kontur, die gelöscht werden soll, mit einem Polygonzug zu definieren. Dieser Polygonzug schließt sich automatisch wenn mindestens 2 Strecken gezeichnet werden (=> Grundpaket, Erzeugen, Polygon).

4.4 Dynamisch verschieben (Wand; 10140)

Gerade Wände sollen rechtwinklig zur Ausrichtung dynamisch verschoben werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die Wand, die verschoben werden soll.
2. Positionieren Sie die neue Lage mit dem Cursor. Nur innerhalb der Anschlusswände kann die Wand nun verschoben werden.
3. Bestätigen oder editieren Sie den Betrag, um den verschoben werden soll.

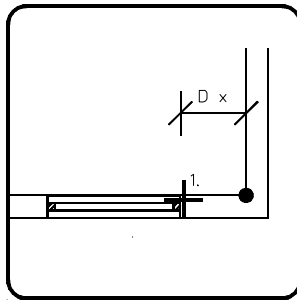
Der Winkel bleibt beibehalten. Die Länge wird angepasst.

Wird bei dem Vorgang die Wand so gekürzt, dass Öffnungen entfallen, so wird die Anzahl in einem Hinweis angezeigt.

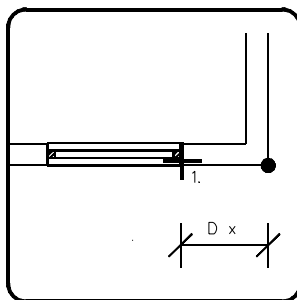
Bestätigen Sie mit ja, so wird der Vorgang ausgeführt.

Ist die zu verschiebende Wand an einer runden Wand angeschlossen, so wird der Anschluss gelöst.

4.5 Verschieben (Öffnung; 10233)



A1b12016



A1b12019

Öffnungen können in der Wand dynamisch verschoben werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die Öffnung an dem Ende, welches Sie als Bezug für Ihre Verschiebung wünschen.
2. Nachdem die Öffnung identifiziert wurde, legen Sie mit ja fest, dass der Bezugspunkt für den Abstand die nächste Öffnung bzw. Wand sein soll.
Wählen Sie nein, wird das Ende der Wand als Bezugspunkt genommen. Mit dieser Wahl können Sie auch Öffnungen übereinander schieben bzw. Öffnungen die übereinander liegen bearbeiten.
Der Abstand (DX) dieser Ecke zum nächsten Wandende wird im Statusblock angezeigt.
Das als Bezugspunkt angenommene Wandende wird mit einer kreisförmigen Markierung versehen.
3. Verschieben Sie dynamisch die Öffnung mit dem Cursor an die neue Position und bestätigen Sie diese. Bedienen

Sie sich hierbei ggf. der Cursorzusatzfunktionen (=> Grundpaket, Punkt-Definitions Menü).

4. Der neue Abstand (DX) der Öffnung zum markierten Wandende wird in der Eingabezeile angeboten. Bestätigen Sie oder ändern Sie den Wert.

4.6 Verschieben Treppe (Treppe; 10402)

Mit dieser Funktion kann die Position und die Laufrichtung einer Treppe geändert werden. Siehe Treppe (=> Treppe, Position ändern).

4.7 Kopieren (Kopieren; -)

Unter dieser nicht anwählbaren Überschrift stehen Ihnen die beiden Funktionen Kopieren eines Ausschnitts und Kopieren einer Kontur zur Verfügung. Mit dieser Funktion ist es gewährleistet, dass die kopierten Wände ebenfalls in der Objektliste aufgenommen werden (=> Wände).

Farbflächen aus dem GP werden nicht kopiert und assoziative Bemaßungen werden als einfache Elemente kopiert.

4.8 Kopieren Ausschnitt (Ausschnitt; 10264)

Das Innere eines Ausschnitts soll kopiert werden. Die Position der Kopie wird über einen festzulegenden Vektor ermittelt.

1. Positionieren Sie je nach Voreinstellung mit dem Cursor oder der Punkt-Definition den Anfangspunkt des Vektors.
2. Positionieren Sie den Endpunkt des Vektors.
3. Legen Sie den Ausschnitt als Rechteck fest.
4. Entscheiden Sie im Menü Kontur, welche Bildelemente kopiert werden sollen.
Der Stern im Menü zeigt, welche Voreinstellung aktiv ist.
5. Verlassen Sie das Menü über Ende, so wird ohne Abfrage kopiert.

Soll nicht kopiert werden, so verlassen Sie das Menü Kontur über Abbruch.

4.9 Kopieren Kontur (Kontur; 10265)

Die Vorgehensweise ist ähnlich der Funktion Kopieren Ausschnitt, jedoch ist die Kontur, die kopiert werden soll, mit einem Polygonzug zu definieren. Dieser Polygonzug schließt sich automatisch, wenn mindestens 2 Strecken gezeichnet wurden (=> Grundpaket, Erzeugen, Polygon).

4.10 Spiegeln (Spiegeln; -)

Unter dieser nicht anwählbaren Überschrift stehen Ihnen die beiden Funktionen Spiegeln eines Ausschnitts und Spiegeln einer Kontur zur Verfügung. Mit diesen Funktionen ist es gewährleistet, dass die gespiegelten Wände ebenfalls in der Objektliste geändert werden (=> Wände).

Beim Ablauf der Funktion können Sie entscheiden, ob eine Kopie erstellt oder nur geändert werden soll.

Farbflächen aus dem GP werden nicht gespiegelt und assoziative Bemaßungen werden als einfache Elemente gespiegelt.

4.11 Spiegeln Ausschnitt (Ausschnitt; 10266)

Das Innere eines noch zu definierenden Ausschnitts soll an einer Spiegelachse (Geraden) gespiegelt werden.

1. Legen Sie fest, ob Sie den Urzustand beibehalten möchten (Kopieren ja), oder ob der Urzustand gelöscht werden soll (Kopieren nein).
2. Positionieren Sie je nach Voreinstellung mit dem Cursor oder der Punkt-Definition den 1. Punkt der Spiegelachse.
3. Positionieren Sie den 2. Punkt der Spiegelachse. Nutzen Sie bei Bedarf auch die Cursorzusatzfunktionen H und V, wenn Sie um die X- bzw. Y- Achse spiegeln.
4. Legen Sie den Ausschnitt als Rechteck fest. Der Ausschnitt wird markiert.

5. Entscheiden Sie im Menü Kontur, ob Alle Wände und Bildelemente, die ganz oder teilweise in dem Ausschnitt liegen, gespiegelt werden sollen, oder ob nur Wände und Bildelemente, die ganz Drinnen im Ausschnitt liegen gespiegelt werden sollen.
6. Verlassen Sie das Menü über Ende, so wird ohne Abfrage gespiegelt.

Soll nicht gespiegelt werden, so verlassen Sie das Menü Kontur über Abbruch.

4.12 Spiegeln Kontur (Kontur; 10267)

Die Vorgehensweise ist ähnlich der Funktion Spiegeln Ausschnitt, jedoch ist die Kontur, die gespiegelt werden soll, mit einem Polygonzug zu definieren. Dieser Polygonzug schließt sich automatisch, wenn mindestens 2 Strecken gezeichnet wurden (=> Grundpaket, Erzeugen, Polygon).

4.13 Drehen (Drehen; -)

Dies ist die nicht anwählbare Überschrift der Funktionen Drehen eines Ausschnitts und Drehen einer Kontur.

Beim Ablauf der Funktion können Sie entscheiden, ob eine Kopie erstellt oder nur geändert werden soll.

4.14 Drehen Ausschnitt (Ausschnitt; 10268)

Ein rechteckiger Ausschnitt kann mit dieser Funktion um einen beliebigen Punkt gedreht werden.

1. Legen Sie fest, ob Sie den Urzustand beibehalten möchten (Kopieren ja), oder ob der Urzustand gelöscht werden soll (Kopieren nein).
2. Positionieren Sie mit dem Cursor oder der Punkt-Definition den Bezugspunkt.
Dies ist der Punkt um den später der Ausschnitt gedreht wird.
3. Geben Sie den Drehwinkel über die Tastatur ein.
Ein positiver Winkel bedeutet eine Drehung entgegen dem Uhrzeigersinn.

4. Legen Sie den Ausschnitt als Rechteck fest. Der Ausschnitt wird markiert.
5. Legen Sie fest ob ALLE Wände und Bildelemente, die ganz oder teilweise im Ausschnitt liegen, gedreht werden sollen, oder ob nur Wände und Bildelemente die ganz Drinnen im Ausschnitt liegen gedreht werden sollen.

4.15 Drehen Kontur (Kontur; 10269)

Die Vorgehensweise ist ähnlich der Funktion Drehen Ausschnitt, jedoch ist die Kontur, deren Inhalt gedreht werden soll, mit einem Polygonzug zu definieren. Dieser Polygonzug schließt sich automatisch, wenn mindestens 2 Strecken gezeichnet werden (=> Grundpaket, Erzeugen, Polygon).

4.16 Löschen Architektur (Löschen A; 10105)

In diesem Menü sind alle architekturenspezifischen LösCHFunktionen zusammengefasst.

Die Funktionen in diesem Menü gewährleisten, dass die Objektstruktur, die z.B. für Wände bindend ist, berücksichtigt wird (=> Wände).

Ferner kann auch Geometrie, die mit den Funktionen vom Grundpaket erzeugt wurden hierüber gelöscht werden.

4.17 Wandbearbeitung (Bearbeiten; 10110)

Dieser Menüpunkt führt in das gleichnamige Untermenü.

Hier ist es möglich, bereits vorhandene Wände zu ändern, zu löschen und zu definieren.

Alle Funktionen in diesem Menü berücksichtigen die Objektstruktur (=> Wände).

Die angewählten Funktionen werden solange wiederholt, bis Sie mit ESC oder der rechten Maustaste beendet wird. Dies gilt für die Funktion bis auf Wandfüllen und Korrektur.

Sind die zu bearbeitenden Wände Eckpunkte von Flächen (=>Flächen- Definition), so wird der Flächeninhalt nach Beenden der Funktion neu berechnet.

5 Beschriften (Beschriften; 63)

Die Funktionen dieses Menüs dienen dem Beschriften Ihrer Zeichnung.

Die weitere Funktionsbeschreibung entnehmen Sie bitte der Datei GP.PDF.

6 Bemaßen (Bemaßen; 35)

Die Funktionen dieses Menüs dienen der Bemaßung Ihrer Zeichnung.

Die weitere Funktionsbeschreibung entnehmen Sie bitte der Datei GP.PDF.

7 Löschen Architektur (Löschen A; 10105)

Löschen	A
Ausschnitt	
Alles-Auss	
Kontur	
Wandobjekte	
W.Ob.Filter	
Öffnung	
Öffn.Filter	
Treppe	
Geländer	
Decke	
Bodenplatte	
Rampe	
Raum	
Bemaßung	
Symbol	
Stützen	
Entwässer.	
Höhenkontur	
Alles	
- Ende -	

In diesem Menü sind alle architekturenspezifischen Löschrunktionen zusammengefasst.

Die Funktionen in diesem Menü gewährleisten, dass die Objektstruktur, die z.B. für Wände bindend ist, berücksichtigt wird (=> Wände).

Ferner kann auch Geometrie, die mit den Funktionen vom Grundpaket erzeugt wurden hierüber gelöscht werden.

7.1 Löschen eines Ausschnitt (Ausschnitt; 10260)

Ein Bildausschnitt soll gelöscht werden.

1. Legen Sie je nach Voreinstellung mit dem Cursor oder der Punkt-Definition den Ausschnitt als Rechteck fest. Der Ausschnitt wird markiert.

2. Entscheiden Sie im Menü Kontur, ob Alle Wände und Bildelemente, die ganz oder teilweise in dem Ausschnitt liegen gelöscht werden sollen, oder ob nur Wände und Bildelemente, die ganz Drinnen im Ausschnitt liegen, gelöscht werden sollen.
Der Stern im Menü zeigt, welche Voreinstellung aktiv ist.
3. Verlassen Sie das Menü über Ende, so wird ohne Abfrage gelöscht.

Soll nicht gelöscht werden, so verlassen Sie das Menü Kontur über Abbruch.

7.2 Außerhalb eines Ausschnitts löschen (Alles-Auss; 10270)

Die Vorgehensweise dieser Funktion ist ähnlich der Funktion Ausschnitt löschen. Hier wird jedoch alles außerhalb des definierten Ausschnitts gelöscht.

Ferner können Sie hier entlang der Ausschnittsgrenzen schneiden lassen.

1. Legen Sie je nach Voreinstellung mit dem Cursor oder der Punkt-Definition den Ausschnitt als Rechteck fest. Während der Definition legen Sie in der zusätzlichen Menüzeile mit der Leertaste fest, welche Elemente an der Grenze bearbeitet werden sollen.

Schneiden

Es soll an der Ausschnittsgrenze geschnitten und das äußere gelöscht werden.

Alle

Es sollen alle Wände und Bildelemente, die ganz oder teilweise aus dem Ausschnitt liegen, gelöscht werden.

Drinnen

Nur Wände und Bildelemente, die ganz aus dem Ausschnitt liegen, werden gelöscht.

Der Ausschnitt wird markiert.

2. Beantworten Sie die Abfrage, ob gelöscht bzw. nicht gelöscht werden soll.

7.3 Löschen einer Kontur (Kontur; 10261)

Die Vorgehensweise ist ähnlich der Funktion Löschen Ausschnitt, jedoch ist die Kontur, die gelöscht werden soll, mit einem Polygonzug zu definieren. Dieser Polygonzug schließt sich automatisch wenn mindestens 2 Strecken gezeichnet werden (=> Grundpaket, Erzeugen, Polygon).

7.4 Wandobjekte löschen (Wandobjekt; 10138)

Einzelne Wände können gelöscht werden. Diese Funktion bezieht sich auf alle Elemente und die Objektliste der Wand sowie auf alle Wandöffnungen, die auf der identifizierten Wand liegen.

1. Identifizieren Sie die Wand, die gelöscht werden soll.

Die Wand wird ohne Rückfrage gelöscht. Eventuelle Anschlüsse werden bearbeitet.

7.5 Wandobjekte mit Filter löschen (Wand-Filter; 101479)

Mit dieser Funktion löschen Sie mit einem Filter definierte Wände.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die Wand, die als Referenz gewünscht ist.
2. Ihnen wird die Maske Filter angeboten, in der die Werte der gewählten Wand angezeigt werden. Diese Maske ist ähnlich der Maske Wand-Konstruktion. Wählen Sie mit dem Schalter vor der Feldbezeichnung, welche Einträge als Suchkriterium genommen werden sollen. Sie können beliebig viele sogenannte Und-Bedingungen setzen.
3. Beantworten Sie die Abfrage, ob gelöscht bzw. nicht gelöscht werden soll.

CADDy A1		Filter		Version	
<input type="checkbox"/> Bezeichnung	<input type="checkbox"/> Bauelement	k-Wert		Bearbeitungsmodus Wand	
<input type="text" value="36.5_kante"/>	<input type="text"/>			<input type="checkbox"/> Vorsatzsch.	<input type="checkbox"/> Dämmung <input type="text" value="Wand"/>
Abmessungen				Füllung	
<input type="checkbox"/> Vorsatzsch.	<input type="text" value="0.00"/>			<input type="checkbox"/> Schraffur	<input type="text" value="Linien-Art ↓"/>
<input type="checkbox"/> Luftschicht	<input type="text" value="0.00"/>				<input type="text" value="Voll-Linie ↓"/>
<input type="checkbox"/> Dämmung	<input type="text" value="0.00"/>				<input type="text" value="Voll-Linie ↓"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Wand	<input type="text" value="36.50"/>				<input type="text" value="10.00"/>
Gesamtdicke		<input type="text" value="36.50"/>		1	<input type="text" value="45.00"/> <input type="text" value="45.00"/>
Lage der Wandachse				X	
<input type="checkbox"/> d1	<input type="text" value="0.00"/>			<input type="checkbox"/> Farbe	<input type="text" value="51"/>
<input type="checkbox"/> d2	<input type="text" value="36.50"/>			Folien	
Höhen				<input type="checkbox"/> Außenkante	<input type="text" value="31"/> <input type="text" value="32"/>
<input type="checkbox"/> Wandhöhe	<input type="text" value="275.00"/> <input type="text" value="275.00"/>			<input type="checkbox"/> Innenkante	<input type="text" value="1"/>
<input type="checkbox"/> Oberkante	<input type="text" value="275.00"/> <input type="text" value="275.00"/>			<input type="checkbox"/> Schichtende	<input type="text" value="1"/>
<input type="checkbox"/> Unterkante	<input type="text" value="0.00"/> <input type="text" value="0.00"/>			<input type="checkbox"/> Linienart	<input type="text" value="Wand"/> ↓
Alle An		Alle Aus		Auswählen	
Übernehmen		Bild		Abbruch	
Ende					

A1-004

7.6 Öffnung löschen (Öffnung; 10234)

Diese Funktion erlaubt es, Wandöffnungen wieder zu löschen.

1. Identifizieren Sie die zu löschende Öffnung, um das Einzeichnen von Türen, Fenstern und Durchbrüchen inklusive der Texte rückgängig zu machen.

Diese Funktion lässt sich nur bei Öffnungen anwenden, die mit einer der Öffnungsfunktionen erzeugt wurden.

7.7 Öffnung mit Filter löschen (Öffn.-Filt.; 10246)

Mit dieser Funktion löschen Sie mit einem Filter definierte Wandöffnungen.

1. Aktivieren Sie die Funktion und identifizieren Sie die Öffnung, die als Referenz gewünscht ist.
2. Ihnen wird die Maske Filter angeboten, in der die Werte der gewählten Öffnung angezeigt werden.
Diese Maske ist ähnlich der Maske Öffnung-Konstruktion.

Wählen Sie mit dem Schalter vor der Feldbezeichnung, welche Einträge als Suchkriterium genommen werden sollen. Sie können beliebig viele sogenannte Und-Bedingungen setzen.

3. Beantworten Sie die Abfrage, ob gelöscht bzw. nicht gelöscht werden soll.

7.8 Löschen einer Treppe (Treppe; 10404)

Identifizieren Sie die zu löschende Treppe.

Siehe Treppe löschen.

7.9 Geländer löschen (Geländer; 10420)

Einzelne Geländer können gelöscht werden.

1. Identifizieren Sie das Geländer, das gelöscht werden soll.
Das Geländer wird ohne Rückfrage gelöscht.

7.10 Decke Löschen (Decke; 10206)

Tippen Sie nach Aktivieren der Funktion die zu löschende Decke an.

Es wird die ganze Kontur und die versteckten Texte ohne Rückfrage gelöscht.

Sind in der Decke Deckendurchbrüche vorhanden, so werden diese ebenfalls gelöscht.

7.11 Löschen Bodenplatte (Bodenplatte; 10210)

Tippen Sie nach Aktivieren der Funktion die zu löschende Bodenplatte an.

Es wird die ganze Kontur und die versteckten Texte ohne Rückfrage gelöscht.

Sind in der Bodenplatte Durchbrüche vorhanden, so werden diese ebenfalls gelöscht.

7.12 Löschen Rampe (Rampe; 10209)

Tippen Sie nach Aktivieren der Funktion die zu löschende Rampe an.

Es wird die ganze Kontur und die versteckten Texte ohne Rückfrage gelöscht.

Sind in der Rampe Durchbrüche vorhanden, so werden diese ebenfalls gelöscht.

7.13 Löschen eines Raums (Raum;-)

Eine Fläche (Flächeninhalt, Raumbezeichnung, Grenzpunkte und Listeneintrag) kann als Ganzes gelöscht werden.

1. Identifizieren Sie die zu löschende Fläche an dem Text (Flächeninhalt oder der Raumbezeichnung).

Es wird ohne Rückfrage gelöscht.

7.14 Bemaßung löschen (Maß; 10600)

Identifizieren Sie das zu löschende Maß.

Siehe Grundpaket (=> Bemaßen, Löschen).

7.15 Löschen eines Symbols (Symbol Tipp; 10996)

Identifizieren Sie das zu löschende Symbol.

Siehe Grundpaket (=> Symbole, Löschen)

7.16 Stützen löschen (Stützen; 10993)

Mit dieser Funktion löschen Sie Stützen.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Stütze.

Es werden Stützen mit allen Informationen gelöscht.

7.17 Entwässerung löschen (Entwässer.; 10994)

Mit dieser Funktion löschen Sie Entwässerungsleitungen.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Leitung.

Es werden die Leitung und der Text zur Leitung gelöscht.

7.18 Höhenkontur Löschen (Höhenkontur; 10992)

Mit dieser Funktion löschen Sie Höhenkonturen.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Kontur.

Es werden die Konturen gelöscht.

7.19 Löschen Alles (Alles; 10998)

Mit dieser Funktion löschen Sie das gesamte Bild. Das heißt die Geometrie und alle Objekte.

8 Symbole (Symbole; 34)

Symbole dienen dazu, die Arbeit mit häufig wiederkehrenden Zeichnungsteilen wesentlich zu vereinfachen, indem sie einmal am Bildschirm gezeichnet und unter einem bestimmten Namen abgespeichert werden. Beliebig oft lassen sie sich dann wieder in aktuelle Zeichnungen einsetzen.

9 Zusatzinformationen (Zusatzinfo; 10108)

Direkt beim Aufruf eines A-Symbols über ein Tablett oder dem Namen aus dieser Maske, werden Zusatzinformationen mitgegeben, die für das Einlesen in dem Modul 3D-Flächen bzw. für die Massenermittlung von Bedeutung sind.

Die Informationen werden in versteckten Texten mitgeführt. Symbol und Text erhalten die Folgennummer 4000.

Beim Einlesen des Grundrisses in dem Modul 3D-Flächen können dann anstelle der Symbole, 3D-Objekte platziert werden (Funktionsbeschreibung 3D-Flächen, Ein/Ausgabe, 2D-Daten, Grundriss bzw. Objekte). Der Drehwinkel und die Skalierung (X- und Y-Richtung) werden vom Symbol für das Objekte übernommen.

CADdy A1	Symbole Zusatzinformationen	Version		
Folie	<input type="text" value="1"/>			
AUA-Bauelement	<input type="text"/>			
Name des 3DF-Objekts (*.3D0)	<input type="text" value="YUKKA.3D0"/>			
Höhenoffset	<input type="text" value="0.000"/>			
Höhenskalierung	<input type="text" value="1.000"/>			
<input type="button" value="Aufruf Tabl"/>	<input type="button" value="Name"/>	<input type="button" value="Ändern"/>	<input type="button" value="Übernehmen"/>	<input type="button" value="Ende"/>

A1-005

9.1 Folie

Tragen Sie die Folie ein, auf der das Symbol abgelegt werden soll.

9.2 Bauelement

Wenn Sie mit der Bauelementmethode zur automatisierten Massenermittlung arbeiten, so besteht hier die Möglichkeit, Ihr Symbol genauer zu spezifizieren.

Durch die Eingabe eines Leerzeichens schalten Sie in die Bauelement-Auswahl (=> Bauelement-Auswahl, Massenermittlung).

Bitte beachten Sie die Möglichkeit mit freien Bauelementen zu arbeiten (=> Handbuch CADdy A1 Bauelemente).

9.3 Name des 3DF-Objektes (*.3DO)

Der Name des 3DF-Objektes, welches im Modul 3D-Flächen anstelle des A-Symbols platziert werden soll, ist hier einzutragen.

Nutzen Sie auch bei Bedarf die Dateiauswahl mit einem Leerzeichen bzw. mit einem Stern (*).

Es findet an dieser Stelle keine Abfrage statt, ob das eingetragene Objekt existiert.

9.4 Höhenoffset

In welcher Höhe das Objekt später in dem 3D-Bild liegen soll (also die Z-Koordinate des Referenzpunktes), ist in diesem Maskenfeld zu definieren. Dies ist je nach Einlesevorgang die absolute oder relative Höhe (=> 3D-Flächen, Grundriss lesen, mit Höhen).

Hier ist auch ein negativer Wert möglich.

9.5 Höhenskalierung

Die Skalierung des A-Symbols in X- und Y-Richtung wird gelesen. In der Z-Richtung muss die Skalierung hier eingetragen werden.

9.6 Ändern

Was ?

Name

Folie

Tippen

- Ende -

Symbole, die bereits in die Zeichnung eingesetzt werden, können nachträglich mit dem oben eingetragenen Parameter versehen werden.

Legen Sie in dem speziellen Was Menü fest, welche Symbole die Voreinstellungen erhalten sollen.

9.6.1 Name (Name; -)

Alle Symbole, die den noch einzutragenen Namen haben, sollen geändert werden.

9.6.2 Folie (Folie; -)

Alle Symbole, die auf einer definierten Folie liegen, sollen geändert werden.

9.6.3 Tippen (Tippen; -)

Alle Symbole, die Sie mit dem Cursor identifizieren, sollen geändert werden.

9.7 Übernehmen

Die Information, die Sie bereits in Ihrer Zeichnung an ein Symbol gehangen haben, können mittels dieser Funktion die diese Maske übernommen werden, um z.B. die gleichen Informationen einem anderen Symbol mitzugeben.

10 Architektur Bauteile (Bauteile; 10124)

Bauteile	Über diese Funktion gelangen Sie in das gleichnamige Menü. Hier stehen Ihnen alle architekturenspezifischen Funktionen zum erstellen verschiedener Bauteile.
Wandobjekte	
Wand	Die Bauteile werden unterschieden in :
Unterzug	
Streifenfu	- Wandobjekte Wand; Unterzug und Streifenfundament (im folgenden nur Wand genannt)
Bearbeiten	- Wandöffnungen
Öffnungen	- Stützen
Durchbruch	- Treppen
Türen	- Geländer
Fenster	- Decken; Bodenplatte; Rampe (im folgenden nur Decke genannt)
Bearbeiten	Nutzen Sie bitte jeweils die speziellen Funktionen zum Erzeugen; Bearbeiten und Löschen.
Stützen	
Treppen	
Geländer	
Decken	
Bodenplatte	
Rampen	
Korrektur	
- Ende -	

10.1 Wandobjekte (Wandobjekte; -)

Mit den Funktionen unter dieser Überschrift können Wände, Unterzüge und Streifenfundamente definiert, gezeichnet und bearbeitet werden.

Was die Voreinstellungen für die Wandfolien, Wandart und die Parameterdatei für Wände betrifft, so sind stets die in den Architekturparametern eingestellten Werte wirksam (=> Parameter A).

Wände, Streifenfundamente und Unterzüge werden im Folgenden nur Wände genannt.

Wände, die in der Maske Wandkonstruktion definiert und anschließend gezeichnet oder mit der Funktion Definieren im Menü Wandbearbeiten erzeugt wurden, weisen eine Reihe von Besonderheiten auf.

Wände werden über eine Objektstruktur verwaltet. D.h. die beiden Strecken einer normalen Wand werden logisch mit einer separat geführten Liste verbunden.

Es sind zum einen alle Informationen, die Sie in der Maske Wandkonstruktion festlegen können, eingetragen, also Oberkante und Unterkante der Wand, der Bauelementname, Lage der Wandachse, Schraffur, Dämmung und Füllung.

Zum anderen Informationen, die auch schon im Bildelement verwaltet werden, also die Koordinaten der einzelnen Strecken bzw. Kreisbögen und die Folie. Weiter wird noch die Anzahl der Öffnungen, die sich auf der Wand befinden, und die Anzahl der angeschlossenen Wände mit den unterschiedlichen Anschlussarten verwaltet.

Damit diese Liste ordnungsgemäß geführt werden kann, müssen beim Konstruieren der Wände die Funktionen aus dem Menü Wand-Konstruktion und zum Ändern der Wandelemente die Funktionen aus den Menüs Wandbearbeitung, Wandöffnungen, Ändern Architektur und Löschen Architektur benutzt werden.

10.2 Wand (Wand; 10109)

Wände können mit Hilfe dieser Funktion definiert, ausgewählt und gezeichnet werden.

Nachdem Sie die Funktion aktiviert haben, verzweigen Sie in die Maske Wand-Auswahl.

Wählen Sie eine bereits definierte Wand durch zweimaliges Aktivieren der gewünschten Zeile im mittleren Bereich der Maske (=> Maske Wand-Auswahl).

Ist keine der Wände die gewünschte, so wählen Sie hier Konstruktion und verzweigen somit in die Maske Wand-Konstruktion (=> Maske Wand-Konstruktion).

Anschließend erscheint das Menü Wand-Konstruktion.

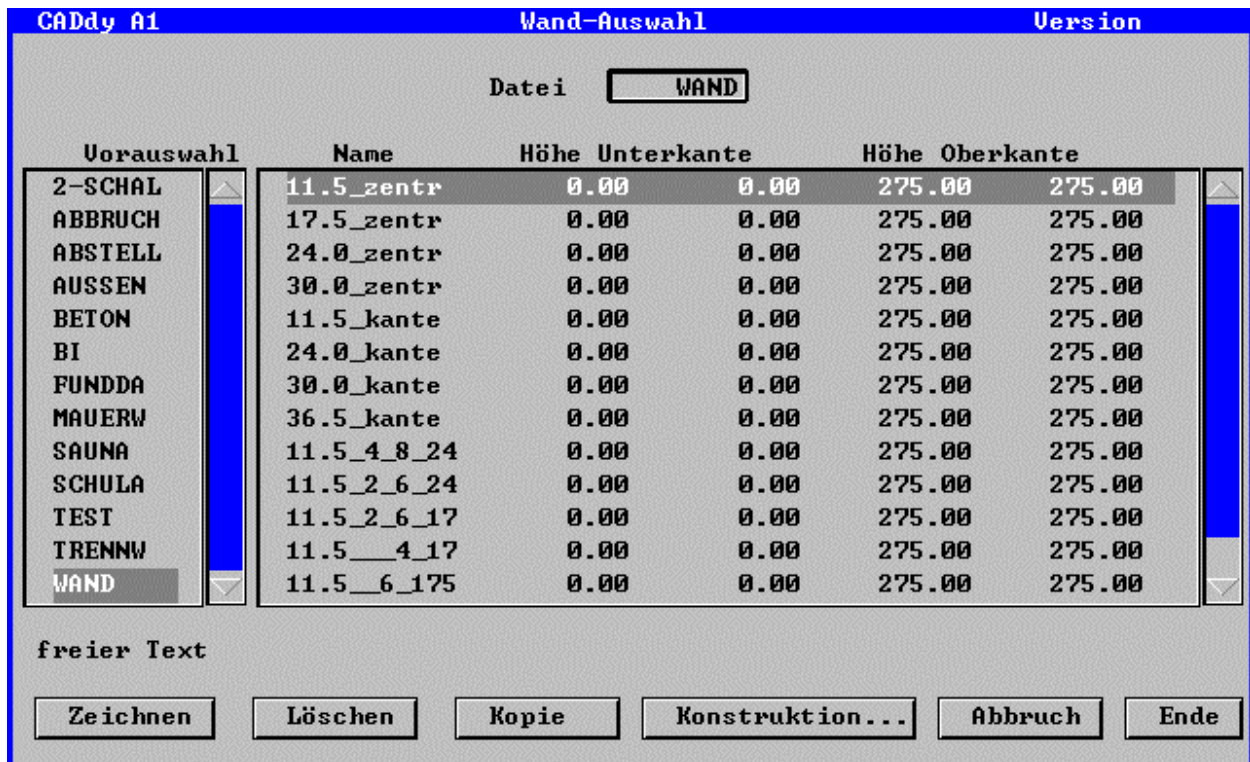
Wählen Sie hier die gewünschte Zeichenfunktion, und Zeichnen Sie die Wand (=> Menü Wand-Konstruktion).

Um vorhandene Wände zu ändern oder mit Öffnungen zu versehen, verwenden Sie bitte ausschließlich die Funktionen im Menü Bearbeiten, Ändern A bzw. Öffnungen.

In diesen Untermenüs stehen dann die gewünschten Funktionen zur Verfügung. Wegen der streng geordneten Objektstruktur darf der Grundriss nicht mit Funktionen des Grundpakets bearbeitet werden.

10.2.1 Maske Wand-Auswahl

In dieser Maske werden alle Wand-Parameterdateien (*.PWL), die in dem Arbeitsverzeichnis liegen in der linken Listbox aufgeführt. In der rechten Listbox wird der Inhalt der gewählten Datei aufgeführt.



A1-006

10.2.1.1 Datei

Die eingetragenen Wandkonstruktionen können in einer Wand-Parameterdatei (Extension: PWL) gespeichert werden.

Eine Datei kann bis zu 99 Konstruktionen speichern.

1. Nachdem Sie die Funktion aktiviert haben wird eine Pop-up Maske geöffnet. Hier werden Name und Verzeichnis der aktuellen Parameterdatei vorgeschlagen.

Sie haben dann die Möglichkeiten:

Die vorgeschlagene Datei soll aktualisiert werden.

Wählen Sie die Funktion Speichern an. Dies ist funktionsgleich mit dem Verlassen der Maske Wand-Auswahl über Ende.

Eine neue Parameterdatei soll erzeugt werden.

Tragen Sie den Namen der neuen Parameterdatei ein. Pfad und Extension werden vergeben.

Wählen Sie anschließend die Funktion Speichern.

Eine Parameterdatei soll eingelesen werden.

Tragen Sie den Namen der gewünschten Datei ein.

Durch Eingabe eines Leerzeichens oder eines Sterns "*" auf der Tastatur können Sie auch in die Dateiübersicht schalten, um die gewünschte Datei ggf. zu suchen.

Wählen Sie anschließend die Funktion Lesen.

10.2.1.2 Vorauswahl

In dieser Listbox werden alle Parameterdateien *.PWL, die im aktuellen Arbeitsverzeichnis liegen, angezeigt.

Wählen Sie die gewünschte Datei, so werden in der rechten Listbox nur noch Konstruktionen aus der gewählten Datei zur Auswahl angeboten. Somit ist eine zweistufige Auswahl der einzelnen Konstruktionen möglich.

10.2.1.3 Löschen

Die aktuelle Wand-Konstruktion wird aus dem Auswahlliste gelöscht. Anschließend muss die Maske über Ende verlassen oder über die Funktion Datei (=> Datei) die neuen Einträge gespeichert werden.

10.2.1.4 Kopie

Die aktuelle Wand-Konstruktion wird an das Ende der Auswahlliste kopiert.

Diese Funktion nutzt man z.B. wenn eine vorhandene Konstruktion nur um wenige Parameter geändert werden soll.

10.2.1.5 Konstruktion

Sie Verzweigen hier in die Maske Wand-Konstruktion (=> Maske Wand-Konstruktion).

CADdy A1		Wand-Konstruktion		Version	
Bezeichnung		Bauelement		k-Wert	
36.5_kante					
Bearbeitungsmodus Wand Vorsatzsch. Dämmung Wand					
Abmessungen			Füllung		
			Schraffur Linien-Art ↓ Linienart 1 Uoll-Linie ↓ Linienart 2 Uoll-Linie ↓ Abstand 10.00 Winkel 1 45.00 2 45.00 Symbol Abstand X Y Farbe 51		
Vorsatzsch. 0.00 Luftschicht 0.00 Dämmung 0.00 Wand 36.50 Gesamtdicke 36.50 Lage der Wandachse d1 0.00 d2 36.50			Folien Linienart 1 31 2 32 Außenkante 1 Innenkante 1 Schichtende 1		
Höhen			Linienart Wand ↓		
Wandhöhe 275.00 275.00 Oberkante 275.00 275.00 Unterkante 0.00 0.00					
freier Text					
Zeichnen		Eintrag		Hilfsbild	
				Abbruch	
				Ende	

A1-007

10.2.1.5.1 Bezeichnung

Tragen Sie einen frei wählbaren Wandnamen ein, der es erlaubt, die Wandkonstruktion später nach dem Abspeichern in der Maske Wand-Auswahl eindeutig zu identifizieren.

Dieser Namen kann je nach belieben z.B. Hinweise zur Wandstärke oder Material geben.

Die Maximale Länge ist auf 11 Zeichen beschränkt.

10.2.1.5.2 k-Wert

Der Wärmewiderstandsbeiwert ist schon im Bauelement beschrieben und wird hier zur Kontrolle angezeigt.

Ändern Sie diesen Wert, so wird auch der Datenbankeintrag (BBE.DBF) editiert, sofern das eingetragene Bauelement nicht im Bild enthalten ist.

Ohne den Eintrag eines Bauelements ist das Feld nicht anwählbar.

Der k-Wert wird für Wärmebedarfsberechnung benötigt. CADdy bietet Schnittstellen zu folgenden Berechnungsprogrammen an:

- ETU ETU Datentechnik GmbH Köln
- MW Markert Welfens & Partner GmbH Köln
- SSS Software Special Service Horhausen

10.2.1.5.3 Bearbeitungsmodus

Ist als Bearbeitungsmodus z.B. Wand eingetragen, so gelten die Einträge nur für die Wand.

Möchten Sie die z.B. Einträge für die Vorsatzschale ändern, so wählen Sie hier das Funktionsfeld Vorsatzsch.

Die Funktionsfelder zum ändern des Modus sind nur aktiv, wenn die Abmessung des jeweiligen Bereichs größer 0 ist.

10.2.1.5.4 Wandaufbau

In den Eingabefeldern werden die Stärken für Vorsatzschale, Luftschicht, Dämmung und Wand definiert. Die Gesamtdicke der Wand wird daraus errechnet. Eine Prinzipskizze veranschaulicht die Lage der Wandschichten zueinander.

Die Füllung (die Schraffur und die Symbole für die Wärmedämmung) wird mit der Funktion Wandfüllen im Menü Wandbearbeitung eingezeichnet.

10.2.1.5.5 Gesamtdicke

In den Feldern darüber werden die Stärken für Vorsatzschale, Luftschicht, Dämmung und Wand definiert. Die Gesamtdicke der Wand wird daraus errechnet. Eine Prinzipskizze veranschaulicht die Lage der Wandschichten zueinander. Bei zweischaligen Wänden können Vorsatzschale und Wand bei einem Zeichenvorgang auf unterschiedlichen Folien abgelegt werden.

Die Füllung (die Schraffur und die Symbole für die Wärmedämmung) wird mit der Funktion Wandfüllen im Menü Wandbearbeitung eingezeichnet.

10.2.1.5.6 Lage der Wandachse

Durch Ändern der Werte d1 bzw. d2 lässt sich die Lage der Wandachse beeinflussen, die beim Zeichnen der Wand als Konstruktionslinie dient. Sie kann beliebig definiert werden. Die Wandachse kann außerhalb oder innerhalb der Wand verlaufen.

Vorzugsweise ist die Wandachse auf einer Wandkante zu legen. Das heisst bei einer 1-schaligen Wand tragen Sie für d1 oder d2 den Wert 0 ein.

Bei einer 2-schaligen Wand wird unterschieden ob Sie einen Neubau planen oder eine Altbauaufnahme zeichnen.

Beim Neubau arbeiten Sie mit Außenmaßen. So können Sie für den Wert d1 0 eintragen. Beim Altbau arbeiten Sie möglicherweise mit Innenmaßen und müssten für d2 den Wert 0 eintragen.

10.2.1.5.7 Linienart

Mit dem Schalter in der Zeile Linienart können Sie zwischen der grafischen Darstellung von Wänden und Unterzügen wechseln.

Mit der Schalterstellung Wand erzeugen Sie wie bisher zwei oder vier parallele durchgezogene Linien, je nachdem, ob Sie eine 1-schalige oder eine 2-schalige Wand gewählt haben.

Mit der Schalterstellung Unterzug erzeugen Sie statt Volllinien unterbrochene Linien (Linienart 3) und erhalten damit die grafische Darstellung eines Unterzuges. Unterzüge erhalten einen anderen Vorschlagswert für Folien als Wände (Foliennummer + 1).

Beim Plotten ist es daher möglich, sowohl mit als auch ohne Folien-Linien-Zuordnung zu arbeiten (=> Grundpaket, Parameter, Folien). Bei eingeschalteter Folien-Linien-Zuordnung muss dafür gesorgt werden, dass die Unterzugfolie die gewünschte Linienart aufweist.

10.2.1.5.8 Wandhöhe

Mit den Werten für die Wandoberkante und, die Wandunterkante legen Sie die Wandhöhe fest, die im Feld oberhalb eingeblendet wird.

Diese Werte sind für die Weiterbearbeitung in CADdy 3DF (=> Funktionsbeschreibung 3D-Flächen, Ein/Ausgabe, 2D-Daten, Grundriss einlesen) und für die Massenermittlung von Bedeutung. Der Vorschlagswert für die Wandhöhe, wird in der Maske Architektur-Parameter (=> Parameter A) festgelegt.

Sie können für beide Wandenden unterschiedliche Höhen eingetragen. Die Höhen beziehen sich auf die Endpunkte außen.

10.2.1.5.9 Füllung

In diesem Maskenblock können Sie die Füllung der Vorsatzschale, der Dämmung oder der Wand definieren. Die Füllung wird erst in die Zeichnung eingesetzt, wenn Sie die Funktion Wandfüllen im Menü Bearbeiten aktivieren. So haben Sie drei Möglichkeiten bei der Vorsatzschale und bei der Wand. Wählen Sie dazu das Feld hinter Schraffur. Zusätzlich zur grafischen Füllung können Sie Ihre Wände mit Farbflächen belegen.

Nein

Es soll keine Wandfüllung eingetragen werden.

Linien-Art

Legen Sie fest, mit welchem Abstand und mit welchem Winkel die Schraffur in den Grundriss eingetragen werden soll. Mit unterschiedlichen Linienarten 1+2 können Sie alternierende Linien erzeugen, wie es z.B. für Betonschraffur benötigt wird.

Mit unterschiedlichen Winkeln 1+2 können Sie z.B. eine Kreuzschraffur erstellen.

Symbol

Tragen Sie den Namen des A-Symbols ein, mit dem die Wand gefüllt werden soll. Zusätzlich besteht die Möglichkeit,

den Winkel für die Ausrichtung und den Abstand in X bzw. Y-Richtung des Symbols zu definieren.

Für die Dämmung können Sie das Symbol DAEMMUNG.SYB oder ein selbst erzeugtes Symbol einfügen. Das Symbol passt sich dann der eingetragenen Dicke der Dämmung an.

10.2.1.5.10 Linienart 1

Die Folie der Dämmung und die der 1. Linienart beim Schraffieren legen Sie hier fest.

In diesem Eingabefeld wird Ihnen der in der Maske Parameter Architektur (=> Parameter A) eingestellten Werte vorgeschlagen.

10.2.1.5.11 Linienart 2

Die Folie der 2. Linienart beim Schraffieren legen Sie hier fest.

In diesem Eingabefeld wird Ihnen der in der Maske Parameter Architektur (=> Parameter A) eingestellten Werte vorgeschlagen.

10.2.1.5.12 Außen-/Innenkante

Die Außen- bzw. Innenkante einer Schale kann getrennt definiert werden.

So können einer 2-schaligen Wand bis zu 4 Folien zugeordnet werden.

In diesem Eingabefeld wird Ihnen der in der Maske Parameter Architektur (=> Parameter A) eingestellten Werte vorgeschlagen.

10.2.1.5.13 Schichtende

Das Schichtende ist zum einen das Wandende (=> Wandbearbeitung, Wandende), zum anderen der Übergang zu einer Öffnung.

In diesem Eingabefeld wird Ihnen der in der Maske Parameter Architektur (=> Parameter A) eingestellten Werte vorgeschlagen.

10.2.1.5.14 freier Text

Zur besseren Selektion können Sie hier Ihre Wand genauer beschreiben. Der Text wird unterhalb der beiden Auswahlfenster in der Maske Wand-Auswahl angezeigt.

10.2.1.5.15 Farbauswahl

Zusätzlich zur grafischen Füllung können Sie Ihre Wände mit Farbflächen belegen.

1. Aktivieren Sie die Funktion und identifizieren Sie die gewünschte Farbe mit dem Cursor.

Die Füllung wird erst in die Zeichnung eingesetzt, wenn Sie die Funktion Wandfüllen im Menü Bearbeiten aktivieren.

Ist in den Parametern Architektur der Schalter Farbe Auswahl mit Tabelle nicht aktiv, so tragen Sie die Farbnummer ein.

10.2.1.5.16 Farbe

Mit dieser Funktion wählen Sie, ob eine Farbfläche der Wand zugeordnet werden soll oder nicht. Ist das Feld hinter der Funktion eingeblendet, so wird diese Farbnummer genutzt.

10.2.1.5.17 Zeichnen

Es wird die eingestellte Wand-Konstruktion gezeichnet. Mit dieser Funktion können aus der Maske Wand-Konstruktion auch Wände gesetzt werden, die ohne anschließendes Speichern (=> Datei) nur vorübergehend definiert oder abgewandelt wurden.

Nachdem Sie die Funktion aktiviert haben, verzweigen Sie in das Untermenü Wand-Konstruktion (=> Menü Wand-Konstruktion).

Wählen Sie dort die gewünschte Zeichenfunktion.

10.2.1.5.18 Eintrag

Die im Editierbereich der Maske festgelegte Wand-Konstruktion wird in der aktuellen Wand-Konstruktion eingetragen.

1. Aktivieren Sie das Feld Eintrag. Die Konstruktionsdaten der Wand werden übernommen.
Da in der Auswahlmaske nicht alle Werte der Wand-Konstruktion angezeigt werden können, sollten Sie den Wandnamen (=> Bezeichnung) so wählen, dass Sie Ihre Wand jederzeit wieder leicht identifizieren können.
2. Sollten Sie die Maske über Ende verlassen, ohne den Eintrag vorher zu speichern (=> Datei), wird automatisch die Funktion Datei speichern aktiviert.

10.2.1.6 Hilfsbild

Nachdem Sie diese Funktion aktiviert haben, wird die aktuelle Wand größtmöglich auf dem Grafikbildschirm zur Kontrolle dargestellt. Die Wandachse wird ebenfalls im Bild dargestellt.

10.2.1.7 Abbruch

Die Maske wird ohne Speichern von Daten verlassen. Sollten Sie die Einträge geändert haben gehen die Änderungen verloren.

10.2.1.8 Ende

Wenn Sie die Einträge geändert haben, wird vor dem Verlassen der Maske grundsätzlich gespeichert (=> Datei).

10.2.2 Menü Wand-Konstruktion

Wandkonstr.	Neben den Funktionen des Punkt-Definitionsменю (= > Grundpaket, Punkt-Definition) stehen eine Reihe von architekturenspezifischen Sonderfunktionen zur Verfügung, die das Zeichnen von Wänden und Abtragen von Abständen stark vereinfachen.
Wand-Ende	Es wird grundsätzlich die Möglichkeit angeboten, Wände mehrfach zu setzen, wobei die einzelnen Wandteilstücke wie die Teilstrecken eines Polygonzuges aneinander gereiht werden können. Solange die Funktion nicht unterbrochen wird, werden sämtliche Wandanschlüsse zwischen den einzelnen Wandteilstücken korrekt ausgeführt. Mit Ausnahme der Funktionen Rechteck, Vollkreis, Abtrag, Parallele. Soll nur eine einzelne Wand gesetzt werden, muß die Funktion Wand neu aktiviert werden, nachdem die gewünschte Wand gezeichnet wurde.
Offen *	
Geschl.	
Anschl.	
Cursor A	Ist noch keine Wand gezeichnet, so darf die Voreinstellung für das Wandende nicht auf Anschluss gesetzt werden. Mit Ausnahme der Funktionen Rechteck und Vollkreis.
Punkt-Def.	
Lot auf Wnd	
Orthogonal	
Winkel/Lng.	
Abtrag	
Rechteck	
Parallele	
Kreis	
Beliebig	
Wandneu	
Bearbeiten	
Dicke Änd.	
Architektur	
- Ende -	

10.2.2.1 Wand-Ende

Mit den Möglichkeiten zur Voreinstellung unter dieser Überschrift legen Sie die Ausführung der beiden Wandenden fest. Der Stern am Ende der Menüzeile kennzeichnet die jeweils aktive Voreinstellung.

Sollen Wandanfang und -ende unterschiedlich beschaffen sein, muss die Voreinstellung vor der Definition des Wandendes gewechselt werden.

Nach Verlassen der Maske Wand-Konstruktion wird die Voreinstellung beibehalten.

10.2.2.2 Offen (Offen; -)

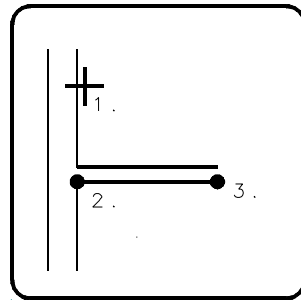
Das Ende der Wand bleibt offen, d.h. zwischen den Endpunkten der Wandlinien wird keine Verbindungsstrecke eingezeichnet.

Diese Ausführung wird standardmäßig als Voreinstellung angeboten.

10.2.2.3 Geschlossen (Geschl.; -)

Das Wandende wird durch eine Verbindungsstrecke geschlossen (zwei Verbindungsstrecken bei 2-schaligen Wänden).

10.2.2.4 Anschluss (Anschl.; -)



A1b10002

Eine Wand kann an eine quer verlaufende Wand angeschlossen werden.

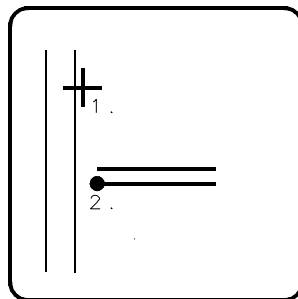
Hier sind zwei Fälle zu unterscheiden:

Der Wandanfang einer neu zu zeichnenden Wand soll angeschlossen werden, d.h. eine Wand soll von einer quer verlaufenden Wand weggeführt werden.

1. Identifizieren Sie die Seite einer vorhandenen Wand, auf der der Wandanschluss liegen soll.
2. Legen Sie den Wandanfang mit der aus dem Menü Wand-Konstruktion gewählten Funktion fest.

Es wird der nächstgelegene Punkt auf der zuvor identifizierten Wandseite ermittelt.

3. Wählen Sie im Bedarfsfall eine andere Funktion aus dem Menü Wand-Konstruktion, und legen Sie den Endpunkt der Wand fest.
4. Bestätigen Sie die Richtigkeit der Wandlage mit "Ja", oder veranlassen Sie mit "Nein" eine Spiegelung an der Wandachse.
5. Beenden Sie die Funktion, und definieren Sie gegebenenfalls das Wandende neu, wenn Sie eine einzelne Wand setzen wollen, oder legen Sie den nächsten Wandendpunkt fest.



A1b10001

Das Wandende soll angeschlossen werden, d.h. eine bereits vorhandene Wand soll auf eine quer verlaufende Wand stoßen.

1. Zeichnen Sie die Geometrie einer Wand.
2. Richten Sie die Geometrie einer zweiten Wand so aus, dass diese mit der vorhandenen Wand einen Schnittpunkt oder einen gedachten Schnittpunkt ergibt.
3. Beenden Sie die Punkt-Definition mit der Abbruchtaste und wählen wenn nötig den Menüpunkt Anschl. Der Stern am Ende der Menüzeile zeigt die Voreinstellung an.
4. Verlassen Sie jetzt das Menü Wand-Konstruktion über Ende oder Architektur ,bzw. aktivieren Sie die Funktion Wand neu.
5. Identifizieren Sie mit dem angebotenen Cursor die Wand, an der angeschlossen werden soll.

Bitte beachten Sie, dass eine (möglicherweise) zuvor eingestellte Wandlänge (-> Wand-Konstruktion) hierbei

ignoriert wird, da die anzuschließende Wand bis zur vorhandenen Wand verlängert bzw. gekürzt wird.

10.2.2.5 Cursor Architektur (Cursor A; -)

Wände/Wandzüge werden mit dem Cursor gezeichnet. Nach jeder festgelegten Wandstrecke wird die Länge ermittelt und in der Eingabezeile zur Korrektur angeboten, so dass Sie auch ohne Raster definierte Wandlängen abtragen können.

1. Ändern Sie gegebenenfalls die Voreinstellung unter der Überschrift Wand-Ende, und aktivieren Sie die Funktion.
2. Legen Sie Wandanfang und -ende mit dem Cursor fest.

Wenn Sie bereits eine Wand gezeichnet haben und den Wandzug fortsetzen wollen, legen Sie nur den Endpunkt fest. Wie bisher sind auch hier die Cursorzusatzfunktionen z.B. E, M, S, H, V usw. aktiv (=> Grundpaket, Punkt-Definition).

3. Nachdem Sie den Wandendpunkt definiert haben, erscheint in der Eingabezeile die Länge dieser Wand.

Bestätigen Sie den ermittelten Wert, oder ändern Sie diesen ab.

4. Bestimmen Sie im Menü die Wandlage, falls es sich um die erste gezeichnete Wand handelt.

Wenn Sie die Funktion an dieser Stelle abbrechen (ESC oder Abbruch mit dem Eingabegerät), wird die Wand wieder gelöscht.

5. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

Zeichnen Sie das nächste Stück des Wandzuges mit derselben Funktion.

Beenden Sie, um im Menü Wandkonstruktion eine andere Funktion zur Fortsetzung des Wandzuges zu wählen.

Verlassen Sie auch das Untermenü Wandkonstruktion.

Aktivieren Sie die Funktion Wand neu wenn Sie nur einzelne Wand zeichnen wollen.

Ändern Sie zuvor die Voreinstellung für die Ausführung des Wandendes, wenn diese vom Wandanfang abweichen soll.

10.2.2.6 Punkt-Definition (Punkt-Def.; -)

Wandanfangs- oder -endpunkte können mit Funktionen des Punkt-Definitionsменю festgelegt werden. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte Ihrer Grundpaket-Funktionsbeschreibung (=> Grundpaket, Punkt-Definition).

10.2.2.7 Lot auf eine Wand (Lot auf Wnd; -)

Vom letzten Punkt ausgehend kann mit dieser Funktion ein Lot auf eine vorhandene Wand gefällt werden.

1. Zeichnen Sie einen Wandzug, und aktivieren Sie diese Funktion.
2. Identifizieren Sie die gewünschte Wand. Die neue Wand wird senkrecht zur identifizierten Wand gezeichnet. Unabhängig von der Voreinstellung zum Wandanschluss wird die Wand angeschlossen.

Wurde unter 1. kein Wandzug gezeichnet, so wird zuerst das Punkt-Definitionsменю aufgerufen, um einen Anfangspunkt zu bestimmen. Anschließend muss noch die Lage der Wand definiert werden.

10.2.2.8 Orthogonal (Orthogonal; -)

Orthogonal
Standard
Gedreht
- Ende -

In diesem Untermenü finden Sie Funktionen, mit denen Sie Wandzüge erzeugen können, die aus senkrecht (orthogonal) zueinander verlaufenden Wänden bestehen.

10.2.2.8.1 Orthogonal Standard (Standard; -)

Entweder von dem letzten definierten Punkten dem Wandzug oder einem frei wählbaren Bezugspunkt aus können Wandzüge aus senkrecht (orthogonal) zueinander verlaufende Wänden erzeugt werden. Es wird dabei parallel zu den Achsen des Standard-Koordinatensystems gearbeitet.

1. Ändern Sie gegebenenfalls die Voreinstellung unter der Überschrift Wand-Ende und aktivieren Sie die Funktion. Anschließend sind zwei Fälle zu unterscheiden:

Es liegt ein Bezugspunkt vor, weil Sie bereits mindestens eine Wand gezeichnet haben.

Es liegt noch kein Bezugspunkt vor. In diesem Fall wird das Punkt-Definitions-menü angeboten, mit dem Sie den Startpunkt festlegen können.
2. Sobald ein Bezugspunkt vorhanden ist, erscheint die Eingabezeile für die Länge der ersten Wand in X-Richtung.

Geben Sie einen positiven oder einen negativen Wert ein je nachdem, ob Sie die Wand vom Bezugspunkt aus in Richtung der positiven oder der negativen X-Achse abtragen wollen.

Geben Sie als Länge Null ein, wenn die Wand nicht in X-Richtung gezeichnet werden soll.

Ein Marker kennzeichnet den Bezugspunkt, und eine Hilfslinie zeigt, in welche Richtung abgetragen wird.
3. Bestimmen Sie die Wandlage, falls es sich um die erste gezeichnete Wand handelt.

Geben Sie hier den Wert Null ein, wenn die Wand in Y-Richtung gezeichnet werden soll.

Wenn Sie die Funktion hier abbrechen (ESC oder Abbruch mit dem Eingabegerät), wird die Wand wieder gelöscht.
4. Es erscheint die Eingabezeile für die Länge der orthogonal verlaufenden Anschlusswand.

Verfahren Sie jetzt wie unter 2. beschrieben für Wände, die Sie in Y-Richtung abtragen möchten.
5. Wählen Sie eine der unter Cursor beschriebenen Möglichkeiten zur Funktionswiederholung, -fortsetzung oder -beendigung.

10.2.2.8.2 Orthogonal Gedreht (Gedreht; -)

Eine Wand wird unter einem beliebigen Winkel gezeichnet. Jede weitere in der Funktionsabfolge erzeugte Wand wird senkrecht (orthogonal) von der jeweils vorausgehenden Wand weggeführt.

1. Ändern Sie gegebenenfalls die Voreinstellung unter der Überschrift Wand-Ende und aktivieren Sie die Funktion.
2. Ist noch kein Bezugspunkt vorhanden, so muss dieser zunächst festgelegt werden. Die Festlegung des Bezugspunktes entspricht der Vorgehensweise bei der Funktion Standard (s. o.).
3. Legen Sie in der Eingabezeile den Winkel fest, unter dem die erste Wand gezeichnet werden soll.
4. Bestimmen Sie die Länge der Wand, die unter dem festgelegten Winkel gezeichnet werden soll.
5. Bestimmen Sie die Wandlage, falls es sich um die erste gezeichnete Wand handelt.

Wenn Sie die Funktion hier abbrechen (ESC oder Abbruch mit dem Eingabegerät), wird die Wand wieder gelöscht.

6. Geben Sie die Länge der zweiten Wand ein, die senkrecht von der zuerst gezeichneten Wand weggeführt werden soll. Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem (=> Funktionsbeschreibung, Wand-Konstruktion).
7. Wählen Sie eine der unter Cursor beschriebenen Möglichkeiten zur Funktionswiederholung, -fortsetzung oder -beendung.

10.2.2.9 Winkel und Länge (Winkel/Lng.; -)

Von einem Bezugspunkt aus kann eine Wand durch die Festlegung eines Winkels und einer Länge erzeugt werden.

1. Ändern Sie gegebenenfalls die Voreinstellung unter der Überschrift Wand-Ende und aktivieren Sie die Funktion.
2. Ist noch kein Bezugspunkt vorhanden, so muss dieser zunächst festgelegt werden. Die Festlegung des

Bezugspunktes entspricht der Vorgehensweise bei der Funktion Standard (s. o.).

- Ist ein Bezugspunkt vorhanden, erscheint die Eingabezeile für den Winkel.

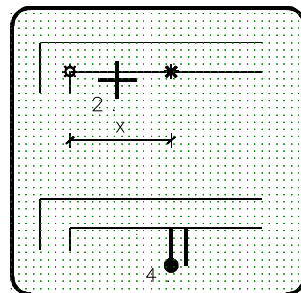
Geben Sie den Winkel ein, und legen Sie damit die Richtung fest, in der die Wand abgetragen werden soll.

- Geben Sie die gewünschte Wandlänge ein.
- Bestimmen Sie die Wandlage, falls es sich um die erste gezeichnete Wand handelt.

Wenn Sie die Funktion hier abbrechen (ESC oder Abbruch mit dem Eingabegerät), wird die Wand wieder gelöscht.

- Wählen Sie eine der unter Cursor beschriebenen Möglichkeiten zur Funktionswiederholung, -fortsetzung oder -beendung.

10.2.2.10 Abtrag (Abtrag; -)



A1b11003

Wandanfangs- oder -endpunkte werden ermittelt, indem auf einer vorhandene Wandseite ein Abstand abgetragen wird. Bezugspunkt ist ein Endpunkt dieser Wandseite.

- Aktivieren Sie die Funktion. Die Voreinstellung unter der Überschrift Wand-Ende wird ignoriert.
- Identifizieren Sie denjenigen Endpunkt der Wandseite, von dem aus der Abstand abgetragen werden soll.
- Geben Sie den Wert für den Abtrag ein.

Der ermittelte Punkt wird auf der gewählten Wandseite markiert.

4. Bestimmen Sie den Zielpunkt der Wand mit derselben oder einer anderen Funktion.
5. Bestimmen Sie die Wandlage, falls es sich um die erste gezeichnete Wand handelt.

Wenn Sie die Funktion hier abbrechen (ESC oder Abbruch mit dem Eingabegerät), wird die Wand wieder gelöscht.

6. Wählen Sie eine der unter Cursor beschriebenen Möglichkeiten zur Funktionswiederholung, -fortsetzung oder -beendigung.

Die Wand wird an der unter 2. identifizierten Wand angeschlossen gezeichnet.

10.2.2.11 Rechteck (Rechteck; -)

Über zwei diagonal gegenüberliegende Eckpunkte kann ein geschlossener Wandzug erzeugt werden, der die vier Seiten eines Rechtecks beschreibt.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und wählen Sie je nach Voreinstellung zunächst zwischen Punkt-Definition und Cursor.
2. Legen Sie einen Eckpunkt des rechteckigen Wandzuges fest.
3. Legen Sie den diagonal gegenüberliegenden Eckpunkt fest.
4. Bestätigen Sie, oder verwerfen Sie die Lage des Wandzuges bezogen auf die Konstruktionsachse.

Wenn Sie die Funktion hier abbrechen (ESC oder Abbruch mit dem Eingabegerät), wird die Wand wieder gelöscht.

Anschließend wird der Wandzug gezeichnet.

10.2.2.12 Parallele (Parallele; -)

Wandkonstr.

Parallele

Abstand

Durch Pkt.

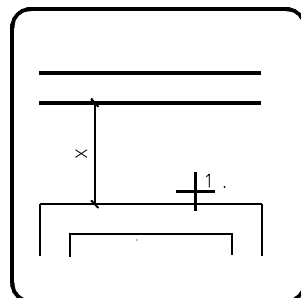
- Ende -

Nach Anwahl dieser Funktion erscheint das Untermenü Wandkonstruktion Parallele. Hier finden Sie Funktionen, mit denen Sie Wände erzeugen können, die parallel zu bereits vorhandenen Wänden verlaufen und dieselbe Länge haben.

10.2.2.12.1 Parallele (Parallele; -)

Dies ist die Überschrift der Funktionen, mit denen Sie Wände erzeugen können, die parallel zu bereits vorhandenen Wänden verlaufen und dieselbe Länge haben wie diese.

10.2.2.12.2 Parallele mit Abstand (Abstand; -)



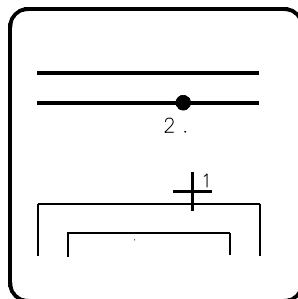
A1b11005

Zu einer identifizierten Wand wird eine parallel verlaufende Wand in einem numerisch festzulegenden Abstand erzeugt.

1. Identifizieren Sie die Wand, zu der eine Parallelwand erzeugt werden soll.
2. Legen Sie den Abstand (X) fest, den die Parallelwand von der gewählten Wand einhalten soll. Die Parallelwand wird abgetragen. Ihre Länge entspricht der der identifizierten Wand.
3. Bestätigen oder verwerfen Sie, ob zur gewünschten Seite abgetragen wurde, mit ja oder nein.

4. Bestätigen Sie, oder verwerfen Sie die Lage der Wand (Konstruktionsachse), mit ja oder nein. Wenn Sie die Funktion hier abbrechen (ESC oder Abbruch mit dem Eingabegerät), wird die Wand wieder gelöscht. Der eingetragene Abstand ist die Entfernung zwischen den Konstruktionsachsen. Die Wand wird nicht automatisch angeschlossen.

10.2.2.12.3 Parallele durch Punkt (Durch Pkt.; -)

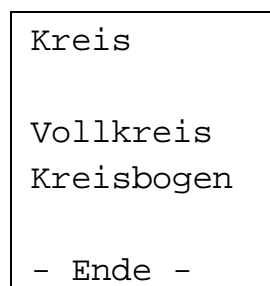


A1b11006

Zu einer identifizierten Wand wird eine parallel verlaufende Wand in einem durch Punkt-Definition festzulegenden Abstand erzeugt.

1. Identifizieren Sie die Wand, auf der die Parallelwand erzeugt werden soll.
2. Bestimmen Sie mit einer Funktion des Punkt-Definitions-Menüs einen Punkt, und legen Sie damit den Abstand der Parallelwand.
3. Bestätigen Sie, oder verwerfen Sie die Lage der Wand im Menü. Wenn Sie die Funktion hier abbrechen (ESC oder Abbruch mit dem Eingabegerät), wird die Wand wieder gelöscht. Die Wand wird nicht automatisch angeschlossen.

10.2.2.13 Kreiskonstruktion (Kreis; -)



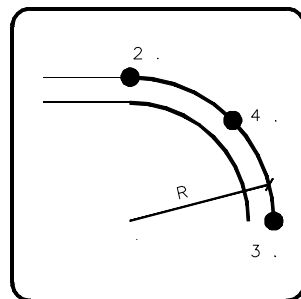
Mit den Funktionen in diesem Untermenü können Sie ein kreisförmiges Mauerwerk konstruieren.

10.2.2.13.1 Vollkreis (Vollkreis; -)

Diese Funktion ermöglicht es, ein kreisförmiges Mauerwerk über den Radius und den Mittelpunkt zu zeichnen.

1. Legen Sie den Radius der Konstruktionsachse fest. Der Vollkreis wird gezeichnet. Ein eventuell begonnener Polygonzug wird unterbrochen.
2. Positionieren Sie je nach Voreinstellung mit dem Cursor oder dem Punkt-Definitions-menü, den Mittelpunkt.

10.2.2.13.2 Kreisbögen (Kreisbogen; -)



A1b11004

Ein Kreisbogen kann mittels dieser Funktion über 3 Punkte oder 2 Punkte + Radius in Ihren Polygonzug eingesetzt werden. Dies sind 2 Funktionen in einem.

1. Ändern Sie gegebenenfalls die Voreinstellung unter der Überschrift Wand-Ende, und aktivieren Sie die Funktion.
2. Ist noch kein Bezugspunkt vorhanden, so muss dieser zunächst festgelegt werden. Hierzu wird Ihnen das Punkt-Definitions-menü angeboten (-> Grundpaket, Punkt-Definition).
3. Definieren Sie den Endpunkt vom Kreisbogen.
4. Definieren Sie einen Punkt auf dem Kreisbogen.
5. Editieren oder bestätigen Sie den ermittelten Radius. Wird der Radius editiert, so wird der unter 4. definierte Punkt verschoben.
6. Bestimmen Sie die Wandlage, falls es sich um die erste gezeichnete Wand handelt. Wenn Sie die Funktion hier

abbrechen (ESC oder Abbruch mit dem Eingabegerät),
wird die Wand wieder gelöscht.

10.2.2.14 Beliebige Wandform (Beliebig; -)

Nicht parallele Wände erzeugen Sie mit dieser Funktion.

Ausgehend von einer Konstruktionsachse zeichnen Sie die beiden Wandkanten (außen und innen) voneinander getrennt. Die Breite der zuvor gewählten Wand wird ignoriert.

1. Zeichnen Sie die Konstruktionsachse der Wand. Definieren Sie den Startpunkt der Achse mit dem Cursor oder der Punkt-Definition.
2. Zeichnen Sie den Endpunkt der Achse.
3. Konstruieren Sie den Verlauf der Innenkante. Zeichnen Sie dazu einen Polygonzug, mindesten jedoch eine Strecke. Die Wandkante darf die Konstruktionsachse nicht schneiden.
4. Konstruieren Sie die Außenkante auf der gegenüberliegenden Seite der Konstruktionsachse. Zeichnen Sie ebenfalls mindestens eine Strecke. Die Anzahl der Strecken darf innen und außen ungleich sein.

Die Wandkante darf die Konstruktionsachse nicht schneiden.

10.2.2.15 Neuer Wandzug (Wand neu; -)

Ein neuer Wandzug kann nach dem aktivieren dieser Funktion gezeichnet werden.

Wurde von Ihnen für das Wandende die Voreinstellung Anschluss gewählt, so ist noch die Wand zu identifizieren, an der angeschlossen werden soll.

10.2.2.16 Wandbearbeitung (Bearbeiten; 10110)

Dieser Menüpunkt führt in das gleichnamige Untermenü.

Hier ist es möglich, bereits vorhandene Wände zu ändern, zu löschen und zu definieren.

Alle Funktionen in diesem Menü berücksichtigen die Objektstruktur (=> Wände).

Die angewählten Funktionen werden solange wiederholt, bis Sie mit ESC oder der rechten Maustaste beendet wird. Dies gilt für die Funktion bis auf Wandfüllen und Korrektur.

Sind die zu bearbeitenden Wände Eckpunkte von Flächen (=>Flächen- Definition), so wird der Flächeninhalt nach Beenden der Funktion neu berechnet.

10.2.2.17 Dicke ändern (Dicke Änd.; -)

Diese Funktion ermöglicht es, beim Erzeugen der Geometrie eines Mauerwerks die Wandstärke zu ändern.

1. Zeichnen Sie die Geometrie von mindestens einer Wand.
2. Brechen Sie die Punkt-Definition ab.
3. Aktivieren Sie diese Funktion . Es erscheint die Maske Wandkonstruktion.
4. Definieren Sie die neuen Werte für die Geometrie der Wand, bzw. wählen Sie eine Wand aus.

Achten Sie auch auf die Lage der Wandachse (Maske Wandkonstruktion oder Maske Wandauswahl).

5. Verlassen Sie die Maske über das Feld Zeichnen.
6. Wählen Sie im Menü Wand-Konstruktion eine geeignete Funktion.

Der Startpunkt der geänderten Wand ist der letzte definierte Punkt in der Zeichenfläche. Die Wandvorsprünge werden automatisch geschlossen.

10.3 Unterzug (Unterzug; 10123)

Unterzüge werden funktionsgleich mit Wänden erzeugt. In der Funktionsbeschreibung wird jedoch nur von Wänden gesprochen.

Die Parameter für Unterzüge werden in Dateien gespeichert mit der Extension *.PUZ

10.4 Streifenfundament (Streifenfu; 10122)

Streifenfundamente werden funktionsgleich mit Wänden erzeugt. In der Funktionsbeschreibung wird jedoch nur von Wänden gesprochen.

Die Parameter für Streifenfundamente werden in Dateien gespeichert mit der Extension *.PFU

10.5 Wandbearbeitung (Bearbeiten; 10110)

Bearbeiten
Verbinden
Anschluß
Schichtende
Verlegen
Ziehen
Höhe
Höhenlinien
Geometrie
Verbindung
Unterbreche
Ecken

Löschen

Versetzen
Verschieben

Definieren
Teilen
Trennen
Trimmen
Füllen

- Ende -

Dieser Menüpunkt führt in das gleichnamige Untermenü.

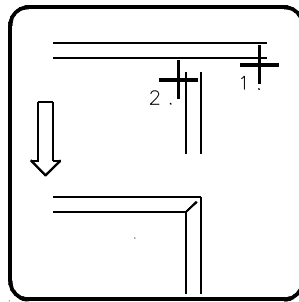
Hier ist es möglich, bereits vorhandene Wände zu ändern, zu löschen und zu definieren.

Alle Funktionen in diesem Menü berücksichtigen die Objektstruktur (=> Wände).

Die angewählten Funktionen werden solange wiederholt, bis Sie mit ESC oder der rechten Maustaste beendet wird. Dies gilt für die Funktion bis auf Wandfüllen und Korrektur.

Sind die zu bearbeitenden Wände Eckpunkte von Flächen (=>Flächen- Definition), so wird der Flächeninhalt nach Beenden der Funktion neu berechnet.

10.5.1 Verbinden (Verbinden; 10130)

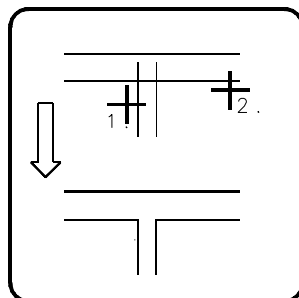


A1b12001

Wände können mit dieser Funktion verbunden werden. Diese werden so verlängert oder gekürzt, dass der Schnittpunkt der Konstruktionsachsen zum gemeinsamen Endpunkt der geänderten Wände wird.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie eine der beiden Wände in der Nähe des Endpunktes, an dem es verlängert bzw. gekürzt werden soll.
2. Identifizieren Sie die zweite Wand in der Nähe des Endpunktes, an dem diese verlängert bzw. gekürzt werden soll.

10.5.2 Anschluss (Anschluss; 10131)



A1b12002

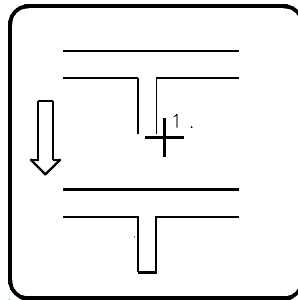
Es können nachträglich Wandanschlüsse hergestellt werden, wie sie beispielsweise bei "T-Verbindungen" auftreten.

1. Identifizieren Sie zuerst das Wandende, welches angeschlossen werden soll.
2. Identifizieren Sie die Seite der Wand, an der angeschlossen werden soll.

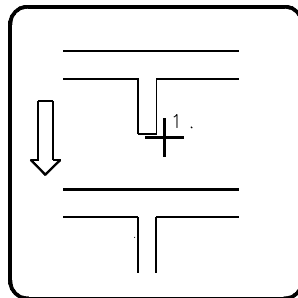
Der Wandanschluss wird korrekt hergestellt, unabhängig davon, ob Sie die anzuschließende Strecke zu kurz oder zu lang gezeichnet haben.

Wenn Sie einen Wandanschluss ohne Verbindung wünschen (verschiedene Materialien), benutzen Sie bitte die Funktion Ziehen.

10.5.3 Wand-Ende ändern (Wand-Ende; 10132)



A1b12003



A1b12004

Offen gezeichnete Wandenden können nachträglich geschlossen werden. bzw. geschlossene Wände geöffnet.

1. Identifizieren Sie die Wand-Konstruktion in der Nähe des gewünschten Endes.

Die Enden der Wandlinien werden daraufhin verbunden. Die Folie, auf der die Verbindungslinie liegt, wurde zuvor in der Maske Wand-Konstruktion im Feld Schichtende festgelegt.

Identifizieren Sie eine 2-schalige Wand, so werden Wand und Vorsatzschale geschlossen.

Wurde ein geschlossenes Ende identifiziert, so wird diese Wand geöffnet.

10.5.4 Dynamisch verlegen (Verlegen; 10133)

Ein Wandende kann mit dieser Funktion dynamisch verlegt werden.

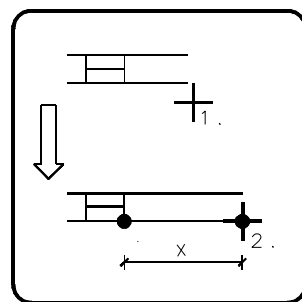
1. Identifizieren Sie das Wandende, welches Sie verlegen möchten. Ist das identifizierte Wandende noch an anderen Wänden angeschlossen, so erscheint der Hinweis, wie viele Anschlüsse aufgehoben werden. Dieser Hinweis ist mit einer beliebigen Taste zu bestätigen. Sollen die Anschlüsse nicht aufgehoben werden, so betätigen Sie die Abbruchtaste.
2. Positionieren Sie den neuen Endpunkt der Konstruktionsachse mit dem Cursor. Nutzen Sie bei Bedarf die Cursorzusatzfunktionen (=> Grundpaket, Punkt-Definition).

Zur Orientierung werden Wand und Wandöffnungen schematisch dargestellt.

Wird bei dem Vorgang die Wand so gekürzt, dass Öffnungen entfallen, so wird die Anzahl in einem Hinweis angezeigt. Bestätigen Sie mit ja, so wird der Vorgang ausgeführt.

Der Endpunkt von runden Wänden kann ebenfalls dynamisch verlegt werden, jedoch nicht im gleichen Arbeitsschritt verlängert.

10.5.5 Dynamisch Ziehen (Ziehen; 10134)



A1b12006

Offene und geschlossene Wände können mit dieser Funktion dynamisch verlängert bzw. gekürzt werden. Die Richtung der Wand bleibt beibehalten.

1. Wählen Sie diese Funktion, und identifizieren Sie die Wand in der Nähe des gewünschten Wandendes.

2. Positionieren Sie das Wandende mit dem Cursor. Nutzen Sie bei Bedarf die Cursorzusatzfunktionen (=> Grundpaket, Punkt- Definition).
3. Editieren oder Bestätigen Sie die Länge (X) der Wandachse bis zum nächsten Anschluss bzw. zur nächsten Wandöffnung. Die Bezugspunkte werden mit 2 grünen Markern in der Zeichenfläche dargestellt.

10.5.6 Wandhöhen ändern (Wandhöhe; 10135)

Wandhöhen lassen sich mit dieser Funktion für ein Wandende ändern, so das z.B. auch schräge Wände erzeugt werden können. Ferner können Sie in einer Wand neue Höhenpunkte setzen bzw. löschen.

Wählen Sie diese Funktion, und wählen Sie mit der Leertaste zwischen den Funktionen in der zusätzlichen Menüzeile.

Je nach Funktion ändert sich die weitere Vorgehensweise.

10.5.6.1 Vorhanden

Es soll ein Endpunkt oder ein zuvor erzeugter Höhenpunkt editiert werden.

Identifizieren Sie die Wand in der Nähe des gewünschten Wandendes bzw. des gewünschten Höhenpunktes. Die gewählte Höhe wird markiert.

Editieren oder bestätigen Sie die Höhe der Unterkante. Die Vorschlagswerte sind die aktuell gelesenen Wandhöhen.

Editieren oder bestätigen Sie die Höhe der Oberkante.

Wird ein zusätzlicher Höhenpunkt so verändert, dass alle Höhen fluchten, so wird dieser Punkt gelöscht.

10.5.6.2 Neu

Es soll zwischen den beiden Endpunkten bzw. Höhenpunkten eine zusätzliche Höhe eingetragen werden, z.B. in der Mitte einer Wand soll ein neuer Höhenpunkt eingesetzt werden (Giebel).

Identifizieren Sie die Wand.

Definieren Sie mit Hilfe der Punkt-Definition (=> Grundpaket, Punkt-Definition) die Lage des neuen Höhenpunktes. Der gewählte Punkt auf der Wand wird markiert.

Editieren oder bestätigen Sie die Höhe der Unterkante. Die Vorschlagswerte sind die aktuell gelesenen Wandhöhen.

Editieren oder bestätigen Sie die Höhe der Oberkante.

Wird weder Unterkante noch Oberkante editiert, so wird der Punkt verworfen.

10.5.6.3 Löschen

Es soll ein zusätzlicher Höhenpunkt gelöscht werden.

Identifizieren Sie die Wand in der Nähe des zu löschenden Punktes.

Wählen Sie diese Funktion und identifizieren Sie die Wand in der Nähe des gewünschten Wandendes.

Editieren oder bestätigen Sie die Höhe der Unterkante. Die Vorschlagswerte sind die aktuell gelesenen Wandhöhen.

Editieren oder bestätigen Sie die Höhe der Oberkante.

10.5.7 Höhenlinien (Höhenlinien; 10144)

Höhenlinien	Bei Grundrissen, in denen die Oberkanten der Wände schräg verlaufen, insbesondere im Dachgeschoss, ist es z.B. für die Wohnflächenberechnung von Bedeutung, an welcher Stelle die Wand 2 m hoch ist.
Höhen	Mit den Funktionen in diesem Menü können Sie sowohl Höhenpunkte in der Wand setzen und löschen, als auch Höhenpunkte zu einer Höhenkontur verbinden.
1.00 m	
1.50 m	
2.00 m	
beliebig	
Setzen	Die Höhenpunkte werden in der Wand mit einer Strecke und dem Höhentext gekennzeichnet.
Einzel	
Beliebig	
Ausschnitt	Die Höhenkontur muss nach dem Einzeichnen der Höhenpunkte erzeugt werden.
Filter	
Alle	
Höhenkontur	
Löschen	
Kontur	
Höhenpunkt	
Parameter	
- Ende -	

10.5.7.1 Höhenpunkte setzen (Setzen; -)

Unter dieser Überschrift sind Funktionen zusammen gefasst, mit denen Sie Höhenpunkte setzen können.

10.5.7.2 Höhenpunkte einzeln setzen (Einzel; -)

In einer einzelnen Wand setzen Sie die Höhenpunkte mit dieser Funktion.

1. Identifizieren Sie die Wand, in der die Höhenpunkte gezeichnet werden soll.

10.5.7.3 Höhenpunkte beliebig setzen (Beliebig; -)

In beliebigen Wänden setzen Sie die Höhenpunkte mit dieser Funktion.

1. Identifizieren Sie die Wand, in der die Höhenpunkte gezeichnet werden soll.
2. Identifizieren Sie weitere Wände.

10.5.7.4 Höhenpunkte über Ausschnitt setzen (Ausschnitt; -)

In Wänden, die in einem Ausschnitt liegen, setzen Sie die Höhenpunkte mit dieser Funktion.

1. Positionieren Sie mit dem Cursor oder der Punkt-Definition den ersten Punkt des Ausschnitts.
2. Positionieren Sie den zweiten Punkt.

Die Wände in innerhalb des Ausschnitts liegen erhalten die Höhenpunkte.

10.5.7.5 Höhenpunkte über Filter setzen (Filter; -)

In Wänden, die einem Kriterium entsprechen, setzen Sie die Höhenpunkte mit dieser Funktion.

1. Identifizieren Sie eine Referenz-Wand.
2. Legen Sie in der Maske Filter fest, welche Parameter der Wand als Filter genommen werden sollen.

Die Wände die dem Kriterium entsprechen, erhalten die Höhenpunkte.

10.5.7.6 Höhenpunkte in allen Wänden setzen (Alle; -)

In allen Wänden setzen Sie die Höhenpunkte mit dieser Funktion.

1. Aktivieren Sie die Funktion.

Alle Wände erhalten die Höhenpunkte.

10.5.7.7 Höhenkontur (Höhenkontur; -)

Höhenkontur
Strecke
Teilkreis
Mitte+Pkt.
Pkt+Radius
Kreis
Kontur
Schließen
Abbruch
- Ende -

Marker die Sie mit den Funktionen unter der Überschrift Setzen in die Zeichnung eingetragen haben verbinden Sie mit den Funktionen in diesem Menü.

Die Kontur ist von Bedeutung z.B. beim Bearbeiten im Modul Wohnfläche.

10.5.7.7.1 Strecke (Strecke;-)

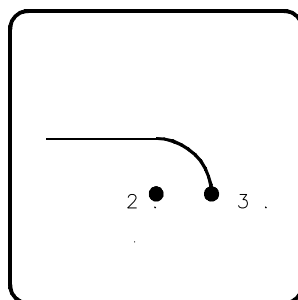
Siehe Grundpaket (=> Grundpaket, Erzeugen, Polygon).

Je nach Voreinstellung wird Ihnen das Punkt-Definitions-menü oder der Cursor angeboten.

10.5.7.7.2 Teilkreis (Teilkreis;-)

Unter dieser nicht anwählbaren Überschrift stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung, um Teile der Kontur als Teilkreise zu zeichnen.

10.5.7.7.3 Mittelpunkt und Punkt (Mitte+Pkt;-)



A1b15001

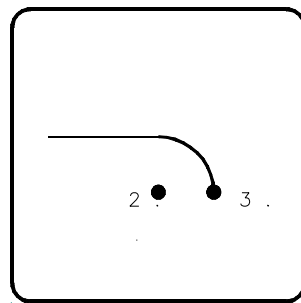
Durch die Definition von Startpunkt, Mittelpunkt und Endpunkt ist ein Teilkreis eindeutig bestimmt.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und definieren Sie den Startpunkt.

Wurde bereits ein Teilkreis oder eine Strecke gezeichnet, so ist der Endpunkt des zuletzt gezeichneten Elementes der Startpunkt. Je nach Voreinstellung wird Ihnen das Punkt- Definitionsmenü oder der Cursor angeboten.

2. Definieren Sie mit dem Cursor und den Cursorzusatzfunktionen den Mittelpunkt des Teilkreises.
3. Definieren Sie den Endpunkt des Teilkreises.

10.5.7.7.4 Punkt und Radius (Pkt+Radius;-)



A1b15002

Durch die Definition von Startpunkt, Endpunkt und eines Punktes auf dem Kreisbogen ist ein Teilkreis eindeutig bestimmt.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und definieren Sie den Startpunkt.

Je nach Voreinstellung wird Ihnen das Punkt- Definitionsmenü oder der Cursor angeboten.

Wurde bereits ein Teilkreis oder eine Strecke gezeichnet, so ist der Endpunkt des zuletzt gezeichneten Elementes der Startpunkt.

2. Definieren Sie mit dem Cursor und den Cursorzusatzfunktionen den Endpunkt des Teilkreises.
3. Definieren Sie einen Punkt auf dem Kreisbogen.

10.5.7.7.5 Kreis (Kreis; -)

Siehe Grundpaket (=> Grundpaket, Erzeugen, Kreis, **Mittelpunkt + Punkt**)

10.5.7.7.6 Kontur (Kontur; -)

Diese Funktion bietet die Möglichkeit, zu bestehenden Konturen Parallelkonturen zu erzeugen. Funktionsweise siehe Grundpaket Grundpaket, Erzeugen, Parallele zu Kontur).

10.5.7.7.7 Schließen (Schließen;-)

Wählen Sie diese Funktion an, so wird Ihre angefangene Kontur automatisch geschlossen.

10.5.7.8 Löschen (Löschen; -)

Mit den Funktionen unter dieser Überschrift löschen Sie Höhenkonturen und Höhenpunkte.

10.5.7.9 Höhenkontur Löschen (Löschen; 10992)

Mit dieser Funktion löschen Sie Höhenkonturen.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Kontur.

Es werden die Konturen gelöscht.

10.5.7.10 Höhenpunkt Löschen (Löschen; -)

Mit dieser Funktion löschen Sie Höhenpunkte.

10.5.7.11 Höhenlinien Parameter (Parameter; -)

In dieser Maske legen Sie fest, auf welcher Folie der Text, die Kontur und die Marker gezeichnet werden.

Folien	
Schnitt	45
Konturverlauf	46
Text	47

Abbruch Ende

A1-008

10.5.7.11.1 Schnitt

Legen Sie fest auf welcher Folie die Schnittlinien gezeichnet werden sollen.

Die Schnittlinien werden senkrecht zur Wand an der Stelle gezeichnet an der die definierte Höhe die Wand schneidet.

10.5.7.11.2 Konturverlauf

Legen Sie fest auf welcher Folie der Konturverlauf gezeichnet werden sollen.

10.5.7.11.3 Text

Legen Sie fest auf welcher Folie die Text der Schnittlinien gezeichnet werden sollen.

Die Texte auf der Schnittlinie gezeichnet.

10.5.8 Geometrie ändern (Geometrie; 10136)

Die Geometrie von Wänden kann mittels dieser Funktion geändert werden.

Vier Arten zum selektieren der Wände, die bearbeitet werden sollen, stehen zur Verfügung.

1. Aktivieren Sie diese Funktion und wählen in dem Zusatzmenü mit der Leertaste die gewünschte Funktion.
2. Identifizieren Sie die Wand, deren Geometrieparameter Sie übernehmen möchten.
3. Ändern Sie die gewünschten Parameter in der erscheinenden Maske Wand-Geometrie (=> Wand-Konstruktion).

Mit dem Schalter vor jedem Parameter können Sie entscheiden, welcher Wert geändert werden soll. Die Funktion Alle An bzw. Alle Aus ändern die Schalter maskenübergreifend.

Mit den Funktionen Auswählen und Übernehmen kann die Maske mit anderen Werten gefüllt werden.

Je nach Funktion ändert sich die weitere Vorgehensweise.

10.5.8.1 Einzeln

4. Verlassen Sie die Maske über Ende.

Die Wand wird nun mit dem neuen Parameter gezeichnet.

Liegen Wandöffnungen auf einer geänderten Wand, werden diese entsprechend angepasst. Liegen Wandöffnungen anschließend im Anschlussbereich, werden diese gelöscht.

10.5.8.2 Beliebig

Mehrere Wände, die noch identifiziert werden müssen, sollen um die gleichen Parameter geändert werden.

4. Verlassen Sie die Maske über Ende.
5. Identifizieren Sie die Wände, die bearbeitet werden sollen.

Soll die unter 2. gewählte Wand ebenfalls bearbeitet werden, muss diese ein zweites Mal identifiziert werden.

10.5.8.3 Ausschnitt

Wände, die in einem Ausschnitt liegen, sollen um die gleichen Parametern geändert werden.

4. Verlassen Sie die Maske über Ende.
5. Definieren Sie mit dem Cursor oder der Punkt-Definition ein Rechteck, in dem die Wände liegen, die geändert werden sollen.

Soll die unter 2. gewählte Wand ebenfalls bearbeitet werden, muss diese in dem Ausschnitt liegen.

6. Wählen Sie im Menü Kontur, ob alle Wände, die ganz oder teilweise im Ausschnitt liegen, oder ob nur die Wände, die drinnen liegen, geändert werden sollen.

10.5.8.4 Filter

Mit beliebig vielen Und-Bedingungen können Sie einen Filter setzen, der die Wände selektiert, die bearbeitet werden.

4. Verlassen Sie die Maske über Ende.
5. Ihnen wird die Maske Filter angeboten, in der die Werte der unter 2. gewählten Wand angezeigt werden. Diese Maske ist ähnlich der Maske Wand-Konstruktion.

Wählen Sie mit dem Schalter vor der Feldbezeichnung, welche Einträge als Suchkriterium genommen werden sollen.

A1-010

Sie können beliebig viele sogenannte Und-Bedingungen setzen.

Verlassen Sie die Maske über Ende.

10.5.9 Verbindung ändern (Verbindung; 10137)

Mittels dieser Funktion lässt sich die Verbindung von zwei und mehr Wänden ändern bzw. auflösen.

Dass die Verbindung eindeutig definiert ist, d.h. welche Wand nun länger ist, kommt bei der Massenermittlung zum tragen.

Die Folie der Wandgrenzlinien legen Sie in der Maske Parameter Architektur fest (=> Parameter A, Ausführungsfolien).

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die Verbindung, die Sie ändern möchten.

2. Ist dies eine Verbindung von zwei Wänden, dann erscheint das Menü Einfach. Ein grünes Rechteck wird um die gewählte Verbindung gezeigt.
Mit einem Marker wird die identifizierte Wand (Wand 1) gekennzeichnet. Wählen Sie die gewünschte Verbindungsart.
Der Stern im Menü zeigt die aktuelle Einstellung.

Handelt es sich bei der Verbindung um mehr als 2 Wände, so erscheint das Menü Mehrfach. Hier haben Sie die Möglichkeit, die letzte Verbindung aufzulösen (Letzte Auf), einzelne Wände aufzulösen (Antippen) oder alle aufzulösen (Alle auf). Positionieren Sie die gelösten Wandenden, wie dies bei der Funktion Ziehen (Ziehen) beschrieben ist.

10.5.10 Wandgeometrie unterbrechen(Unterbreche; 10148)

Unterbreche

Öffnen

Schliessen

- Ende -

Die Wandgeometrie können Sie mit den Funktionen in dem erscheinenden Menü unterbrechen (z.B. für einen Text der die Wand kreuzt) bzw. Unterbrechungen schließen.

10.5.10.1 Unterbrechung öffnen (Öffnen; -)

Eine Unterbrechung in der Wand öffnen Sie mit dieser Funktion.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die gewünschte Wandseite.
2. Positionieren Sie mit dem Cursor oder der Punkt-Definition den ersten Punkt der Unterbrechung. Das Lot wird auf die Wand gefällt. Liegt der errechnete Punkt nicht auf der Wand, so wird die Funktion beendet.
3. Positionieren Sie den zweiten Punkt.

10.5.10.2 Unterbrechung schliessen (Schliessen; -)

Eine Unterbrechung in der Wand schliessen Sie mit dieser Funktion.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die gewünschte Wand.

10.5.11 Ecken ändern (Ecken; 10150)

Wanddecke

Runden

Radius

Abstand

Abschrägen

Ref.+Abst.

Ref.-Wand

Wand Läng.

Pkt.-Pkt.

- Ende -

Wanddecken bearbeiten Sie mit den Funktionen in diesem Untermenü. Wände die verbunden sind können Sie Runden oder Abschrägen.

10.5.11.1 Runden (Runden; -)

Unter dieser Überschrift finden Sie Funktionen zum Runden von Wanddecken.

10.5.11.2 Runden über Radius (Radius; 10650)

Eine Wanddecke können Sie dynamisch runden. Anschließend kann ein definierter Radius eingegeben werden.

1. Identifizieren Sie die Wanddecke, indem Sie die erste und zweite Wand identifizieren.
2. Die Ecke kann dynamisch bearbeitet werden. Positionieren Sie den Kreisbogen.
3. Bestätigen oder editieren Sie den ermittelten Radius.

10.5.11.3 Runden über Abstand (Abstand; 10651)

Eine Wanddecke können Sie dynamisch runden. Anschließend kann ein definierter Abstand eingegeben werden.

1. Identifizieren Sie die Wandecke, indem Sie die erste und zweite Wand identifizieren.
2. Die Ecke kann dynamisch bearbeitet werden.
Positionieren Sie den Kreisbogen.
3. Bestätigen oder editieren Sie den ermittelten Abstand. Der Abstand wird zwischen dem Schnittpunkt der Wände und dem Übergang zwischen Strecke und Kreisbogen gemessen.

10.5.11.4 Abschrägen (Abschrägen; -)

Unter dieser Überschrift finden Sie Funktionen zum Abschrägen von Wandecken.

10.5.11.5 Abschrägen Referenzpunkt und Abstand (Ref.+Abst.; 10652)

Eine Wandecke können Sie dynamisch abschrägen. Anschließend kann ein definierter Abstand eingegeben werden.

1. Identifizieren Sie die Wandecke, indem Sie die erste und zweite Wand identifizieren.
2. Definieren Sie den Winkel, mit dem die Ecke abgeschrägt werden soll. Der Winkel wird von der identifizierten Wand abgetragen.
3. Die Ecke kann dynamisch bearbeitet werden.
Positionieren Sie die Ecke.
4. Bestätigen oder editieren Sie den ermittelten Abstand. Der Abstand wird zwischen dem Schnittpunkt der Wände und dem Übergang zwischen Strecke und neuen Wand gemessen.

10.5.11.6 Abschrägen Referenzpunkt und Wand (Ref.-Wand; 10653)

Eine Wandecke können Sie dynamisch abschrägen. Anschließend kann ein definierter Abstand eingegeben werden.

1. Identifizieren Sie die Wandecke, indem Sie die erste und zweite Wand identifizieren.

2. Definieren Sie den Winkel, mit dem die Ecke abgeschrägt werden soll. Der Winkel wird von der identifizierten Wand abgetragen.
3. Die Ecke kann dynamisch bearbeitet werden.
Positionieren Sie die Ecke.
4. Bestätigen oder editieren Sie den ermittelten Abstand. Der Abstand wird senkrecht von dem Schnittpunkt der Wände und der neuen Wand gemessen.

10.5.11.7 Abschrägen Wandlänge(Wand Läng.; 10654)

Eine Wandecke können Sie dynamisch abschrägen. Anschließend kann ein definierter Abstand eingegeben werden.

1. Identifizieren Sie die Wandecke, indem Sie die erste und zweite Wand identifizieren.
2. Definieren Sie den Winkel, mit dem die Ecke abgeschrägt werden soll. Der Winkel wird von der identifizierten Wand abgetragen.
3. Die Ecke kann dynamisch bearbeitet werden.
Positionieren Sie die Ecke.
4. Bestätigen oder editieren Sie die ermittelte Wandlänge.
Die Wändlänge der neuen Wand wird gemessen.

10.5.11.8 Abschrägen über zwei Punkte (Pkt.-Pkt.; 10655)

Eine Wandecke können Sie abschrägen. Definieren Sie zwei Punkte entlang denen, die Ecke abgeschrägt werden soll.

1. Identifizieren Sie die Wandecke, indem Sie die erste und zweite Wand identifizieren..
2. Definieren Sie mit dem Cursor oder der Punkt-Definition den ersten Punkt. Liegt dieser nicht auf der Wand, so wird ein projizierter Punkt genommen.
3. Definieren Sie den zweiten Punkt.

10.5.12 Löschen einer Wand (Löschen; 10138)

Einzelne Wände können gelöscht werden. Diese Funktion bezieht sich auf alle Elemente und die Objektliste der Wand

sowie auf alle Wandöffnungen, die auf der identifizierten Wand liegen.

1. Identifizieren Sie die Wand, die gelöscht werden soll.

Die Wand wird ohne Rückfrage gelöscht. Eventuelle Anschlüsse werden bearbeitet.

10.5.13 Versetzen (Versetzen; 10139)

Wände können zusammen mit den zugehörigen Wandöffnungen versetzt werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und wählen Sie gegebenenfalls zwischen Punkt-Definitions Menü und Cursor.
2. Bestimmen Sie den Anfangspunkt des Verschiebevektors.
3. Bestimmen Sie seinen Endpunkt.
4. Identifizieren Sie die gewünschten Wänden nacheinander.

Eventuelle Verbindungen zu anderen Wänden werden gelöst. Der Winkel und die Länge der Wand wird beibehalten.

10.5.14 Wand verschieben (Verschieben; 10140)

Gerade Wände sollen rechtwinklig zur Ausrichtung verschoben werden. Dies können Sie dynamisch, mit der Punkt-Definition oder über einen Vektor.

Der Winkel der Wand bleibt beibehalten. Die Länge wird angepasst.

Wird bei dem Vorgang die Wand so gekürzt, dass Öffnungen entfallen, so wird die Anzahl in einem Hinweis angezeigt.

Bestätigen Sie mit ja, so wird der Vorgang ausgeführt.

Ist die zu verschiebende Wand an einer runden Wand angeschlossen, wird der Anschluss gelöst.

1. Aktivieren Sie die Funktion und wählen in der zusätzlichen Menüzeile zwischen den verschiedenen Funktionen. Je nach Wahl ändert sich die Vorgehensweise.

Dynamisch:

2. Identifizieren Sie die Wand, die verschoben werden soll. Nur innerhalb der Anschlusswände kann die Wand nun verschoben werden.
3. Positionieren Sie die neue Lage mit dem Cursor.
4. Bestätigen oder editieren Sie den Betrag, um den verschoben werden soll.

Wand-Punkt:

2. Identifizieren Sie die Wand, die verschoben werden soll.
3. Positionieren Sie die neue Lage mit der Punkt-Definition. Nur innerhalb der Anschlusswände kann die Wand verschoben werden.

Punkt-Punkt:

2. Identifizieren Sie die Wand, die verschoben werden soll.
3. Positionieren Sie den ersten Endpunkt eines Vektors.
4. Positionieren Sie den zweiten Endpunkt eines Vektors. Nur innerhalb der Anschlusswände kann die Wand verschoben werden.

10.5.15 Wand definieren (Definieren; 10141)

Diese Funktion ermöglicht es, parallel verlaufende Strecken oder Kreisbogen als Wand zu definieren.

1. Identifizieren Sie die 1. Strecke der Wand.
2. Identifizieren Sie die 2. Strecke, die parallel zur 1. verlaufen muss.
3. Möchten Sie eine 1-schalige Wand definieren, betätigen Sie die Abbruchtaste. Soll eine 2-schalige Wand definiert werden, identifizieren Sie 2 weitere Parallele Strecken und betätigen anschließend die Abbruchtaste.
4. Legen Sie Ihre Parameter für die Wand in der erscheinenden Maske Wandkonstruktion (=> Wand-Konstruktion) fest und verlassen diese über Ende.

Die Strecken werden auf die Folien der Wände verschoben und behalten die Ursprungslänge.

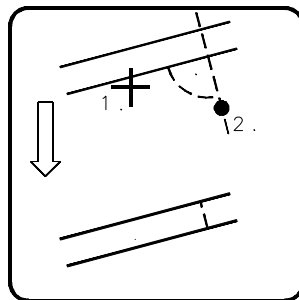
10.5.16 Multiplizieren einer Wand (Multipliz.;-)

Mit dieser Funktion multiplizieren Sie eine Wand.

1. Aktivieren Sie die Funktion und identifizieren Sie die Wand die multipliziert werden soll. Der nächste Endpunkt ist der Referenzpunkt.
2. Bestimmen Sie die Anzahl der Wände die neu erzeugt werden sollen.
3. Definieren Sie den Bezugspunkt mit einer Funktion aus dem Punkt-Definitions-menü. Der Referenzpunkt und der Bezugspunkt bestimmen den Vektor in dem die Wand multipliziert werden soll.
4. Wählen Sie ob die Wand getrimmt werden soll.
Trimmen ja => Die Wandenden und die Länge der neuen Wände werden beibehalten.

Trimmen nein => Die neuen Wände werden in der Länge beibehalten. Die Wandenden werden gerade gezogen.

10.5.17 Teilen einer Wand (Teilen; 10142)



A1b11005

Mit dieser Funktion können Sie eine Wand an einer definierenden Stelle teilen.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die gewünschte Wand.
2. Definieren Sie je nach Voreinstellung mit dem Cursor oder der Punkt-Definition, an welcher Stelle die Wand geteilt werden soll. Dieser Punkt wird rechtwinklig zur Wand angenommen.

3. Beantworten Sie die Frage, ob eine logische Verbindung erzeugt werden soll oder nicht.

10.5.18 Wand trennen (Trennen; 10146)

Eine 2-Schalige Wand können Sie mit dieser Funktion in zwei 1-schalige Wände trennen.

Alle Anschlüsse werden aufgelöst.

Sind Wandöffnungen auf der zu trennenden Wand, so werden auch diese getrennt, z.B. aus einem Fenster wird ein Fenster und ein Durchbruch.

1. Identifizieren Sie die Wand, die getrennt werden soll.

10.5.19 Trimmen (Trimmen; 10151)

Trimmen
Zeichnen
Cursor
Punkt-Def.
Antippen
- Ende -

Diese Funktion ruft das Menü Trimmen auf. Im Gegensatz zur Funktion Anschluß können Sie hier Wände an beliebigen Strecken oder an einer Wand trimmen. Es wird keine Verbindung hergestellt.

Die Strecke kann schon im Bild vorhanden sein oder im Ablauf der Funktionen erzeugt werden.

10.5.19.1 Trimmen an einer Strecke (Zeichnen; -)

Mit diesen Funktionen Kürzen bzw. Verlängern Sie eine Wand an einer Strecke. Die Strecke wird im Funktionsablauf mit dem Cursor oder der Punkt-Definition erzeugt.

1. Erzeugen Sie die Strecke, die als Trimmlinie genutzt werden soll. Nutzen Sie dazu entweder die Funktion Cursor oder Punkt-Definition.
2. Identifizieren Sie das Schichtende, dass getrimmt werden soll.
3. Identifizieren Sie weitere Schichtenden oder beenden Sie die Funktion.

10.5.19.2 Trimmen an vorhandener Strecke (Antippen; -)

Mit dieser Funktion Kürzen bzw. Verlängern Sie eine Wand an einer vorhandenen Strecke.

1. Identifizieren Sie die Strecke, die als Trimmlinie genutzt werden soll.
2. Identifizieren Sie das Schichtende, das getrimmt werden soll.
3. Identifizieren Sie weitere Schichtenden oder beenden Sie die Funktion.

10.5.20 Füllen (Füllen; 10143)

Wandfüllung

Schraffur

Farbe

- Ende -

Nach Anwahl dieser Funktion erscheint das Menü Wandfüllung.

10.5.20.1 Schraffur (Schraffur; -)

Mit dieser Funktion werden alle Wände mit der Schraffur bzw. den Symbolen gefüllt, wie Sie dies in der Maske Wand-Konstruktion vor dem Einsetzen der Wände in die Zeichnung definiert haben.

Wird die schon gefüllte Wand anschließend noch bearbeitet, z.B. verschoben, so wird die Füllung entfernt. Beim nochmaligen Wählen der Funktion werden nur noch die neuen bzw. bearbeiteten Wände gefüllt.

10.5.20.2 Farbe (Farbe; -)

Diese Funktion verläuft sinngemäß wie die Funktion Schraffur. Es werden hier die Farbflächen gezeichnet bzw. entfernt.

10.6 Wandöffnungen (Öffnungen; 10111)

Diese ist die Überschrift der Öffnungsfunktionen. Hier ist es möglich, bereits vorhandene Wände mit Öffnungen zu versehen.

Sie können Öffnungen in der Ansicht (frei oder geometrieabhängig) oder in der Draufsicht Zeichnen. Weiter können Sie Öffnungen mit Funktionen aus diesem Menü ändern.

Das Definieren, Ändern, Speichern und Auswählen von Wandöffnungen (Durchbruch, Tür, Fenster), wird in Masken

durchgeführt. Der Aufbau sämtlicher Öffnungsmasken ist im wesentlichen gleich. Die grundlegende Beschreibung finden Sie unter der Funktion Durchbruch- Konstruktion.

10.7 Durchbruch-Konstruktion (Durchbruch; 10230)

Nachdem Sie die Funktion aktiviert haben, erscheint die Maske Durchbruch-Auswahl. In dieser Maske werden bis zu 99 bereits definierte und gespeicherte Konstruktionen zur Auswahl angeboten. Genügt diese Zahl nicht, können weitere Parameterdateien mit weiteren Öffnungskonstruktionen erzeugt werden (=> Maske Durchbruchkonstruktion, Datei).

Es werden stets die Voreinstellungen aus der aktuellen Parameter Datei geladen.

Durch Anwahl eines anderen Maskeneintrags wird dieser entsprechende Eintrag aktiviert. Einzelne Werte einer Öffnung wie z.B. Öffnungsform, Breite, Höhe sind in dieser Maske nicht editierbar.

Vorauswahl	Name	Form	Breite	Höhe	Stichhöhe	Bogenlänge
BELIEBIG	D_1	Beliebig	88.5	201.0		
DUBRU	D_3	Rechteck	101.0	201.0		
DUBRU_A	D_4	Rechteck	113.5	201.0		
DURCHBRU	D_5	Rechteck	126.0	201.0		
GARAGE	D_6	Rechteck	138.5	201.0		
	D_7	Rechteck	151.0	201.0		
	D_8	Rechteck	163.5	201.0		
	D_9	Rechteck	176.0	201.0		
	D_10	Rechteck	188.5	201.0		
	D_11	Rechteck	201.0	201.0		
	D_12	Rechteck	212.5	201.0		
	D_13	Rechteck	225.0	201.0		
	D_14	Rechteck	238.5	201.0		

freier Text

Zeichnen Löschen Kopie Hilfsbild Konstruktion Abbruch Ende

A1-011

10.7.1 Darstellungsart

Mit der Darstellungsart legen Sie fest, ob Sie die Öffnung in der Ansicht oder in der Draufsicht zeichnen möchten. Je nach Einstellung ändert sich die Vorgehensweise bei der Funktion Zeichnen (=> Zeichnen).

10.7.2 Datei

Hier wird die Datei angegeben, welche die aktuellen Einstellungen enthält. Über diesen Maskenpunkt können Sie weitere Dateien mit Einstellungen speichern oder eine solche Datei einlesen. Wählen Sie den Dateinamen an. Es erscheint ein Pop-Up Maske. Die aktive Datei wird mit Pfad und Extension angezeigt. Möchten Sie diese Datei überschreiben oder neu einlesen, so ändern Sie den Namen bitte nicht. Ansonsten wählen Sie diesen Namen an. Tragen Sie den Namen der gewünschten Datei mit oder ohne Pfad und Extension ein.

Durch Eingabe eines Leerzeichens oder eines "*" auf der Tastatur, können Sie auch in die Dateiübersicht schalten, um die gewünschte Datei ggf. zu suchen (=> Grundpaket, Ein/Ausgabe, Bild lesen).

Mit der Funktion Lesen wird die eingetragene Datei eingelesen. Mit der Funktion Speichern speichern Sie in die eingetragene Datei alle Einstellungen Ihrer definierten Öffnungen (bis zu 99 Öffnungen).

Mit der Funktion Abbruch brechen Sie die Dateibearbeitung ab.

10.7.3 Vorauswahl

In dieser Listbox werden alle Parameterdateien *.PBR die im aktuellen Arbeitsverzeichnis liegen angezeigt.

Wählen Sie die gewünschte Datei, so werden in der linken Listbox nur noch Konstruktionen aus der gewählten Datei zur Auswahl angeboten. Somit ist eine zweistufige Auswahl der einzelnen Konstruktionen möglich.

10.7.4 Auswahl

In dieser Maske werden bis zu 99 bereits definierte und abgespeicherte Konstruktionen zur Auswahl angeboten. Genügt diese Zahl nicht, können weitere Parameterdateien mit weiteren Öffnungskonstruktionen erzeugt werden (s.u. Datei).

Die Funktionsfelder der Öffnungsmasken sind identisch und werden deshalb nur einmal beschrieben.

Durch Anwahl eines anderen Maskeneintrags wird dieser entsprechende Eintrag aktiviert. Einzelne Werte einer Öffnung wie z.B. Öffnungsform, Breite, Höhe sind in dieser Maske nicht editierbar.

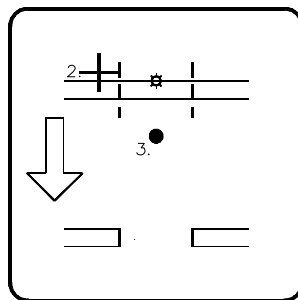
10.7.5 Zeichnen

Es wird die aktivierte Öffnung gezeichnet.

Wählen Sie das Feld Zeichnen an.

Je nach Voreinstellung, Ansicht über Eck oder Draufsicht (s. o. Darstellungsart) gibt es verschiedene Vorgehensweisen.

10.7.5.1 Zeichnen in der Draufsicht



A1b12008

1. Identifizieren Sie die Wand in der die Öffnung gezeichnet werden soll. Identifizieren Sie keine Wand, sondern eine Strecke, so wird die Funktion Wanddefinition vorgeschaltet.
2. Positionieren Sie mit dem Cursor oder der Punkt-Definition die Öffnung.
3. Ändern Sie gegebenenfalls im Menü Öffnungs-Position die Position.

4. Positionieren Sie je nach Voreinstellung, die Texte, die Schwelle und den Türanschlag.

Öffn.-Pos.
Abbruch
+
Mitte
-
Mehrfach
Anzahl
Abstand
Weiter

In der Draufsicht können Sie die Öffnungen auch übereinander zeichnen. Eine Abfrage der Höhen erfolgt nicht.

Damit Sie später Öffnungen, die übereinander liegen, identifizieren können, wird Ihnen in der zusätzlichen Menüzeile die Funktion Ausführlich angeboten.

+,Mitte,-(+, Mitte, -)

Mit den Funktionen +, MITTE, - ist möglich die Lage der Öffnung relativ zu dem Bezugspunkt nachträglich zu manipulieren.

Die grünen Marker in der Zeichenfläche sind zur Orientierung. Der zuletzt gewählte Wert wird bei der nächsten Öffnung angeboten.

Mehrfach (Mehrfach; -)

Unter der Überschrift Mehrfach haben Sie zwei Möglichkeiten, die Öffnungen ausmitteln zu lassen.

Anzahl (Anzahl; -)

Über die Funktion Anzahl können Sie bekannt geben, wie viele Öffnungen gleicher Art in die Wand gesetzt werden sollen. Der Abstand ist nachträglich editierbar.

Legen Sie während des Ablaufs fest ob die ganze Wand (auch Öffnungen übereinander) oder nur der freie Bereich mit Öffnungen gefüllt werden soll.

Abstand (Abstand; -)

Über die Funktion Abstand können Sie bekannt geben, wie groß der Abstand zwischen den Öffnungen gleicher Art sein soll, die in die Wand eingesetzt werden. Die Anzahl ist nachträglich editierbar.

Legen Sie während des Ablaufs fest ob die ganze Wand (auch Öffnungen übereinander) oder nur der freie Bereich mit Öffnungen gefüllt werden soll.

10.7.5.2 Zeichnen über Eck

1. Identifizieren Sie die erste Wand, in der die Öffnung gezeichnet werden soll.
2. Identifizieren Sie die zweite Wand, in der die Öffnung gezeichnet werden soll.
3. Positionieren Sie je nach Voreinstellung die Texte.

10.7.5.3 Zeichnen in der Ansicht

Position

Grundlinie

Frei

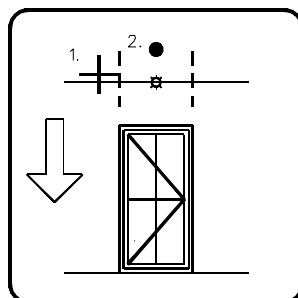
Kombination

Linienende

Abbruch

Wählen Sie eine Funktion in dem Menü. Je nach Wahl ist die Vorgehensweise verschieden.

Grundlinie (Grundlinie;-)



A1b13010

Auf einer vorhandenen Grundlinie erzeugen Sie die Geometrie der Ansichtsdarstellung. Die Lage auf der Grundlinie muss noch definiert werden.

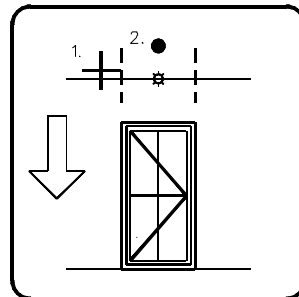
1. Identifizieren Sie die Grundlinie.

2. Wählen Sie ggf. zwischen dem Punkt-Definitions-menü und dem Cursor, und bestimmen Sie den Bezugspunkt. Wenn Sie den Punkt mit dem Cursor positionieren, wird seine genaue Lage auf der Linie von CADdy senkrecht ermittelt.
3. Anschließend erscheint das Untermenü Öffnungs-Position, in dem Sie die Lage der Öffnung relativ zu dem Bezugspunkt nachträglich manipulieren können.

Die grünen Marker in der Zeichenfläche sind zur Orientierung.

Der zuletzt gewählte Wert wird bei der nächsten Öffnung angeboten. Mit Weiter wird die Öffnung gezeichnet.

Frei (Frei;-)

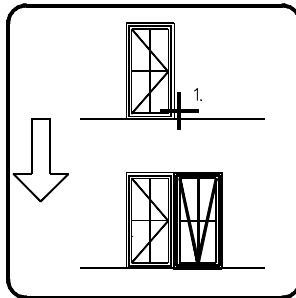


A1b13011

An einer beliebigen Stelle erzeugen Sie die Geometrie der Ansichtsdarstellung.

1. Positionieren Sie mit dem Punkt-Definitions-menü den Bezugspunkt der Öffnung frei in der Zeichenfläche.

Die Ansichtsdarstellung wird zentriert gezeichnet. Die Voreinstellung der Bezugspunktlage (=> Parameter A) wird ignoriert.

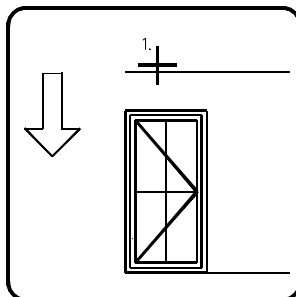
Kombination (Kombination;-)

A1b13012

Mit dieser Funktion wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, in der Ansicht mehrere Wandöffnungen miteinander zu kombinieren.

1. Identifizieren Sie eine Öffnung an der Seite (rechts oder links), an der die nächste Öffnung gezeichnet werden soll.

Die Öffnungen werden miteinander kombiniert gezeichnet. Die Voreinstellung der Bezugspunktlage (=> Parameter A) wird ignoriert. Ein eingetragener Anschlag wird ebenfalls ignoriert.

Linienende (Linienende;-)

A1b12013

Am Ende einer Linie (Grundlinie) lässt sich mit dieser Funktion eine Öffnung positionieren.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Linie an dem gewünschten Ende.

Die Öffnung wird dann in Richtung Mitte gezeichnet. Die Voreinstellung der Bezugspunktlage (=> Parameter A) wird ignoriert.

10.7.6 Löschen

Es wird der aktivierte Eintrag in dieser Maske gelöscht.

10.7.7 Kopie

Es wird der aktivierte Eintrag in der Maske kopiert. Diese Funktion würden Sie nutzen, wenn Sie eine definierte Öffnung nur um wenige Parameter abändern möchten. Die kopierte Öffnung wird an das Ende der Liste geschrieben.

10.7.8 Hilfsbild

Zur Kontrolle können Sie sich die aktivierte Öffnung anzeigen lassen. Die Öffnung wird größtmöglich auf dem Bildschirm dargestellt.

Bei Türen ist der Anschlag festzulegen. Positionieren Sie auch die Texte.

Mit Betätigen einer beliebigen Taste kommen Sie wieder zurück in die Maske.

10.7.9 Konstruktion

Wählen Sie die Funktion Konstruktion an. Es erscheint die jeweilige Konstruktionsmaske. In dieser Maske wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, Ihre eigenen Wandöffnungen zu konstruieren.

CADdy A1		Durchbruch-Konstruktion		Version	
Name	Bauelement	Zeichen-Prog.	Darst. Art		
D_3		ABRL	Draufsicht ↓		
Geometrieparameter					
Öffnungsform	Rechteck ↓				
Lichte Weite	101.00				
Lichte Höhe	201.00				
Brüstungshöhe	0.00				
Höhenoffset	0.00				
Unterkante Sturz	201.00				
Anschlag					
Breite		0.00			
Tiefe		0.00			
<input checked="" type="checkbox"/> Sturz zeichnen <input type="checkbox"/> Bemaßung <input type="checkbox"/> Auto. Texte positionieren					
Zusatz-Symbol *.BSY					
<input type="text"/>					
freier Text <input type="text"/>					
Zeichnen		Folien		Hilfsbild	
Form Editor...		Abbruch		Ende	

A1-012

10.7.9.1 Name

Im Feld Name wird die Bezeichnung der Öffnung eingetragen. Anhand des Namens sollen Sie später Ihre Konstruktion erkennen.

10.7.9.2 Bauelement

Wenn Sie mit der Bauelementmethode zur automatisierten Massenermittlung arbeiten, so besteht die Möglichkeit, hier Ihre Öffnungen genauer zu spezifizieren.

Durch die Eingabe eines Leerzeichens auf der Tastatur können Sie auch in die Bauelemente-Auswahl schalten, um das gewünschte Bauelement ggf. zu suchen (=> Zusatzprogramme, Massenermittlung, Bauelement-Auswahl).

Bitte beachten Sie die Möglichkeit mit freien Bauelementen zu arbeiten (=> Handbuch CADdy A1 Bauelemente).

10.7.9.3 Zeichen-Programm

Hier tragen Sie den Namen des Zeichnungs-Programmes ein.

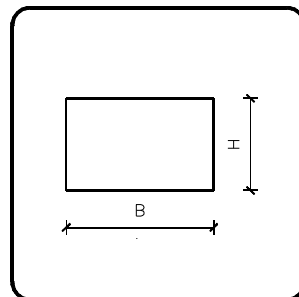
Standardmäßig steht hier ABRL. Möchten Sie jedoch eine andere Detaillierung nutzen, so tragen Sie hier ABRK, ABRU, ABRS bzw. den Namen Ihrer eigenen Programme ein (=> Handbuch A1, PLUS-Programme, Wandöffnungen Zeichen-Programm).

Wünschen Sie eine Bemaßung wie diese in Österreich üblich ist, dann rufen Sie vor dem Einsetzen der ersten Öffnung aus dem Verzeichnis CADdy\A1\VAB das Programm ABRKLPAR.VAB einmal auf (=> Handbuch A1, PLUS-Programme, Wandöffnungsbemaßung).

10.7.9.4 Öffnungsform

In der nach Anwahl dieses Maskenpunktes erscheinenden Pop-Up Maske, können Sie zwischen verschiedenen Öffnungsformen wählen. Je nach Wahl ändern sich die Parameter, die Sie bestimmen können.

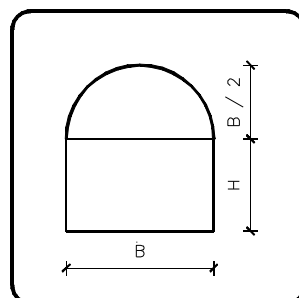
Rechteck



A1b13002

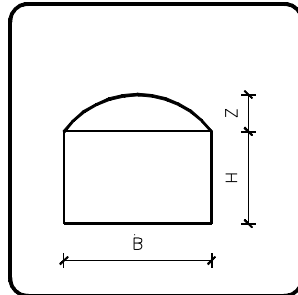
Die Angabe von lichte Weite und lichte Höhe genügt, um die Öffnung vollständig zu definieren.

Rundbogen



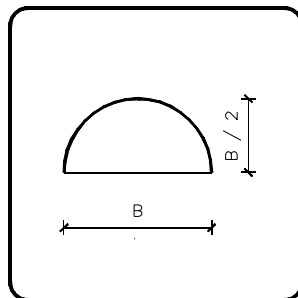
A1B13003

Auch hier genügt die Eingabe von lichte Weite und lichte Höhe. Der Radius des Bogens entspricht der Hälfte der lichten Weite.

Stichbogen

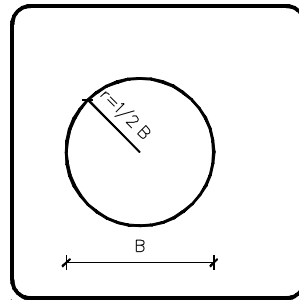
A1B13004

Der Stichbogenradius ändert sich in Abhängigkeit von der lichten Weite und der Stichhöhe (Z). Das Maß für die Stichhöhe muß eingetragen werden.

Halbrund

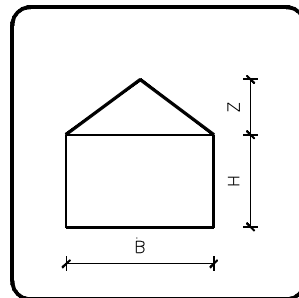
A1B13005

Dieser Typ ist durch die lichte Weite hinreichend definiert. Der Bogenradius entspricht der Hälfte der lichten Weite.

Ganzrund

A1B13006

Hier genügt ebenfalls die Eingabe der lichten Weite. Der Radius des Rundbogens entspricht der Hälfte der lichten Weite.

Dreiecksaufsatz

Neben der lichten Weite und der lichten Höhe muß die Stichhöhe eingetragen werden. Er legt die Höhe des Dreiecks fest. Ihnen wird zur Information die Summe der Schenkellängen angezeigt.

Beliebig

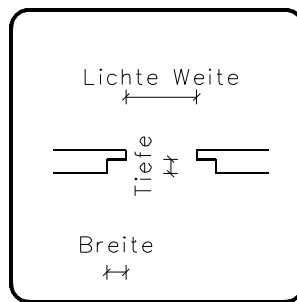
Wählen Sie diese Voreinstellung, können Sie im Form Editor s.u. eine beliebige Öffnungsform definieren.

10.7.9.5 Abmessungen

Legen Sie die Abmessungen der Öffnung fest.

Ändern Sie einen dieser Werte, werden alle Angaben im Form Editor (Öffnungsform beliebig) auf Standard zurückgesetzt.

10.7.9.6 Anschlag



A1b13020

Legen Sie fest, ob und mit welchen Abmessungen Sie den Anschlag der Öffnung in der Draufsicht zeichnen möchten.

Bei einem Wert von Null wird kein Anschlag gezeichnet.

10.7.9.7 Sturz zeichnen

Mit diesem Schalter bestimmen Sie ob der Sturz in der Draufsicht gezeichnet wird.

Ein bedeutet, der Sturz wird gezeichnet.

10.7.9.8 Bemaßung

Ist dieser Schalter aktiv, so wird gemäß den Voreinstellungen in der Maske Parameter Architektur die Breite der Öffnung automatisch bemaßt.

10.7.9.9 Automatische Textposition

Ist dieser Schalter aktiv, so werden Öffnungstexte zentriert automatisch nach außen gezogen.

Die Abstände werden in der Maske Parameter A definiert.

10.7.9.10 freier Text

Zur besseren Selektion können Sie hier Ihre Öffnung genauer beschreiben. Der Text wird unterhalb der beiden Auswahlfenster in der Maske Öffnungs-Auswahl angezeigt.

Des Weiteren können Sie den freien Text in die Zeichnung einsetzen, wenn der Schalter hinter dem Text aktiviert wird.

10.7.9.11 Zusatz-Symbol *.BSY

Zusätzlich bzw. anstatt der Öffnungsgeometrie können Sie ein B-Symbol einsetzen.

Die Symbole werden entsprechend der Öffnungsgröße skaliert.

10.7.9.12 Öffnungsfolien

Mit dieser Funktion verzweigen Sie in die Maske Öffnungsfolien.

Legen Sie hier fest, auf welcher Folie die einzelnen Komponenten der Öffnungen gezeichnet werden.

Abhängig davon aus welcher Maske diese Funktion aufgerufen wurde, ändern sich die Möglichkeiten der Zuweisungen.

Vorgeschlagen werden die Werte aus der Maske Parameter A.

10.7.9.13 Form Editor

In dieser Maske legen Sie die Form der Öffnung fest. Dazu bearbeiten Sie jede Ecke der Öffnung separat.

The screenshot shows the 'Offnungsform Editor' dialog box. The title bar includes 'CADdy A1', 'Offnungsform Editor', and 'Version'. The main area contains the following parameters:

- Lichte Höhe: 201.00
- Lichte Weite: 101.00
- Ecke 1:
 - Art: Gerade
 - Horizontal: 50.00
 - Vertikal: 50.00
- Ecke 2:
 - Art: Schräg
 - Horizontal: 50.00
 - Vertikal: 50.00
 - Winkel: 45.00
- Ecke 3:
 - Art: Kreis
 - Horizontal: (empty)
 - Vertikal: (empty)
 - Radius: 50.00
- Ecke 4:
 - Art: Stich
 - Horizontal: 30.00
 - Vertikal: 50.00
 - Radius: 56.67

At the bottom, there are three buttons: 'Füllung', 'Abbruch', and 'Ende'. A diagram on the right shows a rectangle with corner callouts 1-4 and 'H'/'U' labels.

A1-013

Lichte Höhe/Lichte Weite

Hier können noch mal die Abmessungen editiert werden. Ändern Sie hier die Werte, werden nicht alle Ecken auf null gesetzt.

Art

Legen Sie fest, wie die Ecken bearbeitet werden sollen. Je nach Wahl, sind unterschiedliche Parameter zu definieren.

Ändern Sie die Art, werden alle nachfolgenden Parameter auf Null gesetzt.

Bei jedem Parameter, den Sie editieren wird kontrolliert, ob der Wert Sinn gibt. Wenn nicht, wird der maximale Wert eingegeben.

Schräg

Durch die Definition von horizontalen und vertikalen Abstand definieren Sie eine schräge Ecke.

Anschließend wird der Winkel zum Editieren angeboten. Editieren Sie den Winkel, wird der horizontale Abstand angepasst.

Gerade

Durch die Definition von horizontalen und vertikalen Abstand definieren Sie eine rechtwinkelig ausgesparte Ecke.

Kreis

Definieren Sie mit dem Radius einen viertel Kreis.

Stich

Durch die Definition von horizontalen und vertikalen Abstand bestimmen Sie die Endpunkte des Kreisbogens.

Anschließend wird der Radius zum Editieren angeboten.

Konstrukt i
Pfosten
Kämpfer
Löschen
Füllung
Abbruch
- Ende -

Füllung

In der Durchbruchkonstruktion wird Ihnen die Innenansicht zur Kontrolle angeboten.

Bei Fenster und Türen legen Sie mit der Funktion in diesem Menü die Konstruktion der Öffnung fest. Wurden bis jetzt noch keine Flügelhölzer und kein Sprossen vergeben, kommen Sie in das Menü Konstruktion ansonsten in das Menü Füllung. Die Stärken der Höhen werden aus der Maske Konstruktion gelesen.

Pfosten/Setzholz (Pfosten; -)

Mit dieser Funktion setzen Sie senkrechte Hölzer. Die Stärke wird aus der Maske Tür-, Fensterkonstruktion gelesen. Ist der Wert Null eingetragen, kann kein Pfosten gesetzt werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion und legen die Mitte des Holzes mit dem Punkt-Definitions Menü fest.

Kämpfer (Kämpfer; -)

Mit dieser Funktion setzen Sie waagerechte Höhen. Die Stärke wird aus der Maske Tür-, Fensterkonstruktion gelesen. Ist der Wert Null eingetragen, kann kein Kämpfer gesetzt werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion und legen die Mitte des Holzes mit dem Punkt-Definitions Menü fest.

Löschen (Löschen; -)

Gesetzte Pfosten und Kämpfer löschen Sie mit dieser Funktion.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie das gewünschte Holz.

Füllung
Blendrahmen
Sprossen
Horizontal
Vertikal
Pkt.-Pkt.
Löschen
Abbruch
- Ende -

Füllung (Füllung; -)

Mit der Funktion in diesem Menü legen Sie die Füllung für jede Tür-, Fensterfläche fest.

Sie können den Blendrahmen und die Sprossen mit dem erscheinenden Menü definieren.

Flügelholz (Flügelholz; -)

Mit dieser Funktion definieren Sie, welche Tür-, Fensterflächen ein Flügelholz erhalten soll. Die Stärke wird aus der Maske Tür-, Fensterkonstruktion gelesen. Der Wert Null ist erlaubt.

1. Identifizieren Sie die gewählte Tür/Fensterfläche.

Sprossen (Sprossen; -)

Dies ist die nicht wählbare Überschrift zum setzen von vertikalen und horizontalen Sprossen.

Horizontale Sprossen (Horizontal; -)

Mit dieser Funktion setzen Sie horizontale Sprossen. Die Stärke wird aus der Maske Tür-, Fensterkonstruktion gelesen.

Ist der Wert Null eingetragen, kann keine Sprosse gesetzt werden.

Damit Sprossen gesetzt werden können, muss für die entsprechende Tür-, Fensterfläche ein Flügelholz gesetzt werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie das gewünschte Flügelholz.

2. Positionieren Sie die Mitte der Sprosse mit dem Punkt-Definitions Menü.

Vertikale Sprossen (Vertikal; -)

Mit dieser Funktion setzen Sie vertikale Sprossen. Die Stärke wird aus der Maske Tür-, Fensterkonstruktion gelesen.

Ist der Wert Null eingetragen, kann keine Sprosse gesetzt werden.

Damit Sprossen gesetzt werden können, muss für die entsprechende Tür-, Fensterfläche ein Flügelholz gesetzt werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie das gewünschte Flügelholz.
2. Positionieren Sie die Mitte der Sprosse mit dem Punkt-Definitions Menü.

Schiefe Sprossen (Pkt.-Pkt.; -)

Mit dieser Funktion setzen Sie schiefe Sprossen über zwei Punkte. Die Punkte müssen nicht genau auf dem Start bzw. Endpunkt liegen. Die Stärke wird aus der Maske Tür-, Fensterkonstruktion gelesen.

Ist der Wert Null eingetragen, kann keine Sprosse gesetzt werden.

Damit Sprossen gesetzt werden können, muss für die entsprechende Tür-, Fensterfläche ein Flügelholz gesetzt werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion und identifizieren Sie das gewünschte Flügelholz.
2. Positionieren Sie den Anfangspunkt der Sprosse mit dem Punkt-Definitions Menü.
3. Positionieren Sie den Endpunkt der Sprosse mit dem Punkt-Definitions Menü.

Löschen (Löschen, -)

Gesetzte Flügelhölzer und Sprossen löschen Sie mit dieser Funktion.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie das gewünschte Holz.

Löschen Sie ein Flügelholz, werden auch alle Sprossen die innerhalb liegen gelöscht.

Abbruch (Abbruch; -)

Alle Änderungen in diesem Menü werden verworfen.

Ende (Ende; -)

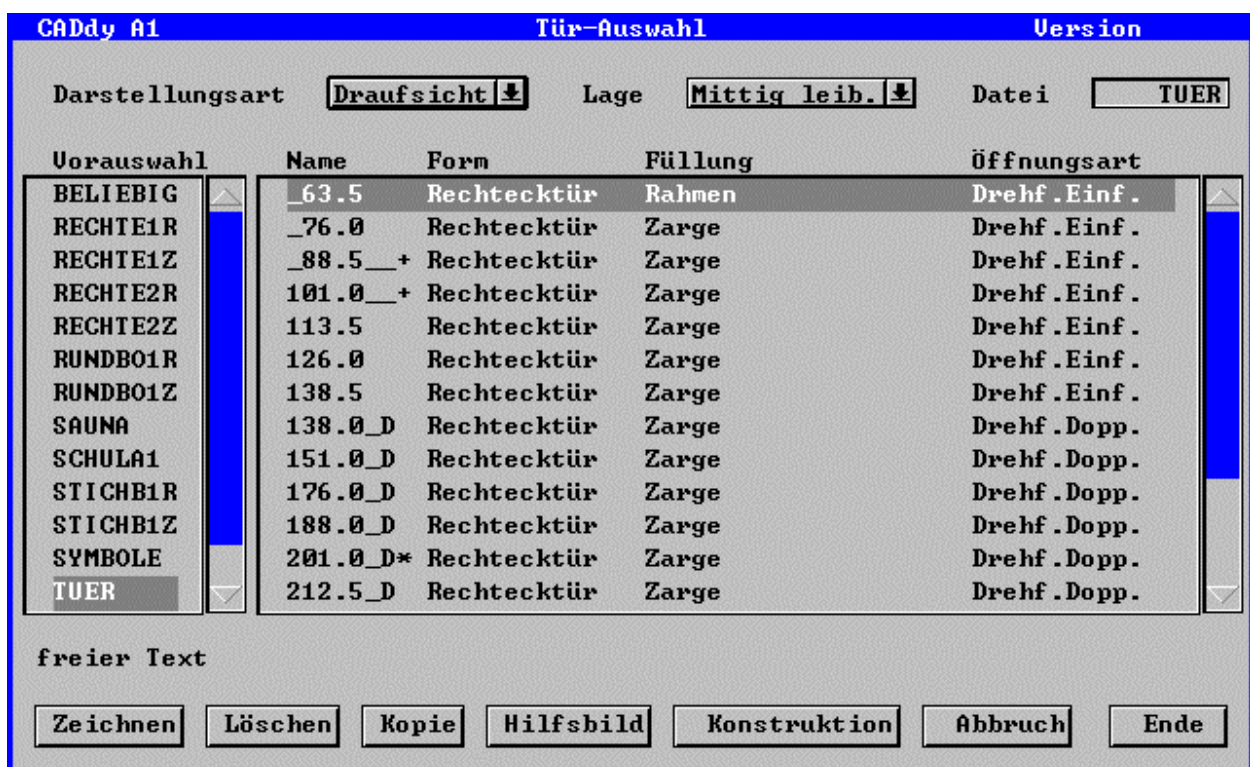
Wurde von Ihnen mindestens ein Flügelholz gesetzt, verzweigen Sie nun wieder in die Maske Öffnungsform Editor; ansonsten in das Menü Konstruktion.

10.8 Tür-Konstruktion (Tür; 10231)

Nachdem Sie die Funktion aktiviert haben, erscheint die Maske Tür-Auswahl. In dieser Maske werden bis zu 99 bereits definierte und gespeicherte Konstruktionen zur Auswahl angeboten. Genügt diese Zahl nicht, können weitere Parameterdateien mit weiteren Öffnungskonstruktionen erzeugt werden (=> Maske Türkonstruktion, Datei).

Es werden stets die Voreinstellungen aus der aktuellen Parameter Datei geladen.

Durch Anwahl eines anderen Maskeneintrags wird dieser entsprechende Eintrag aktiviert. Einzelne Werte einer Öffnung wie z.B. Öffnungsform, Breite, Höhe sind in dieser Maske nicht editierbar.



A1-014

10.8.1 Lage

Ob die Lage der Tür Außen Bündig, Mittig, Innen Bündig, Beliebig oder mit festem Abstand gezeichnet wird, legen Sie in dem, nach Anwahl dieses Maskenpunktes erscheinenden Pop-up Maske fest.

Bei der Voreinstellung beliebig erwartet CADdy, dass die Lage des Rahmens beim Einsetzen der Öffnung in die Zeichnung mit Hilfe des Punkt-Definitionsmenüs bestimmt wird. Der definierte Punkt bestimmt die Mitte des Rahmenholzes.

Wählten Sie Fest so muss der Abstand zwischen der Mitte des Türrahmens und der Außenwand definiert werden.

Haben Sie als Türfüllung (=> Tür-Konstruktion, Türfüllungen) eine Zarge gewählt, so wird die Voreinstellung ignoriert. Die Lage bezieht sich nur auf die Draufsichtdarstellung.

10.8.1.1 Vorauswahl

In dieser Listbox werden alle Parameterdateien *.PDR die im aktuellen Arbeitsverzeichnis liegen angezeigt.

Wählen Sie die gewünschte Datei, so werden in der linken Listbox nur noch Konstruktionen aus der gewählten Datei zur Auswahl angeboten. Somit ist eine zweistufige Auswahl der einzelnen Konstruktionen möglich.

10.8.2 Konstruktion

CADdy A1 Tür-Konstruktion Version

Name: 63.5 Bauelement: k-Wert: 0.00 Zeichen-Prog.: ABRL Darst. Art.: Draufsicht Lage: Mittig leib.

Geometrieparameter

Öffnungsart: Drehf. Einf.
 Öffnungsform: Rechtecktür
 Lichte Weite: 63.50
 Lichte Höhe: 201.00
 Höhenoffset: 0.00
 Unterkante Sturz: 201.00

Türfüllung

Rahmen

Rahmenholz...
 Pfosten...
 Flügelholz...
 Kämpfer...
 Sprossen...

Türanschlag: Frei

Anschlag: Breite: 0.00, Tiefe: 0.00

Automatik: Bemaßung, Texte pos.

Zusatz-Text:
 Zusatz-Symbol *.BSY:

Zeichnen: Sturz, Schwelle

freier Text

Zeichnen Folien Hilfsbild Form Editor... Abbruch Ende

A1-015

10.8.2.1 Öffnungsart

Wählen Sie in der erscheinenden Pop-Up Maske zwischen Drehflügel, einfach Drehflügel, doppelt Pendelflügel, einfach Pendelflügel, doppelt Drehtür Hebe-Drehflügel Hebe-Schiebeflügel Schiebetür, einfach Schiebetür, doppelt Falttür, einfach Falttür, doppelt

10.8.2.2 Anschlag

Hier wählen Sie die Position von dem Türanschlag. Möchten Sie beim einsetzen der Tür in den Grundriss mit dem Cursor den Anschlag positionieren, so wählen Sie Frei. Die anderen Möglichkeiten gehen von folgenden Annahmen aus: Die Wand ist horizontal gezeichnet, die Blickrichtung ist von innen nach außen.

10.8.2.3 Türfüllung

Wählen Sie in der erscheinenden Pop-Up Maske zwischen:

Zarge

Rahmen

Zarge und Pfosten

Rahmen und Pfosten

Zarge und Kämpfer

Rahmen und Kämpfer

Zarge, Pfosten und Kämpfer

Rahmen, Pfosten und Kämpfer

L-Zarge

Die Voreinstellung ist abhängig von der Öffnungsart.

10.8.2.4 Rahmenholz

Mit dieser Funktion verzweigen Sie in die Maske Rahmenholz. Hier können Sie sowohl Abmessungen des Rahmens als auch die Dicke und Stärke des Holzes definieren.

A1-016

Grösse Breite/Höhe

Die Größe des Rahmens kann von der Wandöffnung abweichen.

Legen Sie hier fest um welchen Wert der Rahmen größer (positiver Wert) bzw. kleiner (negativer Wert) sein soll.

Beispiel: Die lichte Weite beträgt 101 cm

Die Breite wird mit -5 cm definiert

So ist der Fensterrahmen 91 cm Breit

Bei der Höhe wird unterschieden ob die Brüstung bündig abschließen soll oder der Rahmen nach unter ebenfalls geändert werden soll.

Unterkante mit Brüstung bündig

Bei der Rahmenhöhe wird unterschieden ob die Brüstung bündig abschließen soll oder der Rahmen nach unter ebenfalls geändert werden soll.

Ist der Schalter aktiv so wird der Rahmen an der Brüstung bündig abgeschlossen.

Holz Breite/Tiefe

Geben Sie hier die Breite und Tiefe des Rahmenholzes ein.

Zarge

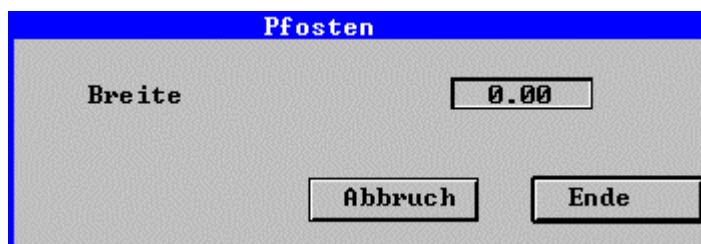
Legen Sie hier die Art der Zarge Fest.

Ihnen steht eine Standard Zarge, L-Zarge und eine Vorsprungs Zarge zur Verfügung.

Diesen Schalter können Sie nur wählen, wenn als Türfüllung Zarge gewählt wurde.

10.8.2.5 Pfosten

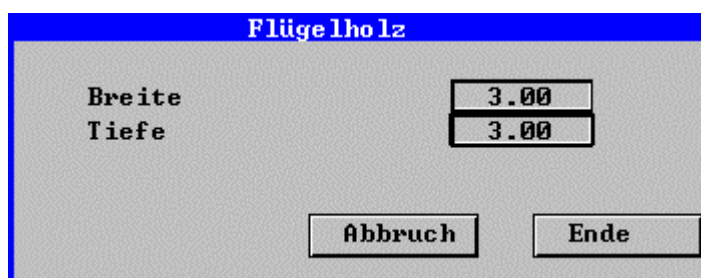
Bestimmen Sie die Pfostenbreite.



A1-017

10.8.2.6 Flügelholz

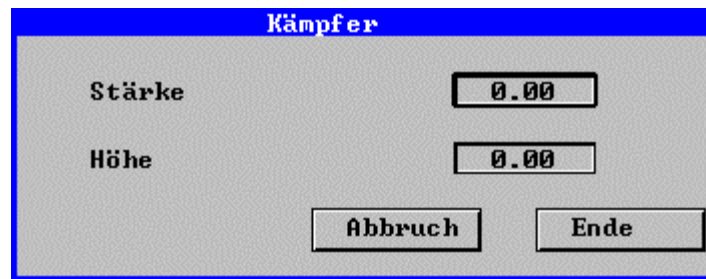
Für das Flügelholz können Sie sowohl die Breite als auch die Tiefe bestimmen.



A1-018

10.8.2.7 Kämpfer

In der Maske Kämpfer können Sie die Höhe des Kämpfers und die Stärke definieren.



A1-019

10.8.2.8 Sprossen

Legen Sie die Anzahl der Sprossen in horizontaler undvertikaler Richtung fest.

Auch die Stärke der Sprossen ist zu definieren.



A1-020

10.8.2.9 Anschlag

Legen Sie fest, ob und mit welchen Abmessungen Sie den Anschlag der Öffnung in der Draufsicht zeichnen möchten.

Bei einem Wert von Null wird kein Anschlag gezeichnet.

10.8.2.10 Zusatz Text

In der Draufsichtdarstellung können Sie zusätzlich zum Eintrag der lichten Höhe noch 2 Texte in die Zeichnung einsetzen.

1. Wählen Sie die erste Textzeile an. Es erscheint eine Pop-Up Maske.

Wählen Sie die gewünschte Feuerwiderstandsklasse.
T30;T60;T90;G30; G60; G90

2. Bei der Wahl des Menüpunktes Eintrag können Sie in der ersten Zeile eine beliebige (bis zu 16 Stellen) Klasse über die Tastatur eingeben.

3. Wählen Sie die zweite Textzeile an und geben den gewünschten Text (bis zu 16 Stellen) über die Tastatur ein.

Die Texte werden dann beim Einsetzen einer Tür in die Zeichnung zum Positionieren angeboten.

10.8.2.11 Schwelle zeichnen

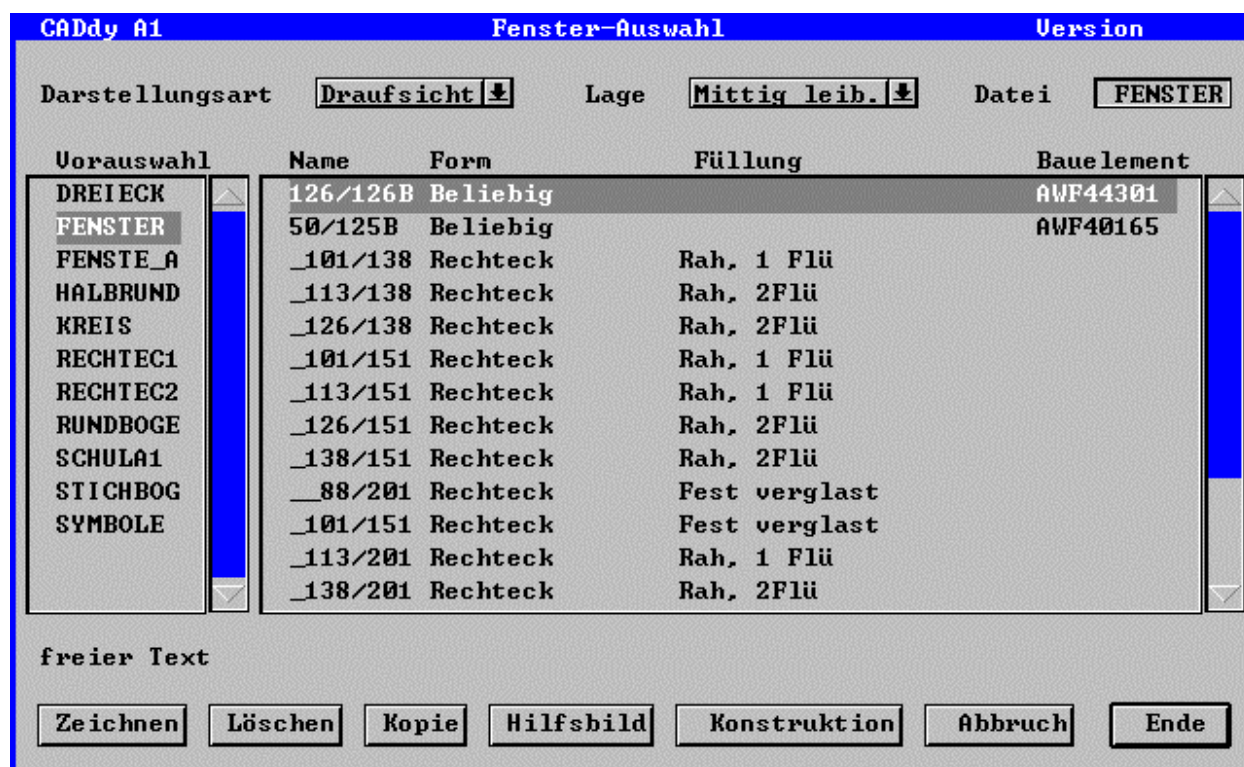
Mit dem Schalter legen Sie fest, ob die Schwelle gezeichnet werden soll.

10.9 Fensterkonstruktion (Fenster; 10005)

Nach dem Sie die Funktion aktiviert haben, erscheint die Maske Fenster-Auswahl. In dieser Maske werden bis zu 99 bereits definierte und gespeicherte Konstruktionen zur Auswahl angeboten. Genügt diese Zahl nicht, können weitere Parameterdateien mit weiteren Öffnungskonstruktionen erzeugt werden (=> Maske Fensterkonstruktion, Datei).

Es werden stets die Voreinstellungen aus der aktuellen Parameter Datei geladen.

Durch Anwahl eines anderen Maskeneintrags wird dieser entsprechende Eintrag aktiviert. Einzelne Werte einer Öffnung wie z.B. Öffnungsform, Breite, Höhe sind in dieser Maske nicht editierbar.



A1-021

10.9.1 Lage

Ob die Lage des Fensters Außen Vor, Außen Bündig, Mittig, Innen Bündig, Innen Vor, Beliebig oder mit festem Abstand gezeichnet wird, legen Sie in der nach Auswahl dieses Feldes erscheinenden Pop-Up Maske fest.

Bei der Voreinstellung Beliebig erwartet CADdy, dass die Lage des Rahmen beim Einsetzen der Öffnung in die Zeichnung, mit Hilfe des Punkt-Definitionsmenüs bestimmt wird. Der definierte Punkt bestimmt die Mitte des Rahmenholzes.

Wählen Sie Fest so muss der Abstand zwischen der Mitte des Türrahmens und der Außenwand definiert werden.

10.9.2 Vorauswahl

In dieser Listbox werden alle Parameterdateien *.PWN die im aktuellen Arbeitsverzeichnis liegen angezeigt.

Wählen Sie die gewünschte Datei, so werden in der linken Listbox nur noch Konstruktionen aus der gewählten Datei zur

Auswahl angeboten. Somit ist eine zweistufige Auswahl der einzelnen Konstruktionen möglich.

10.9.3 Konstruktion

Nach Auswahl dieser Funktion erscheint die Maske Fenster-Konstruktion.

Auch hier werden im Folgenden nur die Abweichungen von der Durchbruch-Konstruktion beschrieben.

Zur beschriebenen Bemaßung der Öffnungsform (=> Öffnungsform) tragen Sie noch die Brüstungshöhe ein.

CADdy A1 Fenster-Konstruktion Version

Name: 126/126B Bauelement: AWP44301 k-Wert: 0.00 Zeich.-Pro.: ABRL Darst. Art.: Draufsicht Lage: Mittig leib.

Geometrieparameter

Öffnungsart: Öffnungsform: **Beliebig**

Lichte Weite: 126.00
Lichte Höhe: 126.00
Brüstungshöhe: 90.00
Höhenoffset: 0.00
Unterkante Sturz: 216.00

Fensterfüllung

Rahmen...
Pfosten...
Flügelholz...
Kämpfer...
Sprossen...
Nischen...

Zusatz-Symbol *.BSY:

Anschlag
Breite: 0.00
Tiefe: 0.00

Automatik
 Bemaßung
 Texte posit.

Ausreichend zur Belichtung
m² Öffnungsfläche zu
m² Raumfläche.

freier Text:

Zeichnen Folien Hilfsbild Form Editor... Abbruch Ende

A1-022

10.9.3.1 Öffnungsart

Legen Sie die gewünschte Öffnungsart in der erscheinenden Pop-Up Maske fest. Die hier bestimmte Art wird in der Ausführungszeichnung dargestellt (Schlagrichtung).

Wählen können Sie zwischen:

Fest ohne Schlagrichtung

Drehflügel
Dreh-Kippflügel
Hebe-Dreh (hebeflügel)
Schieb-Horizontal
Kippflügel
Klappflügel
Schieb-Vertikal
Schwingflügel
Wendeflügel
Hebe-Schiebeflügel

10.9.3.2 Fensterfüllung

In der erscheinenden Pop-Up Maske stehen Ihnen folgende Arten zur Verfügung

Fest verglast
Rahmen und 1 Flügel
Rahmen und 2 Flügel
Rahmen, Pfosten und 2 Flügel
Rahmen, Kämpfer und 2 Flügel
Rahmen, Kämpfer und 3 Flügel
Rahmen, Kämpfer, Pfosten und 3 Flügel
Rahmen, Kämpfer und 4 Flügel
Rahmen, Kämpfer und Pfosten und 4 Flügel

10.9.3.3 Nischen



Nischen

Breite

Tiefe

Dicke der Fensterbank

A1-023

Die Dicke der Fensterbank wird nur im Modul 3D-Modul dargestellt.

10.10 Öffnungen bearbeiten (Bearbeiten; -)

Wandöffn.

Öff.Element

Rücksprung

Trennen

Definieren

Ändern

Verschiebe

Löschen

Geometrie

Lage

Tauschen

Kopieren

Detailliere

Plan

Ausführ.

Entwurf

- Ende -

Diese Funktion für in das Menü Öffnungen bearbeiten.

Hier können Sie vorhandene Wandöffnungen ändern und löschen.

10.10.1 Öffnungselement (Öff. Element; -)

Mit dieser Funktion wird eine Wand mit einer Öffnung verbunden. Anschließend werden alle Manipulationen an den Öffnungen auch an der verbundenen Wand durchgeführt.

Diese Funktion ist hilfreich für:

- große Glasfassaden mit unterschiedlichen Öffnungstypen
- erzeugen von Mauerwerknischen z. B. Elektrokasten
- Bauelement wechseln in einer Wand

Das Wandbearbeiten Menü gilt für die verbundene Wand nur noch eingeschränkt. So sind folgende Funktionen noch möglich:

- Wand-Ende
 - Verlegen
 - Ziehen
 - Höhe
 - Geometrie
 - Versetzen
 - Verschieben
 - Wandfüllen
 - Korrektur
1. Identifizieren Sie die Wand, die mit einer Öffnung verbunden werden soll.
 2. Identifizieren Sie die Öffnung, an der die Wand gebunden werden soll.
 3. Legen Sie fest, ob die Geometrie der Öffnung gelöscht werden soll.

10.10.2 Rücksprung erzeugen (Rücksprung; 10241)

Mit dieser Funktion erzeugen Sie einen Rücksprung der Vorsatzschale im Bereich der Wandöffnung.

1. Identifizieren Sie die Öffnung, in der der Rücksprung erzeugt werden soll.
2. Tragen Sie die Stärke der Wand für die linke Seite ein. Ein Marker zeigt die Seite in der Zeichnung an. Ihnen wird die Dicke der Vorsatzschale zum Editieren angeboten.
3. Tragen Sie die Stärke der Wand für die rechte Seite ein.
4. Tragen Sie den Offset ein. D.h. die Stärke des Mauerwerks in den Sturz bzw. in die Brüstung.
5. Tragen Sie die Dicke der Wand ein. D.h. wie weit die Vorsatzschale herumgezogen werden soll. Die Dicke von Luftschicht und Wärmedämmung wird Ihnen zum Editieren vorgeschlagen.

6. Identifizieren Sie weitere Öffnungen, die mit den gleichen Parametern versehen werden sollen.

Die Funktion Rücksprung ist eine Sonderform der Funktion Öffnungselement.

10.10.3 Rücksprung/Öffnungselement trennen (Trennen; 10242)

Sie trennen mit dieser Funktion ein Öffnungselement oder ein Rücksprung von der Wandöffnung. Die Wand ist anschließend frei zugänglich und kann manipuliert werden.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Öffnung.

10.10.4 Öffnung definieren (Definieren; 10243)

Arbeiten Sie mit Plänen, die gescannt wurden oder über DXF eingelesen, können Sie mit dieser Funktion sehr schnell logische Wandöffnungen erstellen.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und wählen Sie in der zusätzlichen Menüzeile die Öffnungsart.
2. Identifizieren Sie die Wand, in der die Öffnung eingezeichnet werden soll. Wird hier keine Wand, sondern eine einfache Strecke identifiziert, so wird die Funktion Wand-Definieren zuvor aufgerufen (=> Wandbearbeiten).
3. Positionieren Sie die erste Laibungslinie mit dem Punkt-Definitions-menü. Liegt der Punkt nicht auf der Wand, wird das Lot gefällt.
4. Positionieren Sie die zweite Laibungslinie.
5. Legen Sie die Parameter der Öffnung fest. Die Lichte Weite und Höhe wird aus dem Abstand zwischen den Laibungslinien ermittelt.

10.10.5 Ändern (Ändern;-)

Unter dieser nicht anwählbaren Überschrift stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten zum Ändern von Wandöffnungen zur Verfügung.

Bei allen Funktionen bei denen Öffnungen identifiziert werden, können Sie in der zusätzlichen Menüzeile vor dem Identifizieren zwischen Normal und Ausführlich wählen.

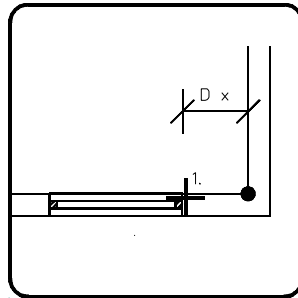
Normal

Die nächste Öffnung in der Fangbox wird bearbeitet.

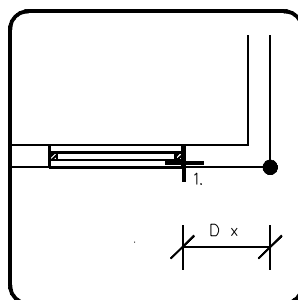
Ausführlich

Diese Funktion benötigen Sie, wenn Öffnungen übereinander liegen. Wählen Sie diese Voreinstellung, werden alle Öffnungen, die in der Fangbox liegen, nacheinander blinkend dargestellt. In der Promptzeile wird zusätzlich zur Orientierung die Brüstungshöhe angezeigt.

10.10.6 Verschieben (Verschiebe; 10233)



A1b13016



A1b13019

Öffnungen können in der Wand dynamisch verschoben werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die Öffnung an dem Ende, welches Sie als Bezug für Ihre Verschiebung wünschen.
2. Nachdem die Öffnung identifiziert wurde, legen Sie mit ja fest, dass der Bezugspunkt für den Abstand die nächste

Öffnung bzw. Wand sein soll.

Wählen Sie nein, wird das Ende der Wand als Bezugspunkt genommen. Mit dieser Wahl können Sie auch Öffnungen übereinander schieben bzw. Öffnungen die übereinander liegen bearbeiten.

Der Abstand (DX) dieser Ecke zum nächsten Wandende wird im Statusblock angezeigt.

Das als Bezugspunkt angenommene Wandende wird mit einer kreisförmigen Markierung versehen.

3. Verschieben Sie dynamisch die Öffnung mit dem Cursor an die neue Position und bestätigen Sie diese. Bedienen Sie sich hierbei ggf. der Cursorzusatzfunktionen (=> Grundpaket, Punkt-Definitions-menü).
4. Der neue Abstand (DX) der Öffnung zum markierten Wandende wird in der Eingabezeile angeboten. Bestätigen Sie oder ändern Sie den Wert.

10.10.7 Löschen (Löschen; 10234)

Diese Funktion erlaubt es, Wandöffnungen wieder zu löschen.

1. Identifizieren Sie die zu löschende Öffnung, um das Einzeichnen von Türen, Fenstern und Durchbrüchen inklusive der Texte rückgängig zu machen.

Diese Funktion lässt sich nur bei Öffnungen anwenden, die mit einer der Öffnungsfunktionen erzeugt wurden.

10.10.8 Geometrie ändern (Geometrie; 10235)

Die Geometrie gezeichneter Wandöffnungen kann geändert werden. Wählen Sie in der zusätzlichen Menüzeile die Art wie selektiert werden soll aus.

Zur Verfügung stehen Normal und Ausführlich (Einzelne Öffnungen werden bearbeitet), Beliebig (Öffnungen, die Sie identifizieren, werden bearbeitet), Ausschnitt (Öffnungen, die in einem Ausschnitt liegen, werden bearbeitet), Filter (Öffnungen, die einem Filterkriterium entsprechen, werden bearbeitet).

Je nach Funktion ändert sich die weitere Vorgehensweise.

Normal/Ausführlich

1. Aktivieren Sie die Funktion und identifizieren Sie die entsprechende Öffnung. Der Bezugspunkt der ausgewählten Öffnung erhält einen Marker (grüner Kreis). Dieser Bezugspunkt ist von Bedeutung, wenn Sie die lichte Weite ändern möchten. Der Bezugspunkt ist fix. Ihnen stehen als Bezugspunkte rechts, mitte und links zur Verfügung.
2. Je nach Öffnungsart erscheint die Maske Fenster-Konstruktion, Tür-Konstruktion oder Durchbruch-Konstruktion. Ändern Sie die gewünschten Einstellungen in der Maske (siehe Maskenbeschreibung).
3. Verlassen Sie die Maske über Ende.

Die geänderte Öffnung wird dann gezeichnet. Haben Sie die neue lichte Weite der Öffnung größer gewählt, als Platz für die Öffnung zur Verfügung steht, so wird die Funktion beendet.

Beliebig:

1. Aktivieren Sie die Funktion und identifizieren Sie die entsprechende Öffnung deren Geometriedaten Sie übernehmen möchten.
2. Je nach Öffnungsart erscheint die Maske Fenster-Konstruktion, Tür-Konstruktion oder Durchbruch-Konstruktion. Ändern Sie die gewünschten Einstellungen in der Maske (siehe Maskenbeschreibung).
Mit dem Schalter vor jedem Parameter können Sie entscheiden, welcher Wert geändert werden soll. Die Funktion Alle An bzw. Alle Aus ändern die Schalter maskenübergreifend.
Mit den Funktionen Auswählen und Übernehmen kann die Maske mit anderen Werten gefüllt werden.
3. Verlassen Sie die Maske über Ende.
4. Identifizieren Sie die Öffnungen, die bearbeitet werden sollen. Achten Sie darauf, von welcher Seite die Öffnung identifiziert werden soll.

Die geänderte Öffnung wird dann gezeichnet. Haben Sie die neue lichte Weite der Öffnung größer gewählt, als Platz für die Öffnung zur Verfügung steht, so wird die Funktion beendet.

Ausschnitt:

1. Aktivieren Sie die Funktion und identifizieren Sie die entsprechende Öffnung, deren Geometriedaten Sie übernehmen möchten.
2. Je nach Öffnungsart erscheint die Maske Fenster-Konstruktion, Tür-Konstruktion oder Durchbruch-Konstruktion. Ändern Sie die gewünschten Einstellungen in der Maske (siehe Maskenbeschreibung).
Mit dem Schalter vor jedem Parameter können Sie entscheiden, welcher Wert geändert werden soll. Die Funktion Alle An bzw. Alle Aus ändern die Schalter maskenübergreifend.
Mit den Funktionen Auswählen und Übernehmen kann die Maske mit anderen Werten gefüllt werden.
3. Verlassen Sie die Maske über Ende.
4. Definieren Sie mit dem Cursor oder der Punkt-Definition ein Rechteck, in dem die Öffnungen liegen, die geändert werden sollen.
Soll die unter 1. gewählte Öffnung ebenfalls bearbeitet werden, muss diese in dem Ausschnitt liegen.

Die geänderte Öffnung wird dann gezeichnet. Haben Sie die neue lichte Weite der Öffnung größer gewählt, als Platz für die Öffnung zur Verfügung steht, so wird die Funktion beendet.

Filter:

1. Aktivieren Sie die Funktion und identifizieren Sie die entsprechende Öffnung, deren Geometriedaten Sie übernehmen möchten.
2. Je nach Öffnungsart erscheint die Maske Fenster-Konstruktion, Tür-Konstruktion oder Durchbruch-Konstruktion. Ändern Sie die gewünschten Einstellungen in der Maske (siehe Maskenbeschreibung).

Mit dem Schalter vor jedem Parameter können Sie entscheiden, welcher Wert geändert werden soll. Die Funktion Alle An bzw. Alle Aus ändern die Schalter maskenübergreifend.

Mit den Funktionen Auswählen und Übernehmen kann die Maske mit anderen Werten gefüllt werden.

3. Verlassen Sie die Maske über Ende.
4. Ihnen wird die Maske Filter angeboten, in der die Werte der unter 2. gewählten Wand angezeigt werden. Diese Maske ist ähnlich der Maske Wand-Konstruktion. Wählen Sie mit dem Schalter vor der Feldbezeichnung, welche Einträge als Suchkriterium genommen werden sollen. Sie können beliebig viele sogenannte Und-Bedingungen setzen. Verlassen Sie die Maske über Ende.

Die geänderte Öffnung wird dann gezeichnet. Haben Sie die neue lichte Weite der Öffnung größer gewählt, als Platz für die Öffnung zur Verfügung steht, so wird die Funktion beendet.

10.10.9 Lage ändern (Lage; 10239)

Öffn. Lage

Aussen vor
Aussen bdg.

Mittig

Innen bdg.

Innen vor

Beliebig

Fest

Drehen

- Ende -

Wenn die Lage einer Öffnung innerhalb einer Wand geändert werden soll, so nutzen Sie bitte diese Funktion.

1. Identifizieren Sie die Öffnung, deren Lage Sie ändern möchten.

Je nach Öffnungsart ist die Vorgehensweise ab jetzt verschieden.

Durchbruch

Bei einem Durchbruch wird direkt die Öffnung um 180° gedreht.

D.h. ein Mauerwerk-Anschlag wird z.B. von innen nach außen gedreht.

Tür

Ihnen wird das Menü Öffnungslage angeboten.

Wählen Sie zwischen Außen-/Innen-Bündig; Mittig; Beliebig oder Fest (=> Tür-Konstruktion).

Bei Drehen wird die Öffnung um 180° gedreht.

Wurde von Ihnen Beliebig gewählt, so muss die Position des Rahmenholzes definiert werden.

Fenster

Ihnen wird das Menü Öffnungslage angeboten.

Wählen Sie zwischen Außen-/Innen-Bündig, Mittig, Außen-/Innen- vor ; Beliebig oder Fest (=> Fenster-Konstruktion).

Bei Drehen wird die Öffnung um 180° gedreht.

Wurde von Ihnen Beliebig gewählt, so muss die Position des Rahmenholzes definiert werden.

Verlassen Sie das Menü über Ende.

Wählen Sie weitere Öffnungen, deren Lage geändert werden soll.

10.10.10 Öffnungen tauschen (Tauschen; 10244)

Was ?
Durchbruch
Tür
Fenster
Tippen
Abbruch
- Ende -

Wandöffnungen tauschen Sie mit dieser Funktion.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und wählen Sie, was anstelle der Öffnung gezeichnet werden soll.
Zur Verfügung stehen: Durchbruch, Tür, Fenster oder eine Öffnung aus der Zeichnung übernehmen (tippen).
2. Wählten Sie Durchbruch, Fenster oder Tür, so können Sie in der Auswahlmaske eine neue Öffnung aussuchen. Wählten Sie Tippen, so können Sie in der Zeichnung eine neue Öffnung aussuchen.
3. Identifizieren Sie die Öffnung, die getauscht werden soll, in der Zeichenfläche.
4. Identifizieren Sie weitere Öffnungen oder beenden Sie die Funktion.

10.10.10.1 Durchbruch tauschen (Durchbruch; -)

Anstelle der identifizierten Öffnung soll ein Durchbruch gezeichnet werden.

Wählen Sie eine neue Öffnung in der Maske Durchbruch-Auswahl.

10.10.10.2 Tür tauschen (Tür; -)

Anstelle der identifizierten Öffnung soll eine Tür gezeichnet werden.

Wählen Sie eine neue Öffnung in der Maske Tür-Auswahl.

10.10.10.3 Fenster tauschen (Fenster; -)

Anstelle der identifizierten Öffnung soll ein Fenster gezeichnet werden.

Wählen Sie eine neue Öffnung in der Maske Fenster-Auswahl.

10.10.10.4 Tippen (Tippen; -)

Anstelle der identifizierten Öffnung soll eine Öffnung gezeichnet werden, die noch zu wählen ist.

Identifizieren Sie eine neue Öffnung in der Zeichnung.

10.10.11 Öffnungen kopieren (Kopieren; 10245)

Wandöffnungen kopieren Sie mit dieser Funktion.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die Öffnung, die kopiert werden soll.
2. Identifizieren Sie die Wand, in der die Öffnung kopiert werden soll.
3. Positionieren Sie mit dem Cursor oder der Punkt-Definition die Öffnung.

Identifizieren Sie weitere Wände, in der die gleiche Öffnung gezeichnet werden soll.

10.10.12 Detaillieren (Detaillieren; 10236)

Mit dieser Funktion können Teile einer vorhandenen Zeichnung in veränderter Größe an eine beliebige Stelle der Zeichnung kopiert werden, wo sie für weitere Detailkonstruktionen zur Verfügung stehen.

Während der Ausführung dieser Funktion kann sowohl der Ursprung des Details wie das Detail selbst durch einen Rahmen gekennzeichnet werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und wählen Sie, ob das Detail mit einem Rechteck oder einem Kreis definiert werden soll.
Eventuell ausgeblendete Ausführungsfolien werden eingeblendet (=> Parameter A; Ausführungsfolien).
2. Geben Sie den Faktor für die Größenveränderung über die Tastatur ein. CADdy protokolliert Ihre Eingabe in der Eingabezeile.
Ist der Faktor größer als 1, wird das Detail vergrößert, andernfalls verkleinert.
3. Erzeugen Sie um den zu detaillierenden Teil der Zeichnung einen Ausschnitt oder einen Kreis. Bestimmen Sie für ein Rechteck zwei diagonal gegenüberliegende Punkte mit Hilfe des Punkt-Definitionsmenüs (=> Punkt-Definition) bzw. für einen Kreis den Mittelpunkt und einen Punkt auf dem Umfang.
4. Ziehen Sie nun den erscheinenden Ausschnittsrahmen mit dem Cursor mit, und positionieren Sie ihn.
Der Inhalt des Ausschnitts wird an dieser Stelle entsprechend dem eingegebenen Faktor gezeichnet.
5. Wählen Sie im Menü nun Rahmen Original, wenn der Ursprung des Details mit einem Rahmen gekennzeichnet werden soll; sonst wählen Sie Ohne Rahmen.
6. Geben Sie die Nummer für die gewünschte Linienart an (=> Ändern, Attribute), wenn in der Eingabezeile nach dem Typ gefragt wird.
7. Aktivieren Sie den Menüpunkt Rahmen Detail, wenn auch die Kopie umrahmt werden soll.

Wurde ein Rahmen um den Ursprung des Details gezeichnet, so wird die dort spezifizierte Linienart verwendet. War dies nicht der Fall, ist die Linienart jetzt anzugeben. Soll um das Detail kein Rahmen gezeichnet werden, wählen Sie Ohne Rahmen.

Das Detail ist als ganzes über die Folge zu bearbeiten.

Die Ausführungsfolien werden wieder ausgeblendet.
Elemente, die auf der ausgeblendeten Folie liegen, werden
auf die Arbeitsfolie geschoben.

10.10.13 Plan (Plan; -)

Unter dieser nicht anwählbaren Überschrift können Sie
zwischen der Ausführungszeichnung und der
Entwurfszeichnung wählen.

10.10.14 Ausführungszeichnung (Ausführ.; 10237)

Ist diese Funktion mit einem Stern gekennzeichnet, so ist die
Einstellung Ausführungszeichnung aktiv. Details der Wände
und der Wandöffnungen werden mit dargestellt.

10.10.15 Entwurfszeichnung (Entwurf; 10238)

Ist diese Funktion mit einem Stern gekennzeichnet so ist die
Einstellung Entwurfszeichnung aktiv. Details der Wände und
der Wandöffnungen werden nicht dargestellt. Dies geschieht
durch Ausblenden der Ausführungsfolien.

Welche Folien ausgeblendet werden, legen Sie in der Maske
Parameter A fest (=> Parameter A, Ausführungsfolien).

10.11 Stützen (Stützen; 10120)

Stützen
Konstrukt.
Bearbeiten
Geometrie
Füllen
Löschen
- Ende -

Die Funktionen diesem Menü dienen der Erzeugung und
Bearbeitung von Stützen. Sie erzeugen eine geschlossene
Kontur, die Sie später in 3DF einlesen können.

Ferner kann der Stütze ein Bauelement zugeordnet werden
(=> Zusatzprogramme, Massenermittlung). Zum Löschen von
Stützen empfiehlt sich die Funktion im Menü Löschen
Architektur (=> Löschen A, Stützen). Hierfür ist es
gewährleistet, dass die Informationen, die an die Stütze
geknüpft sind, gelöscht werden.

10.11.1 Stützenkonstruktion (Konstrukt.; -)

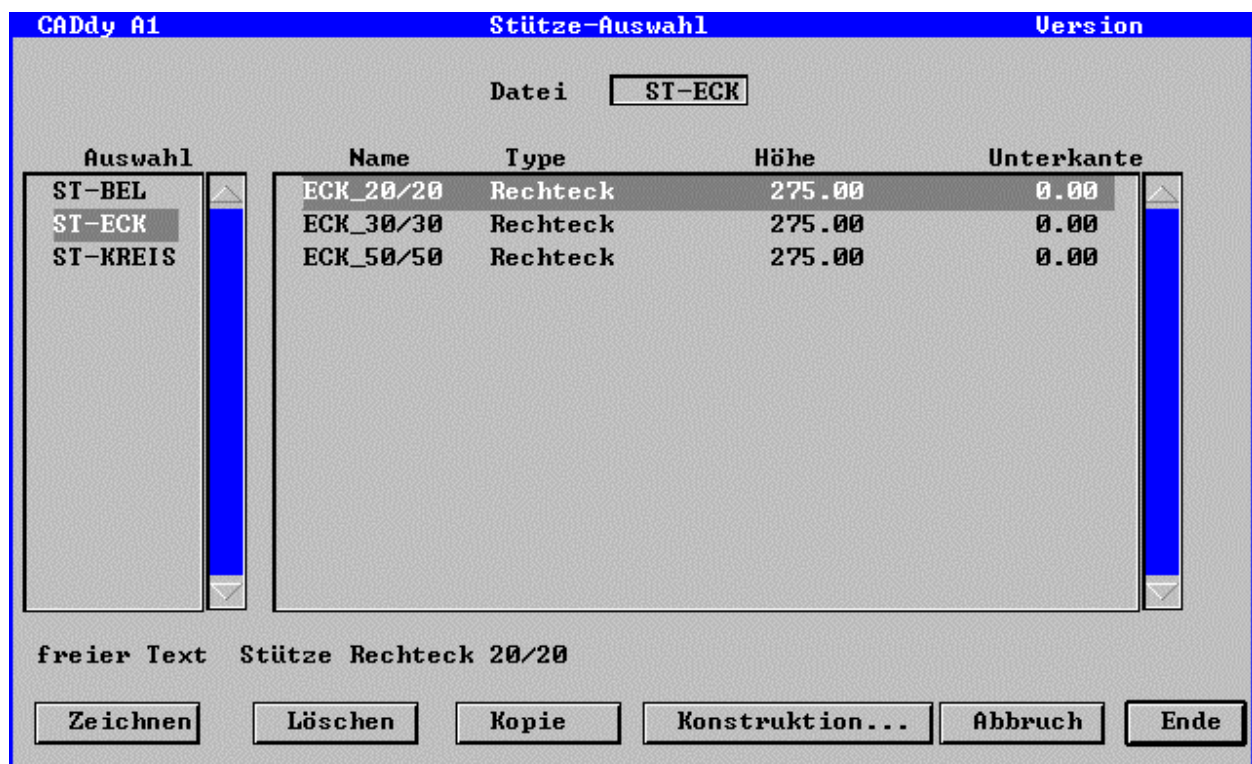
Die Funktionen dieser Maske dienen der Erzeugung von Stützen. Sie erzeugen eine geschlossene Kontur, die Sie später in 3DF einlesen können.

Einer Stütze können Sie schon während der Konstruktion Informationen über die Schraffur bzw. zu den Farbflächen zuordnen.

Ferner kann der Stütze ein Bauelement zugeordnet werden (=> Zusatzprogramme, Massenermittlung).

Bitte beachten Sie die Möglichkeit mit freien Bauelementen zu arbeiten (=> Handbuch CADdy A1 Bauelemente).

Zum Löschen von Stützen empfiehlt sich die Funktion im Menü Stützen. Hierfür ist es gewährleistet, dass die Informationen, die an die Stütze geknüpft sind, gelöscht werden.



A1-030

10.11.1.1 Datei

Die eingetragenen Stützenkonstruktionen können in einer Stützen-Parameterdatei (Extension: PWS) gespeichert werden.

Eine Datei kann bis zu 99 Konstruktionen speichern.

1. Nachdem Sie die Funktion aktiviert haben wird eine Pop-up Maske geöffnet. Hier werden Name und Verzeichnis der aktuellen Parameterdatei vorgeschlagen.

Sie haben dann die Möglichkeiten:

Die vorgeschlagene Datei soll aktualisiert werden.

Wählen Sie die Funktion Speichern an. Dies ist funktionsgleich mit dem Verlassen der Maske Stützen-Auswahl über Ende.

Eine neue Parameterdatei soll erzeugt werden.

Tragen Sie den Namen der neuen Parameterdatei ein. Pfad und Extension werden vergeben.

Wählen Sie anschließend die Funktion Speichern.

Eine Parameterdatei soll eingelesen werden.

Tragen Sie den Namen der gewünschten Datei ein.

Durch Eingabe eines Leerzeichens oder eines Sterns "*" auf der Tastatur können Sie auch in die Dateiübersicht schalten, um die gewünschte Datei ggf. zu suchen.

Wählen Sie anschließend die Funktion Lesen.

10.11.1.2 Vorauswahl

In dieser Listbox werden alle Parameterdateien *.PWS, die im aktuellen Arbeitsverzeichnis liegen, angezeigt.

Wählen Sie die gewünschte Datei, so werden in der linken Listbox nur noch Konstruktionen aus der gewählten Datei zur Auswahl angeboten. Somit ist eine zweistufige Auswahl der einzelnen Konstruktion möglich.

10.11.1.3 Auswahl

In der Auswahlmaske werden mit Hilfe der Auswahlliste bis zu 99 der bereits definierten und abgespeicherten Konstruktionen zur Auswahl angeboten. Genügt diese Zahl nicht, können weitere Parameterdateien mit je 99 weiteren Stützen-Konstruktionen erzeugt werden (=> Datei).

Der aktuelle Eintrag ist markiert.

10.11.1.4 Zeichnen

Es wird die eingestellte Stützen-Konstruktion gezeichnet. Mit dieser Funktion können aus der Maske Stützen-Konstruktion auch Stützen gesetzt werden, die ohne anschließendes Speichern (=> Datei) nur vorübergehend definiert oder abgewandelt wurden.

Nachdem Sie die Funktion aktiviert haben, positionieren Sie mit dem Cursor oder der Punkt-Definition die Stütze.

10.11.1.5 Löschen

Die aktuelle Stützen-Konstruktion wird aus der Auswahlliste gelöscht. Anschließend muss die Maske über Ende verlassen oder über die Funktion Datei (=> Datei) die geänderten Einträge gespeichert werden.

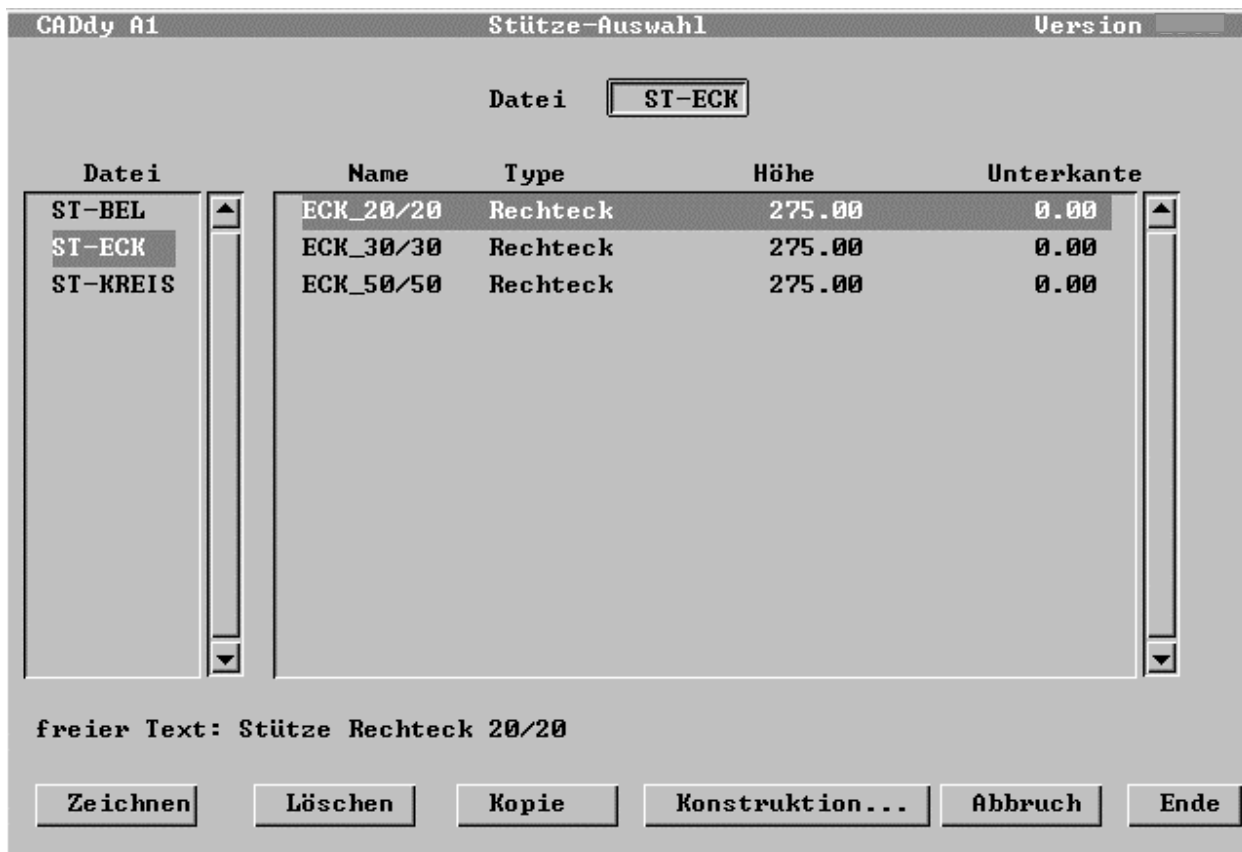
10.11.1.6 Kopie

Die aktuelle Stützen-Konstruktion wird an das Ende der Auswahlliste kopiert.

Diese Funktion nutzt man z.B. wenn eine vorhandene Konstruktion nur um wenige Parameter geändert werden soll.

10.11.1.7 Konstruktion

Sie verzweigen hier in die Maske Stützen-Konstruktion (=> Maske Stützen-Konstruktion).



A1-031

10.11.1.7.1 Bezeichnung

Tragen Sie einen frei wählbaren Stützennamen ein, der es erlaubt, die Stütze später nach dem Abspeichern in der Maske Stützen-Auswahl eindeutig zu identifizieren.

Dieser Namen kann je nach Belieben z.B. Hinweise zur Stützenstärke oder Material geben.

Die Maximale Länge ist auf 11 Zeichen beschränkt.

10.11.1.7.2 Bauelement

Wenn Sie mit der Bauelementmethode zur automatisierten Massenermittlung arbeiten, so besteht hier im Maskenfeld Bauelement die Möglichkeit, Ihre Stütze genauer zu spezifizieren.

Durch Eingabe eines Leerzeichens schalten Sie in die Bauelement- Auswahl (=> Massenermittlung, Bauelement-Auswahl).

Gibt es zu dem angegebenen Namen kein Bauelement, so können Sie ein neues Bauelement in der Datenbank (BBE.DBF) eintragen lassen.

Sie müssen ein Bauelement eintragen, um das Eingabefeld k-Wert bedienen zu können.

Bitte beachten Sie die Möglichkeit mit freien Bauelementen zu arbeiten (=> Handbuch CADdy A1 Bauelemente).

10.11.1.7.3 k-Wert

Der Wärmewiderstandsbeiwert ist schon im Bauelement beschrieben und wird hier zur Kontrolle angezeigt.

Ändern Sie diesen Wert, so wird auch der Datenbankeintrag (BBE.DBF) editiert, sofern das eingetragene Bauelement nicht im Bild enthalten ist.

Ohne den Eintrag eines Bauelements ist das Feld nicht anwählbar.

Der k-Wert wird für Wärmebedarfsberechnung benötigt. CADdy bietet Schnittstellen zu folgenden Berechnungsprogrammen an:

- ETU ETU Datentechnik GmbH Köln
- MW Markert Welfens & Partner GmbH Köln
- SSS Software Special Service Horhausen

10.11.1.7.4 Form

Legen Sie die Form der Stütze fest. Ihnen stehen drei verschiedene Formen zur Verfügung.

Beliebig

Wählen Sie beliebig, so definieren Sie die Form mit Hilfe der Funktion Form. Ist die Stütze hohl, so tragen Sie noch die Dicke ein.

Kreis

Wählen Sie Kreis, so definieren Sie den Radius der Stütze. Ist die Stütze hohl, so tragen Sie noch die Dicke ein.

Rechteck

Wählen Sie Rechteck, so definieren Sie die beiden Kantenlängen (Länge und Breite) der Stütze. Ist die Stütze hohl, so tragen Sie noch die Dicke ein.

10.11.1.7.5 Bezugspunkt

Legen Sie die Position für den Referenzpunkt der Stütze fest. Möglich sind der Flächen-Schwerpunkt oder ein Eckpunkt.

10.11.1.7.6 Stützhöhe

Geben Sie die Gesamthöhe der Stütze ein.

10.11.1.7.7 Offset

Hier tragen Sie die Starthöhe (Offset) für die Stütze ein.

10.11.1.7.8 Folie Außenkante

Legen Sie fest auf welcher Folie Sie die Außenkanten der Stützen zeichnen möchten.

Tragen Sie die Foliennummer 0 ein, so wird der Vorschlagswert aus den Parametern der Architektur genommen.

10.11.1.7.9 Folie Innenkante

Legen Sie fest, auf welcher Folie Sie die Innenkanten der Stützen zeichnen möchten.

Tragen Sie die Foliennummer 0 ein, so wird der Vorschlagswert aus den Parametern der Architektur genommen.

10.11.1.7.10 freier Text

Zur besseren Selektion können Sie hier Ihre Stütze genauer beschreiben. Der Text wird unterhalb der beiden Auswahlfenster in der Maske Stützen-Auswahl angezeigt.

10.11.1.7.11 Form

Legen Sie mit dem erscheinenden Menü die Form der Stütze fest. Sie benötigen eine geschlossene Kontur.

Diese Funktion ist nur möglich , wenn die Stützenform beliebig gewählt wurde.

10.11.1.7.12 Füllung

Die Füllung ist analog der Füllung in der Wandkonstruktion.

10.11.2 Stützen bearbeiten (Bearbeiten; -)

Unter dieser Überschrift finden Sie Funktionen zum Bearbeiten von Stützen.

10.11.3 Geometrie ändern (Geometrie; -)

Die Geometrie von Stützen kann mittels dieser Funktion geändert werden.

Aktivieren Sie diese Funktion und identifizieren Sie die Stütze, deren Geometrieparameter Sie ändern möchten.

Ändern Sie die gewünschten Parameter in der erscheinenden Maske Stützen-Geometrie (=>Stützen-Konstruktion).

10.11.4 Stützen füllen(Füllen; -)

Nach Anwahl dieser Funktion erscheint das Menü Stützenfüllung.

Schraffur

Mit dieser Funktion werden alle Stützen mit der Schraffur bzw. den Symbolen gefüllt, wie Sie dies in der Maske Stützen-Konstruktion vor dem Einsetzen der Stützen in die Zeichnung definiert haben.

Farbe

Diese Funktion verläuft sinngemäß wie die Funktion Schraffur. Es werden hier die Farbflächen gezeichnet bzw. entfernt.

10.11.5 Löschen (Löschen;-)

Löscht die Gewählte Stütze.

10.12 Treppen (Treppen; 10112)

Treppen	Die Funktionen in diesem Menü dienen dem Konstruieren, Ändern und Löschen von Treppen.
Konstrukt. Standard Kontur	Treppen werden als Folgen gezeichnet und können somit als Einheit bearbeitet werden, wie z.B. das Löschen.
Ändern Geometrie Position Kopieren	Beim Zeichnen einer Draufsichtdarstellung wird auch ein 3D-Datensatz erzeugt, der im Modul 3D-Flächen eingelesen werden kann (=> 3D-Flächen, Ein/Ausgabe, 2D-Daten, Grundriss lesen, mit Höhen).
Löschen	Bei diesem Vorgang kann der Treppe für die 3D-Darstellung ein Geländer zugeordnet werden.
- Ende -	

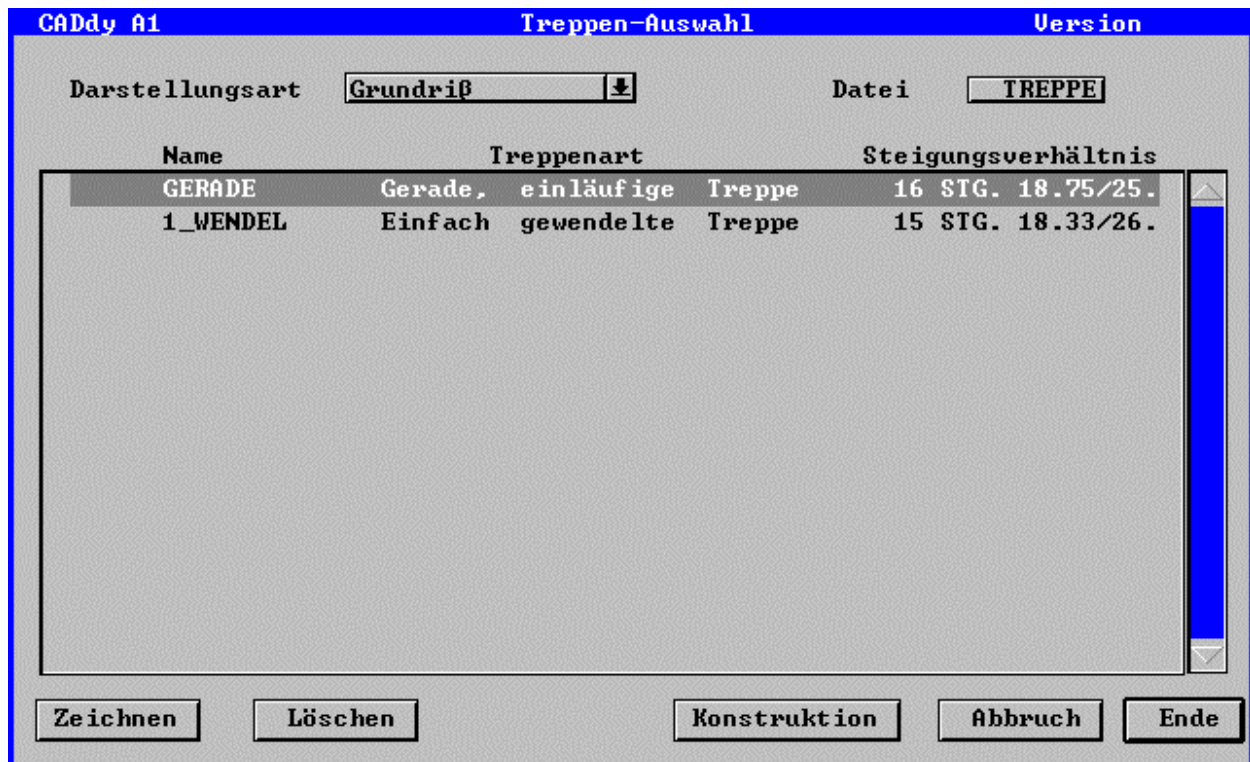
10.12.1 Konstruktion (Konstrukt.; -)

Unter dieser nicht anwählbaren Überschrift finden Sie zwei Funktionen, mit denen Sie Treppen konstruieren können.

10.12.2 Standard Treppen (Standard; 10400)

Nachdem Sie die Funktion aktiviert haben, erscheint die Maske Treppen-Auswahl. In dieser Maske werden bereits definierte und abgespeicherte Konstruktionen zur Auswahl angeboten. Genügt diese Zahl nicht, können weitere Parameterdateien mit weiteren Treppenkonstruktionen erzeugt werden (s.u. DATEI).

Es werden stets die Voreinstellungen aus der Parameter Datei geladen, die in den Architektur-Parametern eingetragen ist (=> Parameter A, Pfade).



A1-024

10.12.2.1 Darstellungsart

Mit der Darstellungsart legen Sie fest, ob Sie die Treppe in der Ansicht oder in der Draufsicht zeichnen möchten. Die Darstellung ändern Sie in der nach Auswahl erscheinenden Pop-Up Maske. Je nach Einstellung ändert sich die Vorgehensweise bei der Funktion Zeichnen (s.u. ZEICHNEN).

10.12.2.2 Datei

Hier wird die Datei angegeben, welche die aktuellen Einstellungen enthält. Über diesen Maskenpunkt können Sie weitere Dateien mit Einstellungen speichern oder eine solche Datei einlesen. Wählen Sie den Dateinamen an. Es erscheint eine Pop-Up Maske. Die aktive Datei wird mit Pfad und Extension angezeigt. Möchten Sie diese Datei überschreiben oder neu einlesen, so ändern Sie den Namen bitte nicht. Ansonsten wählen Sie diesen Namen an. Tragen Sie den Namen der gewünschten Datei mit Extension ein. Die Extension PST wird vergeben.

Durch Eingabe eines Leerzeichens oder eines "*" auf der Tastatur, können Sie auch in die Dateiübersicht schalten, um die gewünschte Datei ggf. zu suchen (=> Grundpaket, Ein/Ausgabe, Bild lesen).

10.12.2.3 Treppen-Auswahl

Nachdem Sie die Funktion aktiviert haben, erscheint die Maske Treppen-Auswahl. In dieser Maske werden bis zu 20 bereits definierte und abgespeicherte Konstruktionen zur Auswahl angeboten. Genügt diese Zahl nicht, können weitere Parameterdateien mit weiteren Treppenkonstruktionen erzeugt werden (s.u. DATEI).

Es werden stets die Voreinstellungen aus der Parameter Datei geladen, die in den Architektur-Parametern eingetragen ist (=> Parameter A, Pfade).

10.12.2.4 Löschen

Es wird der aktivierte Eintrag in dieser Maske gelöscht.

10.12.2.5 Konstruktion

Diese Funktion wechselt in die Maske Treppen-Konstruktion und ermöglicht das Aufrufen bereits erstellter Treppen bzw. das Konstruieren von individuellen Treppen mit Hilfe einer Eingabemaske.

CADDy A1		Treppen-Konstruktion		Version	
Treppename			C:\CADDY14\A1\GERADE.TRP		Position
Geschoßhöhe	300.00	Winkel	0.00	<input type="checkbox"/> Symmetrisch	
Höhenoffset	0.00	Verzugstufen		L1	375.00 S1 0
Steigungen	16	1.Wendel	4/4	L2	0.00 S2 0
Stufenhöhe	18.75	2.Wendel	4/4	L3	0.00 S3 0
Auftritt	25.00				
Lauflänge	375.00				
Laufbreite	100.00				
Wendelstufenbreite	10.00				
AUA-Bauelement					
Treppenart Auswahl			Gerade, einläufige Treppe		
Darstellung			Grundriß		
Schrittmaß ist jetzt 62.50 cm			<input type="checkbox"/> Schnitt	Art gestrichelt	
Hilfe		Zeichnen		Speichern	
Kontrolle		Abbruch		Ende	

A1-025

10.12.2.6 Treppename

Sie haben hier zwei Möglichkeiten :

1. Tragen Sie einen neuen Namen ein, und konstruieren Sie eine neue Treppe. Die Extension TRP wird vergeben.
2. Löschen Sie den Eintrag bzw. überschreiben Sie ihn mit "*" und drücken Sie die ENTER-Taste : Sie erhalten eine Übersicht über alle bislang gespeicherten Treppen und können hier beliebig auswählen, um eine Treppe anschließend zeichnen zu lassen oder zu modifizieren.

Sollten Sie in der Übersicht eine bestimmte Treppe nicht finden, kontrollieren Sie bitte, ob Sie im richtige

10.12.2.7 Eingabeparameter

Geschosshöhe, Anzahl der Steigungen, Stufenhöhe und Lauflänge sind Parameter, die sich gegenseitig beeinflussen. Daher kann es sein, dass sich mehrere Werte ändern, wenn Sie einen Wert neu eingeben.

Das Programm schlägt für das Steigungsverhältnis Maße vor, die ein Schrittmaß von ca. 63 cm ermöglichen (=> Schrittmaßkontrolle).

Bei Änderungen der Geschosshöhe oder der Lauflänge werden alle Werte für L1-L3 und S1-S3 auf Null zurückgesetzt.

10.12.2.8 Höhenoffset

In welcher Höhe später die Treppe im 3D-Bild liegen soll (also die Z-Koordinate des Startpunktes) ist in diesen Maskenfeld zu definieren. Dies ist je nach Einlesevorgang die absolute oder relative Höhe (=> 3D-Flächen, Grundriss lesen). Hier ist auch ein negativer Offset möglich.

10.12.2.9 Laufbreite

Die Laufbreite ist frei wählbar, hat jedoch Einfluss auf die Größen L1 - L3. Aus diesem Grund werden bei Eingabe der Breite ebenfalls alle Werte für L1-L3 und S1-S3 zurückgesetzt.

10.12.2.10 Wendelstufenbreite

Die Wendelstufenbreite bestimmt das Mindestmaß für die Breite einer gewendelten Stufe. Wendelstufen dürfen zum Treppenauge hin nicht spitz auslaufen, sondern sie haben eine minimale Breite einzuhalten. Da die Landesbauordnungen hier meist 10 cm vorschreiben, erhalten Sie diesen Wert als Voreinstellung.

Bei gewinkelten und geraden Treppen ist das Feld für die Eingabe der Wendelstufenbreite inaktiv. Ein eventuell noch angezeigter Wert hat keinen Einfluss auf die Treppenkonstruktion.

10.12.2.11 Bauelement

Wenn Sie mit der Bauelementmethode zur automatisierten Massenermittlung arbeiten, so besteht hier die Möglichkeit, Ihre Treppe genauer zu spezifizieren.

Bitte beachten Sie die Möglichkeit mit freien Bauelementen zu arbeiten (=> Handbuch CADdy A1 Bauelemente).

10.12.2.12 Treppenart Auswahl

Durch Bestätigen dieses Feldes mit dem Eingabegerät lässt sich eine Pop-up Maske aufrufen. Hier können Sie zwischen den folgenden Treppenarten auswählen:

- Gerade, einläufige Treppe
- einfach gewendelte Treppe
- zweifach gewendelte Treppe
- einfach gewinkelte Treppe
- zweifach gewinkelte Treppe
- einläufige Treppe mit Podest
- zweiläufige Treppe mit Podest
- Treppe als Eingangspodest
- Wendeltreppe, Spindeltreppe
- Treppe an polygonale Kontur
- gewundene Treppe mit Läufen

Zu jeder Treppenart erscheint im großen Maskenfeld eine Prinzipskizze mit einer Darstellung der erforderlichen Längen und der Punkte, die zum Positionieren benötigt werden. (Für die Wendeltreppe, Treppe an polygonale Kontur und gewundene Treppe mit Läufen ist eine Skizze auf der Alfaseite nicht möglich, hier sehen Sie nur eine Erläuterung der notwendigen Parameter.) Ihnen werden nur die für die gewählte Treppenart benötigten Eingabefelder zum Editieren angeboten.

10.12.2.13 Darstellung

Für die zeichnerische Darstellung können Sie wählen zwischen GRUNDRISS, SEITENANSICHT UND VORDERANSICHT. Die eingeblendete Treppenskizze ändert sich dadurch.

10.12.2.14 Position

Diese Funktion ermöglicht es, die Längen L1 - L3 sowie den Winkel im Grundriss zu ermitteln. Dabei werden nicht nur die Längenmaße erfasst, sondern ebenfalls die Punkte P1 - P3, die beim späteren Zeichnen der Treppe zum Positionieren benutzt werden.

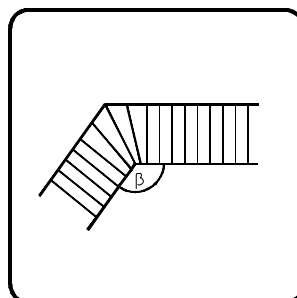
Es wird Ihnen das Punkt-Definitions-menü angeboten. Bestimmen Sie je nach Treppentyp bis zu drei Punkte. Welche Punkte gemeint sind, sehen Sie in der Treppenskizze.

Der erste Punkt bestimmt den Antritt der Treppe, der letzte den Austritt, so dass Sie über die Reihenfolge, in der Sie die Punkte eingeben, die Ausrichtung der Treppe bestimmen.

Sie haben die Möglichkeit, die ermittelten Werte anschließend in der Eingabemaske zu verändern.

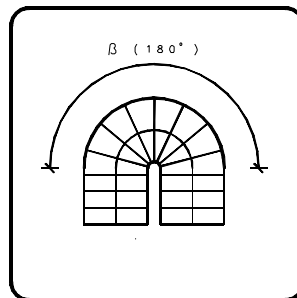
Bei Konturtreppen hat man die Möglichkeit, die gesamte Treppenkontur in einem Grundriss einzupassen. Das Programm berechnet aus der ermittelten Lauflänge die optimalen Werte, die das Steigungsverhältnis bestimmen. Anschließend wird die Konturtreppe über die Funktion Zeichnen gezeichnet.

10.12.2.15 Winkel



A1b14001

Für gewendelte Treppen sind Öffnungswinkel (β) von 60 Grad bis 150 Grad möglich.



A1b14002

Bei gewundenen Treppen mit Läufen können Sie einen Öffnungswinkel von 0-360 Grad wählen.

In diesem Beispiel ist der Öffnungswinkel 180 Grad

10.12.2.16 Symmetrisch

Wenn Sie den Symmetrie-Schalter zu Beginn der Treppenkonstruktion auf "j" stellen, werden bei allen Treppen, für die eine Länge L3 vorgesehen ist, die Längen L1 und L3 gleichgesetzt. Dabei wird L3 an L1 angeglichen.

Gleiches gilt für die Stufenanzahl S1 und S3.

10.12.2.17 Verzugsstufen

Über dieses Feld können Sie die Zahl der Verzugsstufen für gewendelte Treppen festlegen. Je nach Treppenart ist das für eine oder zwei Wendelungen möglich.

Die Zahl der Fixstufen ergibt sich als Differenz aus der Gesamtstufenzahl und der Anzahl der Verzugsstufen.

1. Aktivieren Sie den Eingabebereich hinter der gewünschten Wendelung. (Dies ist nur dann möglich, wenn Sie zuvor die passende Treppenart gewählt haben.)
2. Geben Sie die Zahl der Verzugsstufen links und rechts der Winkelhalbierenden in dieser Wendelung an.

Grundlage ist die "Normallage" der Treppe gemäß Treppenskizze. Das zulässige Eingabeformat ist: "Stufenzahl links, Schrägstrich, Stufenzahl rechts". Der Schrägstrich symbolisiert die Winkelhalbierende in der Wendelung.

Beispiel: 3/6

Dies bedeutet: links von der Winkelhalbierenden werden drei Stufen verzogen, rechts davon sechs.

Bei Konturtreppen kann nur eine feste Anzahl von Verzugsstufen angegeben werden, die für alle Wendelungen sowohl vor als auch nach der Winkelhalbierenden gilt.

Werden zu wenig Verzugsstufen eingetragen, so passt das System die Zahl an.

10.12.2.18 L1, L2, L3 / S1, S2, S3

Es werden je nach Treppentyp bis zu drei Längenangaben benötigt.

Diese Längen können entweder direkt eingegeben oder aus einem Grundriss ermittelt werden. Die direkte Eingabe erfolgt hinter den Bezeichnungen L1, L2, L3. Um welche Maße es sich hier handelt, entnehmen Sie bitte der Treppenskizze.

Wenn Sie die Längen über die Anzahl der Stufen festlegen möchten, geben Sie bitte die gewünschte Anzahl hinter S1, S2, S3 ein. Die benötigten Längen werden dann berechnet und als L1, L2, L3 angezeigt.

Beachten Sie bitte, dass die Längen teilweise von den Eingabeparametern abhängig sind. Darum werden Werte, die notwendige Mindest- oder Höchstmaße unter- bzw. überschreiten, nicht akzeptiert. Außerdem müssen die Längen bei einigen Treppentypen ein Vielfaches des Auftritts betragen. In diesen Fällen werden Ihre Längeneingaben daraufhin überprüft und ggf. auf- oder abgerundet.

Für Konturtreppen sind diese Felder inaktiv, da die notwendigen Längen und Zeichen ermittelt werden.

10.12.2.19 Zeichnen

Mit diesen Funktionen kann die aktuelle Treppe in der eingestellten Darstellungsart in einer Zeichnung platziert werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion. Zunächst wird die Treppe abgespeichert. Geben Sie einen passenden Namen ein. Es wird die Extension TRP vergeben.

2. Zum Zeichnen werden nun bis zu drei Punkte per Punkt-Definitions-menü erfragt, wenn diese Punkte nicht schon dadurch bekannt gegeben wurden, dass die Längen L1 - L3 mit der Funktion POSITION ermittelt worden sind.

Die anzugebenden Punkte haben jetzt, nachdem alle Maße der Treppe schon ermittelt worden sind, nur noch die Aufgabe, die Treppe zu positionieren und ggf. zu spiegeln, falls Sie beim Zeichnen die Laufrichtung umkehren.

Definieren Sie die Punkte P1-P3, wie diese in der Treppenskizze dargestellt sind.

Bei Konturtreppen können bis zu 10 Punkte bestimmt werden. Nach den ersten beiden Punkten wird nach der Lage der Treppe gefragt.

Die Treppenkontur wird entlang der Punkte mitgeführt. Ist die eingegebene Lauflänge erreicht, bricht das Programm die Punkt- Definition ab und zeichnet die Treppe. Zur Orientierung wird die Lauflänge (LL) ständig berechnet und im Statusblock ausgegeben.

Wird die Punkteingabe abgebrochen bevor die Lauflänge erreicht ist, erscheint die Abfrage, ob die Treppenkontur korrekt ist.

3. Platzieren Sie anschließend die Beschriftung mit dem Cursor. Nutzen Sie hier auch die Cursorzusatzfunktionen z.B. d zum dynamischen Drehen des Textes (=> Grundpaket, Ändern, Dynamisches Verschieben).

Zum Zeichnen der Ansichten sind grundsätzlich zwei Punkte erforderlich. Der erste ist der in der Treppenskizze mit P1 bezeichnete, der zweite ist ein beliebiger Punkt, der nur die Richtung bekannt gibt, in der, von P1 aus betrachtet, die Ansicht zu zeichnen ist.

Die Geometrie der Treppe liegt auf der, in der Maske Architektur- Parameter (=> Parameter A, Folien), festgelegten Folie.

10.12.2.20 Speichern

Diese Funktion dient zum Abspeichern einer Treppenkonstruktion, die erst später gezeichnet werden soll. Sie kann ebenso zum Sichern der laufenden Berechnungen benutzt werden.

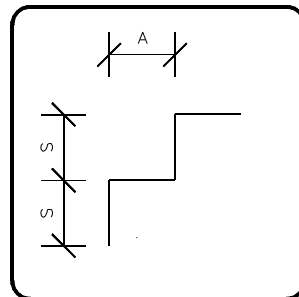
1. Aktivieren Sie die Funktion, und geben Sie den Namen der Treppe ein. Die Extension TRP wird vergeben.

Nach Eingabe von '*' oder einer Leerzeile statt eines Namens (+ ENTER) ist die Dateiauswahlmaske erreichbar.

10.12.3 Kontrolle

Wenn Sie diese Funktion aktivieren, werden alle Parameter zur Kontrolle durchgerechnet. An den eventuellen Änderungen der Werte, können Sie erkennen, ob Ihre vorherigen Eingaben schlüssig waren.

10.12.3.1 Schrittmaßkontrolle



A1b14003

Während der gesamten Treppenkonstruktion wird das Schrittmaß (1 Auftritt + 2 Steigungen) berechnet und angezeigt. Es sollte ca.63 cm betragen, um ein unbeschwertes Begehen der Treppe zu gewährleisten.

10.12.4 Kontur Treppen (Kontur; -)

In einer beliebigen geschlossenen Kontur bestehend aus Strecken und Teilkreisen können Sie eine Treppe konstruieren.

Mit dieser Funktion starten Sie die Konstruktion. Als Voraussetzung müssen Sie eine geschlossene Kontur erzeugt haben.

1. Aktivieren Sie die Funktion und identifizieren Sie die Kontur.

Die Konstruktion eine Konturtreppe ist in drei Menüs gegliedert.

- Definition von An- und Austritt
- Konstruktion der Lauflinie
- Bearbeitung der Stufen

Die Parameter für Konturtreppen lassen sich sowohl aus dem Menü Lauflinie als auch aus dem Menü Stufen aufrufen.

10.12.4.1 Definition An- Austritt

An-Austritt
Antritt
Mitte
Abtrag
Punkt-Def.
Austritt
Mitte
Abtrag
Punkt-Def.
Lauflinie
- Ende -

Definieren Sie zuerst den An- und Austritt mit einer Funktion aus diesem Menü.

10.12.4.1.1 Antritt (Antritt; -)

Dies ist die Überschrift der Funktionen, mit denen der Antritt definiert wird.

10.12.4.1.2 Mitte (Mitte; -)

Die Mitte einer Strecke definieren Sie mit dieser Funktion als Antritt.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Strecke der Kontur, die als Antritt dienen soll.

Die Mitte der Strecke ist der Startpunkt.

10.12.4.1.3 Abtrag (Abtrag; -)

Eine Punkt abgetragen von einer Strecke, definieren Sie mit dieser Funktion als Antritt.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Strecke der Kontur, die als Antritt dienen soll.
2. Legen Sie fest, wo ausgehend von dem grünen Marker, der Startpunkt liegen soll.
Beim Identifizieren unter 1. legen Sie fest, an welchem Ende der Strecke der Bezugspunkt liegt.

10.12.4.1.4 Punkt-Definition (Punkt-Def.; -)

Eine Punkt auf einer Strecke, definiert mit dem Punkt-Definitions Menü, definieren Sie mit dieser Funktion als Antritt.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Strecke der Kontur, die als Antritt dienen soll.
2. Definieren Sie den Startpunkt.
Liegt der Punkt nicht auf der Strecke so wird das Lot gefällt.

10.12.4.1.5 Austritt(Austritt; -)

Dies ist die Überschrift der Funktionen, mit denen der Austritt definiert wird.

10.12.4.1.6 Mitte (Mitte; -)

Die Mitte einer Strecke definieren Sie mit dieser Funktion als Austritt.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Strecke der Kontur, die als Austritt dienen soll.

Die Mitte der Strecke ist der Endpunkt.

10.12.4.1.7 Abtrag (Abtrag; -)

Eine Punkt abgetragen von einer Strecke, definieren Sie mit dieser Funktion als Austritt.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Strecke der Kontur, die als Austritt dienen soll.
2. Legen Sie fest, wo ausgehend von dem grünen Marker, der Startpunkt liegen soll.
Beim Identifizieren unter 1. legen Sie fest, an welchem Ende der Strecke der Bezugspunkt liegt.

10.12.4.1.8 Punkt-Definition (Punkt-Def.; -)

Eine Punkt auf einer Strecke, definiert mit dem Punkt-Definitions Menü, definieren Sie mit dieser Funktion als Austritt.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Strecke der Kontur, die als Austritt dienen soll.
2. Definieren Sie den Startpunkt. Liegt der Punkt nicht auf der Strecke so wird das Lot gefällt.

10.12.4.2 Konstruktion Lauflinie

Lauflinie	Die Lauflinie (Gehlinie) einer Treppe ist eine gedachte Linie, auf der die Treppe vorzugsweise begangen wird.
Definieren	Die Lauflinie beginnt am Antritt und endet am Austritt.
Parallele	Auf der Lauflinie wird die berechnete Auftrittsbreite
Strecke	abgetragen.
Kreisbogen	
Schließen	
Runden j	
Zurück	
Löschen	
Stufen	
Prüfen	
Parameter	
- Ende -	

10.12.4.2.1 Definieren (Definieren; -)

Unter dieser nicht anwählbaren Überschrift finden Sie Funktionen zum Definieren der Lauflinie.

10.12.4.2.2 Parallele (Parallele; -)

Die parallele Linie einer zur Kontur gehörenden Strecke kann als Lauflinie definiert werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die gewünschte Strecke.
2. Ist das die erste Strecke der Lauflinie, wird diese direkt eingezeichnet. Der Abstand ist durch den Antritt bekannt.

Ansonsten ist der Abstand zu definieren. Der Vorschlagswert ist der Abstand der vorherigen Linie.

3. Ist der Schalter Runden aktiv, ist der Radius zu definieren. Der Vorschlagswert ist der Radius des vorherigen Kreisbogens.

10.12.4.2.3 Strecke (Strecke; -)

Eine Strecke kann als Teil der Lauflinie definiert werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion und legen den ersten Punkt der Strecke fest. Ist das die erste Strecke der Lauflinie, wird der Auftritt als Startpunkt der Strecke angenommen.
2. Definieren Sie den zweiten Punkt der Strecke.
3. Ab zweite Strecke. Der Schnittpunkt der erzeugten Strecke und der Vorgänger Strecke wird ermittelt. Ist der Schalter Runden aktiv, ist der Radius zu definieren. Der Vorschlagswert ist der Radius des vorherigen Kreisbogens.

10.12.4.2.4 Kreisbogen (Kreisbogen; -)

Ein Kreisbogen kann als Teil der Lauflinie definiert werden.

Der Kreisbogen wird über 3 Punkte definiert.

1. Aktivieren Sie die Funktion und legen den ersten Punkt des Kreisbogens fest. Ist dies das erste Stück der Lauflinie, wird der Auftritt als Startpunkt angenommen.
2. Definieren Sie den zweiten Punkt auf dem Kreisbogen.
3. Definieren Sie den Endpunkt des Kreisbogens.
4. Sind zwei Schnittpunkte möglich, werden diese angezeigt. Identifizieren Sie den gewünschten Schnittpunkt.

10.12.4.2.5 Schließen (Schließen; -)

Mit dieser Funktion schließen Sie die Lauflinie. D.h. der letzte Punkt der Lauflinie wird mit dem Austritt verbunden.

10.12.4.2.6 Runden j/n (Runden n, -)

Ist diese Voreinstellung auf ja gesetzt, werden alle Eckpunkte zweier Strecken mit einem zu definierenden Radius gerundet.

10.12.4.2.7 Zurück (Zurück; -)

Das letzte Teilstück der Lauflinie wird gelöscht.

10.12.4.2.8 Löschen (Löschen; -)

Die Lauflinie wird gelöscht. Sie verzweigen anschließend in das Menü An- Austritt.

10.12.4.2.9 Stufen (Stufen; -)

Wurde von Ihnen eine Lauflinie definiert, werden nach dem Aktivieren der Funktion die Stufen eingezeichnet.
Anschließend verzweigen Sie in das Menü Stufen Bearbeiten.

10.12.4.2.10 Prüfen (Prüfen; -)

Diese Funktion prüft, ob die aktuellen Parameter mit der Konturtreppe übereinstimmen. Insbesondere der Abstand der Lauflinie zur Kontur.

10.12.4.3 Stufen Bearbeiten

Stufen	Wurden die Stufen eingezeichnet, so gelangen sie in das Menü Stufen.
Neu	Hier können Sie noch die Stufen bearbeiten oder Sie verlassen das Menü über Ende.
Verziehen	
Löschen	
Podest	
Setzen	
Löschen	
Prüfen	
Parameter	
- Ende -	

10.12.4.3.1 Stufen neu Zeichnen (Neu; -)

Alle Stufen werden neu gezeichnet. Eventuell verzogene Stufen und Podeste werden verworfen.

10.12.4.3.2 Stufen verziehen (Verziehen; -)

Stufen werden vom Programm immer senkrecht zur Lauflinie abgetragen. Ist dies nicht gewünscht, können Sie mit dieser Funktion die Stufen verziehen.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die entsprechende Stufe an einem Schnittpunkt mit der Außenkante.
2. Positionieren Sie mit dem Cursor bzw. dem Punkt-Definitions-Menü den neuen Schnittpunkt zwischen der Stufe und der Kontur.

10.12.4.3.3 Stufen Löschen (Löschen; -)

Alle Stufen werden gelöscht. Sie verzweigen anschließend in das Menü Lauflinie.

10.12.4.3.4 Podest (Podest; -)

Unter Podest versteht man die Unterbrechung der Stufenfolge. Unter dieser nicht anwählbaren Überschrift sind die Funktionen zusammengefasst, mit denen Sie ein Podest erstellen bzw. löschen.

10.12.4.3.5 Podest setzen (Setzen; -)

Podeste setzen Sie mit dieser Funktion mit dem Verschieben einer Stufe.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die Stufe, die verschoben werden soll, an dem Schnittpunkt zur Lauflinie.
2. Positionieren Sie mit dem Cursor bzw. der Punkt-Definition den neuen Schnittpunkt zwischen den Stufen und der Lauflinie.

Die Treppe wird neu berechnet.

10.12.4.3.6 Podest löschen (Löschen; -)

Mit dieser Funktion löschen Sie ein definiertes Podest.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie eine der beiden Stufen, die das Podest begrenzen, an dem Schnittpunkt zwischen Lauflinie und Stufe.

Die Treppe wird neu berechnet.

10.12.4.3.7 Prüfen (Prüfen; -)

Diese Funktion prüft, ob die aktuellen Parameter mit der Konturtreppe übereinstimmen. Insbesondere den Abstand der Lauflinie zur Kontur und die Wendelstufenbreite.

10.12.4.3.8 Parameter (Parameter; -)

Legen Sie die Parameter fest, nach der die Treppe ausgemittelt wird.

10.12.4.4 Parameter Konturtreppe

Legen Sie die Parameter fest, nach der die Treppe ausgemittelt wird. Die Maske Parameter kann sowohl aus dem Menü Lauflinie als auch aus dem Menü Stufen aufgerufen werden.

CADDy A1		Treppen-Parameter		Version	
Vorgaben					
Geschosshöhe	<input type="text" value="275.00"/>	Geländer		<input type="text" value="rechts u. links"/>	
Steigungen	<input type="text" value="16"/>	Handlauf	<input type="text" value="rund"/>	Höhe	<input type="text" value="90.00"/>
Höhenoffset	<input type="text" value="0.00"/>			Radius:	<input type="text" value="3.00"/>
Stufendicke	<input type="text" value="4.00"/>	Untergurt/Wange		<input type="text" value="rechts u. links"/>	
Durchgangshöhe	<input type="text" value="0.00"/>	Untergurt/Wange	<input type="text" value="rund"/>	Höhe	<input type="text" value="10.00"/>
Wendelstufenbreite	<input type="text" value="0.00"/>			Radius:	<input type="text" value="3.00"/>
Abstand Lauflinie	<input type="text" value="0.00"/>	Stäbe		Abstand	<input type="text" value="23.40"/>
Deckenstärke	<input type="text" value="0.00"/>	Stäbe	<input type="text" value="rund"/>	Radius:	<input type="text" value="1.25"/>
Unterschneidung	<input type="text" value="4.00"/>	Folie Kontur		<input type="text" value="50"/>	
Dicke Unterbau	<input type="text" value="30.00"/>	Folie Lauflinie		<input type="text" value="52"/>	
Ermittelte Werte					
Schrittmaß	<input type="text" value="0.00"/>	Folie Stufen		<input type="text" value="54"/>	
Auftrittsbreite	<input type="text" value="0.00"/>	Darstellung		<input type="text" value="Gestrichelt"/>	
Stufenhöhe	<input type="text" value="0.00"/>				
Länge Lauflinie	<input type="text" value="350.00"/>				
<input type="button" value="freie Konstruktion"/>		<input type="button" value="Abbruch"/>		<input type="button" value="Ende"/>	

A1-026

10.12.4.4.1 Geschosshöhe

Hier wird die Geschoss- oder Treppenhöhe eingetragen. Die Höhe gilt von OKFF bis OKFF.

10.12.4.4.2 Steigung

Die Anzahl der Steigungen tragen Sie hier ein.

10.12.4.4.3 Höhenoffset

In welcher Höhe später die Treppe im 3D-Bild liegen soll (also die Z-Koordinate), ist in diesem Maskenfeld zu definieren. Dies ist je nach Einlesevorgang die absolute oder relative Höhe (=> 3D-Flächen, Grundriss lesen mit Höhen). Hier ist auch ein negativer Offset möglich.

10.12.4.4.4 Stufendicke

Im Modul 3DF wird die Dicke der Stufen dargestellt.

10.12.4.4.5 Durchgangshöhe

Die lichte Durchgangshöhe wird in der Zeichnung abgelegt.

10.12.4.4.6 Wendelstufenbreite

Die Wendelstufenbreite bestimmt das Mindestmaß für die Breite einer gewendelten Stufe. Wendelstufen dürfen zum Treppenauge hin nicht spitz auslaufen, sondern sie haben eine minimale Breite einzuhalten. Da die Landesbauordnungen hier meist 10 cm vorschreiben, erhalten Sie diesen Wert als Voreinstellung.

10.12.4.4.7 Abstand Lauflinie zur Kontur

Tragen Sie hier den Mindestabstand zwischen Kontur und Lauflinie ein. Dieser Wert wird bei der Funktion Prüfen berücksichtigt.

10.12.4.4.8 Deckenstärke

Die Deckenstärke ist für die Ermittlung der Durchgangshöhe von Bedeutung.

10.12.4.4.9 Unterschneidung

Geben Sie den Wert der Unterschneidung bekannt. Die Unterschneidung wird als parallele Linie zur Stufenkante gezeichnet.

10.12.4.4.10 Dicke Unterbau

Die Dicke des Unterbaus tragen Sie hier ein. Im Modul 3DF wird die Dicke dargestellt.

10.12.4.4.11 Ermittelte Werte

Zur Information werden Ihnen folgende Parameter angezeigt.

- Schrittmaß
- Auftrittsbreite

- Stufenhöhe
- Länge der Lauflinie

10.12.4.4.12 Geländer

Ein Geländer besteht aus Handlauf, Untergut/Wange und Stäbe. Jedes einzelne kann mit der Form rund oder eckig und dem entsprechenden Radius bzw. Dicke und Breite konstruiert werden.

Beim Handlauf und Untergut/Wange tragen Sie die Höhe über die Lauflinie ein.

Den Abstand der Stäbe können Sie ebenfalls definieren.

Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit ein Treppengeländer in der Funktion Geländer im Menü Architektur zu definieren.

10.12.4.4.13 Folien Kontur/Lauflinie/Stufen

Für die einzelnen Elemente der Treppe können Sie hier eine Folienzuordnung definieren.

10.12.4.4.14 Darstellung

Legen Sie fest, wie die Treppe oberhalb der 1 Meterlinie gezeichnet werden soll. Ihnen stehen durchgezogen, gestrichelt und nicht Darstellen zur Verfügung.

10.12.4.4.15 freie Konstruktion

Mit dieser Funktion gelangen Sie in die Maske Treppe freie Konstruktion.

Stufen	Tiefe	Höhe
1	28.0000	17.1875
2	28.0000	17.1875
3	28.0000	17.1875
4	28.0000	17.1875
5	28.0000	17.1875
6	28.0000	17.1875
7	28.0000	17.1875
8	28.0000	17.1875
9	28.0000	17.1875
10	28.0000	17.1875
11	28.0000	17.1875
12	28.0000	17.1875
13	28.0000	17.1875
14	28.0000	17.1875
15	28.0000	17.1875

Tiefe für alle Stufen

Höhe für alle Stufen

Zu bearbeitender Punkt

Anzeige

Geschosshöhe	275.00
Steigungen	16
Schrittmaß	62.38
Auftrittsbreite	28.00
Stufenhöhe	17.19

A1-027

Hier können Sie für jede Stufe eine eigene Tiefe und Höhe eintragen.

Unterschiedliche Fußbodenaufbauten zwischen Treppe und Geschoss gleichen Sie ebenfalls mit dieser Funktion aus.

Die Änderungen werden nach dem Verlassen der Parametermasken im Bild vorgenommen.

Stufenauswahl

Wählen Sie die Stufe aus, die Sie editieren möchten.

Hier können Sie auch die letzte Stufe wählen die nicht in der Draufsicht sichtbar ist. Die hier gewählten Daten werden, wenn ein Geländer gewünscht ist, im Modul 3D-Flächen ausgewertet.

Tiefe für alle Stufen

Tragen Sie hier einen Wert ein, so werden alle Stufen auf den selben Wert gesetzt.

Höhe für alle Stufen

Tragen Sie hier einen Wert ein, so werden alle Höhen auf den selben Wert gesetzt.

Zu bearbeitender Punkt

Werden Änderungen vorgenommen, die die Länge der Treppe verändern, legen Sie mit diesem Schalter fest, welcher Punkt (Antritt oder Austritt) bearbeitet werden soll.

Stufentiefe

Tragen Sie die Stufentiefe für die gewählte Stufe ein.

Z-Koordinate

Legen Sie die Z-Koordinate für den gewählten Eckpunkt fest.

Zeigen

Der gewählte Eckpunkt wird in der Zeichnung blinkend dargestellt.

Sperren

Mit dieser Funktion sperren Sie den gewählten Eckpunkt. Das bedeutet, dass an diesem Eckpunkt keine Stütze gesetzt werden soll.

10.12.5 Ändern (Ändern; -)

Unter dieser nicht anwählbaren Überschrift finden Sie drei Funktionen, mit denen Sie schon gezeichnete Treppen ändern können.

10.12.6 Geometrie ändern (Geometrie; 10401)

Die Geometrie einer gezeichneten Treppe kann bei gleicher Position, mittels der Maske Treppen-Konstruktion, geändert werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die gewünschte Treppe.
2. Ändern Sie in der erscheinenden Maske Treppen-Konstruktion (=> Treppen-Konstruktion) gegebenenfalls die Parameter.

3. Verlassen Sie die Maske über ENDE, so wird die Änderung an der gleichen Position vorgenommen, sofern dies konstruktiv möglich ist.

Verlassen Sie die Maske über ZEICHNEN, so wird eine Treppe mit den eingestellten Parameter erzeugt. Definieren Sie dann P1-P3 wie diese in der Treppenskizze dargestellt sind.

10.12.7 Position ändern (Position; 10402)

Mit dieser Funktion kann die Position und die Laufrichtung einer Treppe geändert werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die gewünschte Treppe.
2. Definieren Sie die Punkte P1-P3, wie diese in der Treppenskizze (=> Treppen-Konstruktion) dargestellt sind.

10.12.8 Kopieren (Kopieren; 10403)

Treppen können mit dieser Funktion kopiert werden, indem alle Parameter gelesen werden, die zur identifizierten Treppe gehören, und anschließend die Funktion ZEICHNEN (=> Treppen-Konstruktion) aufgerufen wird.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die gewünschte Treppe.
2. Definieren Sie die Punkte P1-P3, wie diese in der Treppenskizze (=> Treppen-Konstruktion) dargestellt sind.

10.12.9 Löschen (Löschen; 10404)

Mit dieser Funktion wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, bereits gezeichnete Treppen zu löschen.

Hiermit ist gewährleistet, dass die gesamte Geometrie, die Beschriftung und die versteckten Texte der Treppe gelöscht werden.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Treppe, diese wird anschließend blinkend dargestellt.

2. Weiter mit einer beliebigen Taste. Beantworten Sie die Abfrage, ob die Treppe gelöscht werden soll oder nicht.

Ihnen wird der Cursor wieder in der Zeichenfläche angeboten, um weitere Treppen zu löschen.

10.13 Geländer (Geländer; 10119)

Geländer	Mit dieser Funktion gelangen Sie in ein Menü zum Konstruieren und Ändern eines Geländers. Das Geländer wird später bei der Übernahme ins Modul 3D-Flächen mit den eingestellten Parametern dargestellt.
Konstrukt.	
Kontur	
Treppe	
Ändern	
Geometrie	
Position	
Kopieren	
Löschen	
- Ende -	

10.13.1 Konstruktion (Konstrukt.; -)

Dies ist die Überschrift der Funktionen zum Konstruieren eines Geländers. Unterschieden wird zwischen einem Geländer entlang einer Kontur und entlang einer Konturtreppe.

10.13.2 Geländer entlang einer Kontur (Kontur;)

Mit dieser Funktion konstruieren Sie ein Geländer entlang einer Kontur. Das Geländer wird bei der Übernahme ins Modul 3D-Flächen mit den eingestellten Parametern dargestellt.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die gewünschte Kontur.

2. Legen Sie die Parameter für Stützen, Handlauf, Untergurt, Befestigung und Füllung fest.

The screenshot shows the 'Geländer' (Balustrade) configuration dialog in CADdy A1. The interface includes the following elements:

- Stützen** (Columns): (dropdown), (Höhe)
- Handlauf** (Handrail): (dropdown)
- Stützraster** (Support grid): (Abstand), (dropdown)
- Untergurt** (Handrail): (dropdown), (Abstand)
- Eckpunktliste** (Corner point list): A table with columns X, Y, and Z.

X	Y	Z
712.50	1400.00	0.00
912.50	1350.00	0.00
762.50	1350.00	0.00
762.50	1200.00	0.00
787.50	912.50	0.00
912.50	900.00	0.00
712.50	900.00	0.00
- allgemeine Parameter** (General parameters):
 - Höhenoffset:
 - Überstand:
 - Folie:
- Alle Z-Werte setzen** (Set all Z values):
- Datei** (File):
- Buttons: **Details**, **Abbruch**, **Ende**

A1-028

Das Geländer ist in der 2D Darstellung nicht sichtbar.

10.13.2.1 Stützen

Auf jedem Eckpunkt der Kontur bzw. jeder Stufe kann eine Stütze gesetzt werden.

Legen Sie fest, ob oder mit welcher Form die Stütze gezeichnet werden soll.

nein

Stützen sollen nicht dargestellt werden.

rund

Geben Sie den Radius der Stütze ein.

eckig

Geben Sie die Breite und Dicke der Stütze ein.

10.13.2.2 Höhe

Geben Sie die Höhe des Geländers ein. Dies ist sowohl die Höhe des Handlaufes als auch die Höhe der Stützen.

10.13.2.3 Stützraster Abstand

Sollen die Stützen nicht auf den Eckpunkten der Kontur liegen, sondern auf dem weiteren Verlauf der Kontur bzw. der Stufe, so tragen Sie hier den Abstand ein.

10.13.2.4 Mit oder ohne Randabstand

Legen Sie fest, ob Sie mit oder ohne Randabstand arbeiten möchten.

Der Abstand wird von der Kontur zur Mitte der Stützen gemessen.

10.13.2.5 Mit Randabstand

Tragen Sie hier den Abstand ein. Die Möglichkeit besteht nur, wenn Sie mit Randabstand arbeiten.

Hier ist nur ein positiver Wert möglich.

10.13.2.6 Eckpunktliste

In der Eckpunktliste werden alle Eckpunkte der Kontur bzw. alle Stufen aufgeführt.

Wählen Sie einen Eckpunkt, so können Sie die Z-Koordinate ändern oder die gewählte Ecke in der Zeichnung darstellen lassen oder sperren.

10.13.2.7 Alle Z-Werte setzen

Mit dieser Funktion setzen Sie alle Z-Koordinaten, die in der Eckpunktliste stehen, auf den gleichen Wert.

10.13.2.8 Handlauf

Ein Handlauf kann gesetzt werden. Der Handlauf wird in der eingetragenen Höhe gezeichnet.

Legen Sie fest, ob oder mit welcher Form der Handlauf gezeichnet werden soll.

nein

Der Handlauf soll nicht dargestellt werden.

rund

Geben Sie den Radius des Handlaufs ein.

eckig

Geben Sie die Breite und Dicke des Handlaufs ein.

10.13.2.9 Untergurt

In einem Abstand zum Boden kann ein Untergurt gesetzt werden.

Legen Sie fest, ob oder mit welcher Form der Untergurt gezeichnet werden soll.

nein

Ein Untergurt soll nicht dargestellt werden.

rund

Geben Sie den Radius des Untergutes ein.

eckig

Geben Sie die Breite und Dicke des Untergurtes ein.

10.13.2.10 Abstand

Geben Sie den Abstand zwischen dem Boden und dem Untergurt ein.

10.13.2.11 Höhenoffset

In welcher Höhe später das Geländer im 3D-Bild liegen soll (also die Z-Koordinate), ist in diesem Maskenfeld zu definieren. Dies ist je nach Einlesevorgang die absolute oder relative Höhe (=> 3D-Flächen, Grundriss lesen mit Höhen). Hier ist auch ein negativer Offset möglich.

10.13.2.12 Überstand

Der hier eingetragene Überstand bezieht sich auf die Stützhöhe.

Hier können Sie einen Aufschlag zur Stützhöhe definieren.

Der Handlauf bleibt in der eingetragenen Höhe

10.13.2.13 Folie

Auf der eingetragenen Folie wird das Geländer gezeichnet.

10.13.2.14 Datei

Alle Voreinstellungen können Sie in einer Parameterdatei speichern. Hier werden nur die Parameter gespeichert, nicht der Verlauf des Geländers.

10.13.2.15 Details

Mit dieser Funktion gelangen Sie in die Maske Geländer Details. Hier können Sie die Füllungen der Zwischenräume und deren Befestigung definieren.

CADDy A1 **Geländer Details** **Version**

Füllungen Art Abstand vom Gerüst

1. Füllung Radius:

Abstände: unten

2. Füllung Dicke:

Abstände: oben unten Seite1 Seite2

3. Füllung

Befestigungen

A1-029

10.13.2.15.1 Art

Legen Sie fest, ob die Füllung horizontal oder vertikal ausgerichtet werden soll. In Abhängigkeit von der gewählten Art werden die möglichen Parameter geändert.

Horizontal

Sie haben die Möglichkeit drei Füllungen zu definieren.

Die Definition der Befestigung ist zusätzlich möglich.

Vertikal

Sie haben die Möglichkeit die 1. Füllung und den Abstand zur nächsten Füllung zu definieren.

Die Definition der Befestigung ist nicht möglich.

Diese Einstellung entspricht einem Lattenzaun.

10.13.2.15.2 Abstand vom Gerüst

Tragen Sie hier den Abstand der Füllung zum Gerüst ein.

10.13.2.15.3 / 2./ 3. Füllung

Horizontal oder Vertikal können die Bereiche zwischen den Stützen gefüllt werden.

Legen Sie hier fest ob oder mit welcher Form die Füllung gezeichnet werden soll. In Abhängigkeit von der gewählten Art und der gewählten Füllung werden die möglichen Parameter geändert.

nein

Eine Füllung soll nicht dargestellt werden.

rund

Geben Sie den Radius und den Abstand der Füllung ein.

eckig

Geben Sie die Breite, Dicke und die Abstände der Füllung ein.

10.13.2.15.4 Befestigungsrichtung

Bestimmen Sie die Befestigungsrichtung. In Abhängigkeit von der gewählten Richtung werden die möglichen Parameter geändert.

Horizontal

Die Füllung wird zur Seite befestigt. Geben Sie die Abstände der Befestigung nach oben und unten ein.

Vertikal

Die Füllung wird nach oben befestigt. Geben Sie die Abstände der Befestigung zu den jeweiligen Seiten ein.

Diagonal

Diagonal durch die Füllung verläuft die Befestigung. Geben Sie die Abstände der Befestigung nach oben und unten ein.

10.13.2.15.5 Befestigungsform

An der Füllung kann eine Befestigung gesetzt werden.

Legen Sie fest, ob oder mit welcher Form die Befestigung gezeichnet werden soll.

nein

Eine Befestigung sollen nicht dargestellt werden.

rund

Geben Sie den Radius der Befestigung ein.

eckig

Geben Sie die Breite und Dicke der Befestigung ein.

10.13.3 Geländer entlang einer Treppe (Treppe;)

Mit dieser Funktion konstruieren Sie ein Geländer entlang einer Treppe. Das Geländer wird bei der Übernahme ins Modul 3D-Flächen mit den eingestellten Parametern dargestellt.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die gewünschte Treppe.
2. Legen Sie fest, auf welcher Seite der Handlauf definiert werden soll.
Rechts und links muss das Geländer getrennt definiert werden.
3. Legen Sie die Parameter für Stützen, Handlauf, Untergurt, Befestigung und Füllung fest.

Das Geländer ist in der 2D Darstellung nicht sichtbar.

10.13.4 Ändern (Ändern; -)

Dies ist die Überschrift der Funktionen zum Ändern eines Geländers. Unterschieden wird zwischen dem Ändern der Geometrie und dem Ändern der Position.

10.13.5 Geometrie ändern (Geometrie; -)

Die Geometrie eines gezeichneten Geländers kann bei gleicher Position mittels der Maske Geländer geändert werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie das gewünschte Geländer.
2. Ändern Sie in der erscheinenden Maske Geländer gegebenenfalls die Parameter.
3. Verlassen Sie die Maske über Ende, so wird die Änderung an der gleichen Position vorgenommen.

10.13.6 Position ändern (Position; -)

Mit dieser Funktion kann die Position eines Geländers geändert werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie das gewünschte Geländer.
Wählen Sie gegebenenfalls zwischen Punkt-Definitions-menü und Cursor.
2. Bestimmen Sie den Anfangspunkt des Verschiebevektors.
3. Bestimmen Sie seinen Endpunkt. Das Geländer wird verschoben.

10.13.7 Geländer kopieren (Kopieren; -)

Mit dieser Funktion kann ein Geländer kopiert werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie das gewünschte Geländer.
Wählen Sie gegebenenfalls zwischen Punkt-Definitions-menü und Cursor.
2. Bestimmen Sie den Anfangspunkt des Kopiervektors.

3. Bestimmen Sie seinen Endpunkt. Das Geländer wird kopiert.

10.13.8 Geländer löschen (Löschen; 10420)

Einzelne Geländer können gelöscht werden.

1. Identifizieren Sie das Geländer, das gelöscht werden soll.
Das Geländer wird ohne Rückfrage gelöscht

10.14 Deckenkonstruktion (Decken; 10113)

Decken	Die Funktionen dieses Menüs dienen der Erzeugung und Bearbeitung von Decken und Deckendurchbrüche. Sie erzeugen eine geschlossene Kontur, die Sie später in 3DF einlesen können.
Standard	
Schiefe	Ferner kann der Decke ein Bauelement zugeordnet werden (=> Zusatzprogramme, Massenermittlung). Zum Löschen von Decken und Deckendurchbrüchen empfiehlt sich die Funktion Löschen in diesem Menü. Hierfür ist es gewährleistet, dass die Informationen, die an die Decke geknüpft sind, gelöscht werden.
Höhe	
Stärke	
Durchbruch	Der Vorschlagswert für die Deckenstärke wird aus der Datei DECKE.TXT gelesen. Diese befindet sich im Verzeichnis \CADdy\A1\.
Punkt	
Verschieb	
Erzeugen	
Runden	
Para. ändern	
Löschen	
- Ende -	

10.14.1 Standard Decke (Standard; 10200)

Konstrukt.
Decke

Strecke
Teilkreis
Mitte+Pkt.
Pkt+Radius

Kreis
Rechteck
Kontur

Schließen

Abbruch
- Ende -

Standard Decken, d.h. die Oberkante und Unterkante der Decke liegen eben in der X;-Y- Ebene, erzeugen Sie mit dieser Funktion.

1. Legen Sie in dem erscheinenden Menü Konstruktion Standard die Draufsicht der Decke fest. Sie müssen eine geschlossene Kontur erzeugen.
2. Ist die Kontur geschlossen tragen Sie den Abstand zur Kontur ein sofern dieser geändert werden soll. Wird ein Abstand eingetragen, so erzeugt CADdy eine parallele Kontur zur definierten Kontur.
3. Tragen Sie die Höhe der Unterkante ein.
4. Tragen Sie die Höhe der Decke (Deckenstärke) ein.
5. Wenn Sie mit der Bauelemente-Methode zur automatisierten Massenermittlung arbeiten, so besteht die Möglichkeit, hier Ihre Decke genauer zu spezifizieren. Oder gehen Sie weiter mit Enter.

Die Informationen der Höhen und des Bauelementes werden in versteckten Texten abgelegt.

Die Folie, auf der die Geometrie der Decke liegt, wird in der Maske Parameter A (=> Parameter A, Decke) bestimmt

10.14.1.1 Strecke (Strecke;-)

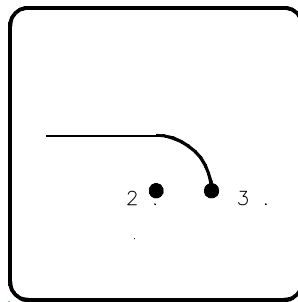
Siehe Grundpaket (=> Grundpaket, Erzeugen, Polygon).

Je nach Voreinstellung wird Ihnen das Punkt-Definitions-menü oder der Cursor angeboten.

10.14.1.2 Teilkreis (Teilkreis;-)

Unter dieser nicht anwählbaren Überschrift stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung, um Teile der Kontur als Teilkreise zu zeichnen.

10.14.1.3 Mittelpunkt und Punkt (Mitte+Pkt;-)

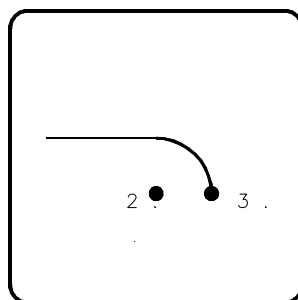


A1b15001

Durch die Definition von Startpunkt, Mittelpunkt und Endpunkt ist ein Teilkreis eindeutig bestimmt.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und definieren Sie den Startpunkt.
Wurde bereits ein Teilkreis oder eine Strecke gezeichnet, so ist der Endpunkt des zuletzt gezeichneten Elementes der Startpunkt. Je nach Voreinstellung wird Ihnen das Punkt-Definitions-menü oder der Cursor angeboten.
2. Definieren Sie mit dem Cursor und den Cursorzusatzfunktionen den Mittelpunkt des Teilkreises.
3. Definieren Sie den Endpunkt des Teilkreises.

10.14.1.4 Punkt und Radius (Pkt+Radius;-)



A1b15002

Durch die Definition von Startpunkt, Endpunkt und eines Punktes auf dem Kreisbogen ist ein Teilkreis eindeutig bestimmt.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und definieren Sie den Startpunkt.
Je nach Voreinstellung wird Ihnen das Punkt-Definitions-menü oder der Cursor angeboten.

Wurde bereits ein Teilkreis oder eine Strecke gezeichnet, so ist der Endpunkt des zuletzt gezeichneten Elementes der Startpunkt.

2. Definieren Sie mit dem Cursor und den Cursorzusatzfunktionen den Endpunkt des Teilkreises.
3. Definieren Sie einen Punkt auf dem Kreisbogen.

10.14.1.5 Kreis (Kreis; -)

Siehe Grundpaket (=> Grundpaket, Erzeugen, Kreis, Mittelpunkt + Punkt).

Geben Sie anschließend die Höhe der Unterkante und die Deckenstärke über die Tastatur ein.

Ordnen Sie der Kontur ein Bauelement zu (=> Zusatz-Programme, Massenermittlung), oder betätigen Sie die Eingabetaste.

Diese Funktion wird nach dem Erzeugen einer Strecke oder eines Teilkreises ausgeblendet.

10.14.1.6 Rechteck (Rechteck; -)

Siehe Grundpaket (=> Grundpaket, Erzeugen, Rechteck).

Geben Sie anschließend die Höhe der Unterkante und die Deckenstärke über die Tastatur ein.

Ordnen Sie der Kontur ein Bauelement zu (=> Zusatz-Programme, Massenermittlung), oder betätigen Sie die Eingabetaste.

Diese Funktion wird nach dem Erzeugen einer Strecke oder eines Teilkreises ausgeblendet.

10.14.1.7 Kontur (Kontur; -)

Diese Funktion bietet die Möglichkeit, zu bestehenden Konturen Parallelkonturen zu erzeugen. Funktionsweise siehe Grundpaket Grundpaket, Erzeugen, Parallele zu Kontur).

Ordnen Sie der Kontur ein Bauelement zu (Zusatz-Programme, Massenermittlung), oder betätigen Sie die Eingabetaste.

10.14.1.8 Schließen (Schließen;-)

Wählen Sie diese Funktion an, so wird Ihre angefangene Kontur automatisch geschlossen.

Geben Sie anschließend die Höhe der Unterkante und die Höhe der Decke über die Tastatur ein.

10.14.1.9 Abbruch (Abbruch;-)

Über diese Funktion verlassen Sie das Menü. Eine eventuell nicht geschlossene Kontur wird gelöscht.

10.14.1.10 Ende (Ende;-)

Über diese Funktion verlassen Sie das Menü. Eine eventuell nicht geschlossene Kontur wird mit einer Strecke geschlossen. Geben Sie anschließend die Höhe der Unterkante und die Höhe der Decke über die Tastatur ein.

Ordnen Sie der Kontur ein Bauelement zu (=> Zusatz-Programme, Massenermittlung), oder betätigen Sie die Eingabetaste.

10.14.2 Schiefe Decke (Schiefe; -)

Unter dieser Überschrift sind Funktionen zum Erzeugen schiefer Decken zusammengefaßt.

Der Unterschied liegt in der Unterkante der Decke.

10.14.3 Schiefe Decke über Höhe (Höhe; 10207)

Schiefe Decken, d.h. die Oberkante der Decke liegt in einer beliebigen Ebene im Raum, erzeugen Sie mit dieser Funktion. Die Unterkante liegt eben in der X-; Y-Ebene.

1. Legen Sie in dem erscheinenden Menü Konstruktion Schief die Draufsicht der Decke fest. Sie müssen eine geschlossene Kontur erzeugen.
2. Ist die Kontur geschlossen, tragen Sie den Abstand zur Kontur ein sofern dieser geändert werden soll. Wird ein Abstand eingetragen, so erzeugt CADdy eine parallele Kontur zur definierten Kontur.

3. Definieren Sie die Ebene im Raum. Diese definieren Sie mit 3 Punkten und den dazugehörigen Höhen. Definieren Sie den ersten Punkt der Ebene.
4. Definieren Sie die Höhe an dieser Stelle.
5. Definieren Sie den zweiten Punkt.
6. Definieren Sie die Höhe an dieser Stelle.
7. Definieren Sie den dritten Punkt.
8. Definieren Sie die Höhe an dieser Stelle.
9. Tragen Sie die Höhe der Unterkante ein.
10. Wenn Sie mit der Bauelemente-Methode zur automatisierten Massenermittlung arbeiten, so besteht die Möglichkeit, hier Ihre Decke genauer zu spezifizieren. Oder gehen Sie weiter mit Enter.

Die Informationen der Höhen und des Bauelementes werden in versteckten Texten abgelegt.

Die Folie, auf der die Geometrie der Decke liegt, wird in der Maske Parameter A (=> Parameter A, Decke) bestimmt.

10.14.4 Schiefe Decken über Stärke (Stärke; 10208)

Schiefe Decken, d.h. die Oberkante der Decke liegt in einer beliebigen Ebene im Raum, erzeugen Sie mit dieser Funktion. Die Unterkante liegt parallel zur Oberkante.

1. Legen Sie in dem erscheinenden Menü Konstruktion Schief die Draufsicht der Decke fest. Sie müssen eine geschlossene Kontur erzeugen.
2. Ist die Kontur geschlossen, tragen Sie den Abstand zur Kontur ein sofern dieser geändert werden soll. Wird ein Abstand eingetragen, so erzeugt CADdy eine parallele Kontur zur definierten Kontur.
3. Definieren Sie die Ebene im Raum. Diese definieren Sie mit 3 Punkten und den dazugehörigen Höhen. Definieren Sie den ersten Punkt der Ebene.
4. Definieren Sie die Höhe an dieser Stelle.
5. Definieren Sie den zweiten Punkt.
6. Definieren Sie die Höhe an dieser Stelle.

7. Definieren Sie den dritten Punkt.
8. Definieren Sie die Höhe an dieser Stelle.
9. Tragen Sie die Höhe der Unterkante ein.
10. Wenn Sie mit der Bauelemente-Methode zur automatisierten Massenermittlung arbeiten, so besteht die Möglichkeit, hier Ihre Decke genauer zu spezifizieren. Oder gehen Sie weiter mit Enter.

Die Informationen der Höhen und des Bauelementes werden in versteckten Texten abgelegt.

Die Folie, auf der die Geometrie der Decke liegt, wird in der Maske Parameter A (=> Parameter A, Decke) bestimmt.

10.14.5 Deckendurchbruch-Konstruktion (Durchbruch; 10201)

Ein Deckendurchbruch muss einer Decke zugeordnet werden.

Identifizieren Sie nach Anwahl der Funktion Durchbruch die gewünschte Decke. Es erscheint das Menü Konstruktion Deckendurchbruch.

Die Konstruktion von Deckendurchbrüchen in der Draufsicht wird Ihnen mit der Funktion ermöglicht, wie sie z.B. für Treppen benötigt wird.

Die Funktionsweise ist gleich der Funktion Konstruktion Decken, jedoch mit drei Unterschieden:

Die Folie auf der die Geometrie des Durchbruches liegt wird in der Maske Parameter A (=> Parameter A, Deckendurchbruch) bestimmt.

Ein Deckendurchbruch erhält keine Höheninformation.

Ein Deckendurchbruch erhält kein Bauelement.

10.14.6 Punkte (Punkt;-)

Unter dieser Überschrift stehen zwei Funktionen zur Verfügung, mit denen Sie Eckpunkte von Decken bearbeiten können.

Die Grundpaketfunktionen beziehen sich jedoch nur auf Konturen, die im Menü Decken erzeugt wurden.

10.14.7 Verschieben (Verschieb; 10202)

Sie verschieben mit dieser Funktion einen Endpunkt.

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte Ihrer Grundpaket-Funktionsbeschreibung (=> Ändern, Verlegen, Punkt Ziehen).

10.14.8 Erzeugen (Erzeugen; 10203)

Sie erzeugen mit dieser Funktion einen neuen Eckpunkt.

Siehe Grundpaket (=> Grundpaket, Ändern, Verlegen, Ziehen).

10.14.9 Runden (Runden; 10204)

Eckpunkte lassen sich mit der Angabe des Radius abrunden. Dies muss ein Eckpunkt von 2 Strecken sein.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und Identifizieren Sie den gewünschten Eckpunkt.
2. Tragen Sie den Radius ein, mit dem die Ecke abgerundet werden soll.

10.14.10 Parameter ändern (Para.ändern; 10205)

An einer erzeugten Decke lässt sich mit dieser Funktion die Parameter editieren.

Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die gewünschte Decke.

Editieren oder bestätigen Sie den Wert für die Höhe der Unterkante.

Editieren oder bestätigen Sie den Wert für die Deckenstärke.

Editieren oder bestätigen Sie das Bauelement.

10.14.11 Löschen (Löschen; 10206)

Tippen Sie nach Aktivieren der Funktion die zu löschende Decke an.

Es wird die ganze Kontur und die versteckten Texte ohne Rückfrage gelöscht.

Sind in der Decke Deckendurchbrüche vorhanden, so werden diese ebenfalls gelöscht.

10.15 Bodenplatten Konstruktion (Bodenplatte; 10126)

Die Funktionen dieses Menüs dienen der Erzeugung und Bearbeitung von Bodenplatten und Durchbrüchen. Sie erzeugen eine geschlossene Kontur, die Sie später in 3DF einlesen können.

Ferner kann der Bodenplatte ein Bauelement zugeordnet werden (Zusatzprogramme, Massenermittlung). Zum Löschen von Bodenplatten und Durchbrüchen empfiehlt sich die Funktion Löschen in diesem Menü. Mit der Funktion ist gewährleistet, dass die Informationen, die an die Bodenplatten geknüpft sind, gelöscht werden.

Der Vorschlagswert für die Bodenplattenstärke wird aus der Datei DECKE.TXT gelesen. Diese befindet sich im Verzeichnis \CADdy\A1\.

Die Vorgehensweise entnehmen Sie bitte der Beschreibung Decken.

10.16 Rampen Konstruktion(Rampen; 10125)

Die Funktionen dieses Menüs dienen der Erzeugung und Bearbeitung von Rampen und Durchbrüchen. Sie erzeugen eine geschlossene Kontur, die Sie später in 3DF einlesen können.

Ferner kann der Rampe ein Bauelement zugeordnet werden (Zusatzprogramme, Massenermittlung). Zum Löschen von Rampen und Durchbrüchen empfiehlt sich die Funktion Löschen in diesem Menü. Mit der Funktion ist gewährleistet, dass die Informationen, die an die Rampen geknüpft sind, gelöscht werden.

Der Vorschlagswert für die Rampenstärke wird aus der Datei DECKE.TXT gelesen. Diese befindet sich im Verzeichnis \CADdy\A1\.

Die Vorgehensweise entnehmen Sie bitte der Beschreibung Decken.

10.17 Korrektur (Korrektur; 10144)

Nach Anwahl dieser Funktion werden alle Wände im Bild mit der Objektliste verglichen und bei Abweichungen berichtigt. z.B. werden Wandelemente wieder gezeichnet, die versehentlich mit der Funktion Löschen beliebiges Element (Löschen, Beliebig) gelöscht wurden. Es gibt verschiedene Methoden dieser Funktion. Welche Sie nutzen, legen Sie in den Parametern Architektur (=> Parameter A) fest. Bereits gefüllte Wände werden anschließend ohne Füllung gezeichnet.

1. Speichern Sie Ihr Bild.
2. Wurde die ausführliche Korrektur gewählt, so erfolgt ein Protokoll. Verlassen Sie anschließend den DOS-Editor mit ESC.

11 Flächendefinition (Flächen Def; 10145)

Flächendef.	Flächen können mit dieser Funktion definiert werden.
Strecke	Ist auf Ihrem System ein Modul der Haustechnik (CADdy HTH, HTE, HTL) oder die Wohnflächenberechnung (CADdy WF) installiert, verzweigen Sie in die Maske Raumdefinition. Die dort erscheinenden Funktionen gewährleisten einen optimalen Datenaustausch zwischen den einzelnen CADdy Modulen, die mit Räumen arbeiten. Entnehmen Sie in diesem Fall die Beschreibung der Datei RD.PDF
Erzeugen	Arbeiten Sie nur mit der Architektur, verzweigen Sie in das Menü Flächendefinition.
Schnittpkt	Die Flächen sind je nach Konstruktion assoziativ. D.h. beim Ändern der Eckpunkte kann die Fläche neu berechnet werden (=> Regeneriere).
Abtrag	Wurden zum Definieren der Eckpunkte Wände genutzt so werden die Flächeninhalte beim Ändern der Wände neu berechnet (=>Wandbearbeiten oder Ändern A).
Endpunkt	
Absolut	
Kontur	
Schließen	
Zeigen	
Löschen	
Liste	
Parameter	
Füllen	
Regen.	
- Ende -	

11.1 Strecke/Kreis (Strecke/Kreis;-)

Legen Sie mit dem Wechselschalter fest ob das nächste Teilstück das Sie erzeugen eine Strecke oder ein Kreisbogen werden soll.

11.2 Erzeugen (Erzeugen;-)

Dies ist die Überschrift der Möglichkeiten zum definieren der Flächen. Ist eine geschlossene Fläche definiert, so wird die Maske Raumgeometrie aufgerufen (=> Flächen Definition, Parameter, Raumgeometrie).

Hier legen Sie die gewünschten Voreinstellungen fest.

Ist die Kontur beschrieben, wird der Text bei allen Funktionen in diesem Untermenü im Schwerpunkt der Fläche direkt eingesetzt.

Bestätigen Sie die Position mit O.K., oder verschieben Sie den Text an die gewünschte Stelle.

Die Flächenbezeichnung wird mit dem Textparameter und die Flächengröße mit den Bemaßungsparameter gezeichnet.

11.3 Schnittpunkt (Schnitt;-)

Der Schnittpunkt von 2 Strecken oder Kreisbögen kann als Eckpunkt für die Fläche definiert werden. Dies kann auch der gedachte Schnittpunkt sein.

1. Aktivieren Sie die Funktion und identifizieren Sie das erste Element.
2. Identifizieren Sie das zweite Element.

Der Schnittpunkt ist assoziativ, solange die beiden Strecken sich schneiden.

11.4 Abtrag (Abtrag;-)

Der Abstand von einem Endpunkt einer Strecke oder Kreisbogen kann als Eckpunkt einer Fläche definiert werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion und identifizieren Sie die gewünschte Strecke
2. Geben Sie den Abtrag ein.

Ist der Wert positiv, so wird vom Endpunkt aus in Richtung Mitte der Wert abgetragen.

Ist der Wert negativ wird entgegengesetzt abgetragen.

Der Wert 0 definiert den Endpunkt.

Der so definierte Punkt ist assoziativ, solange die Strecke vorhanden ist.

11.5 Endpunkt (Endpunkt; -)

Der Endpunkt einer Strecke oder Kreisbogens kann als Eckpunkt einer Fläche definiert werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die gewünschte Strecke.

Der so definierte Punkt ist assoziativ, solange die Strecke vorhanden ist.

11.6 Absolut (Absolut;-)

Legen Sie mit einer Funktion des Punkt-Definitions-Menü fest, wo der Eckpunkt einer Fläche liegen soll (=> Grundpaket, Punkt- Definition).

Der so definierte Punkt ist nicht assoziativ.

11.7 Kontur (Kontur; -)

Diese Funktion bietet die Möglichkeit, aus bestehenden Konturen assoziative Flächen zu definieren.

Beim definieren von Raumflächen sollten Sie diese Funktion vor dem einzeichnen der Öffnungen nutzen.

Eine Kontur ist eine zusammenhängende Kette von Strecken und Kreisbogen, von denen je zwei aufeinander folgende Elemente einen gemeinsamen Endpunkt haben.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und wählen in dem Menü Kontur, ob die später identifizierte Kontur eine Folge ist (z.B. Decken ohne Durchbruch) oder eine normale Kontur ist. Die aktuelle Voreinstellung ist mit einem Stern gekennzeichnet.
2. Verlassen Sie das Menü über Ende.
3. Identifizieren Sie die Kontur.
Ist die Kontur vollständig durchlaufen, so wird Folgendes gezeigt.
 - die zugehörigen Linien markiert
 - der Schwerpunkt dargestellt
 - im Statusblock die umlaufende Länge und die Gesamtfläche

angezeigt

- die evtl. nicht geschlossenen Konturen werden gekennzeichnet

4. Bestätigen Sie die erkannte Kontur.
Wählen Sie oben Folge, so ist zuvor die Folge zu bestätigen.
Kann eine nicht geschlossene Kontur von CADdy nicht geschlossen werden, so wird die Funktion hier abgebrochen.
5. Legen Sie die Parameter zur Raumgeometrie fest.
(=> Flächen-Definition, Parameter, Raumgeometrie)
6. Positionieren Sie die Texte zur Fläche.

11.8 Rechteck (Rechteck;-)

Durch Definition diagonal gegenüberliegender Eckpunkte können achsenparallele Flächen definiert werden. Die so definierte Fläche ist nicht assoziativ. Alle zuvor definierte Punkte, die noch nicht als Fläche definiert wurden, werden verworfen.

11.9 Schließen (Schließen;-)

Wählen Sie diese Funktion an, so wird Ihre angefangene Fläche automatisch geschlossen.

Geben Sie anschließend die Raumbezeichnung und das Raumelement ein.

Ist die Voreinstellung Kreis, so ist zuvor noch ein Punkt auf den Kreisbogen zu definieren.

11.10 Zeigen einer Fläche (Zeigen;-)

Das Ausmaß einer Fläche kann zur Anzeige gebracht werden.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Fläche an dem Text (Flächeninhalt oder der Raumbezeichnung).

Die gewählte Fläche wird temporär schraffiert.

Wurde die Fläche vor dem Identifizieren schraffiert, so wird die Schraffur gelöscht.

11.11 Löschen einer Fläche (Löschen;-)

Eine Fläche (Flächeninhalt, Raumbezeichnung, Grenzpunkte und Listeneintrag) kann als Ganzes gelöscht werden.

1. Identifizieren Sie die zu löschende Fläche an dem Text (Flächeninhalt oder der Raumbezeichnung).

Es wird ohne Rückfrage gelöscht.

11.12 Flächenlisten (Liste;-)

Eine Liste aller Flächen mit Raumbezeichnung, Flächeninhalt und Raumelement wird über diese Funktion erzeugt.

Anschließend wird zur Ansicht der CADdy Editor aufgerufen.

Hier besteht dann auch die Möglichkeit die Liste zu drucken (=> Grundpaket, Ein-/Ausgabe, Editor).

11.13 Raumgeometrie Parameter (Parameter;-)

Die Parameter einer Fläche ändern Sie mit dieser Funktion.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die gewünschte Fläche, an der Bezeichnung oder an dem Flächeninhalt.
2. Ändern Sie die Parameter in der Maske Raumgeometrie. Diese Maske wird auch beim Definieren der Fläche aufgerufen.

11.14 Flächen füllen (Füllen; -)

Nach Anwahl dieser Funktion werden alle Flächen mit der Schraffur bzw. den Symbolen gefüllt, wie Sie dies in der Maske Raumgeometrie definiert haben.

Ferner werden alle Flächen regeneriert (=>Regenerieren).

11.15 Regeneriere (Regen; -)

Nach Aktivieren dieser Funktion werden alle Assoziativflächen der aktuellen Zeichnung überprüft und an eine eventuell veränderte Geometrie angepasst.

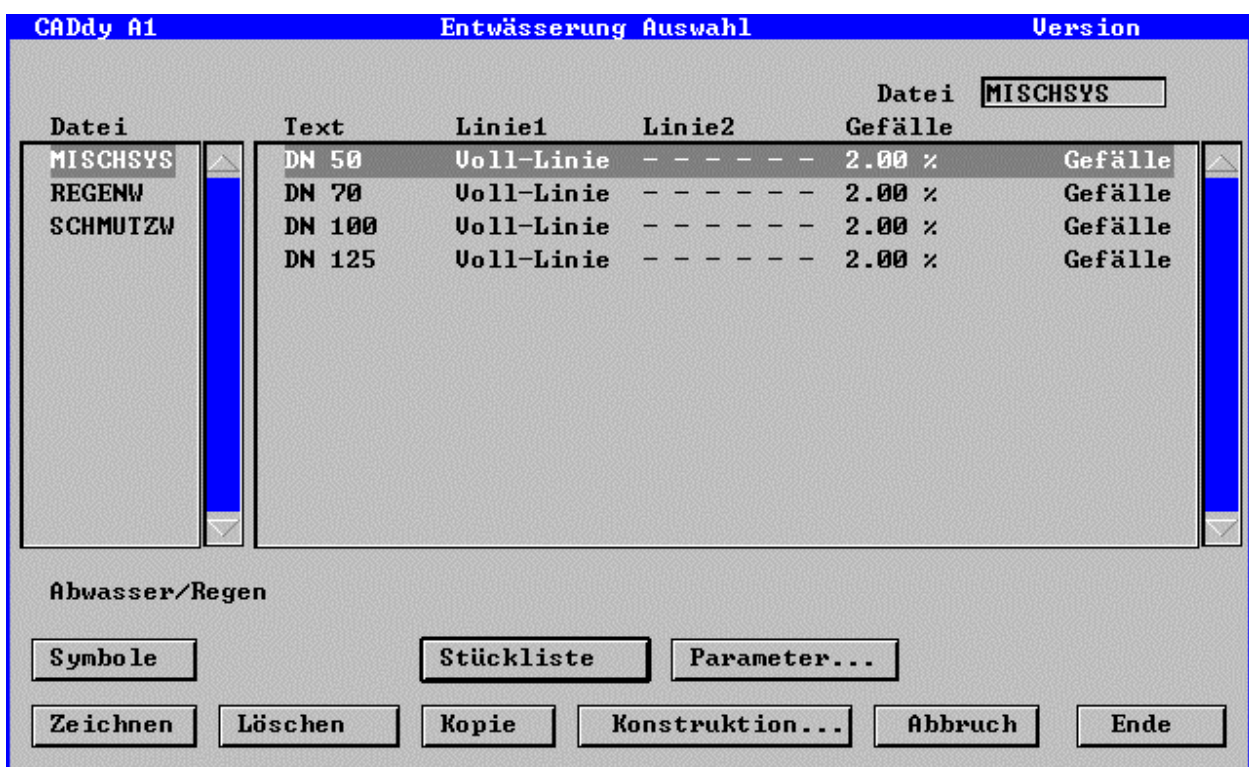
Kann eine Fläche nicht mehr generiert werden, weil z.B. ein zugehöriges Geometrieelement gelöscht wurde, so wird der entsprechende Eckpunkt als absolut angenommen.

12 Entwässerung (Entwässer; 10121)

Mit dieser Funktion gelangen Sie in Maske Entwässerung-Auswahl. Hier stehen Ihnen Funktionen zum Zeichnen der Entwässerungspläne zur Verfügung.

Zum Entwässerungsplan gehören die Leitungen mit den entsprechenden Texten und die Symbole.

Zum Ende der Planung können Sie eine Stückliste im ASCII-Format erstellen.



A1-038

12.1 Datei

Die eingetragenen Entwässerungskonstruktionen können in einer Entwässerungs- Parameterdatei (Extension: EWP) gespeichert werden.

Eine Datei kann bis zu 99 Konstruktionen speichern.

1. Nachdem Sie die Funktion aktiviert haben wird eine Pop-up Maske geöffnet. Hier werden Name und Verzeichnis

der in der Vorauswahl eingetragenen Parameterdatei vorgeschlagen (=> Vorauswahl).

Sie haben dann die Möglichkeiten:

Die vorgeschlagene Datei soll aktualisiert werden.

Wählen Sie die Funktion Speichern an. Dies ist funktionsgleich mit dem Verlassen der Maske Entwässerung-Auswahl über Ende.

Eine neue Parameterdatei soll erzeugt werden.

Tragen Sie den Namen der neuen Parameterdatei ein. Pfad und Extension werden vergeben.

Wählen Sie anschließend die Funktion Speichern.

Vorzugsweise legen Sie Ihre Parameterdateien thematisch sortiert an. Dann können Sie anschließend in der Listbox zur Dateiauswahl eine sinnvolle Vorauswahl treffen.

Eine Parameterdatei soll eingelesen werden.

Tragen Sie den Namen der gewünschten Datei ein.

Durch Eingabe eines Leerzeichens oder eines Sterns "*" auf der Tastatur können Sie auch in die Dateiübersicht schalten, um die gewünschte Datei ggf. zu suchen.

Wählen Sie anschließend die Funktion Lesen.

12.2 Vorauswahl

In dieser Listbox werden alle Parameterdateien *.EWP die im aktuellen Arbeitsverzeichnis liegen angezeigt. Somit ist eine zweistufige Auswahl der einzelnen Konstruktionen möglich.

12.3 Auswahl

In der Auswahlmaske werden mit Hilfe der Auswahlliste bis zu 99 der bereits definierten und abgespeicherten Konstruktionen zur Auswahl angeboten. Genügt diese Zahl nicht, können weitere Parameterdateien mit je 99 weiteren Konstruktionen erzeugt werden (=> Datei).

Es werden stets diejenigen Wand-Konstruktionen in die Maske geladen, deren zugehöriger Parameterdatei-Name in der Listbox zur Vorauswahl eingetragen ist.

Der aktuelle Eintrag ist farbig unterlegt.

12.4 Symbole

Mit dieser Funktion zeichnen Sie Entwässerung Symbole. Ihnen stehen spezielle B-Symbole auf dem Tablett ENTWAESS.TBL zu Verfügung.

Der Aufruf entspricht dem Aufruf über Tablett aus dem Grundpaket.

12.5 Zeichnen

Mit dieser Funktion zeichnen Sie den Verlauf der aktuellen Entwässerungsleitung. Ihnen steht an dieser Stelle der Cursor und das Punkt-Definitions-Menü zur Verfügung.

Nach jeder gezeichneten Strecke werden die Texte zum Positionieren angeboten, sofern der Schalter - ins Bild- hinter dem entsprechenden Text aktiv ist.

12.6 Löschen

Diese Funktion löscht den aktuellen Eintrag in der Parameterdatei.

Die Parameterdateien selbst löschen Sie indem die Datei im DOS-Fenster gelöscht wird. Die Extension ist EWP.

12.7 Stückliste

Mit dieser Funktion erstellen Sie eine Stückliste für Entwässerungsleitungen und Bauteile.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und vergeben Sie den Namen der Stücklistendatei. Die Extension EWS wird vergeben.
2. Selektieren Sie, welche Leitungen und Bauteile in der Stückliste erscheinen sollen.
Je nach Voreinstellung in der Maske Entwässerung Parameter ändert sich die Vorgehensweise.

Alle

Es ist keine weitere Selektion nötig.

Einzelne

Identifizieren Sie die gewünschten Leitungen und Symbole.

Ausschnitt

Definieren Sie einen Ausschnitt, in dem alle gewünschten Leitungen und Symbole enthalten sind.

Folien

Legen Sie mit Hilfe des Folien-Definitions-menü die Folien fest, auf denen die gewünschten Leitungen und Symbole gezeichnet sind.

3. Die Stückliste wird im CADdy Editor angezeigt.
Es stehen jetzt sämtliche Editorbefehle zur Weiterbearbeitung zur Verfügung (=> Grundpaket, Ein/Ausgabe, Editor).

12.8 Parameter

Mit dieser Funktion verzweigen Sie in die Maske Entwässerung-Parameter.

CADdy A1 **Entwässerung-Parameter** **Version**

Symbole

Tablett: C:\CADDY14\A1\ENTWAESS.TBL

Folie: 89

Stückliste

Voreinstellung: Alle ↓

gleiche Werte zusammenfassen

Grafik

Nachkommastellen: 2

Abbruch Ende

A1-039

12.8.1 **Tablett**

Das hier eingetragene Tablett wird Ihnen angeboten, wenn Sie Symbole zur Entwässerung einsetzen.

In der Auslieferung ist ein Tablett mit speziellen B-Symbolen zur Entwässerung enthalten (ENTWAESS.TBL).

Der Eintrag hier ist unabhängig von dem Eintrag in der Definitionsdatei.

12.8.2 **Folie**

Auf der hier eingetragenen Folie werden die Symbole zur Entwässerung gezeichnet.

12.8.3 **Stückliste Voreinstellung**

Die Art der Selektion welche Leitungen und Bauteile in der Stückliste aufgenommen werden sollen legen Sie in diesem Pop-Up Fenster fest.

Ausschnitt

Alle Leitungen und Bauteile, die in einem zu definierenden Ausschnitt liegen, werden in die Stückliste aufgenommen.

Einzel

Alle Leitungen und Bauteile, die Sie identifizieren, werden in die Stückliste aufgenommen.

Alle

Alle Leitungen und Bauteile die werden in die Stückliste aufgenommen.

Folien

Alle Leitungen und Bauteile, die auf der zu definierenden Folie liegen, werden in die Stückliste aufgenommen.

Je nach Voreinstellung ändert sich die Vorgehensweise.

12.8.4 **gleiche Werte zusammenfassen**

Ist dieser Schalter aktiv, so werden gleiche Leitungen und B-Symbole zusammengefasst.

Die Länge der Leitungen und die Anzahl der B-Symbole werden addiert.

12.8.5 Nachkommastellen

Tragen Sie ein, wie viele Stellen hinter dem Komma die Längenangaben erhalten sollen.

12.9 Kopie

Die aktuelle Konstruktion wird an das Ende der Auswahlliste kopiert.

Diese Funktion nutzt man z.B. wenn eine vorhandene Konstruktion nur um wenige Parameter geändert werden soll.

12.10 Konstruktion

Sie Verzweigen hier in die Maske Entwässerung-Konstruktion (=> Maske Entwässerung-Konstruktion). Hier wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, die Darstellung der einzelnen Leitungen zu ergänzen.

CADDy A1	Entwässerung-Konstruktion		Version
Leitung in Bild j/n			
Text	<input type="text" value="DN 50"/>		<input type="checkbox"/>
Linie 1	<input type="text" value="Voll-Linie"/> ↓	Folie	<input type="text" value="81"/>
Linie 2	<input type="text" value="- - - - -"/> ↓	Folie	<input type="text" value="82"/>
Abstand	<input type="text" value="10.00"/>		
Gefälle			
Gefälle	<input type="text" value="2.00"/>	<input type="text" value="‰"/> ↓	Folie <input type="text" value="88"/>
Text	<input type="text" value="Gefälle"/>		<input type="checkbox"/>
freier Text	<input type="text" value="Abwasser/Regen"/>		<input type="checkbox"/>
			<input type="button" value="Abbruch"/> <input type="button" value="Ende"/>

A1-040

12.10.1 Text

Tragen Sie hier die Dimension ein. Dieser Text erscheint in der Stückliste und im Bild sofern der Schalter am Ende der Zeile aktiv ist.

12.10.2 in Bild ja /nein

Mit dem Schalter am Ende jeder Zeile legen Sie fest, ob der Text zum Positionieren in der Zeichnung angeboten werden soll.

12.10.3 Linie 1

Legen Sie fest, mit welcher Linienart die erste Leitung gezeichnet werden soll.

12.10.4 Linie 2

Legen Sie fest, mit welcher Linienart die zweite Leitung gezeichnet werden soll.

12.10.5 Folie Linie 1

Legen Sie fest, auf welcher Folie die erste Leitung gezeichnet werden soll.

12.10.6 Abstand

Legen Sie fest, in welchem Abstand die beiden parallelen Leitungen (z.B. Regenwasser / Abwasser) gezeichnet werden sollen.

12.10.7 Gefälle

Definieren Sie das Gefälle. Das Gefälle wird bei Bedarf in die Zeichnung eingetragen.

12.10.8 Angaben in

Wird das Gefälle in die Zeichnung eingetragen, so bestimmen Sie hier, welche Angaben Sie getroffen haben. Zur Verfügung stehen %, Grad oder ein freier Text.

12.10.9 Text

Wird das Gefälle in der Zeichnung eingetragen, so bestimmen Sie hier welcher nachfolgende Text in der Zeichnung eingetragen werden soll.

12.10.10 Folie

Legen Sie fest, auf welche Folie die Bemaßung des Gefälles gelegt werden soll.

12.10.11 freier Text

Einen freien Text hängen Sie mit dieser Funktion an die Entwässerung. Dieser Text wird Ihnen in der Auswahlmaske angezeigt.

Mit dem Schalter am Ende der Zeile legen Sie fest, ob der Text zum Positionieren in die Zeichnung angeboten werden soll.

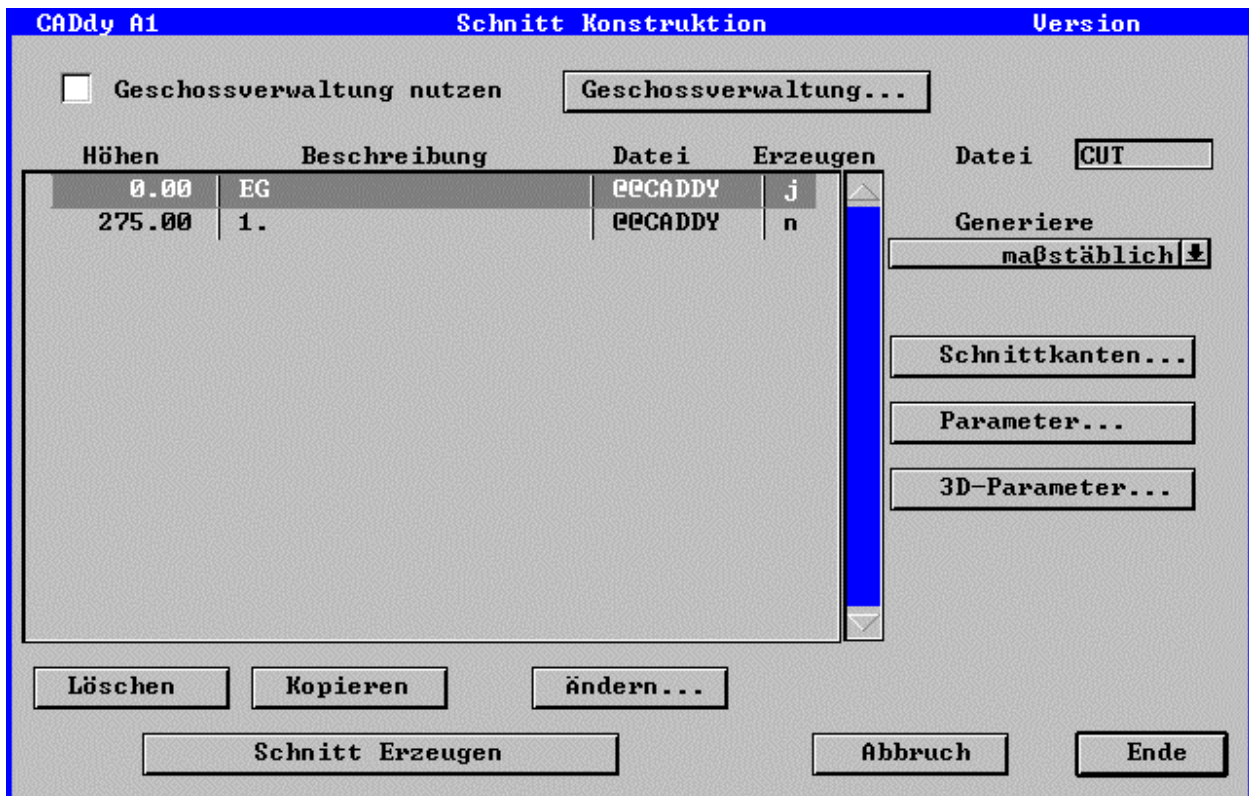
13 Schnitterzeugung (Schnitt; 10114)

Mit dieser Funktion wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, durch das in 2D erzeugte Bild einen Schnitt oder eine Ansicht zu definieren.

Die Darstellung wird dann automatisch im Modul 3D-Flächen erzeugt und anschließend in die Zeichnung eingesetzt.

Diese Funktion lässt sich nur aktivieren, wenn das Modul 3D-Flächen auf Ihrem System installiert ist. Aktivieren Sie die Funktion.

Es erscheint die Maske Schnitt-Konstruktion.



A1-032

Da die Parameter teilweise voneinander abhängig sind, ändern Sie die Einstellungen in folgender Reihenfolge:

- Generiere
- Schnittkante
- Parameter
- 3D Parameter

13.1 Datei

Die hier eingetragene Datei (Extension PCT) enthält alle Voreinstellungen zum Erzeugen einer Darstellung. Welche Voreinstellungen beim Anwählen der Funktion Schnitt gelesen werden, tragen Sie in der Maske Parameter A (=> Parameter A, Pfade) ein.

13.2 Auswahlliste

In der Auswahlliste werden Ihnen bis zu 32 bereits definierte und abgespeicherte Datensätze zur Auswahl angeboten. Alle Datensätze werden nach Anwahl der Funktion Schnitt Erzeugen gelesen.

Der farbig gekennzeichnete Datensatz ist aktiviert. Durch Anwahl eines anderen wird dieser entsprechende Datensatz aktiviert.

Einzelne Werte, wie z.B. Höhen und Beschreibung sind in dieser Maske nicht editierbar.

13.3 Löschen

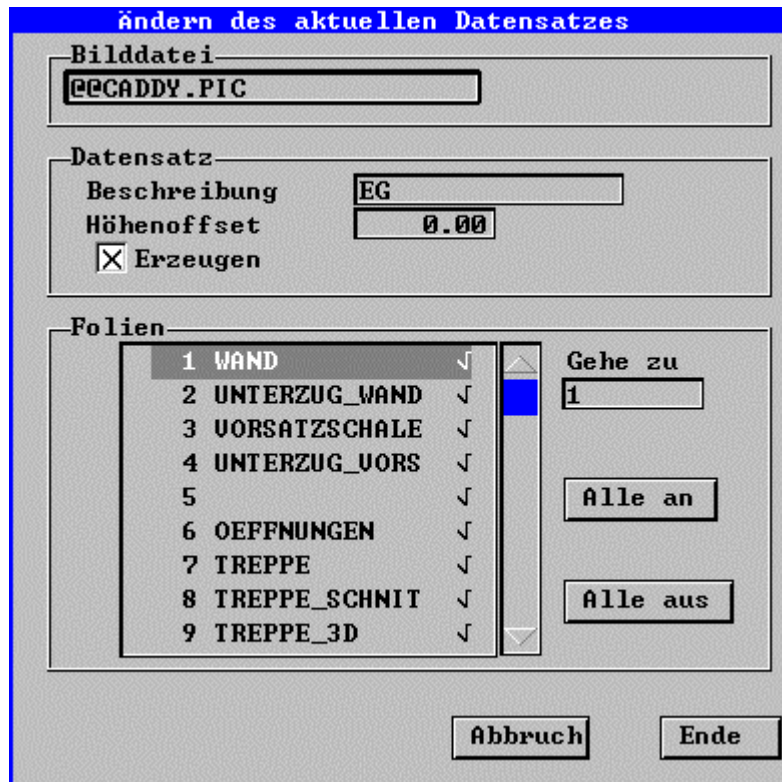
Nach Anwahl dieser Funktion wird der aktuelle Datensatz aus der Liste gelöscht.

13.4 Kopieren

Der aktuelle Datensatz wird nach Anwahl dieser Funktion an das Ende der Liste kopiert.

13.5 Ändern

Wählen Sie diese Funktion, so erscheint eine Pop-Up Maske, in dem der aktuelle Datensatz editiert werden kann.



A1-033

13.5.1 Bilddatei

Soll das aktuell geladene Bild dem Schnitt unterzogen werden, so tragen Sie hier den Namen @@CADdy.PIC ein (@ entspricht der Tastenkombination ALT 64). Diese Datei wird automatisch vor dem Aufruf des Moduls 3D-Flächen im CADdy Verzeichnis erzeugt.

Innerhalb einer der 32 möglichen Bilddateien muss die Schnittkante gespeichert sein. Ansonsten wird nur eine Ansicht erstellt.

Ausgewertet wird die erste gefundene Schnittkante.

Anderenfalls tragen Sie hier den Namen der Bilddatei mit Pfad und Extension ein.

Nutzen Sie auch hier gegebenenfalls die Bildauswahl mit einem Stern "*" bzw. der Leertaste (=> Grundpaket, Ein/Ausgabe, Bild Lesen).

13.5.2 Beschreibung

Tragen Sie hier einen beliebigen Text ein, der Ihnen das Wiedererkennen des Datensatzes erleichtert (max. 16 Zeichen).

13.5.3 Höhenoffset

Hier tragen Sie die Starthöhe (Offset) für das Stockwerk ein.

13.5.4 Erzeugen

Welches Stockwerk mit in die Projektion bzw. in den Schnitt einbezogen werden soll, geben Sie mit dem Schalter von dem Maskenpunkt Erzeugen, mit ein für erzeugen und aus für nicht erzeugen, bekannt.

13.5.5 Auswahlliste

In der Auswahlliste legen Sie fest, welche Folie beim einlesen berücksichtigt werden soll. Wählen Sie die Foliennummer an. Der Haken kennzeichnet, dass die Folie eingelesen wird.

13.5.6 Alle an

Alle Folien lesen.

13.5.7 Alle aus

Keine Folie lesen.

13.5.8 Gehe zu

Tragen Sie die Foliennummer ein. Die eingetragene Folie steht anschließend an 1.Stelle in der Auswahlliste.

13.6 Generiere: Maßstäblich/Freie Perspektive

Mit diesem Wechselschalter legen Sie fest, ob Sie eine noch zu definierende Perspektive wünschen, die in einem definierten Ausschnitt gezeichnet wird, oder eine maßstäbliche von einer noch zu definierenden Seite. Je nach Einstellung ändert sich die Pop-Up Maske Parameter (=> Parameter)

Wählen Sie maßstäblich, ist nur eine Parallelprojektion bzw. Parallelperspektive möglich (=> 3D-Parameter, Zentralprojektion).

13.7 Schnittkanten

In der nach Anwahl erscheinenden Pop-Up Maske definieren Sie Ihre Schnittkante durch den Grundriss. Wird keine Schnittlinie definiert so erzeugen Sie eine Ansicht.



Schnittkanten	
Untere Höhe	-275.00
Obere Höhe	550.00
Folie der Schnittkante	44
Def. Kante Zeige Kante Löschen Ende	

A1-034

13.7.1 Untere/Obere Höhe

Legen Sie zuerst die Untere, bzw. Obere Höhe fest. So ist es beispielsweise möglich, in einem Arbeitsgang das Erdgeschoss in der Ansicht und das 1. OG in der Schnittdarstellung zu zeichnen.

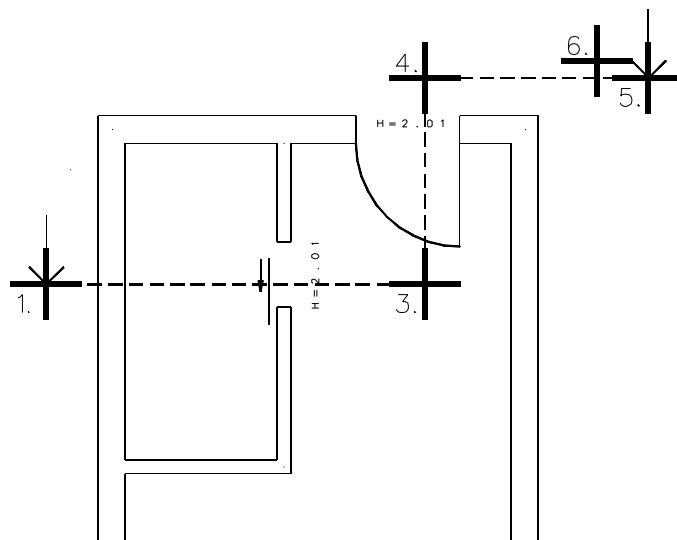
13.7.2 Folie der Schnittkante

Auf der eingetragenen Folie liegt die Geometrie der Schnittkante.

Auf einer Folie kann nur ein Schnittverlauf definiert werden. Brauchen Sie mehrere Schnitte durch Ihren Grundriss so müssen diese auf unterschiedlichen Folien abgelegt werden.

13.7.3 Definition Schnittkante

Definieren Sie den Schnittverlauf, indem Sie die Funktion Def.Kante anwählen, und mit dem erscheinenden Cursor den Verlauf, mit maximal einem Versatz zeichnen.



A1b16001

Haben Sie bereits auf der eingestellten Folie einen Schnitt definiert, so wird dieser zum Löschen angeboten.

1. Positionieren Sie den Startpunkt der Schnittkante.
2. Geben Sie die Cursorzusatzfunktion V (Vertikal) oder H (Horizontal) über die Tastatur ein, da später die Blickrichtung senkrecht zum Schnittkantenverlauf liegt.
3. Positionieren Sie den 2. Punkt der Kante.
4. Bei einem geraden Schnittverlauf betätigen Sie die Abbruchtaste einmal und lesen bei 6. weiter. Ansonsten definieren Sie einen weiteren Eckpunkt. Der Schnittverlauf wird in einem Winkel von 90° zur ersten Linie gezeichnet.
5. Positionieren Sie den Endpunkt der Kante. Auch hier wird nur der orthogonale Schnittverlauf zugelassen.

6. Identifizieren Sie die Schnittkante von der Seite, von der Sie auf den Schnitt schauen möchten. Die erscheinenden Pfeile zeigen die Blickrichtung.

13.7.4 Zeige Kante

Hier können Sie sich den Schnittverlauf auf der eingestellten Folie zeigen lassen. Dieser wird blinkend dargestellt.

13.7.5 Löschen

Der Schnittverlauf auf der eingestellten Folie wird über die Folgenummer gelöscht.

Definieren Sie einen Schnitt, oder befindet sich eine Schnittkante auf der eingetragenen Folie, so wird der Vektor für die Ansicht (\Rightarrow Parameter, Ansicht) beim Verlassen der Maske neu berechnet.

Definieren Sie keine Schnittkante, oder befindet sich keine Schnittkante auf der eingetragenen Folie, so wird eine Ansicht erzeugt.

13.8 Parameter (maßstäblich)

Je nach Wahl im Auswahlfeld Generiere erscheint ein anderes Fenster. Hier wird die Einstellung maßstäblich beschrieben.

Haben Sie im Maskenpunkt Schnittkante (\Rightarrow Schnittkante) einen Schnittverlauf definiert und Sie wollen senkrecht auf den Schnitt schauen, so dürfen Sie weder die Ansicht noch den Vektor für freie Ansicht ändern. Ansonsten wird an der definierten Kante geschnitten, und die Blickrichtung ist die neue Ansicht bzw. der neue Vektor.

Parameter/maßstäblich

Ansicht **freie Pos.** ↓

Vektor für freie Ansicht

X1 X2
Y1 Y2

Maßstab 1 :

Symbolname

Rahmen

Folie sichtbare Kanten
Folie verdeckte Kanten

A1-035

13.8.1 Ansicht

Wählen Sie von welcher Seite Sie auf Ihren Grundriss schauen möchten. Zur Auswahl steht: Vorn, Hinten, Links, Rechts oder eine Freie Position.

13.8.2 Vektor für freie Position

Nur nach Auswahl der Freien Position kann der Vektor definiert werden. Dies können Sie mit dem Cursor, indem Sie diese Funktion anwählen und den 1. und 2. Punkt in der Zeichenfläche bestimmen oder Sie geben die Absolutkoordinaten für X1, Y1 und X2, Y2 über die Tastatur ein. Die Länge dieses Vektors ist nicht von Bedeutung, sondern nur die Richtung. Zur Orientierung ist auf der Zeichenfläche ein grüner Pfeil. Dieser Pfeil wird beim Verlassen der Maske Schnittkonstruktion gelöscht.

13.8.3 Maßstab

Geben Sie einen anderen Wert als Maßstab 1:1 ein, so wird Ihre Ansicht um den entsprechenden Betrag vergrößert bzw. verkleinert.

13.8.4 Symbol Name

Vergeben Sie einen Symbolnamen. Tragen Sie hier z.B. TEST1 ein und erzeugen Ihre Ansicht, können Sie später aus Ihrem Symbolverzeichnis diese Ansicht noch einmal über den Namen TEST1.SYB aufrufen. Das Symbol wird dann auf die aktuelle Arbeitsfolie gelegt. Zerlegen Sie anschließend das Symbol (=> Grundpaket, Symbole, Zerlegen), so wird die Geometrie auf die Folie der sichtbaren Kanten bzw. der verdeckten Kanten geschoben (=> sichtbare Kanten und verdeckte Kanten).

13.8.5 Rahmen

Mit dem Schalter legen Sie fest ob Ihre Ansicht einen Rahmen erhalten soll. Bei der Schalterstellung aktiv wird das Rechteck auf die Folie der sichtbaren Kanten gezeichnet.

13.9 Parameter (freie Perspektive)

Je nach Wahl im Auswahlfeld Generiere erscheint ein anderes Fenster. Hier wird die Einstellung freie Perspektive beschrieben.

Parameter/freie Perspektive

Ausschnitt		Augenpunkt		Blickpunkt	
X1	1466.67	X	1100.00	X	1100.00
Y1	0.00	Y	0.00	Y	900.00
X2	2200.00	Z	0.00	Z	0.00
Y2	600.00	Neigung	0.00		

Rahmen

Folie der sichtbaren Kanten

Folie der verdeckten Kanten

Zeige Ausschnitt Löschen Ende

A1-036

13.9.1 Ausschnitt

Der Ausschnitt in dem die Geometrie des erzeugten Schnitt bzw. der erzeugten Projektion abgelegt werden soll kann wie folgt definiert werden.

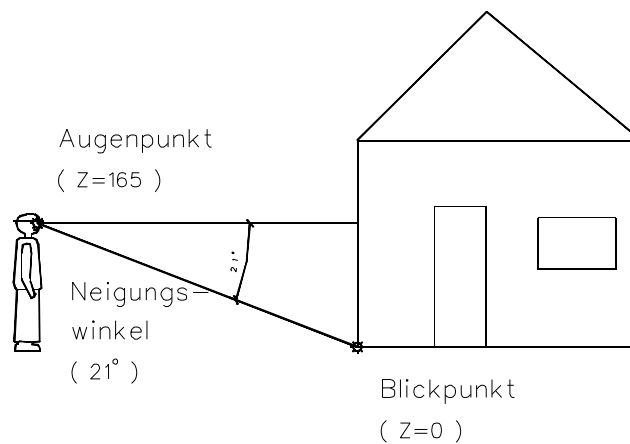
Wählen Sie die Funktion an, und erzeugen Sie ein Rechteck mit dem Cursor (=> Grundpaket, Erzeugen, Rechteck). Oder tragen Sie in den Feldern X1, Y1 und X2, Y2 die Absolutkoordinaten der Rechteckdiagonalen ein.

13.9.2 Neigung

Die Neigung wird automatisch ermittelt. Editiert man die Neigung, so wird die Z-Koordinate des Blickpunktes angepasst.

13.9.3 Augenpunkt/Blickpunkt

Die Definition von Augenpunkt und Blickpunkt ist prinzipiell gleich.



A1b16002

Wählen Sie z.B. das Feld Augenpunkt an, und positionieren Sie den Cursor in der Zeichenfläche, dadurch sind die X- und Y Koordinaten bestimmt, oder tragen Sie die Absolutkoordinaten X und Y über die Tastatur ein. Für eine

Innenraumperspektive legen Sie Augenpunkt und Blickpunkt in den Grundriss. Hierfür muss die Zentralprojektion zugelassen werden (s.u. Parameter, Zentralprojektion).

In beiden Fällen muss die Z-Koordinate über die Tastatur eingegeben werden.

13.9.4 Rahmen

Ob der Rahmen später in der Zeichnung sichtbar bleiben soll, legen Sie mit dem Schalter fest.

13.9.5 Folie sichtbare Kanten

Tragen Sie die Folien ein, auf der die sichtbaren Kanten bzw. die verdeckten Kanten gezeichnet werden sollen.

Die Folie 0 bedeutet, die Folienzuordnung des 2D-Bildes soll für den Schnitt auch gelten.

13.9.6 Zeige Ausschnitt

Hier können Sie sich den Ausschnitt auf der eingestellten Folie zeigen lassen. Dieser wird blinkend dargestellt.

13.9.7 Löschen

Es werden die Folien sichtbarer Kanten und verdeckter Kanten ohne Rückfrage gelöscht, sofern nicht die Folie 0 eingetragen wurde.

13.10 3D-Parameter

Nach Anwahl dieses Feldes erscheint die gleichnamige Pop-Up Maske.

3D-Parameter

Ascii Datei < *.ASC >
[]

Ascii Höhenoffset
[0.00]

3DF Bild Datei < *.3DF >
[]

Zentralprojektion
 Linien vereinen
 Im 3DF Stoppen
 3D0 Einlesen

[Ende]

A1-037

13.10.1 ASCII-Datei

Im Feld ASCII Datei können Sie zum Beispiel eine im Modul Dachausmittlung (CADdy A3) erzeugte ASCII Datei (Extension ASC)

eintragen, und später mit einlesen lassen. Das Dach wird dann mit geschnitten bzw. projiziert.

13.10.2 ASCII Höhenoffset

Die Starthöhe der ASCII Datei tragen Sie hier ein.

13.10.3 3DF Bild Datei

Den Namen eines im Modul 3D-Flächen erzeugten Bildes (Extension 3DF) können Sie hier mit Pfad eintragen und später mit einlesen lassen. Die Geometrie wird dann mit geschnitten bzw. projiziert.

13.10.4 Zentralprojektion

Mit dem Schalter wählen Sie zwischen Zentralprojektion (Schalterstellung ein) und Parallelperspektive (Schalterstellung aus). Dieser Schalter muss für eine Innenraumperspektive aktiv sein. Dieser Schalter hat keine Bedeutung, wenn von Ihnen Maßstäblich gewählt wurde (=> Generiere).

13.10.5 Linien vereinen

Ob Linien die übereinander liegen, die überlappen oder die aneinander liegen zu einer Linie vereint werden sollen, legen Sie mit dem Schalter fest.

13.10.6 Im 3DF Stoppen

Legen Sie mit dem Schalter fest ob Sie im Modul 3D-Flächen Stoppen möchten. Bei der Schalterstellung ein, werden Sie im Modul 3D-Flächen gefragt ob Sie den Schnitt/Projektion so übernehmen oder bearbeiten möchten. Wie Sie die Ansicht bearbeiten können entnehmen Sie bitte der Funktionsbeschreibung 3D-Flächen.

13.10.7 3DO Einlesen

Legen Sie fest, ob die 3D-Objekte mit eingelesen werden sollen.

Die Objekte werden über Zusatzinformationen mit A-Symbolen verbunden (=> Zusatzinformationen).

13.11 Geschossverwaltung nutzen

Legen Sie hier fest, ob Sie mit der Geschossverwaltung oder mit der Auswahlliste in dieser Maske Ihre Bilder selektieren möchten.

13.12 Schnitt Erzeugen

Wurden alle Eingaben durchgeführt, wählen Sie diesen Maskenpunkt an. CADdy erzeugt im Modul 3D-Flächen den Schnitt bzw. die Projektion. Je nach Voreinstellung (s. o. 3D-Parameter, im 3DF stoppen) wird die Geometrie direkt im definierten Ausschnitt (Freie Perspektive) gezeichnet oder zum Positionieren am Cursor angeboten (maßstäblich). Nutzen Sie beim Positionieren die Cursorzusatzfunktion B (B über Tastatur eingeben) für Block.

Bei der Rückkehr ins Architekturmodul wird eine Definitionsdatei neu gelesen. Standardmäßig ist dies die @@CADdy.DEF.

14 2D-3D Kopplung (2D-3D Koppl; 10175)

Das Modul 3D-Flächen wird nach dem Aktivieren der Funktion mit dem Modul A1 gekoppelt.

Das bedeutet:

- beide Programme sind geladen
- Konstruiert und geändert wird an einem Modell (an den Objekten)
- es werden beide Bildformate vorgehalten (PIC und 3DF)
- die Änderungen, die Sie in 3DF vornehmen (=> Funktionsbeschreibung, Architektur 3D) werden ebenfalls im PIC geändert, z.B. verschneiden eines Grundrisses an einer Dachfläche.

15 Massenermittlung (Massenermit; 10161)

Über diese Menüzeile starten Sie die Massenermittlung. Die ermittelten Massen werden in einer (dBASE kompatiblen) Datenbank abgelegt. Die ermittelten Daten stehen anschließend zur Weiterverarbeitung in einer AVA zur Verfügung. Für eine Reihe von Bauteilen wurde die Massenermittlung mit Hilfe von CADDy PLUS Programmen automatisiert (=> Ermitteln, Bauteile).

CADDy A1 Massen-Parameter Version

C:\GADDY\A1\TEST.DBF

Folien

Markierungen 201

Positionstext/
Bauelement 200

MAS-Datei

Erzeugen

Sortieren

Sortierkriterium SORT2

Editieren

Dezimalstellen

Längen 2

Flächen 2

Volumina 2

Ermitteln/Ändern Abbruch Ende

15.1 Folien

Markierungen, die Kennzeichnen, ob die einzelnen Bauelemente der Zeichnungen schon aufgenommen wurden und Positionstexte mit Bauelementnamen werden auf einer selbstdefinierten Folie abgelegt.

Die Schalterstellung aus bedeutet, dass diese Folien nicht zur Darstellung zugelassen werden.

15.2 Sortierkriterium

Hier legen Sie mit dem PLUS-Programm fest, nach welchem Kriterium die erzeugte MAS-Datei sortiert werden soll.

Zur Standard-Auslieferung gehören folgende Plus-Programme

SORT_AVA.VAB

Das Sortierprogramm SORT_AVA erstellt eine Datei die in der WINAVA von Sidoun eingelesen werden kann.

SORT_GW.VAB

Das Sortierprogramm SORT_GW erstellt eine Datei die in der California AVA von G&W eingelesen werden kann.

SORT1.VAB

Das Sortierprogramm SORT1.VAB addiert gleichnamigen Bauelemente. Einzel Positionen werden nicht mehr aufgeführt.

Die Quelldatei SORT1.VAC ist als Beispiel beigefügt.

SORT2.VAB

Das Sortierprogramm SORT2.VAB addiert gleichnamigen Bauelemente. Einzel Positionen werden weiter aufgeführt.

SORT5.VAB

Das Sortierprogramm SORT5 erstellt eine Datei die z.B. in Excel eingelesen werden kann.

Bitte beachten Sie die Möglichkeit mit freien Bauelementen zu arbeiten (=> Handbuch CADdy A1 Bauelemente).

15.3 Erzeugen

Aus der aktuellen Datenbankdatei (DBF) soll eine Massendatei (MAS) im ASCII-Format erzeugt werden. Diese können Sie dann in Programmen zur Textverarbeitung oder Tabellenkalkulation einlesen.

15.4 Sortieren

Die aus der aktuellen Datenbankdatei erzeugte Massendatei soll nach den festgelegten Kriterium sortiert werden (=> Sortierkriterium).

15.5 Editieren

Die Massendatei im ASCII-Format kann im CADdy Editor abgeändert werden.

Die Datei wird im CADdy Editor dargestellt. Es stehen jetzt sämtliche Editorbefehle zur Weiterbearbeitung zur Verfügung (=> Grundpaket, Ein/Ausgabe, Editor).

Da die Zeilen mit den Dateneinträgen länger sein können als die maximal darstellbare Bildschirmbreite, ist das rechte Ende dieser Zeilen nicht mehr sichtbar. Dies lässt sich jedoch ändern, indem Sie den Cursor auf das rechte Zeilenende bewegen.

Die Gesamtspaltenbreite der Datei beträgt 128, so dass sie problemlos auf einem Drucker ausgegeben werden kann.

Das folgende Beispiel und die nachfolgenden Erläuterungen informieren Sie über die Bedeutung der einzelnen Zeilen in der Massendatei, über die Spaltenbegrenzungen, die für die einzelnen Werte gelten und über die Art der zulässigen Werte.

Bedeutung der einzelnen Zeilen:

Kopfzeile :Bestandteil des CADdy Editors

Zeile 1: Dateiname und Versionskennung

Zeile 2: erste Überschriftzeile

Zeile 3: zweite Überschriftzeile

ab Zeile 4 : Auflistung von Bauelementen und Abzügen sowie den zugeordneten Werten Die Zeile, welche die Buchstabenketten enthält, ist kein Bestandteil der Massendatei. Sie dient hier lediglich dazu, die Zuordnung der Spalten zu den im nächsten Abschnitt folgenden Erläuterungen zu erleichtern.

Spaltenbegrenzungen:

A Spalte 1-3: Positionsnummer, 3 Zeichen breit, linksbündig

B Spalte 5: TYP, 1 Zeichen breit, rechtsbündig, vgl. MASTYP.SYS (=> Zusatz-Dateien)

C Spalte 6-8: i.a. für interne Zwecke benutzt, '---' bedeutet Abzug

D Spalte 10-17: Bauelementbezeichnung, 8 Zeichen breit, rechtsbündig

E Spalte 19-30: Raumbezeichnung, 12 Zeichen breit, rechtsbündig

F Spalte 32-35: Geschossnummer, 4 Zeichen breit, rechtsbündig

G Spalte 37-40: Raumnummer, 4 Zeichen breit, rechtsbündig

H Spalte 42-49: Aktueller Bildname, 8 Zeichen breit, rechtsbündig

I Spalte 51-58: beliebiger Text, bzw. Symbolname, 8 Zeichen breit, rechtsbündig

K Spalte 60-63: Anzahl, 4 Zeichen breit, linksbündig

L Spalte 65-76: Länge, 12 Zeichen, linksbündig

M Spalte 78-89: Breite, 12 Zeichen, linksbündig

N Spalte 91-102: Höhe, 12 Zeichen, linksbündig

O Spalte 104-115: Fläche, 12 Zeichen, linksbündig

P Spalte 117-128: Volumen, 12 Zeichen, linksbündig

Alle Felder sind durch Leerzeichen voneinander getrennt.

Alle linksbündigen Felder sind Zeichen/Zeichenketten.

Die Positionsnummer ist ein ganzzahliger Wert (Integer: 0-9999)

15.6 Dezimalstellen

Die Anzahl der Dezimalstellen können Sie für die Längen-, Flächen- und Voluminaberechnung bestimmen.

In der *.MAS Datei sind 0 bis 6 Stellen hinter dem Komma möglich (=> Parameter A).

15.7 Ermitteln/Ändern - Bauteile

Bauteile
Bauel.Daten
Wände
 Grundriß
 Ansicht
Öffnungen
 Beliebig
 Durchbruch
 Türen
 Fenster
Decken
Bauteile
 Stützen
 Stzn.Fnd.
 Strf.Fnd.
 Ring Anker

Seite Ab
- Ende -

Dieses Menü erscheint im Funktionsablauf der Massenermittlung. Es enthält Ermittlungsfunktionen für Bauelemente und in seiner mit SEITE AB aktivierbaren Fortsetzung Funktionen zur Berechnung geometrischer Körper und Formen.

Durch Aktivieren einer Menüzeile wird ein gleichnamiges CADdy PLUS Programm gestartet, das die Bauelementdaten aus der Zeichnung ermittelt und in die Maske Bauelement-Daten einträgt.

Die Namen der PLUS-Programme stehen in der Datei MASTYP.SYS (=> Zusatz-Dateien, MASTYP.SYS).

15.7.1 Bauteildaten

CADDy A1		Bauelement-Daten		Version	
Projektnr.	<input type="text" value="1"/>	Geschoss	<input type="text"/>	Losnummer	<input type="text" value="1"/>
Pos.- Nr.	<input type="text" value="1"/>	Raum - Nr.	<input type="text"/>	Bearbeiter	<input type="text"/>
Massen-Abzüge		Raum	<input type="text"/>	Datum	<input type="text" value="00.00.00"/>
beziehen sich auf		Bauelement	<input type="text" value="AWF10103"/>	Bildname	<input type="text" value="EG"/>
Pos.- Nr.	<input type="text" value="1"/>			Typ	<input type="text" value="t"/>
Anzahl	<input type="text" value="1"/> Stück	Text	<input type="text"/>	Programm	-- .UAB
Länge	<input type="text" value="76.00"/> cm	Breite	<input type="text" value="20.00"/> cm	Höhe	<input type="text" value="201.00"/> cm
Fläche	<input type="text" value="1.53"/> m2	Volumen	<input type="text" value="0.31"/> m3	Menge	-1.53
<input type="button" value="▲"/>	<input type="button" value="▼"/>	<input type="button" value="Zeig"/>	<input type="button" value="Löschen"/>	<input type="button" value="Abzüge"/>	<input type="button" value="Speichern"/>
				<input type="button" value="Ermitteln"/>	<input type="button" value="Ende"/>

A1-049

Projektnummer/Losnummer

Hier ist Raum für den maximal achtstelligen Eintrag Ihrer Projektnummer. Wenn Sie eine AVA anwenden, geben Sie hier Ihre Projektnummer ein. Dieses Feld muss einen Eintrag enthalten, der aus Buchstaben oder Zahlen besteht und den MS-DOS Konventionen genügt (=> MS-DOS Handbuch). Das gleiche gilt für das Feld Losnummer (Bauteilnummer) am Ende dieser Zeile. Hier kann eine maximal zweistellige Nummer eingegeben werden.

Positionsnummer

Eine noch leere Datenbank weist hier eine Null auf. Für das erste Element in der Datenbank muss der Eintrag auf 1 gesetzt werden. Die Positionsnummer wird als eindeutiger Index für die erfassten Daten verwendet. Wird beim Ermitteln eine Datenbank verwendet, in der schon Einträge vorhanden sind, wird jeder weitere Datensatz angehängt und die Zählung der Positionsnummern fortgesetzt.

Massen-Abzüge beziehen sich auf Pos.-Nr.

Tragen Sie die Positionsnummer desjenigen Bauelements ein, von dem Sie etwas abziehen möchten. Wenn Sie das Feld aktivieren, wird die aktuelle Positions-Nummer vom darüberliegenden Feld in das Feld Massen-Abzüge kopiert.

Alle Abzüge, die Sie jetzt ermitteln, werden von der in diesem Merkfeld aufgeführten Position abgezogen.

Der Eintrag in diesem Feld ist nur dann von Bedeutung, wenn Sie über das Feld Abzüge die Ermittlung von Abzügen eingeleitet haben.

Sollten Sie einmal vergessen haben, die Positionsnummer für die Abzüge zu spezifizieren, können Sie dies in der folgenden Weise nachholen:

Wenn Sie die Maske Bauelement-Daten bereits verlassen haben, aktivieren Sie die Funktion Bael-Daten im Menü Bauteile.

Die Maske wird daraufhin zum Ändern der bereits vorhandenen Daten wieder angeboten.

Geschoss/Raumnummer

Hinter dem Feld Geschoss ist Platz für einen vierstelligen Eintrag, ebenfalls im Feld Raum-Nummer.

Raum

In das Feld RAUM können Sie eine Bezeichnung Ihrer Wahl mit bis zu 12 Stellen eintragen.

Bauelement

Die maximal neunstellige Bezeichnung des Bauelements wird in das Feld Bauelement eingetragen. Der hier eingetragene Text wird anschließend zusammen mit der Positionsnummer zum Platzieren in der Zeichnung angeboten.

Haben Sie schon beim Zeichnen der Geometrie beispielsweise der Wand ein Bauelement zugeordnet, so wird der Name beim Ermitteln eingetragen.

Auch hier ist es von Bedeutung, ob Sie die Daten anschließend an eine AVA übergeben wollen oder nicht.

Anwendungen anderer AVA-Programme

Die Eingabe eines Bauelementnamens in diesem Feld ist nicht zwingend. Es kann hier beispielsweise auch die Positionsnummer des Elements im Leistungsverzeichnis eingetragen werden.

Wenn Sie diese Vorgehensweise wählen und bei dem Namenseintrag nicht in die Bauelement-Auswahl verzweigen wollen, dann entfernen Sie den Verzeichniseintrag für die AVA-Bauelemente in den Architekturparametern (=> Parameter A, Pfade).

Bearbeiter

Hier ist Raum für einen zweistelligen Eintrag, der jedoch nicht obligatorisch ist.

Datum

Der Eintrag wird nur in der Form TT.MM.JJ akzeptiert, also z.B.

01.09.96

Der Name des aktuell geladenen Bildes wird im Feld darunter angezeigt.

Typ

Der Kennbuchstabe ist dem jeweiligen Bauelement zugeordnet (z.B. "A" für Wand). Die Zuordnung von Kennbuchstabe und Bauelementname wird in der Datei MASTYP.SYS vorgenommen (=> Zusatzdateien, MASTYP.SYS).

Hinter dem Kennbuchstaben können noch maximal drei Zeichen als Schlüssel für die weitere Verarbeitung eingegeben werden. Hier wird z.B. mit dem Schlüssel "---" ein Massenabzug gekennzeichnet.

Andere Einträge werden standardmäßig jedoch nicht von CADdy 2D genutzt.

Auf/Ab

Auf bzw. Ab ermöglicht es, in der Massendatei nach "oben" bzw.

nach "unten" zu blättern. Diese Felder können nur aktiviert werden, wenn sich an der vorherigen bzw. nachfolgenden Position auch tatsächlich Einträge befinden. Die Einträge der jeweiligen Zeilen erscheinen an den entsprechenden Positionen der Maske.

Wird Auf oder Ab angewählt, bevor der letzte Eintrag oder die letzte Änderung in der Maske abgespeichert wurde, wird ein zusätzliches Fenster eingeblendet. Hier haben Sie die Möglichkeit, zu entscheiden, ob Sie die neuen Daten sichern oder die geänderten überschreiben möchten. Mit ABBRUCH können Sie diese Zusatz- Funktion abbrechen und in der Maske Bauelement-Daten weitere Änderungen vornehmen.

Zeige

Zu dem angezeigten Datensatz wird nach aktivieren der Funktion der entsprechende Geometrie in der Zeichnung blinkend angezeigt. Dies ist nur möglich, wenn auch das entsprechende Bild geladen ist.

Löschen

Aktivieren Sie die Funktion Löschen, so wird der gerade angezeigte Datensatz gelöscht.

Abzüge

Sie können beliebige Abzüge (Türen, Fenster, Deckendurchbrüche, usw.) berechnen lassen. Wählen Sie die gleiche Schrittfolge wie beim Ermitteln von Massen (=> Ermitteln). Abzüge werden in der Maske Bauelement-Daten dadurch gekennzeichnet, dass im Feld TYP drei Minuszeichen eingetragen werden. Bei Abzügen werden automatisch 2 Zeilen geschrieben: Die erste kennzeichnet nur die Abzugsmasse zu dem im Merkfeld Massenabzüge aufgeführten Bauelement. Die 2. Zeile enthält die Daten des in die entstandene Öffnung einzubauenden Bauelements.

Speichern

Hier werden die eingetragenen Daten in der Datenbankdatei (*.DBF) abgespeichert, und die Bauelementbezeichnung wird zusammen mit der Positionsnummer zum Platzieren in der Zeichnung angeboten.

Nach dem Abspeichern ertönt zur Bestätigung ein kurzes Signal.

Dies geschieht unabhängig von Ihrer Voreinstellung (Signal ein/aus) in den Grundeinstellungen.

Ermitteln

Die Massenermittlung für das nächste Bauelement desselben Typs kann fortgesetzt werden. Ist ein entsprechendes CADdy Plus Programm vorhanden, läuft dieses als Ermittlungsfunktion erneut ab. Die Positionsnummer wird automatisch um 1 erhöht, die übrigen Einträge im oberen Bereich der Maske werden übernommen. Zu den einzelnen Parametern können nun die Werte des neuen Bauelements eingetragen werden.

Mit Ermitteln kann nur das positive Ermitteln, nicht aber die Funktion Abzüge fortgesetzt werden.

Ende

Das Maskenfeld Ende führt zurück in das Menü Bauteile. Wurden Änderungen oder Ergänzungen in der Maske Bauelement-Daten zuvor nicht gesichert, wird eine Zusatzmaske angeboten, in der Sie die Möglichkeit haben, die Sicherung der Daten nachzuholen.

15.7.2 Wände (Wände; -)

Unter dieser Überschrift stehen Massenermittlung-Funktionen für Wandelemente bereit.

15.7.3 Wände im Grundriss(Grundriß; -)

Wandlänge	Diese Funktionen im erscheinenden Untermenü ermitteln die Massen von Wänden und Wandöffnungen im Grundriß.
Filter Aus	Die Wandlängen, die Sie hier ermitteln, sind von der Art der Verbindung abhängig (=> Wandbearbeitung, Verbindung).
Auto Einzel Wände Wnd.+Öffn.	Lassen Sie die Wände mit Wandöffnungen ermitteln, so wird für jede Öffnungsposition auch eine Abzugsposition ermittelt.
Auto Alle Wände Wnd.+Öffn.	
Antippen Wände Wnd.+Öffn.	
- Ende -	

Filter (Filter; -)

Es besteht für alle Funktionen in dem Menü Wandlänge die Möglichkeit, einen Filter zu setzen. D.h. es werden nur Wände mit der eingetragenen Wandstärke ermittelt.

1. Aktivieren Sie die Menüzeile unter dieser Überschrift, und tragen Sie die gewünschte Wandstärke als Filter ein.
Geben Sie den Wert 0 ein, so wird kein Filter gesetzt.

Auto einzel (Auto Einzel;-)

Automatisch werden alle Wände (Wände) oder alle Wände und Öffnungen (Wnd.+Öffn.) zum Ermitteln angeboten.

1. Aktivieren Sie die Funktion. Die erste Wand wird blinkend dargestellt. Auf der Alfaseite erscheint eine Information zu dieser Wand. Betätigen Sie nun die Abbruchtaste, so wird die nächste Wand zum Ermitteln angeboten.
2. Nach dem Betätigen der Eingabetaste werden die so ermittelten Daten jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. Möchten Sie die nächste Öffnung in der gleichen Weise ermitteln, so verlassen Sie die Maske über Ermitteln.

Auto alle (Auto Alle;-)

Alle im Bild enthaltenen Wände (Wände) oder alle Wände und Wandöffnungen (Wnd.+Öffn.) können automatisch ermittelt werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion. Die Wände, die ermittelt werden erhalten einen Marker.
2. Die so ermittelten Daten werden jetzt von der Maske Bauelement- Daten präsentiert.

Die letzte ermittelte Öffnung bzw. Wand muss anschließend über Speichern in der Datenbank abgelegt werden.

Antippen (Antippen; -)

Die Abmessungen der identifizierten Wände (Wände) oder alle Wände mit Wandöffnungen (Wnd.+Öffn.) werden ermittelt.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Wand.
2. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert.

Füllen Sie jetzt den Maskenkopf aus, um die Massen bestimmten Bauelementen, Räumen, Geschossen zuzuordnen (=> Maske Bauelement-Daten).

15.7.4 Ansicht (Ansicht; -)

Diese Funktion ermittelt Massen von Wänden in Ansichten.

1. Tippen Sie in der Ansicht die Ober- oder Unterkante der zu ermittelnden Wand an, um die Wandlänge zu bestimmen.
2. Tippen Sie in der Ansicht eine Strecke an, die die Wandhöhe bestimmt.

3. Geben Sie die Dicke der Wand über Tastatur ein.
4. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. (Längen, Höhen etc. in cm, Flächen in m², Volumen in m³.)

Füllen Sie jetzt den Maskenkopf aus, um die Massen bestimmten Bauelementen, Räumen, Geschossen zuzuordnen (=> Maske Bauelement-Daten).

15.7.5 Öffnungen (Öffnungen; -)

Unter dieser Überschrift stehen Massenermittlung Funktionen für Wandöffnungen zur Verfügung.

15.7.6 Öffnungen beliebig

Öffnungen

Auto Einzel

Auto Alle

Antippen

- Ende -

Diese Funktion schaltet in ein Untermenü, mit dessen Funktionen Sie Öffnungen automatisch oder manuell ermitteln können.

Die Funktionen erzeugen keine Abzugspositionen wie die Funktionen Wand + Öffnungen im Menü Grundriß.

Auto einzel (Auto einzel; -)

Automatisch werden alle Öffnungen zum Ermitteln angeboten.

1. Aktivieren Sie die Funktion. Die erste Öffnung wird blinkend dargestellt. Auf der Alfaseite erscheint eine Information zu dieser Öffnung. Betätigen Sie nun die Abbruchtaste, so wird die nächste Öffnung zum Ermitteln angeboten.
2. Nach dem Betätigen der Eingabetaste werden die so ermittelten Daten jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. Möchten Sie die nächste Öffnung in der gleichen Weise ermitteln, so verlassen Sie die Maske über Ermitteln.

Auto alle (Auto alle; -)

Alle im Bild enthaltenen Öffnungen können automatisch ermittelt werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion. Die Öffnungen, die ermittelt werden erhalten einen Marker.
2. Die so ermittelten Daten werden jetzt von der Maske Bauelement - Daten präsentiert.

Die letzte ermittelte Öffnung muss anschließend über Speichern in der Datenbank abgelegt werden.

Antippen (Antippen; -)

Die Abmessungen der identifizierten Öffnungen werden ermittelt.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Öffnung mit dem Cursor.
2. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert.

15.7.7 Durchbruch (Durchbruch; -)

Diese Funktion ist gleich der Funktion Beliebig, jedoch ist ein Filter gesetzt, das nur Durchbrüche ermittelt werden.

15.7.8 Türen (Türen; -)

Diese Funktion ist gleich der Funktion Beliebig, jedoch ist ein Filter gesetzt, das nur Türen ermittelt werden.

15.7.9 Fenster (Fenster; -)

Diese Funktion ist gleich der Funktion Beliebig, jedoch ist ein Filter gesetzt, das nur Fenster ermittelt werden.

15.7.10 Decken (Decken; -)

Decke
Filter
Aus
Auto Einzel
Decke
Dck.+Öffn.
Auto Alle
Decken
Dck.+Öffn.
Antippen
Decke
Dck.+Öffn.
- Ende -

Die Geometrie, die mit den Funktionen im Menü Decken (=>Decken) erzeugt wurde, kann für die Massenermittlung gelesen werden.

Aktivieren Sie die Funktion. Es erscheint ein Untermenü, in dem die Funktionen sinngemäß gleich der Funktion zum Ermitteln der Wände im Grundriß sind.

Filter (Filter; -)

Es besteht für alle Funktionen in dem Menü Decke die Möglichkeit, einen Filter zu setzen. D.h. es werden nur Decken mit der eingetragenen Deckenstärke ermittelt.

1. Aktivieren Sie die Menüzeile unter dieser Überschrift, und tragen Sie die gewünschte Deckenstärke als Filter ein. Geben Sie den Wert 0 ein, so wird kein Filter gesetzt.

Auto einzel (Auto einzel; -)

Automatisch werden alle Decken (Decke) oder alle Decken und Öffnungen (Dck.+Öffn.) zum Ermitteln angeboten.

1. Aktivieren Sie die Funktion. Die erste Decke wird blinkend dargestellt. Auf der Alfaseite erscheint eine Information zu dieser Decke. Betätigen Sie nun die Abbruchtaste, so wird die nächste Decke zum Ermitteln angeboten.

2. Nach dem Betätigen der Eingabetaste werden die so ermittelten Daten jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. Möchten Sie die nächste Öffnung in der gleichen Weise ermitteln, so verlassen Sie die Maske über Ermitteln.

Auto alle (Auto alle; -)

Alle im Bild enthaltenen Decken können automatisch ermittelt werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion. Die Decken, die ermittelt werden erhalten einen Marker.
2. Die so ermittelten Daten werden jetzt von der Maske Bauelement-Daten präsentiert.

Die letzte ermittelte Decke muss anschließend über Speichern in der Datenbank abgelegt werden.

Automatisch alle Decken und Deckenöffnungen (Dck.+Öffn.; -)

Alle im Bild enthaltenen Decken und Deckenöffnungen können automatisch ermittelt werden.

1. Aktivieren Sie die Funktion. Die Decken, die ermittelt werden erhalten einen Marker.
2. Die so ermittelten Daten werden jetzt von der Maske Bauelement-Daten präsentiert.

Die letzte ermittelte Position muss anschließend über Speichern in der Datenbank abgelegt werden.

Antippen (Antippen; -)

Die Abmessungen der identifizierten Decken werden ermittelt.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Decke mit dem Cursor.
2. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert.

Antippen Decken und Öffnungen (Dck.+Öffn.; -)

Die Abmessungen der identifizierten Decken mit Deckenöffnungen (Dck.+Öffn.) werden ermittelt.

1. Identifizieren Sie die gewünschte Decke mit dem Cursor.

2. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement- Daten präsentiert.

15.7.11 Bauteile (Bauteile; -)

Die Menüzeilen unter dieser Überschrift enthalten Funktionen zur Massenermittlung von Bauteilen.

15.7.12 Stützen (Stützen; -)

Diese Funktion ermittelt Anzahl und Massen von Stützen.
Die Funktion ist analog der Ermittlung von Decken.

15.7.13 Stützenfundamente (Stzn.Fnd.; -)

Diese Funktion ermittelt Anzahl und Massen von Stützenfundamenten mit Rechteckquerschnitt.

1. Geben Sie die Anzahl der Fundamente ein.
2. Identifizieren Sie an einem der Fundamente die Seite d.
3. Identifizieren Sie die Seite b.
4. Geben Sie die Höhe der Fundamente ein.
5. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. (Längen, Höhen etc. in cm, Flächen in m^2 , Volumen in m^3 .)

15.7.14 Streifenfundamente (Strf.Fnd.; -)

Diese Funktion ermittelt die Massen von Streifenfundamenten. Dabei werden Einzellängen addiert.

1. Tippen Sie Strecke für Strecke an, um die Gesamtlänge der Fundamente zu ermitteln.
2. Tippen Sie jetzt eine Parallele zur letzten Länge an, um die Breite des Fundamentes zu bestimmen.
3. Geben Sie die Höhe des Fundamentes ein.
4. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. (Längen, Höhen etc. in cm, Flächen in m^2 , Volumen in m^3 .)

Füllen Sie jetzt den Maskenkopf aus, um die Massen bestimmten Bauelementen, Räumen, Geschossen zuzuordnen (=> Maske Bauelement-Daten).

15.7.15 Ringanker (Ringanker; -)

Diese Funktion ermittelt die Massen eines Ringankers. Dabei werden die Einzellängen addiert.

1. Tippen Sie Strecke für Strecke an, um die Gesamtlänge des Ringankers zu ermitteln.
Berücksichtigen Sie bitte auch Türen und Fenster, da diese Öffnungen die Wandlängen grafisch unterbrechen.
2. Tippen Sie jetzt eine Parallele zur letzten Länge an, um die Breite des Ringankers zu bestimmen.
3. Geben Sie die Höhe des Ringankers ein.
4. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. (Längen, Höhen etc. in cm, Flächen in m^2 , Volumen in m^3 .)

Füllen Sie jetzt den Maskenkopf aus, um die Massen bestimmten Bauelementen, Räumen, Geschossen zuzuordnen (=> Maske Bauelement-Daten).

15.7.16 Seite ab (Seite ab; -)

Bauteile
Seite auf

Symbole
Zusatzinfo
Geometrien
Fläche
Kont.zyl.

Rechteck
Quader
Pyramide

Kreis
Zylinder
Kegel

- Ende -

Es erscheint die Fortsetzung des Menüs, in der Funktionen zur Ermittlung geometrischer Flächen und Körper bereitstehen.

15.7.17 Seite auf (Seite; -)

Es erscheint der erste Teil des Menüs Bauteile.

15.7.18 Symbole (Symbole; -)

Diese Funktion zählt gleichartige Symbole und ermittelt deren Daten.

1. Bestimmen Sie mit dem Folien-Definitions-Menü die Folien, die bei der Zählung berücksichtigt werden sollen.
2. Identifizieren Sie das gewünschte Symbol an seinem Referenzpunkt. Die Zeichnung wird jetzt durchsucht und alle Symbole, die den gleichen Namen und die gleichen Skalierungsfaktoren aufweisen, werden gezählt.
3. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. (Längen, Höhen etc. in cm, Flächen in m^2 , Volumen in m^3 .)

4. Füllen Sie jetzt den Maskenkopf aus, um die Massen bestimmten Bauelementen, Räumen, Geschossen zuzuordnen (=> Maske Bauelement-Daten).

15.7.19 Zusatzinformation (Zusatzinfo; -)

Alle Symbole, die mit der Funktion Zusatzinfo (=>Zusatzinfo) in die Zeichnung eingesetzt wurden, lassen sich automatisch oder manuell für die Massenermittlung erfassen.

Die Funktionen in dem erscheinenden Untermenü sind sinngemäß gleich der Funktion Menü Öffnungen.

15.7.20 Geometrien (Geometrien; -)

Unter dieser Überschrift finden Sie Funktionen zur Massenermittlung geometrischer Flächen und Körper.

15.7.21 Fläche (Fläche; -)

Diese Funktion ermittelt von beliebigen Flächen Umfang und Flächeninhalt und stellt diese Daten als Massen zur Verfügung.

1. Wählen Sie aus dem Punkt-Definitionsменю eine geeignete Funktion, um die Eckpunkte der Fläche zu bestimmen.
2. Identifizieren Sie die Eckpunkte der gewünschten Fläche.
3. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. (Längen, Höhen etc. in cm, Flächen in m², Volumen in m³) .

Texte, die in der Zeichnung eingetragenen Werten vorangestellt werden oder ihnen folgen sollen, können in der Maske Konturparameter in den Feldern Führender Text bzw. Nachfolgender Text eingegeben werden (=> Grundpaket, Konturparameter).

15.7.22 Konturzylinder (Kont.Zyl; -)

Es werden die Massen von Konturzylindern im Grundriß ermittelt.

1. Wählen Sie eine geeignete Funktion, um die Eckpunkte der Fläche zu bestimmen (Punkt-Definition oder Cursor).
2. Identifizieren Sie die Eckpunkte der gewünschten Fläche.
3. Geben Sie die Höhe ein.
4. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. (Längen, Höhen etc. in cm, Flächen in m^2 , Volumen in m^3).

Texte, die in der Zeichnung eingetragenen Werten vorangestellt werden oder ihnen folgen sollen, können in der Maske Konturparameter in den Feldern Führender Text bzw. Nachfolgender Text eingegeben werden (=> Grundpaket, Konturparameter).

15.7.23 Rechteck (Rechteck; -)

Diese Funktion ermittelt die Massen von rechteckigen Flächen durch Antippen der Diagonalepunkte. Sie stellt eine Vereinfachung der Funktion Fläche dar.

1. Wählen Sie aus dem Punktdefinitionsmenü eine geeignete Funktion, um die Eckpunkte zu bestimmen.
2. Identifizieren Sie eine Ecke des Rechtecks.
3. Identifizieren Sie die diagonal gegenüberliegende Ecke.
4. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. (Längen, Höhen etc. in cm, Flächen in $m^2<D>$, Volumen in $m^3<D>$.)

Texte, die in der Zeichnung eingetragenen Werten vorangestellt werden oder ihnen folgen sollen, können in der Maske Konturparameter in den Feldern Führender Text bzw. Nachfolgender Text eingegeben werden (=> Grundpaket, Konturparameter).

15.7.24 Quader (Quader, -)

Es werden die Massen von Quadern ermittelt.

1. Wählen Sie eine geeignete Funktion, um die Eckpunkte der rechteckigen Grundfläche zu bestimmen (Punkt-Definition oder Cursor).
2. Identifizieren Sie eine Ecke des Rechtecks.
3. Identifizieren Sie die diagonal gegenüberliegende Ecke.
4. Geben Sie die Höhe ein.
5. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. (Längen, Höhen etc. in cm, Flächen in m^2 , Volumen in m^3).

Texte, die in der Zeichnung eingetragenen Werten vorangestellt werden oder ihnen folgen sollen, können in der Maske Konturparameter in den Feldern Führender Text bzw. Nachfolgender Text eingegeben werden (=> Grundpaket, Konturparameter).

15.7.25 Pyramide (Pyramide; -)

Es werden die Massen von Pyramiden ermittelt.

1. Wählen Sie eine geeignete Funktion, um die Eckpunkte der rechteckigen Grundfläche zu bestimmen (Punkt-Definition oder Cursor).
2. Identifizieren Sie eine Ecke des Rechtecks.
3. Identifizieren Sie die diagonal gegenüberliegende Ecke.
4. Geben Sie die Höhe ein.
5. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. (Längen, Höhen etc. in cm, Flächen in m^2 , Volumen in m^3).

Texte, die in der Zeichnung eingetragenen Werten vorangestellt werden oder ihnen folgen sollen, können in der Maske Konturparameter in den Feldern Führender Text bzw. Nachfolgender Text eingegeben werden (=> Grundpaket, Konturparameter).

15.7.26 Kreis (Kreis; -)

Es werden Umfang und Fläche beliebiger Kreise ermittelt und als Massen zur Verfügung gestellt.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie den Kreis.
2. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. (Längen, Höhen etc. in cm, Flächen in m^2 , Volumen in m^3).

15.7.27 Zylinder (Zylinder; -)

Es werden die Massen von Zylindern im Grundriß ermittelt.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die Grundfläche.
2. Geben Sie die Höhe ein.
3. Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. (Längen, Höhen etc. in cm, Flächen in m^2 , Volumen in m^3).

15.7.28 Kegel (Kegel; -)

Es werden die Massen von Kegeln im Grundriß ermittelt.

1. Aktivieren Sie die Funktion, und identifizieren Sie die Grundfläche.
2. Geben Sie die Höhe ein.

Die so ermittelten Daten werden jetzt in der Maske Bauelement-Daten präsentiert. (Längen, Höhen etc. in cm, Flächen in m^2 , Volumen in m^3).

16 Parameter A (Parameter A; 10116)

In dieser Maske können Sie alle architekturenspezifischen Voreinstellungen treffen. Die Einstellungen werden in den Dateien ARCHIALI.SYS bzw. ARCHI.SYS abgespeichert (=> Zusatz-Dateien). Auf ein Editieren mit dem Editor dieser Dateien kann daher verzichtet werden.

Wenn Sie Folien definieren, auf denen die Geometrie des entsprechenden Maskenpunktes abgelegt wird, wählen Sie jeweils eine Folie zwischen 1-498.

CADdy A1	Architektur Parameter		Version
Folien (Vorschlag)			
Vorsatzschale	<input type="text" value="3"/>	Vorsatzschale Unterzug	<input type="text" value="4"/>
Wand	<input type="text" value="1"/>	Wand Unterzug	<input type="text" value="2"/>
<input type="text" value="öffnung..."/>		<input type="text" value="Treppe..."/>	
Decke	<input type="text" value="20"/>	Deckendurchbruch	<input type="text" value="21"/>
Stütze	<input type="text" value="40"/>	Stützeninnenkante	<input type="text" value="41"/>
Texte für Öffnungen	<input type="text" value="14"/>	<input type="text" value="Ausführungsfolien..."/>	
Vorschlagswerte		Zahlenformate	
Wandhöhe	<input type="text" value="275.00"/>	Umrechnungsfaktor	<input type="text" value="1.00"/>
Abstand Bemaßung	<input type="text" value="160.00"/>	Belichtungsfaktor	<input type="text" value="1"/> / <input type="text" value="8"/>
<input type="text" value="Zusatzgrafik..."/>		Dezimalstellen Masken MAS-Datei	
Konstruktionsfehler	<input type="text" value="Melden ↓"/>	Längen	<input type="text" value="2"/> <input type="text" value="2"/>
Korrektur	<input type="text" value="Ausführlich ↓"/>	Flächen	<input type="text" value="2"/> <input type="text" value="2"/>
Vortexte		Volumina	<input type="text" value="2"/> <input type="text" value="2"/>
<input type="text" value="Abstände..."/>		<input type="checkbox"/> Hinweis	
Durchbruch H= <input type="text"/>	Tür H= <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Schraffurwinkel zur Wandachse	
Brüstung BRH <input type="text"/>	Fenster H= <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Bild + Editor	
<input checked="" type="checkbox"/> Farbe Auswahl mit Palette		<input type="text" value="Pfade..."/>	<input type="text" value="Abbruch"/> <input type="text" value="Ende"/>

A1-041

16.1 Vorsatzschale/Wand

Die Geometrie der Vorsatzschale und der Wand (=> Wand-Konstruktion) wird auf der eingetragenen Folie abgelegt, sofern Sie die Folien in der Maske Wand-Konstruktion nicht wechseln.

Wurde in der Maske Wandkonstruktion die Voreinstellung Unterzug gewählt, so wird die Geometrie auf der entsprechenden nächst höheren Folie Vorsatzschale Unterzug bzw. Wand Unterzug abgelegt.

16.2 Öffnungsfolien

Details der Wandöffnungen werden auf separate Folien gelegt.

Mit dieser Funktion verzweigen Sie in die Maske Öffnungsfolien.

Die hier eingetragenen Folien werden als Vorschlag in der Maske Konstruktion übernommen.

Öffnungsfolien	
Sturz / Brüstung	6
Rahmen / Pfosten	6
Schraffur / Sprossen	30
Blatt	6
Zusatzgrafik	29
Türgrafik	6

A1-042

16.3 Treppen

Treppen werden auf speziellen Folien abgelegt. Legen Sie dies in der Maske Treppenfolien fest.

Alle Angaben beziehen sich auf Standard-Treppen.

Bei Kontur-Treppen werden die Voreinstellungen in der Datei TRP.DTN getroffen.



16.3.1 3DF (in 2D nicht darstellbar)

Auf dieser Folie werden die Elemente abgelegt, die für das Einlesen in dem Modul 3D-Flächen von Bedeutung sind.

Die Daten werden nur geschrieben, wenn Sie die Treppe in den Grundriss einsetzen.

Arbeiten Sie mit einer Folien-Linien Zuordnung so sollten Sie sicherstellen, dass diese Folie zur Darstellung nicht zugelassen wird bzw. mit der Linienart beliebig RESEVIERT A1 gezeichnet wird.

16.3.2 Vorderansicht

Zeichnen Sie eine Treppe in der Vorderansicht, so wird diese auf der eingetragenen Folie abgelegt.

16.3.3 Seitenansicht

Zeichnen Sie eine Treppe in der Seitenansicht, so wird diese auf der eingetragenen Folie abgelegt.

16.3.4 Unterhalb der Schnittlinie

Wurde von Ihnen in der Treppenkonstruktion für die Grundrissdarstellung gewählt, dass ein Schnitt gezeichnet werden soll, so werden die Elemente, die unterhalb der Schnittlinie liegen, auf der eingetragenen Folie gezeichnet.

Wurde kein Schnitt gewählt, so wird die gesamte Treppe auf dieser Folie abgelegt.

16.3.5 Oberhalb der Schnittlinie

Die Elemente, die oberhalb der Schnittlinie liegen, werden auf dieser Folie abgelegt.

16.4 Decke

Im Eingabefeld Decke wird die Zeichenfolie eingetragen, auf der die Geometrie der Decke abgelegt wird (=> Decken).

Ein Deckendurchbruch wird auf der Folie der Decken + 1 abgelegt.

16.5 Texte

Im Feld Texte wird die Zeichenfolie eingetragen, auf der die Höhenbemaßung für die Wandöffnungen, und die Beschriftungen der Treppen abgelegt werden.

16.6 Ausführungsfolien

Nach Anwahl vom Maskenpunkt Ausführungsfolien erscheint eine Maske.

Ausführungsfolien	
Öffnungen	30
Schraffur Linienart 1 Wand	31
Schraffur Linienart 2 Wand	32
Dämmung Wand	35
Wandgrenzlinie	500
Höhengrenzlinie	500
	42
	-41
	0
	0
	0

Abbruch Ende

Alle 11 Folie, die hier aufgelistet sind können mit der Voreinstellung Plan Ausführung bzw. Plan Entwurf ein- bzw. ausgeblendet werden (=> Wandöffnungen, Plan).

Legen Sie fest, auf welcher Folie die Geometrie für Details der Wandöffnungen, die Schraffur der Wand, die Füllung der Wand, die Dämmung der Wand und die Wandgrenzlinien abgelegt werden sollen. In den weiteren Folien können Sie entweder die Foliennummer oder den Foliennamen (sofern vorhanden) eintragen (=> Grundpaket, Folien).

Geben Sie eine negative Foliennummer ein, so wird diese bei Entwurf eingeblendet.

16.7 Wandhöhe

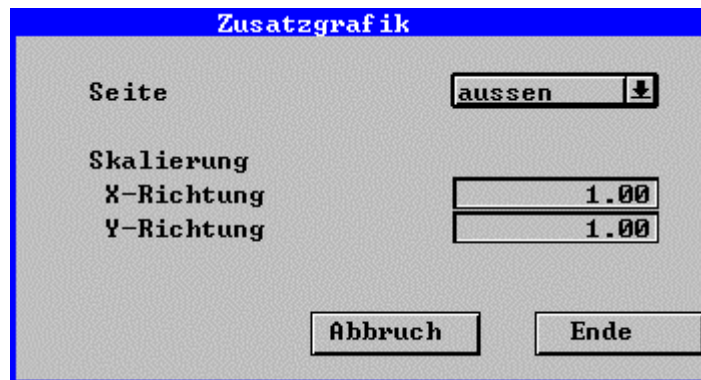
Sie haben hier Einfluss auf den Vorschlagswert für die Wandhöhe. Dieser Wert wird immer dann genutzt wenn noch keine Höhe eingetragen wurde.

16.8 Abstand Bemaßung

Öffnungen können automatisch bemaßt werden. Tragen Sie hier den Abstand zwischen der Außenkante und der Maßlinie ein. Der Wert darf auch negativ sein, so wird das Maß nach innen gesetzt.

16.9 Zusatzgrafik

Bei Öffnungen mit der Öffnungsform Beliebig wird die Form zusätzlich im Bild dargestellt. Legen Sie hier fest auf welcher Seite die Kontur liegen soll und ob die Kontur skaliert werden soll.



Zusatzgrafik

Seite

Skalierung

X-Richtung

Y-Richtung

A1-045

16.10 Konstruktionsfehler

Ob CADdy Konstruktionsfehler, die beim Definieren von Durchbrüchen, Fenstern und Türen entstehen, Ignorieren, Melden oder Verweigern soll, legen Sie in diesem Maskenpunkt fest.

Ein Konstruktionsfehler ist z.B. Sie geben eine Breite für den Kämpfer ein die größer ist als der Kämpfer hoch.

16.11 Vortexte

Im Maskenbereich Vortexte können Sie den Bemaßungsvortext von Durchbruch, Tür, Brüstung und Fenster angeben.

16.12 Umrechnungsfaktor

Im Feld Umrechnungsfaktor teilen Sie CADdy mit, welche Einheit beim Zeichnen verwendet wird. Zentimeter entspricht dem Faktor 1, Millimeter entspricht dem Faktor 10.

Dieser Faktor wird bei der Flächenberechnung zur Ermittlung der belichteten Fläche (=> Wandöffnungen, Fensterkonstruktion)

berücksichtigt.

16.13 Belichtungsfaktor

Der Belichtungsfaktor richtet sich nach der örtlichen Bauverordnung bzw. nach dem Bauvorhaben.

16.14 Dezimalstellen

Die Anzahl der Dezimalstellen können Sie für die Längen-, Flächen- und Voluminaberechnungen bestimmen.

In Masken sind von 0 bis 4 Nachkommastellen, in *.MAS Dateien von 0 bis 6 Stellen hinter dem Komma möglich (=> Zusatz-Programme, Massenermittlung).

16.15 Abstände

Hier können Sie die Abstände der einzelnen Texte die an Öffnungen gezeichnet werden, in einer weiteren Maske definieren.

Abstände	
Zusatztexte 1	100.00
Zusatztexte 2	120.00
Zusatztexte 3	130.00
Freier Texte	140.00

Abbruch Ende

A1-046

Die Abstände entnehmen Sie bitte der Tabelle.

	Tür	Fenster
Zusatztext 1	T30	BRH
Zusatztext 2	freier Text	H=
Zusatztext 3	H=	
Zusatztext 4	freier Text	freier Text

16.16 Hinweis

Hier legen Sie fest ob der Hinweis gezeigt werden soll, der beim Wechsel aus dem Menü Architektur in das Hauptmenü Sie erinnern soll, dass Fehleingaben möglich sind.

16.17 Schraffurwinkel zur Wandachse

Legen Sie fest ob der Schraffurwinkel zum schraffieren der Wände von der X-Achse ausgeht oder wenn dieser Schalter eingeschaltet wurde von der Wandachse abgetragen wird.

16.18 Stützen

Im Eingabefeld Stützen wird die Zeichenfolie eingetragen, auf der die Geometrie der Stütze abgelegt wird (=> Stützen).

Die Stützeninnenkante wird auf der Folie der Stützen + 1 abgelegt.

16.19 Farbe Auswahl mit Palette

An verschiedenen Stellen wird von Ihnen eine Farbauswahl erwartet. Legen Sie hier fest ob Sie lieber mit Farbnummern (0-255) oder mit einem Farblett arbeiten möchten.

16.20 Bild mit Editor

Damit Sie bequem eine vollständige Änderungshistorie erstellen können, wird wenn dieser Schalter aktiv ist jeweils der CADdy-Editor aufgerufen.

Ihre Eingaben werden in der Datei <Bildnamen>.DOK gespeichert.

Als Vorlage dient Ihnen die Datei VORLAGE.DOK, die auf Ihre Ansprüche optimiert werden kann.

Beim Einlesen eines Bildes wird diese Datei zuvor angezeigt.

16.21 Pfade

Nach Anwahl des Feldes Pfade, erscheint die Maske
Parameter- Dateien/Pfade

Parameter	Erweiterung	Pfad
Wände	<*.PWL>	d:\caddy_\A1\WAND.PWL
Fundamente	<*.PFU>	d:\caddy_\A1\FUNDDA.PFU
Unterzüge	<*.PUZ>	d:\caddy_\A1\UNTERZ1.PUZ
Durchbrüche	<*.PBR>	d:\caddy_\A1\DUBRU.PBR
Türen	<*.PDR>	d:\caddy_\A1\TUER.PDR
Fenster	<*.PWN>	d:\caddy_\A1\FENSTER.PWN
Schnitte	<*.PCT>	d:\caddy_\A1\CUT.PCT
Treppe	<*.PST>	d:\caddy_\A1\TREPPE.PST
Stützen	<*.PWS>	d:\caddy_\A1\ST-ECK.PWS
AUA-Bauelement-Verz.		d:\caddy_\AUA\STAMM\
AUA-Ein/Ausgabe		d:\caddy_\AUA\STAMM\
Prj. unabhängig. DBF		

Ende

A1-047

In der Maske sind neben der standardmäßig vorhandenen Wanddatei die in der Auslieferung enthaltenen Öffnungsdateien mit den zugehörigen Pfadangaben eingetragen. Dies sind Dateien, die Sie in der Maske Wandkonstruktion bzw. in den Öffnungsmasken (=> Wandöffnungen) erzeugen und abspeichern können.

Wenn Sie beispielsweise mit einer eigenen projektbezogenen Öffnungsdatei arbeiten wollen, so muss der Name dieser Datei (mit Verzeichnisangabe) hier eingetragen sein.

Wand- und Öffnungs-Parameterdateien werden anhand ihrer Extensionen eindeutig unterschieden. Bei der Namensvergabe sind keine anderen Namensweiterungen zulässig:

Wände *.PWL (Parameter Wall)

Durchbrüche	*.PBR (Parameter BReak)
Türen	*.PDR (Parameter DooR)
Fenster	*.PWN (Parameter WiNdw)
Stützen	*.PWS (Parameter Stützen)
Unterzüge	*.PUZ (Parameter UnterZug)
Streifenfundament	*.PFU (Parameter Fundament)

Ansonsten sind Sie bei der Namensvergabe für zusätzliche Parameterdateien frei. Beim Namenseintrag für eine bereits vorhandene Parameterdatei können Sie in der entsprechenden Zeile auch die Dateiübersichtsmaske benutzen (=> Grundpaket, Ein/Ausgabe, Bild Lesen). Es wird dann auf das aktuelle Arbeitsverzeichnis und anschließend auf Dateien mit der entsprechenden Extension zugegriffen.

Die eingetragenen Parameterdateien

Schnitte	*.PCT (Parameter CuT)
Treppe	*.PST (Parameter STair)

werden beim Anwählen der Funktionen Schnitt bzw. Treppe (=> Architektur Menü) gelesen. Diese Datei enthält Voreinstellungen der Maske die nach dem Auswählen der entsprechenden Funktion erscheint.

Die drei letzten Zeilen enthalten die Pfadangaben und einen Datenbanknamen zur Massenermittlung (=> Zusatzprogramm, Massenermittlung).

16.22 Abbruch

Verlassen Sie die Maske über Abbruch, so werden die geänderten Einstellungen verworfen.

16.23 Ende

Verlassen Sie die Maske über Ende, so werden die geänderten Einstellungen in den Dateien ARCHI.SYS und ARCHIALI.SYS gespeichert.

17 Zusatzprogramme (Zusatz-Pro; 10117)

Zusatz-Pro.	Dieser Menüpunkt führt in das gleichnamige Untermenü.
Haustechnik	Hier ist es möglich in verschiedene CADdy Unterprogramme zu verzweigen.
Massenermit	
Bewehrung	
Matten	
Stabstahl	
Pos. Plan	
Stahlbau	
Dachausmit.	
Dachbemess.	
Wohnfläche	
3D-Fläche	
CADdy PLUS	
- Ende -	

17.1 Haustechnik (Haustechnik; 10160)

Mit dieser Funktion verzweigen Sie in das Menü Haustechnik (CADdy HTL/HTH/HTE), wenn dieses Programm zu Ihrem Lieferumfang gehört und auf Ihrem System installiert ist.

Die Module CADdy Haustechnik unterstützt den Ingenieur bzw.

Architekten bei der Planung und Dokumentation von Schemazeichnungen und Grundrissplänen im Bereich der

Installationstechnik (Elektro, Klima/ Lüftung, Heizung/ Sanitär).

Hierzu werden eine Vielzahl von Konstruktionsfunktionen bereitgestellt; sie werden ergänzt durch Funktionen, um grafische Elemente mit Textelementen zu verbinden und Stücklisten nach unterschiedlichen Kriterien automatisch ausgeben zu lassen. Hierzu werden auch Auswertungsalgorithmen zur Verfügung gestellt.

Zusätzlich umfasst CADdy Haustechnik Symbolbibliotheken mit ca. 900 Bauteilen für z.B. folgende Gewerke Lufttechnik, Antriebstechnik, Armaturen, Sanitärtechnik, Medientechnik, Heiztechnik, Kältetechnik, Wasseraufbereitung, Abwasserbehandlung, Brandschutz, Starkstromtechnik, Nachrichtentechnik, Mess- und Regeltechnik, Sicherheitstechnik sowie Bauteile für allgemeine Darstellungen.

Ein Bauteil besteht aus der grafischen Abbildung, der bis zu zehn Zusatzinformationen zugeordnet werden können (Kurzbezeichnung, Benennung, Einsatzzweck, DIN-Kurzzeichen usw.).

Diese Informationen fließen in eine frei formatierbare Stückliste, die mit einem bis zu 6zeiligen Kopf versehen werden kann.

17.2 Bewehrung (Bewehrung; 10164)

Mit dieser Funktion verzweigen Sie in das Menü Bewehrung (CADdy BW2), wenn dieses Programm zu Ihrem Lieferumfang gehört und auf Ihrem System installiert ist.

Äußerst wichtig ist die Implementierung der As-Werte-Optimierung.

Hiermit ist der optimale Einsatz der Ressourcen sichergestellt. Die Generation von Stahllisten erfolgt vollständig automatisch. Zudem ist eine Übernahme von Geometrie- und Bewehrungsdaten implementiert.

CADdy verknüpft hier automatisch die statische Bemessung und die grafische Darstellung in CADdy Bilder.

17.3 Mattenbewehrung (Matten; 10165)

Mit dieser Funktion verzweigen Sie in das Menü Mattenbewehrung (CADdy BW2), wenn dieses Programm zu Ihrem Lieferumfang gehört und auf Ihrem System installiert ist.

Zum Verlegen von Matten auf der Baustelle benötigt man Verlegepläne, die in der Regel getrennt für die untere und die obere Bewehrung gezeichnet werden.

Mit CADdy werden die Matten automatisch in das Verlegefeld eingezeichnet. Dazu ist lediglich das Verlegefeld festzulegen und die Mattenart bzw. -typ auszuwählen. Die fortlaufenden Positionsnummern und Mattenabmessungen werden automatisch in die Matten eingetragen. Ein umlaufender Versatz am Verlegerand für die Auflagetiefe auf das Mauerwerk wird ebenfalls berücksichtigt.

Zusätzliche Funktionen bieten eine Vielzahl von Korrektur- und Optimierungsmöglichkeiten.

Abschließend erstellt die Software automatisch die zugehörige Mattenliste, die auch das Gesamtgewicht in Kilogramm ausweist und erzeugt die Schneideskizze.

17.4 Stabstahlbewehrung (Stabstahl; 10166)

Mit dieser Funktion verzweigen Sie in das Menü Stabstahlbewehrung (CADdy BW2), wenn dieses Programm zu Ihrem Lieferumfang gehört und auf Ihrem System installiert ist.

Bewehrungsstäbe und Bügel werden automatisch in einem festgelegten Verlegebereich eingezeichnet.

Bewehrungsauszug und Stahllisten vervollständigen das Modul.

17.5 Positionieren (Pos.Plan; 10167)

Mit dieser Funktion verzweigen Sie in das Menü Positionieren (CADdy BW2), wenn dieses Programm zu Ihrem Lieferumfang gehört und auf Ihrem System installiert ist.

Die Erstellung von Positions-/Schalplänen incl. dem Eintrag von Deckenpositionen mit verschiedenen Spannrichtungen werden von dem Programm übernommen.

Eine sogenannte Export-Datei ermöglicht die Übergabe der nötigen Daten zur Weiterverarbeitung im Modul BW1-Statik.

17.6 Stahlbau (Stahlbau; 10168)

Mit dieser Funktion verzweigen Sie in das Menü Stahlbau (CADdy STB/STD), wenn dieses Programm zu Ihrem Lieferumfang gehört und auf Ihrem System installiert ist.

Das Modul CADdy Stahlbau unterstützt den Konstrukteur oder Architekten bei der rationellen Darstellung von Profilen und Stählen der bekannten DIN-Normen sowie den Stirnplattenverbindungen der deutschen Stahlbauverbände.

Die entsprechenden Elemente werden dem Anwender in einer Datenbank zur Verfügung gestellt und können im Dialog mit dem System (komfortabel Maskentechnik) schnell gefunden und direkt auf dem Bildschirm aufgerufen werden. Das befreit den Anwender von langwierigen Suchprozessen in den bekannten DIN-Handbüchern der Stahlbauverbände.

Außer den Profilen und Stirnplatten stehen dem Anwender auch die Schweißverbindungen der DIN 1912 zur Verfügung. Über eine komfortabel Maske können Nahtart, Schweißnahtdicke, Nahtoberfläche, Nahttexte und Nahtverlauf ausgewählt werden. Zur Schweißung von Stirnplatten stehen dem Anwender jeweils die aktuellen Schweißnahtdicken für Flansch und Steg zur Verfügung.

Die Nahtbemaßung kann nach DIN waagrecht oder senkrecht zur Zeichnungshauptachse erfolgen.

17.7 Dachausmittlung (Dachausmit.; 10173)

Mit dieser Funktion verzweigen Sie in das Menü Dachausmittlung (CADdy A3), wenn dieses Programm zu Ihrem Lieferumfang gehört und auf Ihrem System installiert ist.

Frei oder auf der Basis eines Gebäudegrundrisses, der mit CADdy 2D/3D-Baukonstruktion erstellt wurde, kann die Dachform berechnet werden.

Durch die Dachausmittlung berechneten Dachflächen und Längen der Dachflächenbegrenzungslinien (Firste, Traufen, Graten und Kehlen) werden hier angezeigt bzw. ausgedruckt. Diese Liste kann als Grundlage für eine Holzliste verwendet werden.

Während der Dachausmittlung wird ein dreidimensionales Dach erzeugt und kann im Modul CADdy 3D-Flächenmodell weiter verarbeitet werden.

Achtung !

Bevor das Modul Dachausmittlung gestartet wird werden Sie gefragt, ob das aktuelle Bild gespeichert werden soll.

Speichern Sie Ihr Bild in jedem Fall. Beim Aufruf der Dachausmittlung werden alle Objektinformationen gelöscht.

Beim Verlassen der Dachausmittlung darf das scheinbar korrekte Bild (*.PIC) nicht gespeichert werden, weil alle Objektinformationen aus dem Bild entfernt wurden.

Achtung !

17.8 Dachbemessung (Dachbemess; 10174)

Mit dieser Funktion verzweigen Sie in das Menü Dachbemessung (CADdy A4), wenn diese Programm zu Ihrem Lieferumfang gehört und auf Ihrem System installiert ist.

Dieses Programm ist zur statischen Berechnung und Bemessung einer Dachkonstruktion. Dazu besteht die Möglichkeit aus dem Modul A3 Dachparameter einzulesen. Weiter können auch freie ebene Systeme definiert werden. In die Berechnung fließen dann die verschiedenen Auflagerbedingungen und Belastungen ein.

Als Ergebnis erhalten Sie M-, N- und Q-Flächen. Ferner besteht die Möglichkeit der Visualisierung des Systems und der Belastung.

17.9 Wohnflächenberechnung (Wohnfläche; 10170)

Mit dieser Funktion verzweigen Sie in die Maske Wohnflächenberechnung (CADdy WF), wenn dieses Programm zu Ihrem Lieferumfang gehört und auf Ihrem System installiert ist.

Mit dem Programm-Modul CADdy Wohnflächenberechnung können Flächenberechnungen vorschriftsmäßig protokolliert werden. Die CADdy Flächenermittlung und -auswertung nach DIN 277 der II. Berechnungsverordnung ist das ideale Werkzeug zur Wohnflächenberechnung für Baugesuche bzw. Bauanträge.

17.10 3D-Flächenmodell (3D-Fläche; 10171)

Mit dieser Funktion verzweigen Sie in das Branchenmodul 3D- Flächenmodell. Sie haben hier die Möglichkeit, Ansichten, Isometrien und Perspektiven zu erzeugen.

Das aktuell geladene Bild wird in einer Datei mit dem Namen @@CADdy.PIC gespeichert. Zusammen mit diesem Bild werden eine Info-Datei (@@CADdy.INF) und eine Datei mit den aktuellen Foliennamen (@@CADdy.LAY) abgelegt. Bei der Rückkehr nach CADdy 2D wird @@CADdy.PIC (einschließlich @@CADdy.INF und -.LAY) automatisch geladen, so dass der zuletzt vorhandene Bild- und zustand der Voreinstellungen weiter bearbeitet werden kann.

Voraussetzung ist der Eintrag des Bildnamens @@CADdy.PIC in der Zeile "CADdy Bildname" der Maske Verzeichnisse (=> CADdy 3DF, Parameter, Verzeichnisse).

Wählen Sie ob Sie ein einzelnes Geschoss oder über die Geschossverwaltung Ihre Bilder im Modul 3D-Flächen einlesen möchten.

Geschossverwaltung

Ihnen wird im 3D-Flächenmodul direkt die Maske Geschossverwaltung angeboten.

Einzeln

Ihnen wird im 3D-Flächenmodul direkt die Maske Grundriss lesen angeboten (=> CADdy 3DF, Ein/Ausgabe, 2D-Daten, Grundriss lesen mit Höhen).

17.11 CADdy PLUS Programme (CADdy PLUS; 42)

Im Untermenü CADdy PLUS können CADdy PLUS Programme, die mit dem Zusatzmodul CADdy PLUS erstellt und mit dem CADdy PLUS Compiler übersetzt wurden, aufgerufen werden.

CADdy PLUS ist die Bezeichnung für eine universelle Programmierschnittstelle zur Erstellung von Varianten und nahezu beliebiger Anwenderprogramme.

CADdy PLUS basiert auf der Programmiersprache C, die für CADdy um zahlreiche zusätzliche Funktionen erweitert wurde.

Die mit CADdy PLUS erstellten Programme haben grundsätzlich die Extension VAB, und können über AUFRUF NAME bzw. AUFRUF TABL gestartet werden. Die weiteren Eingaben sind dann abhängig vom jeweiligen CADdy PLUS Programm.

Die weitere Beschreibung entnehmen Sie bitte der Datei GP.PDF.

Im Lieferumfang der Architektur stehen Ihnen verschiedene PLUS-Programme zu Verfügung. Entnehmen Sie diese bitte dem Handbuch CADdy A1.

18 Hauptmenü (Hauptmenü;-)

Über diese Funktion kehren Sie zurück ins Hauptmenü des Grundpakets.

Die Funktionsbeschreibung entnehmen Sie bitte der Datei GP.PDF.