ALLPLAN 2018
Tutorial Architektur

Tutorial Architektur

Diese Dokumentation wurde mit der größtmöglichen Sorgfalt erstellt; jedwede Haftung muss jedoch ausgeschlossen werden.

Die Dokumentationen der ALLPLAN GmbH beziehen sich grundsätzlich auf den vollen Funktionsumfang des Programms, auch wenn einzelne Programmteile nicht erworben wurden. Falls Beschreibung und Programm nicht übereinstimmen, gelten die Menüs und Programmzeilen des Programms.

Der Inhalt dieses Dokumentes kann ohne Benachrichtigung geändert werden. Dieses Dokument oder Teile davon dürfen nicht ohne die ausdrückliche Erlaubnis der ALLPLAN GmbH vervielfältigt oder übertragen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln, elektronisch oder mechanisch, dies geschieht.

Allfa® ist eine eingetragene Marke der ALLPLAN GmbH, München.
Allplan® ist eine eingetragene Marke der Nemetschek Group, München.
Adobe® und Acrobat PDF Library™ sind Marken bzw. eingetragene Marken von Adobe Systems Incorporated.
AutoCAD®, DXF™ und 3D Studio MAX® sind Marken oder eingetragene Marken der Autodesk Inc. San Rafael, CA.
BAMTEC® ist eine eingetragene Marke der Fa. Häussler, Kempten.
Microsoft® und Windows® sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.
MicroStation® ist eine eingetragene Marke der Bentley Systems, Inc.
Teile dieses Produkts wurden unter Verwendung der LEADTOOLS entwickelt, (c) LEAD Technologies, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Teile dieses Produktes wurden unter Verwendung der Xerces Bibliothek von 'The Apache Software Foundation' entwickelt.
Teile dieses Produktes wurden unter Verwendung der fyiReporting Bibliothek von fyiReporting Software LLC entwickelt; diese ist freigegeben unter der Apache Software Lizenz, Version 2.
Allplan Update-Pakete werden unter Verwendung von 7-Zip, (c) Igor Pavlov erstellt.
CineRender, Render-Engine und Teile der Anwenderdokumentation Copyright 2014 MAXON Computer GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Alle weiteren (eingetragenen) Marken sind im Besitz der jeweiligen Eigentümer.

© ALLPLAN GmbH, München. Alle Rechte vorbehalten - All rights reserved.

2. Auflage, April 2018

Dokument Nr. 180deu01m02-2-BS0418

Bevor Sie beginnen...

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

das nachfolgende Dokument wurde auf Grundlage von Allplan Version 2018-0 erstellt. Folgende Veränderungen an der Actionbar, welche aufgrund Ihrer positiven und konstruktiven Rückmeldungen bereits in Version 2018-1 umgesetzt wurden, sind in der Beschreibung noch nicht berücksichtigt.

Allplan Version 2018-0	Allplan Version 2018-1
Aufgabe **Beschriftung**	umbenannt in Aufgabe **Beschriften**
Aufgabe **Zusammenarbeit**	umbenannt in Aufgabe **Teamwork**
Aufgabenbereich **3D Konstruktion**	eingeflossen in Aufgabenbereich **3D-Objekte**
Aufgabenbereich **Aktivierung**	erweitert und umbenannt in Aufgabenbereich **Arbeitsumgebung**
Aufgabenbereich **Bezug**	eingeflossen in Aufgabenbereiche **Arbeitsumgebung** (Funktion **Arbeitsebene**, ...) **Auswertungen** (Funktion **Standardebenen listen**, ...) **Dach** (Funktion **Freies Ebenenpaar**, ...) **Bearbeiten**
Aufgabenbereich **Label**	eingeflossen in neue Aufgabenbereiche **Beschriftungsbilder** und **Reports, Legenden**
Funktion **3D Aktualisieren**	verschoben in neuen Aufgabenbereich **Update**
Funktionen **Schraffur**, **Muster**, ...	verschoben in neuen Aufgabenbereich **2D-Flächen**
Funktionen **Achsraster**, **Polarachsraster**, ...	verschoben in neuen Aufgabenbereich **Achsraster**
Funktionen **Körper vereinigen**, **K1 minus K2, K2 erhalten**, ...	verschoben in neuen Aufgabenbereich **Boolesche Operatoren**

Tipp: Wenn Sie eine Funktion nicht am beschriebenen Ort finden, verwenden Sie die Actionbar-Suche. Klicken Sie dazu rechts oben in der **Actionbar** auf , geben Sie den Suchbegriff ein und klicken Sie auf **Weitersuchen**.

Inhalt

Willkommen 1

Einführung 2

Informationsquellen 3

Weitere Hilfen 4

Schulung, Coaching und Projektunterstützung 5

Kommentar zur Dokumentation 6

Lektion 1: Grundlagen 7

Übung 1: Projektvorlage installieren und Allplan starten 9

Projektvorlage installieren 9

Allplan starten und Projekt anlegen 11

Grundeinstellungen 13

Einstellungen in der Actionbar 13

Menüleiste einblenden 14

Spurverfolgung 15

Ratgeber 16

Was tun bei einem Fehler? 16

Was tun bei „rätselhaften" Bildschirmdarstellungen? 16

Lektion 2: Gebäudeplanung 17

Übung 2: Erdgeschoss 18

Einstellungen 19

Wände ... 23
Allgemeines ... 23
Bauteilachse, Allgemeines ... 25
Ausdehnung von Bauteilen, einschalige Wände ... 26
Wandkonstruktion ... 28
Gerade Außenwände ... 28
Kreiswand ... 36
Sichtbare und unsichtbare Layer ... 45
Innenwände ... 49
Bezugspunkt bei der Eingabe von Architekturelementen ... 53
Exkurs: Mehrschalige Wände ... 55
Ausdehnung von Bauteilen, mehrschalige Wände ... 56
Prioritäten bei mehrschaligen Außenwänden ... 58
Prioritäten bei T-Anschlüssen mehrschaliger Wände ... 59
Verschiedene Schichthöhen bei mehrschaligen Wänden ... 60
Fenster- und Türöffnungen in mehrschaligen Wänden ... 61
Beispiel: Mehrschalige Wand, unterschiedliche Schichthöhen ... 62
Exkurs: Projektion und Fenstertechnik ... 65
Funktionen in der Fenster-Symbolleiste ... 65
Fenstertechnik: Detail und Gesamtansicht ... 70
Achsraster ... 74
Stützen ... 81
Öffnungen ... 86
Türen ... 86
Fenster ... 92
Schornstein ... 117
Entwurfskontrolle ... 122
Ergänzende Konstruktion ... 130
Carports ... 131
Möblierung ... 135

Bemaßen und Beschriften 139
Wände bemaßen 139
Brüstungshöhe 142
Treppengrundriss 147
Decke 148
Bauteilparameter als Favorit speichern 153
Deckenumriss mit der Polygonzugeingabe 154
Carport-Dächer 158
Deckenöffnung 161
Übung 3: Dachgeschoss 165
Ziel 165
Dachgeschoss modifizieren 170
Übung 4: Kellergeschoss 195

Lektion 3: Ebenentechnik 199

Arbeiten mit der Ebenentechnik 200
Standardebenen 200
Freie Ebenen 203
Übung 5: Dach 204
Dachkörper 205
Dachebenen modifizieren 210
Dachhaut 211
Wände an Dachebenen anschließen 214
Schornsteinhöhe modifizieren 223
Dachgeschossdarstellung mit Sichtfilterebene 226
Übung 6: Freie Ebenen 233
Freie Ebenen definieren 236
Nachbearbeitung 239

Lektion 4: Treppe 243

Übung 7: Halbpodesttreppe 246

Treppengeometrie modifizieren 248

Treppenbauteil-Parameter definieren 249

Schnittdarstellung erzeugen 256

Lektion 5: SmartParts 259

Übung 8: Fenster-SmartPart modellieren 261

SmartPart speichern 266

SmartPart tauschen 267

SmartPart modifizieren 268

Palette Bibliothek 271

Lektion 6: Schnitte und Ansichten 275

Übung 9: Schnitte 277

Schnittberechnung 281

Schnittbearbeitung 297

Übung 10: Ansichten 301

Lektion 7: Flächen- und Mengenermittlung 307

Übung 11: Räume, Ausbau und Wohnflächen 308

Räume definieren, wichtige Hinweise 308

Einzelne Räume definieren 309

Automatische Raumerzeugung 317

Ausbauflächen 318

Wohnflächenberechnung nach WoFlV 330

Übung 12: Mengenermittlung 341

Report 341

Suchkriterium eingeben 349

Gebäudelisten ... 352

Lektion 8: Planausgabe ... 361

Voraussetzung zum Drucken ... 362

Fensterinhalt - Druckausgabe ... 362

Übung 13: Individueller Plankopf ... 364

Plankopf als Beschriftungsbild ... 369

Planausgabe ... 375

Planlayout ... 376

Plan drucken ... 386

Planfenster ... 389

Lektion 9: Visualisierung ... 393

Die Aufgabe Visualisieren ... 394

Der Aufgabenbereich ... 394

Übung 14: Gebäudemodell animieren ... 396

Animation im Überblick ... 396

Animationsfenster ... 397

Mausbewegung im Kugel-Modus bzw. im Kamera-Modus ... 402

Übung 15: Licht und Oberflächen ... 403

Licht ... 403

Oberflächen ... 405

Übung 16: Gerenderte Darstellung ... 409

Übung 17: Kameraweg, AVI-Film ... 413

AVI-Film aufzeichnen ... 419

Anhang ... 427

Projektorganisation ... 428

Verwalten von Daten mit dem ProjectPilot ... 429

Allgemeines zu Teilbildern 434
Teilbildstatus 434
Informationen zum aktiven Teilbild 436
Verwenden von Layern 437
Allgemeine Informationen zu Layern 437
Festlegen des aktuellen Layers 437
Einstellen der Formateigenschaften von Layern 439
Zugriffsrechte auf Layer 439
Einstellen der Sichtbarkeit von Layern in Teilbildern 441
Verwalten von Layern und Layerstrukturen 442
Vorteile einer Datenorganisation mit Layern 442
Zusammenspiel von Layern und Teilbildern 443
Verwenden von Rechtesets 444
Verwenden von Drucksets 444
Übungsprojekt erstellen und einrichten 445
Maßstab und Längeneinheit einstellen 448
Bauwerksstruktur 450
Empfehlungen zur Projektorganisation 460
Layer einrichten 460
Actionbarkonfiguration 467
Inhalt und Aufbau der Actionbar 468
Palettenfenster 471
Palette Eigenschaften 471
Palette Assistenten 472
Palette Bibliothek 473
Palette Objekte 474
Palette Taskboard 475
Palette Connect 476
Palette Layer 477

Projektvorlagen im Internet 478
Projektvorlagen herunterladen 479
Exkurs: Projektorganisation nur mit Standard-Layer 480
Die Teilbildorganisation „ohne Layer“ 480
Funktionen im Überblick 485
Fenstertechnik 485
Dialogfeld „Höhe“ 486

Index 487

Willkommen

Willkommen bei Allplan 2018, dem Hochleistungs-CAD-Programm für Architekten.

In diesem Tutorial lernen Sie die grundlegenden Funktionen der wichtigsten Bereiche von Allplan 2018 kennen.

Mit Hilfe dieses Tutorials werden Sie schon nach kurzer Zeit in der Lage sein, Allplan 2018 in Ihrer täglichen Arbeit effektiv einzusetzen.

In diesem Kapitel erläutern wir Ihnen:

- den Inhalt dieses Tutorials
- die verfügbare Dokumentation zu Allplan 2018
- weitere Hilfen zu Allplan 2018
- wo Sie Schulungen, Coaching und Projektunterstützung erhalten.

Einführung

Das Tutorial Architektur ist eine Weiterführung des Tutorial Basis. Im Tutorial Basis wird Ihnen anhand von 6 Beispielen das 2D Zeichnen erläutert. In einem weiteren Beispiel erhalten Sie eine Einführung in das 3D-Modellieren.

Das Tutorial Architektur hat zum Ziel, Sie in leicht nachvollziehbaren Schritten von der Planung eines Wohnhauses über dessen Konstruktion in 3D bis hin zur Auswertung der erfassten Wohnhausdaten zu führen. Das Tutorial enthält 17 Übungen, die thematisch in 9 Lektionen zusammengefasst sind.

Das Tutorial bietet Ihnen einen fundierten Einstieg in Allplan 2018. Da das Tutorial im Rahmen der Übungen nicht alle Feinheiten sämtlicher Funktionen vorstellt, nutzen Sie bitte – auch bei der späteren Arbeit mit Allplan 2018 – die **F1**-Hilfe als wichtige Informationsquelle.

Im Internet unter Allplan Connect können Sie zwei Projektvorlagen herunterladen:

- Eine Projektvorlage mit den im Tutorial verwendeten Strukturen und Einstellungen, aber ohne Konstruktion.
- Eine Projektvorlage mit den fertigen Übungsdaten zum Tutorial, mit denen Sie Ihre selbst erstellten Daten vergleichen können.

Eine Beschreibung der Installation finden Sie in „Übung 1: Projektvorlage installieren und Allplan starten (siehe Seite 9)“. Wie Sie die Projektvorlagen aus dem Internet herunterladen, finden Sie im Abschnitt „Projektvorlagen im Internet (siehe Seite 478)“ im Anhang.

Das Tutorial setzt voraus, dass Sie mit den grundlegenden Arbeitsweisen von Microsoft® Windows® Programmen vertraut sind. CAD-Kenntnisse sind hilfreich, aber auch als CAD-Neuling können Sie Allplan 2018 mit diesem Tutorial erlernen.

Herzlich danken möchten wir dem Architekturbüro AIC in Schöneich, das uns eines seiner Projekte für das Tutorial zur Verfügung stellte.

Informationsquellen

Die Dokumentation zu Allplan besteht aus folgenden Teilen:

- Die Hilfe ist die Hauptquelle von Informationen zum Erlernen und Arbeiten mit Allplan.
  Während Sie mit Allplan arbeiten, können Sie durch Drücken der F1-Taste Hilfe zur aktiven Funktion aufrufen, oder Sie aktivieren **Allplan-Direkthilfe** in der Dropdown-Liste **Hilfe** (Titelleiste rechts) und klicken dann mit dem Cursor auf das Symbol, zu dem Sie mehr wissen möchten.
- Das **Handbuch** besteht aus zwei Teilen. Der erste Teil beschreibt die Installation von Allplan. Der zweite Teil gibt eine Übersicht über Grundlagen, Grundbegriffe und allgemeine Eingabemethoden von Allplan.
- Das **Tutorial Basis** beschreibt Schritt für Schritt, wie Sie die wichtigsten Konstruktions- und Modifikationsfunktionen von Allplan nutzen.
- Das **Tutorial Architektur** beschreibt Schritt für Schritt, wie Sie ein vollständiges Gebäude konstruieren, die Konstruktion in Reports auswerten und auf einem Drucker ausgeben können.
- Das **Tutorial Ingenieurbau** beschreibt Schritt für Schritt, wie Sie Positions-, Schal- und Bewehrungspläne erstellen und auf einem Drucker ausgeben.
- **Neues in Allplan 2018** informiert Sie über alle neuen Funktionen und Entwicklungen in der neuen Version.
- Die einzelnen Bände der Serie **Schritt für Schritt** vertiefen die Kenntnisse in Spezialgebieten von Allplan, wie beispielsweise Datenaustausch, Systemadministration, Geodäsie, Präsentation usw. Als Serviceplus Mitglied können Sie diese Bände als PDF-Datei im Bereich Training - Dokumentation von Allplan Connect (http://connect.allplan.com) herunterladen.
- Beachten Sie unsere Publikationen in den sozialen Netzwerken.

Weitere Hilfen

Tipps zur effektiven Bedienung

In der Dropdown-Liste von **Hilfe** (Titelleiste rechts) gibt es den Menüpunkt **Tipps zur effektiven Bedienung**. Dort erhalten Sie eine Zusammenfassung der wichtigsten Tipps und Tricks, um Allplan schnell und sicher zu bedienen.

Anwenderforum (mit Serviceplus Vertrag)

Anwenderforum in Allplan Connect: Tausende Anwender tauschen hier ihr geballtes Wissen aus. Melden Sie sich an unter connect.allplan.com

Im Internet: Ihre häufig gestellten Fragen – unsere Lösungen

Zahlreiche Fragen wurden in der Vergangenheit bereits von den Mitarbeitern des Technischen Supports beantwortet und die Lösungen in der Wissensdatenbank für Sie abgelegt, unter der Adresse connect.allplan.com/de/support/loesungen.html

Kommentar zur Hilfe

Wenn Sie Vorschläge oder Fragen zur Hilfe haben oder einen Fehler entdecken: Schicken Sie eine E-Mail an dokumentation@allplan.com

Schulung, Coaching und Projektunterstützung

Die Art der Ausbildung hat entscheidenden Einfluss auf die Bearbeitungsdauer Ihrer Projekte: Durch professionelle Einarbeitung in Form von Seminaren, Spezial- und Einzelschulungen sparen Sie bis zu 35% der Bearbeitungszeit!

Ein individuelles Ausbildungskonzept ist entscheidend. Unsere autorisierten Seminarzentren bieten ein umfassendes Trainingsprogramm und stellen mit Ihnen individuell das Ausbildungsprogramm zusammen:

- Das **ausgefeilte, umfassende Seminarprogramm** bietet den schnellsten Weg für den professionellen Anwender, sich in das neue System einzuarbeiten.
- **Spezialseminare** eignen sich für alle Anwender, die ihr Wissen erweitern und optimieren möchten.
- **Individualschulungen** können am effizientesten auf Ihre büro-spezifische Arbeitsweise eingehen.
- Eintägige **Crash-Kurse,** gezielt abgestimmt auf Bürochefs, vermitteln das Wichtigste kurz und kompakt.
- Auf Wunsch kommt die Schulung auch zu Ihnen: Dies geht weit über die reine Anwendung von Allplan hinaus, bis hin zu Analyse und Optimierung von Prozessen und Projektorganisation.

Den aktuellen Online-Seminarführer finden Sie auf unserer Schulungsseite (http://www.allplan.com/training).

Kommentar zur Dokumentation

Wir legen größten Wert auf Ihre Kommentare und Anregungen als Anwender unserer Programme und Leser unserer Handbücher – dies ist für uns ein wichtiger „Input" beim Schreiben und Überarbeiten unserer Dokumentation.

Schreiben Sie uns, was Ihnen an diesem Handbuch gefallen oder weniger gefallen hat. Wenn Sie mit uns Kontakt aufnehmen möchten, wenden Sie sich bitte an:

Abteilung Dokumentation

ALLPLAN GmbH
Werinherstr. 79, Eingang 32 d
D-81541 München

E-Mail: dokumentation@allplan.com

Lektion 1: Grundlagen

In dieser Lektion installieren Sie zuerst die Projektvorlage **Allplan 2018 Tutorial Architektur**, starten anschließend Allplan, legen ein neues Projekt an und nehmen noch ein paar wenige Grundeinstellungen vor.

Die Projektvorlage **Allplan 2018 Tutorial Architektur**, die Sie vom Serviceportal **Allplan Connect** herunterladen können, ist mit einer Bauwerksstruktur mit Strukturstufen und zugeordneten Teilbildern versehen. Ableitungen aus der Bauwerksstruktur in Form von Ansichten und Schnitten sowie Reports sind ebenfalls vordefiniert. Sie enthält vier Drucksets, die die Sichtbarkeit unterschiedlicher Layer regeln und während der Projektbearbeitung entsprechend angewählt werden.

Das Anlegen eines Projekts auf Grundlage der Projektvorlage ermöglicht Ihnen, ohne Vorarbeiten mit der Konstruktion des Gebäudes zu beginnen.

Sollten Sie das Projekt nebst Bauwerksstruktur und Drucksets selbst anlegen wollen, finden Sie eine detaillierte Beschreibung zu all den dazu notwendigen Schritten im Anhang (siehe Seite 427) dieses Tutorials. Hier ist auch eine Zusammenstellung interessanter weiterführender Informationen zu verschiedenen Themen wie „Verwenden von Layern", „ProjectPilot", „Actionbarkonfiguration", „Bauwerksstruktur" uvm. enthalten.

Falls Sie nicht das vollständige Tutorial durcharbeiten möchten, können Sie die Projektvorlage **Allplan 2018 Tutorial Architektur (mit Modell)** mit den fertigen Übungsdaten ebenfalls von **Allplan Connect** herunterladen und als Vorlage verwenden.

Diese Projektvorlage enthält alle Teilbilder mit der kompletten Konstruktion sowie Ableitungen aus der Bauwerksstruktur. Dazu zählen Ansichten und Schnitte sowie verschiedene Reports.

Informationen dazu, wie Sie die Projektvorlagen aus dem Internet herunterladen können, erhalten Sie im Anhang unter „Projektvorlagen im Internet (siehe Seite 478)".

Lektion 1 endet mit einem kleinen Ratgeber, der Ihnen beim guten Gelingen behilflich sein kann.

Übung 1: Projektvorlage installieren und Allplan starten

Projektvorlage installieren

Nachdem Sie Allplan 2018 auf Ihrem Rechner installiert und lauffähig konfiguriert haben, können Sie nun die Projektvorlage **Tutorial Architektur** (mit oder ohne Modell) installieren.

So installieren Sie die Projektvorlage

➲ Allplan 2018 muss vollständig installiert, registriert und lauffähig konfiguriert sein. Dazu müssen Sie Allplan nach der Installation mindestens einmal starten und auf Funktionsfähigkeit überprüfen.

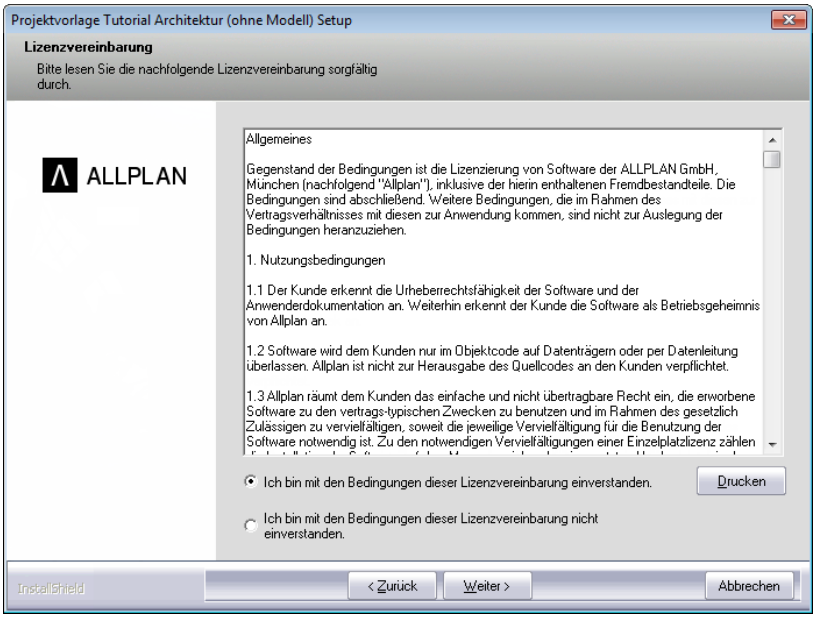
➲ Sie haben die Projektvorlage **Allplan 2018 Tutorial Architektur** von Allplan Connect in einen Ordner Ihrer Wahl heruntergeladen und extrahiert.

1 Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.

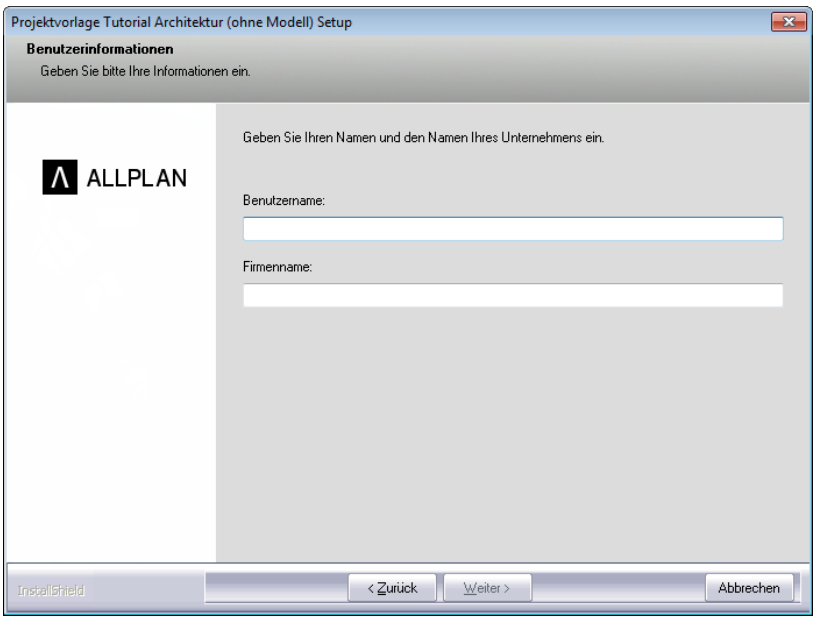
2 Doppelklicken Sie die extrahierte Anwendung und klicken Sie im Dialogfeld auf **Ausführen**.

3 Bestätigen Sie den Begrüßungsbildschirm, indem Sie auf **Weiter >** klicken.

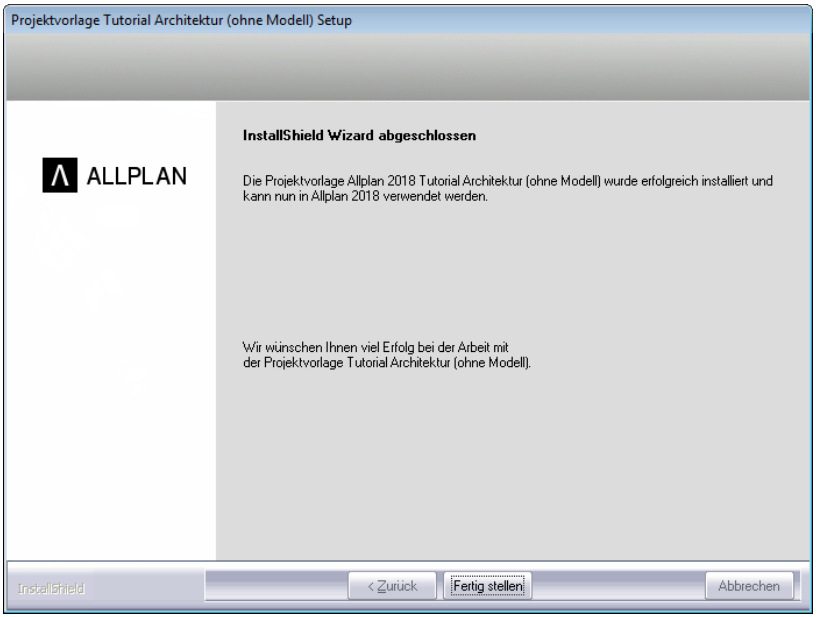
4 Lesen Sie die Lizenzvereinbarung durch und erklären Sie sich mit dieser einverstanden. Klicken Sie auf **Weiter >**.



5 Geben Sie Ihren Namen und den Namen Ihres Unternehmens ein. Bestätigen Sie mit **Weiter >**.



6 Klicken Sie abschließend auf **Fertig stellen**.



Allplan starten und Projekt anlegen

Sie haben Allplan 2018 sowie die Projektvorlage **Tutorial Architektur** auf Ihrem Rechner installiert und wollen nun mit der Arbeit beginnen.
Starten Sie dazu zunächst Allplan 2018 und legen Sie das Projekt an.

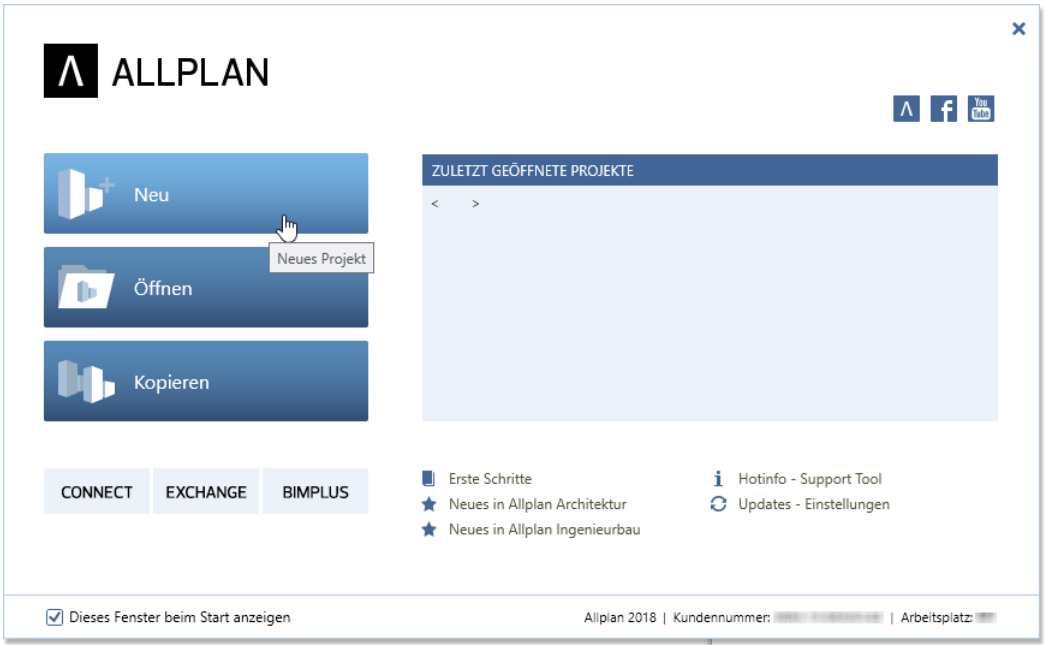
So starten Sie Allplan und verwenden die mitgelieferte Projektvorlage

1 Klicken Sie im Windows Start-Menü auf **Allplan** und dann auf **Allplan 2018**.

Oder

Doppelklicken Sie auf das Desktopsymbol **Allplan 2018**.

2 Nach dem Starten von Allplan 2018 können Sie aus dem **Begrüßungsdialog** heraus sofort ein Projekt anlegen. Klicken Sie dazu auf die entsprechende Funktion.



Haben Sie den Begrüßungsdialog deaktiviert, klicken Sie in der Symbolleiste für den Schnellzugriff auf **Projekt neu, öffnen** und anschließend im Dialogfeld **Projekt neu, öffnen** auf **Neues Projekt**.

3 Geben Sie den Projektnamen **Tutorial Architektur** ein, aktivieren Sie die Projektvorlage **Allplan 2018 Tutorial Architektur** und klicken Sie auf **Fertig stellen**.

Das Projekt wird geöffnet.

Grundeinstellungen

Einstellungen in der Actionbar

In Allplan 2018 ist die Actionbarkonfiguration standardmäßig voreingestellt. Diese Konfiguration blendet am oberen Rand des Arbeitsbereichs die **Actionbar** ein. Am linken Rand sind die Paletten **Eigenschaften**, **Assistenten**, **Bibliothek**, **Objekte**, **Task Board**, **Connect** und **Layer** geöffnet.

Hinweis: Detaillierte Informationen zur Actionbarkonfiguration finden Sie im Anhang (siehe „Actionbarkonfiguration“ auf Seite 467) dieses Tutorials sowie in der Hilfe zu Allplan 2018.

Für die ersten Übungen wenden Sie Funktionen des Aufgabenbereichs **Bauteile** an. Nehmen Sie dafür in der **Actionbar** nachfolgende Einstellungen vor.

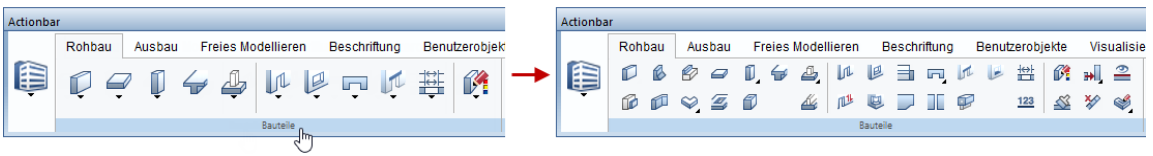
Einstellungen in der Actionbar für die nachfolgenden Übungen

1 Wählen Sie die Rolle **Architektur**.

2 Öffnen Sie die Registerkarte der Aufgabe **Rohbau**.

3 Der zu Beginn benötigte Aufgabenbereich **Bauteile** ist noch komprimiert. Um einen schnelleren Zugriff auf die in diesem Aufgabenbereich enthaltenen Funktionen zu erlangen, sollte er expandiert werden.
Doppelklicken Sie dazu mit der linken Maustaste in die Bezeichnung des Aufgabenbereichs.

Tipp: Mit STRG+Doppelklick linke Maustaste in die Bezeichnung eines Aufgabenbereichs werden alle Aufgabenbereiche expandiert bzw. komprimiert.



Hinweis: Die **Actionbar** ist am oberen Rand des Arbeitsbereichs angedockt. Der Drag&Drop können Sie sie von dieser Position lösen und am unteren Rand des Arbeitsbereiches wieder andocken.

Die **Actionbar** kann aber auch unangedockt an eine beliebige Stelle Ihres Bildschirms verschoben werden. Mit Doppelklick linke Maustaste kann sie jederzeit wieder an die letzte Andockstelle zurück verlegt werden.

Menüleiste einblenden

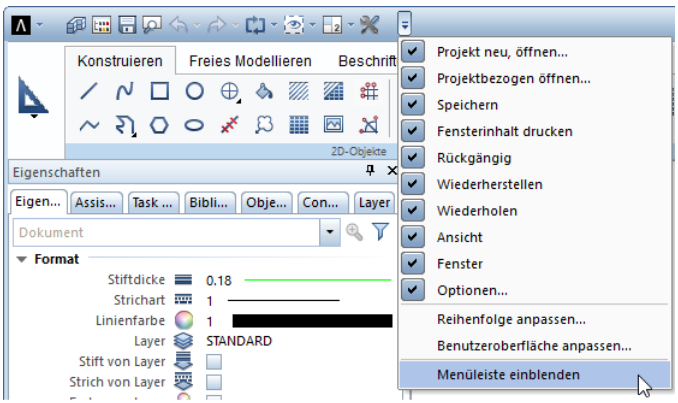
In der Actionbarkonfiguration ist die Menüleiste standardmäßig ausgeblendet. Um einen schnellen Zugriff auf Funktionen zu haben, die standardmäßig nicht in der **Actionbar** enthalten sind, arbeiten Sie in den folgenden Übungen mit eingeblendeter Menüleiste.

So blenden Sie die Menüleiste ein

Tipp: Durch Drücken der ALT-Taste wird die ausgeblendete Menüleiste temporär eingeblendet. Nach Auswahl der Funktion wird die Menüleiste wieder ausgeblendet.

1 Klicken Sie in der Symbolleiste für den Schnellzugriff (Titelleiste) auf die Dropdown-Liste.

2 Klicken Sie auf **Menüleiste einblenden**.



Die Menüleiste wird unterhalb der Titelleiste angezeigt.

Spurverfolgung

Die Spurverfolgung erleichtert insbesondere das freie Konstruieren. In den meisten der nachfolgenden Übungen wird mit festen Maßen gearbeitet; dabei kann es sinnvoll sein, die standardmäßig voreingestellte Spurverfolgung bei Bedarf aus- bzw. einzuschalten.

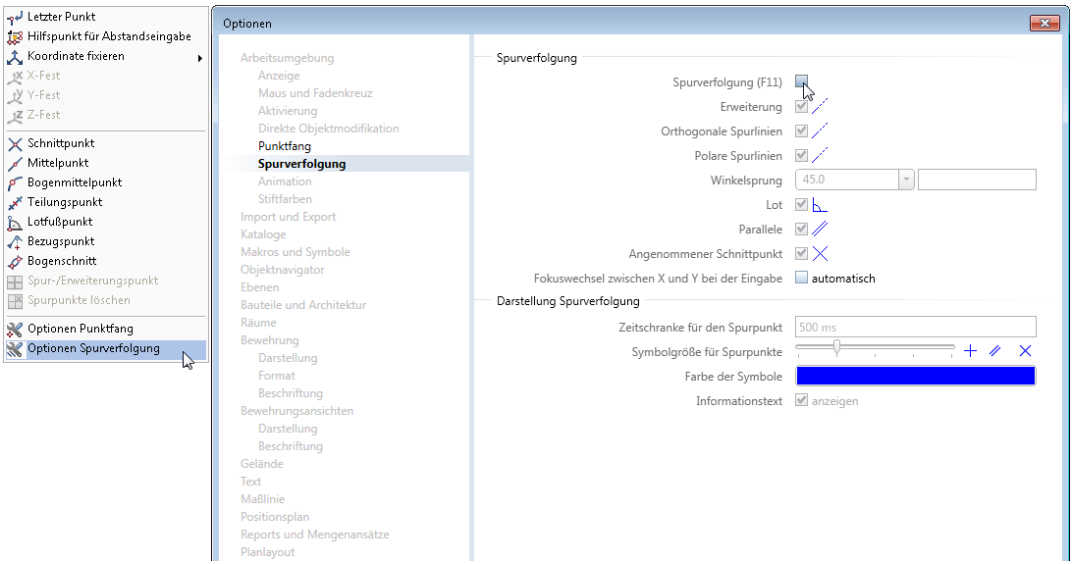
So aktivieren bzw. deaktivieren Sie die Spurverfolgung

Tipp: Während der Eingabe von Punkten können Sie die Spurverfolgung durch Drücken der Taste **F11** oder über **Spurlinie** in der Dialogzeile schnell ein- und ausschalten.

1 Klicken Sie in der **Actionbar** auf **Linie** (Aufgabenbereich **Schnellzugriff**).

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeichenfläche und wählen Sie im Kontextmenü **Optionen Spurverfolgung**.

3 Deaktivieren Sie die Option **Spurverfolgung**.



4 Bestätigen Sie die Einstellungen mit **OK** und beenden Sie die Funktion **Linie** mit ESC.

5 Wenn Sie die Spurverfolgung wieder aktivieren möchten, dann gehen Sie analog vor.

Ratgeber

Möglicherweise gelingt Ihnen nicht alles sofort so, wie gewünscht. Die folgende Auflistung soll Ihnen auf dem Weg zum Ziel helfen.

Was tun bei einem Fehler?

- **Sie haben die falsche Funktion aufgerufen**
  Drücken Sie ESC und klicken Sie auf das richtige Symbol.
- **Die Ausführung einer Funktion misslingt**
  Brechen Sie mit ESC ab, gegebenenfalls mehrmals.
  Klicken Sie auf **Rückgängig**.
- **Sie haben falsche Elemente gelöscht**
  Wenn **Löschen** noch aktiv ist: Drücken Sie zweimal die rechte Maustaste.
  Wenn keine Funktion aktiv ist: Klicken Sie auf **Rückgängig**.
- **Sie haben versehentlich ein Dialogfeld aufgerufen oder möchten die Änderungen nicht übernehmen**
  Klicken Sie auf **Abbrechen**.

Was tun bei „rätselhaften" Bildschirmdarstellungen?

- **Der Bildschirm ist leer, obwohl Daten vorhanden sind**
  - Klicken Sie auf **Ganzes Bild darstellen** (Fenster-Symbolleiste).
  - Klicken Sie auf **Grundriss**.
- **Der Bildschirm ist plötzlich in mehrere Fenster unterteilt**
  Klicken Sie auf **1 Fenster** (Dropdown-Liste **Fenster** in der Symbolleiste für den Schnellzugriff).
- **Einzelne Elementtypen, z.B. Text oder Schraffur, werden nicht angezeigt**
  Klicken Sie auf **Bildschirmdarstellung** (Dropdown-Liste **Ansicht** in der Symbolleiste für den Schnellzugriff) und kontrollieren Sie, ob der Elementtyp aktiviert ist.

Tipp: Überprüfen Sie ggf. auch, ob der entsprechende Layer sichtbar geschaltet ist.

Lektion 2: Gebäudeplanung

➲ Um die Übungen dieser Lektion ausführen zu können, benötigen Sie die Rollen **Konstruktion** und **Architektur** der **Actionbar**.

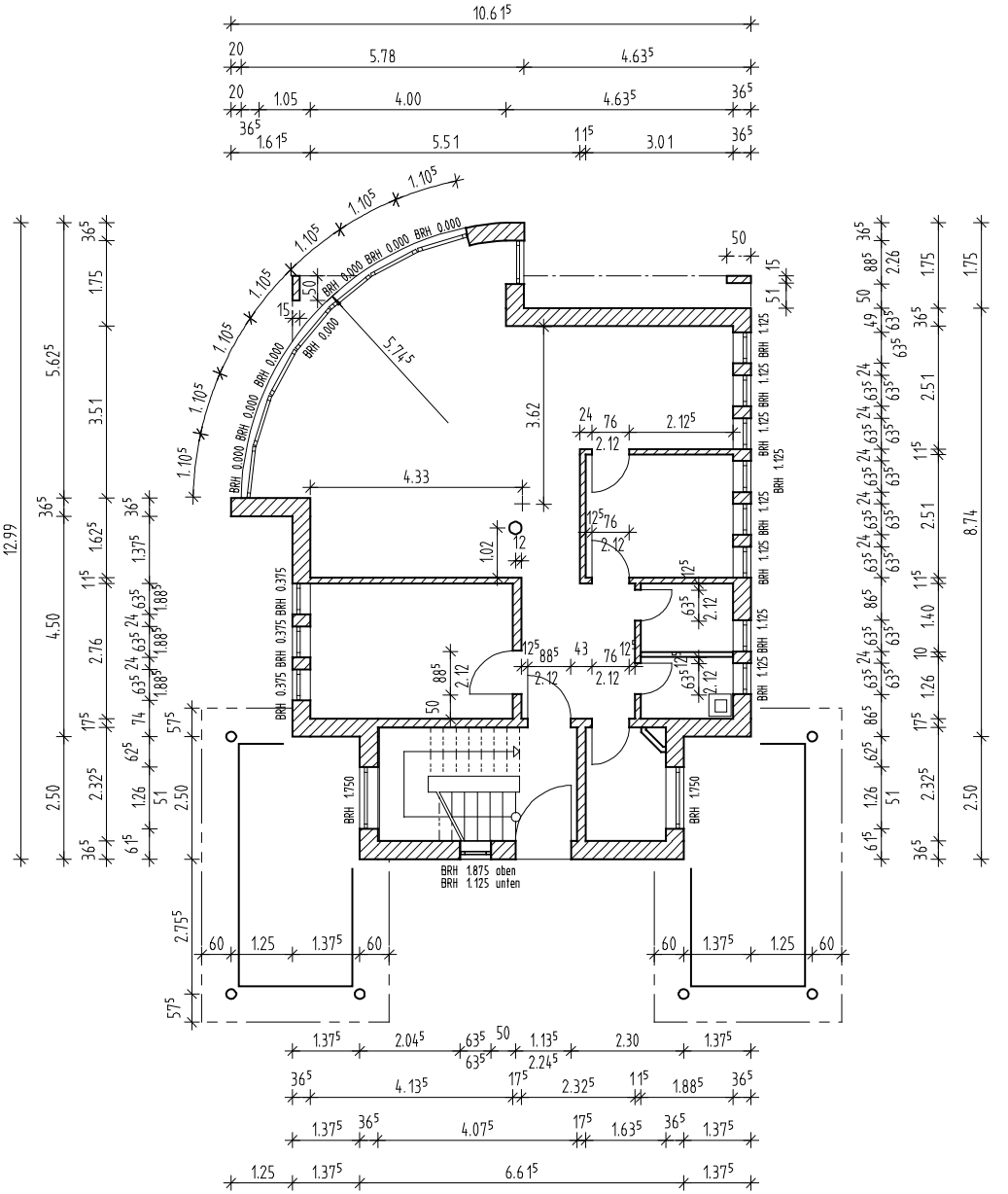
In dieser Lektion erstellen Sie ein Wohnhaus als 3D-Konstruktion. Gleichzeitig mit dem Grundriss entsteht das dreidimensionale Gebäudemodell.

Sie erstellen nacheinander das Erdgeschoss, das Obergeschoss und das Kellergeschoss.

Sie erlernen die grundlegenden Architekturfunktionen Wand, Stütze, Tür, Fenster und Decke, verwenden SmartParts und bemaßen den Grundriss.

Führen Sie die einzelnen Aufgaben Schritt für Schritt aus.

Übung 2: Erdgeschoss



Einstellungen

Beim Erstellen von Bauteilen müssen weitere Einstellungen – z.B. der **Stift für Bauteilschraffuren** (Option **Fester Stift für Flächenelemente von Ar-Elementen**) beachtet werden.
Diese findet man in den **Optionen** – Seite **Bauteile und Architektur** – Bereich **Übergreifende Architektur-Einstellungen**.

Grundeinstellungen festlegen

➲ Das Projekt **Tutorial Architektur** ist gewählt.

➲ Unter **Optionen** (Symbolleiste für den Schnellzugriff) – Seite **Arbeitsumgebung** – Bereich **Allgemein** steht die Dimension für **Längeneingaben in** auf **m**.

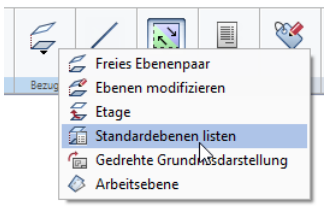
➲ In der **Actionbar** ist die Rolle **Architektur** in der Aufgabe **Rohbau** geöffnet.

1 Klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen** (Symbolleiste für den Schnellzugriff).

Die Registerkarte **Bauwerksstruktur** ist geöffnet.

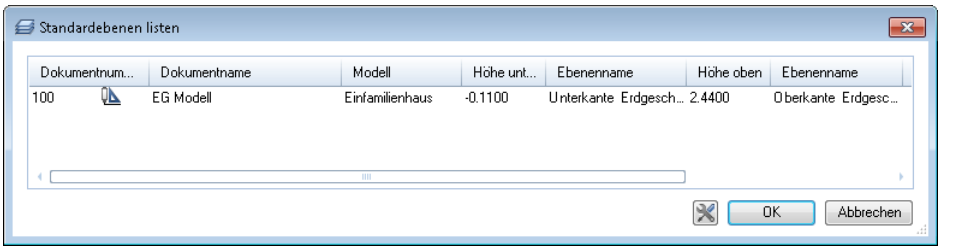
2 Schalten Sie Teilbild **100 EG Modell** aktiv und alle anderen Teilbilder aus. Klicken Sie dann auf **Schließen**.

3 Überprüfen Sie die Höhenlage des Teilbildes. Klicken Sie dazu auf **Standardebenen listen** (**Actionbar** – Aufgabenbereich **Bezug**).



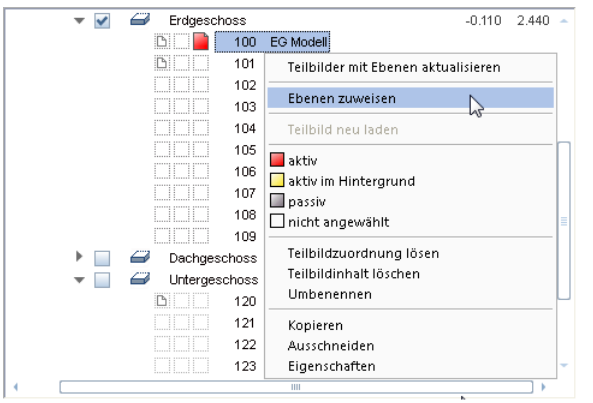
Im Dialogfeld **Standardebenen listen** sollten für das Teilbild **100** folgende Höhen eingetragen sein:

- **Höhe unten**: -0,1100
  Ebenenname: Unterkante Erdgeschoss
- **Höhe oben**: 2,4400
  Ebenenname: Oberkante Erdgeschoss

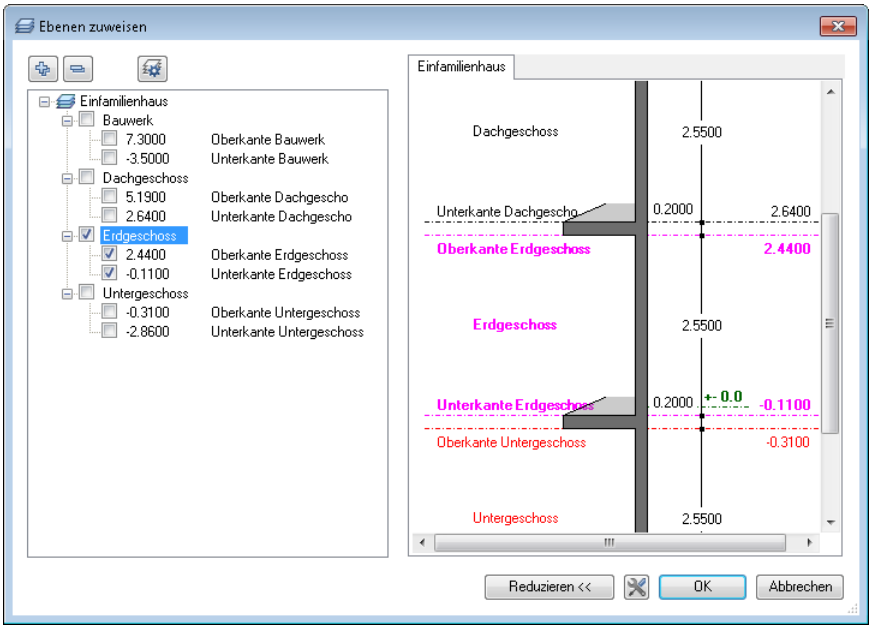


4 Schließen Sie das Dialogfeld **Standardebenen listen**.

Hinweis: Wurden dem Teilbild **nicht** die richtigen Höhen zugewiesen, klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen** – Registerkarte **Bauwerksstruktur**. Öffnen Sie das Kontextmenü von Teilbild **100** und klicken Sie auf **Ebenen zuweisen**.



Aktivieren Sie im Dialogfeld **Ebenen zuweisen** die Höhen für das Erdgeschoss.



Schließen Sie das Dialogfeld **Ebenen zuweisen** mit **OK**.

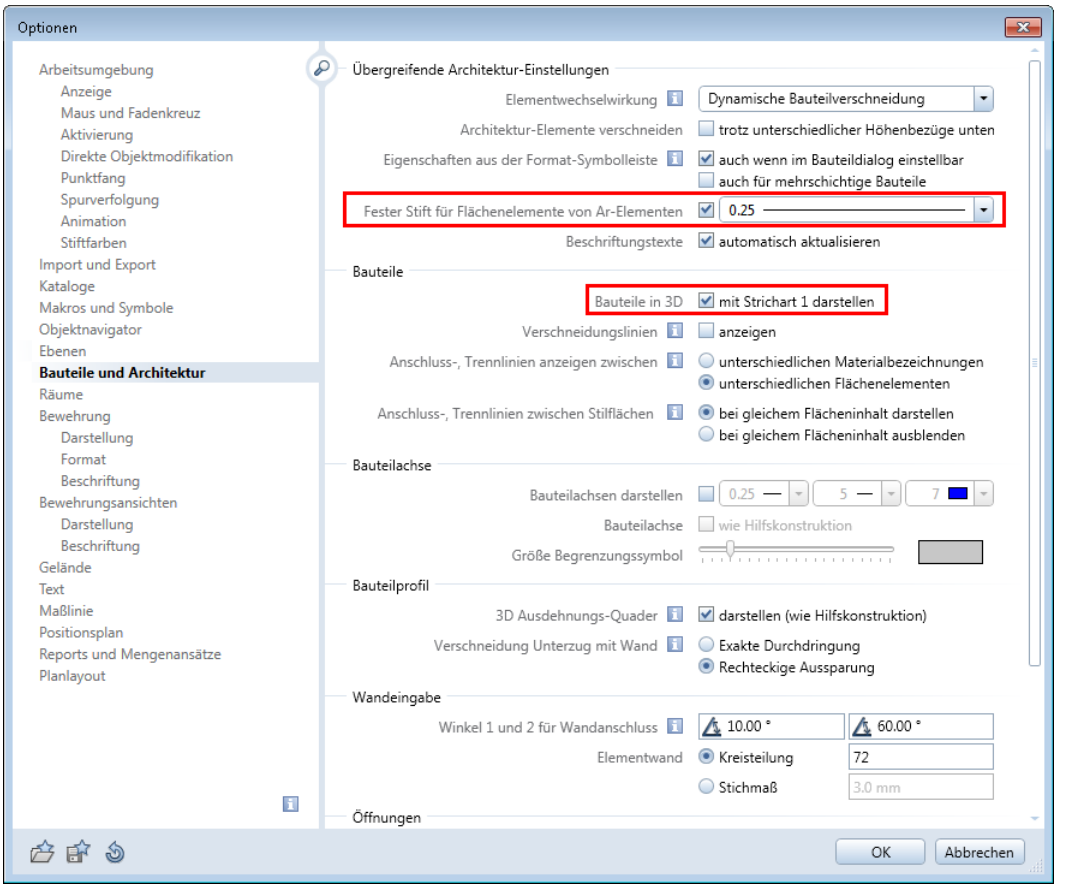
Bestätigen Sie das Dialogfeld **Etage-Verhalten betroffener Teilbilder** mit **OK** ohne eine Option zu aktivieren, denn das Teilbild ist noch leer.

Schließen Sie das Dialogfeld **Projektbezogen öffnen: Teilbilder aus Zeichnungs-/Bauwerksstruktur**.

5 Klicken Sie auf **Optionen** (Symbolleiste für den Schnellzugriff) und wählen Sie die Seite **Bauteile und Architektur**.

6 Klicken Sie im Bereich **Übergreifende Architektur-Einstellungen** die Option **Fester Stift für Flächenelemente von Ar-Elementen** an und wählen Sie den Schraffurstift: **1 0,25**.

7 Aktivieren Sie außerdem im Bereich **Bauteile** die Option **Bauteile in 3D mit Strichart 1 darstellen**.



8 Schließen Sie die Optionen mit **OK**.

9 Überprüfen Sie den **Bezugsmaßstab** (Statusleiste). Er sollte auf **1:100** stehen.

Wände

Hinweis: In den folgenden Abschnitten finden Sie Grundlagen zum Zeichnen von Wänden.
Wenn Sie gleich mit dem Zeichnen anfangen möchten, gehen Sie zum Abschnitt Gerade Außenwände (siehe Seite 28).

Allgemeines

Mit der Funktion Wand können Sie verschiedene Arten von Wänden zeichnen:

- **Gerade Wände**
  Die Eingabe ist analog zur Funktion **Linie** aus der 2D-Konstruktion.
- **Rechteckige Wandzüge**
  Hier erzeugen Sie vier gerade Wände in einem Zug, analog der **Rechteck**-Eingabe in der 2D-Konstruktion.
- **Kreis-Wände**
  Hier wird der Kreis durch einen Polygonzug angenähert: So entstehen kurze gerade Wandstücke, die aber als Ganzes aktiviert werden.
- **Kreis-Wände um Mittelpunkt**
  Hier zeichnen Sie Wände analog der **Kreis**-Eingabe in der 2D-Konstruktion. Sie können Vollkreise und Teilkreise eingeben. Der Kreis wird durch einen Polygonzug angenähert.
- **/ N-Eck-Wände**
  Hier zeichnen Sie – ähnlich der Kreiswand – Wände mit einer beliebigen Anzahl von Ecken, die von einem Kreisbogen begrenzt werden. Man unterscheidet zwischen „halb" und „ganz", abhängig von der Lage des ersten Wandstücks.
  Halb bedeutet in diesem Zusammenhang, dass Anfangs- und Endwand jeweils eine halbe Teilungslänge haben. Die Teilung wird tangential an den Kreis gelegt, den Sie bei der Geometriedefinition eingeben.

Ganz bedeutet in diesem Zusammenhang, dass Anfangs- und Endwand die normale Teilungslänge haben. Die Teilung liegt sekantial am Kreis, den Sie bei der Geometriedefinition eingeben.

- **Element-Wände**
  Hier zeichnen Sie Wände auf Basis von bestehenden 2D-Elementen (z.B. Linien, Polygone, Splines) oder Elementverbindungen. Die Wand wird entlang des zugrundeliegenden Elementes erzeugt; das Element bleibt erhalten.

- **Spline-Wände**
  Hier zeichnen Sie Wände analog der **Spline**-Eingabe in der 2D-Konstruktion.

Über **Eigenschaften** rufen Sie ein Dialogfeld auf, in dem Sie die Wände näher definieren: Sie geben Werte für die Wandhöhe und -dicke und die Höhenlage ein, außerdem bestimmen Sie weitere Eigenschaften wie z.B. Gewerk, Material, Priorität und Verschneidungsverhalten, die Format-Eigenschaften der Wand (Stift, Strich, Farbe) sowie die Flächendarstellung (Schraffur bzw. Muster oder Füllfarbe).

Über Vorschaugrafiken sind Sie immer informiert über den Schichtaufbau der Wand und deren Darstellung in den Standardprojektionen bzw. in den Ansichtsarten **Draht**, **Verdeckt** und **Animation**.

Hinweis: Um Zeit zu sparen, definieren Sie die Materialien und weiteren Attribute nach Möglichkeit bereits bei der Eingabe der Wände. Allplan verwendet die Informationen, die Sie hier definieren, um die Mengen des Gebäudemodells in speziellen Reports auszugeben. Natürlich können Sie Materialien und Attribute auch jederzeit nachträglich zuweisen. Die Materialien können auch direkt aus AVA-Systemen wie Allplan BCM übernommen werden.

Wände werden im allgemeinen wie die zugrundeliegenden 2D-Grundelemente gezeichnet: Eine gerade Wand beispielsweise zeichnen Sie genau wie eine gerade Linie; alle Hilfsfunktionen, die Sie von der Linie her kennen, stehen auch bei der geraden Wand zur Verfügung.

Zusätzlich bestimmen Sie lediglich die Ausdehnung der Wand und tragen die gewünschten **Eigenschaften** in das Dialogfeld ein. Im Standardfall wird die Wandhöhe mit Hilfe der Ebenentechnik festge-

legt: Einmal die Höhe der Standardebenen bestimmen, und alle Wände, die sich darauf beziehen, sind automatisch richtig.

Weitere Wandtypen

Die oben genannten Wandtypen werden ergänzt durch Wände mit polygonalem Grundriss oder polygonalem Querschnitt (Profilwände); außerdem stehen Ihnen verschiedene Automatik-Funktionen zur Verfügung, die ein- oder mehrschalige dreidimensionale Wände auf Basis von Linien (z.B. Skizzen), parallelen Linien (z.B. 2D-Grundrisse) oder auf Basis von bereits definierten Räumen über 2D-Grundrissen oder gescannten Bestandsplänen. Damit können Sie im Nu eine 2D-Planung in ein komplexes 3D-Gebäudemodell umwandeln.

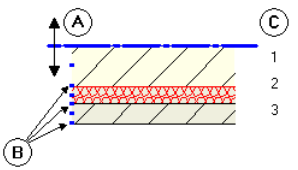
Bauteilachse, Allgemeines

Bauteile werden entlang ihrer **Bauteilachse** eingegeben. Die **Ausdehnung** der Wand hängt ab von der Lage der Bauteilachse, der Eingaberichtung und der Lage der ersten Wandschicht.
Mit **Um die Achse drehen** (Dialog-Symbolleiste **Wand**) können Sie die Ausdehnung der Wand umdrehen.

Die **Bauteilachse** kann an folgenden Stellen positioniert werden:

- Mittig oder seitlich des gesamten Bauteils (der Gesamtwand)
- Mittig oder seitlich von jeder einzelnen Schicht
- Mit frei definierbarem Abstand zu einer Bauteilkante (Wandkante)

Die möglichen Positionen werden durch kleine Kästchen in der Übersichtsgrafik dargestellt.



A	Bauteilachse
B	Einrastpunkte seitlich/mittig der Schicht bzw. gesamten Wand
C	Anzahl der Schichten

Zum Positionieren der Bauteilachse haben Sie mehrere Möglichkeiten:

- **Intuitiv**
  Verschieben Sie die Achse intuitiv mit der Maus: Der Cursor wird zum Doppelpfeil, und die Bauteilachse rastet an den mit Kästchen markierten Stellen ein. In den Zahlenfeldern links neben der Vorschaugrafik werden die Abstände zu den Kanten dargestellt.

  Folgende Positionen sind vordefiniert:
  Linke Kante des Bauteils bzw. der Schicht
  Rechte Kante des Bauteils bzw. der Schicht
  Mitte des Bauteils bzw. der Schicht

- **Freie Position über Zahleneingabe**
  Klicken Sie in eines der Zahlenfelder links von der Grafik, und geben Sie einen beliebigen Wert für den Abstand der Achse zur Wandkante ein. Der Wert für die andere Seite wird automatisch errechnet.

Ausdehnung von Bauteilen, einschalige Wände

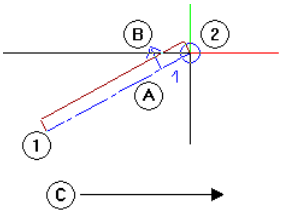
Bauteile werden entlang der Bauteilachse eingegeben. Je nach **Lage der Achse im Bauteil** können Sie über die Ausdehnung steuern, auf welcher Seite der Bauteilachse – bezogen auf die Eingaberichtung – das Bauteil gezeichnet wird. Mit **Um die Achse drehen** haben Sie die Möglichkeit, die Wand zu „kippen" bzw. die Anordnung der Schichten umzudrehen.

Tipp: Mit Hilfe der Ausdehnungsrichtung können Sie während der Eingabe schnell zwischen Innen- und Außenmaßen umschalten.

Die Ausdehnungsrichtung wird durch einen Pfeil und die Lage der ersten Wandschicht gekennzeichnet; diese können in den **Optionen Punktfang** im Bereich **Darstellung Punktfang** unter **Symbole bei Wandeingabe** ein-/ausgeschaltet werden.

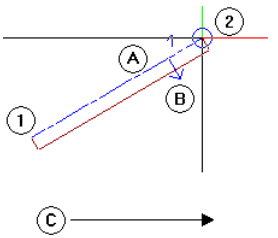
Je nach Lage der Bauteilachse ergeben sich u.a. folgende Möglichkeiten:

- Einschalige Wand, Bauteilachse seitlich:



1	Anfangspunkt des Bauteils
2	Endpunkt des Bauteils
A	Bauteilachse
B	Ausdehnung
C	Eingaberichtung

Nach Klick auf **Um die Achse drehen**:



1	Anfangspunkt des Bauteils
2	Endpunkt des Bauteils
A	Bauteilachse
B	Ausdehnung
C	Eingaberichtung

- Einschalige Wand, Bauteilachse mittig:
  Hier ist nach dem **Um die Achse drehen** kein Unterschied festzustellen.

Wandkonstruktion

Das dreidimensionale Architektur-Bauteil Wand wird grundsätzlich von vier Faktoren bestimmt:

- Anfangspunkt
- Endpunkt
- Ausdehnung, bestimmt durch die Lage der Bauteilachse (= Linie vom Anfangs- zum Endpunkt) in der Wand
- Höhe bzw. Anbindung an die Standardebenen

Die maßstabsgerechte Darstellung als Wand wird durch Eingabe der Dicke erreicht, eine Schraffur oder eine Füllfläche kann ausgewählt werden.
Weitere Parameter können festgelegt werden, z.B. Material und Gewerk.

Gerade Außenwände

Die Außenwände des Erdgeschosses sind aus **HLZ** und **36,5** cm dick. Diese und andere Bauteilparameter werden zuerst eingegeben.

Außerdem müssen Sie festlegen, welche Attribute für Wände eingegeben werden können und welcher Katalog für die Materialien verwendet werden soll. Im Tutorial sollen zulernende Pulldowns für Materialien verwendet werden, die Sie selbst nach und nach mit Einträgen füllen.

Eigenschaften einstellen

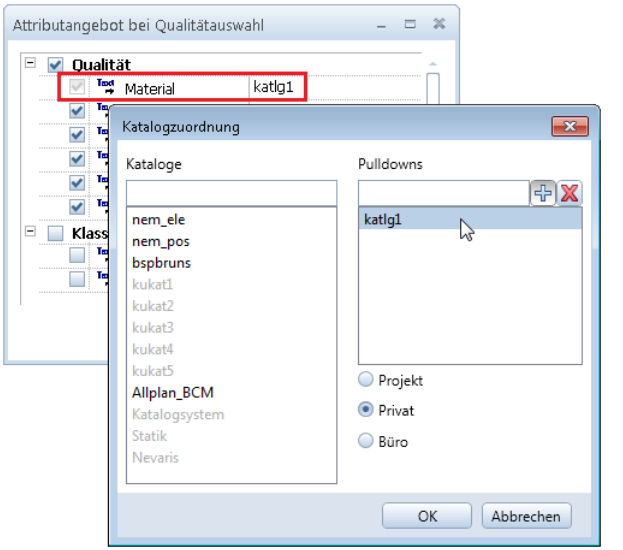
➲ In der **Actionbar** ist die Rolle **Architektur** in der Aufgabe **Rohbau** geöffnet. Der Aufgabenbereich **Bauteile** ist expandiert.

1 Klicken Sie auf **Wand**.

2 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.

Tipp: Die Bauteilparameter von Wänden (bzw. auch anderen Architekturelementen des gleichen Typs) können mit **Ar-Bauteileigenschaften übertragen** jederzeit geändert werden (analog zur ursprünglichen Eingabe des Bauteils).

3 Klicken Sie in der Registerkarte **Parameter, Attribute** unten auf die Schaltfläche bei **Katalogzuordnung**.
Im Dialogfeld **Attributangebot bei Qualitätauswahl** ist **Material** automatisch markiert; weitere Attribute werden nicht benötigt. Klicken Sie nun in der Zeile **Material** in die rechte Spalte, und klicken Sie bei **Katalogzuordnung** im Bereich **Pulldowns** auf **katlg1**. Schließen Sie die Dialogfelder jeweils mit **OK**.



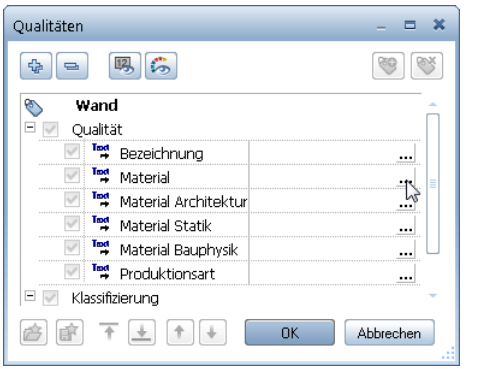
4 Stellen Sie die allgemeinen Parameter ein:

- Im Bereich **Anzahl Schichten** die einschalige Wand einstellen.
- Im Bereich **Achse, Positionierung** in der Grafik die Bauteilachse mit dem Cursor an eine Kante der Wand schieben.

Durch die Lage der **Bauteilachse** beeinflussen Sie die Ausdehnung der Wand. Die Bauteilachse kann seitlich an der Wand oder an einer beliebigen Stelle innerhalb der Wand liegen.

5 Stellen Sie in der Registerkarte **Parameter, Attribute** die folgenden allgemeinen Parameter ein:

- In der Zeile 1, in die Spalte **Material, Qualitäten** klicken.
  Wenn in der **Katalogzuordnung** (siehe Schritt 3) mehrere **Qualitäten** aktiv sind, dann wird folgendes Fenster eingeblendet, bei nur einer **Qualität** geben Sie gleich das Material ein.



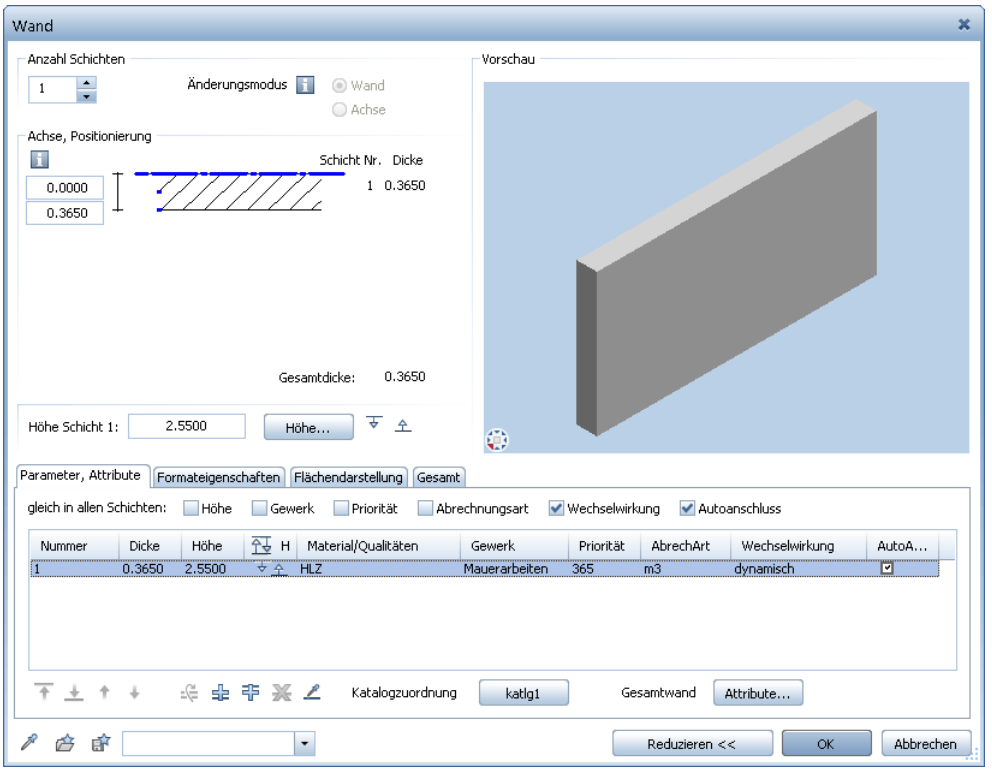
- Im Dialogfeld **Qualitäten** in der Zeile **Material** auf ··· klicken
- Im Listenfeld **Material** auf klicken, **HLZ** eingeben und mit **OK** bestätigen.
  Damit wird HLZ dauerhaft in die Liste eingefügt und ausgewählt.
- Dialogfeld **Qualitäten** mit **OK** bestätigen.
- **Dicke 0,365** eingeben.
- In die Spalte **Gewerk** klicken und **Mauerarbeiten** auswählen.
- In die Spalte **Priorität** klicken, in die Liste **365** aufnehmen und auswählen (analog zu Material).

Tipp: Empfehlung zur Festlegung des **Priorität**-Wertes:
Wanddicke in mm.

Mit der **Priorität** beeinflussen Sie die Verschneidung mehrerer Bauteile. Bauteile mit niedrigerer Priorität werden an der Schnittstelle „ausgeschnitten". So wird bei einer Mengenermittlung sichergestellt, dass Schnittstellen nicht doppelt erkannt werden.

- Die **Abrechnungsart** wählen: **m³**.
- Bei **Wechselwirkung** wählen: **dynamisch**.
- Den automatischen **Anschluss** aktiv setzen.

Das Dialogfeld **Wand** sieht momentan so aus:

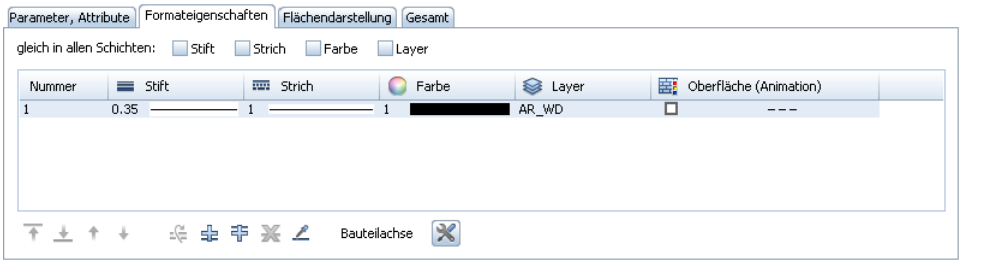


6 Stellen Sie in der Registerkarte **Formateigenschaften** die folgenden allgemeinen Parameter ein:

- Wählen Sie Stift (2) **0.35** und Strich **1**
- Wählen Sie Farbe **1** (**schwarz**) und Layer **AR_WD**

Eine **Animationsoberfläche** ist jetzt noch nicht notwendig.

Die Registerkarte **Formateigenschaften** sieht momentan so aus:

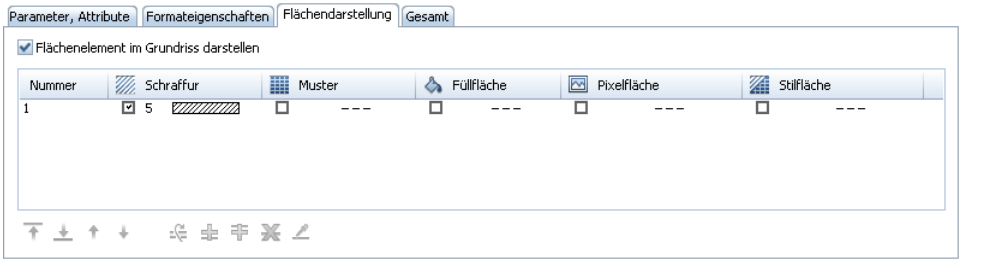


Hinweis: Die Einstellungen in der Palette **Eigenschaften**, Bereich **Format** haben keinen Einfluss auf die Format-Eigenschaften von Wänden.

7 Stellen Sie in der Registerkarte **Flächendarstellung** folgendes ein:

- Option **Schraffur** aktivieren.
  In die Schraffuranzeige klicken und Schraffur Nr. **5** wählen.

Die Registerkarte **Flächendarstellung** sieht momentan so aus:



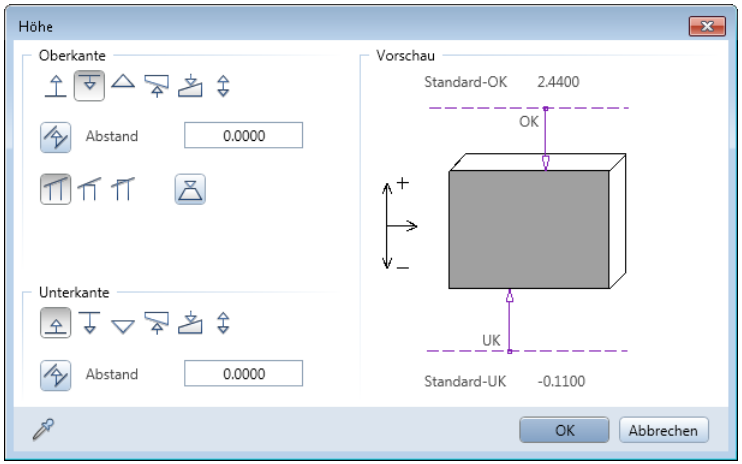
Tipp: Die eingestellten Parameter werden vom System gemerkt und bleiben im Dialogfeld bestehen, bis sie wieder geändert werden.

8 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Höhe** und stellen Sie die Höhenparameter ein. Ober- und Unterkante der Wand werden an die Standardebenen gebunden.

- **Oberkante**: Klicken Sie auf **Bezug zur oberen Ebene** und geben im Feld **Abstand 0** ein.
  Die Wand endet dadurch an der oberen Standardebene. Die Decke muss hier nicht berücksichtigt werden, sie kommt später auf ein eigenes Teilbild zwischen Oberkante Erdgeschoss und Unterkante 1. OG.

- **Unterkante**: Klicken Sie auf **Bezug zur unteren Ebene** und geben im Feld **Abstand 0** ein.

Tipp: Bei mehrschaligen Wänden werden die Wandschichten einzeln an die Standardebenen gebunden. Somit können sie auch einzeln mit unterschiedlichem Abstand zu den Ebenen definiert werden!



9 Bestätigen Sie die Dialogfelder **Höhe** und **Wand** mit **OK**.

Tipp: Wenn Sie mehr über die Funktion **Wand** wissen möchten, drücken Sie jetzt die Taste **F1**. Die Beschreibung der Funktion erscheint in der Allplan Hilfe.

Eingabeformulare ausfüllen

- Um einen Wert einzutragen, klicken Sie auf das Eingabefeld. Geben Sie die Daten über die Tastatur ein und bestätigen Sie mit der EINGABETASTE.
- Bestehende Einträge werden während der Eingabe gefunden und im Eingabefeld vorgeschlagen. Der Vorschlag kann mit der EINGABETASTE sofort übernommen werden.
- Um Werte in benutzerdefinierte Listenfelder einzutragen und diese dauerhaft aufzunehmen, klicken Sie zuerst auf .
- Um die Eingaben zu übernehmen, klicken Sie auf **OK**.
- Um die Eingaben zu verwerfen, klicken Sie auf **Abbrechen** oder drücken ESC.

Gerade Wände zeichnen

Wenn alle Parameter eingestellt sind, können die Wände gezeichnet werden. Angegeben sind die Außenmaße, deshalb wird die Ausdehnungsrichtung der Wand nach innen festgelegt.

Tipp: Im folgenden Abschnitt geben Sie Wände abwechselnd in X und Y Richtung mit der Tastatur ein. Damit Sie nicht mit der TAB-Taste von einem Eingabefeld zum nächsten wechseln müssen, können Sie in den **Optionen Arbeitsumgebung - Spurverfolgung** die Option **Fokuswechsel zwischen X und Y bei der Eingabe automatisch** aktivieren. Voraussetzung dafür ist, dass die Spurverfolgung ausgeschaltet ist.

Gerade Wände zeichnen

1 Klicken Sie auf den Wandtyp **Gerades Bauteil**.

2 *Eigenschaften / Anfangspunkt*
Setzen Sie den Anfangspunkt in der Zeichenfläche ab.

Die Wand hängt am Fadenkreuz.

3 Prüfen und bestimmen Sie die Ausdehnung der Wand:

- Im Dialogfeld **Wand** haben Sie die Wandachse (= Eingabelinie) seitlich von der Wand festgelegt.
- Wie Sie aus der folgenden Grafik sehen können, handelt es sich bei den für die Wände vorgegebenen Maßen um Außenmaße.
  Wir beginnen mit einer waagrechten Wand links und der Anfangspunkt der Wand liegt außen; die Wand muss sich also nach oben (=innen) ausdehnen (siehe Pfeil in der nachfolgenden Abbildung).
- Prüfen Sie die Ausdehnung anhand der Wandvorschau am Fadenkreuz. Der kleine Pfeil muss nach oben (=innen) zeigen.
- Falls das nicht der Fall ist, dann können Sie in der Dialog-Symbolleiste **Wand** mit einem Klick auf **Um die Achse drehen** die Wand „umdrehen"; die Wand dehnt sich dann nach der anderen Seite der Eingabelinie/Bauteilachse aus.

Tipp: Während der Elementeingabe kann die Bauteilachse per **Shortcut** oder mit **in der Dialogzeile** schnell per Tastatur geändert werden. Details dazu finden Sie in der Allplan Hilfe unter „Bauteilachse ändern per Shortcut".

4 Geben Sie in der Dialogzeile die dX-Länge ein: **1,25**.

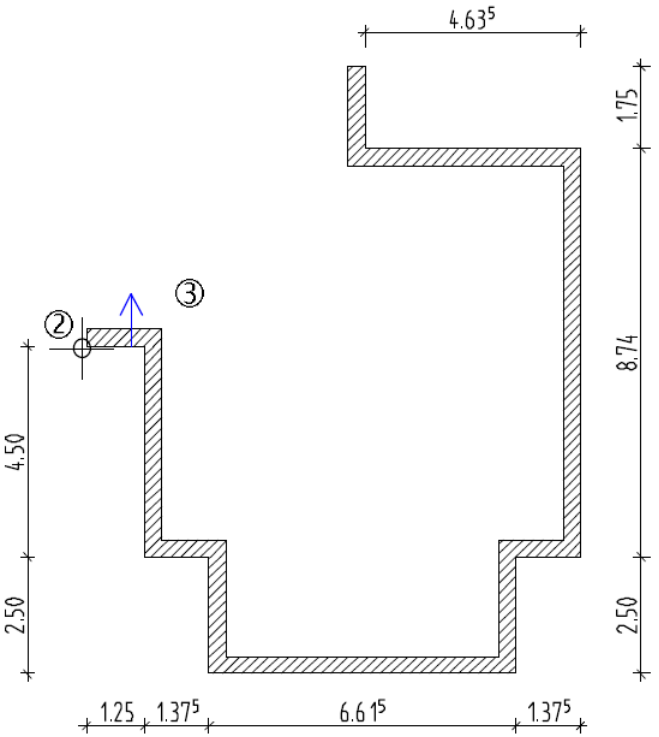
Hinweis: Wenn der Eingabefokus gerade auf liegt, dann können Sie entweder in das Eingabefeld bei klicken oder mit der TAB-Taste zum anderen Eingabefeld wechseln.

Tipp: Wenn Ihre Konstruktion nicht vollständig sichtbar ist, klicken Sie auf **Ganzes Bild darstellen** (Fenster-Symbolleiste).
Tipp: Eine Funktion kann statt mit ESC auch mit einem rechten Mausklick auf einer Symbolleiste beendet werden.

Die nächsten Wände werden gezeichnet, indem Sie (wie bei einem Linienzug) in der Dialogzeile die dX- und dY-Längen angeben.

5 Geben Sie folgende Werte ein:

dY:	**-4,5**	dX:	**1,375**
dY:	**-2,5**	dX:	**6,615**
dY:	**2,5**	dX:	**1,375**
dY:	**8,74**	dX:	**-4,635**
dY:	**1,75**		



6 Beenden Sie Eingabe und Funktion jeweils mit ESC.

Kreiswand

Der noch offene Grundriss soll mit einer runden Wand geschlossen werden. Mit der Funktion **Kreiswand** zeichnen Sie kreisförmige Linienbauteile. Dabei wird der Kreis durch einen Polygonzug angenähert: So entstehen kurze gerade Stücke von Linienbauteilen, die aber als Ganzes aktiviert werden.

Bei einer Kreiswand werden zusätzlich zu Anfangspunkt, Endpunkt und Wandausdehnungsrichtung (wie bei der geraden Wand) die Bogenausdehnungsrichtung und der Radius angegeben.

Kreiswand zeichnen

➲ Wählen Sie mit einen genaueren Bildausschnitt mit den Anschlusswänden der Kreiswand.

1 Doppelklicken Sie mit der rechten Maustaste eine bereits gezeichnete Wand an. Die Funktion **Wand** wird aktiviert und die Parameter der angeklickten Wand werden übernommen.

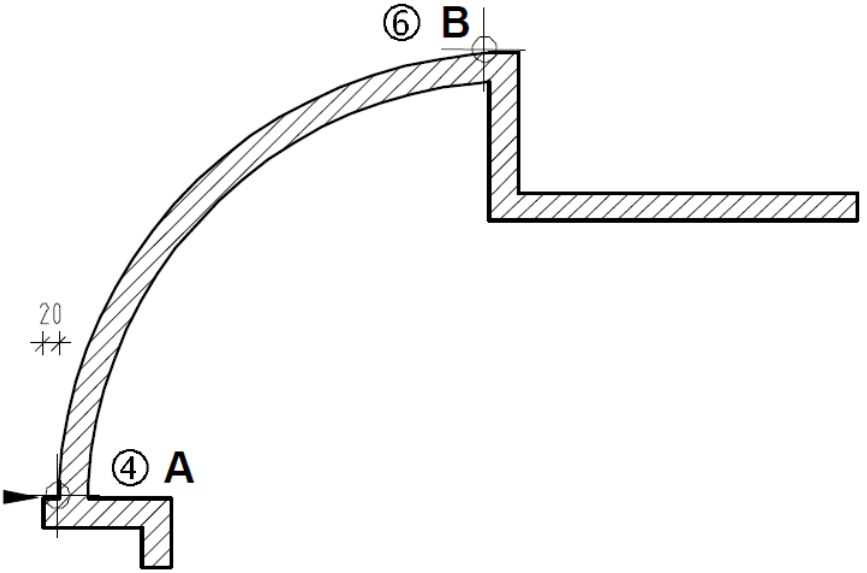
2 Klicken Sie auf **Eigenschaften**,
ändern Sie in der Registerkarte **Parameter, Attribute** die **Priorität** auf **300** und bestätigen Sie mit **OK**.

Bei gleicher Priorität schneidet eine neue Wand die bereits vorhandenen Wände aus. Damit die radial verlaufenden Enden der Kreiswand nicht die vorhandenen geraden Wände ausschneiden, wird die Priorität der Kreiswand verkleinert.

3 Wählen Sie den Wandtyp **Kreisförmiges Bauteil**, und geben Sie in der Dialog-Symbolleiste bei **Teilung** die Anzahl der Segmente der Kreiswand bezogen auf den Vollkreis ein: **120**.

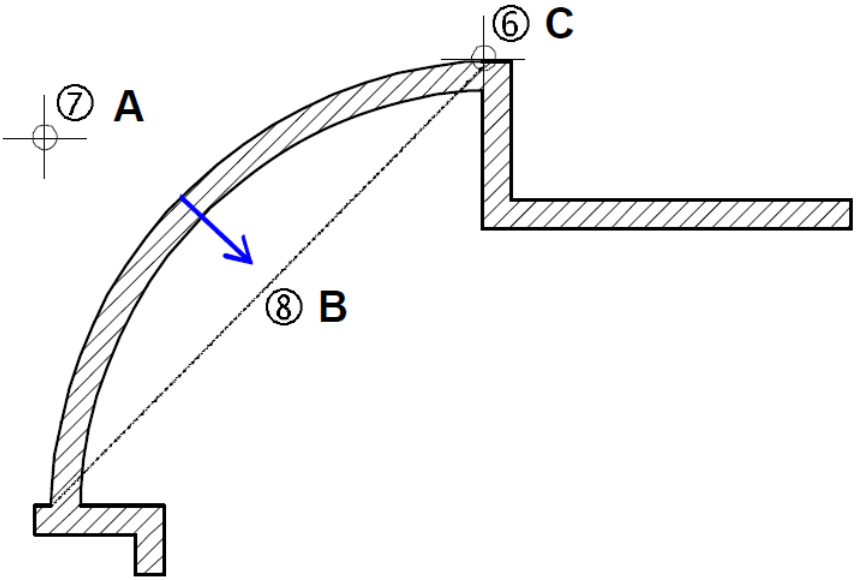
4 Bestimmen Sie den Anfangspunkt (**A**) der Wand, indem Sie auf die Wandlinie klicken (aber **nicht** auf eine Wandecke!).
Der Bezugspunkt wird eingeblendet.

5 Versetzen Sie, wenn nötig, den Bezugspunkt auf die linke Wandecke und geben Sie den Abstand ein: **0,2**.



6 Klicken Sie den Endpunkt der Wand (**B**) an.
Es wird eine Gerade eingezeichnet, welche die Bezugslinie für Wandausdehnungs- und Bogenausdehnungsrichtung ist.

7 Klicken Sie die Bogenausdehnungsrichtung ‚außen' an.



Tipp: BA und WA auf gleicher Seite der Sekante: Innenlinie der Kreiswand ist Radius.

BA und WA gegenüberliegend: Außenlinie ist Radius.

A = Bogenausdehnungspunkt (BA)
B = Wandausdehnung (WA)
C = Endpunkt

8 Die Ausdehnung der Wand muss nach innen zeigen. Achten Sie auf den Pfeil in der Vorschau, und ändern Sie ggf. die Ausdehnung der Wand, indem Sie auf **Um die Achse drehen** klicken.

9 *Parameter / Radius / Kreismittelpunkt*
Geben Sie den Radius ein: **5,745**, und bestätigen Sie mit der EINGABETASTE.

10 Die Außenwandlinie für den eingegebenen Radius wird zur Kontrolle eingeblendet. Bestätigen Sie nochmals mit der EINGABETASTE.

11 Beenden Sie den Wandzug und die Funktion mit ESC.

Definition von Radius / Kreismittelpunkt

- Radius: Das System schlägt den zuletzt eingegebenen Wert, bzw. mind. den halben Abstand zwischen Anfangs- und Endpunkt vor.
- Mittelpunkt: Zur Orientierung erscheint auf der Sekante die Mittelsenkrechte mit dem vorgeschlagenen Mittelpunkt.

Definitionsmöglichkeiten

- Übernahme des vorgeschlagenen Radius mit der EINGABETASTE.
- Numerische Eingabe über die Tastatur und Bestätigung mit der EINGABETASTE.
- Grafische Definition am Bildschirm: Ein auf der Mittelsenkrechten liegender Punkt wird angeklickt
  oder ein anderer definierter Punkt wird angeklickt.
  Der Mittelpunkt ist dann der Lotfußpunkt des angeklickten Punkts auf die Mittelsenkrechte.
  In der Dialogzeile wird der Wert für den Radius angezeigt; bestätigen Sie diesen mit der EINGABETASTE.

Hinweis: Eine Übersicht der Kombinationen von Wand- und Bogenausdehnungsrichtung finden Sie in der Allplan Hilfe.

Layer zuweisen

An dieser Stelle ist es sinnvoll, den Mittelpunkt der Kreiswand im Plan zu kennzeichnen und zu bemaßen. Der Mittelpunkt wird im Laufe der Konstruktion noch benötigt.

Dem Mittelpunkt wird ein spezieller Konstruktionslayer zugewiesen, damit man ihn später auch ausblenden kann.

Bei Einzelpunkten und anderen Konstruktionselementen wie z.B. Linie, Rechteck, Kreis usw. weisen Sie den Layer nicht wie bei der Wand im Dialogfeld **Eigenschaften** zu.

Im Regelfall wird zur aktivierten Funktion automatisch der entsprechende Layer aufgerufen!
Ist dies einmal nicht der Fall, gehen Sie wie folgt vor.

- Funktion öffnen
- Layer in der Palette **Eigenschaften**, Bereich **Format** wählen
- zeichnen

Bei **Einzelpunkt** wird als weiterer Schritt nach dem Öffnen der Funktion erst das Symbol gewählt, dann der Layer, und dann erst wird das Symbol, das nun den gewünschten Layer hat, abgesetzt.

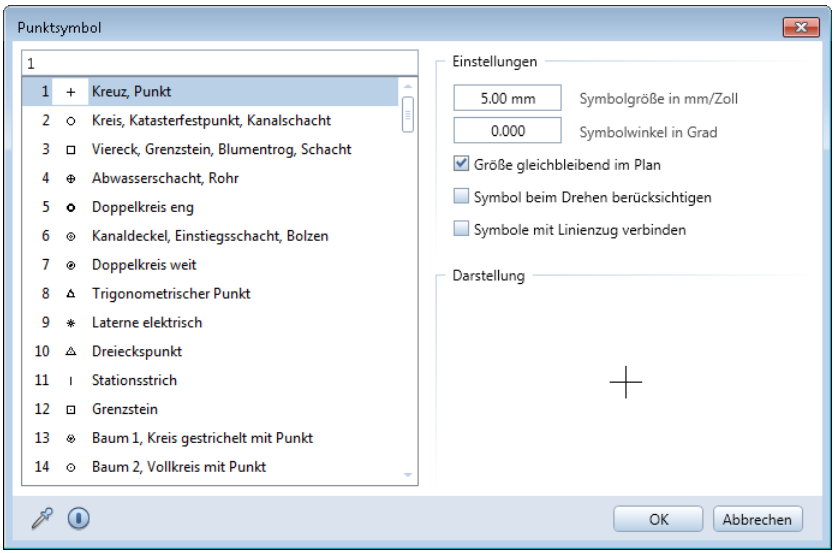
Aktiven Layer wählen

1 Sie benötigen die Funktion **Einzelpunkt**.
Wechseln Sie in der **Actionbar** in die Rolle **Konstruktion**.

2 Öffnen Sie hier die Aufgabe **Konstruieren**.

3 Klicken Sie im Aufgabenbereich **2D-Objekte** auf **Einzelpunkt**.

4 Wählen Sie das Symbol **1 Kreuz, Punkt**, stellen Sie die **Symbolgröße** auf **5 mm**, und aktivieren Sie die Option **Größe gleichbleibend im Plan**. Bestätigen Sie mit **OK**.

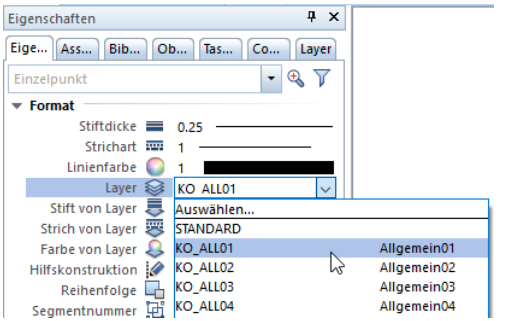


Tipp: Für einen besseren Überblick, welche Layer Sie bereits verwendet haben, öffnen Sie die Palette **Layer**, öffnen hier das Kontextmenü und klicken auf **In geladenen Dokumenten existierende Layer auflisten**. (Gleiches erreichen Sie mit der Funktion **Layer auswählen, einstellen**, Registerkarte **Layerauswahl/Sichtbarkeit**, Option **In geladenen Dokumenten existierende Layer auflisten** (Kontextmenü Zeichenfläche).)

5 Öffnen Sie die Palette **Eigenschaften**.

6 Wählen Sie im Bereich **Format** den Layer **KO_ALL01** in der Dropdown-Liste **Layer** aus.

7 Wenn der Layer **KO_ALL01** nicht angeboten wird, klicken Sie auf **Auswählen...** und aktivieren Sie im Dialogfeld **Layer Einfachauswahl** den Layer mit Doppelklick.



8 Setzen Sie das Symbol auf dem Mittelpunkt ab und beenden Sie die Funktion mit ESC.

Mittelpunkt bemaßen

Auch den Maßlinien soll ein spezieller Maßlinienlayer zugewiesen werden, damit man diese später ausblenden kann.

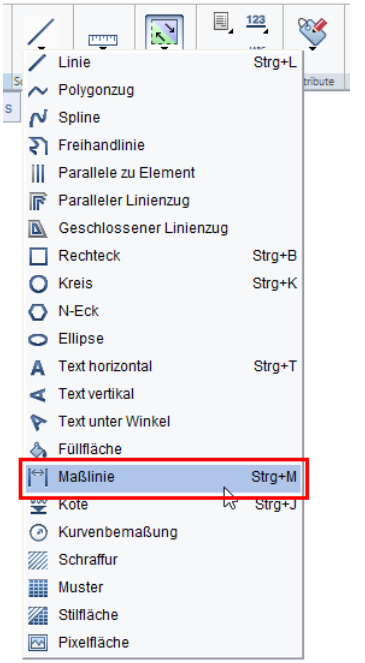
Bei Maßlinien weisen Sie den Layer und die anderen Format-Eigenschaften wie Stift, Strich und Farbe auch im Dialogfeld **Eigenschaften** zu, wie Sie es bereits bei den Wänden (bzw. Aufkantungen) getan haben.

Mittelpunkt bemaßen – horizontal und vertikal

1 Wechseln Sie in der **Actionbar** wieder in die Rolle **Architektur** – Aufgabe **Rohbau**.

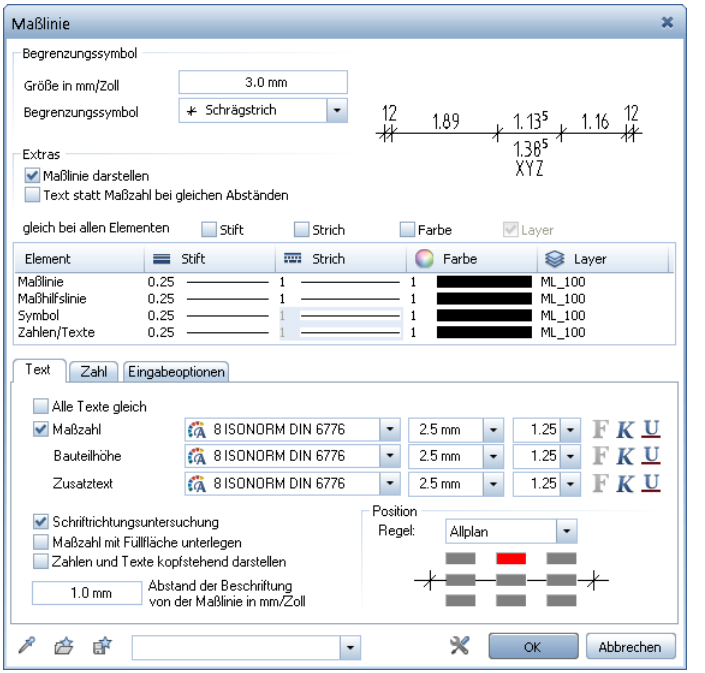
2 Öffnen Sie die Dropdown-Liste des Aufgabenbereichs **Schnellzugriff**.

3 Klicken Sie auf **Maßlinie**.

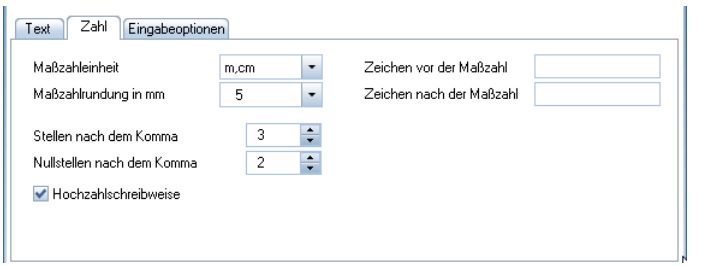


4 Klicken Sie auf **Eigenschaften**, und treffen Sie folgende Einstellungen:

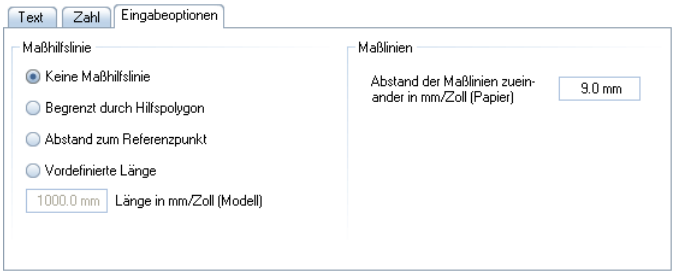
- Wählen Sie den Layer **ML_100.**
- Wählen Sie den Allplan Schriftsatz **8 ISONORM DIN 6776** (Registerkarte **Text**).
- Im Bereich **Position** wählen Sie die Regel **Allplan** und platzieren die Maßzahl oberhalb der Maßlinie mittig.



- Stellen Sie die Maßzahleinheit auf **m, cm** (Registerkarte **Zahl**).



- Stellen Sie auf **Keine Maßhilfslinie** (Registerkarte **Eingabeoptionen**).



- Stellen Sie die weiteren Parameter analog zu den Abbildungen ein.

5 Bestätigen Sie die Einstellungen mit **OK**, und bemaßen Sie den Mittelpunkt mit **horizontal** und mit **vertikal** (siehe Abbildung am Ende des folgenden Abschnitts „Mittelpunkt bemaßen – Radius“).

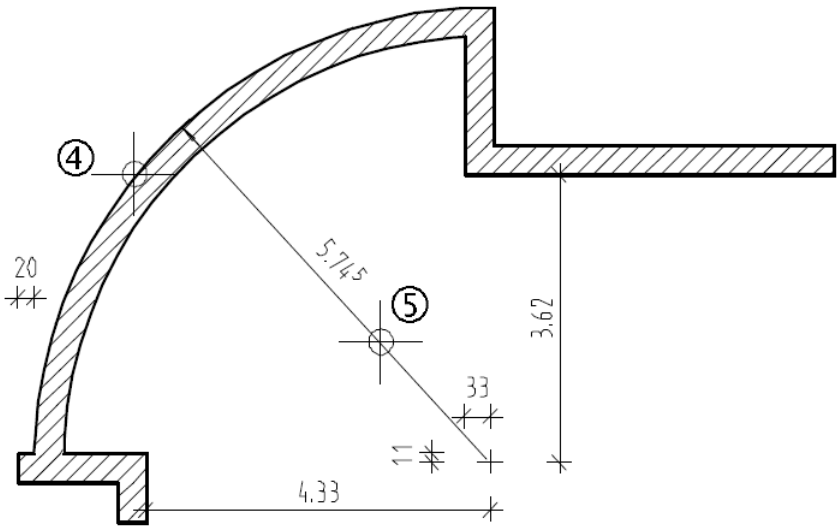
Mittelpunkt bemaßen – Radius

1 Klicken Sie auf **Kurvenbemaßung** (Aufgabenbereich **Schnellzugriff**), um die Kreiswand zu bemaßen.

2 Wählen Sie den Layer **ML_100** (Palette **Eigenschaften**).

3 Stellen Sie in den **Eigenschaften** die Maßzahleinheit auf **m, cm**.
Die **Maßzahlbreite** beträgt **2mm**.
Stellen Sie die anderen Eigenschaften analog zu den bereits gezeichneten horizontalen und vertikalen Maßlinien ein.

4 Klicken Sie die Außenwandlinie an und wählen Sie in den Eingabeoptionen die Option **Radius**.



5 Klicken Sie einen Punkt an, durch den die Radius-Maßlinie verlaufen soll, und beenden Sie die Funktion mit zweimal ESC (oder rechte Maustaste auf eine Symbolleiste).

Sichtbare und unsichtbare Layer

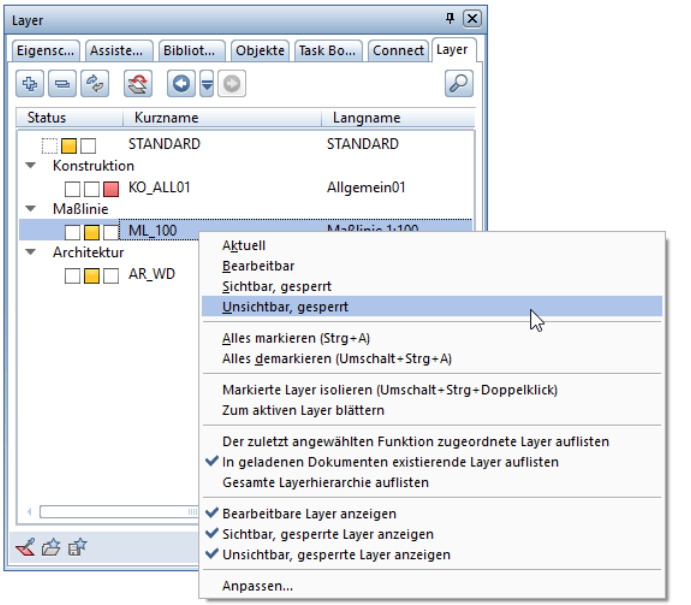
Da die Bemaßung vorerst nicht weiter benötigt wird, soll der Maßlinienlayer unsichtbar geschaltet werden.

Layer unsichtbar schalten

1 Öffnen Sie die Palette **Layer**.

2 Klicken Sie im Kontextmenü der Palette **Layer** auf **In geladenen Dokumenten existierende Layer auflisten**.

3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Layer **ML_100 Maßlinie 1:100** und wählen Sie **Unsichtbar, gesperrt**.



Auf gleiche Art schalten Sie die Layer auch wieder sichtbar.

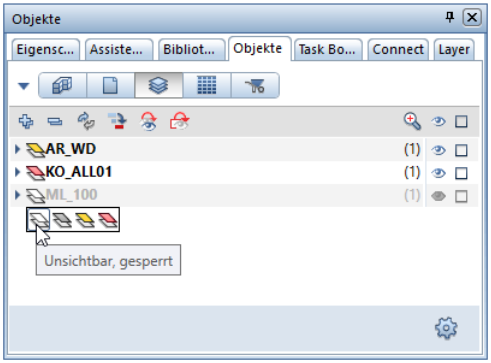
Der **aktuelle** Layer (siehe Anzeige in der Palette **Eigenschaften**) kann nicht unsichtbar geschaltet werden!
Wählen Sie ggf. zuerst einen anderen Layer, z.B. STANDARD.

Das Sichtbar- bzw. Unsichtbarschalten von Layern erreichen Sie auch, wenn Sie im Kontextmenü eines Zeichenfensters die Funktion **Layer auswählen, einstellen** wählen. Im Kontextmenü der Registerkarte **Layerauswahl/Sichtbarkeit** stehen Ihnen die benötigten Optionen zur Verfügung.

Tipp: Solange keine Funktion aktiv ist, können Sie das Dialogfeld **Layer** auch durch einen Doppelklick der rechten Maustaste auf der Zeichenfläche aufrufen.

Eine weitere Möglichkeit einen Layer unsichtbar zu schalten, bietet Ihnen die Palette **Objekte**. Wenn Sie hier im oberen Bereich der Palette **Objekte** das Sortierkriterium **nach Layern** anklicken, erhalten Sie eine Auflistung aller in den momentan aktivierten Teilbildern (mit Teilbildstatus **aktiv** oder **aktiv im Hintergrund** oder **passiv**) enthaltenen Objekte/Elemente sortiert nach den zugewiesenen Layern.
In unserem Fall sind das die Layer **AR_WAND**, **KO_ALL01** und **ML_100**. Wird der Cursor innerhalb der Auflistung über die Darstel-

lung des Layerstatus bewegt, öffnet sich ein Flyout, in dem der Status des Layers verändert werden kann.



Was tun, wenn Elemente nicht mehr zu sehen sind?

- Schalten Sie in der Palette **Layer** oder im Dialogfeld der Funktion **Layer auswählen, einstellen** (Kontextmenü Zeichenfläche) oder in der Palette **Objekte** (Sortierkriterium **Layer**) alle Layer sichtbar.
- Falls die Elemente noch nicht sichtbar sind, könnte ein Rechteset eingestellt sein, das nicht die entsprechenden Rechte hat. Wählen Sie dann in der Aktionsleiste der Palette **Layer** die Funktion **Layer-Rechteset auswählen** und wählen Sie hier ein Rechteset aus, das alle Rechte hat oder wenden Sie sich an Ihren Administrator, der Sie einem Rechteset zuweisen kann.
  Das Auswählen eines Rechtesets können Sie auch im Dialogfeld **Layer** – Registerkarte **Layerauswahl/Sichtbarkeit** – Listenfeld **Rechteset** vornehmen.

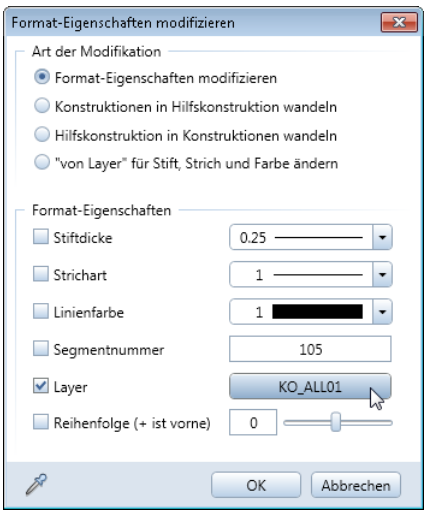
Welcher Layer ist dem Element zugewiesen?

- Wenn Sie mit dem Cursor auf ein Element zeigen (ohne zu klicken), dann wird dessen **ElementInfo** angezeigt. In den **Optionen**, Seite **Aktivierung** ist standardmäßig die Anzeige von **Elementname** und **Layer** eingestellt.
- Die Zuweisung der einzelnen Layer an die Elemente können Sie überprüfen, indem Sie jeden Layer in der Palette **Layer** einzeln sichtbar schalten.

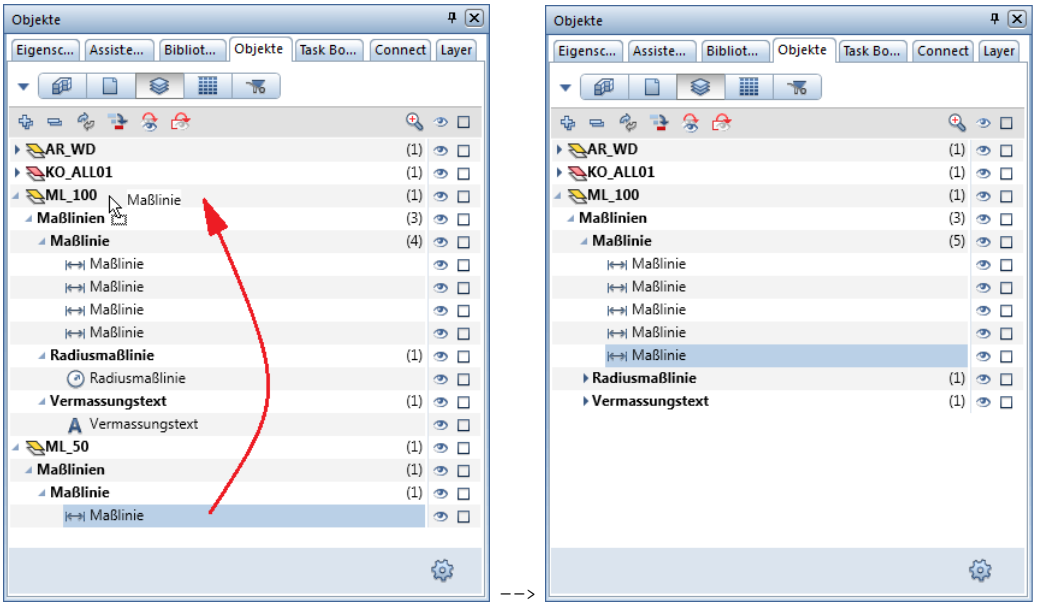
Eine weitere Möglichkeit bietet die Palette **Objekte** bei Wahl des Sortierkriteriums **Layer**. Hier erhalten Sie eine Auflistung aller in den momentan aktivierten Teilbildern (mit Teilbildstatus **aktiv** oder **aktiv im Hintergrund** oder **passiv**) enthaltenen Objekte/Elemente sortiert nach den zugewiesenen Layern. Wollen Sie den Layer eines bestimmten Elementes wissen, klicken Sie dieses Element auf der Zeichenfläche an. Es erhält daraufhin in der Palette **Objekte** die Kennzeichnung **aktiv** und Sie sehen, welchem Layer es zugeordnet ist.

- Um den Layer eines einzelnen Elements zu ermitteln und ggf. zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Element und wählen **Eigenschaften Format**.
  Es werden alle Eigenschaften inklusive Layer angezeigt und können direkt geändert werden.
  Die Änderung des Layers des aktiven Elementes erfolgt allerdings mit der Einschränkung, dass die Layer verketteter Bauteile (z.B. Fensteröffnungen in Wänden) nicht mit geändert werden. Verwenden Sie in solchen Fällen besser **Format-Eigenschaften modifizieren**.

- Die Layerzuweisung von einem oder mehreren Elementen kann mit **Format-Eigenschaften modifizieren** (Aufgabenbereich **Ändern**) geändert werden. Hier werden auch die Layer von verketteten Elementen mit modifiziert:



- Eine Änderung der Layerzuweisung von einem oder mehreren Elementen kann auch in der Palette **Objekte** erfolgen. Öffnen Sie hier das Sortierkriterium **Layer**. Markieren Sie in der untersten Hierarchieebene eines Layers ein oder mehrerer Elemente. Per Drag&Drop können Sie die markierten Elemente nun in den obersten Hierarchieknoten eines anderen Layers verschieben.



Die Elemente können hier allerdings nur einen der in der Auflistung enthaltenen Layer neu zugewiesen bekommen.

Innenwände

Für die Innenwände werden zunächst alle Eigenschaften einer Außenwand übernommen, geändert wird nur Dicke, Abrechnungsart und Priorität.

Innenwände erstellen

1 Doppelklicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Außenwand.
Auf diese Weise haben Sie die Funktion **Wand** aktiviert und gleichzeitig die Eigenschaften übernommen. Sie müssen also z.B. nicht mehr die Ebenenanbindung (Höhe) neu einstellen.

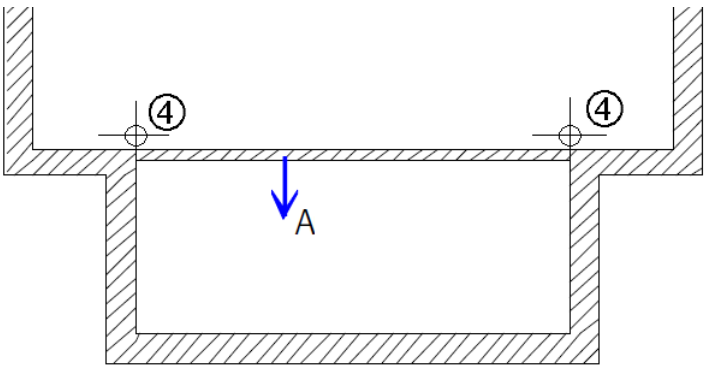
2 Wählen Sie den Wandtyp **Gerades Bauteil**.

3 Ändern Sie folgende **Eigenschaften** in der Registerkarte **Parameter, Attribute**:

- Dicke (m): **0,175**
- Priorität: **175**
- Abrechnungsart: **m²**

und bestätigen diese mit **OK**.

4 *Parameter / Anfangspunkt*
Zeichnen Sie die erste waagerechte Innenwand, indem Sie die vorhandenen Innenecken anklicken. Prüfen Sie die Ausdehnungsrichtung der Wand (siehe Pfeil in der nachfolgenden Abbildung) in der Vorschau, und ändern Sie ggf. diese, indem Sie auf **Um die Achse drehen** klicken.

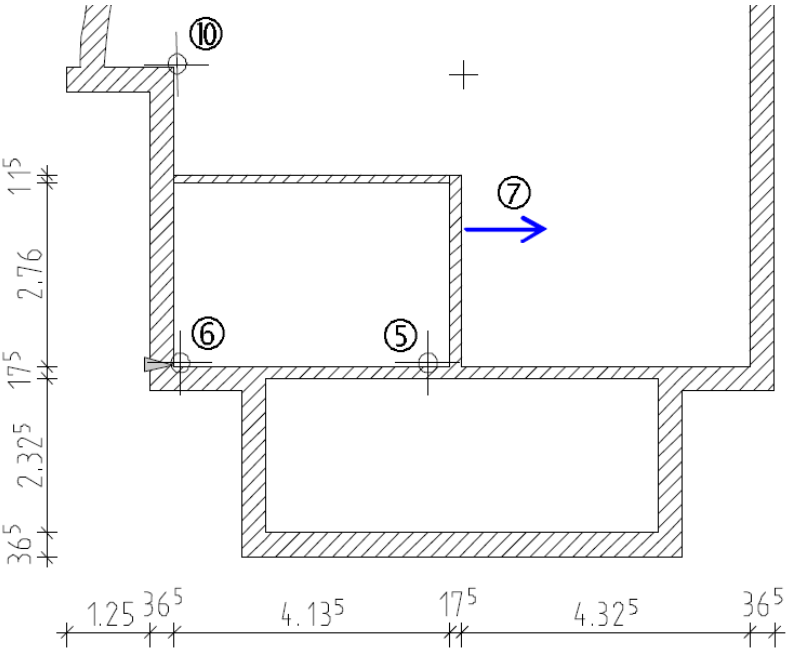


(A) Ausdehnungsrichtung der Wand

Hinweis: Wenn Wandzüge zwischen zwei Wände eingepasst werden oder mit definierten Wandpunkten enden, dann muss der Wandzug nicht mit ESC beendet werden.

5 Um den Anfangspunkt der nächsten, senkrechten Wand abzusetzen, klicken Sie auf die obere Wandlinie der eben gezeichneten Wand. Der Bezugspunkt erscheint.

6 Versetzen Sie den Bezugspunkt in die Wandecke und geben Sie den Abstand zum Anschlusspunkt der Wand ein: **4,135**.



7 Parameter / bis Punkt
Geben Sie die Länge der Wand ein:
dX: **0**
TAB
dY: **2,76**;
Ausdehnungsrichtung rechts (siehe Pfeil in der vorherigen Abbildung).

8 Ändern Sie die **Eigenschaften** (Registerkarte **Parameter, Attribute**):

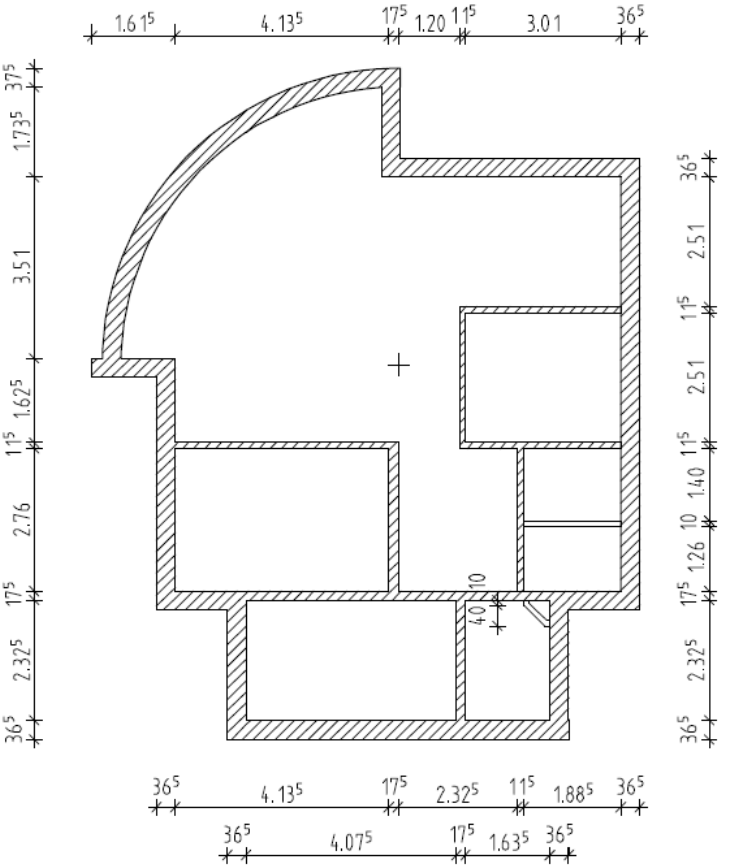
- Dicke (m): **0,115**
- Priorität: **115**

und bestätigen diese mit **OK**.

9 Klicken Sie in der **Dialogzeile** auf **Eingabe im rechten Winkel**. Falls noch eine Eingabe in Y-Richtung erwartet wird, dann geben Sie in der Dialogzeile für dY einfach **0** ein.

10 Klicken Sie die Wandecke (s. obere Abb.) an, um den Endpunkt zu bestimmen.

11 Zeichnen Sie die restlichen Innenwände ein (s. Abb.).
Achten Sie dabei auf die 10 cm starke Wandkonstruktion!
Bei dieser Wand ändern sich zusätzlich Material (Gipskarton, GK), Gewerk (Trockenbauarbeiten) und Abrechnungsart (m). Schalten Sie außerdem die Schraffur aus.



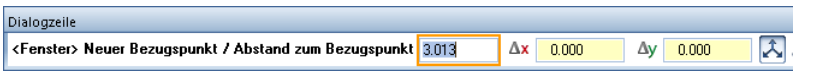
12 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Bezugspunkt bei der Eingabe von Architekturelementen

Wenn Sie beispielsweise eine Öffnung in eine Wand einsetzen oder eine Innenwand an eine Außenwand anschließen, dann klicken Sie einfach auf die Wand, und zwar in die Nähe des Punktes, an dem das neue Element beginnen soll.

Hinweis: Wenn Sie diese Eingabeart nutzen möchten, dann darf in der Dialogzeile die Funktion **Direkte Abstandseingabe ein/aus** nicht gedrückt sein.

Nun wird Ihnen der Abstand zum nächstgelegenen Bezugspunkt (z.B. Wand-Anfang oder -Ecke, Seite einer Öffnung) in der Dialogzeile angeboten.



Der Bezugspunkt wird durch einen Pfeil in Hilfskonstruktionsfarbe dargestellt, der angeklickte Punkt, an dem das neue Element beginnen soll, wird durch ein Quadrat in Hilfskonstruktionsfarbe repräsentiert. Die Spitze des Pfeils zeigt auf den angeklickten Punkt.

Tipp: Zum maßgenauen Konstruieren ist es nicht notwendig, mit dem Fadenkreuz **genau** den Punkt zu treffen, an dem das Element beginnen soll: Sie geben den genauen Wert einfach in der Dialogzeile ein.

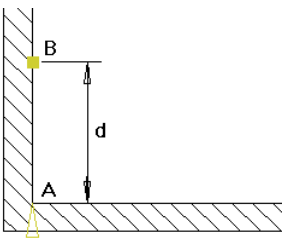


Abb.: Eingabe von Architekturelementen mit Hilfe von Bezugspunkten

A Bezugspunkt, Pfeilspitze zeigt zum Anfangspunkt des neuen Elements

B Anfangspunkt des neuen Elements, gesetzt durch Klick auf die Wand

d Abstand zum Bezugspunkt, dargestellt in der Dialogzeile

Den Abstand zum Bezugspunkt können Sie folgendermaßen nutzen:

- Übernehmen Sie den Wert in der Dialogzeile, indem Sie die EINGABETASTE drücken.
- Geben Sie in der Dialogzeile einen neuen Wert ein, und bestätigen Sie mit der EINGABETASTE.
- Wenn Sie den Bezugspunkt ändern wollen, weil Ihnen der Abstand zur anderen Wandecke bekannt ist, klicken Sie einfach den gewünschten Punkt an, und in der Dialogzeile wird der neue Abstand eingeblendet.

Hinweis: Allplan bietet Ihnen immer den nächstgelegenen Bezugspunkt an.

Exkurs: Mehrschalige Wände

Hinweis: In den folgenden Abschnitten finden Sie Grundlagen zum Zeichnen von mehrschaligen Wänden.
Wenn Sie gleich weiterzeichnen möchten, gehen Sie zum Abschnitt „Exkurs: Projektion und Fenstertechnik (siehe Seite 65)“ oder zum Abschnitt „Achsraster (siehe Seite 74)“.

Mehrschalige Wände werden prinzipiell wie einschalige Wände definiert. Dabei ist folgendes zu beachten:

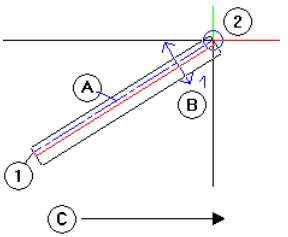
- Bis zu 20 Wandschichten sind möglich.
- Die Eingabe von Material, Dicke, Gewerk, Format-Eigenschaften und Darstellung (Schraffur, Muster, Füllfläche) erfolgt für jede Schicht extra. In den Registerkarten **Parameter, Attribute**, **Formateigenschaften** und **Flächendarstellung** finden Sie je eine Zeile pro Schicht.
- Auch die **Höhe** und **Priorität** wird schichtweise eingegeben (je nach Aktivierung der Kontrollkästchen bei **gleich in allen Schichten** auf den Registerkarten).
- Unterschiedliche Layer pro Schicht sind möglich (Registerkarte **Formateigenschaften**).
- Die Bauteilachse kann beliebig positioniert werden, z.B. seitlich oder mittig pro Schicht bzw. pro Wand (Bereich **Vorschau**).
- Beachten Sie das Verschneidungsverhalten; dies lässt sich am besten über die Priorität der einzelnen Schichten lösen.
- Jede Schicht kann ein eigenes Verschneidungsverhalten erhalten (z.B. eine innere Schicht ohne Verschneidung).
- Attribute können auch für die gesamte Wand vergeben werden (z.B. Lage, Typ).

Ausdehnung von Bauteilen, mehrschalige Wände

Die Ausdehnung von Bauteilen haben Sie bereits am Beispiel der einschaligen Wand kennen gelernt. Bei mehrschaligen Wänden wirkt sich die Lage der Bauteilachse besonders dann aus, wenn diese nicht seitlich an der Bauteilkante liegt, sondern mittig oder außermittig innerhalb des Bauteils. Dann ist die Lage der ersten Schicht, die ebenfalls in der Vorschau dargestellt wird, besonders zu beachten.

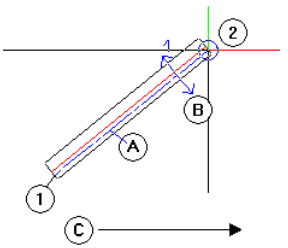
Je nach Lage der Bauteilachse und Anzahl der Wandschichten ergeben sich u.a. folgende Möglichkeiten:

- Mehrschalige Wand, Bauteilachse seitlich innerhalb des Bauteils (hier zwischen Schicht 2 und Schicht 3):



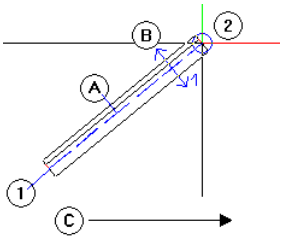
1	Anfangspunkt des Bauteils
2	Endpunkt des Bauteils
A	Bauteilachse
B	Ausdehnung beidseitig der Bauteilachse nicht mittig, erste Schicht rechts
C	Eingaberichtung

Nach Klick auf **Wand um die Achse drehen**:



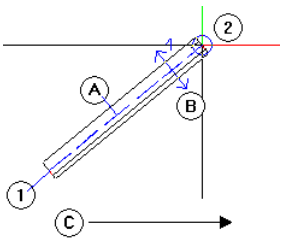
1	Anfangspunkt des Bauteils
2	Endpunkt des Bauteils
A	Bauteilachse
B	Ausdehnung beidseitig der Bauteilachse nicht mittig, erste Schicht links
C	Eingaberichtung

- Mehrschalige Wand, Bauteilachse mittig im Bauteil:



1	Anfangspunkt des Bauteils
2	Endpunkt des Bauteils
A	Bauteilachse
B	Ausdehnung beidseitig der Bauteilachse hier erste Schicht rechts
C	Eingaberichtung

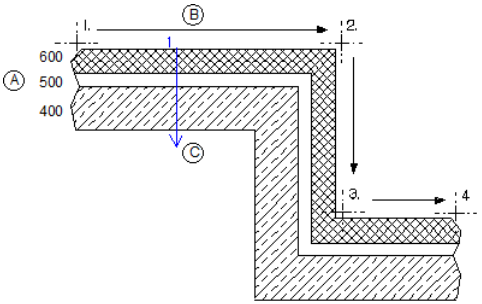
Nach Klick auf **Wand um die Achse drehen**:



1	Anfangspunkt des Bauteils
2	Endpunkt des Bauteils
A	Bauteilachse
B	Ausdehnung beidseitig der Bauteilachse hier erste Schicht links
C	Eingaberichtung

Prioritäten bei mehrschaligen Außenwänden

Wenn bei mehrschaligen Wänden die erste Schicht die Außenseite darstellt, dann sollten Sie dieser Schicht die höchste Priorität zuweisen, damit Sie bei unterschiedlichen Eck-Ausbildungen eine korrekte Eckverschneidung erhalten.



Legende:

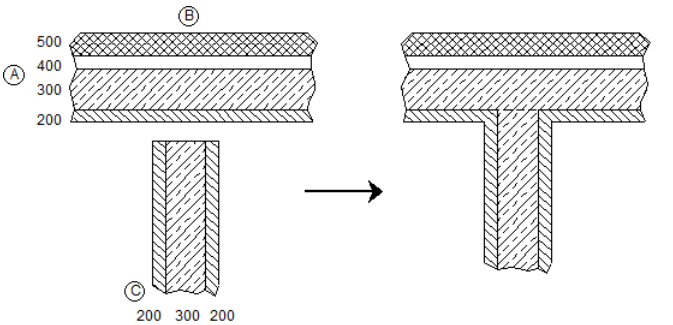
1 – 4	Eingaberichtung der geraden Wand
A	Prioritäten der Außenwand: Schicht 1 = 600 Schicht 2 = 500 Schicht 3 = 400
B	Außenseite
C	Ausdehnungsrichtung seitlich (hier nach rechts)

Abbildung: Prioritäten bei mehrschaligen Außenwänden

Prioritäten bei T-Anschlüssen mehrschaliger Wände

Bei T-Anschlüssen weisen Sie den Wandschichten, die sich verschneiden sollen, jeweils die gleiche Priorität zu, dann erhalten Sie auch hier korrekte Ergebnisse.

Dies gilt sowohl für die Anschlüsse, die während des Zeichnens der Wand entstehen, als auch für Anschlüsse, die Sie nachträglich mit den Funktionen
Linienbauteil an Linienbauteil und
Linienbauteil an Linie erhalten.



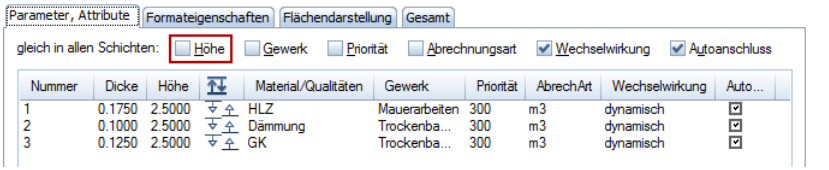
Legende:

A	Prioritäten der Außenwand: Schicht 1 = 500 Schicht 2 = 400 Schicht 3 = 300 Schicht 4 = 200
B	Außenseite
C	Prioritäten der Innenwand: Schicht 1 = 200 Schicht 2 = 300 Schicht 3 = 200

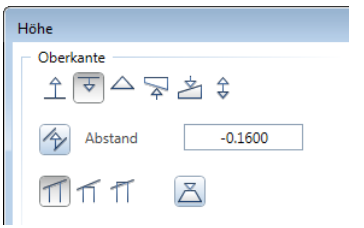
Abbildung: Prioritäten bei T-Anschlüssen

Verschiedene Schichthöhen bei mehrschaligen Wänden

Die Höhendefinition mehrschaliger Wände verläuft analog zur einschaligen Wand. Wenn einzelne Wandschalen eine niedrigere Höhe haben sollen (beispielsweise um eine Deckenplatte einzupassen), müssen Sie bei der Höhendefinition darauf achten, dass bei **Gleich in allen Schichten** (Registerkarte **Parameter, Attribute**) die Option **Höhe** ausgeschaltet ist. Nun können Sie jeder Wandschicht eine eigene Höhe zuweisen.

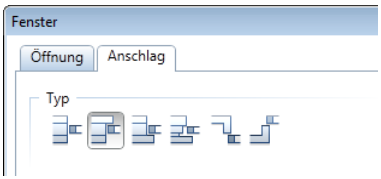


Binden Sie die Höhe der einzelnen Wandschichten an die Obere und Untere Standardebene, und tragen Sie für die niedrigeren Wandschichten bei **Abstand** beispielsweise die Deckenstärke als negativen Wert ein.



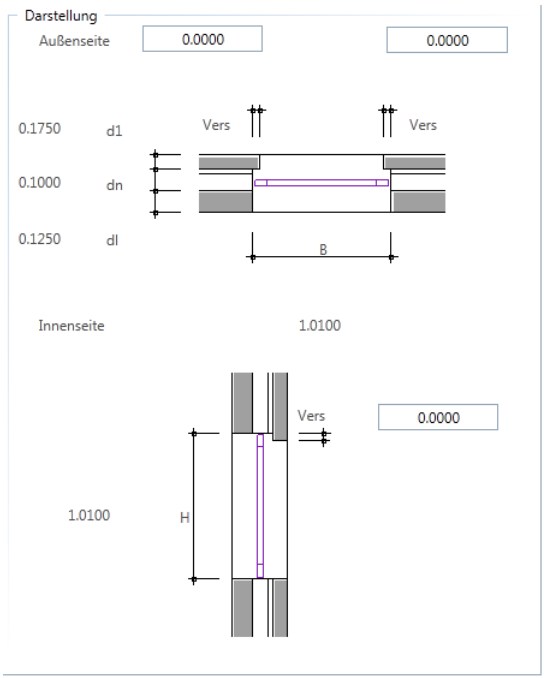
Fenster- und Türöffnungen in mehrschaligen Wänden

Um Fenster- und Türöffnungen in mehrschalige Wände einzusetzen, gehen Sie ebenfalls analog zu einschaligen Wänden vor. Im Dialogfeld **Eigenschaften** wechseln Sie jedoch zusätzlich in die Registerkarte **Anschlag**.



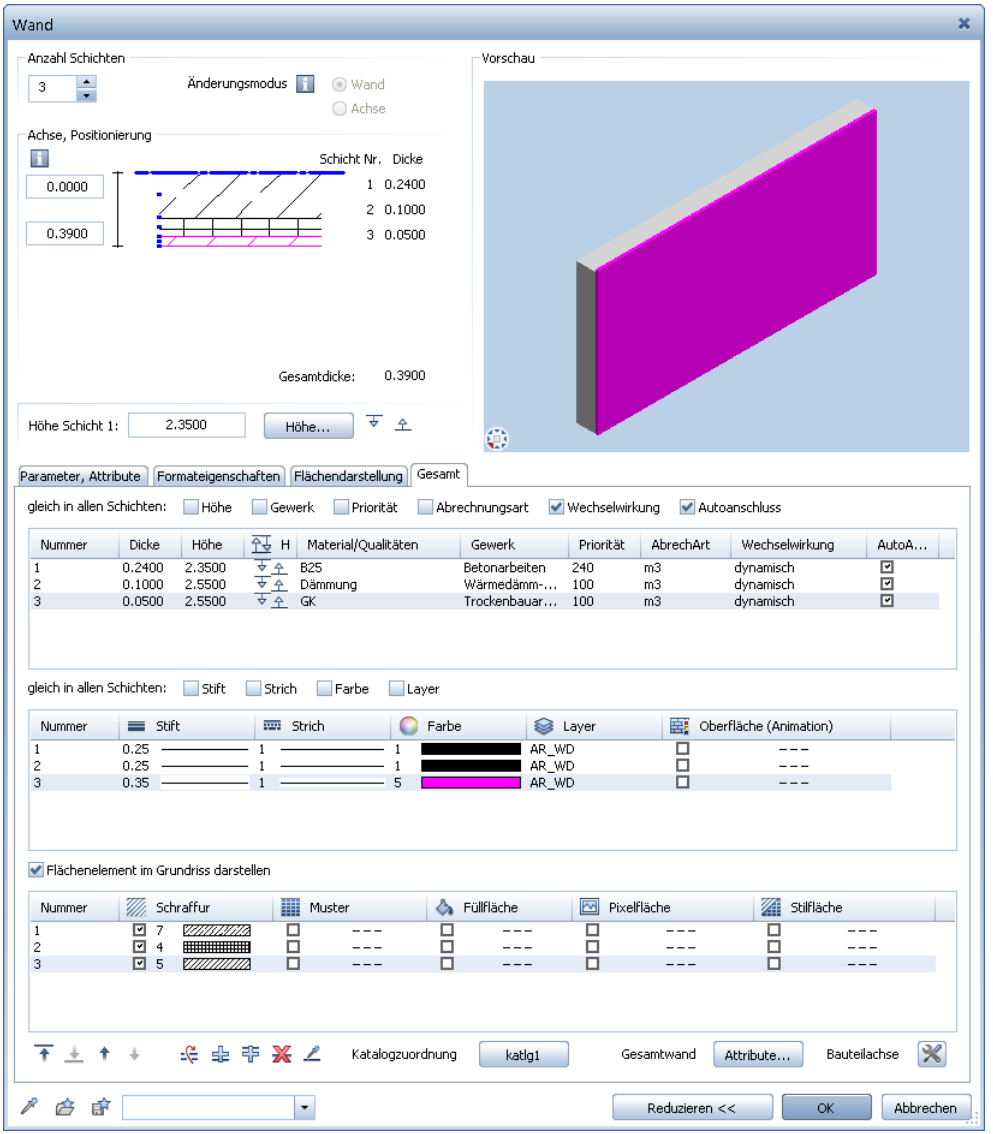
Hier können Sie - abhängig von der Anzahl der definierten Wandschichten, mindestens jedoch 2 - aus verschiedenen Anschlagstypen wählen und entsprechende Werte für den **Versatz** eingeben.

Tipp: Mit dem Öffnungsmodellierer modellieren Sie Tür- bzw. Fensteröffnungen durch die Parametereingabe von Verblendsteinen, Falzformen, Rollladenkästen, Sturzelementen etc. Diese Öffnungen lassen sich speichern und wieder aufrufen.



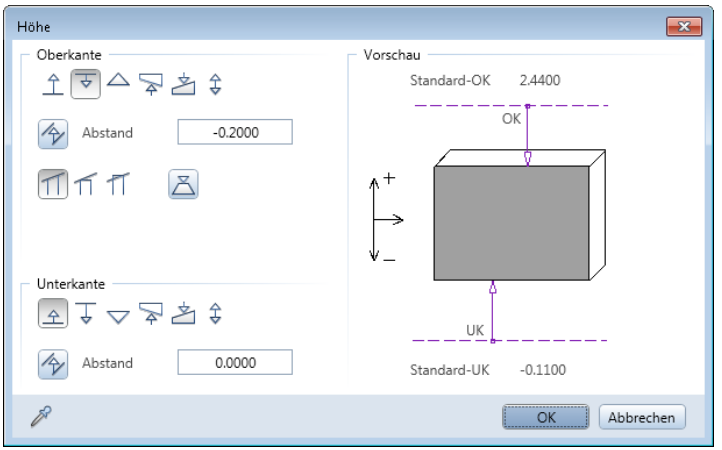
Beispiel: Mehrschalige Wand, unterschiedliche Schichthöhen

Einstellung der Bauteilparameter Wand:



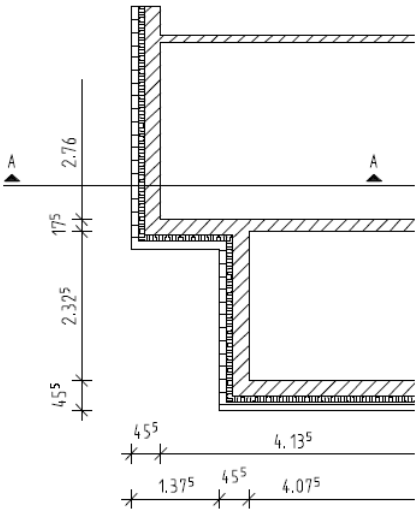
Höhendefinition für Schicht 1:

- **Oberkante:** **Bezug zur oberen Ebene**, Abstand: **–0,2**
- **Unterkante:** **Bezug zur unteren Ebene**, Abstand: **0**

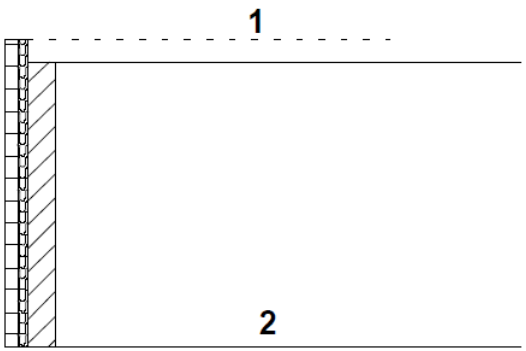


Höhendefinition für Schicht **2** und **3**:

- **Oberkante:** **Bezug zur oberen Ebene**, Abstand: 0
- **Unterkante:** **Bezug zur unteren Ebene**, Abstand: 0



Grundriss



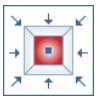
Schnitt: 1 = Obere Standardebene; 2 = Untere Standardebene

Machen Sie ggf. für die folgenden Aufgaben die eben beschriebenen Änderungen wieder rückgängig.

Exkurs: Projektion und Fenstertechnik

Hinweis: In den folgenden Abschnitten finden Sie Grundlagen zur Fenstertechnik.
Wenn Sie gleich weiterzeichnen möchten, gehen Sie zum Abschnitt „Achsraster (siehe Seite 74)“.

Wenn Sie mit Wänden und anderen Bauteilen arbeiten, können Sie sich mit einem Mausklick einen räumlichen Eindruck des Gebäudes verschaffen. Die Symbole der Standardprojektionen finden Sie in der jeweiligen Fenster-Symbolleiste.



Funktionen in der Fenster-Symbolleiste

Die Funktionen in der Fenster-Symbolleiste ermöglichen Ihnen sowohl eine freie Navigation auf dem Bildschirm als auch eine beliebige Perspektive oder Ansicht des konstruierten Objekts. Jeden Ausschnitt und jedes Detail Ihrer Konstruktion können Sie so genau zoomen, wie Sie möchten. Dabei können Sie entweder das gesamte Objekt oder nur ausgewählte Bauteile in unterschiedlichen Darstellungsarten darstellen lassen.

Die meisten dieser Funktionen sind sogenannte ‘transparente’ Funktionen, d. h. Sie können sie benutzen, während eine andere Funktion (z. B. **Linie**) aktiv bleibt.

Damit die Zeichenfläche im Grafikfenster möglichst unbeeinträchtigt bleibt, wird die Fenster-Symbolleiste erst dann eingeblendet, wenn sich der Cursor in der Nähe des unteren (bzw. bei entsprechender Einstellung des oberen) Fensterrandes befindet. Arbeiten Sie mit mehreren Grafikfenstern, können Sie in jedem der Grafikfenster eine Fenster-Symbolleiste einblenden.

Symbol	Funktion	Verwendung
linker Bereich		
	Flyout **Projektion**	Über den Menübefehl **Projektion** (Menü **Ansicht**) oder das Flyout **Projektion** (Fenster-Symbolleiste) wählen Sie die Grundrissdarstellung oder eine der vordefinierten Standardprojektionen.
	Ganzes Bild darstellen	Mit **Ganzes Bild darstellen** stellen Sie den Bildschirmmaßstab so ein, dass alle Elemente der sichtbaren Dokumente vollständig sichtbar sind. **Hinweis**: Ist mit **Bildausschnitt speichern, laden** ein Bildschirmausschnitt geladen, wird nur dieser Bildschirmausschnitt dargestellt.
	Bildausschnitt festlegen	**Bildausschnitt festlegen** vergrößert den Ausschnitt der Zeichenfläche, über dem Sie mit gedrückter linker Maustaste einen Bereich aufziehen.
	Bewegungsmodus	Mit **Bewegungsmodus** aktivieren Sie im aktuellen Grafikfenster den Bewegungsmodus, in dem Sie die Ansicht auf ein 3D-Modell ganz bequem mit der Maus steuern können. **Hinweis**: Im Bewegungsmodus erfolgt die Bewegung entweder im Kugelmodus oder – bei gedrückter STRG-TASTE – im Kameramodus.
	Vorheriger Bildausschnitt	**Vorheriger Bildausschnitt** stellt die zuvor eingestellte Perspektive bzw. den zuvor eingestellten Bildschirmmaßstab wieder her (nur möglich, wenn vor der aktuellen Einstellung bereits eine andere Perspektive/ein anderer Maßstab gewählt wurde).
	Nachfolgender Bildausschnitt	**Nachfolgender Bildausschnitt** stellt die nachfolgend eingestellte Perspektive bzw. den nachfolgend eingestellten Bildschirmmaßstab wieder her (nur möglich, wenn bereits eine nachfolgende Perspektive/ein nachfolgender Maßstab gewählt wurde).

	Bildausschnitt speichern, laden	Mit **Bildausschnitt speichern, laden** speichern Sie den aktuell eingestellten Bildausschnitt in der aktuellen Perspektive unter einer von Ihnen frei wählbaren Bezeichnung ab bzw. laden einen zuvor abgespeicherten Bildausschnitt.
	Freie Projektion	Mit **Freie Projektion** stellen Sie 3D-Modelle durch Eingabe von Aug- und Zielpunkt perspektivisch im Raum dar. Sie können **Freie Projektion** auch verwenden, um aus der Bauwerksstruktur heraus eine Ansicht zu generieren.
	Elementauswahl	Mit **Elementauswahl** wählen Sie gezielt einzelne Konstruktionselemente aus, die exklusiv im aktuellen Grafikfenster dargestellt werden sollen; alle anderen Konstruktionselemente werden temporär ausgeblendet.
	Teilbildauswahl	Mit **Teilbildauswahl** können Sie die im aktuellen Grafikfenster momentan sichtbaren Teilbilder temporär unsichtbar schalten. Ein erneutes Klicken auf **Teilbildauswahl** stellt den Ausgangszustand an sichtbaren Teilbildern wieder her.
 bzw. 	**Fenster immer im Vordergrund**	**Fenster immer im Vordergrund** stellt das Grafikfenster immer im Vordergrund dar, d. h. vor den anderen Fenstern. Die Funktion steht nur zur Verfügung, wenn die Option **Fenster verbunden** *deaktiviert* ist und hier auch nur, wenn das Fenster *nicht maximiert* ist.

rechter Bereich

0.0	**Belichtung** (nur in den Ansichtsarten **Animation** und **RTRender**).	Über das Kontrollfeld **Belichtung** steuern Sie die Helligkeit der Darstellung in einem Grafikfenster mit einer der Ansichtsarten **Animation** oder **RTRender**. Möglich sind Werte zwischen -25 und 25. **Wichtig!** Die Einstellung beeinflusst *ausschließlich* die Darstellung im aktuellen Grafikfenster; auf die z. B. beim Rendern verwendeten Einstellungen wirkt sie sich *nicht* aus.
Aus	**Schnittdarstellung**	Mit dem Menübefehl **Schnittdarstellung** bzw. über das Listenfeld **Schnittdarstellung** stellen Sie Ihre Konstruktion in einem Architekturschnitt dar, dessen Schnittführung Sie zuvor mit **Schnittführung** definiert haben.
100,00	**Bildschirmmaßstab**	Mit **Bildschirmmaßstab** stellen Sie den Maßstab für die Darstellung Ihres Modells am Bildschirm ein. Der Bildschirmmaßstab gibt das Darstellungsverhältnis zwischen der Abbildung am Bildschirm und den realen Abmessungen des Modells wider. Dementsprechend ändert sich der Bildschirmmaßstab automatisch, wenn Sie Bildausschnitte in ihrer Größe verändern. Der aktuelle Bildschirmmaßstab wird in der Fenster-Symbolleiste am unteren Rand eines Grafikfensters angezeigt.
Draht	**Ansichtsart**	Über das Listenfeld **Ansichtsart** wählen Sie für die Darstellung im aktuellen Grafikfenster eine der vordefinierten Ansichtsarten (**Draht**, **Verdeckt**, **Animation**, **Sketch** und **RTRender**) oder, falls vorhanden, eine der selbstdefinierten Ansichtsarten. Mit können verschiedene Einstellungen der einzelnen Ansichtsarten modifiziert werden; die Einstellungen gelten für alle Fenster, die diese Ansichtsart nutzen. Mit **Neue Ansichtsart** können Sie Ihre eigenen Ansichtsarten individuell festlegen und speichern. Befinden Sie sich im **Planlayout**, können Sie hier zwischen **Entwurfsansicht** und **Druckansicht** (= Vorschau auf den zu druckenden Plan) wechseln.

Hinweis: Weitere Funktionen zum Steuern der Bildschirmdarstellung finden Sie außerdem in den Dropdown-Listen **Ansicht** und **Fenster** (beide in der Symbolleiste für den Schnellzugriff) sowie im Kontextmenü (nur im Bewegungsmodus).

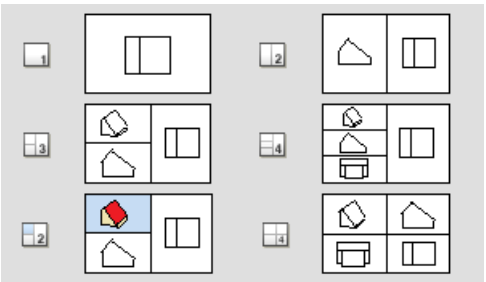
Hinweis: Im Tutorial wird mit aktiver Option **Fenster verbunden** (Standardeinstellung, Dropdown-Liste **Fenster** in der Symbolleiste für den Schnellzugriff) gearbeitet. Wird die Größe eines Grafikfensters geändert, dann wird die Größe der anderen Grafikfenster interaktiv angepasst. Neue Grafikfenster werden in die bestehende Anordnung eingefügt.
Ist die Option **Fenster verbunden** *deaktiviert*, dann sind die Grafikfenster unabhängig von einander innerhalb des Allplan Anwendungsfensters skalier- und platzierbar.

In den Grafikfenstern bearbeiten Sie Ihr Modell. Hier erzeugen oder modifizieren Sie z. B. die benötigten Konstruktionselemente, identifizieren währenddessen charakteristische Punkte und stellen die für den aktuellen Bearbeitungsstatus geeignete Ansichtsart und Perspektive ein.

Damit Ihnen hierfür möglichst viel effektiver Arbeitsraum zur Verfügung steht, können Sie die Grafikfenster vollständig vom Allplan Anwendungsfenster abdocken. Verfügt Ihr Arbeitsplatz über einen zweiten Monitor, können Sie so das Allplan Anwendungsfenster als reinen „Werkzeugkasten" auf dem einen Monitor belassen, während Sie sich in den auf dem zweiten Monitor platzierten, autarken Grafikfenstern ganz auf die Bearbeitung des Modells konzentrieren können. Mehr Informationen zum Abdocken von Grafikfenstern finden Sie in der Allplan-Hilfe unter „Grafikfenster".

Indem sich mehrere Grafikfenster parallel öffnen und beliebig anordnen lassen, können Sie Ihr Modell auch gleichzeitig in verschiedenen Perspektiven, Maßstäben und Ansichtsarten darstellen. Jedes Fenster kann dabei einen beliebigen Bildausschnitt, das ganze Bild oder eine isometrische Projektion zeigen.

Die für die Bedienung und Anordnung der Grafikfenster vorgesehenen Funktionen finden Sie in der Dropdown-Liste **Fenster** in der Symbolleiste für den Schnellzugriff. Dort können Sie auch aus den Varianten der automatischen Fensteraufteilung wählen und diese individuell verändern.



Fenstertechnik: Detail und Gesamtansicht

Die folgende Aufgabe verdeutlicht die Fenstertechnik.

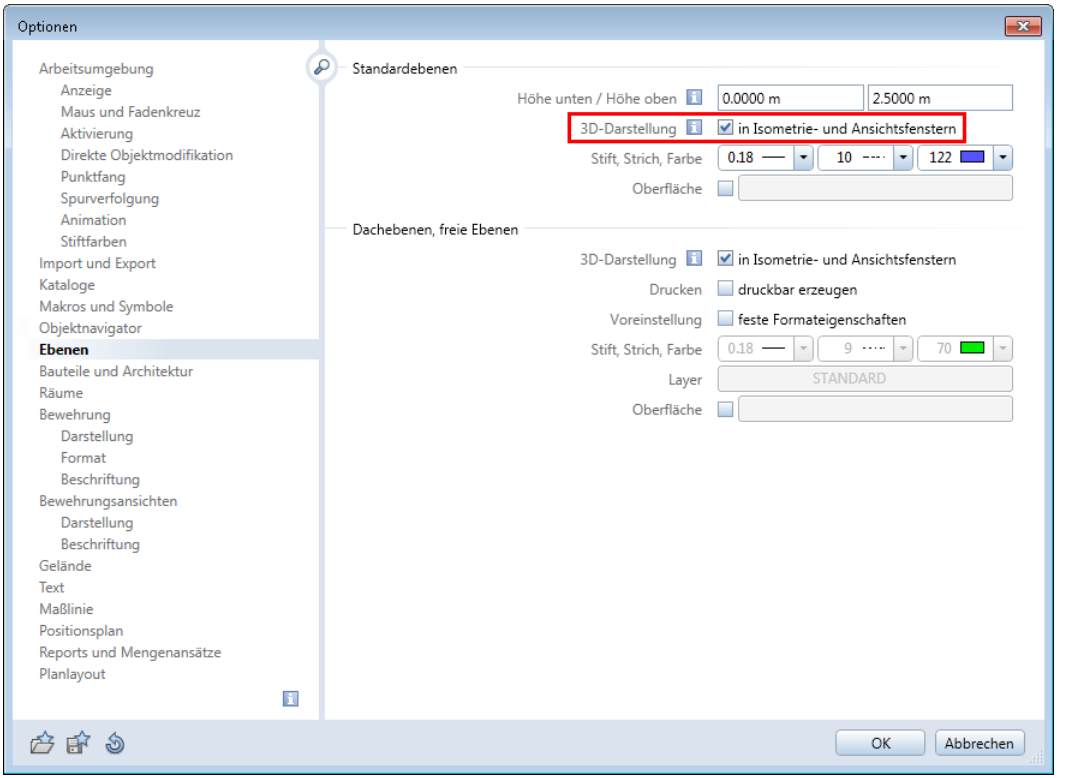
Fenstertechnik: Detail und Gesamtansicht

1 Klicken Sie in der Dropdown-Liste **Fenster** (Symbolleiste für den Schnellzugriff) auf **3 Fenster**.

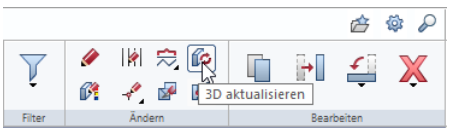
2 Klicken Sie im oberen linken Fenster auf **Grundrissdarstellung**.

3 Klicken Sie im unteren linken Fenster auf **Isometrie von vorne/links, Südwesten**.

4 Sie können sich hier die Standardebenen des Erdgeschosses darstellen lassen.
Klicken Sie dazu auf **Optionen** – Seite **Ebenen** – Bereich **Standardebenen**.
Aktivieren Sie hier die Option **3D-Darstellung in Isometrie- und Ansichtsfenstern** und schließen Sie das Dialogfeld.



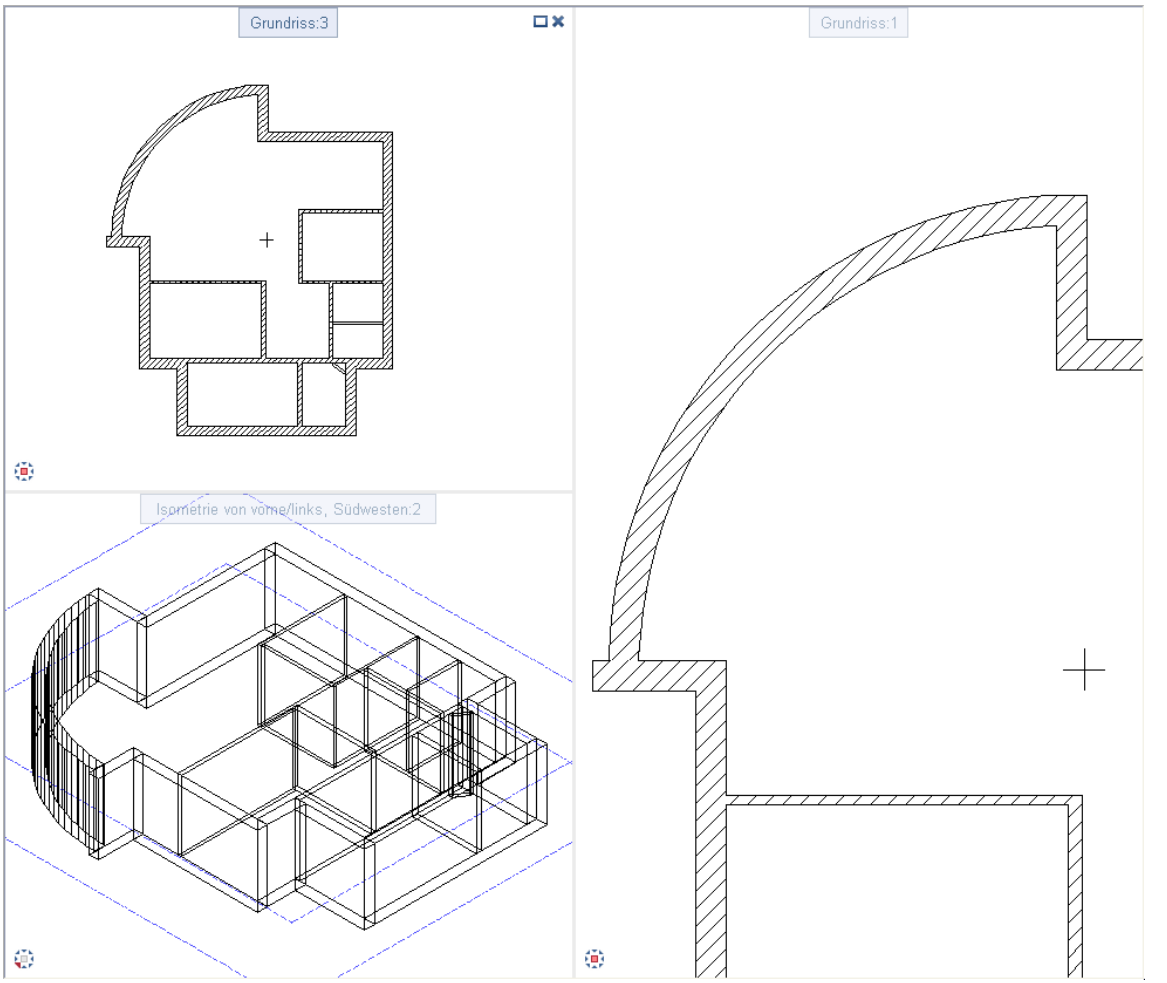
5 Ist diese Option aktiviert, dann werden Standardebenen in allen Projektionen am Bildschirm zunächst als Quadrat mit 2 m Kantenlänge im Globalpunkt dargestellt.
Um die Größe der Darstellung der Standardebenen Ihrer Konstruktion anzupassen, klicken Sie auf **3D aktualisieren** (Aufgabenbereich **Ändern**).



6 Klicken Sie in den **Eingabeoptionen** auf die Schaltfläche **StanEb** (Standardebenen).

Die Darstellung der Standardebenen wird auf die Größe Ihrer Konstruktion zugeschnitten. Um die Sichtbarkeit der Ebenen zu

verbessern, ragen diese einen Meter über die äußeren Begrenzungen der Konstruktion hinaus.



7 Klicken Sie im rechten Fenster auf **Bildausschnitt festlegen** und wählen einen Bildausschnitt, indem Sie mit der linken Maustaste einen Rahmen um den Bereich ziehen, den Sie vergrößern möchten.

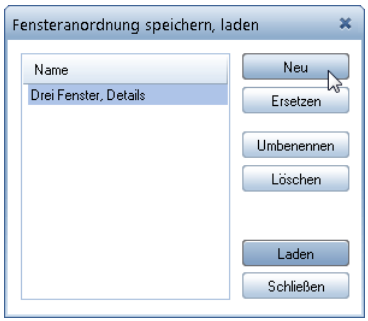
Durch diese 3-Fenster-Darstellung können Sie am Detail arbeiten und haben dabei immer die ganze Konstruktion im Blick.

Wenn Sie möchten, können Sie diese Fensteranordnung auch speichern und später ohne weitere Einstellungen wieder darauf zugreifen.

Fensteranordnung speichern

1 Zeigen Sie in der Dropdown-Liste **Fenster** (Symbolleiste für den Schnellzugriff) auf **Fensteranordnung speichern, laden** und klicken Sie auf **Speichern, Laden...**.

2 Klicken Sie auf **Neu**, und geben Sie eine Bezeichnung für die Fensteranordnung ein.



Damit ist die Fensteranordnung gespeichert. Mit **Laden** können Sie diese wieder aufrufen.

Achsraster

Um in der nachfolgenden Aufgabe die Stützen leichter positionieren zu können, erstellen Sie jetzt ein Achsraster.

Achsraster erzeugen

➲ Aktivieren Sie Teilbild **1 Raster** und legen Sie Teilbild **100 EG Modell** passiv in den Hintergrund.

Hinweis: Nur Teilbilder aktiver Strukturstufen können gemeinsam aktiviert werden. Achten Sie darauf, dass die Knoten **Einfamilienhaus** und **Erdgeschoss** angehakt sind.

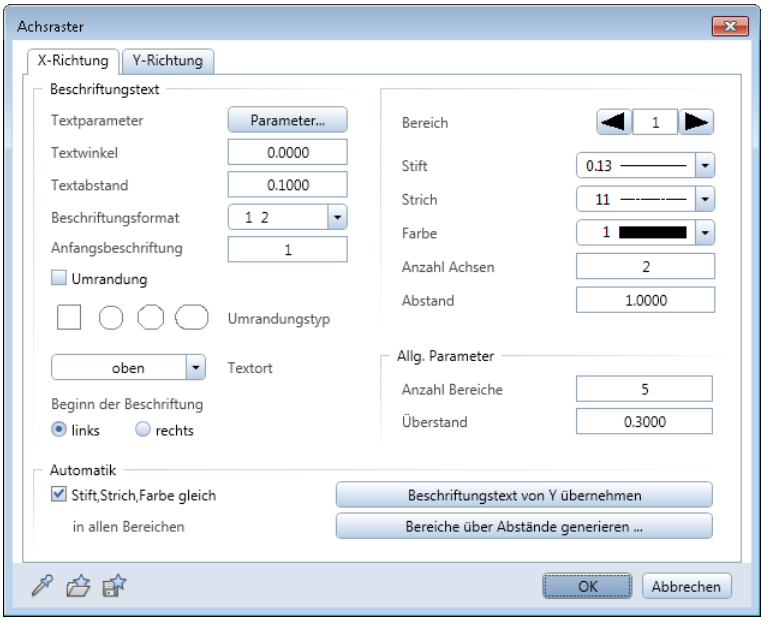
Tipp: In den **Optionen** – Seite **Anzeige** – Bereich **Teilbild und NDW-Fenster** können Sie festlegen, dass alle Elemente auf passiven Hintergrundteilbildern in einer Farbe dargestellt werden, und Sie können die Farbe dafür wählen.

1 Wechseln Sie in der **Actionbar** in die Rolle **Konstruktion**. Öffnen Sie hier die Aufgabe **Konstruieren.**

2 Klicken Sie auf **Achsraster** (Aufgabenbereich **2D-Objekte**).

3 Stellen Sie in der Registerkarte **X-Richtung** folgende Parameter ein:

- **Stift** 0,13 7
- **Strich** 11
- **Anzahl Bereiche** 5
- **Überstand** 0,3
- Aktivieren Sie bei **Automatik** das Kontrollkästchen **Stift, Strich, Farbe gleich in allen Bereichen**.

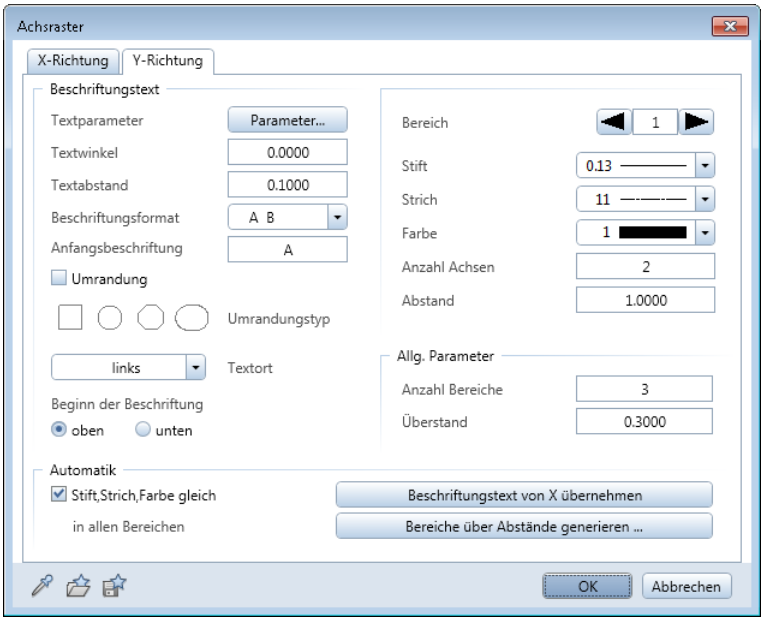


Damit werden fünf Bereiche erzeugt, für die Sie im Folgenden unterschiedliche Achs-Abstände definieren.
Mit dem „Überstand 0,3" ragt jede Achse um dieses Maß aus dem Raster heraus (s. Abb. am Ende der Aufgabe).

4 Klicken Sie bei **Bereich** auf den rechten Pfeil, um die Bereiche anzusteuern und folgende Achsabstände einzugeben:

Bereich	1	2	3	4	5
Anzahl Achsen	1	1	1	1	2
Abstand	1,25	1,375	6,615	1,375	1,25

5 Wählen Sie im Register **Y-Richtung** das Beschriftungsformat **A B**,
stellen Sie **Stift**, **Strich** und **Überstand** wie in der Registerkarte **X-Richtung** ein und erzeugen Sie **3 Bereiche**.



6 Klicken Sie bei **Bereich** wieder auf den rechten Pfeil, um die Bereiche anzusteuern und die Achsabstände einzugeben:

Bereich	1	2	3
Achs-Anzahl	1	1	2
Abstand	9,4	2,5	2,755

7 Bestätigen Sie mit **OK**, und überprüfen Sie, ob in der Palette **Eigenschaften** der Layer **KO_RAST** eingestellt ist. Wenn nicht, wählen Sie ihn aus.

8 In den Eingabeoptionen können Sie nun wählen, ob die Rasterlinien nur in 2D- oder auch in 3D-Darstellungen dargestellt werden sollen. Klicken Sie hier ggf. auf **2D-Linie**.

9 *Absetzpunkt definieren*
Setzen Sie das Raster ungefähr links oben am Grundriss ab.

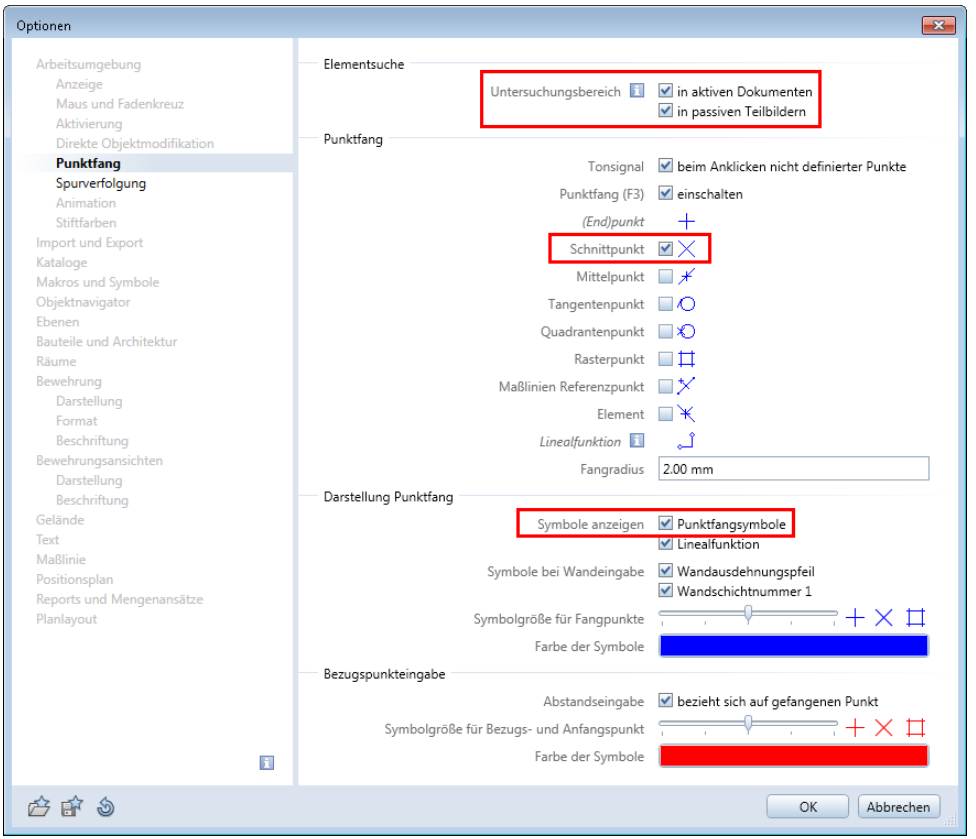
10 *Ausgangspunkt, Bezugsgerade / Drehwinkel*
Bestätigen Sie den vorgeschlagenen Wert **0,00** mit der EINGABETASTE (oder geben Sie den Wert ein).

11 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine der Achslinien und aktivieren Sie im Kontextmenü **Verschieben**.

Damit sich das Raster genau über den Grundriss legt, bieten sich folgende Einstellungen für den Punktfangmodus an:

12 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Zeichenfläche und dann im Kontextmenü auf **Optionen Punktfang**.

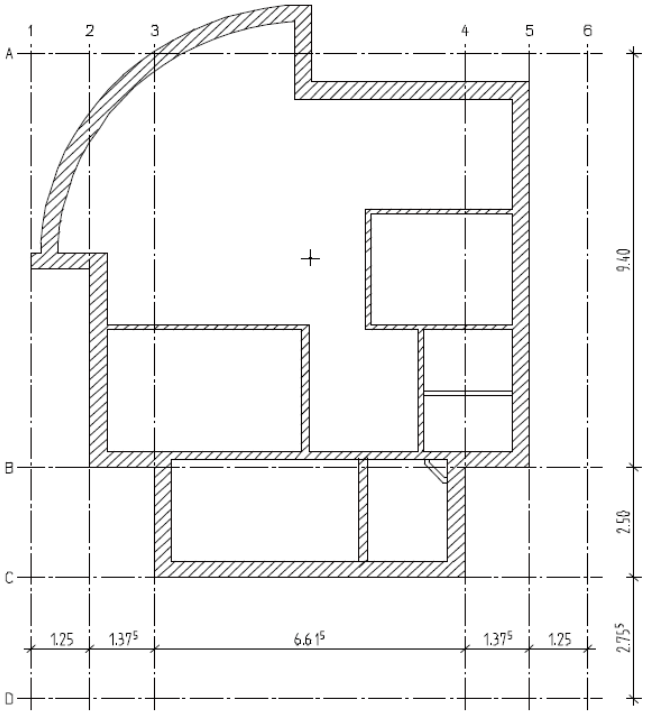
- Aktivieren Sie im Bereich **Punktfang** das Kontrollkästchen **Schnittpunkt**, und schalten die anderen Punktfangoptionen aus.
- Schalten Sie im Bereich **Darstellung Punktfang** die **Anzeige der Punktfangsymbole** ein, und stellen Sie sicher, dass im Bereich **Elementsuche** sowohl **Untersuchungsbereich in aktiven Dokumenten** als auch **in passiven Teilbildern** aktiv ist.



Tipp: Vergrößern Sie mit **Bildausschnitt festlegen** eine Gebäudeecke.

Tipp: Alternativ kann das Raster mit Linien und Parallelen erzeugt werden.

13 *Von Punkt / dx ... – Nach Punkt*
Klicken Sie das Raster an einem geeigneten Schnittpunkt an und setzen es an einer passenden Gebäudeecke ab.



14 Bemaßen Sie das Raster, wie oben angegeben.
Achten Sie darauf, den Layer **ML_100** zu verwenden.

15 Die Darstellung der Maßlinien wird für die nächsten Arbeitsschritte nicht benötigt. Blenden Sie diese aus:
Klicken Sie dazu in der Palette **Layer** mit der rechten Maustaste auf den Layer **ML_100 Maßlinie 1:100**, und wählen Sie **Unsichtbar, gesperrt**.

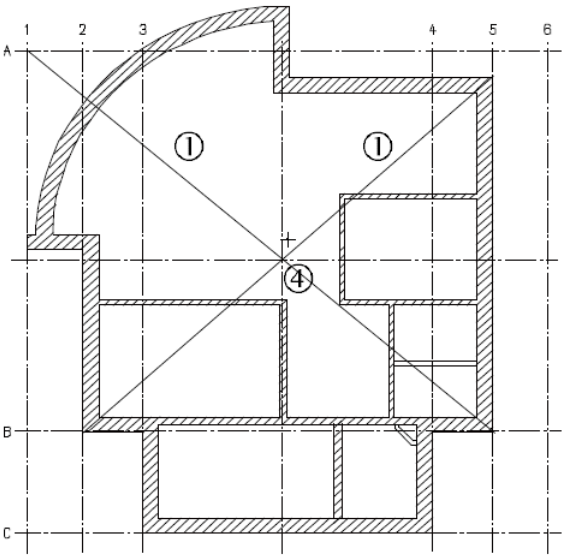
Hinweis: Wenn das Raster einmal doch nicht Ihren Vorstellungen entsprechen sollte, können Sie es mit **Achsraster modifizieren** (Kontextmenü des Achsrasters) jederzeit korrigieren. Die Vorgehensweise ist die gleiche wie bei der Eingabe, nur das Absetzen entfällt.

Nun fehlen noch die Rasterlinien für die runde Stütze im Innenraum. Ihre Position wird grafisch bestimmt.

Zusätzliche Rasterlinien konstruieren

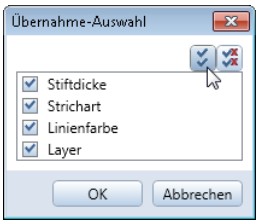
➲ Der aktuelle Layer ist **KO_RAST**.

1 Schalten Sie die **Hilfskonstruktion** (Palette **Eigenschaften**) ein und zeichnen Sie mit **Linie** (Aufgabenbereich **2D-Objekte**) zwei Diagonalen ein.



2 Schalten Sie die **Hilfskonstruktion** wieder aus.
Entfernen Sie dazu das Häkchen bei **Hilfskonstruktion** (Palette **Eigenschaften**).

3 Klicken Sie auf **Übernahme** (Aktionsleiste in der Palette **Eigenschaften**).



4 Klicken Sie im Dialogfeld **Übernahme-Auswahl** auf **Alles**, um alle Optionen in einem Schritt zu aktivieren, und klicken Sie eine vorhandene Rasterlinie an.
Damit werden die Definitionen für Layer, Farbe, Stiftdicke und Linienart des Rasters in die Palette **Eigenschaften** übernommen.

5 Zeichnen Sie nun eine horizontale und vertikale Rasterlinie durch den Schnittpunkt der Diagonalen:

Klicken Sie jeweils auf **Parallele zu Element** (Aufgabenbereich **2D-Objekte**), wählen eine Rasterlinie und (*Durch Punkt*) klicken den Schnittpunkt an.

6 Beenden Sie mit ESC.
Die Hilfsdiagonalen können gelöscht werden.

7 Kehren Sie in der **Actionbar** in die Rolle **Architektur**, Aufgabe **Rohbau** zurück.

Stützen

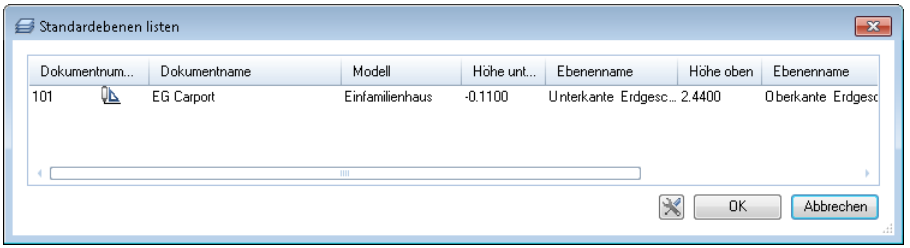
Jetzt können die Stützen gezeichnet werden: Die rechteckigen Stützen und die Innenstütze auf Teilbild **100**, die Carportstützen auf Teilbild **101**. Die Eingabe funktioniert wie bei der Wand: Eigenschaften einstellen und Stütze auf dem Teilbild positionieren.

Tipp: Die Funktion **Stütze** kann für alle stützenförmigen Bauteile verwendet werden, z.B. für Tischbeine, Lichtmasten und Geländerpfosten.

Stützen positionieren

➲ Legen Sie die Teilbilder **1 Raster** und **100 EG Modell** passiv in den Hintergrund und schalten Sie das Teilbild **101 EG Carport** aktiv.

➲ Überprüfen Sie die Ebenenanbindung für Teilbild **101 EG Carport** mit **Standardebenen listen** (Aufgabenbereich **Bezug**): Höhe unten: **–0,11**; Höhe oben: **2,44** (analog zu Teilbild **100 EG Modell**).



1 Klicken Sie auf **Stütze** (Aufgabenbereich **Bauteile**). Überprüfen Sie, ob der Layer **AR_ST** eingestellt ist und aktivieren Sie ihn ggf. in der Palette **Layer** oder in der Palette **Eigenschaften**, Bereich **Format**.

2 Klicken Sie in der Aktionsleiste der Palette **Eigenschaften** auf **Übernahme**, schalten Sie im Dialogfeld **Übernahme-Auswahl** die Übernahme des Layers aus, und bestätigen Sie das Dialogfeld mit **OK**.
Klicken Sie dann auf eine Wandlinie. Die Einstellungen Stift **(2) 0.35** und Strich **1** werden von dieser Linie übernommen.

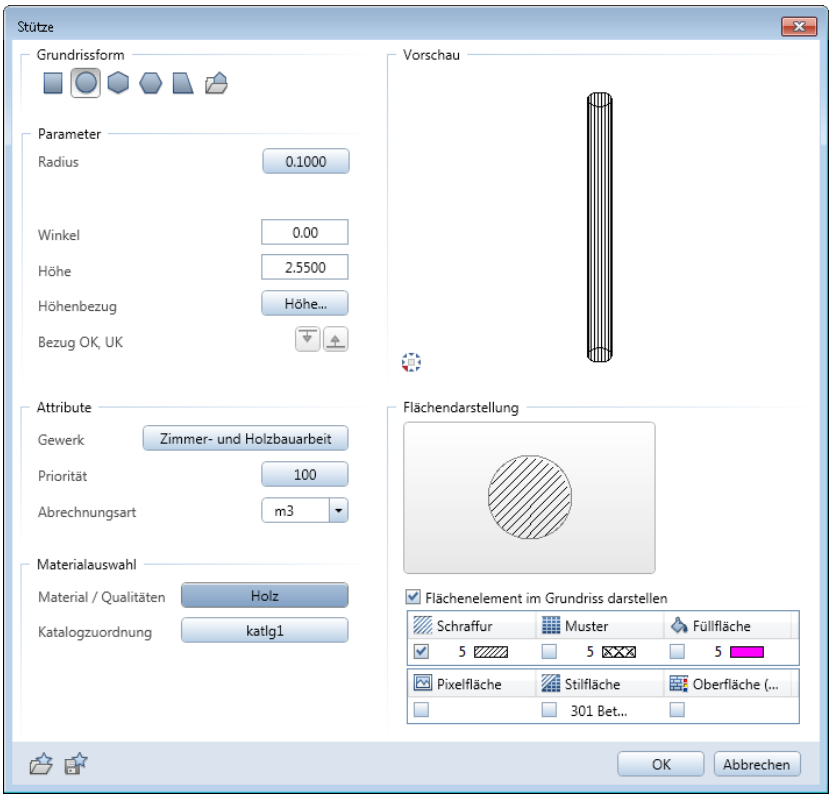
3 Klicken Sie auf **Eigenschaften** und stellen Sie folgende Parameter ein:

- Bereich **Grundrissform**: rund
- Bereich **Parameter**: Radius = 0,100
- Bereich **Attribute**:
  Gewerk: Zimmer- und Holzbauarbeiten
  Priorität: 100
  Abrechnungsart: m^3
- Bereich **Materialauswahl**:
  Material / Qualitäten: Holz

4 Überprüfen Sie auch die **Höhe** (analog zu den Wänden):

- **Oberkante:** **Bezug zur oberen Ebene** mit Abstand **0**
- **Unterkante:** **Bezug zur unteren Ebene** mit Abstand **0**

und bestätigen dann die Dialogfelder mit **OK**.



5 Stellen Sie in der Dialog-Symbolleiste **Stütze** den Transportpunkt auf **Mitte**. Der Schnittpunktfang ist noch von den vorigen Übungen eingestellt.

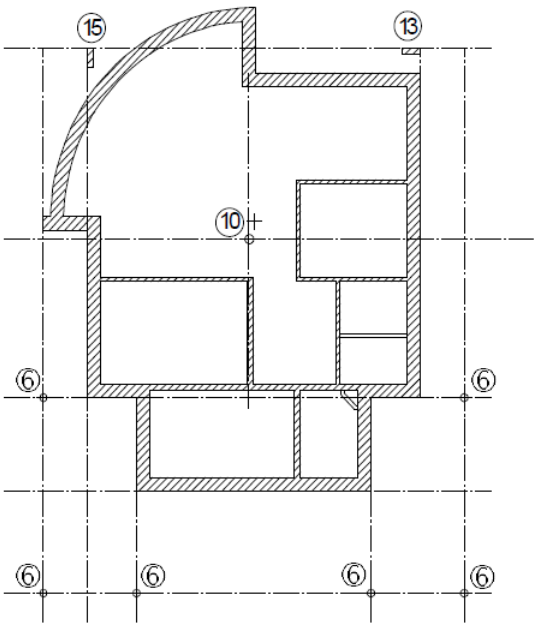
6 Setzen Sie sechs Stützen für die Carports auf den Rasterschnittpunkten ab und beenden Sie die Funktion mit ESC.

7 Klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen**, schalten Sie das Teilbild **100 EG Modell** aktiv und legen Sie die Teilbilder **1 Raster** und **101 EG Carport** passiv in den Hintergrund.

8 Klicken Sie auf **Stütze** (Aufgabenbereich **Bauteile**).

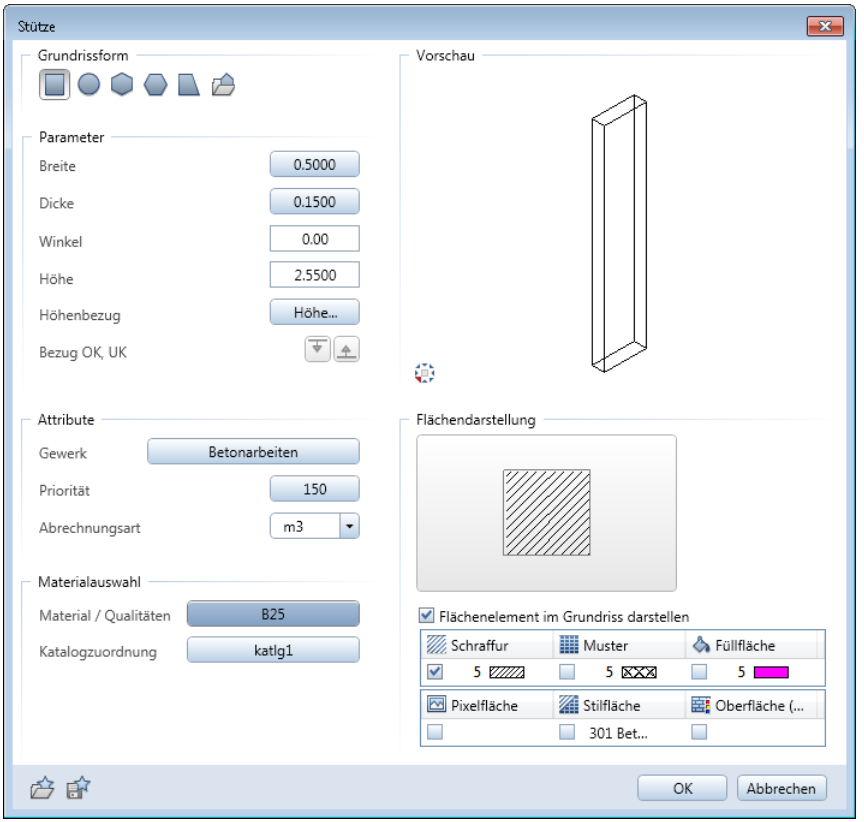
9 Klicken Sie auf **Eigenschaften** und ändern Sie den Radius: **0,125**.

10 Setzen Sie eine Stütze auf dem Schnittpunkt im Innenraum ab.



11 Klicken Sie auf **Eigenschaften** und ändern Sie die Bauteilparameter folgendermaßen:

- Bereich **Grundrissform**: rechteckig
- Bereich **Parameter**:
  Breite = 0,500
  Dicke = 0,150
- Bereich **Attribute**:
  Gewerk: Betonarbeiten
  Priorität: 150
- Bereich **Materialauswahl**:
  Material / Qualitäten: B25



12 Stellen Sie den Transportpunkt auf **rechts oben**.

13 Setzen Sie die Stütze am Rasterschnittpunkt rechts oben ab (s. Abb. bei Schritt 10).

Das Stützenprofil kann auch gedreht werden.

14 Ändern Sie in den **Eigenschaften** den Winkel: **90**.

15 Setzen Sie die Stütze am Schnittpunkt links oben ab.

16 Bei den folgenden Konstruktionsschritten ist die Beschränkung des Punktfangmodus auf **Schnittpunkt** nicht mehr notwendig. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Zeichenfläche und dann im Kontextmenü auf **Optionen Punktfang**.

- Aktivieren Sie im Bereich **Punktfang** die Kontrollkästchen **Element** und **Mittelpunkt** zusätzlich zu **Schnittpunkt**.
- Alle anderen Einstellungen bleiben unverändert.

17 Beenden Sie die Funktion **Stütze** mit ESC.

18 Schalten Sie mit **Projektbezogen öffnen** die Teilbilder **1 Raster** und **101 EG Carport** wieder aus.

Nur Teilbild **100 EG Modell** ist aktiv.

Die runden Carport-Außenstützen sind nun nicht mehr sichtbar, da das entsprechende Teilbild ausgeschaltet ist.

Öffnungen

Öffnungen – Türen, Fenster, Nischen und Aussparungen – werden immer nach dem gleichen Prinzip erzeugt. Der Unterschied liegt lediglich in der Einstellung der Eigenschaften.
In Allplan sind die Bauteile Wand und Öffnung miteinander verbunden. Wird beispielsweise nur die Wand verschoben oder verdreht, so nimmt sie dennoch ihre Öffnungen mit.

Eine Öffnung wiederum bietet Platz für **SmartParts** oder ein **Makro**.
Ein SmartPart ist ein parametrisches Allplan CAD-Objekt mit einer eigenen, vom CAD-System unabhängigen Verhaltenslogik. Die Parametrik wird über ein direkt am Objekt angehängtes Script gesteuert. Die SmartParts lassen sich in vorhandene Fenster- und Türöffnungen in linearen Wänden einsetzen. Sie passen sich jeder beliebigen Öffnungsform an.
Ein Makro ist ein intelligentes Symbol – Tür oder Fenster –, das sich automatisch der Öffnungsgröße anpasst.

Darüber hinaus bietet Allplan die Möglichkeit, Fenster- und Türleibungen zu erfassen und in der Mengenermittlung auszuwerten.

Türen

In unserem Projekt sind alle Türen im Erdgeschoss einflügelig. Die Eingangstür ist **2,135 m** hoch, die Innentüren **2,01 m**.
Zunächst wird nur der Türanschlag eingezeichnet. Das Prinzip, nach dem die Türöffnungen eingegeben werden, gilt für alle Öffnungen.

Öffnungseingabe

- Ersten Öffnungspunkt anklicken
- Bauteil- und Höhenparameter einstellen
- Öffnungsbreite eingeben.

Gleiche Öffnungen können ohne erneute Parametereingabe nacheinander gezeichnet werden, da die eingestellten Bauteilparameter und Höhenangaben so lange gespeichert bleiben, bis sie neu definiert werden.

Türen zeichnen

1 Klicken Sie auf **Tür** (Aufgabenbereich **Bauteile**).

2 Öffnen Sie die Palette **Layer** und aktivieren Sie den Layer **AR_WD**.

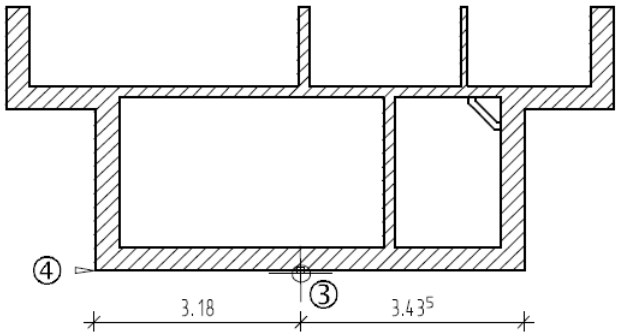
3 Klicken Sie die untere Außenwandlinie etwa in dem Bereich an, in dem sich die Tür befinden soll.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass bei der **Abstandseingabe** in der Dialogzeile der Wert **0.000** eingegeben ist – nur dann kann über Bezugspunkt und Abstand eingegeben werden. Alternativ dazu können Sie hier auch den gewünschten Abstand eintragen und auf die Wandecke klicken.

Tipp: Sie können die **Abstandseingabe** auch durch einen Klick auf das Symbol ausschalten, damit Sie Öffnungen über Bezugspunkt und Abstand eingeben können.

Der Bezugspunkt wird mit Pfeil markiert und der Abstand in der Dialogzeile angezeigt.

4 Kontrollieren Sie den Bezugspunkt und versetzen Sie ihn, wenn nötig, auf die Außenwandecke.

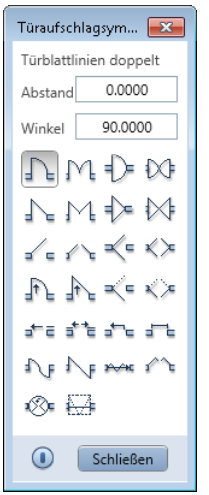


5 Geben Sie den Abstand ein: **3,18** (Bezugspunkt links) oder **3,435** (Bezugspunkt rechts).

6 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.

7 Wählen Sie den rechteckigen Türtyp.

8 Klicken Sie auf das Symbol **Türaufschlag** und wählen den Einfachflügel.



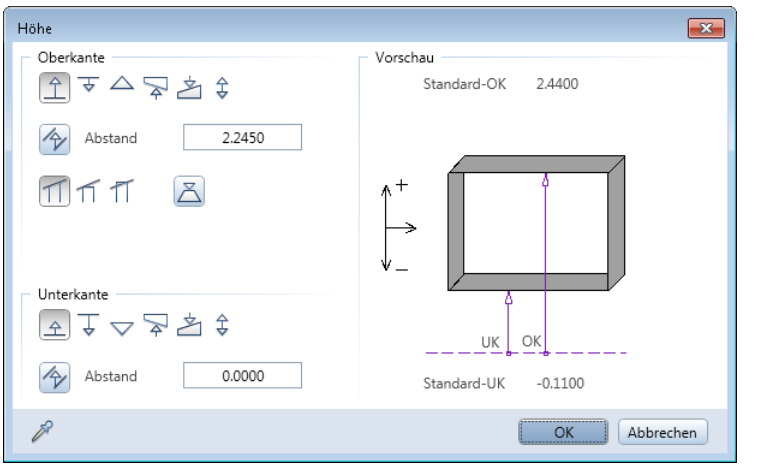
Tipp: Türaufschläge können sehr einfach geändert werden: Aktivieren Sie die Funktion **Tür** und klicken Sie in die Türöffnung. Wählen Sie im Dialogfeld **Türaufschlag** einen neuen Aufschlag aus. Der alte wird automatisch gelöscht.

Achten Sie dabei auf den momentan aktuellen Layer.

9 Klicken Sie auf **Höhe**.

Hier stellen Sie die Ober- und Unterkante der Türöffnung ein.

Hinweis: Auch die Oberkante der Türöffnung wird an die untere Standardebene gebunden. So bleibt die Türhöhe bei einer eventuellen Änderung der Geschosshöhe garantiert unverändert.

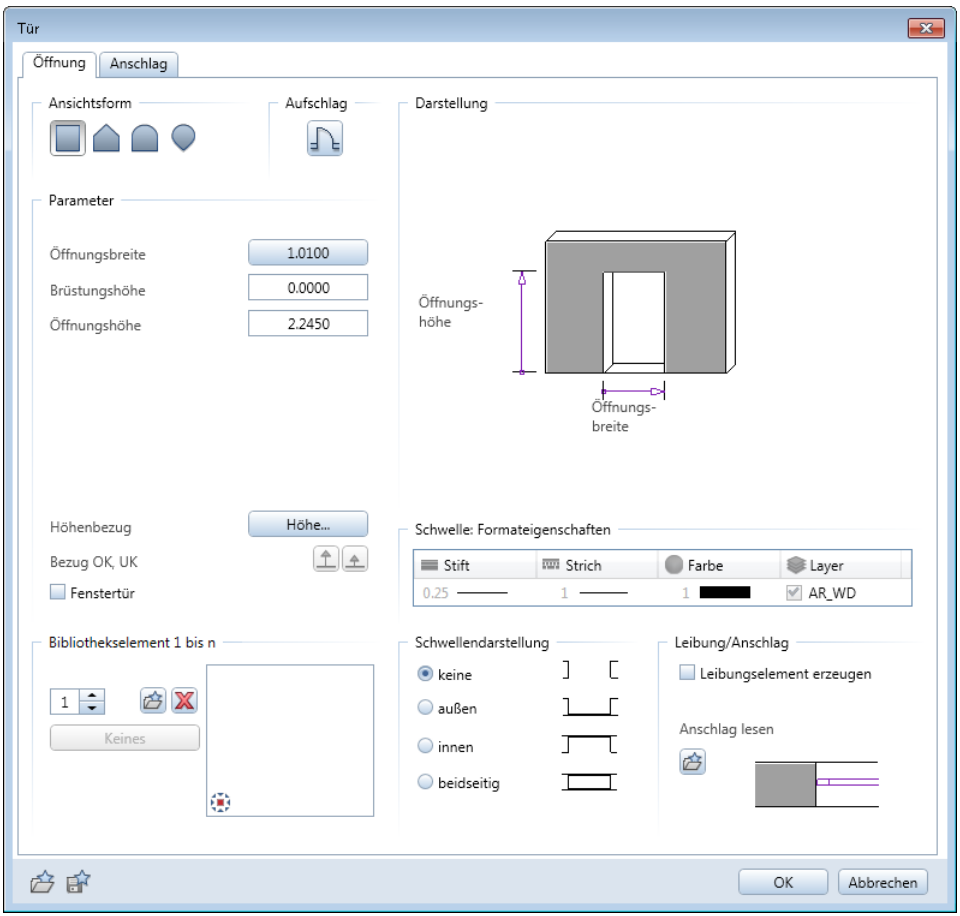


10 Klicken Sie bei **Oberkante** auf **Bezug zur unteren Ebene** und geben folgendes Rohbaumaß ein:
Türhöhe + Fußbodenaufbau: 2,135 m+ 0,11 m = **2,245** m.

11 Klicken Sie bei **Unterkante** auf **Bezug zur unteren Ebene** (Abstand: 0,00) und bestätigen Sie mit **OK**.

12 Deaktivieren Sie ggf. das Kontrollkästchen für **Leibungselement erzeugen** und klicken Sie im Bereich **Bibliothekselement 1 bis n** auf . Im Bereich **Schwellendarstellung** aktivieren Sie die Option **keine**.

Das Dialogfeld **Tür** sollte jetzt wie folgt aussehen:

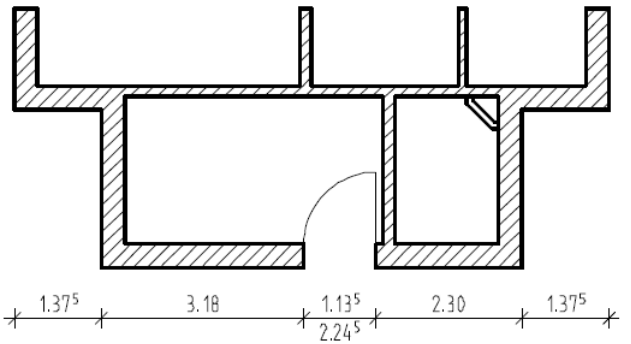


Tipp: Die Öffnungsbreite im Dialogfeld ist ein Vorschlagswert und kann korrigiert werden. So können Sie schnell mehrere Türen gleichen Typs und gleicher Höhe mit unterschiedlicher Breite zeichnen.

Tipp: Sie können die Abfrage der Öffnungsbreite in der Dialogzeile auch deaktivieren, wenn Sie mehrere Türen mit gleicher Breite erzeugen.

13 Bestätigen Sie die Einstellungen mit **OK**.

14 Geben Sie in der Dialogzeile den *Abstand zum Endpunkt der Öffnung* (die Öffnungsbreite) ein: **1,135**.



15 Bestimmen Sie die Richtung des Türanschlags.
Die Vorschau hängt bereits am Fadenkreuz.

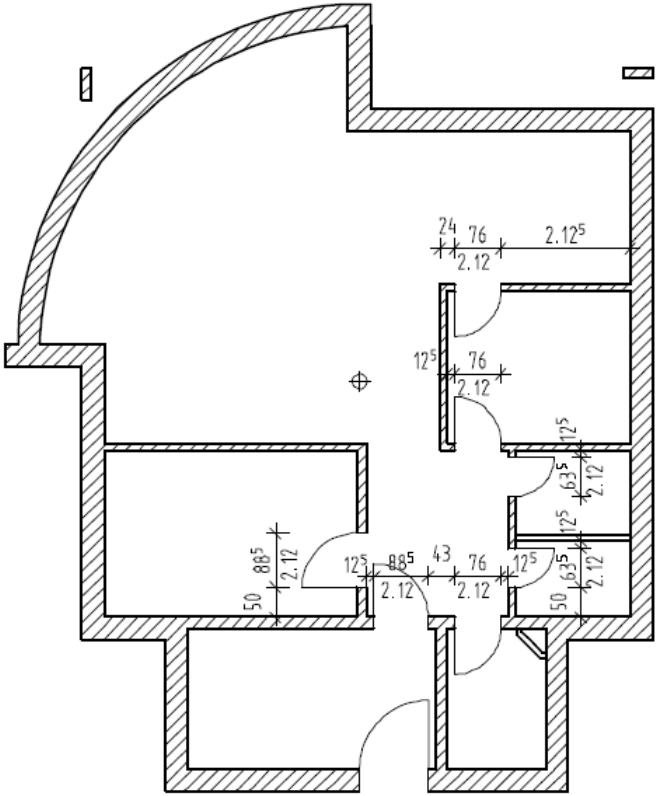
Platzieren Sie nun die Innentüren. Diese sollen aber eine andere Höhe bekommen!

Tipp: Um den aktuellen Stand in der räumlichen Darstellung zu überprüfen, wählen Sie z.B. eine Standardisometrie und erzeugen mit der Ansichtsart **Verdeckt** eine beschleunigte Verdeckt-Darstellung.

16 Falls die Funktion nicht mehr geöffnet ist, klicken Sie wieder auf **Tür**, setzen diese in eine Innenwand und klicken in den **Eigenschaften** auf **Höhe**.

17 Klicken Sie bei **Oberkante** auf **Bezug zur unteren Ebene**, geben Sie den Wert **2,12** ein und bestätigen die beiden Dialogfelder mit **OK**.

18 Setzen Sie jetzt alle Innentüren ein.
Achten Sie auf die richtigen Abstände und Öffnungsbreiten.



19 Beenden Sie die Funktion mit ESC oder durch Klicken mit der rechten Maustaste auf einer Symbolleiste.

Fenster

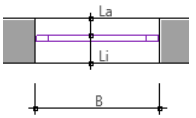
Als Nächstes werden Öffnungen für Fenster eingefügt. Beachten Sie dabei die unterschiedlichen Öffnungsbreiten, Brüstungs- und Öffnungshöhen und die Leibung.

Tipp: Die Leibung kann mit **Leibung definieren, modifizieren** (Kontextmenü der Öffnung) nachträglich geändert werden.

Nach Erstellen der Fensteröffnungen werden diese mit Fenster-SmartParts versehen. Die Lage der Fenster-SmartParts in der Fensteröffnung orientiert sich an der Lage der Fensterleibung.

Die genaue Festlegung der Leibungsmaße hat nicht nur grafische Bedeutung, auch in der Mengen- und Flächenermittlung spielen die Leibungstiefen eine Rolle.
Die systeminterne Kontrolle stellt sicher, dass die Summe der Leibungsmaße der Wanddicke entspricht.

Leibung



La: Leibung außen
Li: Leibung innen
B: Öffnungsbreite (Rohbau)

SmartPart

SmartParts sind parametrische Allplan CAD-Objekte mit einer eigenen, vom CAD-System unabhängigen Verhaltenslogik. Die Parametrik wird über ein direkt am Objekt angehängtes Script gesteuert.

Die SmartParts für Fenster, Fensterbänke, Türen, Tore, Sonnenschutzelemente (Rollladen, Schiebeladen, Klappladen) und Dachflächenfenster lassen sich in bereits vorhandene Fenster- und Türöffnungen in linearen Wänden bzw. in Dachflächenfensteröffnungen einsetzen. Sie passen sich diesen Öffnungsformen an.

Die SmartParts können entweder über Griffe (grafische Modifikation) oder über einen Dialog (alphanumerische Modifikation) bearbeitet werden. Die grafische Modifikation können Sie über das Kontextmenü des SmartParts mit Hilfe der Funktion **SmartPart mit Griffen modifizieren** aufrufen.
Es besteht aber auch die Möglichkeit, Griffe und Dialog gleichzeitig zu nutzen. Durch Doppelklick linke Maustaste auf das SmartPart öffnet sich die Eigenschaften-Palette des SmartParts und die Griffe wer-

den aktiviert. Nehmen Sie Änderungen am SmartPart vor, werden diese in Echtzeit dargestellt und können als smv-Datei mit Hilfe der Funktion **Als Favorit speichern** abgelegt werden. Sie haben auch die Möglichkeit, das modifizierte SmartPart in einem Ordner der Palette **Bibliothek** zu speichern.

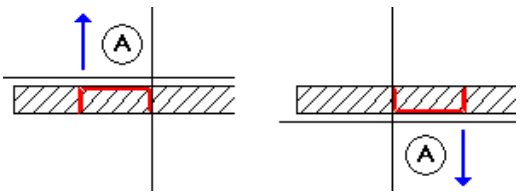
In der folgenden Aufgabe verwenden Sie ein selbst modelliertes Fenster-SmartPart, das als Favorit im Projekt enthalten ist.

Mit **Fenster-SmartPart** können Sie aber auch selbst Fenster-SmartParts definieren und speichern. Eine Beschreibung dazu finden Sie in Lektion 5: SmartParts (siehe Seite 259).

Eingaberichtung von Öffnungen (Fenstern und Türen)

Wenn Sie bei Fenstern und Türen unterschiedliche Leibungstiefen für innen und außen definieren oder die Öffnungen in mehrschalige Wände mit unterschiedlichem Versatz pro Schicht einsetzen möchten, dann ist es besonders wichtig, auf die Eingaberichtung der Öffnung zu achten:

- Der Punkt, den Sie auf der Wand anklicken, bestimmt immer die Außenseite der Öffnung.
- Die Vorschau-Grafik der Öffnung am Fadenkreuz ist an der Außenseite geschlossen und an der Innenseite offen.
- Sie können bei Bedarf den **Transportpunkt** der Vorschau ändern, bevor Sie die Öffnung in die Wand einsetzen: So können Sie sich bei der Eingabe der Öffnung mit Hilfe des Bezugspunkts leichter auf bestehende Ecken oder Wandanschlüsse beziehen.



A Angeklickte Wandlinie = Außenseite der Öffnung

Fenster erzeugen

Fenster erzeugen

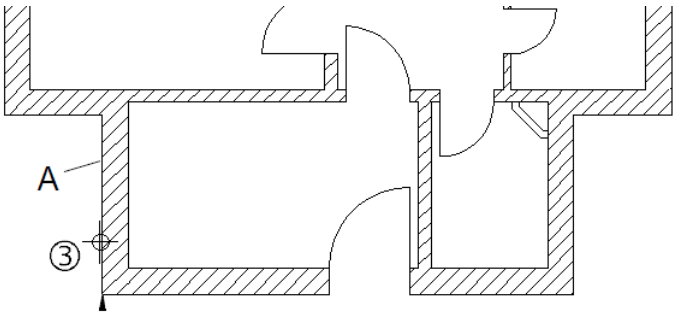
Tipp: Wenn nötig, korrigieren Sie den Transportpunkt in der Dialog-Symbolleiste sowie die Lage des Bezugspunkts.

1 Klicken Sie auf **Maßstab** (**Statusleiste**), und setzen Sie den Bezugsmaßstab auf **1:50**.

2 Klicken Sie auf **Fenster** (Aufgabenbereich **Bauteile**) und aktivieren Sie, wenn nötig, den Layer **AR_WD**.

3 *Eigenschaften / Außenwandlinie*
Setzen Sie den ersten Öffnungspunkt an der Außenwand ab und korrigieren Sie den angezeigten Abstand zur Ecke: **0,615**.

Die Beachtung der Außenwandlinie (A) ist deshalb wichtig, weil sich später das Fenster-SmartPart daran orientiert.



4 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.

5 Wählen Sie den rechteckigen Fenstertyp und aktivieren Sie das Kontrollkästchen bei **Leibungselement erzeugen**.

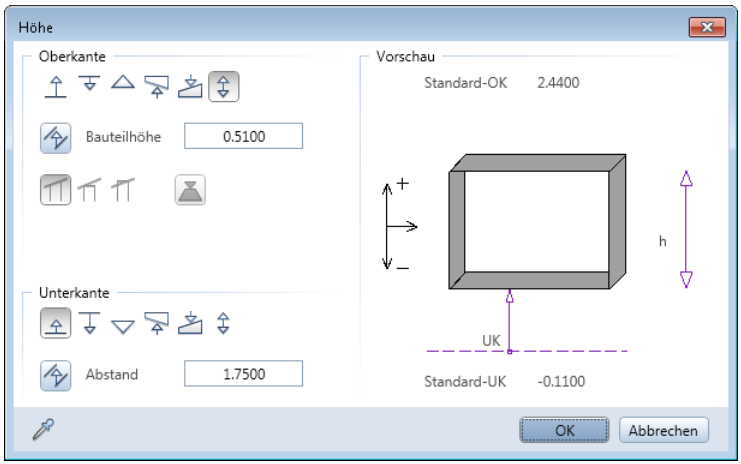
6 Wählen Sie im Bereich **Brüstungsdarstellung** die Option **beidseitig**, und wählen Sie im Bereich **Brüstung: Formateigenschaften** den Stift Nr. **2** (0,35) und den Strich **1**.

Stellen Sie nun die Ober- und Unterkante der Fensteröffnung ein.

7 Klicken Sie auf **Höhe**.

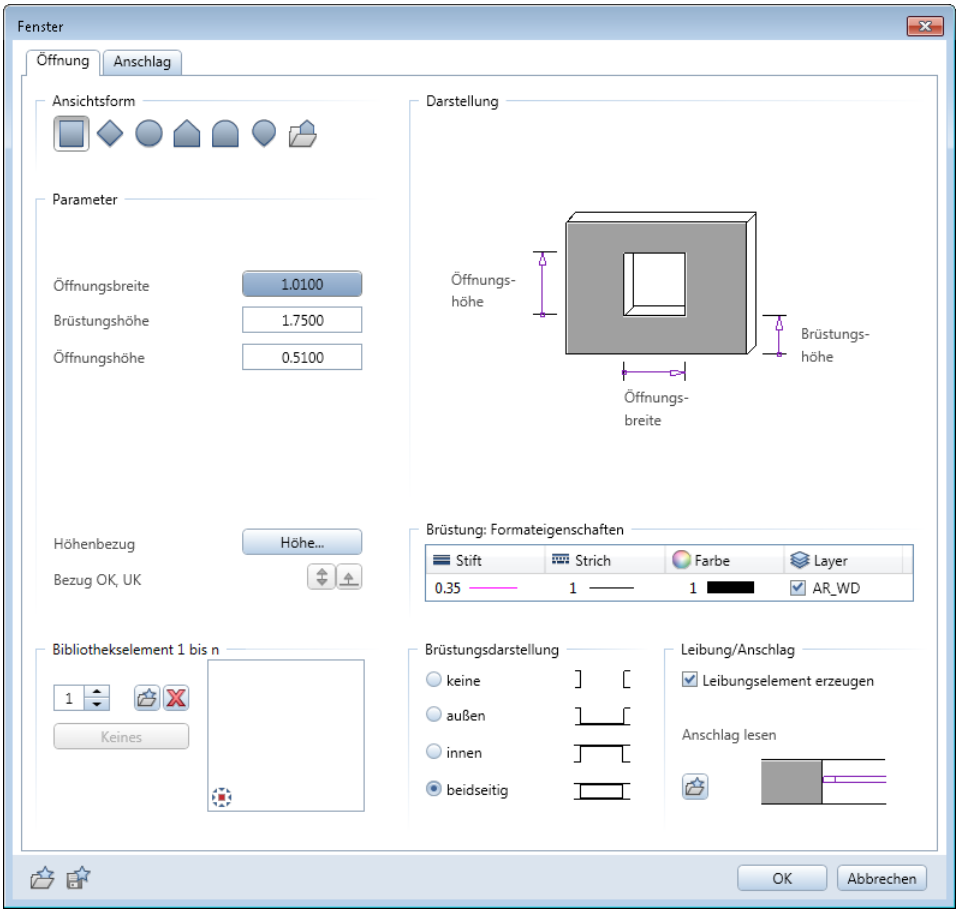
8 Geben Sie folgende Werte ein:

- Klicken Sie im Bereich **Oberkante** auf **Feste Bautellhöhe** und geben Sie den Wert **0,51** ein (entspricht der Öffnungshöhe).
- Klicken Sie im Bereich **Unterkante** auf **Bezug zur unteren Ebene** und geben Sie den Abstand **1,75** ein.



9 Bestätigen Sie mit **OK**.

Das Dialogfeld **Fenster** sollte jetzt so aussehen:

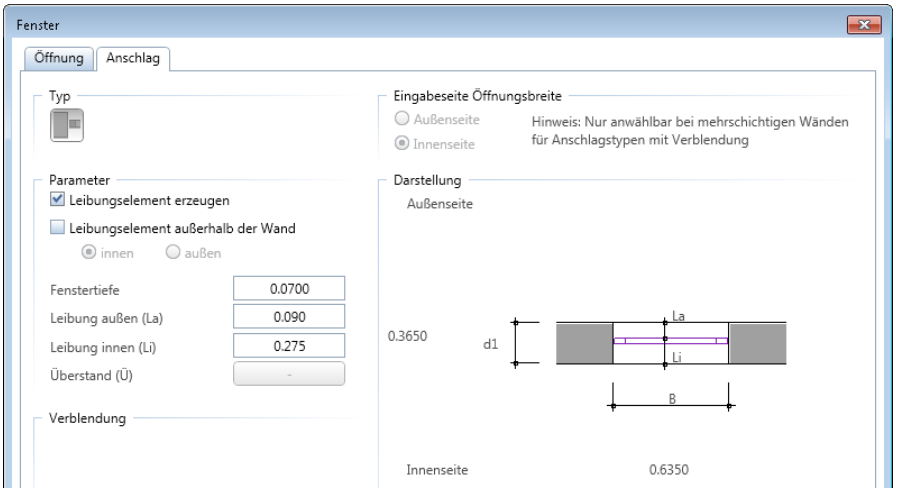


Tipp: Im Dialogfeld **Fenster** wird der Wert **Brüstungshöhe** angezeigt.
Dieser zeigt die relative Höhe der Brüstung zur Ebene oder zu einem Bezugsbauteil an.

10 Wählen Sie die Registerkarte **Anschlag**.

11 Stellen Sie die Leibung ein:

- Fenstertiefe : **0,07**
- Leibung außen : **0,09**

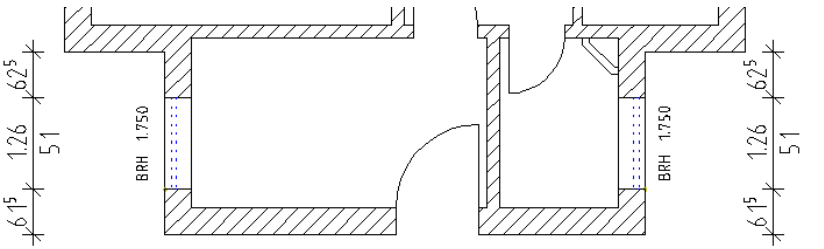


12 Bestätigen Sie mit **OK**.

13 Geben Sie in der Dialogzeile die Öffnungsbreite ein: **1,26**.

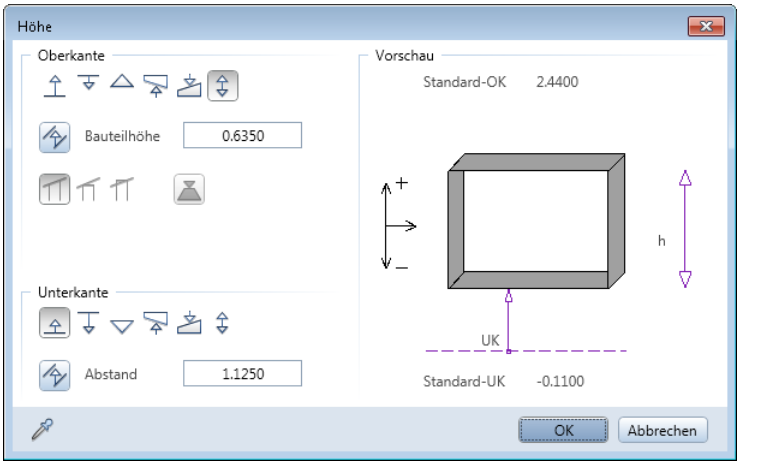
14 Bestätigen Sie mit der EINGABETASTE.

15 Zeichnen Sie ein Fenster mit identischen Parametern in die gegenüberliegende Wand.



16 Setzen Sie den nächsten Punkt für eine Fensteröffnung in der **rechten Außenwand** ab, klicken Sie in den **Eigenschaften** auf **Höhe** und verändern die Höhenparameter von **Oberkante** und **Unterkante** (Brüstungshöhe):

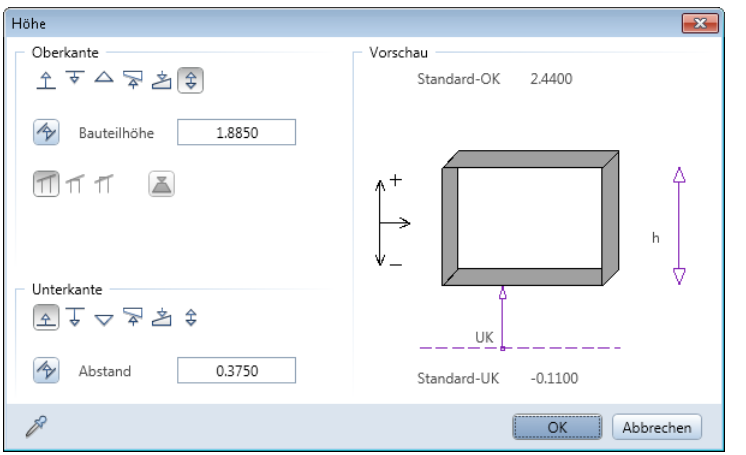
- Bereich **Oberkante**:
  Feste Bauteilhöhe = **0,6350**
- Bereich **Unterkante**:
  Bezug zur unteren Ebene = **1,1250**



Zeichnen Sie die weiteren Fenster in der rechten Außenwand mit den gleichen Parametern.

17 Zeichnen Sie nun weitere Fensteröffnungen in die **linke Außenwand** ein. Verändern Sie abermals die Höhenparameter von **Oberkante** und **Unterkante**:

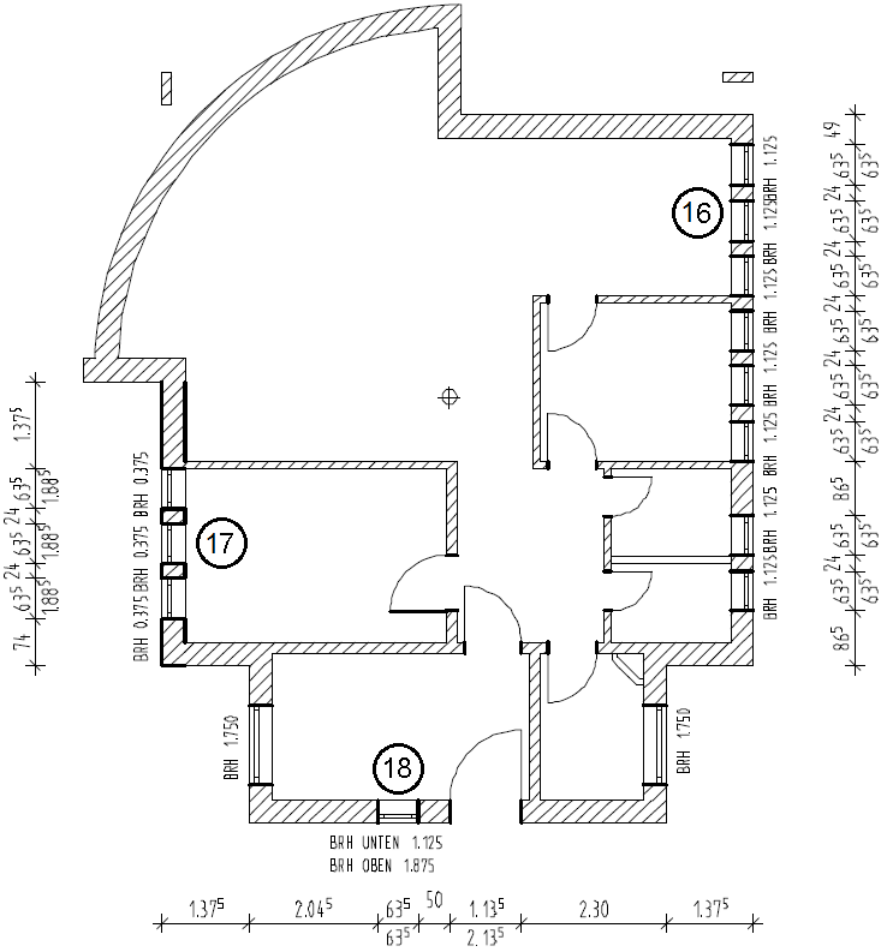
- Bereich **Oberkante**:
  Feste Bauteilhöhe = 1,8850
- Bereich **Unterkante**:
  Bezug zur unteren Ebene = 0,3750



18 Zeichnen Sie in die Eingangsfront zwei übereinanderliegende Fensteröffnungen.

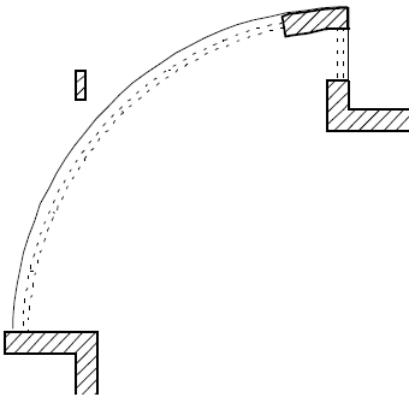
Erzeugen Sie dafür zwei Öffnungen an der gleichen Stelle, die sich durch **UK-Bezug zur unteren Ebene** unterscheiden:
Erste Öffnung: **1,125**; zweite Öffnung: **1,875**.
Die Bauteilhöhe betrage jeweils **0,635**.

(siehe folgende Abbildung)



Fensteröffnungen in Kreiswand einfügen

Jetzt fügen Sie Fenster in die Kreiswand und in die daran anschließende gerade Wand ein.



Bei Kreiswänden kann wegen der Krümmung nur **Fenstertiefe** und **Leibung außen** festgelegt werden; **Leibung innen** wird errechnet.

Öffnungen in Kreiswänden können mit radialen oder parallelen Leibungskanten erzeugt werden (**Optionen – Seite Bauteile und Architektur – Bereich Öffnungen**). Für dieses Gebäude wird die Voreinstellung **Radial** benutzt.

Tipp: Wenn kein Bezugspunkt eingeblendet wird, haben Sie den Anfangspunkt eines Kreiswandelements gefangen. Brechen Sie mit ESC ab, wählen Sie einen genaueren Bildausschnitt und probieren Sie es noch einmal.

Eine große Hilfe ist hierbei, wenn Sie in **Optionen Punktfang** unter **Darstellung Punktfang** die **Anzeige der Punktfangsymbole** aktivieren.
Das Fadenkreuz muss hier das Symbol **Element** anzeigen und nicht **(End)Punkt**.

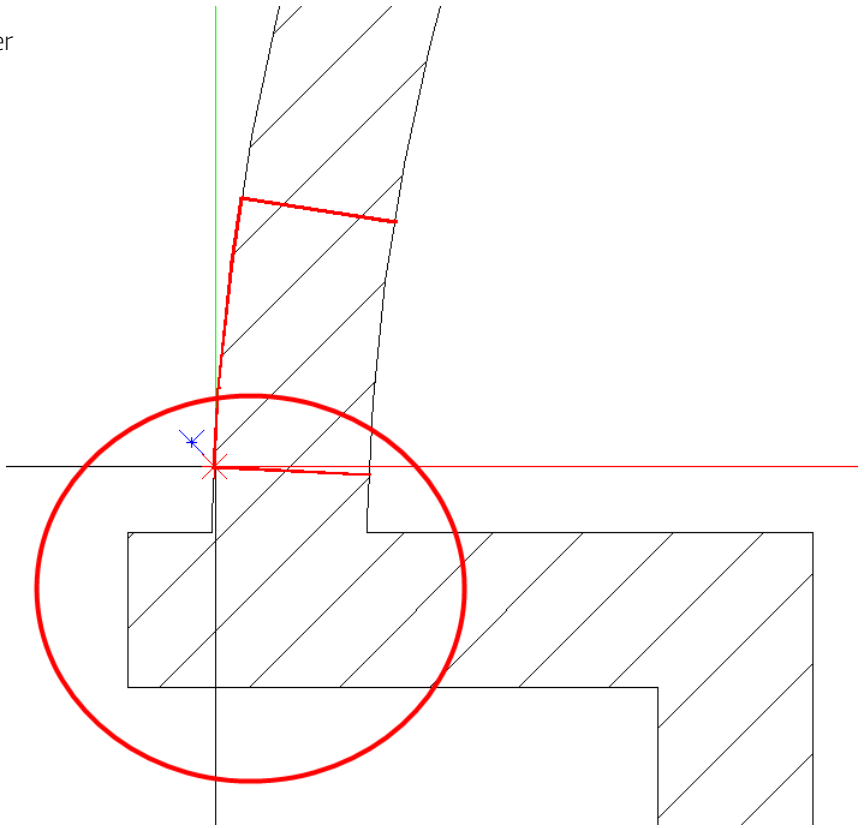
Fensteröffnungen in Kreiswand einfügen

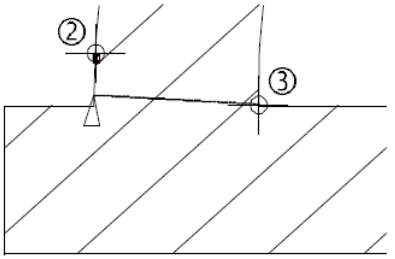
➲ Die Funktion **Fenster** ist noch aktiv. Wenn nicht, aktivieren Sie diese.

1 Wählen Sie mit **Bildausschnitt festlegen** einen sehr kleinen Bildausschnitt (Kreiswand, links unten).

2 Klicken Sie die Außenwandlinie der Kreiswand an.

- Achten Sie darauf, dass kein Punkt gefangen wird (siehe Tipp)!
- Achten Sie auf die Eingaberichtung der Öffnung: Die geschlossene Seite der Vorschaugrafik muss nach außen zeigen. Bei Bedarf können Sie mit den **Transportpunkt für Vorschau** für die Öffnung wechseln.



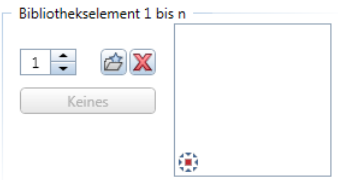


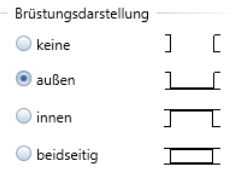
3 Klicken Sie die Innenwandecke der Kreiswand an.

Im gewählten Bildausschnitt sehen Sie, dass der Bezugspunkt seine Position etwas geändert hat: Der Eckpunkt wurde auf die Außenwandlinie gelotet.

4 Geben Sie den Abstand ein: **0**

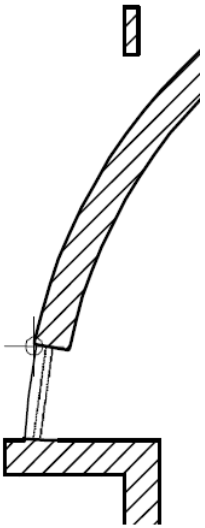
5 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.
Klicken Sie im Bereich **Bibliothekselement 1 bis n** auf und stellen Sie die **Brüstungsdarstellung** auf **außen**.

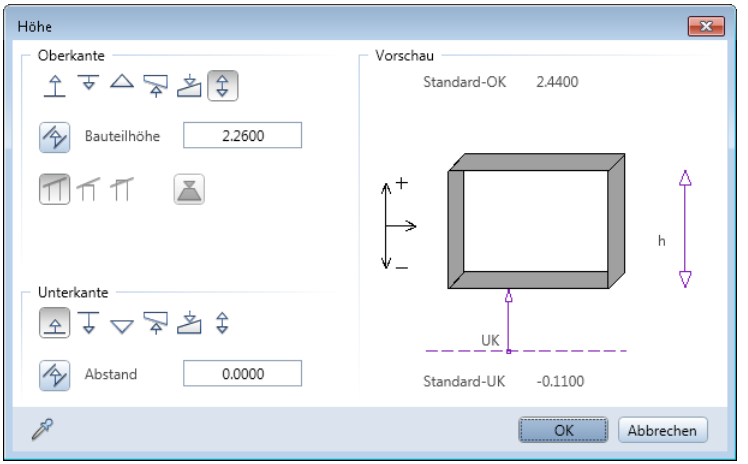




6 Klicken Sie auf **Höhe** und geben Sie folgende Werte ein:

- **Oberkante:** **Feste Bauteilhöhe**: **2,26**
- **Unterkante:** **Bezug zur unteren Ebene**: **0**





7 Bestätigen Sie die Dialogfelder mit **OK**.

8 *Eigenschaften / Endpunkt / Abstand zum Endpunkt der Öffnung*
Geben Sie die Öffnungsbreite ein: **1,105**

9 *Eigenschaften / Außenwandlinie*
Zeigen Sie mit dem Fadenkreuz genau auf den Endpunkt der ersten Öffnung, und bestätigen Sie in der Dialogzeile bei **Abstand zum Bezugspunkt** den Abstand **0,000** mit der EINGABETASTE.

Tipp: Achten Sie hier darauf, dass das Symbol bei **Abstand zum Bezugspunkt** in der Dialogzeile gedrückt ist, sonst kann der Wert **0,000** nicht mit EINGABE übernommen werden.

10 *Neuer Bezugspunkt / Abstand zum Bezugspunkt*
Öffnen Sie das Kontextmenü (rechte Maustaste) und aktivieren Sie die Funktion **Letzter Punkt**, und bestätigen Sie in der Dialogzeile den Abstand **0,000** mit der EINGABETASTE.

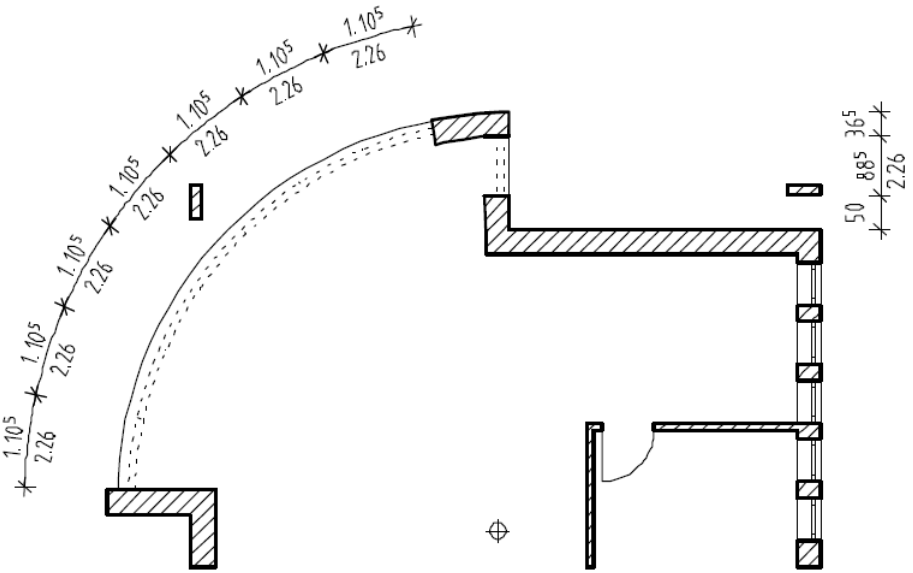
11 *Eigenschaften / Endpunkt / Abstand zum Endpunkt der Öffnung*
Bestätigen Sie dann die in der Dialogzeile angezeigte Öffnungsbreite (**1,105**).

12 Erzeugen Sie auf diese Weise (Schritt 10 bis 12) noch fünf weitere Öffnungen, so dass eine große Öffnung – bestehend aus 7 Öffnungen – entsteht.

Tipp: Diese Mehrfach-Öffnung erfordert eine sehr saubere Arbeitsweise. Wählen Sie detaillierte Bildausschnitte und klicken Sie die Punkte möglichst genau an, damit kein Punkt eines Kreissegments gefangen wird.

13 Die nächste Öffnung wird in die kurze Wand eingesetzt, die oben an die Kreiswand anschließt. Die Einstellung der **Brüstungsdarstellung** bleibt auf **außen**.

14 *Eigenschaften / Endpunkt / Abstand zum Endpunkt der Öffnung*
Geben Sie die Öffnungsbreite ein: **0,885**



15 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Bezugspunkt definieren

Wenn Sie den vorgeschlagenen Bezugspunkt nicht akzeptieren möchten, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Wählen Sie einen neuen Punkt auf der Wandlinie.

  oder

- Klicken Sie auf einen Punkt außerhalb der Linie. Dessen Lotfußpunkt auf die Wandlinie wird der neue Bezugspunkt.

Der Bezugspunkt-Pfeil zeigt die Messrichtung zum Quadrat an. Der Abstand ist immer positiv, unabhängig von der Achsrichtung. Durch Eingabe eines negativen Abstands kann die Messrichtung gespiegelt werden.

SmartPart einsetzen

In diesem Schritt setzen Sie in alle Fensteröffnungen Fenster-SmartParts ein.

Für unser Einfamilienhaus sollen einflügelige Fenster verwendet werden. Mit den Funktionen zum Modellieren von SmartParts – **Fenster-SmartPart**, **Tür-, Tor-SmartPart**, **Sonnenschutz-SmartPart**, **Lichtkuppel-SmartPart**, **Dachflächenfenster-SmartPart** – können Sie SmartParts für Öffnungen nach Ihren Wünschen modellieren und in der Bibliothek speichern. Damit Sie gleich mit dem Einsetzen der SmartParts beginnen können, sind die Einstellungen für ein einfaches einflügeliges Fenster als Favorit gespeichert und im **Projekt** bereits enthalten.

SmartParts einsetzen

➲ Das Teilbild **100 – EG Modell** ist aktiv.

➲ Der **Bezugsmaßstab** ist noch auf 1:50 eingestellt.
Für eine detailliertere Darstellung der Fenster-SmartParts wird ein größerer Maßstab eingestellt, damit Sie die Lage der Flügel bzw. die Öffnungsrichtung besser erkennen können. Von Vorteil ist an dieser Stelle auch, die Option **Farbe zeigt Stift** einzuschalten.

1 Klicken Sie auf **Bildschirmdarstellung** (Symbolleiste für den Schnellzugriff) und aktivieren Sie die Option **Farbe zeigt Stift**.

2 Expandieren Sie den Aufgabenbereich **Öffnungselemente** und klicken Sie auf **Fenster-SmartPart**.

   Die Palette **Eigenschaften** mit einem leeren Fensterrahmen wird geöffnet. Hier können Sie ein Fenster SmartPart Schritt für Schritt aufbauen. Ein auf diese Weise definiertes Fenster-SmartPart ist als Favoritendatei bereits im Projekt vorhanden.

3 Klicken Sie auf **Favorit laden**, öffnen Sie den Ordner **Projekt** und wählen Sie die Favoritendatei `Fenster_einfluegelig.smv` aus.

   Die gespeicherten Werte und Einstellungen werden in die Palette **Eigenschaften** eingelesen.

Tipp: In der Schritt-für-Schritt-Anleitung „Fenster, Türen und SmartParts" finden Sie detaillierte Anleitungen u.a. zum Modellieren von Fenster-SmartParts. Als Serviceplus Mitglied können Sie diese Anleitung als PDF-Datei im Bereich Training - Dokumente von Allplan Connect (http://connect.allplan.com) herunterladen.

4 Wenn Sie möchten, können Sie nun durch die verschiedenen Registerkarten blättern und die Einstellungen prüfen. So erhalten Sie einen Überblick, wie das SmartPart modelliert wurde.

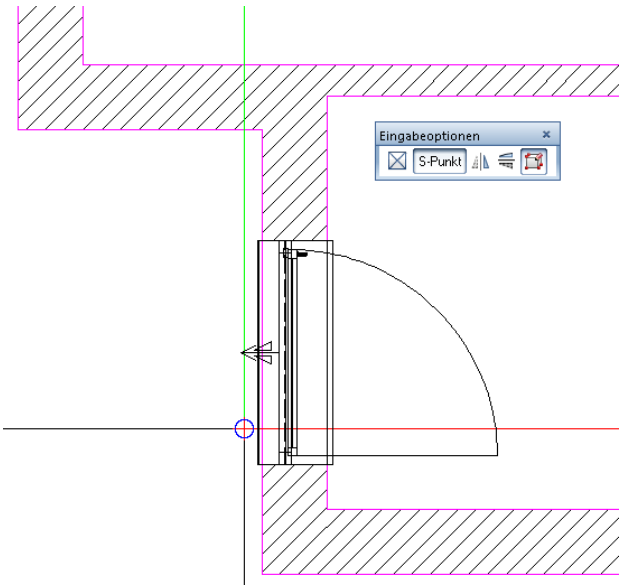
Das SmartPart hängt an seinem Absetzpunkt am Fadenkreuz. Der Absetzpunkt liegt an der linken unteren Ecke des Smart-Parts. Sobald Sie sich mit dem Cursor in einer Wandöffnung befinden, passt sich das Preview-Element an die konkrete Öffnungsform an.

5 Vergrößern Sie die linke untere Gebäudeecke.

6 Zeigen Sie mit dem am Fadenkreuz hängenden SmartPart in die linke untere Fensteröffnung.

Das SmartPart nimmt sofort die Maße der Öffnung an. Wenn Sie das Fadenkreuz auf beiden Seiten der Öffnung bewegen, sehen Sie wie das SmartPart seine Lage verändert.

7 Wenn Sie die gewünschte Lage (wie in der unteren Abbildung) gefunden haben, klicken Sie mit der linken Maustaste in die Zeichenfläche. Damit haben Sie das erste SmartPart abgesetzt.

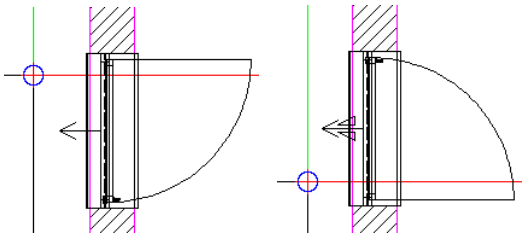


Hinweise: Wurde die Öffnung (wie in unserem Fall) mit Leibung erzeugt, dann wird das SmartPart immer in der Mitte der Fens-

terleibung abgesetzt. Dabei ist es egal, an welcher Stelle die Öffnung angeklickt wird. Ist keine Leibung in der Öffnung vorhanden, springt das SmartPart mittig in die angeklickte Wandschicht.

Zum Absetzen stehen Ihnen in den Eingabeoptionen mehrere Hilfsfunktionen zur Verfügung.
In der Dialogzeile können Sie einen Drehwinkel für das Absetzen des SmartParts festlegen.

Beim Absetzen wird in der Mitte des SmartParts ein Pfeil eingeblendet. Dieser zeigt in Richtung Außenseite des SmartParts. Je nach Lage in der Öffnung wird ein weiteres Symbol eingeblendet. Dieses zeigt an, dass das SmartPart gespiegelt abgesetzt wird.



Hinweis: Größe und Farbe der Symbole können Sie unter **Optionen** (Symbolleiste für den Schnellzugriff), Seite **Punktfang**, Bereich **Darstellung Punktfang**, Optionen **Symbolgröße für Punktfang** und **Farbe der Symbole** wählen.

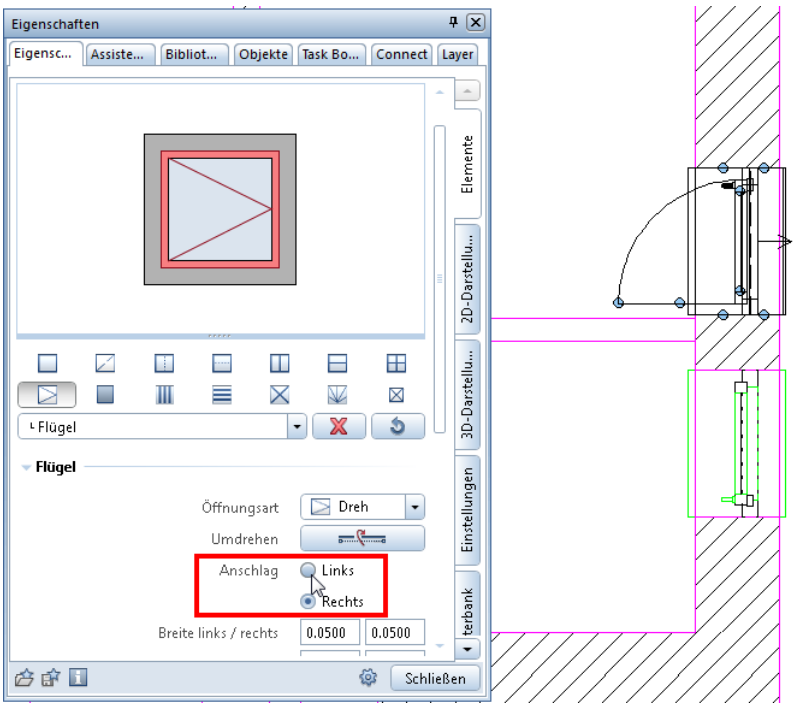
Auf den Registerkarten des SmartParts sind zahlreiche Parameter aufgeführt, die weitreichende Modifikationen am SmartPart und an dessen Darstellung ermöglichen. So können Sie z.B. über Layerzuweisung die Sichtbarkeit der Fensterelemente, der Fensterbank und des Fensteraufschlags sowohl in der 2D-Darstellung als auch in der 3D-Darstellung getrennt voneinander steuern. Bei dem in unserem Projekt genutzten SmartPart **Fenster_einfluegelig** liegen die Fensterelemente auf dem Layer **AR_FENST**, die Fensterbänke auf **AR_FBANK** und die Fensteraufschläge auf **AR_AUFSCHL**. Dies wird so beibehalten.

8 Drücken Sie ESC, um das Absetzen des SmartParts zu beenden.

Eine Kopie des soeben abgesetzten SmartParts hängt am Fadenkreuz.

9 Setzen Sie weitere SmartParts entsprechend der unteren Abbildung ab. Dabei bleiben die Öffnungen in der kreisförmigen Wand und die bodentiefe Öffnung rechts neben der Kreiswand vorerst unberücksichtigt.

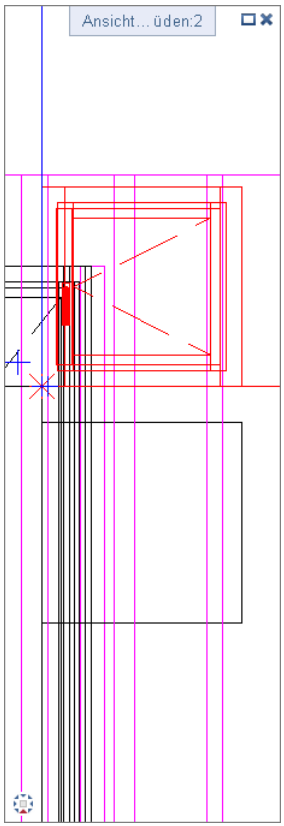
Beim Absetzen der SmartParts werden die Fensteraufschläge im Grundriss dargestellt. Wollen Sie die Aufschlagseite wechseln, klicken Sie in der Registerkarte **Elemente** auf die entsprechende Option.



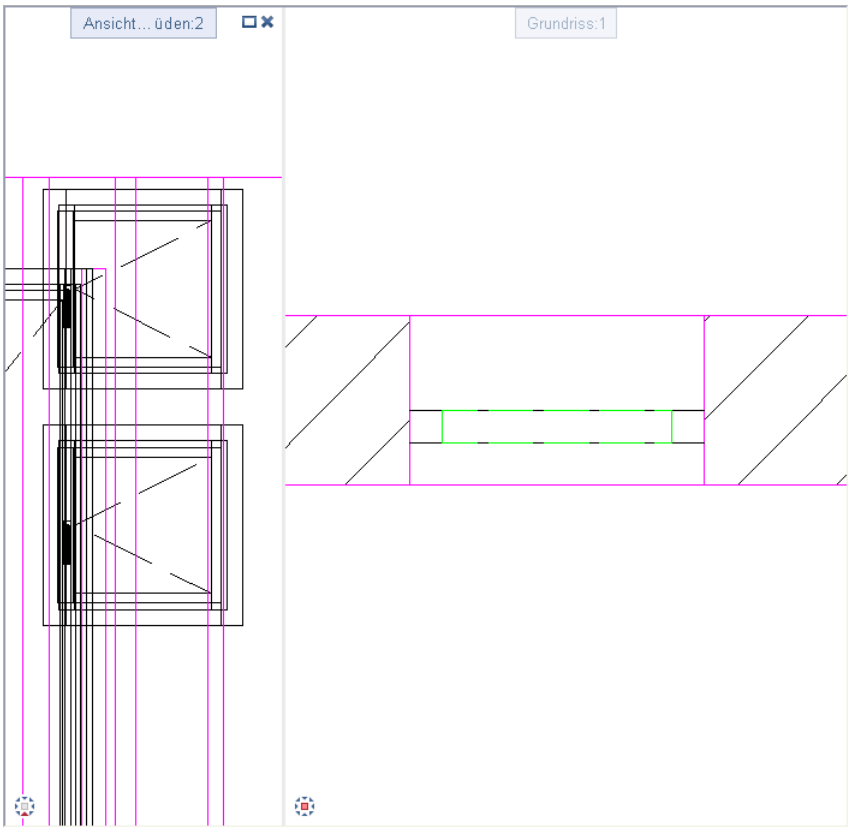
10 Um zu gewährleisten, dass beim Einsetzen der Fenster-SmartParts in den übereinander liegenden Fensteröffnungen links neben der Haustür die SmartParts in die Öffnungen „einrasten", gehen Sie folgendermaßen vor:

- Setzen Sie das erste SmartPart in der oberen Öffnung ab und beenden Sie die Funktion **Fenster-SmartPart**.

- Für die folgenden Schritte öffnen Sie in der Dropdown-Liste **Fenster** (Symbolleiste für den Schnellzugriff) die **2 Fenster**-Ansicht. Lassen Sie sich im zweiten Fenster den Grundriss in der **Ansicht von vorn, Süden** anzeigen.
- Um das gleiche SmartPart auch in der unteren Fensteröffnung zu verlegen, nutzen Sie die Funktion **Kopieren und einfügen** (Aufgabenbereich **Bearbeiten**). Aktivieren Sie diese Funktion und klicken Sie das bereits verlegte SmartPart in der Ansicht an.
- *Von Punkt*
  Klicken Sie in der Ansicht die linke untere Ecke der oberen Fensteröffnung an.

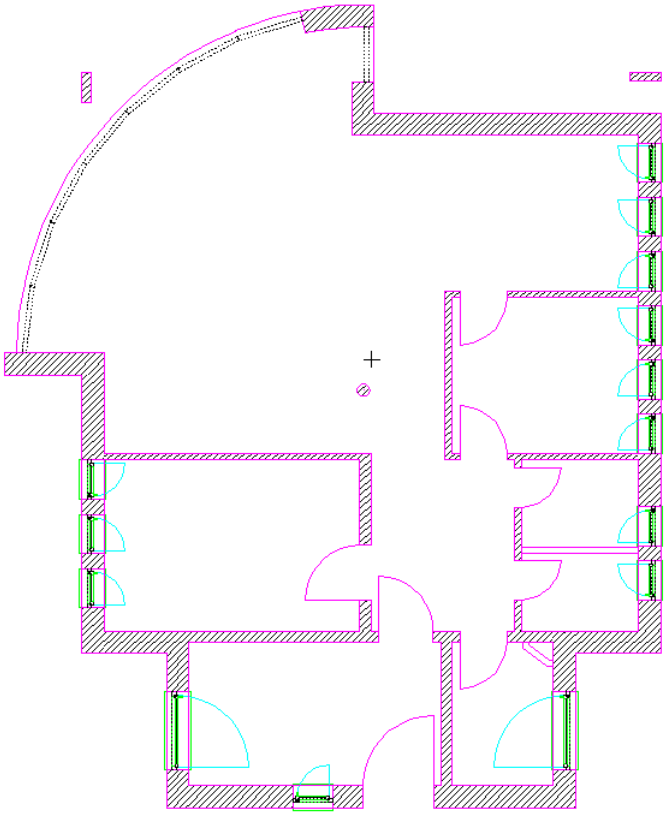


- *Nach Punkt*
  Geben Sie in der Dialogzeile für Δz dz = **–0,75** m ein und bestätigen Sie mit der EINGABETASTE.
- Beenden Sie die Funktion mit ESC.



11 Nachdem Sie alle SmartParts eingefügt haben, beenden Sie die Funktion mit ESC.

Schalten Sie in der Palette **Layer** den Layer **AR_AUFSCHL** sichtbar, sollte Ihr Grundriss jetzt folgendes Aussehen haben:



Nun können Sie das neue SmartPart in der Bibliothek im Ordner **Projekt** oder im Ordner **Büro** speichern, damit Sie es überall verwenden können.

SmartPart in Bibliothek speichern

1 Wechseln Sie in die Palette **Bibliothek**.

2 Öffnen Sie den Ordner **Projekt** oder den Ordner **Büro**.
Im Ordner **Projekt** öffnen Sie das Projekt, in dem Sie Ihr SmartPart speichern wollen (z.B. **Tutorial Architektur**).

3 Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Neue Gruppe**.

4 Geben Sie einen Namen für die Gruppe ein: **Fenster**.
Bestätigen Sie mit der EINGABETASTE.

Der Ordner **Fenster** wird erstellt.

5 Öffnen Sie den Ordner **Fenster**, und klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Element einfügen** – **SmartPart einfügen**.

6 Welches SmartPart möchten Sie ablegen?
Klicken Sie auf eines der abgesetzten SmartParts.

7 Unter welcher Bezeichnung im Katalog speichern?
Geben Sie einen Namen für das SmartPart ein: **Fenster_einflügelig**.
Bestätigen Sie mit **OK**.

Das SmartPart wird in der Bibliothek gespeichert und erhält automatisch ein Vorschaubild.

SmartParts in Kreiswand

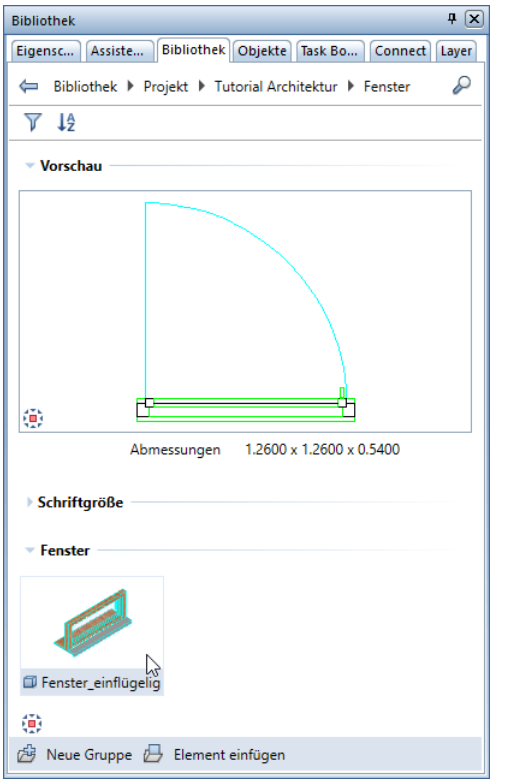
Die restlichen bodentiefen Fenster werden ebenfalls mit SmartParts bestückt. Hier wird das eben in der Bibliothek abgelegte SmartPart verwendet. Es wird allerdings modifiziert.

SmartParts einsetzen

➲ Das Teilbild **100 – EG Modell** ist aktiv.
Der Bezugsmaßstab ist noch auf 1:50 eingestellt.

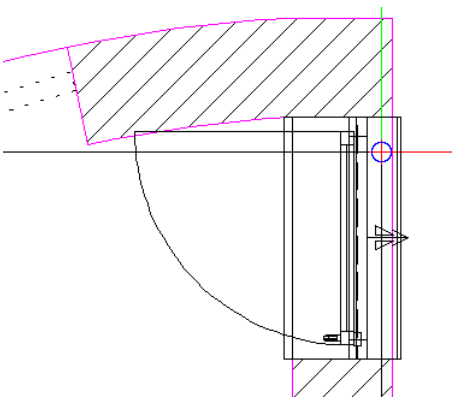
1 Die Palette **Bibliothek** ist noch geöffnet.
Sollte dies bei Ihnen nicht der Fall sein, öffnen Sie die Palette **Bibliothek** und navigieren Sie über **Projekt** – **Tutorial Architektur** – **Fenster** zu Ihrem eben abgelegten SmartPart **Fenster_einflügelig**.

2 Wählen Sie das Fenster-SmartPart **Fenster_einflügelig** durch Doppelklick.



Tipp: Sie können in der **Vorschau** der Palette das SmartPart von allen Seiten betrachten, indem Sie die Projektionen umschalten.

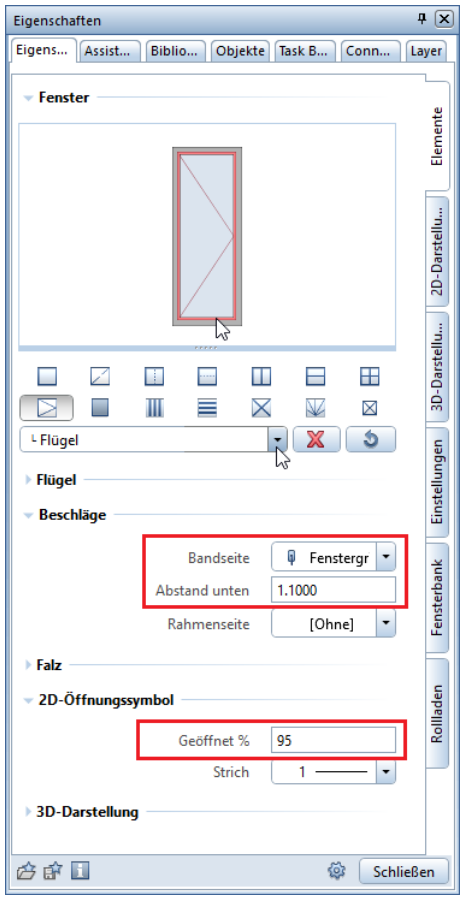
3 Klicken Sie zuerst in die Öffnung in der geraden Wand.



4 Passen Sie in der Palette **Eigenschaften** des SmartParts die Höhe des Fenstergriffes an, indem Sie in der Vorschau durch Anklicken oder in der Auswahl den Fensterflügel aktiv setzen. Er wird in der Vorschau in Aktivierungsfarbe dargestellt und im unteren Teil der Palette werden die Parameter des Flügels angezeigt.

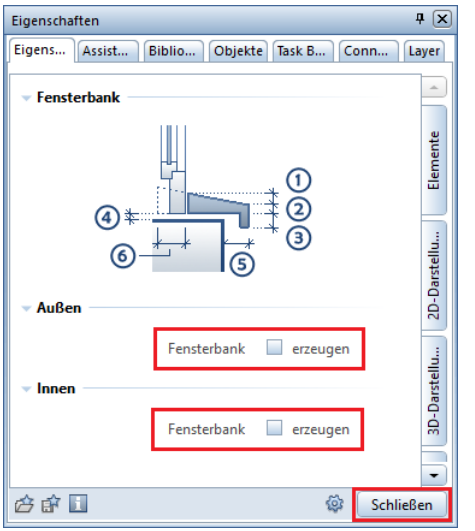
5 Öffnen Sie hier den Bereich **Beschläge** und geben Sie für **Abstand unten** = **1,10** m ein.

6 Öffnen Sie den Bereich **2D-Öffnungssymbol** und ändern Sie den Wert für **Geöffnet %** in **95**.



7 Wechseln Sie in der Palette **Eigenschaften** des SmartParts in die Registerkarte **Fensterbank** und deaktivieren Sie die Optionen **Fensterbank erzeugen** für **außen** und **innen**.

8 Bestätigen Sie Ihre Änderungen, indem Sie in der Palette **Eigenschaften** auf **Schließen** klicken.



Das SmartPart wurde mit den veränderten Parametern in die Öffnung eingefügt.
Eine Kopie des SmartParts hängt am Fadenkreuz.

9 Klicken Sie in die erste Öffnung der Kreiswand und setzen Sie das SmartPart ein.

10 Setzen Sie auf diese Weise das SmartPart in die übrigen Fensteröffnungen ein.
An der Kreiswand werden Sie feststellen, dass zwischen den SmartParts Lücken sind. Das liegt am radialen Verlauf der Leibungskanten in der Kreiswand.

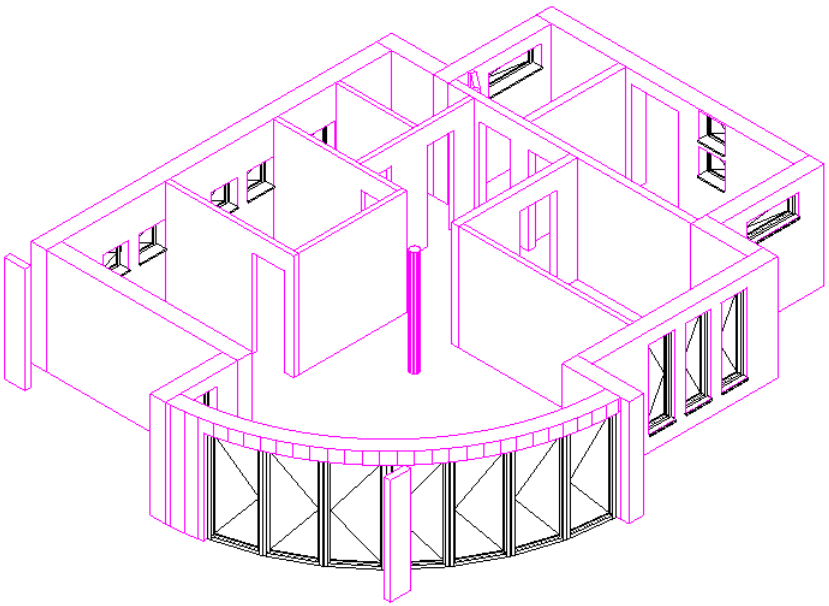
11 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

12 Sie können nun noch die Höhe der Fenstergriffe bei den drei Fenstern in der linken Außenwand mit **Abstand unten** = **1,10** m korrigieren.

13 Stellen Sie den Bezugsmaßstab auf 1:100 zurück.

14 Um die Übersichtlichkeit Ihrer Konstruktion zu wahren, setzen Sie in der Palette **Layer** den Layer für die Öffnungsaufschlagsymbole **AR_AUFSCHL** auf **unsichtbar**.

Verdeckt-Darstellung der Isometrie von hinten/links:



Schornstein

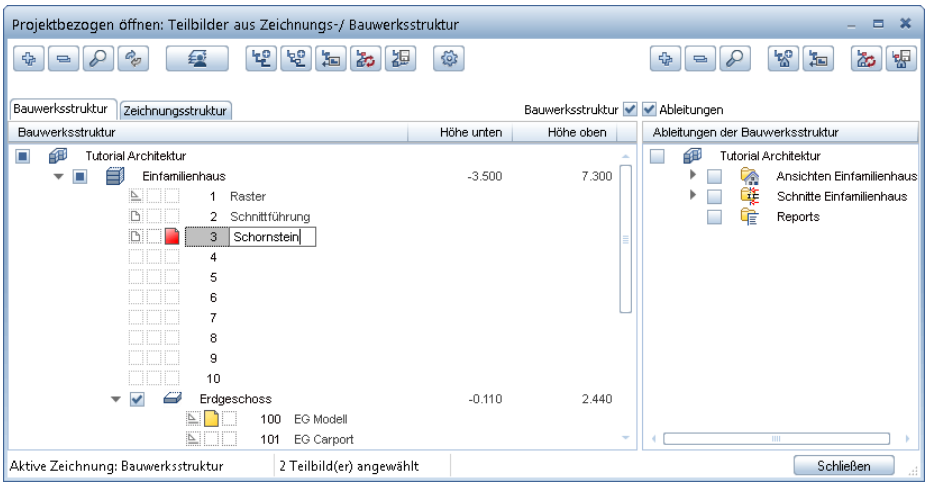
Für die Heizungsanlage im Keller muss jetzt noch ein Schornstein eingefügt werden.

Der Schornstein ist ein Bauteil, das sich in unserem Beispiel über alle 4 Etagen erstreckt. Seine Unterkante liegt auf RFB Untergeschoß, seine Oberkante oberhalb der Dachfläche. Mit Hilfe der Bauwerksstruktur ist es möglich, etagenübergreifende Bauteile auf einem Teilbild zu konstruieren. Dazu verwenden wir ein Teilbild unter dem Bauwerksstruktur-Knoten **Einfamilienhaus**.

Schornstein setzen

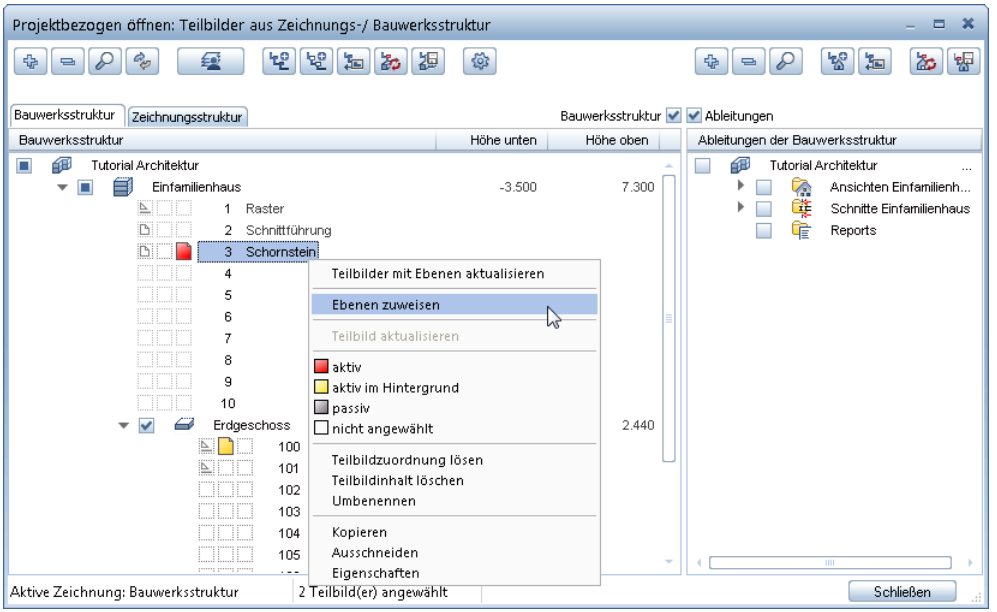
1 Klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen** (Symbolleiste für den Schnellzugriff).

2 Aktivieren Sie Teilbild **3**. Benennen Sie es mit **Schornstein**.

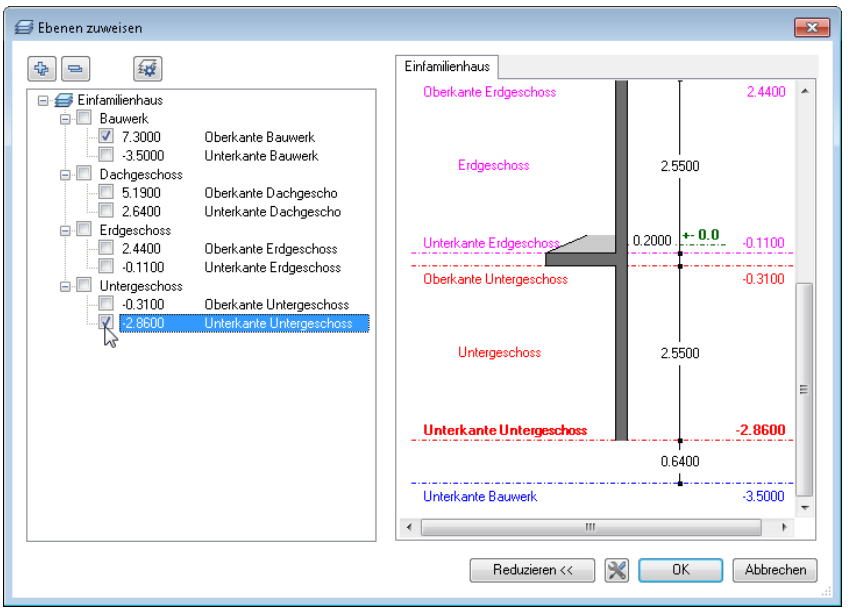


3 Dem Teilbild **3 Schornstein** sind automatisch die Ebenen des Bauwerksstruktur-Knotens **Einfamilienhaus** (**Höhe unten** = **–3,50**m und **Höhe oben** = **7,30**m) zugewiesen. Da der Schornstein mit seiner Unterkante auf RFB Untergeschoss liegen soll, kann dem Teilbild hier bereits diese Höhe zugewiesen werden.

Öffnen Sie dazu das Kontextmenü von Teilbild **3 Schornstein** und klicken Sie auf **Ebenen zuweisen**.



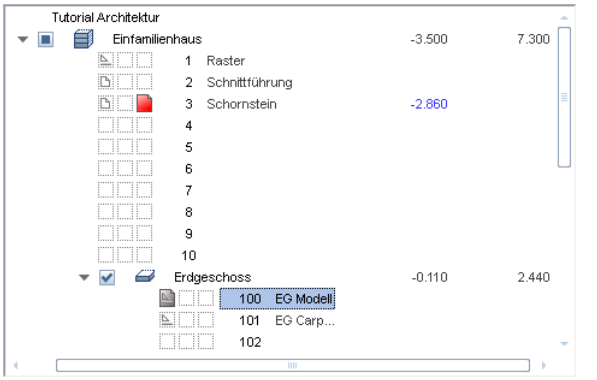
4 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Ebenen zuweisen** für **Höhe oben** die **Oberkante Bauwerk** (7,30 m) und für **Höhe unten** die **Unterkante 1.UG** (–2,86 m).



5 Schließen Sie das Dialogfeld **Ebenen zuweisen** mit **OK.**

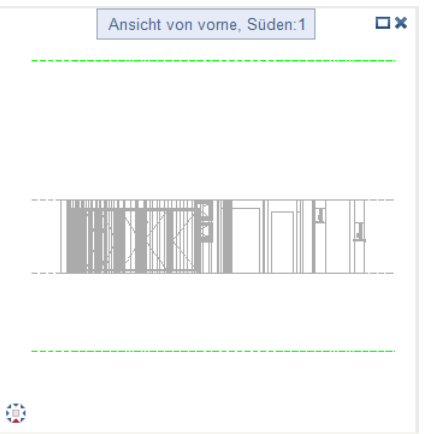
6 Bestätigen Sie das Dialogfeld **Etage-Verhalten betroffener Teilbilder** mit **OK** ohne eine Option zu aktivieren.

Dem Teilbild **3 Schornstein** werden die ausgewählten Höhen zugewiesen.



7 Setzen Sie Teilbild **3 Schornstein** aktiv und legen Sie Teilbild **100 EG Modell** passiv in den Hintergrund. Schließen Sie das Dialogfeld.

Die Standardebenen des aktiven Teilbildes **3 Schornstein** und des passiv im Hintergrund liegenden Teilbildes **100 EG Modell** werden z.B. im Fenster **Ansicht von vorne, Süden** dargestellt:



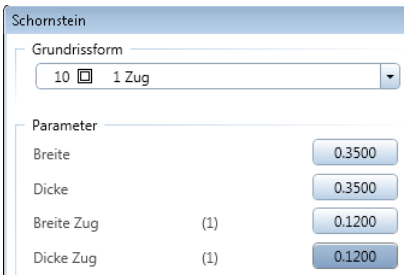
8 Klicken Sie auf **Schornstein** (Aufgabenbereich **Bauteile**).

9 Überprüfen Sie in der Palette **Eigenschaften**, ob der Layer **AR_SCHOR** aktiv ist. Wenn nicht, setzen Sie ihn aktiv.

10 Klicken Sie auf **Eigenschaften** und wählen Sie den Schornstein-Typ **10**.

11 Geben Sie folgende Maße ein:

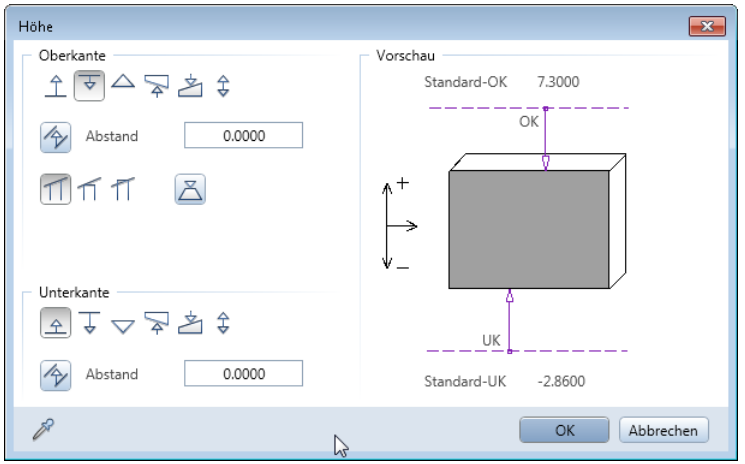
- Bereich **Parameter**:
  Breite = 0,3500
  Dicke = 0,3500
  Breite Zug = 0,1200
  Dicke Zug = 0,1200



12 Vergeben Sie nach Belieben Material, Gewerk, Priorität und Abrechnungsart; schalten Sie die Schraffur aus.

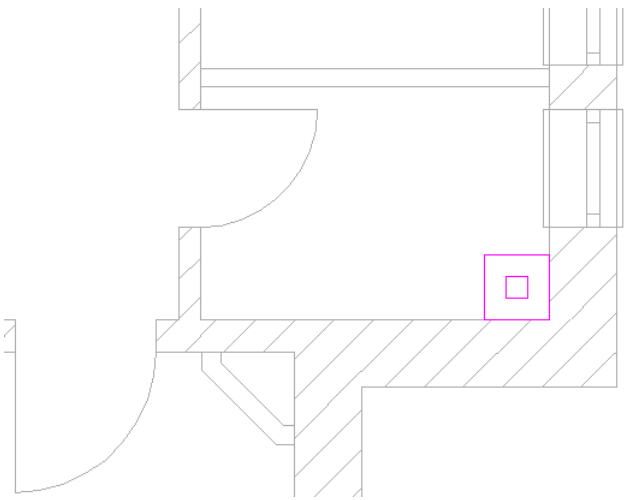
13 Legen Sie die Höhe fest.

Die Unterkante des Schornsteins liegt auf Höhe RFB Untergeschoss bei -2,86m. Seine Oberkante wird vorerst an die in der Bauwerksstruktur festgelegte Bauwerksgesamthöhe von 7,30m gebunden.



14 Bestätigen Sie die Dialogfelder mit **OK** und stellen Sie den Transportpunkt auf **unten rechts**.

15 Setzen Sie den Schornstein in der rechten unteren Mauerecke ab und beenden Sie die Funktion mit ESC.



Entwurfskontrolle

In der Fenster-Symbolleiste jedes Grafikfensters können Sie zur Entwurfskontrolle direkt in die Ansichtsart **Animation** umschalten.

Entwurf in der Animation kontrollieren

➲ Aktivieren Sie die Teilbilder **100 EG Modell** (aktiv) sowie **3 Schornstein** und **101 EG Carport** (aktiv im Hintergrund).

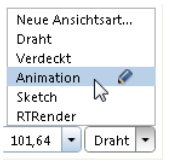
1 Öffnen Sie die Palette **Layer** und klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Layer-Druckset auswählen** (Aktionsleiste).

2 Wählen Sie im Dialogfeld das Druckset **Modell** und bestätigen Sie mit **OK**.

3 Wählen Sie in der Dropdown-Liste **Fenster** (Symbolleiste für den Schnellzugriff) die Darstellung **1 Fenster**.

4 Wählen Sie in der Fenster-Symbolleiste die Projektion **Isometrie von hinten/links**.

5 Wählen Sie nun in der Fenster-Symbolleiste die Ansichtsart **Animation**.



Tipp: Wenn Sie die F4-Taste drücken, öffnet sich ein Animationsfenster, in dem der **Bewegungsmodus** (Fenster-Symbolleiste) bereits aktiviert ist. Das Gebäude wird in der Mitte des Grafikfensters platziert, der Blick ist von vorne oben.

6 Aktivieren Sie in der Fenster-Symbolleiste den **Bewegungsmodus**.

Sie können sich nun mit der Maus durch Ihr Gebäude bewegen.

Die Mausbewegungen gelten für den sogenannten **Kugel-Modus**, bei dem sich der Betrachter auf einer Kugeloberfläche um das Objekt bewegt.

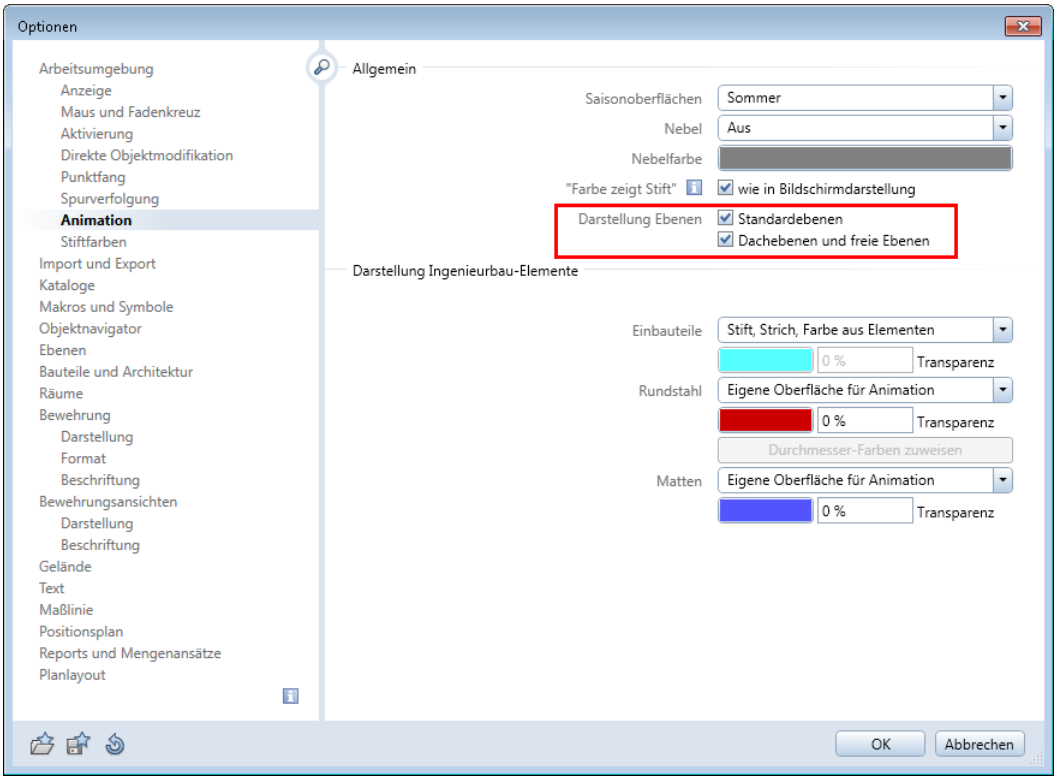
Linke Maustaste:
Kamerafahrt auf der Kugeloberfläche um das Objekt

Mittlere Maustaste:
lineare Kamerabewegung nach links/rechts und oben/unten

Rechte Maustaste:
„Zoom", Bewegung vor/zurück

7 In der Animationsdarstellung wird standardmäßig eine virtuelle Grundebene eingeblendet; sie kann über **Umgebung** (im Kontextmenü oder in der Rolle **Architektur** – Aufgabe **Visualisieren** – Aufgabenbereich **Oberflächen, Licht**) näher definiert werden. Um sich auch die Standard-Ebenen darstellen zu lassen, klicken Sie in der Symbolleiste für den Schnellzugriff auf **Optionen**.

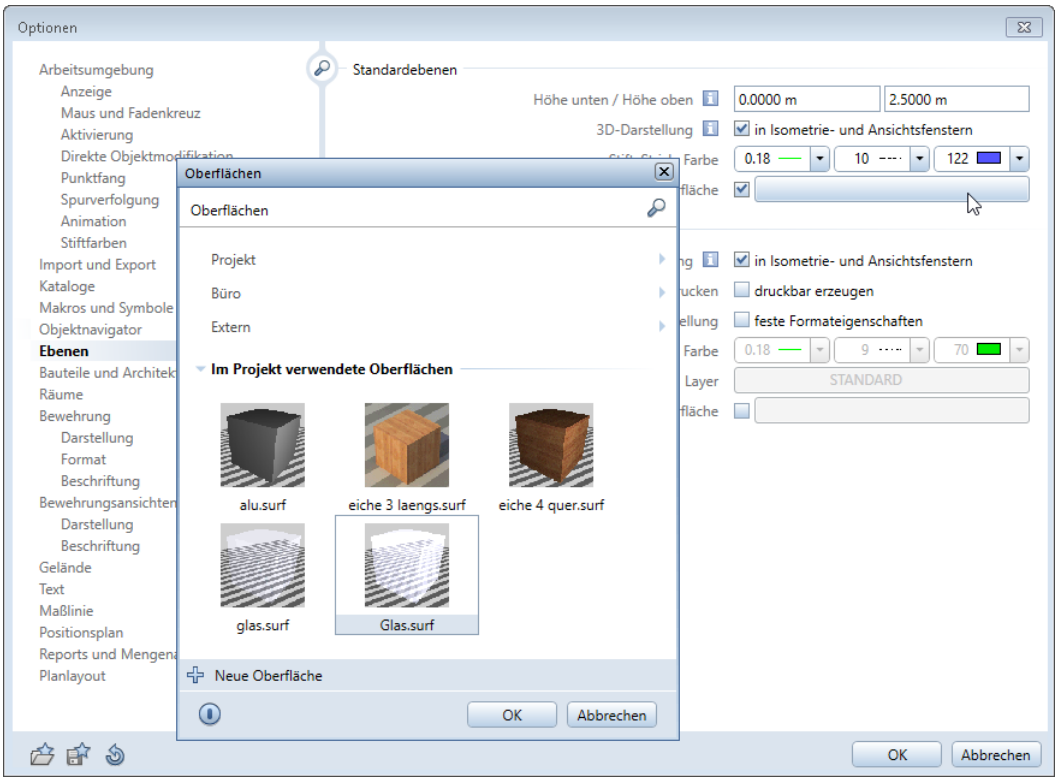
8 Auf der Optionenseite **Animation** aktivieren Sie im Bereich **Allgemein** die Optionen **Darstellung Ebenen Standardebenen** und **Dachebenen und freie Ebenen**.



9 Schließen Sie mit **OK**.

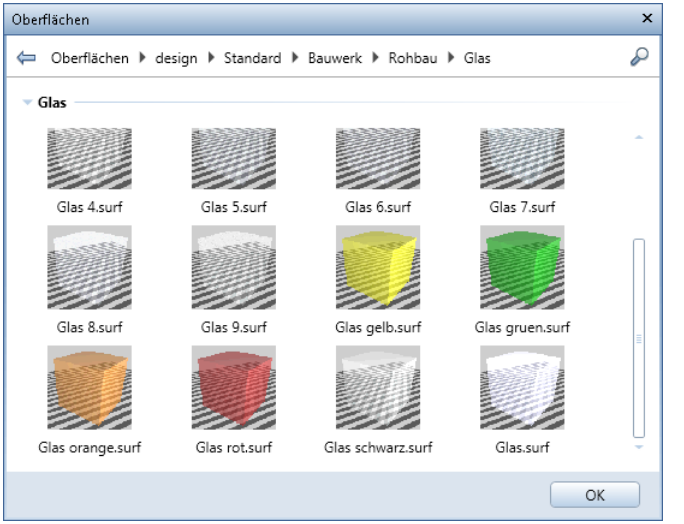
10 Um die Ebenen transparent darzustellen, öffnen Sie erneut die Funktion **Optionen** – Seite **Ebenen**.

11 Aktivieren Sie im Bereich **Standardebenen** die Option **Oberfläche** und klicken Sie auf die Schaltfläche.



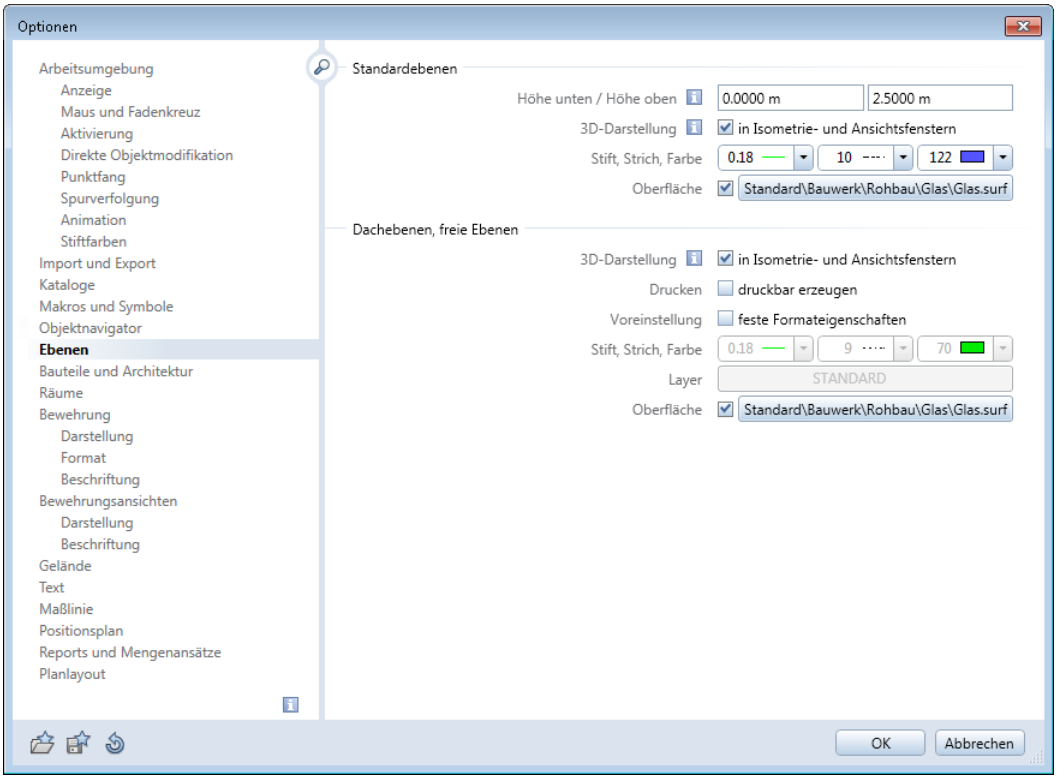
12 Wählen Sie die Datei **Glas.surf** aus.

Sollte die Datei **Glas.surf** noch nicht im Bereich **Im Projekt verwendete Oberflächen** enthalten sein, öffnen Sie nacheinander die Ordner **Büro** – **Standard** – **Bauwerk** – **Rohbau** – **Glas**. Wählen Sie die Datei **Glas.surf** aus. Sie wird in den Ordner **Design** des Projektstandards kopiert und kann künftig im Bereich **Im Projekt verwendete Oberflächen** gewählt werden.



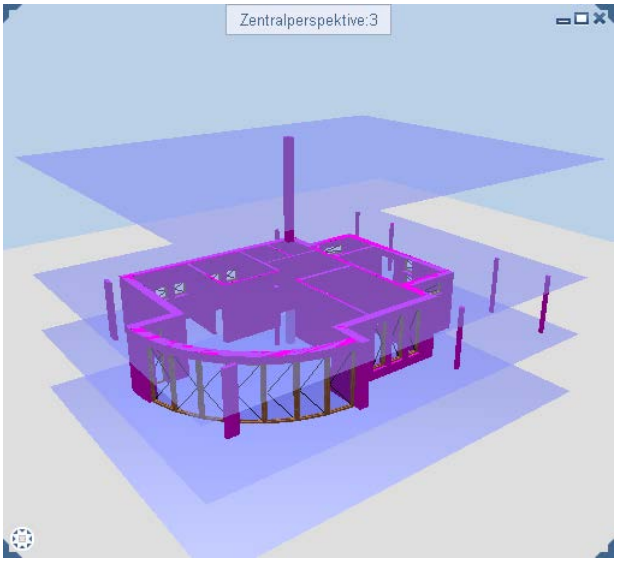
13 Schließen Sie das Dialogfeld **Oberflächen** mit **OK**.

14 Wiederholen Sie diese Einstellungen im Bereich **Dachebenen, freie Ebenen**.
Die Datei **Glas.surf** kann jetzt im Bereich **Im Projekt verwendete Oberflächen** gewählt werden.

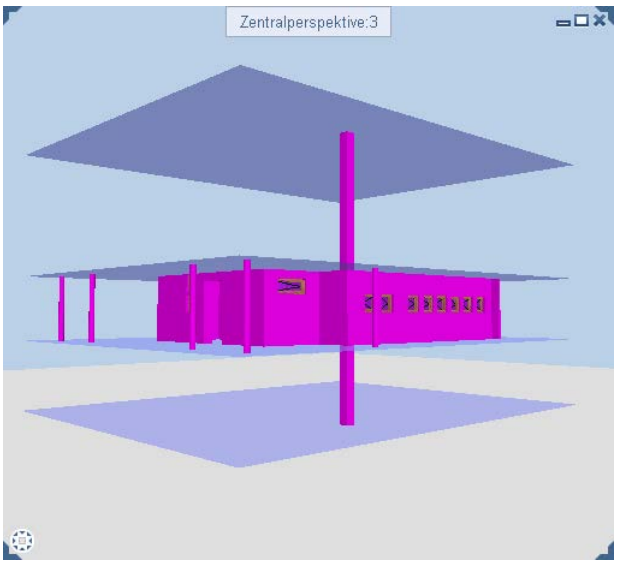


15 Schließen Sie die **Optionen**.

16 Klicken Sie auf **3D aktualisieren** (Aufgabenbereich **Ändern**).



In der Animation werden alle bisher für die Konstruktion verwendeten Standardebenen dargestellt. Man erkennt, an welche Ebenen die einzelnen Bauteile angebunden sind.



17 Um die Animation zu beenden, wechseln Sie in der Fenster-Symbolleiste in die Ansichtsart **Draht**.
Wählen Sie die Grundrissdarstellung.

Hinweis: Zur Entwurfskontrolle kann es auch gehören, einzelne Elemente oder Elementgruppen gezielt sichtbar bzw. unsichtbar zu schalten oder ein bestimmtes Element zu zoomen. Verwenden Sie dazu die Palette **Objekte**. Hier finden Sie eine kompakte und übersichtliche Darstellung aller Bestandteile Ihres virtuellen Gebäudemodells geordnet nach vordefinierten Sortierkriterien.
Die umfangreichen Möglichkeiten der Palette **Objekte** werden Ihnen ausführlich in der Allplan-Hilfe unter „Palette Objekte" erläutert.

Ergänzende Konstruktion

Der Grundriss soll mit dem Deckenumriss über den Stützen, den Carports und den Möbeln vervollständigt werden. Dazu werden Funktionen der 2D-Konstruktion verwendet.
Es ist sinnvoll, die 2D-Informationen von den Architekturbauteilen zu trennen, deshalb wird der Layer ‚KO_ALL01' für 2D-Konstruktionen verwendet.

Als Erstes soll der Deckenumriss über den Stützen ergänzt werden, soweit die Decke über die Wände übersteht. Dafür werden eine andere Stiftdicke und eine andere Strichart verwendet. Der Deckenumriss erhält den Layer KO_ALL01.

Deckenumriss zeichnen

Tipp: Zur Anwahl der Layer gibt es auch den Shortcut **STRG+4**.

Wenn keine Funktion aktiv ist, dann können Sie auch mit der rechten Maustaste auf eine leere Stelle der Zeichenfläche doppelklicken.

➲ Expandieren Sie durch Doppelklick linke Maustaste den Aufgabenbereich **Schnellzugriff** (Rolle **Architektur** - Aufgabe **Rohbau**).

1 Öffnen Sie die Palette **Layer** und klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Layer-Druckset auswählen** (Aktionsleiste).

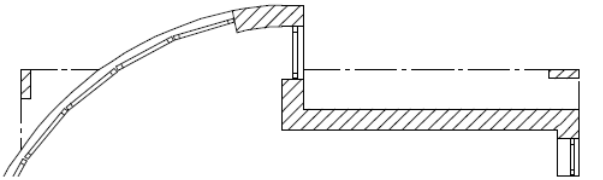
2 Wählen Sie im Dialogfeld das Druckset **DR Konstruktion** und bestätigen Sie mit **OK**.

3 Klicken Sie auf **Linie** (Aufgabenbereich **Schnellzugriff**).

4 Aktivieren Sie in der Palette **Eigenschaften** den Layer **KO_ALL01** und
wählen Sie Stift (7) **0.13** und Strich **11**.

5 Zeichnen Sie mit **Eingabe im rechten Winkel** (Dialogzeile) den Deckenumriss über den Stützen ein.

Der Anschluss der Linien an die Brüstungskante der Kreiswand lässt sich am einfachsten mit **Zwei Elemente verschneiden** (Kontextmenü) erreichen.



Carports

Die Deckenumrisse für die Carports zeichnen Sie als 2D-Konstruktion auf das Teilbild 101; diese erhalten ebenfalls den Layer KO_ALL01.

Parallelen Linienzug zeichnen

➲ Sie befinden sich in der Rolle **Architektur** – Aufgabe **Rohbau**.
Aktivieren Sie Teilbild **101 EG Carport** und legen Sie Teilbild **100 EG Modell** passiv in den Hintergrund.
Schalten Sie alle anderen Teilbilder aus.

1 Klicken Sie im Aufgabenbereich **Schnellzugriff** auf **Paralleler Linienzug** (Flyout der Funktion **Linie**). Aktivieren Sie, wenn nötig, den Layer **KO_ALL01**.

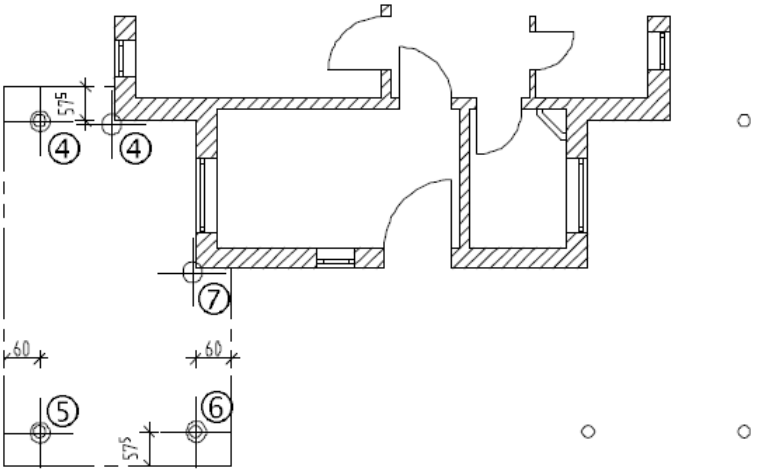
2 *Anzahl Parallelen*: **1**
Abstand: **0,575** (EINGABETASTE!)

3 Wählen Sie Stift **0.18** und Strich **8** für den Carport-Umriss (Palette **Eigenschaften**).

4 Klicken Sie zuerst die Hausecke und dann den Stützenmittelpunkt an.
Die Parallele läuft im eingegebenen Abstand in der Vorschau mit.

Tipp: Paralleler Linienzug: Mit **links** und **rechts** in den Eingabeoptionen kann jederzeit die Verteilungsrichtung des Linienzugs geändert werden.

5 Ändern Sie den Abstand auf **0,6** und klicken Sie den Stützenmittelpunkt links unten an.



6 Ändern Sie den Abstand auf **0,575** und klicken Sie den nächsten Stützenmittelpunkt an.

7 Ändern Sie den Abstand auf **0,6**, klicken Sie die Hausecke an und beenden Sie den Polygonzug mit ESC.

8 Zeichnen Sie einen weiteren parallelen Polygonzug für die Stellfläche mit dem Abstand **–0,15**.
Wählen Sie dazu Stift (2) **0.35** und Strich **1** und die gleiche Punktreihenfolge.

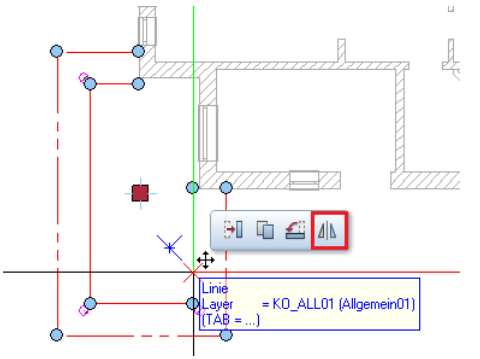
Der zweite Carport wird aus dem ersten durch Spiegeln und Kopieren erzeugt. Hier ist es vorteilhaft, mit der Spurverfolgung zu arbeiten.
In dieser Übung verwenden Sie außerdem Filterfunktionen, mit denen Elemente selektiv aus einem Bereich aktiviert werden können.

Carport spiegeln und kopieren

1 Expandieren Sie den Aufgabenbereich **Filter** und klicken Sie auf **Nach Elementen filtern**.
Wählen Sie **Linie**. Ziehen Sie einen Aktivierungsbereich über den Carport.

Die Linienzüge werden in Aktivierungsfarbe dargestellt.

2 Öffnen Sie das Kontextmenü einer Linie und klicken Sie auf **Kopieren und spiegeln**.



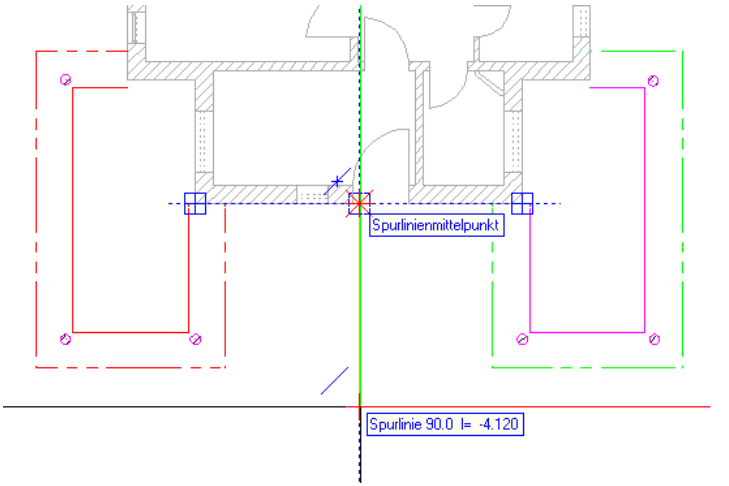
Tipp: Alternative Eingabe des Mittelpunkts:
Mit der rechten Maustaste in die Zeichenfläche und dann im Kontextmenü auf **Mittelpunkt** klicken, dann mit der linken Maustaste auf die linke und rechte Hausecke klicken.

3 *1. Punkt der Spiegelachse:*
Schalten Sie nun die Spurverfolgung ein, indem Sie die F11-Taste drücken oder in der Dialogzeile auf **Spurlinie** klicken.

Der erste Punkt der Spiegelachse liegt in der Mitte der Eingangsfassade.

Zeigen Sie mit dem Fadenkreuz an die linke Hausecke. Der erste Spurpunkt wird angezeigt.
Zeigen Sie auf die rechte Hausecke. Der zweite Spurpunkt wird angezeigt.

Fahren Sie nun in die Mitte zwischen die beiden Spurpunkte und bewegen Sie das Fadenkreuz, bis **Spurlinienmittelpunkt** angezeigt wird. Klicken Sie dann auf diesen Punkt.



Die Spiegelachse soll parallel zur y-Achse verlaufen.

4 *2. Punkt der Spiegelachse:*
Mit Hilfe der Spurverfolgung können Sie sich ausgehend vom 1. Punkt der Spiegelachse (= Mittelpunkt der Eingangsfassade) die orthogonale Spurlinie anzeigen lassen. Bewegen Sie dazu das Fadenkreuz etwa im 90 Grad Winkel oberhalb oder unterhalb des ersten Spiegelachsenpunktes. Die 90 Grad-Spurlinie wird dargestellt. Klicken Sie diese Spurlinie an einer beliebigen Stelle an. Dadurch wird eine vertikale Spiegelachse erzeugt und die aktivierten Elemente werden gespiegelt kopiert.
Die bereits in der Vorschau sichtbaren Linien des zweiten Carports werden lagerichtig abgesetzt.

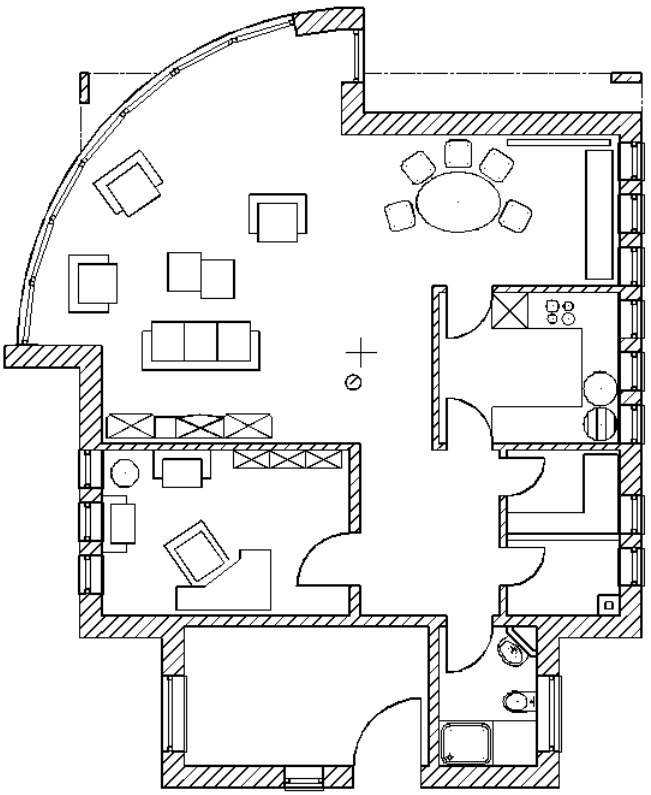
5 Drücken Sie die F11-Taste, um die Spurverfolgung wieder auszuschalten und beenden Sie mit ESC.

Möblierung

Möblieren Sie nun selbstständig den Grundriss.

Die Möbel werden mit Funktionen aus dem Aufgabenbereich **Schnellzugriff** konstruiert und erhalten den Layer **KO_MOEB**. Den Sanitärobjekten wird separat der Layer **KO_SANI** zugewiesen. Auf diese Weise können einzelne Layer an die Fachplaner übergeben werden.
Mobiliar steht Ihnen in der Palette **Bibliothek**, Ordner **Standard**, **2D-Objekte**, **Interieur** zur Verfügung.

Die Erdgeschoss-Möblierung könnte so aussehen:



Symbole und Layer

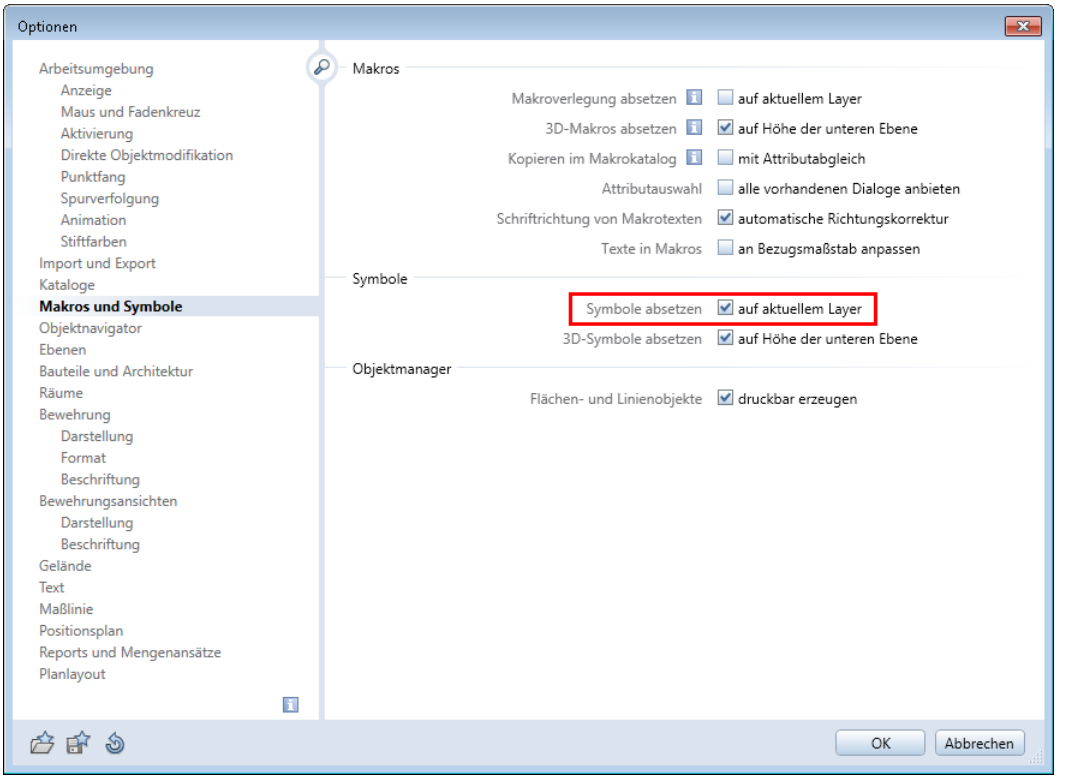
Symbole erhalten beim Absetzen in der Regel den Layer, mit dem sie gezeichnet wurden. Die Elemente eines Symbols können unterschiedliche Layer erhalten. Wenn Sie Symbole von Partnern o.a. übernehmen, dann sind die Layer der Symbole meist nicht bekannt.

Um häufiges Ändern von Layern zu vermeiden, werden Sie nun in den **Optionen** die Standardeinstellung für Symbole ändern und die Option **Symbole absetzen auf aktuellem Layer** aktiv setzen. Alle Symbole erhalten dann den aktuellen Layer, unabhängig von dem bzw. den beim Erstellen verwendeten Layern.

Übernahme des aktuellen Layers für Symbole festlegen

1 Klicken Sie auf **Optionen** (Symbolleiste für den Schnellzugriff) und öffnen Sie die Seite **Makros und Symbole**.

2 Aktivieren Sie im Bereich **Symbole** die Option **Symbole absetzen auf aktuellem Layer**.



3 Bestätigen Sie mit **OK**.

Layer modifizieren

Elementen, die z.B. einen falschen Layer erhalten haben, kann jederzeit ein anderer Layer zugewiesen werden. Wie Sie diesen Elementen einen anderen Layer zuordnen, erfahren Sie im nächsten Abschnitt.

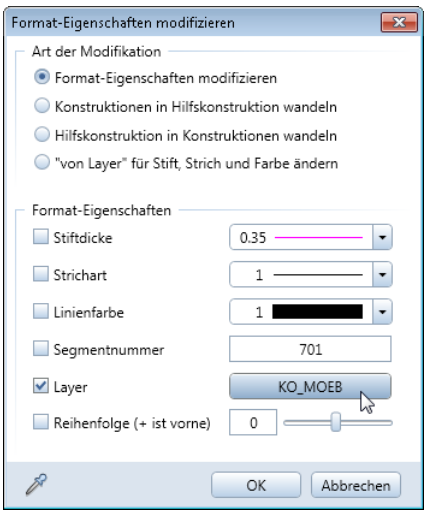
Hinweis: Symbole werden in Allplan als zusammengehörige Gruppe, d.h. als Segment gespeichert. Um ein Symbol bzw. Segment in einem Schritt zu aktivieren, klicken Sie nacheinander mit der mittleren und linken Maustaste an das Symbol. Mit dieser Maustastenkombination werden ganze Segmente, d.h. eine Gruppe von Elementen aktiviert. Alternativ dazu können Sie Segmente auch mit gedrückter UMSCHALTTASTE und Klick aktivieren.

Tipp: Der Layer eines einzelnen Elements kann auch über **Eigenschaften Format** (im Kontextmenü) modifiziert werden. Verkettete Elemente (z.B. Fensteröffnungen in Wänden) werden dann allerdings nicht mit modifiziert.

Layer modifizieren

1 Klicken Sie auf **Format-Eigenschaften modifizieren** (Aufgabenbereich **Ändern**).

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Layer**, wählen Sie den Layer **KO_MOEB** mit Doppelklick und bestätigen Sie das Dialogfeld **Format-Eigenschaften modifizieren** mit **OK**.



3 Aktivieren Sie die Symbole, die einen anderen Layer (z.B. **KO_MOEB**) erhalten sollen.

Schalten Sie dazu die **Summenfunktion** (Aufgabenbereich **Aktivierung**) ein und klicken Sie jedes Symbol mit der *mittleren* und *linken* Maustaste an. Schalten Sie dann die **Summenfunktion** wieder aus.

Bemaßen und Beschriften

Für die Architektur-Bemaßung kommt eine Funktion zum Einsatz, mit der assoziative Maßblöcke erzeugt werden:
Die Funktion **Wände bemaßen** aus dem Aufgabenbereich **Bauteile** (Rolle **Architektur**, Aufgabe **Rohbau**). ‚Assoziativ' heißt, dass sich die Bemaßung automatisch aktualisiert, wenn Wände und Öffnungen verändert werden.

Maßlinien, Brüstungshöhen und Höhenkoten erhalten jeweils einen eigenen Layer. Die Assoziativität ist gewährleistet, weil alle Elemente auf dem gleichen Teilbild liegen.
Die Maßlinien für das Gebäude liegen auf Teilbild 100, die Carport-Bemaßung auf Teilbild 101.

Eine Abbildung des bemaßten Grundrisses finden Sie am Ende dieses Abschnitts.

Wände bemaßen

In der folgenden Aufgabe bemaßen Sie die Wände inklusive Öffnungen, indem Sie assoziative Maßblöcke erzeugen.

Tipp: Zur besseren Übersicht schalten Sie den Möbel- und den Sanitär-Layer unsichtbar. Dazu haben Sie verschiedene Möglichkeiten:
- in der Palette **Layer**,
- im Dialogfenster **Layer auswählen, einstellen**,
- in der Palette **Objekte** unter dem Sortierkriterium **Layer**.

Wände bemaßen

➲ Aktivieren Sie Teilbild **100 EG Modell** und legen Sie Teilbild **101 EG Carport** aktiv in den Hintergrund.

1 Klicken Sie auf **Wände bemaßen** (Rolle **Architektur** – Aufgabe **Rohbau** – Aufgabenbereich **Bauteile**).

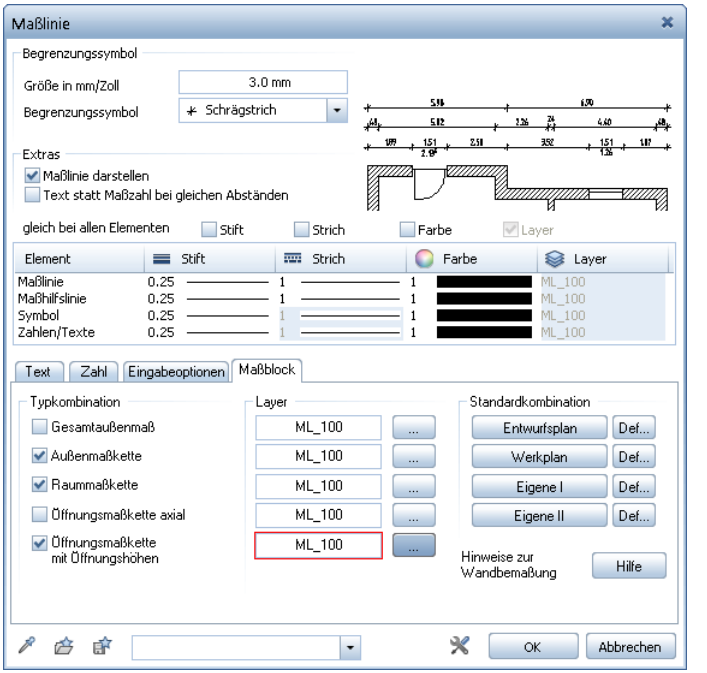
2 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.

3 Übernehmen Sie die von der letzten Bemaßung eingestellten Parameter für das **Begrenzungssymbol**, die **Format-Eigenschaften** sowie für die Registerkarten **Text**, **Zahl** und **Eingabeoptionen**.

4 Wählen Sie das Register **Maßblock** und aktivieren Sie für die vertikale Bemaßung folgende Kontrollkästchen:

- Außenmaßkette
- Raummaßkette
- Öffnungsmaßkette mit Öffnungshöhen

5 Jeder Maßkettentyp kann einen eigenen Layer erhalten. Weisen Sie jeder Maßkette den Layer **ML_100** zu.



Tipp: Sie können vier Maßkettenkombinationen als Standardkombinationen speichern.

6 Bestätigen Sie mit **OK**.

7 Klicken Sie die zu bemaßenden vertikalen Außenwände auf der rechten Seite an.
Achten Sie auf die Signalfarbe, um alle Wände zu erfassen.

8 Bestätigen Sie mit der rechten Maustaste in der Zeichenfläche.
(Angeschlossene Innenwände werden automatisch erfasst.)

9 *Aktive Wandlinie als Richtungselement*
Klicken Sie eine aktivierte vertikale Wandlinie an, um die Bemaßungsrichtung festzulegen.

10 Setzen Sie den Maßblock auf dem Teilbild ab.

11 Ändern Sie ggf. die Auswahl der Maßketten in den **Eigenschaften** und bemaßen Sie die restlichen Wände.

12 Aktivieren Sie Teilbild **101**, legen Sie Teilbild **100** aktiv in den Hintergrund und bemaßen Sie die Carports.

Hinweis: Vor dem Absetzen des Maßlinienblocks können Sie in den Eingabeoptionen die **Maßlinienanordnung umdrehen**. Mit **Abstand zum Absetzpunkt ein/aus** hängt der Maßlinienblock mit dem Abstand am Fadenkreuz, der dem Abstand zwischen den einzelnen Maßlinien entspricht. Damit können Sie den nächsten Maßlinienblock „nahtlos" anfügen.

Die Maßblöcke können Sie Ihren eigenen Vorstellungen anpassen. Aktivieren Sie hierfür im Kontextmenü einer zu modifizierenden Maßlinie:

- **Maßlinienpunkt einfügen**
- **Maßlinienpunkt löschen**

Zum Ergänzen von Öffnungshöhen verwenden Sie die Funktion **Bauteilhöhe, Zusatztext modifizieren** (Aufgabe **Beschriftung** – Aufgabenbereich **Bemaßung**). Dies ist bei den übereinanderliegenden Fensteröffnungen in der Eingangsfront notwendig.

Zum Bemaßen der Öffnungen in der Kreiswand steht Ihnen die Funktion **Kurvenbemaßung** (Aufgabe **Beschriftung** – Aufgabenbereich **Bemaßung**) zur Verfügung. Hier ist sorgfältiges Arbeiten erforderlich, weil die zu bemaßenden Punkte – Endpunkt einer Öffnung, der gleichzeitig Anfangspunkt der nächsten Öffnung ist – auf der Brüstungskante außen nicht zu sehen sind.
Die Punkte sind aber trotzdem vorhanden und können bemaßt werden.

Brüstungshöhe

Zur Planbeschriftung – und zur Kontrolle der eingegebenen Maße – setzen Sie die Funktionen **Brüstungshöhe** und **Höhenkoten** ein. Diese Art Beschriftung nennt sich „intelligent", weil sie sich bei einer Modifikation der Bauteile automatisch aktualisiert.
Die Öffnungen können nur im Grundriss angeklickt werden.

Hinweis: Die Hochzahlschreibweise bei der Brüstungshöhe richtet sich nach der Einstellung in den **Maßlinienparametern**, Register **Maßzahl**.

Brüstungshöhen automatisch ermitteln

➲ Aktivieren Sie wieder Teilbild **100 EG Modell**.

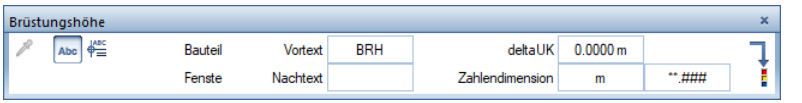
1 Klicken Sie einen Eckpunkt der zu beschriftenden Fensteröffnung mit der rechten Maustaste an und wählen Sie im Kontextmenü
Brüstungshöhe.

2 Aktivieren Sie den Layer **AR_BRH**.

3 Wählen Sie in den Eingabeoptionen die Schriftrichtung **Vertik**.

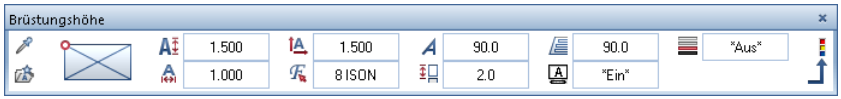
4 Klicken Sie in der Dialog-Symbolleiste in das Feld **Vortext** und geben Sie ein: **BRH**. (Dieser Text erscheint **vor** dem Wert.)

Tipp: Möchten Sie die Brüstungshöhe auf den Fertigfußboden beziehen, dann geben Sie die Höhe des Fußbodenaufbaus im Feld **deltaUK** ein.

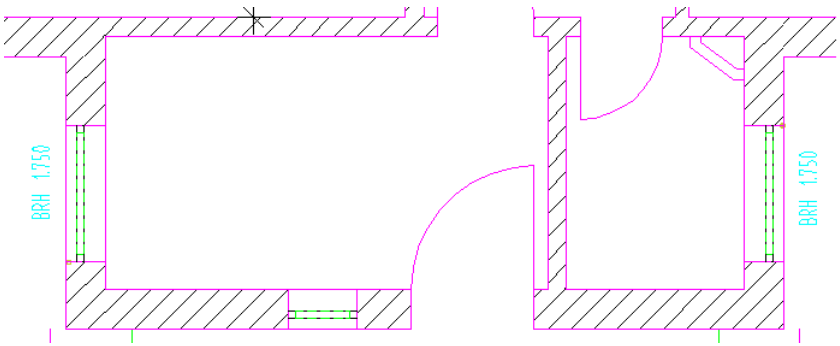


5 Schalten Sie um zu den Textparametern und stellen Sie folgende Werte ein:

- **Textabsetzpunkt**: links oben
  Texthöhe = 1,500
  Textbreite = 1,000
  Verhältnis Höhe/Breite = 1,500
  Schriftart: 8 ISONORM DIN 6776
- Belassen Sie die Einstellungen der restlichen Parameter.

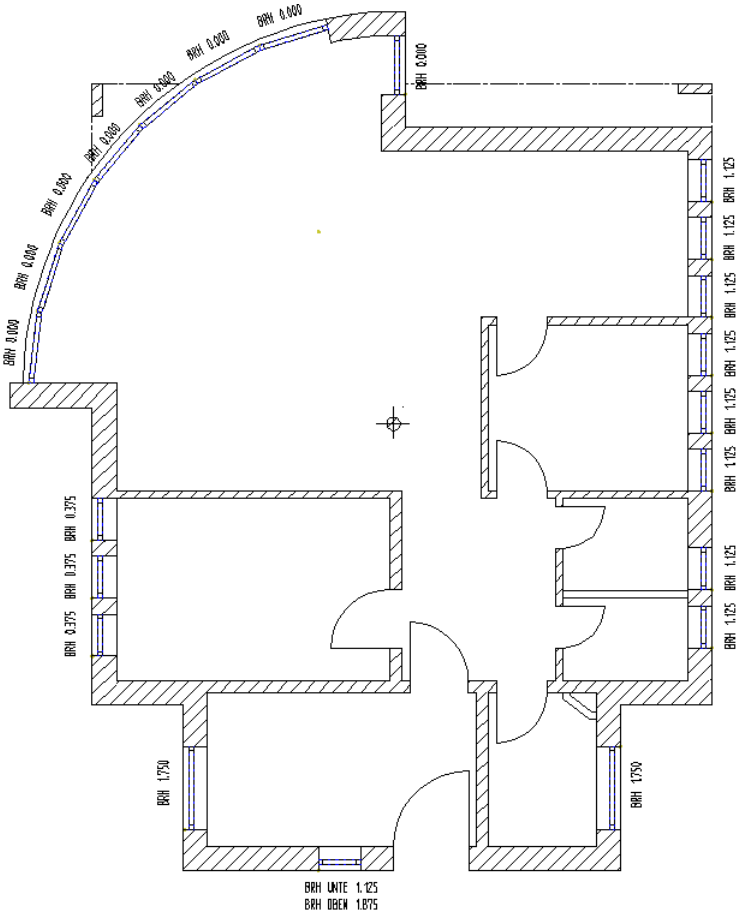


6 Setzen Sie die Beschriftung neben dem Fenster ab.
Es wird die Höhe von der unteren Standardebene bis zur Brüstung gemessen.



7 Beschriften Sie alle weiteren Brüstungshöhen, indem Sie den Öffnungspunkt anklicken und die Beschriftung absetzen. Beachten Sie die Textrichtung.
An der Kreiswand schalten Sie die Textrichtung **Winkel** ein und übernehmen den Textwinkel von einer SmartPartlinie.

Tipp: Wenn **übereinander liegende Öffnungen** im Grundriss angeklickt werden, dann wird nur eine identifiziert (meist die untere).
Um auch die andere BRH einzugeben, haben Sie zwei Möglichkeiten:
Entweder Sie klicken die Öffnung in der Isometrie an, oder Sie wechseln zu den Funktionen im Aufgabenbereich **Schnellzugriff** und geben die Brüstungshöhe von Hand ein. Übernehmen Sie dabei mit die Textparameter vom vorhandenen Text.



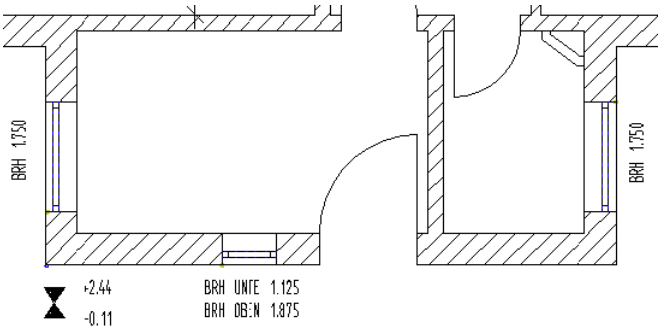
8 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Mit **Texte ausrichten** (Rolle **Architektur** – Aufgabe **Beschriftung** – Aufgabenbereich **Text**) können Sie die vertikalen BRH-Beschriftungen auf eine Linie bringen. Drücken Sie F1 bei geöffneter Funktion, wenn Sie mehr dazu wissen möchten.

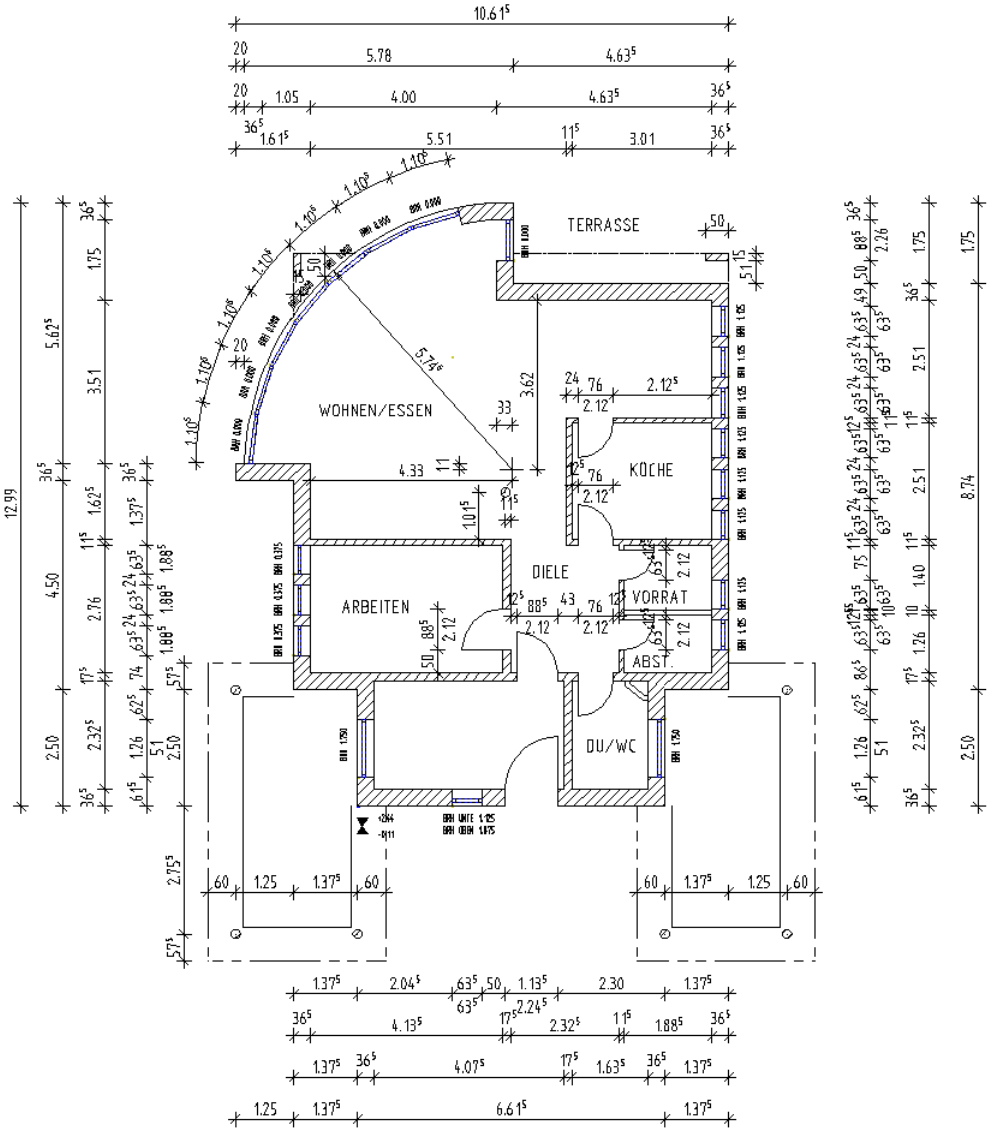
Sie können **Höhenkote** (Kontextmenü) auf gleiche Weise absetzen. Bei dieser Funktion können Sie auch die Koten-Symbole definieren.

Tipp: Achten Sie darauf, dass die richtigen Layer sichtbar geschaltet sind

In der folgenden Abbildung wurden die Höhenkoten der Wand ermittelt:



Der bemaßte und beschriftete EG-Grundriss sollte jetzt so aussehen wie auf der folgenden Abbildung.
Die Raumbezeichnungen erhalten z.B. den Layer **TX_100**.


TERRASSE
WOHNEN/ESSEN
KÜCHE
DIELE
ARBEITEN
VORRAT
ABST.
DU/WC

Treppengrundriss

Treppengrundriss zeichnen

➲ Das Teilbild **100 EG Modell** ist aktiv.

1 Wechseln Sie in der **Actionbar** in die Rolle **Konstruktion** und öffnen Sie hier die Aufgabe **Konstruieren**.

2 Aktivieren Sie den Layer **K0_ALL02** und zeichnen Sie mit **Linie**, **Rechteck** und **Parallele zu Element** (Aufgabenbereich **2D-Objekte**) die Treppenwangen und die Stufen.

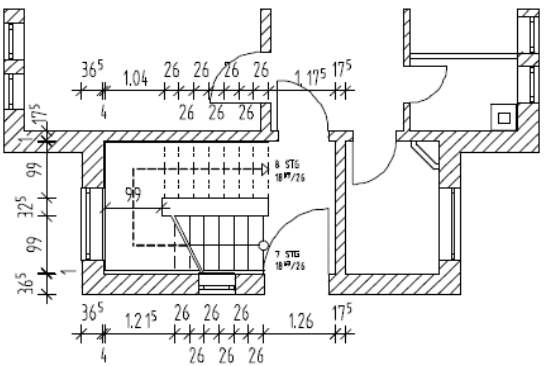
3 Zeichnen Sie mit **Mittelsenkrechte auf Linie** (Aufgabenbereich **2D-Objekte**) und **Linie** die Lauflinie.

4 Zeichnen Sie mit **Linie**, **Kreis** (Aufgabenbereich **2D-Objekte**) und **Element zwischen Schnittpunkten löschen** (Kontextmenü) die Symbole für An- und Austritt.

5 Zeichnen Sie mit **Linie** zwei Schnittlinien und löschen Sie überflüssige Linienabschnitte mit **Element zwischen Schnittpunkten löschen**.

6 Modifizieren Sie die Strichart mit **Format-Eigenschaften modifizieren** (Aufgabenbereich **Ändern**) und **Summenfunktion** (Aufgabenbereich **Aktivierung**).

Beachten Sie die Abstände zu den Wänden. Nutzen Sie dazu die Methode **Punktfang und Abstandseingabe** der **Punkteingabe**.



7 Wechseln Sie in der **Actionbar** zurück in die Rolle **Architektur** – Aufgabe **Rohbau**.

Decke

Dem Erdgeschoss fehlt nun noch die Decke.
Die Erdgeschoss-Decke wird auf einem separaten Teilbild konstruiert.
Wie bei der Wand werden zuerst die Eigenschaften und dann der Deckenumriss eingegeben.

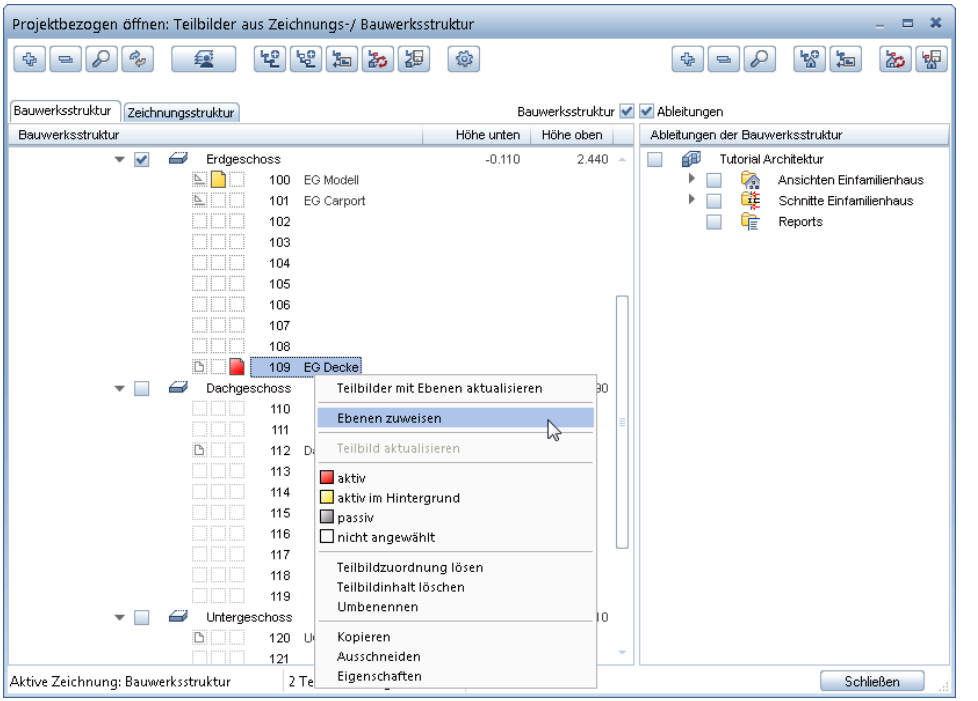
Tipp: Die Funktion **Decke** kann auch für die Konstruktion von Bodenplatten verwendet werden.
Für die Erzeugung von Fundamenten stehen Ihnen eigene Funktionen zur Verfügung.

Deckenparameter einstellen

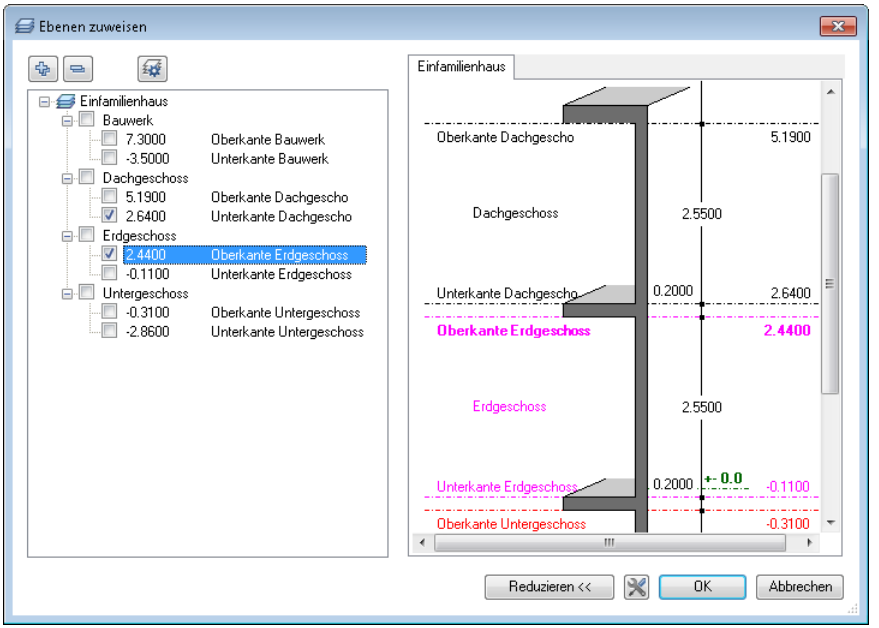
1 Klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen**.

2 Aktivieren Sie Teilbild **109**. Benennen Sie es mit **EG Decke**.

3 Öffnen Sie das Kontextmenü von Teilbild **109 EG Decke** und klicken Sie auf **Ebenen zuweisen**.

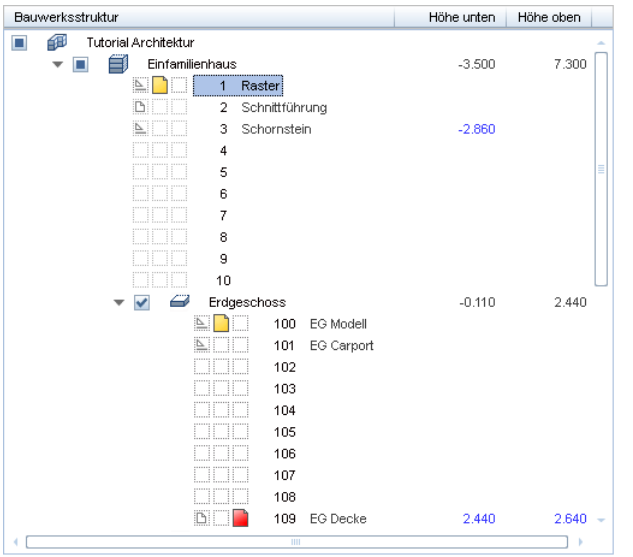


4 Die Erdgeschoss-Decke liegt zwischen der **Oberkante Erdgeschoss** und der **Unterkante Dachgeschoss.** Aktivieren Sie im Dialogfeld **Ebenen zuweisen** diese beiden Ebenen und schließen Sie mit **OK**.



5 Bestätigen Sie das Dialogfeld **Etage-Verhalten betroffener Teilbilder** mit **OK** ohne eine Option zu aktivieren.

6 Setzen Sie Teilbild **109 EG Decke** aktiv sowie die Teilbilder **1 Raster** und **100 EG Modell** aktiv in den Hintergrund.



7 Öffnen Sie die Palette **Layer** und klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Layer-Druckset auswählen**.

8 Wählen Sie im Dialogfeld das Druckset **BS Eingabe** und bestätigen Sie mit **OK**. (Damit sollte der Raster-Layer auf jeden Fall sichtbar sein.)

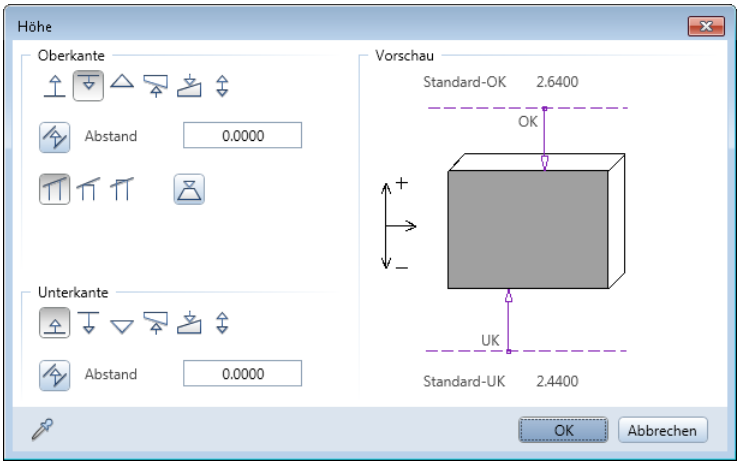
9 Wechseln Sie in der **Actionbar** innerhalb der Rolle **Architektur** zurück in die Aufgabe **Rohbau**.

10 Klicken Sie auf **Decke** (Rolle **Architektur** – Aufgabe **Rohbau** – Aufgabenbereich **Bauteile**)und aktivieren Sie den Layer **AR_DE**.

11 Wählen Sie Stift (2) **0.35** und Strich **1** (Palette **Eigenschaften**).

12 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.

13 Stellen Sie die Höhe ein:

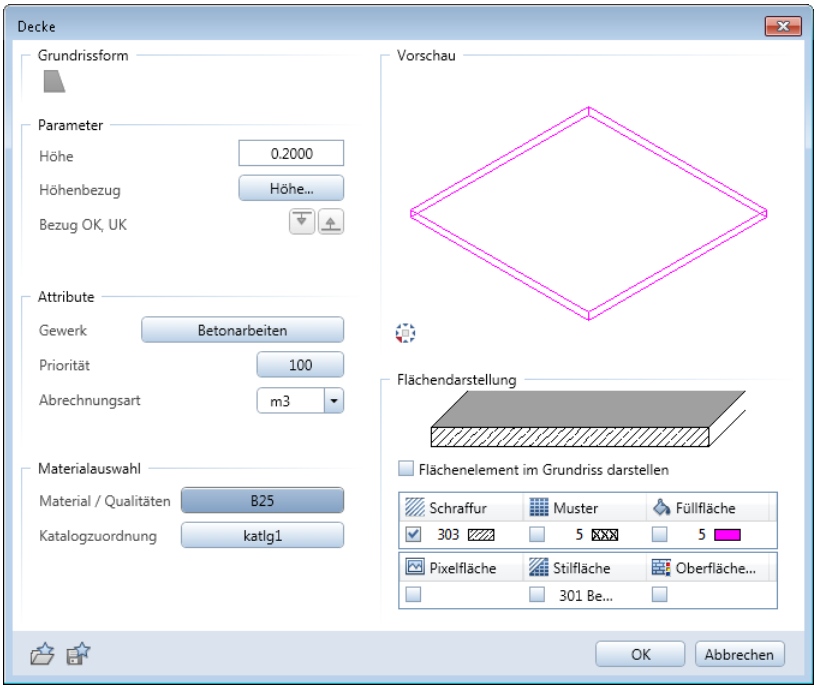


Die Erdgeschoss-Decke liegt mit ihrer Unterkante an der **Oberkante Erdgeschoss** (2,44m) und mit ihrer Oberkante an der **Unterkante Dachgeschoss** (2,64m). Die Deckenstärke beträgt 20 cm, so dass die Decke ohne Abstand an die obere und die untere Standardebene gebunden werden kann.

14 Bestätigen Sie mit **OK**, und geben Sie die restlichen Eigenschaften wie folgt ein:

- Bereich **Attribute**:
  Gewerk: Betonarbeiten
  Priorität: 100
  Abrechnungsart: m^3

- Bereich **Materialauswahl**:
  Material / Qualitäten: B25



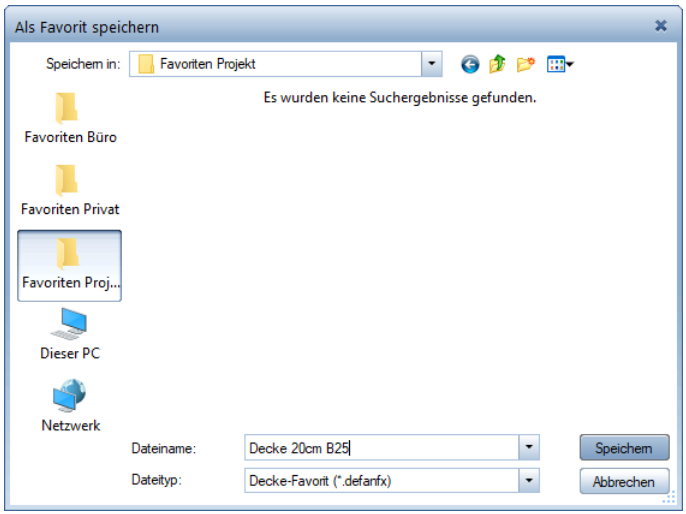
Bauteilparameter als Favorit speichern

Wie alle Bauteilparameter müssen auch die Eigenschaften einer Decke nicht immer neu eingestellt werden, sondern können unter einem Namen als Standard gespeichert werden.

Bauteilparameter als Favorit speichern

➲ Die Funktion **Decke** ist noch aktiv und das Dialogfeld ist geöffnet. Wenn nicht, aktivieren Sie die Funktion und klicken Sie auf **Eigenschaften**.

1 Klicken Sie unten links im Dialogfeld auf **Als Favorit speichern**.



2 Markieren Sie den Ordner **Favoriten Projekt**, geben Sie einen Namen ein und bestätigen Sie mit **Speichern**.

Wenn Sie wieder eine Decke mit diesen Einstellungen benötigen, klicken Sie auf **Favorit laden** und wählen die Datei aus:
Die Werte im Dialogfeld stellen sich automatisch um.

Deckenumriss mit der Polygonzugeingabe

Jetzt soll die Lage der Decke definiert werden. Dabei sind die Layer hilfreich, auf denen man die Eckpunkte und Begrenzungslinien anklicken kann.
Um die Rundungen der Decke über der Kreiswand zu erzeugen, wird die Polygonzugeingabe genutzt.

Polygonzugeingabe

Damit können beliebige Umrissformen eingegeben werden.

Ganzes Element polygonisieren: Der Anfangspunkt gibt die Richtung an. Für Kreise und Kurven kann ein Wert für die Kreisteilung festgelegt werden.

Bereich des Elements definieren, der polygonisiert werden soll: Nur ein bestimmter Bereich eines Elements (von Punkt, bis Punkt) wird polygonisiert.

Bezugspunkteingabe: Ein Punkt auf einem Element wird über den Abstand zum Bezugspunkt als Polygonpunkt identifiziert.

Flächensuche mit Hilfspunkteingabe: Ein bestehender Linienzug wird unter Angabe eines Hilfspunkts zum Polygonzug zusammengefasst.

Flächensuche: Alle durch beliebige Konstruktionselemente geschlossen umrandete Flächen werden durch einfaches Klicken auf eine beliebige Stelle innerhalb der Fläche für einen Umrandungspolygon zusammengestellt; die Elemente der Umrandung werden dabei automatisch erkannt und polygonisiert. Die jeweiligen Grenzelemente können dabei gemeinsame Punkte besitzen, sich an beliebiger Stelle schneiden oder berühren. Diese Automatik kann bei der jeweiligen Eingabe aus- und eingeschaltet werden, da sie in bestimmten Situationen störend sein könnte, z.B. wenn ein Punkt innerhalb der Umrandung platziert werden soll.

Inselerkennung, **Inverse Inselerkennung**: Mit **Inselerkennung** werden geschlossene Konturen innerhalb einer Fläche erkannt und ausgespart.
Mit **Inverse Inselerkennung** werden geschlossene Konturen nicht ausgespart, sondern mit Flächenelementen gefüllt.

Diese Funktionen können nur zusammen mit **Flächensuche mit Hilfspunkteingabe** und **Flächensuche** angewendet werden.

Das Polygonisieren der Kreiswand erfordert genaues Arbeiten mit kleinen Bildausschnitten. Um Ihnen die Arbeit zu erleichtern, wird der Polygonzug für die Decke in mehreren Schritten, aber in einem Zug zusammengesetzt.

Deckenumriss mit der Polygonzugeingabe

➲ Die Funktion **Decke** ist noch aktiv.
Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die leere Zeichenfläche und dann im Kontextmenü (**Punkt-Assistent**) auf **Optionen Punktfang**. Aktivieren Sie im Bereich **Punktfang** die Option **Schnittpunkt**.

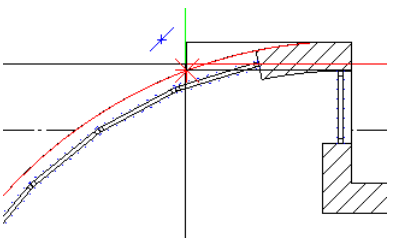
1 Klicken Sie in den Eingabeoptionen auf **Multi**, um den Deckenpolygonzug in mehreren Schritten einzugeben.

2 Überprüfen Sie in den Eingabeoptionen, ob die Funktion **Ganzes Element polygonisieren** aktiv ist.

Die Einstellungen sollten wie in der folgenden Abbildung aussehen:

3 Wählen Sie einen **Bildausschnitt** mit der Kreiswand, und klicken Sie die erste Wandecke an (am Bildschirm oben).

4 Zeigen Sie mit dem Fadenkreuz auf den Kreisbogen.
Achten Sie dabei darauf, dass die Kreiswand als Element erkannt wird (Darstellung in Aktivierungsfarbe, Punktfangsymbol oder).

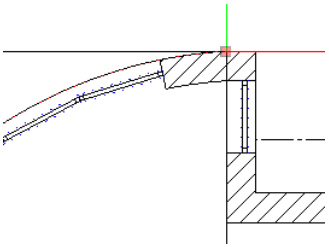


Tipp: Fehleingaben während der Polygonzugeingabe können Sie unbeschränkt rückgängig machen.
Klicken Sie dazu in den Eingabeoptionen einfach auf **Zurück**.

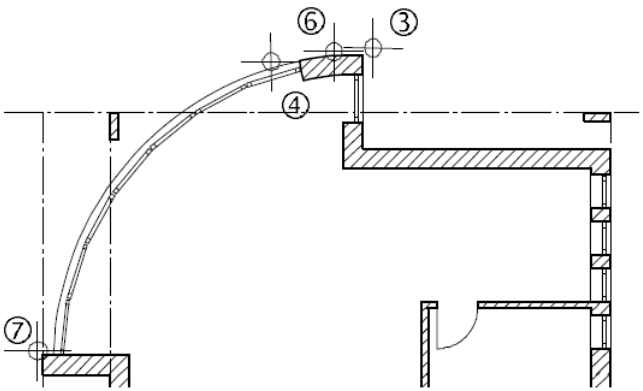
Klicken Sie dann auf den Kreisbogen.

5 In den Eingabeoptionen ist **Ganzes Element polygonisieren** aktiviert.
Mit dieser Option wird das Element – hier der Kreisbogen – in einem Schritt in das Umrisspolygon integriert.

6 *Anfangspunkt*
Klicken Sie den oberen Endpunkt der Kreiswand an.
Achten Sie auf die Endpunktmarkierung der Kreiswand.

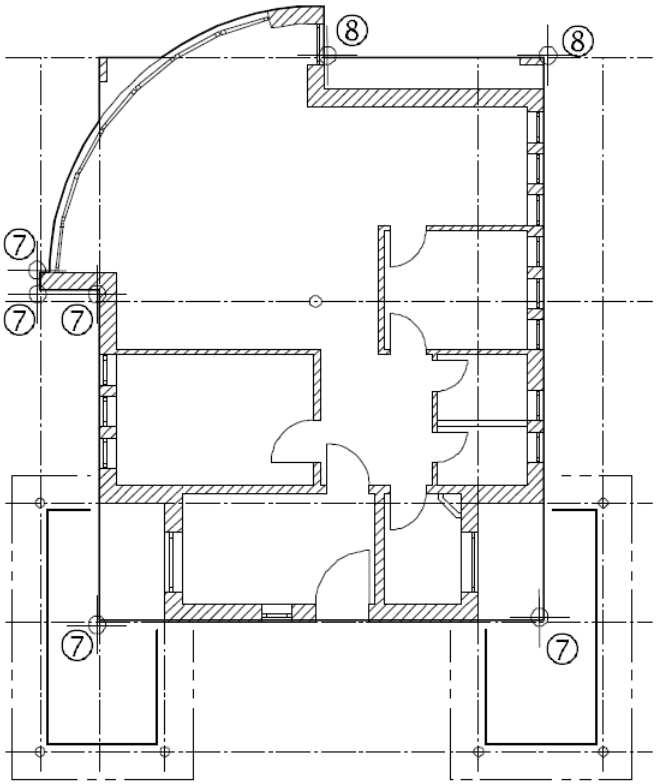


Der ganze Kreisbogen wird nun in einem Zug in das Polygon aufgenommen.
Der zur Stütze hin auskragende Teil der Decke wird im nächsten Schritt eingegeben.



7 Wechseln Sie den Bildausschnitt und klicken Sie die unten angezeigten Deckeneckpunkte an, die durch einen Eck- oder Rasterpunkt definiert sind. Die Decke soll vollständig auf den Wänden aufliegen.

8 Klicken Sie die Stützenecke und den Schnittpunkt der Rasterlinie mit der Wand an. Schließen Sie die Eingabe des ersten Polygonzugs mit ESC ab.

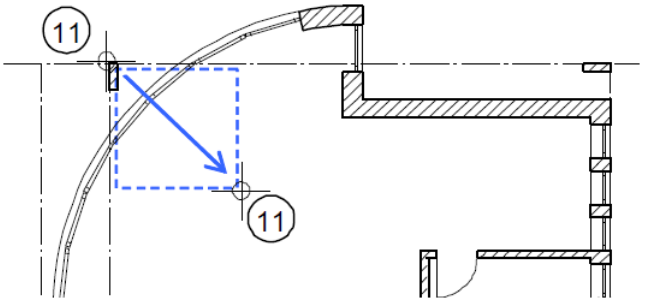


9 Nun fehlt noch das auskragende Stück Decke zur Stütze vor der Kreiswand.
Klicken Sie in den Eingabeoptionen auf **Plus**, um dem Deckenpolygonzug etwas hinzuzufügen.

10 Wählen Sie einen **Bildausschnitt**, in dem Stütze und Kreiswand dargestellt werden.

11 Klicken Sie auf die linke obere Ecke der Stütze, klicken Sie dann auf einen beliebigen Diagonalpunkt innerhalb der Kreiswand und drücken Sie ESC:

Das rechteckige Stück Decke wird eingefügt.



12 Schließen Sie Umriss und Funktion mit ESC.

Um die verwendeten Ebenen größenmäßig an Ihre Konstruktion anzupassen, klicken Sie auf **3D aktualisieren** (Aufgabenbereich **Ändern**).
Mit F4 können Sie das Animationsfenster öffnen und eine Entwurfskontrolle durchführen.

Carport-Dächer

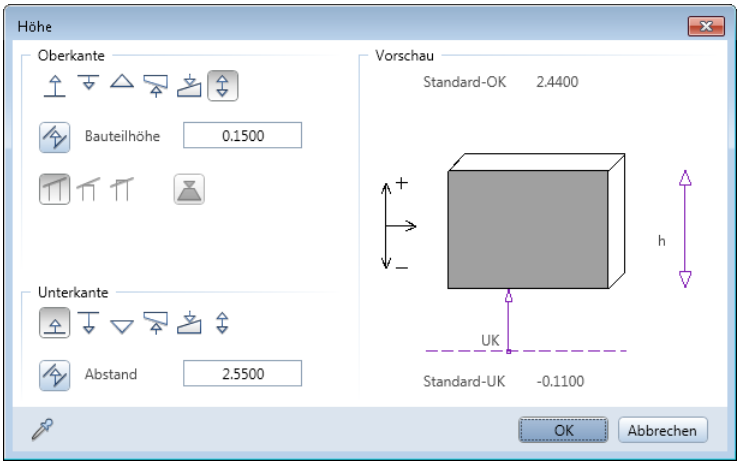
Die Carport-Dächer werden auf Teilbild 101 gezeichnet.
Sie schließen unmittelbar an die Erdgeschoss-Decke an, sind jedoch dünner und aus anderem Material.

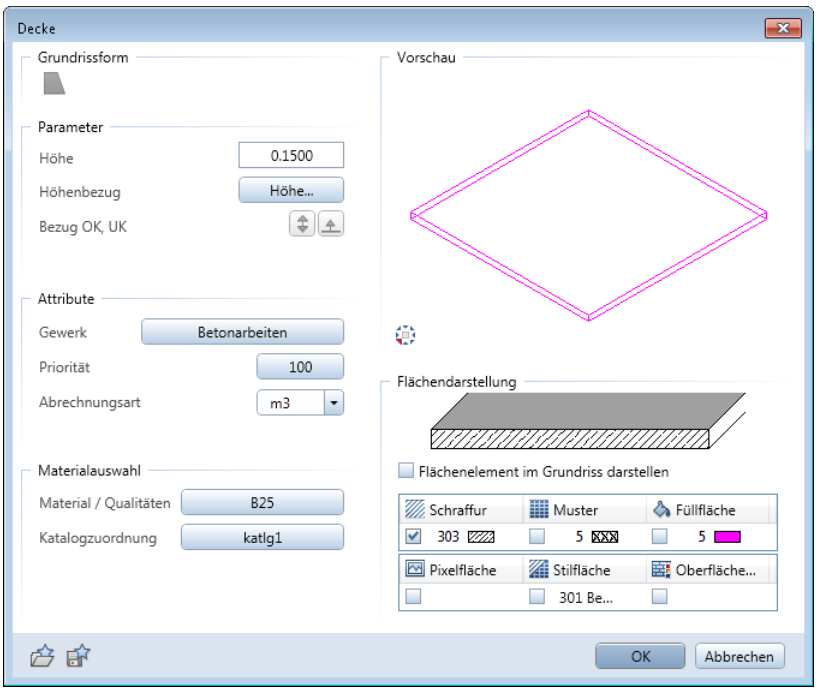
Carport-Dächer zeichnen

➲ Aktivieren Sie Teilbild **101 EG Carport** und legen Sie die Teilbilder **100 EG Modell** und **109 EG Decke** aktiv in den Hintergrund.

1 Klicken Sie wieder auf **Decke** (Aufgabenbereich **Bauteile**).

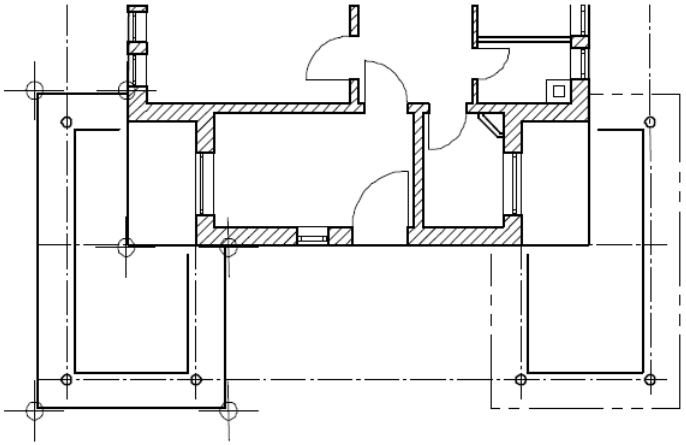
2 Ändern Sie die **Eigenschaften**, inklusive **Höhe**.
Die Unterkante der Carport-Decke liegt oberhalb der diesem Teilbild zugewiesenen oberen Standardebene von 2,44m (2,44m + 0,11m = 2,55m). Die Carport-Decke hat eine Bauteildicke von 15cm.





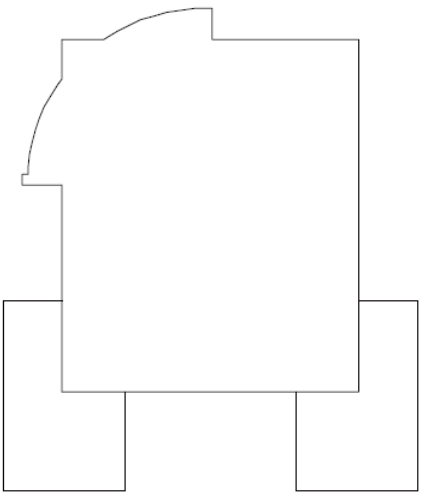
3 Wählen Sie einen geeigneten Bildausschnitt.

4 Klicken Sie nacheinander auf die Eckpunkte des vorgezeichneten Dachumrisses und schließen Sie den Polygonzug mit ESC.



5 Zeichnen Sie die zweite Carport-Decke auf die gleiche Weise.

6 Beenden Sie die Funktion mit ESC. Die Darstellung des Grundrisses in der Ansichtsart **Verdeckt** sieht jetzt so aus:



Deckenöffnung

Für den Schornstein und den Zugang ins Obergeschoss werden Deckenöffnungen eingefügt.
Es werden keine Höhenangaben für eine Deckenöffnung benötigt, denn sie bewirkt immer das vollständige Durchstanzen einer Decke.

Rechteckige Deckenöffnung zeichnen

➲ Aktivieren Sie Teilbild **109 EG Decke** und legen Sie die Teilbilder **3 Schornstein**, **100 EG Modell** und **101 EG Carport** aktiv in den Hintergrund.

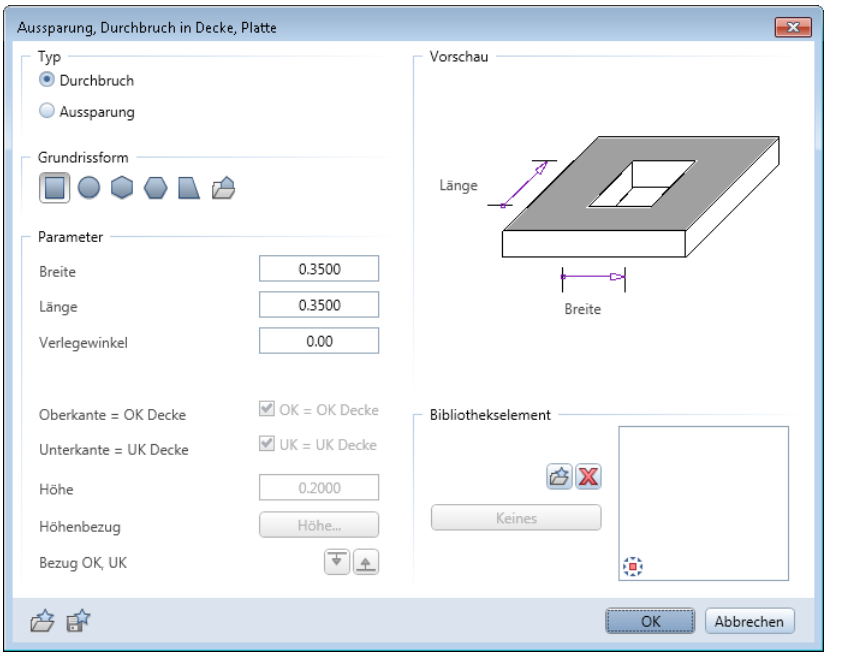
➲ Sollte der Schornstein nicht zu sehen sein, setzen Sie den Layer AR_SCHOR sichtbar.

1 Klicken Sie auf **Aussparung, Durchbruch in Decke, Platte** (Aufgabenbereich **Bauteile**).

2 Klicken Sie die Erdgeschossdecke an.

3 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.

4 Wählen Sie den **rechteckigen** Öffnungstyp und geben Sie als Öffnungsbreite und -länge **0,35** ein.



5 Setzen Sie den Transportpunkt auf **rechts unten** und klicken Sie die rechte untere Schornsteinecke an.

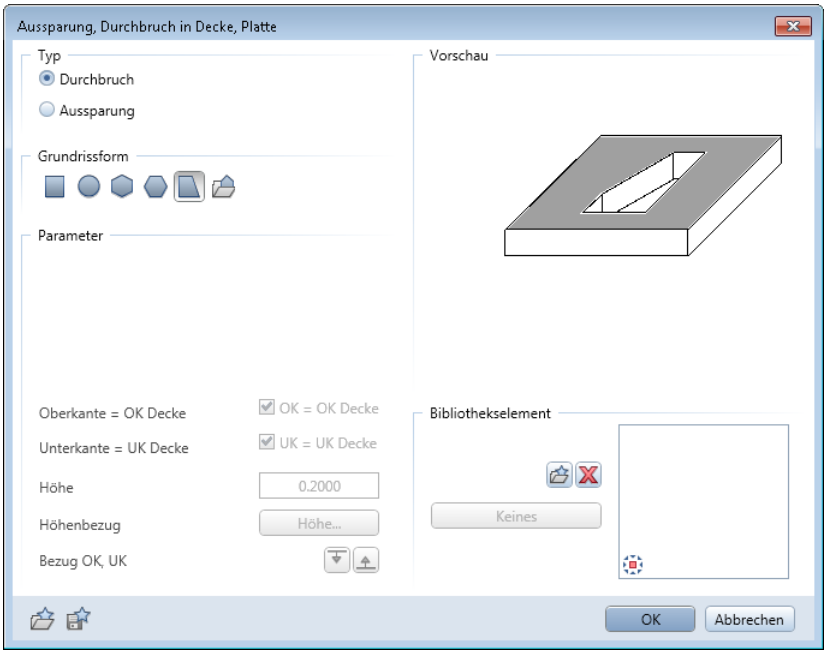
Über der Treppe wird der polygonale Öffnungsumriss verwendet. Die Eingabe ist einfach, wenn der Treppengrundriss eingeblendet wird.

Polygonale Deckenöffnung zeichnen

➲ Die Funktion ist noch aktiv. Schalten Sie ggf. den Layer **KO_ALL02** mit dem Treppengrundriss sichtbar.

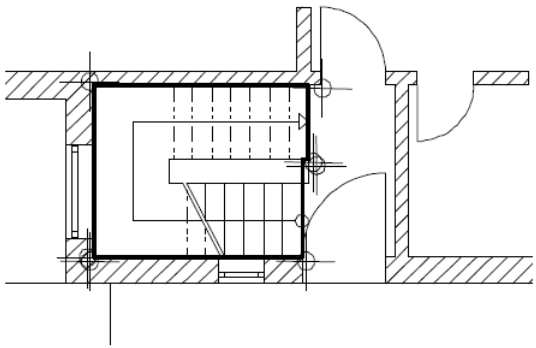
1 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.

2 Wählen Sie den **polygonalen** Öffnungstyp.



3 Wählen Sie einen genauen Bildausschnitt mit der Treppe.

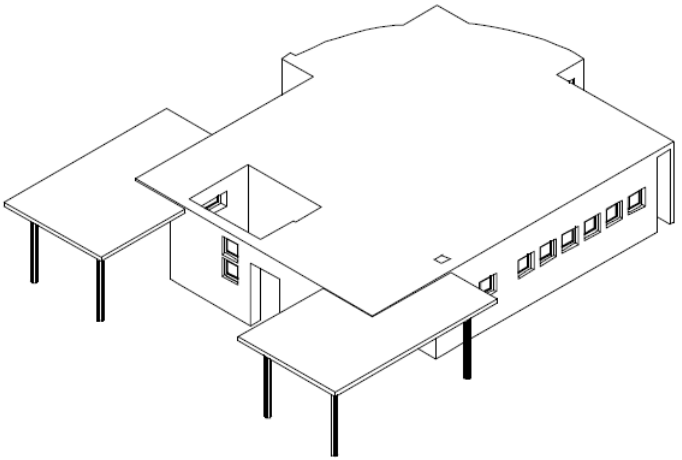
4 Klicken Sie die Polygonpunkte nacheinander an. Wählen Sie dazu in der Dialogzeile die **Eingabe im rechten Winkel**. Klicken Sie als letzten Polygonpunkt nochmals den ersten an.



5 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Tipp: Deckenöffnungen und **Deckenaussparungen** werden auf gleiche Weise erzeugt.
Der einzige Unterschied: **Deckenaussparungen** werden auch mit einer Höhe definiert, da sie die Decke nicht vollständig durchstanzen.

Schalten Sie Teilbild **3 Schornstein** aus, dann sieht die **Isometrie von vorne/rechts** des Erdgeschosses in der Ansichtsart **Verdeckt** so aus:



Übung 3: Dachgeschoss

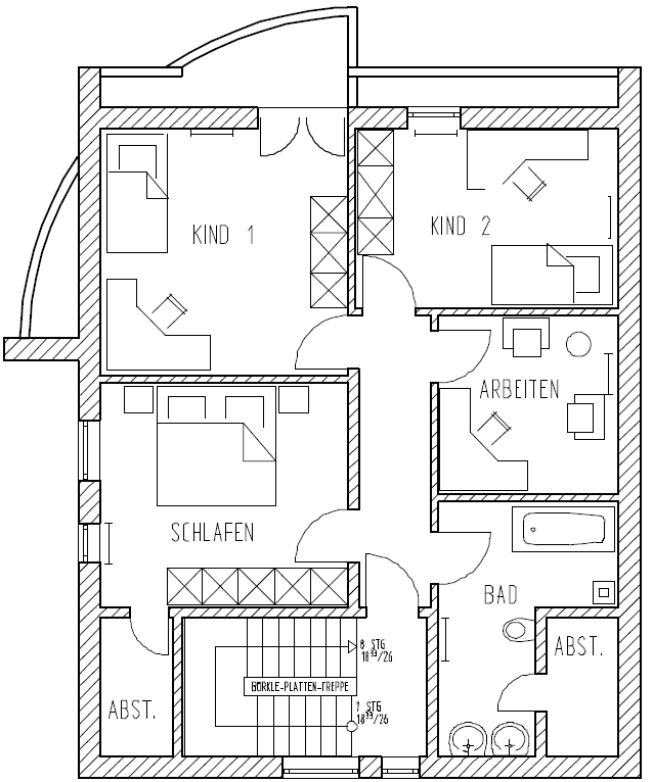
In dieser Übung wird das Erdgeschoss auf die entsprechenden DG-Teilbilder kopiert und somit um eine Etage angehoben. Anschließend wird das Geschoss mit den Modifikationsfunktionen umgebaut.

Ziel

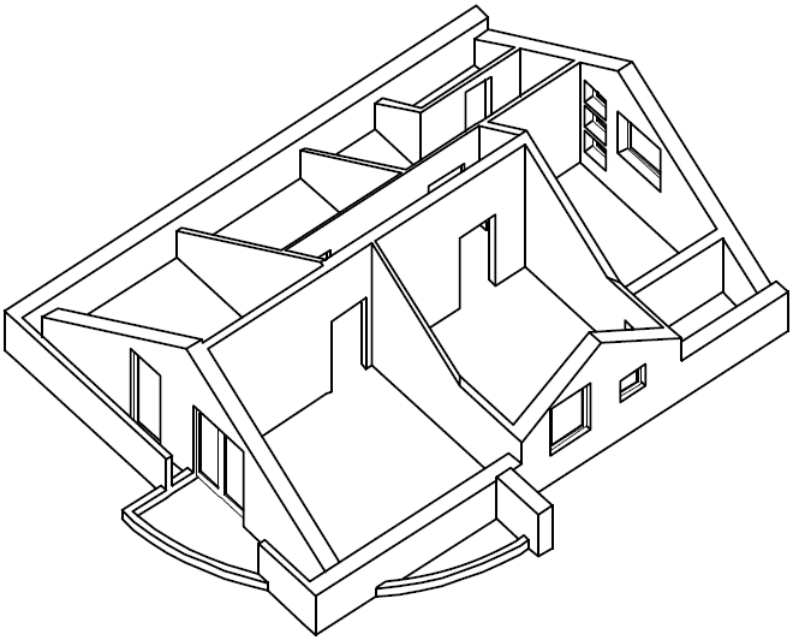
Allgemein kann die DG-Konstruktion erfolgen durch

- **Neukonstruktion**: Alle Elemente werden neu gezeichnet, oder
- **Kopieren und Modifizieren**: Bestehende Bauteile werden auf andere Teilbilder kopiert und dann modifiziert.

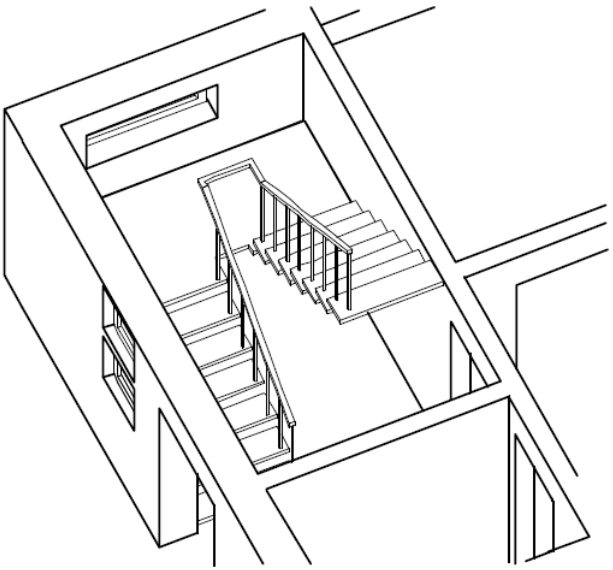
Im Tutorial wird die Methode „Kopieren und Modifizieren" verwendet.



DG-Grundriss



Dachgeschoss ohne Dach, Isometrie



Halbpodesttreppe vom EG ins DG

Bauteile dokumentübergreifend kopieren

Das Teilbild **100 EG-Modell** wird auf das Teilbild **110 DG Modell** kopiert.

Hinweis: Sie können Teilbilder auch in der Bauwerksstruktur kopieren. Dabei werden immer alle Elemente des Teilbilds kopiert, auch die unsichtbaren und gesperrten Layer.

So kopieren Sie Bauteile dokumentübergreifend

➲ Sie befinden sich noch in der Rolle **Architektur** - Aufgabe **Rohbau**.

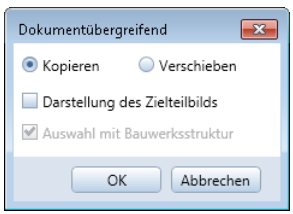
1 Klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen** und aktivieren Sie Teilbild **100 EG-Modell**. Schalten Sie alle anderen Teilbilder aus.

2 Öffnen Sie die Palette **Layer** und klicken Sie im Kontextmenü auf **In geladenen Dokumenten existierende Layer auflisten**.

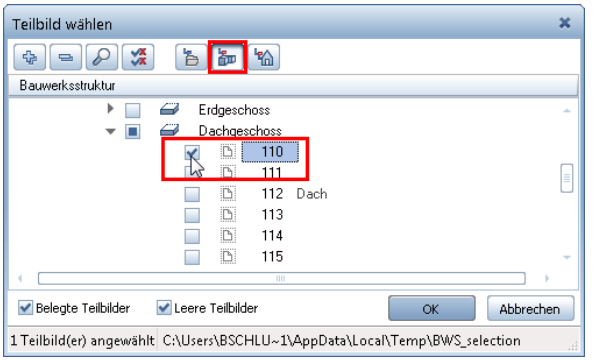
3 Schalten Sie folgende Layer bearbeitbar:
KO_ALL02, **AR_WD** und **AR_ST**
und alle anderen Layer unsichtbar.

4 Klicken Sie auf **Dokumentübergreifend kopieren, verschieben** (Dropdown-Liste des Allplan Symbols in der Titelleiste).

5 Wählen Sie **Kopieren** und klicken Sie auf **OK**.



6 Im Dialogfeld **Teilbild wählen** klicken Sie erst oben auf **Bauwerksstruktur** und aktivieren dann das Teilbild 110.



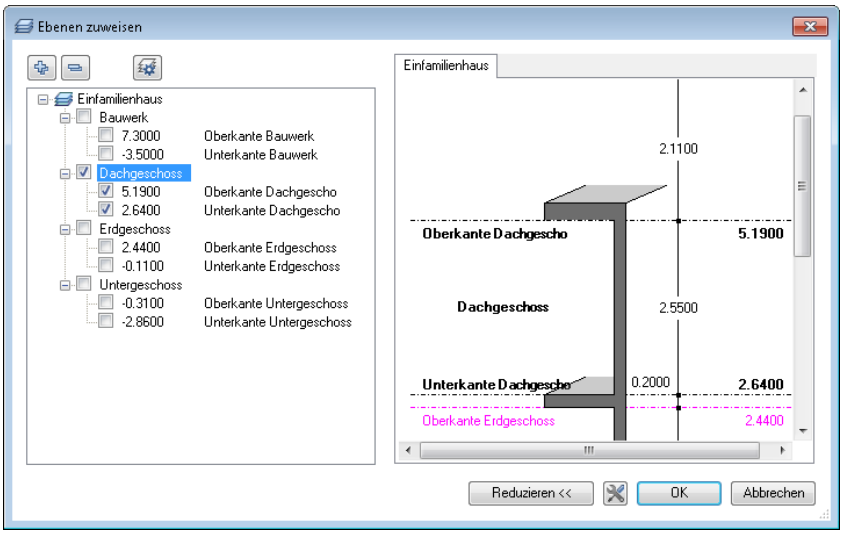
7 Klicken Sie in den Eingabeoptionen auf **Alles**.

8 Klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen** und aktivieren Sie Teilbild **110**. Schalten Sie alle anderen Teilbilder aus.

9 Ändern Sie die Bezeichnung von Teilbild **110** in **DG Modell**. Nutzen Sie dazu das Kontextmenü – **Umbenennen**.

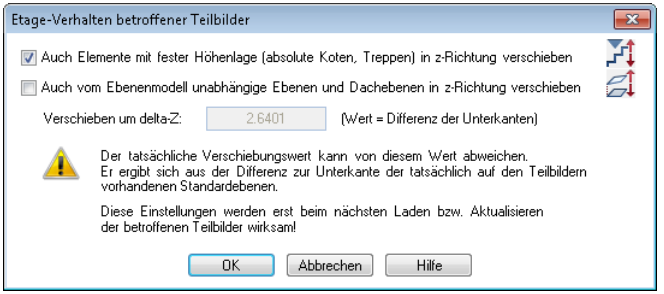
10 Das Teilbild **110 DG Modell** ist durch den Kopiervorgang mit den Höhen aus dem Strukturknoten **Erdgeschoss** versehen. Um die Höhen dem Dachgeschoss anzupassen, öffnen Sie das Kontextmenü von TB **110 DG Modell** und klicken auf **Ebenen zuweisen**.

11 Im Dialogfeld **Ebenen zuweisen** aktivieren Sie das **Dachgeschoss**.



12 Schließen Sie das Dialogfeld mit **OK**.

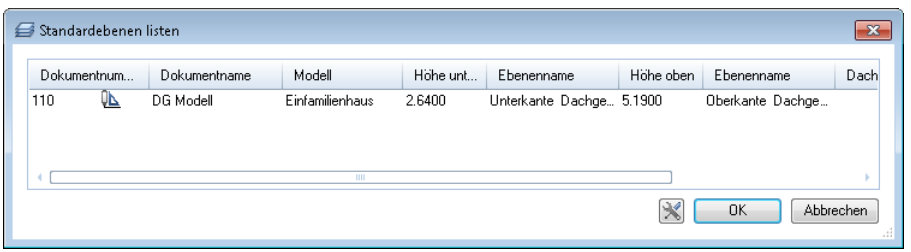
13 Im Dialogfeld **Etage-Verhalten betroffener Teilbilder** aktivieren Sie die Option **Auch Elemente mit fester Höhenlage (absolute Koten, Treppen) in z-Richtung verschieben** und bestätigen mit **OK**.



Die Höhen von TB **110 DG Modell** wurden den Höhen des Dachgeschosses angeglichen.

14 Setzen Sie TB **110 DG Modell** aktiv und schließen Sie das Dialogfeld **Projektbezogen öffnen: Teilbilder aus Zeichnungs-/Bauwerksstruktur**.

Hinweis: Um die Höhenanbindung eines Teilbildes zu überprüfen, rufen Sie die Funktion **Standardebenen listen** (Aufgabenbereich **Bezug**) auf.



Dachgeschoss modifizieren

Bei der Arbeit mit CAD werden Sie die umfangreichen Möglichkeiten zum Modifizieren tagtäglich einsetzen.
Beim Modifizieren ist folgendes zu unterscheiden:

- Änderungen der Bauteilparameter und Höhendefinitionen für Bauteile gleichen Typs (z.B. nur Wände), die mit **Ar-Bauteileigenschaften übertragen** durchgeführt werden (analog zur ursprünglichen Eingabe des Bauteils).
- Änderungen der Bauteilparameter und Höhendefinitionen, die mit **Allgemeine Ar-Eigenschaften modifizieren** für Bauteile verschiedenen Typs in einem Arbeitsgang durchgeführt werden (z.B. Höhe und/oder Material von Wänden und Stützen).
- Einzelne Elemente können auch über das Kontextmenü mit **Eigenschaften** geändert werden.
- Änderungen der Geometrie in der xy-Ebene mit Funktionen aus dem Aufgabenbereich **Bearbeiten** und aus dem Kontextmenü der Elemente

Die Modifikation von Bauteilen in z-Richtung darf nur mit **Allgemeine Ar-Eigenschaften modifizieren**, mit **Ar-Bauteileigenschaften übertragen** oder über das Kontextmenü des Bauteils mit **Eigenschaften** durchgeführt werden!

Konstruktionselemente löschen

Als Erstes werden alle Konstruktionselemente gelöscht, die nicht mehr benötigt werden. Dabei verwenden Sie den Architekturfilter.

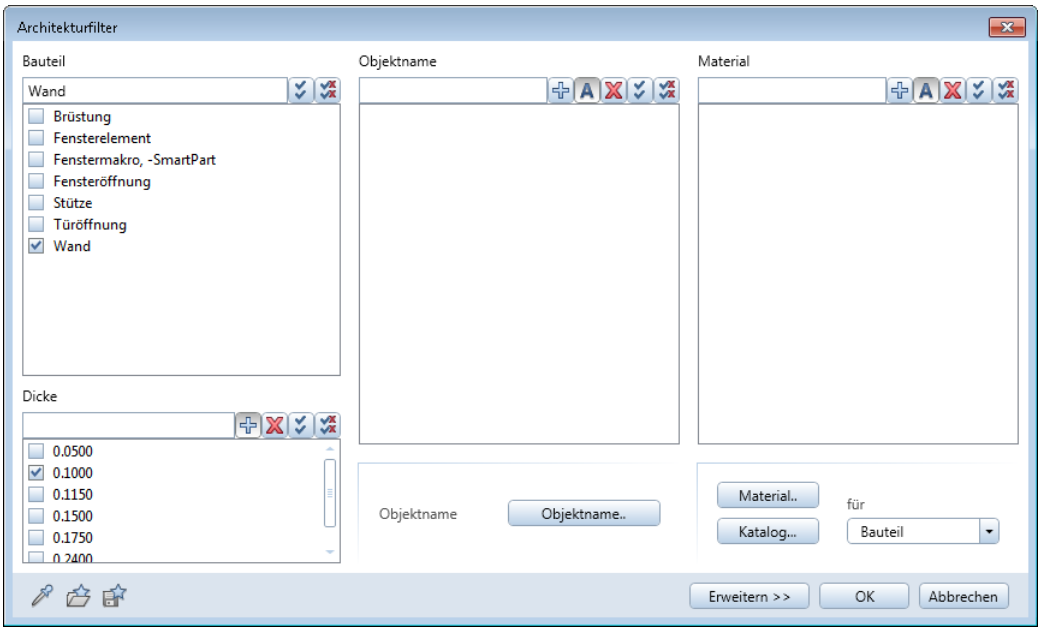
Konstruktionselemente löschen

➲ Sie befinden sich in der Rolle **Architektur**, in der Aufgabe **Rohbau**. Blenden Sie in der Palette **Layer** den Layer **KO_ALL02** (Treppengrundriss) aus.

1 Klicken Sie auf **Löschen** (Aufgabenbereich **Bearbeiten**).

2 Klicken Sie im Aufgabenbereich **Filter** auf **Nach Architekturbauteilen filtern**.

3 Im Architekturfilter werden nur Elemente angeboten, die sich auf dem Teilbild befinden.
Markieren Sie das Bauteil **Wand** und die Dicke **0,100**.
Ist die gewünschte Dicke nicht in der Liste vorhanden, geben Sie den Wert in der Eingabezeile ein.

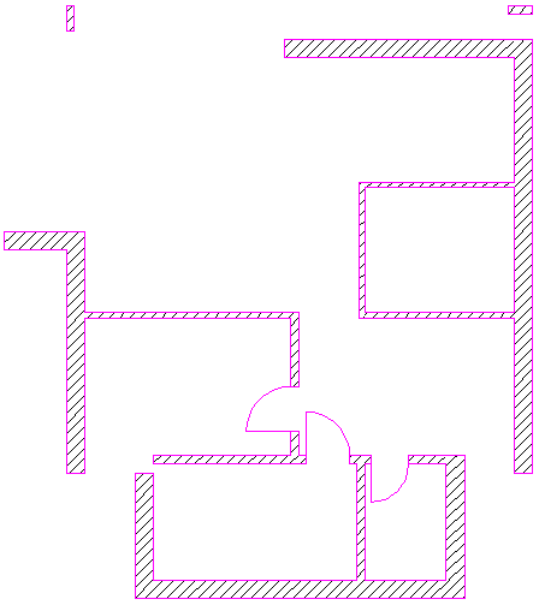


4 Ziehen Sie einen Aktivierungsbereich über die gesamte Konstruktion.
Die im Filter markierten Elemente werden gelöscht.

5 Löschen Sie mit Hilfe des Filters **Fensteröffnung** alle Fenster.
Damit werden auch die Fenster-SmartParts gelöscht.

6 Löschen Sie die runde Stütze, die Kreiswand, das oberste vertikale Wandstück und die kurzen vertikalen Wände unten, sowie einige Türen.

Danach sollte Ihre Konstruktion so aussehen wie in der folgenden Abbildung:



7 Beenden Sie **Löschen** mit ESC.

Wände verbinden

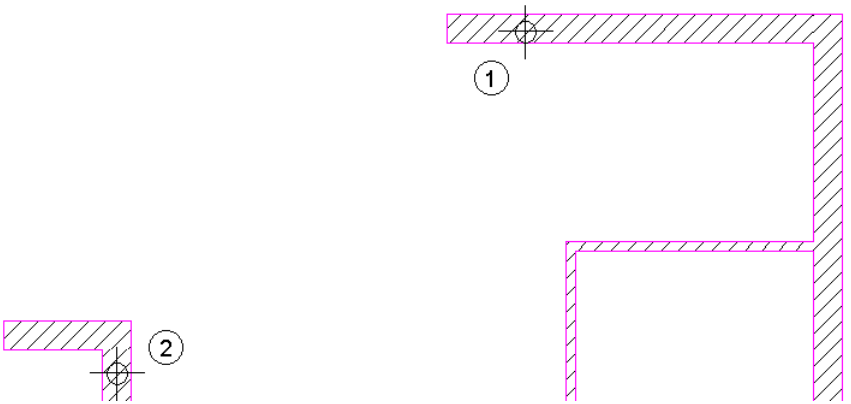
Nichtparallele Wände werden mit der Funktion **Linienbauteil an Linienbauteil** verbunden. Diese Funktion wird hier genutzt, um die Ecken zu schließen.

Tipp: Kreiswände können nicht an andere Wände angeschlossen werden.

Wände verbinden

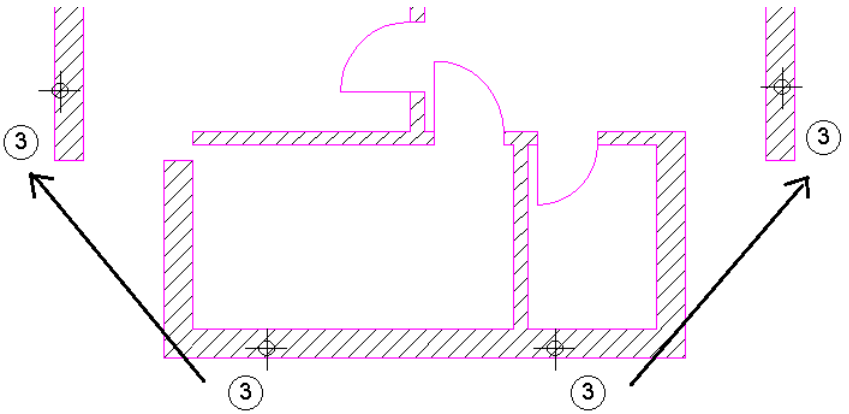
1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste die obere waagerechte Wand an und wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **Linienbauteil an Linienbauteil**.

2 Klicken Sie die linke Außenwand an.



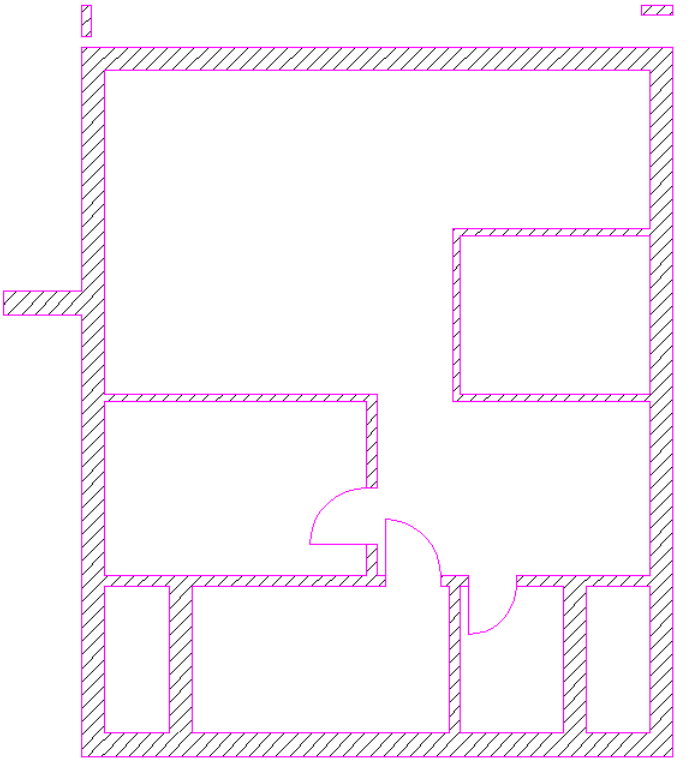
Tipp: Eine beliebige Fugenbreite kann über Tastatur eingegeben werden.

3 Klicken Sie jeweils die untere Außenwand an und schließen Sie diese erst an die linke und dann an die rechte Außenwand an.



4 Schließen Sie nun die unteren Innenwände an die Außenwände an. Auch die ehemalige Außenwand unten links muss noch an die eben verlängerte Innenwand angeschlossen werden.

Der Grundriss sollte nun so aussehen:



5 Beenden Sie die Funktion mit ESC oder durch Klicken mit der rechten Maustaste auf eine Symbolleiste.

- Nach umfangreichen Modifikationen an Architekturelementen, wie sie hier durchgeführt wurden, können sich kleine Fehler oder Ungenauigkeiten eingeschlichen haben. Da kann es nicht schaden, die Architekturelemente neu berechnen zu lassen:
- Klicken Sie auf **3D aktualisieren** (Aufgabenbereich **Ändern**).
- Klicken Sie in den Eingabeoptionen auf **Alles**.

Die Architekturelemente werden nun neu berechnet. Dies kann einen Moment dauern.

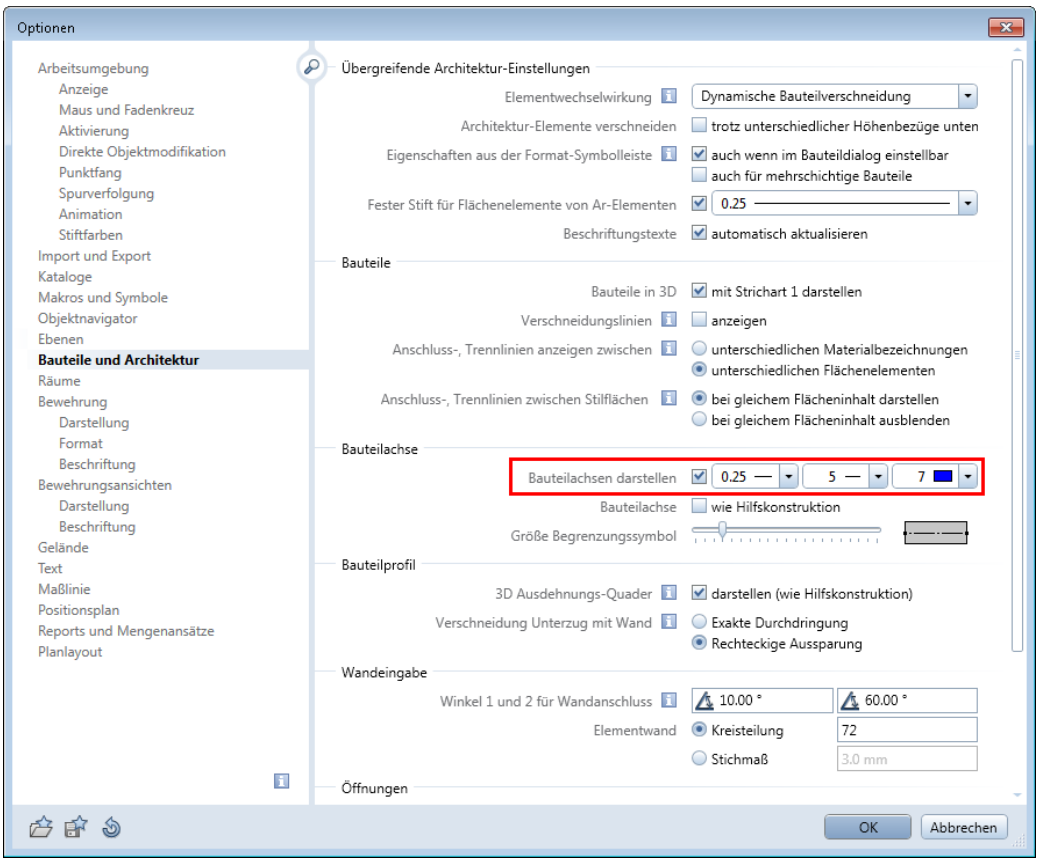
Wandstärken modifizieren

Einige Wände sind jetzt nicht mehr Außen-, sondern Innenwände. Um die Wanddicke zu ändern, verwenden Sie die Funktion **Ar-Bauteileigenschaften übertragen**.

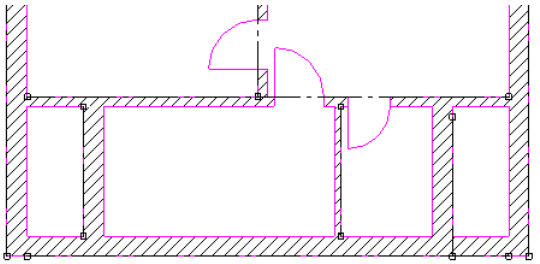
Tipp: Weitere Informationen zur Bauteilachse finden Sie in der Hilfe zu Allplan, unter „Grundlagen: Bauteilachse".

Diese Wände wurden ursprünglich entlang der Außenkante mit Ausdehnung nach innen eingegeben: Die Wandachse liegt also an der Außenseite. Da die Seite mit der Achse fest bleibt, würde die neue Dicke wieder nach innen angetragen. Daher wird die Achse dieser Wände zunächst auf die andere Wandseite (Innenseite) verschoben.

Für einen besseren Überblick können Sie auch die Bauteilachsen im Grundriss darstellen lassen: In den **Optionen**, Seite **Bauteile und Architektur**, Bereich **Bauteilachse** aktivieren Sie die Option **Bauteilachsen darstellen**.



Mit Darstellung der Bauteilachse sehen die Wände folgendermaßen aus:

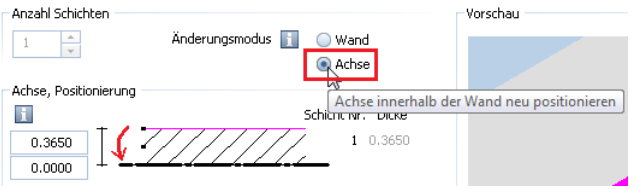


Wandstärken modifizieren

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die linke ehemalige Außenwand, und wählen Sie im Kontextmenü **Eigenschaften**.

2 Aktivieren Sie **Achse innerhalb der Wand neu positionieren**, und schieben Sie mit der Maus die Bauteilachse in der Vorschau auf die andere Wandseite. Bestätigen Sie mit **OK**.

In der Darstellung ist die Achse nun auf der anderen Seite.



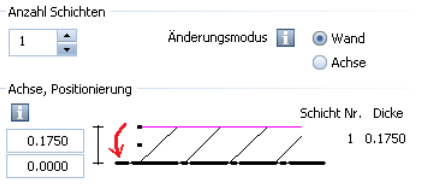
3 Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für die rechte ehemalige Außenwand.

4 Klicken Sie nun auf **Ar-Bauteileigenschaften übertragen** (Aufgabenbereich **Bauteile**).

5 Die ehemaligen Außenwände sollen zu Innenwänden mit Wanddicke 0,175 werden.
Übernahmebauteil anklicken
Um diese Parameter zu übernehmen, klicken Sie einfach auf eine passende Innenwand.

Tipp: Die Wandstärken können auch mit **Abstand paralleler Linien modifizieren** geändert werden.

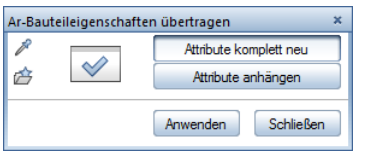
Das Dialogfeld **Wand** wird geöffnet, die Parameter der gewählten Wand sind eingetragen. Prüfen Sie, ob die Dicke auf **0,175** und die Priorität auf **175** eingestellt ist.
Schieben Sie auch hier die Achse in die untere Position.



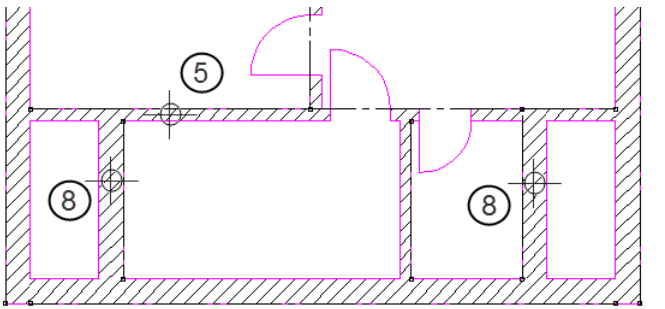
Hinweis: Achten Sie darauf, dass bei **Änderungsmodus** die Option **Wand** (Wand ausgehend von der Achse neu erzeugen) eingeschaltet ist.

6 Bestätigen Sie das Dialogfeld mit **OK**.

7 Stellen Sie in der Dialog-Symbolleiste auf **Attribute komplett neu**, damit die Attribute der gewählten Innenwand die der Außenwand vollständig ersetzen.

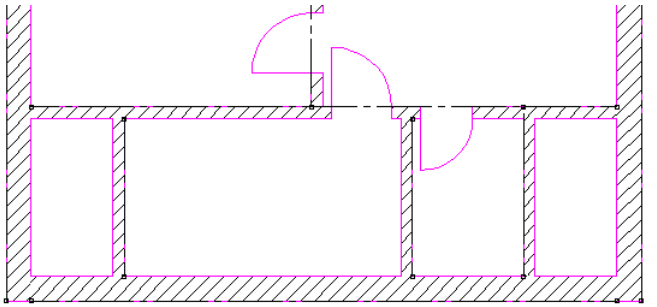


8 Klicken Sie auf die zwei vertikalen ehemaligen Außenwände unten und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der rechten Maustaste.



Die Wände werden nun mit der neuen Dicke gezeichnet. Ggf. müssen Sie die Wände nun wieder an die anderen Innenwände anschließen.

Das Ergebnis Ihrer Modifikationen sollte nun so aussehen:



Wände verschieben

Um Wände mit Anschlüssen zu verschieben, wird die Funktion **Punkte modifizieren** verwendet. Damit wird die Wand zusammen mit ihren Türen und Fenstern verschoben, die Wandanschlüsse bleiben erhalten.

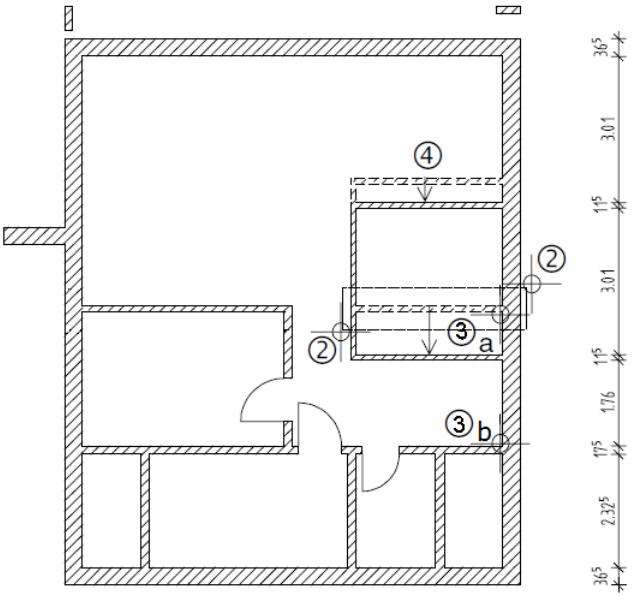
Wände verschieben

Tipp: Wenn Sie Wände mit **Punkte modifizieren** verschieben, dann sollten Sie nicht mit dem Fadenkreuz arbeiten, sondern immer exakte Werte in der Dialogzeile eingeben.

1 Klicken Sie auf **Punkte modifizieren** (Aufgabenbereich **Ändern**).

2 Aktivieren Sie die rechte untere Innenwand.

3 Die neue Lage der Wand wird mit Zeigen und Eingabe ermittelt:
   a) *Von Punkt*: Wandanschlussecke anklicken
   b) *Nach Punkt*: auf untere Innenwandecke zeigen
   die Eingabefelder sind gelb hinterlegt
   c) in der Dialogzeile bei **Y-Koordinate** = **1,76** eingeben
   d) Bestätigen mit EINGABETASTE.



4 Verschieben Sie die rechte obere Innenwand.

5 Beenden Sie mit ESC.

Mit der direkten Objektmodifikation ist es ebenfalls möglich, Wände zu verschieben. Allerdings müssen Sie anschließend die Wandanschlüsse wieder herstellen.

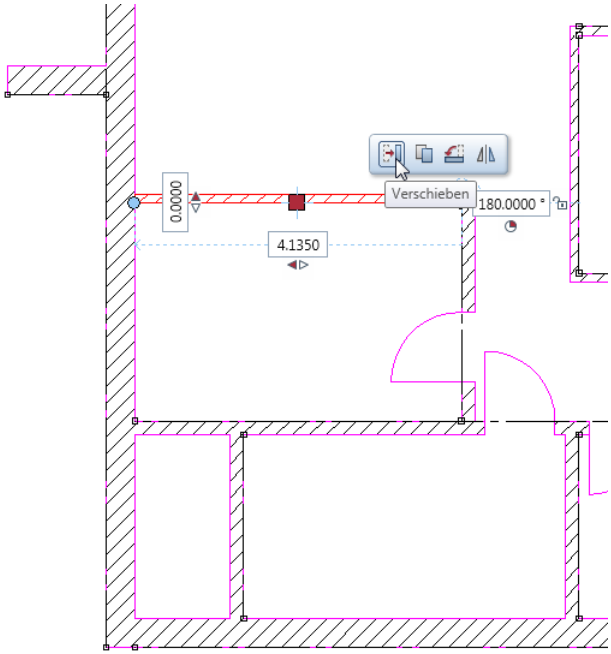
Wände verschieben mit direkter Objektmodifikation

1 Ziehen Sie einen Aktivierungsbereich über die linke obere Innenwand.

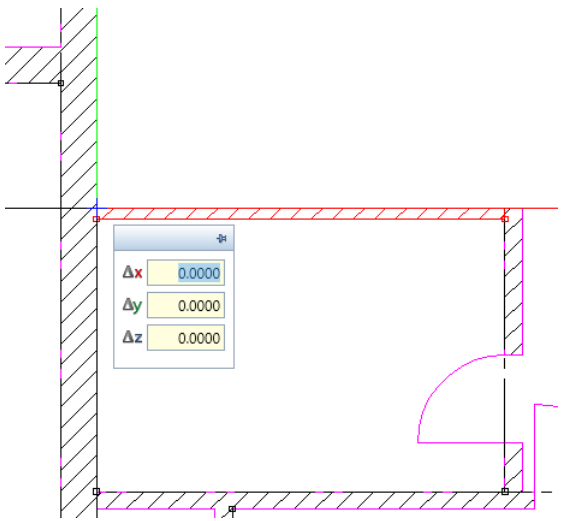
Die Wand wird mit Griffen dargestellt.

2 Zeigen Sie mit dem Fadenkreuz auf die Wand, ohne einen Griff zu fangen.

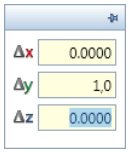
3 Klicken Sie in der Kontext-Symbolleiste auf **Verschieben**.



4 *<Verschieben> Von Punkt / Abstand*
Klicken Sie den Schnittpunkt der oberen Wandkante mit der linken Außenwand an.



5 *<Verschieben> Nach Punkt / Abstand*
Geben Sie im Koordinatendialog für dY = **1,0** ein und bestätigen Sie mit der EINGABETASTE.

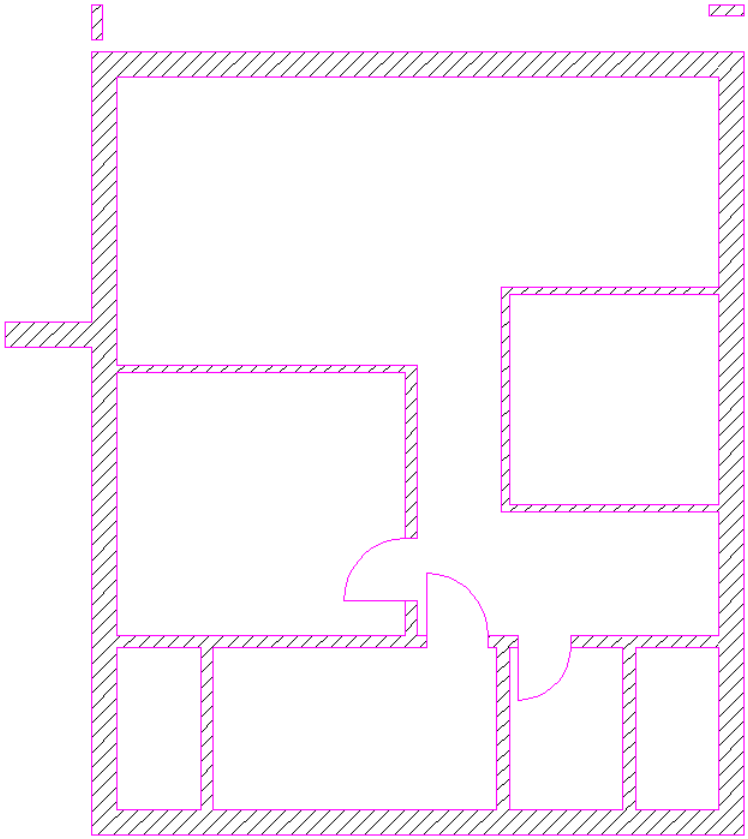


6 Beenden Sie die direkte Objektmodifikation mit ESC.

7 Schalten Sie die Sichtbarkeit der Bauteilachsen in den **Optionen** (Seite **Bauteile und Architektur**, Bereich **Bauteilachse**) wieder aus.

8 Verbinden Sie nun die beiden Innenwände mit Hilfe der Funktion **Linienbauteil an Linienbauteil**.

Ihr Grundriss sollte jetzt dieses Aussehen haben:



Teilwand löschen

Mit der Funktion **Linienbauteil teilweise löschen** können Wandteile über die gesamte Höhe der Wand herausgetrennt werden. Aus einer Wand entstehen dabei zwei kleinere, separate Wände.

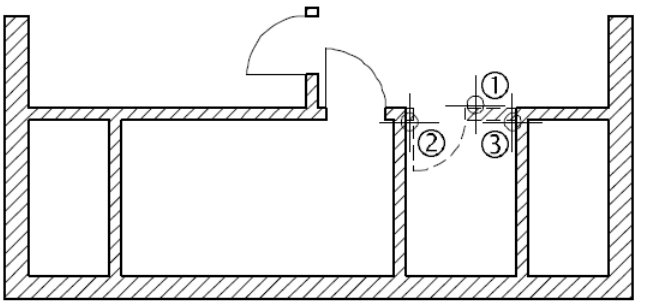
Teilwand löschen

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste die Wand an, aus der ein Teil gelöscht werden soll, und wählen Sie aus dem Kontextmenü die Funktion **Linienbauteil teilweise löschen**.

2 Klicken Sie den ersten Bauteilpunkt – die Wandecke – an.

3 Klicken Sie den zweiten Bauteilpunkt (= Wandecke) an.

Tipp: Wenn der Bauteilpunkt kein definierter Punkt ist, wird – wie beim Anschluss von Wänden und bei der Öffnungseingabe – der Bezugspunkt eingeblendet und der Punkt kann genau bestimmt werden.



Wand an Linie anschließen

Ähnlich wie bei **Linienbauteil an Linienbauteil** kann man eine Wand auch an eine Linie anschließen. Der Unterschied zeigt sich bei mehrschaligen Wänden: Soll nur eine Wandschale verlängert werden, ist diese mit **Linienbauteil an Linienbauteil** einzeln ansprechbar. Mit **Linienbauteil an Linie** wird dagegen die gesamte Wand verlängert.

Die linke und rechte Außenwand sollen für den zukünftigen Balkon bis über die Stützen verlängert werden.
Hilfreich ist dabei das Rasterteilbild.

Wand an Linie anschließen

1 Legen Sie Teilbild **1 Raster** in den Hintergrund und schalten Sie den Layer **KO_RAST** sichtbar.

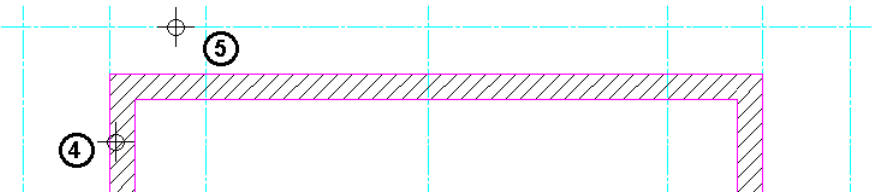
2 **Löschen** (Aufgabenbereich **Bearbeiten**) Sie die rechteckigen Stützen.

3 Klicken Sie auf **Linienbauteil an Linie** (Aufgabenbereich **Bauteile**).

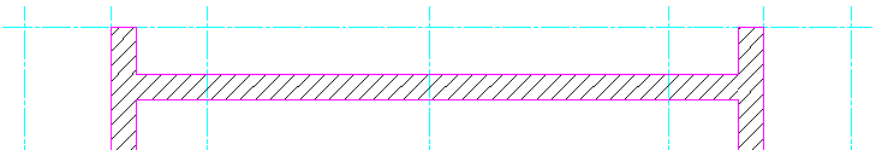
Tipp: Die Funktion **Linienbauteil an Linie** ist auch im Kontextmenü zu finden.

4 Klicken Sie die linke Außenwand an.

5 Klicken Sie die Rasterlinie an, bis zu der die Wand verlängert werden soll.



6 Verlängern Sie die rechte Außenwand auf die gleiche Weise.



7 Schalten Sie Teilbild **1 Raster** wieder aus.

Höhendefinition einer Wand ändern

Mit den bisherigen Modifikationsübungen haben Sie die Konstruktion in der xy-Ebene verändert. In der folgenden Aufgabe soll die Bauteilhöhe modifiziert werden. Das angesetzte Wandstück links, das den Balkon abschließen wird, soll 1,27 m hoch sein.

Höhendefinition einer Wand ändern

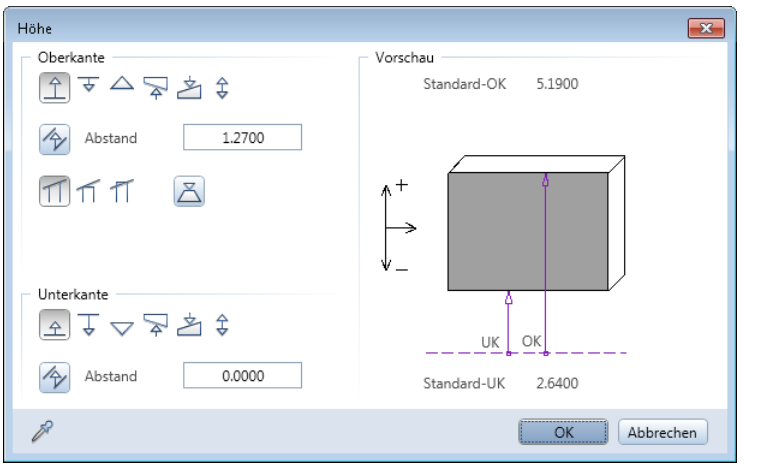
1 Klicken Sie auf **3 Fenster** (Dropdown-Liste **Fenster** in der Symbolleiste für den Schnellzugriff), um die Höhenänderung zu sehen.

Tipp: Die **Eigenschaften** können auch mit einem Doppelklick auf das betreffende Bauteil aufgerufen werden.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das links außen angesetzte Wandstück und wählen Sie im Kontextmenü **Eigenschaften**.
Es erscheint das bekannte Dialogfeld **Wand** mit allen Parametern der angeklickten Wand.

Klicken Sie auf **Höhe.** Die Unterkante bleibt unverändert. Ändern Sie die Einstellung der Oberkante wie folgt:

- Bereich **Oberkante**: **Bezug zur unteren Ebene** = **1,2700**



3 Bestätigen Sie die Einstellungen in den Dialogfeldern mit **OK**.

In Isometrie und Ansicht können Sie die Höhenänderung sehen.

Übersicht der Modifikationsmöglichkeiten

Jetzt kennen Sie alle Funktionen, die zur Modifikation notwendig sind. Sie müssen jeweils abwägen, ob eine Modifikation günstiger ist, oder ob Sie mit Löschen und Neuzeichnen schneller zum Ziel kommen. Die folgende Übersicht soll Ihnen beim selbständigen Arbeiten helfen.

Tipp:
Abstand paralleler Linien modifizieren, **Punkte modifizieren** und **Linie knicken** werden in gleicher Weise auch in der 2D-Konstruktion verwendet.

Aufgabe	Funktion	Prinzip
Parameter modifizieren		
Parameter von Architekturelementen gleichen Typs modifizieren (analog Eingabe), auch Höhe, Dicke und Abmessungen, Bauteilachse im Element neu positionieren, **Ar-Bauteileigenschaften übertragen**		
Parameter eines einzelnen Architekturelements modifizieren (analog Eingabe) **Kontextmenü - Eigenschaften**		
Parameter von Architekturelementen verschiedenen Typs modifizieren, auch Höhe **Allgemeine Ar-Eigenschaften modifizieren**		
Geometrie modifizieren		
Wanddicke ändern **Abstand paralleler Linien modifizieren**		
Wände verlängern, verkürzen, verschieben; Öffnungsgrößen ändern **Punkte modifizieren**		

Wandlinien knicken, Wandende einpassen **Linie knicken**		
Wände verbinden **Linienbauteil an Linienbauteil**		
Wände an Linien anschließen Der Unterschied zum Anschluss an eine Wand wird bei mehrschaligen Wänden wirksam. **Linienbauteil an Linie**		
Wandstücke löschen (die Wand wird geteilt) **Linienbauteil teilweise löschen**		
Wandanschlusslinien ein- oder ausblenden Jede Wand hat Begrenzungen, auch wenn sie optisch mit einer anderen Wand verschmolzen ist. Die Funktion beeinflusst nur die Darstellung, nicht das Bauteil. **Architekturlinien ein-/ausblenden**		

In Verbindung mit eingeschalteter Bauteilachse liefern die Funktionen

Abstand paralleler Linien modifizieren,

Punkte modifizieren und

Linie knicken

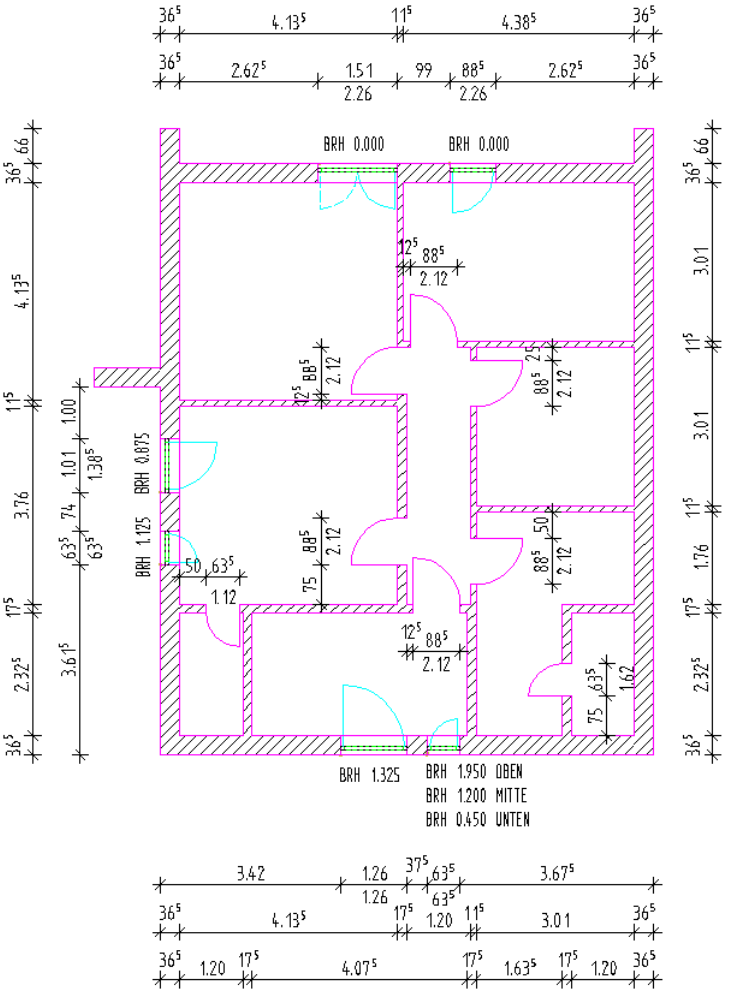
ggf. andere Ergebnisse.

Näheres dazu finden Sie in der Hilfe zu Allplan unter „Grundlagen: Bauteilachse“.

Modifikation

Wenden Sie jetzt das Gelernte an. Beenden Sie die Modifikation des Obergeschosses, und zeichnen Sie die fehlenden Fenster und Türen ein. Das Dachgeschoss sollte dann so aussehen:

Tipp: Für die Balkontür können Sie das SmartPart **2flg Holz Stulp** aus dem Ordner **2 flügelig** (Palette **Bibliothek – Standard – Architektur – Fenster**) verwenden.



Balkonbrüstung zeichnen

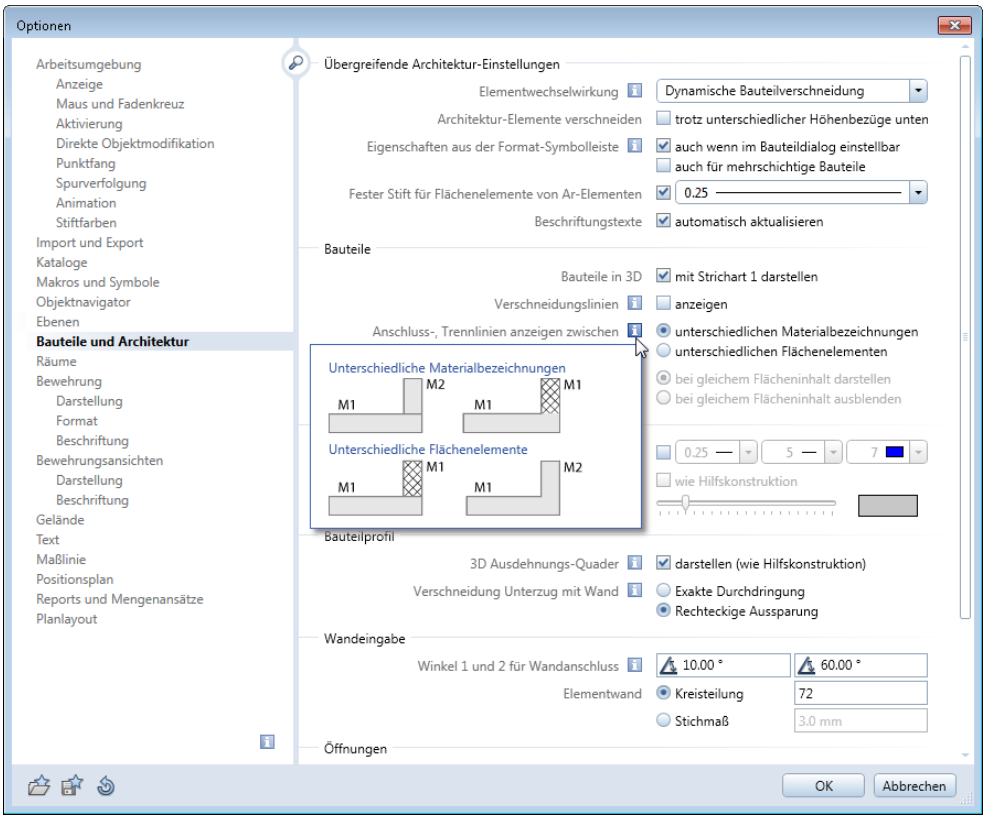
In dieser Übung kommen bereits bekannte Funktionen zum Einsatz: **Wand** (gerade Wand und Kreiswand) sowie **Linienbauteil teilweise löschen**. Die Brüstung ist 1,17 m hoch, die Aufkantung ist 25 cm hoch und von der Deckenkante um 8 cm eingerückt.

Balkonbrüstung zeichnen

1 Klicken Sie auf **Optionen** (Symbolleiste für den Schnellzugriff) und wählen Sie die Seite **Bauteile und Architektur**.

2 Aktivieren Sie im Bereich **Bauteile** für **Anschluss-, Trennlinien anzeigen zwischen** die Option **unterschiedlichen Materialbezeichnungen**.

3 Bestätigen Sie das Dialogfeld mit **OK**.



4 Doppelklicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Wand.

Die Funktion **Wand** wird aktiviert.

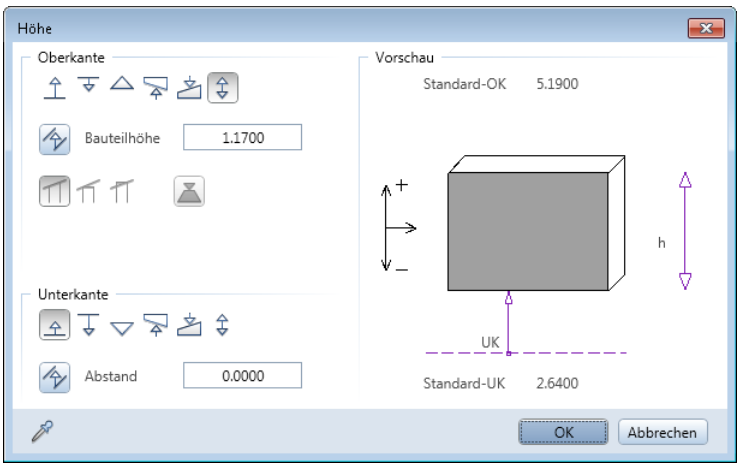
5 Ändern Sie die **Eigenschaften**

im Register **Flächendarstellung**:
Schraffur: ausschalten

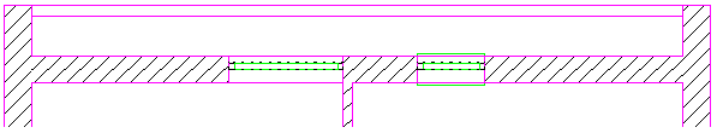
im Register **Parameter, Attribute**:
Material: MZ
Dicke: **0,15**
Priorität: **150**

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Höhe** und geben Sie Folgendes ein:

- im Bereich **Oberkante** auf **Feste Bauteilhöhe** klicken und den Wert **1,17** eingeben
- im Bereich **Unterkante** auf **Bezug zur unteren Ebene** klicken und den Abstand **0,00** eingeben.



6 Zeichnen Sie die Brüstung. Achten Sie dabei in der Vorschau auf die Ausdehnung der Wand, und ändern Sie diese ggf. mit **Um die Achse drehen**.



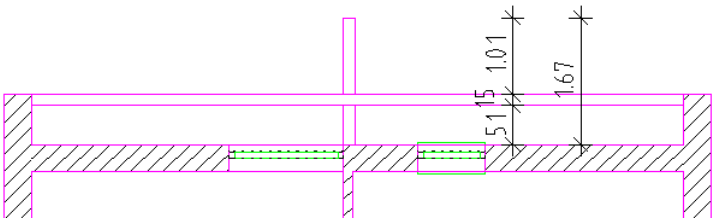
Die Funktion **Wand** bleibt aktiv!

7 Ändern Sie wieder die **Eigenschaften**

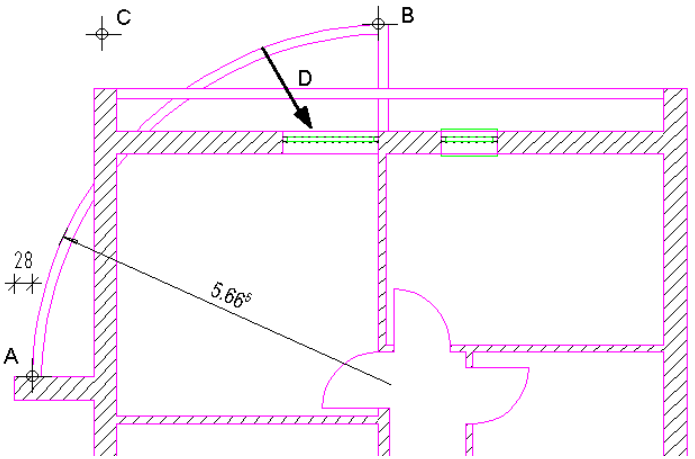
im Register **Parameter, Attribute**:

Material:	**B15**
Priorität:	**100**
Höhe:	**Oberkante: Feste Bauteilhöhe: 0,25**
	Unterkante: Bezug zur unteren Ebene: 0,00

8 Zeichnen Sie eine gerade Wand. Die Wand kann in einem Stück gezeichnet werden. Aufgrund der niedrigeren Priorität wird an der Brüstung ein Stück Aufkantung „herausgeschnitten".

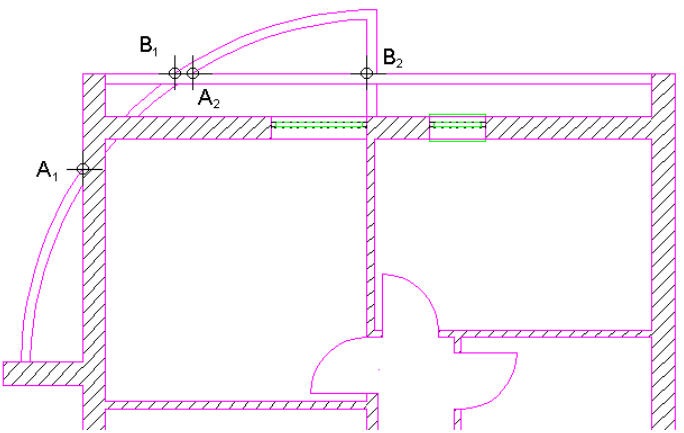


9 Beenden Sie die gerade Wand mit ESC und zeichnen Sie eine Kreiswand analog der Kreiswand im Erdgeschoss.



A = Anfangspunkt
B = Bis Punkt
C = Bogenausdehnungspunkt
D = Wandausdehnung

10 Entfernen Sie die nicht benötigten Wandteile mit **Linienbauteil teilweise löschen** (Kontextmenü).

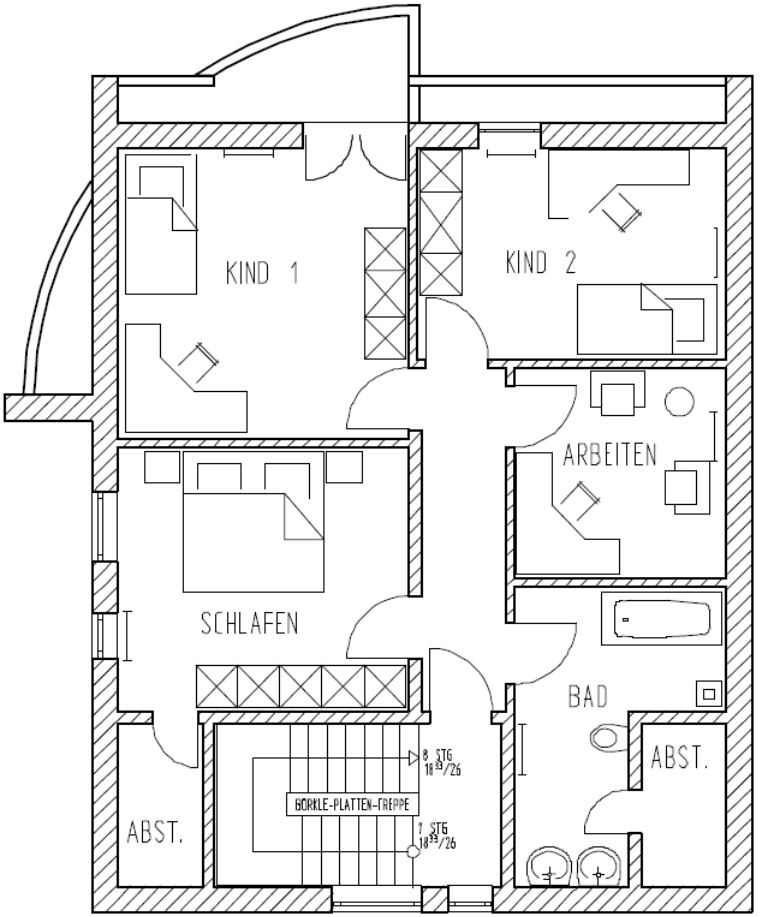


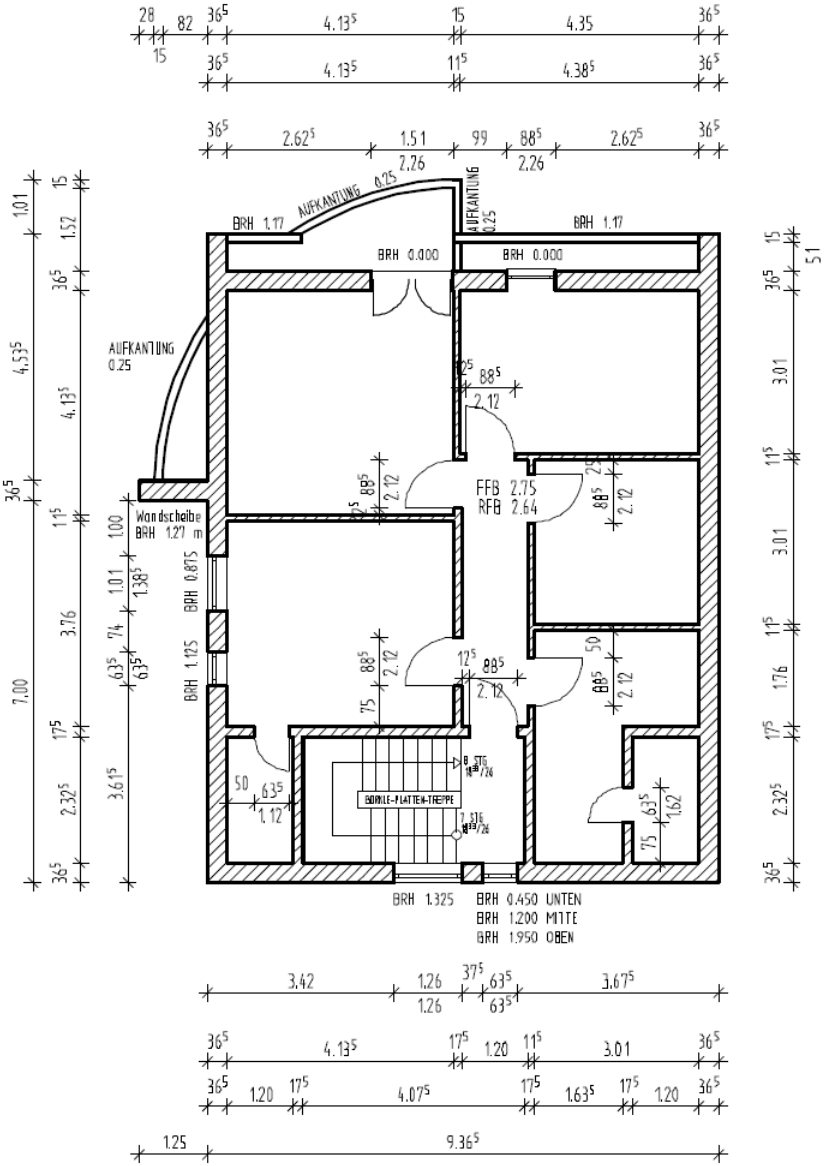
A_1 = Von Punkt
B_1 = Bis Punkt
A_2 = Von Punkt
B_2 = Bis Punkt

11 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Achten Sie beim selbstständigen Bemaßen, Beschriften und Möblieren darauf, dass Sie den Elementen die richtigen Layer zuweisen.

Das Obergeschoss könnte dann so aussehen:




AUFKANTLUNG 0.25
BRH 1.17
BRH 0.000
Wandscheibe
BRH 1.27 m
BRH 0.875
BRH 1.125
FFB 2.75
RFB 2.64
GEWINDE-PLATTEN-TREPPE
BRH 1.325
BRH 0.450 UNTEN
BRH 1.200 MITTE
BRH 1.950 OBEN

Übung 4: Kellergeschoss

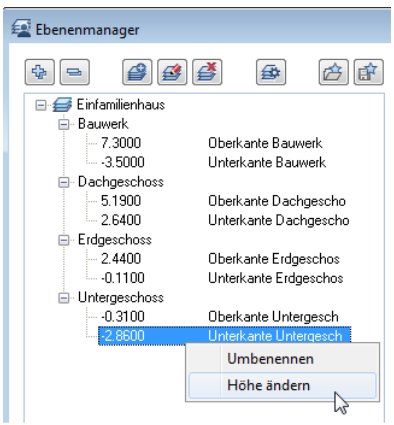
Möchten Sie selbstständig weiterüben?
Für das Kellergeschoss eignet sich am besten eine Mischung aus den bekannten Methoden **Neukonstruktion** und **Kopieren und Modifizieren**.
Da es sich bei den folgenden Arbeitsschritten um Wiederholungen des bereits Gelernten handelt, sind die Beschreibungen weniger detailliert.

Benötigte Bauteile von TB 100 auf TB 120 kopieren

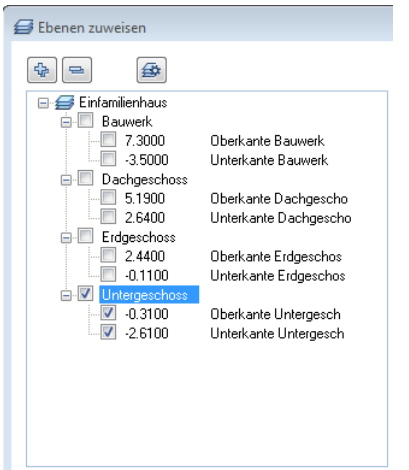
- Teilbild **100 EG-Modell** aktiv schalten, alle anderen Teilbilder aus.
- mit Hilfe von **Dokumentübergreifend kopieren, verschieben** (Dropdown-Liste des Allplan Symbols in der Titelleiste) die benötigten Bauteile (Kreiswand, Stützen, Treppengrundriss, einen Teil der Innenwände) von Teilbild **100, EG Modell** in das Teilbild **120, UG Modell** kopieren

Höhenkoten Kellergeschoss modifizieren

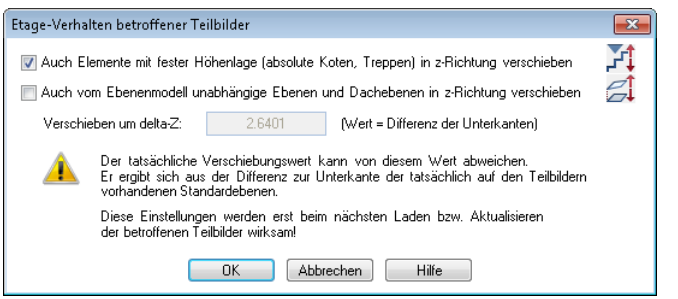
- **Projektbezogen öffnen**, Registerkarte **Bauwerksstruktur** und **Ebenenmanager** aktivieren
- Bestehende Höhenkote der Unterkante des 1. Untergeschosses auf **-2,61**m (entspricht RFB im UG) ändern



- Die Höhen der oberhalb liegenden Ebenen beibehalten
- Ebenenmanager schließen
- TB **120 UG Modell** aktivieren, Kontextmenü öffnen, **Ebenen zuweisen** aktivieren
- Untergeschoss anklicken

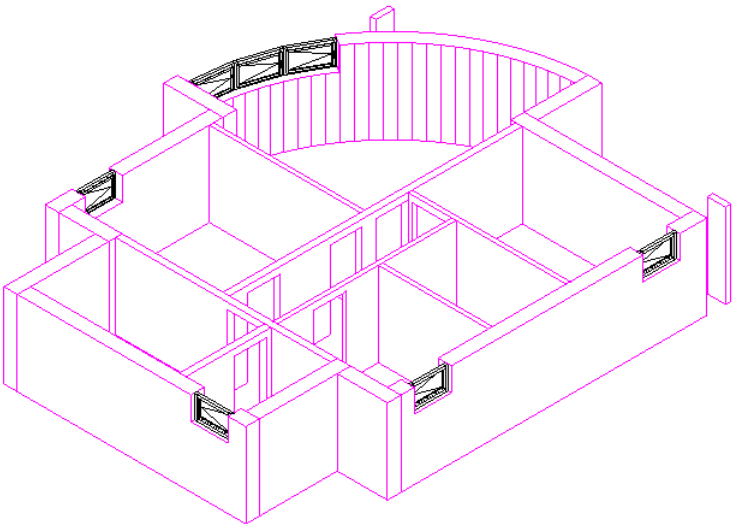


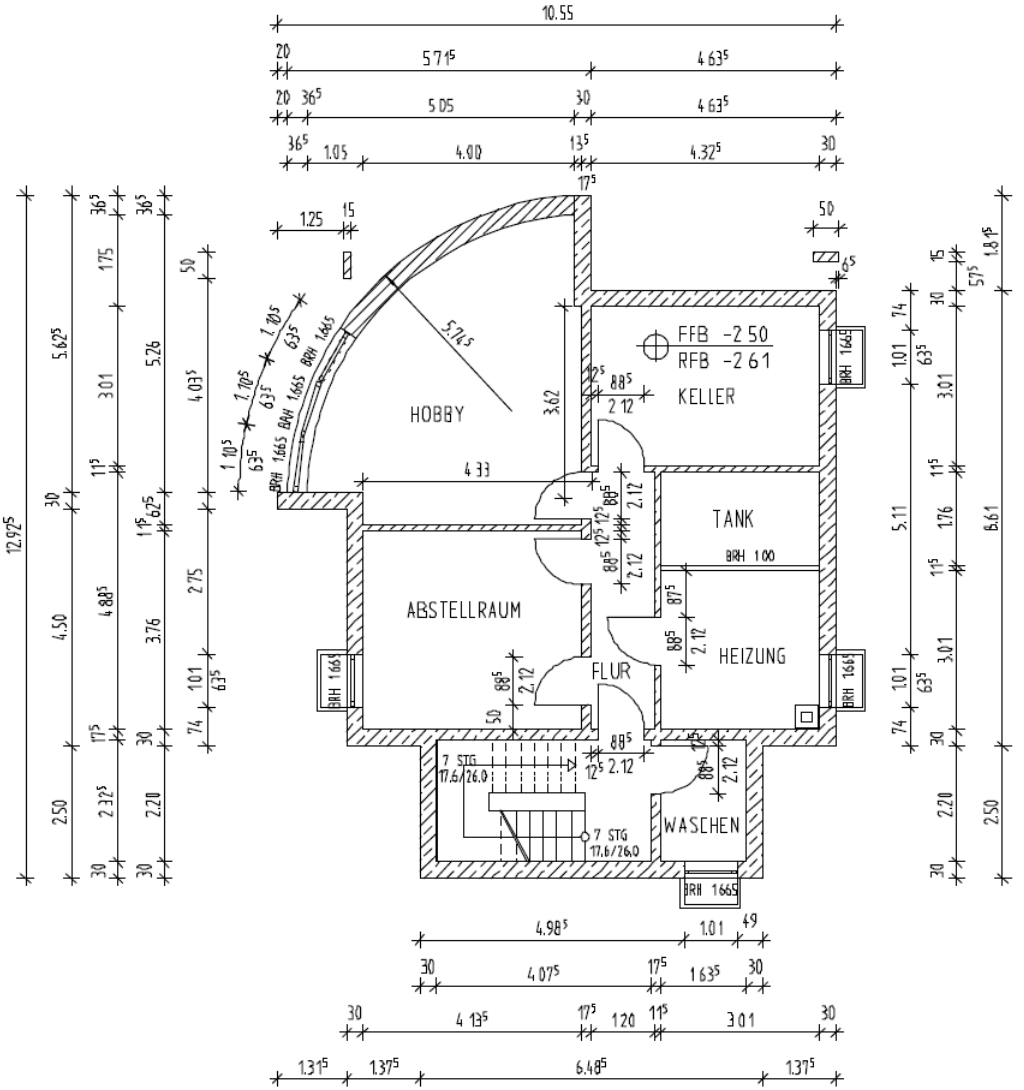
- Etage-Verhalten betroffener Teilbilder festlegen:



Kellergeschoss konstruieren

- Teilbild **120 UG Modell** aktivieren, Teilbild **100 EG Modell** passiv in den Hintergrund.
- Statt zu modifizieren, zeichnen Sie die Beton-Außenwände entlang der Innenkante der EG-Wände neu, das geht schneller.
- Teilbild **100 EG Modell** ausschalten
- Nun können Sie die kopierten Bauteile auf TB **120 UG Modell** modifizieren.
- Zeichnen Sie die Decke auf TB **129 UG Decke** (Ebenen **Unterkante EG** und **Oberkante 1. UG** an Teilbild zuweisen!).




HOBBY
ABSTELLRAUM
FLUR
KELLER
TANK
HEIZUNG
WASCHEN
FFB -2.50
RFB -2.61
BRH 1.665
BRH 1.00
7 STG
17.6/26.0

Lektion 3: Ebenentechnik

➲ Um die Übungen dieser Lektion ausführen zu können, benötigen Sie die Rolle **Architektur** der **Actionbar**.

Die Ebenentechnik erlaubt das Arbeiten im Raum, ohne dass für alle Bauteile die Höhenkoten berechnet werden müssen. Ebenen treten immer als Ebenenpaare auf, bestehend aus unterer und oberer Ebene. Das allgemeine Arbeitsprinzip sieht so aus:

- Lage des Ebenenpaars im Raum definieren;
- Höhenlage der Bauteile (Wände, Stützen, Fenster, Nischen ...) festlegen, indem die Höhe von Ober- und Unterkante eines Bauteiles in Bezug auf eine der Ebenen eingegeben wird.

Die Ebenentechnik ist insbesondere bei mehrgeschossigen Gebäuden eine große Vereinfachung – man muss die Höhen nicht über das ganze Gebäude ausrechnen, sondern kann überwiegend geschossweise arbeiten.

Die Ebenentechnik kann sehr flexibel angewendet werden. Sie erlaubt komplexe Konstruktionen mit zwei Arten von Ebenen:

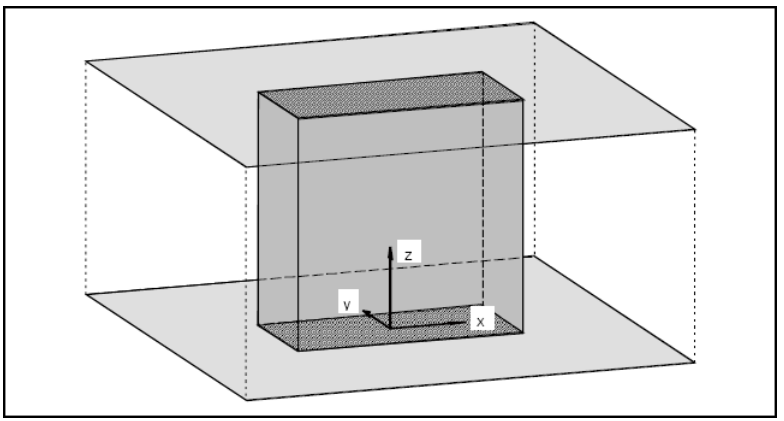
- **Standardebenen**, die parallel zur xy-Ebene verlaufen und sich unendlich über das gesamte Teilbild erstrecken
- **Freie Ebenen**, die in begrenzten Bereichen frei im Raum definiert werden.

Arbeiten mit der Ebenentechnik

Standardebenen

Mit den Standardebenen haben Sie bereits gearbeitet. An dieser Stelle soll ihre Wirkungsweise ausführlicher erläutert werden.

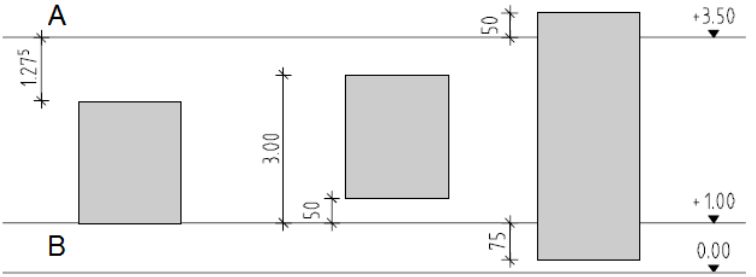
Stellen Sie sich zwei parallele horizontale Ebenen im Raum vor, die auf unterschiedlichen Höhen liegen. Zwischen diesen Ebenen wird das Bauteil, z.B. eine Wand, „aufgespannt". Die Standardebenen sind jedem Teilbild zugeordnet. Das Standardebenenpaar erstreckt sich unsichtbar über das gesamte Teilbild (in der Abbildung nur symbolhaft dargestellt).



Die Höhenlage der Standardebenen ist für jedes Teilbild einzeln einstellbar. Wenn Ober- und Unterkanten der Bauteile eines Geschosses an die Standardebenen „gebunden" sind, wird mit einer Änderung der Standardebenen das gesamte Geschoss gestreckt oder gestaucht. So lässt sich mit einer Änderung die Geschosshöhe für alle Bauteile ändern.

Die Bauteile sind variabel mit den Ebenen verbunden, es kann ein Abstand von der Oberkante (OK) bzw. Unterkante (UK) zur Ebene definiert werden. Dabei können Sie für jede Kante festlegen, ob der Abstand zur oberen oder unteren Ebene fixiert werden soll.

Beispiel: **Höhe oben** auf **3,50** und **Höhe unten** auf **1,00** eingestellt.



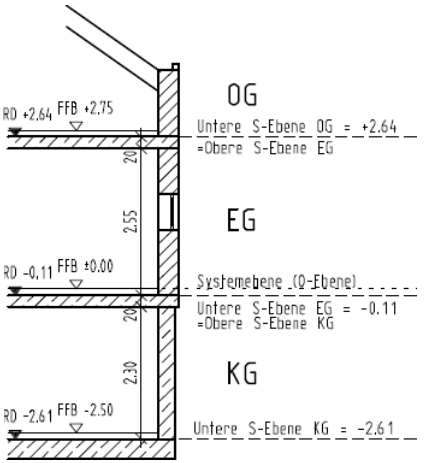
A = Obere Standardebene **B** = Untere Standardebene

Oberkante: Bezug zur oberen Ebene **–1,275 m**	Oberkante: Bezug zur unteren Ebene **3,00 m**	Oberkante: Bezug zur oberen Ebene **0,5 m**
Unterkante: Bezug zur unteren Ebene **0,00 m**	Unterkante: Bezug zur unteren Ebene **0,5 m**	Unterkante: Bezug zur unteren Ebene **–0,75 m**

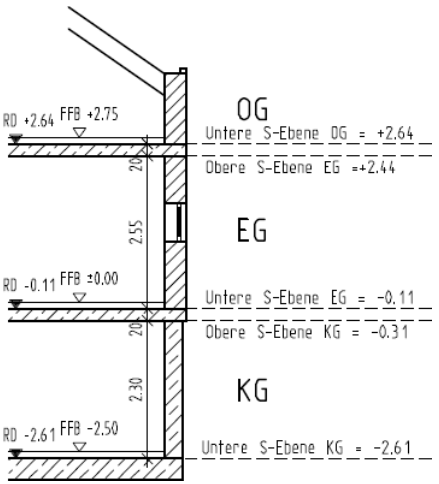
Eine Änderung der Standardebenen wirkt sich auf alle Bauteile im Teilbild aus, deren Höhe ebenenbezogen definiert wurde.

Für die beste Platzierung der Standardebenen gibt es keine allgemein gültige Regel, aber einige gute Tipps:

- Standardebenen an der jeweiligen OK Rohdecke (RFB)



- Untere Standardebene auf OK Rohdecke (RFB)
  Obere Standardebene auf UK Rohdecke
  (wird in diesem Tutorial verwendet)



- Untere Standardebene auf OK Fertigfußboden
  Obere Standardebene auf UK abgehängte Decke
  (z.B. für Innenarchitekten)

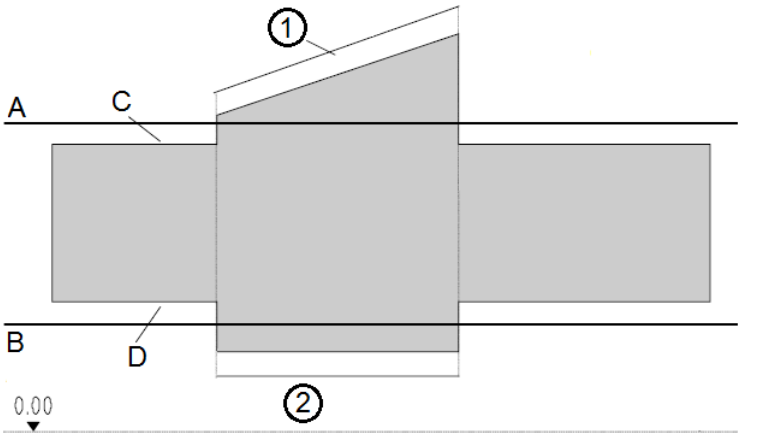
Freie Ebenen

Mit den Standardebenen ist es nicht möglich, Höhendifferenzen innerhalb eines Bauteils zu erzeugen, wie z.B. Höhensprünge oder schräge Wände. In solchen Fällen kommen freie Ebenen zur Anwendung.

Auch freie Ebenen sind Ebenenpaare, die jedoch räumlich begrenzt sind. Der Ebenengrundriss kann frei definiert werden und gilt für das Ebenenpaar. Die Höhenlage und die Neigung werden für die obere und untere Ebene separat definiert.

Tipp: Bauteile können auch Ebenen zugeordnet werden, die das Element nicht abdecken.

Freie Ebenen haben Priorität gegenüber den Standardebenen, d.h. ein Bauteil kann verschiedenen Ebenenpaaren zugeordnet sein. Alle Bauteile, die ebenenbezogen definiert sind, richten sich nach den Ebenen, unter denen sie liegen. Ist keine freie Ebene definiert, wird auf die Standardebenen Bezug genommen.



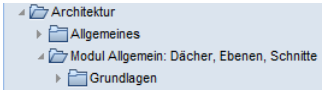
A = obere Standardebene	**C** = Bauteiloberkante mit Abstand an die obere Ebene gebunden	① obere freie Ebene
B = untere Standardebene	**D** = Bauteilunterkante mit Abstand an die untere Ebene gebunden	② untere freie Ebene

Eine komfortable Anwendung freier Ebenen ist die Dachkonstruktion mit der speziellen Dach-Funktion, die Sie im nächsten Abschnitt kennen lernen werden.

Mit den Funktionen **Freies Ebenenpaar** und **Ebenen modifizieren** ergibt sich eine solche Vielzahl von Gestaltungs- und Kombinationsmöglichkeiten, dass dies den Rahmen des Tutorials sprengen würde; durch eigenes Ausprobieren lassen sie sich aber schnell beherrschen.

Übung 5: Dach

Tipp: Lesen Sie in der Allplan Hilfe das Kapitel „Modul Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte – Grundlagen“:



Der Aufgabenbereich **Dach** in der Aufgabe **Rohbau** enthält Werkzeuge, mit denen auf einfache Weise freie Ebenen erzeugt werden. Der Dachkörper besteht aus Ebenenpaaren: Für jede Dachschräge wird ein freies Ebenenpaar aufgespannt. Die obere Ebene formt das Dach, während die untere ungeneigt bleibt. Dadurch hat man die Möglichkeit, zwischen den beiden Ebenen das Giebelmauerwerk einzupassen. Sind die Wände – wie in diesem Beispiel – bereits an die obere und untere Ebene gebunden, schließen sie sich automatisch an die Dachebenen an.

Ein Dach kann aus mehreren Dachkörpern zusammengesetzt werden. Dazu werden weitere Dachkörper konstruiert, deren Grundrisspolygone sich mit dem Grundriss eines vorhandenen Daches ganz oder teilweise überdecken. Die Verschneidung der Dachflächen wird automatisch ermittelt.

Dachkonstruktion

1 Dachumriss und Werte für Ober- und Unterkante eingeben. Ein quaderförmiger Dachkörper wird erzeugt.

2 Dachschrägen in einer bestimmten Höhe an die Traufkanten anbringen.
Höhendefinition:

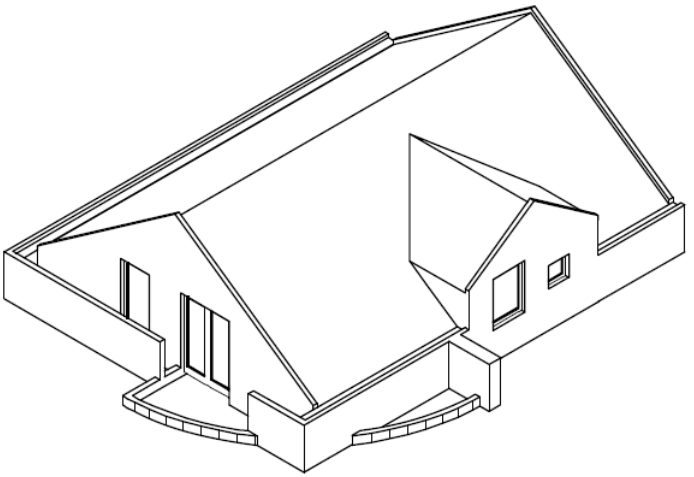
- absolute Höhe der Trauflinie eingeben oder
- Punkt bestimmen, durch den die Schräge verläuft (*Durch Punkt*).

Die Dachform wird gebildet.

3 Dachhaut mit **Dachhaut** oder **Decke** erzeugen.

Dachkörper

Das Übungsgebäude soll jetzt ein Dach mit Gaube erhalten. Hauptdach und Gaube haben jeweils eine Neigung von 35°. Der Dachkörper schließt an den Giebelseiten mit der Giebelwand ab. Die Dachschrägen verlaufen bis an die Innenkante der Außenwände um eine verdeckte Regenrinne zu erzeugen. Die Lage der Schrägen wird durch die Trauflinien-Höhe definiert.



Dachgeschoss mit Dach, Isometrie von hinten/links.

Hauptdach erzeugen

- Aktivieren Sie Teilbild **112 Dach** und legen Sie Teilbild **110 DG Modell** sowie Teilbild **3 Schornstein** aktiv in den Hintergrund.
- Schalten Sie nur die Layer **AR_WD**, **AR_DACH** und **AR_SCHOR** sichtbar.
- Sie befinden sich in der Rolle **Architektur**, Aufgabe **Rohbau**. Expandieren Sie den Aufgabenbereich **Dach**.

1 Klicken Sie auf **Dachebene** (Aufgabenbereich **Dach**) und überprüfen Sie in der Palette **Eigenschaften**, ob der Layer **AR_DACH**. aktiv ist. Wenn nicht, wählen Sie ihn aus.

2 Klicken Sie auf **Satteldach**.

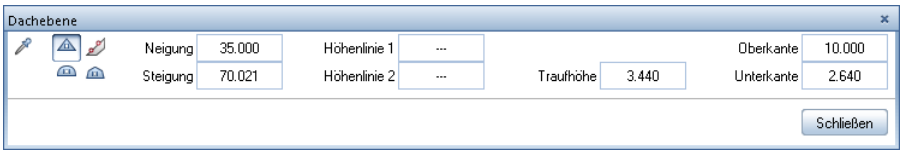
3 Klicken Sie auf **Neigung** und geben Sie ein: **35**.

Die Unterkante des Dachkörpers soll auf der gleichen Höhe wie die untere Standardebene des Obergeschosses liegen (= RFB OG).

4 Klicken Sie auf **Unterkante** und geben Sie ein: **2,64**.

5 Klicken Sie auf **Oberkante** und geben Sie **10** ein, denn die Oberkante des Dachebenenkörpers muss über der zukünftigen Firstlinie liegen.

6 Klicken Sie auf **Traufhöhe** und geben Sie die absolute Höhe der Trauflinie ein: **3,44**.

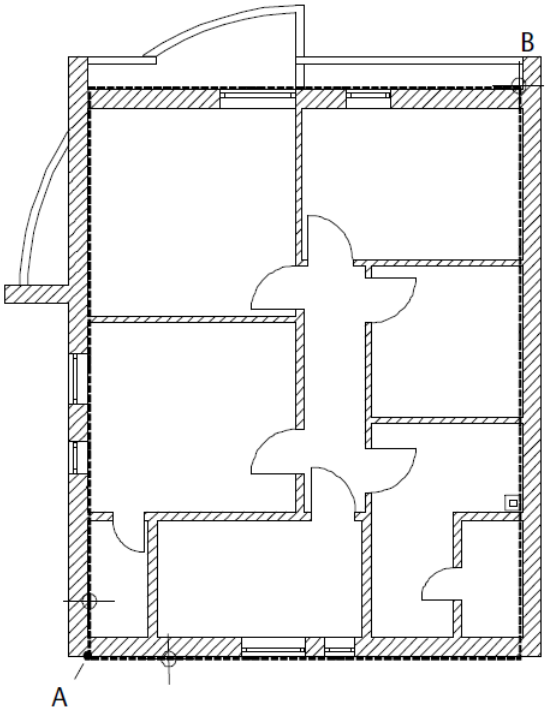


Geben Sie nun den rechteckigen Dachumriss (Trauflinien) ein:

7 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Zeichenfläche (nicht auf ein Element) und dann im Kontextmenü auf **Schnittpunkt**, und bestimmen Sie den ersten Polygonpunkt.

Tipp: Bei der Definition des Dachumrisses kann ein Dachüberstand (*Abstand*) wie beim parallelen Polygonzug eingegeben werden. Die Möglichkeiten der allgemeinen Polygonzug-Eingabe stehen ebenfalls zur Verfügung.

8 Klicken Sie den Diagonalpunkt an und beenden Sie die Eingabe mit ESC.
Damit ist ein Rechteck definiert.

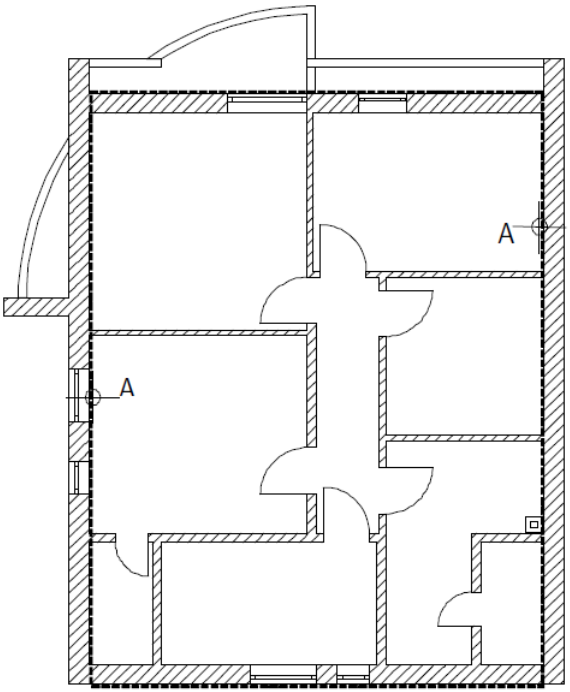


A = 1. Polygonpunkt = Schnittpunkt

B = Diagonalpunkt

9 Klicken Sie auf 3 Fenster.
Sie sehen den momentanen Dachebenenkörper als Quader.

10 Klicken Sie auf die Kanten des Dachkörpers, an die eine Schräge angetragen werden soll.
In der Isometrie sehen Sie die Änderungen.



A = Schräge an Kante

11 Beenden Sie die Dachdefinition mit ESC oder mit der rechten Maustaste auf eine Symbolleiste.

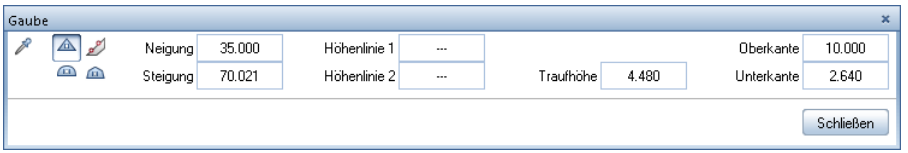
Mit zwei weiteren Ebenenpaaren wird jetzt eine Gaube mit der gleichen Neigung erzeugt. Die Lage der Schräge wird wieder über die Höhe der Trauflinien bestimmt. Die Trauflinie der Gaube liegt mit 4,48 m höher als die des Hauptdaches.

Gaube erzeugen

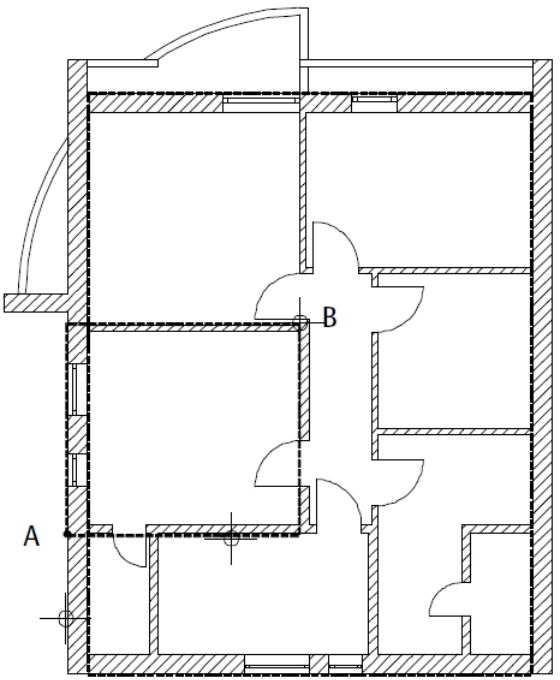
1 Klicken Sie auf **Gaube** (Aufgabenbereich **Dach**).

2 Klicken Sie das Hauptdach an einer Kante an.

3 Kontrollieren Sie die Dachparameter und ändern Sie die **Traufhöhe**: **4,48**



4 Definieren Sie die Diagonalpunkte des Gaubenumrisses. Auch hier ist die Zusatzfunktion **Schnittpunkt** (**Punkt-Assistent** im Kontextmenü) hilfreich. Der Umriss muss den Anfangspunkt und die Breite der Gaube genau bestimmen. Die Länge in Richtung Gebäudemitte muss für die Verschneidung der Dachebenen ausreichend sein.



A = 1. Diagonalpunkt (als Schnittpunkt)

B = 2. Diagonalpunkt

Tipp: Alternativ zu ESC können Sie eine Eingabe oder Funktion auch durch Klicken mit der rechten Maustaste auf eine Symbolleiste beenden.

5 Beenden Sie die Eingabe mit ESC. Der Gaubenumriss ist definiert.

6 Klicken Sie die Gaube an beiden Seiten an.
Die Schrägen werden gebildet.

7 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Dachebenen modifizieren

Auch Dachkörper können modifiziert werden. In der Dialog-Symbolleiste finden Sie wieder die bekannten Parameter.

In dieser Übung soll die 1 m-Linie eingezeichnet werden. Sie ist eine gute Orientierungshilfe und wird in einer späteren Übung noch benötigt.

Höhenlinie einzeichnen

1 Klicken Sie auf **Dachebene modifizieren** (Aufgabenbereich **Dach**).

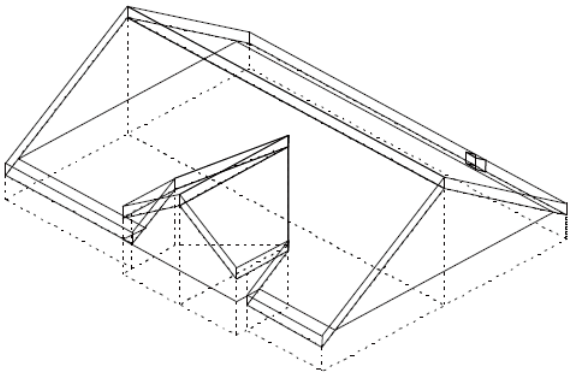
2 Klicken Sie den Dachkörper an der Firstlinie an.

3 Geben Sie die absolute Höhe der **Höhenlinie 1** mit **3,75** an (1 m über FFB DG). Geben Sie für **Höhenlinie 2** den Wert **0,00** ein.
Die Höhenlinie wird sofort als Hilfskonstruktion eingezeichnet.

4 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Dachhaut

Die Dachhaut wird mit der gleichnamigen Funktion erzeugt, analog zur Funktion **Decke**. Die Dachhaut wird mit ihrer Unterkante direkt (Abstand = 0) auf die oberen Ebenen des Dachkörpers gelegt. Auch die Dachhautoberkante bezieht sich auf die oberen Ebenen, aber mit einem Abstand, welcher der Dicke des Dachaufbaus entspricht.



Dachhaut erzeugen

➲ Legen Sie die Teilbilder **3 Schornstein** und **110 DG Modell** passiv in den Hintergrund.

1 Aktivieren Sie die Funktion **Dachhaut** (Aufgabenbereich **Dach**) und überprüfen Sie den eingestellten Layer (**AR_DACHH**) in der Palette **Eigenschaften**.

2 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.

3 Sie möchten eine einschichtige Dachhaut erzeugen, die sich über alle Dach- und Gaubenebenen erstreckt. Klicken Sie die entsprechenden Schaltflächen an.

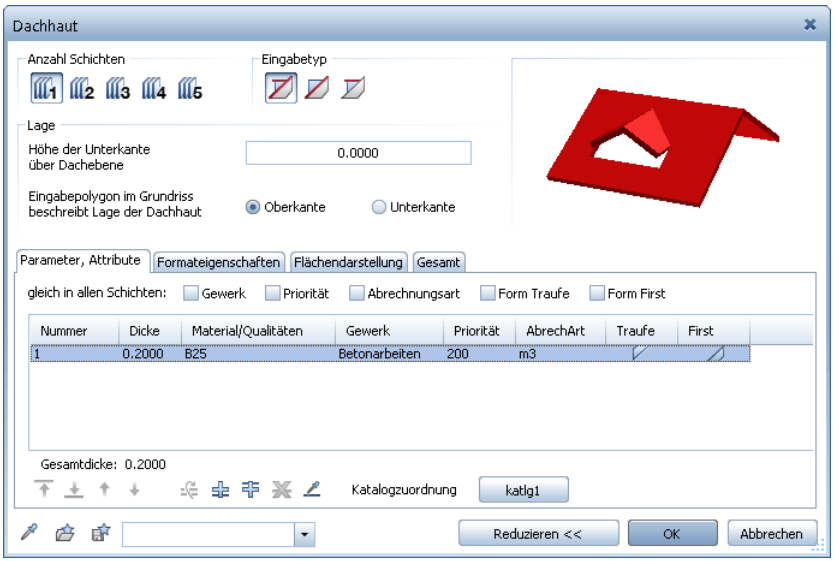
- – einschichtige Dachhaut
- – Dachhaut über alle Dach- und Gaubenebenen

4 Geben Sie bei **Höhe der Unterkante über Dachebene**: **0,0** ein.

5 Die Eingabe der Dachhaut im Grundriss soll sich auf die **Oberkante** der Dachhaut beziehen. Klicken Sie die entsprechende Option an.

6 In der Registerkarte **Parameter, Attribute** nehmen Sie folgende Eingaben vor:

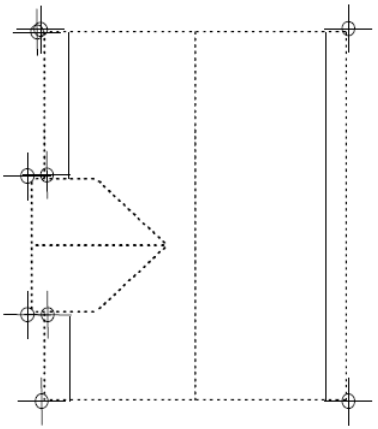
- **Dicke**: 0,2
- **Material/Qualitäten**: B25
- **Gewerk**: Betonarbeiten
- **Priorität**: 200
- **Abrechnungsart**: m^3
- **Traufe**:
- First:



7 Bestätigen Sie das Dialogfeld mit **OK**.

8 Klicken Sie in den Eingabeoptionen auf **Multi**.

9 Klicken Sie die Eckpunkte des Dachumrisses nacheinander im Grundriss an (der erste Punkt ist auch der letzte Punkt).



10 Klicken Sie in den Eingabeoptionen auf **Minus**.

11 Zeichnen Sie eine „Minus"-Dachhaut – d.h. einen Ausschnitt – genau über den Schornstein.

12 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

13 Schalten Sie die Teilbilder **3 Schornstein** und **110 DG Modell** wieder aus.

Die Schaltfläche **Multi** in den Eingabeoptionen ermöglicht Ihnen, nach jeder Eingabe **Plus** oder **Minus** zu wählen, und so mehrere Bereiche in einem Arbeitsschritt zusammenzufügen bzw. Bereiche mit Aussparungen zu erzeugen.

Durch Setzen des Häkchens können Sie festlegen, wie sich die Polygonzugeingabe beim Polygonisieren von bestehenden Elementen und bei der Berücksichtigung von Architekturlinien verhält.

Decke oder Dachhaut?

Theoretisch können beide Funktionen verwendet werden um ein Dach zu decken. Der Unterschied ist:

- Wird eine **Dachhaut** über den Bereich der Dachebenen hinaus gezeichnet, behält sie trotzdem die ursprüngliche Neigung bei.
- Die Bereiche einer **Decke**, die aus dem Dachebenen-Bereich heraus ragen, passen sich sofort den Standardebenen an.
- Bei der **Dachhaut** sind verschiedene Formen für Traufe und First möglich.
- Mit **Dachhaut** wird eine korrekte Darstellung bei Verwendung der Sichtfilterebene erreicht, d.h. sie wird nicht geschnitten dargestellt.
- Die Sichtfilterebene wirkt sich auf **Decke** genauso aus wie auf Wände und Stützen.
- Öffnungen in der **Dachhaut** werden mit **Dachflächenfenster** erzeugt. In diese Öffnungen können auch Dachflächenfenster-SmartParts eingesetzt werden.
- Bei Verwendung der **Decke** werden Öffnungen mit **Aussparung, Durchbruch in Decke, Platte** erzeugt. In die Öffnung eingesetzte 3D-Makros passen sich nicht den freien Ebenen bzw. Dachebenen an.

Wände an Dachebenen anschließen

Zum Anschließen der Giebel- und Innenwände an das Dach kommt wiederum der Ebenenmanager zum Einsatz. Auf Teilbild **112 Dach** wurden die Dachebenen und die Dachhaut konstruiert. Dieses Teilbild enthält somit die Dachlandschaft, die in den Ebenenmanager eingefügt wird. Anschließend können allen auf Teilbild **110 DG Modell** erzeugten ebenenbezogenen Bauteilen die freien Dachebenen zugewiesen werden. Freie Ebenen, also auch Dachebenen, haben Priorität gegenüber den Standardebenen. Dadurch orientieren sich alle ebenenbezogenen Bauteile an den freien Dachebenen.

Dachlandschaft einfügen

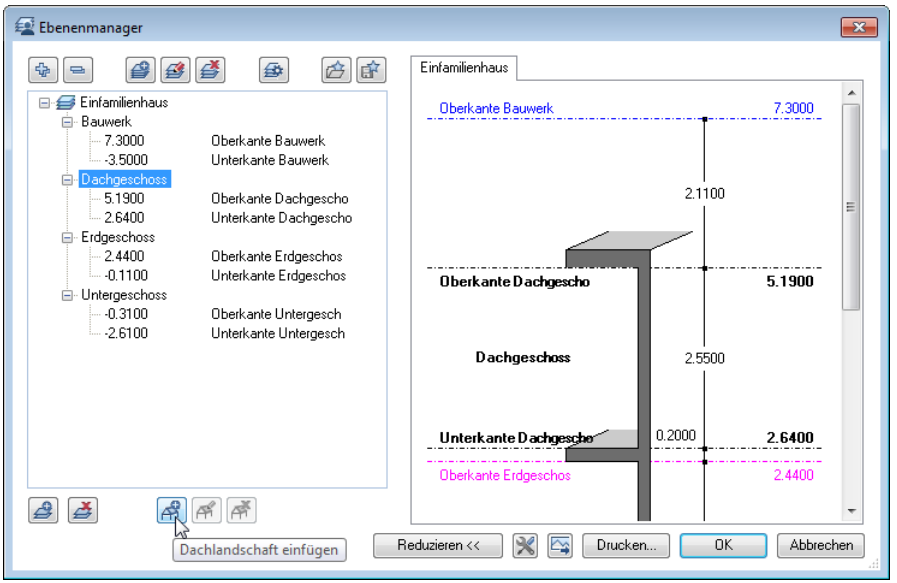
1 Klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen**.

Die Registerkarte **Bauwerksstruktur** ist geöffnet.

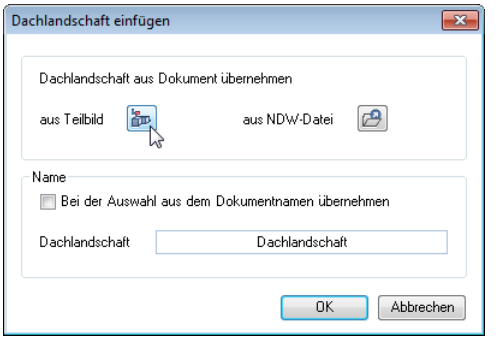
2 Klicken Sie im Dialogfeld **Projektbezogen öffnen: Teilbilder aus Zeichnungs-/Bauwerksstruktur** auf **Ebenenmanager**.

3 Markieren Sie den Knoten, in den die Dachlandschaft eingefügt werden soll, also **Dachgeschoss**.

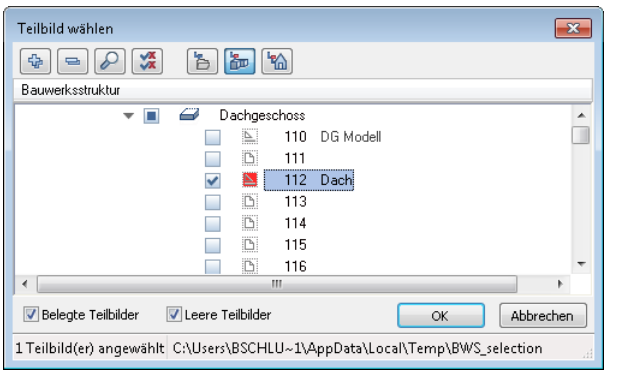
4 Klicken Sie im unteren Teil des Dialogfeldes **Ebenenmanager** auf **Dachlandschaft einfügen**.



5 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Dachlandschaft einfügen** unter **Dachlandschaft aus Dokument übernehmen** auf **aus Teilbild**.

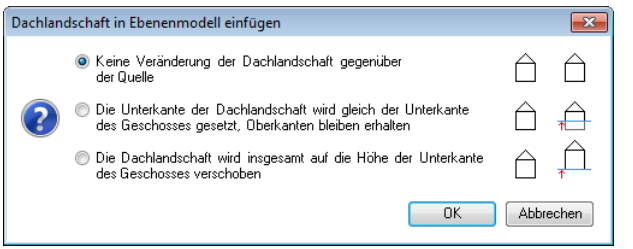


6 Wählen Sie Teilbild **112 Dach** aus (mit Haken markieren).

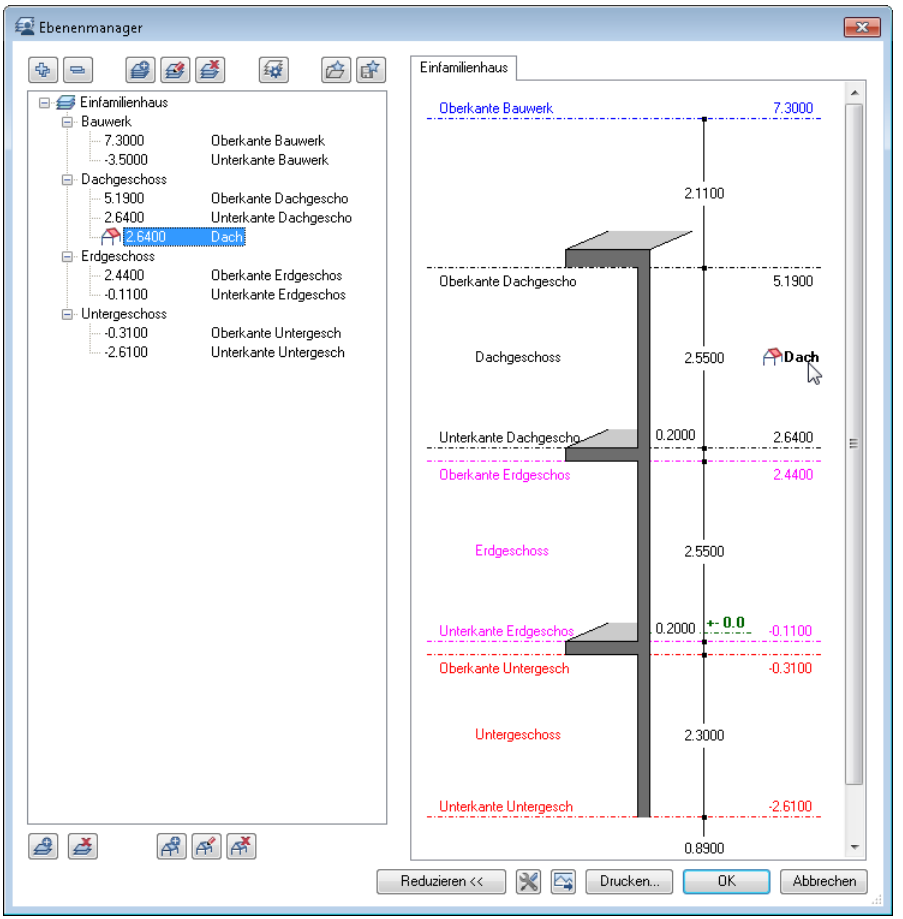


7 Bestätigen Sie die beiden Dialogfelder mit **OK**.

8 Es soll keine Veränderung an den Ebenen der Dachlandschaft gegenüber den Ebenen aus dem Quellteilbild **112 Dach** vorgenommen werden.
Klicken Sie die entsprechende Option an und bestätigen Sie mit **OK**.

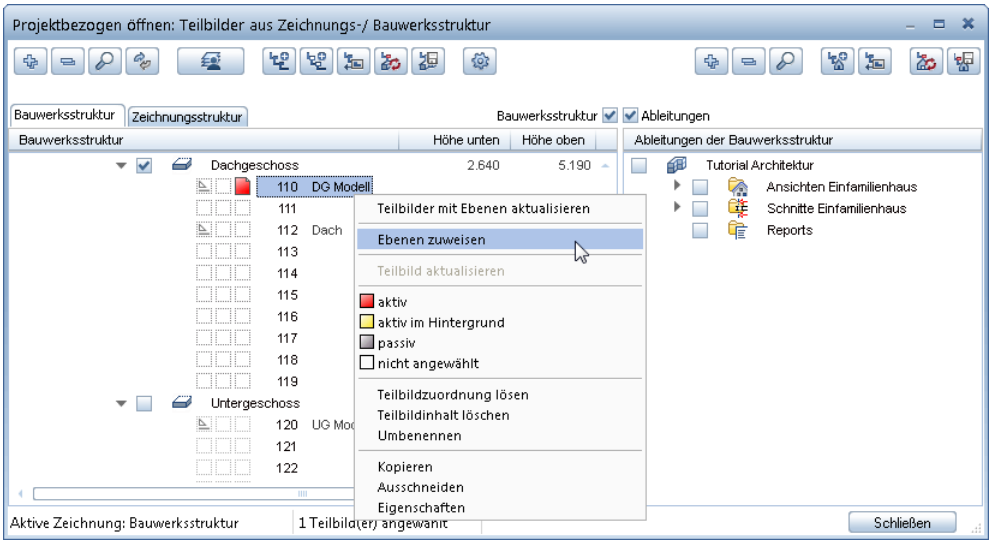


Die Dachlandschaft von Teilbild **112** wurde in den Ebenenmanager unter **Dachgeschoss** aufgenommen.

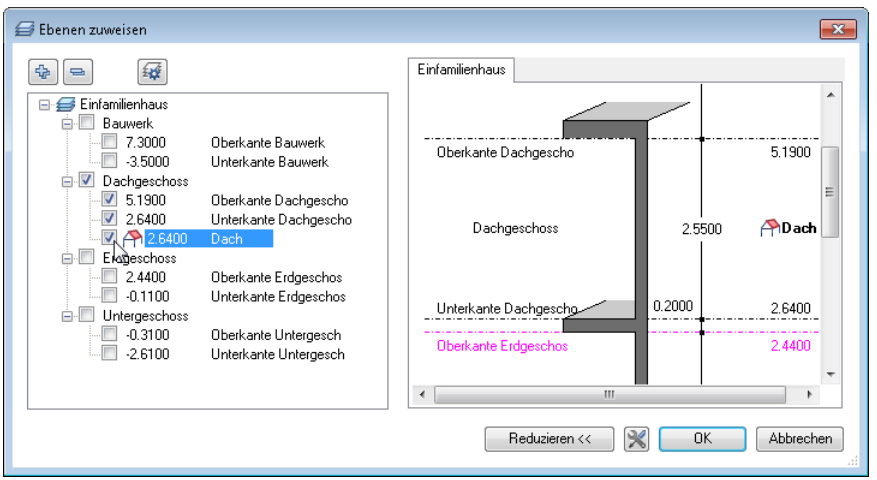


9 Schließen Sie den **Ebenenmanager** mit **OK**.

10 Öffnen Sie von Teilbild **110 DG Modell** das Kontextmenü und aktivieren Sie **Ebenen zuweisen**.



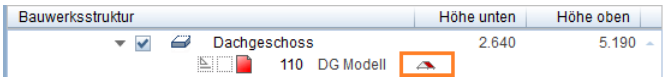
11 Setzen Sie im Dialogfeld **Ebenen zuweisen** vor **Dach** ein Häkchen und schließen Sie mit **OK**.



12 Bestätigen Sie das Dialogfeld **Etage-Verhalten betroffener Teilbilder** mit **OK** ohne eine Option zu aktivieren.

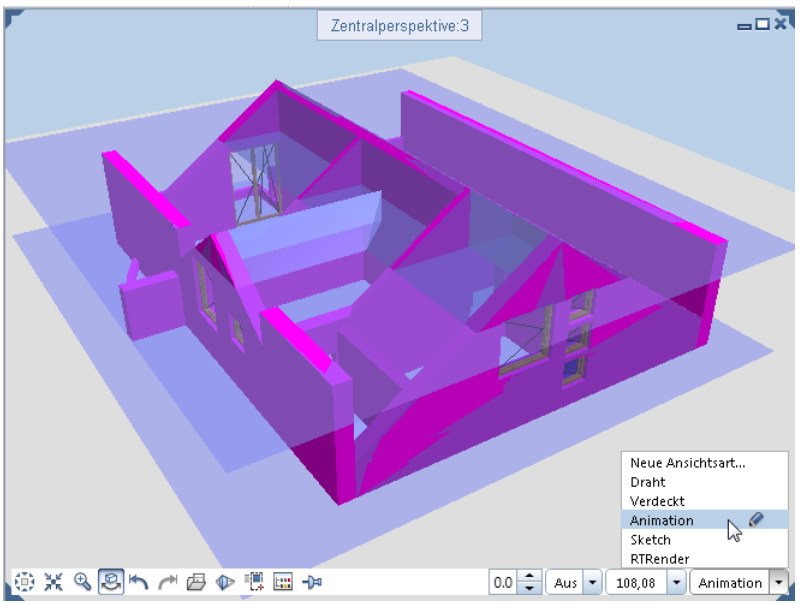
Im Dialogfeld **Projektbezogen öffnen: Teilbilder aus Zeichnungs-/Bauwerksstruktur** ist am Teilbild **110 DG Modell** zu er-

kennen, dass diesem Teilbild die Ebenen der Dachlandschaft zugewiesen wurden.



13 Schalten Sie Teilbild **110 DG Modell** aktiv und alle anderen Teilbilder aus.

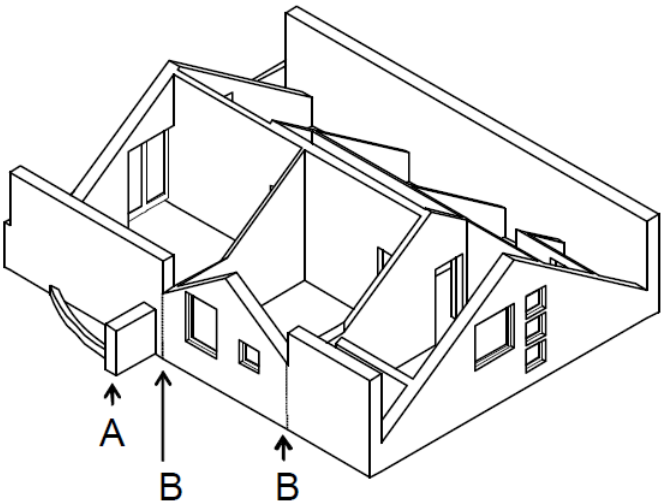
Sie haben die **3 Fenster**-Darstellung eingestellt. In der Isometrie und der Ansicht sehen Sie, dass sich die Giebel- und die Innenwände des Dachgeschosses an die Ebenen des Daches angepasst haben.
Um sich Ihre Konstruktion in der Animation darstellen zu lassen, klicken Sie beispielsweise im Fensterrahmen des Isometrie-Fensters in der Auswahl **Ansichtsart** auf **Animation** oder klicken Sie auf F4.



Die seitlichen Außenwände liegen nicht unter den Dachebenen und bleiben somit zunächst unverändert.

Wände an Dachebenen anschließen

Beachten Sie die folgende Darstellung: Außen- und Innenwände des DG sind an Dachebenen angeschlossen.
Sie sehen, dass die rechte Seitenwand nicht unter der Dachebene liegt und sich an der oberen Standardebene orientiert.
Die linke Seitenwand orientiert sich sowohl an den Dachebenen der Gaube, als auch an der Standardebene. Diese Wandscheibe muss in drei Teile geteilt werden, damit diese separat behandelt werden können.

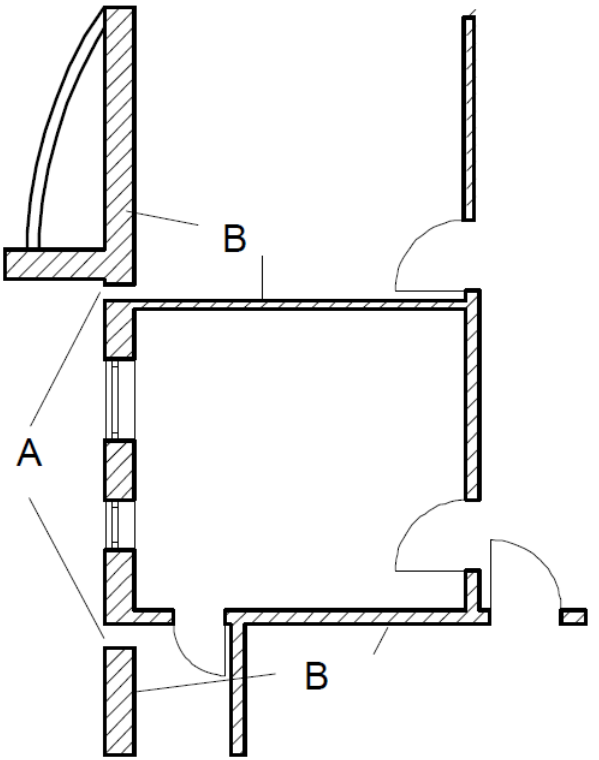


A = Wandscheibe nicht anschließen
B = Wand hier teilen

Wände an Dachebenen anschließen

➲ Es ist nur Teilbild **110 DG Modell** aktiv.

1 Klicken Sie auf **Linienbauteil teilweise löschen** (Aufgabenbereich **Bauteile**) und löschen Sie jeweils ein Stück aus der Wand, beginnend an der Trennstelle.



A = Teilwand löschen
B = Wand an Linie

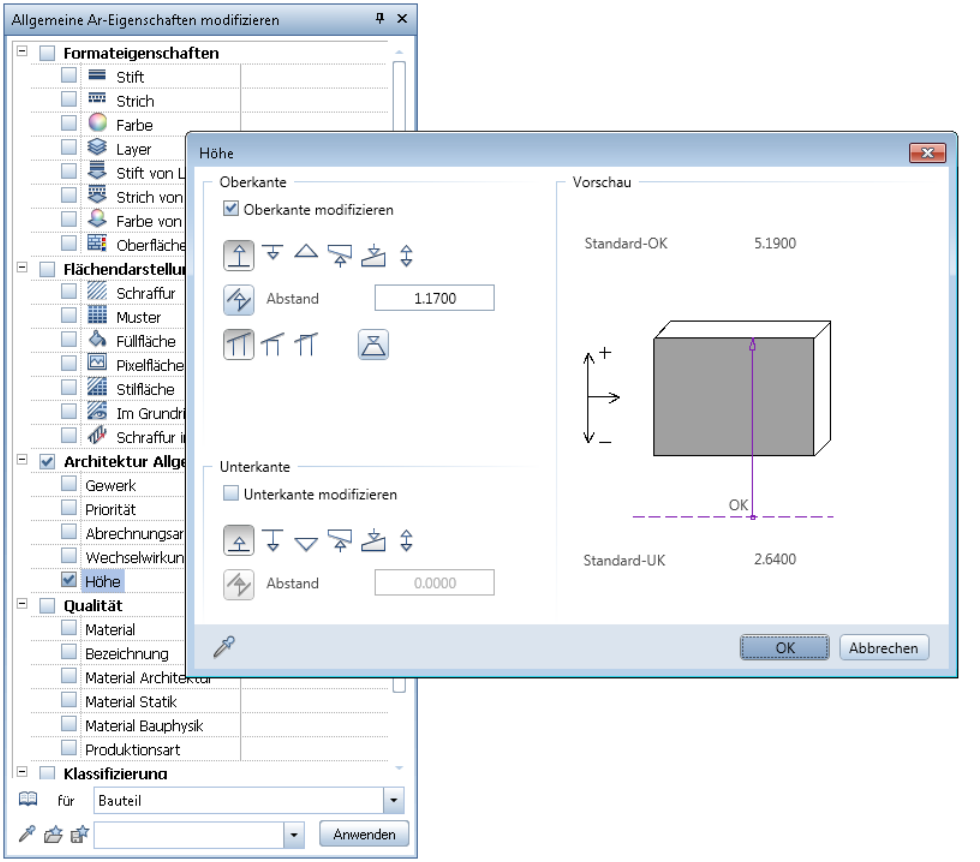
Tipp: Aktivierungsvorschau – Zeigen Sie mit dem Fadenkreuz auf die Wand, ohne zu klicken: Nur das jeweilige Wandstück wird in roter Aktivierungsfarbe dargestellt.

2 Klicken Sie auf **Linienbauteil an Linie** (Aufgabenbereich **Bauteile**) und fügen Sie die Wandteile wieder aneinander. Auch wenn die Kanten nicht mehr sichtbar sind, es bleiben drei Wände.

3 Klicken Sie auf **Allgemeine Ar-Eigenschaften modifizieren** (Aufgabenbereich **Ändern**), um die Höhe für die Oberkanten der Seitenwände, die nicht unter den Dachebenen liegen, zu ändern.

4 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen bei **Höhe**.

Das Dialogfeld **Höhe** wird eingeblendet.



Tipp: Wenn die Wände nicht vollständig die neue Höhe annehmen, muss der Wandanschluss der angrenzenden Außenwände mit **Linienbauteil an Linienbauteil** geändert werden.
Kontrolle der Wandanschlusslinien: In den **Optionen**, Seite **Bauteile und Architektur**, Bereich **Bauteile – Verschneidungslinien anzeigen** aktivieren.

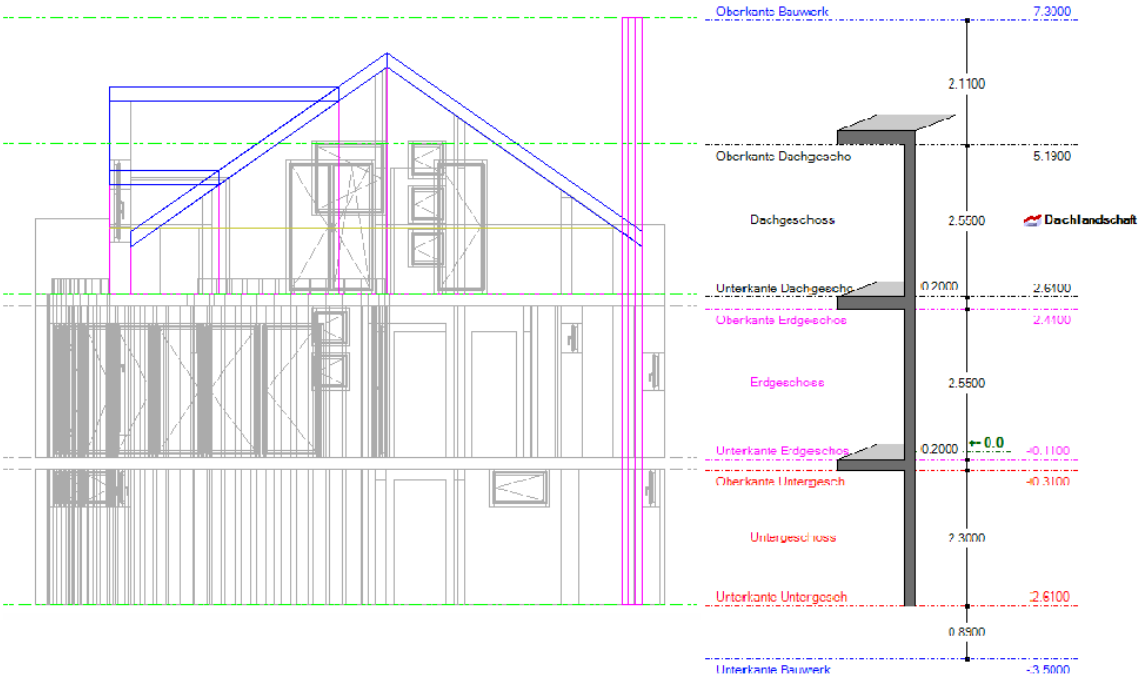
5 Im Dialogfeld **Höhe** aktivieren Sie **Oberkante modifizieren** und **Bezug zur unteren Ebene** mit dem Abstand **1,17** und bestätigen Sie mit **OK**.
Die Unterkante bleibt unverändert.

6 Klicken Sie die zu modifizierenden Außenwände nacheinander an. Sie werden in Signalfarbe dargestellt.

7 Wenn alle Bauteile aktiviert sind, bestätigen Sie das Dialogfeld **Allgemeine Ar-Eigenschaften modifizieren** mit **Anwenden.**

Schornsteinhöhe modifizieren

Der Schornstein ist mit seiner Unterkante an die Unterkante des Untergeschosses und mit seiner Oberkante an die Oberkante des Bauwerks gebunden. Beim Erstellen des Ebenenmodells haben wir eine Bauwerkshöhe von 7,30 m angenommen.



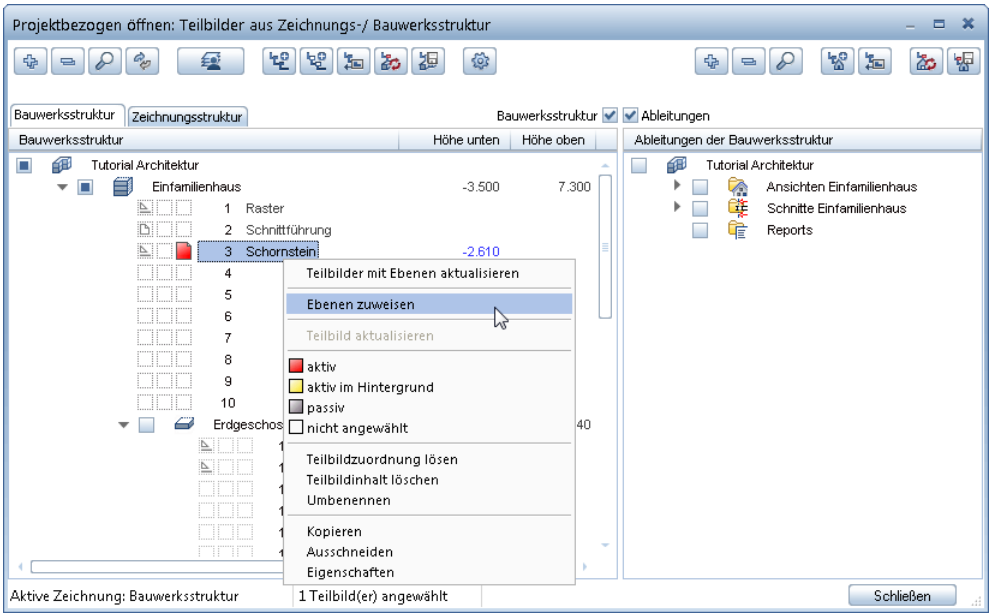
Die Schornsteinoberkante soll nun so modifiziert werden, dass sie an die Höhe der Oberkante des 1. OG gebunden ist.

Schornsteinhöhe modifizieren

1 Klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen**.

2 Schalten Sie Teilbild **3 Schornstein** aktiv und alle anderen Teilbilder aus.

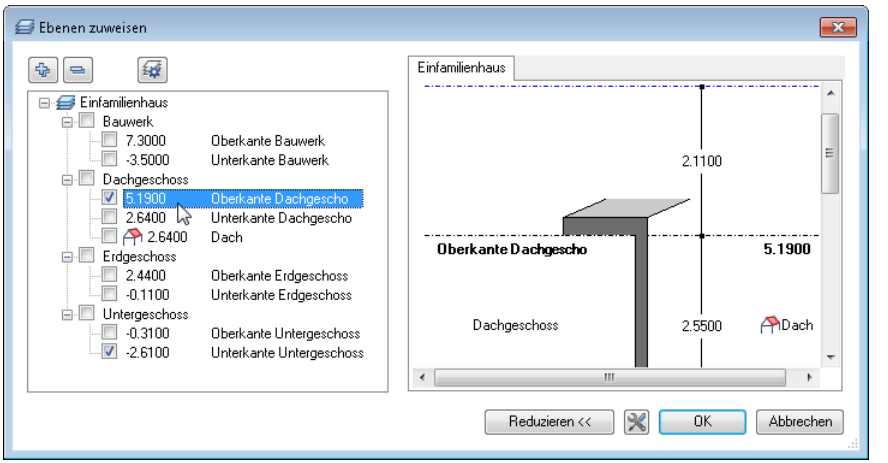
3 Dem Teilbild **3 Schornstein** wurden für **Höhe oben** die **Oberkante Bauwerk** (**7,30** m) und für **Höhe unten** die **Unterkante 1.UG** (**–2,61** m) zugewiesen.



Um die **Höhe oben** an die Oberkante des 1.OG zu binden, wählen Sie im Kontextmenü des Teilbild **3 Schornstein** die Funktion **Ebenen zuweisen**.

Das Dialogfeld **Ebenen zuweisen** öffnet sich.

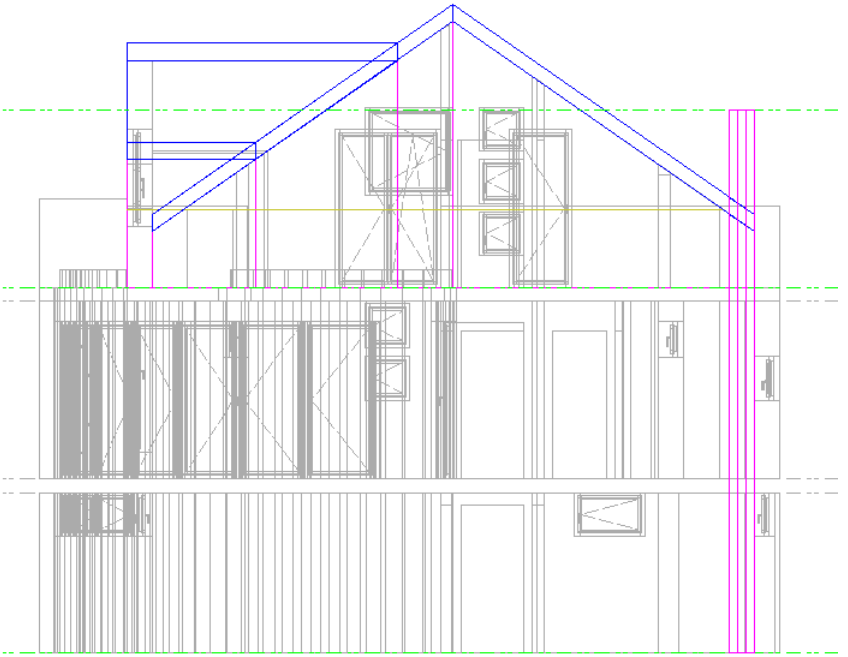
4 Aktivieren Sie **Oberkante Dachgeschoss** (**5,19** m).



5 Schließen Sie das Dialogfeld mit **OK**.

6 Bestätigen Sie das Dialogfeld **Etage-Verhalten betroffener Teilbilder** mit **OK** ohne eine Option zu aktivieren.

Dem Teilbild **3 Schornstein** werden die ausgewählten Höhen zugewiesen.



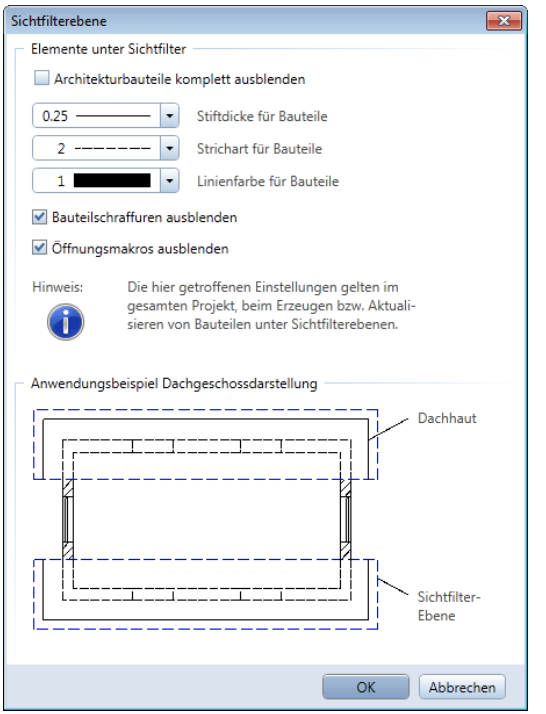
Dachgeschossdarstellung mit Sichtfilterebene

Mit Hilfe der Sichtfilterebene können Architekturelemente bereichsweise anders dargestellt oder ganz ausgeblendet werden.

Sichtfilterebenen eingeben

➲ Schalten Sie das Teilbild **115** aktiv.
Legen Sie Teilbild **110 DG Modell** aktiv in den Hintergrund.
Legen Sie Teilbild **112 Dach** passiv in den Hintergrund.

1 Klicken Sie auf **Sichtfilter-Ebene** (Aufgabenbereich **Dach**) und stellen Sie im Dialogfeld ein, wie die Bauteile unterhalb der Sichtfilterebene dargestellt werden: Stift **1 0,25** und Strich **2**. Bauteilschraffuren und Makros sollen ausgeblendet werden.



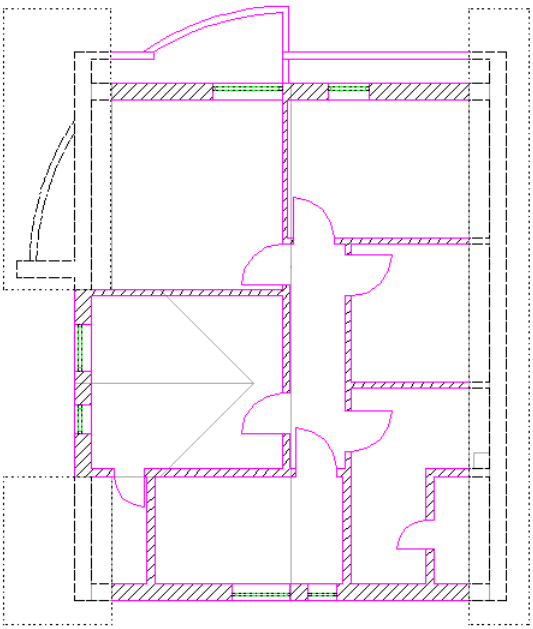
2 Bestätigen Sie mit **OK**.

3 Überprüfen Sie in der Palette **Eigenschaften**, ob der Layer **AR_SICHF** aktiviert ist.

Die Bauteildarstellung soll unterhalb der 1 m-Linie verändert werden.

Hinweis: Achten Sie auf die **Eingabeoptionen**:
Um mehrere Bereiche auf einmal zu erstellen, klicken Sie auf **Multi** und dann auf **Plus**.

4 Zeichnen Sie die Ebenenbereiche als Rechtecke über zwei Diagonalpunkte ein.
Innerhalb des Gebäudes ist die **1 m-Linie** die Begrenzung, nach außen wird der Bereich beliebig über die Wände hinausgezogen.



5 Beenden Sie die Funktion und legen Sie das Teilbild **112, Dach** aktiv in den Hintergrund.

6 Klicken Sie auf **3D aktualisieren** (Aufgabenbereich **Ändern**) und klicken Sie zweimal mit der rechten Maustaste in die Zeichenfläche (kein Doppelklick!).
Die Bauteile werden unter Berücksichtigung der Sichtfilterebene neu berechnet. Die Darstellung der Dachhaut bleibt davon unberührt.

7 Schalten Sie die Teilbilder **112 Dach** und **115** aus und Teilbild **110 DG Modell** aktiv. Führen Sie nochmals **3D aktualisieren** (Aufgabenbereich **Ändern**) aus. Sie erhalten wieder die Darstellung ohne Sichtfilterebene.

Beachten Sie, dass sich die Sichtfilterebene bei der Neuberechnung mit **3D aktualisieren** auf alle aktiven und aktiv im Hintergrund liegenden Teilbilder auswirkt.
Die Sichtfilterebene ist auch dann wirksam, wenn der Layer, auf dem sie liegt, unsichtbar geschaltet ist!

Aufkantung zeichnen

Das Dach soll eine 11,5 cm breite und 10 cm hohe Aufkantung erhalten. Diese wird auf ein eigenes Teilbild gezeichnet, dem zuerst die Dachlandschaft zugewiesen wird.

Beschriften Sie die neuen Teilbilder aussagekräftig!

Aufkantung zeichnen

1 Klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen**.

2 Öffnen Sie von Teilbild **116** das Kontextmenü, aktivieren Sie **Ebenen zuweisen**, und übernehmen Sie die Geschosshöhen und die Dachlandschaft.
Bestätigen Sie das Dialogfeld **Etage-Verhalten betroffener Teilbilder** mit **OK** ohne eine Option zu aktivieren, denn das Teilbild ist noch leer.

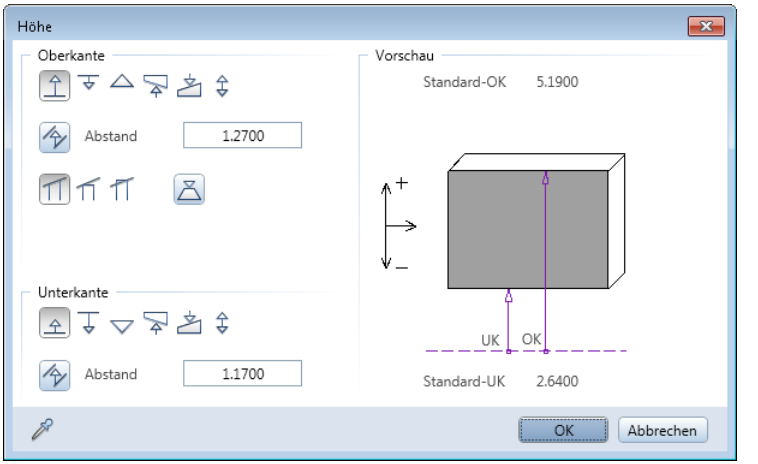
3 Aktivieren Sie in **Projektbezogen öffnen** das Teilbild **116** und legen Sie Teilbild **110 DG Modell** aktiv in den Hintergrund.

4 Überprüfen Sie mit **Standardebenen listen** (Aufgabenbereich **Bezug**) die Höhenanbindung des neuen Teilbilds **116**: **Höhe unten** = **2,64** m und **Höhe oben** = **5,19** m sowie Dachlandschaft.

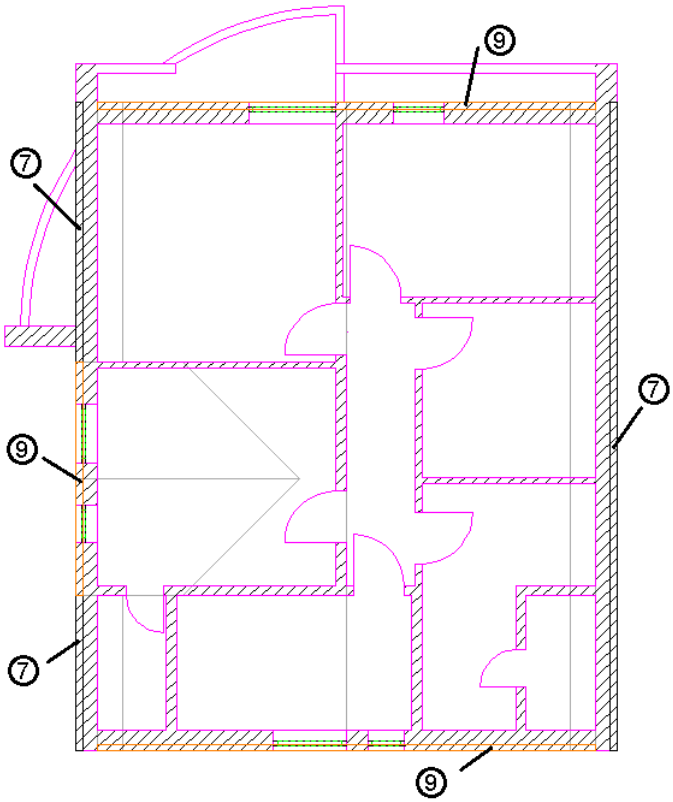
5 Klicken Sie auf **Wand** (Aufgabenbereich **Bauteile**) oder doppelklicken Sie mit der rechten Maustaste eine vorhandene Wand an.

Tipp: Zum Zeichnen von Aufkantungen gibt es auch die Funktion **Aufkantung** (Aufgabenbereich **Bauteile**).
Hier wird automatisch die Oberkante der darunter liegenden Wand als Höhe der Aufkantung übernommen. Dies ist jedoch nicht geeignet für die Giebelwände, so dass hier im Beispiel die Aufkantung mit **Wand** erzeugt wird.

6 Stellen Sie die **Eigenschaften** ein:
Dicke: **0,115**
Material: **B25**
Höhe: Oberkante und Unterkante werden mit Abstand an die untere Ebene gebunden –
und bestätigen Sie mit **OK**.

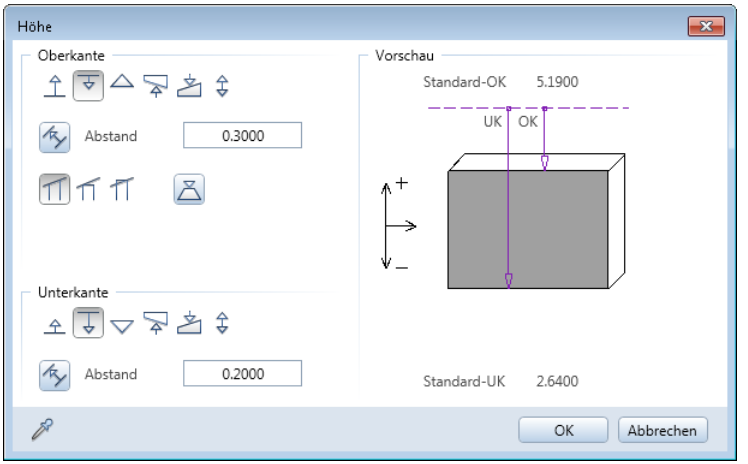


7 Zeichnen Sie die Aufkantung auf den Seitenwänden ein, aber nicht über der Gaube.



8 Ändern Sie die **Höhe** für die Giebelseiten von Hauptdach und Gaube. Die Aufkantung soll auf der Dachhaut aufliegen.

Hinweis: Um zu gewährleisten, dass die Höhe der Aufkantung zur Dachfläche weiterhin 10cm beträgt, müssen beide Wechselschalter auf **Abstand lotrecht zur Ebene** stehen.



9 Zeichnen Sie die Aufkantung an den Giebelseiten und über der Gaube ein.

Variante erstellen

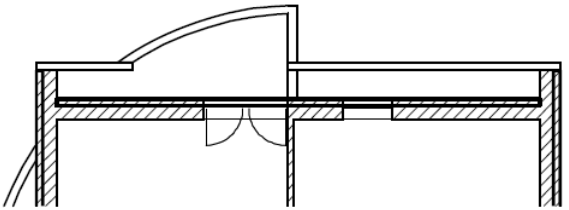
Sie können jetzt mit wenigen Mausklicks eine Variante der Balkonfassade erzeugen.

Variante erstellen

- Aktivieren Sie die Teilbilder **110 DG Modell** und **116** und kopieren Sie diese auf ein leeres Teilbild, z.B. **117**.
- Weisen Sie dem Teilbild **117** die Dachlandschaft zu.
- Schalten Sie das Teilbild **117** aktiv und die anderen Teilbilder aus.

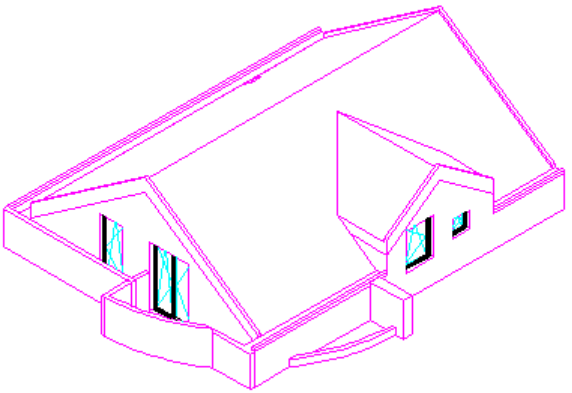
Tipp: Anstatt gleich die Brüstung durch die Außenwand laufen zu lassen, setzen Sie erst mit **Linienbauteil an Linie** die Außenwand zurück und verlängern dann die Brüstung.

1 Ändern Sie mit **Linienbauteil an Linie** die Wandanschlüsse entsprechend der Abbildung.



2 Ändern Sie mit **Allgemeine Ar-Eigenschaften modifizieren** die Brüstungshöhe auf **1,27** m.

Die Ansichtsart **Verdeckt** des neuen Teilbilds mit Teilbild **112 Dach** sollte so aussehen:



Übung 6: Freie Ebenen

In einer weiteren Gestaltungsvariante sollen die Carport-Dächer eine Neigung von 8° erhalten. Dazu werden freie Ebenen verwendet, die über den Grundriss der Carport-Dächer gelegt werden.
Damit Sie die Varianten vergleichen können, kopieren Sie zunächst das Teilbild **101 EG Carport** auf ein leeres Teilbild. Dabei lernen Sie das Kopieren mit Hilfe des ProjectPilot kennen.

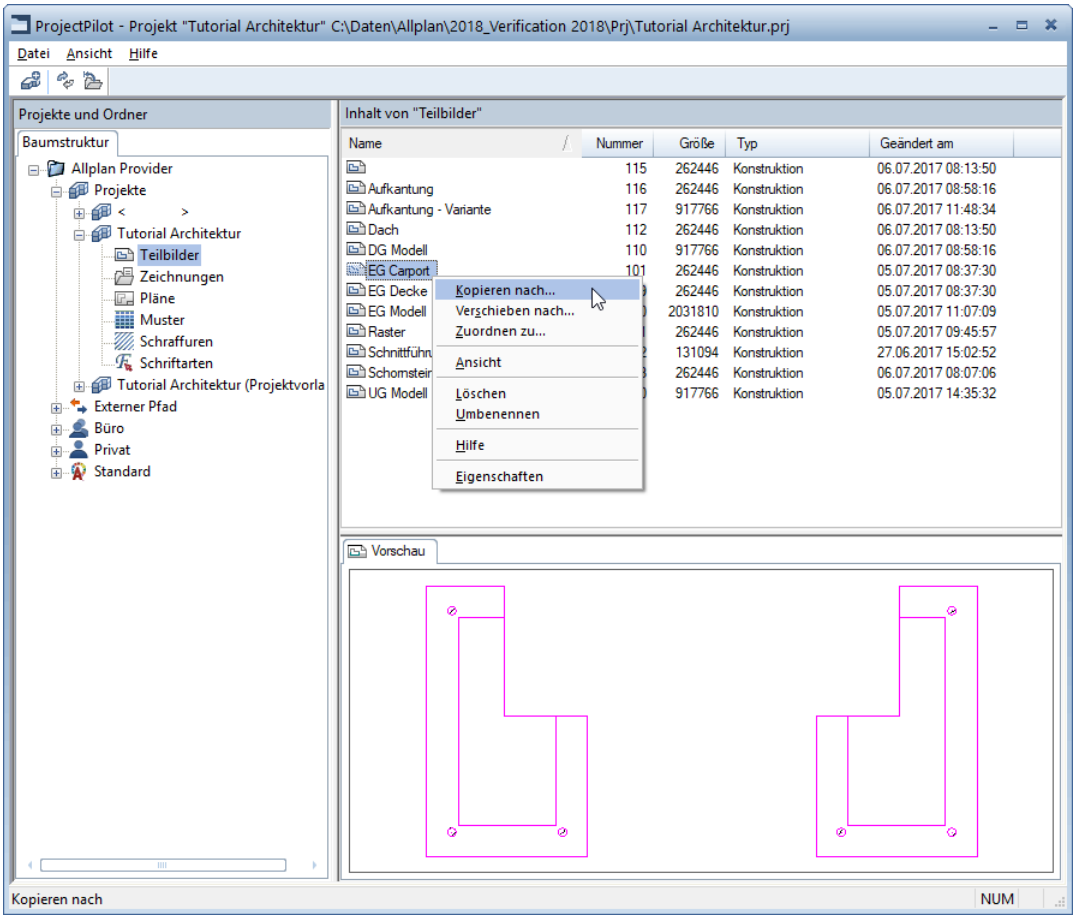
Teilbilder kopieren/verschieben

Dokumentübergreifend kopieren oder verschieben...	ProjectPilot → Teilbilder
• Nur innerhalb des Projekts • Einzelne Elemente und Elemente aus Hintergrundteilbildern können kopiert/verschoben werden • Zielteilbild kann belegt sein, Elemente werden ergänzt • Freies Positionieren der Elemente möglich	• Innerhalb des Projekts und in andere Projekte • Gesamter Teilbildinhalt wird kopiert/verschoben • Beliebig viele Teilbilder mit einer Aktion kopieren/verschieben • Belegte Zielteilbilder werden (nach Abfrage) überschrieben

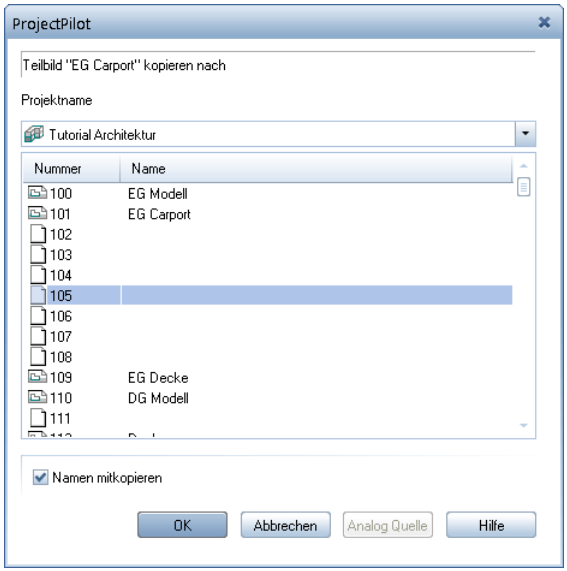
Teilbilder über ProjectPilot kopieren

1 Klicken Sie auf **ProjectPilot** (Dropdown-Liste des Allplan Symbols).

2 Öffnen Sie die Ordner zum Tutorial-Projekt, markieren das Teilbild **101 EG Carport** und klicken im Kontextmenü auf **Kopieren nach...**.



3 Markieren Sie das Zielteilbild **105** und bestätigen Sie mit **OK**.



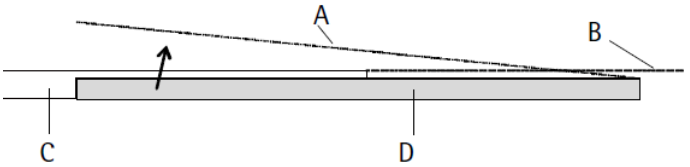
4 Benennen Sie das Teilbild **105** um: „EG Carport – Variante".

5 Beenden Sie **ProjectPilot**.

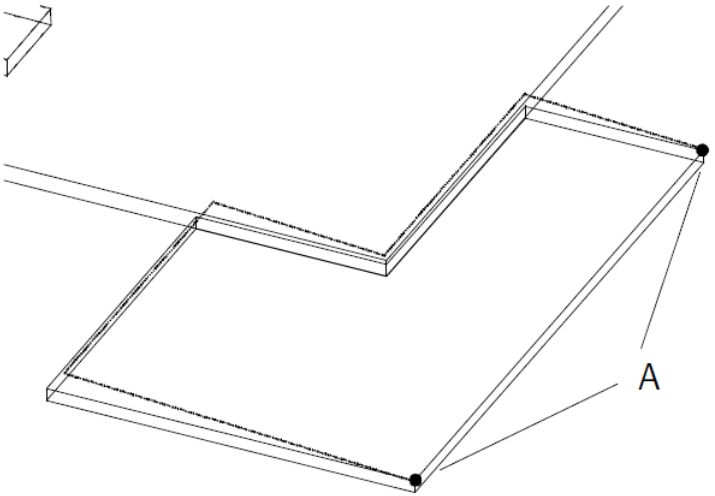
Freie Ebenen definieren

Auf dem kopierten Carport-Teilbild werden die freien Ebenen erzeugt, für jedes Carport-Dach ein Ebenenpaar. Die untere Ebene bleibt horizontal, die Lage der oberen Ebene wird durch zwei Punkte und die Neigung festgelegt.

Tipp: Eine Ebene kann mit drei Punkten oder mit zwei Punkten und einer Neigung definiert werden.



Detail, Querschnitt:
A = Obere freie Ebene; B = Obere Standardebene;
C = Decke über EG; D = Carport Dach



Isometrie, entlang der Außenkante wird das Carport-Dach geneigt:
A = Ebenenpunkte

Freie Ebenen definieren

➲ Aktivieren Sie das kopierte Carport-Teilbild **105 EG Carport – Variante** und legen Sie Teilbild **109 EG Decke** passiv in den Hintergrund.

1 Schalten Sie den Layer **AR_DE** sichtbar, alle anderen unsichtbar.

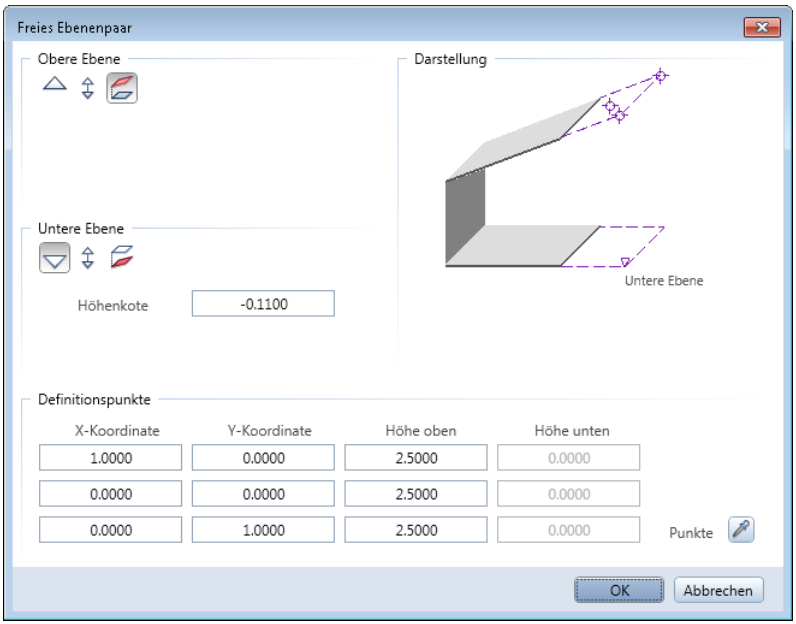
2 Klicken Sie auf **Freies Ebenenpaar** (Aufgabenbereich **Bezug**).

3 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.

Die obere Ebene soll also geneigt sein, die untere bleibt waagerecht und liegt auf der gleichen Höhe wie die untere Standardebene.

4 Klicken Sie im Bereich **Obere Ebene** auf **Freie Ebene**.

5 Klicken Sie im Bereich **Untere Ebene** auf **Höhenkote** und geben Sie **–0,11** ein.



Definieren Sie zunächst die Neigung der oberen Ebene. Wenn Sie die Lage dreier Punkte kennen, die eine Ebene definieren, können Sie diese Koordinaten in der entsprechenden Zeile eintragen.

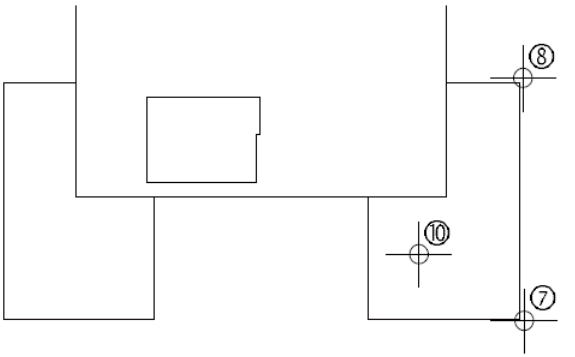
Hier wird jedoch die Lage der ersten beiden Punkte aus der Zeichnung entnommen und eine Neigung angegeben.

6 Klicken Sie bei **Punkte** auf .

7 *Punkt 1*
Klicken Sie den Eckpunkt unten rechts an und geben Sie die Höhe des Punktes ein: **2,59**.

8 *Punkt 2*
Klicken Sie den Eckpunkt oben rechts an und geben Sie die Höhe ein: **2,59**.

Tipp: Sie können die ersten Punkte auch in einer Isometrie anklicken.
Auf diese Weise haben Sie mit einem Klick pro Punkt drei Koordinaten definiert!



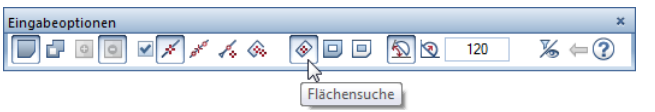
9 *Punkt 3 / Neigung obere Ebene*
Geben Sie die Neigung ein: **8**.

10 *Aufsteigender Neigungsbereich*
Klicken Sie links der beiden Punkte in den Zeichenbereich.

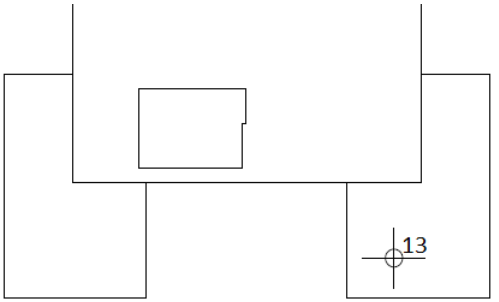
11 Die Neigung der oberen Ebene ist nun definiert, und das Dialogfeld **Freies Ebenenpaar** wird wieder eingeblendet. Bestätigen Sie mit **OK**.

Geben Sie nun den Umriss der freien Ebene ein.

12 Aktivieren Sie in den **Eingabeoptionen** die **Flächensuche**.



13 Klicken Sie in den Carport-Umriss und brechen die Eingabe mit ESC ab.



14 Klicken Sie auf **3 Fenster**: Sie können die schrägen Ebenen in der Perspektive und der Ansicht sehen.

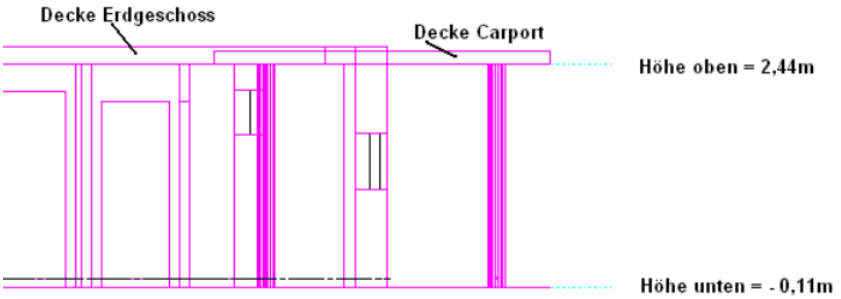
15 Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 12, um das freie Ebenenpaar für das zweite Carport-Dach zu erzeugen.

16 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Tipp: Wenn Sie zu Beginn in den Eingabeoptionen die Option **Multi** wählen, bleibt die Funktion geöffnet.

Nachbearbeitung

Die Carport-Dächer müssen an die freien Ebenen „gehängt" werden. Bei der Erzeugung der Dächer (siehe „Carport-Dächer" auf Seite 158) wurden diese auf die obere Ebene des Erdgeschosses „gelegt" (siehe nachfolgende Abbildung).



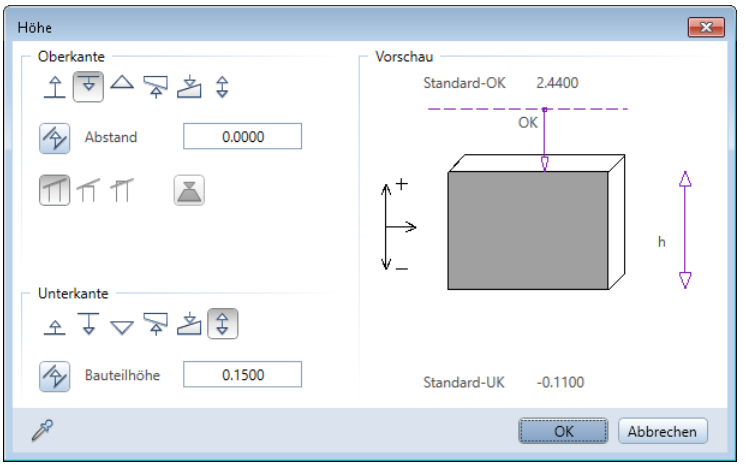
A = Decke Erdgeschoss
B = Decke Carport
C = Höhe oben (2,44 m)
D = Höhe unten (-0,11 m)

Carport-Dächer an freie Ebenen „hängen"

1 Öffnen Sie das Kontextmenü der rechten Carport-Decke und klicken Sie auf **Eigenschaften**.

Das Dialogfeld **Decke** wird geöffnet.

2 Nehmen Sie eine Veränderung der Höheneinstellung vor:
Bei **Oberkante** soll der **Bezug zur oberen Ebene** soll auf **0** geändert werden.
Die **Feste Bauteilhöhe** bleibt unverändert **0,15** m.



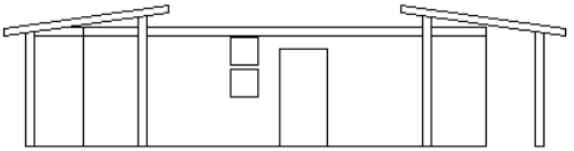
3 Schließen Sie das Dialogfeld mit **OK**.

Die Decke wurde an die freie Ebene „gehängt".

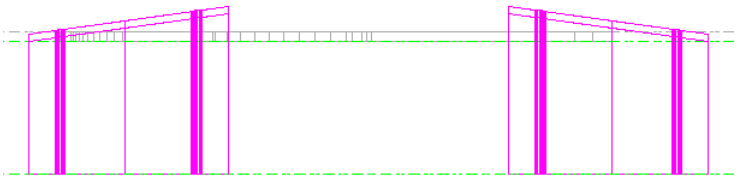
4 Wiederholen Sie die Schritte für die linke Carport-Decke.

5 Schalten Sie den Layer **AR_ST** mit den Stützen bearbeitbar und legen Sie zusätzlich Teilbild **100 EG Modell** passiv in den Hintergrund.

Die **Ansicht von vorne Süden** sieht in der Ansichtsart **Verdeckt** jetzt so aus:



In der Draht-Darstellung der **Ansicht von vorne Süden** sehen Sie, dass die Stützen nicht unterhalb der Carport-Decken enden, sondern in diese hineinragen. Dies resultiert aus ihrer Höhenanbindung beim Erzeugen der Stützen (siehe „Stützen" auf Seite 81).

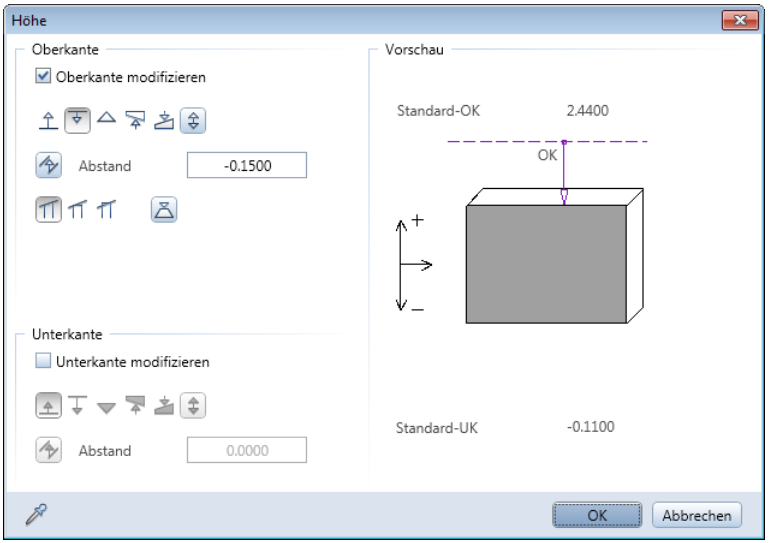


Stützen anpassen

1 Aktivieren Sie **Allgemeine Ar-Eigenschaften modifizieren**.

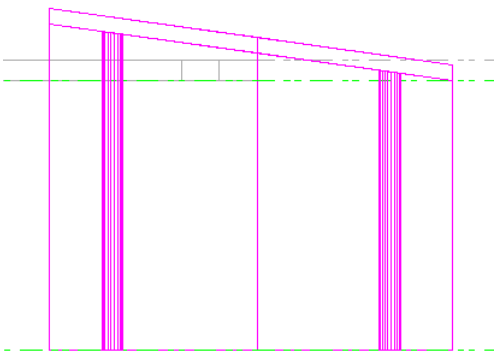
2 Klicken Sie auf **Höhe**.

3 Aktivieren Sie **Oberkante modifizieren**. Geben Sie bei **Oberkante** für **Bezug zur oberen Ebene** den Wert **-0,15** ein. Damit verändern Sie den Abstand der Stützen-Oberkante zur oberen Ebene.



4 Mit Hilfe des Architekturfilters **Stütze** und durch Aufziehen eines Bereichs über die 6 Carport-Stützen wenden Sie die neuen Höheneingaben auf die Stützen an.

Die Stützen enden unterhalb der Carport-Dächer:

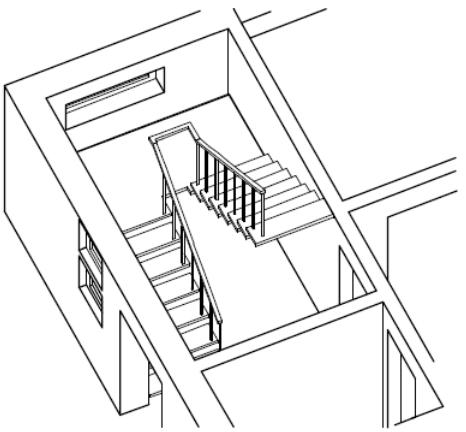


Lektion 4: Treppe

➲ Um die Übungen dieser Lektion ausführen zu können, benötigen Sie weiterhin die Rolle **Architektur** der **Actionbar**.

Zwischen Erd- und Obergeschoss wird eine Halbpodesttreppe eingebaut. Dazu nutzen Sie den Aufgabenbereich **Treppen** der **Actionbar**, mit dem sowohl Standardtreppen als auch freie Treppenformen im Raum konstruiert werden können. Ebenso wie der Treppengrundriss sind die einzelnen Bauteile – Stufe, Wange, Handlauf usw. – frei definierbar.

Aus der Vielzahl der Möglichkeiten kann im Rahmen dieses Tutorials nur eine erläutert werden. Wenn Sie den Aufgabenbereich **Treppen** effektiv nutzen möchten, sollten Sie auch mit den anderen Treppenformen und ihren Parametern experimentieren, beginnend mit der geraden Treppe. Vor jeder Übung finden Sie deshalb Anmerkungen, die auch für andere Treppengrundformen Gültigkeit haben.



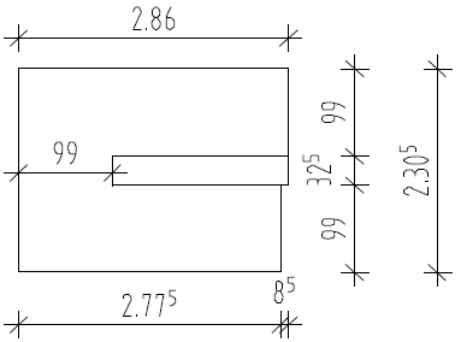
Bevor Sie mit der eigentlichen Treppenkonstruktion beginnen, bereiten Sie den Treppenumriss als Hilfskonstruktion vor. Die Treppeneingabe wird dadurch einfacher.

Treppen-Grundriss als Hilfskonstruktion

➲ Aktivieren Sie das Teilbild **100 EG Modell** und schalten Sie alle anderen Teilbilder aus.
Schalten Sie den Layer **KO_ALL02** (Treppengrundriss) sichtbar und alle anderen Layer unsichtbar.

1 Klicken Sie auf **Linie** (Aufgabenbereich **Schnellzugriff**), klicken Sie in der Palette **Eigenschaften** die Option **Hilfskonstruktion** an und schalten Sie den Layer **KO_HK** aktiv.

2 Zeichnen Sie den Treppenumriss nach.



3 Schalten Sie die Option **Hilfskonstruktion** (Palette **Eigenschaften**) wieder aus.

4 Lassen Sie den Layer **KO_HK** sichtbar und schalten alle anderen Layer aus.

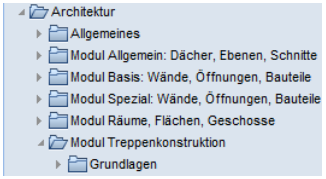
Jede Treppe wird nach dem gleichen Prinzip erstellt und kann jederzeit mit **Treppe modifizieren** wieder geändert werden.

Treppenkonstruktion im Überblick

- Treppengrundform auswählen.
- Treppenumriss festlegen. Damit ist die Lauflänge ab Antritt festgelegt.
- Höhen definieren und Lauflinie positionieren. Das Programm erzeugt eine Basistreppe, die durch Modifikation der Parameter gestaltet werden kann.
- Gegebenenfalls Geometrieparameter modifizieren, z.B. Anzahl der Stufen, Position der letzten Stufe, Stufenwinkel u.a.
  Damit ist die Grundkonstruktion der Treppe beendet. Es werden nur die Trittstufen dargestellt.
- Bauteilparameter einstellen (optional), wie z.B. Handlauf und Unterbau.
- Treppe fixieren und beschriften.

Übung 7: Halbpodesttreppe

Tipp: Lesen Sie in der Allplan-Hilfe das Kapitel „Modul Treppenkonstruktion, Grundlagen“:



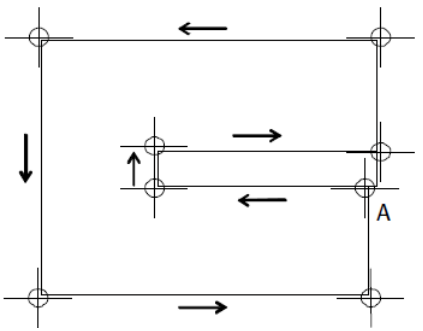
Zuerst erstellen Sie die „Basistreppe“.
Die Eingabe des Treppenumrisses hängt dabei von der vorher definierten Treppengrundform ab. So wird z.B. bei einer geraden Treppe der Polygonzug nach vier Umrisspunkten vom Programm beendet, für die Halbpodesttreppe sind 8 Punkte erforderlich. Der Umriss einer Wendeltreppe wird mit zwei Bogenradien definiert und die freie Treppenform kann aus beliebig angeordneten Punkten und Formen – von der geraden Linie bis zum Spline – zusammengesetzt sein.

Basistreppe erzeugen

1 Klicken Sie auf **Halbpodesttreppe** (Aufgabenbereich **Treppe**) und aktivieren Sie den Layer **AR_TREP**.

2 Klicken Sie den ersten Punkt des Treppenumrisses im Grundriss an. Das ist bei jeder Treppe einer der Punkte am Antritt (Innen- oder Außenwange).

Klicken Sie die folgenden Eckpunkte entlang der Treppenwangen an. Für die Halbpodesttreppe müssen 8 Umrisspunkte angegeben werden.



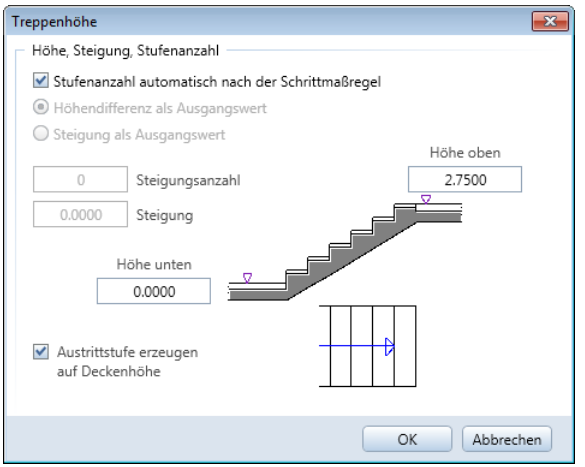
A = Erster Punkt Innenwange (ab Antritt)

3 Klicken Sie in das Eingabefeld **Höhe**.

4 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Stufenanzahl automatisch nach der Schrittmaßregel** und geben Sie die Höhen ein:

- Höhe oben: **2,75** (Höhe unten des OG +11 cm; FFB OG)
- Höhe unten: **0,00** (Höhe unten des EG +11 cm; FFB EG)

und bestätigen Sie mit **OK**.



Im Dialogfeld **Treppenumriss / Lauflinie / Höhe** wird die absolute Höhe der Treppe – **2,75** m – angezeigt.

5 Klicken Sie auf **OK**, um die Einstellungen zu bestätigen.

Es wird eine Treppe erzeugt, das Dialogfeld mit den Parametern für die Treppengeometrie erscheint.

6 Beenden Sie die Eingabe der Treppen-Parameter mit ESC, bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit **Ja**, und setzen Sie die Beschriftung ab.
Wenn Sie die Treppe nicht beschriften möchten, brechen Sie mit ESC ab.

7 Legen Sie Teilbild **109 EG Decke** passiv in den Hintergrund.

8 Schalten Sie die Layer **AR_WD** und **AR_DE** zusätzlich sichtbar.

9 Klicken Sie auf **3 Fenster**.
In Perspektive und Ansicht können Sie die Höhenlage der Treppe kontrollieren und Parameteränderungen beobachten.

Treppengeometrie modifizieren

Die vom Programm vorgeschlagenen Treppenparameter im Dialogfeld **Treppe – Geometrie** können verändert werden. Aus der Vielzahl der Möglichkeiten lernen Sie in der Übung zwei kennen:

- Positionieren der letzten Stufe
- Einsprung oben (nur bei Halbpodesttreppe möglich)

Steigung und Auftritt werden vom System errechnet. Bei der Halbpodesttreppe ist zu beachten, dass das Halbpodest nicht modifiziert werden kann, es ist durch den Treppenumriss fixiert. Die Anzahl der Steigungen kann für jeden Treppenlauf einzeln geändert werden.

Treppensymbole

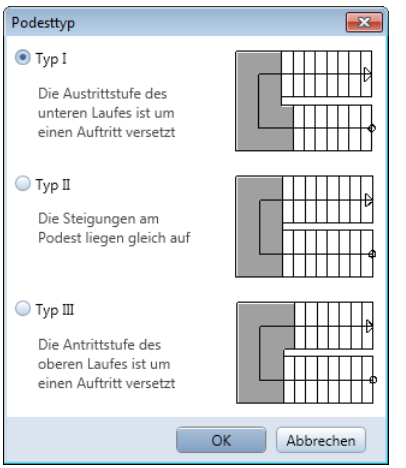
Große Pfeile an den Stufen symbolisieren einen Höhenunterschied zwischen den Bauteilen.

Kleine Pfeile an einer kurzen Linie zeigen an, dass zwei Bauteile (Stufen oder Podeste) auf einer Höhe liegen.

Treppengeometrie modifizieren

1 Klicken Sie auf **Treppe modifizieren** (Kontextmenü der Treppe).

2 Klicken Sie auf **Podesttyp**, aktivieren Sie den **Typ I** und bestätigen Sie mit **OK**.



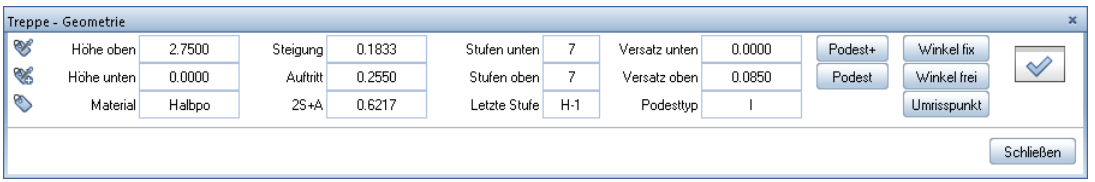
3 Klicken Sie auf **Letzte Stufe**. Die Anzeige schaltet um auf **H-1**.
In der Ansicht sehen Sie, dass die letzte Stufe eine Steigung unter der Treppenoberkante positioniert wird. Der obere Treppenlauf hat somit 7 Stufen, aber 8 Steigungen. Der Steigungswert wird angepasst und der Auftritt wird aus der Länge des ersten Treppenlaufs berechnet.

Im Grundriss sehen Sie, dass der obere Treppenlauf nicht bis zu dem eingegebenen Treppenumriss heranreicht. Der Treppenlauf soll in Laufrichtung verschoben werden.

4 Ermitteln Sie zunächst den Abstand zwischen der letzten Steigung und dem Treppenumriss mit **Messen Strecke** (Aufgabenbereich **Messen**).

5 Klicken Sie auf **Versatz oben** und geben Sie den gemessenen Wert ein: **0,085**.
Am Podest wird ein Vorsprung mit der eingegebenen Tiefe gebildet und die Stufen werden entsprechend verschoben.

Das Dialogfeld **Treppe - Geometrie** sollte jetzt so aussehen:



Treppenbauteil-Parameter definieren

Die Treppe wird jetzt nur durch die Trittstufen dargestellt. Sie haben nun die Möglichkeit, Treppenbauteile detailliert zu beschreiben. Die gewünschten Bauteile werden in einer Übersicht ausgewählt und ihre Darstellung (Stift, Strich, Material, Schraffur) festgelegt. Für jedes Bauteil gibt es ein Formular, in dem die Maße eingetragen werden. In der folgenden Übung werden Sie die Trittstufen, den Handlauf und die Geländerstäbe definieren.

Treppenbauteil-Parameter definieren

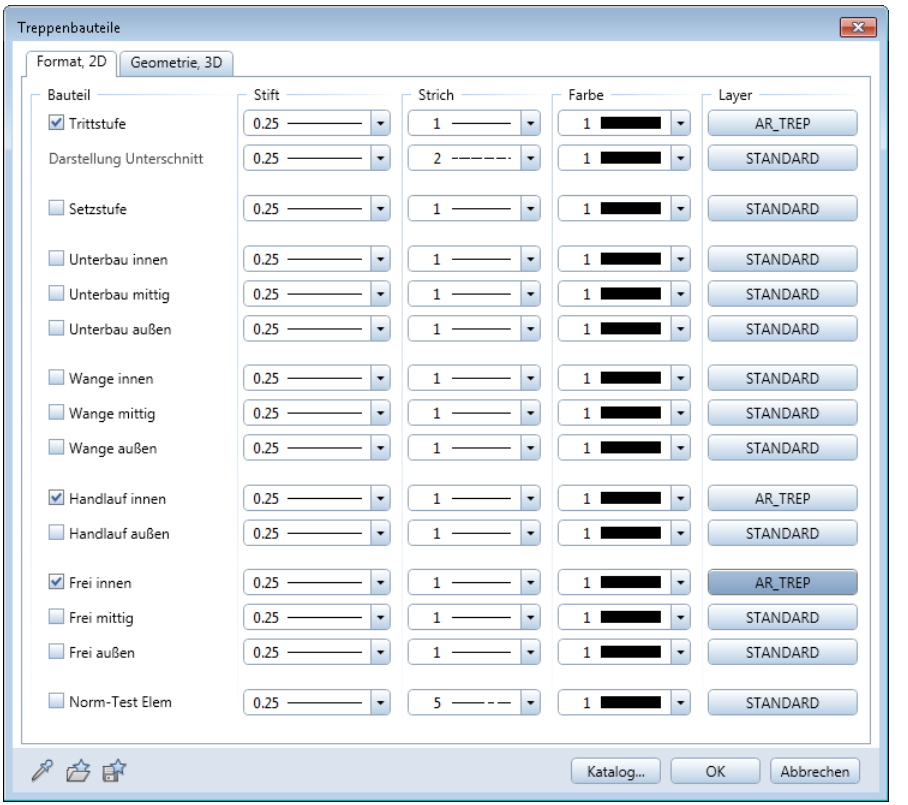
➲ Das Dialogfeld **Treppe – Geometrie** ist geöffnet.

1 Schalten Sie mit zur Eingabe der **Treppenbauteile** um.

2 Wählen Sie im Dialogfeld **Treppenbauteile** die Registerkarte **Format, 2D**.

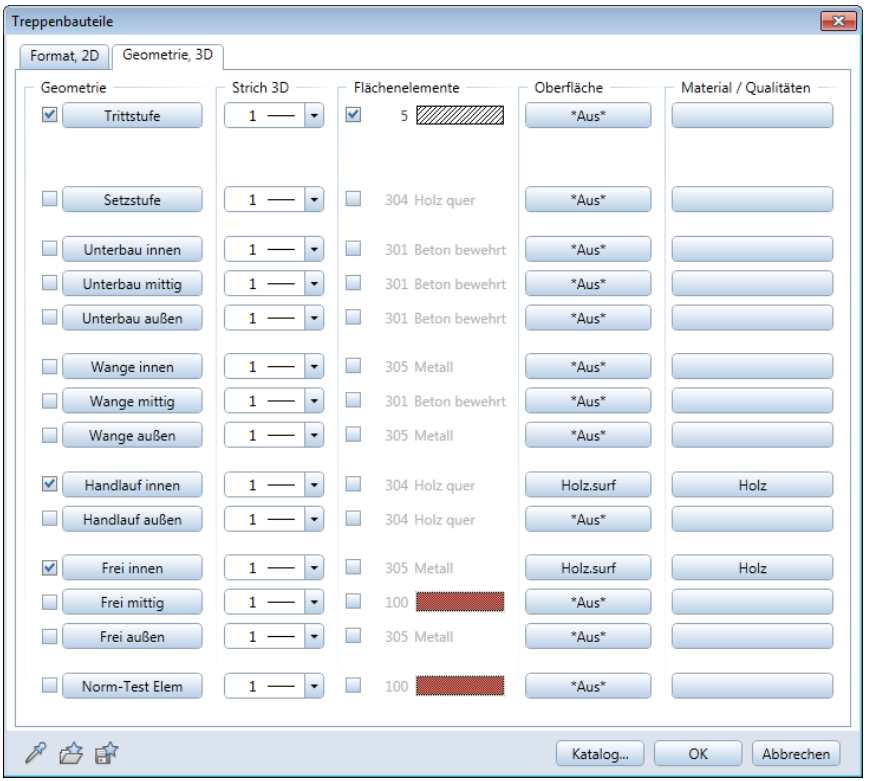
3 Schalten Sie die Bauteile **Trittstufe**, **Handlauf innen** und **Frei innen** (hier Geländerstab) ein.
Klicken Sie im Bereich **Layer** auf die jeweilige Schaltfläche, und weisen Sie den neu aktivierten Bauteilen den Layer **AR_TREP** zu.

Tipp: Freie Bauteile können Geländerstäbe, Geländer-ausfachungen, der Obergurt einer Wange oder anderes sein.



In der Registerkarte **Format, 2D** können Sie auch die Formateigenschaften für die Grundriss-Darstellung der ausgewählten Bauteile ändern.

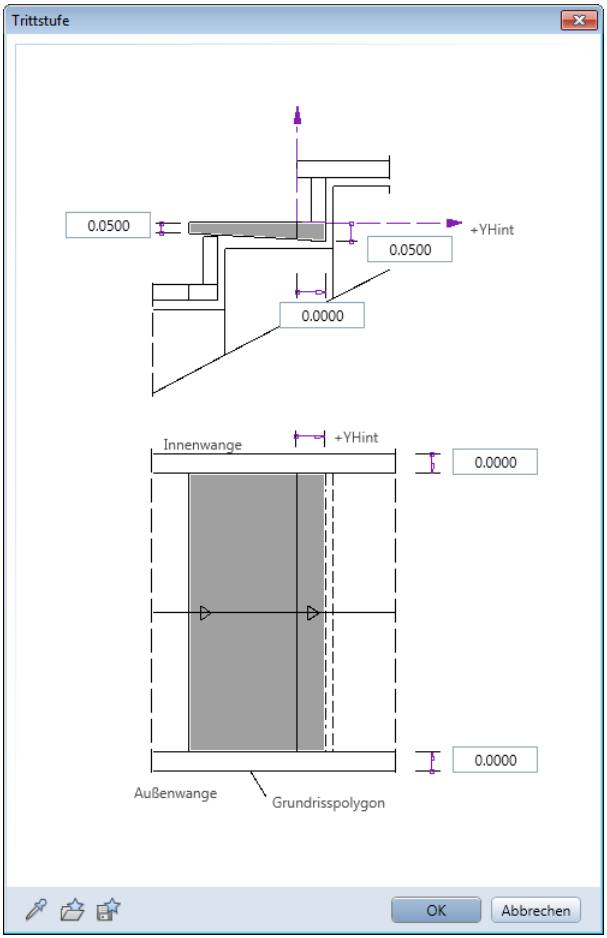
4 Schalten Sie nun Dialogfeld **Treppenbauteile** um auf die Registerkarte **Geometrie, 3D**.



In der Registerkarte **Geometrie, 3D** können Sie nicht nur die Geometrie der Treppenbauteile eingeben, sondern auch noch folgende Parameter einstellen:

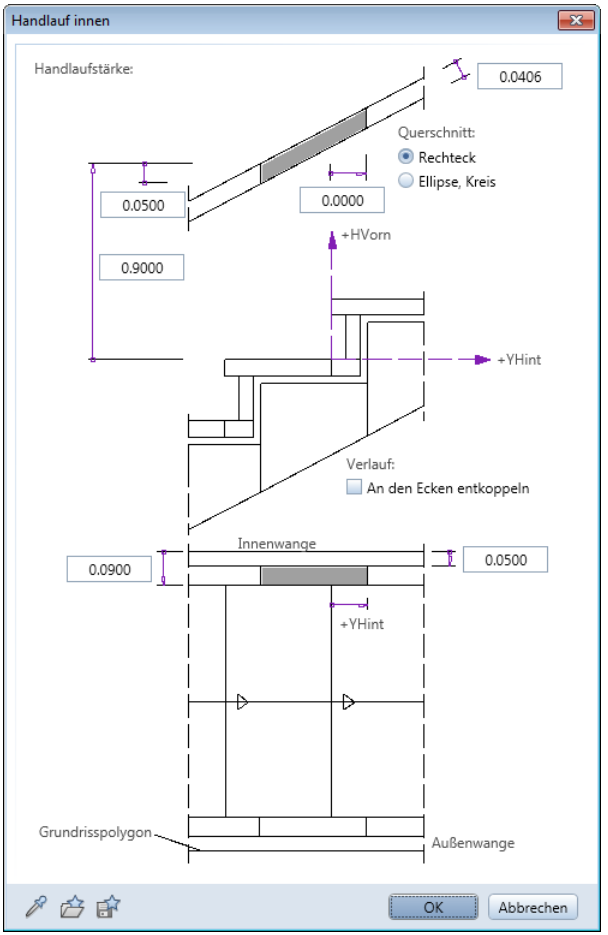
- Im Bereich **Strich 3D** bestimmen Sie die Strichart mit der die Bauteile in Ansicht und Isometrie dargestellt werden
- Im Bereich **Flächenelemente** definieren Sie Schraffur, Muster, Füllfläche oder Stilfläche für die Darstellung der Bauteile im Architekturschnitt
- Im Bereich **Oberfläche** weisen Sie den Bauteilen eine freie Oberfläche zu, die in der Animation verwendet werden kann
- Im Bereich **Material** weisen Sie den Bauteilen Materialien zu, die in speziellen Treppenreports ausgewertet werden können

5 Klicken Sie in der Registerkarte **Geometrie, 3D** auf **Trittstufe**, und geben Sie die **Dicke** der Stufe **vorn** und **hinten** sowie den **Abstand vom Treppenumriss** ein. Bestätigen Sie das Dialogfeld mit **OK**.



6 Klicken Sie in der Registerkarte **Geometrie, 3D** auf **Handlauf innen**.

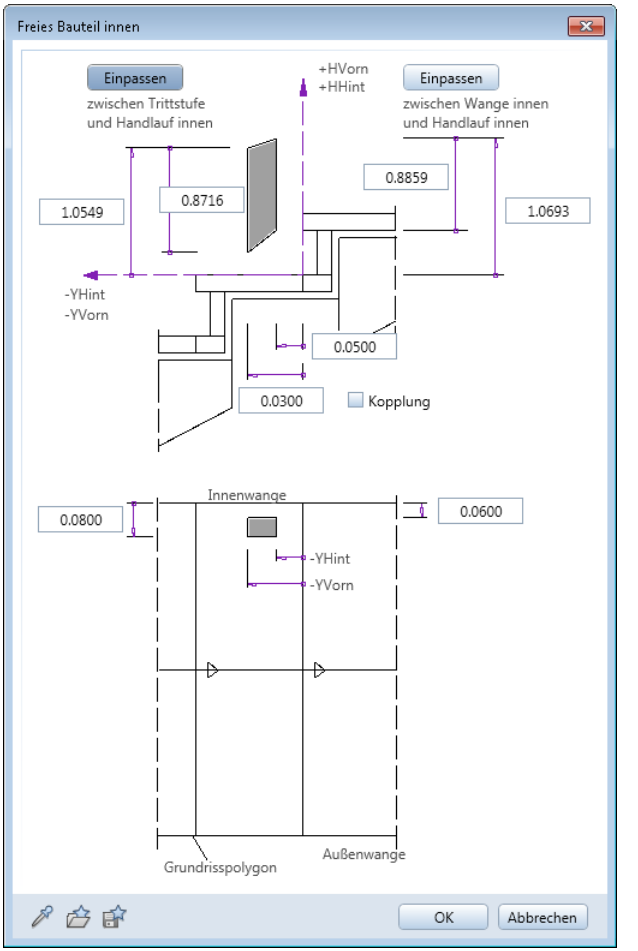
7 Geben Sie den Abstand der Handlaufkanten vom Umrisspolygon sowie die Position des Handlauf-Elementes relativ zur Stufenvorderkante ein. Damit bestimmen Sie, wo der Handlauf beginnt. Hier wird der erste Geländerstab auf der ersten Stufe positioniert, der Handlauf liegt ohne Überstand auf. Bestätigen Sie das Dialogfeld mit **OK**.



8 Klicken Sie in der Registerkarte **Geometrie, 3D** auf **Frei innen** (Freies Bauteil innen).

9 Geben Sie zuerst den Abstand der Bauteilkanten zum Treppenumriss ein sowie die Position zur Stufenvorderkante. Der erste Geländerstab soll auf der ersten Stufe stehen.

Tipp: Wenn Sie die Abmessungen der Trittstufe, des Handlaufs oder des freien Elements ändern, müssen Sie zum Schluss nochmals **Einpassen** wählen, um die Werte zu aktualisieren.



10 Klicken Sie auf **Einpassen ‚zwischen Trittstufe und Handlauf innen'**. Die Höhenwerte des Bauteils werden berechnet. Bestätigen Sie das Dialogfeld mit **OK**.

11 Bestätigen Sie das Dialogfeld **Treppenbauteile** mit **OK**.

Die Bauteile werden eingezeichnet, und das Dialogfeld **Treppe – Geometrie** wird wieder eingeblendet.

12 Klicken Sie auf **Schließen**, und bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit **Ja**.

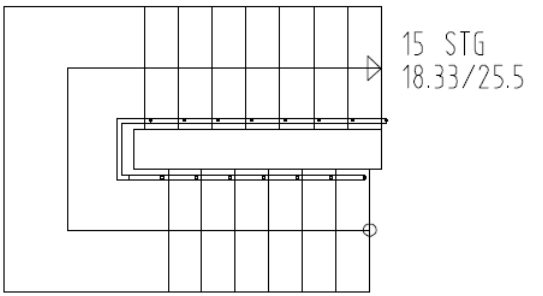
Die Treppe wird fixiert. Der Beschriftungstext hängt am Fadenkreuz.

Tipp: Wenn Sie keinen Text absetzen möchten, drücken Sie hier einfach auf ESC.

13 Klicken Sie in die Eingabefelder, die in der Beschriftung erscheinen sollen.

14 Wählen Sie die Anzahl der Nachkommastellen aus.

15 Setzen Sie den Text neben der Treppe ab.



Schnittdarstellung erzeugen

Nun wird die, im Bauwesen übliche, geschnittene Treppendarstellung im Grundriss generiert.

Schnittdarstellung erzeugen

1 Klicken Sie auf **Treppenschnitt** (Kontextmenü der Treppe) und aktivieren Sie den Layer **AR_TREP**.

2 Klicken Sie im Dialogfeld **Treppenschnitt** auf **Eigenschaften**.

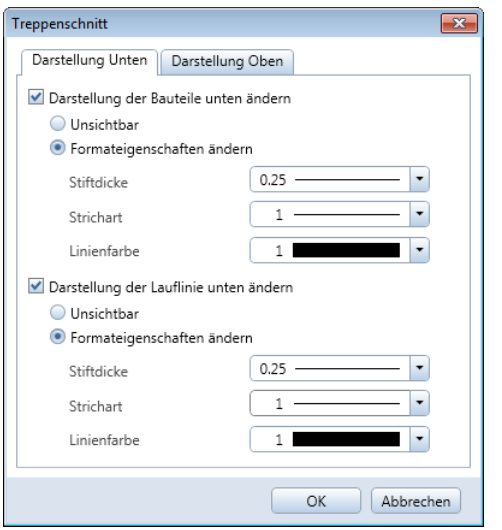
3 Auf der Registerkarte **Darstellung Unten** nehmen Sie für die Treppe **unterhalb** der Schnittlinie folgende Einstellungen vor:

Aktivieren Sie die Kontrollkästchen für **Darstellung der Bauteile unten ändern** und **Darstellung der Lauflinie unten ändern**.

Wählen Sie in beiden Bereichen die Option **Formateigenschaften ändern** und geben Sie auch für beide Bereiche Folgendes ein.

- **Stiftdicke**: 0,25
- **Strichart**: 1
- **Linienfarbe**: 1 schwarz

Tipp: Soll z.B. für den Anfangsbereich die Strichart aus der Zeichnung verwendet werden, so klickt man auf die Schaltfläche **Strich-Unten**: Als Eintrag für **Strich-Unten** erscheint dann „–“.



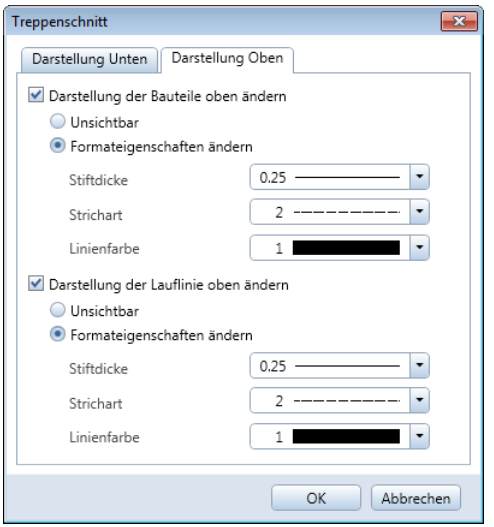
Tipp: Soll ein Treppenteil unsichtbar gemacht werden, klicken Sie die entsprechende Option an.

4 Auf der Registerkarte **Darstellung Oben** nehmen Sie für die Treppe **oberhalb** der Schnittlinie folgende Einstellungen vor:

Aktivieren Sie die Kontrollkästchen für **Darstellung der Bauteile oben ändern** und **Darstellung der Lauflinie oben ändern**.

Wählen Sie in beiden Bereichen die Option **Formateigenschaften ändern** und geben Sie auch für beide Bereiche Folgendes ein.

- **Stiftdicke**: 0,25
- **Strichart**: 2
- **Linienfarbe**: 1 schwarz

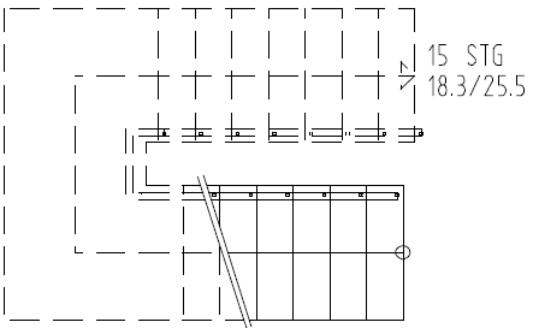


5 Bestätigen Sie das Dialogfeld mit **OK**.

6 Geben Sie den Abstand der Schnittlinien ein. Der Abstand ist maßstabsabhängig, es wird der gewünschte Wert in der aktuellen Einheit (m) eingegeben.

Tipp: Wenn die Treppe nachträglich modifiziert wird, muss die Schnittdarstellung neu erzeugt werden.

7 Klicken Sie auf Anfangs- und Endpunkt der Schnittlinien (etwas außerhalb des Treppenumrisses). Die Grundrissdarstellung ändert sich entsprechend, während Ansicht und Perspektive unverändert bleiben.



Lektion 5: SmartParts

➲ Um die Übungen dieser Lektion ausführen zu können, benötigen Sie weiterhin die Rolle **Architektur** der **Actionbar**.

Mit Hilfe der Funktionen **Fenster-SmartPart**, **Tür-, Tor-SmartPart**, **Sonnenschutz-SmartPart** und **Lichtkuppel-SmartPart** (alle im Aufgabenbereich **Öffnungselemente**) sowie **Dachflächenfenster-SmartPart** (Aufgabenbereich **Dach**) können Sie SmartParts entsprechend Ihren Vorstellungen selbst modellieren.
Diese SmartParts können gespeichert und danach jederzeit eingesetzt werden.

SmartPart modellieren

Voraussetzung: Eine Öffnung ist gezeichnet.

- Im Aufgabenbereich **Öffnungselemente** bzw. **Dach** eine SmartPart-Funktion aktivieren und Öffnung anklicken. Das SmartPart nimmt die Größe der Öffnung an.
- In der Palette **Eigenschaften** die gewünschten Elemente des SmartParts (für Fenster z.B. Rahmen, Pfosten, Riegel, Sprossen usw.) auswählen und deren Parameter definieren.
- Parameter für die 2D- und die 3D-Darstellung des SmartParts festlegen.
- Zusatzelemente (für Fenster z.B. Fensterbank oder Rollladen) auswählen und deren Parameter definieren.
- Ggf. Abstände des SmartParts zur Öffnung festlegen.
- SmartPart **Als Favorit speichern** oder in einem Ordner der Palette **Bibliothek** ablegen.

Die einzige fensterlose Wand im Erdgeschoss soll drei Öffnungen mit selbst modellierten Fenster-SmartParts erhalten.
Erzeugen Sie zunächst die Rohbauöffnungen für die Fenster.

Fensteröffnungen erzeugen

➲ Teilbild **100 EG Modell** ist aktiv. Schalten Sie den Layer **AR_WD** sichtbar und alle anderen Layer aus.

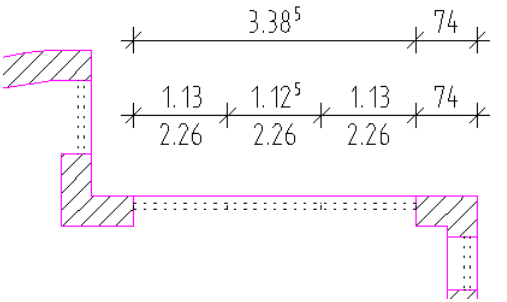
1 Doppelklicken Sie mit der rechten Maustaste in die türhohe Fensteröffnung in der geraden Wand neben der Kreiswand.

2 Erzeugen Sie drei Fensteröffnungen entsprechend der Abbildung.

Die **Eigenschaften** wurden von dem angeklickten Fenster übernommen. Der Wert bei **Unterkante** für **Bezug zur unteren Ebene** wird auf **0,11** geändert.

Höhe:	**Oberkante**: **Feste Bauteilhöhe**, BT-Höhe: **2,26**	
	Unterkante: **Bezug zur unteren Ebene**, Abstand: **0,11**	
Anschlag:	**Fenstertiefe**:	**0,07**
	Leibung außen:	**0,09**
Brüstungsdarstellung:		**außen**
Bibliothekselement 1 bis n:		ausschalten

Lage:



3 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Übung 8: Fenster-SmartPart modellieren

Für diese Öffnungen soll ein dreigeteiltes, fest verglastes Fenster-SmartPart modelliert werden. Das SmartPart kann anschließend in jede beliebige Öffnung eingesetzt werden.

Damit die bisher verwendeten Fenster-SmartParts und das neu erstellte SmartPart zusammen passen, werden die Parameter wie z.B. Rahmenstärke, Farbe/Oberfläche für die Elemente usw. analog dazu eingestellt.

Fenster-SmartPart modellieren

➲ Bezugsmaßstab ist **1:100**.

➲ Teilbild **100 EG Modell** ist aktiv.

1 Klicken Sie in der Dropdown-Liste **Fenster** (Symbolleiste für den Schnellzugriff) auf **2+1 Animationsfenster**.

2 Ändern Sie den Bezugsmaßstab auf **1:50**.

3 Zoomen Sie in allen drei Fenstern die eben erstellte Fensteröffnung.

4 Klicken Sie auf **Fenster-SmartPart** (Aufgabenbereich **Öffnungselemente**).

Sie haben mit dieser Funktion die Möglichkeit, SmartParts sowohl für Fenster als auch für Fensterbänke zu modellieren.

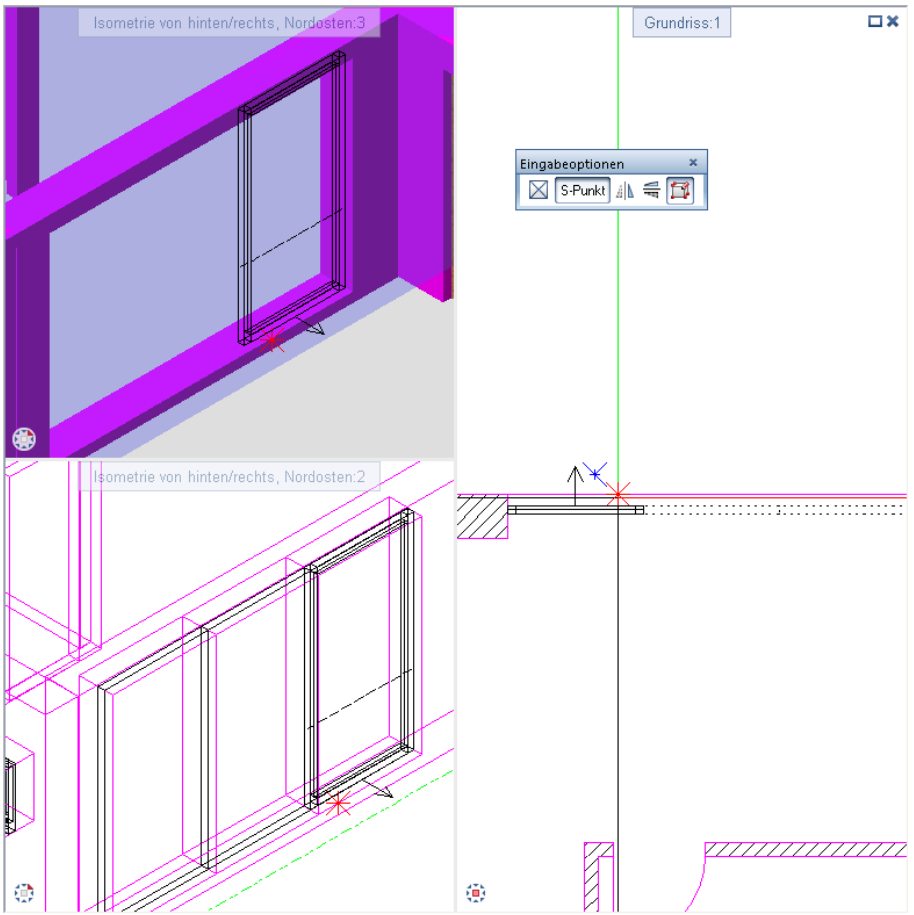
5 Wählen Sie im Listenfeld (oberer Bereich der Palette) das SmartPart **Fenster**.

Die Registerkarte **Elemente** des Fenster-SmartParts wird geöffnet. In der Vorschau wird als Ausgangspunkt für das Modellieren Ihres Fenster-SmartParts der Rahmen dargestellt.

Hinweis: Wenn Sie den Cursor in der Palette an den unteren Rand der Vorschau bewegen, nimmt er die Form eines Doppelpfeils an. Jetzt können Sie den Bereich der Vorschau in seiner Größe verändern.

6 Wenn Sie in der Grundrissdarstellung das Fadenkreuz über die Zeichenfläche bewegen, sehen Sie, dass das Fenster-SmartPart – momentan nur bestehend aus einem Rahmen – an seinem Absetzpunkt am Fadenkreuz hängt. Der Absetzpunkt liegt an der linken unteren Ecke des SmartParts.

Beim Absetzen wird in der Mitte des SmartParts ein Pfeil eingeblendet; dieser zeigt in Richtung Außenseite des SmartParts. Achten Sie beim Absetzen darauf, dass dieser Pfeil in Richtung Außenseite des Gebäudegrundrisses zeigt.

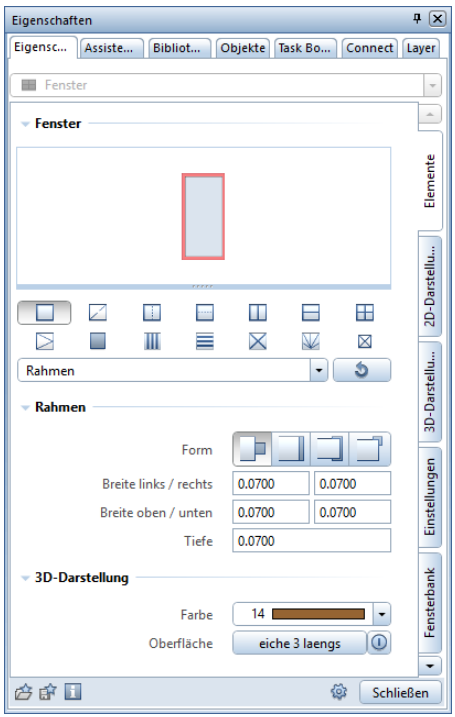


7 Beginnen Sie mit dem Modellieren Ihres Fenster-SmartParts, indem Sie zuerst in die linke Fensteröffnung klicken.

Damit setzen Sie das SmartPart bereits ab, das heißt, es nimmt die Maße der Fensteröffnung an und wird in diesen Abmessungen auch in der Vorschau der Palette dargestellt.
Da Sie die Fensteröffnung mit Leibung erzeugt haben, orientiert sich das SmartPart an der Lage des Leibungselementes und wird in dessen Mitte abgesetzt.

8 Beginnen Sie nun in der Palette **Eigenschaften** des SmartParts die Maße des Rahmens zu definieren.
Nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

- Bereich **Rahmen**:
  Form: Blockrahmen
  Breite links / rechts: 7 cm
  Breite oben / unten: 7 cm
  Tiefe: 7 cm
- Bereich **3D-Darstellung**:
  Farbe: 14
  Oberfläche: eiche3 laengs.surf

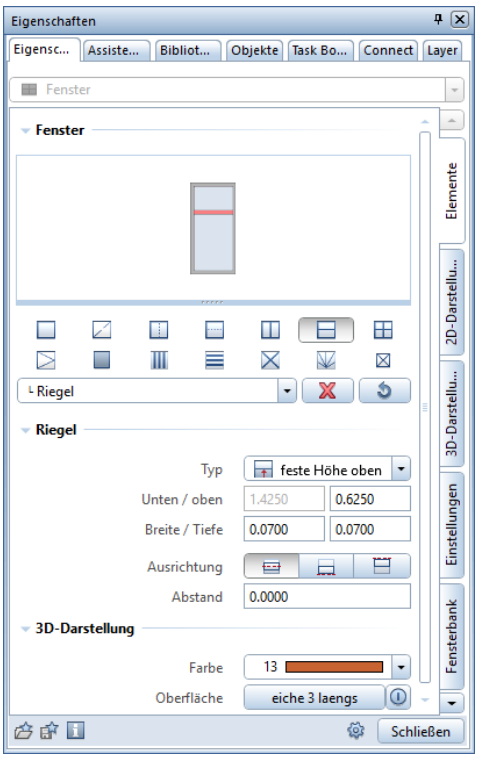


9 Das Fenster soll als Festverglasung mit einem Pfosten und einem Riegel ausgelegt werden. Zuerst wird der Riegel modelliert. Klicken Sie dazu mittig in die Vorschau und aktivieren Sie das Element **Riegel**.

10 Nehmen Sie für den Riegel folgende Einstellungen vor:

- Bereich **Riegel**:
  Typ: Wählen Sie **feste Höhe oben** und geben Sie für **oben**: **0,625** m ein.
  Breite / Tiefe: **7** cm
  Ausrichtung: mittig
  Abstand: 0

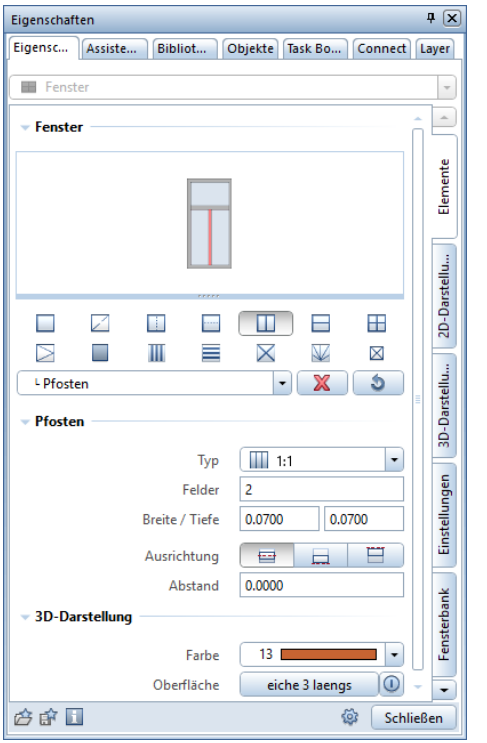
- Bereich **3D-Darstellung**:
  Farbe: **13**
  Oberfläche: **eiche3 laengs.surf**



11 Der untere Teil des Fensters soll durch einen Pfosten in zwei gleich große Bereiche unterteilt werden.
Klicken Sie dazu in der Vorschau mittig in den unteren Teil des Fensters und aktivieren Sie das Element **Pfosten**.

12 Nehmen Sie für den Pfosten folgende Einstellungen vor:

- Bereich **Pfosten**:
  Typ: **1:1**
  Felder: **2**
  Breite / Tiefe: **7** cm
  Ausrichtung: mittig
  Abstand: 0
- Bereich **3D-Darstellung**:
  Farbe: **13**
  Oberfläche: **eiche3 laengs.surf**

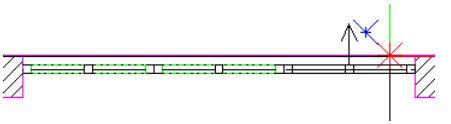


Damit ist das Modellieren des SmartParts abgeschlossen.

13 Um Ihre Eingaben zu speichern, klicken Sie in der Palette **Eigenschaften** auf **Schließen**.

14 Eine Kopie des eben erstellten SmartParts hängt am Fadenkreuz. Setzen Sie diese in der zweiten Rohbauöffnung ab und klicken Sie auf ESC.

15 Setzen Sie die nächste Kopie in die dritte Öffnung.
Achten Sie beim Absetzen jeweils auf die Außenseite des SmartParts (Pfeil).



16 Beenden Sie die Funktion **Fenster-SmartPart** mit 2xESC.

SmartPart speichern

Sie können Ihren Projektordner in der Bibliothek mit einem weiteren SmartPart ergänzen.

Fenster-SmartPart in Bibliothek speichern

1 Klicken Sie in den Paletten auf die Registerkarte **Bibliothek**.

2 Im Ordner **Projekt** öffnen Sie das Projekt **Tutorial Architektur**.

3 Öffnen Sie den Ordner **Fenster**, und klicken Sie unten in der Aktionsleiste auf **Element einfügen** - **SmartPart einfügen**.

4 Welches SmartPart möchten Sie ablegen?
Klicken Sie auf eines der eben eingesetzten SmartParts.

5 Unter welcher Bezeichnung im Katalog speichern?
Geben Sie einen Namen für das SmartPart ein: **Fenster_festverglast**.
Bestätigen Sie mit **OK**.

Das SmartPart wird in der Bibliothek gespeichert und erhält automatisch ein Vorschaubild, das dem tatsächlichen Aussehen des SmartParts entspricht.

SmartPart tauschen

SmartParts können jederzeit ausgetauscht werden. Voraussetzung für den Tausch ist, dass beide SmartParts auf dem Teilbild vorhanden sind.

Es gibt zwei Tauschmöglichkeiten:

- Alle Verlegungen eines SmartParts werden durch ein anderes SmartPart ersetzt – Option **plus identische Objekte** aktiv.
- Einzelne Verlegungen eines SmartParts werden ausgetauscht – Option **plus identische Objekte** inaktiv.

SmartPart-Verlegungen sind auf Teilbildern abgesetzte SmartParts.

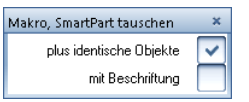
In der folgenden Übung sollen SmartPart-Verlegungen (also die SmartParts, die in Öffnungen eingesetzt wurden) mit dem neuen SmartPart ausgetauscht werden. Das betrifft die SmartPart-Verlegungen in der Kreiswand und in der Wand rechts neben der Kreiswand.

SmartParts tauschen

1 Wechseln Sie in der **Actionbar** innerhalb der Rolle **Architektur** in die Aufgabe **Freies Modellieren**.

2 Klicken Sie auf **Makro, SmartPart tauschen** (Aufgabenbereich **Makros**).

3 Aktivieren Sie im Dialogfeld die Option **plus identische Objekte**.



4 *Welches Makro tauschen?*
Klicken Sie ein SmartPart in der Kreiswand an.

Alle gleichen SmartParts werden in Aktivierungsfarbe dargestellt.

5 *Durch welche Makrodefinition ersetzen?*
Klicken Sie ein selbst erstelltes SmartPart an.

6 Tauschen Sie auch das Fenster-SmartPart rechts neben der Kreiswand gegen ein selbst erstelltes SmartPart.

7 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

SmartPart modifizieren

Bereits abgesetzte SmartParts können entweder über Griffe (grafische Modifikation) oder über einen Dialog (alphanumerische Modifikation) in Form der Eigenschaften-Palette bearbeitet werden. Die grafische Modifikation können Sie über das Kontextmenü des SmartParts mit Hilfe der Funktion **SmartPart mit Griffen modifizieren** aufrufen.
Es besteht aber auch die Möglichkeit, Griffe und Eigenschaften-Palette gleichzeitig zu nutzen. Dies geschieht durch Doppelklick linke Maustaste auf das SmartPart. Es öffnet sich die Eigenschaften-Palette des SmartParts und die Griffe werden aktiviert.

In unserem Beispiel sollen die Fenstergriffe der in der rechten Außenwand verlegten Fenster-SmartParts mittig vom Flügel angeordnet werden.

Fenster-SmartPart modifizieren

➲ Bezugsmaßstab ist **1:50**.

➲ Teilbild **100 EG Modell** ist aktiv.

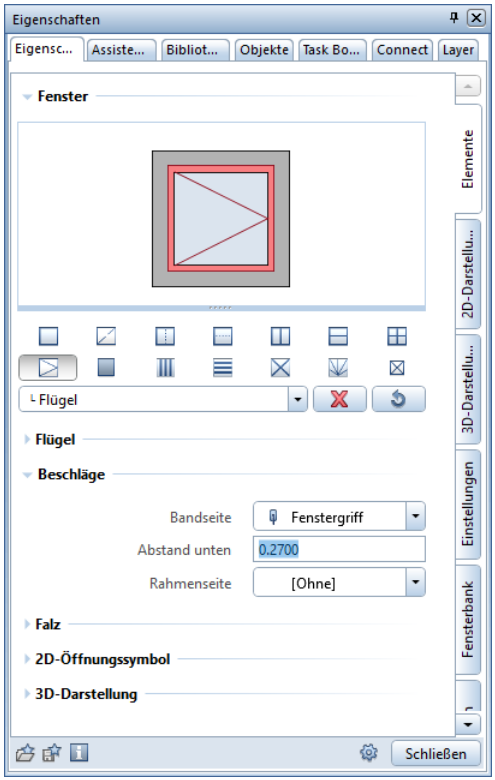
➲ **2+1 Animationsfenster**-Darstellung ist aktiv.

1 Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste das oberste Fenster-SmartPart in der rechten Außenwand.

2 In der Palette **Eigenschaften** ist die Registerkarte **Elemente** geöffnet.
Um den Flügel des SmartParts modifizieren zu können, muss dieser aktiviert werden. Dazu haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Klicken Sie ihn in der Vorschau an
  oder
- öffnen Sie die Dropdown-Liste unterhalb der Fensterelemente und wählen Sie durch Anklicken den Flügel aus.

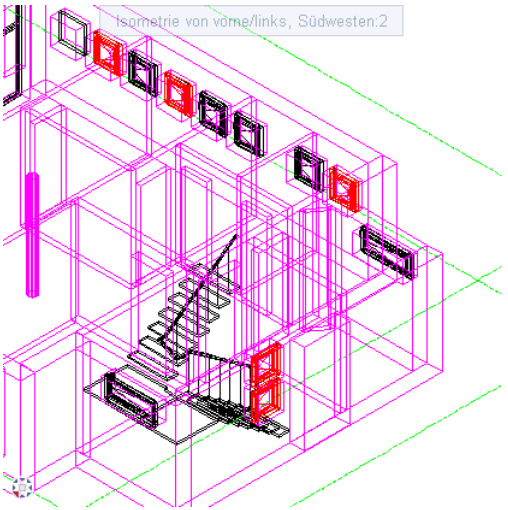
3 Ändern Sie im Bereich **Beschläge** den **Abstand unten** in **0,27** m.



4 Klicken Sie zum Speichern Ihrer Eingabe in der Palette **Eigenschaften** auf **Schließen**.

5 **Möchten Sie gleiche SmartParts aktualisieren?**
Um zu erfahren, welche SmartParts es betrifft, klicken Sie auf die Schaltfläche **Zeige gleiche**.

Die Kopien des veränderten SmartParts werden in Aktivierungsfarbe dargestellt.



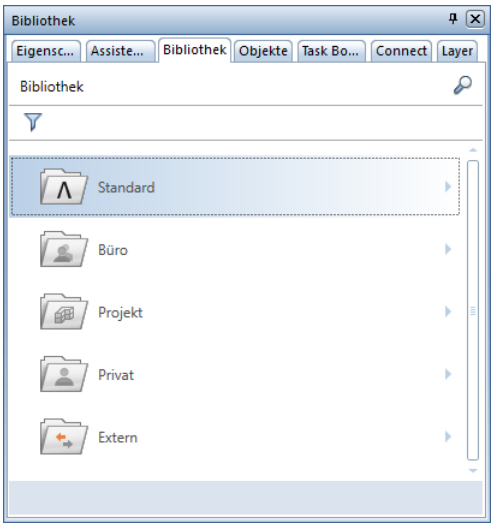
6 Beantworten Sie die Abfrage mit **Ja**.

7 Wiederholen Sie die Modifikation der Fenstergriffe für die restlichen Fenster-SmartParts an der rechten Außenwand.

8 Überprüfen Sie die Lage der Fenstergriffe in den übrigen Fenster-SmartParts und passen Sie diese ggf. entsprechend an.

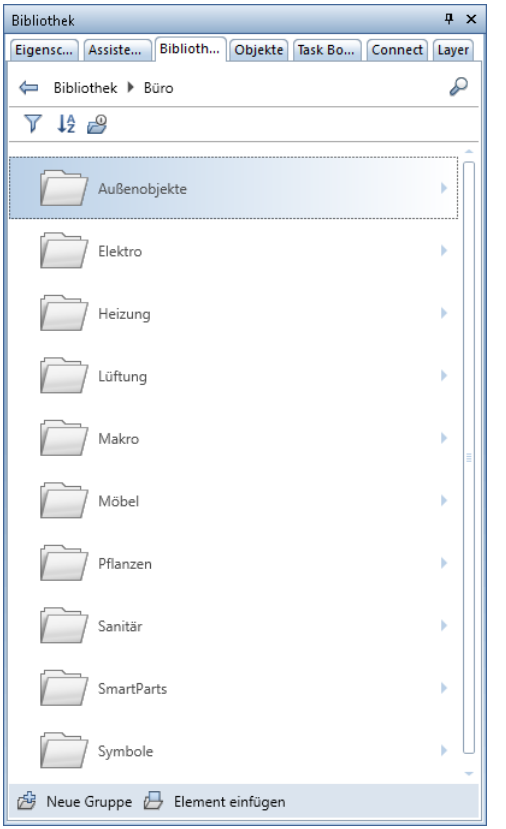
Palette Bibliothek

Eine Übersicht aller Symbole, Makros und SmartParts finden Sie in den Bibliotheken.
Öffnen Sie dazu die Palette **Bibliothek**.



Mit **Filter** können Sie bestimmte Typen von Bibliothekselementen (Symbole, Makros, SmartParts und PythonParts) ein- und ausblenden.

Haben Sie kein Bibliothekselement ausgeblendet, finden Sie nach Öffnen eines Ordners sämtliche Unterordner, in denen Bibliothekselemente (Symbole, Makros, SmartParts und PythonParts) abgelegt sind.

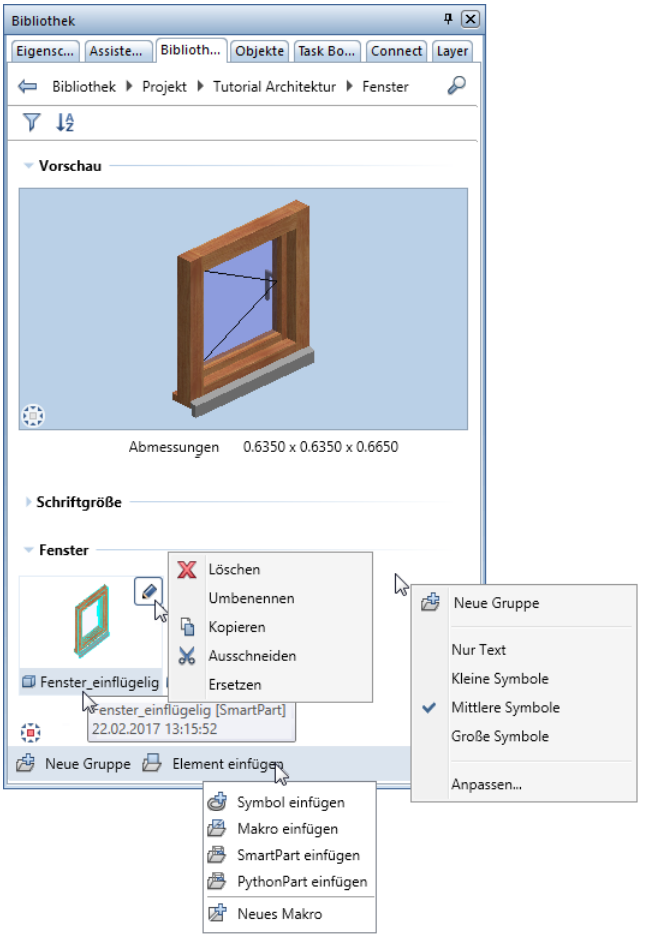


Im Navigationsfeld der Palette **Bibliothek** wechseln Sie mit **Zurück** um eine Hierarchiestufe nach oben; mit **Suchen** suchen Sie nach einer Bezeichnung im aktuell gewählten Ordner und allen darunter liegenden Verzeichnissen.

Mit **Sortierkriterium** können Sie die Bibliothekselemente alphabetisch oder nach Speicherdatum auf- und absteigend anordnen.

Mit **Leere Ordner ausblenden** verbergen Sie Ordner, in denen kein Bibliothekselement vorhanden ist. Sind Ordner ausgeblendet, ist dies an diesem Icon erkennbar.

Haben Sie z.B. ein SmartPart ausgewählt, stehen Ihnen mehrere Funktionen zum Modifizieren und Darstellen des SmartParts in der Bibliothek zur Verfügung:



Mit **Projektion** können Sie die Projektion bestimmen, in der das Preview dargestellt wird. Diese Projektion ist unabhängig von der Projektion im Konstruktionsfenster. Wenn Sie mit dem Cursor auf die Bezeichnung des Bibliothekselements zeigen, erhalten Sie im Tooltip Informationen zur Art des Bibliothekselementes (SmartPart, Makro, Symbol, PythonPart) und zum Zeitpunkt der letzten Speicherung in der Bibliothek.

Zeigen Sie mit dem Cursor auf einen Ordner oder ein Bibliothekselement, dann steht Ihnen die Funktion **Modifizieren** zur Verfügung. Hier öffnet sich ein Kontextmenü, mit dessen Funktionen Sie kopieren, umbenennen, ausschneiden, ersetzen und löschen können.

Das Kontextmenü in Ordnern, in denen Sie Bibliothekselemente auswählen können, stellt Ihnen einerseits die Funktion **Neue Gruppe** aus der Aktionsleiste zur Verfügung, andererseits können Sie die Größe der Vorschaubilder festlegen oder diese ganz ausblenden. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, über **Benutzeroberfläche anpassen...** (Dropdown-Liste in der Symbolleiste für den Schnellzugriff) in das Dialogfeld **Konfiguration**, Registerkarte **Paletten** zu gelangen, um hier die Paletten Ihren Wünschen entsprechend anzupassen.

Hinweis: Bibliothekselemente aus dem Ordner **Standard** können nur kopiert, aber nicht verändert werden.

Mit **Element einfügen** (Aktionsleiste) stehen Ihnen vier Funktionen zum Einfügen von Bibliothekselementen und die Funktion **Neues Makro** zur Verfügung.

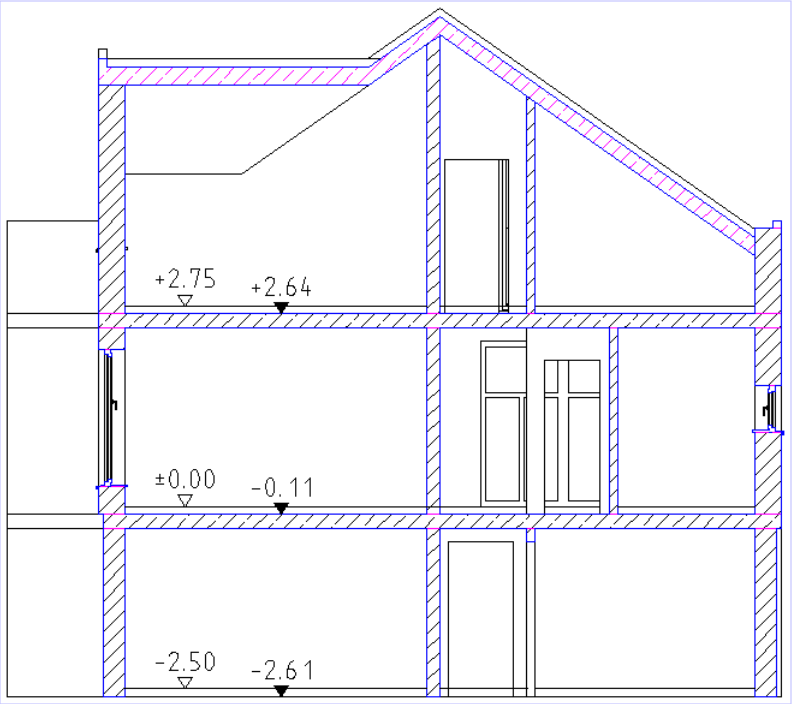
Weitere detaillierte Informationen finden Sie in der Allplan Hilfe unter „Palette Bibliothek".

Lektion 6: Schnitte und Ansichten

➲ Um die Übungen dieser Lektion ausführen zu können, nutzen Sie die Rolle **Architektur** der **Actionbar**.

Das Gebäudemodell ist fertig, aber es sind noch einige Arbeiten notwendig, um die Planung korrekt und auch für Außenstehende verständlich zu gestalten.

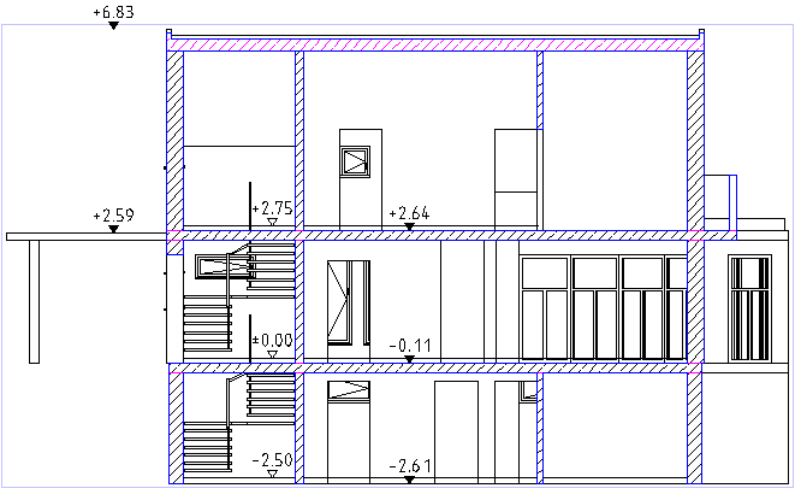
In dieser Lektion werden Sie zunächst Schnitte und Ansichten erzeugen. Ein weiterer wichtiger Planungsschritt ist die Berechnung der Wohnflächen, die sowohl auf dem Teilbild fixiert als auch in Reports ausgegeben werden können.



Schnitt A-A mit Kotenbemaßung

Übung 9: Schnitte

Ein Schnitt zeigt das Gebäudemodell aus einer bestimmten Betrachtungsposition. Die Position wird durch die Lage der Schnittlinie bestimmt und der Blick als Darstellung mit verdeckten Linien auf einem separaten Teilbild gespeichert. Die grafische Darstellung der geschnittenen Bauteile, z.B. die Schraffur, wird in die Schnittdarstellung übernommen.
Die geschnittenen Bauteile werden auf Wunsch mit dicker Linie dargestellt.



Schnitt B-B

Zunächst werden alle Teilbilder aktiv im Hintergrund geöffnet und alle Layer sichtbar gesetzt, deren Bauteile im Schnitt abgebildet werden sollen. Die Schnittlinie selbst liegt auf einem eigenen Teilbild, das aktiv ist. Die Schnittführung wird mit einigen Parametern genauer definiert.

Schnittverlauf definieren

➲ Wechseln Sie in der **Actionbar** innerhalb der Rolle **Architektur** in die Aufgabe **Rohbau**.

➲ Expandieren Sie den Aufgabenbereich **Schnitte**.

➲ Schalten Sie das Teilbild **2 Schnittführung** aktiv und legen Sie die Teilbilder **100**, **101**, **109**, **110**, **112**, **116**, **120** und **129** aktiv in den Hintergrund.

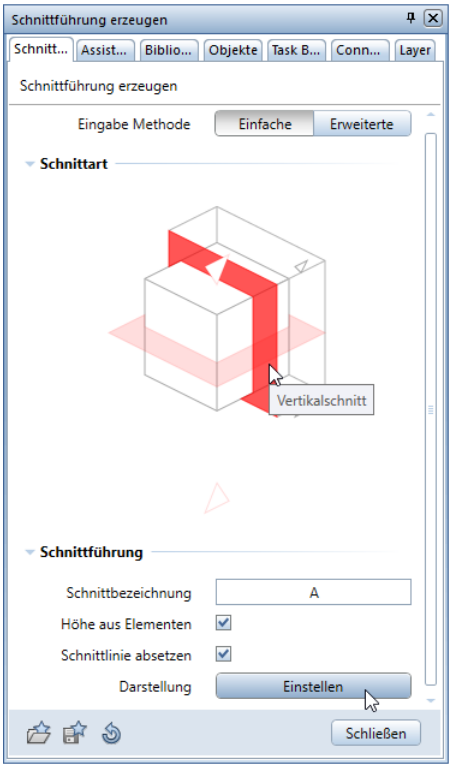
1 Aktivieren Sie in der Aktionsleiste der Palette **Layer** mit **Layer-Druckset auswählen** das Druckset **Modell** (alle Layer mit 3D-Bauteilen).

2 Klicken Sie in der Dropdown-Liste **Fenster** (Symbolleiste für den Schnellzugriff) auf **1 Fenster**.

3 Klicken Sie auf **Schnittführung** (Aufgabenbereich **Schnitte**).

4 In der Palette **Schnittführung erzeugen** nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

- Aktivieren Sie die Schaltfläche **Einfache Eingabe Methode**.
- Bereich **Schnittart**
  Klicken Sie in der Grafik auf **Vertikalschnitt**.
- Bereich **Schnittführung**
  Schnittbezeichnung: **A**
  Höhe aus Elementen: aktivieren
  Schnittlinie absetzen: aktivieren

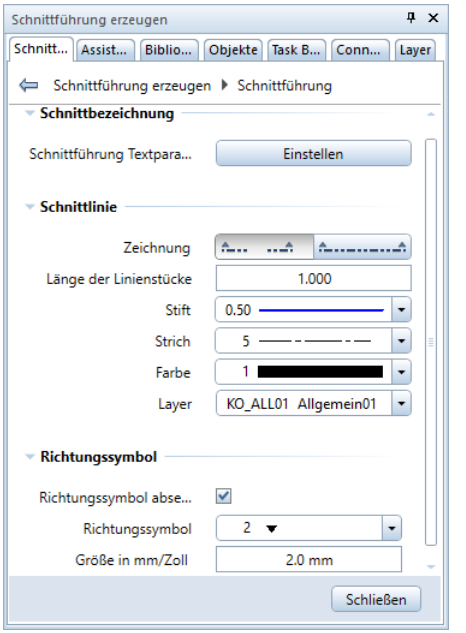


5 Klicken Sie im Bereich **Schnittführung** hinter **Darstellung** auf die Schaltfläche **Einstellen**.

6 In der Unterpalette **Schnittführung** nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

- Bereich **Schnittlinie**
  Zeichnung: unterbrochene Schnittlinie aktivieren
  Länge der Linienstücke: 1,000
  Stift: 0,50
  Strich: 5
  Farbe: 1 schwarz
  Layer: KO_ALL01

- Bereich **Richtungssymbol**
  Richtungssymbol absetzen aktivieren
  Richtungssymbol: 2
  Größe in mm/Zoll: 2,0 mm



7 Klicken Sie im Bereich **Schnittbezeichnung** hinter **Schnittführung Textparameter** auf die Schaltfläche **Einstellen**.
Wählen Sie geeignete Parameter und bestätigen Sie das Dialogfeld **Textparameter** mit **OK**.

Tipp: Außer orthogonalen Schnitten sind auch Schnitte mit einem beliebigen Winkel und versetzten Schnittlinien möglich.

8 Klicken Sie Anfangs- und Endpunkt der Schnittlinie außerhalb des Gebäudes an und beenden Sie die Eingabe der Schnittpunkte mit ESC. Achten Sie darauf, dass die Wände nicht längs geschnitten werden.

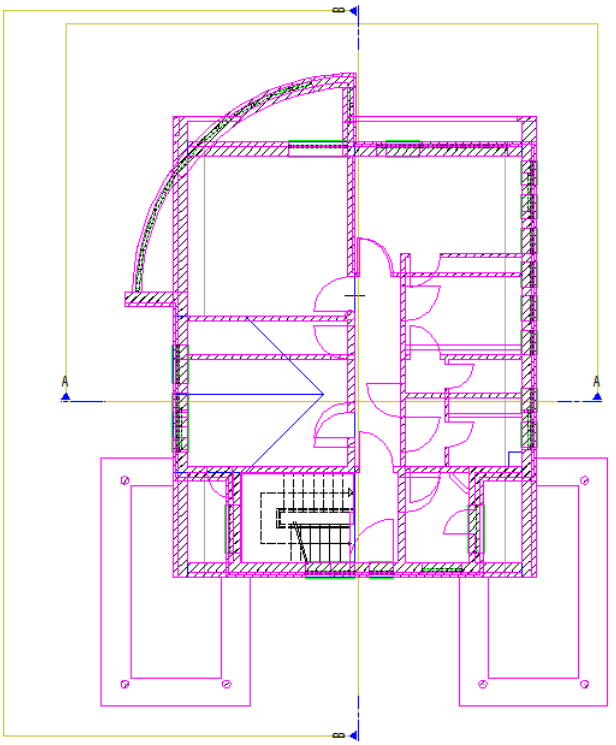
9 *Tiefe / Blickrichtung*
Klicken Sie einen Punkt an, der oberhalb des Gebäudes liegt.
Mit der Schnitt-Tiefe wird ein Bereich hinter der Schnittlinie festgelegt, in dem alle unverdeckten Bauteile abgebildet werden. Je größer die Schnitttiefe, desto größer die Datenmenge.

10 Für den zweiten Vertikalschnitt geben Sie in der Palette **Schnittführung erzeugen** für die Schnittbezeichnung ‚**B**' ein. Belassen Sie alle anderen Einstellungen.

11 Klicken Sie Anfangs- und Endpunkt der Schnittlinie außerhalb des Gebäudes an und beenden Sie dies mit ESC. Für die Blickrichtung klicken Sie einen Punkt an, der links neben dem Gebäude liegt.

12 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

13 Schalten Sie in der Palette **Layer** den Layer **KO_ALL01** sichtbar.



Schnittberechnung

Die Schnittdarstellung ist zunächst ein dreidimensionales Drahtmodell. Von diesem Drahtmodell wird eine „Verdeckt-Berechnung" auf einem eigenen Teilbild abgelegt. Dabei entsteht eine 2D-Abbildung, die mit Funktionen aus den Aufgabenbereichen **2D-Konstruktion**, **Text** und **Bemaßung** bearbeitet wird.

Es gibt in Allplan zwei Wege, um Ansichten und Schnitte zu erzeugen. Der erste Weg führt über die Bauwerksstruktur zum Ziel. Beim Anlegen der Bauwerksstruktur wurden auch Teilbilder für Ansichten und Schnitte vorgesehen. Diese werden auf der rechten Seite des Dialogfelds **Projektbezogen öffnen: Teilbilder aus Zeichnungs-/**

Bauwerksstruktur (Funktion **Projektbezogen öffnen**) unter **Ableitungen der Bauwerksstruktur** in den Ordnern **Schnitte Einfamilienhaus** und **Ansichten Einfamilienhaus** aufgelistet. Hier lassen sich über das jeweilige Kontextmenü der Teilbilder Ansichten bzw. Schnitte generieren.
Der zweite Weg eröffnet sich über die Funktionen des Aufgabenbereichs **Schnitte** in der **Actionbar**.

Im Folgenden erläutern wir Ihnen anhand der Schnittführung A die Vorgehensweise mit Funktionen aus der **Actionbar**. Der Schnitt B-B – resultierend aus der Schnittführung B – wird mit Hilfe der Bauwerksstruktur erstellt.

Schnitt A-A erzeugen und ablegen

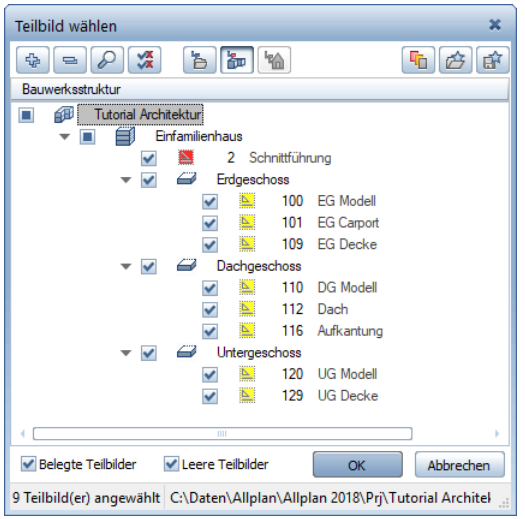
1 Klicken Sie auf **Schnitt generieren** (**Actionbar** – Rolle **Architektur** – Aufgabe **Rohbau** – Aufgabenbereich **Schnitte**).

2 Da Sie bereits Schnittführungen erzeugt haben, klicken Sie in der Palette **Schnittführung erzeugen** auf **Schließen**.

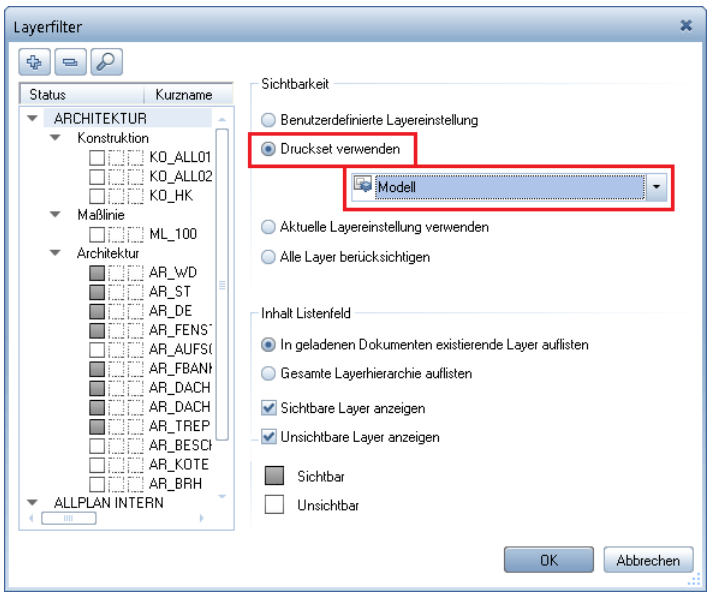
   Es öffnet sich die Palette **Schnitt generieren**.

3 In der Palette **Schnitt generieren** nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

   - Bereich **Filter**
     Teilbilder: Klicken Sie auf die Schaltfläche. Hier werden Ihnen alle bereits beim Erzeugen der Schnittführung aktivierten Teilbilder angezeigt. Schließen Sie mit **OK**.



- Bereich **Filter**
  Schnittführung: **A** auswählen
  Layer: Klicken Sie auf die Schaltfläche und wählen Sie im Dialogfeld **Layerfilter** die Option **Druckset verwenden**. Wählen Sie das Druckset **Modell** aus und bestätigen Sie mit **OK**.



- Bereich **Filter**
  Automatisch aktualisieren: Aktivieren Sie diese Option. Damit verhält sich der Schnitt assoziativ d.h. dass sämtliche Änderungen, welche Sie am 3D-Modell vornehmen, automatisch berücksichtigt werden, ohne dass Sie das Berechnungsergebnis des Schnittes aktualisieren müssen.

- Bereich **Flächenelemente**
  Aktivieren Sie die Schaltfläche **Keine Flächenelemente**.

- Bereich **Darstellung**
  Formate: Klicken Sie auf die Schaltfläche **Einstellen**.

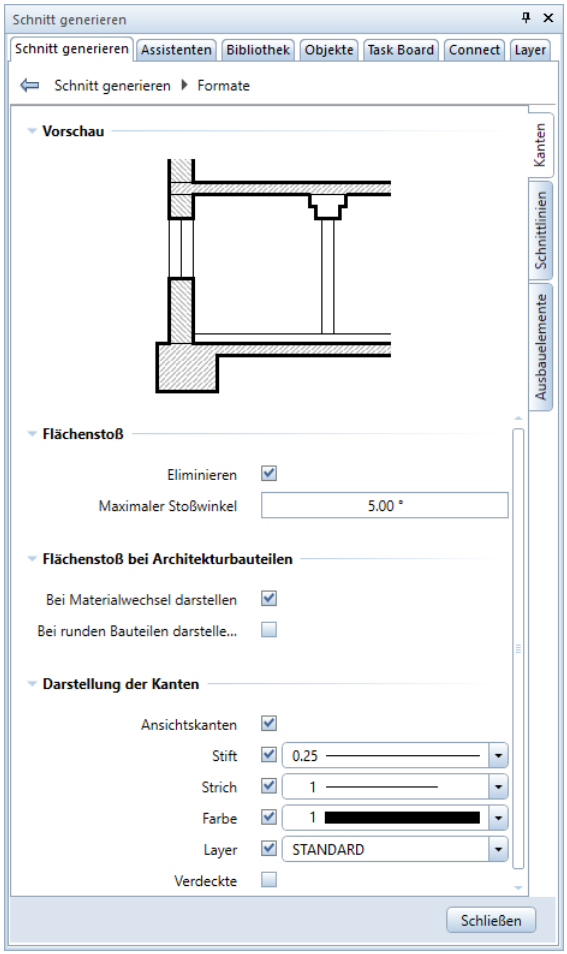
Es öffnet sich die Unterpalette **Formate**.

4 Wählen Sie in der Unterpalette **Formate** die Registerkarte **Kanten** und nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

- Bereich **Flächenstoß**
  Eliminieren: aktivieren
  Maximaler Stoßwinkel: **5** Grad
  Durch Eingabe eines größeren Stoßwinkels erreichen Sie, dass bei der runden Wand die Stöße der einzelnen Wandsegmente nicht dargestellt werden.

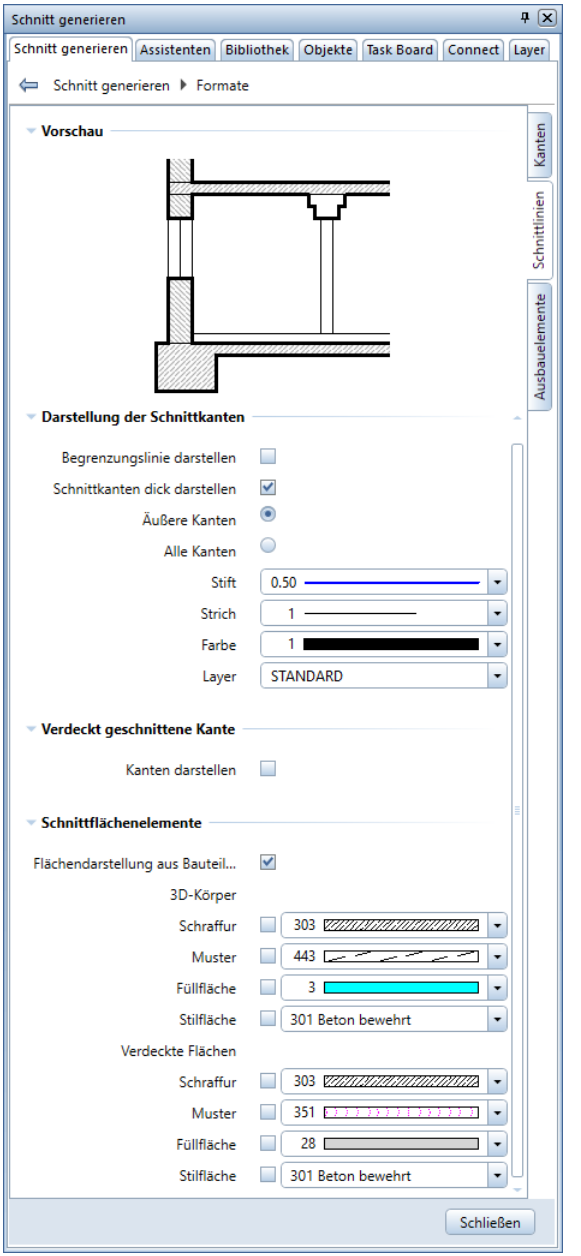
- Bereich **Flächenstoß bei Architekturbauteilen**
  Bei Materialwechsel darstellen: aktivieren

- Bereich **Darstellung der Kanten**
  Ansichtskanten: aktivieren



5 Wechseln Sie in der Unterpalette **Formate** auf die Registerkarte **Schnittlinien** und nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

- Bereich **Darstellung der Schnittkanten**
  Begrenzungslinie darstellen: deaktivieren
  Schnittkanten dick darstellen: aktivieren
  Äußere Kanten: aktivieren
- Bereich **Schnittflächenelemente**
  Flächendarstellung aus Bauteilen: aktivieren

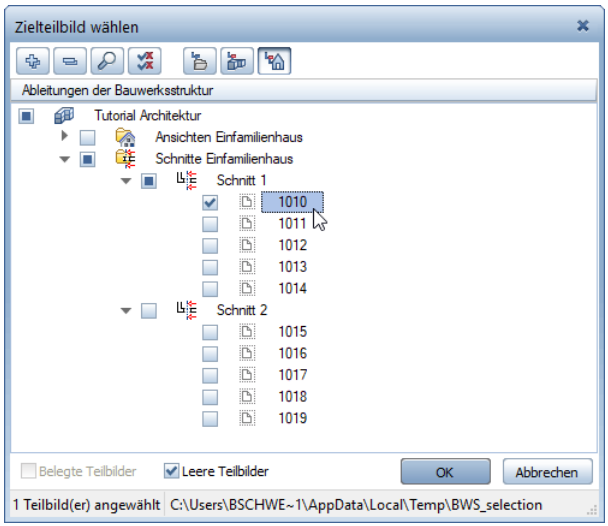

Schnitt generieren
Schnitt generieren
Assistenten
Bibliothek
Objekte
Task Board
Connect
Layer
Schnitt generieren ▸ Formate
Vorschau
Kanten
Schnittlinien
Ausbauelemente
Darstellung der Schnittkanten
Begrenzungslinie darstellen
Schnittkanten dick darstellen
Äußere Kanten
Alle Kanten
Stift
0.50
Strich
1
Farbe
1
Layer
STANDARD
Verdeckt geschnittene Kante
Kanten darstellen
Schnittflächenelemente
Flächendarstellung aus Bauteil...
3D-Körper
Schraffur
303
Muster
443
Füllfläche
3
Stilfläche
301 Beton bewehrt
Verdeckte Flächen
Schraffur
303
Muster
351
Füllfläche
28
Stilfläche
301 Beton bewehrt
Schließen

Tipp: Wenn Sie z.B. mit **Raum** Ausbauflächen definieren, können diese im Schnitt dargestellt werden (Unterpalette **Formate**, Registerkarte **Ausbauelemente**). So können Sie sich ggf. einen Teil der Nachbearbeitung der Schnitte sparen.

6 Bestätigen Sie die Unterpalette **Formate** mit **Schließen**.

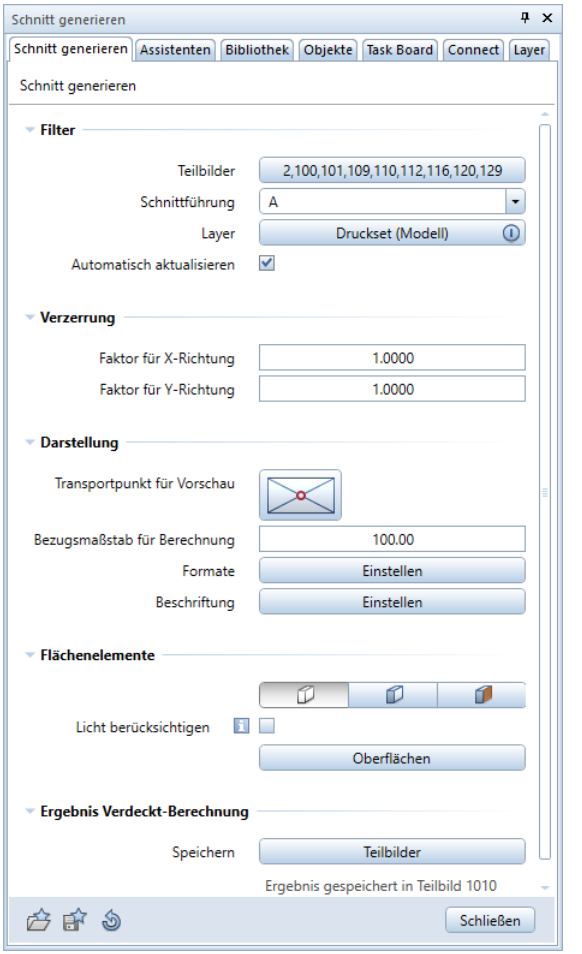
Sie befinden sich wieder in der Palette **Schnitt generieren**.

7 Klicken Sie im Bereich **Ergebnis Verdeckt-Berechnung** auf die Schaltfläche **Teilbilder** und aktivieren Sie Teilbild **1010**.



8 Bestätigen Sie das Dialogfeld **Zielteilbild wählen** mit **OK**.

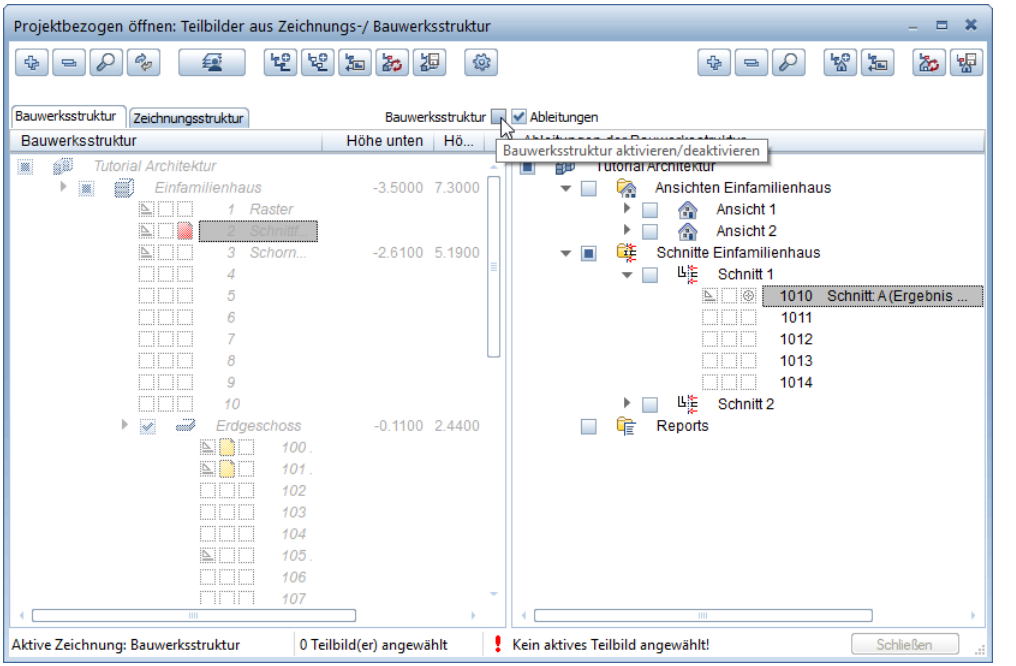
Schnitt **A-A** hängt am Fadenkreuz. Sie haben ihn soeben auf Teilbild **1010** gespeichert, können ihn nun auch noch auf dem momentan aktuellen Teilbild **2** absetzen oder in der Palette **Schnitt generieren** auf **Schließen** klicken und damit das Absetzen verhindern.



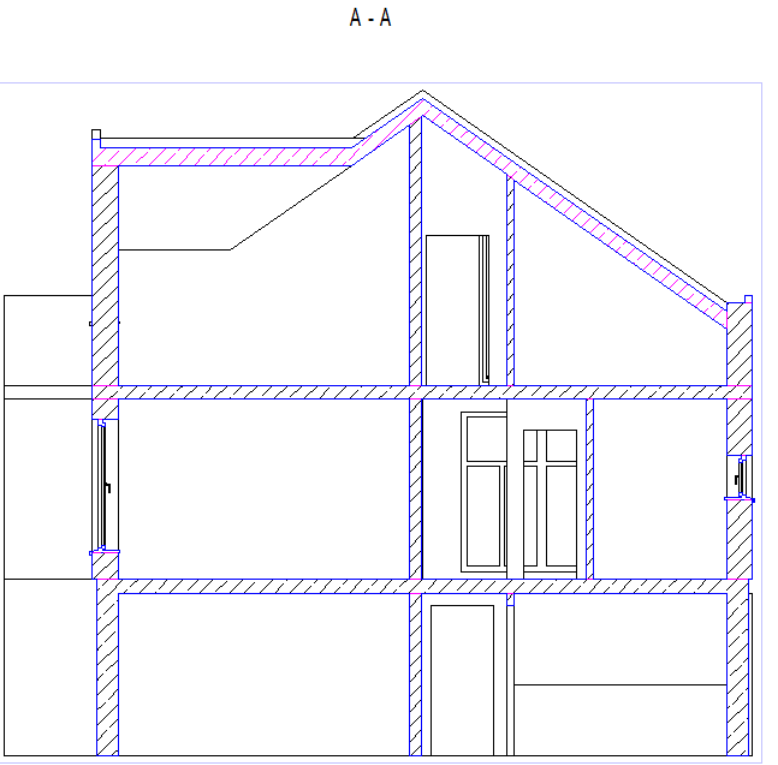
9 Klicken Sie in der Palette **Schnitt generieren** auf **Schließen**.

10 Aktivieren Sie die Funktion **Projektbezogen öffnen.**

11 Entfernen Sie das Häkchen neben **Bauwerksstruktur**. Damit werden alle unter **Bauwerksstruktur** aktivierten Teilbilder auf unsichtbar gesetzt.



12 Aktivieren Sie unter **Ableitungen der Bauwerksstruktur** das Teilbild **1010 Schnitt: A (Ergebnis Verdeckt-Berechnung)** und schließen Sie das Dialogfeld.



Schnitt A-A

Das Ergebnis der Verdeckt-Berechnung wird auf Teilbild **1010 Schnitt: A (Ergebnis Verdeckt-Berechnung)** dargestellt.

Hinweis: Schnitt A-A wurde mit der Option **Automatisch aktualisieren** erstellt. In der Darstellung erkennen Sie dies an dem Rahmen, der um den Schnitt abgebildet wird. Schnitte, welche nicht assoziativ sind, werden mit einem doppelten Ansichtsrahmen dargestellt. Doppelklick linke Maustaste auf diesen einfachen oder doppelten Rahmen öffnet die Palette **Schnitt modifizieren** in der Ihnen die gleichen Parameter wie in der Palette **Schnitt generieren** zur Verfügung stehen.

Tipp: Falls Sie das Teilbild nicht sehen, liegt dies daran, dass eine Projektion eingestellt ist, die Daten aber als 2D Daten vorliegen. Stellen Sie entweder die **Grundrissprojektion** ein oder aktivieren Sie in der **Bildschirmdarstellung** die Option **2D-Elemente in Projektionen darstellen**.

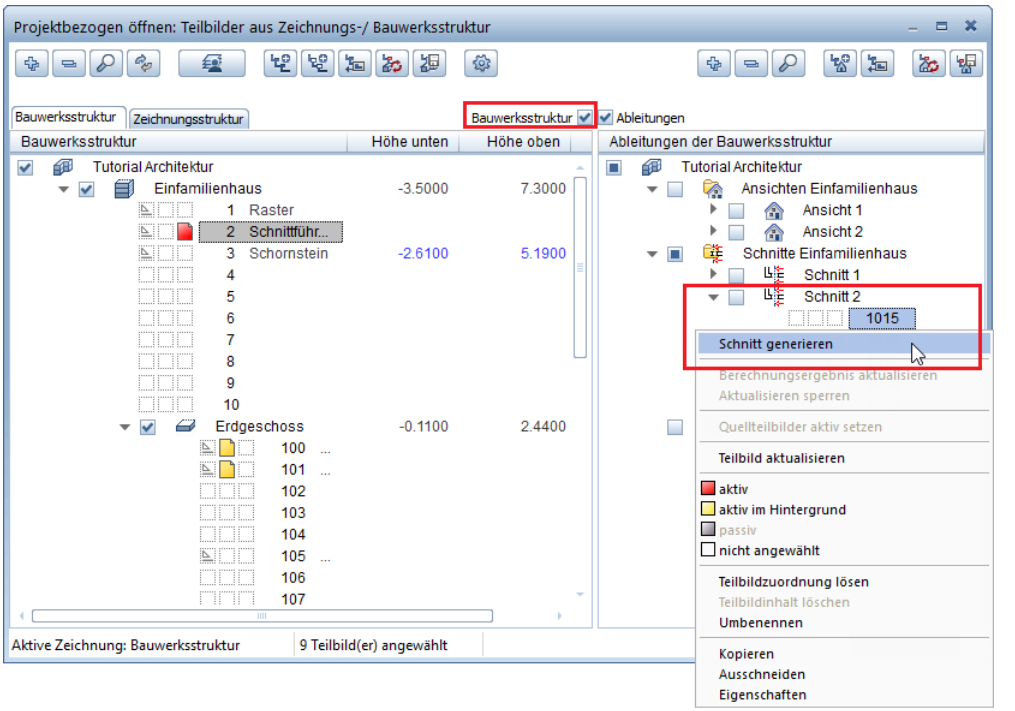
Schnitt B–B berechnen und ablegen

1 Klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen**.

2 Setzen Sie wieder das Häkchen neben **Bauwerksstruktur** (siehe folgende Abbildung).

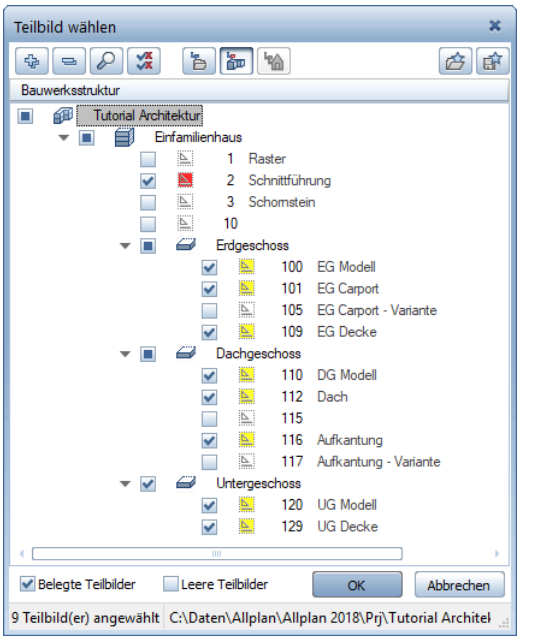
3 Öffnen Sie auf der rechten Seite unter **Ableitungen der Bauwerksstruktur** den Ordner **Schnitte Einfamilienhaus – Schnitt 2**.

4 Aktivieren Sie im Kontextmenü von Teilbild **1015 – Schnitt generieren**.



5 Die Einstellungen in der Palette **Schnitt generieren** sind noch von Schnitt A–A vorhanden. Überprüfen Sie Folgendes:

- Bereich **Filter**
  Teilbilder: Klicken Sie auf die Schaltfläche. Es sind die Teilbilder **2**, **100**, **101**, **109**, **110**, **112**, **116**, **120** und **129** aktiv gesetzt.
  Schließen Sie mit **OK**.



- Bereich **Filter**
  Schnittführung: **B** auswählen
  Layer: Druckset **Modell** ist ausgewählt.
- Bereich **Filter**
  Automatisch aktualisieren: Die Option ist aktiviert.
- Bereich **Flächenelemente**
  Die Schaltfläche **Keine Flächenelemente** ist aktiviert. .
- Bereich **Darstellung**
  Formate: Klicken Sie auf die Schaltfläche **Einstellen**.

Es öffnet sich die Unterpalette **Formate**.

6 Wählen Sie in der Unterpalette **Formate** die Registerkarte **Kanten** und überprüfen Sie folgende Einstellungen:

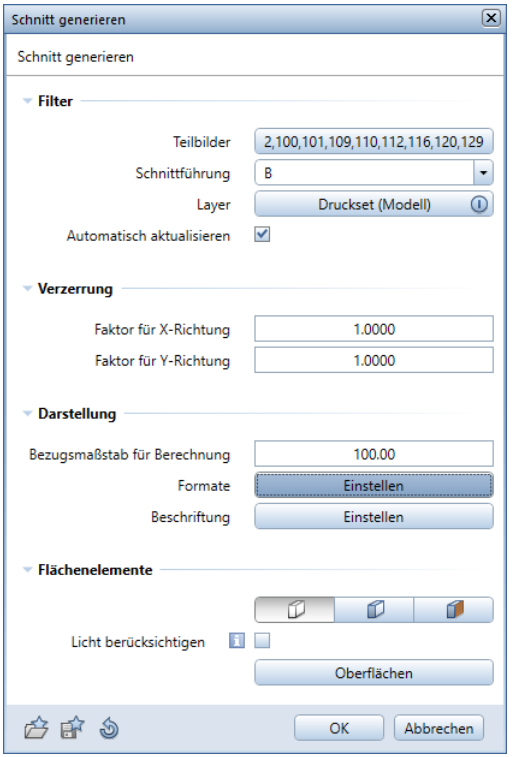
- Bereich **Flächenstoß**
  Eliminieren: ist aktiv
  Maximaler Stoßwinkel: **5** Grad
- Bereich **Flächenstoß bei Architekturbauteilen**
  Zwischen unterschiedlichen Materialien darstellen: ist aktiv
- Bereich **Darstellung der Kanten**
  Ansichtskanten: ist aktiv

7 Wechseln Sie in der Unterpalette **Formate** auf die Registerkarte **Schnittlinien** und nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

- Bereich **Darstellung der Schnittkanten**
  Begrenzungslinie darstellen: ist deaktiviert
  Schnittkanten dick darstellen: ist aktiv
  Äußere Kanten: ist aktiv
- Bereich **Schnittflächenelemente**
  Flächendarstellung aus Bauteilen: ist aktiv

8 Bestätigen Sie die Unterpalette **Formate** mit **OK**.

Sie befinden sich wieder in der Palette **Schnitt generieren**.

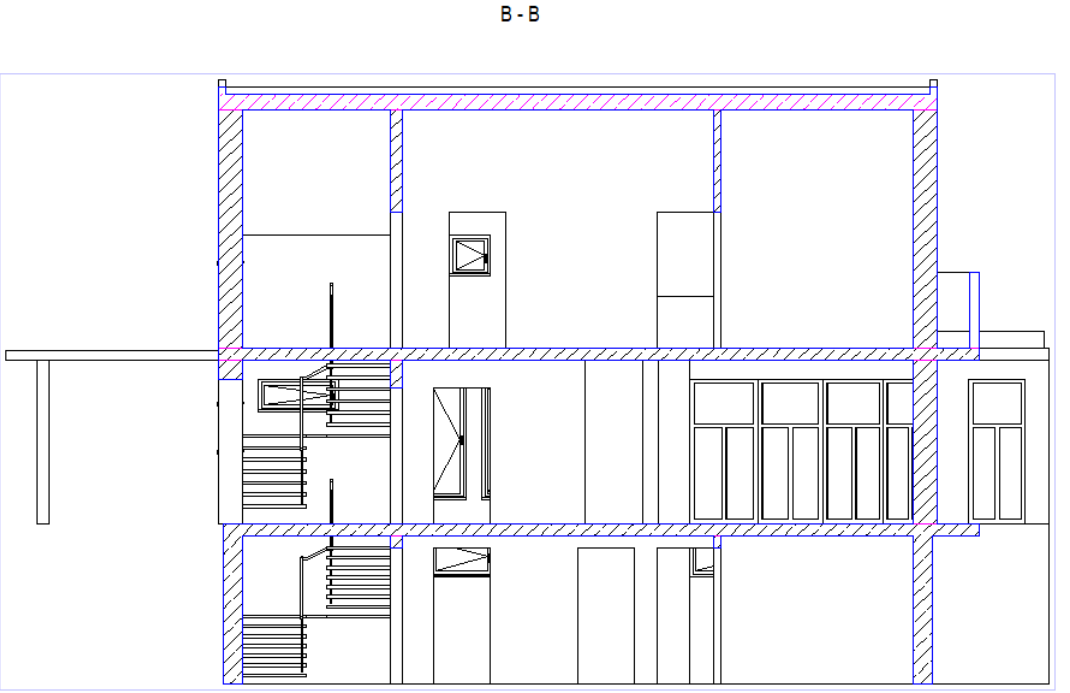


9 Schließen Sie die Palette mit **OK**.

Teilbild **1015** erhält automatisch den Namen **Schnitt: B (Ergebnis Verdeckt-Berechnung)**.

10 Entfernen Sie das Häkchen neben **Bauwerksstruktur**. Damit werden alle unter **Bauwerksstruktur** aktivierten Teilbilder auf unsichtbar gesetzt.

11 Aktivieren Sie das Teilbild **1015 Schnitt: B (Ergebnis Verdeckt-Berechnung)** und schließen Sie das Dialogfeld.



Schnitt B-B

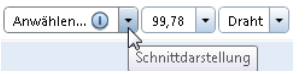
Das Ergebnis der Verdeckt-Berechnung wird auf Teilbild **1015 Schnitt: B (Ergebnis Verdeckt-Berechnung)** dargestellt.

Haben Sie beim Erstellen des Schnittes die Option **Automatisch aktualisieren** aktiviert, wird der Schnitt bei Änderungen im Grundriss automatisch aktualisiert.

Verhält sich der Schnitt *nicht* assoziativ (Option **Automatisch aktualisieren** deaktiviert), haben Sie folgende Möglichkeit, Änderungen in Ihren Schnitt einfließen zu lassen:
Haben Sie Änderungen an einem Teilbild vorgenommen, das als Quellteilbild in die Schnittberechnung bereits eingegangen war, können Sie die Schnittdarstellung mit der Funktion **Berechnungsergebnis aktualisieren** (Funktion **Projektbezogen öffnen** – Kontextmenü von **Schnitt n**) auf den neuesten Stand bringen. Mit der Funktion **Aktualisieren sperren** (ebenfalls Kontextmenü von **Schnitt n**) können Sie den Stand der Schnittberechnung beibehalten, d.h. ein erneutes Aktualisieren des Berechnungsergebnisses kann nicht erfolgen.

Wollen Sie z.B. ein weiteres Teilbild als Quellteilbild in die Schnittberechnung einfließen lassen, müssen Sie die Schnittberechnung nochmals wie oben beschrieben durchführen.

Hinweis: Schnitte lassen sich auch mit der Funktion **Schnittdarstellung** (Fenster-Symbolleiste) erzeugen.



Um das Ergebnis auf einem separaten Teilbild abzulegen, aktivieren Sie die Funktion **Verdeckt-, Draht-Berechnung** (Dropdown-Liste **Ansicht** in der Symbolleiste für den Schnellzugriff) – **Verdeckt-Berechnung**.

Hier wird der Schnitt bei Änderungen im Grundriss *nicht* automatisch aktualisiert. Sie müssen die Schnittberechnung nochmals durchführen, indem Sie auf **Verdeckt-, Draht-Berechnung** klicken und die **Verdeckt-Berechnung aktualisieren**.

Schnittbearbeitung

Der Schnitt kann jetzt bearbeitet werden. Zeichnen Sie die Ergänzungen auf ein separates Teilbild, weil bei einer Aktualisierung das Teilbild mit der Verdeckt-Berechnung vollständig überschrieben wird.

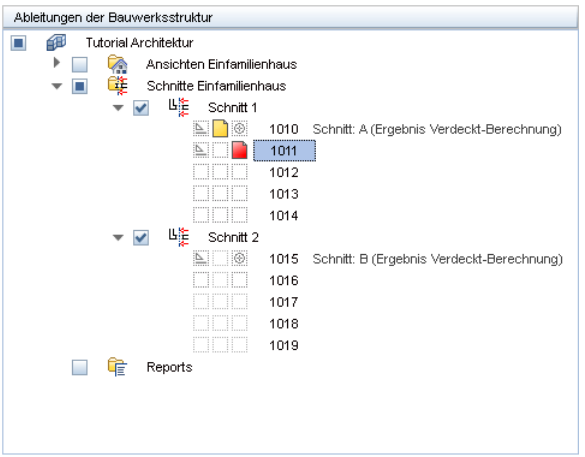
Zeichnen Sie in den Schnitt zuvor den Fertigfußboden ein.

Kotenbemaßung

1 Klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen**.

2 Öffnen Sie auf der rechten Seite unter **Ableitungen der Bauwerksstruktur** den Ordner **Schnitte Einfamilienhaus - Schnitt 1**.

3 Schalten Sie das Teilbild **1011** aktiv, legen Sie Teilbild **1010** aktiv in den Hintergrund.

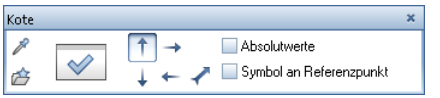


4 Benennen Sie Teilbild **1011** und schließen Sie das Dialogfeld.

5 Zeichnen Sie den Fertigfußboden ein (Höhe 11cm).

6 Aktivieren Sie im Aufgabenbereich **Schnellzugriff** der **Actionbar** die Funktion **Kote** (im Flyout-Menü der Funktion **Maßlinie**).

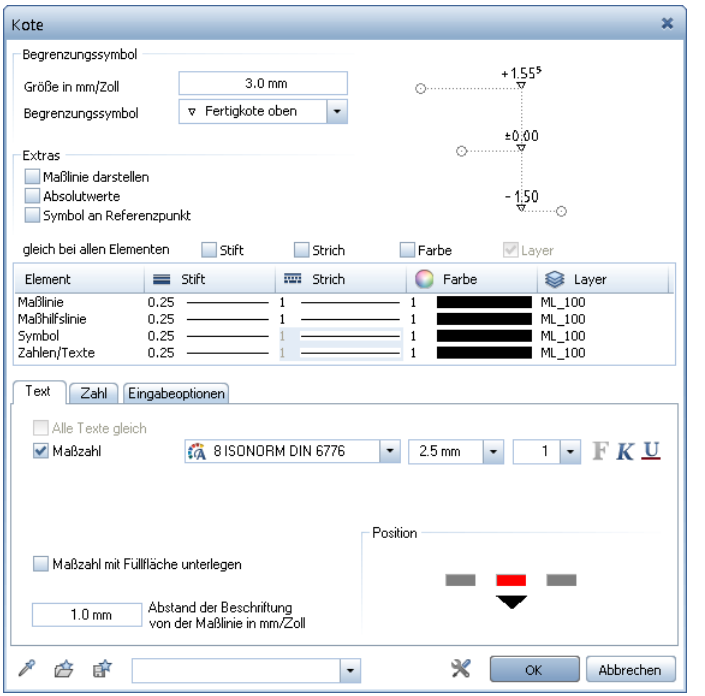
7 In der Dialog-Symbolleiste **Kote** wählen Sie **Vertikal nach oben**.



8 Klicken Sie dann auf **Eigenschaften**.

9 Wählen Sie im oberen Bereich des Dialogfeldes das **Begrenzungssymbol** (Kote für Fertigfußboden), stellen Sie die Format-Eigenschaften ein, und aktivieren Sie den Layer **ML_100**. (s. Abb.). In der Registerkarte **Text** nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

- Option **Maßzahl** aktivieren
  Schriftart: **8 ISONORM DIN 6776**
  Texthöhe: **2,5 mm**
  Verhältnis Höhe/Breite: **1**

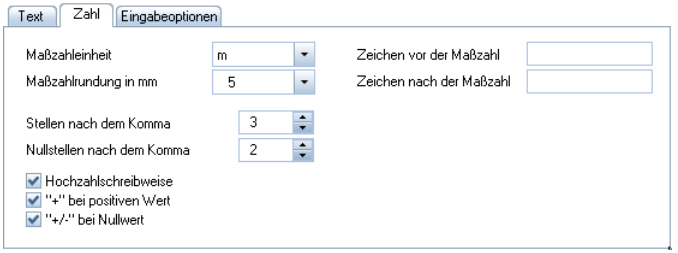


10 Stellen Sie in den Registerkarten **Zahl** und **Eingabeoptionen** Folgendes ein:

- Registerkarte **Zahl**

  Maßzahleinheit: m
  Maßzahlrundung im mm: 5
  Stellen nach dem Komma: 3
  Nullstellen nach dem Komma: 2

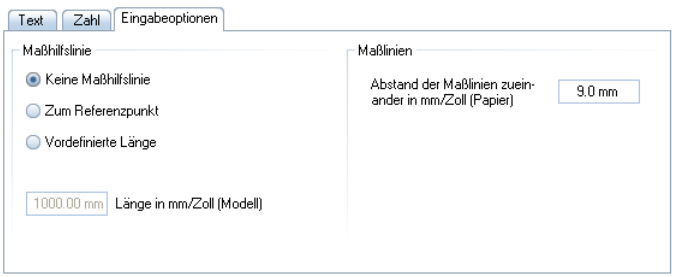
  Alle drei Optionen aktivieren.



- Registerkarte **Eingabeoptionen**

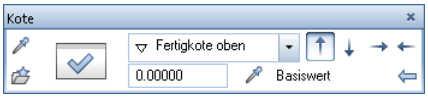
  Bereich **Maßhilfslinie**: **Keine Maßhilfslinie** aktivieren

  Bereich **Maßlinien**: **Abstand der Maßhilfslinien zueinander**: 9 mm



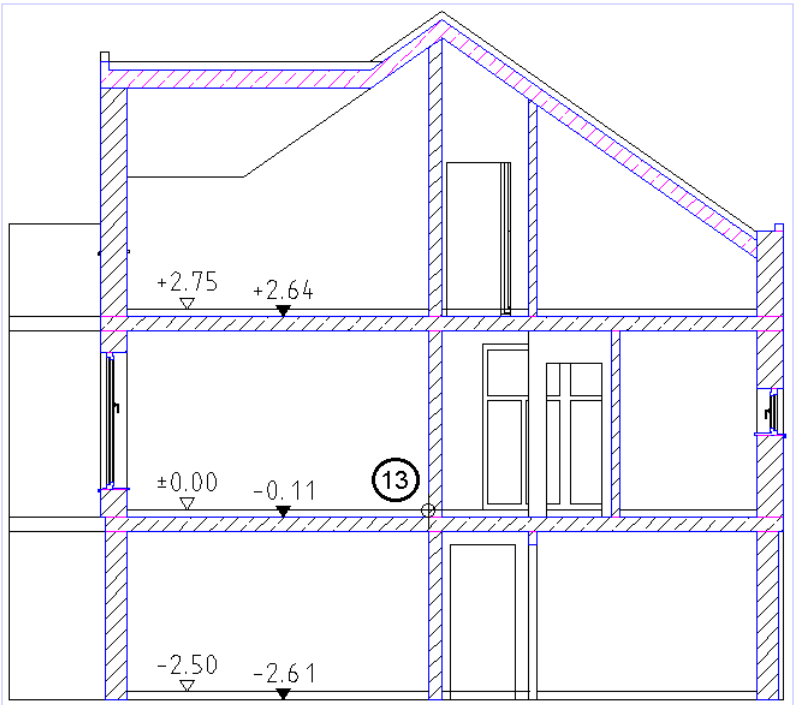
Bestätigen Sie mit **OK**.

11 Klicken Sie einen Punkt an, durch den die Maßlinie verlaufen soll. Die Dialog-Symbolleiste **Kote** ändert sich.



12 *Bezugspunkt*
Das ist der Punkt, dem Sie einen bekannten Wert zuweisen.
Geben Sie zunächst in der Dialog-Symbolleiste den Basiswert ein:
0,00
Klicken Sie dann auf einen Punkt auf FFB EG.

13 Klicken Sie die zu bemaßenden Punkte an und beenden Sie die Maßkette mit ESC.



14 Ändern Sie in den **Eigenschaften** bzw. in der Dialog-Symbolleiste das **Begrenzungssymbol**: Rohkote oben und bemaßen Sie den Rohfußboden (Schritte 12–14).

15 Beenden Sie die Eingabe und Funktion mit ESC.

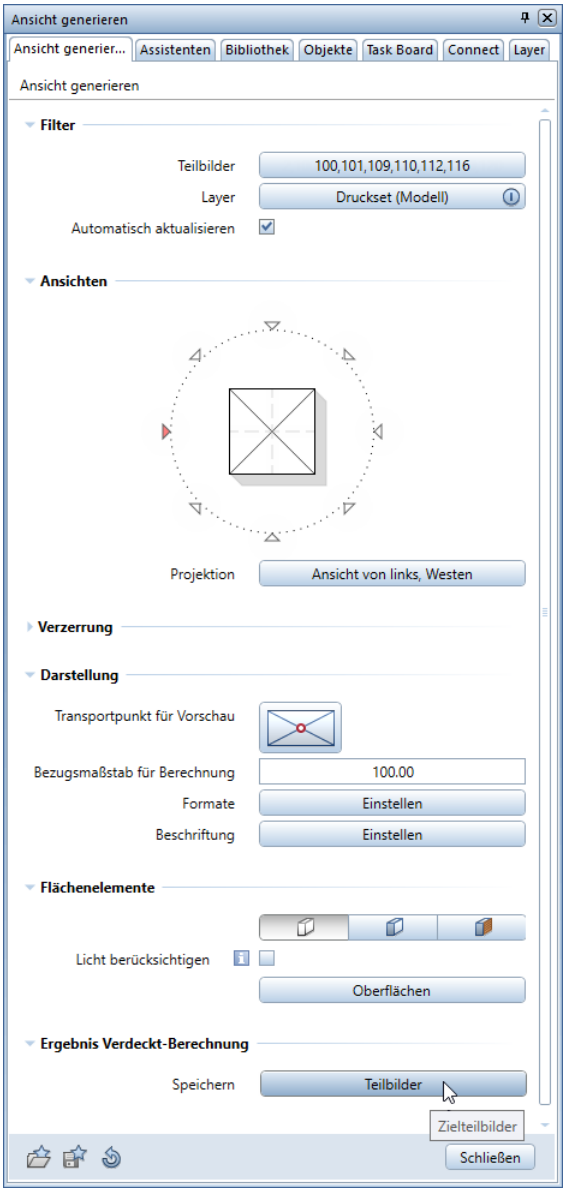
Übung 10: Ansichten

Das Erzeugen von Ansichten kann auch sowohl mit Hilfe der Bauwerksstruktur als auch mit einer Funktion aus dem Aufgabenbereich **Schnitte** der **Actionbar** erfolgen. Das Vorgehen ähnelt dem Erzeugen von Schnitten.

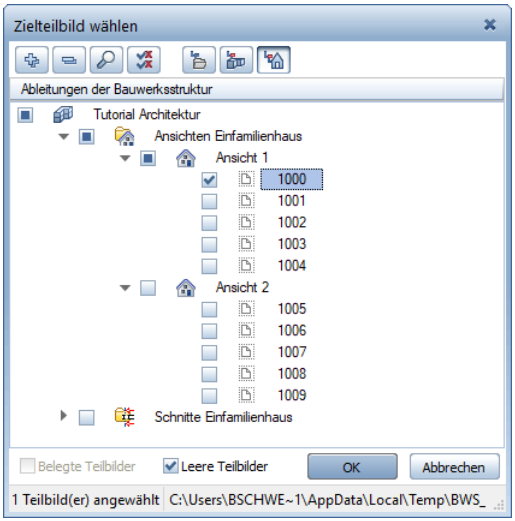
Vorgehen im Überblick

Variante 1

- Funktion **Ansicht generieren** (**Actionbar** – Rolle **Architektur** – Aufgabe **Rohbau** – Aufgabenbereich **Schnitte**) aktivieren
- In Palette **Ansicht generieren**:
  - alle Teilbilder aktivieren, die für die Ansicht relevante Bauteile enthalten
  - im Dialogfeld **Layerfilter** die Option **Druckset verwenden** aktivieren und Druckset **Modell** auswählen
  - Option **Automatisch aktualisieren** aktivieren
  - **Ansicht von links, Westen** auswählen
  - **keine Flächenelemente** darstellen
  - Einstellungen für **Formate** wie bei Schnitt



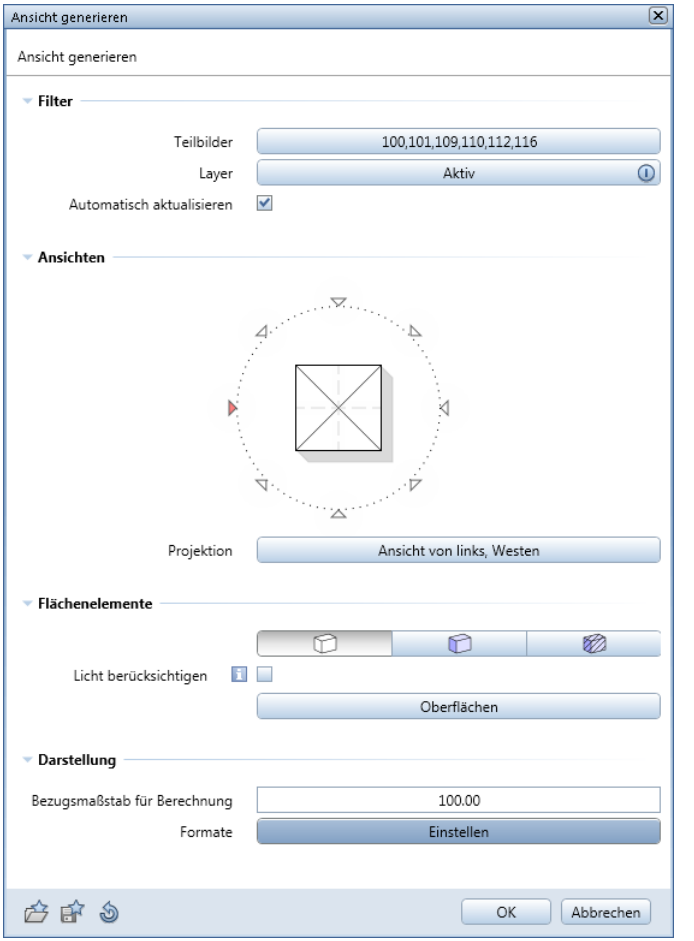
- im Bereich **Ergebnis Verdeckt-Berechnung** auf die Schaltfläche **Teilbilder** klicken
- Zielteilbild **1000** anklicken und mit **OK** bestätigen



- Palette **Ansicht generieren** mit **Schließen** verlassen

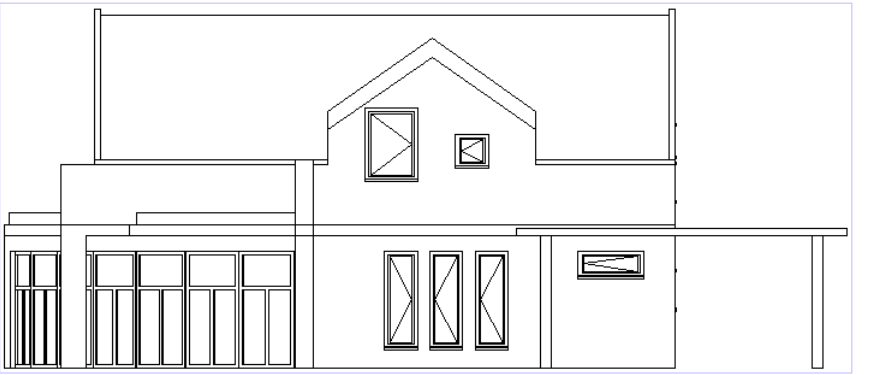
Variante 2

- **Projektbezogen öffnen – Ableitungen der Bauwerksstruktur –** Ordner **Ansichten Einfamilienhaus – Ansicht 1**.
- Kontextmenü von Teilbild **1000 – Ansicht generieren**
- In Palette **Ansicht generieren**:
  - Einstellungen wie bei Variante 1 vornehmen



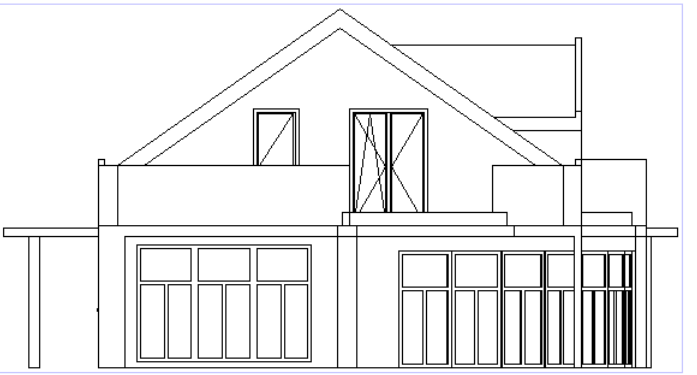
- Teilbild **1000** erhält automatisch den Namen der gewählten Ansicht

Westen



Ansicht Westen

Norden



Ansicht Norden

Lektion 7: Flächen- und Mengenermittlung

➲ Um die Übungen dieser Lektion ausführen zu können, nutzen Sie weiterhin die Rolle **Architektur** der **Actionbar**.

Räume werden auf einem separaten Layer des Wand-Teilbilds erzeugt. Damit ist sichergestellt, dass alle Konstruktionskomponenten bei der Berechnung berücksichtigt werden.

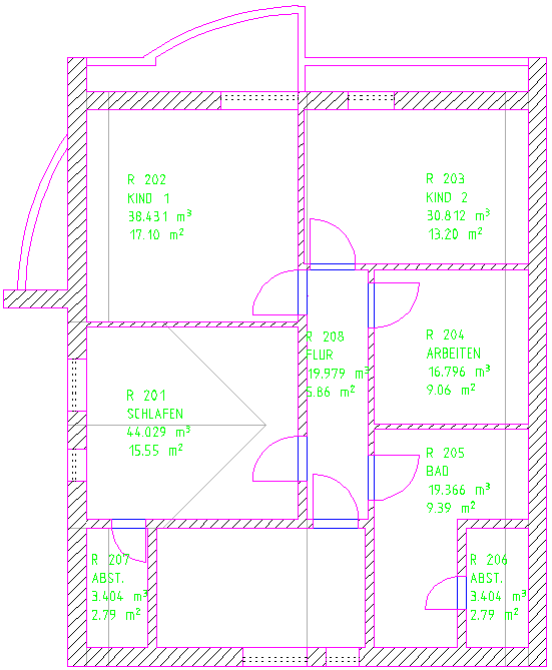
Es gibt zwei Möglichkeiten Räume zu erzeugen:

- Raum für Raum einzeln erzeugen, wobei jeweils die Raumbegrenzung als Polygonzug eingegeben wird. Die Räume können sofort beschriftet und mit Ausbauflächen versehen werden.
- Mit der automatischen Raumerzeugung, bei der die Räume in geschlossene Wandzüge (mit Wand erzeugt) „eingebaut" werden. Die Räume müssen nachträglich beschriftet und mit Ausbauflächen versehen werden.

Übung 11: Räume, Ausbau und Wohnflächen

Räume definieren, wichtige Hinweise

- In jedem Fall muss zuerst die Raumhöhe eingegeben werden. Dazu stehen alle Möglichkeiten zur Verfügung, die bereits von der Höhendefinition von Bauteilen bekannt sind, auch die Anbindung an Ebenen.
- Es zahlt sich aus, wenn mit einem durchgängigen Ebenenkonzept sowohl für Bauteile als auch für Räume gearbeitet wird.
- Um die Räume am Bildschirm von den Bauteilen unterscheiden zu können, sollte ein anderer Stift gewählt werden.



Voraussetzung für die Wohnflächenberechnung nach WoFlV und die Ausgabe in Reports ist die Festlegung von Räumen sowie die Eingabe von Ausbauflächen (zur Ermittlung der Fertigmaße).

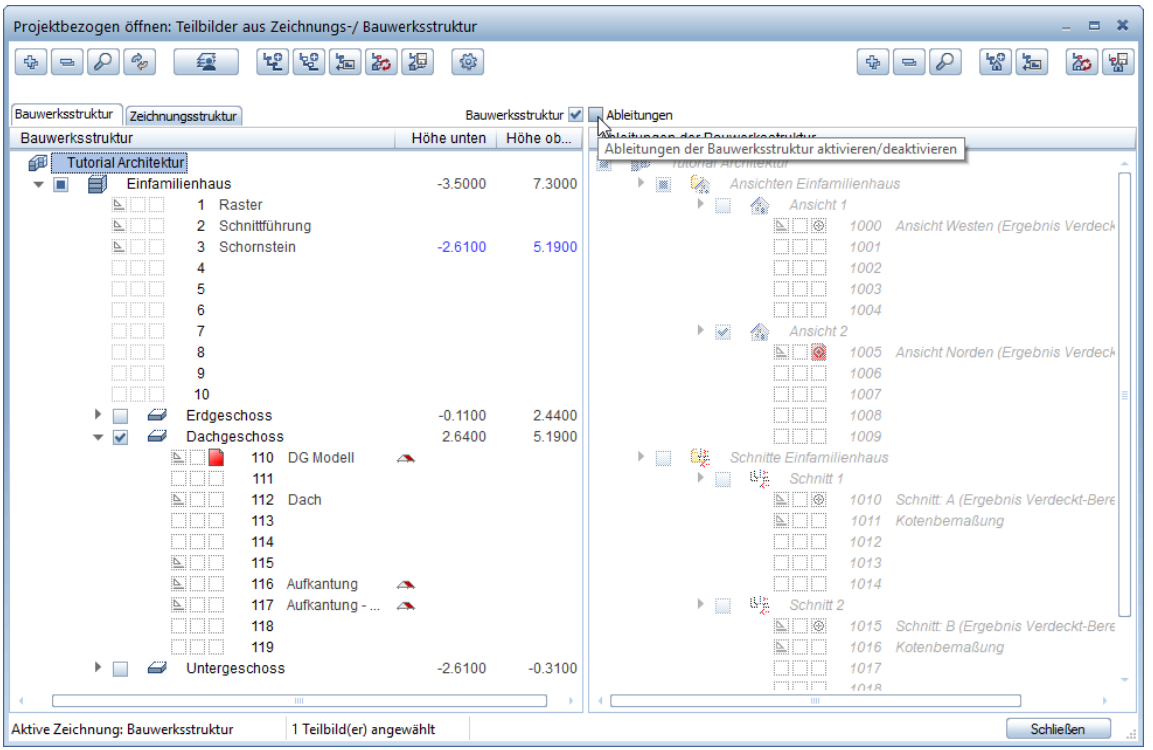
Einzelne Räume definieren

Die Raumbildung, die Vergabe von Belägen und die Wohnflächenberechnung sollen für das Dachgeschoss durchgeführt werden. Hier wäre eine reine automatische Raumerzeugung möglich, da alles mit Architekturbauteilen gezeichnet wurde. Sie werden aber beide Verfahren kennen lernen, damit Sie später die jeweils effektivere Variante wählen können.

Im Folgenden bilden Sie zunächst einen einzelnen Raum mit Beschriftung, Seiten-, Boden- und Deckenflächen. Die restlichen Räume werden „leer" und automatisch erzeugt.

Raum erzeugen

1 Schalten Sie mit **Projektbezogen öffnen** das Teilbild **110 DG Modell** aktiv.
Aktivieren Sie vorher die Option **Bauwerksstruktur** und entfernen Sie das Häkchen neben **Ableitungen**.



2 Schalten Sie in der Aktionsleiste der Palette **Layer** mit **Layer-Druckset auswählen** das Druckset **BS Räume** sichtbar.

3 Wechseln Sie in der **Actionbar** innerhalb der Rolle **Architektur** in die Aufgabe **Ausbau** und maximieren Sie den Aufgabenbereich **Räume, Flächen, Geschosse**.

4 Klicken Sie auf **Raum** (Aufgabenbereich **Räume, Flächen, Geschosse**) und überprüfen Sie in der Palette **Eigenschaften**, ob der Layer **RA_RA** aktiv ist.

5 Wählen Sie den Stift (3) **0.50** (Palette **Eigenschaften**).

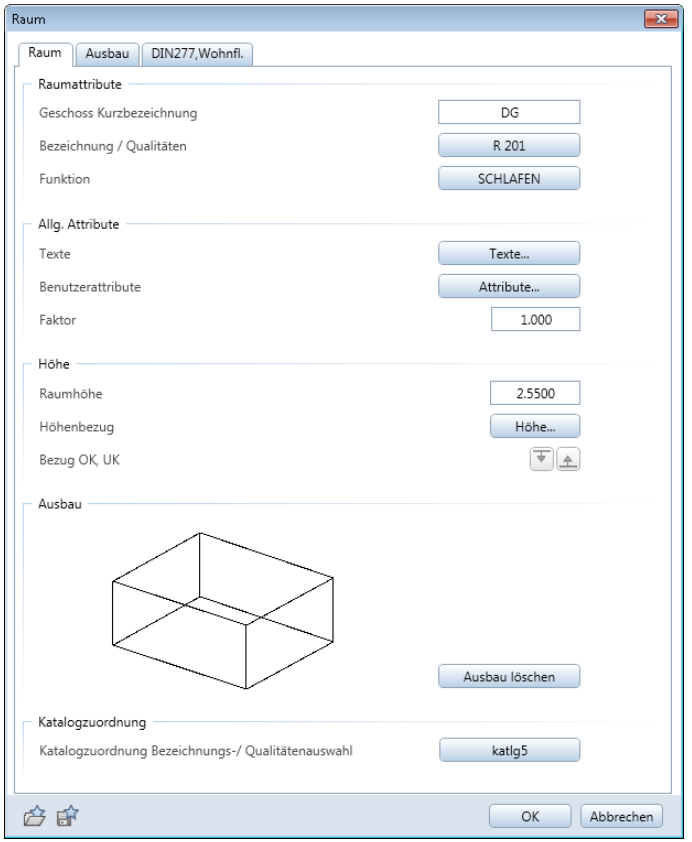
6 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.

Beschreiben Sie den Raum.

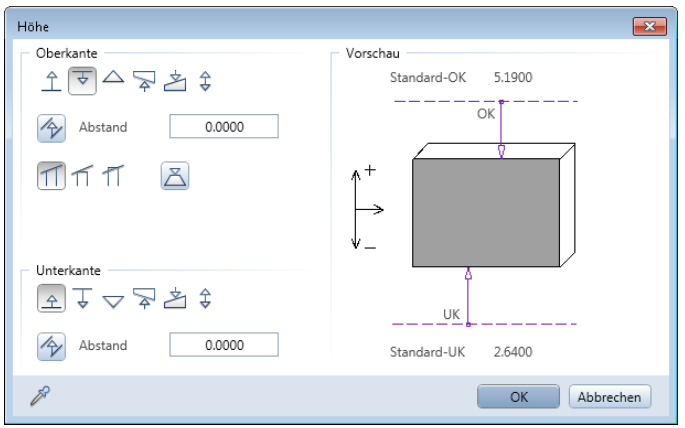
7 Geben Sie in die Eingabefelder **Geschoss Kurzbezeichnung** ‚**DG**' und bei **Bezeichnung / Qualitäten** die Raumnummer ‚**R 201**' ein.

8 Klicken Sie auf **Funktion** und nehmen Sie mit einen neuen Eintrag in die Liste auf: **SCHLAFEN**.

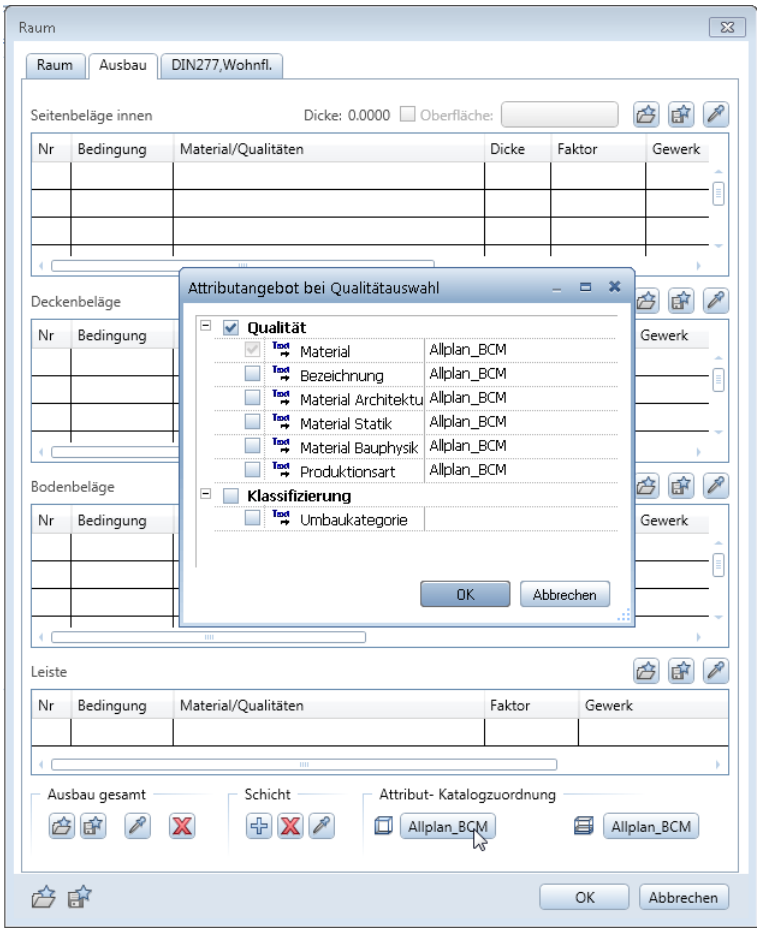
Tipp: Die Eingabe eines Faktors ist für Flächen wie Balkone interessant, die nur zu einem bestimmten Teil einfließen.



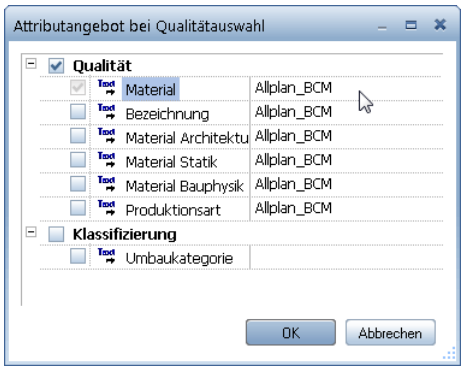
9 Klicken Sie auf **Höhe** und binden Sie die Ober- und Unterkante des Raums an die Ebenen, wie die Wände des Dachgeschosses.



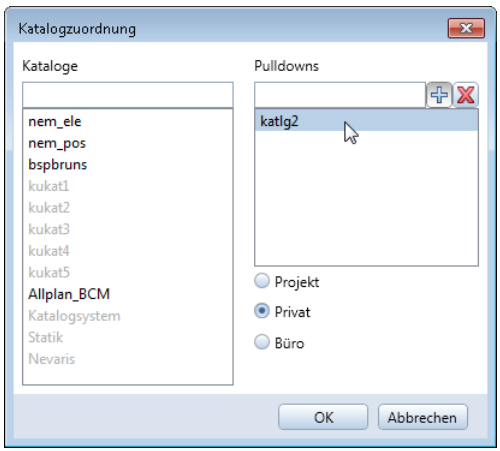
10 Wählen Sie die Registerkarte **Ausbau**. Klicken Sie im unteren Bereich des Dialogfeldes unterhalb von **Attribut-Katalogzuordnung** auf die linke Schaltfläche.



11 Klicken Sie im Dialogfeld **Attributangebot bei Qualitätsauswahl** auf den Eintrag in der rechten Spalte neben **Material**.

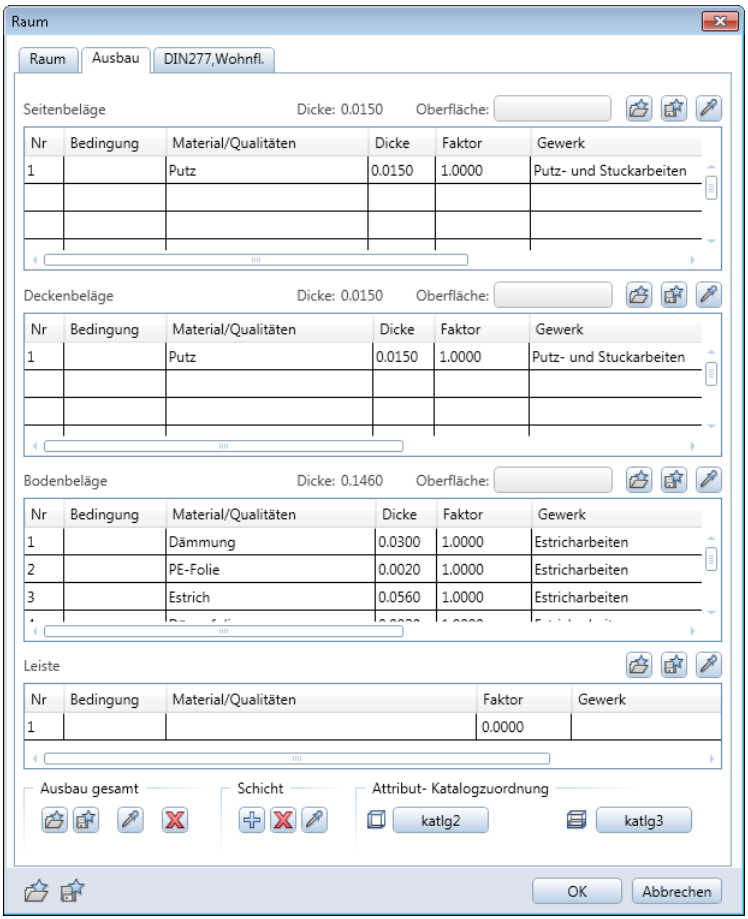


12 Stellen Sie die Katalogzuordnung für Seiten-, Decken- und Bodenflächen ein.

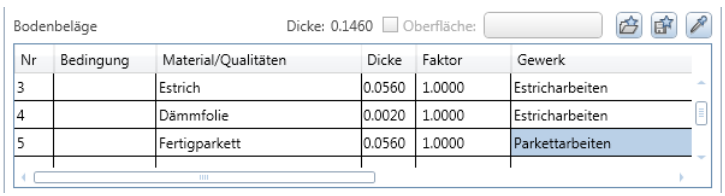


13 Wiederholen Sie die Schritte 10 bis 12 für die Katalogzuordnung der **Leisten** (rechte Schaltfläche).
Wählen Sie hier im Dialogfeld **Katalogzuordnung** den Katalog **katlg3**.

14 Geben Sie die Beläge für die Decken-, Boden- und Seitenflächen ein.

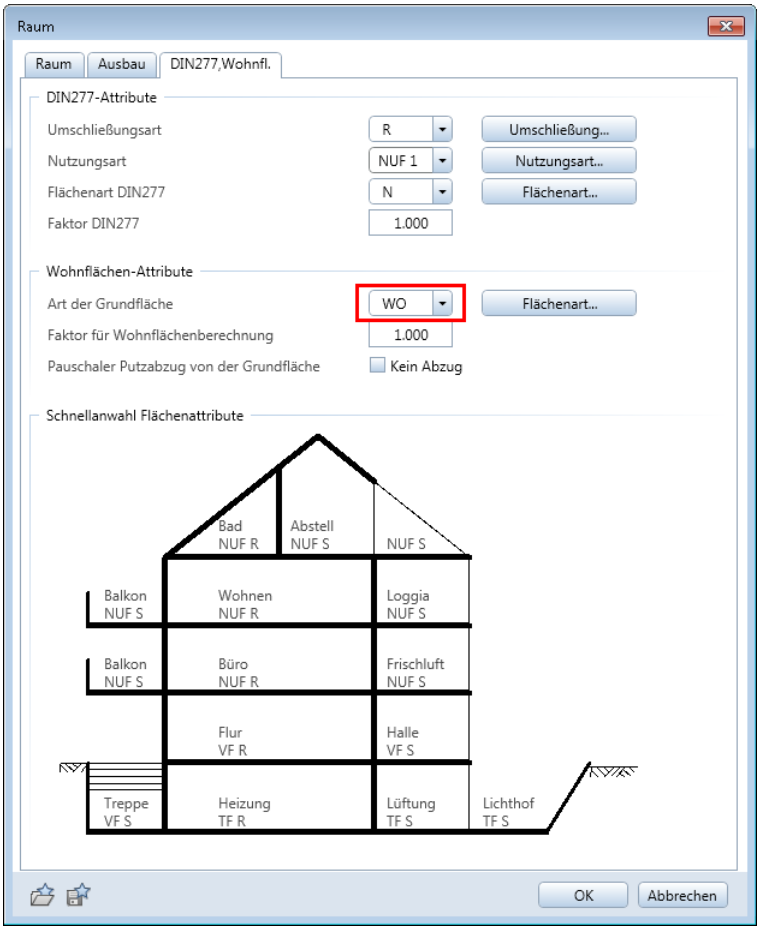


Im Bereich der Bodenbeläge werden insgesamt 5 Materialien eingegeben.



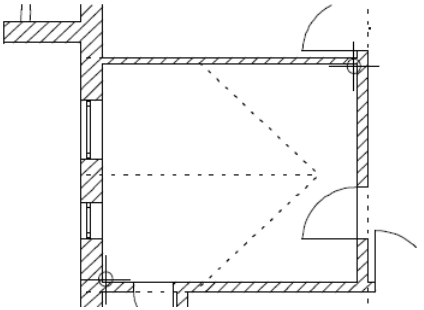
Tipp: Nutzen Sie die Definition von Standards mit . Sie können sowohl die Flächendefinition für den gesamten Raum als auch einzelne Flächen speichern. Das spart besonders bei großen Projekten Arbeitszeit und sichert die Qualität, weil alle Bearbeiter auf die gleichen Vorgaben zugreifen können.

15 Wählen Sie die Registerkarte **DIN277, Wohnfl.** und geben Sie im Bereich **Wohnflächen-Attribute** bei **Art der Grundfläche** ein, dass es sich hier um eine Wohnfläche **WO** handelt.



16 Bestätigen Sie das Dialogfeld mit **OK**.

17 Klicken Sie die Diagonalpunkte des Schlafraums unter der Gaube an und beenden Sie den Polygonzug mit ESC.

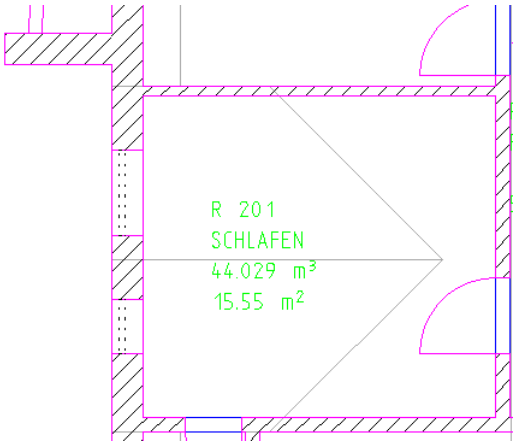


18 Legen Sie die Beschriftung der Räume fest. Es sollen **Bezeichnung**, **Funktion**, **Volumen** und **Fläche** angegeben werden. Klicken Sie in die Eingabefelder, um bestimmte Anzeigen auszuschalten.

Tipp: Mit können Sie zu den Textparametern umschalten.

19 Überprüfen Sie in der Palette **Eigenschaften**, ob der Layer **AR_BESCH** aktiv ist.

20 Klicken Sie in den Raum, um die am Fadenkreuz hängende Beschriftung abzusetzen.



21 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Automatische Raumerzeugung

Die restlichen Räume sollen automatisch erzeugt werden.
Das geschieht in zwei Schritten.

- Festlegung aller Räume mit **Raum automatisch**
- Beschriftung mit **Räume, Flächen, Geschosse modifizieren**.
  Der Ausbau wird entweder gleich bei der Beschriftung oder später mit weiteren speziellen Funktionen definiert.

Räume automatisch erzeugen

1 Klicken Sie auf **Raum automatisch** (**Actionbar –** Aufgabe **Ausbau –** Aufgabenbereich **Räume, Flächen, Geschosse** – Flyout Funktion **Raum**).

2 Überprüfen Sie in der Palette **Eigenschaften**, ob der Layer **RA_RA** aktiv ist.

3 Klicken Sie in den Eingabeoptionen auf **Höhe**, und kontrollieren Sie die Höheneinstellung.

4 Ziehen Sie einen Aktivierungsbereich über die Konstruktion, ohne die Balkone mit zu erfassen – auch nicht teilweise. Die Räume werden gezeichnet und die Funktion beendet.

Hinweis: Bereits definierte Räume werden von **Raum automatisch** nicht verändert.

Ausbauflächen

Nur den einzeln definierten Raum haben Sie bereits mit dem Ausbau, also mit Seiten-, Decken- und Bodenflächen (sowie Leisten) versehen.

Diese Flächen haben Eigenschaften wie Material, Gewerk und Schichtdicke. Qualität und Quantität gehen in die Wohnflächenberechnung sowie in die Mengenermittlung ein.

Die automatisch definierten Räume haben noch keine Ausbauflächen und -beläge.

Grundsätzlich gibt es zwei Methoden, Flächen zu definieren:

Tipp: Mit **Raum** erzeugte Flächen können auf diese Weise modifiziert werden.

- Definition der Ausbauflächen als Ganzes, für den gesamten Raum.
  - Die Ausbauflächen werden mit **Raum**, Registerkarte **Ausbauflächen**, gleich bei der Eingabe des Raums oder nachträglich mit der Funktion **Ausbauflächen** erzeugt.
    Auch bei der Modifikation von Räumen mit **Räume, Flächen, Geschosse modifizieren**, Registerkarte **Ausbauflächen**, kann der Ausbau für einen gesamten Raum definiert oder geändert werden.
- Individuelle Flächendefinition (sog. Sonderflächen), z.B. für einen Fliesenspiegel in bestimmter Höhe, der nicht auf allen Seiten des Raums liegt.
  - Sonderflächen werden mit den Funktionen **Seitenfläche**, **Deckenfläche**, **Bodenfläche** bzw. **Leiste** eingegeben.

Die verschiedenen Methoden werden Sie in den nächsten Schritten kennen lernen.

Ausbauflächen für den gesamten Raum (als Modifikation)

Die automatisch erzeugten Räume sollen jetzt beschriftet werden. Die Einstellungen für den Ausbau werden vom bereits bestehenden Raum SCHLAFEN übernommen und gleichzeitig mit der Beschriftung den Räumen zugewiesen.

Räume mit Ausbau versehen und beschriften

1 Klicken Sie auf **Räume, Flächen, Geschosse modifizieren** (Aufgabenbereich **Räume, Flächen, Geschosse**).

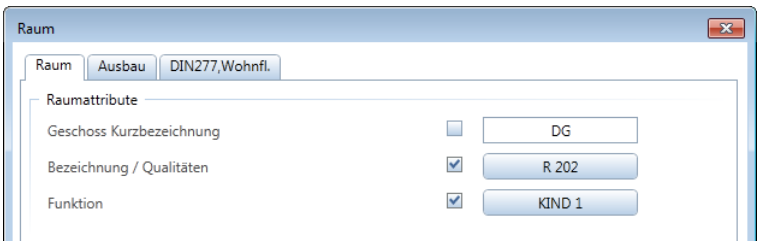
2 Achten Sie darauf, dass in der Dialog-Symbolleiste der Filter **Raum** eingeschaltet ist.

3 Klicken Sie zunächst auf **Eigenschaften übernehmen** und dann in den Raum SCHLAFEN.

Alle Attribute des Raums SCHLAFEN (Bezeichnung, Ausbau, Art der Grundfläche) werden für den modifizierten Raum übernommen.

4 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.
Geben Sie in der Registerkarte **Raum** die Bezeichnung **R 202** und die Funktion **KIND 1** ein. Sie können die Einträge mit dauerhaft in die Liste aufnehmen.

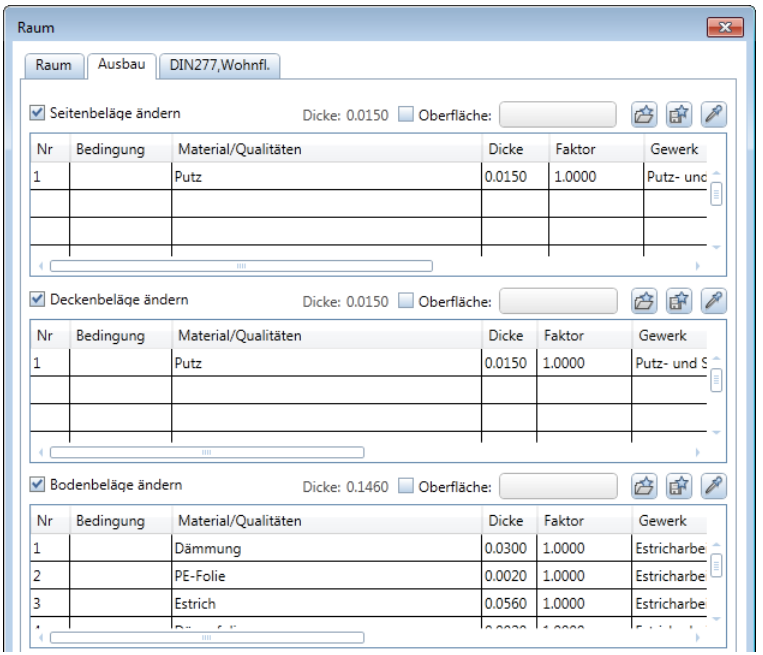
Aktivieren Sie die Kontrollkästchen bei **Bezeichnung** und **Funktion**, damit diese auf den neuen Raum übertragen werden.



5 Wählen Sie die Registerkarte **Ausbau**.

Der Ausbau des Raums SCHLAFEN ist bereits eingetragen; Änderungen sind hier noch nicht notwendig.

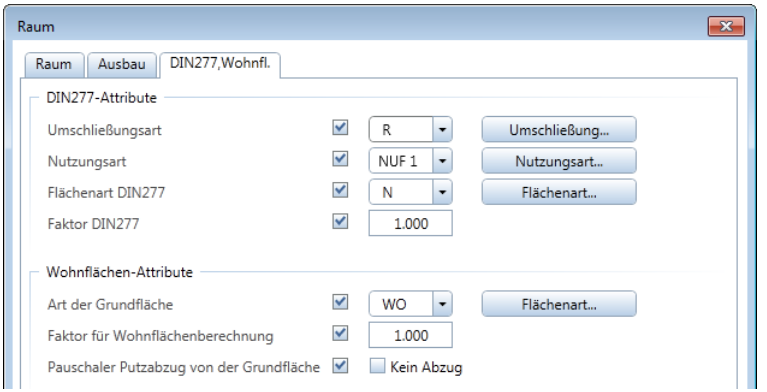
Achten Sie auch hier darauf, dass die Kontrollkästchen bei jeder Ausbaufläche aktiviert sind, die auf den neuen Raum übertragen werden sollen.



6 Überprüfen Sie die Registerkarte **DIN277, Wohnfl.**:

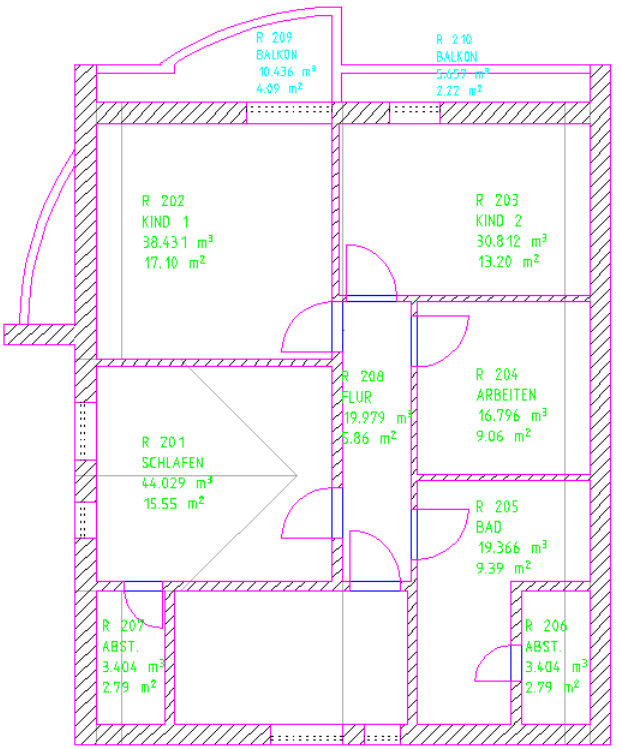
Die Flächenart **WO** wurde ebenfalls übernommen.

Achten Sie auch hier darauf, dass die entsprechenden Kontrollkästchen aktiviert sind.



7 Klicken Sie in den Raum links oben und bestätigen Sie mit der rechten Maustaste.

8 Wählen Sie den Layer AR_BESCH und setzen Sie die Beschriftung ab.



9 Wiederholen Sie die Schritte 4, 7 und 8 für die restlichen Räume. Tragen Sie die Raum-Nummerierung und die Raumfunktion nach der Abbildung oben ein.
Achten Sie dabei auf den Wechsel zwischen den Layern RA_RA für die Räume und AR_BESCH für die Raumbeschriftung.
Die Einstellungen für Ausbau und Flächenart bleiben bis zur nächsten Änderung gleich und werden dem modifizierten Raum zusammen mit der Beschriftung automatisch zugewiesen.
Bei Raum **205 Bad** soll kein pauschaler Putzabzug bei der später folgenden Wohnflächenberechnung vorgenommen werden. Aktivieren Sie daher auf der Registerkarte **Din 277, Wohnfl.** unter **Wohnflächen-Attribute** die Option **Kein Abzug**.

10 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Der Balkon wird als Einzelraum definiert. Geben Sie in der Registerkarte **Raum** eine Funktion und eine Bezeichnung ein und löschen Sie alle Ausbauflächen mit **Ausbau gesamt löschen**. Wechseln Sie zur Registerkarte **DIN 277, Wohnfl.**. Setzen Sie im Bereich **Wohnflächen-Attribute** den **Faktor für Wohnflächenberechnung** auf **0,5** und ändern Sie im Bereich **Din277-Attribute** die **Umschließungsart** auf **S**.

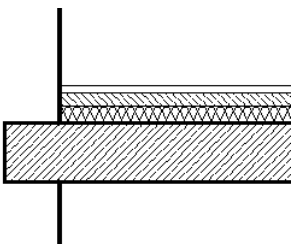
Ausbauflächen für den gesamten Raum

Decken- und Seitenflächen des Bads sollen den gleichen Putzbelag wie die anderen Räume erhalten, der Fußbodenaufbau unterscheidet sich aber vom Fertigparkett der bisher definierten Räume.

Außerdem sollen alle Wände des Bads einen maximal 2m hohen Fliesenspiegel erhalten. Für den Fliesenspiegel muss auch die Höhe – bezogen auf den Raum eingegeben werden.

Am Beispiel „Bad“ sollen nun die Prinzipien von Ausbaufläche und Sonderfläche erläutert werden.

Tipp: Decken- und Bodenflächen (Ausbauflächen) können auch im Schnitt dargestellt werden. Generieren Sie den Schnitt über die Bauwerksstruktur (siehe „Schnittberechnung" auf Seite 281), dann müssen Sie in der Palette **Schnitt generieren** im Bereich **Darstellung** – **Formate einstellen** – Registerkarte **Ausbauelemente** die entsprechenden Einstellungen treffen. Gleiches gilt, wenn Sie die Funktion **Schnitt generieren** (**Actionbar** – Rolle **Architektur** – Aufgabe **Rohbau** – Aufgabenbereich **Schnitte**) nutzen.
Erzeugen Sie den Schnitt mit Hilfe der Funktion **Schnittdarstellung** (Fensterrahmen) und **Verdeckt-, Draht-Berechnung** (Dropdown-Liste **Ansicht** in der Symbolleiste für den Schnellzugriff), dann können Sie unter **Spezielle Einstellungen für Architekturbauteile** die entsprechenden Einstellungen treffen.



Ausbauflächen definieren

➲ Klicken Sie in den **Optionen** – Seite **Räume** – Bereich **Raum-, Geschoss-Ausbau** auf die Option **Seitenflächen ermitteln nur an angrenzenden Bauteilen**. Durch das Aktivieren dieser Option werden die Ausbau-Seitenflächen nur dort berechnet, wo sich auch Wände befinden.

1 Klicken Sie auf **Ausbauflächen** (Menü **Ändern** – **Architektur** – **Räume, Flächen, Geschosse**).

2 Geben Sie im Eingabeformular alle Flächen ein (siehe nachfolgende Tabellen und Abbildung unter Punkt 3). Diese Eingaben beziehen sich auf die gesamte Fläche bzw. auf alle Raumseiten.

Bereich **Seitenbeläge zuweisen/entfernen**:

Nr.	Material/ Qualitäten	Dicke	Faktor	Gewerk
1	Putz	0,0150	1	Putz- und Stuckarbeiten
2	Mörtelbett	0,0010	1	Fliesen- und Plattenarbeiten
3	Wandfliesen	0,0300	1	Fliesen- und Plattenarbeiten

Bereich **Deckenbeläge zuweisen/entfernen**:

Nr.	Material/ Qualitäten	Dicke	Faktor	Gewerk
1	Putz	0,0150	1	Putz- und Stuckarbeiten

Bereich **Bodenbeläge zuweisen/entfernen**:

Nr.	Material/ Qualitäten	Dicke	Faktor	Gewerk
1	Dämmung	0,0300	1	Estricharbeiten
2	PE-Folie	0,0020	1	Estricharbeiten
3	Estrich	0,0560	1	Estricharbeiten
4	Mörtelbett	0,0100	1	Fliesen- und Plattenarbeiten
5	Fliesen	0,0100	1	Fliesen- und Plattenarbeiten

Der Fliesenspiegel nimmt zwar nicht die gesamte Wandhöhe ein, aber er ist an allen Raumseiten zu finden; deshalb kann dieser ebenfalls als Ausbaufläche definiert werden.

Hinweis: Fliesenspiegel oder andere Flächen, die nicht auf jeder Wandseite gleich hoch sind oder die nicht auf allen Wandseiten eines Raums liegen, werden in einem separaten Arbeitsgang als individuelle Flächen (Sonderflächen) definiert (siehe folgender Abschnitt).

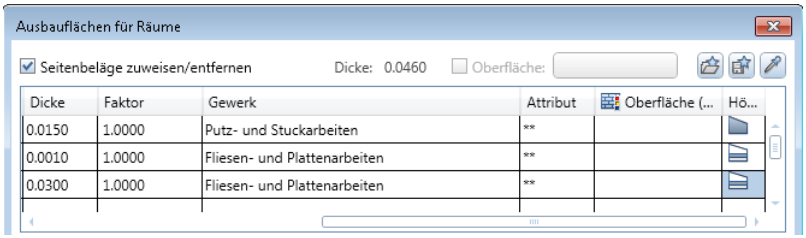
Hinweis: Vergessen Sie nicht, die Kontrollkästchen für die Zuweisung der jeweiligen Beläge zu aktivieren!

Hinweis: Wenn Sie die horizontalen Schieberegler nach rechts schieben, dann finden Sie weitere Spalten:
Den Seiten-, Decken- und Bodenbelägen können Sie Animationsoberflächen zuweisen, und den Decken- und Bodenflächen zusätzlich Schraffur, Muster oder Füllfarbe für die Schnittdarstellung. Bei Seitenflächen kann auch die Höhenlage der Fläche in Bezug zum Raum definiert werden.

Hinweis: Bereits definierte Flächen werden überschrieben, sobald im Dialogfeld das Kontrollkästchen der Fläche aktiv gesetzt ist – unabhängig davon, ob im Dialogfeld **Flächenzuweisungen** eingetragen sind oder nicht.

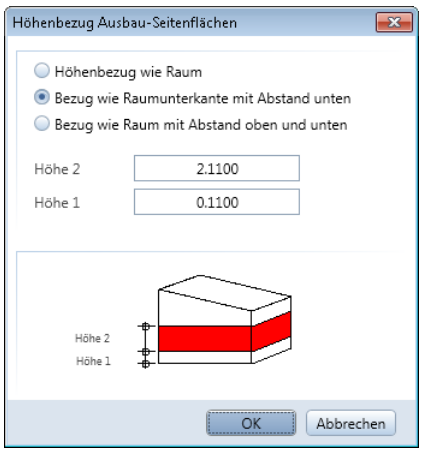
3 Die Seitenflächen mit dem Fliesenspiegel werden wie folgt eingegeben:

- Der Putz ist raumhoch, hier sind keine Besonderheiten zu beachten (Voreinstellung).
- Mörtelbett und Fliesen sind nicht raumhoch. Um die Höhenanbindung bezogen auf den Raum einzugeben, schieben Sie den Schieberegler bei Seitenflächen ganz nach rechts und klicken in die Spalte **Höhe**.

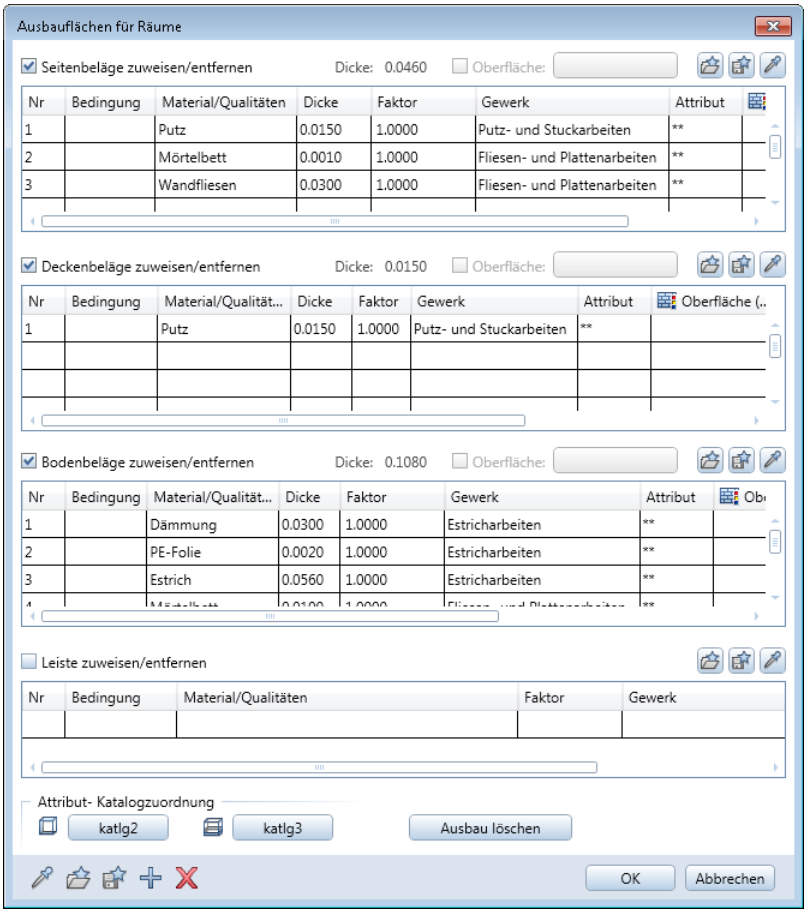


- Stellen Sie die Höhe folgendermaßen ein:

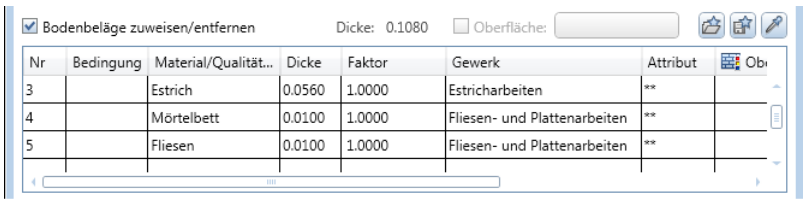
  Option **Bezug wie Raumunterkante mit Abstand unten** aktivieren
  Höhe 2: 2,11
  Höhe 1: 0,11



Das Dialogfeld sollte nun so aussehen:



Im Bereich **Bodenbeläge zuweisen/entfernen** werden insgesamt 5 Materialien eingegeben.



Tipp: Flächendefinitionen lassen sich in einer Aktion mehreren Räumen zuweisen.
Verwenden Sie dazu die Bereichsaktivierung und/oder die **Summenfunktion**.

4 Bestätigen Sie mit **OK**.

5 Klicken Sie in den Raum **Bad**.

6 Bestätigen Sie die Auswahl mit der rechten Maustaste.
Die Flächen werden zugewiesen, sind aber nicht am Bildschirm sichtbar.

7 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Alternative: Einzelne Ausbauflächen (Sonderflächen)

Der max. 2m hohe Fliesenspiegel soll nicht alle Wände umfassen, sondern nur diejenigen Wände, an denen sich Sanitärobjekte befinden. Diese Einzelflächen werden als Sonderseitenflächen eingegeben.

Das Bad liegt teilweise unter schrägen Wänden. Deshalb wird hier die Höhe der Flächen mit der Option **Ebenenbezug mit maximaler Bauteilhöhe** eingestellt.

Sonderflächen haben höhere Priorität als Ausbauflächen.
Liegt eine Sonderfläche über einer Ausbaufläche, dann wird die Ausbaufläche ausgestanzt.

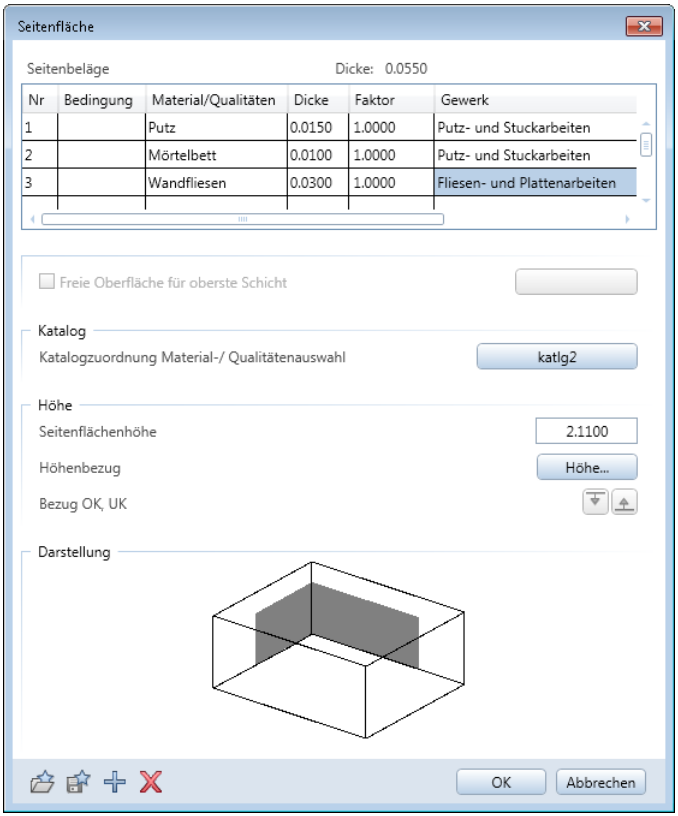
Seitenflächen

Tipp: Wählen Sie einen anderen Stift (z.B. Stift 8, grün), um die verlegte Fläche im Grundriss zu sehen.

1 Klicken Sie auf **Seitenfläche** (Aufgabenbereich **Räume, Flächen, Geschosse**) und überprüfen Sie in der Palette **Eigenschaften** den eingestellten Layer **RA_SF**.

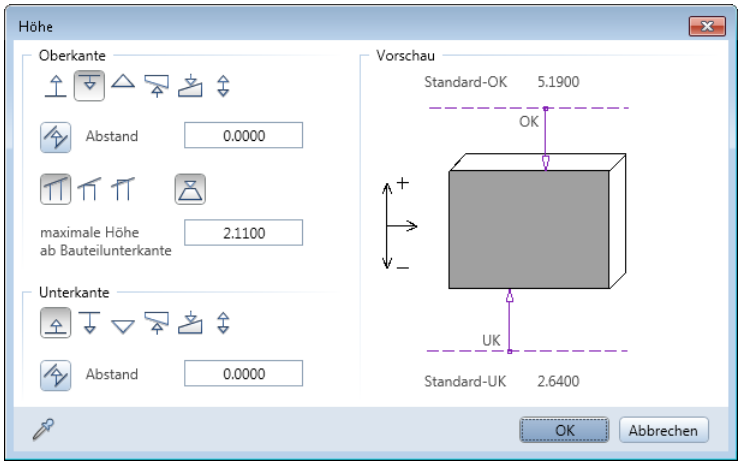
2 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.

3 Geben Sie **Material**, **Dicke** und **Gewerk** für jede Schicht ein.
Das System berechnet die Seitenfläche direkt auf die Rohbaufläche, ohne Berücksichtigung der bereits allgemein vergebenen Putzschicht. Der Putz muss deshalb als Schicht 1 in die Einzelfläche aufgenommen werden. Diese Verfahrensweise erlaubt es, Flächen bereichsweise völlig neu zu definieren.



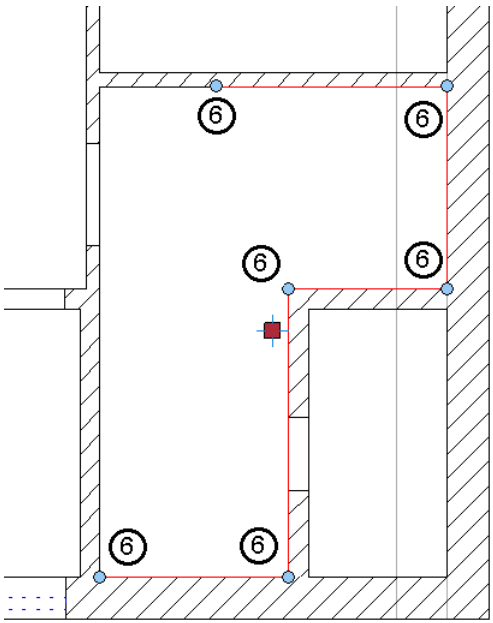
4 Klicken Sie auf **Höhe** und stellen Sie folgendes ein:

- **Oberkante:** **Bezug zur oberen Ebene**, aber nur bis zu einer Höhe von 2 m ab FFB (= 2,11 m ab RFB). Deshalb noch
- **Maximale Bauteilhöhe** anklicken und **2,11** eingeben.



5 Bestätigen Sie alle Dialogfelder mit **OK**.

6 Klicken Sie die Polygonpunkte der Fläche im Grundriss an. Beginnen Sie in ca. 2m Abstand von der rechten oberen Ecke (hier endet die Badewanne). Beenden Sie den Polygonzug mit ESC.



7 Setzen Sie die Beschriftung ab und beenden Sie die Flächendefinition mit ESC.
Wenn Sie nicht beschriften möchten, beenden Sie gleich mit ESC.

Wohnflächenberechnung nach WoFlV

Die Verordnung zur Berechnung der Wohnfläche (WoFlV) ist zum 1.1.2004 in Kraft getreten. Im Gegensatz zur zuvor gültigen Wohnflächenberechnung nach II. Berechnungsverordnung müssen lichte Fertigmaße für die Berechnung verwendet werden; ein pauschaler Putzabzug ist nicht mehr zulässig.

Mit Hilfe der Ausbauflächen, die Sie für jeden Raum definiert haben, können Sie problemlos die Wohnflächen nach dieser WoFlV berechnen.

Allplan 2018 bietet verschiedene Reports für eine Wohnflächenberechnung an. In jedem Report haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Zur Berechnung nach WoFlV verwenden Sie die exakten Fertigmaße, die sich aus den Ausbauflächen und/oder Seiten-, Boden und Deckenflächen ergeben (Berechnungsmethode Fertigmaß)
- Wegen der Überleitungsvorschrift (§5 der WoFlV) stehen Ihnen auch weiterhin die Möglichkeiten zur Wohnflächenberechnung nach II. Berechnungsverordnung zur Verfügung:
  Pauschaler Abzug für Putz und Belag (Berechnungsmethode Rohbaumaß mit Eingabe Putzabzug in % von Gesamtfläche)
- Reine Rohbaufläche (Berechnungsmethode Rohbaumaß)

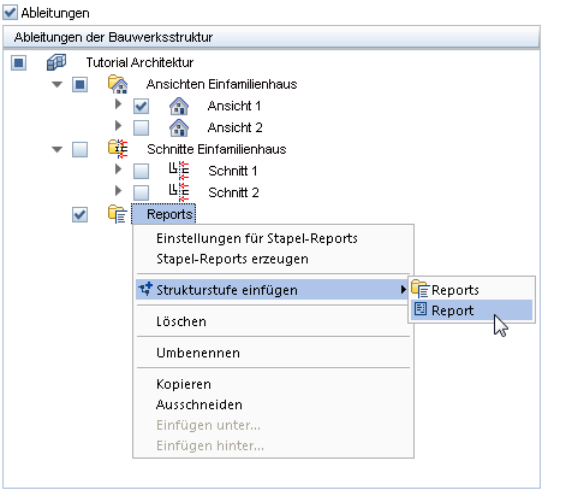
Wohnflächen berechnen

1 Klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen**.

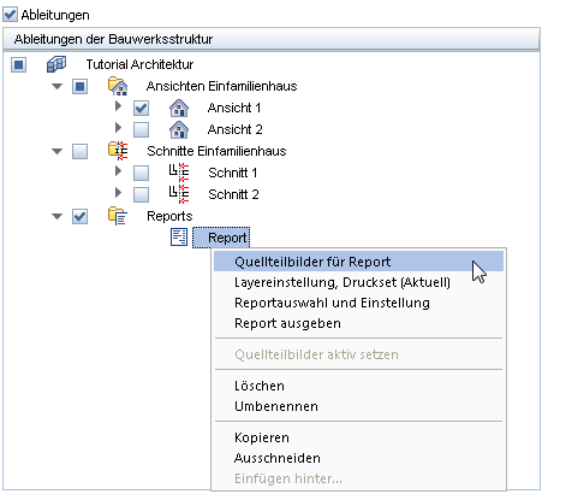
Aktivieren Sie die Option **Ableitungen**, indem Sie das entsprechende Häkchen neben **Ableitungen** setzen.

Auf der rechten Seite des Dialogfeldes unter **Ableitungen der Bauwerksstruktur** ist die Strukturstufe **Reports** bereits enthalten.

2 Öffnen Sie das Kontextmenü von **Reports** und zeigen Sie auf **Strukturstufe einfügen – Report**.

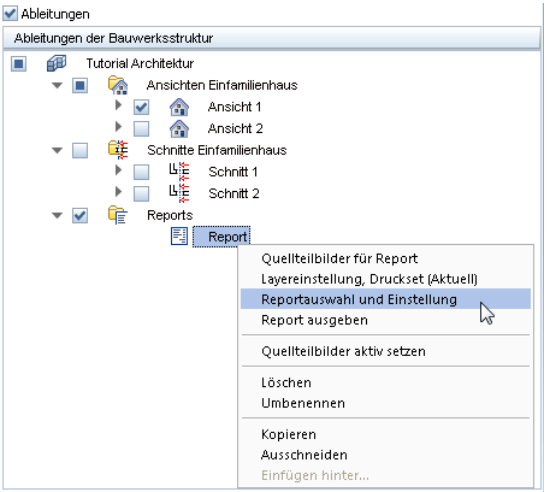


3 Aktivieren Sie im Kontextmenü von **Report – Quellteilbilder für Report**.

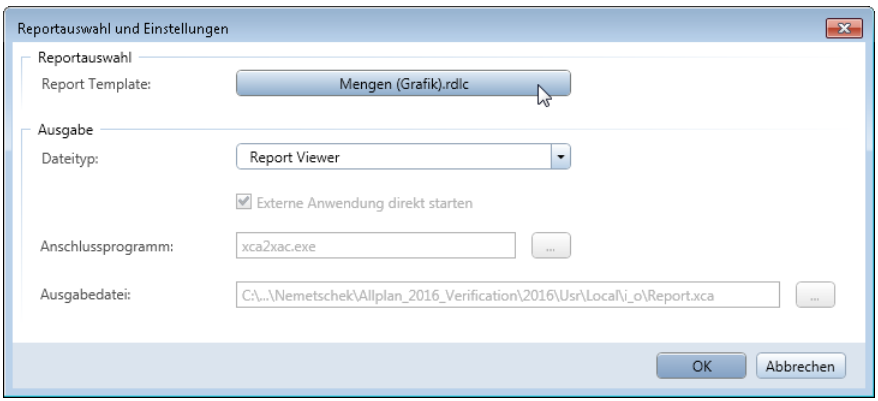


4 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Teilbild auswählen** das Teilbild **110 DG Modell**.

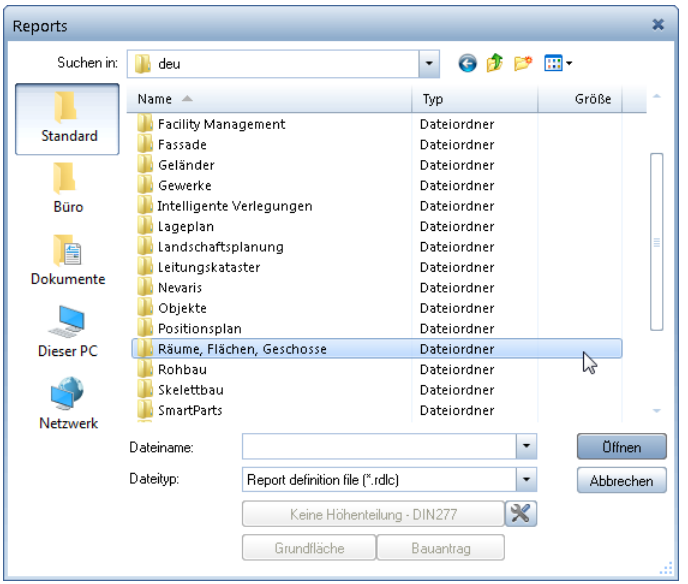
5 Öffnen Sie erneut das Kontextmenü von **Report** und wählen Sie **Reportauswahl und Einstellung**.



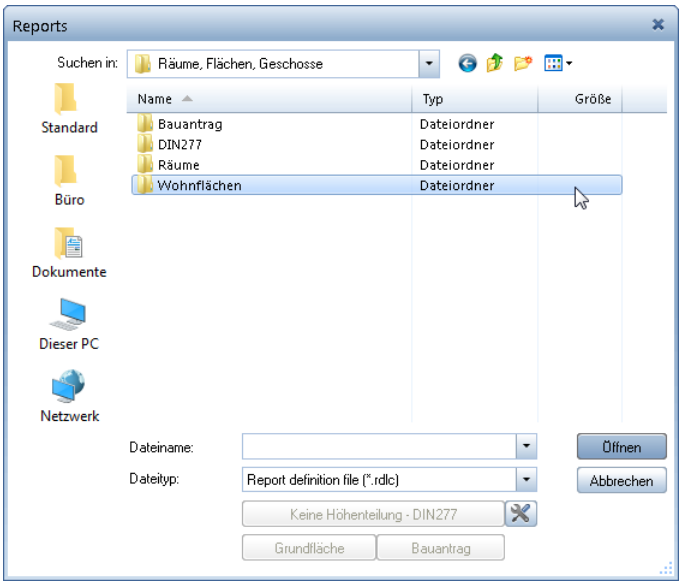
6 Klicken Sie im Dialogfeld **Reportauswahl und Einstellungen** im Bereich **Reportauswahl** auf die Schaltfläche.



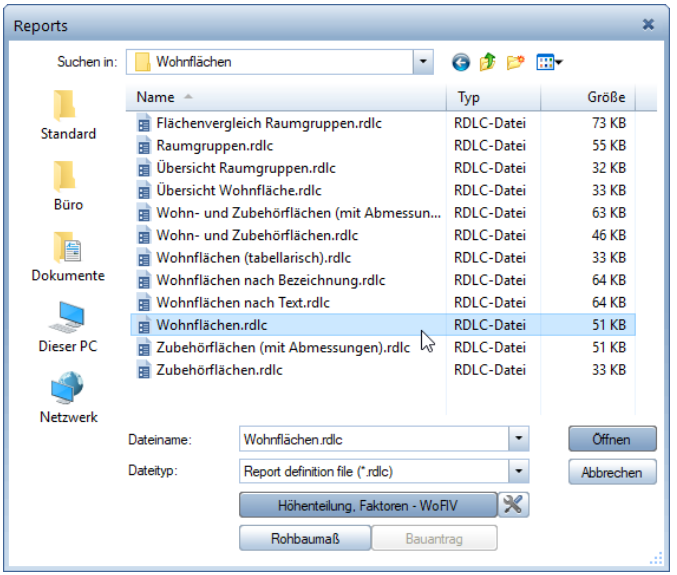
7 Öffnen Sie im Dialogfeld **Reports** im Verzeichnis **Standard** den Ordner **Räume, Flächen, Geschosse**.



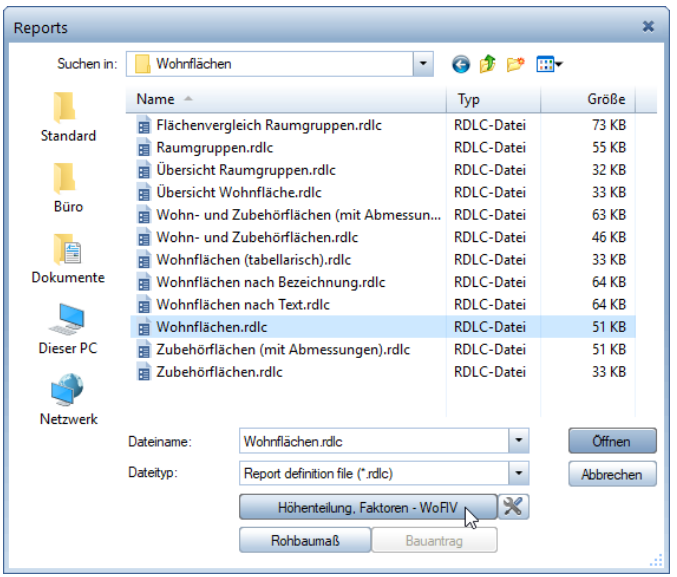
8 Wählen Sie den Ordner **Wohnflächen**.



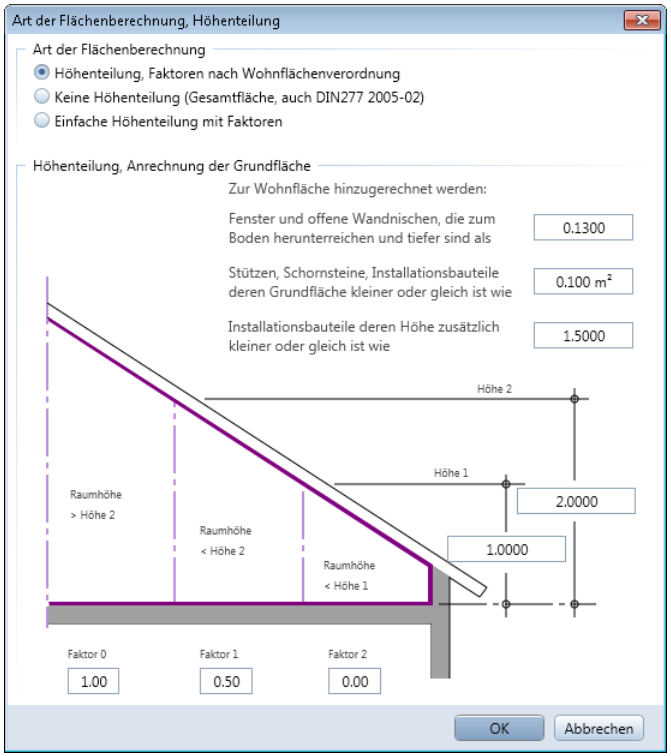
9 Wählen Sie die Datei **Wohnflächen.rdlc**.



10 Klicken Sie auf die gekennzeichnete Schaltfläche, um festzulegen, nach welcher **Verordnung** eine Fläche in die Berechnung eingehen soll:

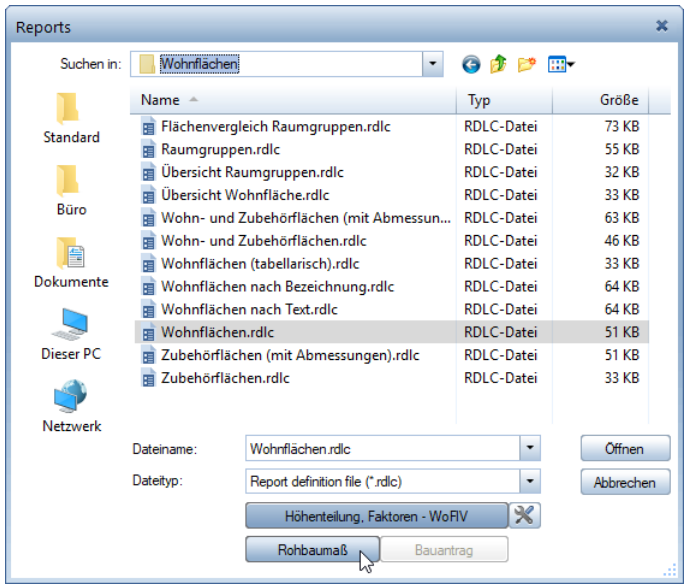


11 Die Faktoren können individuell verändert werden.

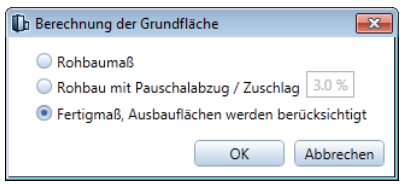


12 Schließen Sie mit **OK**.

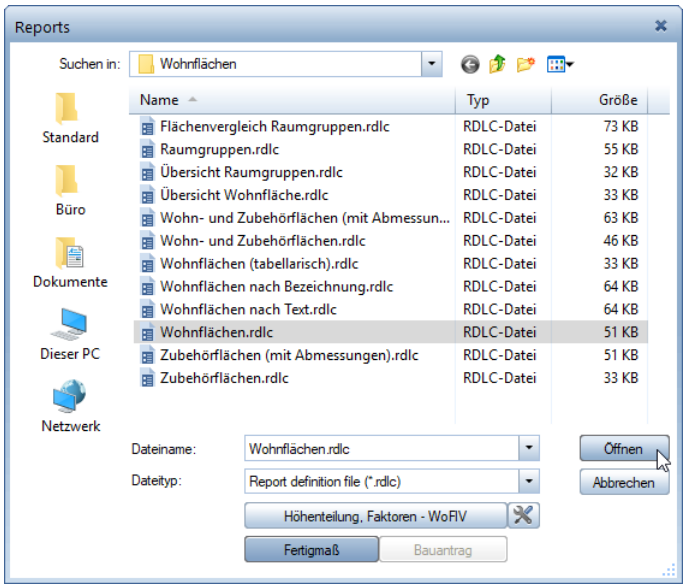
13 Klicken Sie im Dialogfeld **Reports** auf die gekennzeichnete Schaltfläche:



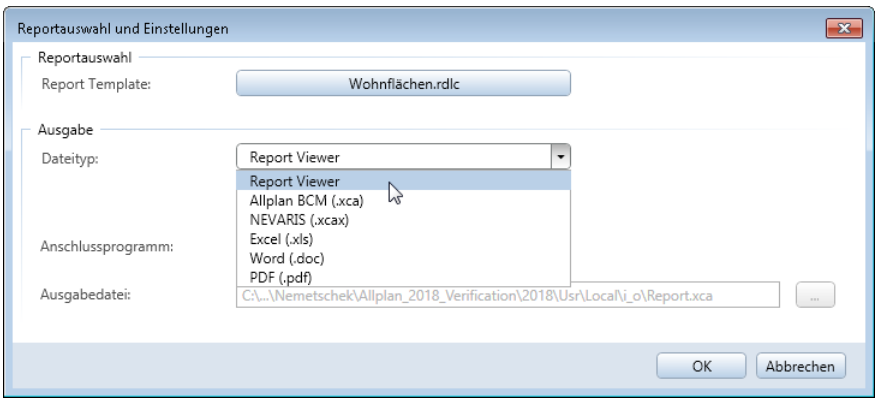
14 Wählen Sie im Dialogfeld **Berechnung der Grundfläche** die Option **Fertigmaß, Ausbauflächen werden berücksichtigt** und schließen Sie das Dialogfeld mit **OK**.



15 Schließen Sie das Dialogfeld **Reports**, indem Sie auf **Öffnen** klicken.

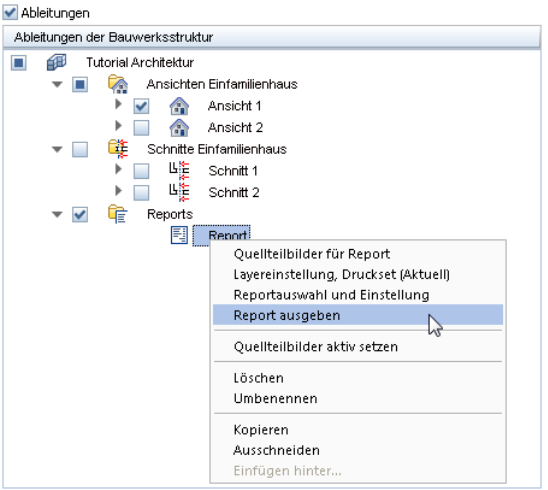


16 Wählen Sie im Dialogfeld **Reportauswahl und Einstellungen** im Bereich **Ausgabe** die Option **Report Viewer**.

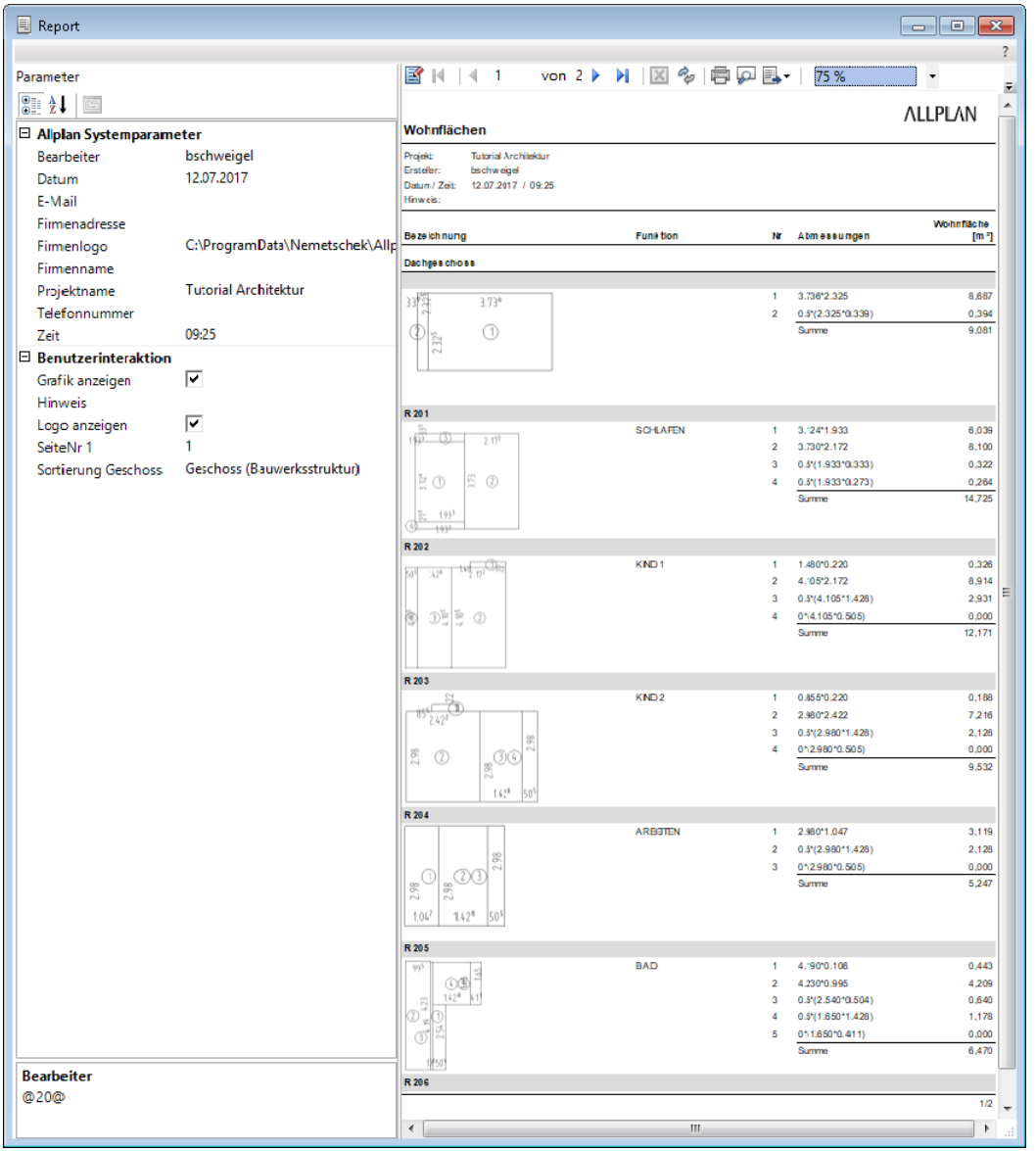


17 Schließen Sie das Dialogfeld **Reportauswahl und Einstellungen** mit **OK**.

18 Aktivieren Sie im Kontextmenü von **Report – Report ausgeben**.



Der Report wird am Bildschirm in einem eigenen Fenster angezeigt. Um im Report zu blättern, verwenden Sie die Pfeilschaltflächen oben.



Der Report kann gedruckt, auf dem Dokument abgesetzt, nach Excel und Word übertragen oder als PDF Datei gespeichert werden.

Mit der Funktion **Layout Designer** können Sie eine Reportvorlage ändern und speichern. Sie können das Layout und eingeschränkt auch den Inhalt bestehender Zellen ändern.

In der Palette **Eigenschaften** können Sie die Allplan Systemparameter wie z.B. Projektname und Bearbeiter ändern. Standardgemäß werden diese aus Allplan Attributen übernommen. Im Knoten **Benutzerinteraktion** können Sie das Logo aus-/einblenden und die Seitennummerierung ändern.
Die Palette wird nur eingeblendet, wenn der Report änderbare Parameter enthält.

19 Schließen Sie den **Report**.

20 Sie befinden sich noch im Dialogfeld **Projektbezogen öffnen: Teilbilder aus Zeichnungs-/Bauwerksstruktur**.
Vergeben Sie für den eben erzeugten Report einen Namen, z.B. **Wohnflächen**.

Hinweis: Reports zur Wohnflächenberechnung können ebenso mit der Funktion **Wohnfläche, DIN277, Bauantrag** (Aufgabenbereich **Räume, Flächen, Geschosse**) erzeugt werden.

Übung 12: Mengenermittlung

Report

Allplan 2018 bietet eine große Anzahl fertiger Standardreports an, die in Ordnern nach Themen sortiert sind. Darüber hinaus ist es möglich, eigene Reports zu erstellen, die unter **Büro** abgelegt werden.

Tipp: In der Hilfe zu Allplan 2018 finden Sie unter dem Stichwort **„Verfügbare Reports, Überblick"** alle in Allplan enthaltenen Architekturreports nach Ordnern sortiert, mit aufrufender Funktion, Voraussetzungen, Bezeichnung, ausgewerteten Elementen und Hinweisen zur Anwendung.

Reportausgabe im Überblick

- Teilbilder aktivieren, die ausgewertet werden sollen. Voraussetzung für die Auswertung ist, dass die gesuchten Kriterien in den Teilbildern vorhanden sind.
- **Reports** aktivieren und gewünschten Report auswählen. Damit werden Kriterien definiert, nach denen in den Teilbildern gesucht wird.
- Optional: Mit **Suchen** zusätzliche Filterkriterien eingeben.
- Teilbildbereich angeben, der ausgewertet werden soll (ganzes Teilbild oder Teilbereiche).
- Report drucken oder auf dem Teilbild absetzen oder als Excel-, Word- oder PDF-Datei speichern.

In den folgenden Übungen werden Sie einige Reports kennen lernen und ein einfaches Suchkriterium eingeben.

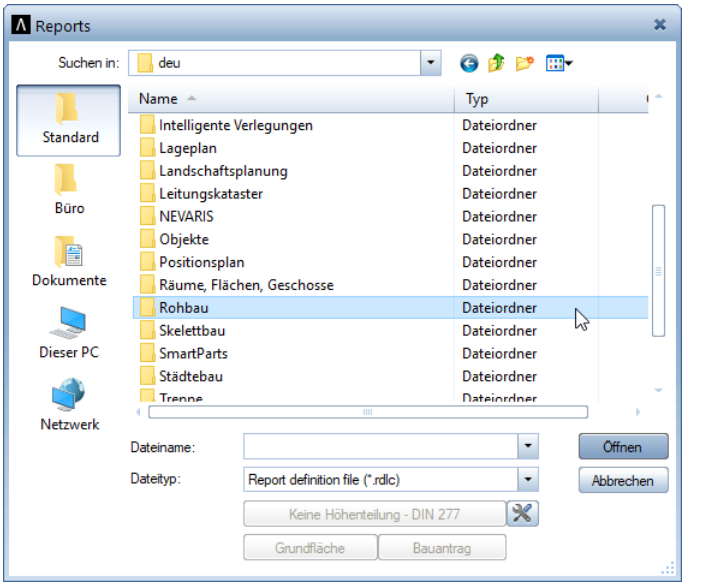
Standardreport ausgeben

➲ Aktivieren Sie das Teilbild **110 DG Modell** und schalten Sie alle anderen Teilbilder aus. Deaktivieren Sie die Option **Ableitungen**.

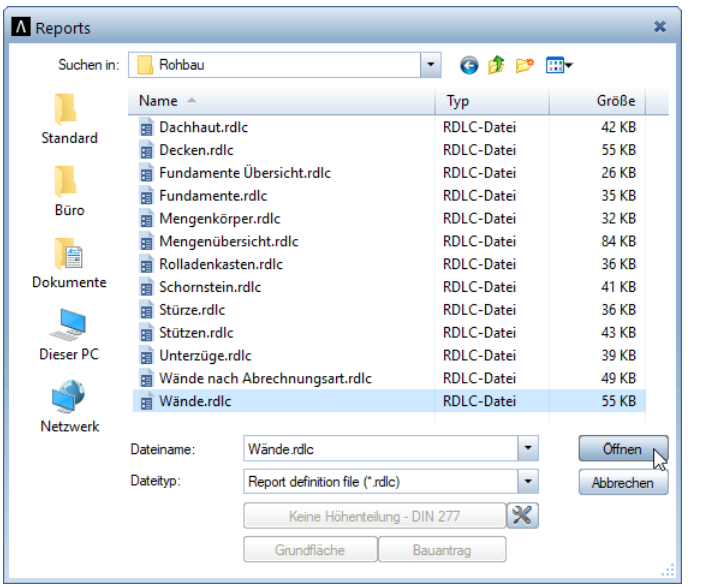
➲ Schalten Sie den Layer **AR_WD** sichtbar. Alle anderen Layer sind unsichtbar.

1 Klicken Sie auf **Reports** (Aufgabenbereich **Auswertungen**).

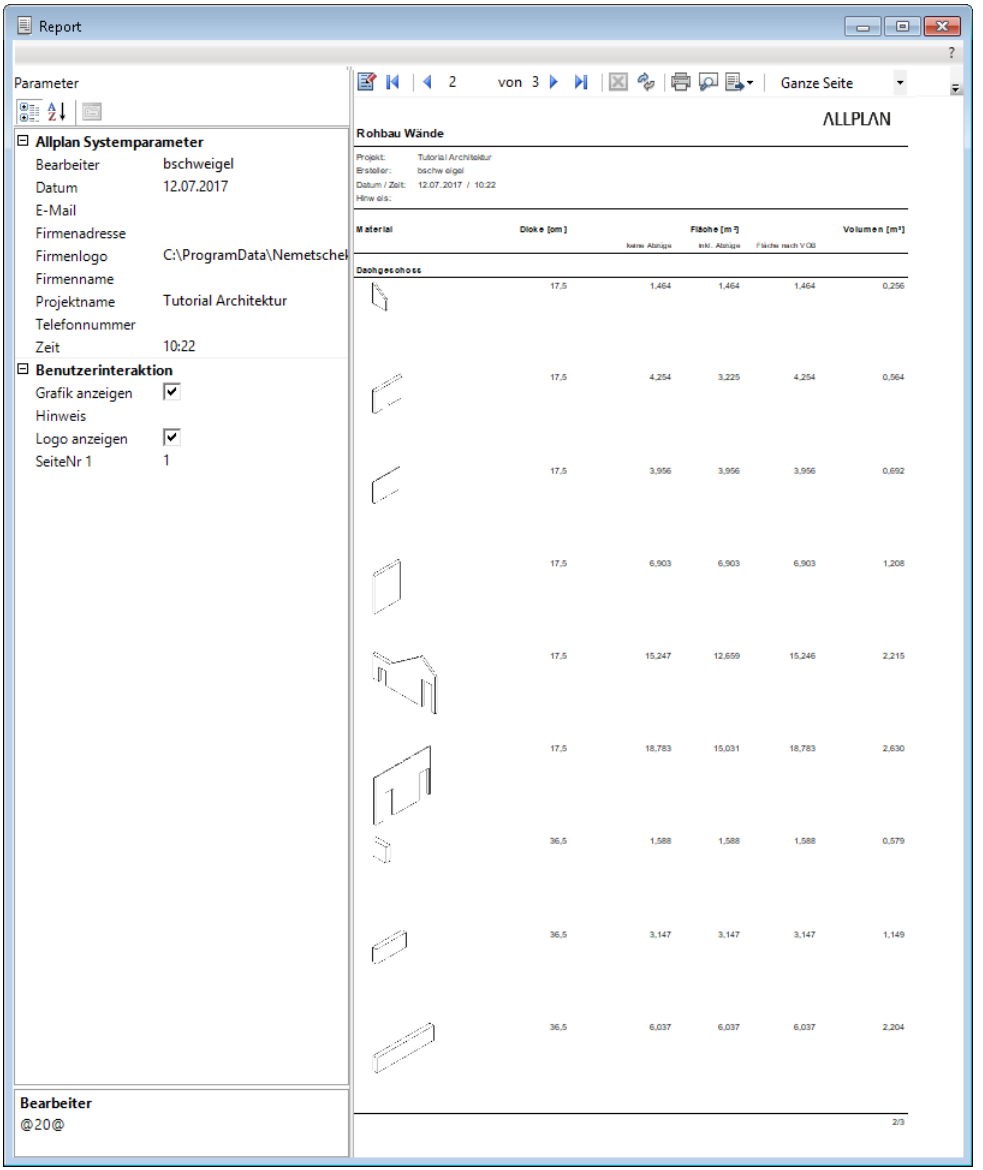
2 Öffnen Sie im Dialogfeld **Reports** im Verzeichnis **Standard** den Ordner **Rohbau**.



3 Wählen Sie im Dialogfeld **Reports** die Datei **Wände.rdlc** und klicken Sie auf **Öffnen**.



4 Klicken Sie in den Eingabeoptionen auf **Alles**, oder klicken Sie zweimal mit der rechten Maustaste in die Zeichenfläche, um das gesamte Teilbild zu aktivieren.



Auch hier wird der Report am Bildschirm im Dialogfeld **Report** angezeigt. Die Möglichkeiten des **Reports** wurden bereits im Abschnitt „Wohnflächenberechnung nach WoFlV" beschrieben. Detaillierte Erläuterungen zum Dialogfeld **Report** finden Sie in der Allplan Hilfe unter „Report Viewer".

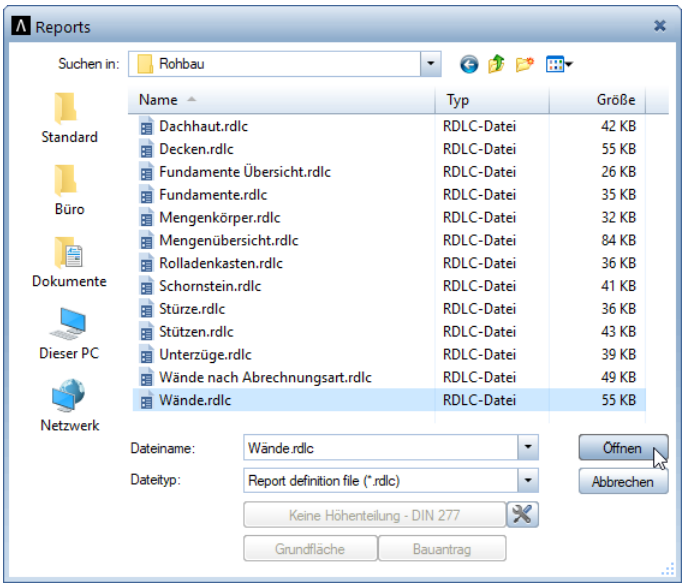
5 Schließen Sie den **Report** mit .

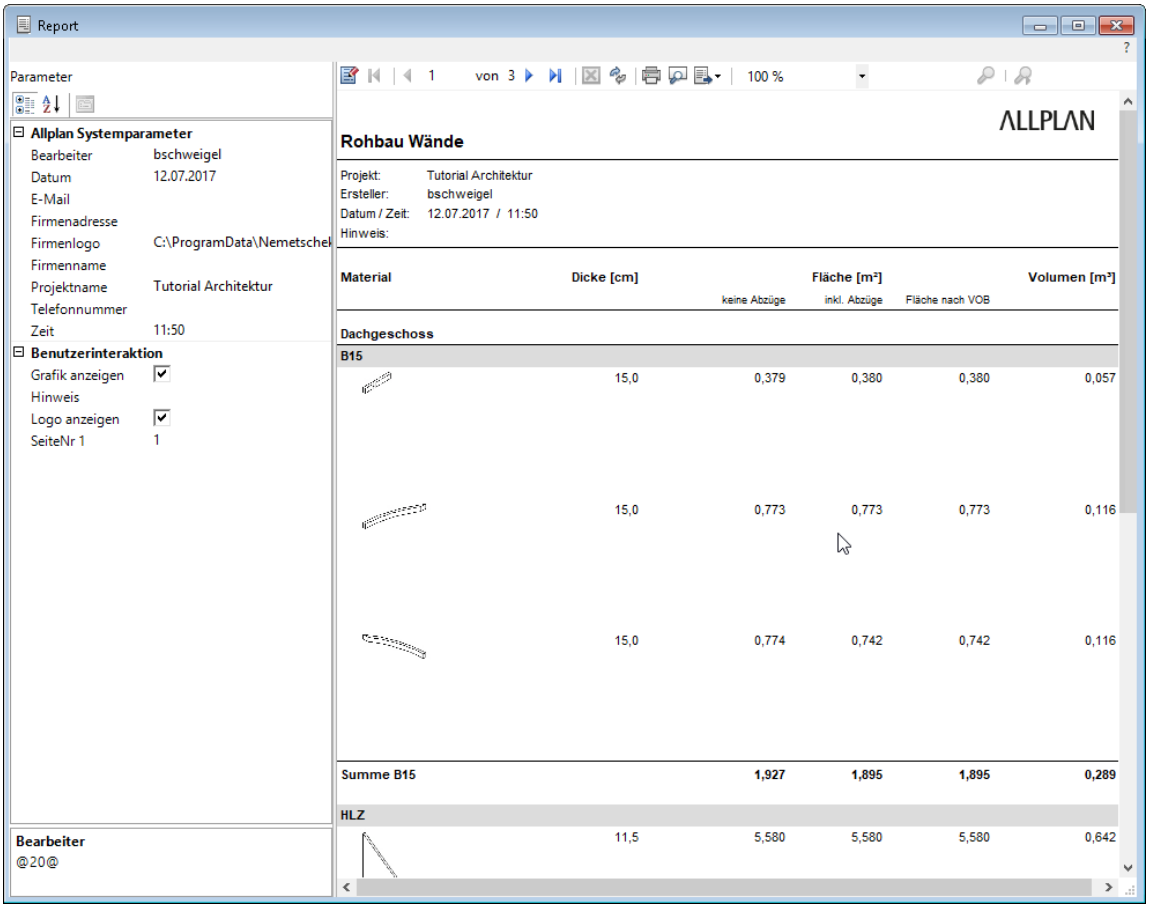
Beispiele für Reports

Nachfolgend einige Reports als Beispiele, erzeugt für das Dachgeschoss des Tutorial-Gebäudes, ohne einschränkende Suchkriterien.

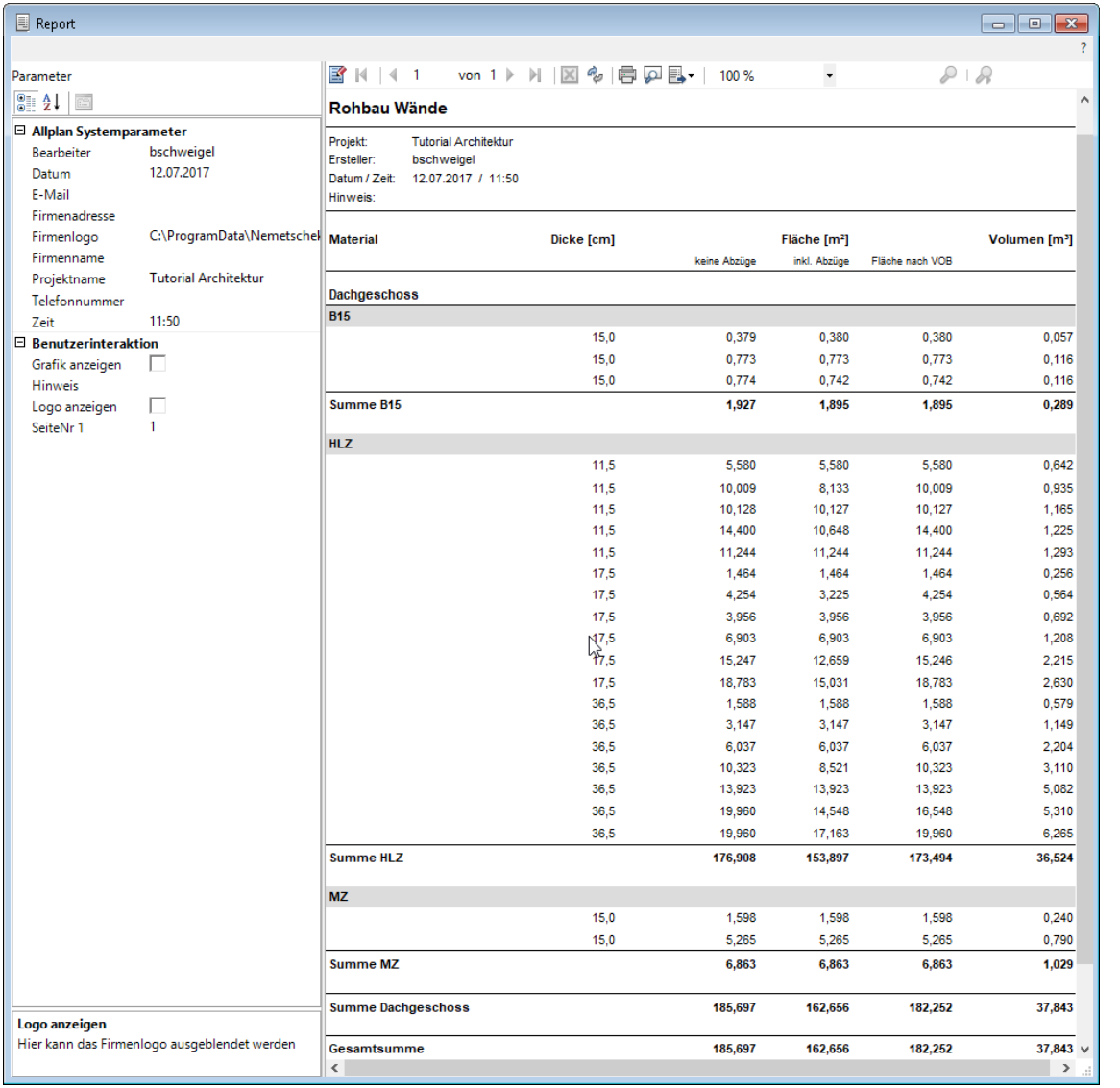
Tipp: Die Mengenermittlung kann so gestaltet werden, dass die Mengen an ein AVA-Programm übergeben werden können.
Dazu ist es vorteilhaft, bei der Vergabe der Materialien Materialkataloge mit Positionsnummern zu verwenden.

Rohbau-Reports berücksichtigen auch die Abzugsflächen bzw. -volumina entsprechend den Vorschriften der VOB. Im Bereich **Benutzerinteraktion** können Sie die Gestaltung des Reports verändern, z.B. die grafische Darstellung der Bauteile bzw. des Logos ausschalten.



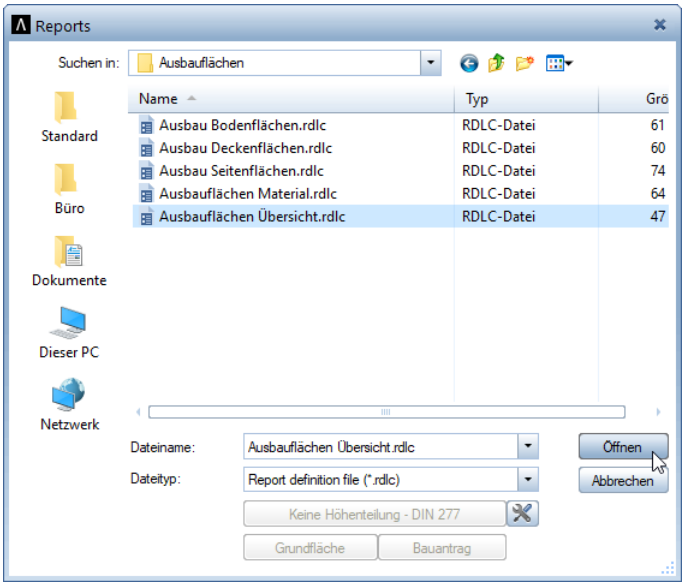

Report
Parameter
Allplan Systemparameter
Bearbeiter bschweigel
Datum 12.07.2017
E-Mail
Firmenadresse
Firmenlogo C:\ProgramData\Nemetschek
Firmenname
Projektname Tutorial Architektur
Telefonnummer
Zeit 11:50
Benutzerinteraktion
Grafik anzeigen
Hinweis
Logo anzeigen
SeiteNr 1 1
Bearbeiter
@20@
1 von 3
100 %
ALLPLAN
Rohbau Wände
Projekt: Tutorial Architektur
Ersteller: bschweigel
Datum / Zeit: 12.07.2017 / 11:50
Hinweis:
Material
Dicke [cm]
Fläche [m²]
keine Abzüge
inkl. Abzüge
Fläche nach VOB
Volumen [m³]
Dachgeschoss
B15
15,0 0,379 0,380 0,380 0,057
15,0 0,773 0,773 0,773 0,116
15,0 0,774 0,742 0,742 0,116
Summe B15 1,927 1,895 1,895 0,289
HLZ
11,5 5,580 5,580 5,580 0,642

Der gleiche Report ohne Logo und Grafiken:

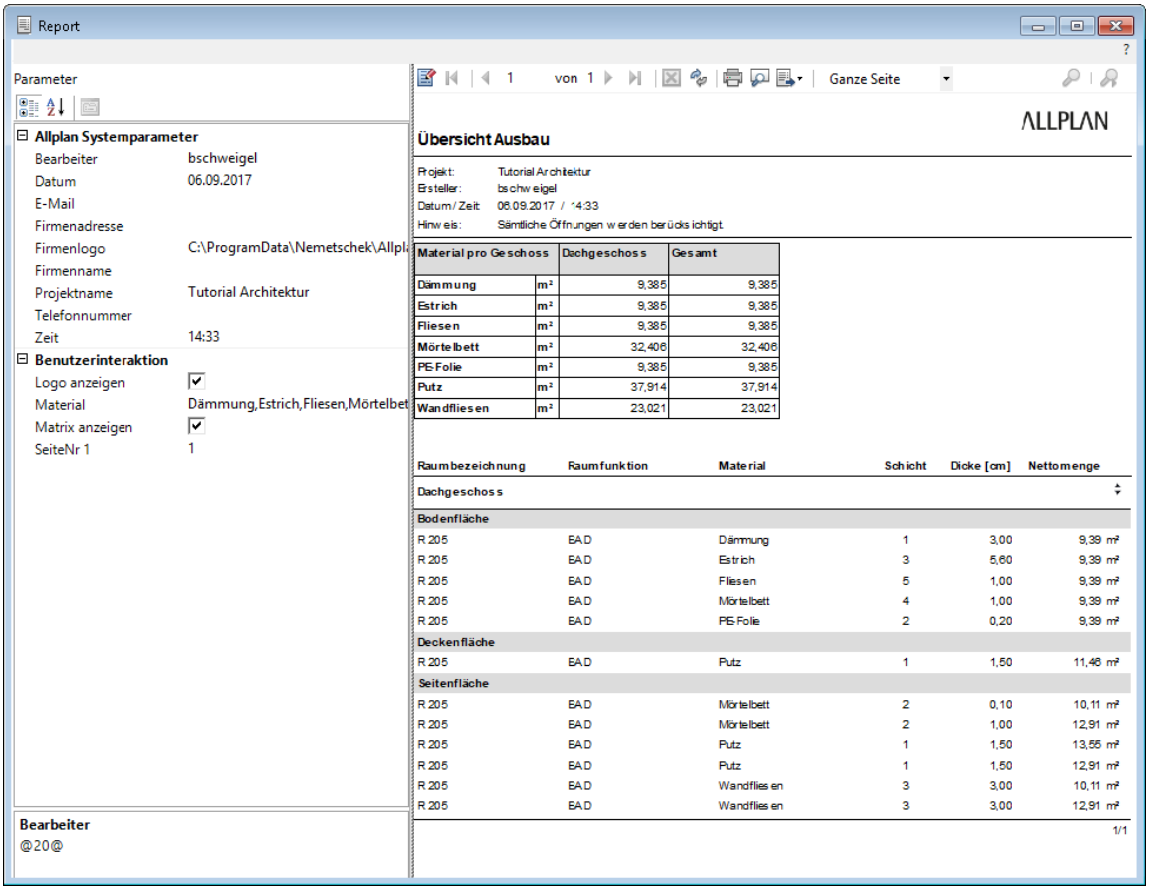


Wenn Sie Ausbauflächen vergeben haben, können Sie diese in den Ausbau-Reports auf verschiedene Weise auflisten. Probieren Sie die Reports aus, indem Sie die im Bad vergebenen Flächen auswerten. Sie müssen dazu nicht das ganze Teilbild aktivieren, sondern nur das Bad (Raum anklicken oder einen Aktivierungsbereich über den Raum

ziehen). Die folgende Abbildung zeigt den Report aus dem Verzeichnis **Standard** – Ordner **Ausbau** – Ordner **Ausbauflächen** – Datei **Ausbauflächen Übersicht.rdlc**. Der Layer, der den Räumen zugewiesen wurde, muss sichtbar und bearbeitbar sein.



Tipp: Leibungen werden bei der Flächenermittlung berücksichtigt.
Voraussetzung ist, dass die Leibung bei der Eingabe der Fensteröffnungen definiert wurde.



Auf die gleiche Weise ist auch eine Auswertung nach Gewerken möglich. Voraussetzung ist natürlich, dass ein Gewerk als Bauteilparameter vergeben wurde.

Suchkriterium eingeben

Mit Suchkriterien können Sie das Gebäude auf vielfältige Art und Weise auswerten. Soll das gesamte Gebäude ausgewertet werden, müssen auch alle notwendigen Teilbilder aktiviert sein.

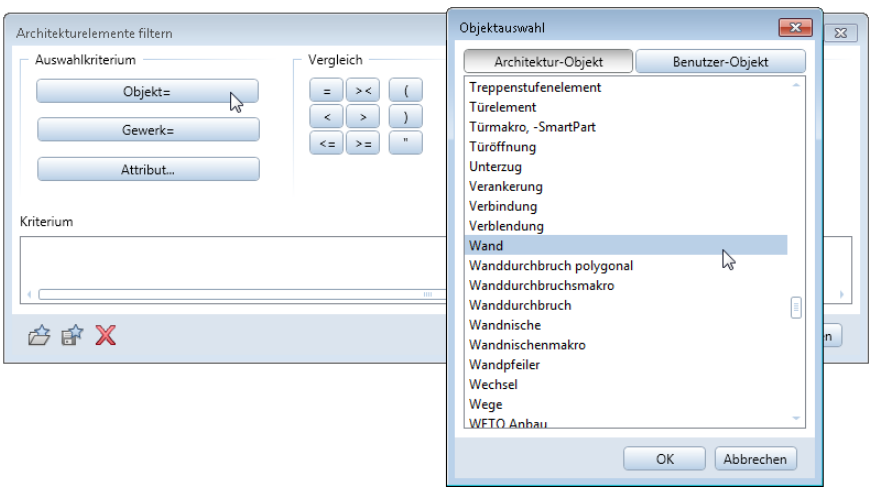
Am Beispiel des eben erzeugten Reports **Rohbau - Wände** werden Sie ein Suchkriterium definieren. Es sollen nur Wände aufgelistet werden, die 11,5 cm dick sind.

Suchkriterium eingeben

1 Klicken Sie auf **Reports** (Aufgabenbereich **Auswertungen**), wählen Sie wieder den Report aus dem Verzeichnis **Standard** – Ordner **Rohbau** – Datei **Wände.rdlc** und bestätigen Sie mit **Öffnen**.

2 Klicken Sie in der Eingabeoptionen auf **Elemente suchen**.

3 Klicken Sie als erstes Auswahlkriterium **Objekt** an und wählen Sie aus der Dialogbox aus, welches Objekt gesucht werden soll: **Wand**. Bestätigen Sie mit **OK**.

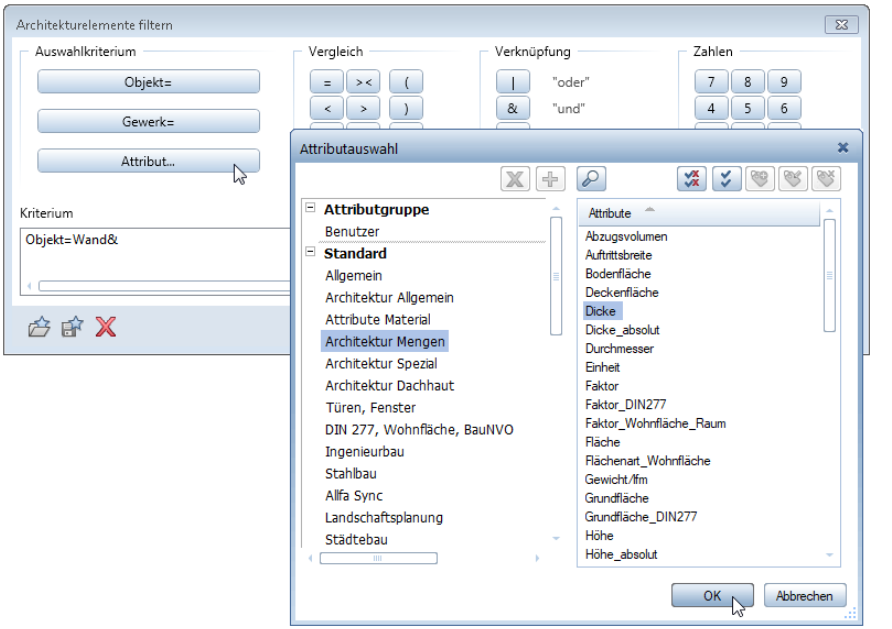


Um Suchkriterien miteinander zu verknüpfen, werden logische Funktionen verwendet.

4 Klicken Sie auf **& „und“** (logisches UND).

Das zweite Auswahlkriterium ist eine Eigenschaft bzw. ein Attribut des Objekts **Wand**, nämlich die **Dicke**.

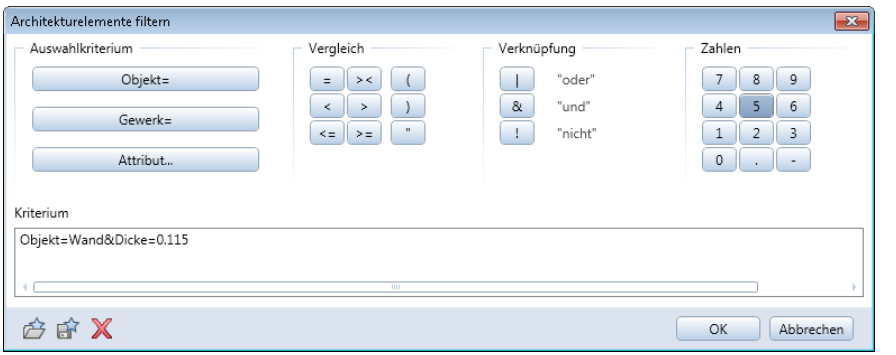
5 Klicken Sie auf **Attribut...** und wählen Sie aus dem Bereich **Architektur-Mengen** das Attribut **Dicke**. Bestätigen Sie mit **OK**.



6 Wählen Sie das Vergleichskriterium **=**.

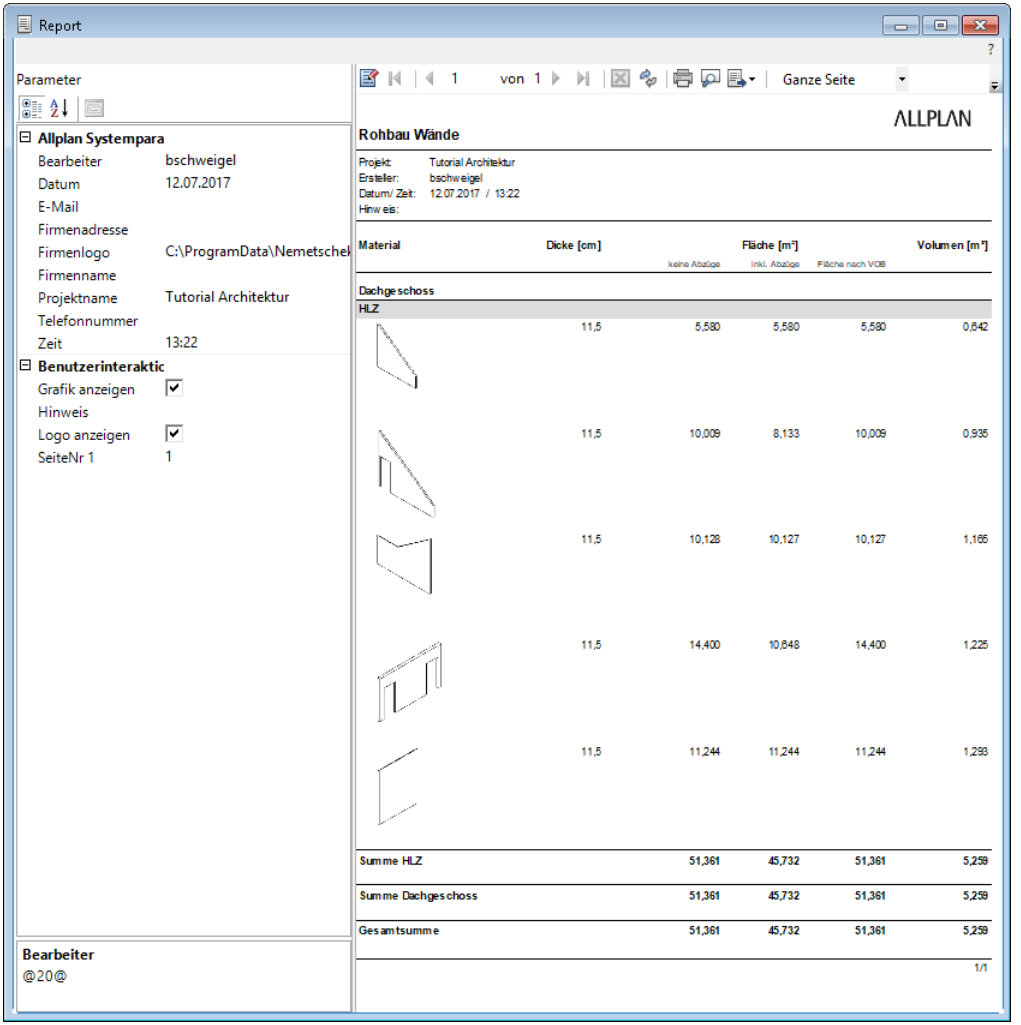
7 Geben Sie im Bereich **Zahlen** den Wert für die gesuchte Dicke ein: **0,115**. Klicken Sie dazu die Ziffern im Bereich Zahlen an.
Das Suchkriterium sieht dann so aus:

Tipp: Mit ✕ machen Sie die Einträge in der Zeile **Kriterium** schrittweise rückgängig.



8 Bestätigen Sie mit **OK**.

9 Klicken Sie in den Eingabeoptionen auf **Alles** oder klicken Sie zweimal mit der rechten Maustaste in die Zeichenfläche, um das gesamte Teilbild zu aktivieren. Im Report sind jetzt nur die gesuchten Wände aufgeführt.



10 Schließen Sie den **Report** mit ☒.

Gebäudelisten

Gebäudelisten ermöglichen die Auswertung in den schon bekannten Reports und die Mengenübergabe. Sie können sowohl mit Hilfe der Funktion **Gebäudelisten...** (Dropdown-Liste des Allplan Symbols) als auch als **Ableitung** aus der **Bauwerksstruktur** erstellt werden.

Die Schritte bis zur Ausgabe des gewünschten Reports sind bei beiden Möglichkeiten sehr ähnlich. Die Teilbilder werden in einer Baumstruktur ausgewählt und für die gewünschte Gebäudeliste zusammengestellt. Anschließend wird festgelegt, welche Bestandteile der Gebäudeliste ausgewertet werden sollen und die Auswertung gestartet.

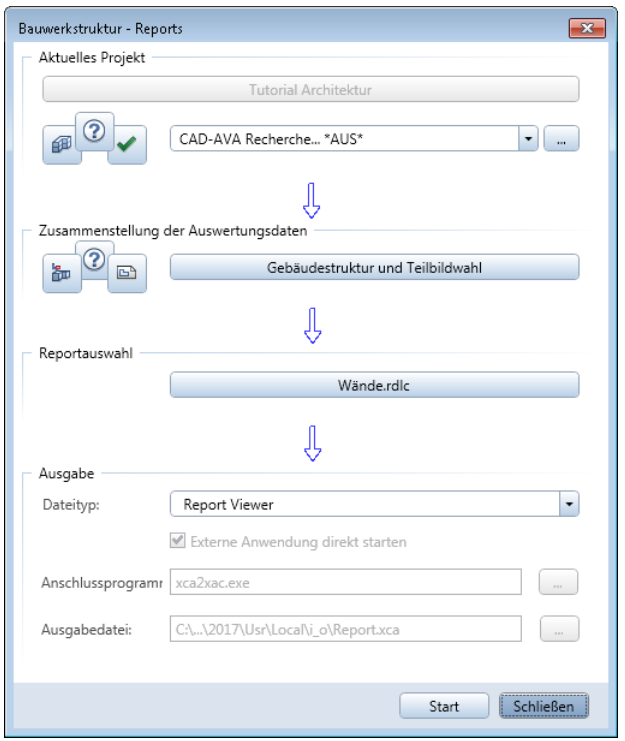
Mit den **Gebäudelisten** werden die Teilbilder komplett ausgewählt. Ausgewertet werden aber nur die sichtbaren Layer. Sie müssen also vorher die auszuwertenden Layer sichtbar schalten.
Die Suche nach bestimmten Kriterien ist hier nicht möglich.

An dieser Stelle werden beide Möglichkeiten nacheinander beschrieben.

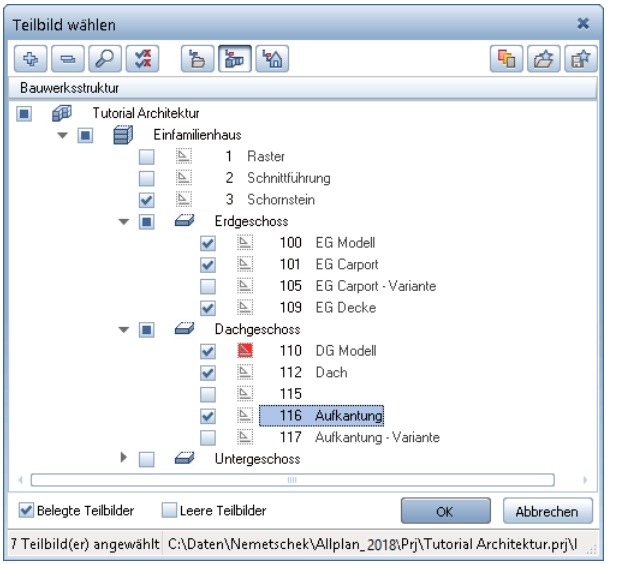
Funktion Gebäudelisten...

Gebäudeliste erstellen mit Hilfe der Funktion Gebäudelisten...

1 Klicken Sie in der Dropdown-Liste des Allplan Symbols auf **Gebäudelisten...**.



2 Klicken Sie auf **Gebäudestruktur und Teilbildwahl**.



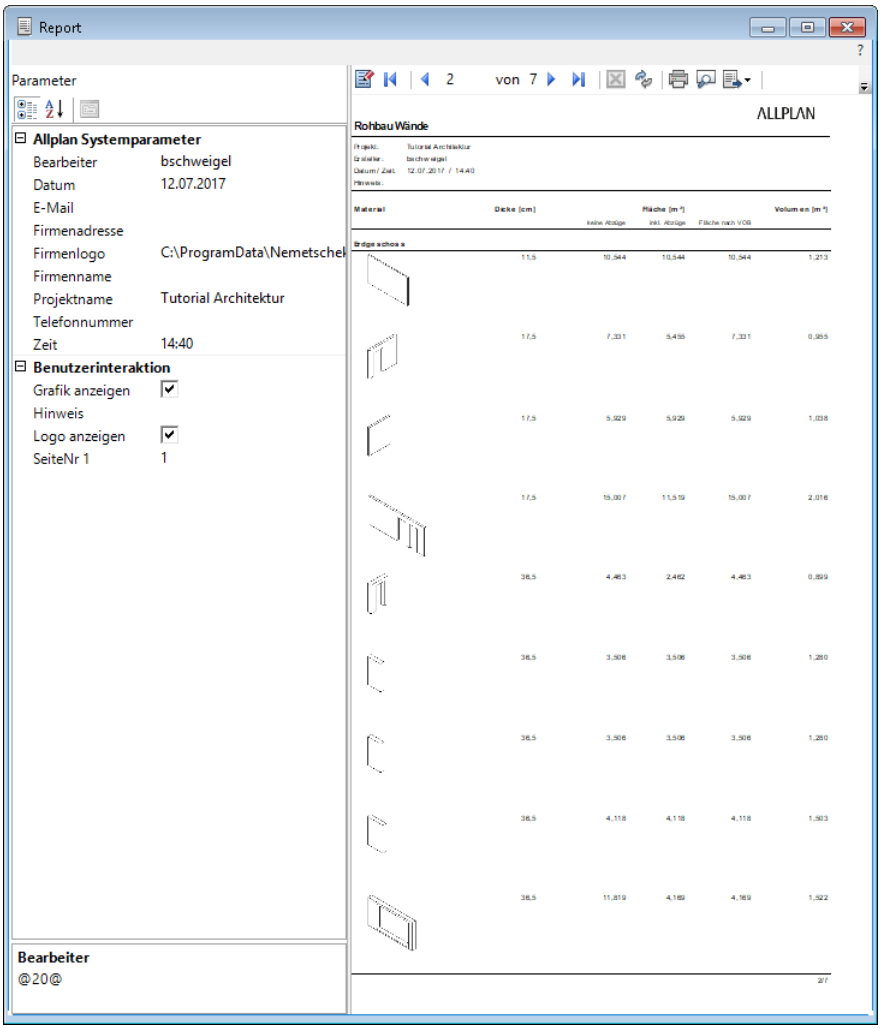
3 Wählen Sie folgende Teilbilder aus: **3 Schornstein, 100 EG Modell, 101 EG Carport, 109 EG Decke, 110 DG Modell, 112 Dach, 116 Aufkantung**.

4 Bestätigen Sie mit **OK**.

5 Klicken Sie im Bereich **Reportauswahl** auf die Schaltfläche.

6 Wählen Sie wieder das Verzeichnis **Standard**, den Ordner **Rohbau** und die Datei **Wände.rdlc**, und bestätigen Sie mit **Öffnen**.

7 Aktivieren Sie im Bereich **Ausgabe** die Option **Report Viewer** und klicken Sie auf **Start**.



8 Schließen Sie den **Report** mit ✕.

Gebäudelisten als Ableitung aus der Bauwerksstruktur

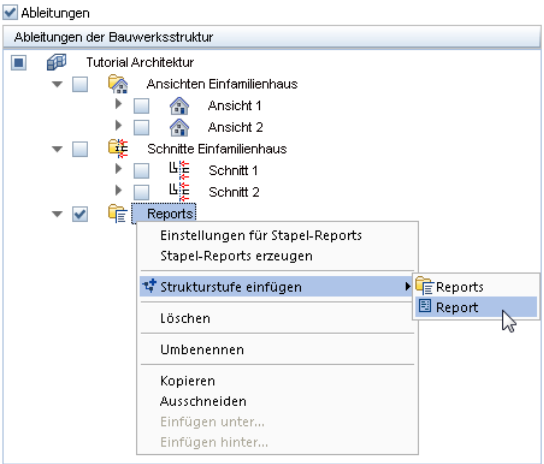
Gebäudeliste erstellen als Ableitung aus der Bauwerksstruktur

1 Klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen**.

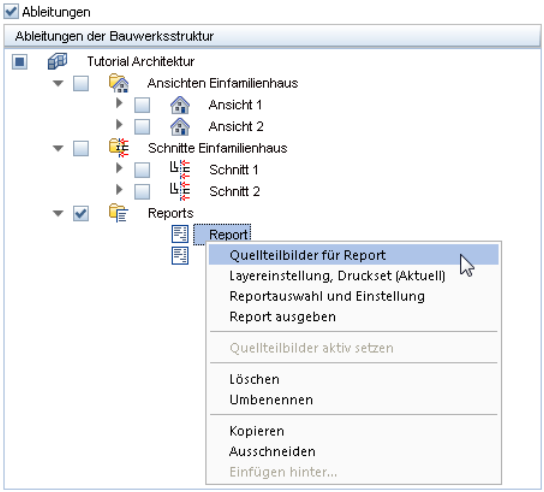
2 Aktivieren Sie die Option **Ableitungen**, indem Sie das entsprechende Häkchen neben **Ableitungen** setzen.

3 Öffnen Sie auf der rechten Seite unter **Ableitungen der Bauwerksstruktur** das Kontextmenü von **Reports**.

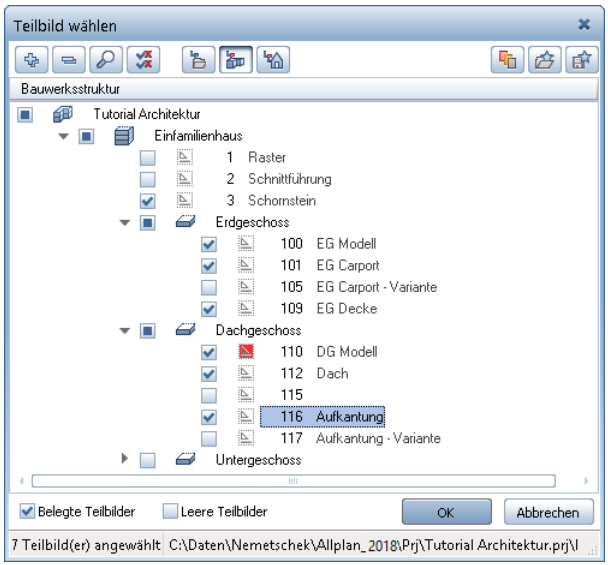
4 Zeigen Sie auf **Strukturstufe einfügen** und aktivieren Sie **Reports**.



5 Aktivieren Sie im Kontextmenü von **Report – Quellteilbilder für Report**.

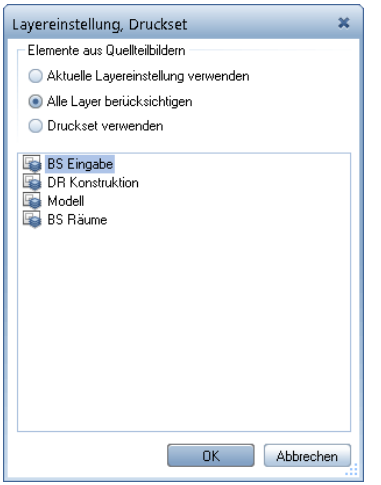


6 Wählen Sie folgende Teilbilder aus: **3 Schornstein, 100 EG Modell, 101 EG Carport, 109 EG Decke, 110 DG Modell, 112 Dach, 116 Aufkantung**

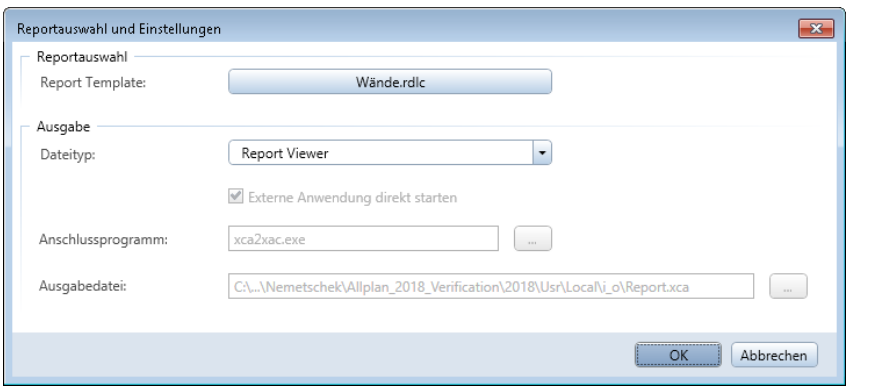


7 Bestätigen Sie mit **OK**.

8 Öffnen Sie erneut das Kontextmenü von **Report** und wählen Sie **Layereinstellung, Druckset**.
Aktivieren Sie hier die Option **Alle Layer berücksichtigen**.



9 Öffnen Sie erneut das Kontextmenü von **Report** und wählen Sie **Reportauswahl und Einstellung**.



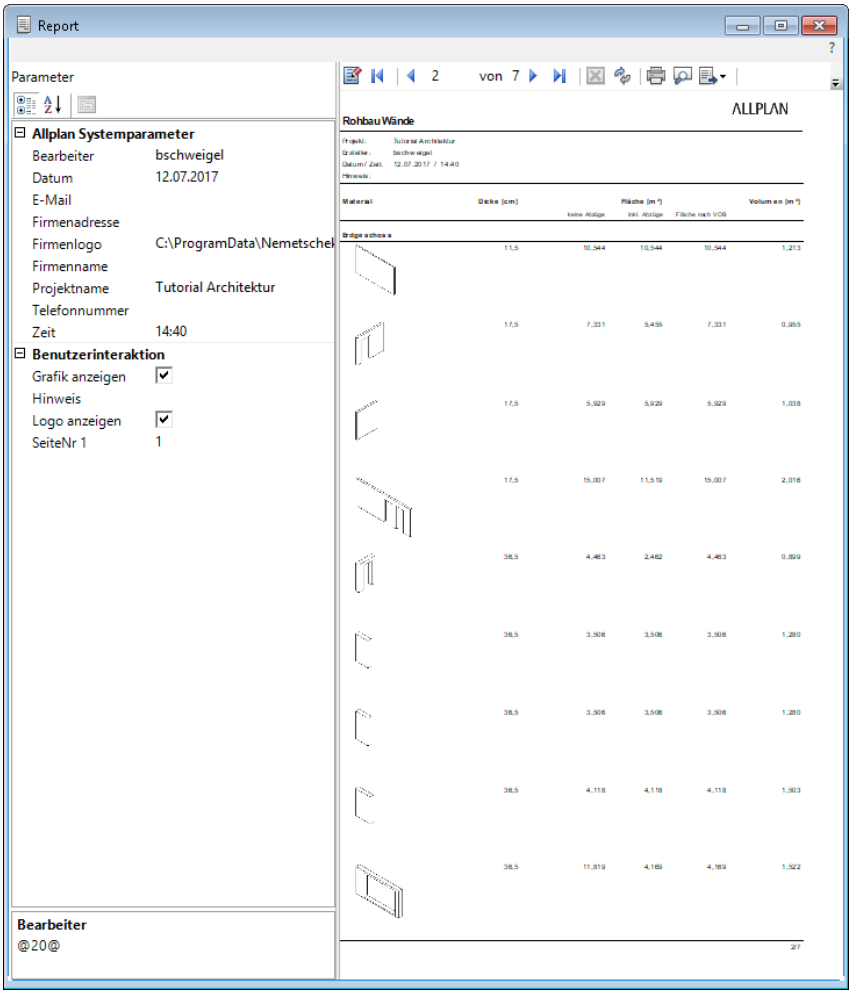
10 Klicken Sie im Bereich **Reportauswahl** auf die Schaltfläche hinter **Report Template**.

11 Wählen Sie wieder das Verzeichnis **Standard**, den Ordner **Rohbau** und die Datei **Wände.rdlc**, und bestätigen Sie mit **Öffnen**.

12 Aktivieren Sie im Bereich **Ausgabe** den Dateityp **Report Viewer**.

13 Bestätigen Sie das Dialogfeld mit **OK**.

14 Öffnen Sie erneut das Kontextmenü von **Report** und wählen Sie **Report ausgeben**.



15 Schließen Sie den **Report** mit ☒.

16 Sie befinden sich noch im Dialogfeld **Projektbezogen öffnen: Teilbilder aus Zeichnungs-/Bauwerksstruktur**.
Vergeben Sie für den eben erzeugten Report einen Namen z.B. **Wände**.

Lektion 8: Planausgabe

Vor dem ersten Drucken ist es notwendig, den Drucker zu konfigurieren.

Mit Allplan 2018 können Sie auch zwischendurch den Bildschirminhalt direkt auf dem Drucker ausgeben.

Um die fertige Planung auf das Papier zu bringen, werden aus den Teilbildern druckfertige Pläne zusammengestellt.

Voraussetzung zum Drucken

Bevor Sie drucken können, muss das jeweilige Ausgabegerät richtig konfiguriert sein. Im Netz können Sie auf jedem Gerät drucken, das an einen Netzrechner angeschlossen und richtig konfiguriert ist.

Dazu müssen Sie das Ausgabegerät zunächst anschließen.

Detaillierte Informationen zur Konfiguration entnehmen Sie bitte der Dokumentation zu Ihrem Drucker sowie zum Betriebssystem.

Fensterinhalt – Druckausgabe

Oft möchte man während der Bearbeitung den aktuellen Stand auf Papier vor sich haben, ohne erst einen Plan zu erstellen.
In diesem Fall haben Sie die Möglichkeit, den Fensterinhalt auf einem Drucker auszugeben.

Fensterinhalt drucken

➲ Teilbild **110 DG Modell** ist aktiviert.
Schalten Sie die Layer **AR_WD**, und **ML_100** sichtbar und alle anderen Layer unsichtbar.

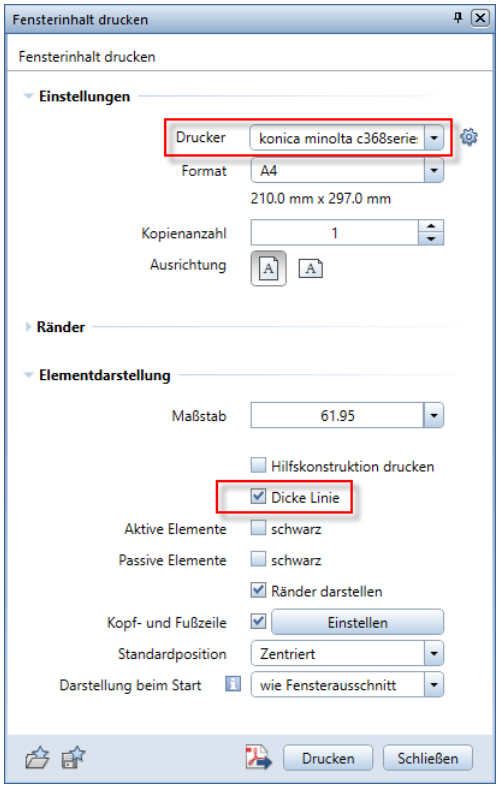
1 Klicken Sie auf **Fensterinhalt drucken** (Symbolleiste für den Schnellzugriff).

2 Machen Sie die folgenden Einstellungen in der Palette **Fensterinhalt drucken**:

- Im Bereich **Einstellungen** wählen Sie den Drucker aus.
- Im Bereich **Elementdarstellung** aktivieren Sie die Option **Dicke Linie**.
  Damit werden die unterschiedlichen Strichstärken ausgedruckt.

Tipp: Wenn Sie weitere Fensterinhalte drucken möchten, klicken Sie auf **Schnelldruck** (Dropdown-Liste des Allplan Symbols).

So drucken Sie – ohne weitere Abfrage – direkt mit den zuletzt aktivierten Einstellungen.



3 Klicken Sie in der Fenster-Symbolleiste auf **Ganzes Bild darstellen**.

4 Klicken Sie auf **Drucken**.

5 Drücken Sie ESC, um die Druckvorschau wieder zu beenden.

Übung 13: Individueller Plankopf

Allplan 2018 bietet eine große Anzahl „intelligenter" Planköpfe. Diese sind Beschriftungsbilder und enthalten Konstruktionselemente, Texte und Attribute.

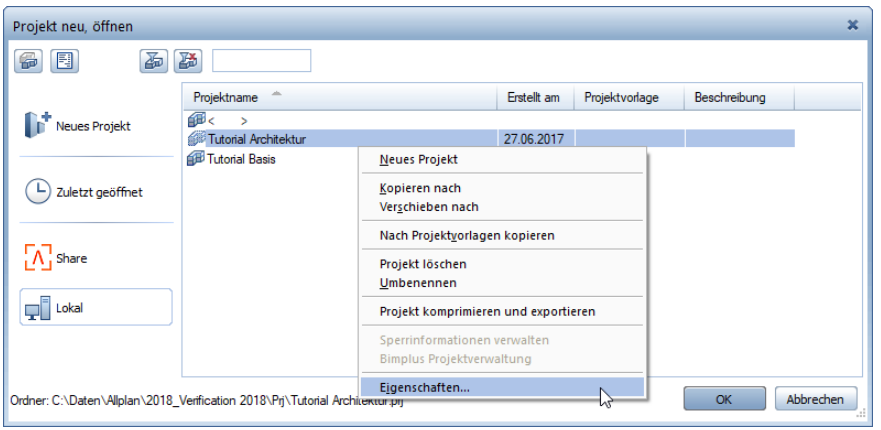
Eine Planbeschriftung mit Attributen hat den Vorteil, dass die so erzeugten Texte bei jedem Laden des Plans aktualisiert werden. Beschriftungsbilder können Sie selbst erzeugen.

Hinweis: Im Tutorial Basis zu Allplan 2018 wird in Übung 5 ein Plankopf gezeichnet und als Symbol im Bibliotheksordner **Büro** – Ordner **Symbole** – Ordner **Planköpfe** unter der Bezeichnung **Original** gespeichert. Vorausgesetzt Sie haben Übung 5 zum Tutorial Basis durchgeführt, können Sie diesen Plankopf als Grundlage für die folgende Übung verwenden.
Ist dies nicht der Fall, steht Ihnen der Plankopf auf Teilbild 7 in der Projektvorlage für das Übungsprojekt zur Verfügung. Informationen zum Herunterladen der Projektvorlage aus dem Internet finden Sie im Anhang unter „Projektvorlagen im Internet (siehe Seite 478)".

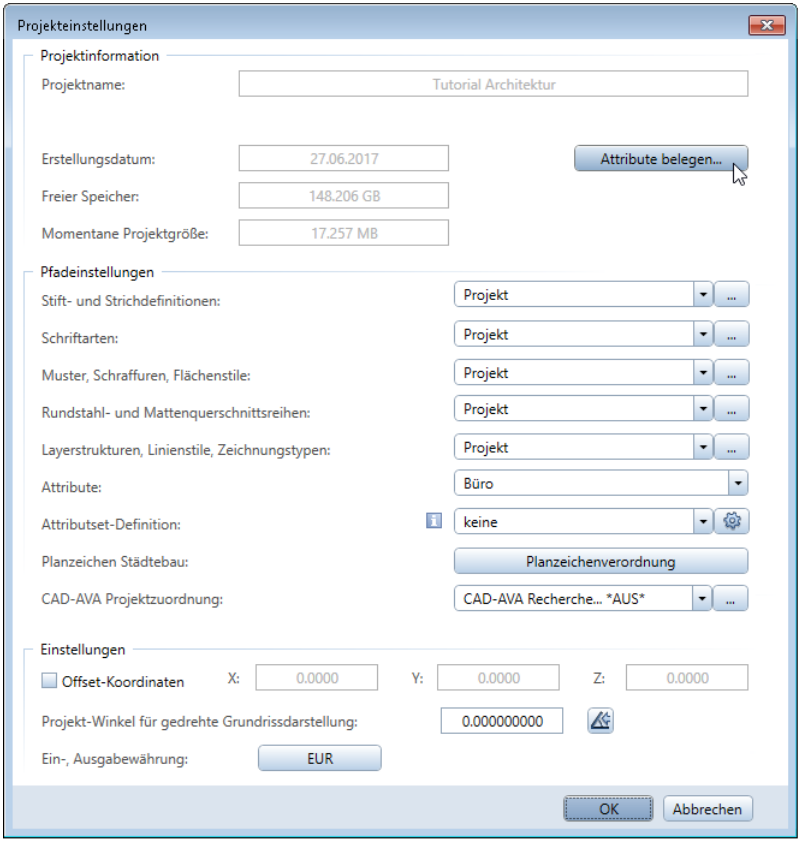
Attribute vergeben

1 Klicken Sie in der Symbolleiste für den Schnellzugriff auf **Projekt neu, öffnen...**.

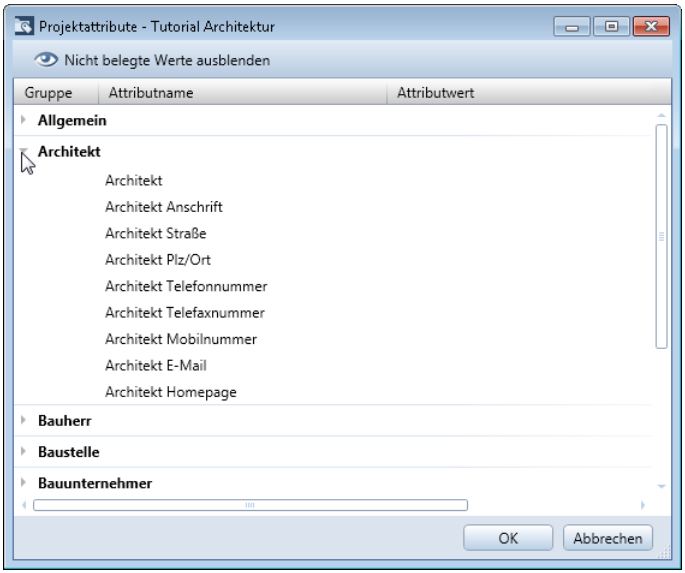
2 Öffnen Sie das Kontextmenü des Projektes **Tutorial Architektur** und klicken Sie auf **Eigenschaften...**.



3 Klicken Sie im Dialogfeld **Projekteinstellungen** auf **Attribute belegen**.



4 Im Dialogfeld **Projektattribute** öffnen Sie den Knoten **Architekt**.



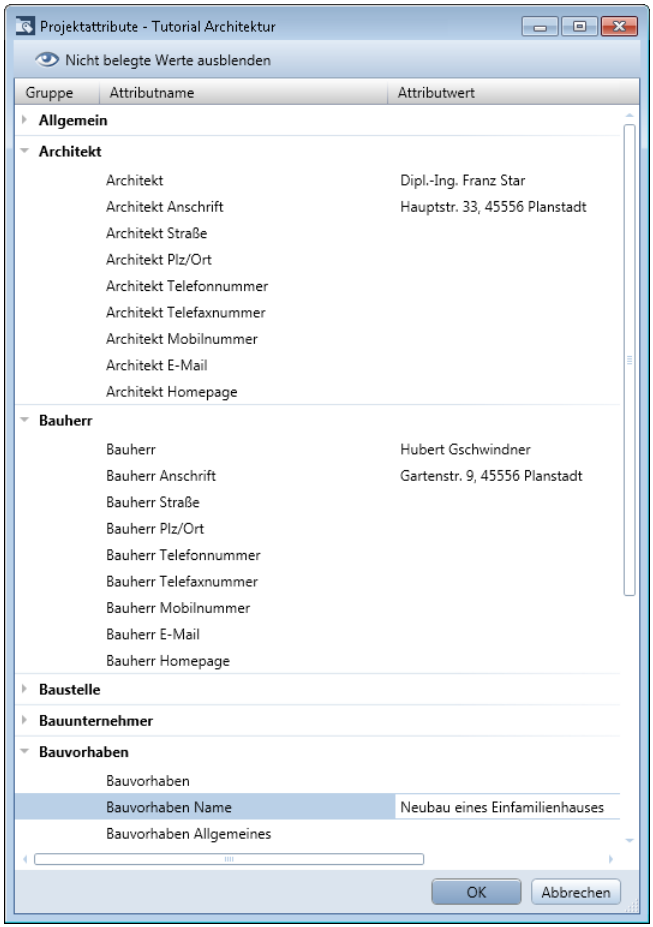
5 Klicken Sie auf das Attribut **Architekt**.

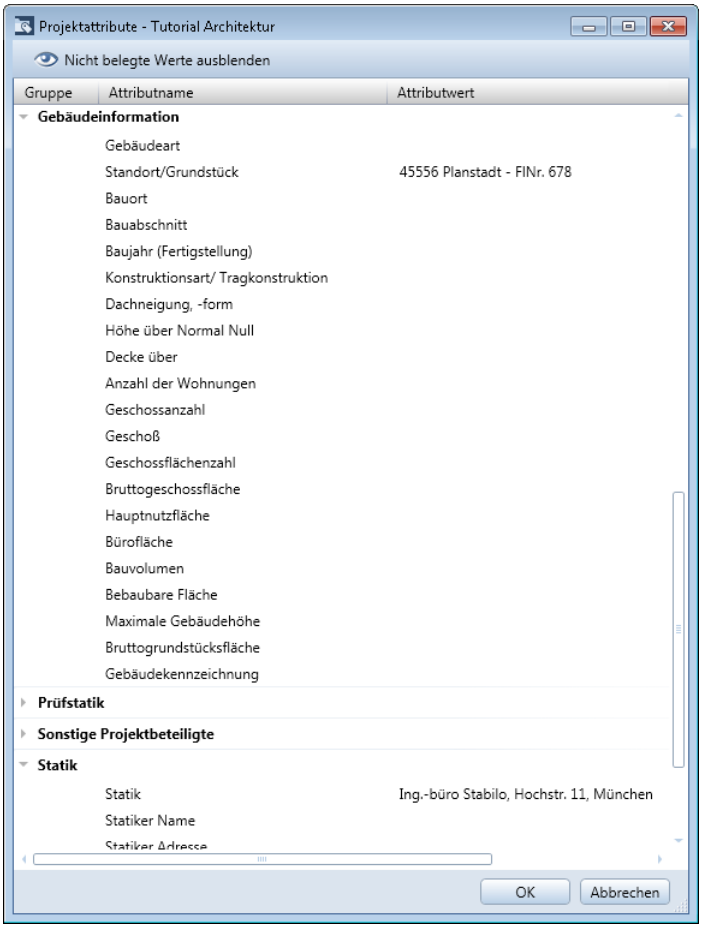
6 Geben Sie in der sich öffnenden Eingabezeile Folgendes ein:

Dipl.-Ing. Franz Star

7 Beenden Sie Ihre Eingabe mit der EINGABETASTE.

8 Belegen Sie die Attribute **Bauherr**, **Bauherr Anschrift**, **Bauvorhaben Name**, **Standort/Grundstück** und **Statik** entsprechend der nachfolgenden Abbildungen:





9 Bestätigen Sie die Dialogfelder **Projektattribute, Projekteinstellungen** und **Projekt neu, öffnen** jeweils mit **OK**.

Plankopf als Beschriftungsbild

Die eben vergebenen Attribute sollen jetzt im Beschriftungsbild für den Plankopf verwendet werden.

In der folgenden Übung wird davon ausgegangen, dass Ihnen der Plankopf aus Übung 5 des Tutorial Basis zu Allplan 2018 zur Verfügung steht. Dieser Plankopf wurde von Ihnen bereits gezeichnet und als Symbol in der Bibliotheksdatei **Planköpfe** unter der Bezeichnung **Original** gespeichert.

Hinweis: Haben Sie die Projektvorlage für das Übungsprojekt aus dem Internet heruntergeladen, steht Ihnen der Plankopf auf Teilbild 7 der Projektvorlage zur Verfügung. Kopieren Sie den Inhalt dieses Teilbildes auf ein leeres Teilbild (z.B. TB 10) Ihres Projektes Tutorial. Aktivieren Sie das Teilbild mit dem Plankopf (z.B. TB 10) und führen Sie die nachfolgende Übung ab Punkt 7 aus.
Informationen zum Herunterladen der Projektvorlage aus dem Internet finden Sie im Anhang unter „Projektvorlagen im Internet (siehe Seite 478)“.

Plankopf als Beschriftungsbild

➲ Der Plankopf **Original** aus dem Tutorial Basis ist vorhanden.

➲ Aktivieren Sie ein **leeres Teilbild** und schalten Sie alle anderen Teilbilder aus.

➲ Stellen Sie den Maßstab auf **1:1**.

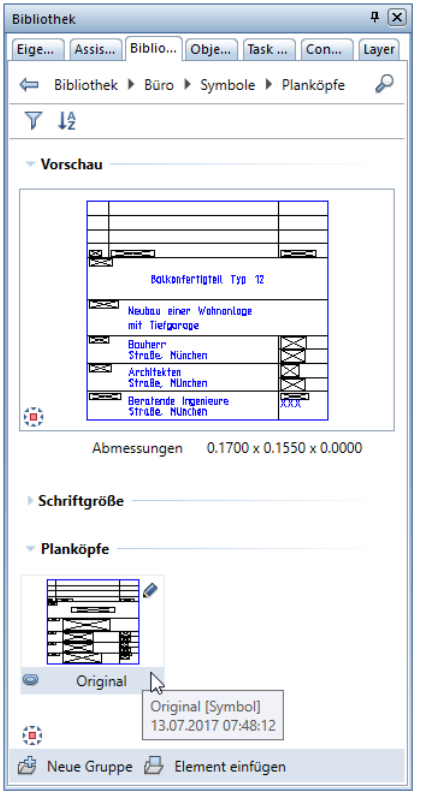
1 Klicken Sie in der Palette **Bibliothek** auf den Ordner **Büro**.

2 Öffnen Sie den Ordner **Symbole**.

3 Öffnen Sie den Ordner **Planköpfe**.

Tipp: Um später die Beschriftungsbilder schnell und punktgenau zu positionieren, können Sie als **Hilfskonstruktion** **Einzelpunkte** an den Anfang der dann zu löschenden Ursprungstexte setzen
(Rolle **Konstruktion**, Aufgabe **Konstruieren**, Aufgabenbereich **2D-Objekte**).

4 Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol **Original**.



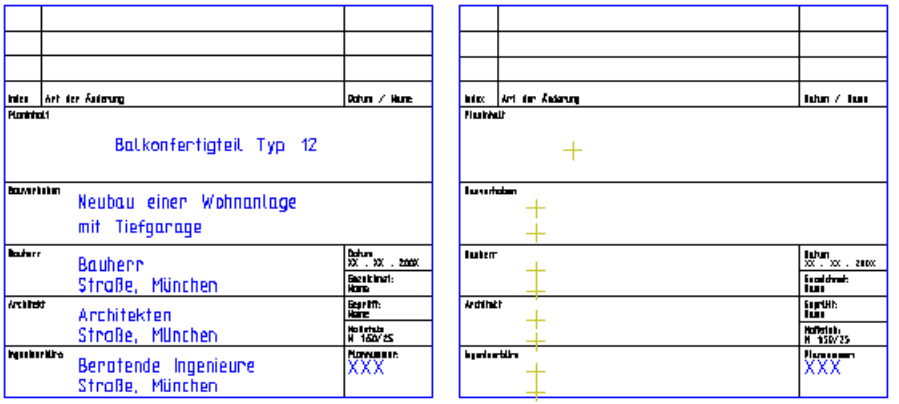
Das Symbol hängt mit dem Symbol-Ausgangspunkt am Fadenkreuz.

5 Klicken Sie in die Zeichenfläche, um das Symbol auf dem Teilbild abzusetzen.

6 Wenn der Plankopf zu klein dargestellt wird, dann klicken Sie im Fenster-Symbolleiste auf **Ganzes Bild darstellen**.

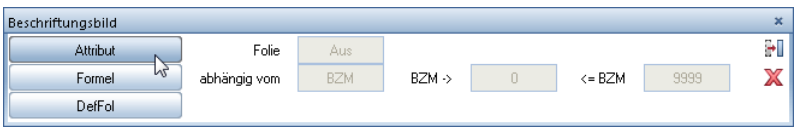
Tipp: In den Eingabeoptionen kann der Symbol-Ausgangspunkt versetzt sowie ein Deltawinkel für den Winkelsprung angegeben werden.
Um den Absetzpunkt auf dem Teilbild genau zu bestimmen, steht das Kontextmenü der Punkteingabe zur Verfügung.

7 Löschen Sie die Texte, die durch Attribute ersetzt werden sollen (projektspezifische Angaben).

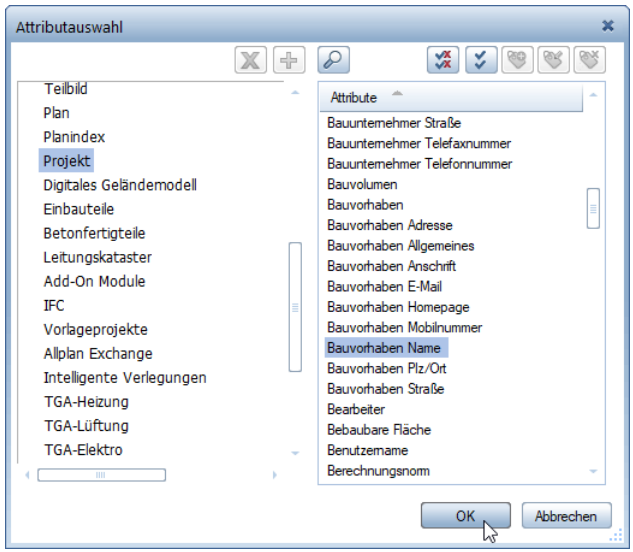


8 Klicken Sie auf **Beschriftungsbild** (Rolle **Architektur**, Aufgabe **Benutzerobjekte**, Aufgabenbereich **Label**).

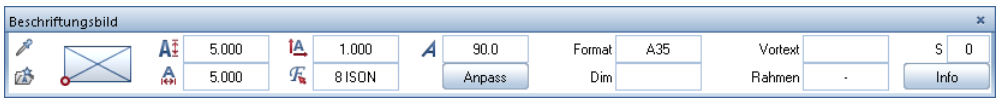
9 Klicken Sie in der Dialog-Symbolleiste auf **Attribut**.



10 Wählen Sie den Bereich **Projekt** und das Attribut **Bauvorhaben Name** und bestätigen Sie mit **OK**.



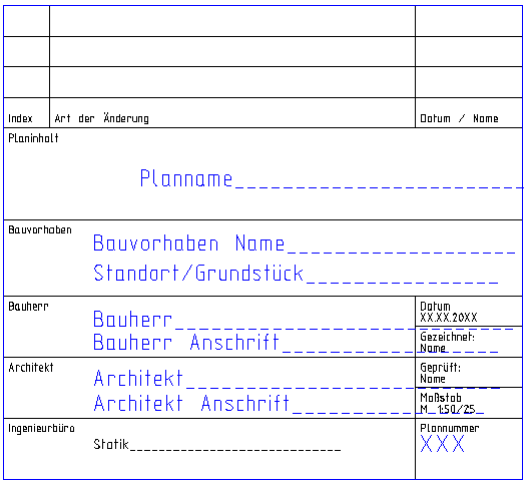
11 Stellen Sie die Textparameter entsprechend der folgenden Abbildung ein und ändern Sie das Format: **A35**.
Das Attribut wird so als Text mit maximal 35 Zeichen definiert.



12 Setzen Sie das Attribut linksbündig in dem Feld für die Angabe des Bauvorhabens ab.

13 Wiederholen Sie die Schritte 9 bis 12 und setzen Sie folgende Attribute ab:

Bereich	Attribut	Format
Projekt	Bauvorhaben Name	A35
	Standort/Grundstück	A35
	Bauherr	A35
	Bauherr Anschrift	A35
	Architekt	A35
	Architekt Anschrift	A35
	Statik	A35
Plan	Planname	A50



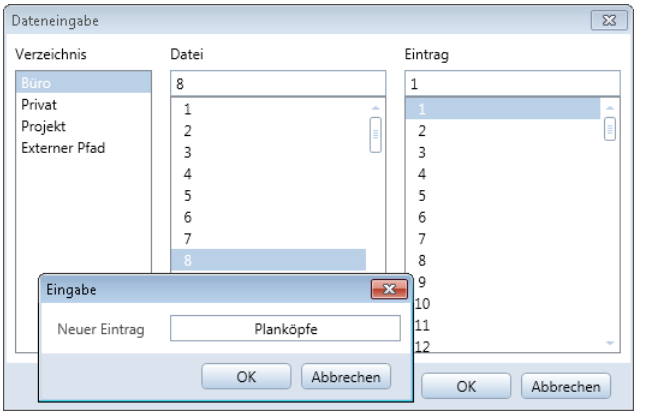
14 Klicken Sie auf **DefFol** (Folie definieren).

15 Aktivieren Sie den gesamten Plankopf, indem Sie mit der linken Maustaste einen Bereich über alles aufziehen.

16 Klicken Sie auf den unteren rechten Punkt als Bezugspunkt.

Planköpfe müssen in den Dateien Nr. 7 und Nr. 8 abgespeichert werden, da diese Dateien in der Aufgabe **Planlayout** mit der Funktion **Beschriften** verbunden sind.

17 Klicken Sie auf Datei **8** und geben Sie **Planköpfe** ein.



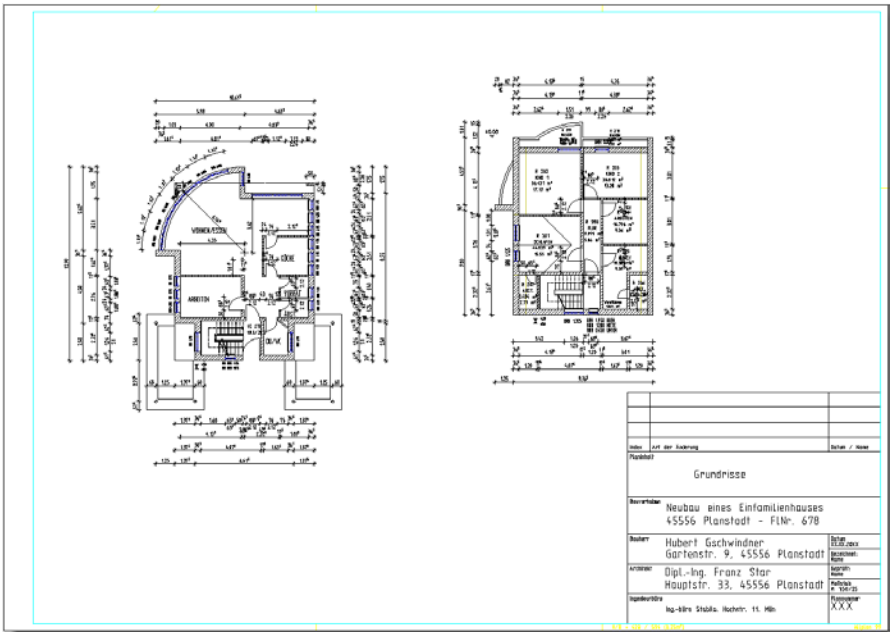
18 Klicken Sie auf Eintrag **1** und geben Sie **Rohbau** ein.

19 Beenden Sie die Funktion mit ESC.
Der Plankopf ist nun als Beschriftungsbild gespeichert.

Die Funktion **Beschriftungsbild** finden Sie auch in der **Actionbar** – Rolle **Ingenieurbau** – Aufgabe **Benutzerobjekte** – Aufgabenbereich **Label**.

Planausgabe

Ein entscheidender Schritt ist die Ausgabe fertiger Pläne. In Allplan 2018 ist ein Plan das, was Sie auf Papier ausgeben. Im Unterschied zum Zeichnen am Reißbrett müssen Sie den Planumfang und die Blattgröße nicht vorab festlegen.
Erst wenn Sie mit dem Konstruieren fertig sind, kombinieren Sie die Teilbilder auf einem oder mehreren Plänen. Dabei wird die Blattgröße, Maßstab, Rahmen, Winkel u.a. festgelegt.
In einem Projekt können bis zu 9999 Pläne angelegt werden.



Planlayout

In den folgenden Übungen stellen Sie einen Plan mit den Grundrissen von Erd- und Obergeschoss zusammen.
Das geschieht in zwei Etappen:

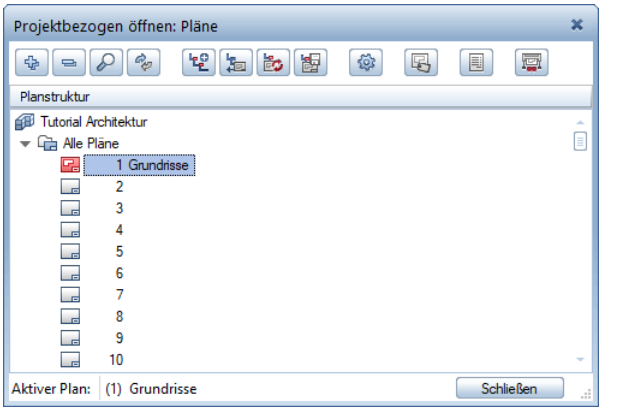
- Plandefinition, d.h. Festlegen von Blattgröße, Rahmen und Beschriftung (Plankopf),
- Auswahl der Planelemente, d.h. der Teilbilder.

Plan definieren

1 Wechseln Sie in der **Actionbar** innerhalb der Rolle **Architektur** in die Aufgabe **Planlayout**.

2 Klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen**, um im Dialogfeld **Projektbezogen öffnen: Pläne** den Plan auszuwählen.

Tipp: Die hier eingetragene Bezeichnung erscheint im Plankopf als Attribut **Planname**!



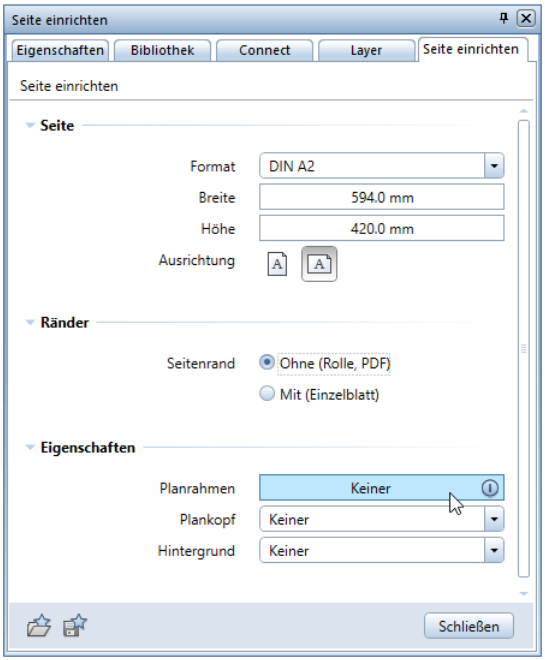
3 Klicken Sie in die Zeile **1**, geben Sie den Plannamen **Grundrisse** ein und schließen Sie das Dialogfeld.

4 Klicken Sie auf **Seite einrichten** (Aufgabenbereich **Planbearbeitung**).

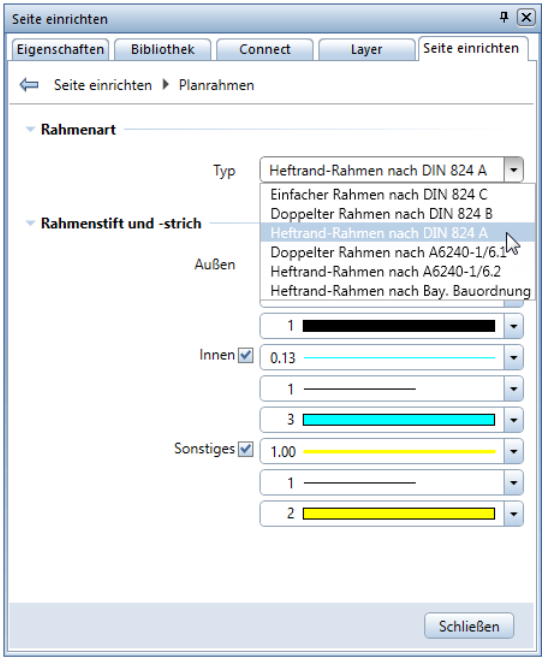
Mit der hier gewählten Einstellung für die Seitenränder wird die Seite immer so platziert, dass die linke untere Ecke der Seite mit der linken unteren Ecke der bedruckbaren Fläche des in der Funktion **Pläne ausgeben** eingestellten Druckers identisch ist. Damit stellen Sie sicher, dass Elemente an den Rändern der Seite eventuell nicht ausgegeben werden.

5 Wählen Sie im Bereich **Seite** das **Format DIN A2** in **Querformat** sowie im Bereich **Ränder** als Seitenrand die Option **Ohne (Rolle, PDF)**.

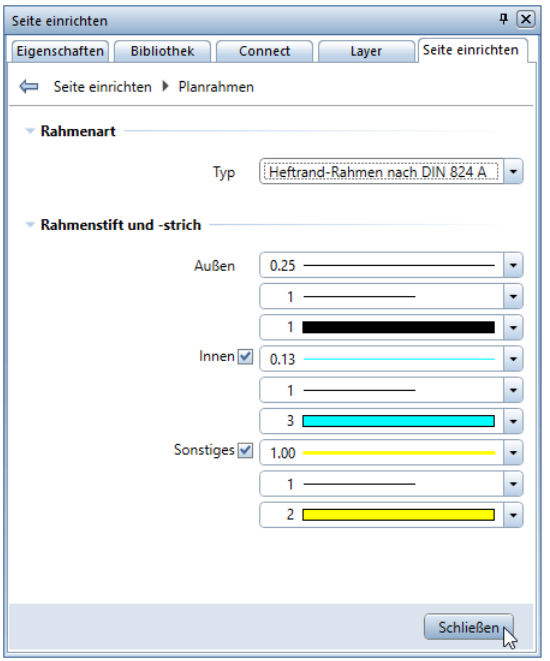
6 Klicken Sie im Bereich **Eigenschaften** auf die Schaltfläche hinter **Planrahmen**.



7 Im Bereich **Rahmenart** wählen Sie den Rahmentyp **Heftrand-Rahmen nach DIN 824 A**.

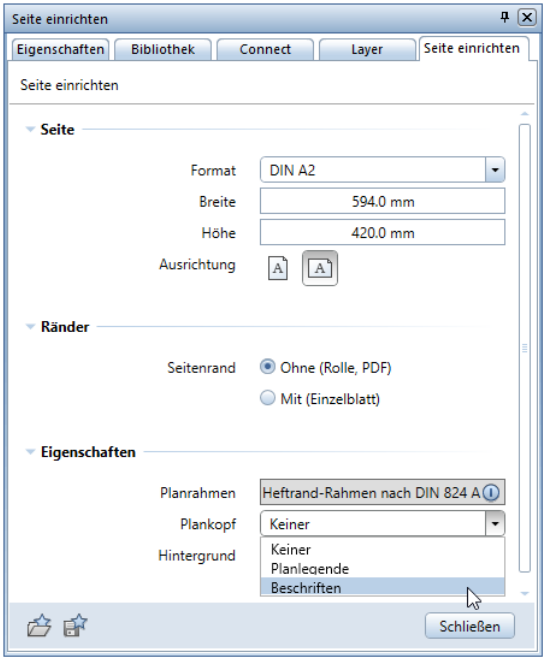


8 Klicken Sie in der Palette auf **Schließen**.

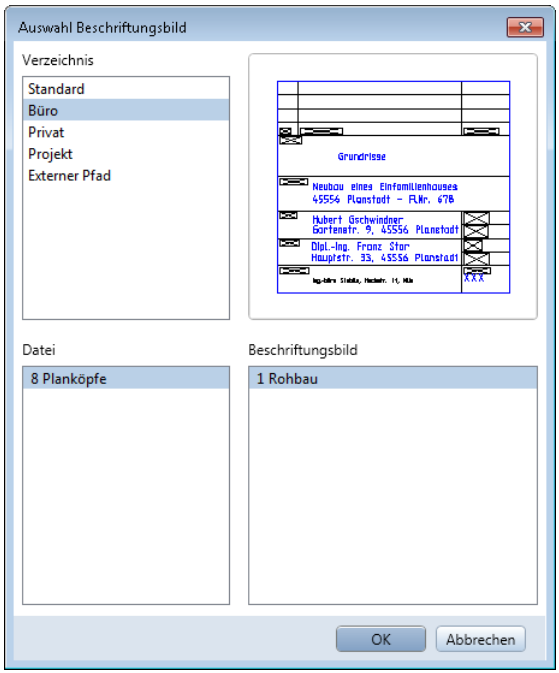


9 Klicken Sie im Bereich **Eigenschaften** auf die Schaltfläche hinter **Plankopf** und wählen Sie **Beschriften**.

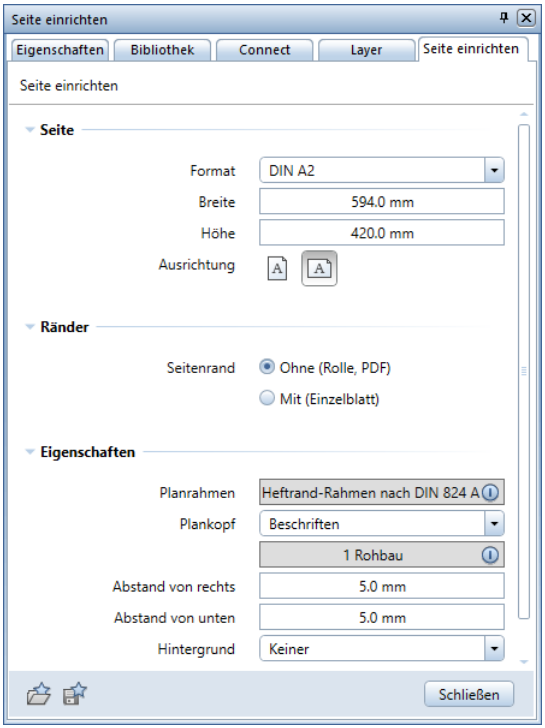
Tipp: Um die Planbeschriftung zu ändern, verwenden Sie die Funktionen zur Text-Eingabe und -Modifikation (z.B. aus dem Aufgabenbereich **Schnellzugriff**).



10 Wählen Sie im Verzeichnis **Büro** das Beschriftungsbild **Rohbau** und bestätigen Sie mit **OK**.



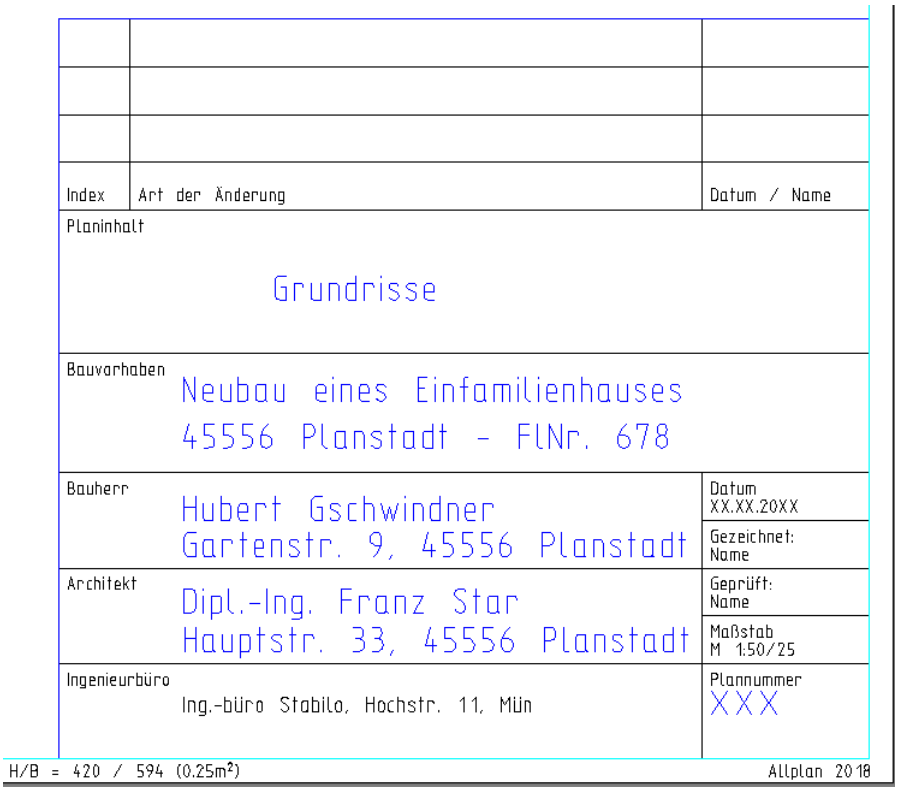
11 Wenn Sie den Plankopf ohne Abstände in der unteren rechten Ecke des Planrahmens absetzen wollen, dann geben Sie für **Abstand von rechts** und **Abstand von unten** jeweils **0** ein.



12 Beenden Sie die Funktion **Seite einrichten**, indem Sie die Palette **schließen**.

Planrahmen und Plankopf wurden abgesetzt.

Im Plankopf erscheinen jetzt an Stelle der Attribute die Werte, die vergeben wurden.

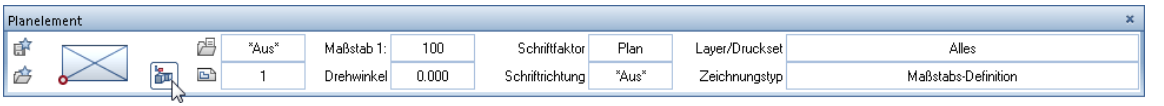


Planelemente auswählen

Planelemente sind vor allem die Teilbilder, die auf dem Plan abgesetzt werden. Die in der Ausgabe sichtbaren Layer werden ganz einfach mit dem Druckset ausgewählt.

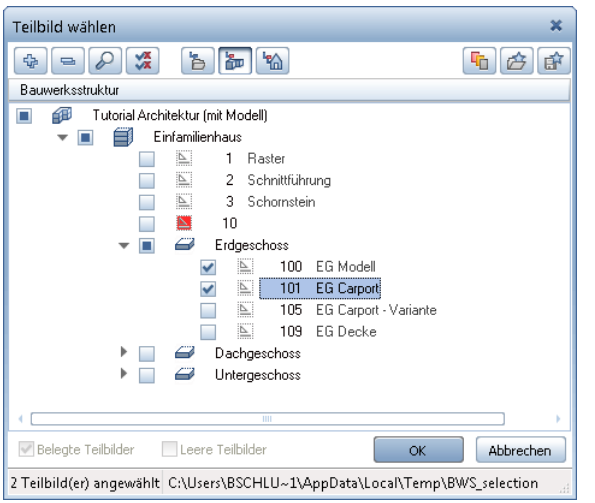
Planelemente auswählen

1 Klicken Sie auf **Planelement** (**Actionbar** – Aufgabenbereich **Planbearbeitung**).

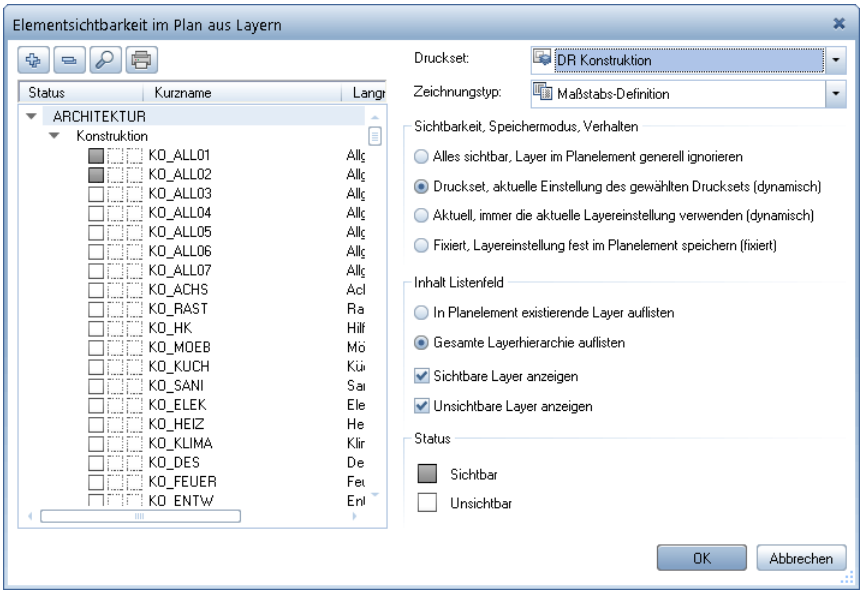


2 Klicken Sie in der Dialog-Symbolleiste auf **Bauwerksstruktur**.

3 Aktivieren Sie die Teilbilder **100 EG Modell** und **101 EG Carport** und schließen Sie das Dialogfeld mit **OK**.



4 Klicken Sie im Dialogfeld **Planelement** auf das Eingabefeld **Layer/Druckset**, aktivieren Sie die Option **Druckset, aktuelle Einstellung des gewählten Drucksets** und wählen Sie das Druckset **DR Konstruktion**.



5 Setzen Sie die Teilbilder auf dem Plan ab.

Zunächst hängt Teilbild **105**, das nicht benötigt wird, am Fadenkreuz; klicken Sie daher auf **Bauwerksstruktur** und wählen Sie Teilbild **110 DG Modell**. Das Druckset **DR Konstruktion** bleibt weiterhin aktiviert.

6 Setzen Sie das Teilbild auf dem Plan ab.

7 Beenden Sie die Auswahl der Planelemente mit ESC.

Die fertigen Pläne werden gespeichert und können sofort oder später gedruckt werden.

Plan drucken

Der fertige Plan muss nur noch auf das Papier gebracht werden.

Diese Übung setzt voraus, dass der Drucker richtig installiert und konfiguriert ist.

Plan drucken

1 Klicken Sie auf **Pläne ausgeben** (**Actionbar** – Aufgabenbereich **Planbearbeitung**).

2 Wählen Sie die Registerkarte **Drucker**.
Im Bereich **Auswahl** ist Plan **1** eingestellt.
Durch Klicken auf die Schaltfläche **Einstellen** können Sie die auszugebenden Elemente auswählen. Hier können Sie die Ausgabe auf bestimmte Arten von Zeichnungselementen beschränken. Ferner können Sie die Flächenelemente je Dokument in den Hintergrund legen.
Belassen Sie die Einstellungen.

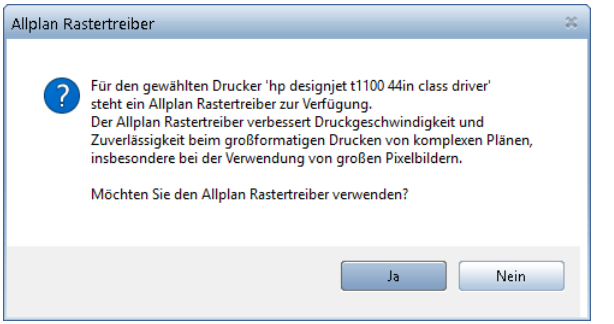
3 Im Bereich **Einstellungen** wählen Sie das Ausgabegerät (Drucker/Großformatdrucker) sowie dessen Papiergröße (z.B. **Super C/A2**). Damit der Plan vollständig ausgegeben wird, müssen die Ausmaße der bedruckbaren Fläche (Druckbereich minus Geräteränder) des Ausgabegerätes größer als die Ausmaße der Seite sein.

   Hinweis: Wenn Sie in **Allmenu** Ausgabekanäle eingerichtet haben, können Sie diese zusätzlich über die Option **Allplan Vektortreiber** auswählen.

4 Entsprechend der Wahl des Ausgabegerätes ist es möglich, Allplan Rastertreiber zu verwenden. Diese Druckertreiber sind insbesondere für großformatige Ausdrucke geeignet. Sie verbessern die Druckgeschwindigkeit, die Qualität der Druckausgabe und erhöhen die Zuverlässigkeit des Druckprozesses.
Möchten Sie Rastertreiber einsetzen, aktivieren Sie die Option **Allplan Rastertreiber** und wählen Sie aus dem Listenfeld den zum gewählten Drucker passenden Rastertreiber aus.

   Hinweis: Die Eigenschaften des Allplan Rastertreibers stellen Sie ein, indem Sie neben dem ausgewählten Drucker auf klicken.

Hinweis: Verwenden Sie das erste Mal ein Ausgabegerät, für das Allplan Rastertreiber angeboten werden, erscheint folgende Abfrage:

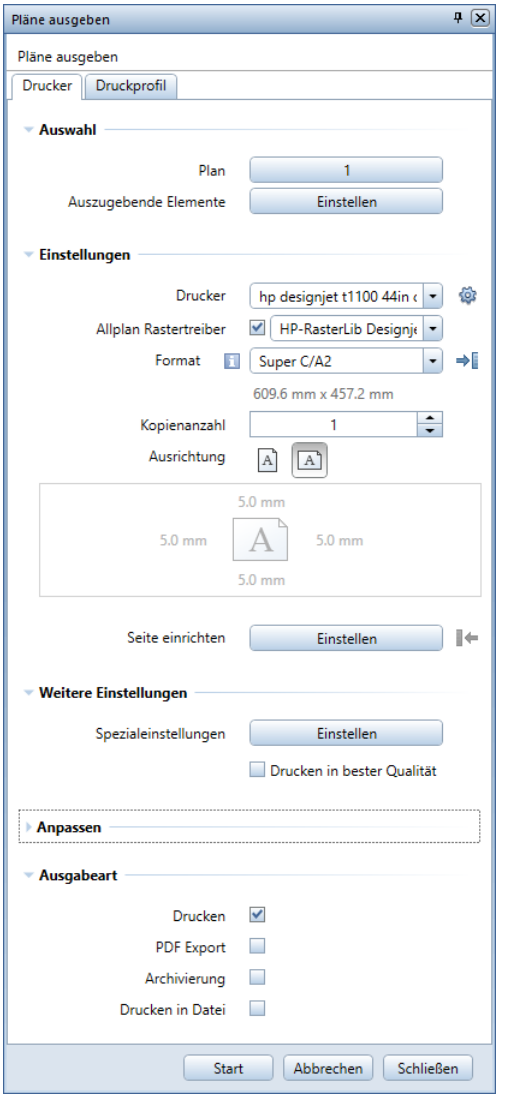


Möchten Sie Allplan Rastertreiber verwenden, klicken Sie auf **Ja**. Die Option **Allplan Rastertreiber** ist aktiviert und ein passender Rastertreiber ist eingestellt.

Hinweis: Ist die Option **Beim Seite einrichten Papierformat (Drucker) anpassen** (**Optionen**, Seite **Planlayout**) aktiviert, wird beim **Seite einrichten** das Papierformat des Gerätes automatisch an das Format und die Ausrichtung der Seite angepasst. Hierbei versucht das Programm, ein möglichst identisches Papierformat zu wählen. Ist die Seite ohne Ränder definiert, wird nach Möglichkeit ein randloses Format verwendet. Stehen keine randlosen Formate zur Verfügung, wird das nächst größere Papierformat gewählt. Wird kein passendes Format gefunden, wird das größte Format des Ausgabegeräts eingestellt.
Ist die Option nicht aktiviert, können Sie mit der Schaltfläche **Papierformat (Drucker) anhand des Seitenformats wählen** das Format und die Ausrichtung der Seite manuell übernehmen.

5 Wählen Sie **Querformat** und belassen Sie die Anzahl der Kopien bei **1**.

Hier haben Sie ebenfalls die Möglichkeit, die Seite einzurichten.



6 Legen Sie im Bereich **Ausgabeart** den Umfang der Ausgabe fest. Wollen Sie den Plan auf Papier bringen, aktivieren Sie die Option **Drucken**.

7 Um den Druckvorgang zu starten, klicken Sie auf **Start**.

Der Plan wird gedruckt.

Hinweis: Weitere Informationen zu den Registerkarten der Funktion **Pläne ausgeben** finden Sie in der Allplan-Hilfe.

Planfenster

Mit Planfenstern können Sie Ausschnitte aus Zeichnungen oder Dokumenten in der Planzusammenstellung ablegen. Damit können Detailbereiche abgebildet werden oder auch Elemente, die im Modell weit voneinander entfernt liegen. In der folgenden Übung erzeugen Sie einige Planfenster mit Ausschnitten einzelner Teilbilder.

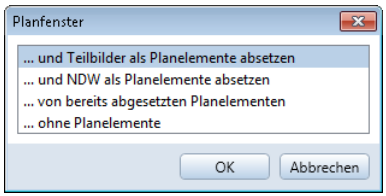
Planfenster erzeugen

1 Öffnen Sie mit **Projektbezogen öffnen** einen leeren Plan und legen Sie mit **Seite einrichten** das Format, die Ausrichtung und die Ränder der Seite fest.

2 Klicken Sie auf **Planfenster** (**Actionbar** - Aufgabenbereich **Planbearbeitung**).

Das Fenster soll so erzeugt werden, dass das darin abgebildete Teilbild sofort ausgewählt wird.

3 Klicken Sie auf **...und Teilbilder als Planelemente absetzen**.



4 Klicken Sie in der Dialog-Symbolleiste auf **Bauwerksstruktur**, wählen Sie das Teilbild **100 EG Modell** (Tb-Nr) und setzen Sie es auf dem Plan ab.

5 Drücken Sie ESC, da keine weiteren Teilbilder für das aktuelle Planfenster gewählt werden sollen.

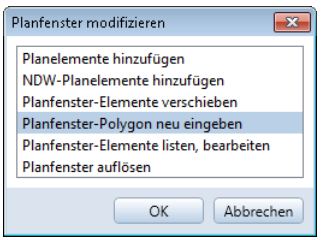
Tipp: Mit Hilfe der Polygonzugeingabe können Sie Planfenster auch polygonal begrenzen sowie aus mehreren Einzelpolygonen zusammensetzen.
Achten Sie darauf, dass die **Flächensuche** (in den Eingabeoptionen) ausgeschaltet ist.

6 Bestimmen Sie die Größe des Planfensters, indem Sie mit der linken Maustaste die beiden Diagonalpunkte des Planfensters (links unten und rechts oben) angeben und zwei Mal ESC drücken (siehe folgende Abbildung).

7 Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 6, um ein Planfenster mit Teilbild **110 DG Modell** zu erzeugen.

Wenn vorhanden, verwenden Sie ebenfalls die Teilbilder mit **Ansicht West** und **Ansicht Nord**.

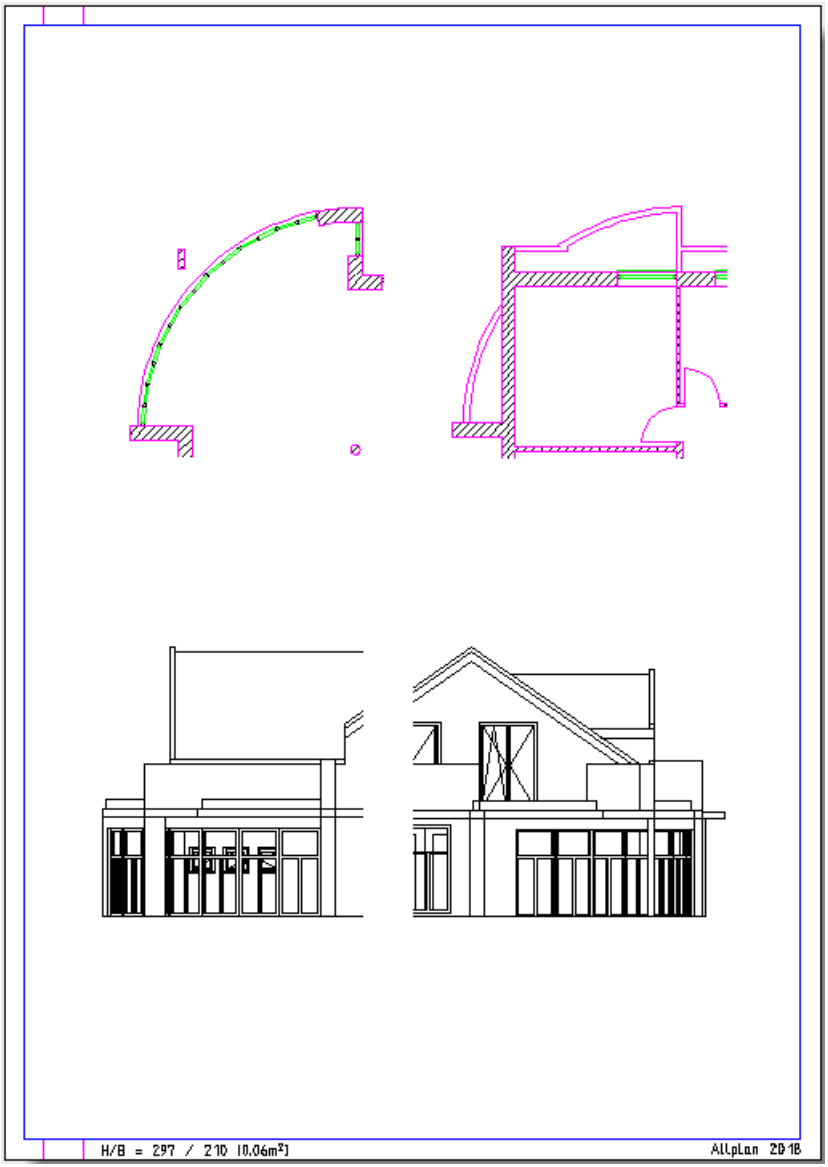
8 Klicken Sie auf **Planfenster modifizieren** (**Actionbar** – Aufgabenbereich **Planbearbeitung**) und wählen Sie **Planfenster-Polygon neu eingeben**, um nachträglich die Fenstergröße zu ändern.



Tipp: Mit **Bildschirmdarstellung** (Dropdown-Liste **Ansicht** in der Symbolleiste für den Schnellzugriff) können Sie die **Planelement- und Planfensterrahmen** ausblenden.

9 Um die Anordnung der Planfenster zu ändern, verschieben Sie diese mit **Verschieben** (**Actionbar** – Aufgabenbereich **Bearbeiten**).

Das Ergebnis könnte so aussehen:



Lektion 9: Visualisierung

➲ Um die Übungen dieser Lektion ausführen zu können, benötigen Sie die Rolle **Architektur** der **Actionbar**.

Die Präsentation von Plänen – sei es für den Bauherrn oder für Wettbewerbe – hatte schon immer große Bedeutung.

Deshalb sind in Allplan mächtige Visualisierungsfunktionen integriert. Mit diesen Werkzeugen lässt sich von der einfachen Darstellung mit verdeckten Linien bis zum Gebäuderundgang als Echtzeit-Film alles bewältigen.

Die Visualisierung können Sie während der gesamten Planungsphase einsetzen, um sich jederzeit ein plastisches Bild von Ihrem Entwurf machen zu können: Farbige Oberflächen, Lichter und Schatten, den Einstieg dazu finden Sie in dieser Lektion.

Die Aufgabe Visualisieren

Allplan 2018 beinhaltet leistungsfähige Visualisierungs- und Präsentationswerkzeuge. Diese sind in der Aufgabe **Visualisieren** enthalten. Im Tutorial werden Sie mit Funktionen aus den Aufgabenbereichen der Aufgabe **Visualisieren** arbeiten.

Der Aufgabenbereich

In der Aufgabe **Visualisieren** finden Sie drei variable Aufgabenbereiche:

- **Oberflächen, Licht**
- **Kamera**
- **Schattenberechnung**

Hier stehen Ihnen zwei Arten von Funktionen zur Verfügung.:

- zum Erzeugen von Vektordaten
- zum Erzeugen von Pixeldaten

Mit der ersten Art von Funktionen generieren Sie automatisch vollflächige farbige Darstellungen von 3D-Modellen mit Schattenwurf von zwei Lichtquellen (**Einstellungen Fotoberechnung** und **Foto berechnen** im Aufgabenbereich **Schattenberechnung**).
Sie können auch realistisch den Sonnenstand für die Schattenberechnung verwenden, indem Sie Breitengrad, Datum und Zeit angeben. So können Sie in einer Sonnenstudie komfortabel Licht- und Schatteneffekte über den ganzen Tag in oder auf einem Gebäude prüfen.
Außerdem können Sie „Fotos" von Gebäudemodellen aufnehmen. Diese Fotos werden ausgehend von der Perspektive, die Sie einstellen, berechnet (**Fotoberechnung Sonnenstudie** im Aufgabenbereich **Schattenberechnung**). Eine Sonnenstudie aus mehreren Fotos über einen bestimmten Zeitraum des Tages ist ebenfalls möglich. Alle so erzeugten Elemente werden im Vektorformat gespeichert; das bedeutet, Sie können die Elemente verschieben, spiegeln, verzerren, vergrößern etc., ohne dass ein Qualitätsverlust eintritt.

Mit den folgenden Funktionen erzeugen Sie Pixeldaten.
Sie können die mit Funktionen aus den Aufgaben **Rohbau** und **Freies**

Modellieren erzeugten Wände, Fenster, Körper, 3D-Linien etc. mit bis zu 16 Millionen Farben schattiert darstellen. Dazu definieren Sie mit **Projektlicht einstellen** (im Aufgabenbereich **Oberflächen, Licht**) unbegrenzt viele farbige und unterschiedlich intensive Lichtquellen und können auf diese Weise realistische Szenen entstehen lassen. Mit **Oberfläche einstellen** (Aufgabenbereich **Oberflächen, Licht**) weisen Sie den Architektur- und 3D-Elementen Oberflächeneigenschaften zu. Für Materialsimulationen können Sie entweder die mitgelieferten Texturen für Holz, Marmor, Stein, Sand etc. oder Pixelbilder wie eine gescannte Fliesenstruktur oder Intarsien etc. verwenden.

Um das geplante Objekt in seinem zukünftigen Kontext zu sehen oder andere optische Effekte zu erzielen, können Sie ein Pixelbild (z. B. ein gescanntes Foto des Bestandes) als Textur hinterlegen und als sowohl 2-dimensionalen als auch kugelförmigen Hintergrund darstellen lassen.

Mit **Einzelbild rendern** (Aufgabenbereich **Oberflächen, Licht**) unter dem Global Illumination-Verfahren (mit/ohne QMC-Verfahren) werden Einzelbilder in fotorealistische, präsentationsfähige Bilder verwandelt.

Mit **Kameraweg setzen** (Aufgabenbereich **Kamera**) übernehmen Sie einzelne Kamerapositionen intuitiv aus dem Grafikfenster, Sie konstruieren einen Kameraweg im Grundriss oder geben ihn über Koordinaten ein. Mit **Film aufzeichnen** (Aufgabenbereich **Kamera**) können Sie den Kameraweg als AVI-Film aufzeichnen lassen, den Sie auf jedem Windows-Computer wieder abspielen können. Die dabei entstehenden Pixelbilder können Sie speichern und für Präsentationen verwenden. Vordefinierte Kamerawege wie **360 Grad Kameradrehung** und **360 Grad Kamerafahrt** sowie **Sonnenstudie** liefern schnelle, aussagekräftige Ergebnisse.

Beim Aufzeichnen von Filmen können Sie zwischen den Einstellungen **Animation** (schnell, als Flat-Shading-, Gouraud- oder Phong-Verfahren) oder **Render** (realistisch, als Global Illumination-Verfahren) wählen.

Jeder Konstruktions- oder Bauabschnitt kann so sofort überprüft und in Szene gesetzt werden. Möchten Sie nicht das gesamte 3D-Modell in der Animation sehen, sondern nur einzelne Bauteile, können Sie die Darstellung mit **Elementauswahl** auf ein einzelnes Konstruktionselement reduzieren.

In den bisherigen Lektionen und Übungen haben Sie mit Konstruktionsfunktionen Ihr Gebäudemodell erstellt. Diese Funktionen einerseits und die im letzten Abschnitt kurz beschriebenen Funktionen andererseits erzeugen und verarbeiten zwei grundlegend verschiedene Arten von Daten, Vektoren und Pixel.

Übung 14: Gebäudemodell animieren

Eine Echtzeitanimation wirkt allerdings nur dann *richtig echt*, wenn Ihr Rechner die dazu notwendigen komplexen Berechnungen schnell ausführen kann.

Um die erzielten Effekte zu verdeutlichen und die Berechnungszeiten kurz zu halten, werden die folgenden Übungen nur mit den Erdgeschoss-Wänden durchgeführt. Auf gleiche Weise können Sie aber auch mit dem gesamten Gebäude verfahren.

Animation im Überblick

In fünf Etappen werden Sie ein kleines Filmmodell erstellen. Dabei lernen Sie die Animation in Grundzügen kennen.

Komplexe Animationen mit ausgeklügelten Effekten erfordern Erfahrung, die Sie durch Ausprobieren und Vergleichen der Ergebnisse gewinnen. Verstehen Sie die folgende Übung deshalb als Einführung und probieren Sie selbst neue Varianten aus.

Etappen der Animation:

- Animationsparameter einstellen und erste Szene festlegen
- Beleuchtung definieren (Sonne)
- Materialien und Oberflächen definieren
- Renderverfahren festlegen und Bild rendern lassen
- Filmmodell zusammenstellen: Kameras positionieren

Animationsfenster

In einem Grafikfenster mit der Ansichtsart **Animation** sind auch Lichter, Oberflächen und Schatten sichtbar (abhängig von der Grafikkarte).

Animationsfenster öffnen und Parameter einstellen

➲ Öffnen Sie in der **Actionbar** die Aufgabe **Visualisieren** (Rolle **Architektur**).

➲ Schalten Sie das Teilbild **100 EG Modell** aktiv und legen Sie das Teilbild **101 EG Carport** aktiv in den Hintergrund.

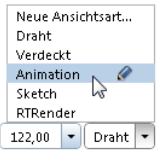
➲ Schalten Sie die Layer **AR_WD**, **AR_ST** und **AR_FENST** sichtbar und alle anderen Layer aus.

Hinweis: Wenn Sie die Animation genauer kennenlernen möchten, empfehlen wir die Schritt-für-Schritt-Anleitung „Präsentation", die Serviceplus-Kunden von www.allplan-connect.com im PDF-Format herunterladen können.

1 Um Ihre Konstruktion in der Animation darstellen zu lassen, haben Sie verschiedene Möglichkeiten:

- Ganz einfach und schnell: Drücken Sie die F4-Taste.
  Ein zusätzliches Grafikfenster mit der Ansichtsart **Animation** wird geöffnet, das Gebäude wird in der Mitte des Animationsfensters platziert, der Blick ist von vorne oben eingestellt. Die Option **Perspektive** in **Freie Projektion** und der **Bewegungsmodus** (Fenster-Symbolleiste) sind aktiv.
- Über die Symbolleiste für den Schnellzugriff: Klicken Sie in der Dropdown-Liste **Fenster** auf **Animationsfenster**.
  Auch so wird ein zusätzliches Grafikfenster mit der Ansichtsart **Animation** geöffnet, das Gebäude wird in der Mitte des Animationsfensters platziert, der Blick ist von vorne oben eingestellt. Die Option **Perspektive** in **Freie Projektion** und der **Bewegungsmodus** (Fenster-Symbolleiste) sind aktiv.

- Über die Fenster-Symbolleiste: Klicken Sie in der Fenster-Symbolleiste ganz rechts auf die Auswahl der **Ansichtsart** und wählen Sie **Animation**.
  Im Ergebnis wird Ihre Konstruktion im aktiven Fenster in der Ansichtsart **Animation** dargestellt. Die Option **Perspektive** in **Freie Projektion** und der **Bewegungsmodus** (Fenster-Symbolleiste) sind in diesem Fall *nicht* aktiviert.

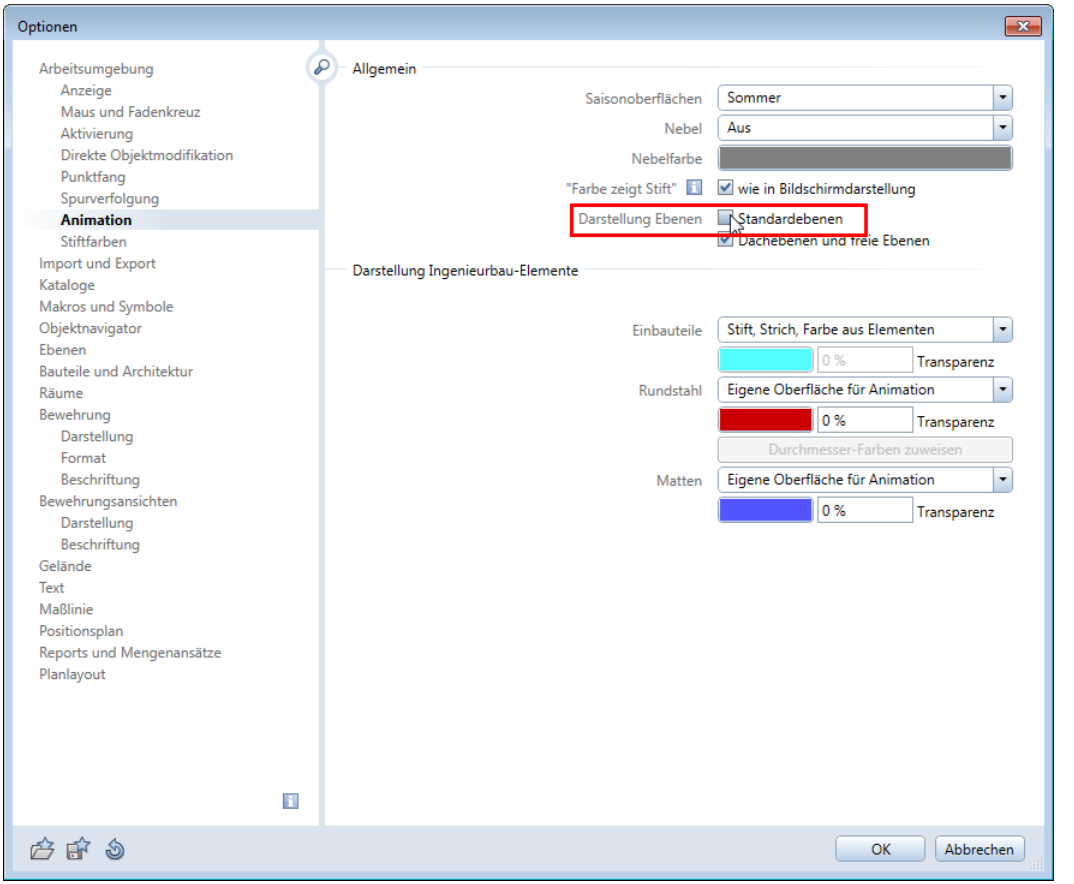


Hinweis: Wenn der Cursor diese Form hat, ist der **Bewegungsmodus** aktiv.

2 Sie haben ein Animationsfenster geöffnet, z.B. mit der F4-Taste. In der Animationsansicht werden momentan die Standardebenen und eine virtuelle Grundfläche grafisch dargestellt. Für die folgenden Übungen ist es zweckmäßiger, die Darstellung der Standardebenen auszublenden.

Klicken Sie dazu in der Symbolleiste für den Schnellzugriff auf **Optionen**.

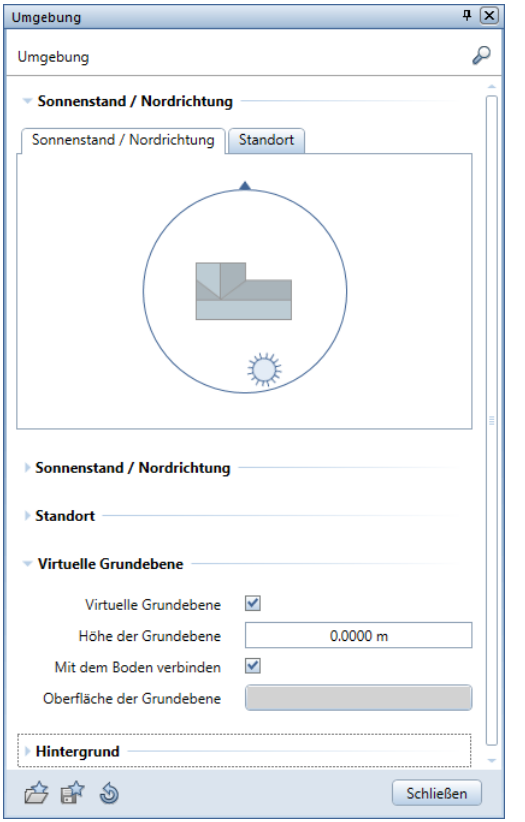
3 Deaktivieren Sie auf der Seite **Animation** im Bereich **Allgemein** bei **Darstellung Ebenen** die Option **Standardebenen** und bestätigen Sie mit **OK**.



4 Die Darstellung der virtuellen Grundebene können Sie in der Funktion **Umgebung** beeinflussen. Diese Funktion finden Sie im Aufgabenbereich **Oberflächen, Licht** oder im Kontextmenü eines Grafikfensters, sobald der **Bewegungsmodus** aktiv ist.

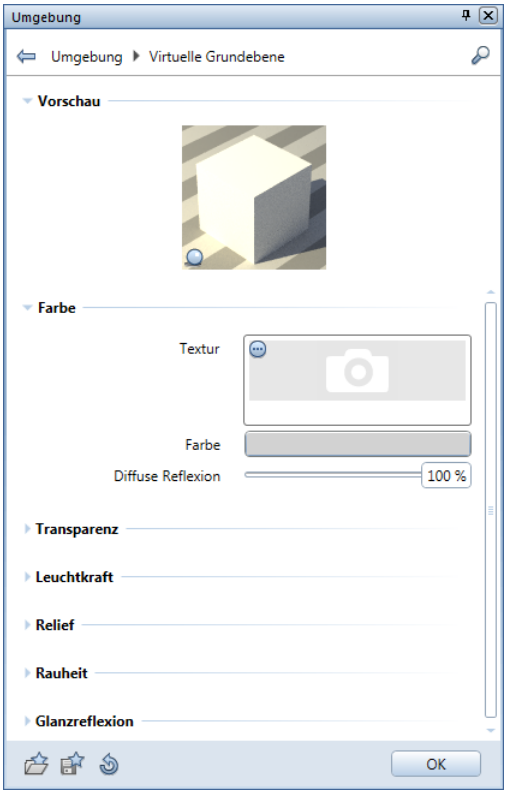
Aktivieren Sie diese Funktion.

5 In der Palette **Umgebung** ist im Bereich **Virtuelle Grundebene** die entsprechende Option zur Darstellung der virtuellen Grundebene aktiviert.



Die aktivierte Option **Mit dem Boden verbinden** bewirkt, dass die virtuelle Grundebene immer an die Unterkante der Elemente „geheftet" wird. Das heißt, wenn Sie z.B. Teilbild **3 Schornstein** zusätzlich zu den momentan aktiven Teilbildern öffnen, wird die virtuelle Grundebene unter die Unterkante des Schornsteins verschoben.

6 Wenn Sie möchten, können Sie die Oberfläche der virtuellen Grundebene Ihren Vorstellungen entsprechend anpassen. Klicken Sie dazu auf die gleichnamige Schaltfläche und nehmen Sie in der Unterpalette **Virtuelle Grundebene** Ihre Einstellungen vor.



7 Schließen Sie die Unterpalette mit **OK**.

8 Beenden Sie die Funktion **Umgebung**.

Wenn der **Bewegungsmodus** aktiv ist (Cursor hat die Form), kann man sich auch in der Animationsdarstellung mit der Maus um und durch das Gebäude bewegen.

Animieren mit der Maus

Tipp: Mit gedrückter Umschalt-Taste beschleunigen Sie die Mausbewegungen.

1 Bewegen Sie die Maus mit gedrückter Taste:

- links: Kamerafahrt auf der Kugeloberfläche um das Objekt
- mitte: lineare Kamerabewegung nach links/rechts, oben/unten
- rechts: „Zoom", Bewegung vor/zurück

2 Beenden Sie die Animationsdarstellung, indem Sie das entsprechende Fenster schließen bzw. in der Fenster-Symbolleiste die Ansichtsart **Draht** wählen.

Mausbewegung im Kugel-Modus bzw. im Kamera-Modus

Für die Animation ist der sogenannte Kugel-Modus voreingestellt, bei dem Sie sich um das Objekt bewegen, als ob Sie auf einer Kugel bäuchlings liegend in das Zentrum der Kugel blicken. Die Mausbewegungen im Kugel-Modus haben Sie in der Lektion „Gebäudeplanung" bereits kennen gelernt:

Mausbewegung im Kugel-Modus

Linke Maustaste gedrückt halten:
Kamera um das Objekt auf einer gedachten Kugeloberfläche drehen

Mittlere Maustaste gedrückt halten:
Kamera seitlich, nach oben und/oder unten bewegen („Kamerafahrt")

Rechte Maustaste gedrückt halten:
Kamera auf das Objekt zu bewegen oder vom Objekt entfernen („Zoom")

Wenn Sie während der Animation die STRG-Taste gedrückt halten, wechseln Sie in den **Kamera-Modus**, bei dem Sie quasi selbst das Zentrum sind und um sich herum blicken können.

Mausbewegung im Kamera-Modus

STRG+Linke Maustaste gedrückt halten:
Kamera um den Beobachter drehen („Kameraschwenk").

Mittlere Maustaste gedrückt halten:
Kamera seitlich, nach oben und/oder unten bewegen („Kamerafahrt")

STRG+Rechte Maustaste gedrückt halten:
Kamera auf das Objekt zu bewegen oder vom Objekt entfernen („Zoom")

Übung 15: Licht und Oberflächen

Licht

Um Ihre Präsentation ins rechte Licht zu setzen, gibt es vielfältige Möglichkeiten:

- **Sonnenlicht**: Wird mit der Funktion **Umgebung** über Standort, Zeit und den Winkel des Nordpfeils im Grundriss definiert. Hier können Sie auch **Aufhelllicht innen** für Innenräume festlegen.
- **Einzellichter** (für Innenräume): Werden mit der Funktion **Projektlicht einstellen** erstellt. Für jedes Licht wird die Farbe, die Art der Lichtquelle und die genaue Position von Lichtpunkt und Lichtzielpunkt individuell eingestellt:
  - **Punktlicht**: Gleichmäßiges Licht in allen Richtungen.
  - **Spotlicht**: Kegelförmiges Licht, dessen Intensität zum Rand hin abnimmt.
  - **Lichtkegel**: Gleiche Lichtintensität innerhalb des Kegels.
  - **Fläche**: Leuchtende Fläche, die gleichmäßig Licht in eine Richtung ausstrahlt.

Sonnenstudien, die insbesondere für städtebauliche Entwürfe interessant sind, können unkompliziert mit **Sonnenstudie** erstellt werden.

In der folgenden Übung soll das Sonnenlicht eingestellt werden.

Lichter einstellen: Sonnenlicht

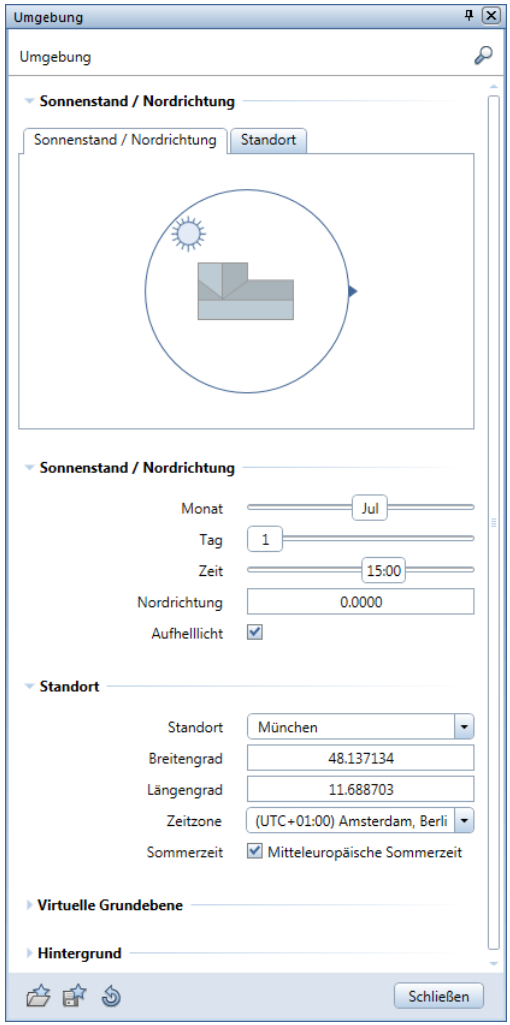
Tipp: Mit (unterer Rahmen der Palette) können Sie die Standardwerte wieder herstellen.

1. Klicken Sie auf **Umgebung** (Aufgabenbereich **Oberflächen, Licht**) oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Animationsfenster, dann im Kontextmenü auf **Umgebung**.
2. Geben Sie in der Palette **Umgebung** im Bereich **Sonnenstand/Nordrichtung** folgendes ein:
   - Monat: **Juli**
   - Tag: **1**

- Uhrzeit: **15 Uhr**
- Nordrichtung: **0** (Küchenseite)

3 Wählen Sie im Bereich **Standort** eine Stadt aus der Liste aus. Sie können selbst auch Städte aufnehmen: Geben Sie dazu erst den Breiten- und Längengrad ein, und tragen Sie dann den Namen des Standorts ein.

4 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Sommerzeit**.



5 Schließen Sie die Palette **Umgebung** mit ESC.

6 Den Effekt der Einstellung können Sie sofort im Animationsfenster sehen (falls das Animationsfenster nicht mehr geöffnet ist, klicken Sie in der Fenster-Symbolleiste auf **Animation**).
Der Schattenwurf ist bei dem im Animationsfenster verwendeten Renderverfahren nicht sichtbar, an der Beleuchtung der Flächen ist aber die Lichtrichtung gut zu erkennen.

Hinweis: Verschiedene Faktoren wie z.B. wahre Ortszeit, Uhrzeit in der Zeitzone und andere Einflüsse können dazu führen, dass das berechnete Sonnenlicht nicht exakt mit der Realität übereinstimmt. Weitere Informationen sowie Korrekturmöglichkeiten finden Sie in der Hilfe zu Allplan 2018 unter „Sonnenstand und Längengrad, Hinweise".

Oberflächen

Jeder Linienfarbe kann eine Oberflächenfarbe, sowie Transparenz, Glanz, Brechung und Textur zugeordnet werden.

Farben definieren

Das Dialogfeld **Farbeinstellung** bietet vier Möglichkeiten der Farbdefinition, die einzeln und in Kombination verwendet werden können.

- Klicken Sie auf die gewünschte Farbe im Farbfeld (Spektralauswahl), und stellen Sie die Helligkeit mit dem Schieberegler ein.
- Mischen Sie die Farbe nach folgenden Farbräumen durch Eingabe von Werten in die Eingabefelder:
  - **RGB**: Rot-Grün-Blau-Farbraum
  - **LAB**: Lab-Farbraum
  - **HSL**: HSL-Farbraum, über Farbwert (hue), Sättigung (saturation) und relative Helligkeit (lightness)
  - **CMY**: subtraktives Cyan-Magenta-Yellow-Farbsystem
  - **Hexadezimal**: Hexadezimale Farbdefinition. Der RGB-Farbwert wird in Hexadezimalzahlen in der Reihenfolge RRGGBB dargestellt.

- Wählen Sie ein Farbsystem, eine Farbdatei und aus der Palette dieser Farbdatei einen Farbnamen aus. Sie können auch eigene Paletten zusammenstellen.

Hinweis: Die Option **Farbe zeigt Stift** aus der **Bildschirmdarstellung** hat keine Auswirkung auf die Farben in der Animation; für die Zuweisung der Oberflächeneigenschaften werden immer die 256 Elementfarben verwendet.

Nun weisen Sie den Wänden eine andere Farbe zu.

Wand-Oberfläche definieren

Tipp: Sie können die Oberflächen auch mit **Oberfläche einstellen** (Aufgabenbereich **Oberflächen, Licht**) definieren.

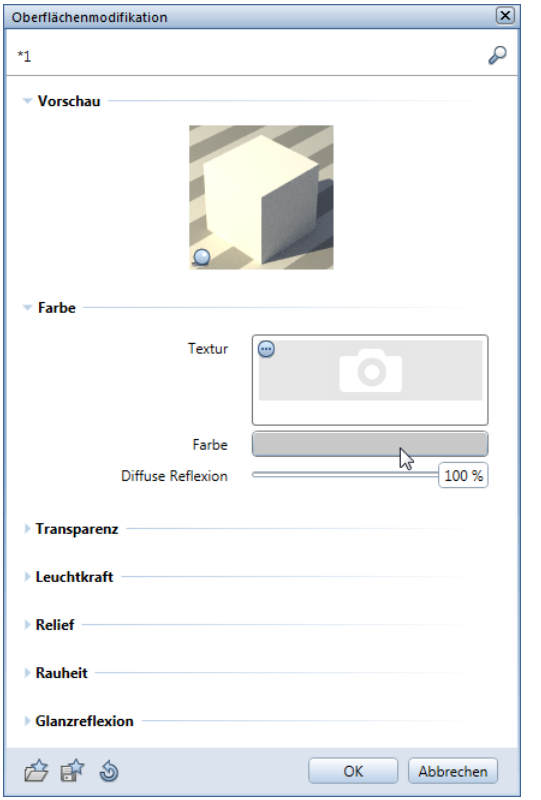
➲ Das Animationsfenster ist noch geöffnet.
Falls nicht, drücken Sie die F4-Taste.
Die Wände wurden mit Farbe 1 gezeichnet.
In der **Bildschirmdarstellung** (Dropdown-Liste **Ansicht** in der Symbolleiste für den Schnellzugriff) ist die Option **Farbe zeigt Stift** ausgeschaltet.

1 Klicken Sie im Animationsfenster mit der rechten Maustaste auf eine der Wandflächen, und klicken Sie im Kontextmenü auf **Oberfläche einstellen**.

Hinweis: Um im Kontextmenü des Animationsfensters die Funktion **Oberfläche einstellen** vorzufinden, muss der **Bewegungsmodus** (Fenster-Symbolleiste) aktiv sein.

Die Palette **Oberflächenmodifikation** wird eingeblendet.

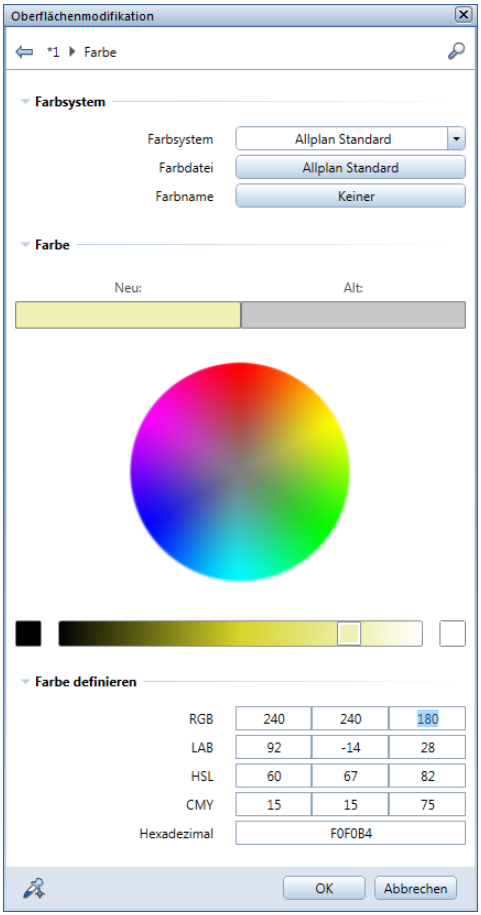
2 Klicken Sie im Bereich **Farbe** auf die Schaltfläche **Farbe**.



Tipp: Sie können jede selbst gemischte Farbe unter einem Namen speichern und auch ganze Farbpaletten in Farbdateien ablegen.

3 Definieren Sie eine Farbe mit der RGB-Mischung:

Rot:	**240**
Grün:	**240**
Blau:	**180**



4 Bestätigen Sie alle Einstellungen mit 2x **OK**.

Der Oberflächeneffekt im Modell wird sofort im Animationsfenster dargestellt.

Eine Oberflächen-Änderung wirkt sich auf alle gleichfarbigen, sichtbaren Bauteile aus!

Alternativ zu **Oberfläche einstellen** mit Hilfe der Elementfarbe können Sie mit **Freie Oberflächen an 3D-, Ar-Elemente zuweisen** im Kontextmenü des Animationsfensters jedem 3D-Element unabhängig von der Elementfarbe eine Animationsoberfläche zuweisen.

Übung 16: Gerenderte Darstellung

Beim Rendern wird das Objekt als geschlossener Körper berechnet, mit allen eingestellten Parametern zu Perspektive, Licht und Oberfläche. Mit den verschiedenen Renderverfahren lassen sich unterschiedliche Effekte erzielen.

Beim Rendern wird immer die Perspektive verwendet, die zuletzt im Animationsfenster eingestellt wurde. Daher sollten Sie nie direkt vom Zeichenfenster aus rendern, sondern vor dem Rendern die gewünschte Perspektive im Animationsfenster einstellen.

Dabei gilt: Je komplexer das Rechenverfahren und je größer das Fenster, in dem das gerenderte Bild dargestellt wird, desto länger dauert die Berechnung.

In der folgenden Übung rendern Sie mit dem Verfahren **Global Illumination**.

Bild rendern

➲ Stellen Sie im Animationsfenster die Perspektive ein, die gerendert werden soll.

1 Drücken Sie die F2-Taste.

Oder:

Klicken Sie auf **Einzelbild rendern** (Aufgabenbereich **Oberflächen, Licht**).

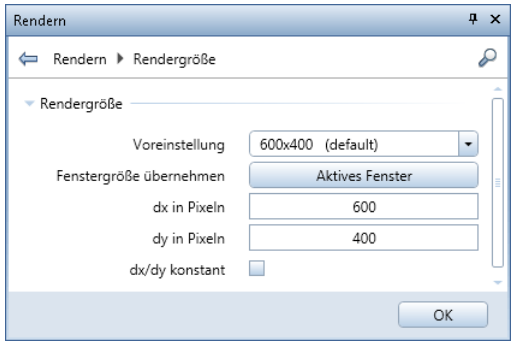
Oder:

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Animationsfenster, dann im Kontextmenü auf **Einzelbild rendern**.

2 Bestimmen Sie die Größe der gerenderten Darstellung. Klicken Sie dazu in der Palette **Rendern** im Bereich **Bildauflösung** auf die Schaltfläche **Auflösung**.

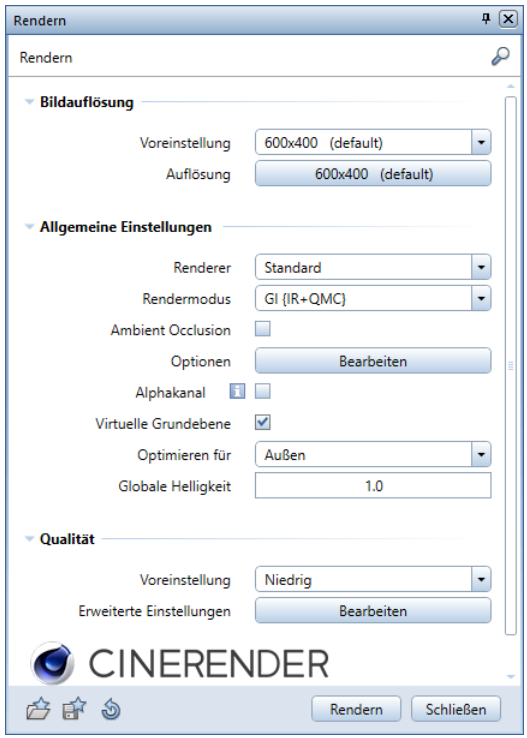
3 Öffnen Sie bei Voreinstellung die Auswahlliste und wählen Sie 600x400 (Pixel) aus. Für den ersten Eindruck ist dies völlig ausreichend.

4 Bestätigen Sie mit **OK**.



5 Wählen Sie im Bereich **Allgemeine Einstellungen** das Renderverfahren **Global Illumination (GI (IR+QMC))**.

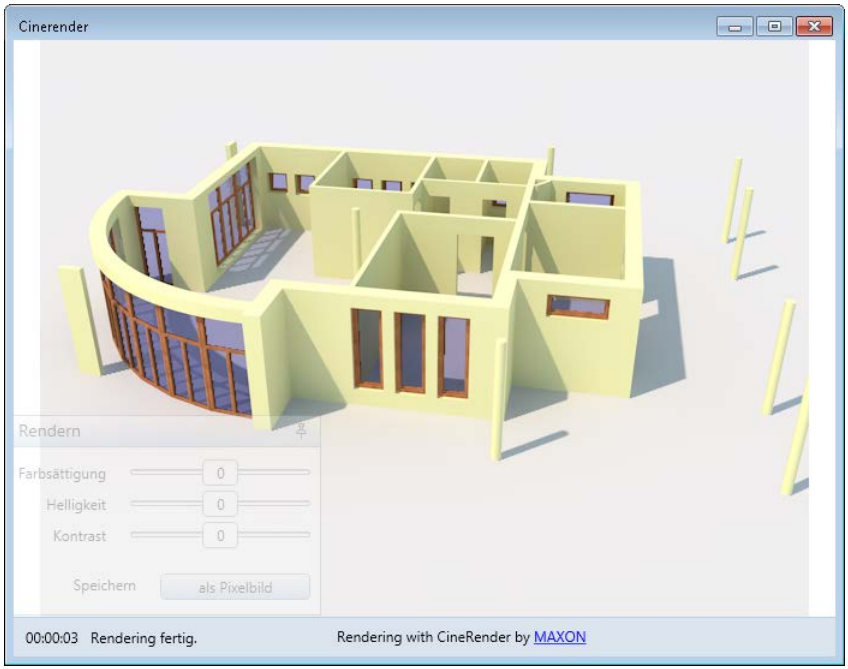
6 Im Bereich **Qualität** wählen Sie bei **Voreinstellung** die Möglichkeit **Niedrig**. Je höher die Qualität, desto länger dauert die Berechnung.



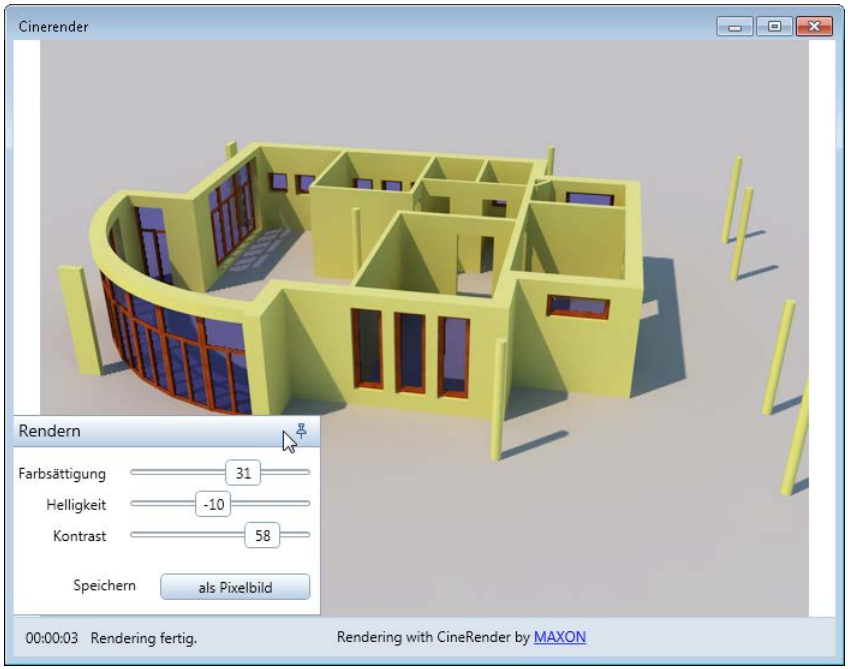
Tipp: Ist das Bild fertig gerendert, dann können Sie über die Menüs oben im Fenster das Pixelbild bearbeiten und/oder speichern. Die Möglichkeiten entsprechen der Funktion **Pixelbild bearbeiten**. (Details in der **F1** Hilfe.)

7 Starten Sie den Rendervorgang, indem Sie auf die Schaltfläche **Rendern** klicken.

Das Renderergebnis liegt vor:

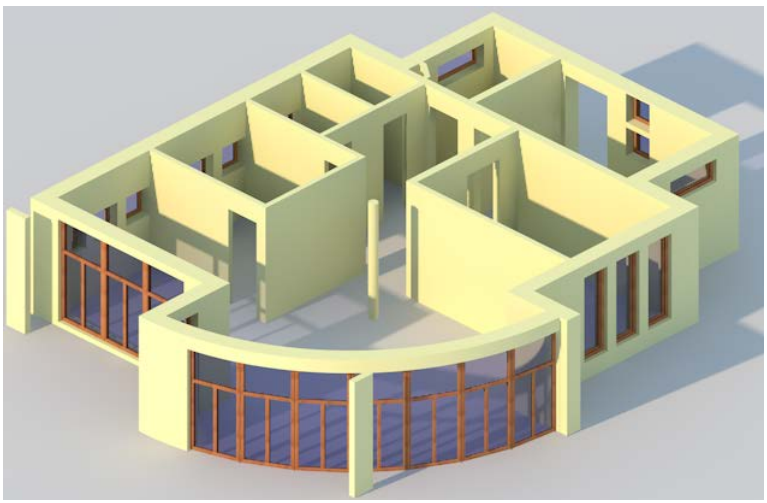


8 Mit Hilfe der Einstellmöglichkeiten im Dialogfeld **Rendern** können Sie die Darstellung optimieren.



Wenn Sie möchten, können Sie das Renderergebnis als Pixelbild in einem beliebigen Ordner speichern.

9 Schließen Sie das Renderfenster.



Übung 17: Kameraweg, AVI-Film

Nun simulieren Sie einen Rundflug um das Erdgeschoss.

Dafür legen Sie zunächst einen Kameraweg fest, indem Sie einige Kamerapositionen definieren und den jeweiligen Blickwinkel auf das Gebäudemodell einstellen; der eigentliche Kameraweg wird automatisch zwischen den von Ihnen definierten Zwischenpositionen interpoliert.

Anschließend erstellen Sie einen Film, indem Sie eine Kamera entlang des von Ihnen definierten Kameraweges fahren und dabei den Film aufzeichnen lassen.

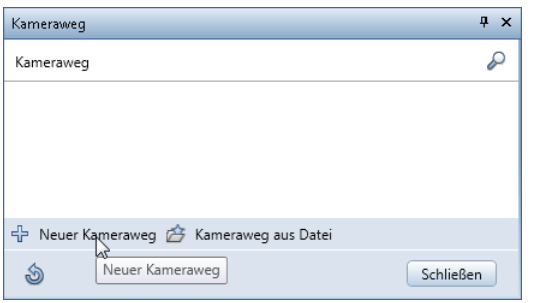
Kameraweg setzen und Film erzeugen

➲ Teilen Sie den Bildschirm so auf, dass ein Grundrissfenster und ein Animationsfenster gleichzeitig zu sehen sind, z.B. mit **2+1 Animationsfenster** (Dropdown-Liste **Fenster** in der Symbolleiste für den Schnellzugriff).

1 Klicken Sie auf **Kameraweg setzen** (Aufgabenbereich **Kamera**).

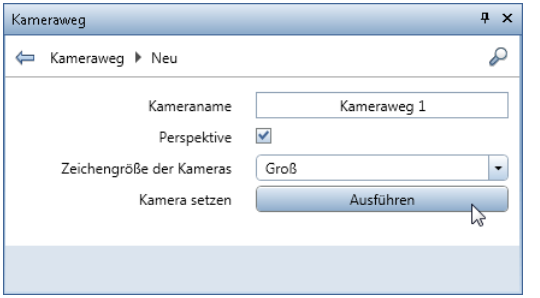
Hinweis: Alternativ können Sie die Funktion in einem Grafikfenster, in dem der Bewegungsmodus aktiv ist, über das Kontextmenü aufrufen.

2 Klicken Sie in der Aktionsleiste der Palette **Kameraweg** auf **Neuer Kameraweg**.



3 Um die Lage der Kameras in Grundriss und Animation gut erkennen zu können, wählen Sie für die Zeichengröße der Kameras **Groß**.

4 Klicken Sie hinter **Kamera setzen** auf die Schaltfläche **Ausführen**.



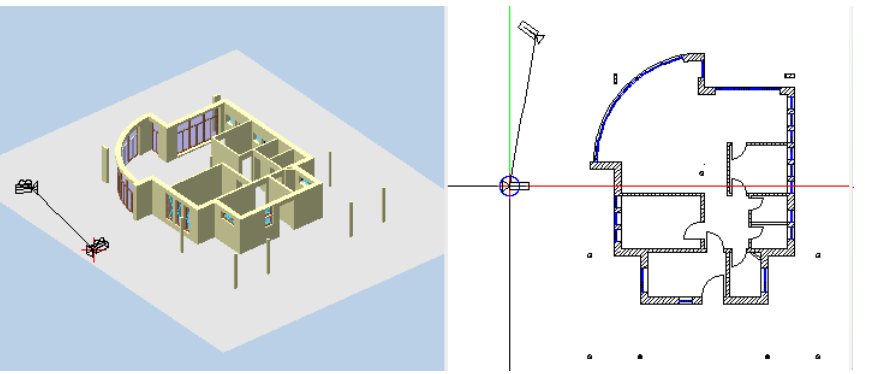
Die erste Kamera hängt am Fadenkreuz.

5 Setzen Sie die Kamera im Grundriss ab.

Die Kamera ist jetzt frei drehbar.

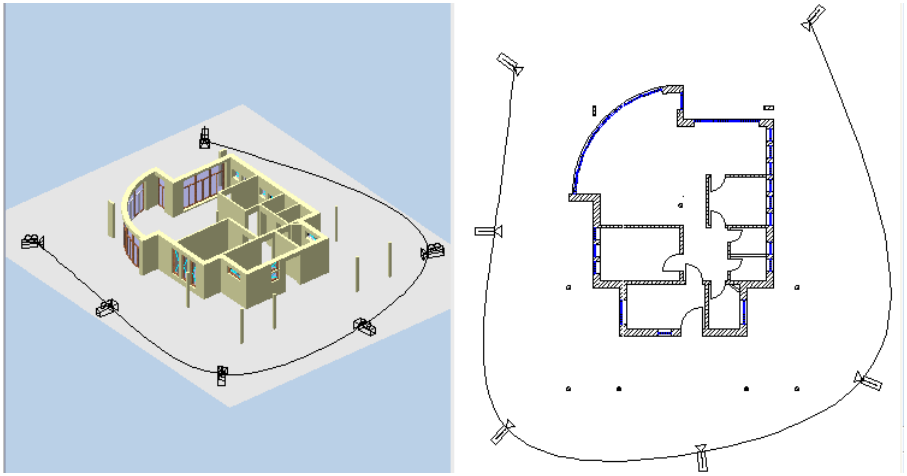
6 Klicken Sie einen Richtungspunkt (Zielpunkt) an.

Die Kamera wird mit Blick in die gewünschte Richtung abgesetzt.



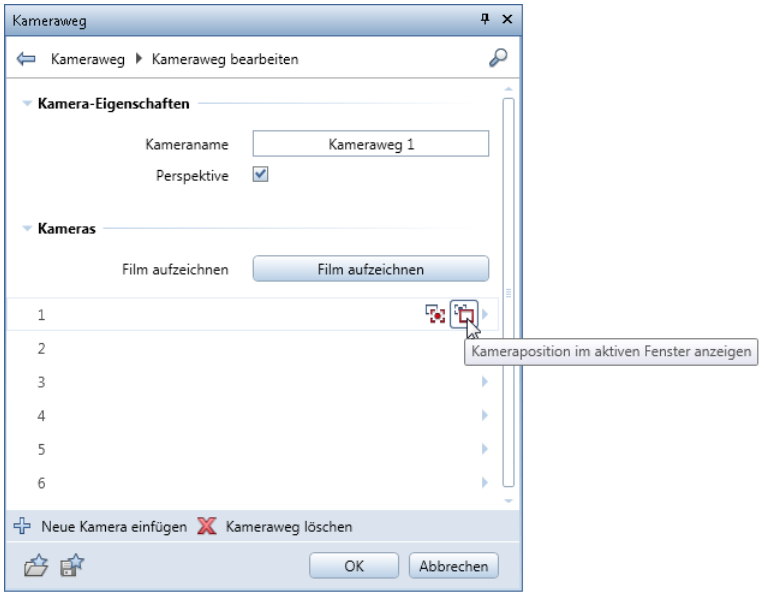
7 Positionieren Sie die nächste Kamera auf die gleiche Weise.

8 Setzen Sie weitere Kameras ab (s. Abb.) und schließen Sie die Definition des Kamerawegs mit ESC ab.



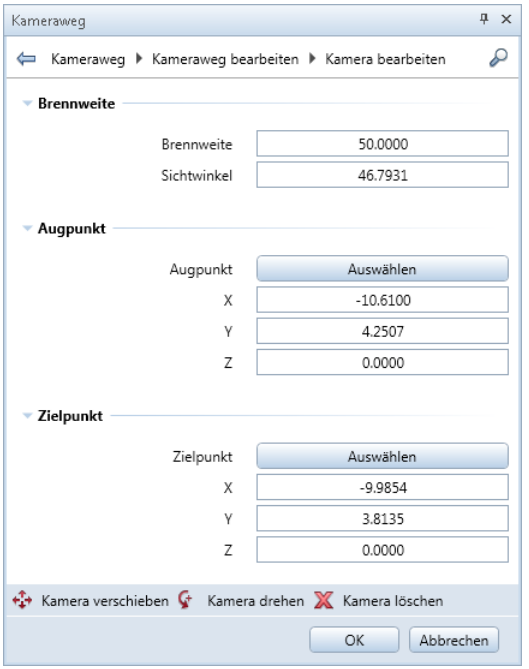
In der Palette **Kameraweg** wird der Kameraweg wieder eingeblendet.
Im Bereich **Kameras** sehen Sie die Kameras 1 bis 6, die Sie eben im Grundriss positioniert haben.

9 Um die Kamerapositionen zu überprüfen und ggf. zu korrigieren, können Sie sich diese im aktiven Fenster anzeigen lassen.
Wählen Sie dazu die zu überprüfende Kamera aus und klicken Sie auf die entsprechende Funktion.



10 Möchten Sie die Kameraposition ändern, klicken Sie auf den kleinen Pfeil am Zeilenende.

In der Palette werden jetzt die Parameter der Kamera angezeigt. Hier können Sie die Brennweite und die Koordinaten von Aug- und Zielpunkt ändern.
In der Aktionsleiste der Palette stehen Ihnen folgende Modifikationsmöglichkeiten zur Verfügung:
Kamera verschieben, **Kamera drehen** und **Kamera löschen**.

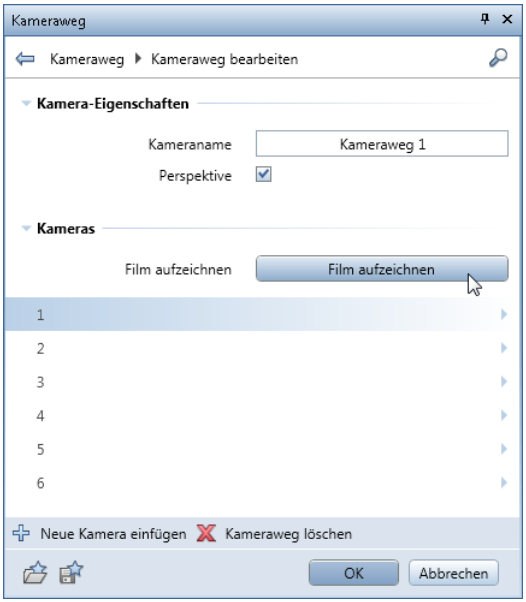


Tipp: Da Sie die Kamerapositionen im Grundriss eingegeben haben, sind die Z-Koordinaten der Aug- und Zielpunkte aller Kameras auf Null gesetzt, d.h. die Kameras „liegen" auf der virtuellen Grundebene. Um hier aus der Blickhöhe eines Betrachters auf das Modell sehen zu können, geben Sie für die Z-Koordinaten von Aug- und Zielpunkt z.B. 1,65 m ein.

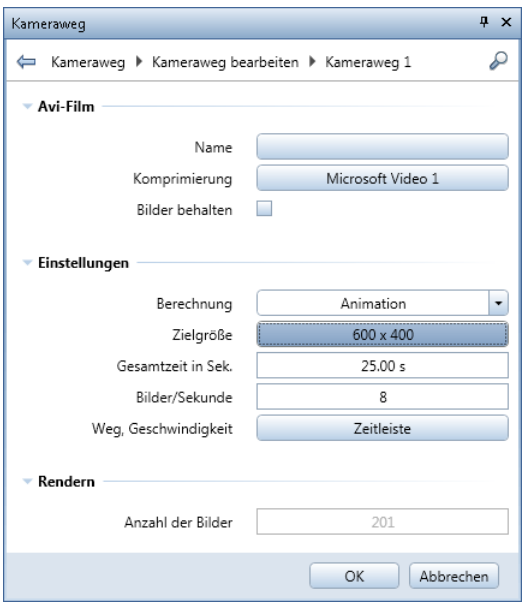
11 Bestätigen Sie vorgenommene Modifikationen mit **OK**.

In der Palette wird der Kameraweg wieder eingeblendet.
Hier können Sie mit Hilfe der Funktionen in der Aktionsleiste weitere Kameras einfügen oder auch den Kameraweg löschen.

12 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Film aufzeichnen**.



13 Um einen ersten Eindruck zu erhalten, können Sie die zu verarbeitende Datenmenge relativ klein halten.
Nehmen Sie in der Palette folgende Einstellungen vor:



Hinweis: Geben Sie hier noch keinen **Namen** für den AVI Film ein, dann läuft der Film ab, ohne dass die AVI Datei gespeichert wird. So haben Sie die Möglichkeit, noch kleinere Änderungen vorzunehmen, bevor Sie den Film schließlich aufzeichnen.

14 Bestätigen Sie das Dialogfeld mit **OK**.

Der Film läuft im gerade aktiven Grafikfenster ab. Die Funktion **Kameraweg setzen** wird am Ende des Films automatisch beendet.

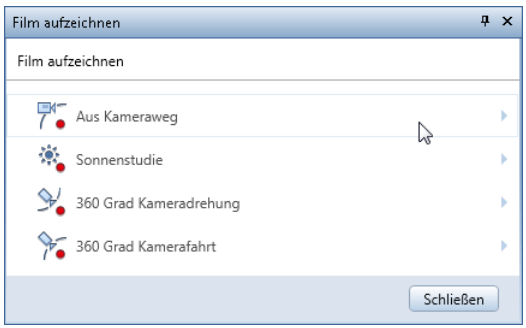
AVI-Film aufzeichnen

Entlang des eben angelegten Kameraweges werden Sie nun einen AVI-Film aufzeichnen, in den auch die Einstellungen für Licht und Oberflächen einfließen. Beachten Sie dabei, dass die Aufzeichnung einige Zeit in Anspruch nimmt.

AVI-Film aufzeichnen

1 Klicken Sie auf **Film aufzeichnen** (Aufgabenbereich **Kamera**).

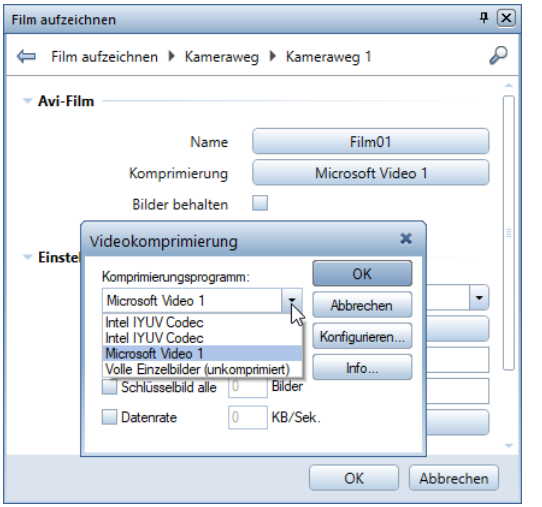
2 Klicken Sie in der Palette **Film aufzeichnen** auf **Aus Kameraweg**.



3 Klicken Sie auf **Kameraweg 1**.

4 Geben Sie dem Film einen **Namen** und legen Sie dabei den Speicherort fest. Voreingestellt ist hier das Projekt-Verzeichnis.

5 Wählen Sie ein **Komprimierungsprogramm**, oder schalten Sie die Komprimierung aus, wenn Sie die bestmögliche, aber auch speicherintensivste Filmqualität erreichen möchten.
Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **OK**.



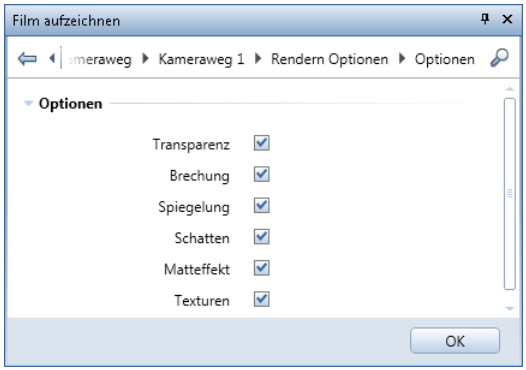
Hinweis: Bei **Komprimierung** werden Ihnen alle auf Ihrem Rechner installierten Kompressionsverfahren angeboten. Der **Windows Media Player** bietet die Möglichkeit, codecs (Komprimierer/Dekomprimierer) automatisch aktualisieren zu lassen. Weitere Informationen dazu und zu den Komprimierungsformaten finden Sie in der Online-Hilfe des **Windows Media Player**.

6 Wählen Sie im Bereich **Einstellungen** hinter **Berechnung** den Eintrag **Render**.

7 Legen Sie die **Render Optionen** fest, indem Sie auf die Schaltfläche **Bearbeiten** klicken.

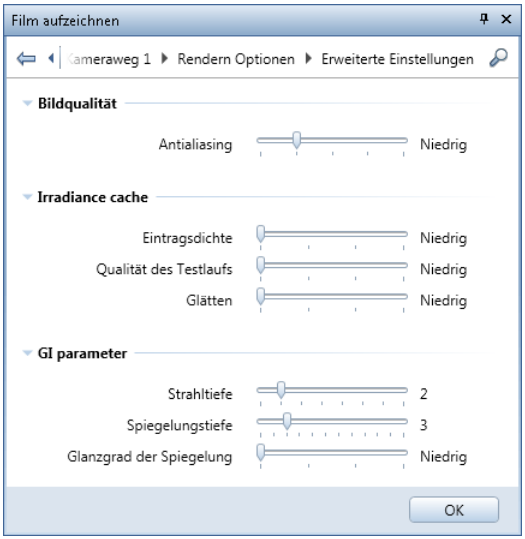
8 Wählen Sie unter **Allgemeine Einstellungen** den Rendermodus **GI (IR+QMC)**.

9 Durch Klicken auf die Schaltfläche **Bearbeiten** hinter **Optionen** können Sie festlegen, welche Effekte beim Rendern berücksichtigt werden sollen.
Bestätigen Sie diese Auswahl mit **OK**.

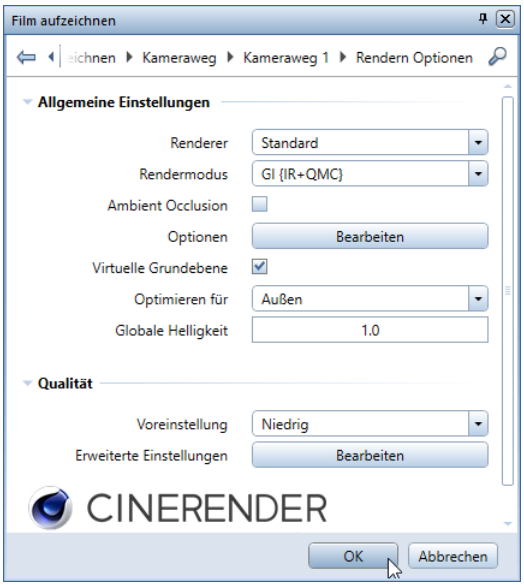


10 Im Bereich **Qualität** können Sie die Qualität der Renderings festlegen.
Wählen Sie die Voreinstellung **Niedrig**.
Je höher die Qualität, desto länger dauert die Berechnung.

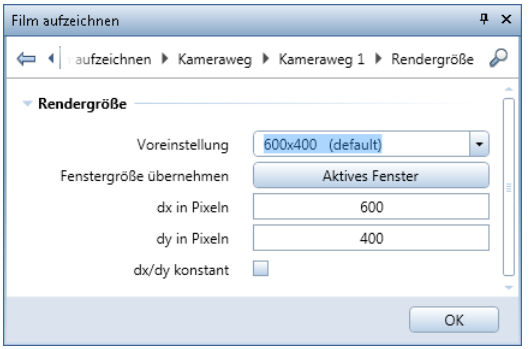
11 Durch Klicken auf die Schaltfläche **Bearbeiten** hinter **Erweiterte Einstellungen** haben Sie die Möglichkeit, die Qualitäts-Einstellungen individuell festzulegen.
Bestätigen Sie die Einstellungen mit **OK**.



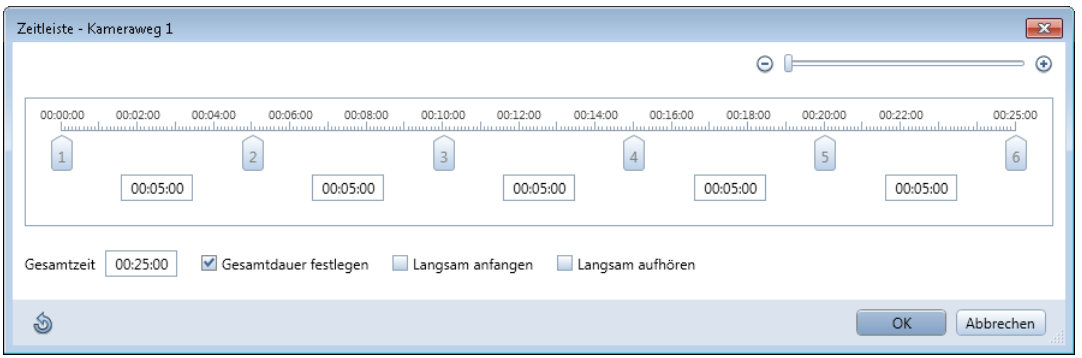
12 Bestätigen Sie die **Render Optionen** mit **OK**.



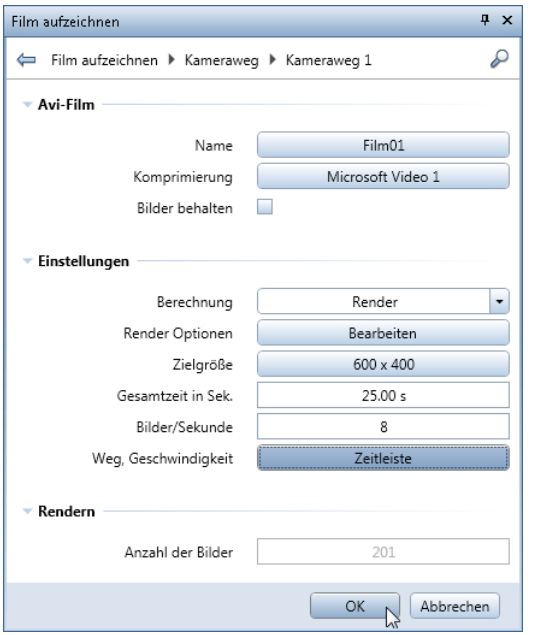
13 Bestimmen Sie die **Zielgröße** (=Größe des Ausgabefensters), indem Sie auf die Schaltfläche klicken.
Wählen Sie eine Voreinstellung oder geben Sie die Breite und Höhe in Pixel ein. Sie können auch das gerade aktive Fenster als Größe des Ausgabefensters übernehmen.
Bestätigen Sie die Festlegung der Rendergröße mit **OK**.



14 Im Bereich **Einstellungen** können Sie über die Schaltfläche **Zeitleiste** den zeitlichen Ablauf des Films beeinflussen. So ist es z.B. möglich, die Zeitdauer zwischen den einzelnen Kamerapositionen zu modifizieren.
Schließen Sie die Zeitleiste mit **OK**.



15 Überprüfen Sie abschließend Ihre Einstellungen und klicken Sie auf **OK**.



Hinweis: Verwenden Sie die Option **Bilder behalten** mit Bedacht. Bei aktivierter Option werden neben dem Avi-Film auch die errechneten Einzelbilder (vgl. **Anzahl der Bilder**) in dem unter **Name** angegebenen Ordner gespeichert. Bei mehreren Filmen kann dies schnell zu größeren Datenmengen führen.

16 Starten Sie die Aufzeichnung.

Während der Aufzeichnung werden Sie im Render-Fenster über die Anzahl der bereits berechneten Bilder informiert.

Der fertige Film liegt im von Ihnen festgelegten Verzeichnis (voreingestellt: Projekt-Verzeichnis) und kann mit Doppelklick gestartet werden.

Mit den oben abgebildeten Einstellungen kann es schon einige Minuten dauern, bis der Film fertig berechnet ist.

Für einen Film mit guter Auflösung und ohne Ruckeln wählen Sie z.B. folgende Werte:

- Renderart: Global Illumination (**GI (IR+QMC)**), Qualitäts-Voreinstellung auf Hoch oder Sehr hoch
- Zielgröße: Übernahme vom aktiven Fenster
- Bilder/sec.: 16

... und starten die Aufzeichnung über Mittag oder abends.

Anhang

Wenn Sie sich dafür entschieden haben, das Projekt mit Bauwerksstruktur selbst anzulegen, finden Sie im Folgenden Erläuterungen und Schritt-für-Schritt-Anleitungen zu diesen Themen:

- Projektorganisation – das Verwalten von Daten mit dem ProjectPilot
- das Verwenden von Layern zum Strukturieren von Daten
- Projektorganisation – nur mit Standard-Layer
- das Erstellen eines Projektes
- das Anlegen einer Bauwerksstruktur
- das Definieren von Drucksets

Außerdem erhalten Sie allgemeine Informationen zur Actionbarkonfiguration und zum Thema „Teilbilder".

Im Abschnitt „Funktionen im Überblick" finden Sie eine Zusammenstellung vieler während der Arbeit mit diesem Tutorial benötigten Funktions-Bezeichnungen und den dazugehörenden Icons.

Hinweis: Wenn Sie die allgemeinen Abschnitte überspringen und sofort mit dem Erstellen des Projektes weitermachen möchten, fahren Sie fort im Abschnitt **Projekt erstellen** (siehe „**Übungsprojekt erstellen und einrichten**" auf Seite 445).

Hinweis: Sie können die Projektvorlage für das Übungsprojekt auch aus dem Internet herunterladen. Näheres dazu finden Sie unter **Projektvorlagen im Internet** (siehe Seite 478).

Projektorganisation

Die Projektstruktur, d.h. die Organisation der CAD-Daten, ist das Rückgrat für alle Planungsphasen. Damit stellen Sie sicher, dass Sie jederzeit und ohne Suchen auf die Daten zugreifen können.

Machen Sie sich deshalb noch vor dem Zeichnen der ersten Linie über dieses Thema Gedanken. Der Aufwand für die Entwicklung einer logischen und durchgängigen Projektstruktur lohnt sich, denn eine gute Organisation spart Zeit und Geld.

Mit dem freien Organisationssystem von Allplan können Sie sich Ihre eigene bürointerne Struktur schaffen, die wiederum den Anforderungen spezieller Projekte angepasst werden kann.

Verwalten von Daten mit dem ProjectPilot

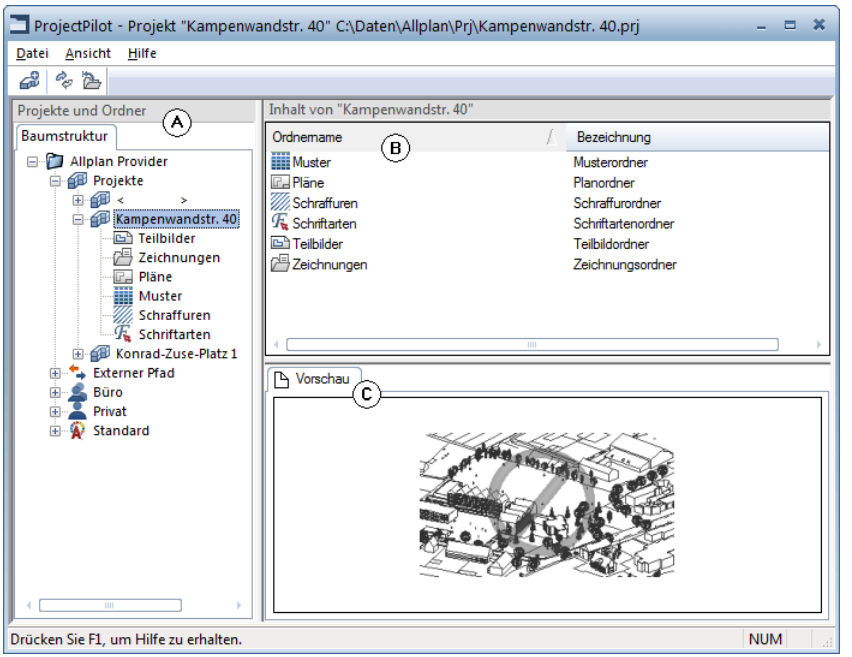
Was ist der ProjectPilot?

Mit dem **ProjectPilot** erzeugen und strukturieren Sie Projekte einfach und übersichtlich.

Der ProjectPilot ist eine mächtige Datenverwaltung, die speziell für die Datenstruktur von Allplan entwickelt wurde. Mit dem ProjectPilot können Sie Daten (z.B. Projekte, Teilbilder) kopieren, verschieben, umbenennen oder löschen.

Wenn Sie mit dem Windows Explorer vertraut sind, fällt Ihnen das Arbeiten mit dem ProjectPilot sicherlich leicht. Die meisten Arbeitsschritte und Verfahren rufen Sie über das Kontextmenü auf und Sie können Dateien mit Drag&Drop verschieben oder kopieren.

Benutzeroberfläche



Linkes Fenster (A)

Im linken Fenster werden Projekte und Ordner als Baumstruktur angezeigt; das aktuelle Projekt ist bereits gewählt und aufgeklappt. Klicken Sie auf das Pluszeichen (+), um die weiteren Gliederungspunkte eines Ordners anzuzeigen. Klicken Sie auf einen Ordnernamen, um seinen Inhalt im rechten Fenster anzuzeigen.

Durch Doppelklicken können Sie den Inhalt anzeigen und gleichzeitig den Ordner öffnen.

Rechtes Fenster (B)

Im rechten Fenster werden die Ordner bzw. die Dokumente angezeigt, die in dem im linken Fenster markierten Gliederungspunkt enthalten sind. Durch Klicken auf einen Spaltentitel können Sie die angezeigten Dokumente sortiert anzeigen lassen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Hintergrund klicken, können Sie die Dokumente als Liste oder als Symbole anzeigen lassen.

Vorschaufenster (C)

Im Vorschaufenster wird ein Preview des aktuell markierten Dokuments (Teilbild/Plan) angezeigt. Klicken und ziehen Sie mit der mittleren Maustaste, um das Preview zu verschieben. Ziehen Sie mit der linken Maustaste ein Fenster auf, um das Preview zu zoomen. Durch einen Doppelklick mit der mittleren Maustaste oder mit der *-Taste auf dem numerischen Tastenblock wird wieder das gesamte Preview dargestellt.

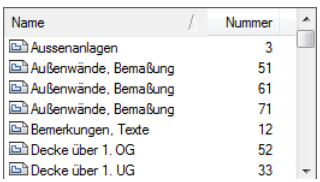
Um eine isometrische Ansicht darzustellen: Benutzen Sie die Ziffern-tasten auf dem numerischen Tastenblock. Beachten Sie, dass dabei die NUMLOCK Taste eingeschaltet sein muss.

Allgemeine Arbeitsmethoden im ProjectPilot

Wenn Sie mit der Arbeitsweise im Windows Explorer vertraut sind, werden Sie sich schnell im ProjectPilot zurecht finden. Die meisten Arbeitsschritte können Sie über ein Kontextmenü oder durch Drag&Drop ausführen.

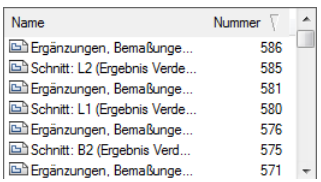
Sortieren der angezeigten Dokumente

Durch Klicken auf einen Spaltentitel können Sie die angezeigten Dokumente sortieren. Beim ersten Klick auf die Spaltentitel werden die Dokumente in aufsteigender Richtung sortiert, nochmaliges Klicken auf den gleichen Spaltentitel sortiert die Dokumente in absteigender Richtung. Nach welchem Spaltentitel und in welcher Richtung aktuell sortiert ist, wird durch einen Pfeil angezeigt.



Name	Nummer
Aussenanlagen	3
Außenwände, Bemaßung	51
Außenwände, Bemaßung	61
Außenwände, Bemaßung	71
Bemerkungen, Texte	12
Decke über 1. OG	52
Decke über 1. UG	33

Aufsteigend (Pfeil zeigt nach oben) sortiert nach Zeichnungsname.



Name	Nummer
Ergänzungen, Bemaßunge...	586
Schnitt: L2 (Ergebnis Verde...	585
Ergänzungen, Bemaßunge...	581
Schnitt: L1 (Ergebnis Verde...	580
Ergänzungen, Bemaßunge...	576
Schnitt: B2 (Ergebnis Verd...	575
Ergänzungen, Bemaßunge...	571

Absteigend (Pfeil zeigt nach unten) sortiert nach Nummer.

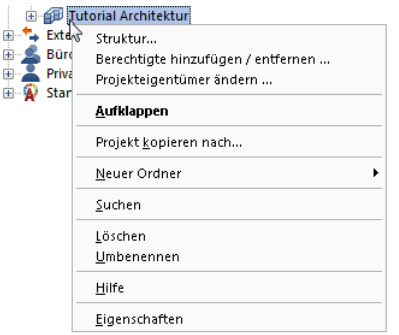
Kopieren und Verschieben mit Drag&Drop

Markierte Dokumente können auch mit Drag&Drop anstelle des Kontextmenüs verschoben oder kopiert werden. Sie markieren die Dokumente, klicken mit der linken Maustaste in die Markierung und ziehen die Dokumente mit gedrückter Maustaste auf das gewünschte Ziel. Ob das Verfahren möglich ist, erkennen Sie an der Cursorform, wenn sich der Mauszeiger über dem Ziel befindet.

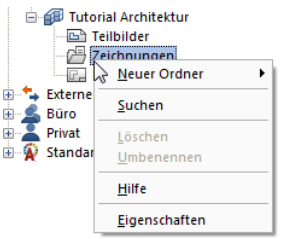
Cursor	Bedeutung
	Das Dokument wird in den Ordner **kopiert**, der sich unterhalb des Mauszeigers befindet.
	Das Dokument wird in den Ordner **verschoben**, der sich unterhalb des Mauszeigers befindet. **Hinweis**: Um Dokumente zu verschieben, halten Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt, während Sie die Dokumente bewegen.
	In dem Ordner, der sich unterhalb des Mauszeigers befindet, wird eine Verknüpfung zum Dokument erzeugt (z.B. wenn Sie Teilbilder einer Zeichnung zuordnen).
	Das Dokument kann an der gewünschten Stelle nicht eingefügt werden.

Arbeiten mit dem Kontextmenü

Nahezu alle Verfahren, die im ProjectPilot möglich sind, erreichen Sie über das Kontextmenü. Je nachdem, welches Element Sie anklicken, öffnet sich immer das zu diesem Element passende Kontextmenü.



Kontextmenü eines Projekts



Kontextmenü des Zeichnungsordners

Verwenden der Voransicht

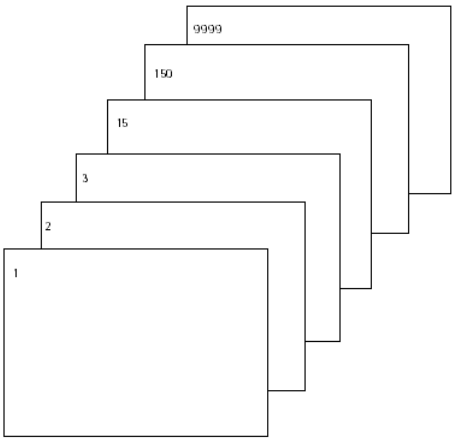
Im Voransichtsfenster wird eine Vorschau des ausgewählten Dokuments angezeigt. Sie können die Voransicht zoomen, im Fenster verschieben und verschiedene isometrische Ansichten darstellen. Im Menü **Ansicht** – **Vorschau** können Sie festlegen, ob und an welcher Stelle die Voransicht platziert wird.

- **Um die Voransicht auszuschalten**: Zeigen Sie im Menü **Ansicht** auf **Vorschau** und klicken Sie auf **Keine**.
- **Um die Voransicht zu zoomen**: Ziehen Sie mit der linken Maustaste den Bereich auf, den Sie zoomen möchten. Der Cursor verwandelt sich in ein Fadenkreuz.
- **Um die Voransicht zu verschieben**: Verschieben Sie die Ansicht mit der mittleren Maustaste. Der Cursor verwandelt sich in eine Hand. Alternativ können Sie auch die Cursortasten benutzen.
- **Um die vollständige Voransicht wiederherzustellen**: Doppelklicken Sie mit der mittleren Maustaste in das Voransichtsfenster oder drücken Sie die *-Taste auf dem numerischen Tastenblock.
- **Um eine isometrische Ansicht darzustellen**: Benutzen Sie die Zifferntasten auf dem numerischen Tastenblock. Beachten Sie, dass NUMLOCK aktiviert sein muss und dass der Eingabefocus auf dem Vorschaufenster liegen muss.

Hinweis: Die Vorschau wird nur bei bestimmten Dokumenten angezeigt (Teilbild/Plan).

Allgemeines zu Teilbildern

In Allplan konstruieren Sie auf *Teilbildern*, ähnlich wie im klassischen Bauzeichnen auf Transparenten. Teilbilder ermöglichen die differenzierte Strukturierung eines Projektes. Datentechnisch ist ein Teilbild eine Datei. Am Bildschirm können max. 128 Teilbilder gleichzeitig sichtbar sein und bearbeitet werden – es sind also mehrere Dateien gleichzeitig geöffnet. Innerhalb eines Projektes stehen 9999 Teilbilder zur Verfügung. Beim Arbeiten ohne Layer werden die einzelnen Komponenten, wie Wände, Treppe, Beschriftung usw. auf separate Teilbilder gezeichnet und wie Folien übereinander gelegt.



Zur Bearbeitung müssen die Teilbilder aktiviert (geöffnet) werden. Dies geschieht im Dialogfeld **Projektbezogen öffnen: Teilbilder aus Zeichnungs- / Bauwerksstruktur**.

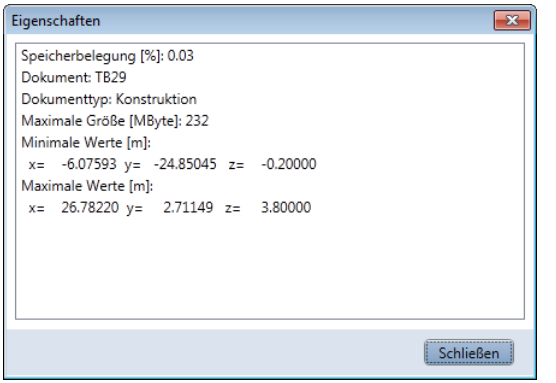
Teilbildstatus

Durch den Teilbildstatus legen Sie fest, auf welchem Teilbild Sie zeichnen und welche Teilbilder sichtbar und/oder veränderbar sind. In der folgenden Abbildung sehen Sie die verschiedenen Teilbildstatus. Eine Erläuterung erfolgt in der Tabelle unten.

Nummer	Teilbildstatus	Bemerkung
1	Aktiv	Auf dem aktiven Teilbild wird gezeichnet. Es muss immer genau ein Teilbild aktiv sein.
2	Aktiv im Hintergrund	Elemente auf aktiv im Hintergrund liegenden Teilbildern sind sichtbar und können modifiziert werden. Es können gleichzeitig bis zu 128 Teilbilder aktiv, aktiv im Hintergrund und/oder passiv sein.
3	Passiv	Elemente auf passiven Teilbildern sind sichtbar, können aber nicht modifiziert werden. In den **Optionen**, Seite **Anzeige** können Sie einstellen, dass alle Elemente auf passiven Teilbildern in der gleichen Farbe dargestellt werden. Leere Teilbilder können nicht passiv geschaltet werden.
4	Nicht angewählt	Elemente auf nicht angewählten Teilbildern sind unsichtbar.
5	Leer	Leere Teilbilder haben noch keinen Teilbildkenner.
6	Temporär zugeordnet	Das Teilbild ist der Zeichnung temporär zugeordnet; beim Zeichnungswechsel wird die Zuordnung aufgehoben.
7	Passiv	Das Teilbild ist im Workgroup durch einen anderen Benutzer geöffnet.
8	Passiv	Das Teilbild ist im Workgroup durch einen anderen Benutzer geöffnet, die rote Farbe zeigt an, dass es geändert wurde. Mit **Teilbild aktualisieren** im Kontextmenü können Sie die Änderungen übernehmen. In den **Optionen**, Seite **Arbeitsumgebung** können Sie einstellen, dass Sie bei Änderungen an passiven Teilbildern benachrichtigt werden.
9	Aktualisieren gesperrt	Bei Ableitungen der Bauwerksstruktur können Teilbilder, auf denen Ansichten und Schnitte generiert werden, für eine Aktualisierung gesperrt werden (im Kontextmenü). Das Berechnungsergebnis kann erst dann wieder aktualisiert werden, wenn die Sperrung aufgehoben ist. Eine neue Ansicht bzw. ein neuer Schnitt kann auf einem solchen Teilbild nach einer Sicherheitsabfrage generiert werden.

Informationen zum aktiven Teilbild

Informationen zum aktiven Dokument erhalten Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste in die Zeichenfläche klicken und dann im Kontextmenü auf **Eigenschaften**. Es öffnet sich ein Informationsfenster mit wichtigen Informationen.



Information	Bedeutung
Speicherbelegung	Hier wird angezeigt, wie viel % des für ein Dokument reservierten Speicherplatzes bereits belegt sind. Hintergrund ist, dass für Dokumente ein bestimmter Speicherplatz im Hauptspeicher reserviert wird.
Dokument	Hier wird die Nummer des aktuellen Dokuments angezeigt. Die Nummer wird auch in der Titelleiste des Hauptfensters angezeigt.
Dokumenttyp	Hier wird der Typ des Dokuments angezeigt. Dies entspricht dem Dokumentkenner, der in der Statusleiste angezeigt wird.
Maximale Größe	Hier wird der maximal für das Dokument zur Verfügung stehende Speicherplatz in KByte angezeigt.
Minimale/maximale Werte	Hier werden die minimalen und maximalen Koordinaten angezeigt, die im Dokument vorkommen.

Verwenden von Layern

Allgemeine Informationen zu Layern

Layer bieten eine zusätzliche Strukturierungsmöglichkeit von Konstruktionselementen innerhalb eines Teilbildes. Durch einfaches Ein- und Ausschalten können beliebig gefilterte Informationen dargestellt werden. Dies ermöglicht übersichtliches Arbeiten und schnelles Modifizieren.

Layer können dazu verwendet werden, die Formateigenschaften eines Elementes festzulegen.

Layer haben eine tiefgreifende organisatorische Bedeutung, die umso größer wird, je mehr Mitarbeiter in ein Projekt involviert sind und je mehr auch die Fachplanung mit CAD durchgeführt wird. Sie sind keine Alternative zum Teilbild, sondern eine Ergänzung.

Festlegen des aktuellen Layers

Jedes Element erhält beim Zeichnen den aktuellen Layer. Welcher Layer aktuell ist, richtet sich nach folgenden Einstellungen:

- Wenn Sie zum ersten Mal eine Funktion (z.B. Linie) aufrufen, ist automatisch ein bestimmter Layer als aktueller Layer ausgewählt (vorausgesetzt, dass im Dialogfeld **Layer** die Option **Automatische Layerauswahl bei Funktionsanwahl** aktiviert ist). Welcher Layer dies ist, richtet sich nach der Funktion, die Sie aufgerufen haben. Wenn die Option **Automatische Layerauswahl bei Funktionsanwahl** deaktiviert ist, wird der zuletzt gewählte Layer beibehalten.
- In der Palette **Layer** wird Ihnen der aktuelle Layer angezeigt. Mit einem Klick können Sie den Layerstatus ändern.
  Sie können sich hier die gesamte Layerhierarchie, der momentan bzw. zuletzt angewählten Funktion zugeordnete Layer oder die in den geladenen Dokumenten existierenden Layer anzeigen lassen. Dazu nutzen Sie das umfangreiche Kontextmenü der Palette **Layer**.

- In der Palette **Objekte** – Sortierkriterium **Layer** wird Ihnen ebenfalls der aktuelle Layer angezeigt. Mit einem Klick auf das Layerstatussymbol können Sie den Layerstatus ändern.
  Hier werden Ihnen die in den geladenen Dokumenten existierenden Layer angezeigt. In der Baumstruktur werden alle Elemente sortiert in Elementgruppen unter dem ihnen zugewiesenen Layer aufgeführt.
- Haben Sie eine Funktion (z.B. Linie) aktiviert, können Sie in der Palette **Eigenschaften** einen anderen Layer als aktuellen Layer bestimmen. Beim nächsten Aufruf der Funktion wird dann automatisch dieser Layer als aktueller Layer verwendet.
- Wenn Sie Bauteile als Standard bzw. als Favoritendatei speichern, wird der aktuell eingestellte Layer ebenfalls gespeichert. Beim Auslesen von gespeicherten Standardbauteilen wird dann dieser Layer als aktueller Layer eingestellt.
- Normalerweise „erben" Öffnungen wie Wand- und Deckenaussparungen bzw. Fenster- und Türöffnungen den Layer des Elements, in welches sie eingesetzt werden. Mit einer Option in **Optionen – Bauteile und Architektur –** Bereich **Sonstiges – Spezial** legen Sie fest, ob diesen Öffnungen ein eigener, unabhängiger Layer zugewiesen werden kann.
- Da eine Wand mehrschalig sein kann, und jede Wandschicht unterschiedliche Formateigenschaften haben kann, wird bei Wänden und Aufkantungen der Layer für jede Wandschicht direkt im Dialogfeld **Eigenschaften Wand** festgelegt, und nicht in der Palette **Eigenschaften**.

Einstellen der Formateigenschaften von Layern

Jeder Layer besitzt die Formateigenschaften **Stift**, **Strich** und **Farbe**. Im Dialogfeld **Layer** können Sie einstellen, dass ein Element diese Eigenschaften automatisch von dem Layer übernimmt, mit dem es gezeichnet wird.

Die Formateigenschaften für einen Layer können auch als **Linienstil** definiert und unter einem Namen gespeichert werden. Elemente können dann diese Formateigenschaften fest aus dem Layer übernehmen.

Bei der Definition der **Linienstile** legen Sie fest, wie sie sich mit dem Maßstab oder mit dem Zeichnungstyp ändern. Linienstile können für verschiedene Maßstabsbereiche bzw. Zeichnungstypen unterschiedlich definiert werden, so dass Elemente je nach Bezugsmaßstab / Zeichnungstyp unterschiedlich dargestellt und gedruckt werden. Die Verwendung von Linienstilen ermöglicht so ein maßstabsübergreifendes Arbeiten.

Zeichnungstypen regeln die Darstellung von Elementen am Bildschirm und beim Drucken. Je nach gewähltem Zeichnungstyp werden die Elemente unterschiedlich dargestellt. Voraussetzung ist, dass die Formateigenschaften fest aus dem Layer übernommen werden und die Verwendung von Linienstilen aktiviert ist.

Zugriffsrechte auf Layer

Es gibt unterschiedliche Zugriffsrechte auf Layer. Zum einen gibt es das Sichtbarkeitsrecht, d.h. ein Layer kann entweder sichtbar oder unsichtbar sein. Zum anderen gibt es das Bearbeitungsrecht, d.h. ein Layer kann entweder bearbeitet werden oder er ist gesperrt. Die Sichtbarkeitsrechte können in Drucksets (siehe „Verwenden von Drucksets“ auf Seite 444) gespeichert werden, die Bearbeitungsrechte können in Rechtesets gespeichert werden. Welchen Status ein Layer besitzt, wird sowohl im Dialogfeld **Layer** in der Registerkarte **Layerauswahl/Sichtbarkeit** als auch in der Palette **Layer** durch Symbole angezeigt:

Symbol	Zugriffsrecht	Erläuterung
	Aktuell	Dieser Layer wird dem Element beim Zeichnen zugewiesen.
	Bearbeitbar	Elemente mit diesem Layer sind sichtbar und können modifiziert werden.
	Sichtbar, gesperrt	Elemente mit diesem Layer sind sichtbar, können aber nicht modifiziert werden.
	Unsichtbar, gesperrt	Elemente mit diesem Layer sind unsichtbar und können nicht modifiziert werden.

In der Registerkarte **Layerauswahl/Sichtbarkeit** oder in der Palette **Layer** können Sie die Zugriffsrechte auf Layer einschränken und z.B. Layer, die den Status **Bearbeitbar** haben, auf **Sichtbar, gesperrt** setzen.

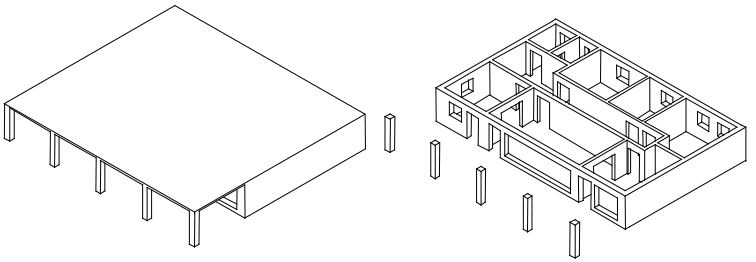
In der Palette **Objekte** – Sortierkriterium **Layer** werden Ihnen die in den geladenen Dokumenten existierenden Layer angezeigt. In der Baumstruktur werden alle Elemente sortiert in Elementgruppen unter dem ihnen zugewiesenen Layer aufgeführt.
Wird der Cursor innerhalb der Auflistung über die Darstellung des Layerstatus bewegt, öffnet sich ein Flyout, in dem der Status des Layers verändert werden kann. Auch hier ist es möglich, die Zugriffsrechte auf Layer zu verändern. Es kann zwischen **aktuell**, **bearbeitbar**, **sichtbar gesperrt** oder **unsichtbar gesperrt** gewechselt werden.

Zugriffsrechte auf Layer hängen aber auch von dem Rechteset ab, dem der jeweilige Benutzer zugeordnet ist. Sie können deshalb Layern, auf die Sie aufgrund Ihrer Zugehörigkeit zu einem Rechteset nur eingeschränkten Zugriff haben, keinen höheren Status zuweisen (z.B. gesperrte Layer auf bearbeitbar setzen).

Einstellen der Sichtbarkeit von Layern in Teilbildern

Sie können Layer sichtbar oder unsichtbar schalten und so die zugehörigen Elemente ein- oder ausblenden.

So können Sie z.B. Elemente mit gleichem Layer, die Sie für die Bearbeitung nicht benötigen, schnell unsichtbar schalten, gezielt die Elemente mit dem eingeblendeten Layern modifizieren, oder Ihren Grundriss überprüfen und herausfinden, ob allen Elementen der gewünschte Layer zugeordnet ist. Sie können beispielsweise den Layer der Decke unsichtbar schalten und die Raumaufteilung des Gebäudes als Darstellung mit verdeckten Kanten in der Perspektive ansehen.



Hinweis: Im Kontextmenü eines Elements können Sie mit **Layerstatus ändern** und dann **Layer isolieren – alle anderen unsichtbar** alle Layer außer dem Layer des Elements unsichtbar schalten.

Wenn Sie eine bestimmte Kombination von sichtbaren und unsichtbaren Layern öfter benötigen (z.B. für die Bemaßung oder Beschriftung in bestimmten Maßstäben), sollten Sie dafür ein Druckset definieren. Dieses Druckset können Sie dann auch beim Planlayout verwenden, so dass nur die sichtbaren Layer auch gedruckt werden.

Hinweis: Im Dialogfeld **Layer** können Sie durch Aktivieren einer Option die **Elemente auf gesperrten Layern mit fester Farbe darstellen** lassen.

Verwalten von Layern und Layerstrukturen

In aller Regel obliegt das Verwalten von Layern und Layerstrukturen dem Administrator Ihres Büros. Er legt fest, mit welchen Layern gearbeitet wird, richtet Rechtesets ein und regelt die Zugriffsrechte. Die Mitarbeiter werden den Rechtesets zugeteilt und haben somit auch die entsprechenden Zugriffsrechte auf die einzelnen Layer.

Beim Anlegen eines Projektes können Sie entscheiden, ob im Projekt auf die Layerstruktur des Bürostandards zurückgegriffen werden soll oder auf eine projektspezifische Layerstruktur.

Layerstrukturen können unter einem Namen gespeichert werden und wieder eingelesen werden. Falls Linienstile an Layer zugewiesen wurden, werden diese Linienstile zusammen mit der Layerstruktur (mit dem gleichen Dateinamen und der Erweiterung `.sty)` gespeichert. Beim Einlesen einer gespeicherten Layerstruktur kann diese Linienstildatei optional mit eingelesen werden.

Vorteile einer Datenorganisation mit Layern

Eine Datenorganisation mit Layern bietet, vor allem bei größeren Projekten, zahlreiche Vorteile:

- Assoziative Elemente – wie die Wandbemaßung oder die Brüstungshöhenbeschriftung – liegen im gleichen Teilbild und können trotzdem unsichtbar geschaltet werden.
- Für die automatische Bauteil-Verschneidung und bestimmte Auswertungen ist es notwendig, dass die betroffenen Bauteile auf dem gleichen Teilbild liegen. Mit der Verwendung von Layern können Sie die Voraussetzung dafür schaffen, ohne dass die gewünschte inhaltliche Differenzierung verloren geht.
- Vereinfachte Planzusammenstellung durch Drucksets. Drucksets sind benutzerdefinierte Zusammenstellungen von Layern, die sich bei der Bearbeitung und Planzusammenstellung effektiv nutzen lassen. Bei der Planzusammenstellung können Sie die Elemente entsprechend des gewählten Drucksets anzeigen lassen – ein Umschalten zwischen Hundertstel und Fünfzigstel ist so per Knopfdruck möglich.
- Die Übertragung von Teilbildern auf DXF/DWG-Layer wird einfacher und klarer, denn Sie können automatisch jeden Layer eines Teilbildes auf einen eigenen DXF/DWG-Layer übertragen. Beim

Einspielen von DXF/DWG-Dateien kann die DXF/DWG-Layerstruktur in die Layer-Hierarchie automatisch integriert werden.

- Der Layer eines Elementes ist oft schneller modifiziert als seine Teilbildzugehörigkeit.
- Falls ein Layer in Ihrer Layerstruktur fehlt, ist dieser schnell angelegt und kann in allen Teilbildern des Projektes benutzt werden.
- Es sind wesentlich mehr Layer (ca. 65000) als Teilbilder (9999) in einem Projekt möglich, daher ist eine feinere Differenzierung der Konstruktionselemente möglich.
- Es können wesentlich mehr Layer gleichzeitig sichtbar und bearbeitbar geschaltet werden (ca. 65000) als Teilbilder (max. 128).
- Layer können sehr schnell sichtbar/unsichtbar geschaltet werden (z.B. über Drucksets oder Layerfavoriten bzw. in der Palette **Layer** oder in der Palette **Objekte** - Sortierkriterium **Layer**).
- Die Formateigenschaften eines Layers können nachträglich schnell geändert werden und alle Elemente dieses Layers, die mit **Formateigenschaften aus Layer, Linienstil** gezeichnet wurden, passen sich an, müssen also nicht extra modifiziert werden.
- Formateigenschaften inklusive Layer können mit Doppelklick rechte Maustaste übernommen werden (auch aus Assistenten), sowie mit **Format übertragen** schnell von einem Element auf andere übertragen werden.

Zusammenspiel von Layern und Teilbildern

Die Verwendung von Layern macht eine Aufteilung von Daten auf Teilbilder keineswegs überflüssig; gerade bei größeren Projekten ist ein Zusammenspiel von Layern und Teilbildern unbedingt notwendig. Bei gleicher Differenzierungstiefe benötigen Sie mit Layern jedoch bedeutend weniger Teilbilder.

Wie viele Teilbilder Sie zum Arbeiten benötigen, hängt nicht nur von der Größe des Projektes ab, sondern auch von der Hardware, die Sie verwenden. Bei modernen, schnellen Rechnern mit großem Arbeitsspeicher können Sie mehr Daten auf ein Teilbild packen, ohne dass die Geschwindigkeit zu sehr darunter leidet.

Das Zusammenspiel von Layern und Teilbildern hängt auch von folgenden Faktoren ab:

- Größe des Projektes und Anzahl der Mitarbeiter, die gleichzeitig daran arbeiten.
  Wenn mehrere Mitarbeiter ein Geschoss bearbeiten, dann sollte je Zuständigkeitsbereich (wie z.B. Ostflügel, Mittelbau, Westflügel o.ä.) ein Teilbild angelegt werden.
- Gleichzeitiges Arbeiten von Fachplanern am Projekt.
  Für die Fachplanung sollten stets eigene Teilbilder angelegt werden, um paralleles Arbeiten zu ermöglichen.

Verwenden von Rechtesets

Mit Rechtesets können Sie die Zugriffsrechte von Benutzern auf Layern steuern. Rechtesets sollten vergeben werden, wenn mehrere Mitarbeiter an einem Projekt arbeiten. Bei einer Installation mit Workgroupmanager werden dann die einzelnen Benutzer einem oder mehreren Rechtesets zugeordnet und können somit auch nur die Layer sehen bzw. bearbeiten, auf die das jeweilige Rechteset Zugriffsrechte besitzt.

Rechtesets bieten jedoch mehr als Zugriffsrechte. Sie erleichtern sich das Zeichnen, wenn Sie gezielt Rechtesets mit jeweils den Layern definieren, die beim Zeichnen zur Verfügung stehen sollen.

Nach der Installation ist automatisch das Rechteset **ALLPLAN** vorgegeben. Dieses Rechteset hat Schreib- und Leserechte auf alle Layer, somit haben alle Benutzer das Recht, alle Daten zu sehen und zu modifizieren.

Verwenden von Drucksets

Druckset ist ein Name für eine Zusammenstellung von Layern, die Sie dann bei der Planzusammenstellung oder bei der Sichtbarkeitsschaltung von Layern auswählen können. Auf dem Plan werden dann nur die Elemente eingeblendet, deren Layer in dem gewählten Druckset enthalten sind.

So können Sie z.B. ein Druckset für Werkplan wählen, es werden dann nur solche Daten gedruckt, die für den Werkplan relevant sind.

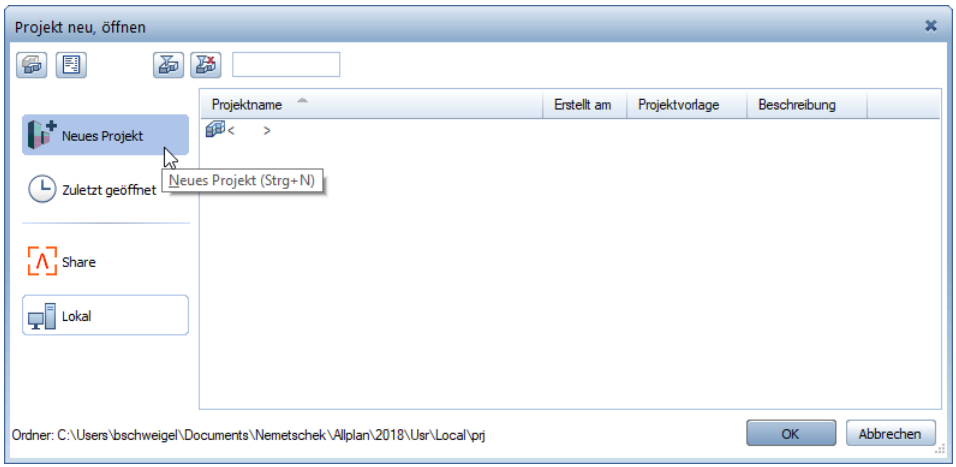
Übungsprojekt erstellen und einrichten

Beginnen Sie mit dem Erstellen eines Projektes.

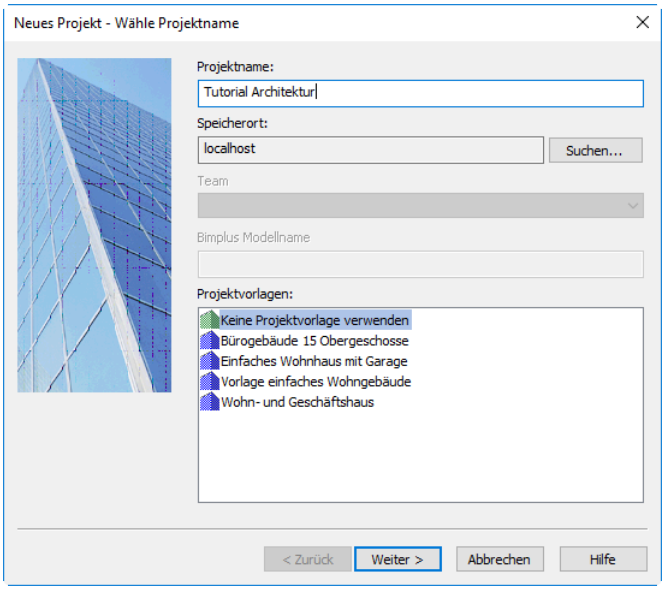
So erstellen Sie ein Projekt

1 Klicken Sie in der Symbolleiste für den Schnellzugriff (Titelleiste) auf **Projekt neu, öffnen...**.

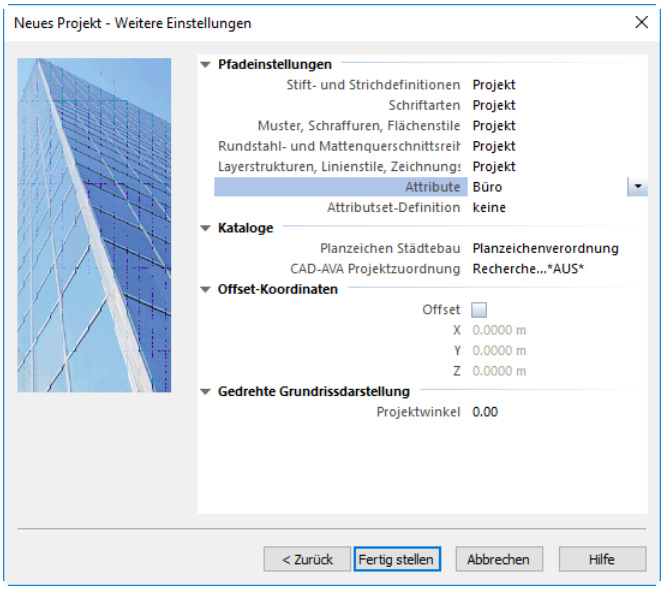
2 Klicken Sie im Dialogfeld **Projekt neu, öffnen** auf **Neues Projekt...**.



3 *Neues Projekt – Wähle Projektname*
Geben Sie den Projektnamen **Tutorial Architektur** ein. Klicken Sie unter **Projektvorlagen** auf **Keine Projektvorlage verwenden** und dann auf **Weiter>**.



4 *Neues Projekt – Weitere Einstellungen*
Kontrollieren Sie, ob alle Pfadeinstellungen mit Ausnahme der **Attribute** auf **Projekt** stehen und bestätigen Sie das Dialogfeld mit **Fertig stellen**.



Sie befinden sich wieder in Allplan, im Projekt **Tutorial Architektur**.

Hinweis: Mit **ProjectPilot** (Dropdown-Liste des Allplan Symbols in der Titelleiste) können Sie ebenfalls ein neues Projekt anlegen.

Pfadeinstellungen
Damit legen Sie fest, mit welchen Stift-, Strich- und Schraffureinstellungen, Schriftarten und Werkstoffkatalogen Sie arbeiten. Im Regelfall wird mit dem Bürostandard gearbeitet.

Büro: Der Bürostandard ermöglicht, verschiedene Projekte mit den gleichen Einstellungen zu bearbeiten. Im Netz ist der Bürostandard für alle Rechner einheitlich und kann nur von dazu berechtigten Personen geändert werden.

Projekt: Die Einstellungen, z.B. für Muster, Schraffuren, oder Layer gelten nur für das Projekt und können vom Bürostandard abweichen.

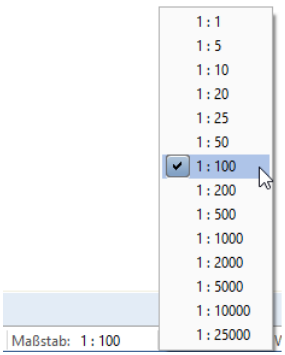
Maßstab und Längeneinheit einstellen

Legen Sie die Einstellungen zu Maßstab und Längeneinheit für das Projekt fest.

Stellen Sie zuerst den Bezugsmaßstab von 1:100 ein.

So stellen Sie den Bezugsmaßstab ein

1 Klicken Sie in der Statusleiste in das Feld neben Maßstab und wählen Sie **1:100**.

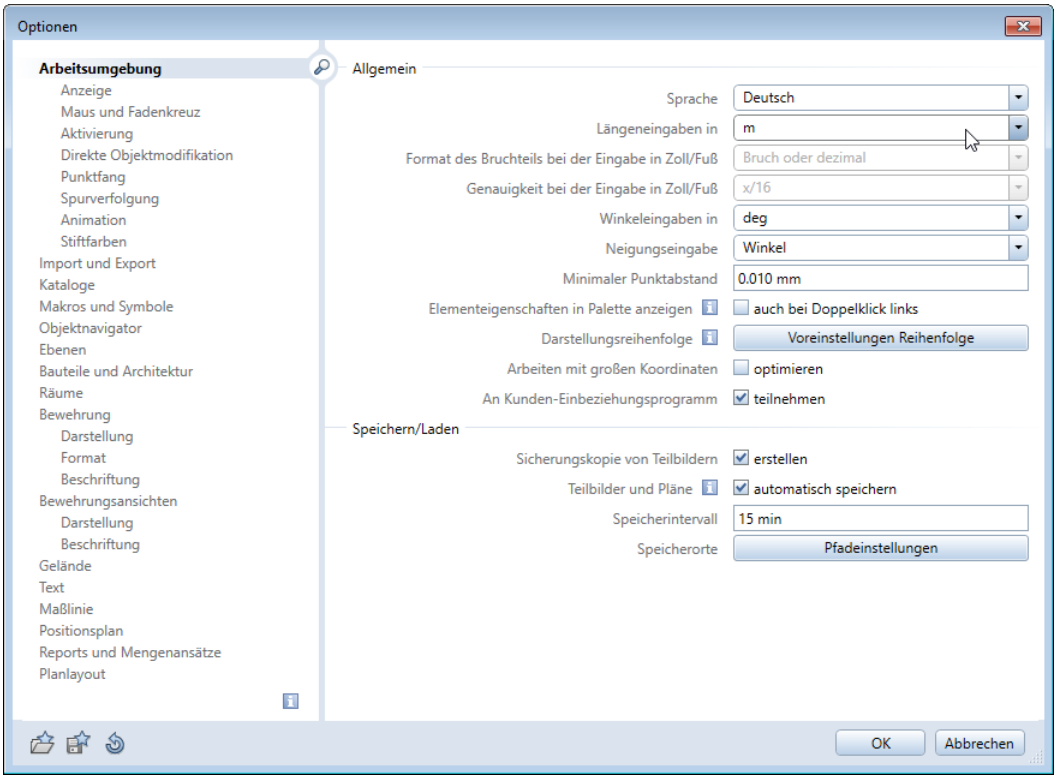


Wählen Sie die Maßeinheit, in der Sie die Werte eingeben möchten. Für das Erstellen des Gebäudes sollen **m** verwendet werden.

So stellen Sie die Einheiten ein

1 Klicken Sie auf **Optionen** (Symbolleiste für den Schnellzugriff) und im Dialogfeld auf **Arbeitsumgebung**.

2 Klicken Sie im Listenfeld **Längeneingaben in** auf **m**.



3 Klicken Sie auf **OK**, um die Einstellungen zu bestätigen.

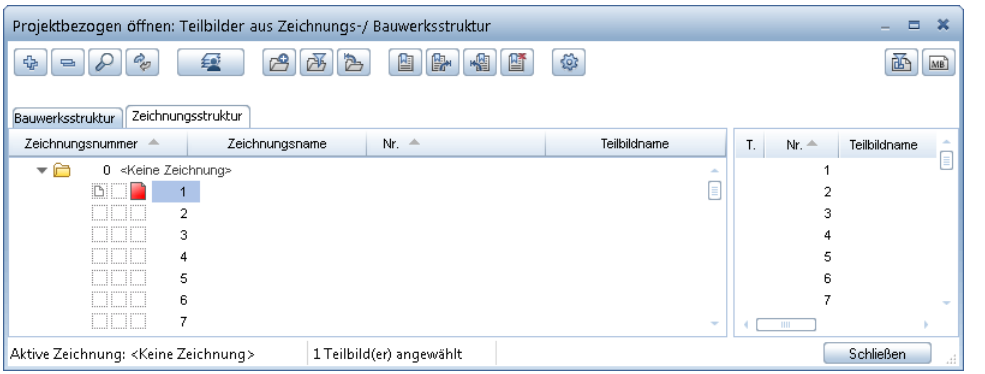
Tipp: Alternativ können Sie die Maßeinheit in der Statusleiste einstellen: Klicken Sie in das Feld neben **Länge** und wählen Sie in diesem Fall **m**.

Bauwerksstruktur

In Allplan konstruieren Sie auf *Teilbildern*, ähnlich wie im klassischen Bauzeichnen auf Transparenten. Teilbilder ermöglichen die differenzierte Strukturierung eines Projektes. In Allplan haben Sie zwei Möglichkeiten, die Teilbilder eines Projektes sinnvoll zu ordnen:

- die Bauwerksstruktur (BWS) und
- die Zeichnungsstruktur.

Beide Varianten werden im Dialogfeld **Projektbezogen öffnen: Teilbilder aus Zeichnungs-/Bauwerksstruktur** dargestellt. Klicken Sie dazu auf **Projektbezogen öffnen...** (Symbolleiste für den Schnellzugriff).



Zur übersichtlichen Gliederung des Übungsprojektes dieses Tutorials verwenden Sie die Bauwerksstruktur (BWS). Das Arbeiten mit der BWS bietet den wesentlichen Vorteil, dass ohne großen Aufwand Ansichten und Schnitte sowie Gebäudelisten generiert werden können.

Ein wichtiger Unterschied zur Arbeit mit der Zeichnungsstruktur ist, dass beim Nutzen der Bauwerksstruktur jedes Teilbild nur ein Mal zugeordnet werden kann.

Um die Bauwerksstruktur für das Übungsprojekt anzulegen, führen Sie nacheinander folgende Schritte aus:

1 Strukturstufen festlegen

2 den Strukturstufen Höhen zuordnen (Ebenenmanager)

3 den Strukturstufen Teilbilder zuordnen (Bauwerksstruktur anlegen)

4 Teilbilder benennen

Hinweis:
Detaillierte Erläuterungen zur Bauwerksstruktur finden Sie in der Hilfe zu Allplan.

Strukturstufen und Ebenenmodell erzeugen

Nachfolgend erstellen Sie eine eigene einfache Projektstruktur. In einem realen Projekt empfiehlt sich eine Organisation nach Geschossen und Drucksets.

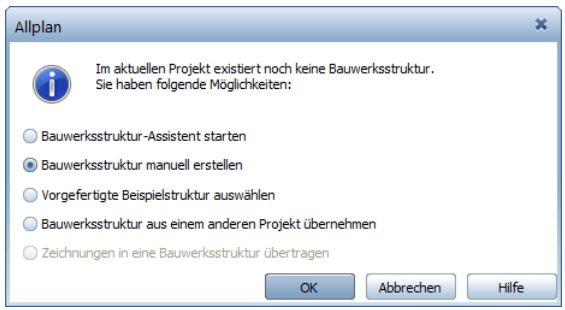
In unserem Beispiel handelt es sich um ein Einfamilienhaus, zu dem das Keller-, das Erd- und das Dachgeschoss konstruiert werden sollen.

Der erste Schritt beim Erstellen der Bauwerksstruktur ist das Festlegen der benötigten Strukturstufen. Am Beispiel dieses Einfamilienhauses sind das die Strukturstufen **Gebäude** und **Geschoss**. Dazu nutzen Sie die Funktion **Ebenenmanager**.
Mit Hilfe des Ebenenmanagers legen Sie zuerst die Anzahl der Geschosse des Gebäudes fest und weisen dem Gesamtgebäude sowie den einzelnen Geschossen Höhen zu.
Im Dialog der Funktion **Ebenenmanager** besteht die Möglichkeit durch Aktivieren einer Option, die Bauwerksstruktur automatisch gleich mit anzulegen. Haben Sie diese Option aktiviert, können Sie den gewählten Strukturstufen Teilbilder zuweisen. Ebenso können Sie hier schon festlegen, ob Sie von Ihrem Gebäude Ansichten und Schnitte erzeugen wollen.

So legen Sie Strukturstufen fest

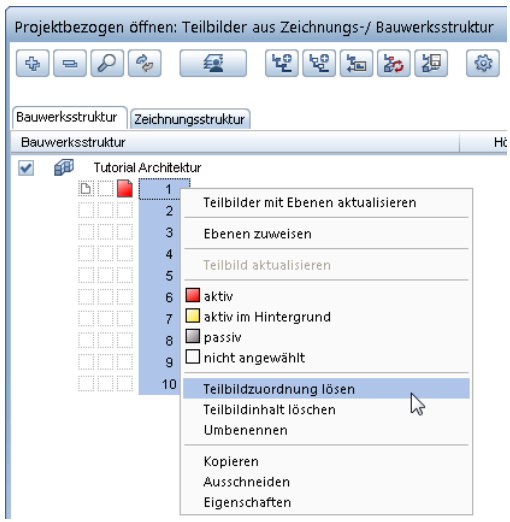
1 Klicken Sie auf **Projektbezogen öffnen...** (Symbolleiste für den Schnellzugriff).

2 Da Sie die Bauwerksstruktur selbst erstellen werden, bestätigen Sie in der Vorauswahl die Einstellung **Bauwerksstruktur manuell erstellen** mit **OK**.



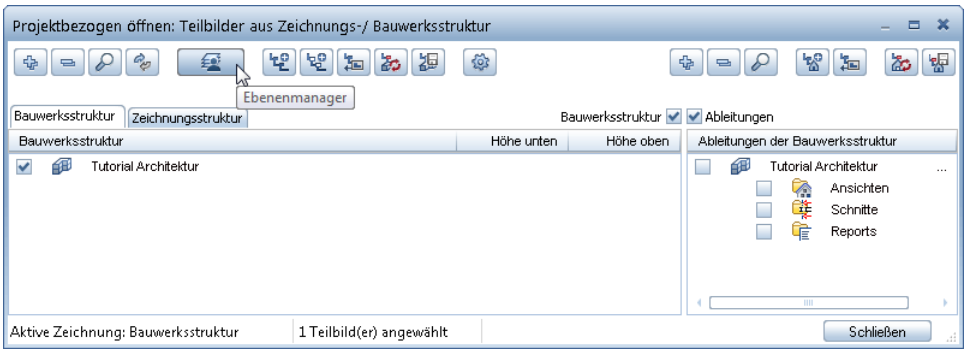
Der Bauwerksstruktur wurden automatisch einige Teilbilder zugeordnet, die für das Tutorial nicht benötigt werden.

3 Markieren Sie die Teilbilder, und klicken Sie im Kontextmenü auf **Teilbildzuordnung lösen**.

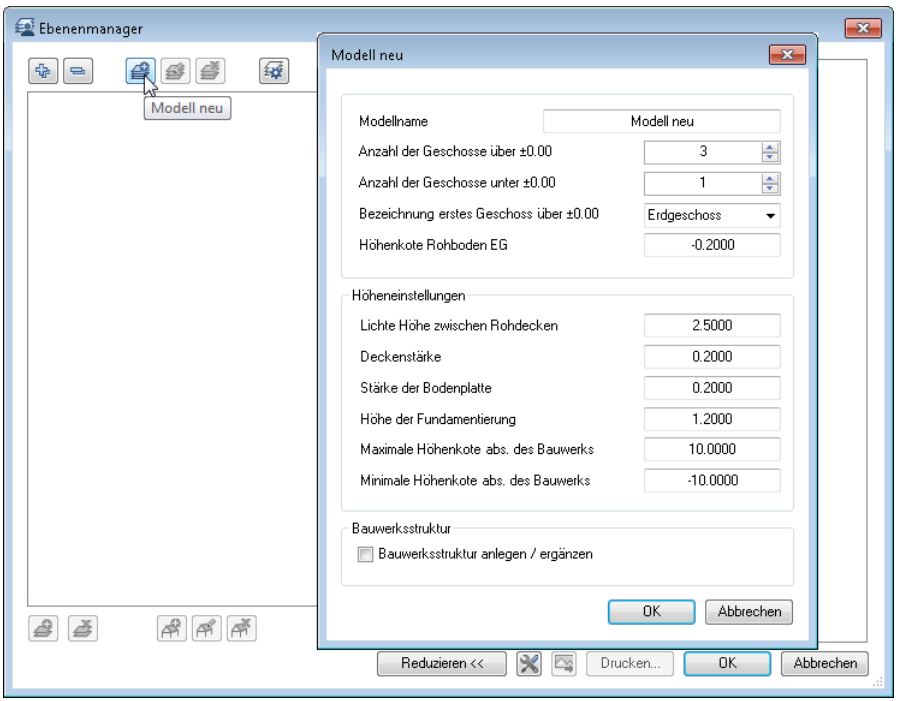


4 *Möchten Sie die ausgewählten Einträge wirklich aus der Struktur entfernen?*
Beantworten Sie die Abfrage mit **Ja**.

5 Klicken Sie auf **Ebenenmanager**.



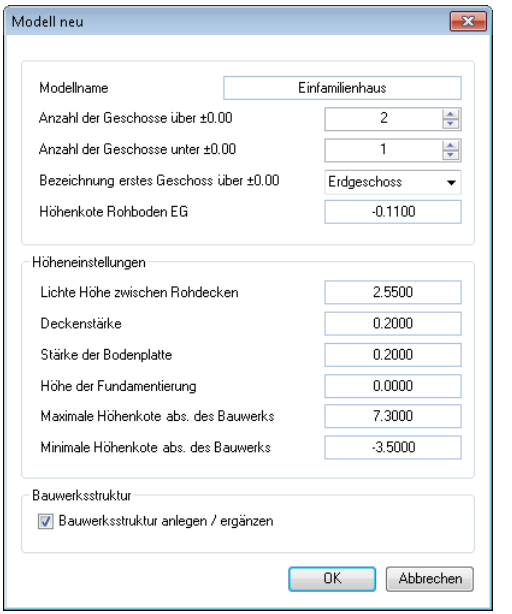
6 Klicken Sie im Dialogfeld **Ebenenmanager** auf **Modell neu**.



7 Nehmen Sie im Dialogfeld **Modell neu** folgende Einstellungen vor:

Modellname: **Einfamilienhaus**
Anzahl der Geschosse über 0.00: **2**
Anzahl der Geschosse unter 0.00: **1**
Bezeichnung erstes Geschoss über 0.00: **Erdgeschoss**
Höhenkote Rohboden EG: **–0,11**

Lichte Höhe zwischen Rohdecken: **2,55**
Deckenstärke: **0,20**
Stärke der Bodenplatte: **0,20**
Höhe der Fundamentierung: **0,00**
Maximale Höhenkote abs. des Bauwerks: **7,30**
Minimale Höhenkote abs. des Bauwerks: **–3,50**



Vergessen Sie nicht, die Option **Bauwerksstruktur anlegen/ergänzen** zu aktivieren.

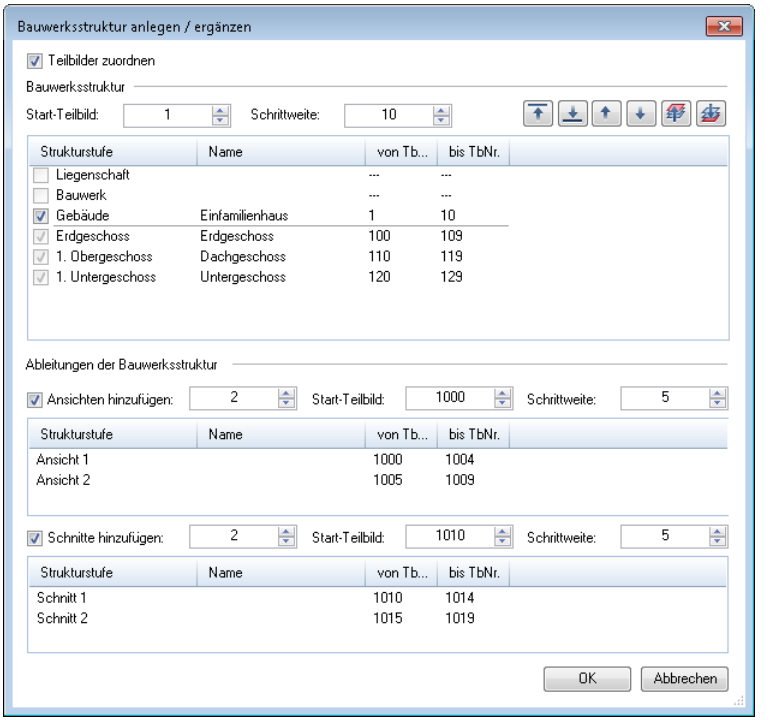
8 Bestätigen Sie das Dialogfeld **Modell neu** mit **OK**.

Das Dialogfeld **Bauwerksstruktur anlegen/ergänzen** öffnet sich.

9 Nehmen Sie im Dialogfeld **Bauwerksstruktur anlegen/ergänzen** folgende Einstellungen vor:

- Geben Sie im oberen Bereich hinter **Schrittweite** die Anzahl **10** ein.
  Sie sehen, dass sich die den Strukturstufen zugeteilte Anzahl von Teilbildern ändert.
- Geben Sie in der Spalte **Name** die entsprechenden Bezeichnungen ein (siehe untere Abbildung).
- Klicken Sie in der Zeile **Erdgeschoss**, Spalte **von TbNr.** auf die Zahl **11** und ändern diese in **100**. Bestätigen Sie mit der EINGABETASTE, die Teilbildnummern der nachfolgenden Geschosse werden entsprechend angepasst.
- Aktivieren Sie **Ansichten hinzufügen** und geben Sie als Anzahl **2** ein.
- **Start-Teilbild** für die Ansichten soll das Teilbild mit der Nummer **1000** sein.
- Legen Sie als **Schrittweite 5** fest.
- Aktivieren Sie **Schnitte hinzufügen** und geben Sie als Anzahl **2** ein.
- **Start-Teilbild** für die Schnitte soll das Teilbild mit der Nummer **1010** sein.
- Legen Sie als **Schrittweite 5** fest.

Das Dialogfeld **Bauwerksstruktur anlegen/ergänzen** sollte jetzt folgendes Aussehen haben:

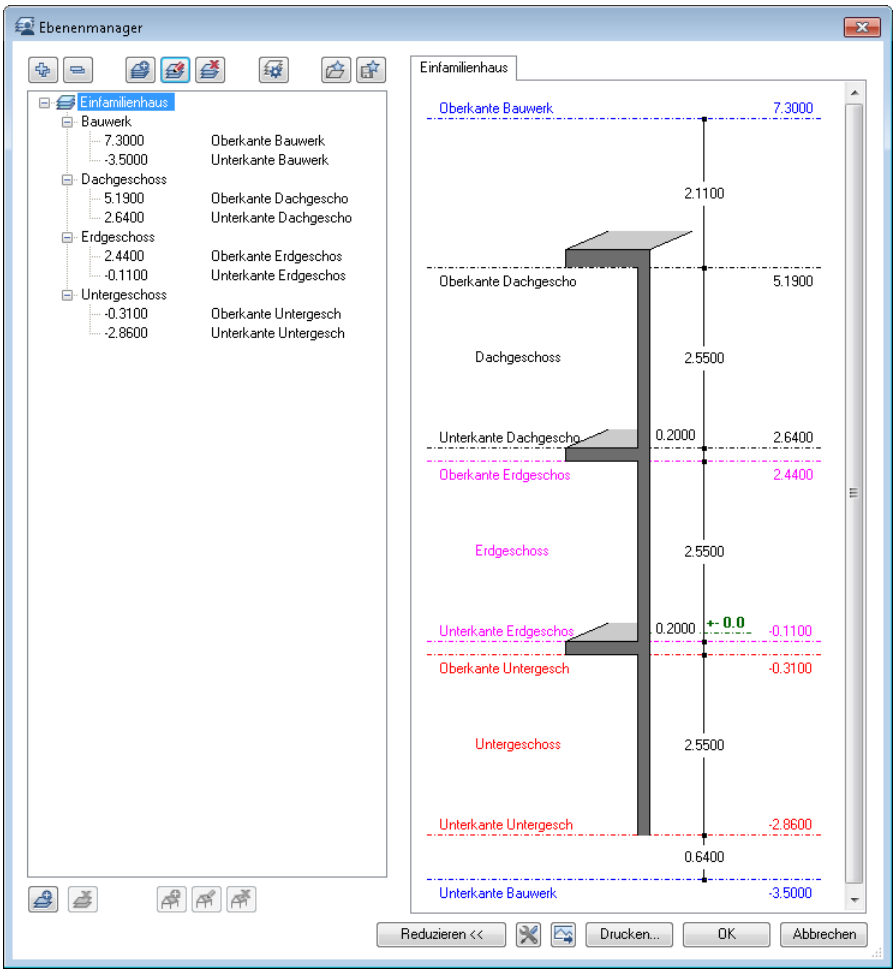


Hinweis: Mit den Schaltflächen können Sie die Reihenfolge der Strukturstufen vom Typ **Geschoss** ändern.

10 Bestätigen Sie das Dialogfeld **Bauwerksstruktur anlegen/ergänzen** mit **OK**.

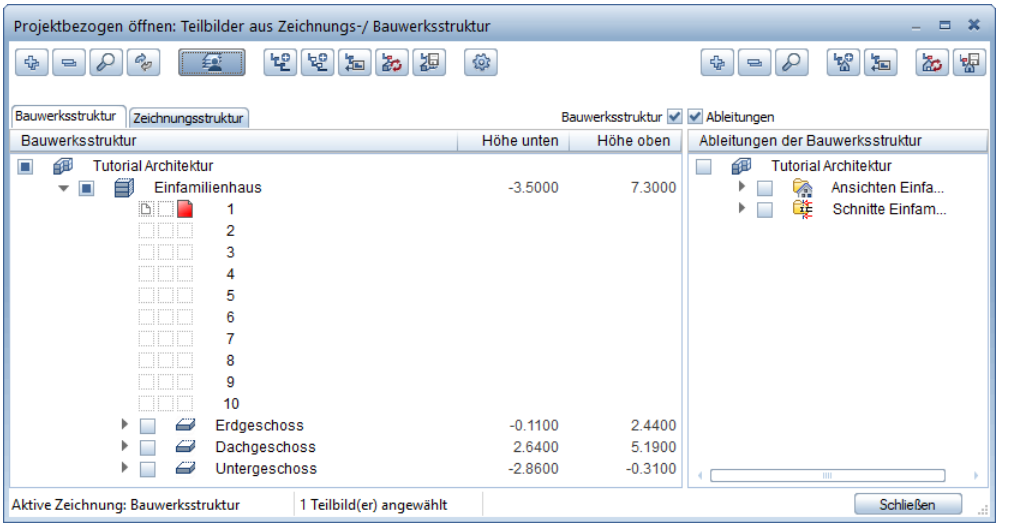
11 Markieren Sie auf der linken Seite des Dialogfeldes **Ebenenmanager** den Eintrag **Einfamilienhaus** und klappen Sie mit alle darunter liegenden Einträge auf.

Das Dialogfeld **Ebenenmanager** sollte derzeit folgendes Aussehen haben:



12 Bestätigen Sie das Dialogfeld **Ebenenmanager** mit **OK**.

13 Sie befinden sich wieder im Dialogfeld **Projektbezogen öffnen: Teilbilder aus Zeichnungs-/Bauwerksstruktur**, das jetzt folgendes Aussehen hat:

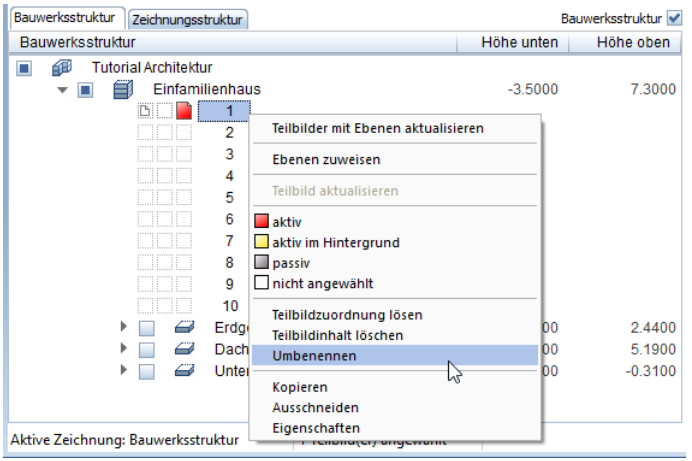


Teilbilder benennen

Im letzten Schritt beim Anlegen der Bauwerksstruktur benennen Sie die Teilbilder.

So vergeben Sie Teilbildbezeichnungen

1 Aktivieren Sie die entsprechende Teilbildnummer. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Teilbildnummer. Diese wird blau hinterlegt und das Kontextmenü wird geöffnet. Klicken Sie auf **Umbenennen**.



2 Geben Sie die Teilbildbezeichnungen entsprechend der Tabelle ein:

Teilbildnummer	Bezeichnung
1	Raster
2	Schnittführung
100	EG Modell
101	EG Carport
112	Dach
120	UG Modell

3 Aktivieren Sie Teilbild **100**, indem Sie vor **Erdgeschoss** ein Häkchen setzen und Teilbild **100 EG Modell** aktiv schalten. Überprüfen Sie, ob Teilbild **1 Raster** ausgeschaltet ist.

4 Verlassen Sie das Dialogfeld mit **Schließen**.

Empfehlungen zur Projektorganisation

Allplan bietet ein sehr freies System, das es gestattet, für Ihre büro-interne Projektbearbeitung maßgeschneiderte Lösungen zu entwickeln. Die hier vorgestellte Struktur soll als Leitfaden und Anregung auch für größere Projekte dienen. Sie können die gesamte Struktur oder nur Teilbereiche hieraus übernehmen.

Für eine erste Bearbeitung kann diese Struktur sehr hilfreich sein, damit Sie später abwägen können, wie Sie dieses Schema auf Ihre eigenen Anforderungen modifizieren können. Auf alle Fälle sei an dieser Stelle nochmals darauf hingewiesen, dass eine gut organisierte Projektstruktur Ihnen viel Zeit erspart und sich alle Mitarbeiter daran halten sollten. Das System ist folgendermaßen aufgebaut:

- Auf den Teilbildern 1-99 werden allgemeine Projektinformationen abgelegt, wie Lageplan, Achssystem oder Planlayout.
- Ab Teilbild 100 beginnt die Geschossplanung.
  Die erste Ziffer kann Auskunft über die Ebene geben, die letzten beiden Ziffern über den Inhalt. Die Teilbild-Reihenfolge sollte in allen Geschossen identisch sein.
- Ab Teilbild 1000 können die Ansichten und dazugehörige Schnitte abgelegt werden.
- Ab Teilbild 2000 werden dann z.B. Detailzeichnungen abgelegt.

Layer einrichten

Sie haben beim Anlegen des Projekts die Layerstruktur auf **Projekt** gestellt. Alle Einstellungen beziehen sich deshalb nur auf dieses Tutorial-Projekt.
Der Bürostandard bleibt deshalb von allen Änderungen unberührt. Im Alltag werden Sie wahrscheinlich mit dem Bürostandard arbeiten, dessen Einstellungen der Systemadministrator für das ganze Büro einheitlich festlegt.

Allplan 2018 bietet eine sehr umfangreiche Layerstruktur an, die unterschiedlichen Ansprüchen gerecht werden soll.
Sie können auch eigene Layer und Layerhierarchien erzeugen, für das Tutorial werden Sie aber die Layer der vorgegeben Haupt-Hierarchie **ARCHITEKTUR** verwenden.

Sie haben die Wahl, ob Sie die Formateigenschaften Stift, Strich und Farbe lieber individuell einstellen, ob diese Eigenschaften in der Palette **Eigenschaften**, Bereich **Format** vorgeschlagen, aber jederzeit änderbar sein sollen, oder ob Sie diese Attribute immer von den Layern übernehmen möchten (aus dem jeweiligen Linienstil bzw. der dem Layer zugeordneten Einstellung).

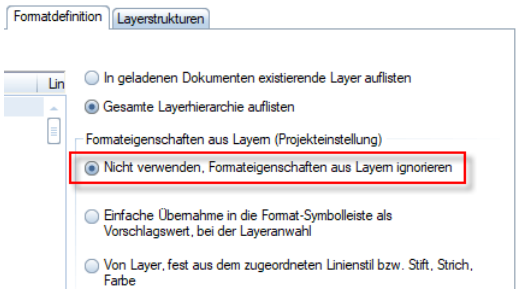
Im Tutorial werden Sie unabhängig von den voreingestellten Layer-Formateigenschaften arbeiten und diese also während des Zeichnens einstellen.

So schalten Sie die Übernahme der Formateigenschaften aus

1 Öffnen Sie die Palette **Layer**.

2 Klicken Sie in der Aktionsleiste (unterer Palettenrand) auf >> **Erweitern**.

3 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Layer** auf der Registerkarte **Formatdefinition** die Einstellung **Nicht verwenden, Formateigenschaften aus Layern ignorieren**.



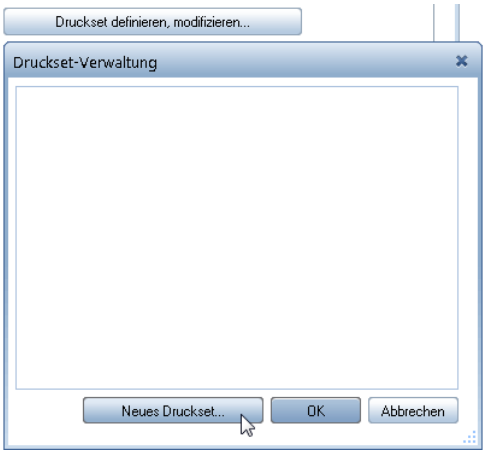
Drucksets definieren

Ein Druckset (siehe „Verwenden von Drucksets“ auf Seite 444) ist eine gespeicherte Kombination aus sichtbaren und unsichtbaren Layern.
Sowohl bei der Planzusammenstellung als auch beim Sichtbarschalten von Layern können mit dem Aufrufen eines bestimmten Drucksets in einem Schritt die gewünschten Layer ein- und ausgeschaltet werden. Erst werden die Drucksets erzeugt und benannt, dann werden jedem Druckset die Layer zugewiesen.

So definieren Sie Drucksets

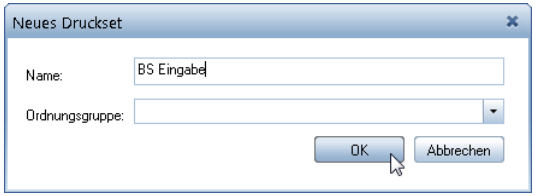
➲ Das Dialogfeld **Layer** ist noch geöffnet.

1 Wählen Sie die Registerkarte **Druckset** und klicken Sie auf **Druckset definieren, modifizieren...**.



2 Klicken Sie im Dialogfeld **Druckset-Verwaltung** auf **Neues Druckset...**

3 Geben Sie den Namen **BS Eingabe** für das erste Druckset ein und bestätigen Sie mit **OK**.



4 Falls Sie mit dem Workgroupmanager arbeiten, ordnen Sie anschließend den Benutzer **local** zum Druckset zu.

5 Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 3 (4) und erzeugen Sie noch folgende weitere Drucksets:

- DR Konstruktion
- Modell
- BS Räume

Die Namen können frei vergeben werden. Die Bezeichnungen bedeuten hier:

- **DR**: Planelemente, die ge**dr**uckt werden
- **BS** (**B**ild**s**chirm): eingabe- und kontrollorientiert definiert
- **Modell**: enthält die Bauteile für die 3D-Entwurfskontrolle.

6 Bestätigen Sie Ihre Eingaben in der Druckset-Verwaltung mit **OK**.

Sichtbare und unsichtbare Layer der Drucksets festlegen

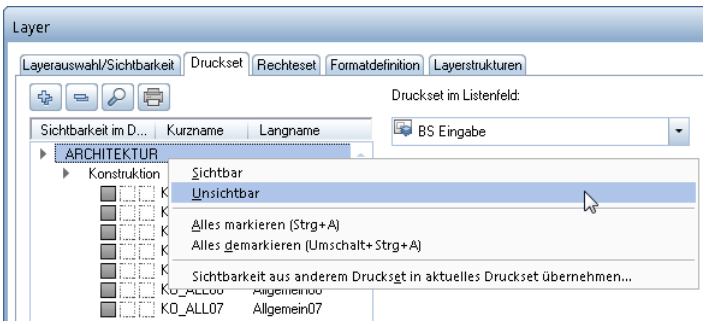
Im folgenden Schritt legen Sie für jedes Druckset fest, welche Layer sichtbar und welche unsichtbar sein sollen.

So legen Sie die sichtbaren und unsichtbaren Layer der Drucksets fest

➲ Das Dialogfeld **Layer** ist noch geöffnet.

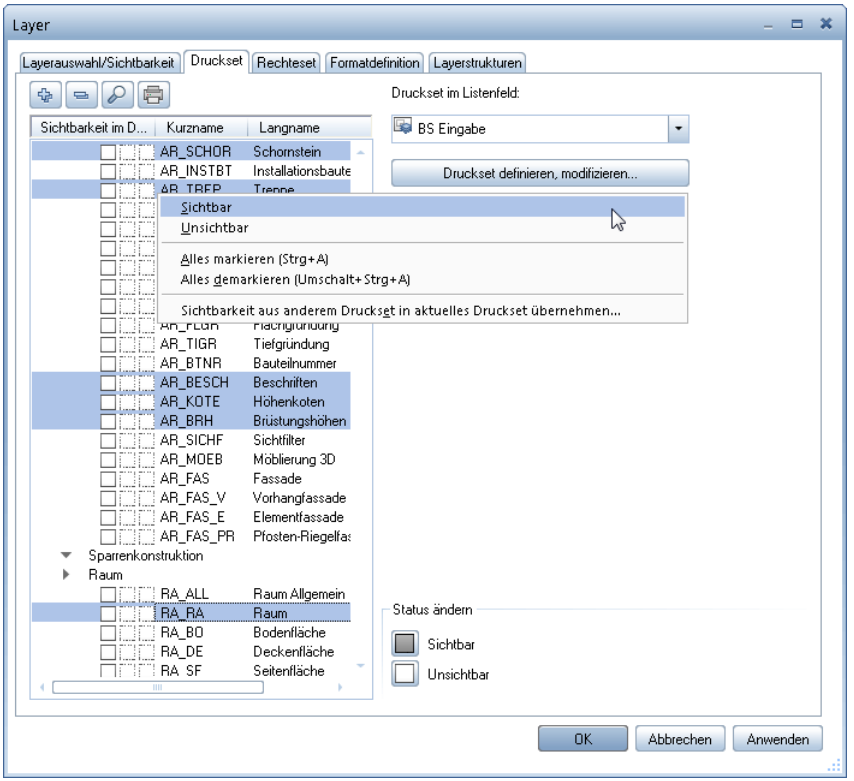
➲ Das erste Druckset **BS Eingabe** wird angezeigt.

1 Da nur wenige Layer sichtbar geschaltet sein sollen, schalten Sie zunächst alle Layer der Hierarchiestufe Architektur **unsichtbar**. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf **Architektur** und dann im Kontextmenü auf **unsichtbar**.



2 Markieren Sie mit gedrückter STRG-Taste die Layer, die im Druckset **BS Eingabe** sichtbar sein sollen (siehe Tabelle unten).

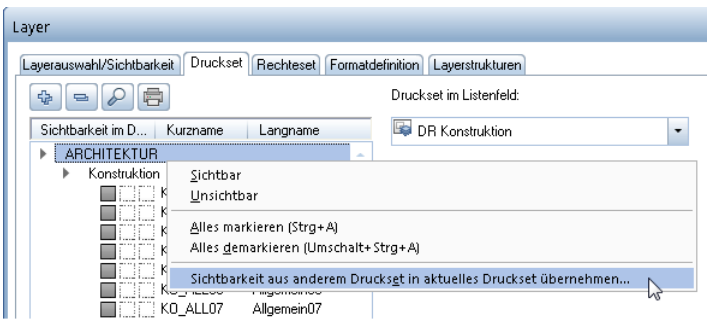
3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Markierung und dann im Kontextmenü auf **sichtbar**.



4 Klicken Sie auf **Anwenden**, um die aktuelle Einstellung zu speichern.

5 Wählen Sie bei **Druckset im Listenfeld** das nächste Druckset aus und legen Sie die sichtbaren und unsichtbaren Layer fest (siehe Tabelle unten).

Tipp: Sie können für die weiteren Drucksets auch zunächst die Einstellung eines bereits definierten Drucksets übernehmen und dann entsprechend anpassen.

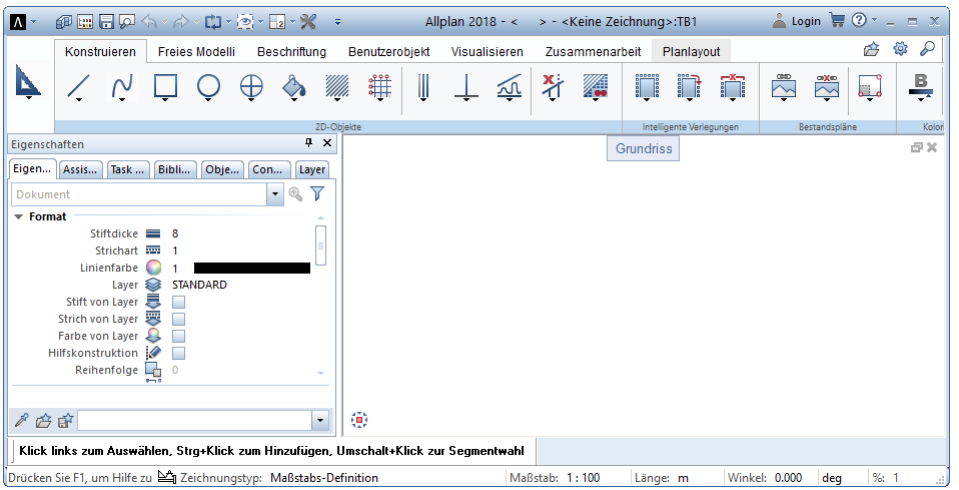


Hierarchie	Layer	Kurzbezeichnung	BS Eingabe	DR Konstruktion	Modell	BS Räume
Konstruktion	Allgemein 1	KO_ALL01	✓	✓		✓
	Allgemein 2	KO_ALL02	✓	✓		
	Raster	KO_RAST	✓			
	Möblierung	KO_MOEB	✓			
	Sanitär	KO_SANI	✓			
Text	Text 1:100	TX_100	✓			
Maßlinie	Maßlinie 1:100	ML_100	✓	✓		
Architektur	Wand	AR_WD	✓	✓	✓	✓
	Stütze	AR_ST	✓	✓	✓	✓
	Decke	AR_DE	✓		✓	
	Fenster	AR_FENST	✓	✓	✓	
	Fensterbank	AR_FBANK	✓	✓	✓	
	Ebenen	AR_EB	✓			
	Dach	AR_DACH	✓	✓	✓	
	Dachhaut	AR_DACHH	✓		✓	
	Schornstein	AR_SCHOR	✓		✓	
	Treppe	AR_TREP	✓		✓	✓
	Beschriften	AR_BESCH	✓			
	Höhenkoten	AR_KOTE	✓			
	Brüstungshöhe	AR_BRH	✓	✓		
Raum	Raum	RA_RA	✓			✓

6 Wenn Sie allen Drucksets die Layer zugewiesen haben, klicken Sie auf **Anwenden** und auf **OK**.

Actionbarkonfiguration

In Allplan 2018 ist die **Actionbarkonfiguration** standardmäßig voreingestellt. Diese Konfiguration blendet am oberen Rand des Arbeitsbereichs die **Actionbar** ein. Am linken Rand sind die Paletten **Eigenschaften**, **Assistenten**, **Bibliothek**, **Objekte**, **Task Board**, **Connect** und **Layer** geöffnet.



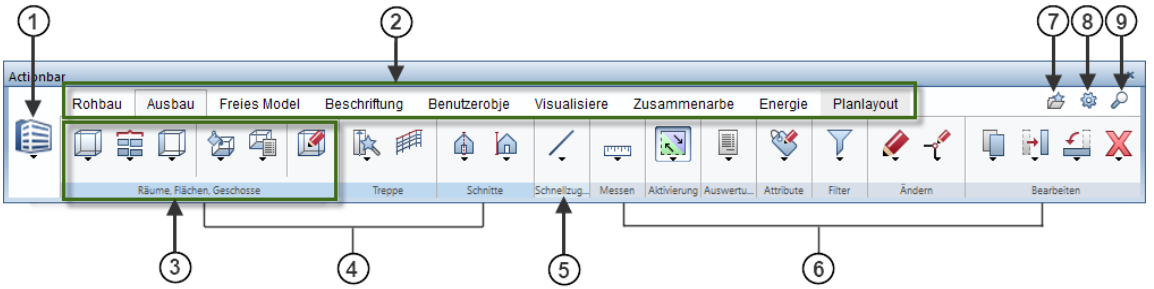
Die wichtigsten Funktionen aus dem Menü **Datei** können Sie über das Allplan Symbol links oben in der Titelleiste aufrufen.
Ebenfalls in die Titelleiste ist die Symbolleiste für den Schnellzugriff integriert. Über eine Dropdown-Liste kann der Inhalt dieser Symbolleiste festgelegt werden. Hier ist es außerdem möglich, die Menüleiste ein- und auszublenden, die Anzeige-Reihenfolge der Funktionen anzupassen und mit Hilfe von **Benutzeroberfläche anpassen...** in das Dialogfeld **Konfiguration**, Registerkarte **Actionbar** zu gelangen.

Inhalt und Aufbau der Actionbar

Die **Actionbar** beinhaltet alle Allplan Funktionen, gruppiert nach Rollen und Aufgaben.

Die **Actionbar** ist am oberen Rand des Arbeitsbereichs angedockt. Per Drag&Drop lässt sie sich von dieser Position lösen und am unteren Rand des Arbeitsbereiches wieder andocken. Die **Actionbar** kann aber auch abgedockt an eine beliebige Stelle Ihres Bildschirms verschoben werden. Mit Doppelklick linke Maustaste kann sie jederzeit wieder an die letzte Andockstelle zurück verlegt werden.

Aufbau der Actionbar



1 – Rolle

2 – Aufgaben, geordnet auf Registerkarten

3 – Aufgabenbereich

4 – wechselnde Aufgabenbereiche

5 – Aufgabenbereich **Schnellzugriff**

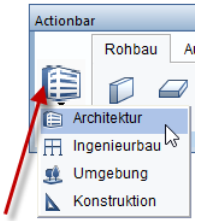
6 – feste Aufgabenbereiche

7 – **Favorit laden**

8 – **Actionbar Konfigurator**

9 – **Suche**

Auswahl der Rolle

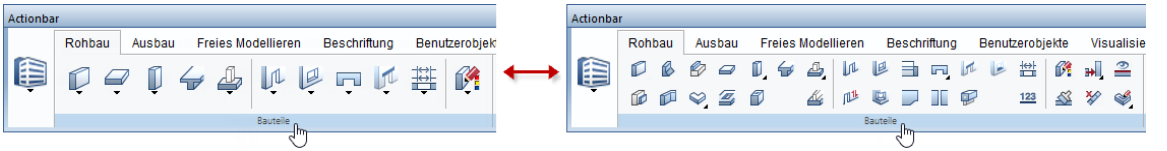


Zu Beginn Ihrer Arbeiten wählen Sie eine **Rolle** (1) aus. Welche Rollen hier zur Auswahl zur Verfügung stehen, hängt von der geladenen Konfiguration (7) ab. Haben Sie die Einstellung **Actionbar [Standard]** gewählt, werden alle Rollen angeboten, die Sie käuflich erworben haben (lizenzabhängig).
Der ausgewählten Rolle entsprechend stehen unterschiedliche **Aufgaben** (2) zur Verfügung. Haben Sie sich für eine Aufgabe entschieden, öffnen Sie diese durch Anklicken der entsprechenden Registerkarte. Die Aufgabe ist unterteilt in ihr angepasste Bereiche. Dabei wird in farblich unterschiedlich markierte Bereiche unterschieden – in wechselnde und in feste **Aufgabenbereiche** (3). Die wechselnden Aufgabenbereiche (4) sind speziell der gewählten Aufgabe zugeordnet wie z.B. der Aufgabenbereich **Bauteile** in der Aufgabe **Rohbau**. Die festen Aufgabenbereiche (6) sind permanent in allen Rollen und Aufgaben enthalten wie z.B. die Aufgabenbereiche **Aktivierung** und **Filter**. Der Aufgabenbereich **Schnellzugriff** (5) ist den Aufgaben zugeordnet, bei denen die in ihm enthaltenen Funktionen verstärkt zum Einsatz kommen.

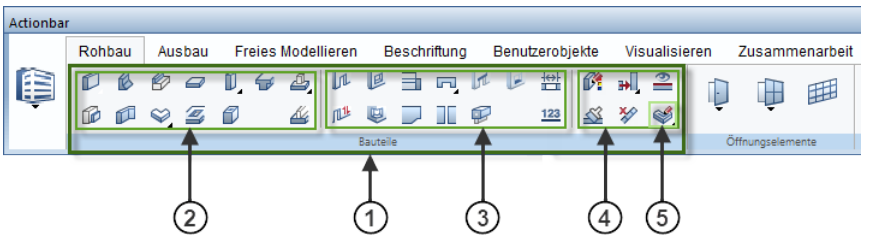
Nach dem ersten Öffnen von Allplan sind die Aufgabenbereiche der **Actionbar** komprimiert. Die Fly-Out-Menüs der angezeigten Funktionen beinhalten alle Funktionen, die in dem komprimierten Bereich enthalten sind.
Bewegen Sie die Maus auf die Bezeichnungszeile nimmt der Cursor dieses Aussehen an:
Durch Doppelklick linke Maustaste in der Bezeichnungszeile des Aufgabenbereichs maximieren oder minimieren Sie diesen. Im maximierten Aufgabenbereich werden mehr Funktionen angezeigt, die ihrerseits auch mit Fly-Out-Menü ausgestattet sein können.

Hinweis: Mit STRG+Doppelklick linke Maustaste in die Bezeichnung eines Aufgabenbereichs werden alle Aufgabenbereiche expandiert bzw. komprimiert. Wie viele Aufgabenbereiche maximiert angezeigt

werden, hängt von der Breite Ihres Programmfensters ab. Die Aufgabenbreiche werden mit dem ganz links liegenden beginnend expandiert.



Detaillierter Aufbau eines Aufgabenbereichs



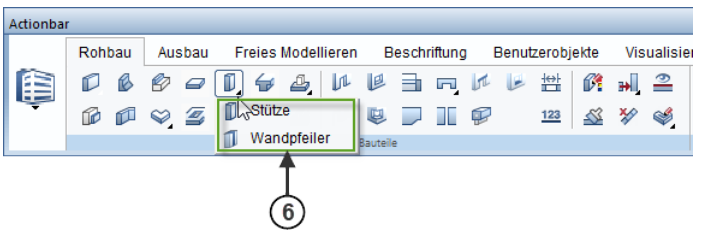
1 – Aufgabenbereich

2 – Funktionsgruppe **Erzeugen**

3 – Funktionsgruppe **Erzeugen im Kontext**

4 – Funktionsgruppe **Modifizieren im Kontext**

5 – Funktion



6 – Funktionsmenü = Fly-Out-Menü einer Funktion

Ein expandierter Aufgabenbereich (1) enthält eine oder mehrere Funktionsgruppen (2/3/4). Diese optisch durch senkrechte Linien getrennten Funktionsgruppen bestehen aus thematisch zusammen passenden Funktionen. Einige der Funktionen sind mit Fly-Out-Menüs (6) ausgestattet, in denen ähnliche Funktionen zusammengefasst sind.

Palettenfenster

In den ersten beiden Paletten können Sie die Eigenschaften von Konstruktionselementen und die bereitgestellten Assistenten auswählen.

Palette Eigenschaften

Ist im oberen Teil der Paletten die Registerkarte **Eigenschaften** geöffnet, haben Sie folgende Auswahlmöglichkeiten:

Dropdown-Liste im oberen Teil der Palette

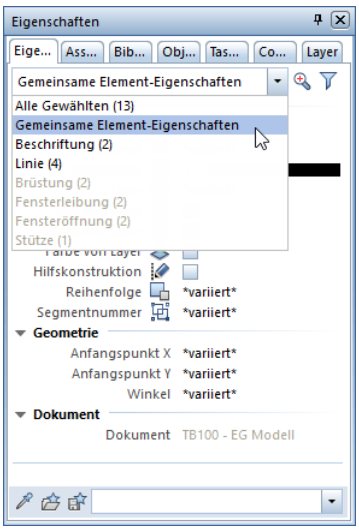
Wahl der aktivierten Elemente

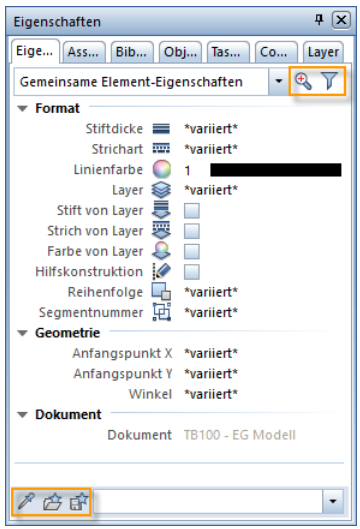
Funktionen im oberen und im unteren Teil der Palette

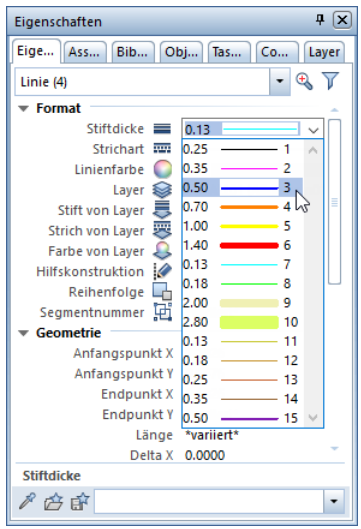
Schrittweise filtern
Auf aktivierte Objekte zoomen
Parameter übernehmen
Favorit laden
Als Favorit speichern

Elementeigenschaften

Modifikation von Eigenschaften





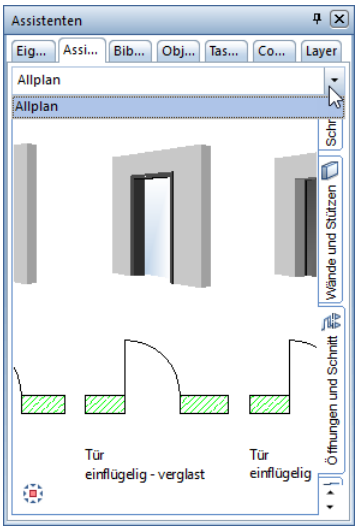


Palette Assistenten

Ist im oberen Teil der Paletten die Registerkarte **Assistenten** geöffnet, haben Sie folgende Auswahlmöglichkeiten:

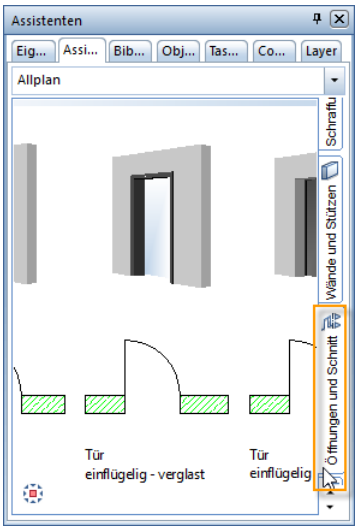
Dropdown-Liste im oberen Teil der Palette

Wahl der verfügbaren Assistentengruppe



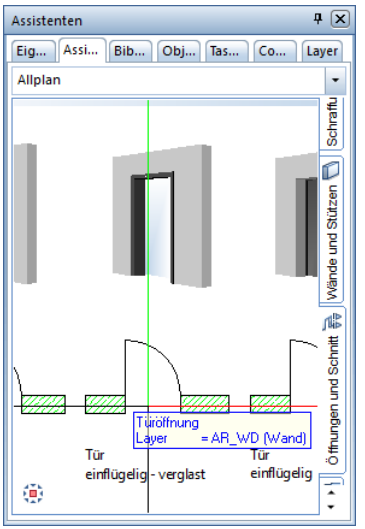
Registerkarten auf der rechten Seite der Palette

Wahl des Assistenten



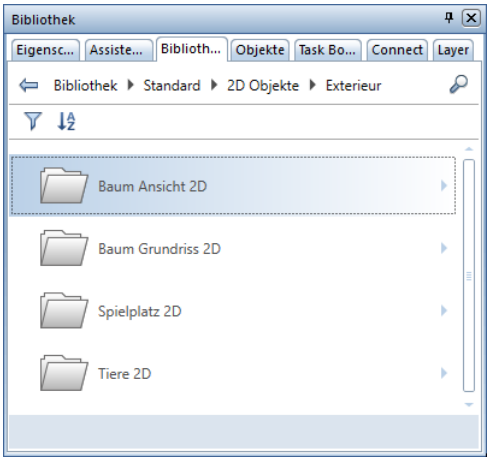
Funktionsauswahl

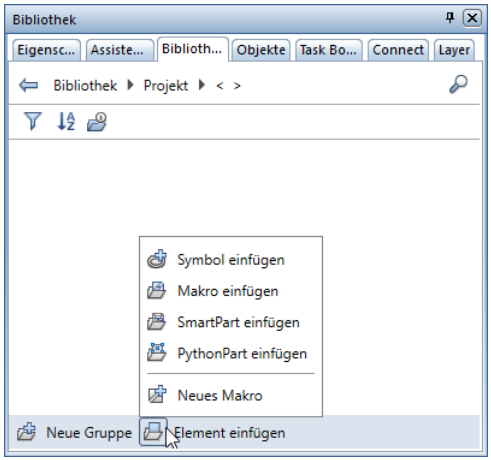
Wahl der Funktion



Palette Bibliothek

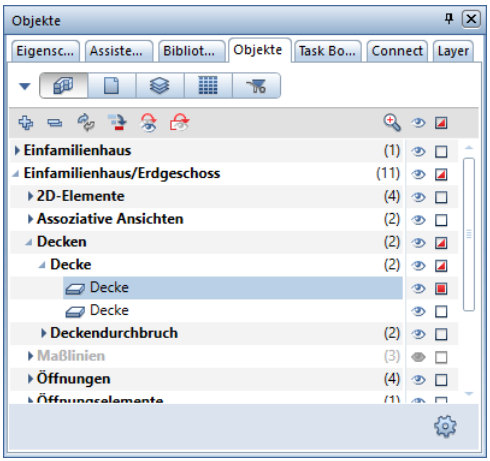
In der Palette **Bibliothek** können Sie mit **Filter** bestimmte Typen von Bibliothekselementen (Symbole, Makros, SmartParts und PythonParts) ein- und ausblenden.
Haben Sie kein Bibliothekselement ausgeblendet, finden Sie nach Öffnen eines Ordners sämtliche Unterordner, in denen Bibliothekselemente (Symbole, Makros, SmartParts und PythonParts) abgelegt sind. Hier haben Sie die Möglichkeit, gespeicherte Objekte auszuwählen und für Ihre Arbeiten zu verwenden. Sie können auch eigene Objekte in die entsprechenden Bibliotheksordner aufnehmen.





Palette Objekte

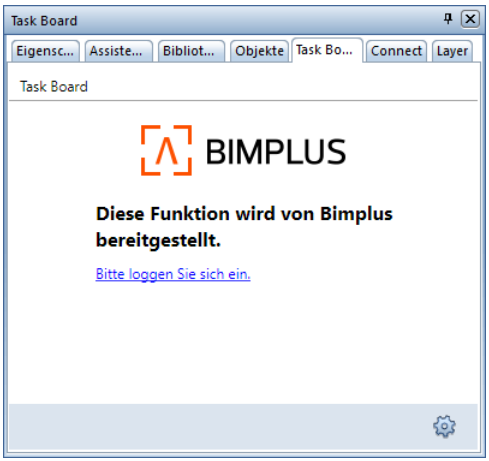
In der Palette **Objekte** werden alle in den momentan aktivierten Teilbildern (mit Teilbildstatus **aktiv** oder **aktiv im Hintergrund** oder **passiv**) enthaltenen Objekte/Elemente nach bestimmten Sortierkriterien (Topologie, Teilbilder, Layer, Material, Gewerk) aufgelistet. Sie können hier ausgewählte Objekte gezielt sichtbar- bzw. unsichtbar schalten. Auch das Aktivieren bzw. Deaktivieren von Objekten/Elementen ist über die Palette **Objekte** möglich.



Palette Task Board

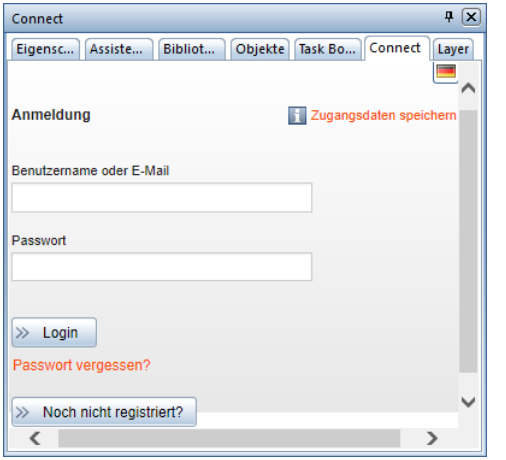
Über die Palette **Task Board** kommunizieren Sie während der Bearbeitung eines über Bimplus abgewickelten Projekts mit den übrigen Projektbeteiligten. Hierzu rufen Sie direkt in Allplan die zum aktuell geladenen Allplan Projekt vorhandenen Tasks aus Bimplus ab, legen von Allplan aus neue Tasks in Bimplus an oder bearbeiten bestehende Tasks. Auch der Im- bzw. Export einzelner Tasks im BCF-Format sowie der Export der kompletten Task-Liste als Excel-Tabelle sind von hier aus möglich.

Hinweis: Voraussetzung ist, dass Sie über Ihren Allplan Arbeitsplatz bei Bimplus angemeldet sind und das Allplan Projekt mit einem Bimplus Projekt verknüpft ist, d. h. die Allplan Projektdaten *zumindest einmalig* nach Bimplus hochgeladen wurden. Weitere Informationen zur Projektabwicklung nach der BIM-Methode über den von der ALLPLAN GmbH angebotenen Webservice Bimplus finden Sie u.a. in der Allplan-Hilfe unter „Projektbearbeitung mit Allplan Bimplus".



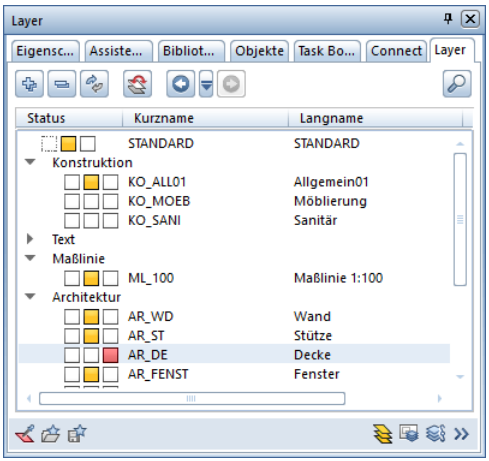
Palette Connect

In der Palette **Connect** können Sie direkt aus Allplan heraus auf Inhalte von Allplan Connect zugreifen. Den Benutzernamen und das Passwort geben Sie entweder direkt in der Palette ein oder unter **Benutzeroberfläche anpassen... –** Registerkarte **Paletten** (in der Dropdown-Liste der Symbolleiste für den Schnellzugriff oder im Menü **Extras**).



Palette Layer

Die Palette **Layer** ermöglicht einen schnellen und einfachen Zugriff auf die Layerstruktur. Hier wird die gesamte Layerhierarchie angezeigt. Sie können die Sicht- und Bearbeitbarkeit der Layer bestimmen und den aktuellen Layer sowie Rechte- und Drucksets auswählen.



Hinweis:
In der Dropdown-Liste der Symbolleiste für den Schnellzugriff finden Sie die Funktion **Benutzeroberfläche anpassen**. Hier haben Sie auf der Registerkarte **Paletten** die Möglichkeit, die Anordnung im Paletten-Fenster Ihren Vorstellungen entsprechend vorzunehmen. Sie können die einzelnen Paletten sichtbar oder nicht sichtbar schalten. Auch im Kontextmenü der Paletten-Fenster gelangen Sie über **Anpassen...** zu diesen Einstellmöglichkeiten.

Projektvorlagen im Internet

In **Allplan Connect** stehen Ihnen zwei Projektvorlagen zur Verfügung:

- **Allplan 2018 Tutorial Architektur**. Diese Projektvorlage ist mit einer Bauwerksstruktur mit Strukturstufen und zugeordneten Teilbildern versehen. Ableitungen aus der Bauwerksstruktur in Form von Ansichten und Schnitten sowie Reports sind ebenfalls vordefiniert. Die Projektvorlage enthält außerdem vier Drucksets, die die Sichtbarkeit unterschiedlicher Layer regeln.
  Diese Projektvorlage können Sie nutzen, wenn Sie das **Tutorial Architektur** beginnend mit **Lektion 1: Grundlagen** durcharbeiten wollen.
- **Allplan 2018 Tutorial Architektur (mit Modell)**. Diese Projektvorlage enthält alle Teilbilder mit der kompletten Konstruktion sowie Ableitungen aus der Bauwerksstruktur. Dazu zählen Ansichten und Schnitte sowie verschiedene Reports. Auf diese Projektvorlage greifen Sie zurück, wenn Sie nicht das vollständige Tutorial durcharbeiten möchten. Das Projekt auf Grundlage der Projektvorlage **Tutorial Architektur (mit Modell)** können Sie ferner zu Vergleichszwecken mit Ihrem eigenen Projekt nutzen.

Projektvorlagen herunterladen

Sie können die Projektvorlagen mit den Übungsdaten zum Tutorial von Allplan Connect, dem Serviceportal zu Allplan, herunterladen.

Die Adresse lautet:
connect.allplan.com

- Melden Sie sich dort mit Ihrer Kundennummer und E-Mail-Adresse an. Die Registrierung ist kostenlos und an keinerlei Bedingungen geknüpft.

  Bereits nach wenigen Minuten erhalten Sie den Zugang zu einem Teil der dort abgelegten Daten und Informationen.

- Die Projektvorlagen mit den Übungsdaten für dieses Tutorial finden Sie in Allplan Connect im Bereich **Training** unter **Dokumentation - Handbuch und Tutorials.**
  Hier stehen Ihnen die beiden oben genannten Varianten der Projektvorlage zur Verfügung.

- Neben den Projektvorlagen mit den Übungsdaten finden Sie dort eine ggf. aktualisierte Fassung dieses Dokuments als PDF-Datei (**Allplan 2018 Tutorial Architektur**).

- Speichern Sie die gezippten Projektvorlagen mit den Übungsdaten in einem beliebigen Ordner auf Ihrem Rechner.

- Extrahieren Sie die Daten in einen beliebigen Ordner, z.B. **C:\Übungsdaten Allplan Tutorial Architektur**

Hinweis: Als Kunde mit Serviceplus Vertrag finden Sie in Allplan Connect im Bereich **Training** auch weitergehende Schritt-für-Schritt-Anleitungen zu unseren Produkten. Die Freischaltung des Zugriffs auf solche Dokumente, die Kunden mit einem Serviceplus Vertrag vorbehalten sind, dauert in der Regel 1-2 Arbeitstage.

Generelle Informationen zu Serviceplus erhalten Sie unter dieser Internet Adresse
http://www.connect.allplan.com

Exkurs: Projektorganisation nur mit Standard-Layer

Allplan 2018 bietet ein sehr freies System an, das es gestattet, für Büros und spezielle Projekte maßgeschneiderte Lösungen zu entwickeln. Die in diesem Tutorial verwendeten Layer sind dabei eine große Unterstützung.

Es ist aber auch möglich, Projekte praktisch ohne Layer zu strukturieren. Die einzelnen Elemente werden dabei auf Teilbilder verteilt.

Die hier vorgestellte Struktur für größere Projekte soll lediglich als Leitfaden und Anregung dienen.

Die Teilbildorganisation „ohne Layer“

- Auf den Teilbildern **1-99** werden allgemeine Projektinformationen abgelegt. Diese Daten, wie Achssystem oder Planlayout, haben übergeordneten Charakter.
- Ab Teilbild **100** beginnt die Geschossplanung. Die erste Ziffer gibt Auskunft über die Ebene, die letzten beiden Ziffern über den Inhalt. Die Teilbild-Reihenfolge sollte in allen Geschossen identisch sein.
- Ab Teilbild **2000** werden andere Themen bearbeitet. In Nummer **2000-2099** befinden sich Schnitte, in **2100-2199** Ansichten, in **2200-2299** Präsentationsdaten und ab Nummer **2300** Detailzeichnungen.

Zeichnung	TB-Nr.	Inhalt
Raster	1	Achssystem grob
	2	Achssystem fein
	3	Achsbemaßung
	4	Achsbeschriftung
Planlayout	5	Plankopf
	6	Legende
Vermessung	11	Vermessungspunkte
	12	Bemaßung
	13	Beschriftung
	:	
Lageplan	21	Grundstücksgrenzen
	22	Gebietsbebauung
	23	Bestand
	24	Neubau
	25	Schraffur
	26	Bemaßung
	27	Text
	:	

Zeichnung	TB-Nr.	Inhalt
Außenanlagen	51	Konstruktion
	52	Symbole
	53	Bemaßung
	54	Gestaltung
	55	Texte
	:	
Gründung	71	Fundamente
	72	Schraffur
	73	Schnitte
	74	Schraffur
	75	Bemaßung
	76	Text
	:	
Etage 1	100	Muster, Füllfläche im Hintergrund
	101	Tragende Wände
	102	Nichttragende Wände
	103	Unterzüge
	104	Treppe, Aufzug
	105	Decke
	106	Türen (2D)
	107	Fenster (2D)
	108	Aussparung Wand (2D)
	109	Aussparung Decke (2D)
	110	Deckenspiegel
	111	Bodenspiegel
	112	Möblierung
	113	Haustechnik
	114	Raster, Achsen
	115	Bemaßung

Zeichnung	TB-Nr.	Inhalt
	116	Zusatzbemaßung
	117	Text
	118	Zusatztext
	119	Räume
	120	Wohnflächen
	121	Wohnflächen DIN 277
	122	Kosten DIN 276
	123	Vorzeichnung Dach
	124	Sonderbauteile
	125	angrenzende Bauteile
	126	Muster, Füllfläche im Vordergrund
	:	
Etage 2	200	Muster, Füllfläche im Hintergrund
	201	Tragende Wände
	:	
Etage 3	300	Muster, Füllfläche im Hintergrund
	301	Tragende Wände
	:	
Schnitt A - A	2000	Schnitt (Verdeckt-Berechnung)
	2001	Detaillierung
	2002	Schraffur, Muster, Füllfläche
	2003	Einbauten
	2004	Bemaßung
	2005	Text
	2006	Außenanlagen
Schnitt B - B	2010	Schnitt (Verdeckt-Berechnung)
	:	
	2019	

Zeichnung	TB-Nr.	Inhalt
Ansicht Ost	2100	Verdeckt-Berechnung, Ergebnis
	2101	Detaillierung
	2102	Schraffur, Muster, Füllfläche
	2103	Bemaßung
	2104	Text
	2105	Außenanlagen
Ansicht Süd	2110	Verdeckt-Berechnung, Ergebnis
	:	
	2119	
Perspektiven	2201	Verdeckt-Berechnung, Ergebnis
	2202	Schraffur, Füllfläche, Texturen
	2203	Außenanlagen
	2204	Text
	:	
	2299	
Detail A	2300	Konstruktion
	2301	Ausführung, Detaillierung
	2302	Schraffur, Muster
	2303	Bemaßung
	2304	Text
	:	
	2309	
Detail B	2310	Konstruktion
	:	
	2319	

Funktionen im Überblick

Um die vielen Funktions-Bezeichnungen und die dazugehörenden Icons während der Arbeit mit dem Tutorial besser zuzuordnen, können Sie sich die folgenden Seiten z.B. kopieren und an den Bildschirm heften.

Fenstertechnik

Grundriss	Ganzes Bild darstellen
Isometrie von hinten/links	Bildausschnitt festlegen
Ansicht von hinten	Bewegungsmodus
Isometrie von hinten/rechts	Vorherige Ansicht
Ansicht von links	Nachfolgende Ansicht
Ansicht von rechts	Bildausschnitt speichern, laden
Isometrie von vorne/links	Projektionseinstellung
Ansicht von vorne	Elementauswahl
Isometrie von vorne/rechts	Teilbildauswahl
0.0	**Belichtung** (nur in den Ansichtsarten **Animation** und **RTRender**)
Aus	Schnittdarstellung
100,00	Bildschirmmaßstab
Draht	Ansichtsart

Weitere Funktionen zum Arbeiten mit Fenstern finden Sie in der Dropdown-Liste **Fenster** (Symbolleiste für den Schnellzugriff).

Dialogfeld „Höhe“

Mit diesen Symbolen bestimmen Sie, wie sich das Bauteil, das Sie gerade zeichnen – z.B. Wand, Sparrenlage –, zu den Ebenen verhält.

Oberkante Bezug zur unteren Ebene Oberkante Bezug zur oberen Ebene	Hier stellen Sie ein, mit welchem Abstand die **Oberkante** des Bauteils an die **untere/obere Ebene** gebunden wird.
Unterkante Bezug zur unteren Ebene Unterkante Bezug zur oberen Ebene	Hier stellen Sie ein, mit welchem Abstand die **Unterkante** des Bauteils an die **untere/obere Ebene** gebunden wird.
Absolutwert Oberkante Absolutwert Unterkante	Hier stellen Sie ein, dass die Ober- bzw. Unterkante des Bauteils mit einer **absoluten Höhenkote** definiert wird.
Übernahme von Bauteil Unterkante Übernahme von Bauteil Oberkante	Hier stellen Sie ein, dass die Ober- bzw. Unterkante des Bauteils von einer anderen oberen/unteren Kante bzw. Ebene übernommen wird. Wenn Sie eine dieser Optionen wählen, müssen Sie sofort die **Bezugs-Kante** anklicken.
Feste Bauteilhöhe	Hier geben Sie direkt die Bauteilhöhe an.
Abstand senkrecht Abstand lotrecht	Mit diesem Wechselschalter stellen Sie ein, ob sich ein eingegebener Abstand **senkrecht** oder **lotrecht zur Ebene** auswirken soll.
Bauteilanschluss normal	Hier stellen Sie ein, dass ein Bauteil sich mit seinem oberen Abschluss komplett an die obere Ebene anpasst.
Bauteilanschluss Kniestock	Hier stellen Sie ein, dass ein Bauteil sich mit seiner oberen Außenkante an der oberen Ebene orientiert.
Bauteilanschluss Schornstein	Hier stellen Sie ein, dass ein Bauteil mit dem angegeben Maß die obere Ebene durchstößt.
Maximale Bauteilhöhe	Wenn die Oberkante des Bauteils an die obere Ebene gebunden wird, stellen Sie hier ein, dass sich das Bauteil nur bis zu einer bestimmten Höhe anpasst und dann waagrecht verläuft.

Index

2

2D-Grundriss 147

A

Achsraster 74
Actionbarkonfiguration 467
  Inhalt und Aufbau 468
  Menüleiste einblenden 14
Aktivieren
  Elemente 131
Allgemeine Arbeitsmethoden im ProjectPilot 431
Allgemeine Polygonzug-Eingabe 154
Animation
  Animationsfenster 397
  Entwurfskontrolle 122
  Optionen Animation 397
  Palette Objekte 122
  Übersicht 396
  Voraussetzung 396
Animationseinstellungen 396
Ansichten 301
Architekturelemente
  modifizieren 185
Attribute
  Attributübernahme 460
  Attributwerte vergeben 364
  für Projekte 364
Ausbauflächen 318
  einzelne Ausbauflächen 327
  für den gesamten Raum 319, 322
Ausdehnung
  einschalig 26
  mehrschalig 56
Ausdehnungsrichtung
  Kreiswand 36
AVI-Film 419

B

Bauteilachse 25
Bauteilparameter
  Stütze 81
  Tür 86
Bauwerksstruktur 450
  Ansicht generieren 301
  Ansichten 301
  Dachlandschaft einfügen 215
  Ebenen zuweisen 223
  Einstellungen für Ansicht 301
  Einstellungen für Schnitt 281
  Schnitt generieren 281
  Strukturstufen 451
  Teilbilder benennen 458
Bearbeiten
  filtern 131
Bemaßen
  Kurven 41
  Radius 41
Beschriften 384
Beschriftungsbild
  erstellen 369
Bezugsmaßstab 19
Bezugspunkt 49
  Definition, Übersicht 100
Bibliothek Makros 271
Bibliothek SmartParts 271
Bibliothek Symbole 271
Bildschirm
  Inhalt drucken 362
Bildschirmfunktionen in der Fenster-Symbolleiste 65
Bogenausdehnungsrichtung 36
Brüstungshöhe 142

D

Dach 205
Dachebenen modifizieren 210
Dachhaut 204, 211

Dachlandschaft einfügen 215
Dachneigung 236
Decke 148
  Deckenöffnung 161
Decke oder Dachhaut 214
Dimension
  Länge 19
direkte Objektmodifikation 131, 178
Drucken
  Bildschirminhalt 362
  Druckset 384
  Plan 386
  Voraussetzungen 362

E

Ebenen 214
  freie 203
Ebenenmanager
  Dachlandschaft einfügen 215
Ebenentechnik 199
  Freie Ebenen 203, 233, 236
  Standardebenen 200
Eigenschaften
  als Favorit sichern 153
  Decke 148
  Wand 28
Eingabeoptionen 41
Einstellungen in der Actionbar 13
Einzelraum 309
Elemente
  filtern 131

F

Farben definieren 405
Favorit
  sichern 153
Fehler-Checkliste 16
Fenster 92
  Eingaberichtung 93
  erzeugen 94
Fensteraufteilung 69
Fensterinhalt drucken 362
Fenster-Symbolleiste 65
Fenstertechnik 65, 485
Film
  AVI-Format 419
  Kameraweg 413
Filter 131
Flächenermittlung 307
Freie Ebenen 203, 233, 236
Freies Treppenbauteil 249

G

Gaube 205
Gebäudelisten 352
  Gebäudelisten (aus Bauwerksstruktur) 356
  Gebäudelisten (Menü Datei) 353
Geländerstäbe 249
Grundeinstellungen
  Länge 19
  Maßstab 19

H

Halbpodesttreppe 246
Handlauf 249
Hilfe 3
Höhe
  Bauteilhöhe 94
  Bezug zu Standardebenen 28
  Dialogfeld 486
  Ebenenbezug 86, 94
  modifizieren 185
  Parameter eingeben 28

I

Informationsquellen 3
  Schulung, Coaching und Projektunterstützung 5

K

Kameraweg 413
Konstruktion
  orthogonal 49
Koten 297
Kotenbemaßung 297
Kreiswand
  allgemein 36
  Mittelpunkt 36
  Öffnungen 100
  Radius 36
  SmartPart einsetzen 105, 112

L

Längeneinheit einstellen 19
Layer 437
aktiven L. auswählen 41
Allgemeines 437
Attribute 439
auf Teilbildern 443
Drucksets 462
Einstellungen 460
Format-Eigenschaften 439
Linienattribute 460
modifizieren 137
Problemlösung 47
sichtbar schalten 45
Sichtbarkeit 441
Stift, Strich, Farbe 460
verwalten 442
Vorteile 442
Zugehörigkeit ermitteln 47
Zugriffsrechte 439
Layerübernahme bei Symbolen
einstellen 136
Leibung 92
Licht
Lichtarten 403
Sonnenlicht 403
Linienattribute für Layer 460

M

Makro
allgemein 86
Maßeinheit einstellen 19
Maßstab 19
Mengenermittlung 341
Menüleiste einblenden 14
Modifizieren
Ar-Bauteileigenschaften 175
Architekturelemente 185
Punkte 178
Übersicht 186

O

Oberfläche 405
Öffnung 86
Brüstungshöhe bemaßen 142
Eingabe 86
in Kreiswand 100
Option 200
Orthogonale
Konstruktion 49

P

Palette Bibliothek 271
Palette Objekte 122
Palettenfenster 471
Palette Assistenten 472
Palette Bibliothek 473
Palette Connect 476
Palette Eigenschaften 471
Palette Layer 477
Palette Objekte 474
Palette Task Board 475
Paralleler Linienzug 131
Parameter 205
Plan
Anwahl 376
Definition 376
drucken 386
Druckset 384, 462
Elemente 384
Planfenster 389
Zusammenstellung 376
Planfenster 389
Plankopf
als Beschriftungsbild 369
Beschriftungsbild verwenden
384
Priorität 28
ProjectPilot
Allgemeine Arbeitsmethoden
431
Projekt
anlegen 445
Pfad für Einstellungen 445
Projektvorlagen
herunterladen 478
Projektattribute 364
Projektion 65
Projektorganisation
Empfehlung 460
mit Standard-Layer 480
Projektvorlagen im Internet 478

Punkte
modifizieren 178

R

Ratgeber 16
Raum
Einzelraum 309
Raum automatisch 317
Räume definieren 308
Raum automatisch 317
Rendern 409
Report 341
Suchkriterien 349
Report ausgeben 341

S

Satteldach 205
Schnitt 277
Schnittbearbeitung 297
Koten 297
Kotenbemaßung 297
Schnittdarstellung 281
Schnittverlauf 277
Segment 137
Seitenfläche 327
Sichern
Eigenschaften als Favorit 153
Sichtfilterebene 214, 226
SmartPart 92
allgemein 86
Öffnungsseite 105
SmartPart einsetzen 105, 112
SmartParts
Makro, SmartPart tauschen 267
Palette Bibliothek 271
SmartPart modellieren 259, 261
SmartPart modifizieren 268
SmartPart speichern 266
Spiegeln und Kopieren 131
Spiegelachse 131
Spurverfolgung 14
Standardebenen 200
Standardebenen listen 228
Standardreports 341
Stift
für Bauteilschraffuren 19
für Layer 460
Strich für Layer 460
Strukturstufen 451
Stütze 81
Suchkriterien 349
Szene 396

T

Teilbild
Allgemeines 434
Status 434
Teilbilder benennen 458
Teilbildstatus 434
Teilwand löschen 183
Transportpunkt
Stütze 81
Trauflinien eingeben 205
Treppe
2D-Grundriss 147
Schnittlinien 256
Treppe modifizieren 248, 249
Treppengrundriss 243, 246
Treppenkonstruktion, allgemein 243
Treppenschnitt 256
Trittstufe 249
Tür 86
Eingaberichtung 93
Parameter 86

U

Umgebung 397

V

Verdeckt-Berechnung 281

W

Wand
an Linie 183
an Wand 172
Ausdehnung 34
Gerade Wand 34
Kreiswand 36
mehrschalig 55

Wandausdehnungsrichtung
Kreiswand 36
Wände
an Dachebenen anschließen 220
verbinden 172
verschieben 178
Wohnflächenberechnung 330

Z

Zugriffsrechte 439